المركز الجامعي أحمد بن يحي الونشريسي

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

مذكرة تخرج ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

تخصص:النشاط البدني الرياضي المدرسي

بعنوان:

ألعاب الفيديو وأثرها في التقليل من ممارسة النشاط البدني الرياضي لتلاميذ الطور الثانوي.

"دراسة مسحية أجريت على بعض التلاميذ في مرحلة الثانوية في ولاية تيسمسيلت .

- إعداد الطلبة:

بلباهي محمد

العيمش مراد

- إشراف الأستاذ:

بوسيف إسماعيل

الموسم الجامعي: 2017/2016

بسم الله الرحمن الرحيم

قَالُواْ سُبْحَانَكَ لاَ عِلْمَ لَنَا إِلاَّ
مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ

صدق الله العظيم
الآية (32) سورة البقرة

شكر و تقدير

نشكر الله عزوجل الذي وفقنا بإنهاء هذا العمل المتواضع ،وعملا بقول الرسول الكريم صلى الله عليه وسلم " من لم يشكر الناس لم يشكر الله "

حاولنا أن نجمع شتات أفكارنا لنفي أصحاب الخير حقهم لكن اللسان عجز عن التعبير لذا بأبسط عبارات الامتنان نتقدم بأسمى التشكرات إلى الذي أضاء لنا الدرب لهذا العمل المتواضع الأستاذ بوسيف اسماعيل ،الذي لم يبخل علينا بمعلوماته ونصائحه و إرشاداته القيمة .

كما نتقدم بالشكر إلى أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالمركز الجامعي تيسمسيلت" ، رعاش كمال ، سعايدية الهواري بومعزة محمد أمين ، بنعجة محمد ، برابح خير الدين ، واري ، واضح محمد أمين ، حمزة الصديق، على كل التوجيهات القيمة التي قدموها لنا خلال مراحل الدراسة وعلى وقوفهم ومساعدتهم لنا وتقاسمهم معنا لكل صعوبات وعقبات البحث .

وإلى كل عمال مديرية التربية لولاية تيسمسيلت على مساعدتهم لنا ولا يفوتنا الذكر بأن نقدم جزيل الشكر إلى كل مدراء مؤسسات التعليم الثانوي لولاية تيسمسيلت .

كما نشكر كل عمال المكتبة بالمركز الجامعي بدون استثناء وشكرا جزيلا لكل من مد لنا يد العون وساهم في إخراج هذه المذكرة من قريب أو بعيد بالقليل أو الكثير.

مراد + محمد

إهداء

الحمد لله الذي أنزل على عبده الكتاب ولم يجعل له عوجا والصلاة والسلام على نبينا محمد بن عبد الله البشير النذير وبعد:

أهدي هذا العمل المتواضع :

إلى من قال فيها الصادق الصديق الذي لا ينطق عن الهوى "الجنة تحت أقدام الأمهات"

إلى منبع الحب والحنان إلى رمز الصفاء و الوفاء والعطاء إلى نور الحياة وبهجتها أمي الغالية حفظها الله.

إلى من كان عظيما في عطائه ، إلى نور الحياة وبهجتها إلى الذي ضحى من أجلنا بالغالي والنفيس إلى من كان يحترق كالشمعة ليضيء دربي أبي الغالي حفظه الله .

إلى إخوتي وأخواتي وإلى أخوالي وأعمامي داخل الوطن وخارجه .

إلى روح الدكتور "شعلال عبد المجيد "

إلى جميع الأصدقاء والأحباب " خاصة الأستاذ فراد علي"

إلى كل من ساهموا في إعدادي من التعليم الابتدائي إلى الجامعي.

إلى أساتذة وطلبة وعمال معهد علوم وتقنيات النشطات البدنية والرياضية بالمركز الجامعي تيسمسيلت وإلى كل طلبة وعمال الإقامة الجامعية 1000 سرير.

إلى الذين ضحوا بأنفسهم من أجل تحرير الجزائر شهدائنا الأبرار.

محمد

إهداء

الحمد لله وكفى والصلاة و السلام على الحبيب المصطفى

باسمك اللهم فاتح الأبواب و مسبب الأسباب و جاعل العلم ينتقل من أولي الألباب إلى الطلبة والطلاب

أهدي ثمرة جهدي

إلى التي أرضعتني من لبنها وغذتني من حنانها

إلى هبة الرب وكمال الود والصفاء القلب

إلى الحائرة دوما عني والمشتاقة دائما وحنونة أبدا علي

أمي الغالية

إلى من يتمنى لي النجاح و يدفعني للعمل ويشجعني لمواصلة المشوار

أبي العزيز

إلى كل من كانوا ولازالوا سندا لي في الحياة إخوتي وأخواتي

إلى جدتي حفظها الله وأخوالي و خالتي و أعمامي وإلى كل الأقارب و الأهل

إلى إخواني الذين لم تلدهم أمي

إلى كل من علمني حرفا معلمي المدرسة الابتدائية وأساتذتي في الإكمالية والثانوية و أساتذتي في الجامعة

وأهدي هذا العمل إلى كل وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي

الزهرة مصيرها الذبول والعلم يبقى ولا يزول

صديقي

فهرس المحتويات

الصفحة

- التشكرات.

- الإهداء.

- فهرس الجداول .

- فهرس الأشكال البيانية .

- مقدمة.....أ

الجانب التمهيدي : الإطار العام للدراسة .

-1 الإشكالية.....5

-2 الفرضيات.....6

-3 أهداف البحث.....6

-4 أسباب البحث.....6

-5 أهمية البحث.....7

-6 مصطلحات البحث.....8

-7 الدراسات السابقة و المشابهة 11

الباب الأول : الجانب النظري.

الفصل الأول: السمات الشخصية

تمهيد.....17

1- تعريف الشخصية 18

1.1- تعريف علماء الإجتماع للشخصية 18

2.1- تعريف علماء النفس للشخصية 18

2- العوامل المؤثرة في الشخصية 19

1.2- المؤثرات الوراثية 19
2.2- المؤثرات البيولوجية 19
3.2- العوامل البيئية المؤثرة على الشخصية.....19
4- التفاعل بين الوراثة والبيئة 20
5- خصائص الشخصية 20
1.5- الافتراضية 20
2.5- التفرد 20
3.5- التكامل 20
4.5- الثبات.....20
5.5- الزمنية.....21
6.5- الاستعداد السلوكي.....21
7.5- الدينامكية 21
6- تعرف المدرب الرياضي.....21
7- السمات الشخصية للمدرب الرياضي 22
8- طبيعة دور المدرب الرياضي 29
9- صفات المدرب الرياضي 29
10- أهداف المدرب الرياضي.....30
11- الميثاق الأخلاقي للمدرب الرياضي 30
12- الميثاق الأخلاقي للرياضي ودور المدرب اتجاهه 31
13- دور المدرب في بناء تماسك الفريق 56
1.13المدرب والشد العاطفي.....32
2.13- الاعتراف بالجهد الفردي 33
3.13- توجيهات لتنمية تماسك الفريق الرياضي 33
14- شخصية المدرب الرياضي و تأثيرها على اللاعبين 35

15- العلاقة بين المدرب و اللاعب 35
16- دور المدرب الرياضي في تشكيل وتنظيم الفريق 37
17- المدرب الرياضي وقيادة الفريق 37
18- دور المدرب في تشجيع و زيادة الحماس الجماعي للفريق 37
- خلاصة الفصل 39

الفصل الثاني: أستاذ التربية البدنية والرياضية

- تمهيد 41
1-تعريف كرة القدم 42
1.1- التعريف اللغوي.....42
1.2- التعريف الاصطلاحي.....42
1.3- التعريف الإجرائي.....42
2- تاريخ تطور كرة القدم في العالم 43
3- التسلسل التاريخي لكرة القدم 44
4- كرة القدم في الجزائر 45
1.4- النادي الجزائري لكرة القدم.....46
1.1.4- الإطار القانوني للنادي 46
2.1.4- هياكل النادي 47
3.1.4- مهام النادي 47
5- مدارس كرة القدم 47
6- المبادئ الأساسية لكرة القدم 48
7- قوانين كرة القدم 48
8- طرق اللعب في كرة القدم 51
1.8- طريقة الظهير الثالث 51

2.8- طريقة 4-2-4 52
3.8- طريقة متوسط الهجوم المتأخر 52
4.8- طريقة 4-3-3 52
5.8- طريقة 3-3-4 53
6.8- الطريقة الدفاعية الإيطالية 53
7.8- الطريقة الشاملة 53
8.8- الطريقة الهرمية 53
9- متطلبات كرة القدم 53
1.9- الجانب البدني..... 53
1.1.9- المتطلبات البدنية للاعب كرة القدم 53
1.1.19- الإعداد البدني لكرة القدم 54
2.1.1.9- الإعداد البدني العام 54
3.1.1.9- الإعداد البدني الخاص 54
2.1.9- عناصر اللياقة البدنية 55
1.2.1.9- التحمل 55
2.2.19- القوة العضلية 55
3.2.1.9- السرعة 56
4.2.1.9- تحمل السرعة 56
5.2.19- الرشاقة 56
6.2.1.9- المرونة 57
2.9- الجانب النفسي 57
3.9- الجانب المهاري 58
10- بعض عناصر الناحية النفسية في كرة القدم 58
1.10- حب اللاعب للعبة 58

2.10- الثقة بالنفس 58
3.10- التحمل وتمالك النفس 58
4.10- المثابرة 59
5.10- الجرأة (الشجاعة وعدم الخوف).....59
6.10- الكفاح 59
7.10- التصميم 59
11- أهداف رياضة كرة القدم 59
12- خصائص كرة القدم 60
1.12- الضمير الجماعي 60
2.12- النظام 60
3.12- العلاقات المتبادلة 60
4.12- التنافس 60
5.12- التغيير 61
6.12- الحرية.....61
13- القيمة التربوية لكرة القدم 61
14- أهمية كرة القدم في المجتمع 63
- خلاصة الفصل 65

الفصل الثالث : المهارات الأساسية لعملية التدريس.

- تمهيد 67
1- المراهقة 68
1.1- تعريف المراهقة 68
1.1.1- التعريف اللغوي..... 68
2.1.1- اصطلاحا 68
2- مراحل المراهقة 69

1.2- مرحلة المراهقة المبكرة (11-14) سنة 69
2.2- مرحلة المراهقة المتوسطة (15-17)سنة 70
3.2- مرحلة المراهقة المتأخرة (18-21) سنة 70
3- تعريف فئة الأواسط وتحديدها 71
4- خصائص النمو عند فئة الأواسط 71
1.4-النمو الجسمي 71
2.4- النمو الحركي 72
3.4- النمو النفسي 72
4.4- النمو الإجتماعي والأخلاقي 73
5.4- النمو العقلي 73
6.4- النمو الإنفعالي 73
5- مشاكل فئة الأواسط 75
1.5- المشاكل النفسية 75
2.5- المشاكل الإنفعالية 75
3.5- الرغبات الجنسية 75
4.5- النزعة العدوانية 76
5.5- المشاكل الإجتماعية 76
1.5.5- علاقة اللاعب المراهق بالأسرة 76
2.5.5- الاختلاف في المستوي 76
6.5- المشاكل البدنية 77
1.6.5- مشاكل حركية 77
2.6.5- مشاكل صحية 77
6- خصائص لاعب فئة الأواسط 78
1.6- الصفات البدنية 78

7- الخصائص التشريحية والفيزيولوجية للاعبي كرة القدم 79
8- حاجات لاعب فئة الأواسط 80
9- علاقة اللاعب المراهق بالرياضة 81
10- أهمية ممارسة كرة القدم لدى المراهقين 82
- خلاصة الفصل 84

الفصل الرابع : الطالب المتربص والتربص الميداني .

الفصل الخامس : الدراسات السابقة والمشابهة

الباب الثاني : الجانب التطبيقي

الفصل الأول : منهجية البحث وإجراءاته الميدانية .

- تمهيد 87

1- الدراسة الإستطلاعية 88

1.1- الغرض من الدراسة الاستطلاعية 88

2.1- إجراءات الدراسة الاستطلاعية 88

1.2.1- بالنسبة للمدربين 88

2.2.1- بالنسبة للاعبين 89

2- الأسس العلمية للأداة 89

1.2- الثبات 89

2.2- الصدق 91

3.2- الموضوعية 93

3- نتائج الدراسة الاستطلاعية 94

4- المنهج المستخدم 95

1.3- المنهج الوصفي 95

5- مجتمع وعينة البحث 95
1.5- العينة الأولى 96
2.5- العينة الثانية 96
6- مجالات البحث 97
1.6- المجال البشري 97
2.6- المجال المكاني 97
3.6- المجال الزماني 97
1.3.6- الدراسة الاستطلاعية 97
2.3.6- الاستبيان الخاص بالمدربين 97
3.3.6- الاستبيان الخاص بلاعبين 97
7- الأدوات المستعملة في البحث 98
1.7- الاستبيان.....98
2.7- جمع المادة الخبرية 99
8- الضبط الاجرائي للمتغيرات 99
1.8- المتغير المستقل 99
2.8- المتغير التابع 100
8- المعالجة الإحصائية.....100
9- صعوبات البحث 103
- خلاصة الفصل 104

الفصل الثاني: عرض وتحليل ومناقشة النتائج.

تمهيد 106
1- عرض و تحليل ومناقشة الاستبيان الخاص بلاعبين 107
2-عرض و تحليل ومناقشة نتائج الإستبيان الخاص بالمدربين 133

- خلاصة الفصل 155

الفصل الثالث : مقارنة النتائج بالفرضيات ، الاستنتاجات الاقتراحات

- تمهيد 157
1- مناقشة فرضيات البحث 158
1.1- مناقشة الفرضية الأولى 158
2.1- مناقشة الفرضية الثانية 158
3.1- مناقشة الفرضية الثالثة 159
4.1- مناقشة الفرضية العامة 159
2- الاستنتاجات.....160
1.2- من خلال نتائج الاستبيان الموجه للاعبين 160
2.2- من خلال نتائج الاستبيان الموجه للمدربين 161
3- الاقتراحات.....163
- خاتمة.....165
- المصادر والمراجع.
- الملاحق.
- ملخص الدراسة بالعربية .
- ملخص الدراسة بالفرنسية .

مقدمة :

تعرف التربية البدنية بأنها :" العملية التربوية التي تهدف إلى تحسين الأداء الإنساني من خلال وسيط هو الأنشطة البدنية المختارة لتحقيق ذلك ". [1]

وقد تناول كل من بوشر وويست هذا التعريف بالتحليل مشيرا إلى أن التربية البدنية والرياضية تشمل على اكتساب وصقل المهارات الحركية وتنمية اللياقة البدنية والمحافظة عليها من أجل أفضل مستوى صحي ومن خلال حياة طيبة واكتساب المعارف وتنمية الاتجاهات الايجابية نحو النشاط البدني .

مهما تكن التعارف المتعلقة بالتربية البدنية والرياضية فهي تتفق جميعها في كون أنها تلعب دورا أساسيا في التنمية الشاملة لشخصية الفرد، ويجب أن تشير هنا إلى أن اهميتها تختلف من فئة عمرية إلى أخرى وهذا راجع إلى مطالب كل مرحلة من المراحل التي تبنى 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 ، وكما ذكرنا سابقا فيما يخص مراحل نمو الفرد فإننا سنركز الاهتمام في هذه الدراسة على مرحلة المراهقة التي تعتبر الواصلة بين مرحلة الطفولة ومرحلة الرشد وكون التربية البدنية والرياضية لها مميزات وخصائص ما يمكن الفرد – 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 لتفريغ الطاقة الزائدة التي تميز الفرد في هذه الفترة .

ومن منطلق الايمان بأهمية مرحلة المراهقة من جهة وحساسيتها من جهة أخرى وكونها فترة تتزامن مع المرحلة الثانوية في النظام الدراسي ، كان لزاما أن ترافق التربية البدنية والرياضية في المدرسة للحصول على فائدة أفضل من جهة وتحقيق مبدأ العقل السليم في الجسم السليم من جهة أخرى

---

[1] أمين أنور الخولي: **أصول التربية البدنية والرياضية**،المدخل–التاريخ–الفلسفة–المهنةوالاعدادالمهني–النظام الاكاديمي القاهرة،دار افكر العربي، 1996،ص 29

كما أن ممارسة النشاط البدني الرياضي لا تقتصر فقط على الممارسة داخل المدرسة فقط بل أصبح ممكنا حتى في خارجها ويجب أن نركز هنا على النشاط البدني الرياضي الترفيهي أي النشاط الذي يمارسه المتمدرس في أوقات فراغه مثل الجمعة ، السبت .

ويجب الإشارة هنا إلى أنه رغم كل الجهود المبذولة من طرف الدولة في محاولة استقطاب المراهقين لممارسة الأنشطة الرياضية إلا ان مستوى الاقبال على الممارسة الرياضية لدى هذه الفئة مازال ناقص بإضافة إلى أن المجتمع الجزائري بما فيه المراهقين أصبح يشاهد الممارسة الرياضية ولا يمارسها أي يشاهدولا يمارس أو تمارس عن طريق المشاهدة ، وهذا ما أدى بنا إلى التساؤل حول الأسباب التي تقف وراء هذه الظاهرة خاصة في ظل التطور الرهيب والسريع في ميدان الاعلام الآلي وما تكتسيه هذه الاخيرة من مزايا في ذلك الجانب الترفيهي فلقد أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا ترفيهيا من الدرجة الأولى في هذا العصر حيث اصبحت تقدم للمارس كل اساليب الاثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقة خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية ، والتي تصور الواقع كما هو وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية التي اصبحت ممارستها تقريبا غير ممكنة في حين صار بإمكان المراهق ممارسة ألعاب الفيديو وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه ، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة أو أو في قاعات خاصة أو أجهزة الحاسوب وأمام الاقبال المتزايد والرهيب على ممارسة هذا النوع من الأنشطة الترويحية من جهة والتناقص المطرد لعدد الممارسين للنشاط البدني الرياضي الترويحي من جهة أخرى ، أصبح تناول هذه الظاهرة بالدراسة امرا ضروريا للوقوف على مدى خطورتها ومدى تأثيرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترويحي ، ومدى استغلال الأمثل لوقت الفراغ من طرف هذه الفئة الجد حساسة في المجتمع والتي تعتبر الجيل القادم للأمة .

و من أجل ذلك طرحنا موضوعنا للمناقشة تحت عنوان" **ألعاب الفيديو و أثيرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي خارج المدرسة لتلاميذ المرحلة الثانوية.**

لهذا الغرض قمنا بتقسيم البحث إلى جانبين :

. **وقد قسمنا دراستنا إلى ثلاث جوانب، "الجانب التمهيدي"** والذي يحتوي على إشكالية البحث مع تحديد الفرضيات وتبيان أهمية وأهداف البحث وأسباب اختيار الموضوع وتحديد المفاهيم والمصطلحات والدراسات السابقة والمشابهة ، "**الجانب النظري**" والذي يحتوي على ثلاثة فصول كل فصل يبدأ بتمهيد وينتهي بخلاصة. حيث تناولنا في الفصل الأول "**اللعب وألعاب الفيديو** "و تطرقنا في هذا الفصل **اللعب وألعاب الفيديو**تعريف اللعب و أنواع اللعب ودور اللعب في تكوين الطفل وتقسيم الألعاب و نظريات اللعبنظريات اللعب و ألعاب الفيديو و نشأة ألعاب الفيديو وتعريف ألعاب الفيديو و تطور ألعاب الفيديو و أنواع أجهزة ألعاب الفيديو و استخدام الألعاب الالكترونية في مجال التدريب العسكريأثر ألعاب الفيديو على الفرد والمجتمع،وتناولنا في **الفصل الثاني"النشاط البدني الرياضي"**مفهوم النشاط البدني والرياضي و أنواع النشاط البدني الرياضيأثر النشاط البدني الرياضي في حياة المراهق و خصائص النشاط البدني الرياضيو الإسلام والرياضةوتناولنا في الفصل الثالث **الفصل الثالث: " المرحلة العمرية (15-18)** " حيث تطرقنا في هذا الفصل إلى تعريف المراهقة و مراحل المراهقة و مظاهر النمو في المراهقة و بعض مشكلات المراهقة و المشاكل الاجتماعية و المراهقة في الطور الثانوي و مميزات المراهق في الطور الثانوي و مشاكل المراهق في الطور الثانوي و متطلبات المراهقة في الطور الثانوي.

الجانب التطبيقي:والذي يحتوى على فصلين هما :**الفصل الأول"منهجية البحث وإجراءاته الميدانية** "تطرقنا في هذا الفصل إلى المنهج المستخدم ، مجتمع وعينة البحث ، مجالات البحث ، أدوات البحث المستعملة ، الضبط الإجرائي للمتغيرات ، الدراسة الاستطلاعية ،الاسس العلمية للأداة ، المعالجة الإحصائية .

الفصل الثاني "عرض وتحليل ومناقشة نتائج" تطرقنا في هذا الفصل إلى عرض وتحليل نتائج و تطرقنا إلى مقارنة النتائج بالفرضيات، استنتاج عام، اقتراحات ، خاتمة.

1- إشكالية البحث :

جاء في تقرير شركة (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION)تحت عنوان" ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين "أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه ، حيث اصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى (74.1) مليون دولار سنة 1996 لتصل إلى 250 مليون دولار في سنة 2006 كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى 253000 عامل سنة 2006 وكما نلاحظ هنا هذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات فهذا راجع إلى الطلب والاقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب .[1]

وما زاد الاقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب فأصبح فضاء الوقت لعب ألعاب الفيديو لطلب الراحة والاستجمام كبيرا جدا في ال: 20 سنة الاخيرة ، وترتبط ممارسة ألعاب الفيديو في مرحلة المراهقة بكل من السن والجنس وجد كلمن (FOEHR RIDEOUT , AND BRODIE ROBERTS)[2] أن كل من الأطفال الكبار والمراهقين من (8-18)سنة يمارسون ألعاب الفيديو من 1- 7 ساعات أسبوعيا ووجد كل من (FUNKAND BUCHMAN 1996)أن المراهقين في المرحلة المبكرة يمارسون تقريبا ضعف ما يمارسه الإناث من نفس المرحلة وأن المراهقين الذكور يمارسون ألعاب الفيديو أكثر من المراهقات والمراهقين في المرحلة الأولى يمارسون ألعاب الفيديو أكثر من المراهقين في المرحلة الأخيرة أمام هذا الوضع الذي وصلت إليه ألعاب الفيديو من قوة على إستقطاب المراهقين وذلك مما تتصف به من مميزات خاصة كوسيلة ترفيهية حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشيا ، جالسا ، في المنزل ، في القطار وفي أي مكان ، وحدك أو مع أصدقائك

[1]- **Stephen E. Siwek**, Video Games inthe 21st Century: Economic Contributions of theUS Entertainment, U.S.A,U.S; Software Industry Entertainment Software Association;2007; p1 (translated by the researc

[2]**Schleiner A-M** (2001). Does Lara Croft wear fake polygons? Gender and gender-role subversion in computer adventure games. Leonardo, 34(3), 221–226. (Translated by the researcher)

وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل منها الهاتف النقال ، الحاسب المحمول ، حاسب المكتب ، عبر الشبكة العنكبوتية ، وألعاب اللوحات و نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو

وأمام العوائق التي تقف أمام ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي بما في ذلك نقص المركبات الجواريةوإحتكار المركبات من طرف الكبار و الحالة السيئة التي تتواجد عليها هذه المركبات من جهة اخرى كان لزاما علينا كباحثين دراسة هذه الظاهلرة من حيث إيجابياتها وسلبياتها على المراهقين المتمدرسين الذكور فيما يخص مدى تأثيرها في الحد أو التقليل من ممارسة النشاط البدني الرياضي والذي تأتي في الرتبة الاولى إذ ما قورن بالعاب الفيديو من حيث الاهمية بالنسبة للمراهق نذكر تحقيق السلامة البدنية والقوام الرشيق وتحقيق التوافق النفسي الاجتماعي وغلى غير ذلك من الخدمات والفوائد كما يقف حاجزا أمام الأخطار التي تسببها ممارسة ألعاب الفيديو نذكر على سبيل المثال لا الحسر مرض السمنة (البدانة) وضعف النظر ، وقلة الحركة وأمراض الظهر والرقبة وتأثيرات جانبية على الجهاز الدوري والجهاز الهضمي كما نذكر هنا الدراسات المشابهة التي تناولت موضوع ألعاب الفيديو وتأثيرها على رفع من مستوى السلوك العدواني للمراهقين[1] بين هذين النوعين من الأنشطة الترفيهية نجد المراهق ونخص بالذكر المراهقين المتمدرسين الذكور الذين يريدون قضاء وقت فراغهم ومن خلال ما سبق يتبين لنا مدى حساسية هذا الموضوع الذي أصبحت دراسته ملحة ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل التالي : هل هناك تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي في الطور الثانوي؟

- **التساؤلات الجزئية :**

- هل ميل المراهقين إلى ممارسة العاب الفيديو علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي ؟
- هل ميل المراهقين إلى العاب الفيديو له علاقة بنقص الوسائل والمركبات وسوء تسيير ؟
- هل هناك تأثير للتطور الحاصل لالعاب الفيديو على ممارسة التلاميذ لنشاط البدني الرياضي؟

1- **Alice Mitchell and Carol Savill-Smith,** computer and video games for learning: A review of the literature, London, the Learning and Skills Development Agency,(2004),p7.
(translated by the researcher)

2- الفرضية العامة :

2-1- هناك تأثير لألعاب الفيديو على ممارسة التلاميذ لنشاط البدني الرياضي

2-2- الفرضيات الجزئية :

1- ميل المراهقين إلى ممارسة العاب الفيديو له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي .

2- ميل المراهقين إلى العاب الفيديو له علاقة بنقص الوسائل والمركبات وسوء تسيير .

-3 هناك تأثير للتطور الحاصل لالعاب الفيديو على ممارسة التلاميذ لنشاط البدني الرياضي.

3- أهمية البحث :

تطرقنا في بحثنا إلى هذا الموضوع ليس أننا ضد ممارسة الالعاب الالكترونية التي يمكن اعتبارها رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف اساسا خطورة التوجه الكبيرلهذا النوع من الأنشطة الترفيهية وصرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة المراهق لما تقدمه من فوائد بدنية ، نفسية اجتماعية وتربوية .

وأهم نقطة في بحثنا هي الأخذ بعين الاعتبار المواهب الشابة التي تختزلها ظاهرة انتشار – أو نقول الادمان على الالعاب الالكترونية التي تحبس المواهب الرياضية داخل المراهق وتمنعها من الظهور لتتم عملية صقلها وتدعيمها وتطويرها حتى تساهم في رفع مستوى الرياضة الوطنية الجزائرية النخبوية وتشريفها داخليا وخارجيا .

4- أهداف البحث :

1- الاطلاع على واقع النشاط البدني الرياضي وألعاب الفيديو (ألعاب الالكترونية) في أوساط المراهقيين .

2- إبراز اهمية فترة المراهقة والتي لها تأثير على ميولات ورغبات المراهق

3- توضيح أهمية النشاط البدني الرياضي في حياة المراهق وما يكتسبه من ابعاد اجتماعية ، بدنية ، نفسية ، وتربوية .

4- محاولة اقتراح بعض الحلول والتوصيات التي من شأنها التوفيق بين ممارسة الألعاب الالكترونية وممارسة الأنشطة البدنية والرياضية .

5- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطلرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها .

5- مصطلحات البحث:

5-1- اللعب:

1- لغة : تعرف المعاجم العربية اللعب بأنه فعل يرتبط بعمل لا يجدي أو بيميل إلى السخرية بل هو نشاط ضد الجد ا وجاء اللعب بمعنى الاستمتاع والتسلية ولهذا فإن اللعب في المجتمعات العربية اختلط فهمه عند العامة إلى درجة التباين فعندما ننظر إليه في إطار النشاط الذي يقابل النشاط الديني لغاية التفاضل فإنه يقبل مع التحفظ .

2- **اصطلاحا** : هو اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي واللعب قد يكون حرا أى يأتي عن واقع طبيعي كما قد يكون منظما ويسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها[1] .

3- إجرائيا : اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح ، التعليم ، تفريغ

[1] كمال درويش-محمد محمد الحماحمي'مرجع سابق.ص54

الطاقة الزائدة إلى غير ذلك الحاجات ، وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا منظما أو تلقائيا كما يكون موجها أو ذاتيا .

2.5

- العاب الفيديو :

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الاول يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة ، العاب الكمبيوتر ، العاب الهواتف النقالة ، بصفة عامة يضم كل الالعاب ذات الصبغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الانشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة والهواتف النقالة ، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة التلفاز إلى غير ذالك من الوسائط ، وقد تمارس هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الاخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح ، ازرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة للألعاب السباق ، الفأرة القناع إلى غير ذالك من الادوات) برامج اللعب ، المخرجات (الشاشات الكبيرة ، شاشة الحاسب ، شاشة الهاتف النقال ، مكبرات الصوت ، النظارات الالكترونية) اللاعب وقد يكون وحدهأو بالمشاركة .

3- النشاط البدني الرياضي :

1- إصطلاحا :

يرى "أمين أنور الخولي " أن استخدام كلمة النشاط البدني كتعبير يقصد به المجال الكلي والإجمالي لحركة الانسان ، وكذاك عملية التدريب والتنشيط والتربص في مقابل الكسل والوهن والخمول .[1]

2- التعريف الاجرائي : يتضح لنا أن النشاط البدني عبارة عن مجموعة من الأنشطة والحركات البدنية التي يقوم بها الإنسان في حياته اليومية وهو عبارة عن مفهوم أنثر بولوجي أكثر منه

[1] السعيد مزروع ، **تطبيقات في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية** ،دار الخلدونية ،الجزائر ،ط 1 ،2016، ص 185.

اجتماعي، ومن هذا المفهوم الواسع للنشاط البدني وعبر العصور انبثقت منه مختلف التنظيمات الفرعية الأخرى وأهمها الثقافة البدنية والتدريب البدني.....الخ.

ومنه نستنتج أن النشاط البدني هو تعبير لمجموع الحركات والأنشطة البدنية التي يقوم بها الإنسان منذ القدم.

4-المراهقة:

1- لغة :

- هي من الفعل "راهق" و راهق الغلام أي قارب الحلم أي بلغ حد الرجال فهو مراهق .[1]

- تعني الاقتراب و الدنو من الحلم ، و المراهقة بهذا المعنى : الفتى الذي يدنو من الحلم و معنى المراهقة بالانجليزية (adolescence) و المشتقة من الفعل اللاتيني (adolesceh) و معناها الاقتراب من النضج البدني و الجسمي و العقلي والانفعالي و الاجتماعي ، و المراهقة تقع بين نهاية الطفولة وبداية الرشد بذلك فالمراهق لم يعد طفلا وليس راشد .[2]

2-اصطلاحا:

- تعرف المراهقة على أنها المرحلة ما بين 12 إلى 20 سنة و هذه التحديدات غير دقيقة لان ظهور المراهقة و مدتها يختلفان حسب الجنس و الظروف البيئية و العوامل الاجتماعية والاقتصادية.

3- إجرائيا:

- تعرف المراهقة على أنها فترة الحيات الواقعية بين البلوغ و النضج و تتميز بتغيرات جسمية و نفسية ملحوظة كالحساسية الزائدة و الوقوف على القيم المجردة بحيث يصبح هناك اهتمام بالمظهر و الدين.

---

[1] فؤاد افرام السبتاني ، **منجد الطالب** ، دار المشرق، الطبعة الثالث و الأربعون ، بيروت ،1995 ، ص 256.

[2] علي فالح الهنداوي ، **علم النفس الطفولة والمراهقة** ، العين دار الكتاب الجامعي ، بدون طبعة ، 2002 ، ص 288-289.

6- الدراسات السابقة والمشابهة :

لم تتطرق أي دراسة لا عربية ولا أجنبية إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة ولكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع العاب الفيديو من حيث الدافعية لممارستها واثرها في الرفع من مستوى العدوانية والعنف وسنعرض هذه الدراسات التي تعرضت لذالك :

* **ملاحظة:** تمت ترجمة هذه المقالات من طرف الباحث ، من الموقع المستخرجة منه (www.sciencederect.com)

الدراسة الأولى: بعنوان :

- The motivation of children to play an active video game marijke

قام بها كل من(J.M CHIN A PAWA , WIETESKE M. JACOBSA ELLEN P.G VAESSENA SYLIVA TITZE WILLEM VAN MECHELENA 2007)

أسفرت هذه الدراسة على أن الأطفال ينجذبون نحو ممارسة ألعاب الفيديو بكل أنواعها بالنسبة للذكور والإناث.

الدراسة الثانيةبعنوان :

2- **Video games and adolescents intention to takeriskstraffic**

قام بهذه الدراسة كل من KATHLEEN BEULLENSM A KEITH ROE AND JAN VANDENBULKCK PH D .DSبدراسة على عينة من الشباب تتراوح أعمارهم م (18-29) فوجدو أن هذه الفئة من الناس هم الذين يشكلون النسبة الكبرى من بين المصابين والمتسببين في حوادث المرور ، ودرسو علاقة العاب الفيديو بذالك واستخلصوا بعد الدراسة أن ألعاب الفيديو ذات الطابع التسابقي تزيد من الدافعية على المغامرة أثناء السياقة .

- الدراسة الثالثة بعنوان :

3- The effect of internet video game play on clinical and extra pyramidal symptoms in patients with schizophrenia

قامت هذه الدراسة من طرف مركز البحث الخاص بالسكيزوفريني ، (elsevier schizophreniaresearch.2008.) وذلك ما إذا كانت ألعاب الفيديو تحسن من بعض الاستجابات لدي المصابين بهذا المرض وبالفعل كانت الدراسة على حسب الفرضيات التيغفترضوها بحث عدلت ممارسة العاب الفيديو من بعض Gary W.GIUMETTI PATRICK M.MARKEY

السلوكات لدى المصابين

- الدراسة الرابعة بعنوان :

4- the impact of electronic media violence scientfic theory and research

قامت بهذه الدراسة كل من (L.ROWELL HUESMANNk PH D INSTITUTE FOR SOCIAL RESEARCH THE UNIVERSITY OF MICHIGAN ANN ARBOR , MICHIGAN2007)

تمت هذه الدراسة في معهد البحوث الاجتماعية بجامعة مشيغانوذالك بدراسة تاثير الملتيميديا بما في ذلك التلفاز ، الكمبيوتر العاب لوحة المفاتيح ، ذات الطابع العنيف ومدى تحقق النظريات الموضوعية في اسباب تولد السلوك العنيف لدى المراهقين .

- الدراسة الخامسة بعنوان :

5-Violent vidio games and anger as predictors of aggression

قام بهذه الدراسة كل من (Gary W.GIUMETTI PATRICK M.MARKEY Department of psychology villanova university 800.2007)

قام الباحثون بدراسة كل من متغير الغضب وألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني كمؤشرين لتسبب في العدوان ، وكانت النتائج ان العاب الفيديو تؤثر بشكل كبير في تكوين السلوك العدواني للملراهقين كون هذه الاخيرة تلعب كمصدر تكوين الشخصية لدى المراهق .

- الدراسة السادسة بعنوان :

6- the effect of the amount of blood in a violent video game on aggression hostility and arousal

قام بهذه الدراسة كل من الباحثين . (cristopher p .barlettrichard j harrisscalliebruey department of psychology lowa state university 2007.USA kansas state)University

حيث ركزت هذه الدراسة على محتوى العاب الفيديو وذالك بالتركيز على متغير كمية الدم في هذه الالعاب من حيث الاكثر دموية ، متوسطة ، اقل دموية وربط هذا المتغير برفع درجة الاثارة ، العدوانية والعنف . وكانت النتائج المتحصل عليها : الاطفال الذين يمارسون الالعاب الأكثر دموية لديهم نسبة عدوانية وإثارة أكثر من الأطفال الذين يمارسون العاب اقل دموية

- خلاصة الدراسات السابقة :

من خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا حول العاب الفيديو يتبين انها لا تخدم الموضوع بصفة مباشرة وإنما تناولت هذه الدراسة تأثير ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني على المرهقين الاطفال وذالك اكتساب السلوك العدواني عند ممارستها.

- نستخلص من عرض وتحليل الدراسات السابقة والبحوث المشابهة إلى تحديد النواحي النظرية والإجراءات العلمية للدراسة الحالية كالتالي :

1- تحديد وتفهم الجوانب المختلفة لمشكلة البحث الحالي.

2- صياغة الأهداف والفروض للدراسة الحالية .

3- التأكيد على أهميته .

4- تحديد نوعية وحجم العينة .

5- تحديد المنهج المناسب لإجراء الدراسة الحالية[1] .

6- التعرف على وسائل جمع البيانات لإجراء الدراسة .

7- تحديد المرحلة العمرية لعينة البحث.

8- اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل بيانات الدراسة وكيفية عرضها بصورة سهلة وواضحة.

تمهيد:

يعتبـر النشـاط البـدني الرياضـي إحـدى اتجاهـات ثقافـة الرياضـي التـي يرجـع أساسـها إلـى قـديم الزمـان حينمـا كـان الانسـان البـدائي الاول يمـارس كثيـرا مـن النشـاطات تلقائيـا ضـمانا لإشـباع حاجاتـه الأوليـة فاقـام مسـابقات العـدو والجـري والسـباحة والرمـي والمصـارعة والقفـز وغيرهـا مـن النشـاطات السـابقة ثـم أضـاف إلـى هـذه النشـاطات الأساسـية بعـض الوسـائل كـالكرات ، المضـارب والشـبكات ووضـع لهـا القـوانين واللـوائح واقـام مـن أجلهـا تـدريبات ومنافسـات وعمـل جاهـدا علـى تطويرهـا والارتقـاء بهـا حتـى أصـبحت إحـدى الظـواهر الإجتماعيـة الهامـة التـي تـأثر فـي سـائر الأمـم واصـبحت عنوانـا لكفـاح الانسـان ضـد الـزمن وذلـك ليبلـغ أعلـى المسـتويات فـي الأداء والمهـارة أمـا فـي عصـرنا هـذا فـإن النشـاط البـدني الرياضـي اصـبح عنصـرا مـن عناصـر التضـامن بـين المجموعـات الرياضـية وفرصـة لشـباب العـالم أجمـع ليتعـارفوا بعضـهم لـبعض خدمـة للمجتمـع بالإضـافة غلـى ذلـك فهـي تسـاهم فـي تحقيـق ذات الفـرد بإعطائـه الفرصـة لإثبـات صـفاته وتحقيـق ذاتـه عـن طريـق الصـراع وبـذل المجهـود فهـو يعـد عـاملا مـن عوامـل التقـدم الاجتمـاعي وفـي بعـض الأحيـان تقدمـه المهنـي .

