الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم

معهد التربية البدنية والرياضية

قسم التدريب الرياضي

**بحث مقدم ضمن متطلبات نيل شهادة الليسانس في التدريب الرياضي **

بعنوان

ألـعاب الفـيديو وأثـرها علـى ممـارسة النشـاط الرياضي عند المراهقين المتمدريسن ذكور[12-15]

بحث بمنهج وصفي اجري على بعض التلاميذ بولاية غيليزان

إعداد الطلبة:

*بوطالبة بدرالدين

*واعيل بوعبدالله

*عابد يونس

تحت إشراف:

د/الحاج احمد قاصد علي

السنة الجامعية 2016/2015

إهداء

إلى من يحمل صدارة إهدائي وطني الغالي الجزائر

إلى من اشترت راحتي وسعادتي بتعبها وشقائها إلى أغلى اسم نطقه لساني أمي ثم

أمي ثم أمي "نفيسة"حفظها الله ورعاها وأطال في عمرها

إلى من كان لي بمثابة الشمعة التي تحترق لتنير طريق دربي إلى نعم المثل ونعم

القدوة أبي"الحسين" حفظه الله

لكما يا أغلى ما أملك في الحياة والديا الكريمين

إلى روح اجدادي الطاهرين فطيمة+خيرة+علي +احمد

إلى كل إخوتي وأخواتي وأصدقائي كل باسمه : عبد اللطيف ،سيدأحمد

،أية،سعاد،عليلو،عبدو،عبدالله،توفيق،اسماعيل،صفيان،رشيد،عماد،قويدر إلى

أخوالي وخالاتي وأبنائهم ، إلى كل والأحباب الذين جمعتني بهم أيام الدراسة

بجامعة مستغانم وكذا أحبابي في الغربة

إلى جميع الأساتذة الذين تتلمذت على أيديهم من الطور الابتدائي حتى الجامعي

إلى الذي وجهنا عند الخطأ وشجعنا عند الصواب ولم يبخل علينا بصغيرة ولا بكبير

الأستاذ المشرف "الحاج محمد قصد علي"

إلى كل من لم يجد اسمه فغضب.....

إلى قارئ هذا الإهداء

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة عملي هذا.

بوطالبة بدرالدين

إهداء

إلى من يحمل صدارة إهدائي وطني الغالي الجزائر

بعد أن أشكر العزيز الحكيم على فضله ونعمته علينا بإنهاء هذا العمل المتواضع الذي أهديه الى من كانا سببا في وجودي وتحصيلي هذا الى من يعجز اللسان عن وصفهما وشكرهما الى من دفعا الغالي والرخيص كي يفرشا لي بساط العلم ويحققا لي آمالي، والديا العزيزين حفظهما الله وجعلهما دائما دعما لي في مشواري الباقي أطال الله في عمرهما.

الى الجدة الغالية يمينة [رحمة الله عليها] والجد بوعبدالله [اسكنه الله تعالي فسيح جناته] الى الاخوة أمبن وسمية العزيزين متمنين لهما النجاح.

الى من يعود الفضل الكبير الى والديا العزيزين في تتويجي عبد القادر و فتيحة متمنيا من الله عز وجل ان يحفظهما وان يكون كل ذرة علم تستغل مني في ميزان حسناتهم.

الي الاخوال والخالات: محمد،عبد الكريم،محمد، الخالة جميلة،لويزة،مليكة،حورية و أبنائهما.

إلى زميلي في المذكرة بدر الدين و يونس وعائلتهما.

الي أصدقاء الأعزاء سويدي،محمد،اسلام،عبدو،علي،منور دون نسيان،بلال مختار..... والى كل من تشرفت بمعرفتهم طوال مشواري الدراسي.

واعبل بوعبدالله

إهداء

إلى من يحمل صدارة إهدائي وطني الغالي الجزائر

بعد أن أشكر العزيز الحكيم على فضله ونعمته علينا بإنهاء هذا العمل المتواضع الذي أهديه الى من كانا سببا في وجودي وتحصيلي هذا الى من يعجز اللسان عن وصفهما وشكرهما الى من دفعا الغالي والرخيص كي يفرشا لي بساط العلم ويحققا لي آمالي، والديا العزيزين حفظهما الله وجعلهما دائما دعما لي في مشواري الباقي أطال الله في عمرهما.

الى الجدة الغالية سعدية والجد محمد [اسكنه الله تعالي فسيح جناته] الى الاخوة ابوبكرورضوان ايوب صفوة متمنين لهما النجاح.