2- النشاط البدني الرياضي:

1.2- 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، ضمنا لإشباع حاجياته الأولية، فأقام مسابقات العدوى والجري والسباحة والرمي، المصارعة، القفز وغيرها من النشاطات الرياضية الأخرى محاكيا أجداده الأولون و مستفيدا من خلفية الرياضة السابقة، ثم أضاف إلى هذه النشاطات الأساسية كالكرات والمضارب و الشبكات، ووضع لها القوانين و اللوائح، 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 الزمان وذلك ليبلغ أعلى المستويات الأداء و المهارة.

أما في عصرنا هذا فان النشاط الرياضي البدني أصبح عنصرا من عناصر التضامن بين المجموعات الرياضية ورخصة لشباب العالم أجمع ليتعاونوا بعضهم مع البعض خدمة للمجتمع.

بالإضافة إلى ذالك فهي تساهم في تحقيق ذات الفرد بإعطائه الفرصة لإثبات صفاته الطبيعية وتحقيق ذاتي عن طريق الصراع وبذل الجهود، فهو يعد عاملا من عوامل التقدم الاجتماعي وفي بعض الأحيان التقدم المهني إذ يعتبر النشاط البدني و الرياضي عاملا أساسيا في إعداد الفرد للدخول إلى الحياة العادية و العملية [1].

---

[1]- علي يحي المنصوري: **الثقافة والرياضة**، الجزء الأول، د ط، 1971، ص 209، 210.

2.2- أنواع النشاط البدني الرياضي:

للنشاط البدني الرياضي عدة أنواع منها الجماعية والفردية وألعاب الذكاء وهي الهادئة والألعاب التي تعتمد على القوة و السرعة، ومن هذه الألعاب و المنافسات نستنتج الأنواع التالية:

1.2.2- الرياضات الفردية:

هي تلك الرياضات التي يواجه فيها اللاعب خصما في ميادين الرياضة الفردية، وهي الميادين التي تعود ممارستها على الشجاعة والصبر وبذل الجهد و استخدام الفكر وحسن التصرف واجتناب اليأس في حالة الهزيمة ومن أمثلتها، ألعاب القوى، الجيدو، السباحة... الخ [1].

ومن بين بعض العاب القوى: السرعة، المداومة، و الوثب العالي، القفز الطويل رمي الرمح، رمي القرص، دفع الجلة وغيرها.

2.2.2- الرياضات الجماعية:

يحصل فيها تفاعل كبير بين الرياضيين، وهذا التفاعل ينجم ما نسميه بالديناميكية الجماعية حيث يحقق فيها تنظيم علاقة الفرد بالفريق الذي ينتمي إليه، وفيها تنظيم دقيق لعلاقة الفرد أمام الخصم ويتعود على تحمل المسؤولية عن طيب خاطر و تشجيع روح التضامن و التعاون الوثيق[2].

هذا التقسيم من الناحية الاجتماعية، كما يمكننا تقسيمه حسب أوجه النشاط وطبقا للطريقة التي يؤدي بها النشاط، فمنه من يحتاج للكرات و أدوات خاصة ومنها لا يحتاج إلى ذلك.

[1]- ذراع الشيخ عيسى وآخرون: **المقاربات النفسية الاجتماعية وأثرها على العلاقة بين الأستاذ والمناقش في ت.ب.**ر شهادة ليسانس، 2013.

[2] -a r t : n°= 17/1995 de journal officiel de la république démocratique et populaire.

1.2.2.2- ألعاب هادئة:

لا تحتاج إلى مجهود جسماني يقوم به الفرد وحده أو مع أقرانه في جو هادئ ومكان محدود كقاعة الألعاب الداخلية، أو إحدى الفرق وأغلب ما تكون هذه الألعاب فكرية مثل الشطرنج.

2.2.2.2- ألعاب بسيطة:

ترجع بساطتها إلى خلوها من التفاصيل وكثرة القواعد وتتمثل في شكل أناشيد وقصص مقرونة ببعض الحركات البسيطة، التي تناسب الأطفال كالموجودة في المسرحيات.

3.2.2.2- ألعاب المنافسة:

تحتاج إلى مهارة وتوافق عضلي عصبي ومجهود جسماني يتناسب ونوع هذه الألعاب، يتناسب فيها الأفراد فرديا وجماعيا ومن أمثالها كرة القدم والجمباز [(1)].

و بما أن في المنافسة يشترط توفر خصمين أو متنافسين فلابد من توفير جميع الشروط من قبل أحد المتنافسين من أجل تحقيق الفوز.

وفيما يخص النشاط الرياضي المرتبط بالمدرسة والذي يدعى بالنشاط اللاحق للتربية البدنية فإنه يعتبر أحد الأجزاء المكملة لبرنامج التربية البدنية ومحقق نفس أصدائها.

3.2.2- النشاط الرياضي الداخلي:

هو النشاط الذي يقدم خارج أوقات الجدول المدرسي، والغرض منه إتاحة الفرص لكل تلميذ ممارسة النشاط المحبب لديه، وتطبيق المهارات التي تعلمها التلاميذ خلال

[1]- محمد عادل خطاب: **التربية للخدمة الاجتماعية**، القاهرة، دار النهضة العربية، القاهرة، 1965، ص 70

الدرس، وهو أنواع الممارسة الفعلية التي تتصل فعلا إتصالا وثيقا بالدروس التي تمثل القاعدة والتي تبنى عليها تخطيط النشاط الداخلي، ويختلف النشاط الداخلي من مدرسة لأخرى، وذلك لأنه يخضع للإمكانيات المتوفرة وطبيعة البيئة والنشاط الداخلي يحتوي على كل الأنشطة المتوفرة في المدرسة الفردية منها والجماعية، يتم النشاط الداخلي عادة في أوقات الراحة الطويلة و القصيرة في اليوم المدرسي، وتحت إشراف المدرسين والطلاب الممتازين و الذين يجدون فرصة جيدة لتعلم إدارة النشاط الرياضي وكذلك التحكم بشكل عام فان هذا النشاط ينتج للتلاميذ بالتدريب على المهارات و الألعاب الرياضية خارج وقت الدرس، وينضم النشاط الداخلي بالمدرسة طبقا للخطة التي يضعها المدرس، سواءا كانت مباريات بين الفصول أو العروض الفردية أو أنشطة تنظيمية (1).

1.3.2.2- مميزات النشاط الرياضي الداخلي:

له عدة مميزات تربوية، نفسية، بدنية، وغيرها ويمكن أن نلخصها فيما يلي:

- ✓ يتيح هذا النشاط فرصة لكل تلميذ في أن يشترك اشتراكا ايجابيا في النشاط المحبب إليه.
- ✓ ينتج النشاط الرياضي الداخلي فرصة التعلم عن طريق الممارسة العملية التربوية الصحيحة.
- ✓ يساعد على الترويح و حسن استغلال أوقات الفراغ بحيث لا يتطلب مستوى عال من المهارة.
- ✓ يتيح الفرصة لتنمية الصفات الاجتماعية وتنمية روح الجماعة.(2)

[1]- محمد عوض بسيوني، فيصل ياسين الشاطبي: **نظريات وطرق التربية البدنية**، ديوان المطبوعات الجامعية، د ط، الجزائر ،1992، ص 131 .

[2]- ذراع الشيخ عيسى وآخرون **مرجع سابق** ، ص 66

✓ كما يتيح للأفراد فرصة اكتساب مجالات جديدة و اكتساب خبرات لم يسبق لهم أن تطرقوا لها.

2.3.2.2- أهداف النشاط الرياضي الداخلي:

✓ يسعى النشاط الرياضي الداخلي لتحقيق جملة من الأهداف التربوية و السلوكية و الاجتماعية تتلخص فيما يلي:

✓ يحقق أهداف التربية البدنية و الرياضية.

✓ يرفع من مستوى التلاميذ في الأنشطة المختلفة.

✓ يخلق روح التعاون و المساعدة داخل المؤسسة.

✓ ينمي الجوانب النفسية كالميول و الاتجاهات.

✓ يدعم القيم الخلقية و الاجتماعية لدى المتعلمين.

✓ ينمي الشخصية (الاستقلالية و القيادة) [1].

4.2.2- النشاط الرياضي الخارجي:

النشاط الرياضي الخارجي هو نشاط مكمل لمنهاج التربية البدنية و الرياضية بالمدرسة ويختص بالممتازين في الأداء الرياضي، و النشاط الخارجي نشاط تنافسي أساسا، يتبارى فيه وحدات تمثل المدرسة مع وحدات مماثلة أخرى من نفس السن ونفس الجنس، و تجري مباريات هذا النشاط وفقا لقواعد وشروط متفق عليها بهدف تحديد الفائز و الفائزين من بين المشتركين.

ولا شك أن منهاج التربية البدنية والرياضية الجيد هو الذي يتيح فرصة اكتشاف قدرات التلاميذ و يوجههم من خلال برنامج النشاط الرياضي الخارجي، و المتمثلة فيما يلي: [2]

[1]- ليلى عبد العزيز زهران: **علم النفس الاجتماعي**، عالم الكتب، ط5، ص 154.

[2]- محمد عوض بسيوني، فيصل ياسين الشاطبي: **مرجع سابق**، ص 193.

1.4.2.2- برنامج النشاط الرياضي الخارجي:

نشاط الفرق المدرسية:

فكما هو معروف أن لكل مدرسة أو مؤسسة تربوية فريق يمثلها في الدورات الرياضية بين المدارس سواءا في الألعاب الفردية أو الجماعية، وهذه الفرق تعتبر الواجهة الرياضية للمدرسة وعنوان تقديمها في مجال التربية البدنية ويتألف فريقها من بين أحسن التلاميذ الذين تفرزهم دروس حصة التربية البدنية و الرياضية وكذا الأنشطة الداخلية ومن هنا وجب الاهتمام بهذه الفرق ومد يد المساعدة إليها.

النشاطات الخلوية:

وهي أهم الأنشطة التي يجد فيها التلاميذ راحتهم و يعبرون عن شخصيتهم بحرية، ومن هذه النشاطات نجد الرحلات و المعسكرات حيث تقام العديد من الأنشطة فيها، فيتعلم التلاميذ منها الكثير من الأمور التي تساعدهم في حياتهم المستقبلية، بالإضافة الى الصفات النفسية الأخرى كالاعتماد على النفس والقدرة على اتخاذ القرارات و تحمل المسؤولية.

2.4.2.2- مميزات النشاط الرياضي الخارجي:

وتتمثل مميزات النشاط الرياضي الخارجي فيما يلي:(1)

- ✓ الإرتقاء بمستوى الأداء الرياضي.
- ✓ تعلم قوانين الألعاب و الخطط.
- ✓ تحقيق النمو البدني و الصحي و العقلي و النفسي و المحافظة عليه.
- ✓ تنمية النمو و التكيف الاجتماعي.
- ✓ تنمية النضج الانفعالي و تطوير العادات والسلوكيات المختلفة.
- ✓ إفساح المجال للفرق الرياضية للتنمية الاجتماعية والنفسية.
- ✓ احتكاك التلاميذ مع غيرهم من تلاميذ المدارس الأخرى.

1- ليلى عبد العزيز زهران، **مرجع سابق** ص160.

3.2- أثر النشاط البدني الرياضي في حياة المراهق:

الحقيقة التي لاشك فيها أن الجسم وحدة متكاملة، يرتبط عمل كل جزء فيها بعمل الأجزاء الأخرى أشد أنواع المعرفة فائدة للمراهق هو ما يتصل بجسمه وخصوصا ما يتعلق بحركته، هناك أسس أخرى تؤثر في جسم المراهق، منها التغذية و الراحة، ولكن لو تحرينا الأمر لوجدنا أن الحركة هي أهمها وخصوصا بعد هذا التطور العظيم في نمو الفرد وحركته بعد سيطرته على الآلة وتطويعها لخدمته في قضاء حاجته فأصفه قليل الحركة، و المراهق مثله مثل أي إنسان أصبحت حركته، وبالتالي محدودة كادت أن تنعدم خاصة عندما انتشرت وسائل الترفيه المختلفة ولا نعجب إذا رأينا المراهقين كثيرا ما يعانون من الصراع و الأرق، ومن الأمراض، الرومانزمية و العصبية و القلبية، وليس مصادفة أن تنتشر بينهم الأمراض النفسية والاضطرابات السلوكية بهذا الشكل المرعب، والسبب في هذا واضح لا يحتاج إلى إثبات، فمعظم المراهقين قليلو الحركة، وإن تحركوا لقضاء حوائجهم الضرورية اللازمة لحياتهم فإن حركاتهم تكون في أضيق الحدود، وعلى مدى جد قصير، مما ينتج و بالتالي حدوث الضرر على أجسادهم، وهذا ما يشير إلى ضرورة القيام بالنشاط البدني الرياضي، عند المراهق، حتى يتسنى له إبعاد كل الأمراض و الملل التي غالبا ما تصيب جسده.

ففي حركة اللعبة الجماعية التي يلعبها المراهق مع أقرانه في المجموعة، يتعلم فيها التعاون والنظام والطاعة و إنكار الذات في سبيل المجموعة ككل، وفي اللعبة [1] الفردية التي ينازل فيها الفرد زملائه يتعلم الشجاعة و الصبر وحسن التصرف والاعتماد على النفس، وتصحيح الخطأ الذي يقع فيه، فتزداد مداركه و تقوى شخصيته وتتبلور.

---

[1]- أخضري اسماعيل، قصاب يوسف، زيوتي محمد حمزة: **مذكرة تخرج شهادة لسانس الأثار النفسية والإجتماعية في العلاقات بين التربية البدنية والرياضية والتلاميذ فيما بينهم في مرحلة الثانوية**، الفصل الثاني، 2013/2012.ص 77.

لذلك فان الحركة بنوعيها تؤثر في جسم المراهق بدنيا وعقليا وروحيا، وممارسة الرياضة في سن المراهقة لا تقل فائدتها عن فائدة التغذية، والملعب لا يقل عن المدرسة أهمية في تعليم المراهقين السلوك الحسن و المبادئ القومية.

فمن ناحية التدريب فقد حددوا ذالك شروطا عدة منها:

- ✓ أن تؤدي التمارين حسب تدرج خاص، حيث يبدأ بالسهل منها فالأصعب ثم ينتهي بالسهل.
- ✓ عليه أن يراعي في اختيارها قدرة المراهق، وأول الخطوات هي الحركة
- ✓ أن يتيح للمرهق اختيار اللعبة التي يميل إليها، فلا تفرض عليه لعبة بعينها بل يجب أن تضم أوقات التدريب وأن تساعده على أسس لعبته المختارة، وأن نبين له نقاط الخطأ في ألعابه حتى يتركها ويصوبها، و الأفضل أن يكون تدريبه على لعبة ما بإشراف مدرب فني أخصائي
- ✓ يجب أن يوضع في الاعتبار أن الإقتصاد على حركة اللعبة في تربية جسم المراهق غير كاف، إذ لا بد أن ندفعه إلى القيام بأداء التمرينات البدنية لأنها الأساس في تقويم الجسم واعتدال القامة وتكوينها، والمراهق أكثر الناس حاجة إلى الحركة، و النشاط الرياضي وسيلة لتمضية أوقات الفراغ مع الأصدقاء، بعيدا عن الأهل و المنزل [1].

فالنشاط البدني الرياضي زيادة على أنه ينمي الفرد المراهق من الناحية الجسمية فله دور آخر وهو وسيلة القضاء أو لملأ وقت الفراغ، ووسيلة ناجحة كذلك لرد كثيرا من الأخطاء في سن المراهقة وكثيرا ما يكتسب المراهق عن طريقه مهارات جديدة ناجحة في الحياة، كما أن الترويح عن نفس المراهق في أداء النشاط الرياضي وسيلة لتجديد الحيوية و التقدم بالصحة وتقوية التوافق العضلي والعصبي وعلاج العيوب الخلقية الجسمانية الناتجة عن أوضاع جسمه الخاطئة في أعماله اليومية أو المهنية.[2]

---

[1]– وليام ماترز، رالف بيتز، تعريب خليل رزوق: **المراهق والبلوغ**، دار الحرف العربي للطباعة والنشر والتوزيع، د ط، ب ت، ص 129، 130 .

[2]– أخضر إسماعيل مرجع سابق ، ص55.

4.2- خصائص النشاط البدني الرياضي:

يتميز النشاط البدني الرياضي بعدة خصائص متنوعة لعل أهمها ما يلي:

- ✓ النشاط البدني الرياضي عبارة عن نشاط اجتماعي، وهو تعبير عن تلقي متطلبات الفرد مع متطلبات المجتمع.
  - ✓ خلال النشاط البدني الرياضي يلعب البدن وحركاته الدور الرئيسي.
  - ✓ أوضح الصور التي يتم بها النشاط الرياضي هو التدريب ثم التنافس.
  - ✓ يحتاج التدريب والمنافسة الرياضية أهم أركان النشاط الرياضي إلى درجة كبيرة من المتطلبات والأعباء البدني ويؤثر المجهود الكبير على سير العمليات النفسية لأنها تتطلب درجة عالية من الانتباه والتركيز.
  - ✓ لا يوجد أي نوع من أنواع نشاط الإنسان من أثر واضح للفوز والهزيمة أو النجاح والفشل وما يرتبط بكل منهم في نواحي سلوكية معينة، بصورة واضحة مباشرة مثلما يظهره النشاط الرياضي.
- ✓ يتميز النشاط الرياضي لحدوثه في جمهور غفير من المشاهدين، الأمر لا يحدث كثيرا في فروع الحياة. [1]
- ✓ فكما نلاحظ فان النشاط الرياضي يحتوي على مزايا عديدة ومفيدة تساعد الفرد لتكيف مع محيطه ومجتمعه، حيث يستطيع إخراج الكبت الداخلي والاستراحة من عدة حالات عالقة من ذهنه.

5.2- الإسلام والرياضة:

إن ديننا الحنيف شرع لنا الرياضة من خلال النبي محمد صلى الله عليه وسلم، ولما فيها من فوائد ومن ذلك نستنتج نوعين من الرياضة في الإسلام، وهما ممارسة الرياضة من خلال

1- عصام عبد الخالق: **التدريب الرياضي النظريات والتطبيقات**، دار الكتب الجامعية، ط2 ، مصر، 1972، ص 14، 15.

القيام بالعبادات وبعض الرياضات التي مارسها الرسول صلى الله عليه وسلم والصحابة الكرام حيث نجد:

1.5.2- مظاهر الرياضة في الإسلام:

قال تعالى: "وأعدوا لهم ما استطعتم من قوة ومن رباط الخيل"[1].

قال"صلى الله عليه وسلم": " ارموا فإن ما بين المرمين روضة من رياض الجنة "

فمن هذا نستنتج أنه مورست عديد الرياضات في الإسلام وذلك من دعوة الرسول صلى الله عليه وسلم لها ومن بين الرياضات الممارسة في وقت الرسول صلى الله عليه وسلم ما يلى:

2.5.2- الفروسة:

إن الفروسة كان لها الفضل الكبير في وجود أبطال مسلمين يعتمد عليهم في أوقات الحرب خاصة، حيث أن الفروسة قي صدر الإسلام كان لها أربع أنواع :

- ✓ ركوب الخيل والكرة.
- ✓ ركوب الخيل بالقوس.
- ✓ ركوب الخيل والمطاعنة بالرماح.
- ✓ ركوب الخيل والمبارزة بالسيف.

ومن أبرز المسلمين العرب الذين اشتهروا بالفروسية: خالد بن الوليد، أبو بكر الصديق، حمزة بن عبد المطلب الذين اتصفوا بأخلاقهم ومقدرتهم على مواجهة الصعاب.

3.5.2- الرماية:

إن الإسلام دعا إلى الرماية وهذا استنادا إلى قوله" صلى الله عليه وسلم" "عامهم الرمي بإغراء وترغيب"، وقال أيضا "من تعلم الرمي ثم نسبه فهي نعمة ظفر بها" وقال

---

[1]- القرآن الكريم: **سورة الأنفال**، الآية 60.

أيضا: "ومن تعلم الرمي ثم تركه فليس منا"، وقال أيضا: "ارموا واركبوا فإن ترموا خير لكم من أن تركبوا" وعليه فإن الرماية كانت مقسمة إلى أقسام ومن أهمها ما يلي:

- ✓ السرعة.
- ✓ شدة الرمي والإصابة والإحراز.
- ✓ فالرماية كانت تعتمد على القوس، الوتر، السهم، الرمي.

4.5.2- السباحة:

لقد حث الإسلام على ممارسة السباحة وذلك انطلاقا من قوله صلى الله عليه وسلم "حق الولد على الوالد أن يعلمه الكتابة والسباحة والرمي وأن يورثه طيبا " هذا لأن الإسلام كان مدرك لفوائد السباحة في حياة الفرد.

5.5.2- المصارعة:

لقد دعا الإسلام إلى ممارسة المصارعة بما فيها من حكمة تعلم الصبر والتسامح عند المقدرة والتحكم في النفس وضبطها وهذا طبقا لقوله" صلى الله عليه وسلم" " ليس الشديد بالصرعة وإنما الشديد من يملك نفسه الى الغضب" [1].

حيث يروى عن الرسول " ص" أنه صارع محمد بن علي ركانه فصرعه الرسول الكريم وأضجعه وهولا يملك من نفسه شيئا حتى غضب ثم قال عديا محمد فقاد الرسول الكريم وصرعه مرة أخرى وحينها أسلم بعد هذه المصارعة.وهذه مجمل الرياضات العالمية والأولمبية بالإضافة إلى باقي الرياضات.

---

[1]- حسن أحمد الشافعي: **حقوق الإنسان وقانون الطفل في التربية البدنية والرياضية في الشريعة الإسلامية، المواثيق الدولية، الإقليمية، المحلية**، ط1 الإسكندرية، دار الوفاء لدنيا الطباع والنشر، ص 285، 286.

6.5.2- الرياضة من خلال العبادات:

1.6.5.2-الصلاة:

إن الصلاة هي رياضة إجبارية تؤدى خمس مرات في اليوم، بغير إجهاد ولا تعب أو إرهاق، فالصلاة لها أهمية كبيرة في تنشيط الأجهزة وتسوية العضلات والمفاصل وهي صالحة لكل سن وجنس، حيث يتبين أهم التمرينات التي يقوم بها المصلي فيما يلي:

- عند التكبير يتم رفع الذراعين ومفصل الكتفين إلى أعلى، مما يؤدي إلى امتداد عضلات الصدر وبالتالي رفع الصدر إلى أعلى وتحسين الشهيق، ومرونة مفصل الكتف وتصليبه.
- وبعد قراءة الفاتحة وما بعدها يتم ثني الجذع للأمام مع وضع اليدين على الركبتين مما يؤدي إلى انقباض مثنيات مفصل الفخذ، عضلات البطن وامتداد عضلات الظهر والقطن والضغط على الركبتين يؤدي إلى الخلف وبالتالي تؤدي تمارين للعضلات الخلفية للفخذ والركبتين.
- عند السجود يتم ثني الركبتين كاملا، هذا ما يؤدي إلى الزيادة في مرونتها وبالتالي عدم تخلف مفصلي الركبتين وعند وضع الجبهة على الأرض وثني الجذع يعتبر بمثابة تدليك ذاتي للمعدة والجهاز الهضمي.

ولذلك تعتبر الصلاة أحسن رياضة يمارسها الفرد خمس مرات في اليوم.

2.6.5.2-الحج:

إن الحج هو رياضة لها أثر بالغ في الجانب النفسي والبدني فالإحرام فيها مشقة وشدة في التحمل طول مدة الحج، بالإضافة إلى وضعية المسلم ونفسيته، حيث أنه يتواجد في جو ديني له تأثير على النفس وفائدة كبرى عليها، فكل حرمة يقوم بها الحاج تعتبر رياضة تقوي البدن وتزيد في قوة التحمل وتساعده على التحلي بالصبر.

3.6.5.2- الصيام:

إن الصيام يعتبر نظام رياضي يساعد على اكتساب لياقة بدنية، والتقليل من الوزن والانتظام في أوقات الغذاء، وهذا ما يقارب الحمية التي يتبعها أصحاب الوزن الزائد، بالإضافة إلى أن الصيام يساهم في تهذيب الأخلاق وكبح الشهوات، والتعود على نمط واحد في الحياة اليومية وبالتالي يعتبر الصيام رياضة نفسية وبدنية.

وعليه يتبين لنا أن أركان الإسلام تمثل رياضة يمارسها المسلمين بصفة مستمرة ودورية [1].

[1]– حسن أحمد الشافعي، **مرجع سابق**، ص 286.

خلاصة :

للتربية البدنية والرياضية دور بالغ الأهمية في حياة الإنسان، وتبرز أهمية النشاط البدني والرياضي كوسيلة تخص تنمية الكفاءة البدنية للفرد وما يتصل بها من قيم صحية التي تساهم في تكوين فرد صالح وتكسبه لياقة بدنية تأهله للقيام بواجباته ومواجهة متطلبات الحياة، والعمل بما يحقق السعادة والصحة الجيدة، وفي الأخير فالتربية البدنية الرياضية والنشاط البدني ما هما إلا مظهران من مظاهر التربية الحديثة حيث أن مفهومهما يشمل الهدف التربوي بالدرجة الأولى ثم التعليمي والمعرفي بالدرجة الثانية.

تمهيد :

تعتبر مرحلة المراهقة من أصعب المراحل التي يمر بها الكائن الإنساني نظرا للتغيرات الفيزيولوجية التي تحدث فيها ، وهي مرحلة الضغوط والتوتر والقلق و الصراع حيث تتميز بالسلوك المضطرب ، فمرحلة المراهقة من بين المواضيع التي جذبت إنتباه وإهتمام الباحثين ،حيث تعرف عبى أنها مرحلة إنتقال من الطفل يعتمد كل الإعتماد على الآخرين إلى الراشد مستقل بذاته ولا شك أن هذا الإنتقال يتطلب تحقيق توافق جديد تفرضه ضرورات سلوك الطفل و السلوك الراشد في مجتمع ما ونظرا لأهميتها البالغة في تكوين شخصية المراهق ، حيث يتعلم فيها الناشئين تحمل المسؤولية الاجتماعية وواجباتهم الأمر الذي أدى إلى دراستها بشكل دقيق من خلال فهم جميع مظاهر النمو التي يمر بها المراهق في هذه المرحلة ،وسنتطرق فيما يلي إلى : تعريف المراهقة ،المراحل الزمنية لها ، مظاهر النمو فيها ،مشكلات المراهقة ، وتعريف المرحلة الإكمالية واحتياجاتها وأنواعها وأهدافها ، ثم تطرقنا إلى مميزات التلميذ في هذه المرحلة والبرنامج وطريقة التدريس.

3- المرحلة العمرية :

1.3- تعريف المراهقة:

1.3.1- لغة :

- هي من الفعل "راهق" و راهق الغلام أي قارب الحلم أي بلغ حد الرجال فهو مراهق .[1]

- تعني الاقتراب و الدنو من الحلم ، و المراهقة بهذا المعنى : الفتى الذي يدنو من الحلم و معنى المراهقة بالانجليزية (adolescence) و المشتقة من الفعل اللاتيني (adolesceh) و معناها الاقتراب من النضج البدني و الجسمي و العقلي والانفعالي و الاجتماعي ، و المراهقة تقع بين نهاية الطفولة وبداية الرشد بذلك فالمراهق لم يعد طفلا وليس راشد .[2]

2.3.1- اصطلاحا :

- تعرف المراهقة على أنها المرحلة ما بين 12 إلى 20 سنة و هذه التحديدات غير دقيقة لان ظهور المراهقة و مدتها يختلفان حسب الجنس و الظروف البيئية و العوامل الاجتماعية والاقتصادية

- إن المراهقة قد تسبق سن 13 سنة بعامين وقد تتأخر إلى 21 سنة أي ما بين 11 إلى 21 سنة .[3]

- تعرف المراهقة على أنها فترة الحيات الواقعية بين البلوغ و النضج و تتميز بتغيرات جسمية و نفسية ملحوظة كالحساسية الزائدة و الوقوف على القيم المجردة بحيث يصبح هناك اهتمام بالمظهر و الدين.[4]

- المراهقة هي مرحلة يمكن تحديدها ببدء نضج الوظائف الجنسية و تنتهي بسن الرشد و إشراف القوى العقلية المختلفة على تمام النضج.[5]

---

[1] فؤاد افرام السبتاني ، **منجد الطالب** ، دار المشرق، الطبعة الثالث و الأربعون ، بيروت ،1995 ، ص 256.

[2] علي فالح الهنداوي ، **علم النفس الطفولة والمراهقة** ، العين دار الكتاب الجامعي ، بدون طبعة ، 2002 ، ص 288-289.

[3] نادية شرادي ، **التكيف المدرسي للطفل و المراهق** ، دار الراتب الجامعي ، الطبعة الأولى ، بيروت ، 2000 ، ص 235-236 .

[4] عبد الرحمن العيسوي ، **سيكولوجيا النمو** ، دار النهضة العربية للطباعة والنشر ،بدون طبعة ، بيروت ، 2002 ، ص 36.

[5] خليل ميخائيل معوض ،**قدرات و سمات الموهوبين** ، جامعة الإسكندرية ،بدون طبعة، مصر ، 2000 ، ص 15.

2.3- المراهقة حسب بعض العلماء:

المراهقة حسب كل من "دوبيس" ، "كستيمبورغ" ، "لوهال"

1.2.3- المراهقة حسب دوبيس –debesse:

يرى "دوبيس" إن المراهقة تعتبر عادة مجموعة من التحولات الجسمية و النفسية التي تحدث بين الطفولة سن الرشد .

كذالك المراهقة مرحلة انتقالية تحدث فيها تغيرات من جانبين أساسين هما :

2.2.3- تغيرات جسمية :

تتمثل في النضج الفسيولوجي الذي يبلغ ذروته في هذه المرحلة إذ يكتمل نمو الأعضاء الداخلية و الخارجية ، بحكم هذه التغيرات المورفولوجية التي تطرأ على المراهق ، يميل هذا الأخير إلى العزلة و الانطواء .

3.2.3- تغيرات نفسية :

تتميز بتجديد النشاط الجنسي و نضجه إلى جانب نمو القدرات العقلية كالقدرة على التفكير المنطقي و التجريد و التخيل ، كما تتخيل المراهقة الأزمات و القلق و التوتر ، باعتبارها مرحلة الانبثاق الوجداني و فترة التحولات النفسية العميقة ، التي تؤدي بالمراهق لسعي في هذه المرحلة ، إلى التخلص من رباط التعلق الطفولي بوالديه راغبا في التحرر و تأكيد الذات .

4.2.3-المراهقة حسب كستمبورغ –kestemberg:

بالنسبة لـ "كستمبورغ" المراهقة مرحلة إعادة التنظيم النفسي مهدتها الجنسية الطفيلية ، على المدى الطويل و مختلف الاستمارات المعقدة التي حدثت في الطفولة و كذالك في مرحلة الكمون. ويرى كستمبورغ أن مرحلة المراهقة ليس عفوية ، ولا منفصلة عن باقي مراحل النمو السابقة بحيث إن هذه الأخيرة تتفاعل خبراتها و على أساسها تبني مرحلة المراهقة ، فما تختلف الطفولة من أثار تعود بوضوح على المراهقة ، إذ يعتبر كستمبورغ المراهقة فترة

تعديل لبنة سابقة للانا و ذلك بسبب التغير الجنسي الذي يتمثل في اكتساب النضج الجنسي مما يرفض على المراهق ضرورة إدماج هذا النضج التطوري في نظام العلائقي اللبيدي .

5.2.3- المراهقة حسب لوهال -lehalle:

أما "لوهال" فيرى المراهقة هي البحث عن الاستقلالية الاقتصادي و الاندماجية بالمجتمع الذي تتوسطه العائلة، و بهذا تظهر المراهقة كمرحلة انتقالية حاسمة ، تسعى إلى تحقيق الاستقلالية النفسية و التحرر من التبعية الطفولية، الأمر الذي يؤدي إلى تغيرات على المستوى الشخصي لا سيما في علاقته الجدلية بين الأنا و الآخرين.

وكذلك يرى "لوهال" أن المراهقة هي مرحلة جديدة لعملية التحرر الذاتي من مختلف أشكال التبعية. إذ تتضمن البحث عن الاستقلال الوجداني و الاجتماعي و الاقتصادي. [1]

نستخلص من التعاريف السابقة إن المراهقة مرحلة من المراحل النمو تتميز بعدة خصائص أبرزها التغيرات الجسمية و النفسية.

3.3- نظرة علم النفس قديما و حديثا للمراهق:

علم النفس القديم ينظر إلى المراهقة نظرة استسلام و تشاؤم. و أنها فترة ثورة وتمرد تتميز بالعواصف الهوجاء التي لا يمكن تجنبها إلا بإقامة الحواجز المضادة وكان يعتبر أيضا هذه المرحلة مستقلة و منفصلة تماما عن المراحل التي قبلها و التي بعدها.

أما علم النفس الحديث فيتجه أيضا إلى اعتبار مرحلة المراهقة غير مستقلة عن المراحل الأخرى بل متصلة و أنها تدرج في النمو البدني والجنسي و العقلي و هي امتداد للمرحلة التي تسبقها. [2]

4.3- مراحل المراهقة:

تعتبر المراهقة مرحلة من المراحل النمو وتقع بين الطفولة و الرشد و يمكن تقسيم مراحلها إلى ثلاث مراحل:

---

1 نادية شرادي ، **التكيف المدرسي للطفل و المراهق** ، دار الراتب الجامعي ، الطبعة الأولى ، بيروت ، 2000 ، ص239-240.

2 خليل ميخائيل معوض ، **المرجع السابق** ، ص 329.

1.4.3-المراهقة المبكرة (11-14 سنة) :

تعتبر فترة تقلبات عنيفة و حادة و مصحوبة بتغيرات في مظاهر الجسم ووظائفه مما يؤدي إلى الشعور بالتوازن كما تظهر اضطرابات انفعالية مصاحبة بتغيرات فيزيولوجية و ضغوط الدوافع الجنسية التي لا يعرف المراهق كيفية كبحها والسيطرة عليها و ترتبط هذه المرحلة بثلاثة مظاهر:

- ❖ الاهتمام بتفحص الذات و تحليلها و وصف المشاعر الذاتية مثل مذكرات المراهقين.
- ❖ الميل إلى قضاء أكثر الوقت خارج البيت بعيدا عن أفراد الأسرة و مراقبتهم .
- ❖ التمرد على التقاليد القائمة و المعايير السائدة.[1]

و تتميز هذه المرحلة بالانفعالات العنيفة و التناقض الانفعالي من حب و كره و شجاعة و خوف.

كما تنعكس حاجة المراهق من المزيد من الحرية في العديد من الأمور فيبدأ برفض جميع أفكار و معتقدات الأهل و يشعر بالإحراج إن تواجد في مكان واحد مع أهله ، وتبدو هذه المرحلة في غاية العشوائية بالنسبة للأهل ولكن عليهم التحلي بالصبر و الإصغاء إلى احتياجات أبنائهم و دعمهم لتطوير شخصياتهم المستقلة والخاصة . [2]

2.4.3- مرحلة المراهقة المتوسطة(15-18سنة) :

يملك المراهق في هذه المرحلة طاقة هائلة و القدرة على العمل و إقامة علاقات متبادلة مع الآخرين إيجاد نوع من التوازن مع العالم الخارجي دون الاعتماد كثيرا على الغير حيث يزداد الشعور بالاستقلالية. [3]

تقابل هذه المرحلة الثانوية و هنا تتباطأ سرعة النمو الجسمي نسبيا و تزداد الحواس دقة و يقرب الذكاء إلى الاكتمال و تظل الانفعالات قوية و تتسم بالحماسة.[4]

---

[1] رمضان محمد القذافي ،**علم النفس النمو الطفولة و المراهقة** ،المكتبة الجامعية الإسكندرية،بدون طبعة ، مصر ، 1997 ، ص 353-354.

2 عبد الحميد الشاذلي ،**علم النفس** ،المطبعة الجامعية الأزراطية ، الطبعة الثانية ، الإسكندرية ،2001 ص245-246.

3 رمضان محمد القذافي ، **المرجع السابق** ، ص 353-354.

4 عبد الحميد الشاذلي ، **المرجع السابق** ، ص245-246.

يصبح المراهق أكثر تصادما مع العائلة و يصر على ما يحلو له و يجرب الكثير من المراهقين الأمور الممنوعة كمصادقة رفقاء السوء،مخدرات، كحول،كنوع من التحدي للأهل و لفرض رأيهم الخاص .

3.4.3- المراهقة المتأخرة (18-21سنة) :

يسعى المراهق في هذه المرحلة إلى توحيد جهوده من اجل إقامة وحدة متآلفة من مجموعة أجزاءه و مكوناته،كما يتميز المراهق في هذه المرحلة بالقوة والشعور بالاستقلال.

حيث يشير العلماء إلى أن هذه المرحلة تعتبر مرحلة تفاعل و توحيد أجزاء الشخصية وتنسيق فيما بينها،بعد أن أصبحت الأهداف واضحة و القرارات مستقلة.[1]

في نهاية هذه المرحلة يتم النضج الجسمي و يصل الذكاء إلى قممه و يبدأ الاستعداد للحصول على عمل دائم و تكوين أسرة.

و في هذه المرحلة يعود الكثير من المراهقين لطلب النصيحة و الإرشاد من الأهل و هذا التصرف يكون مفاجئ للأهل .إذ يعتقد الكثير منهم أن النزاع و الصراع أمر محتم قد لا ينتهي أبدا و تبقى قيم و تربية الأهل واضحة و ظاهرة في هذه الشخصيات الجديدة إذا أحسن الأهل التصرف في هذه المرحلة.[2]

1 رمضان محمد القذافي ، **المرجع السابق** ، ص 356 -357 .

2 عبد الحميد الشاذلي ،**المرجع السابق** ، ص245-246.

5.3- مظاهر النمو في المراهقة:

1.5.3- النمو الجسمي:

تمتاز المراهقة بتغيرات جسمية سرعة و خاصة في السنوات الأولى بسبب زيادة إفراز هرمونات النمو، كما تميزها الحساسية النفسية و ظهور حب الشباب عند البعض فهذا يسبب الإحراج للمراهق لأنه يشوه مظهر وجهه كما أن التفكير أو التأخير في النمو الجسمي و الجنسي له مشكلات نفسية اجتماعية فالنضج المبكر لدى الإناث يسبب لهن الضيق و الحرج أما عند الذكور فينتج عنه الثقة بالنفس و تقدير مرتفع للذات و إن تأخير النضج عند الذكور يجعلهم أكثر نشاط.

مرحلة طفرة في النمو الجسمي طولا و عرضا في أجهزة الجسم الداخلي و الخارجي و قد تبدأ هذه الطفرة عند الأولاد الأصحاء في سن مبكر تصل سن عشرة سنوات و نصف.

يتفوق البنون على البنات في القوة الجسمية حيث تنمو عضلاتهم بشكل أسرع في حين أن البنات يتراكم الدهن حول الحوض و في العضدين و الفخذين و البطن.[1]

يؤثر في عملية النمو عاملان : احدهما داخلي وهو الوراثة , والثاني خارجي وهو البيئة ولا يمكن فصلهما عن بعضهما والواقع أن أي عيب أو شذوذ في النمو الجسماني للمراهق يعتبر بحق تجربة قاسية له فبعض العيوب الجسمية كحب الشباب أو الاعوجاج في الجسم أو عدم نماء العضلات يقلق المراهق يشعره بنقص كبير عندما يقارن مع زملائه.[2]

2.5.3- النمو العقلي و المعرفي :

ينمو الذكاء العام للمراهق و تزداد قدرته على القيام بالكثير من العمليات العقلي العليا كالتفكير و التذكر القائم على الفهم و الاستنتاج و التعلم و التخيل.

تنمو بعض المفاهيم المجردة كالحق و العدالة و الفضيلة حيث يتجه التخيل من المحسوس إلى المجرد كما تنمو لديه الميولات و الاهتمامات و الاتجاهات القائمة على الاستدلال العقلي و يظهر اهتمام المرهق لمستقبله المهني و الدراسي و تزداد قدرة الانتباه و التركيز،و

---

1 علي فاتح الهنداوي ، **المرجع السابق** ، ص 239-295-296.

2 خليل ميخائيل معوض ، **المرجع السابق** ، ص332-333.

يميل المرهق إلى التفكير النقدي حيث لا يسلم بالأمور دون دلائل أو حقائق كما تكثر أحلام اليقظة حول المشكلات أو الحاجات حيث يلجأ لها المراهق لا شعوريا لإشباع حاجيات .

تتميز هذه المرحلة بمرونة التفكير والقدرة على فحص الحلول البديلة بشكل منظم والجمع بين الحلول الممكنة للتوصل إلى إيجاد قانون عام.[1]

فترة النمو العقلي السريع ، حيث يصبح فيها الفرد قادرا على التفسير والتوافق مع ذاته ومع بيئته وتزداد قدرة المراهق على الانتباه لما حوله لمدة أطول مما كان عليه سابقا ويصبح بإمكانه استيعاب مشكلات معقدة بيسر ، وتصبح لديه قدرة كبيرة على الحفاظ والتذكر وتظهر الفروق الفردية في النمو العقلي واضحا .[2]

الميول العقلي للمراهق يبدوا في اهتماماته بأوجه النشاطات المختلفة كالميل للقراءة والاستطلاع الرحلات فهو يحاول التعبير عن ذاته ويحللها وينفذها فيصف مشاعره الذاتية وخبراته الوجدانية ، حيث يهتم المراهق بما يدور حوله وما يؤثر فيه من أحداث يومية .[3]

3.5.3- النمو الانفعالي:

المراهقة فترة نمو متزايدة لجميع الطاقات التي يملكها الفرد بما فيها النفسية والانفعالية وتمتاز انفعالاته في هذه المرحلة بالعنف والتهور والإرهاق ولا يستطيع التحكم فيها ويسعى المراهق للاستقلال الانفعالي أو الفطام النفسي والاعتماد. تتميز هذه المرحلة بالحياة والجل بسبب التغيرات الجسمية .

إن الأنماط الانفعالية في مرحلة المراهق هي نفس الأنماط الانفعالية في مرحلة الطفولة ولكنها تختلف من حيث الدرجة والنوع .[4]

ترتبط الانفعالات بتغيرات عضوية دالية يصاحبها مشاعر وجدانية وتغيرات فزيولوجية و كيميائية داخل الجسم ويؤثر العالم الخارجي في هذه الانفعالات فيهمل الكثير منها .

---

[1] رمضان محمد القذافي ، **المرجع السابق** ، ص 56-57.

2 علي فاتح الهنداوي ، **المرجع السابق** ، ص 297-300-303.

3 خليل ميخائيل معوض **المرجع السابق** ، ص 341-342-345.

4 علي فاتح الهنداوي ، **المرجع السابق** ، ص 297-300-303.

1.3.5.3- مظاهر النمو الانفعالي:

- ❖ التذبذب في المشاعر وسلوكيات والتوجيهات .
- ❖ الاندفاعية وركوب الخطر.
- ❖ سرعة الغضب والانفعال وعدم ضبط العواطف وبذاءة اللسان.
- ❖ تعجل المراهقة وذلك بفعل الأمور مثل :-
  - تضخم الصوت .
  - الشارب واللحية.
  - لبس الأحذية ذات الكعب العالي.
  - المبالغة في الزينة.
- ❖ الرغبة في تأكيد الذات وذلك بعدة أمور منها :
  - لبس ملابس متميزة
  - التصنع في الكلام والمشي.
  - إقحام النفس في مناقشات فوق مستوى المراهق.
  - التدخين لإثبات الرجولة و الاستقلالية.
- ❖ مقاومة السلطة :-
  - التمرد على الأسرة.
  - التمرد على المدرسة.
  - الميل للنقد.

2.3.5.3-العوامل التي تؤثر في الانفعالات:

- ❖ التغيرات الجسمية التي تطرأ على المراهق .
- ❖ نمو القدرات العقلية وتأثيرها على تغير انفعالات المراهق واستجاباته .
- ❖ التوتر والحرج الذي يصيب المراهق عند اختلاطه وتعامله مع الجنس الآخر.
- ❖ نوع العلاقات الأسرية القائمة بين الأبوين والإخوة والأقارب والإخوة فيما بينهما

❖ المظهر الانفعالي الديني في هذه المرحلة يبدو واضحا إذ تنتاب المراهق الشك والصراع الديني فهو يميل لمناقشة وتحليل وفهم الأمور والقيم الدينية فهم منطقيا وما يزيد من الانفعالات المراهق شعوره بالإثم والخطيئة نتيجة ما يرتكبه من أخطاء تتعارض مع القيم الدينية[1]

4.5.3- النمو الاجتماعي:

حياة المراهق الاجتماعية مليئة بالصراعات و الغموض و التناقضات فيعيش صراعا بين أراء أصدقائه وأراء أسرته وبين الرغبة في الاستقلال عن الوالدين وبين حاجته إلى مساعدتهم وبين رغبته في إشباع الدافع الجنسي وبين القيم الدينية والاجتماعية وكل هذا يؤدي إلى عيشه متناقضا تظهر في سلوكه وتفكيره بحيث يقول ولا يفعل ويحب و ينفر في نفس الوقت، يتمثل للجماعة ويرغب في السيطرة وتأكيد الذات .

❖ يتجه المراهق إلى الاهتمام بمظهره الشخصي وتوسيع دائرة علاقاته أمام البنات فعادة ما يتجهن إلى الاهتمام بمظهرهن أكثر من الذكور.[2]

❖ يسود المراهق في هذه المرحلة مشاعر الحب والود و يهتم بردود أفعال الآخرين اتجاه سلوكه ومشاعره، ويفكر في كيفية تحقيق استقلاله الاقتصادي.[3]

❖ يتميز المراهق برقة المشاعر وسرعة الانفعال والتمركز حول الذات والقابلية للإيحاء و النقد وحب الاطلاع والمعرفة والميل إلى التضحية والبحث عن المثل العليا . [4]

النمو الاجتماعي هما محصلة عاملين هما الفرد الإنساني ذاته ثم بيئته المحيطة به وما فيها من مؤثرات ثقافية واجتماعية ، فالمراهق ينفعل سلبا وإيجابا مع المجتمع ، ومن أهم أنماط السلوك الاجتماعي في فترة المراهقة التقليد والمحاكاة إذ أنها تنشأ من الشعور بعدم الأمن في المواقف الاجتماعية الجديدة .

---

1 علي فاتح الهنداوي، **مرجع سابق** ، 303.

2 رمضان محمد القذافي ، **مرجع سابق** ، ص 355.

3 فوزي محمد جبل ، **علم النفس العام** ، المكتب الجامعي الحديث ، الأزراطية ، الإسكندرية ،بدون طبعة ،مصر، 2001 ، ص 427 .

4 عبد المنعم عبد القادر الميلادي ، **سيكولوجية المراهقة** ، مؤسسة الشباب الجامعية،بدون طبعة ، 2004 ، ص 56.

5.5.3- النمو الفسيولوجي:

تحدث مع بداية المراهقة تغيرات كثيرة لوظائف الأعضاء ومن العوامل التي تؤثر في النمو الفسيولوجية نضج الغدد الصماء وزيادة إفرازاتها واهم حدث فسيولوجي يحدث في هذه المرحلة هو البلوغ الجنسي.

- ❖ تقوم الغدد الصماء بدور كبير إذ تساعد على النمو الأعضاء التناسلية والأعضاء الأخرى التي تكون الصفات الجنسية الثانوية ، كما تؤثر عوامل التغذية والوارثة و البيئة في النمو الفسيولوجية للمراهق .
- ❖ ريتم الوصول إلى التوازن الغددي ويكتمل نضج الخصائص الجنسية عند جميع المراهقين ويحدث التكامل بين الوظائف الفسيولوجية والنفسية في شخصية المراهق[1]

6.5.3- النمو الحركي:

- ❖ تصبح حركات المراهق أكثر توافقا وانسجاما ويزداد نشاطه قوة ويزداد إتقان الذكور الألعاب الراضية والإناث للمهارات الحركية ويتفوق البنون على البنات في نمو القوة والمهارات الحركية.[2]
- ❖ زيادة القوة ونموها تؤدي إلى ارتفاع مستوى القدرة على الحركة وممارسة العديد من النشاطات البدنية والرياضية .[3]
- ❖ يميل النشاط الحركي إلى الاستقرار والرزانة و التآزر التام وتزداد المهارات الحسية الحركية بصفة عامة ، يشير مصطلح اللياقة الحركية للدلالة على الكفاءة في أداء المهارات الحركية الأساسية والمرتبطة بالنشاط الرياضي .

---

1 علي فاتح الهنداوي ، **المرجع السابق** ، ص305-307-310-313.

2 علي فاتح الهنداوي ، **المرجع السابق** ، ص 363-366.

3 رمضان محمد القذافي ، **المرجع السابق** ، ص 354.

7.5.3- النمو الحسي :

لا يحدث إلا تغير طفيف في درجة الإحساس لجميع الحواس وتزداد الحساسية الانفعالية لدى المراهقين نتيجة زيادة الإحساس، فيظهر الخجل واحمرار الوجه، وتغيرات داخلية و خارجية عنده لكنه تبقى ضمن مجموعة الانفعالات العادية.

في مرحلة المراهق تكتمل جميع الحواس وبتالي يصل الإحساس إلى ذروته لأنه مرتبط بالإدراك الذي يصل إلى مستوى عالي في هذه المرحلة.

8.5.3- النمو الديني :

مما يعمل على جلب اليقظة الدينية عند المراهق نمو الثقة بالذات و النضج الجنسي و تنمو لديه جميع القوى النفسية و يزداد لديه حب الاستطلاع خاصة فيما يخص الجانب الديني.

6.3- بعض مشكلات المراهقة :

تعتبر فترة المراهقة حرجة و صعبة لما فيها من تغيرات و أثرها على شخصية المراهق و المجتمع وما ينتج عنها من تصرفات غير واضحة مما يؤدي إلى حدوث مشاكل متعددة نذكر منها:

1.6.3- المشاكل النفسية:

1.1.6.3- الصراع الداخلي:

كالاستقلال عن الأسرة و بين الاعتماد عليها و بين مخلفات الطفولة و متطلبات الشباب و بين طموحاته الزائدة والتقصير الواضح في التزاماته.

2.1.6.3- الاغتراب و التمرد:

يتجه المراهق في البداية إلى والديه ليتخذ منهما نموذجا يمكن الاستفادة منه في تكوين هويته،غير انه يبدأ في رفض الصورة التي رسمها لوالديه مما يجعله يتجه نحو الجماعات الخارجية مما يؤدي إلى التمرد الحاد.

3.1.6.3- السلوك المزعج:

يتصف المراهق في هذه المرحلة بالأنانية و حب الذات في تحقيق مصالحه الخاصة، ولا يبالي بمشاعر الآخرين و بالتالي قد تصدر منه بعض التصرفات مثل السب، الشتم عدم الاستئذان.....الخ.

7.3- المشاكل الاجتماعية:

1.7.3- تغير تركيب الأسرة و أدوارها:

حيث يحرم المراهق من ملاحظة الأدوار التي كان يقوم بها أفراد الأسرة و ذلك بخروج الوالدين ووقوع فراغ أسري لم يكن من قبل و كذلك حرمان المراهق من مساعدة الأسرة،و تغيير الأدوار الاجتماعية و المهنية و في مقدمتها اقتحام المرأة لعالم الشغل و قضاء أوقات كبيرة خارج المنزل.[1]

كثيرا ما يستاء المراهقين من تدخل الكبار فيما يعتبرونه شؤون خاصة بهم وينظرون إلى هذا التدخل وكأنه سلطة عليهم وسلبا لحريتهم ، بل وكأن سيف مسلط على رؤوسهم يتهددهم كل حين.[2]

2.7.3- الانحراف:

نتيجة للحالة النفسية التي يعيشها المراهق في هذه الفترة والذي يعتبر فيها نفسه انه ناضج وعاقل ونتيجة للعوامل المؤثرة عليه يلجأ إلى الانحراف والضرر بالنفس والمجتمع.

يقدم بعض المراهقين على المخدرات من اجل تحاشي الصراعات الداخلية ومصادر الشعور بالقلق والاضطراب والألم على أمل أن يعمل المخدر على حمايتهم من مشاكل النمو والتخفيف من حدة الشعور بالخوف واليأس والوحدة.[3]

أي عيب أو شذوذ في النمو الجسماني للمراهق يعتبر بحق تجربة قاسية له،فبعض العيوب الجسمية كحب الشباب أو الاعوجاج في الجسم أو عدم نماء العضلات يقلق

1 رمضان محمد القذافي،**مرجع سابق** ،ص373-377.

2 محمد عبد الرحيم عدس ، **تربية المراهقين** ، دار الفكر ، الطبعة الأولى ، الأردن ، 2000 ، ص 236.

3 رمضان محمد القذافي ، **المرجع السابق** ، ص 380-383.

المراهق ويشعره بنقص كبي عندما يقارن مع زملائه مما يؤدي إلى السخرية والاستهزاء الذي يزيد مشكلته تعقيدا أو حالته النفسية قلقا.[1]

3.7.3- المشاكل الدراسية:

إن إطالة فترة الدراسة تؤدي إلى إطالة فترة اعتماد المراهق على والديه بشكل كامل.

إن إطالة فترة تؤدي إلى خلق بعض المشاكل الاجتماعية وفي مقدمتها الفاصل الكبير بين فترتي البلوغ الجسمي المبكر والبلوغ الاقتصادي المتأخر مما يؤدي إلى تأخر الفرد في الالتحاق بعالم الشغل.

شعور المراهق بالسخط وعدم الرضا على والديه وعادة ما يتم توجيه تلك المشاعر العدوانية نحو الأساتذة، الدير، المراقبين، الزملاء والزميلات بسبب اضطرابه فيتصرف بأساليب مرفوضة.[2]

الصراع مع الإباء بسبب سوء الفهم، فعادة يخبر الآباء المراهقين بعدم رضاهم عن سلوكهم الطفولي بسبب رغبتهم اللاشعورية في أن يكبر ابنهم أو ابنتهم، بينما يفضل المراهق البقاء كطفل من اجل ضمان البقاء الحماية وتجنب المسؤولية ومواجهة الفشل .

حاجات المراهق النفسية كمحاولة تحقيق مركز اجتماعي والرغبة في الشعور بالاستقلال والسعي الدائم نحو تحقيق هوية واضحة المعالم. [2]

1[1]خليل ميخائيل معوض **مرجع سابق** ،ص 333.

2 رمضان محمد القذافي ، **المرجع السابق** ، ص380-383 .

2 **نفس المرجع**، ص 371-372.

4.7.3- الخوف من مرحلة المراهقة:

في بداية المراهقة تكون مخاوف المراهق شبيهة بمخاوف الأطفال كالخوف من الأشباح ولكن سرعان ما يتخلص من هذه المخاوف في نهاية المراهقة.

5.7.3- الغضب في مرحلة المراهقة:

يغضب المراهق عندما يعاق نشاطه ويحال دون بلوغ هدفه.

شعور المراهق بعدم التوافق مع البيئة الأسرية أو البيئة المدرسية.

الأفراد المتسمون بالخجل وتدني مفهوم الذات أولا يتمتعون بمهارات اجتماعية كافية قد تدفعهم هذه السمات إلى الإحجام عن عقد تواصلا اجتماعيا.

8.3- المراهقة في الطور الثانوي:

في هذه المرحلة من مراحل الدراسة يبدأ المراهق يتنقل الحياة واللجوء إلى الاستقرار والتوافق مع الآخرين ولكن اهتمامه بجماعة الرفاق يكون أقل مما كان عليه في الطفولة وتتسم علاقاته بالسطحية.

9.3- مميزات المراهق في الطور الثانوي:

- الاهتمام بالذات وتفحصها وتحليلها .
- الاضطرابات الانفعالية الحادة والتناقض الانفعالي.
- البعد عن الأسرة وقضاء أوقات الفراغ خارج المنزل .
- عدم اتباع نصائح الكبار ومحاولة الابتعاد عنهم.
- البحث عن الجنس الآخر.[1]

10.3- مشاكل المراهق في الطور الثانوي:

1.10.3- المشاكل الأسرية:

- نقد الوالدين للمراهق.
- معاملة المراهق كطفل .

1 فوزي محمد جبل ، **مرجع سابق** ، ص 424،426.

- استعمال القسوة ضد المراهق.
- تدخل الوالدين في الامور الشخصية للمراهق .

2.10.3- المشاكل المدرسية :

- عدم احترام الأساتذة والعناد معه.
- السلوك العدواني في التهريج داخل القسم .
- عدم الانتظام في الدراسة .
- مقاطعة الأستاذ اثناء الشرح .
- الخوف من الامتحان .

3.10.3- المشاكل النفسية:

- الشعور بالقلق والخجل والحساسية تجاه الآخرين.
- البحث عن الذات والهوية.
- المعانات من الإحباط والصراعات المتكررة.

4.10.3-المشاكل الاجتماعية:

- قلة عدد الأصدقاء.
- التمرد على معايير المجتمع.
- اختلاف حاجات المراهق المنافية لقيم المجتمع.

5.10.3- المشاكل الصحية:

- الإصابة بالأمراض المزمنة.
- الإصابة بالصداع.
- الإصابة بالألم المعدة

11.3- متطلبات المراهقة في الطور الثانوي:

- الحاجة إلى الاحترام.
- الحاجة إلى إثبات الذات.

•الحاجة إلى الحب والحنان.

•الحاجة للمكانة الاجتماعية.

•الحاجة للتوجيه الايجابي.

شرح مفهوم النشاط الجنسي للمراهق من منطلق الشريعة الإسلامية وأخطاره عن طريق الممارسة غير شرعية والفرق بين نظرة المجتمع الغربي للجنس والمجتمع الإسلامي.

12.3- متطلبات المراهقة من الناحية البدنية:

تختلف أهداف النشاط البدني الرياضي حسب استراتيجية كل الدول في مجال التعليم لكن هناك عناصر مشتركة سنتطرق إليها ونحصرها في مجموعة من النقاط.

حيث يعطي الدكتور محسن محمد الأهداف في النقاط التالية:

•العمل على الوقاية الصحية للتلاميذ وتنمية القوام السليم.

•تنمية الصفات البدنية وفق خصائص التلاميذ ومستوياتهم وأولوياتهم.

•تعليم وتنمية المهارات الحركية للأنشطة الرياضية الممارسة.

•التدريب على تطبيق المهارات الفنية والخططية بالدرس وخارجه.

•رعاية النمو النفسي لتلاميذ المرحلة في ضوء السمات النفسية لهم.

•تنمية الجوانب الاجتماعية والخلقية (الروح الرياضية القيادية التبعية الواعية التعاون...

•العمل على نشر الثقافة الرياضية المرتبطة بها (صحية تنظيمية تشريحية)

•الاهتمام بالجانب الترويحي من خلال الأنشطة الممارسة [1]

انحرافات السلوك عند المراهقة:

إن الاضطرابات والانحرافات السلوكية في سن المراهقة هي نتيجة للتربية العائلية الناقصة أو المحرفة والتوجيه السي ، ورد فعل طبيعي لمراحل اعتبرت فيها البنت،

---

[1] بالهادي شامة قروي ، وفاء همامي فدوي ، **مرجع سابق** ، ص 14.

حتى بعد بلوغها، بأنها " صغيرة " لا تفهم، وعدم الاعتراف بأنها قد كبرت وكونت شخصيتها. وقد تحدث هذه الاضطرابات نتيجة للهوة بين الأجيال وعدم التفاهم بين الأهل والشباب، لأن شباب اليوم يفكر بمنطق قد لا يفهمه الوالدان، ويعتقد بأن الكبار قد فشلوا في تهيئة المجتمع المثالي المناسب لهم مثل عليا ومفاهيم عصرية جديدة وبيوت ملائمة ووظائف مناسبة، وكل ما يفكرون به هو ثورة عارمة على " التقاليد والنظم العائلية البالية " والمختلفة برأيهم، وهذا ما يدفعهم للتعاطي مع أصدقاء ذوي تأثير سلبي على سلوكهم. وقد تتخذ هذه الاضطرابات اتجاها عدوانيا، فنرى بعض الفتيات يكثرن من المشاجرة مع إخوتهن أو أهلهن أو أقاربهن مع ميل واضح إلى رفضهن سلطة الآخرين عليهن . لذلك، يلجان إلى الهرب من البيت أو يعتمدن التأخر خارج المنزل لاستثارة كل ما يمس ممتلكي السلطة، أي الأهل، وما يمثلون من عادات وتقاليد متعارف عليها في المجتمع الشرقي، وهذا بدوره قد يدفع بهؤلاء الفتيات، في الغالب، للوقوع فريسة سهلة بين أحضان شلل المراهقين المنحرفين، الذين يمارسون الفسق والانحراف ويتعاطون المخدرات أو الحبوب المنشطة التي تؤدي إلى الإدمان.

وهناك العديد من الاضطرابات النفسية قد تبرز في مرحلة المراهقة، وبدرجات مختلفة، مثل الاكتئاب، والفصام الذهني، والهستيري، وكلها قابلة للشفاء على يد أطباء الطب النفسي.

ويميل بعض الباحثين، على الرغم من اعترافهم بأهمية الأسباب الوراثية أو الهورمونية لهذه الأمراض والانحرافات، إلى الاعتقاد بأن للبيئة المنزلية، بشكل خاص، والمجتمع، بشكل عام، المقام الأول في التسبب بحدوثها، وتتلخص بعدم التكليف مع البيئة والمجتمع وبخيبة الأمل والإحباط عند هؤلاء المراهقين

خلاصة :

إن الشـيء الـذي يتجلـى عنـدنا بعد تقديم محتوى الفصـل ،هو أن المراهقـة هـي فتـرة النمـو والتقلبـات النفسـية و أنهـا مـن أصـعب المراحـل التـي يمـر بهـا الفرد،فكلمـا زادت الرعايـة مـن طرف الأسرة و المؤسسات التربوية و المجتمع لهذه الشريحة ،كانت النتيجـة اننـانكون أفراد صالحين يخدمون مجتمعاتهم،وهذا يتطلب معرفة مراحل و خصـائص وعلاقات هذه الشريحة من المجتمع لتفادي التصادمات والتكوين النفسي والاجتماعي الجيد .

1.منهج البحث:

يعتبر المنهج المستخدم في أي دراسة علمية من الأساسيات التي يعتمد عليها الباحث في بحثه عن الحقيقة، فاختيار المنهج المناسب للدراسة مرتبط بطبيعة الموضوع الذي يتناوله الباحث .

ونظرا لطبيعة موضوعنا ومن أجل تشخيص الظاهرة وكشف جوانبها،(ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي خارج المدرسة لتلاميذ المرحلة الثانوية (15-18) تبين أنه من المناسب استخدام **المنهج الوصفي** وذلك لتماشيه مع هدف الدراسة، فالدراسة الوصفية تهدف إلى تقرير خصائص ظاهرة معينة أو موقف معين بالاعتماد على جمع الحقائق و تفسيرها وتحليلها لإيجاد العلاقات بين متغيراتها، واستخلاص دلالاتها، فالمنهج الوصفي هو " طريقة في الوصف و التحليل و التفسير بصيغة علمية لوضعية اجتماعية أو مشكلة اجتماعية أو سكانية.[1]

فهي إذا كما يعرفها **" مصطفى حسن باهي "**..... يعتبر المنهج الوصفي من أكثر مناهج البحث استخداما وخاصة في مجال البحوث التربوية و النفسية والاجتماعية والرياضية، حيث يهتم بجمع أوصاف دقيقة وعلمية للظاهرة المدروسة، ووصف الوضع الراهن وتفسيره، كما يهدف إلى دراسة العلاقة القائمة بين الظواهر المختلفة، ولا يقتصر المنهج الوصفي على جمع البيانات وتبويبها، وإنما يمتد إلى ما هو أبعد من ذلك لأنه يتضمن قدرا من التفسير لهذه البيانات، لذا يجب على الباحث تصنيف البيانات والحقائق، وتحليلها تحليلا دقيقا وكافيا للوصول إلى تعميمات بشأن موضوع الدراسة.... "[2]

1 رشيد زرواتي: **مناهج و أدوات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**، دار الهدى للطباعة والنشر و التوزيع، الجزائر، ط1، 2007، ص 334.

2 مصطفى حسن باهي: **الإحصاء وقياس العقل البشري**، مركز الكتاب للنشر، مصر، 2000،ص83.

2.الدراسة الاستطلاعية:

تعتبر الدراسة الاستطلاعية بمثابة الأساس الجوهري لبناء البحث كله، وهي خطوة أساسية ومهمة في البحث العلمي، إذ من خلالها يمكن للباحث تجربة وسائل بحثه للتأكد من سلامتها ودقتها و وضوحها.[1]

فالدراسة الاستطلاعية إذا هي عملية يقوم بها الباحث قصد تجربة وسائل بحثه لمعرفة صلاحيتها، و صدقها لضمان دقة و موضوعية النتائج المحصل عليها في النهاية وتسبق هذه الدراسة الاستطلاعية العمل الميداني، وتهدف لقياس مستوى الصدق والثبات الذي تتمتع به الأداة المستخدمة في الدراسة الميدانية **(استبيان)**، كما تساعد الباحث على معرفة مختلف الظروف المحيطة بعملية التطبيق.

وبناءا على هذا قمنا قبل المباشرة بإجراء الدراسة الميدانية بدراسة استطلاعية كان الغرض منها ما يلي :

-معرفة حجم المجتمع الأصلي(تلاميذ المرحلة الثانوية.).

-التأكد من صلاحية أداة البحث **(الاستبيان)** وذلك من خلال التعرض للجوانب التالية :

أ-تحكيم الأداة والتأكد من ملائمتها لمستوى العينة و خصائصها .

ب- التأكد من الخصائص السيكومترية للمقياس المستخدم **(الصدق و الثبات)** .

ج- التأكد من وضوح التعليمات .

المعرفة المسبقة لظروف إجراء الدراسة الميدانية الأساسية، و بالتالي تفادي الصعوبات والعراقيل التي من شأنها أن تواجهنا

[1] محي الدين مختار: **بعض تقنيات البحث وكتابة التقرير في المنهجية**، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، 1995،ص47 .

ولهذا قمنا بزيارة عينة بحثنا، حيث تم ذلك بعد سحب رخص تسهيل المهمة من إدارة المعهد لزيارة مجتمع بحثنا المتمثل في **تلاميذ المرحلة الثانوية** إذ قمنا بالخطوات التالية:

أولا :

– زيارة استطلاعية لمديرية التربية الوطنية الموجودة بولاية تيسمسيلت لتحديد العينة المناسبة، حيث تم اختيار بعض المتوسطات الممثلة لولاية تيسمسيلت.

ثانيا :

ونظرا للحجم الكبير لمجتمع البحث قمنا باختيار عينة ممثلة للمجتمع الأصلي[1]،وقد اشتمل المجتمع الأصلي في بحثنا هذا على 3 ثانويات في ولاية تيسمسيلت ، وقصد التعرف على الخصائص العلمية للبحث قمنا بزيارة بعض المؤسسات بغية معرفة مدى ملائمة أداة البحث ومدى صلاحيتها بحيث تم اختيار ثلاث مؤسسات عشوائية واختيار عينة مكونة من 10 تلاميذ.

3 . المجتمع الأصلي وعينة البحث :

يواجه الباحث عند شروعه القيام ببحثه مشكلة تحديد نطاق العمل، أي اختيار مجتمع البحث و العينة، ومن المعروف أن أحد أهداف البحث العلمي هو إمكانية إقامة تعميمات على الظاهرة موضوع الدراسة إلى غيرها من الظواهر، والذي يعتمد على درجة كفاية العينة المستخدمة في البحث .

فالعينة إذا هي ذلك الجزء من المجتمع، يتم اختيارها وفق قواعد و طرق علمية، بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا.[2]

يتمثل المجتمع الإحصائي في دراستنا كل المراهقين المتمدرسين في الثانويات و لما كان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله كان لزاما علينا ان ندرس عينة منه ولما كان كذلك دراسة 10%من المجتمع الكلي غير ممكن استهدفنا و تتمثل العينة البحثية في الدراسة ثلاث ثانويات حيث يوجد عدد التلاميذ بها 1000 تلميذ ، أخذنا منها 10%من الطلاب فكان عددهم 100تلميذ .

---

[1] محمد عبيدات: **منهجية البحث العلمي، القواعد و المراحل والتطبيقات**، جامعة الأردن، دار وائل للطباعة والنشر، ط1999،1،ص46.

[2] كامل محمد المغربي: **أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، دار الثقافة للنشر والتوزيع ،ط1، 2002، ص139.

	العدد	النسبة المئوية%
المجتمع الأصلي	1000	%100
عينة البحث	100	%10

جدول رقم (01) يمثل المجتمع الأصلي وعينة البحث.

6- مجالات البحث:

1.6- **المجال البشري :** شمل المجال البشري على 100 تلميذ في الطور الثانوي موزعين على 3 متوسطات بولاية تيسمسيلت .

2.6- **المجال المكاني:** تم توزيع كل من إستبيان الخاص بالتلاميذ المرحلة المتوسطة في ولاية تيسمسيلت.

3.6- **المجال الزماني:** شرعنا في إنجاز هذا البحث من من شهر ديسمبر2016 إلى غاية شهر ماي 2017

7. أدوات جمع البيانات:

بالاعتماد على نوع المعلومات والبيانات التي نحن بصدد جمعها وعلى الدراسة الاستطلاعية التي أجريناها وعلى الوقت المسموح به والإمكانات المتاحة لنا، وجدنا أن الأداة الأكثر ملائمة لإجراء هذه الدراسة هي الاستبيان حيث يعرفها البلداوي (الاستبيان عبارة عن صحيفة أو كشف يتضمن عددا من الأسئلة تتصل باستطلاع الرأي أو بخصائص أي ظاهرة متعلقة بنشاط اقتصادي أو فني أو اجتماعي أو ثقافي ومن مجمل الإجابات عن الأسئلة نحصل على المعطيات الإحصائية التي نحن بصدد جمعها)[1] ولهذا قمنا بقراءة ومراجعة لمختلف الاستبيانات الواردة في الدراسات السابقة المتوفرة لدينا ، وبتوجيه من المشرف قمنا بحصر الأسئلة وبإعادة صياغتها بشكل يخدم دراستنا .

[1] عبد الحميد البلداوي: **أساليب البحث العلمي والتحليل الإحصائي التخطيط للبحث وجمع وتحليل البيانات يدويا وباستخدام برنامج SPSS**، دار الشروق،2007، ص22.

حيث تمتاز هذه الطريقة بكونها تساعد على جمع المعلومات الجديدة المستمدة مباشرة من المصدر و المعلومات التي يتحصل عليها الباحث و التي لا يمكن إيجادها في الكتب، إلا أن هذا الأسلوب الخاص بجمع المعلومات يتطلب إجراءات دقيقة منذ البداية وهي:

- اختيار العينة التي يتم استجوابها.
- وضع العدد الكافي من الخيارات لكل سؤال.
- ربط الأسئلة بالأهداف المراد الحصول عليها.
- صياغة الأسئلة بطريقة واضحة وسهلة.
- تحديد و تنظيم الوقت المخصص للاستبيان .

و يتجلى الأسلوب المثالي في وجود الباحث بنفسه ليسجل الأجوبة والملاحظات التي تثري البحث و الاستبيان يتضمن نوعين كوسيلة لجمع المعلومات بوفرة و أكثر دقة.

و كونه تقنية شائعة الاستعمال، ووسيلة علمية لجمع البيانات و المعلومات مباشرة من مصدرها الأصلي، و كذلك باعتباره مناسبا للتلاميذ، و الأسئلة هي استجابة للمحاور و بالتالي استجابة للفرضيات، فكل سؤال مطروح له علاقة بالفرضيات[1]

- **نوع الأسئلة**: طبعا يتم الاعتماد على الأسئلة التالية:

- **الأسئلة المغلقة:** هي الأسئلة يحدد فيها الباحث إجاباته مسبقا و غالبا ما تكون بـ "نعم" و "لا".

- **الأسئلة متعددة الأجوبة**: وهي أسئلة مضبوطة بأجوبة متعددة و يختار المجيب الذي يراه مناسبا. [2]

وقد احتوت استمارة الاستبيان على ثلاث محاور:

- **المحور الأول** :ويتكون من 08 اسئلة ،
- **المحور الثاني** :ويتكون من (10) أسئلة.
- **المحور الثالث** : ويتكون من (13)سؤال،

[1] إخلاص محمد عبد الحفيظ- مصطفى حسين باهر: **طرق البحث العلمي و التحليل الإحصائي في المجلات التربوية و النفسية و الرياضية**، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، 2000، ص83.

[2] محمد حسن علاوي، أسامة كامل راتب: **البحث العلمي في المجال الرياضي**، دار الفكر العربي، القاهرة، 1987 ، ص 243.

- **جمع المادة الخبرية:** وقد اعتمدنا بصورة أساسية في جمع المادة الخبرية على المصادر والمراجع مثل الكتب والمذكرات والمحاضرات والمجلات.

8- الضبط الإجرائي للمتغيرات :

إن الدراسة الميدانية تتطلب ضبط للمتغيرات قصد التحكم فيها من جهة وعزل بقية المتغيرات الأخرى، وبدون هذا تصبح النتائج التي يصل إليها الباحث مستعصية على التحليل والتصنيف والتفسير ويذكر محمد حسن علا وي و أسامة كامل راتب" يصعب على الباحث أف يتعرف على المسببات الحقيقة للنتائج بدون ممارسة الباحث لإجراءات الضبط الصحيحة"[1]

بينما يذكر(ديو بولدب وفان دالين) "إن المتغيرات التي تؤثر في المتغير التابع والتي من الواجب ضبطها هي: المؤثرات الخارجية والمؤثرات التي ترجع إلى إجراءات تجريبية والمؤثرات التي ترجع إلى مجتمع العينة ".[2]

من خلال بحثنا هذا هناك متغيرين اثنين أحدهما مستقل و الآخر تابع.

1.8- المتغير المستقل:

هو المتغير الذي يفترض الباحث أنه السبب أو أحد الأسباب لنتيجة معينة ، ودراسته قد تؤدي إلى معرفة تأثيره على متغير آخر[3]

- **تحديد المتغير المستقل: "** ألعاب الفيديو **".**

2.8- المتغير التابع:

يؤثر فيه المتغير المستقل و هو الذي تتوقف قيمته على مفعول تأثير قيم المتغيرات الأخرى حيث أنه كلما أحدثت تعديلات على قيم المتغير المستقل ستظهر على المتغير التابع

- تحديد المتغير التابع: " النشاط البدني الرياضي **".**

[1] محمد نبيل نوفل وآخرون: **مناهج البحث في التربية وعلم النفس**، مكتبة الأنجلو، مصرية، القاهرة 1985 ، ص 386

[2] ناصر ثابت: **أضواء على الدراسة الميدانية**، مكتبة الفلاح، الكويت، ط1، 1984، ص58.

[3] Norma Gilbert : **Statistique** ,traduit et adapté par Jean-Guy Savard ,édition HRW, Canada1978p32

قبل إجراء التطبيق الميداني النهائي لأداة البحث، والمتمثل في توزيع الاستبيان على أفراد العينة، والمتمثلة في تلاميذ المرحلة الثانوية كان لا بد لنا من المرور بالمراحل و الخطوات الأساسية التالية:

9- إبراز الخصائص السيكومترية لأداة البحث:

حتى تكون للاختبارات صلاحية في استخدامها وتطبيقها لابد من مراعاة الشروط والأسس العلمية التالية:

1.9- الثبات:

المقصود بثبات الاختبار" درجة الثقة "وذلك أن الاختبار لا يتغير في النتيجة (أي ذو قيمة ثابتة)خلال التكرار أو الإعادة، وبمعنى أخر إعطاء الثبات للنتائج التي تحصل عليها الباحث إذا ما أعيدت التجربة على نفس المجموعة المشابهة.[1]

ويمثل عامل الثبات أهمية في عملية بناء وتقنين الاختبارات ويقصد به أيضاً هو مدى دقة وإتقان أو الاتساق الذي يقيس به الاختبار الظاهر التي وضع من أجلها.[2]

ويقول فان دالين (Van Dalin) عن ثبات الاختبارات" إن الاختبار يعتبر ثابتاً إذا كان يعطي نفس النتائج باستمرار إذا ما تكرر تطبيقه على نفس المفحوصين وتحت نفس الشروط.[3]

- قمنا بتطبيق الاستبيان على 10 تلاميذ في الطور الثانوي لولاية تيسمسيلت وقد تم الاعتماد على طريقة تطبيق وإعادة تطبيق الاختبار(test -retest) ويتمثل مضمون هذه الطريقة أن يطبق الباحث نفس الاختبار على نفس الأفراد تحت نفس الظروف بقدر الإمكان ثم إيجاد معامل الارتباط بين نتائج التطبيق الأول والثاني وفي دراستنا بلغ الفارق الزمني بين التطبيق

[1] نبيل عبد الهادي : **القياس والتقويم التربوي واستخدامه في مجال التدريب الصفي**، ط1 ، دار وائل للنشر، الأردن، 1999 ، ص109

[2] ليلى السيد فرحات :**القياس والاختبار في التربية الرياضية**، ط2 ، مركز الكتاب للنشر،القاهرة ، 2005 ، ص143

[3] محمد صبحي حسانين: **القياس والتقويم في التربية البدنية والرياضية**، ط3 ، دار الفكر العربي، القاهرة ، 1995 ، ص 193

الأول والتطبيق الثاني 07 أيام وقد تم حساب معامل الارتباط البسيط "بيرسون " وحساب معامل الثبات ∝ كرونباخ وهي كالتالي :

وأفرزت هذه المعالجة الإحصائية عن مجموعة من النتائج والجدول رقم (02) يوضح ذلك:

الجدول رقم (02): يمثل معامل الثبات للاستبيان الخاص بالتلاميذ

محاور الاستبيان	حجم العينة	معامل الثبات	معامل الثبات الكلي
المحور الأول	10	0.91	0.90
المحور الثاني		0.91	
المحور الثالث		0.90	

من خلال نتائج الجدول رقم 02 نلاحظ أن معامل الثبات يتراوح بين (0.90 – 0.91) وبلغ قيمة معامل الثبات الكلي للمقياس (0.90) وهذا يعني أن الاستبيان يمتاز بثبات عالي لمحاوره الثلاثة .