الى من يعود الفضل الكبير الى والديا العزيزين في تتويجي عبد القادرو امي بن عطاالله فتيحة متمنيا من الله عز وجل ان يحفظهما وان يكون كل ذرة علم تستغل مني في ميزان حسناتهم.

الي الاخوال والخالات: محمد و طيب جميلة ،فايزة ،مليكة،عائشة و أبنائهما.

إلى زميلي في المذكرة بدر الدين و بوعبدالله وعائلتهما.

الي أصدقاء الأعزاء عبدالنور ،هشام،عمار،اسامة،عبداللطيف.....

والى كل من تشرفت بمعرفتهم طوال مشواري الدراسي.

عابد يونس

شكر وتقدير

يارب شكـــــرك واجب محتـــم ها أنا ذا بالشكـــــــر أتكلـم
عد الحصا بعرض السماء مقدارها يرضيك أني بعد شكرك مسلم
مالي أرى نعم الإلـــــــه تحيطنـي من كل جنب ثم لا أتكلـــم
دعني أحـدث بالنعيـم فإنـــــني ممن يقر ولست ممن يتكلـــم

بعد شكرنا لله تعالى على فضله و مّنه علينا أن هدانا وأمرنا بالعزم
والقوة والإرادة والصبّر لإنجاز هذا العمل المتواضع والصّلاة والسلام
على من بعث رحمة للعالمين وهداية للضالين،
نتوجه بخالص الشكر إلى من كان سندّ لنا في مشوارنا الدراسي
إلى الأستاذ * حاج احمد قاصد علي* الذي تابع عملنا هذا، ولم يبخل علينا
بنصائحه، القيمة والمفيدة، ولم يبخل علينا بوقته الثمين.
وإلى كل من أمدّ لنا يدّ المساعدة من قريب أو من بعيد.

ألف تحية وشكر

بوطالبة بدر الدين * واعيل بوعبدالله
عابديونس

ملخص البحث:

بعد إستطلاعنا على مختلف المراجع تبين لنا أن ممارسة النشاط البدني الرياضي، لا يقتصر فقط على الممارسة داخل المدرسة فقط، بل أصبح ممكنا حتى في خارجها، ويجب أن نركز هنا على النشاط البدني الترفيهي، أي النشاط الذي يمارسه المتمدرس في أوقات فراغه مثل الاثنين مساء، الخميس مساء، الجمعة.

ومن منطلق الإيمان 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 المراهق في المدرسة للحصول على فائدة أفضل من جهة، وتحقيق مبدأ العقل السليم في الجسم السليم من جهة أخرى.

فلقد أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا ترفيهيا من الدرجة الأولى في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض

عن النشاطات الرياضية التي أصبحت ممارستها تقريبا غير ممكنة، في حين صار بإمكان المراهق ممارسة ألعاب الفيديو وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه

ولهذا الغرض قمنا بتقسيم البحث إلى بابين باب الجانب نظري و الباب الثاني مخصص للجانب التطبيقي .الجانب النظري يحتوي على فصلان:

***الفصل الأول** :تضمن النشاط الرياضي الترويحي.

***الفصل الثاني** :تضمن ألعاب الفيديو عند المراهق.

كما خصصنا الجانب الثاني للدراسة التطبيقية حيث تناولنا فصلين.

***الفصل الأول** : تناولنا فيه المنهجية المتبعة في هذا البحث.

***الفصل الثاني** :تضمن تحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث.

حيث إنتهى البحث بخلاصة عامة حول مختلف النتائج، وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

قائمة الجداول:

العناوين	الصفحة
تساؤلات الفرضية الجزئية الأولى	
الجدول رقم01: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الأول	44
الجدول رقم02: يبين إجابة التلاميذ على السؤال أ	45
الجدول رقم03: يبين إجابة التلاميذ على السؤال ب	46
الجدول رقم04: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الثاني	47
الجدول رقم05: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الثالث	48
الجدول رقم06: يبين إجابة التلاميذ على السؤال أ	49
الجدول رقم07: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الرابع	50
تساؤلات الفرضية الجزئية الثانية	
الجدول رقم08: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الخامس	51
الجدول رقم09: يبين إجابة التلاميذ على السؤال أ	52
الجدول رقم10: يبين إجابة التلاميذ على السؤال السادس	53
الجدول رقم11: يبين إجابة التلاميذ على السؤال السابع	54
الجدول رقم12: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الثامن	55
الجدول رقم13: يبين إجابة التلاميذ على السؤال أ	56
جدول رقم 14: يبين إجابة التلاميذ على السؤال التاسع	57
جدول رقم 15 : يبين إجابة التلاميذ على السؤال العاشر	58
تساؤلات الفرضية الجزئية الثالثة	
الجدول رقم16: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الحادي عشر	59