2.9-الصدق:

يعتبر الصدق أهم شروط الاختبار الجيد الذي يدل على مدى تحقيق الاختبار لهدفه الذي وضع من أجله ويقصد بصدق الاختبار" مدى صلاحية الاختبار لقياس فيما وضع لقياسه".[1]

ويذكر كل من (بارو ومك جي)أن الصدق يعني "المدى الذي يؤدي فيه الاختبار الغرض الذي وضع من أجله حيث يختلف الصدق وفقاً للأغراض التي يود قياسها والاختبار الذي يجرى لإثباتها.

[1] مقدم عبد الحفيظ: **الإحصاء والقياس النفسي والتربوي مع نماذج من المقاييس والاختبارات**، ديوان المطبوعات الجامعية ،الجزائر 1993 ص146 .

وزعت أداة البحث (الاستبيان) على مجموعة من الأساتذة المحكمين في معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالمركز الجامعي تيسمسيلت وبلغ عددهم 4 أساتذة ، حيث طلب منهم دراسة الصدق الظاهري للاختبار وذلك بإعطاء وجهة نظرهم فيما كان الاختبار فعلا مناسب للموضوع المراد قياسه ومدى وضوح التعليمة ومدى وضوح المفردات ، حيث تم حذف بعض الأسئلة التي لا تناسب عينة الدراسة و تصحيح العبارات التي أشار إليها المحكمين معالجة لغوية كي تتفق وعينة الدراسة ، ولقد اتفق مجمل الأساتذة في إجاباتهم على أن الاختبار ملائم لما يقيسه مع بعض التعديلات ، وهذا يعني أن الصدق الظاهري للاختبار عالي .

وللتأكد من صدق الاختبار قمنا بحساب الصدق الذاتي ويقصد به صدق نتائج الاختبار وأن هذه النتائج خالية من أخطاء القياس ويقاس الصدق الذاتي بحساب الجذر التربيعي لمعامل الثبات .

$$\text{معامل الصدق الذاتي}^{(1)} = \sqrt{\text{معامل الثبات}}$$

بالاعتماد على هذا النوع من الصدق أفرزت هذه المعالجة الإحصائية عن مجموعة من النتائج والجدولين رقم (03) يوضح ذلك.

الجدول رقم (03): يمثل معامل الصدق الذاتي للاستبيان الخاص بالتلاميذ

محاور الاستبيان	حجم العينة	معامل الصدق	معامل الصدق الكلي
المحور الأول	10	0.95	0.94
المحور الثاني		0.95	
المحور الثالث		0.94	

[1] محمد صبحي حسانين : **مرجع سابق** ، ص 192.

من خلال نتائج الجدول رقم 03 نلاحظ أن معامل الثبات يتراوح بين (0.94– 0.95) وبلغ قيمة معامل الصدق الكلي للمقياس (0.94) وهذا يعني أن الاستبيان يمتاز بصدق عالي لمحاوره الثلاثة.

10- **المعالجة الإحصائية:** يتم تحليل النتائج باستعمال المعادلات الإحصائية التالية:

1.10- **النسبة المئوية:** نسمي النسبة المئوية أو المعدل المئوي بالنسبة الثابتة لمقدارين متناسبين عندما يكون القياس الثاني هو 100 ويعبر عنها بالمعادلة التالية [3]

حيث :

س: عدد التكرارات . **ن :** حجم العينة .

2.10- معامل الارتباط البسيط لكارل بيرسون :

و يسمى بمقياس العلاقة بين درجات المتغيرات المختلفة ويرمز له بالرمز "ر" ويشير هذا المعامل على مقدار العلاقة الموجودة بين المتغيرات والتي تنحصر في المجال (-1،+1) فإذا كان الارتباط سالباً دل ذلك على أن العلاقة بين المتغيرين علاقة عكسية بينما معامل الارتباط الموجب يدل على وجود علاقة طردية بين المتغيرين .

- إذا بلغت "ر" قيمة + 1 أو 1 فإن هذا يعني وجود ارتباط تام .
- إذا بلغت "ر" قيمة + 0.95 أو 0.88 فإن هذا يعني وجود ارتباط عالي.
- إذا بلغت "ر" قيمت صفر فهذا يعني عد وجود ارتباط أو علاقة [1]. ويحسب معامل الارتباط وفق المعادلة الإحصائية التالية: [2]

---

[1] محمد حسن علاوي ، محمد نصر الدين رضوان : **مرجع سابق** ،ص223..

[2] نفس المرجع: **مرجع سابق** ،ص225.

$$ر = \frac{\text{مج } (س - \bar{س})(ص - \bar{ص})}{\sqrt{\text{مج } (س - \bar{س})^2 (ص - \bar{ص})^2}}$$

حيث ر: قيمة معامل الارتباط البسيط. $\bar{س}$ **:** المتوسط الحسابي للمتغير س

$\bar{ص}$ **:** المتوسط الحسابي للمتغير ص

مج **(س -** $\bar{س}$ **)(ص -** $\bar{ص}$ **):** مجموع حاصل ضرب الانحرافات.

مج **(س -** $\bar{س}$ **)^2** : مجموع انحرافات قيم س عن متوسطها الحسابي .

مج **(ص -** $\bar{ص}$ **)^2 :** مجموع انحرافات قيم ص عن متوسطها الحسابي .

3.10- **الصدق الذاتي:** ويطلق عليه أيضا مؤشر الثبات وهو صدق الدرجات التجريبية للاختبار بالنسبة للدرجات الحقيقية التي خلصت من أخطاء القياس وبذلك تصبح الدرجات الحقيقية للاختبار هي المحك الذي ينسب عليه صدق الاختبار.[1]

ويقاس الصدق الذاتي بحساب الجذر التربيعي لمعامل ثبات الإختبار كما هو موضح في المعادلة الإحصائية التالية :[2]

معامل الصدق الذاتي = $\sqrt{\text{معامل الثبات}}$

4.10- **معامل الثبات∝ كرونباخ** [3]

[1] محمد حسن علاوي ، محمد نصر الدين رضوان **: مرجع سابق** ،ص350.

[2] معين أمين السيد : **المعين في الإحصاء (100 نموذج من الأمثلة والتمارين المحلولة)** ،دار العلوم للنشر والتوزيع ، الجزائر ،ص203

[3] محمد حسن علاوي ، محمد نصر الدين رضوان **: مرجع سابق** ،ص350

حيث:

ر : معامل الارتباط .　　(1و 2) : قيم ثابتة.　　$\propto$: معامل الثبات كرونباخ

5.10- اختبار كا^2 :

يسمح لنا هذا الاختبار بإجراء مقارنة بين مختلف النتائج المحصل عليها من خلال الاستبيان الموجه للاعبين والمدربين وذلك بمقارنة التكرارات المشاهدة والتكرارات المتوقعة :

$$كا^2 = \frac{(ت_ح - ت_ن)^2}{ت_ن}$$

حيث :كا^2 : القيمة المحسوبة من خلال الاختبار

ت $_ح$: التكرارات الحقيقة (الواقعية) (المشاهدة).　　ت $_ن$: التكرارات النظرية(المتوقعة).

- درجة الخطأ المعياري " مستوي الدلالة": 0.05

1.5.10- كيفية حساب التكرارات المتوقعة(النظرية):

التكرار المتوقع = $\frac{ن}{و}$

حيث أن:　**ن:** عدد أفراد العينة.　**و :** عدد الاختيارات الموضوعة للإجابة على الأسئلة [1]

6.10- درجة الحرية :

درجة الحرية في أي مجموعة هي عدد الحالات في المجموعة ناقص واحد ويرمز لها بالرمز: درجة الحرية (DF)= ن-1 [2]

---

[1] عبد المجيد عطية: <u>**التحليل الإحصائي وتطبيقاته في دراسات الخدمة الاجتماعية**</u>، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث، 2001 ، ص 322.

[2] إخلاص محمد عبد الحفيظ، مصطفى حسين باهر: <u>**مرجع سابق**</u> ، ص 20.

ملاحظـــــة: تمـــت المعالجـــة الإحصـــائية بالاســـتعانة بنظـــام (SPSS :ibm20 ,00) الإحصائي.

ملاحظة: تمت المعالجة الإحصائية بالاستعانة بنظام (SPSS :ibm20 ,00) الإحصائي.

- تعريف برنامج الـ spss:

يعتبر برنامج الـ spss من أفضل برامج الإحصاء الازمة لتحليل بيانات الأبحاث العلمية ، وكلمة spssهي اختصار للعبارة statistical package for socail science ويعمل هذا البرنامج من خلال برنامج ويندوز windowsسواء الأصدارات القديمة منه .windows3 X او الإصدارات الحديثة والتي تعمل بنظام مختلف 98 و 95 windows حيث يعمل ويندوز كبيئة تشغيل لكثير من البرامج عموما والبرامج الإحصائية خاصة ولا يختلف المحتوى الإحصائي لبرنامج الـ spssباختلاف إصداراته ولكن يختلف شكله مع اختلاف بيئات التشغيل.[1]

[1] أحمد الرفاعي غنيم ، نصر محمود صبري ، **تعلم بنفسك التحليل الإحصائي للبيانات باستخدام spss**، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة ، 2000، ص 59.

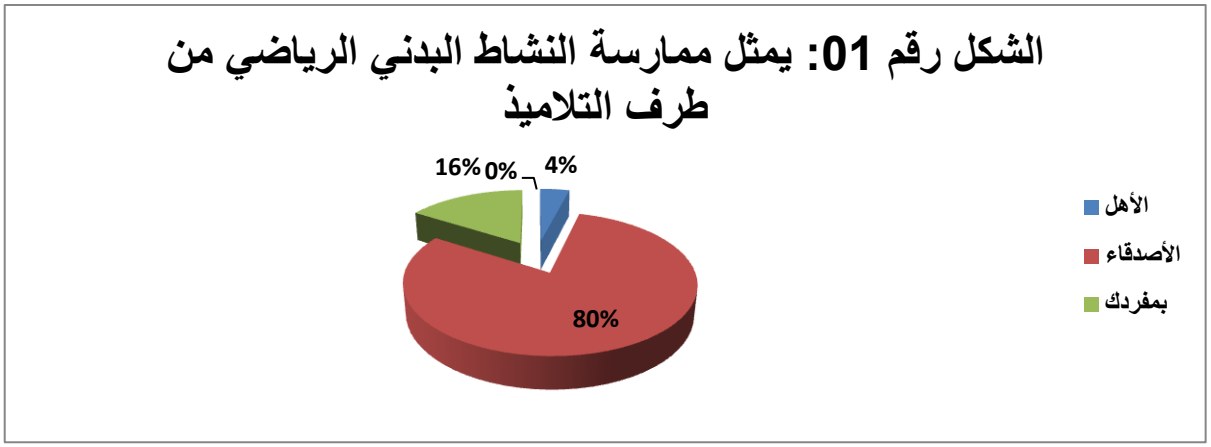
-عرض ومناقشة نتائج الدراسة الميدانية:

1.1- تحليل نتائج الفرضية الأولى والتي تنص أن :الوسط الاجتماعي والعائلي يؤثر على ميل المراهقين المتمدرسين لممارسة الانشطة البدنية والرياضية ويدفعهم إلى ممارسة الالعاب الالكترونية

السؤال رقم1 : مع من تمارس النشاط البدني الرياضي؟

الجدول رقم 04:يمثل ممارسة النشاط البدني الرياضي من طرف التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الأهل	04	%04	100.25	5.99	دال	2	0,05
مع الأصدقاء	80	%80					
بمفردك	16	%16					
المجموع	120	% 100					



عرض وتحليل النتائج :

تبين04% نسبة التلاميذ الذين يمارسون ن،ب،ر مع الأهل ، بينما تبين نسبة 80%التلاميذ الذين يمارسون ن،ب،ر مع الأصدقاء وهي أكبر نسبة كما تبين نسبة 16%التلاميذ الذين يمارسون ن،ب،ر بمفردهم ومن خلال الدراسة الإحصائية للنتائج

يتبن لنا أنه توجد دلالة إحصائية بين الاجابات الثلاث كون أن كا^{2}المحسوبة(100.25) اكبرمن كا^{2}المجدولة (5.99).

تفسيرالنتائج:

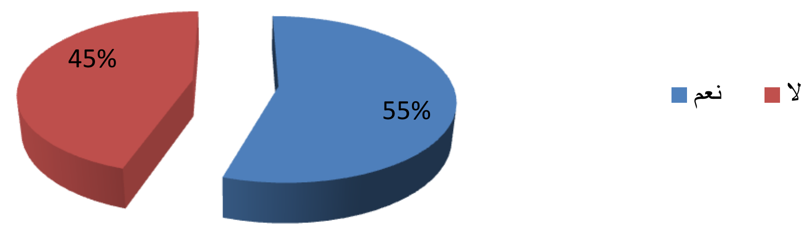
من خلال النتائج المتحصل عليها والمتمثلة في كون أن 80%من التلاميذ يفضلون ممارسة ن،ب،ر مع أصدقائهم وذلك راجع لعدة عوامل منها التفاعل الاجتماعي الحاصل بين التلاميذ عند ممارستهم للعبة معينة بالإضافة إلى توافر عناصر المتعة والإثارة وجو المنافسة بين التلاميذ خاصة وأنهم في سن واحد كما نجد الفئة الثانية والتي تمارس ن،ب،ر مع الأهل أقل من الفئة الأولى لأن الثقافة الرياضية والتشجيع على الممارسة الرياضية يعتبر قليل في الأوساط الأسرية الجزائرية وهذا ما يفسر النتائج المتحصل عليها لأن ممارسة النشاط البدني الرياضي مع الأهل لا تكون إلا إذا كان أفراد الأسرة يمارسون هذا الأخير .في حين نجد الفئة التي تمارس النشاط البدني الراضي بمفردها راجع إلى أن هذه الفئة تفضل ممارسة النشاط البدني الرياضي الفردي وهذا لا يحتاج الأصدقاء بدرجة ملحة كما يعود ذلك إلى أن الأسرة لا تولياهتمام لهذا الأخير .

السؤال 2 :هل يمارس أحد أفراد أسرتك رياضة معينة بشكل منتظم؟

الجدول رقم05: يمثل ممارسة أحد أفراد أسرة التلميذ لرياضة معينة بشكل منتظم.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا² المحسوبة	كا² الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	55	%55	2	3.84	غير دال	1	0,05
لا	45	%45					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 02: يمثل ممارسة احد افراد التلاميذ لرياضة معينة بشكل منتظم,



عرض وتحليل النتائج :

يبين الجدول أن نسبة 55%من التلاميذ أجابوا بنعم فيما يخص السؤال الذي يستهدف ما إذا كان أحد أفراد الأسرة يمارسون النشاط البدني الرياضي في حين نجد نسبة 45%من التلاميذ أجابوا بلا لنفس السؤال ومن خلال الدراسة الإحصائية يتبين لنا انه لا توجد دلالة إحصائية بين التلاميذ الذين يمارسون ن،ب،ر ووجود أحد أفراد الأسرة يمارس هذا الأخير كذلك وذلك لأن كا²المحسوبة(2) وهي اقل منكا² المجدولة(3.84).

تفسيرالنتائج:

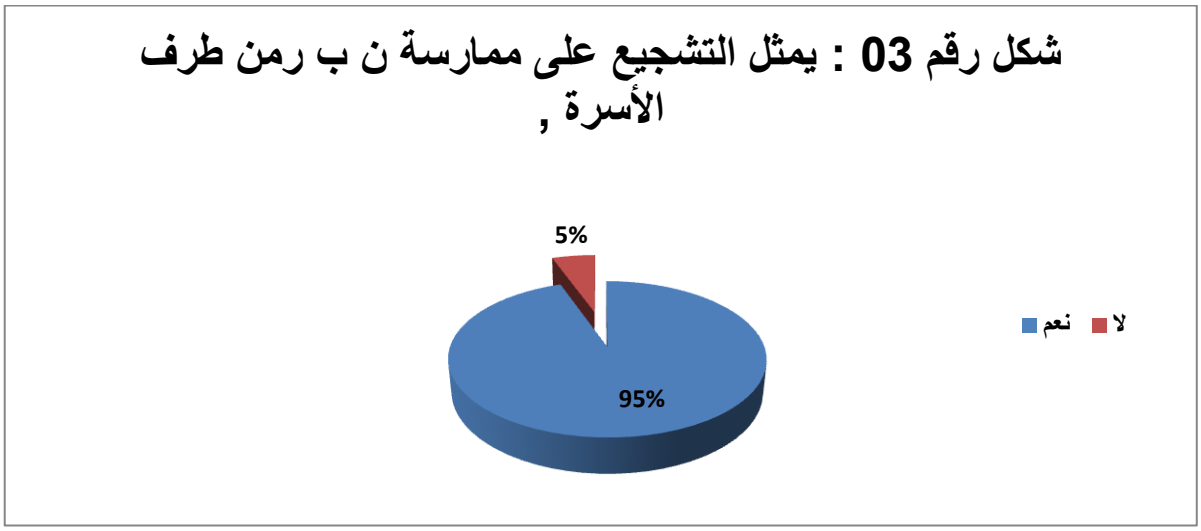
تبين النتائج المتحصل عليها في السؤال رقم 02أن وعي الأسر الجزائرية بأهمية الثقافة الرياضية ما زال قليل لأن نسبة التلاميذ الذين أجابوا بلا تساوي تقريبا نسبة التلاميذ الذين أجابوا بنعم وها راجع إلى المحيط الاجتماعي بصفة عامة وقلة أو عدم توفر الظروف اللازمة لممارسة ن،ب،ر بصفة خاصة.

2-1:إذا كانت الإجابة بـ "**نعم** "هل يشجعك على ممارسة النشاط البدني الرياضي؟

الجدول رقم06: يمثل التشجيع على ممارسة ن ب ر من طرف الأسرة .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	52	%94.54	43.45	3.84	دال	1	0,05
لا	3	%5.45					
المجموع	55	% 100					

شكل رقم 03 : يمثل التشجيع على ممارسة ن ب رمن طرف الأسرة ,



عرض و تحليل النتائج :

تمثل نسبة 94.54%التلاميذ الذين أجابوا بنعم فيما يخص التشجيع على ممارسة ن،ب،ر من طرف الأسرة وهذا السؤال له علاقة بالسؤال الخامس كونه يقصي الذين اجابوا بلا في السؤال الخامس في حين تمثل نسبة 5.45%التلاميذ الذين لا يلقون تشجيع من طرف الأسرة ،وتبين الدراسة الإحصائية أن الفروق في الإجابات لا يعود للصدفة وإنما توجد دلالة إحصائية بين الفئتين كون انكا^{2}المحسوبة(43.64) أكبر من كا^{2}المجدولة (3.84).

تفسير النتائج:

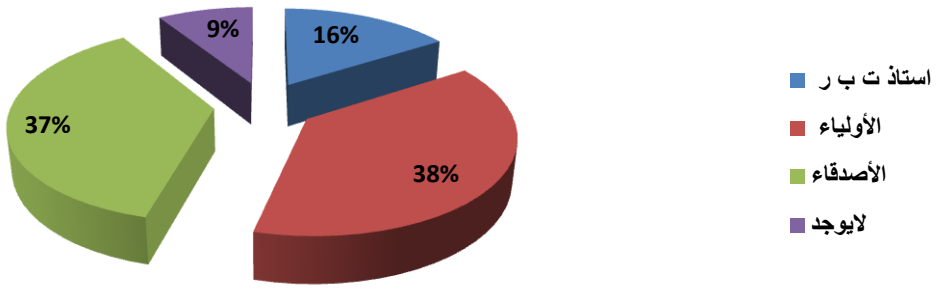
تلعب البيئة الاجتماعية دورا أساسيا في توجيه التلاميذ نحو ممارسة ن،ب،ر وهذا تثبته نسبة 94.54%لأن الأسرة الممارسة للنشاط البدني الرياضي والتي لها ثقافة رياضية تشجع أبناءها على ممارسة هذا الأخير وذلك من توفير الأدوات والوسائل اللازمة لذلك من بدلات نوادي ...إلخ، وهذا كله يرفع من دافعية الأطفال نحو الممارسة في حين نجد الفئة الثانية التي تمثل نسبة 5.45%التلاميذ المولعون بممارسة النشاط البدني الرياضي حيث أنهم يمارسون دون أي تشجيع .كما قد يكون عدم تشجيع هذه الأسر لأولادهم راجع لغياب الثقافة الرياضية لديهم.

السؤال رقم 3: هل تتلقى تشجيع لممارسة النشاط البدني الرياضي من طرف ؟

الجدول رقم 07: يمثل تشجيع التلاميذ لمماسة النشاط البدني الرياضي.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
أستاذ ت ب ر	16	%16	26	7.82	دال	3	0,05
الأولياء	38	%38					
الأصدقاء	37	% 37					
لا يوجد	09	% 09					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 04: يمثل تشجيع لممارسة النشاط البدني الرياضي



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 16%تلاميذ الذين يلقون تشجيع من طرف أستاذ ت،ب،ر كما تبين نسبة38%تلاميذ الذين يلقون تشجيع من طرف الأولياء وتساوي تقريبا نسبة التشجيع من طرف الأصدقاء النسبة التي قبلها في حين تمثل نسبة 09%التلاميذ الذين لا يلقون تشجيع .وتبين الدراسة الإحصائية وجود دلالة إحصائية بين هذه الفئات الأربع وهذا ما

سنذكره في التفسير وذلك راجع لكون قيمةكا^{2}المحسوبة(26)أكبر من كا^2 المجدولة (7.82).

تفسير النتائج:

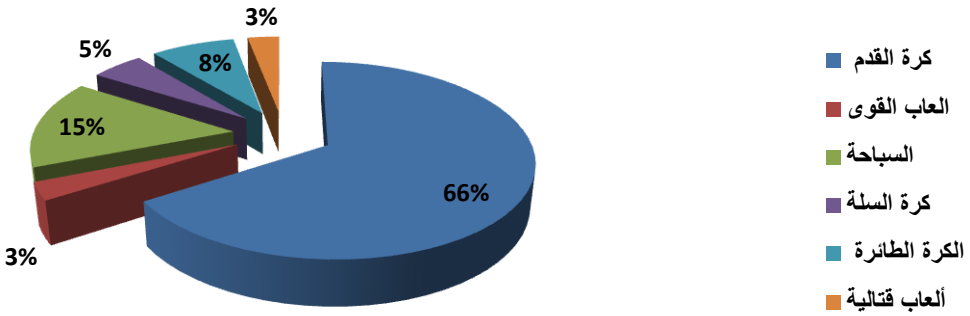
من خلال النتائج يتبين لنا أن الأولياء يشجعون أبناءهم على ممارسة ن،ب،ر وهذا موجود طبعا في الأسر ذات الثقافة الرياضية كما يساعد الاحتكاك بالأصدقاء على اكتساب هذه الصفة (ممارسة ن،ب، ر) لأن المراهق يتأثر بصفة كبير ة جدا بالمحيط خاصة الأقران وهذا ما أثبته علم النفس وعلم الاجتماع في حين يطرح مشكل هنا وهو ان أستاذ ت،ب،ر لا يشجع على ممارسة ن،ب،ر خارج المؤسسة حسب الإجابات المتحصل عليها وتعتبر كل المؤشرات السابقة دافعية للإنجاز الخارجي في حين نجدنسبة 09%من التلاميذ لا يتلقون تشجيع وقد يمارسون ولا يمارسون حسب نوع الدافعية المتوفرة لديهم.

السؤال رقم 4: ما هي الأنشطة الرياضية المفضلة لديك؟

الجدول رقم 08:يمثل الأنشطة الرياضية المفضلة لدى التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
كرة القدم	66	%66	48.6	11.07	دال	5	0,05
ألعاب القوى	03	%03					
السباحة	15	%15					
كرة السلة	05	%05					
الكرة الطائرة	08	%08					
ألعاب قتالية	03	%03					
المجموع		% 100					

شكل رقم 05: يمثل الأنشطة الرياضية المفضلة لدى التلاميذ



عرض وتحليل النتائج :

يبين الجدول أن نسبة 66%من التلاميذ يفضلون ممارسة كرة القدم، وتمثل نسبة 15%التلاميذ الذين يفضلون ممارسة السباحة، كما تقسم النسب المتبقية بين كرة السلة،كرة الطائرة ، الرياضات القتالية وألعاب القوى.ويبين الجدول أنه توجد دلالة

إحصائية بين الفئات السبع لأن كا^{2}المحسوبة(48.6)أكبر من كا^{2}المجدولة (11.07).

تفسير النتائج:

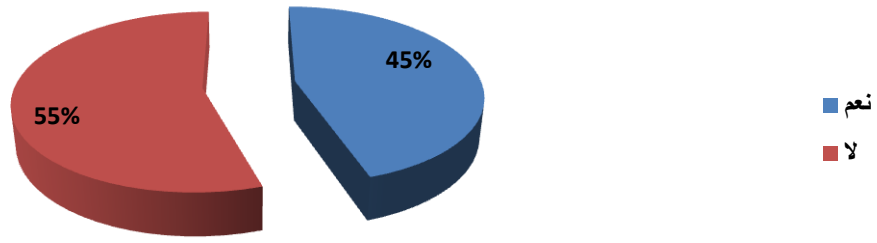
يفضل التلاميذ كرة القدم لأنها اللعبة الأكثر شهرة و شعبية في العالم من جهة وكونها مفضلة من طرف الذكور وذلك لما تتميز به من روح المنافسة والتحدي وإثبات الذات وهذه الصفات موجودة عند الذكور كما ان ممارسة كرة القدم ممكنة للجميع لكونها لا تتطلب تجهيزات لا يمكن تحقيقها فقط تحتاج مساحة يمكن اللعب من خلالها في حين نجد الفئة الثانية من حيث الكثرة تفضل السباحة وهؤلاء هم الفئة الذين تسمح لهم الظروف والإمكانيات المتوفرة لممارسة هذا النوع من النشاط في حين تبقى تفضيلات الألعاب الأخرى حسب الأنماط الشخصية للمراهق من جهة وتوافقها مع صفات وخصائص اللعبة المفضلة من جهة أخرى فهناك ما هي فردية وهناك ما هي فكرية.

السؤال رقم05: هل تواجهك عراقيل عند ممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديك؟

الجدول رقم 09 : يمثل العراقيل التي تواجه التلاميذ عند ممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديهم.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	45	%45	2	3.84	غيردال	1	0,05
لا	55	%55					
المجموع	100	% 100					

شكل رقم 06: يمثل العراقيل التي تواجه التلاميذ عند ممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديهم



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة45%التلاميذ الذين أجابوا بنعم انه توجد عراقيل تحول بينهم وبين ممارسة ن،ب،ر في حين تمثل نسبة 50%عكس ذلك ومن خلال الدراسة الإحصائية للنتائج المتحصل عليها يظهر أن الاختلاف في النتائج يعود للصدفة ولا توجد دلالة إحصائية بين الفئتين لأن كا^{2}المحسوبة (02) أقل من كا^{2}المجدولة(3.84)

تفسير النتائج:

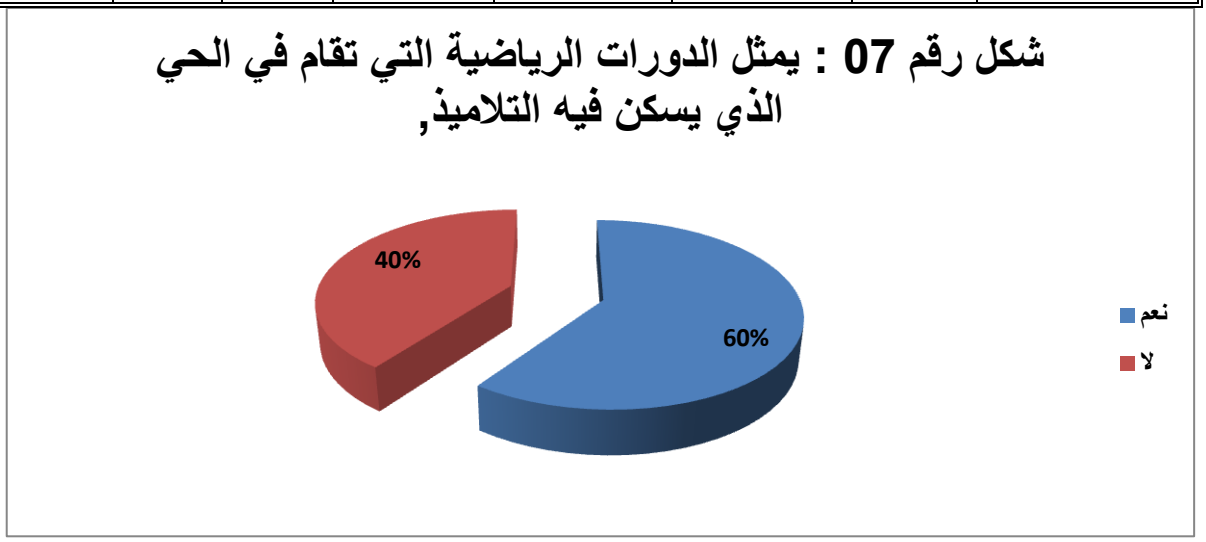
تبين النتائج المتحصل عليها أن نسبة 45%من التلاميذ تواجههم عراقيل لممارسة ن،ب،ر كونهم يقطنون في مكان لا تتواجد به مركبات ومنشئات رياضية أو قلة الإمكانيات الخاصة والفردية لممارسة النشاط الذي يفضلونه وهذا قد يرجع كذلك للوقت غير كافي الذي يسمح بذلك في حين تمثل نسبة 55%التلاميذ الذين ليس لديهم عراقيل لممارسة نشاطهم المفضل في وقت الفراغ وهذا يمكن أن يرجع لكون ان النشاط الذي يفضلونه لا يتطلب إمكانيات كبيرة أو ان الأسرة ترعى تكاليف ذلك بالإضافة إلى إمكانية توفر مركبات والمنشئات رياضية في المكان الذي يقطنون فيه.كما يمكن أن يعود ذلك إلى تميزهم بدافعية إنجاز داخلي وهذا ما يجعلهم يتحدون الصعاب التي تحول بينهم وبين ممارسة نشاطهم المفضل.

السؤال رقم 06: هل تُقام دورات رياضية في الحي الذي تسكن فيه؟

الجدول رقم 10:يمثلالدورات الرياضية التي تقام في الحي الذي يسكن فيه التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	60	%60	4	3.84	دال	1	0,05
لا	40	%40					
المجموع	100	% 100					

شكل رقم 07 : يمثل الدورات الرياضية التي تقام في الحي الذي يسكن فيه التلاميذ,



عرض وتحليل النتائج :

مثل نسبة 60%التلاميذ الذين أجابوا بان هناك دورات رياضية تقام في الحي الذي يسكنون فيه، وأجاب ما نسبته 40%من التلاميذ بعدم وجود دورات رياضية تقام في الحي الذي يسكنون فيه .كما نشير هنا أن القرار الإحصائي هو سلبي لأن كا^{2}المجدولة (4)أكبر من كا^{2}المحسوبة 3.84وبالتالي لا توجد دلالة إحصائية بين الذين أجابوه بنسبة نعم ولا وإنما الاختلاف يرجع للصدفة.

تفسير النتائج:

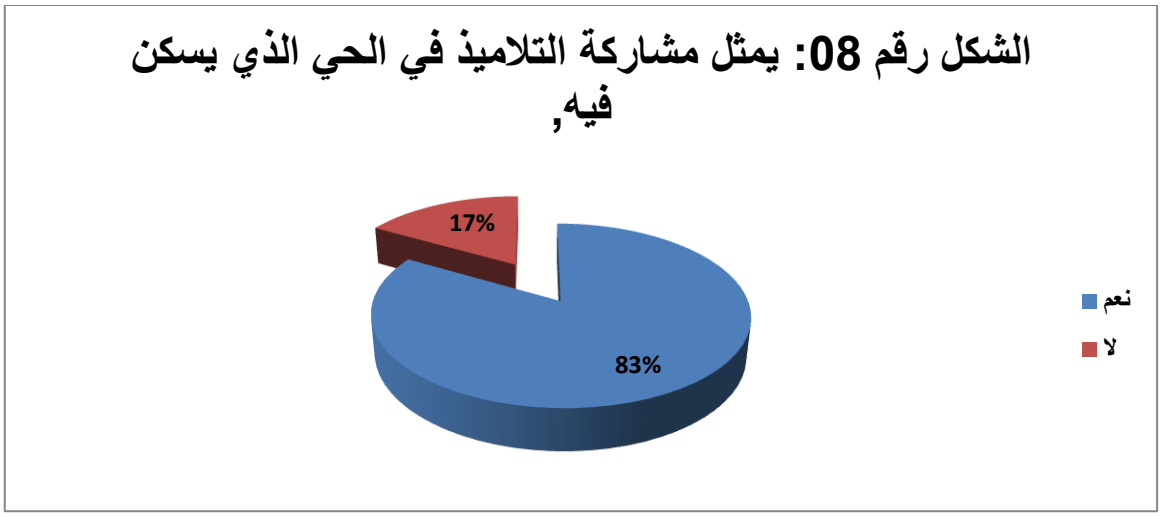
تلعب الدورات الرياضية دورا كبيرا في استقطاب المراهقين لممارسة ن.ب.ر . فالإجابات المتحصل عليها في الجدول تبين ان المهتمين من المراهقين بممارسة ن.ب.ر .كانت إجابتهم بنعم ،و ذلك لأنهم منخرطون في الدورات التي تقوم بها الجمعيات والنوادي الراضية ،هذا خارج

المدرسة ،أما في المدرسة فتنظم من طرف أستاذ ت.ب.ر .كما يجب ان نشير هنا أننا نستهدف بهذا السؤال ما إذا كانت البيئة الاجتماعية تساعد على ممارسة النشاط البدني الرياضي أو تقف عائقا أمامه.

1.6-:إذا كانت الإجابة بنعم :هل تشارك فيها:

الجدولرقم 11: يمثل مشاركة التلاميذ في الدورات التي تقام في الحي الذي يسكن فيه.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	50	%83.33	26.66	3.84	دال	1	0,05
لا	10	%16.67					
المجموع	60	% 100					



عرض وتحليل النتائج :

هناك نسبة 83.33%،من الطلبة الين أجابوا بأنهم يشاركون في هذه الدورات ،في حين أجاب ما نسبته 16.67%بأنهم لا يشاركون في هده الدورات.و من خلال الدراسة الإحصائية المبينة في الجدول يتبين انه توجد دلالة إحصائية بين فئتي التلاميذ، و هذا تثبته النتائج أعلاه بحيث أنالمحسوبة 22.66اكبر من المجدولة (3.84)

تفسير النتائج:

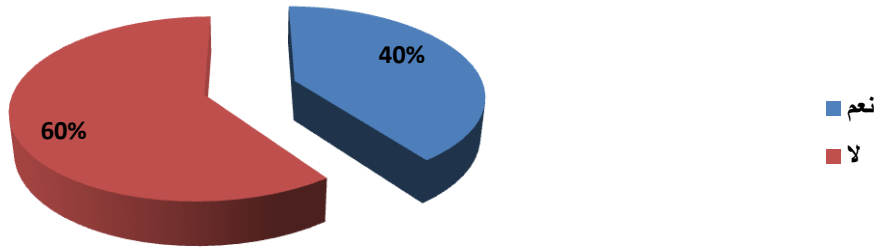
يستهدف هذا الجدول التلاميذ الذين أجابوا على السؤال السابع عشر، والذين أجابوا بوجود مركبات و منشئات رياضية فكما ذكرنا سابقا ان الدورات الرياضية تستقطب المراهقين و خاصة الذكور منهم، و ذلك يعود لما تتميز به من ميزات بإمكانها تلبية مطالب المراهق :من تحقيق التوافق النفسي الإجتماعي، تحقيق الجسم السليم، كما ان التلاميذ الذين يشاركون في الدورات الرياضية لديهم خلفية رياضية تعود إلى الجو الأسري من جهة و المحيط من جهة أخرى، حيث تشجع هذه الأخيرة المراهق على ممارسة ن،ب،ر.

السؤال رقم 07:هل توجد نوادي أو جمعيات رياضية في حيك ؟

الجدول رقم 12: يمثل النوادي أو الجمعيات الرياضية التي تتواجد في الحي الذي يسكن فيه التلاميذ:

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	40	%40	4	3.84	دال	1	0,05
لا	60	%60					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 09: يمثل النوادي أو الجمعيات الرياضية التي تتواجد في الحي الذي يسكن فيه التلاميذ



عرضوتحليلالنتائج :

تمثل نسبة 40%التلاميذ الذين أجابوا بوجود نوادي وجمعيات رياضية في الحي الذي يسكنون فيه بينما تمثل نسبة 60%عكس ذلك .ومن خلال الدراسة الإحصائية التي أجريت باستعمال اختبار كا^{2}يتبين لنا أنه توجد دلالة إحصائية بين التلاميذ الذين أجابوا بنعم والذين أجابوا بلا لأننا نلاحظ من الجدول أن كا^{2}المحسوبة (4)أكبر من كا 2المجدولة (3.84)لذا نخلص إلى القول أنه توجد دلالة إحصائية.

تفسير النتائج:

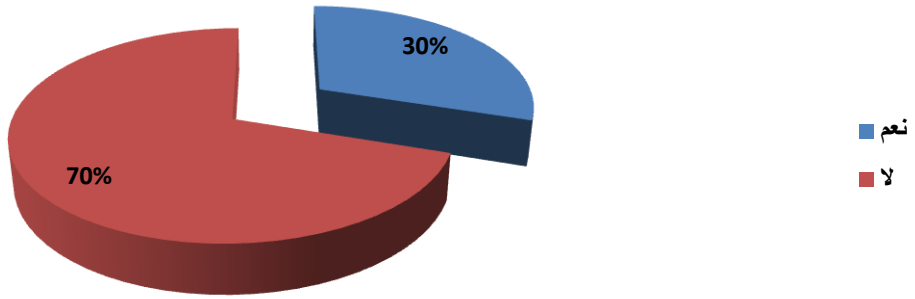
يمثل توفر كل من النوادي والجمعيات الرياضية في الأحياء والمدن عاملا أساسيا يستقطب المراهقين لممارسة ن.ب.ر، فنقصها يكون حائل دون ممارسة النشاط البدني الرياضي وذلك لكون هذه الأخيرة تختزل عدة مشاكل وعوائق تحيط بالقطاع الرياضي مثل ذلك الظروف المناخية،الإمكانيات المادية الفردية وقد تعود الإجابات المتحصل عليها في الجدول (لا توجد نوادي وجمعيات رياضية)إلى كون أن هؤلاء التلاميذ من مناطق ريفية أو معزولة لا تتوفر بها مثل هذه المرافقوالذين أجابوا بنعم هم المنخرطون في النوادي والجمعيات الخاصة أو أنهم يسكنون في المدن.