الجدول رقم17: يبين إجابة التلاميذ على السؤال أ	60
الجدول رقم18: يبين إجابة التلاميذ على السؤال ب	61
الجدول رقم19: يبين إجابة التلاميذ على السؤال ج	62
جدول رقم 20: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الثاني عشرة	63
جدول رقم 21 : يبين إجابة التلاميذ على السؤال الثالث عشرة	64
الجدول رقم22: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الرابع عشرة	65
الجدول رقم23: يبين إجابة التلاميذ على السؤال الخامس عشرة	66

قائمة الأشكال:

تساؤلات الفرضية الجزئية الأولى	
شكل رقم01: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (01)	44
شكل رقم02: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (02)	45
شكل رقم03: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (03)	46
شكل رقم04: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (04)	47
شكل رقم05: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (05)	48
شكل رقم06: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (06)	49
شكل رقم07: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (07)	50
تساؤلات الفرضية الجزئية الثانية.	
شكل رقم08: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (08)	51
شكل رقم09: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (09)	52
شكل رقم10: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (10)	53
شكل رقم11: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (11)	54
شكل رقم12: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (12)	55
شكل رقم13: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (13)	56

فهرس البحث

-إهداء..... أ

-شكر وتقدير..... د

-ملخص البحث..... هـ

-قائمة الجداول.....و

-قائمة الأشكال.....

التعريف بالبحث:

1- مقدمة.....01

2- إشكالية.....03

3-أهداف.....05

4- فرضيات.....05

5- مصطلحات البحث.....06

6-الدراسات المشابهة.....07

الباب الأول:الجانب النظري

الفصل الأول: النشاط الرياضي الترويحي.

- تمهيد

1- مفهوم الترويح.....12

2- مستويات وأنواع مناشط الترويح.....13

3- أهم خصائص الترويح 17
4- أهمية الترويح.....18
خلاصة.....19

الفصل الثاني: ألعاب الفيديو عند المراهق.

أ-العاب الفيديو:
تمهيد
1 -تعريف ألعاب الفيديو.....23
2-أنواع أجهزة ألعاب الفيديو.....24
3-أنواع العاب الفيديو.....26
4-أثر ألعاب الفيديو على الفرد والمجتمع.....28
ب-المراهقة:
1- تعريف المراهقة.....29
2-أهمية مرحلة المراهقة.....30
3-خصائص مرحلة المراهقة.....31
4-أهمية التربية البدنية بالنسبة للمراهقة.....33
خلاصة.....34

الباب الثاني:الجانب الميداني

الفصل الأول: منهجية البحث والإجراءات الميدانية.

-تمهيد
1- منهج البحث.....37.

2-متغيرات البحث.....39
3-الدراسة الاستطلاعية 40
4-عينة البحث.....41
5-مجلات البحث.....42
6-الأسس العلمية للاختبار المستخدم.....42.

الفصل الثاني: عرض وتحليل النتائج.

1- عرض وتحليل النتائج.....44
2- استنتاجات.....44
*استنتاج عام للفرضية الجزئية الأولى(1-7).....44
*استنتاج عام للفرضية الجزئية الثانية(8-15).....54
*استنتاج عام للفرضية الجزئية الثالث(16-23).....55
3- مناقشة الفرضيات.....67.
4- اقتراحات.....68.
5- خلاصة عامّة.....70.
6-الملاحق.....71.
7-استمارة.....72.
8-تسهيل مهمة .....75.
6- المصادر والمراجع.....71.

شكل رقم14: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (14)	57
شكل رقم15: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (15)	58
تساؤلات الفرضية الجزئية التالثة	
شكل رقم16: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (16)	59
شكل رقم17: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (17)	60
شكل رقم18: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (18)	61
شكل رقم19: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (19)	62
شكل رقم20: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (20)	63
شكل رقم21: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (21)	64
شكل رقم22: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (22)	65
شكل رقم23: يمثل تمثيلا لنسب الجدول (23)	66

1-المقدمة:

1.رغم كل الجهود المبذولة من طرف الدولة في محاولة استقطاب المراهقين لممارسة الأنشطة الرياضية إلا أن مستوى الإقبال على الممارسة الرياضية لدى هذه الفئة مازال ناقصا، بالإضافة إلى أن المجتمع الجزائري بما فيه المراهقين أصبح يشاهد الممارسة الرياضية ولا يمارسها، أي يشاهد ولا يمارس، أو يمارس عن طريق المشاهدة .وهذا ما أدى بنا إلى التساؤل حول الأسباب التي تقف وراء هذه الظاهرة، خاصة في ظل التطور الرهيب والسريع في ميدان الإعلام الآلي، وما تكتسبه هذه الأخيرة من مزايا، بما في ذالك الجانب الترفيهي، فلقد أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا ترفيهيا من الدرجة الأولى في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية التي أصبحت 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 في قاعات خاصة، أو في أجهزة الحاسوب، وأمام الإقبال المتزايد والرهيب على ممارسة هذا النوع من الأنشطة الترويحية من جهة، والتناقص المطَّ ِرد لعدد الممارسين للنشاط البدني الرياضي الترويحي من جهة أخرى، أصبح تناول هذه الظاهرة بالدراسة أمرا ضروريا للوقوف على مدى خطورتها، ومدى تأثيرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترويحي، ومدى الاستغلال الأمثل لوقت الفراغ من طرف هذه الفئة الجد حساسة في المجتمع والتي تعتبر الجيل القادم للأمة(**أحمد أوازي ، 1994، ص16.**)

ومن أجل ذالك طرحنا موضوعا للمناقشة تحت عنوان " **ألعاب الفيديو وأثرها على ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المرهقين المتمدرسين ذكور**" ، ولقد اخترنا مصطلح" **ألعاب الفيديو** "بدلا من" **الألعاب الإلكترونية** "هذا لتداول المصطلح الأول أكثر من الثاني، كما اخترنا كذالك النشاط البدني الرياضي ، ومن جهة أخرى لأن المراهق المتمدرس لديه حصة تربية بدنية ورياضية إجبارية في النظام الدراسي، والتي تنتهي ببكالوريا رياضية.

2-المشكلة :

جاء في تقرير شركة Entertainment Software Association تحت عنوان العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين أن الصناعة الامريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه ، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبيليارات فقد وصلت قيمة هذه المبيعات 250 مليون دولار في سنة2006 فهذه القيمة المذهلة راجعة إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب ، ببداية من 1970 أصبحت العاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب ، وفي الوقت الراهن أصبحت هذه الألعاب تمارس بتقنية منخفضة نسبيا، فإن ممارسة هذه الأخيرة ترتبط بكل من السن والجنس في مرحلة المراهقة فأمام هذا الوضع الذي وصلت إليه ألعاب الفيديو من قوة إستقطاب المراهقين وذلك بما تتصف بيه من ميزات خاصة ، حيث أصبحت ألعاب الفيديو تحاكي العالم الحقيقي في تصورها ، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشيا أو في المنزل أو في القطار وفي أي مكان ، وحدك أو مع أصدقائك وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل منها : هاتف نقال والحاسوب ... الخ ومن جهة نرى العوائق التي تقف أمام ممارسة النشاط البدني بسبب نقص المركبات الجوارية ، وحالتها السيئة ، كان لازما علينا كباحثين دراسة هذه الظاهرة من حيث إجابيتها وسلبياتها على المراهقين فيما يخص مدى تأثيرها في حد أو تقليل من ممارسة النشاط البدني

الـذي يحقـق السـلامة البدنيـة، و القـوام الرشـيق ، تحقيـق التوافـق الـنفس وغيـر ذلـك مـن خـدمات وفوائـد ، كمـا يقـف حـاجزا أمـام الأخطـاء التـي تسـببها ممارسـة ألعـاب الفيـديو نـذكر علـى سـبيل المثـال مـرض السـمنة (بدانـة) ضـعف النظـر ، قلـة الحركـة ، وأمراض الظهر و الرقبة بين هذين النوعين من الأنشطة الترفيهية نجد المراهق، ونخص هنا 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 ذالك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

*** هل لألعاب الفيديو أثر في ممارسة النشاط الرياضي عند المراهقين؟**

- ***ولتبسيط هذه الإشكالية طرحنا التساؤلات الفرعية التالية:***

- هـل نقـص الوسـائل والمركبـات الرياضـية يصـرف المـراهقين المتمدرسـين عن ممارسة النشاط البدني ؟
- هـل الوسـط الإجتمـاعي والعـائلي يـؤثر علـى ميـل المـراهقين المتمدرسـين لممارسة الأنشطة البدنية ويدفعه إلى ممارسة ألعاب الفيديو ؟
- هـل التطـور المـذهل مـن الناحيـة الجماليـة والتقنيـة للألعـاب الإلكترونيـة يجلـب المراهـق المتمـدرس لهـا علـى حسـاب ممارسـة الأنشـطة البدنيـة؟