السؤال رقم 08:هل تعتبر ممارسة ألعاب الفيديو بديل جيد لممارسة النشاط البدني الرياضي؟

الجدول رقم 13: يمثل ممارسة ألعاب الفيديو كبديل جيد لممارسة النشاط البدني الرياضي.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	30	%30	16	3.84	دال	1	0,05
لا	70	%70					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 10 : يمثل ممارسة العاب الفيديو كبديل جيد لممارسة النشاط البدني الرياضي,



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 30%التلاميذ الذين يعتبرون ألعاب الفيديو كبديل لممارسة.ب.ر، بينما تمثل نسبة 70%التلاميذ الذين أجابوا بعكس ذلك .ومن خلال الدراسة الإحصائية للنتائج نلاحظ أنها توجد دلالة إحصائية بين النتيجتين وذلك لان كا^2 المحسوبة **(16)** أكبر من كا^{2}المجدولة**(3.84)**.

تفسير النتائج:

بالرغم من ان نسبة التلاميذ الذين يعتبرون العاب الفيديو كبديل للنشاط البدني الرياضي بمقارنتها مع نسبة التلاميذ الذين يرون عكس ذلك فان هذه النتيجة لا يمكن إهمالها أمام نسبة 70% 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.

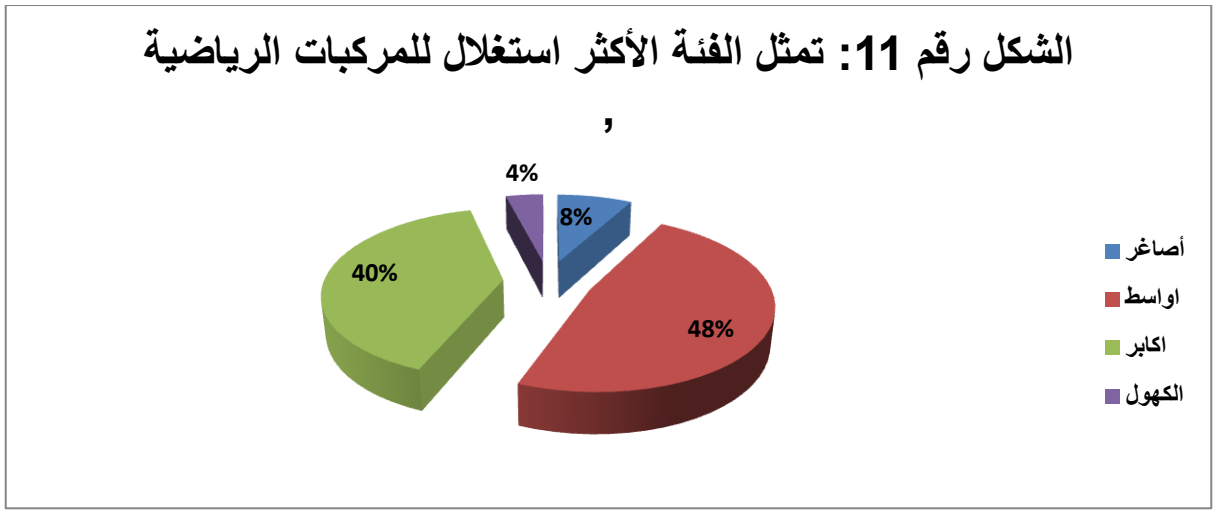
2.1- تحليل نتائج الفرضية الثانية والتي تنص أن : نقص الوسائل والمنشآت الرياضية يصرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

السؤال 09:في نظرك ما هي الفئة الأكثر استغلالا للمركبات الرياضية؟

الجدول رقم (14) : يمثل الفئة الأكثر استغلالا للمركبات الرياضية .

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
أصاغر	08	%08	59.36	7.81	دال	3	0,05
أواسط	48	%48					
أكابر	40	%40					
الكهول	04	% 04					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 11: تمثل الفئة الأكثر استغلال للمركبات الرياضية



عرض و تحليل النتائج :

تمثل نسبة 08%فئة الأصاغر (الأقل من14سنة)، التي تستغل المركبات الرياضية، في حين نجد نسبة 48%هي نسبة الأواسط 15(إلى 18سنة)، بينما تمثل نسبة 40%فئة الأكابر (أكثر من18سنة)، وفي الأخير تمثل نسبة 04%فئة الكهول.

وفيما يخص الدراسة الإحصائية فإن كا 2المجدولة 7.81) (أقل من كا2المحسوبة 59.36) (ومنه نقول أنه توجد دلالة إحصائية عند مستوى دلالة **0.05**.

تفسير النتائج:

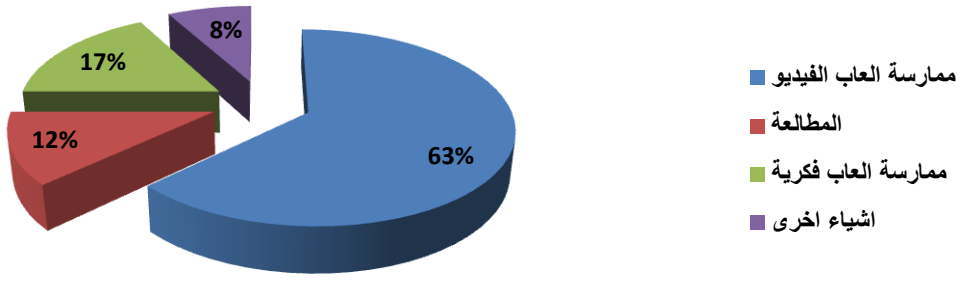
تمثل كل من فئة الأواسط والأكابر الفئتين الأكثر استعمالا للمركبات الرياضية وهذا يرجع إلى الحالة التي يكون فيها المراهق في هذه المرحلة من العمر حيث تكون نزعة التملك سائدة فيه كما يحب الظهور وتحقيق الذات كما تكون في هذه المرحلة النزعة إلى اختراق القوانين من طرف المراهق، مثلا عدم احترام التواقيت الخاصة بكل فئة. فيستحوذ على كل الأوقات التي يراها مناسبة له وهنا نخلص إلى القول أن مثل هذه التصرفات وعدم إعطاء فرصة للأطفال قد ينعكس سلبا على نظرة الأطفال منالن،ب،ر وهذا ما يجرهم إلى الصدود عنه بسبب الاضطهاد من طرف المستويات الأخرى .

السؤال رقم10 :إذا لم تجد مكان لممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديك ماذا تفعل؟

جدول رقم 15: يمثل العوائق والعراقيل التي يوجهها التلاميذ أثناء ممارسة النشاط البدني الرياضي .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
ممارسة ألعاب الفيديو	63	%63	78.64	7.81	دال	3	0,05
المطالعة	12	%12					
ممارسة ألعاب فكرية	17	%17					
أشياء أخرى	08	%08					
المجموع		% 100					

الشكل رقم 12: يمثل النشاطات التي يقوم بها التلاميذ في حالة غياب مكان للممارسة ن ب ر ,



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 63%التلاميذ الذين يميلون إلى ممارسة ألعاب الفيديو في حالة انعدام مكان لممارسة ن.ب.ر في حين تمثل 12%نسبة التلاميذ الذين يفضلون المطالعة في وقت فراغهم بدل النشاط البدني الرياضي أما نسبة 17%فتمثل التلاميذ الذين يفضلون ممارسة الألعاب الفكرية كبديل لـ ن.ب.ر والنسبة المتبقية من التلاميذ يمارسون نشاطات مختلفة .ويتبين من الجدول أنه توجد دلالة إحصائية بين هذه النتائج حيث أن كا^2 المحسوبة78.64أكبر كا^{2}من المجدولة .

تفسير النتائج:

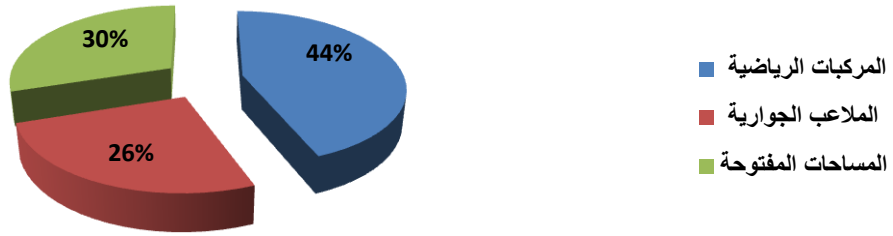
تصبح ممارسة ألعاب الفيديو كبديل حتمي للتلاميذ المراهقين عند مواجهتهم للعوائق والعراقيل التي تحول بينهم وبين ممارسة النشاط البدني الرياضي .فبالنظر إلى ما تتميز به ألعاب الفيديو من عناصر الإثارة والتشويق ومحاكاة الواقع، المغامرة بصفة عامة فإنها تتميز بكل ما يتميز به ن.ب.ر تقريبا .في حين نجد التلاميذ الذين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

السؤال رقم 11:أين تفضل ممارسة رياضتك المفضلة؟

الجدول 16: يمثل المكان المفضل لممارسة الرياضة المفضلة لدى التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
المركبات الرياضية	44	%44	5.35	5.99	غير دال	2	0,05
الملاعب الجوارية	26	%26					
المساحاتالمفتوحة	30	%30					
المجموع	**100**	**% 100**					

الشكل رقم 13 : يمثل المكان المفضل لممارسة الرياضة المفضلة لدي التلاميذ



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 44%التلاميذ الذين يفضلون ممارسة نشاطه المفضل في المركبات الرياضية كما تمثل نسبة 26%التلاميذ الذين يفضلون الملاعب الجوارية في حين تبقى نسبة 30%التلاميذ الذين يفضلون المساحات الخضراء **.(المفتوحة)** كما تبين الدراسة الإحصائية للنتائج عدم وجود دلالة إحصائية بين الإجابات وإنما يعود ذلك على الصدفة وهذا ما جاءت به النتائج عند المقارنة بين نتيجتي كا^2 المحسوبة والمجدولة الموضحة في الجدول ولما كانت كا^{2}المحسوبة (5.35)أقل من كا^2 المجدولة (5.99)فإنه لا توجد دلالة إحصائية.

تفسير النتائج:

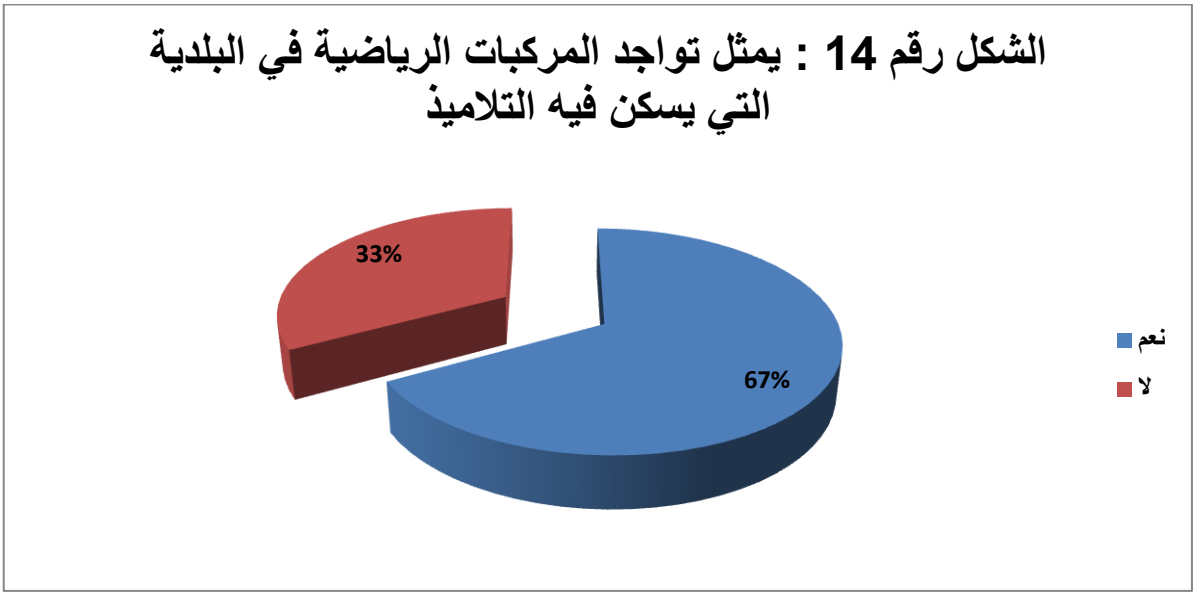
يعود تفضيل فئة من التلاميذ للمركبات الرياضية لممارسة رياضتهم المفضلة لكون هذه الرياضة تتعلق ممارستها وترتبط بهذه المركبات بحيث لا يمكن أو يصعب ممارستها خارجها نذكر من ذلك السباحة، كرة الطائرة...إلخ .في حين تفضل فئة أخرى منالتلاميذ الملاعب الجوارية لأنها رياضتهم المفضلة يمكن أن تمارس هناك ولا تشترط توفر المركبات الرياضية مثل كرة السلة كرة الطائرة وكرة اليد....إلخ.كما تلجأ هذه الفئة على الملاعب الجوارية في حالة انعدام المركبات الرياضية، وتعتبر هاتين الفئتين من الفئات التي تفضل النشاط البدني الرياضي الجماعي عموما في حين نجد الفئة الثالثة تفضل المساحات الخضراء وهذا لأنهم يفضلون الرياضات الفردية مثل ألعاب القوى ....إلخ

السؤال رقم 12:هل يوجد مركبات رياضية أو ملاعب جوارية في بلديتك؟

الجدول رقم 17:تواجد المركبات الرياضية في البلدية التي يسكن فيه التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	67	%67	13.78	3.84	دال	1	0,05
لا	33	%33					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 14 : يمثل تواجد المركبات الرياضية في البلدية التي يسكن فيه التلاميذ



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 67%التلاميذ الذين أجابوا بوجود مركبات وملاعب جوارية أما نسبة 33%فتمثل فئة التلاميذ الذين أجابوا بعدم وجود المركبات الرياضية ومن خلال مقارنة ك^2 المحسوبة 13.78و ك^{2}المجدولة 3.84يتبين لنا أنه توجد فروق فردية بين فئتي التلاميذ.

تفسير النتائج:

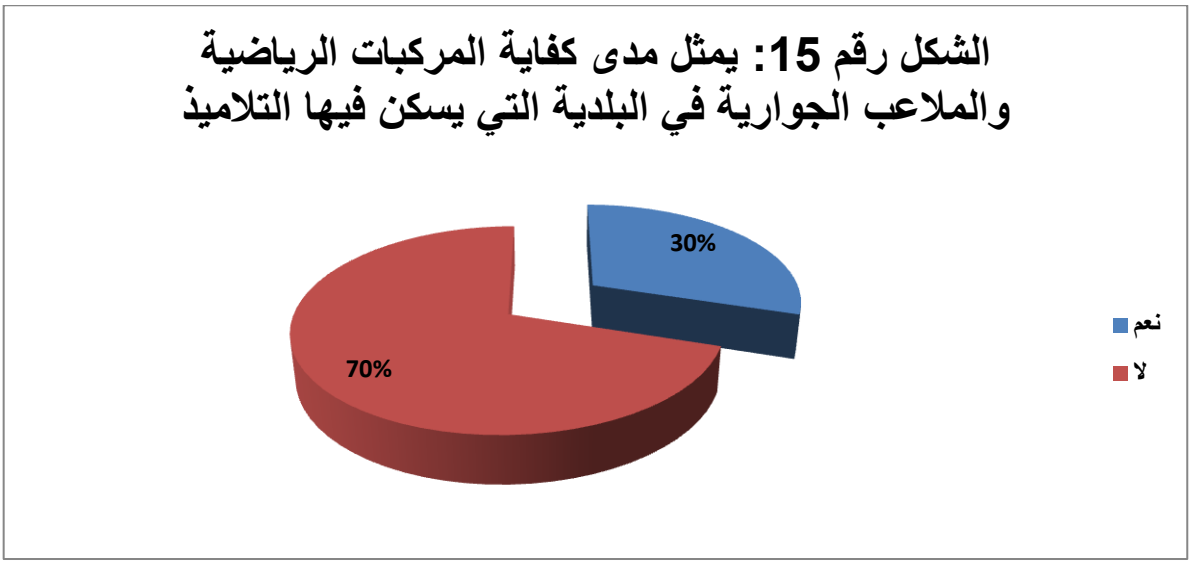
تبين النتائج المتحصل عليها أن التلاميذ الذين أجابوا بوجود مركبات رياضية هم من المدينة أو منخرطون في جمعيات ونوادي رياضية مكنتهم من الاطلاع ومعرفة هذه

المركبات والملاعب.أما الذين قالوا لا توجد فهذا راجع لكونهم غير مطلعين على مكان تواجدها أو أنهم يسكنون في مناطق معزولة أو مناطق لا توجد بها مركبات رياضية.

12-1 إذا كانت الإجابة بنعم :هل هي كافية؟

الجدول رقم18 : يمثل مدى كفاية المركبات الرياضية والملاعب الجوارية في البلدية التي يسكن فيها التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	20	%20	10.88	3.84	دال	1	0,05
لا	47	%47					
المجموع	67	% 100					



عرض وتحليل النتائج:

تبين نسبة 20%التلاميذ الذين أجابوا بنعم على كفاية المركبات الرياضية، بينما تمثل نسبة 47%التلاميذ الذين أجابوا عكس ذلك، ومن خلال الدراسة الإحصائية يتبن لنا أنه توجد فروق بين الفئتين وذلك تثبته المقارنة بين ك 2المحسوبة و ك2 المجدولة حيث أن ك ^{2}(10.88)اكبر من ك ^{2}المجدولة (3.84)ومنه توجد دلالة إحصائية.

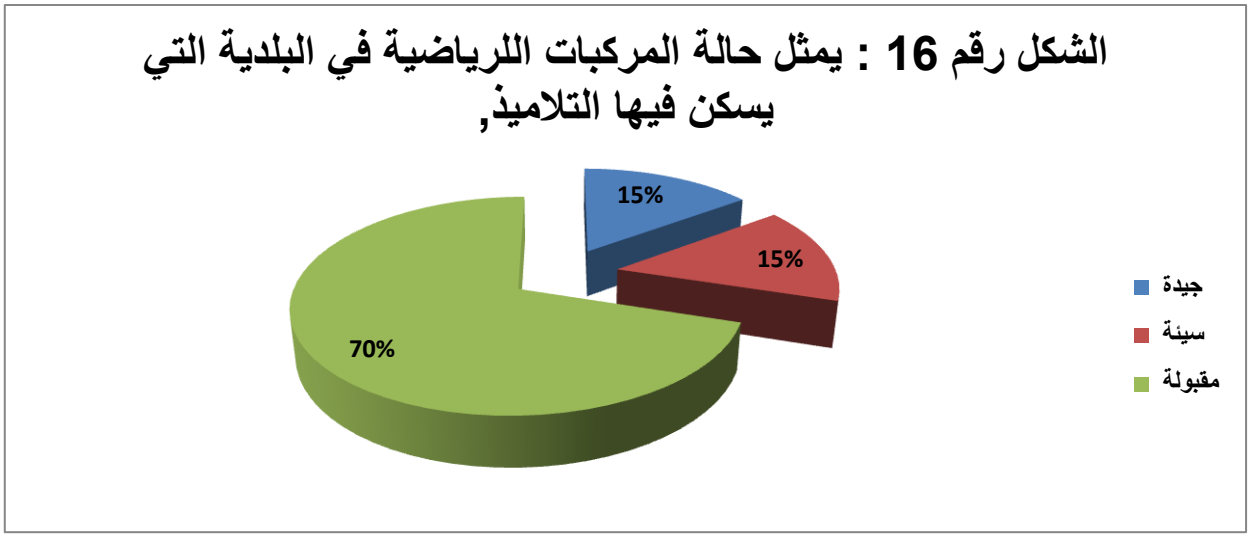
تفسير النتائج:

تمثل نسبة 20%من التلاميذ الذين يرون أن المركبات الرياضية كافية التلاميذ الذين يمارسون رياضات من النوع الذي لا يعتمد على المنشئات والمركبات الرياضية بدرجة كبيرة أي لا يمكنان نجد أو نصادف اكتظاظ في هذه الأخيرة مثل رياضات ألعاب القوى ...إلخ .في حين تمثل نسبة 47%التلاميذ الذين يرون هذه المركبات غير كافية لأنهم يميلون إلى ممارسة الانشطة الرياضية الأكثر شعبية على سبيل المثال كرة القدم فمهما وفرنا من هذه الملاعب فغنها تبقى غير كافية أمام الفئة الجد واسعة المولعة بهذه الرياضة

2.12- كيف هي حالتها؟

جدول رقم 19 : يمثل حالة المركبات الرياضية في البلدية التي يسكن فيها التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
جيدة	10	%10	40.85	5.99	دال	2	0,05
سيئة	10	%10					
مقبولة	47	%47					
المجم^{2}وع	100	% 100					



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 10%التلاميذ الذين يرون بان حالة المركبات والمنشئات الرياضية في حالة جيدة بينما يرى ما نسبته 10%عكس ذلك ويستهدف هذا السؤال التلاميذ الذين أجابوا على السؤال رقم 11بنعم .وتبين الدراسة الإحصائية عن وجود فروق بين الفئتين في تمايز أرائهما حول حالة المركبات والمنشئات الرياضية فـ ك 2المحسوبة (40.85) أكبر من ك^2 المجدولة (5.99) ومنه توجد دلالة إحصائية.

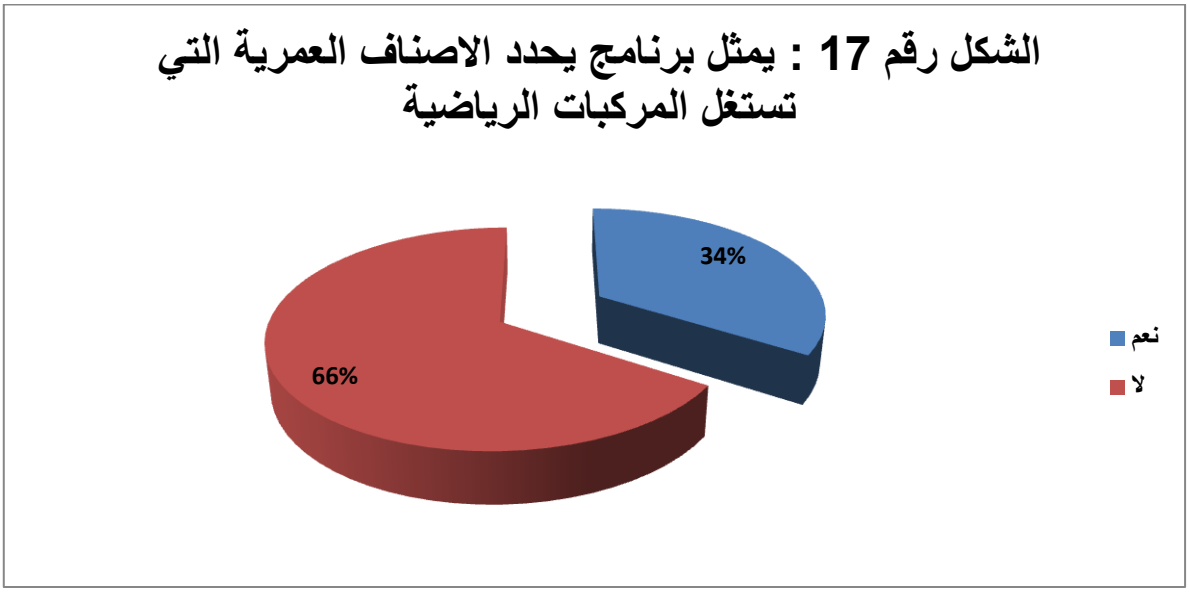
التلاميذ الذين يرون أن المركبات الرياضية أو الملاعب الجوارية في حالة جيدة يمكن ان يكونوا منتمين على النوادي أو الجمعيات الرياضية ويفترض ان تكون المركبات والمنشئات الرياضية التابعة لها في حالة جيدة بفضل الرعاية المالية من طرف المؤسسات من جهة أو يكونوا حديث العهد بالمنشئات الرياضية أي أنهم غير محترفون .والتلاميذ الذين يرون المنشئات الرياضية في حلة سيئة يفترض فيهم أن يكونوا أولوا خبرة في هذا الميدان لأنهم اطلعوا على مختلف أنواع الخدمات التي تقدمها المركبات الرياضية، أما التلاميذ الذين كان تقييمهم بالمقبول بالنسبة للمركبات الرياضية فهم ينظرون بنظرة موضوعية للواقع الذي تتواجد فيه هذه المنشئات من تسيير وإدارة وتمويل مالي من أجل تجديد ما أتلف من أجزاء هذه المنشآت.

السؤال رقم13 : هل يعرض برنامج يحدد الأصناف العمرية التي تستغل المركب الرياضي؟

الجدول رقم 20: يمثل برنامج يحدد الأصناف العمرية التي تستغل المركب الرياضي.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	34	%34	10.24	3.84	دال	1	0,05
لا	66	%66					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 17 : يمثل برنامج يحدد الاصناف العمرية التي تستغل المركبات الرياضية



عرض وتحليل النتائج:

تبين نسبة 34%التلاميذ الذين أجابوا بنعم بوجود برنامج يحدد أوقات استغلال هذه المركبات لكل فئة بينما أجاب ما نسبته 66%عكس ذلك ومن خلال الدراسة الاحصائية لـ ك^{2}لاختبار النتائج(صدقها وثباتها)وجد أن ك^{2}المحسوبة 10.24) (أكبر من ٍ ك^2 المجدولة 3.84 توجد دلالة إحصائية.

تفسير النتائج :

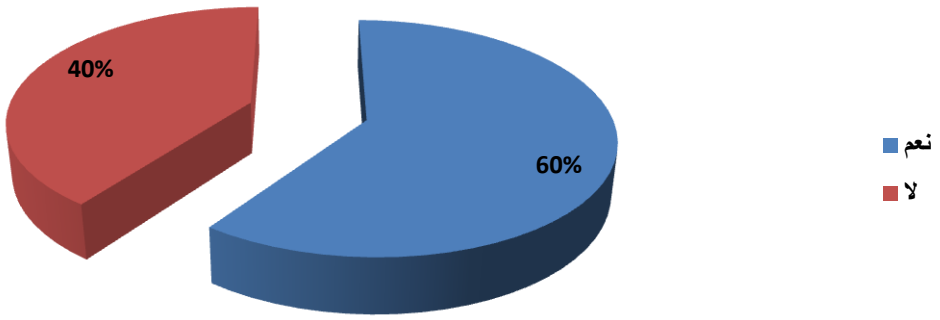
لقد تباينت الآراء حول هذا السؤال فالاختلاف يعود إلى أن التلاميذ لا يترددون عند ممارستهم للنشاط البدني الرياضي المفضل لديهم على قاعة واحدة أو مركب واحد ومن هنا نفهم الاختلاف في التنظيم بالنسبة لكل مركب رياضي فهناك ما هو منظم وهناك ما هو في حالة إهمال، ففي الأول تعرض برامج الاستعمال لكل فئة عمرية حسب الوقت أما الثاني فهو عكس ذلك وهذا يعتبر عاملا أساسيا في توجيه التلاميذ نحو ممارسة النشاط البدني الرياضي أو صرفهم عنه.

السؤال رقم 14:هل يوجد عون أمن مكلف بغلق وفتح المركب الرياضي أثناء فترات استغلاله؟

الجدول رقم 21 :يمثل وجود عون مكتب يقوم بفتح وغلق المركب الرياضي أثناء فترة إستغلاله.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	60	%60	4	3.84	دال	1	0,05
لا	40	%40					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 18:يمثل وجود عون مكتب يقوم بفتح وغلق المركب الرياضي اثناء فترة استغلاله.



عرض وتحليل النتائج:

تبين نسبة 60%التلاميذ الذين أجابوا إجابة إيجابية (وجود عون أمن)أما نسبة 40%فأجابوا بلا .وإذا ما نظرنا إلى الدراسة الإحصائية فإنه توجد دلالة إحصائية بالنسبة للفئتين إذا ما قرنا بين نسبتي ك^2 المجدولة والمحسوبة.

تفسير النتائج:

يعتبر وجود عون أمن مكلف بغلق وفتح المركبات الرياضية عاملا ذو أهمية كبيرة في تسيير المركب وذلك للدور الذي يلعبه في الحفاظ على الهياكل الرياضية وحفظها من السرقة والإتلاف .كما ينظم عملية الممارسة الرياضية بتنظيم الممارسة حسب البرنامج المحدد لكل فئة من الفئات العمرية المختلفة .فالذين أجابوا بنعم بوجود عون امن ربما ينتمون أو يترددون على مركبات رياضية خاصة والذين أجابوا بالعكس يمكن أنهم يمارسون ن،ب،ر في المركبات الرياضية العمومية من جهة أو أنهم لا يعرفون هذا العون إطلاقا.

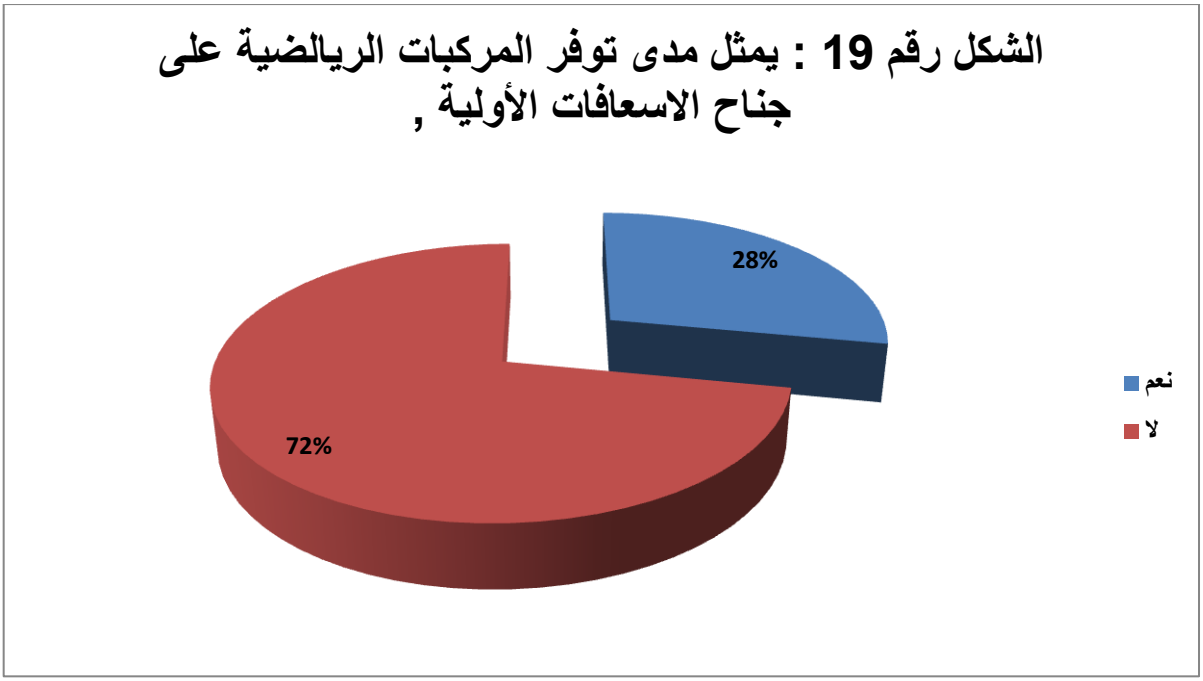
فعون الأمن المكلف بتنظيم الممارسة الرياضية لكل فئة حسب برنامجها يزيد من دافعية التلاميذ نحو الإقبال على هذه الأخيرة في حين ترك هذه المركبات تسير بصفة فوضوية فهذا يحرم التلاميذ من حقهم في الممارسة لإمكانية احتكار هذه المركبات من طرف الأكابر

السؤال رقم15 : هل تتوفر المركبات الرياضية على جناح للإسعافات الأولية؟

الجدول رقم 22 : يمثل مدى توفر المركبات الرياضية على جناح الاسعافات الأولية .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	28	%83.33	19.36	3.84	دال	1	0,05
لا	72	%16.66					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 19 : يمثل مدى توفر المركبات الريالضية على جناح الاسعافات الأولية ,



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة28 %نسبة التلاميذ الذين أجابوا بنعم بوجود جناح الإسعافات الأولية في حين نجد نسبة 72%من التلاميذ أجابوا بلا .ومن خلال الجدول يظهر أنه توجد دلالة إحصائية بين الفئتين لأن (ك^2 المحسوبة19.36) (أكبر من ك^{2}المجدولة).

تفسير النتائج:

كما اشرنا سابقا فإن حالة المركبات الرياضية الخاصة تكون في حالة جيدة وهذا راجع للرعاية المالية لتغطية حاجياتها وهذا ما جعل ما نسبته 28%يجيبون بوجود جناح للإسعافات الأولية لأنهم منخرطون في هذا النوع من المركبات هذا من جهة أو قد

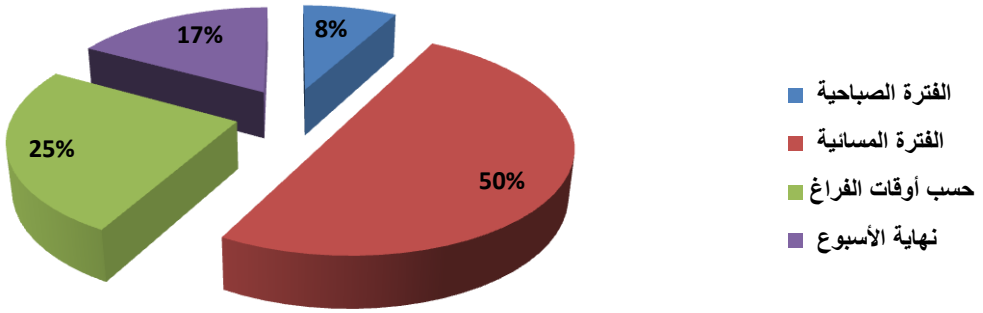
تكون هذه المركبات حديثة الإنشاء وهذا ما جعلها مزودة بهذه الخدمات.أما الذين أجابوا بنعم فهم الطبقة العامة من التلاميذ الذين هم غير منخرطون في النوادي والجمعيات ويكتفون بممارسة ن،ب،ر بمفردهم أو مع أصدقائهم في المركبات الرياضية العامة وهذه بالطبع تجعل المركب الرياضي يتعرض للإهمال وإتلاف هياكلها .وهنا نشير أن هذا العامل (الإسعافات الأولية)يعتبر جد هام في جعل المراهقين يقبلون على ممارسة ن،ب،ر لأنهم يجعلهم يشعرون بالأمان والتخلص من الخوف الذي ينتابهم من الإصابة.

السؤال رقم 16 :ما هو الوقت الذي يناسبك لممارسة النشاط البدني الرياضي؟

الجدول رقم 23: يمثل الوقت الذي يناسب التلاميذ للممارسة النشاط البدني الرياضي.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا² المحسوبة	كا² الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الفترة الصباحية	08	%8	39.12	7.81	دال	3	0,05
الفترة المسائية	50	%50					
حسب أوقات الفراغ	25	%25					
نهاية الأسبوع	17	17%					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 20 : يمثل الوقت الذي يناسب التلاميذ لممارسة النشاط البدني الرياضي ,



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 08%التلاميذ الذين تناسبهم الفترة الصباحية لممارسة ن،ب،ر بينما تمثل نسبة 50%التلاميذ الذين تناسبهم الفترة المسائية، بينما تمثل نسبة 25%التلاميذ الذين يمارسون النشاط البدني حسب أوقات الفراغ، وتمثل نسبة 17%التلاميذ الذين

يمارسونها في نهاية الأسبوع، ومن خلال الجدول يظهر أنه توجد دلالة إحصائية بين الفئتين لأن كا^2 المحسوبة (39.12) (أكبر من كا^2 المجدولة).

تفسير النتائج :

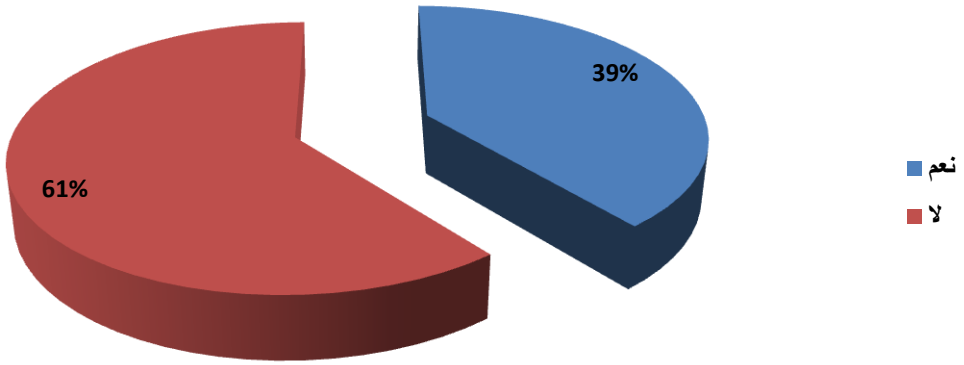
ترجع النسبة المنخفضة بالنسبة للتلاميذ الذين يمارسون ن،ب،ر في الفترة الصباحية كون أن التلاميذ في غالب الأحيان يتمدرسون في الفترة الصباحية وبالتالي لن يكون لديهم وقت فراغ لممارسة ن،ب،ر، كما تعود هذه النسبة على وجود بض التلاميذ المنخرطين في النوادي والجمعيات كما يمكنهم ممارسة الـ ن،ب،رفي الفترة الصباحية في نهاية الأسبوع أما فيما يخص الذين يمارسون ال:ن،ب،ر في الفترة المسائية فهذا راجع لتوفر وقت الفراغ في غالب الأحيان في المساء وبالتالي يمكنللتلاميذ ممارسة :ال ن،ب،ر كما نشير هنا إلى ان النوادي والجمعيات الرياضية تباشر عملها الرياضي في المساء .وهذا ما يجعل الانخراط في هذه الخيرة ممكن .في حين يرجع السبب في ممارسة أل ن،ب،ر في أوقات الفراغ فهذا يعود إلى تذبب توقيت الدراسة والتالي الحل الأنسب للتلاميذ هو تحين فرص وقت الفراغ للممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديهم .والنسبة المتبقية تمثل التلاميذ الذين يمارسون الرياضة في نهاية الأسبوع وذالك لعدم استطاعتهم ممارسة ن،ب،ر في الأوقات الأخرى وقد يمارس هؤلاء التلاميذ ن،ب،ر مع الأهل.