3-أهداف البحث:

1. الاطلاع على واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط المراهقين في الجزائر.
2. إبراز أهمية فترة المراهقة والتي لها تأثير على ميولات ورغبات المراهق.
3. توضيح أهمية النشاط البدني الرياضي في حياة المراهق، وما يكتسبه من أبعاد اجتماعية، بدنية، نفسية وتربوية.
4. محاولة اقتراح بعض الحلول والتوصيات التي من شأنها التوفيق بين ممارسة الألعاب الالكترونية وممارسة الأنشطة البدنية الرياضية.
5. فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

4-الفرضيات:

4-1-الفرضية العامة:

لألعاب الفيديو أثر كبير في صرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

4-2-الفرضيات الجزئية:

- نقص الوسائل والمركبات الرياضية يصرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني.
- الوسط الإجتماعي والعائلي يؤثر على ميل المراهقين المتمدرسين لممارسة الأنشطة البدنية ويدفعه إلى ممارسة ألعاب الفيديو.

- التطـور المـذهل مـن الناحيـة الجماليـة والتقنيـة للألعـاب الإلكترونيـة يجلـب المراهق المتمدرس لها على حساب ممارسة الأنشطة البدنية.

5-مصطلحات البحث:

1-النشاط الرياضي الترويحي:

التـرويح هـو تلـك الاوجـه مـن النشـاط او الخبـرات التـي تنـتجعن وقـت الفـراغ و التـي يـتم اختبارهـا وفـق ارادة الفـرد ودلـك بغـرض تحقيـق السـرور و المتعـة واكتسـابة للعديد من القيم الشخصية و الاجتماعية.**(د.عبادة عبد العزيز مصطفى،1998،ص28)**

2-العاب الفيديو:

وهو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالـة، بصـفة عامـة يضـم كـل الألعـاب ذات الصـبغة الإلكترونية.**(www.ScienceDirect.com)**

3-المراهقة: اصطلاحا فهي كلمة مشتقة من الفعل اللاتيني "adolescent "ومعناه التدرج نحو النضج البدني،والجيني والعقلي والانفعالي. **(مصطفى فهمي،1974،ص207)**

6-الدراسات المشابهة:

لم تتطرق أي دراسة لا عربية ولا أجنبية إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة، ولكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع ألعاب الفيديو من حيث الدافعية لممارستها، أثرها في الرفع من مستو العدوانية والعنف، وسنعرض هذه الدراسات التي تعرضت لذالك.

- ملاحظة : تم ترجمة هته المقالات من الطرف الباحثون ، مستخرجة من الموقع (**WWW.SCIENCEDIRECT.COM**)

1- The motivation of children to play an active Video Game MARIJKE

قام بها كل من :

- J.M Chin a Pawa , Wietske M . Jacobsa , Ellen P.G
- Vaessena Sylvia Titeze , Williem Van mechelena , 2007

أسفرت هذه الدراسة عن أن الأطفال ينجدبون نحو ممارسة ألعاب الفيديو بكل أنواعها بالنسبة لذكور أو الإناث .

2- Video games and adolecents' Intentions to take Risks In Traffic .

قام بها كل من :

- Kathleen beullens , M.A kheith Roe ,) (Ph .D and jan vandanbluk Ph.D. DS.

بدارسة عينة من الشباب تتراوح أعمارهم من 18-29 سنة فوجدوا أن هذه الفئة من الناس هم الذين يشكلون النسبة الكبرى من بين المصابين المتسببين في حوادث

المرور و درسوا علاقة ألعاب الفيديو بدلك ، و إستخلصوا بعد الدراسة أن العاب الفيديو ذات طابع تسابقي تزيد من دافعية على المغامرة أثناء السياقة .

3- Violant video game and anger as predictors of aggression .

قام بهذه الدراسة كل من :

- Gary w Guimetti , patrick M . Markey (departement of psychology , villanova University 800 2007)

قام الباحثون بدراسة كل من متغير الغضب و ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني كمؤشرين لتسبب في العدوان ، و كانت النتائج أن ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني تؤثر بشكل كبير في تكوين السلوك العدواني للمراهقين كون هذه الأخيرة تلعب كمصدر من مصادر تكوين شخصية المراهق .

الباب الاول

الجانب النظري

تمهيد:

يعتبر الترويح الرياضي من الأركان الأساسية في برامج الترويح لما يتميز به من أهمية كبرى بالنسبة للمريض بالإضافة إلى أهميته في التنمية الشاملة للشخصية من النواحي البدنية والعقلية والاجتماعية.

حيث أن مزاولة النشاط البدني سواء كان بغرض استغلال وقت الفراغ أو كان بغرض التدريب للوصول الى المستويات العالية، يعتبر طريقا سليما نحو تحقيق الصحة العامة، حيت أنه خلال مزاولة ذلك النشاط يتحقق للفرد النمو الكامل من النواحي البدنية والنفسية والاجتماعية بالإضافة الى تحسين عمل كفاءة أجهزة الجسم المختلفة كالجهاز الدوري والتنفسي والعضلي والعصبي، وبالتالي تدعيم الجانب النفسي والصحي لإخراج المريض من عزلته واسترجاع ثقته بنفسه التي خسرها.

1-مفهوم الترويح:

ان مصطلح الترويح recreation يعني اعادة الخلق ادا ان لمقطع الاول من مصطلح Re بمعنى اعادة الخلق بينما الجزء منه Creationيعني الخلق و يفهم ايضا من مصطلح الترويح على انه التجديد او الاتعاش كحصائل Outcomesلممارسة نشاطه

ويرى رومنى Romney ان الترويح هو نشاط و مشاعر ورد فعل عاطفي و انه سلوك و طريقة لتفهم الحياة

بينما يوضح تاش Nash ان وقت الفراغ هو تلك الاوجه من النشاط التي تجلب للفرد السعادة وتسمح له الفرصة للتعبير عن الدات وتتفق دوافع الفرد و تتوافر فيها حوية الاختبار ويشير دي جرازيا الى الترويح بانه النشاط الدي يسهم في توفير الراحة للفرد في عناء العمل ويبوفر له سبل استعادة حيويته

في حين يؤكد براتيل Brightill على ان البرويح يعد اسلوب للحياة و انه يعمل على تنمية الفرد الممارس لاوجه مناشطة في وقت الفراغ

وتنه يعمل وكذلك يرى كل من جراي Gray وجربن Greben ان الترويح يعد حالة انفعالية تناسب الفرد نتيجة لاحساسه بالوجود الطيب في الحياة وبالرضا و ان الترويح يتصف بالمشاعر المرتبطة بلاحادة الانجاز الانتعاش القبول النجاخ القيمة الذاتية السرور التدعيم اللايجابي لصورة الذات Image setfكما انه يعد من المناشط المرتبطة بوقت الفراغ و المقبولة اجتماعيا.

يوضح كل من كارسلون Carlson ماكلين Maclean ديب Depp بيترسون Peterson ان الترويح هو نشاط و حالة وحدانية ونمط اجتماعي منظم انه اسلوب لاستعادة حيوية وقوى الفرد للعمل او انه الاختبار الارادي للخبرة في وقت الفراغ(**د.محمد الحماحمى ود(ة)عبادة عبد العزيز مصطفى ،1998ص29)**

2-مستويات و انواع مناشط الترويح :

لقد قام العديد من المربين بالترويح بتصنيف اوجه مناشطة في عدة مستويات وذلك وفقا لفلسفة واتجاه كل منهم او وفقا لفلسفة مجتمعاتهم نحو الترويح و مناشطة ولذا تعددت تصنيفات مستويات و انواع مناشط الترويح وفيما يلي توضيح لتلك الاراء :

يتفق **براتيل Brightill** مع **ناش Nash** في أن مستويات المشاركة في المناشط الترويحية تتمثل في :

1- المشاركة الابتكارية: وهي تلك المشاركة التي تتميز بالابداع و الابتكار و ذلك الاختراعات والقيام بغير مالوف من قبل

2- المشاركة الايجابية : وهي ذلك المستوى من المشاركة الذي يقوم الفرد من خلاله بالممارسة الفعلية لاوجه مناشط الترويح

3- المشاركة السلبية : وهي بلك المشاركة التي يستمتع من حلالها المشاهدة و الاستمتاع دون مشاركة فعلية منه في المناشط الترويحية **(د.محمد الحماحمى ود(ة)عبادة عبد العزيز مصطفى ،1998،ص30)**