السؤال رقم17 :في حالة قلة المركبات الرياضية، هل تعوضك ألعاب الفيديو عن ممارسة النشاطالبدني الرياضي؟

الجدول رقم 24 : يمثل تعويض ألعاب الفيديو لممارسة النشاط البدني الرياضي في حالة قلة المركبات الرياضية .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	43	%43	6.76	3.84	دال	1	0,05
لا	67	%67					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 21:يمثل تعويض العاب الفيديو لممارسة النشاط البدني الرياضي في حالة قلة المركبات الرياضية



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 43%التلاميذ الذين أجابوا بنعم فيما يخص تعويض العاب الفيديو لممارسة النشاط البدني الرياضي في حالة قلة المركبات الرياضية ،في حين نجد نسبة 67%التلاميذ الذين أجابا بعكس ذالك، كما نلاحظ من خلال النتائج المتحصل عليها

في الجدول أنه توجد دلالة إحصائية بين الإجابتين السابقتين وذالك لأن كا^2 المحسوبة 6.76) (أكبر من كا^2 المجدولة 3.84)

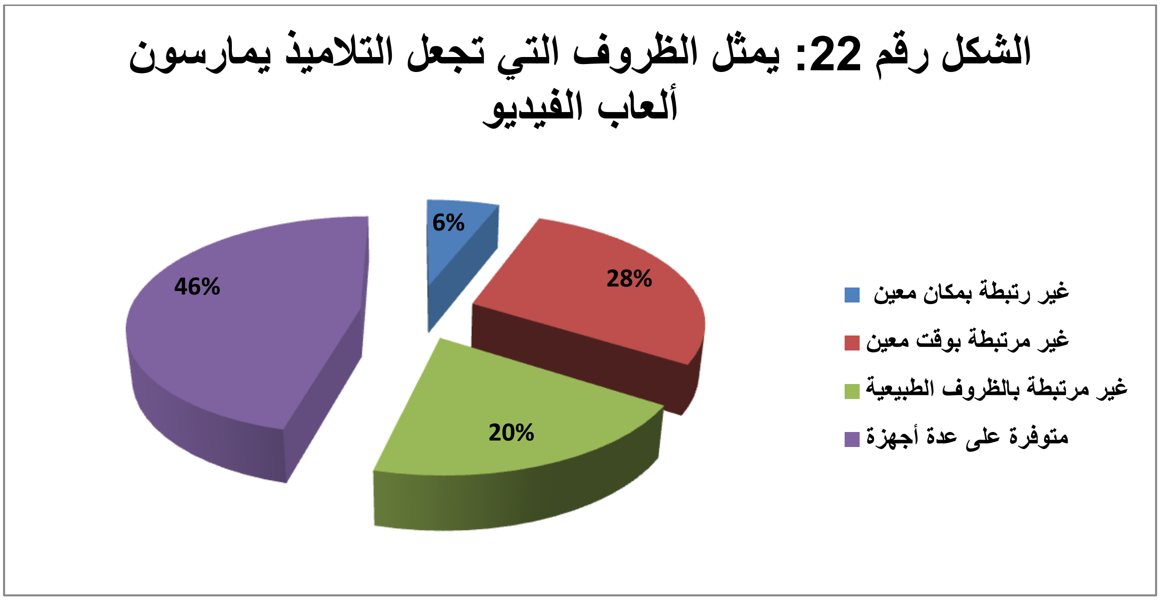
تفسير النتائج :

من خلال النتائج يتبين لنا أن التلاميذ الذين يفضلون ممارسة العاب الفيديو و الذين متعلقون بها إلى درجة الإدمان ،أي أنها تملأ وقت فراغهم كله و في كل الفترات فهذا الصنف لا يهمه وجود القاعات من عدمها فهو لا يبالي بأهمية النشاط البدني الرياضي. بينما الذين هم منخرطون في النوادي و الجمعيات الرياضية و الذين يعيشون بين اسر ذات ثقافة رياضية لايعتبرون العاب الفيديو كبديل للنشاط البدني الرياضي حتى مع انعدام المركبات و القاعات الرياضية.

السؤال رقم18: أمارس العاب الفيديو لأنها:

الجدول رقم 25: يمثل الظروف التي تجعل التلاميذ يمارسون العاب الفيديو .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
غير مرتبطة بمكان معين	06	%06	33.44	7.81	دال	3	0,05
غير مرتبطة بوقت معين	28	%28					
غير مرتبطة بالظروف الطبيعية	20	%20					
متوفرة على عدة أجهزة	46	%46					
المجموع	100	% 100					



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 06%التلاميذ الذين اختاروا ممارسة العاب الفيديو لأنها غير مرتبطة بمكان محدد في حين 28%من التلاميذ يميلون لممارسة العاب الفيديو لأنها غير مرتبطة بوقت محدد، في حين تمثل 20%نسبة التلاميذ الذين يفضلون ممارسة العاب الفيديو لأنها غير مرتبطة بالظروف الطبيعية و النسبة الأكبر من هذه النسب هي فئة التلاميذ اختاروا ممارسة العاب الفيديو لأنها متوفرة على عدة أجهزة، وبإجراء الدراسةالإحصائية على هذا الجدول باستعمال اختبار كا^2 نلاحظ انه توجد دلالة إحصائية بين هذه النتائج حيث ان كا^2 المحسوبة33.44) (اكبر من كا^{2}المجدولة .

تفسير النتائج:

تتميز العاب الفيديو بعدة خصائص تجعلها منافسا شرسا للنشاط البدني الرياضي ففي الوقت الذي ترتبط فيه ممارسة ن.ب.ر .بمكان معين ووقت محدد و خاضع للظروف الطبيعية نجد ممارسة العاب الفيديو تختزل كل هذه الأمور فانه بإمكانك ممارستها في أي مكان، في القطار ،الطائرة ،السيارة،السرير ...الخ كما يمكنك ممارستها في كل الأوقات .، الليل، النهار..الخ،تمارسها أثناء سقوط المطر ،في حر الصيف و كما ممارسة النشاط البدني الرياضي مرتبطة بالقاعات و المركبات الرياضية تتوفر العاب الفيديو على عدة وسائط تجعل منها بضاعة سهلة الوصول إلى مستهلكيها(المراهقين). و أمام هذه الإمتيازات اللامتناهية لألعاب الفيديو يزداد وضع النشاط البدني الرياضي تأزما.

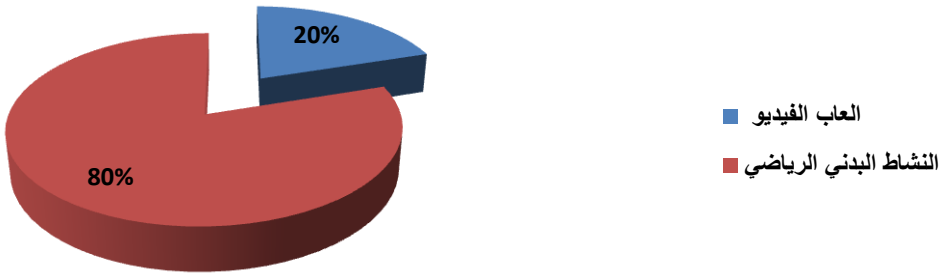
– تحليل نتائج الفرضية الثالثة والتي تنص أن : التطور المذهل في الناحية الجمالية للألعاب الالكترونية تجلب المراهقين المتمدرسين لها على حساب ممارسة الانشطة البدنية الرياضية

السؤال رقم 19: أيهما تفضل ممارسته في وقت الفراغ؟

جـدول رقـم 26: يمثـل التلاميـذ الـذين يفضـلون ممارسـة ألعـاب الفيـديو والـذين يفضـلون ممارسةالنشاط البدني الرياضي.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
ألعاب الفيديو	20	%20	36	3.84	دال	1	0,05
النشاط البدني الرياضي	80	%80					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 23 : يمثل التلاميذ الذين يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو والذين يفضلون ممارسة النشاط البدني الرياضي ,



عرض وتحليل النتائج:

تمثـل نسـبة 20%التلاميـذ الـذين يفضـلون ممارسـة ألعـاب الفيـديو كمـا تمثـل نسـبة 80%التلاميـذ الـذين يفضـلون ممارسـة ن.ب.ر كمـا يجـب أن نشـير هنـا إلـى أنـه توجـد دلالـة إحصـائية بـين النتيجتـين بـالرغم مـن الفـرق الكبيـر الموجـود بينهمـا .وهـذا تثبتـه المقارنـة بـين نتيجتـي كـا 2المحسـوبة والمجدولـة فمـن الجـدول نلاحـظ أن كـا^2 المحسـوبة 36)**(**أكبر من كا^{2}المجدولة**3.84**

تفسير النتائج :

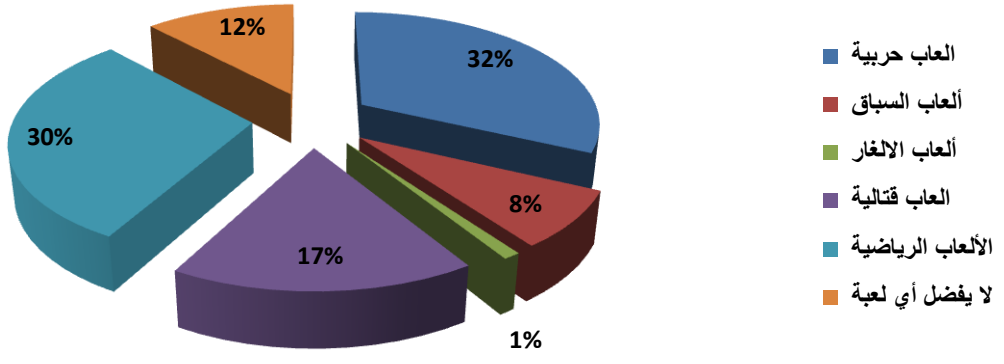
بالرغم من أن نسبة التلاميذ الذين يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو أقل بكثير من التلاميذ الذين يفضلون ممارسة النشاط البدني الرياضي إلا أن تأثير ألعاب الفيديو واضح لكون أن الدراسة الإحصائية تثبت وجود دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.05فمن المفروض نجد كل التلاميذ يفضلون ممارسة ن.ب.ر إلا أنه ونظرا للتأثير الذي تمارسه ألعاب الفيديو على المراهقين تجعلهم أكثر انجذابا إليها وهذا ما يحد إلى حد ما من ممارسة ن.ب.ر ويجب أن نشير هنا إلى أن ألعاب الفيديو أصبحت تهدد مستقبل ن.ب.ر حيث صارت كعائق من العوائق المعروفة سابقا

السؤال رقم 20: ما هو نوع ألعاب الفيديو المفضلة لديك؟

الجدول رقم 27:يمثل نوع ألعاب الفيديو المفضلة لدي التلاميذ

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
ألعاب حربية	32	%32	148.44	7.81	دال	5	0,05
ألعاب السباق	08	%08					
ألعاب الألغاز	01	%01					
ألعاب قتالية	17	%17					
الألعاب الرياضية	30	%30					
لا يفضل أي لعبة	12	%12					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 24 : يمثل نوع العاب الفيديو المفضلة لدى التلاميذ



عرض وتحليل النتائج:

تبين النتائج المذكورة أعلاه أن ما نسبته 32%من التلاميذ يفضلون ممارسة الألعاب الحربية بينما نجد نسبة 08%يمارسون ألعاب السباق في حين تكاد نسبة التلاميذ الذين يمارسون ألعاب الألغاز تنعدم 1%لنصل إلى نسبة 17%يفضلون ممارسة الألعاب القتالية وأخيرا وهي النسبة الأكبر بين النسب 34%) (تمثل نسبة التلاميذ الذين يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو الرياضية، كما نلاحظ من الجدول وجود دلالة إحصائية بين النتائج المتحصل عليها.

تفسير النتائج:

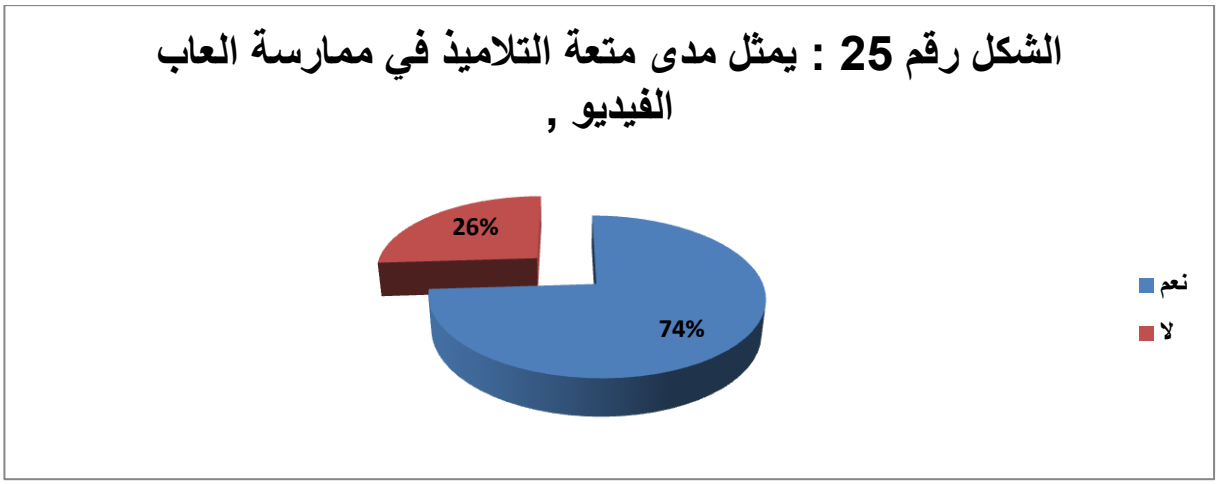
يفضل التلاميذ الذكور ممارسة ألعاب الفيديو الحربية والقتالية لأن هذا راجع للنمط الشخصي الذي يتميز به الذكر عن الأنثى كما نلاحظ نسبة 1%من ألعاب الألغاز تمارس من طرف الذكور لأن هذا النوع من الألعاب مفضل لدى البنات وتعود النسبة الأكبر في النتائج إلى تفضيل ممارسة الألعاب الرياضية وذلك محاولة من المراهقين تعويض الجانب الرياضي الذي لم يستطيعوا أن يحققوه في الواقع بسبب الوقت غير المناسب، المنشئات والمركبات الرياضية غير متوفرة أو غير الكافية، كما يعود السبب كذلك إلى محاكاة هذا النوع من الألعاب للواقع المعاش في الملاعب والمضامير.

السؤال رقم 21 :هل تجد متعة في ممارسة ألعاب الفيديو؟

جدول رقم28: يمثل مدى متعة التلاميذ في ممارسة ألعاب الفيديو.

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	74	%74	36	3.84	دال	1	0,05
لا	26	%26					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 25 : يمثل مدى متعة التلاميذ في ممارسة العاب الفيديو ,



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 74%التلاميذ الذين يجدون متعة في ممارسة ألعاب الفيديو.في حين تمثل نسبة 26%التلاميذ الذين لا يجدون المتعة في ممارسة ألعاب الفيديو ومن خلال استعراض الدراسات الإحصائية في الجدول المبين أعلاه يتبن لنا أنه توجد دلالة إحصائية بين فئتي التلاميذ وذالك ما نجده في نتائج الجدول أعلاه عند المقارنة بين نتائج كا^2 لكل من كا^2 المحسوبة (36) و كا^2 المجدولة .

تفسير النتائج :

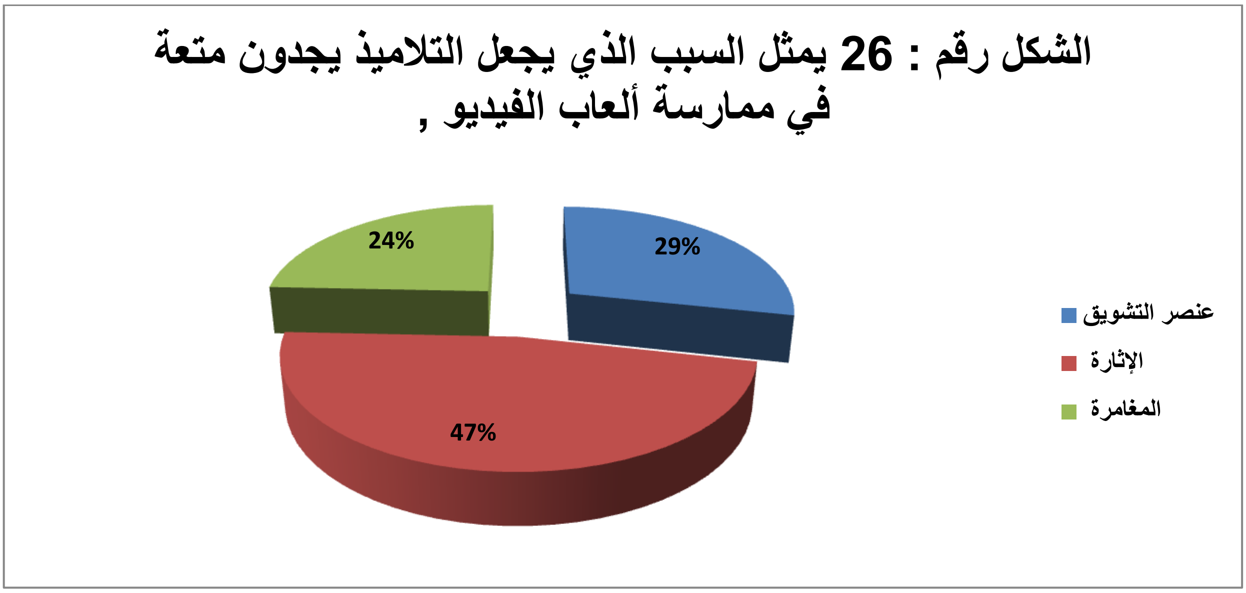
تستهوي ألعاب الفيديو الكثير من المراهقين وذالك بسبب المتعة التي توفرها لهم عند ممارستها وهذا ما يجعل الإقبال على هذه الأخيرة كبير حتى تصل بالأحد منهم إلى الإدمان، وهذا ما يجعل ممارسة ألعاب الفيديو تحد من مجال ممارسة ن.ب.ر في وقت الفراغ، وتجد بنا الإشارة إلى أن الجانب الجمالي ، وصفة التجديد التي نجدها في ألعاب الفيديو هي التي تجعل منها بديل في كثير من الأحيان للنشاط البدني الرياضي وخاصة عند تعدد العوائق التي تحول دون ممارسة هذا الأخير.

1.21- إذا كانت الإجابة بنعم :هل يعود ذالك إلى:

جدول رقم29 :يمثل السبب الذي يجعل التلاميذ يجدون متعة في ممارسة ألعاب الفيديو .

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
عنصر التشويق	21	% 28.37	11.09	5.99	دال	2	0,05
الإثارة	35	%47.29					
المغامرة	18	%24.32					

المجموع	74	% 100					



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 47.29%التلاميذ الذين يجدون المتعة في ألعاب الفيديو بسبب الإثارة، وتمثل نسبة 28.37%التلاميذ الذين يرون المتعة في عنص التشويق الذي تتميز به العاب الفيديو، كم يرى ما نسبته 24.32%من التلاميذ ان المتعة في ألعاب الفيديو تكمن في عنصـــر المغـــامرة.

ومن خلال الدراسة الإحصائية للنتائج نلاحظ أنه توجد دلالة إحصائية بين هذه الفئات الأربع لا، كا^2 المحسوبة 29.45 أكبر من كا^2 المجدولة

تفسير النتائج :

يتبين من خلال هذا السؤال الأسباب الرئيسية التي تجعل ألعاب الفيديو أكثر جاذبية ومتعة بالنسبة لممارسيه فهي توفر عنصر التشويق للاعب ونجد هذا في الألعاب التي تتضمن انجاز مهمات مثل الألعاب الحربية ألعاب المتاهات، كما تتضمن بعض العاب الفيديو عنصر الإثارة وهو ما نجده في ألعاب التي تتضمن السلاح والقنابل والحروب بين المتقاتلين مثل لعبة حرب الخليج ،في حين نجد أن عنصر المغامرة يتواجد في

الألعاب التي تتضمن عملية إنقاذ معينة .وتعتبر هذه العناصر عناصر مفضلة لدىالمراهقين خاصة في هذه المرحلة و ما تتميز به من حب تحقيق الذات و حب الانتصار والمغامرة و الميل إلى ركوب الخطر، وهذه كلها موجودة في ألعاب الفيديو.

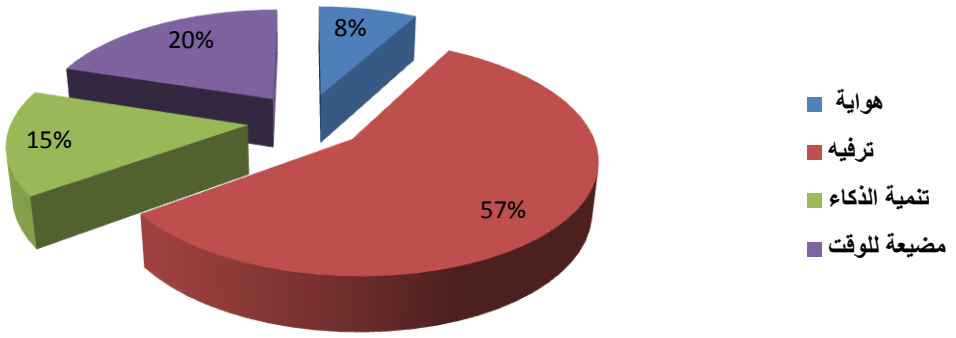
السؤال رقم 22:ماذا تمثل لك ممارسة ألعاب الفيديو؟

جدول رقم 30: يمثل أراء التلاميذ المرهقين حول العاب الفيديو .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
هواية	08	%08	60.4	7.81	دال	3	0,05
ترفيه	57	%57					
تنمية الذكاء	15	%15					
مضيعة للوقت	20	% 20					

					% 100	100	المجموع

الشكل رقم 27 : يمثل أراء التلاميذ حول ألعاب الفيديو



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 08%التلاميذ الذين يرون ان العاب الفيديو لا تعدو ان تكون هواية، كما تمثل نسبة 57%التلاميذ الذين يرون ان العاب الفيديو عبارة عن ترفيه، بينما تمثل ما نسبته 15%التلاميذ الذين تساعدهم العاب الفيديو على تنمية ذكاءهم والنسبة المتبقية تمثل التلاميذ الذين يرون ألعاب الفيديو عبارة عن مضيعة للوقت، وتبين الدراسة الإحصائية انه توجد دلالة إحصائية بين النتائج وذلك لان كا 2المجدولة 7.81)(أقل من كا 2المحسوبة 60.4)

تفسير النتائج:

تختلف آراء التلاميذ (المراهقين)حول العاب الفيديو ،فهناك من يراها هواية و نفهم من هذه الصفة ان هذه الفئة متعلقة جدا بالعاب الفيديو ،و يمكن ان تصل إلى درجة

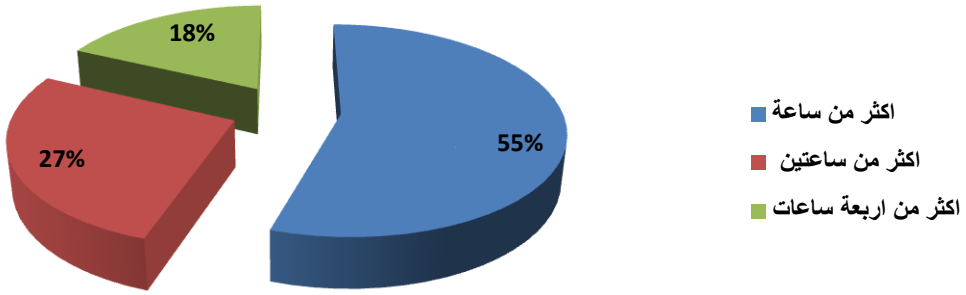
الإدمـان وهـذا الصـنف يظهـر انـه يمـارس العـاب الفيـديو بدرجـة كبيـرة، فـي حـين ان المـراهقين الـذين يـرون ان العـاب الفيـديو عبـارة عـن ترفيـه فهـم اقـل تعلقـا مـن الصـنف الأول ،و هـذا أنهـم يمارسـونها بدرجـة اقـل و هـذا الصـنف يمثـل النسـبة الأكثـر شـيوعا فـي أوساط المراهقين و ذلك لأن ممارسة هذه الأخيرة تتطلب إمكانيات معينة سنذكرها فيالجداول السـابقة، و تبقـى نسـبة مـن التلاميـذ غيـر مهتمـين بهـذه الأخيـرة كـونهم يملئـون وقت فراغهم بممارسة نشاطات أخرى ،ولتكن النشاطات الرياضية على سبيل المثال.

السؤال رقم 23: كم من الوقت تقضيه في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم؟

جدول رقم31: يمثل الوقت الذي يقضيه التلاميذ في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم .

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
اكثر من ساعة	**55**	**%55**		**5.99**	**دال**	**2**	**0,05**
أكثر من ساعتين	**27**	**%27**					
أكثر من أربعة ساعات	**18**	**%13.33**					
المجموع	**100**	**% 100**					

الشكل رقم 28: يمثل الوقت الذي يقضيهالتلاميذ في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 59.3%من التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو اقل من ساعة في حين نجد 26.2%من التلاميذ يمارسون العاب الفيديوأكثر من ساعتين و نجد النسبة المتبقية14.6%)(التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو أكثر من أربع ساعات. توجد دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ، 005حيث كا2المجدولة5.99) (اقل من كا2 المحسوبة).

تفسير النتائج:

يمثل الصنف الأول النسبة الأكبر بين أوساط التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو اقل من ساعة فهم غير مرتبطين بها كثيرا أي يمارسونها متى سنحت لهم الفرصة هذا الصنف لا تؤثر العاب الفيديو في برنامجه المتعلق ب :ن.ب.ر.،أما الصنف الثاني فهم بين الإدمان و عدمه فأحيانا لا يمارسون و أحيانا يمارسون أكثر من ساعتين و هذا الصنف له برنامج مذبذب،أما التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو أكثر من أربع ساعات فهم الذين تستهدفهم دراستنا فهذا الصنف وصل به الحد إلى درجة الإدمان على

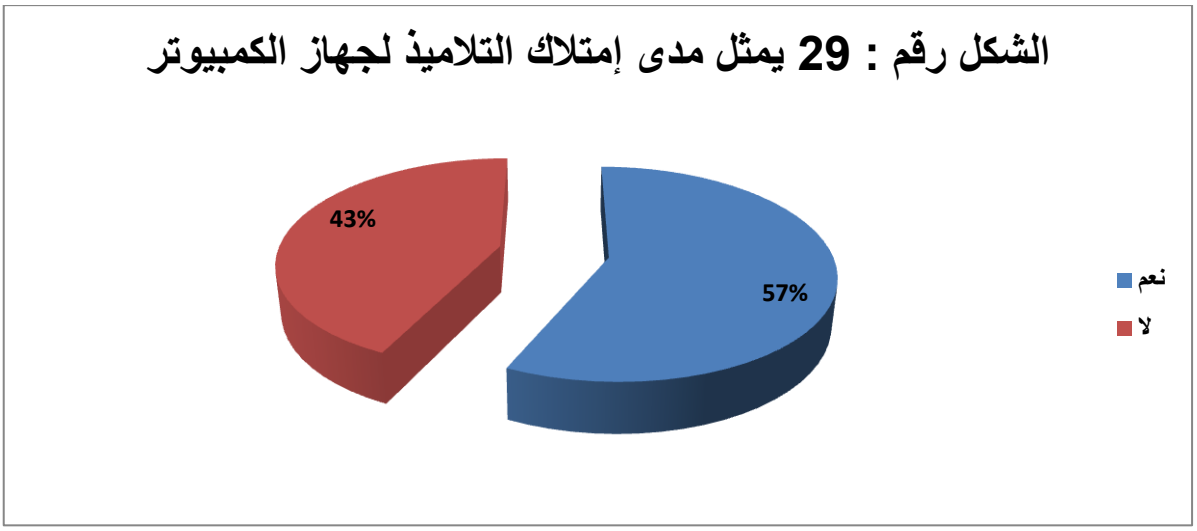
ممارسة العاب الفيديو فهي تحده عن ممارسة النشاط البدني الرياضي لأنهم يقضون أكثر من أربع ساعات مع وسائط الفيديو.

السؤال رقم24 :هل تمتلك جهاز كمبيوتر؟

جدول رقم32 : يمثل مدى إمتلاك التلاميذ (المراهقين) لجهاز الكمبيوتر.

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	57	%57	1.96	3.84	دال	1	0,05
لا	43	%43					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم : 29 يمثل مدى إمتلاك التلاميذ لجهاز الكمبيوتر



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 57%التلاميذ الذين يمتلكون أجهزة حاسوب.أما نسبة 43%فتمثل التلاميذ الذين لا يمتلكون حواسيب و من خلال الجدول نلاحظ انه لا توجد دلالة إحصائية بين النتائج لأن كا^2 المحسوبة (1.96)اقل من كا^2 المجدولة.3.84).

تفسير النتائج :

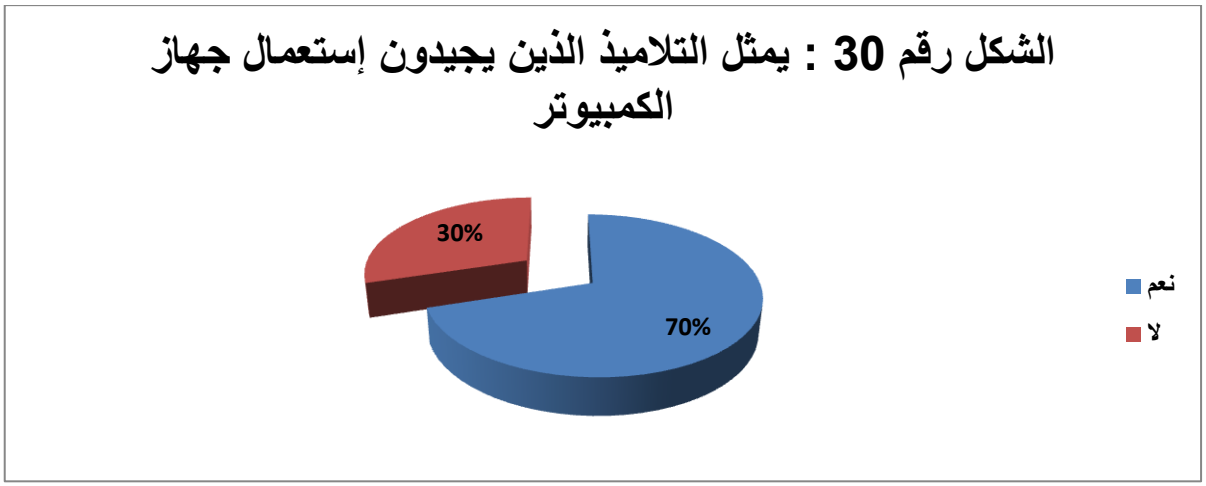
يستهدف هذا السؤال معرفة الذين يمتلكون حاسوب من الذين لا يمتلكون .لان الحاسوب يمكن ممارسة العاب الفيديو من خلاله،كما يمكن للتلاميذ ممارسة العاب الفيديو في الوسائط الأخرى و هذا ما سنعرفه لاحقا.

1.24-إذا كانت الإجابة بنعم :هل تجيد استعماله؟

جدول رقم33 : يمثل التلاميذ الذين يجيدون إستعمال جهاز الكمبيوتر.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	40	%70.17	9.28	3.84	دال	1	0,05
لا	17	%29.82					
المجموع	57	% 100					

الشكل رقم 30 : يمثل التلاميذ الذين يجيدون إستعمال جهاز الكمبيوتر



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 70.17% من العينة المدروسة الذين يجيدون استعمال الحاسوب في حين نجد 29.82% عكس ذلك و من خلال الجدول نلاحظ انه توجد دلالة إحصائية بين النتائج و إنما يعود ذلك إلى الصدفة،تثبت ذلك نتائج اختبار كا^{2}و كا^2 المحسوبة 9.28 اكبر من كا^2 المجدولة 3.84

تفسير النتائج :

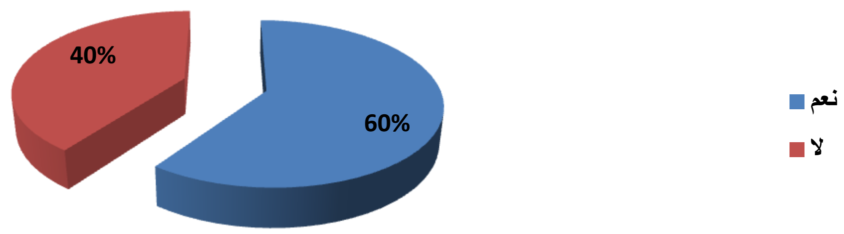
بالرغم من انه في الجدول كانت نسبة الذين يمتلكون الحاسوب % 57إلا ان الذين يجيدون استعماله أكثر من ذاك و هذا يعني انه يمكن للتلاميذ تعلم التعامل مع الحاسوب في مقاهي الانترنت و مع الأصدقاء و في المدرسة دون ان يمتلكوه في البيت .وهذه الفئة يمكنها ممارسة العاب الفيديو على هذا الوسيط وهذا ما سنراه في السؤال اللاحق.

السؤال رقم25- هل تمارس ألعاب الفيديوفي الحاسوب ؟

جدول رقم34 : يمثل ممارسة التلاميذ لألعاب الفيديو في جهاز الحاسوب .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	60	%60	4	3.84	دال	1	0,05
لا	40	%40					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 31: يمثل ممارسة التلاميذ لألعاب الفيديو في جهاز الحاسوب



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 60%التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو من خلال الحاسوب بينما تمثل نسبة 40%التلاميذ الذين لا يمارسون العاب الفيديو في الحاسوب .من الجدول نلاحظ انه توجد دلالة إحصائية بين النتائج لأن كا2المحسوبة(4)اكبر من كا^2 المجدولة(3.8).

تفسير النتائج :

يعتبر الحاسوب كوسيط ممتاز لممارسة العاب الفيديو بحيث يتميز بخصائص جد متطورة تمكنه من التعامل و تشغيل احدث برامج الألعاب كما يحتوي هذا الأخير على تكنولوجيا تمكن التلميذ من اللعب بعدة أشكال كما تحاكي الألعاب الممارسة في الحاسوب الواقع حتى يخيل له أنها حقيقة و هذا ما يجعله أكثر جاذبية و استقطابا للمراهقين بصفة خاصة و الشرائح الأخرى بصفة عامة في حين نجد ان الصنف الثاني الذي لا يمارس العاب الفيديو في الحاسوب هو الذي لا يجيد استعماله أو لا يمتلكه و يجب ان نشير هنا إلى ان الصنف الأول(الممارس)يمكن ان يتأثر بالعاب الفيديو فيما يخص ملئ وقت فراغه و هذا ما يؤثر على ممارسة النشاط البدني الرياضي.

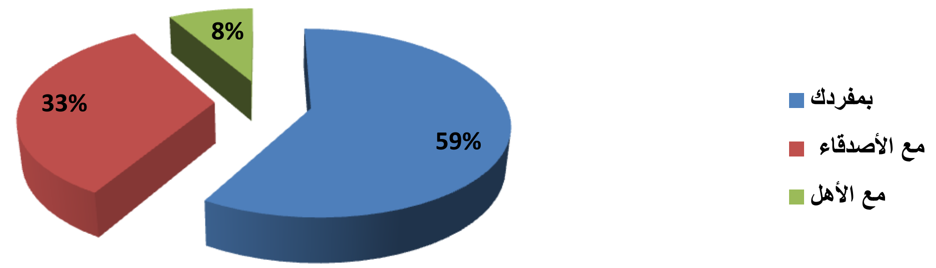
1.25-إذا كانت الإجابة بنعم :مع من تمارس ألعاب الفيديو؟

جـدول رقـم 35 : يمثـل ممارسـة التلاميـذ لألعـاب الفيـديو بمفـردهم أو مـع أصـدقائهم أو مـع الأهل.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
بمفردك	**35**	**%58.33**					

مع الأصدقاء	20	%33.33					
مع الأهل	5	%8.33					
المجموع	60	% 100					

الشكل رقم 32 : يمثل الأشخاص الذين يمارسون معهم التلاميذ ألعاب الفيديو.



عرض وتحليل النتائج:

مثل نسبة 58.33%التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو بمفردهم ،أما نسبة 33.33% فتمثل التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الفيديوية مع أصدقائهم،و في الأخير نجد نسبة 8.33%التي تمثل أولئك الذين يمارسون العاب الفيديو برفقة أهلهم.ومن خلال الجدول نلاحظ انه توجد دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.05، حيث ان كا^2 المحسوبة (22.5) اكبر من كا^2 المجدولة.

تفسيرالنتائج:

يمارس المراهقون العاب الفيديو مع الأصدقاء لأنهم يمارسونه على شكل منافسة من اجل تحقيق الذات و الشعور بلذة الانتصار فالمراهق يحصل على كل ما يريده من أصدقائه بالإضافة إلى ذلك يعتبر الأصدقاء كمحفز لممارسة الأنشطة الجماعية كما لا ننسى ان المراهق يكتسب شخصيته من أقرانه فغالبا ما يتأثر المراهق بتصرفات

أصـدقائه و هـذا بالنسـبة للمـراهقين ذوي الطبـع الإجتمـاعي أمـا الـذين يمارسـون ألعـاب الفيـديو بمفـردهم فقـد يعـود السـبب إلـى كـون هـؤلاء التلاميـذ ذوي الطبـع المنطـوي أو يميلـون إلـى ممارسـة الأنشـطة الفرديـة.فـي حـين نجـد ان التلاميـذ الـذين يمارسـون العـاب الفيـديو مـع الأهـل يعـود إلـى تشـجيع الـذي يلقونـه مـن طـرف الأسـرة ،و هنـا نشـير إلـى انـه توجد اسر تمارس العاب الفيديو على حساب النشاط البدني الرياضي

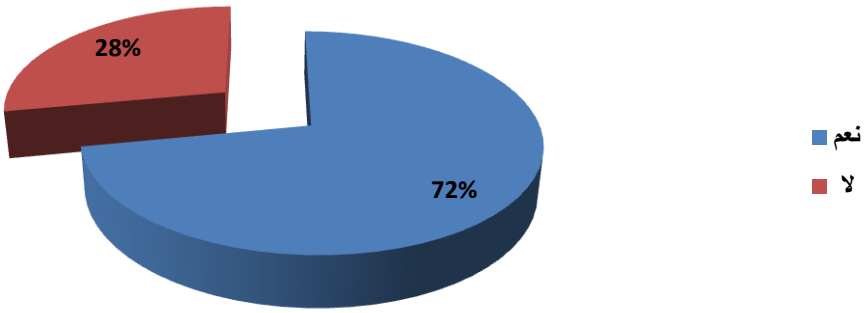
السؤال رقم26 -هل ترتاد على الأنترنت؟

جدول رقم36 :يمثل ما إذا كان التلاميذ يرتادون على قاعات الانترنت.