بينما **يرى حلمي ابراهيم Helmi Ibrahim** انه يمكن تصنيف اوجه مناشط الترويح وفقا للمستويات التالية :

1-المشاركة الابتكارية : وهي مثل المستوى الذي يتيح للفرد الممارس لمختلف اوجه مناشط الترويح في الاندماج الكامل في النشاط و الابتكار في ادائه

2-المشاركة الايجابية : وهي تمثل المستوى الذي يتيح للفرد المشاركة الفعلية في النشاط وتحقق التنمية الشحصية للفرد

3-المشاركة العاطفية : وهي تمثل مستوى الذي يسمح للفرد المشاركة الوجدانية من خلال الاستمتاع بمشاهدة المناشط الترويحية او الاستمتاع بها

4-المشاركة السلبية : وهي تمثل المستوى الذي لايتيح الفرد الممارس للمناشط الترويحية فرص الاندماج او الاستمتاع بها ومن ثم فان ذالك المستوى من المشاركة لايرقى الى المستوى من التاثير الانفعالي او الوجداني في الفرد

- و يشير **ريبلتر Rebeltdz** الى انه يمكن تقسيم او تصنيف اوجه مناشط الترويح وفقا لمستويات الثلاثة التالية :

1-المشاركة الايجابية : وتتمثل في الممارسة الفعلية لمختلف اوجه مناشط الترويح

2-المشاركة الاستقبالية : وهي تلك المشاركة التي يتم من خلالها استقبال الفرد لنشاط خارجي عن طريق الحواس سواء بالمشاهدة او الاستمتاع

3-المشاركة السلبية : وهي ذلك النوع من المشاركة التي تتطلب القيام باي نشاط ايجابي او استقبالي وذلك كما هو في النوم و الاسترخاء

- ويشير **نهافي عبد السلام** الى انه يمكن تقسيم المناشط الترويحية وفقا لعدة متغيرات اساسية ومن اهمها المتغيرات التالية :

1-طبيعة و نوع النشاط : الالغاب الرياضيات الفنون اليدوية مناشط الخلاء.....

2-طبيعة و نوع الافراد : ذكور اناث اطفال شباب كبار السن .....

3-طبيعة مكان الممارسة : مناشط تمارس في الخلاء iudoon او في اماكن مغلقة Indoon

4-فصول السنة : مناشط صيفية وذالك كالمناشط الشاطئية مناشط شتوية وذالك كالتّزحلق او الانزلاق على الجليد

5-التكلفة : مناشط مكلفة وذالك كالكروية الجولف الفروسية و مناشط غير مكلفة وذالك كالمشي و الجري و التمرينات البدنية و الالعاب التمثيلية .....

6-طبيعة الاشتراك : وكذالك وفقا للمستويات المشاركة كالمشاركة الابتكارية المشاركة الايجابية المشاركة السلبية

7-التنظيم : مناشط منظمة مناشط غير منظمة **(د.محمد الحماحمى ود(ة)عبادة عبد العزيز مصطفى ،1998ص31)**

- وكذالك يرى **عطيات خطاب** بان هناك العديد من العوامل الاحرى التي تحدد تقسيم المناشط الترويحية في وقت الفراغ و هي :

1-نوع الترويح : الترويح الرياضي الترويح الثقافي الترويح الاجتماعي الترويح الفني الترويح الخلوي الترويح العلاجي

2-سن الممارسين : الترويح للأطفال الترويح للشباب الترويح لكبار السن

3-نوع الجنس : الترويح للذكور الترويح للاناث الترويح المختلط

4-عدد الممارسين: الترويح الفردي الترويح الجماعي

5-نوع التنظيم: ترويح منظم .ترويح غير منظم

6-فصول السنة او الحيوية : الترويح في الصيف .الترويح في الشتاء .الترويح في الخلاء الترويح في الاماكن المغلقة او غير المكشوفة

7-مجال الاشراف : الترويح في الاسرة . الترويح في المدارس او المعاهد العليا او الجامعات .الترويح في الاندية

8-طبيعة الممارسة : ترويح ايجابي ترويح استقبالي .ترويح سلبي وذلك وفقا لمستوى المشاركة في مناشط الترويح. **(د.محمد الحماحمى ود(ة)عبادة عبد العزيز مصطفى ،1998ص32)**

3- اهم خصائص الترويح :

للترويح خصائص مميزة عن غيره من المناشط الاخرى ومن دراستنا لمفهوم الترويح ينصح ان اهم خصائص هي :