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	72	%72					

لا	28	%28					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 33 : يمثل إرتياد التلاميذ على قاعات الأنترنت



عرض وتحليل والنتائج:

تمثل نسبة 72%التلاميذ الذين يرتادون على الأنترنت ،في حين تمثل نسبة 28% التلاميذ الذين لا يرتادون على الأنترنت.و نلاحظ ان كا^{2}المحسوبة 19.36اكبر من كا^{2}المجدولة و منه نقول انه توجد دلالة إحصائية بين النتائج المتحصل عليها عند مستوى الدلالة 0.05

تفسير النتائج:

يستهدف هذا السؤال معرفة ما إذا كان التلاميذ يرتادون على قاعات الانترنت فالنسبة الإيجابية المتحصل عليها تبين انه بالرغم من ان ليس كل التلاميذ يمتلكون حواسيب(السؤال 28)إلا ان 85%منهم يرتادون على الانترنت هذا يعني أنهم يرتادونها بمفردهم أو مع أصدقائهم أما نسبة 15%فتمثل الفئة التي لا تجيد استعمال الحاسوب أو إنها لا تعي أهميته .

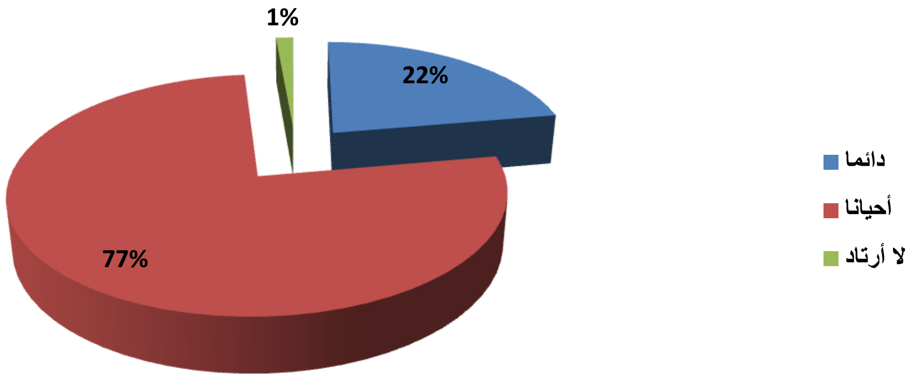
1.26-إذا كانت الإجابة بنعم :كم مرة ترتاد على الانترنت؟

جدول رقم 37: حجم إرتياد قاعات الانترنت بالنسبة للتلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	$كا^2$ المحسوبة	$كا^2$ الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة

دائما	16	%22.22	55.15	5.99	دال	2	0,05
احيانا	55	%76.38					
لا ارتاد	1	%1.38					
المجموع	72	% 100					

الشكل رقم 34: يمثل حجم إرتياد قاعات الأنترنت بالنسبة للتلاميذ.



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة %22.22التلاميذ الذين يرتادون بصفة دائمة على الأنترنت،أما نسبة %76.38التلاميذ الذين يرتادون أحيانا على الأنترنت،في حين نجد نسبة %1.38فقط من الذين أجابوا بأنهم لا يرتادون على الأنترنت.ومن خلال الدراسة الإحصائية باستعمال اختبار كا^2 تبين انه توجد دلالة إحصائية بين النتائج المتحصل عليها حيث ان كا^2 المحسوبة اكبر من كا^2 المجدولة.

تفسير النتائج :

يختلف حجم ارتياد قاعات الانترنت بالنسبة للتلاميذ فهناك من يرتادها دائما و هذا الصنف متعلق لدرجة الإدمان بالإنترنت لأغراض متعددة و هذه الفئة تساعدهم قاعة الأنترنت من حيث السعر و الخدمات و المطالب التي كا2يحتاجون إليها أما الصنف

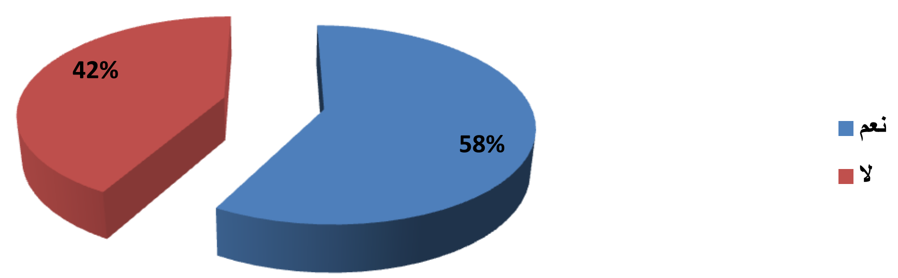
الثاني فهو يتردد عليها أحيانا و هذا راجع لعدم تعلق هذه الفئة بالإنترنت بدرجة كبيرة من جهة أو ان التسعيرة لا تناسبها هناك من يتردد أحيانا أما الفئة التي لا تتردد على الأنترنت فهي أما لا تمتلك المال لتسديد التكاليف أو إنها لا تجيد استعمال الحاسوب و هذه الفئة هي التي أجابت بلا في السؤال .

السؤال رقم 27- هل تمتلك هاتف نقال؟

جدول رقم 38 : يمثل إمتلاك التلاميذ للهاتف النقال.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	58	%58	2.56	3.84	دال	1	0,05
لا	42	%42					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 35: يمثل إمتلاك التلاميذ للهاتف النقال,



عرض وتحليل النتائج:

يظهر من خلال الجدول ان 58%من التلاميذ يملكون هاتفا نقالا ،و 42%منهم لا يملكون.و تبين الدراسة الإحصائية باستخدام كا^2 انه لا توجد دلالة إحصائية بين هذه النتائج و إنما يعود الإخلاف إلى عامل الصدفة لأن كا^2 المحسوبة 2.56.أقل من كا^2 المجدولة 3.8)

تفسير النتائج :

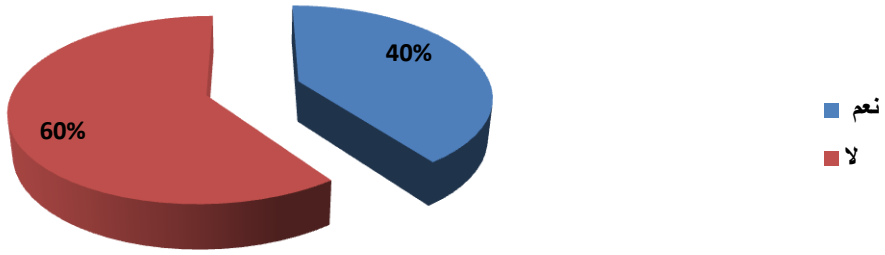
يمتلك التلاميذ الهواتف النقالة بصفة كبيرة و ذالك راجع لانتشار هذه الثقافة في أوساط المراهقين و اعتبار هذه الأداة رمزا من رموز التقدم و التحضر و لهذا يقتنوه حتى و لو بأسعار مرتفعة في حين ان تبقى النسبة مرتفعة كذلك فيما يخص التلاميذ لا يمتلكون الهواتف النقالة و هذا راجع إلى ان الآباء يعارضون اقتناء هذه الأداة من طرف أبنائهم من جهة و غلاء سعر هذه الأداة من جهة أخرى.

السؤال28- هل تمارس فيه ألعاب الفيديو؟

جدول رقم39: يمثل ممارسة التلاميذ لألعاب الفيديو في الهاتف النقال.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	40	%40	26.66	3.84	دال	1	0,05
لا	60	%60					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 36 : يمثل ممارسة التلاميذ لألعاب الفيديو في الهاتف النقال ,



- عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 40%التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو في هاتفهم النقال،في حين نجد نسبة 60%منهم لا يمارسون العاب الفيديو بهواتفهم النقالة.من خلال الجدول نلاحظ وجود دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة باستعمال كا^{2}حيث ان كا^2 المحسوبة اكبر من كا^2 المجدولة .

- تفسير النتائج:

يعتبر الهاتف النقال وسيلة جد مناسبة لممارسة العاب الفيديو خاصة بعد التطور التكنولوجي الذي عرفه هذا القطاع فللهاتف النقال امتيازات كثيرة منها صغر الحجم و سهولة الاستعمال و التجديد المستمر للألعاب التي يحتويها ،بالإضافة إلى كا 2الخدمات

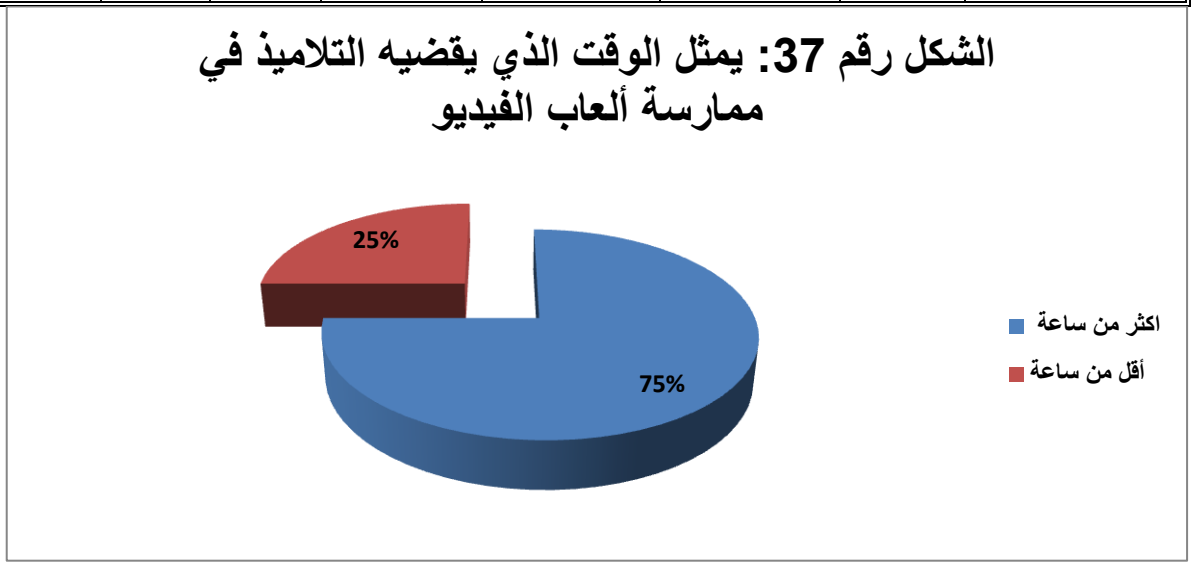
الأخرى التي يوفرها الهاتف أما فئة التلاميذ الذين لا يمارسون العاب الفيديو في الهاتف النقال فهم يكتفون بالخدمات التي يقدمها هذا الخير و هذا يرتبط أساسا بموقف هذه الفئة من العاب الفيديو .

-السؤال رقم29 :إذا كانت الإجابة بنعم :كم من الوقت تقضيه في ممارسة ألعاب الفيديو؟

جدول رقم40: يمثل الوقت الذي يقضيه التلاميذ في ممارسة ألعاب الفيديو .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
اكثر من ساعة	30	%75	7.5	3.84	دال	1	0,05
اقل من ساعة	10	%25					
المجموع	40	% 100					

الشكل رقم 37: يمثل الوقت الذي يقضيه التلاميذ في ممارسة ألعاب الفيديو



عرض وتحليل النتائج:

تمثل نسبة 25%التلاميذ الذين يمارسون العاب الفيديو لأقل من ساعة في هواتفهم النقالة ،و 75%منهم يمارسونها لأكثر من ساعة.و تبين الدراسة الإحصائية وجود دلالة إحصائية بين النتائج المتحصل عليها عند مستوى الدلالة 0.05حيث ان كا^2 المحسوبة 7.5اكبر من كا^{2}المجدولة.

تفسيرالنتائج:

يبين هذا الجدول ان النسبة الكبيرة من الذين يمارسون العاب الفيديو ليسوا متعلقين بها بدرجة كبيرة لأنهم يمارسونها أقل من ساعة، و هذا الحجم لا يؤثر على ممارسة النشاط البدني الرياضي أما الذين يمارسون أكثر من ساعة فإنهم وصلوا إلى درجة

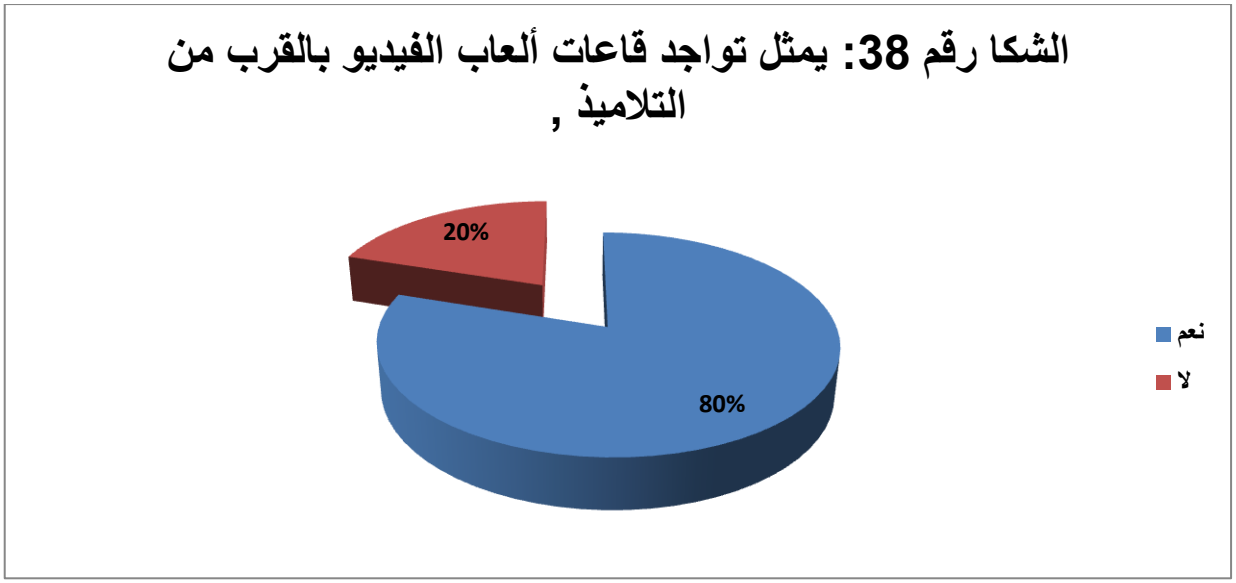
الإدمـان عليهـا، فهـم يسـتعملون الهـاتف النقـال كجهـاز العـاب الفيـديو، و قـد يحـل الهـاتف النقال محل ممارسة النشاط البدني الرياضي بالنسبة لهذه الفئة.

السؤال رقم30 :هل توجد قاعات ألعاب الفيديو بالقرب منك؟

جدول رقم41 : تواجد قاعات ألعاب الفيديو بالقرب منهم.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	80	%80	36	3.84	دال	1	0,05
لا	20	%20					
المجموع	100	% 100					

الشكا رقم 38: يمثل تواجد قاعات ألعاب الفيديو بالقرب من التلاميذ ,



عرض وتحليل النتائج :

أجاب 80%من التلاميذ بوجود قاعات العاب الفيديو بالقرب منهم، أما 20% منهم أجابوا بانعدام قاعات العاب الفيديو بقربهم.توجد دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.05لأن كا^{2}المحسوبة 36 أكبر من كا^{2}المجدولة.

تفسير النتائج:

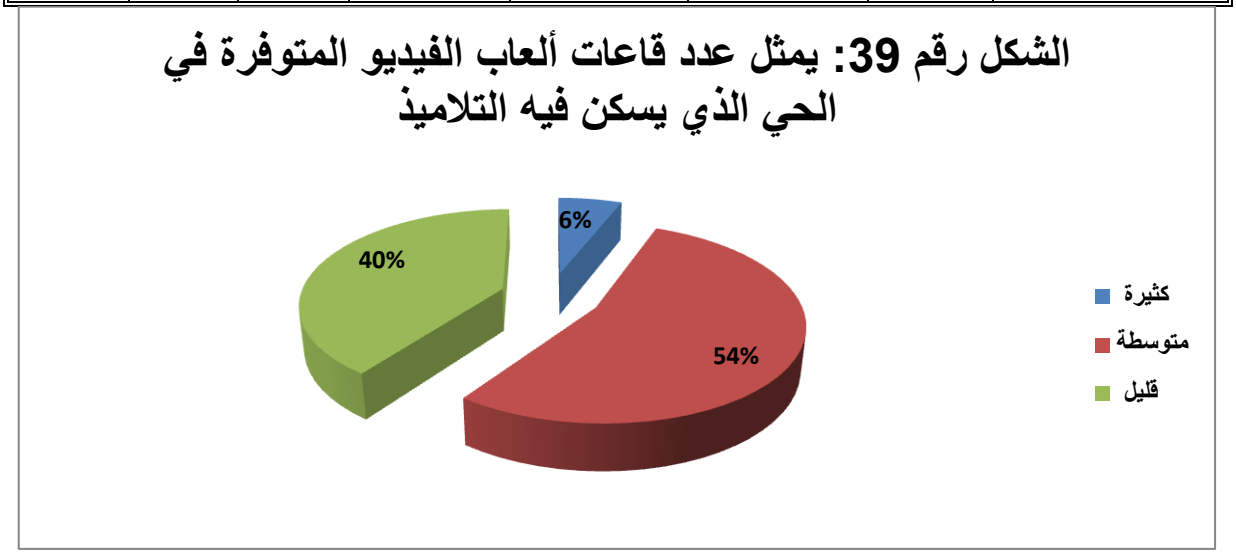
تلعب البيئة الاجتماعية دورا كبيرا في توجيه سلوكات المراهقين فقاعات العاب الفيديو تعتبر كمصادر جذب لشريحة كبيرة من المراهقين يرتادونها في وقت فراغهم، كما يمكن ان تكون كبديل لممارسة الأنشطة البدنية الرياضية و ذلك عند انعدام المركبات و المنشآت الرياضية، فهذا السؤال يبين ما إذا كانت قاعات العاب الفيديو متوفرة في الحي الذي يقطن فيه المراهق.

السؤال رقم 31:ما هو عدد قاعات ألعاب الفيديو المتوفرة في حيك؟

جدول رقم 42: يمثل عدد قاعات ألعاب الفيديو المتوفرة في الحي الذي يسكن فيه التلاميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
كثيرة	06	%06	41.04	5.99	دال	2	0,05
متوسطة	54	%54					
قليل	40	%40					
المجموع	100	% 100					

الشكل رقم 39: يمثل عدد قاعات ألعاب الفيديو المتوفرة في الحي الذي يسكن فيه التلاميذ



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 06% التلاميذ الذين أجابوا بان هناك كثير من قاعات العاب الفيديو في أحيائهم، و 54 % منهم قالوا بان عددها متوسط ،و 40% أجابوا بان عددها قليل .و نلاحظ من خلال الجدول وجود دلالة إحصائية ، حيث ان كا^2 المحسوبة 41.04 اكبر من كا^2 المجدولة.

تفسير النتائج:

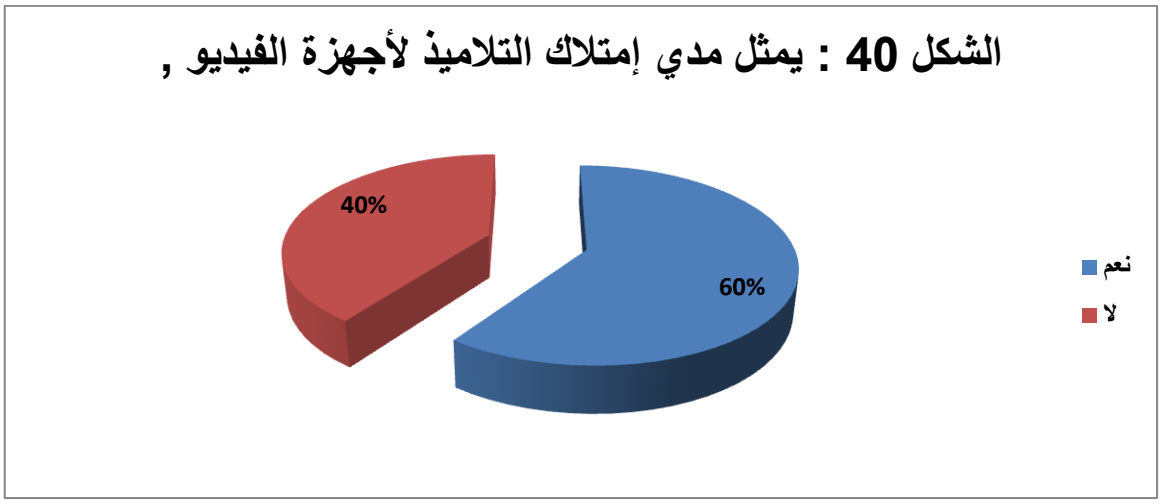
تبين الدراسة ان عدد القاعات يختلف من حي إلى آخر .فالمراهقون الذين يمارسون العاب الفيديو بشكل كبير يرون أنها قليلة في حين يرى المراهقين الذين ليسوا متعلقين بهذه القاعات كثيرة، أما الذين يدركون خطورة هذه القاعات على ممارسة النشاط البدني الرياضي أنها كثيرة، حيث تقوم هذه الخيرة بجذب المراهقين إليها في أوقات فراغهم مع العلم ان المتمدرسين ليس لهم وقت كافي يمارسون فيه النشاطين مع بعض.

السؤال رقم 32- هل تمتلك أجهزة ألعاب فيديو؟

جدول رقم 43: يمثل إمتلاك التلاميذ لأجهزة الفيديو .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
نعم	60	%60	4	3.84	دال	1	0,05
لا	40	%40					
المجموع	100	% 100					

الشكل 40 : يمثل مدي إمتلاك التلاميذ لأجهزة الفيديو ,



عرض وتحليل النتائج :

أجاب ما نسبته 60%بامتلاكهم أجهزة العاب الفيديو في حين أجاب البقية40% بلا ، لكن الدراسة الإحصائية تفيد بأنه توجد دلالة إحصائية أي الفروق و هذا تثبته المقارنة بين نتائج كا^2 المحسوبة و المجدولة حيث ان كا^2 المحسوبة 4اكبر من كا^2 المجدولة.

تفسير النتائج :

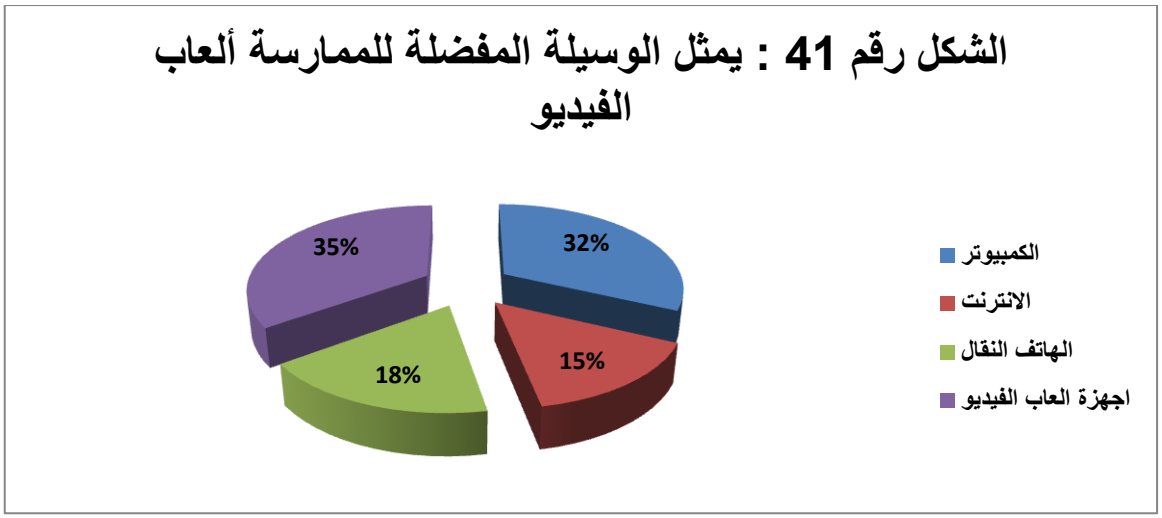
تنتشر ظاهرة امتلاك أجهزة العاب الفيديو في الأوساط الاجتماعية من الأطفال حتى فئة الشباب بصفة عامة و بين أوساط المراهقين بصفة خاصة ف 55.3%من المراهقين يمتلكون أجهزة العاب الفيديو لأنها تعتبر اقل ثمن مقارنة مع الهاتف بالإضافة إلى

الألعـاب الجديـدة التـي تحتويهـا باسـتمرار فـي حـين لا يمتلـك الـبعض الأخـر هـذه الألعـاب كونهم غير مهتمين بها أو ان الأولياء لا يقتنونها لأولادهم

السؤال رقم:33- ما هي الوسيلة التي تفضلها لممارسة ألعاب الفيديو؟

الجدول رقم 44 : يمثل الوسيلة المفضلة لممارسة ألعاب الفيديو .

الإجابة	التكرار	النسبة	كا^2 المحسوبة	كا^2 الجدولية	الدلالة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الكمبيوتر	32	%32	55.96	7.81	دال	3	0,05
الإنترنت	15	%15					
الهاتف النقال	18	%18					
أجهزة ألعابالفيديو	35	%35					
المجموع	100	% 100					



عرض وتحليل النتائج :

تمثل نسبة 32%التلميذ الذين يفضلون استعمال الكمبيوتر لممارسة الألعاب،و 15%يفضلون الانترنت ،و 18%الهاتف النقال ،و يفضل 35%أجهزة العاب الفيديو ، و نلاحظ وجود دلالة إحصائية حيث ان كا 2المحسوبة 30.54) (اكبر من كا 2المجدولة

تفسير النتائج :

يمارس المراهقون العاب الفيديو على كل الوسائط التي تسمح لهم بذلك فهم يستعملون أجهزة العاب الفيديو بصورة اكبر نظرا للميزات التي تتميز بها هذه الأخيرة فهي صغيرة الحجم رخيصة الثمن، دائما تأتي بجديد و محمولة و هذا ما يجعلها أكثر انتشارا في أوساط المراهقين، ثم يأتي جهاز الكمبيوتر الذي يعتبر الوسيط الأول في ممارسة هذه الأخيرة في الوقت الحالي و هذا راجع إلى كونه يتعامل مع العاب ذات تقنية عالية جدا لا تستطيع أجهزة العاب الفيديو التعامل معها، حيث أصبحت العابالفيديو و الحاسوب تحاكي الواقع فيمكنك ان تلعب مباراة حقيقية، بينما تبقى الأوساط الأخرى ذات استعمال قليل باستثناء الهاتف النقال، الذي ينافس أجهزة العاب الفيديو،في حين تبقى الأنترنت عنصر حديث لازال التعامل معها صعبا نوعا ما.

مناقشـــــــــــــة النتـــــــــــــائج بالفرضـــــــــــــيات البحـــــــــــــث:

مـن خـلال مختلـف الأسـئلة المقدمـة للتلاميـذ حـول الفرضـيات المقدمـة للإجابـة عـن الإشكالية والاستنتاجات التي استخلصناها من كل سؤال، ووصلنا إلى النتائج التالية:

1-الفرضـــية الأولـــى:

النتـائج المعبـرة عـن الأسـئلة الموجهـة للتلاميـذ حـول الفرضـية الأولـى " **الوسـط الاجتمـاعي والعـائلي يـؤثر علـى ميـل المـراهقين المتمدرسـين لممارسـة الأنشـطة البدنيـة الرياضـية ويدفعه إلى ممارسة الألعاب الالكترونية**"والموضحة في الجداول من(01) إلى (08) وتبين أن المحـيط الاجتمـاعي الـذي يعـيش فيـه المراهـق المتمـدرس يـؤثر فـي ميولاتهوهوايتـه حيـث أن التشجيعات التي يتلقاها لممارسة الرياضة كلما كانت أكبر ازدادتميولاته نحو ممارستها خاصة إذا كانت من طرف أحد الأصدقاء أو الأقارب الذييمارس الرياضة بصفة منتظمة أما إذا غابت هـــــــذه التشـــــــجيعات فـــــــإن المراهـــــــق يتوجـــــــه إلـــــــى الألعـاب الالكترونيـة بسـبب انتشـار أجهزتهـا بشـكل كبيـر وهـذا حسـب نتـائج الاسـتبيان . ومنه نستنتج ان الفرضية الاولى قد تحققت في مجمل جوانبها بشكل كبير.

2- الفرضـــية الثانيـــة:

النتـائج المعبـرة عـن الأسـئلة الموجهـة للتلاميـذ حـول الفرضـية "**نقـص الوسـائل والمنشـآت الرياضية يصرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي**".

والموضـحة فـي الجداول من(09)- (19)أكدت أن أهم الصـعوباتالتي تعرقل ممارسـة النشـاط البدني الرياضي من طرف المراهقين هي نقص المركباتوالقاعات الرياضيةحيث تأكد أن الكثير من الشباب يميلون إلـى ممارسـة كـرة القدم ولكـن هنـاك فئـات معتبرةتفضـل ممارسـة رياضـات أخرى خاصة الجماعية منها كرة السلة والطائرة والتي تتميزبنقص المركبات الخاصـة بها إضـافة إلـى أن معظـم المركبـات المتـوفرة تفتقـد إلـى الوسـائلوالعتاد والكثيـر منهـا يعتبـر غيـر صـالح للاســـتغلال الرياضـــي .

وبانتشار قاعات الألعاب الالكترونية العمومية في معظم مناطق الوطن إضافة إلى انتشار أجهزة الألعاب الإلكترونية والإعلام الآلي في البيوت تجعل المراهق يصرف النظر على الأنشطة الرياضية ويتوجه نحو الألعاب الالكترونية هذا ما يبين أن الفرضية الثانية قد تحققت بنسبة كبيرة.

3-الفرضية الثالثة:

النتائج المعبرة عن الأسئلة الموجهة للتلاميذ حول الفرضية الثالثة (التطور المذهل في الناحية الجمالية والتقنية للألعاب الالكترونية يجلب المراهق المتمدرس لها على حساب ممارسة الأنشطة البدنية والرياضية والموضحة في الجداول من(20) إلى (33) بينت أنه بالرغم من وجود عدد معتبر من التلاميذ الذين يفضلون التوفيق بين الالعاب الالكترونية والأنشطة البدنية الرياضية إلا أن نسبة معتبرة أيضا تميل أكثر نحو الألعاب الالكترونية وفي كلتا الحالتين فإن التطور التقني والجمالي للألعاب الالكترونية هو أهم عامل يجلب المراهق إليها خاصة الألعاب الرياضية التي بتقنياتها الحديثة تضع المراهق في عالم افتراضي وكأنه يمارس الرياضة في الواقع. ومن هنا نستنتج أن الفرضية الثالثة قد تحققت بنسبة جيدة.

الاســـتنتاج العـــام:

مـن خـلال دراسـتنا لموضـوع البحـث نظريـا وتطبيقيـا حيـث قمنـا بتحليـل نتـائج الاسـتبيان، تبـين لنـا أن الاهتمـام والتوجـه الكبيـر لفئـة المـراهقين المتمدرسـين نحـو الألعـاب الالكترونيـة وتـراجعهم عـن ممارسـة النشـاط البـدني الرياضـي قـد أصـبح ظـاهرة اجتماعيـة بـدأت معالمهـا تظهـر فـي المجتمـع الجزائـري مثلـه مثـل المجتمعـات الأخـرى خاصـة الغربيـة منهـا، وهـذا راجـع أساسـا إلـى العراقيـل الكثيـرة التـي تـواجههم للممارسـة الرياضـية خاصـة نقـص الوسـائل والمركبـات الرياضـية التـي تتوافـق مـع مـا يفضـله المراهـق مـن الرياضـات، إضـافة إلـى الحالـة السـيئة التـي توجـد عليهـا المركبـات المتـوفرة بسـبب سـوء اسـتغلالها وتسـييرها ومراقبتهـا كمـا أن المحـيط الاجتمـاعي لـه أثـر كبيـر فـي ظهـور هـذه الظـاهرة هـذا مـن جهـة ومـن جهـة أخـرى فـإن الانتشـار الكبيـر لألعـاب الفيـديو ذات الاسـتعمال الشخصـي فـي المنـازل وحتـى أجهـزة الإعـلام الآلـي، إضـافة إلـى انتشـار قاعـات الألعـاب العموميـة التـي تـوفر عـدة أجهـزة باسـتعمالات مختلفـة وبأسـعار منخفضـة والتطـور التكنولـوجي الحـديث فـائق الدقـة مـن الناحيـة التقنيـة والجماليـة كـل هـذه العوامـل تجـذب المراهـق نحـو الألعـاب الالكترونيـة بشـكل مبـالغ فيـه حيـث تبعـده عـن الأنشـطة الترفيهيـة الأخـرى خاصـة الرياضـــة منهـــا.

هـذا مـا اسـتجوب تقـديم حلـول للتوفيـق بـين الألعـاب الالكترونيـة التـي تعتبـر مـن الأنشـطة الفكريـة، ومـن الأنشـطة البدنيـة الرياضـية مـن أجـل الحصـول علـى الفوائـد المختلفـة مـن النشـاطين لأنهمـا متكـاملين فيمـا بينهمـا حيـث يمكننـا مـن تنميـة الفكـر والـذكاء وهـذا حسـب الدراسـات السـابقة الـذكر إضـافة إلـى تنميـة القـدرات الجسـمية البدنيـة والمهـارات الرياضـية وبهـذا ينمـو المراهـق بصـفة طبيعيـة ويخـرج مـن مرحلـة المراهقـة مـزودا مـن عقـل سـليم وجسم سليم.

خاتمة:

لقد أصبح النشاط البدني الرياضي في عصرنا هذا لغة للتقدم والحضارة لما له من قيم ومثل عليا والفوائد التي يعود على الإنسان، وباعتبار أن المراهقة من أكثر مراحل حياة الإنسان حساسية حيث تحدد الكثير من معالم حياته المستقبلية، ولكي تمر هذه المرحلة بصفة عادية وجب على المراهق تنويع أنشطته خاصة الترفيهية منها والتي تساعد بشكل كبير على التخلص من الملل والتعب وترفع من معنوياته، وتتنوع تأثيرات هذه الأنشطة على المراهق حسب نوعها وطرق ممارستها وبهذا 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 الاستفادة 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 .

ولكن مختلف العراقيل التي تعيق المراهق لممارسة هذا النوع من الأنشطة كنقص المركبات الرياضية أو عدم صلاحيتها وافتقارها للوسائل إضافة إلى قلة الأنشطة الرياضية من الجمعيات والنوادي تجعل المراهق يفقد الرغبة في ممارسة الرياضة حيث يتوجه إلى أنشطة ترفيهية أخرى خاصة ظاهرة الألعاب الالكترونية 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 وجماليا حيث توفر له مجموعة من الرياضات الافتراضية بنفس الحماس في الرياضة الحقيقية، وبالرغم من الجوانب الايجابية لنشاط اللعاب الالكترونية من حيث تطوير الشخصية وتنمية الذكاء إلا أن الاستقلال اللاعقلاني لها يؤثر سلبيا على المراهق من الناحية البدنية كأمراض البدانة وقصر النظر إضافة إلى المشاكل النفسية، لهذا وجب على كل الأطراف المعنية خاصة الأولياء مراقبة أبنائهم وتنظيم بعض النشطة التي يقومون بها إضافة إلى

محاولة القضاء على مختلف العراقيل التي تعيق ممارسة الرياضة لتوفير الظروف المناسبة التي تجلب المراهق للنشاط البدني الرياضي وتمكنه من التوفيق بينه وبين الألعاب الالكترونية والأنشطة الترفيهية الأخرى كالمطالعة وغيرها وهذا التنوع من الفوائد المستخلصة من كل هذه النشطة ويعيش حياة عادية حتى يمر من مرحلة المراهقة بدون مشاكل تعرقل حياته المستقبلي

استمارة استبيان

أ- المحور الأول : البيئة الاجتماعية وأثرها في توجيه سلوك المراهقين .

1- مع من تمارس النشاط البدني الرياضي؟

الأهل ☐ مع أصدقائك ☐ بمفردك ☐

2 -هل يمارس أحد أفراد أسرتك رياضة معينة بشكل منتظم؟

نعم ☐ لا ☐

2-1- إذا كانت الإجابة بـ "نعم "هل يشجعك على ممارسة النشاط البدني الرياضي؟

نعم ☐ لا ☐

3-هل تتلقى تشجيع لممارسة النشاط البدني الرياضي من طرف ؟

أستاذ التربية البدنية ☐ الأولياء ☐ الأصدقاء ☐

لا يوجد تشجيع ☐

4-ما هي الأنشطة الرياضية المفضلة لديك؟

كرة القدم ☐ ألعاب القوى ☐ السباحة ☐

كرة السلة ☐ كرة الطائرة ☐ الرياضات القتالية ☐

العاب أخرى ☐

5-هل تواجهك عراقيل عند ممارسة النشاط البدني الرياضي المفضل لديك؟

نعم ☐ لا ☐

-إذا كانت الإجابة بنعم :ما نوع هذه العراقيل: ☐

الظروف المناخية ☐ إمكانياتك المادية ☐ المنشآت الرياضية ☐

6- هل تُقام دورات رياضية في الحي الذي تسكن فيه؟

نعم ☐ لا ☐

6-1-إذا كانت الإجابة بنعم :هل تشارك فيها؟

نعم ☐ لا ☐

7- هل توجد نوادي أو جمعيات رياضية في حيك؟

نعم ☐ لا ☐

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

نعم ☐ لا ☐

ب- المحور الثاني :واقع المنشآت والمركبات الرياضية

09- في نضرك ما هي الفئة الأكثر استغلالا للمركبات الرياضية

أصاغر(أقل من 14سنة) ☐ أواسط 15إلى18سنة) ☐

أكابر (أكثر من 18سنة) ☐ الكهول ☐

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

ممارسة ألعاب الفيديو ☐ المطالعة ☐ ممارسة ألعاب فكرية ☐

أشياء أخرى ☐

11- أين تفضل ممارسة رياضتك المفضلة؟

المركبات الرياضية ☐ الملاعب الجوارية ☐ المساحات المفتوحة ☐

12- هل يوجد مركبات رياضية أو ملاعب جوارية في بلديتك؟

نعم ☐ لا ☐

أ -إذا كانت الإجابة بنعم :هل هي كافية؟

نعم ☐ لا ☐

ب -كيف هي حالتها؟

جيدة ☐ سيئة ☐ مقبولة ☐

13- هل يعرض برنامج يحدد الأصناف العمرية التي تستغل المركب الرياضي؟

نعم ☐ لا ☐

14- هل يوجد عون أمن مكلف بغلق وفتح المركب الرياضي أثناء فترات استغلاله؟

نعم ☐ لا ☐

15- هل تتوفر المركبات الرياضية على جناح للإسعافات الأولية؟

نعم ☐ لا ☐

16- ما هو الوقت الذي يناسبك لممارسة النشاط البدني الرياضي؟

الفترة الصباحية ☐ الفترة المسائية ☐

حسب أوقات الفراغ ☐ نهاية الأسبوع ☐

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

نعم ☐ لا ☐

-18 - أمارس العاب الفيديو لأنها:

غير مرتبطة بمكان معين ☐ غير مرتبطة بوقت معين ☐

غير مرتبطة بالظروف الطبيعية ☐ متوفرة على عدة أجهزة ☐

ج- المحور الثالث : ألعاب الفيديو وإستخداماتها ووسائطها .

19: أيهما تفضل ممارسته في وقت الفراغ؟

العاب الفيديو ☐ النشاط البدني الرياضي ☐

20- ما هو نوع ألعاب الفيديو المفضلة لديك؟

ألعاب حربية ☐ ألعاب السباق ☐ ألعاب الألغاز

ألعاب قتالية ☐ الألعاب الرياضية ☐

21 -هل تجد متعة في ممارسة ألعاب الفيديو؟

نعم ☐ لا ☐

ج -إذا كانت الإجابة بنعم :هل يعود ذالك إلى:

عنصر التشويق ☐ الإثارة ☐

المغامرة ☐

22- ماذا تمثل لك ممارسة ألعاب الفيديو؟

هواية ☐ ترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐ مضيعة للوقت ☐

23- كم من الوقت تقضيه في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم؟

أقل من ساعة ☐ أكثر من ساعتين ☐

أكثر من أربع ساعات ☐

24- هل تمتلك جهاز كمبيوتر؟

نعم ☐ لا ☐

24.-1 إذا كانت الإجابة بنعم :هل تجيد استعماله؟

نعم ☐ لا ☐

25- هل تمارس ألعاب الفيديو في الحاسوب؟

نعم ☐ لا ☐

25-1- إذا كانت الإجابة بنعم :مع من تمارس ألعاب الفيديو؟

بمفردك ☐ مع أصدقائك ☐ الأهل ☐

26- هل ترتاد على ألانترنت؟

نعم ☐ لا ☐

26-1 - إذا كانت الإجابة بنعم :كم مرة ترتاد على الانترنت؟

دائما ☐ أحيانا ☐ لا أتردد ☐

27- هل تمتلك هاتف نقال؟

نعم ☐ لا ☐

28- هل تمارس فيه ألعاب الفيديو؟

نعم ☐ لا ☐

29- إذا كانت الإجابة بنعم :كم من الوقت تقضيه في ممارسة ألعاب الفيديو؟

اكثر من ساعة ☐ اقل من ساعة ☐

30- هل توجد قاعات ألعاب الفيديو بالقرب منك؟

نعم ☐ لا ☐

31- ما هو عدد قاعات ألعاب الفيديو المتوفرة في حيك؟

كثير ☐ متوسط ☐ قليل ☐

32- هل تمتلك أجهزة ألعاب فيديو؟

نعم ☐ لا ☐

33- ما هي الوسيلة التي تفضلها لممارسة ألعاب الفيديو؟

الكمبيوتر ☐ الإنترنت ☐ الهاتف النقال ☐

أجهزة ألعاب الفيديو ☐ التلفاز ☐

تمهيد:

يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال الى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية واالمهارات الأساسية من الوقوف والمشي الى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية،كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول الى تحقيق أهدافه اضافة الى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم.

كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.

1- اللعب وألعاب الفيديو:

1.1- تعريف اللعب:

حسب **عطية محمود**،يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل والتي تفرض فسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها،ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره ووجدانه.[1]

واللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي ،أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة،والمستوى معقول والأدوارمحددة.

شويرال(1974)يتحدث عن "**علم الظواهر**"بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في اطار وسط محدد"معرف" ويتم فيه التساوي بين الذهاب والاياب للحركات في توازن ثابت.[2]

وحسب"**رويرن لغون**" اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية.[3]

2.1- أنواع اللعب:

يوجد اللعب في المجتمع على عدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة وهي كالآتي:

1.2.1- اللعب العفوي:

يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق اشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية ،ويصور ما يصوره الكبار.

---

[1]_عطية محمود،مجلة علم النفس،1949،ص43.

[2]_IRWINHAHN,**lentrainement sportif des enfants** ,edition vigot,1991,p23.

[3]–H.Mouloud,M.Samir ,M.Laid,**Lapace des JEUX PRES SPORTIFS Enseignement Secondair**،p18.

2.2.1- اللعب التربوي:

فهمت المدرسة الفعالية(النشطة)بأنه يمكن أن يقوم اللعب بدور تربوي وذلك خاصة عندما يكون الطفل في ريعان نمو ه بحيث يثير الانتباه، وينمي روح الملاحظة والتعاون ،ويمكن للعب التربوي أن ينظم سلوكات الطفل ويهيئه للحياة الاجتماعية.

3.2.1-اللعب العلاجي:

يستعمل اللعب في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص، حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل،ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره الا عن طريق اللعب والذي يكمن في نشاطات الطفل(الرسم،الدمى الخشبية،اللعب...الخ).[1]

3.1- قيمة اللعب :

اللعب أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:

-تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات .

-تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

-تنمية معظم امكانيات الطفل الجسمية والعقلية.

-تلبية حاجيات الطفل وميوله الى اللعب والحركة.

-مساعدته على التكيف الاجتماعي.

-تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.[2]

---

[1] H.Mouloud ,M.Samir,M.Laid**ibid**.p18.

[2] الين وديع فرج، **اللعب والشخصية السوية**، بيروت،1986،ص21.

4.1- دور اللعب في تكوين الطفل:

يقول"لـيLee" "اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه،وله تأثير من عدة جوانب هي:

1.4.1- الجانب الاجتماعي :

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا،لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الاثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين،بالاضافة الى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي[1]. والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر افادة للطفل اذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال.

2.4.1- الجانب النفسي:

ان المحللين النفسانيين ينظرون الى اللعب على أنه الطريق الأسمى لفهم المحاولات التي يقوم ذات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي تمر بها، اذ يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه، عن طريق اللعب بشكل لا تعادله طريقة أخرى.[2]

ويقول P.Mardoka اللعب يعطي ويعكس الحياة النفسية للطفل حيث يعتبر المسلك الوحيد الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس والتفريغ.[3]

3.4.1- الجانب البدني:

توجد فؤائد عديدة للعب على البدن بالايجاب، حيث يساعد على زيادة الوزن ونمو القدرات العضلية للطفل،لهذا يعتبر اللعب ضروريا في هذه المرحلة لتهيئة الطفل لاستقبال الأعمال

---

[1]-M-BoutabaMerhi,**Les jeux comme activite d evite a lecole fondamental-sous-la reaction** de Mer Bouamna,A U.80.81.ISTS.pp27-39.

[2] -محمد حسن علاوي،**علم النفس الرياضي**،دار المعارف،القاهرة،1986،ص123،120.

[3]-**مجلة التربية**،العدد66،1974.

والمهارات التي تتطلبها المراحل المقبلة،الى جانب هذا ، فاللعب ينمي العضلات الكبرى والصغرى التي تمكن الطفل من القيام ببعض الأعمال التي تتطلب مهارة يدوية معينة وتتضح أهمية اللعب في النمو الجسمي.

5.1- تقسيم الألعاب:

يمكن تقسيم الألعاب الرياضية الى نوعين هما: الألعاب الكبيرة واللعاب الصغيرة والألعاب الشبه الرياضية.أما الألعاب الكبيرة فهي ذلك النوع من الألعاب التي لها قواعد وقوانين متعارف عليها محلياودوليا،وتحتاج عادة هذه الألعاب الى مساحات كبيرة لاقامتها ولعدد كبير من الأفراد لمما ستها ومزاولتها.

أما اللعاب الصغيرة فهي الألعاب التي ليس لها اتحادات دولية أو قوانين ثابتة ،ويجب أن لا يغيب عن أذهاننا أن هناك عوامل كثيرة لها أثر كبير في تقسيم الألعاب ومن أهم هذه العوامل نجد:

1.5.1-الجنس:

من المعروف أن هناك ألعبا للبنين تختلف عن العاب البنات، وذلك لاختلاف القوة العضلية والاستعداد الجسمي عند كل منهما،فمثلا نجد أن هناك بعض الألعاب التي يمارسها البنون لاتقبل عليها البنات أو يتعذر مملرستهل من قبل البنات وذلك للأسباب السابقة.[1]

2.5.1-السن:

لاشك أن الأعاب التي يمارسها الكبار وينتفعون بها تختلف عن الألعاب التي يمارسها الصغار ويقبلون عليها حيث أن العاب الصغار تطغى عليها النزعة الأنانية والفردية ،في الوقت الذي يميل الكبار للواقعية والنشاط الجماعي،أي أن الألعاب تتماشى ومراحل النمو في محاولة اشباع نزعات الفرد في المراحل المختلفة من حياته.[2]

[1]-الين وديع فرج،**مرجع سابق**،ص19.

[2] – فايز منها،**مرجع سابق** ،ص172،173،175،176.

3.5.1-البيئة:

للبيئة أثر في تنوع اللعاب واختلافها، فنلاخظ مثلا أن المناطق التي تكسوها الثلوج تمارس نوعا خاصا من الألعاب مثل التزلج على الثلج،وغيرها من الألعاب التي تفرضها ظروف البيئة في الوقت الذي يمارس سكان المناطق المعتدلة ألعاب مختلفة مثل الهوكي وكرة القدم.

4.5.1- العوامل الجوية:

ان الألعاب التي تمارس في فترة الشتاء مثل كرة القدم تحتاج الى كثير من الجهد والنشاط وتتطلب برودة في الجو، وحاجة الجسم الى بذل بعض الجهد للمحافظة على حرارته،أما الكرة الطائرة مثلا فهي من اللعاب التي يمكن ممارستها في فصل الشتاء فان هذا النوع من النشاط يصبح من الصعب ممارس لشدة برودة الجو وما يرافقه من عدم تحمل أصابع الفرد لضربات الكرة وصدماتها.

5.5.1-عوامل أخرى:

ومن أهم العوامل التي تؤثر بشكل كبير على نوع الألعاب، فسحة المكان والأدوات المستخدمة،فالمكان الفسيح يعطي للمربي الفرصة لاختيار الألعاب التي تناسب عدد الأطفال وامكاناتهم ولكن ضيق المكان يحد من هذا الاختيار ويحتم عليه اختيار ألعاب محددة يمكن تطبيقها في هذا الحيز المحدود.

6.1- نظريات اللعب:

حاول العلماء في علم النفس في القرون الماضية وضع تفسيرات مختلفة لطبيعة اللعب ووظيفته وكانت أهم الأسئلة التي اعترضت أولئك الفلاسفة هي ما طبيعة اللعب؟

ولماذا يلعب الطفل بهذه الطريقة المعينة وما فائدة اللعب ؟[1]

[1] ليلى يوسف العب والتربية الرياضية القاهرة المكتبة الانجلومصرية1962ص560

وكانت الاجابة على هذه الأسئلة تصد الى حد كبير نظرة واتجاهات البالغين نحو لعب الصغار خلال الأزمنة المتتالية من التاريخ الآن وسنذكر فيما يلي أهم النظريات

1.6.1- نظرية الطاقة الزائدة

صاحب هذه النظرية كل **من فريدريك سيلير وهاريات سبانسر** وتذهب هذه النظرية الى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدةلدى الكائن وليس في حاجة اليها،ومما يؤيد هذه النظرية أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة ويضيف سبنسر الى هذا بأن الطاقة الزائدة ليست قاصرة على النشاط العضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي.

وهناك من يوجه نقد لهذه النظرية بأن اللعب لا يكون بدأ بوجود طاقة زائدة عند الطفل ، فكثير ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الارهاق ، ومع ذلك يستمر في نشاطه ويوصل.

2.6.1- نظرية الاعداد للحياة:

فقد أعد هذه النظرية **كارل جروس سنة 1896وهي** مقاومة لنظرية **شانلي هول** فوظيفة اللعب اعداد الطفل للمستقبل، وأساسياته ليست الطاقة الزائدة ولكنه الدافع الداخلي لتكييف الشخص مع بيئته، فهي للطفل لكي يقوم وينمي استعداداته الموروثة أثناء محاولته التكيف مع المحيط المعقد.

فاللعب يقوم بوظيفة لا تستطيع القيام بهاالغرائز الآلية وحدها وبديهيا أنه أصلح وقت لهذا التكيف مع مرحلة الطفولة ، فوظيفة اللعب في نظر جروس هي تمرين من نواحي النشاطات المختلفة التي يحتاجها الكائن الحي عند الكبار.كما النشاط اللعبي هو أكبر دافع لنمو الفرد وتقدمه،اذ كان **جروس** يرى في اللعب مظهرا في الترفيه العقلي والعضلي . كان التنبيه الى هذا السؤال **:لماذا توجد أنماط مختلفة للعب؟**

أن هذه النظرية لها وجهان متباينان:

_فهي نظرية عامة في اللعب على أنه تمرين واعداد سابق.

_ونظرية خاصة بتحليل الرمز.

ان اللعب حسب هذه النظرية اعداد للمستقبل وليس مجرد تمرين، فرأي **جروس**" لعب الطفولة عبارة عن اعداد السلوك الغريزي اعداد صحيحا".[1]

3.6.1- نظرية الغريزة:

ترى هذه النظرية أن الانسان له اتجاهات غريزية تظهر نحو النشاط في فترات عديدة من الحياة ،فالطفل يتنفس،يضحك،يمشي، يقف...، وهذه الأمور غريزية تظهر طبيعية والتطور بلا تخطيط وبلا هدف معين كاستغلال وقت الفراغ مثلا يل أنه يعتبر جزءا من أن اللعب مصدره طبيعة الفرد أي منبع الغريزة ولكن يجب الأخذ بعين الاعتبار التوجيه أثناء اللعب والذي له أهمية كبيرة في عملية التعليم بالنسبة للطفل،التكوين العام للانسان.[2]

4.6.1- نظرية الميراث:

اللعب والألعاب جزء لايتجزأ من ميراث كل فرد ،فالمجتمع انما يكرر الأشياء الأساسية للعب،التي استخدامها القدماء،الألعاب تكون جزءا رئيسيا من حياة الناس اليومية ،لأجيال كثيرة جدا ومن هذه الألعاب التسلق،الرمي ، الجري، وما اللعاب الحديثة الاصورة متطورة لهذه الألعاب لقديمة.

ويقصد بهذه النظرية التي وصفها **شانلي هول** هي أن اللعب انتقال من جيل آخر عبر العصر القديم ، أي أن الماضي هو مفتاح اللعب.

5.6.1- نظرية ديناميكية الطفولة:

لقد وضع هذه النظرية عدة باحثين في علم النفس ،فنجد"كارل" الذي يرى في اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الدميمة وتحويله الى ميول مقبولة وهذا عن طريق التوجيه، ويهتم **كارل** بوظيفة اللعب في التعويض، ولقد اهتم بالحديث عن هذه الوظيفة الكثير من علماء علم النفس ويرى **تايلور** والسيد **كارتي** بأن الهدف هو الاشباع النفسي الحر ،ويقول**كلونق**بأن

---

[1]-ليلى يوسف،**العب والتربية الرياضية**،القاهرة،المكتبة الأنجلو مصرية،1962،ص560.

[2]-علي بشير الأفندي،ابراهيمالحومي،عبد الوهاب فؤاد،**المرشد الرياضي والتربوي**،طرابلس،المنشأة العامة للنشر والتوزيع والاعلام،ط1،1980،ص160.

الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات ،وينادي **بالاباترد** في كتابه **علم النفس الطفل**،ان وظيفة اللعب هو أن يسمح للطفل أن يعبر لذاته وينمي شخصيته.

ان جميـع هـؤلاء العلمـاء يؤيـدون بصـفة أو بـأخرى أن اللعـب طريقـة لتنميـة الـذات واتزانها،لكن**ما هي اذن طبيعة ديناميكية الطفولة؟**

يرى**بيريتيجاك** بأن الطفل يلعب الطفل لأنه طفل،ويعني بذلك أن الطفل يلعب نظرا لوجود خصائص معينة للآليات النفسية،لا تسمح له بأن يعمل أي شيء الا أن يلعب، ومن خلال هذا يقسم **فيجير بيراي تيجك** ديناميكية الطفولة بأربع خصائص يمكن ان تفسر طبيعة اللعب هي:

_نقص التوافق الحركي النفسي والعقلي.

_الاندفاع والفعالية.

_الحاجـة الـى التفـاهم الراجـع الـى المشـاركة الوجدانيـة أكثـر مـن الحاجـة الـى المعرفـة الموضوعية.

_التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى مما يمنشئ عنه التردد بين الاقدام والتراجع.

اذن حسـب هـذه الـديناميكيات التـي تسـيطر علـى الـروابط بـين الطفـل وبيئتـه،يتكون اللعـب وتتضح قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل اللاعب وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان اللعب، ومن خلال هذه النظرية نستنتج أن اللعب ما هو الا وسيلة يستخدمها الطفل بطريقة لا شعورية حتي يتفاعل مع الوسط الذي يعيش فيه ومنه يمكن القول أن هذه النظرية تعتبر الأكثر واقعية مقارنة بالنظريات الأخرى.[1]

6.6.1- نظرية أدلر في اللعب:

---

[1] الموقع الالكتروني www jeu vedio com

يقول **أدلر** في لعب الأطفال هو اشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "ان الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها اذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة.

كما أن عن طريق اللعب يمكننا مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الاطار يرى **أدل ران** النظرية السابقة لم تعطي تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط أخر لا بد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا جسميا أو عقليا.[1]

7.1- ألعاب الفيديو:

1.7.1- نشأة ألعاب الفيديو:

ان أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها لعبة **التنس للاعبيين Tennis For Two** هو الباحث ويليام هيجينبوتام **w.Higinputham** ومساعدوه من مختبر**بروكنهاقن** الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958م وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر، ولم يكن **هيجينبوتام** يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية الى أبعد من حدود الترفيه، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة في براءة اختراع اذ أنه لم يعلم أن الألعاب الالكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا يفوق حجمه 30مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم.

2.7.1- تعريف ألعاب الفيديو:

ألعاب الفيديو أو البرنامج المعلوماتي للألعاب(Ludiciel). هو النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الاعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى"**اللاعب**"،يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام

---

[1]-تشارلز بيوتشر،**أسس التربية البدنية**،ترجمة حسن معرض،المكتبة الأنجلومصرية،1964،ص70،71،73،98.

الاعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر_ الجهاز الأكثر استعمالا سنة2005_مثل الفأرة، الوحدة المركزية ، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية،اضافة الى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة والتي من أهمها **اكس بوكس x– Box**،**والبلاي ستايشن play station** لعبة الفيديو تعطي امكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة ، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كل عن الواقع،ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم ايضا امكانية عرض_ أحيانا تهرب من الواقع_ بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال او " Medieval"،لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أوالحربية.[1]

3.7.1– تطور ألعاب الفيديو:

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جلعت هذا السوق هوالأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره الى اقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة الكترونيك **آرتس** المنتجة للعبة_FIFA_الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2مليار دولار سنويا،ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا، في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم،حتى أنه تم انشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال ، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في

[1]–الموقع الالكتروني:**www.jeu–video.com.**

العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة،واصطياد الحيوانات البرية في ادغال افريقيا،وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[1]

4.7.1- أنواع أجهزة ألعاب الفيديو:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها امكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية _لعبة عسكرية _ التنزه والصيد وغيرها.

1.4.7.1- اللعب على جهاز الكومبيوتر:

ان ألعاب الفيديو على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي (logiciel)تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين النظمة الآلية للألعاب ،ومن بين هذه الامكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة،الفأرة)،الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة الى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة،وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازة بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أوالطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب الساق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن اخراجها عبر شاشة خارجية أكبر،أو قناع الأبعاد الثلاثة(3D)،أما الصوت يجب ايصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل الى جهاز تحسين الصوت.

2.4.7.1-أجهزة اللعب الالكترونية :

هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن ،لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لانتاج الصوت والصورة،ووسائل الدخول الى محتويات اللعبة.

[1]–وليد الشويكي،**مرجع سابق**،ص10.

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا الى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود ،الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد x– Boxوهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفتMicrosoftوله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل play Station1–2–3 وأجهزة شركة **نينتاندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube.**

3.4.7.1– أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل مشدود الى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة،الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لاخراج الصورة ،جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها،بالاضافة الى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش ،المقود،كرسي الدراجة النارية أوالسيارة.

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

أ_أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسهاأجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب_أجهزة متعددة اللعب:والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980بفضل التبسيط الذي أدى الى اختراع نظام **jamma** الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.[1]

8.1– الروابط بين قواعد اللعب:

[1]WWW JEU VIDIO COM

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب.

والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع الى الصعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى.حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحس شفرة code والربح بسرعة.

واليوم ،البرمجة تكون بسرعة هذا مايوفر امكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز x-Boxأو play Station أو Game Cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.[1]

9.1- آخز انتاج في أجهزة الألعاب الالكترونية:

يبدو أن قبضة شركة سوني Sony صانعة أجهزة play Station لألعاب الفيديو قد تتراخى في سوق أجهزة الألعاب، فيما تستعد شركة ميكروسوفت المنافسة لطرح تصميم جديدلجهاز ألعاب فيديو في موسم العطلان،وقد طرح جهاز **اكس بوكس 360(x-Box360)** في الولايات المتحدة الأمريكية ثم أوروبا واليابان في سنة 2005 في حين لا يتوقع أن تطلق شركة سوني الجيل الجديد من جهاز **(بلاي ستايشن 3** play Station) قبل ربيع 2006 ويقول محللو الألعاب أن p.S.3 هو جهاز أكثر اثارة اذ تصل سرعة معالجة الضعفي جهاز x-Box 360 كما أنه يتسم بوجود الجيل الجديد من تقنية محرك الأقراص الرقمية المدمجة (DVD) وسبع لوحات تحكم يمكنها أن تتصل بالجهاز لا سلكيا، ولكن جهار x-Box 360 يملك ميزة أنه طرح خلال موسم العطل وهو مزود مبدئيا ب:18 لعبة بينها ألعاب شهيرة مثل:**نيدفور سبيد موست وانتد وريدج رايسر06** وغيرها .

وقد تخسر سوني وهي ثاني أكبر مصنع لأجهزة الألعاب المنزلية في العالم وتسيطر على أجهزة الألعاب **play Station 2**نحو 20 نقطة من حصتها في السوق التي وصلت الى 70%، ويتوقع أن نذهب معظم هذه النقاط الى شركة

[1]-الموقع الالكتروني:**zerezthtr.www.jeu-video.com**

ميكروسوفت،ويقول**هيروشيكاميدي HirishiKamidi** وهو محلل ألعاب يعمل في **شركة (K.B.C) للسندات المالية** "المخاطر أعلى بكثير مما يتخيل الناس لأنه مالم يتمكنوا (**شركة سوني**) من الحفاظ على موقفهم المسيطر بنحو 70%فان الأمور ستكون صعبة للغاية بالنسبة لهم".

وتملك شركة سوني نحو 70%من حصة السوق العالمية فيما تملك كل من **شركة ميكروسوفت وشركة نينتاندو** التي تعتزم اطلاق جيل جديد من أجهزتها في عام 2006نحو 15%.[1]

10.1- أنواع ألعاب الفيديو:

هناك عدة أنواع من العاب الفيديو تقسم حسب عدة مجالات منها:

حسب المحتوى:

1.10.1- ألعاب الألغاز(puzzlers): يهدف هذا النوع من الألعاب الى اثارة الذهن حيث يعتمد على التفكير للخروج من متاهة مثلا،المشاركة في مسابقات علمية،بصفة عامة هي تعتمد على الذكاء.

7_2_ألعاب المحاكاة الرياضية(SportSimulation):يمارس اللاعب خلالها مبارة رياضية مثل لعبة الفيفا FiFA.

2.10.1- السبقات(Racers):رياضات الحركة حيث وصل هذا النوع من الالعاب الى درجة كبيرة جدا من التطور وذلكماتوفره هذه اللعبة منكحاكاة حقيقية للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السياقة ممسكا بمقود القيادة بالاضافة الى السماعات التي يسمع من خلالها صوت الفرامل والمحرك...الخ.

1- www.el-khaima.com.

3.10.1- ألعاب المغامرة(Adventures):مثل الألعاب الخيالية حيث يقم اللاعب بدخول متاهات قد تعرضه للهلاك وتتضمن هذه الألعاب عامل الخوف وشد النفس.

5-7-الألعاب الحربية(Shoot emups):يركزهذا النوع على القتال والمصارعة حيث يستعمل اللاعب كل الأسلحة المتوفرة بالأضافة الى المتفجرات،مثل(Combat mortal)،(American Army).

11.1- صناعة ألعاب الفيديو:

ان ألعاب الفيديو اخترعت من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من اهمها:

-المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب(الكون،القواعد،الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب...).

-الفنانون المختصون في انتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة (الأبطال ،الوحوش،الكرة ،السيارات...).

-التقنيون المبرمجون بدورهم لهم مهمة تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم،الا اذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الالكترونيات،وفي هذه الحال فان مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه،اذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الالكترونية التي تحمل برنامج اللعب،هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة و أكثربساطة.[1]

12.1-استخدام الألعاب الالكترونية في مجال التدريب العسكري:

في البدء كان الترفيه هدف ألعاب الفيديو أوالألعاب الكمبيوترية ثم أدى التطور الهائل في تقنيات هذه الألعاب وقدرتها على محاكاة الواقع الى توجيه النظر الى امكانيةتسخيرها في

[1] -الموقع الالكتروني:www.jeu-video.com.

منحنى جديد بعيد عن أي غرض ترفيهي وهو استخدامها في أغراض التدريب العسكري،وقد حققت الألعاب الكمبيوترية العسكرية كسابقاتها الترفيهية نجاحا لا يمكن تجاهله.

***الألعاب الكمبيوترية العسكرية:**

في جويلية 2002 أطلقت وزارة الدفاع الأمريكية(البنتاغون) لعبة كمبيوترية للتحميل مجانا على موقعها على شبكة الانترنت اسمها جيش أمريكا(AmericasArmy)وهدفها ان تعمل كاءعلان توظيفي لاجتذاب الشباب الأمريكيين للالتحاق بالجيشن، وحققت هذه اللعبة نجاحا كبيرا،اذ قام بتحميلها أكثر من**3ملايين** شخص على كمبيوتراتهم الشخصية حتى الآن.

بل أطلقت البنتاغون لعبة كمبيوتريةآخرى بالتعاون مع شركة **بانديميك للألعاب الكمبيوترية** هي :**المحارب الشامل****Warrior Full Spectrum** في جوان 2004 في اصدارين أحدهما تجاري والآخر لأغراض التدريب العسكري وبالرغم من أن استخدام تقنية المحاكاة في تدريب الجنود على قيادة الطائرات يعود الى العام 1929 عندما طور المخترع الأمريكي**أدلينك** أول نظام محاكاة لتعلم الطيرانفاءن التوسع في استخدام تقنيات المحاكاة التفاعلية لتدريب الجنود على تكتيكات المعارك التي تحدث على أرض الواقع قد بدأ عام1999 عندما قررت البنتاغون تأسيس **معهد التقنيات الابتكارية**(اختصار ل:I-C-T-I) بولاية كاليفورنيا،وقد تأسس بناء على التوصيات التي نتجت عن ورشة عمل عقدت عام 1996 وشارك فيها ممثلون للكلية البحرية العليا وشركة**ديزني** للأفلام المتحركة،**وشركة بيكسار** للأفلام المتحركة، ووكالات المشروعات البحثية المتطورة DARPAالتابعة للبنتاغون، وشركةNTL للرقائق الكمبيوترية ،وشركة **بارامونت****parament**للانتاج التلفزيوني(التي صار ممثلها رئيسا للمعهد لاحقا) وكان هدف ورشة العمل المتنوعة هذه التفكير بشأن تصميم تقنيات كمبيوترية والكترونية تحسن قدرة الجنود على التعامل مع معطيات وتكتيكات المعارك وبصورة تؤدي الى تحسين وسائل تدريب الجنود وكذلك تقليل النفقات بصورة واقعية

13.1- أثر ألعاب الفيديو على الفرد والمجتمع:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي ألعاب الفيديو يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن ادمان نسبة كبيرة من الناسبمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت.[1]

وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والادمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم، مثل تدمع العينين،ضعف النظر، الصداع و الدوار الى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء الأطفال يرون في اقتناء هذه الألعاب الالكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.[2]

1.13.1- العنف في الألعاب الالكترونية:

في بعض الأحيان نتخوف من كثرة العنف الذي نجده في بعض الألعاب الفيديو التي قد تكون مصدرا للقلق النفسي الذي ينتج عن المشاهد المخفية للقتل والدماء اضافة الى أشكال الوحوش الخيالية مما يؤدي الى ظهور عنف حقيقي خارج نطاق اللعبة، وبعد العديد من الحوادث التي أصابت بعض الأطفال والشباب في أمريكا وأوروبا خاصة مجموعة من الأطباء تخوفوا من خطر متابعة صور ومشاهد من ألعاب الفيديو التي تسبب أزمات نفسية حادة، هذه التخوفات أدت الى فرض بعض أنواع الرقابة على الألعاب والتي من بينها تحديد سن مستعمل بعض الألعاب كما يقام في الأفلام والمسلسلات والأشرطة الوثائقية مثل-يمثل

1- الموقع الالكتروني: www.jeu-video.com

2- www.Lakaii.com /kids

عن أقل من 15سنة –هذه الحدود أكثر حرصا عندما يكون اللاعب قد يتأثر بأعمال العنف أو أن يتصادف أمام محتوى جنسي أو مخيف أثناء اللعب.[1]

–وللذكرفاءن في أمريكا الشمالية ومعظم دول أوروبا فاءنه ليست الألعاب هي التي تمنع في حد ذاتها،لكن التحذيرات تنشروتظهرعلى أغلفة ألعاب الفيديو، محددة العمر الذي يسمح للشخص أن يباع له، وأيضا محتوى اللعبة الذي يمكن أن يؤثر على اللاعبين الشباب(عنف،جنس...)،هذه التعليمات موجهة للآباء الذين عليهم تحمل مسؤولية الألعاب التي يمارس أبناؤهم.

–فالطفل بالتأكيد لا يدرك مخاطر وتبعات الألعاب الالكترونية،ولكن تبقى مسؤولية ذلك على الراشدين وخاصةالوالدين،فمن واجبهم أن يزرعوا في أبنائهم حب القراءة والاطلاع على الكتب وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل أو خارجه،اضافة الى ممارسة الأنشطة الرياضيةالمنظمة،لذافاءن دور الأسرة كبير في توجيه وترشيد وقت فراغ الأبناء بحيث يكون محددا أو متوازنا بما في ذلك الوقت المخصص الألعاب.

–وتظهر بعض أنواع الرقابة في دول أخرى مثل أستراليا،الألعاب الالكترونية الموجهة الى الجمهور أكثر من18 سنة ممنوعة قانونية وبهذا فهي لايتاجر بها في المحلات والأسواق النظامية.

2.13.1– الدفاع عن ألعاب الفيديو:

معظم الدراسات حول الألعاب الالكترونية أكدت تأثيرها يعادل تأثير التلفزيون لا أقل ولا أكثر، وهذا في السلبيات والايجابيات، فمثلا ظاهرة التشخيص أو التقليد ازاء شخصية ما ممكنة في ألعاب الفيديو وأيضا في الكتب والتلفزيون وحتى في مختلف نشاطات الحياة اليومية.

[1]–الموقع الالكتروني:www.jeu-video.com

وأكدت الدراسات أن حالات الاجرام التي لها علاقة بألعاب الفيديو نادرة اذ أن ملايين الأشخاص يمارسون هذا الترفيه بدون أيةتعقدات.

تبين في طب الأعصاب أنه ليس هناك فرق في مستوى مبدأ عمل الدماغ بين التصرف الارادي للشخص ورؤية التصرفات الأخرى للأفراد وتقليدها.

واذا ركزنا حول هذا الاكتشاف للتأكد أن اللعاب الالكترونية ليست خطيرة في حدذاتها،الا في حالات الضعف النفسي والأمراض النفسية للأفراد.[1]

بينت الدراسات الحديثة في انجلترا أن المدمنين على ألعاب الفيديو(5سنوات على الأقل) لهم رد فعل أحسن ونسبة ذكاء جيدة اتجاه الملاحظة ورد الفعل السريع اتجاه المثيرات، حيث أكد الأطباء العقليين أن ألعاب الفيديو تساعد على تنمية الذكاء وتطوير الشخصية وتساعد على الادماج في المجتمع ان كانت جيدة الاستعمال بشكل منظم مع وجود نشاطات ترفيه أخربخلصة المطالعة والرياضة.

-وفي أمريكا، قيادة الجيش الأمريكي لاحظوا أن المنجدين الجدد لهم رد فعل أحسن من سابقيهم،وهذا راجع الى استخدامهم ألعاب الفيديو التي تستعمل فيها العمليات والمناورات العسكرية مع استخدام أسلحة مجانية،والتيأصبحت أكثر محاكاة للواقع والتي تجعل اللاعب يحس في داخله أنه جندي حقيقي وبذلك يكتسب خبرات حقيقية يمكن استخدامها ويستفيد منها أثناء تجنيده.[2]

---

[1]- www.lakii.com/kids

[2]- www.el-khama.com

خلاصة:

ان الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية يمكن أن يسبب ظاهرة التعبالحاد،وآلام الرأس وآلام المعدة...بالاضافة الى الأزمات والعقد النفسية الحادة.

هذا ما دفع كثير من الدولباضافة تعليمة في داخل الألعاب أو على أغلفتها توضح مدى تأثير محتوى اللعبة على المرضى النفسيين أو صغار السن غير الراشدين.

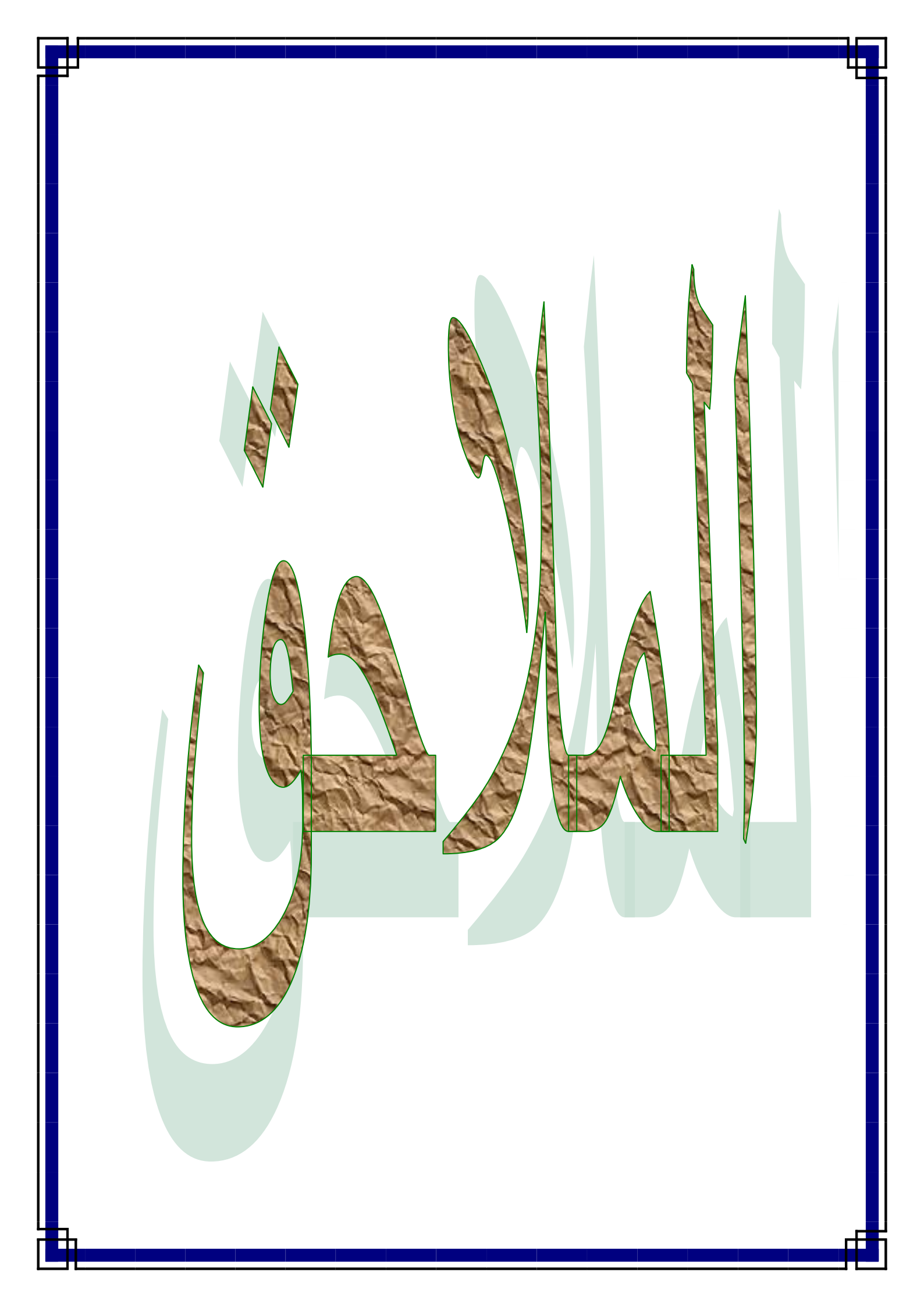
ولكن الدراسات أثبتت أن الاستخدام العقلاني للألعاب الالكترونية مع التوفيق بينهما وبين النشاطات الترفيهية الأخرى خاصة المطالعة والنشاطات الرياضية يساعد على تحسين مستوى الذكاء وسرعة رد الفعل اضافة الى اكتساب نوع من الخبرة النظرية حول بعض النشاطات كالمجال العسكري لهذا وجب المشرفين على الأطفال والمراهقين خاصة الأولياء العمل على هذا التوفيق ومراقبة استعمال أبنائهم للألعاب الالكترونيةوتشجيعهم وتقديم الظروف المناسبة لذلك،اضافة الى دعم الدولة من حيث انشاء وترميم المركبات الرياضية ومتابعة الرقابة والتنظيم فيها لتشجيع الأفراد على ممارسة الرياضة والمداومة عليها.

الفصل الثاني:

عرض وتحليل ومناقشة النتائج.

الجانب التمهيدي:

الإطار العام للدراسة


الملاحق

الفصل الأول:

منهج البحث وإجراءاته الميدانية

الفصل الثالث :

المرحلة العمرية (15-18)

الفصل الأول :

اللعب وألعاب الفيديو

الفصل الثاني :

النشاط البدني الرياضي

الباب الثاني:

الجانب التطبيقي:

الباب الأول :

الجانب النظري

المصادر والمراجع