1-نشاط البناء : و ذلك معنى ان الترويح يعذ نشاطاها دفا فهو يساهم في تنمية و تطوير شخصية الفرد من خلال المشاركة في ممارسة مناشطه المختلفة

2-اختباري : حيث يختار الفرد نشاطه و فقا لرغبته و دوافعه وذلك لا يعني اعقال التوجيه التربوي نحو ارشاد الفرد لممارسة نوع من النشاط يتفق و ميوله و دوافعه و حاجاته و استعداداته و قدراته و مستوى نضجة

3-حالة سارة :أي ان الترويح يجلب السرور و السعادة الى نفوس الممارسين لمناشطه نتيجة للتعبير عن الذات و الابداع في النشاط مع مراعاة عدم الاضرار بمشاعر الغير

4-يتم في وقت الفراغ : فالترويح عن الذات يتم في الوقت الذي يتهور فيه الفرد من قيود العمل او اية ارتباطات او واجبات او التزامات اخرى

5-يحقق التوازن النفسي : و ذلك من خلال اشباع الفرد الممارس لمناشط الترويح لحاجاته النفسية وتلك الحاجات النفسية لا يمكن اشباع بعضها من خلال وقت الفراغ كما ان المشاركة في مناشط الترويح تؤدي الى تحقيق الاسترخاء و الرضا النفسي مما يحقق للفرد التوازن النفسي **(د.كمال عبد الحميد اسماعيل،2015،ص91)**

4-اهمية الترويح :

يعد الترويح مظهر من مظاهر النشاط الانساني وله دور هام في تحقيق التوازن بين العمل و الراحة من عنائه و له اسهاماته في تحقيق السعادة للانسان و تشير الجمعية الامركية للصحة و التربية البدنية للترويح **AAHPER** الى اسهامات الترويح في الحياة العصرية في النقاط التالية :

- يحقق الحاجات الانسانية للتعبر الخلاق عن الذات
- تطوير الصحة البدنية و الصحة الانفعالية و الصحة العقلية للفرد
- التهور في الضغوط و التوتر العصبي لمصاحب الحياة العصرية
- توفير حياة شخصية و عائلية زاخرة بالسعادة و الاستقرار
- تنمية و دعم القيم الديمقراطية **(د.كمال عبد الحميد اسماعيل،2015،ص118)**

خلاصة:

للترويح دور هام في اشباع حاجات الفرد و خاصة تلك التي لا يمكن اشباعها من خلال العمل او في اوقات الارتباط و الالتزام بالواجبات.

ويعد الترويح أحد المناشط التربوية و الاجتماعية الذي يتقبله المجتمع و يخضع لعاداته و تقاليده و لنوع الثقافة و للمعتقدات السائدة فيه .كما ان الترويح يتبوأ مكانة هامة في الحياة المتوازنة الى جانب العمل و العبادة و الراحة و الاسترخاء و الحب .

تمهيد:

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان إسمها لعبة التنس للاعبين tennis for two وهو الباحث **وليام هيجين بوتام** ومساعده من مختبر بروكن هاقن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة الترفيه عن زوار قسم الادوات في المختبر، ولم يكن **هيجين بوتام** يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة في براءة إختراع إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح سوقا رائجا يفوق حجمه 30 مليار سنويا في مختلف أنحاء العالم .

1-تعريف العاب الفيديو:

ألعاب الفيديو أو البرنامج المعلوماتي للألعاب(lugiciel) . هو النشاط الترفيه الأكثر إستعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تحد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الآخير الذي يدعى"اللاعب"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر – الجهاز الأكثر إستعمالا سنة 2005 – مثل الفأرة، الوحدة المركزية، إضافة الى مختلف أجهزة الألعاب الإلكترونبة الحديثة والقديمة والتي من أهمها إكس بوكس X-Box ، والبلايستاشن Playstation .لعبة الفيديو تعطي إمكانية إختراع عالم دو أبعاد D3، هده القدرة تستخدم عموما لإختراع عالم مختلف كل عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال، لكن من وجهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب تظاهرات الرياضية والحربية.(**www.jeux-video.com**)

2-أنواع أجهزة ألعاب الفيديو:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده، هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي عبارة عن منافسة رياضية، أو لعبة عسكرية وغيرها.

2-1-للعب على جهاز الكمبيوتر:

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي دو إمكانية لتبادل معلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة بالتحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن اللاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية او الطائرة للقيام بالطيران.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر بمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر الشاشة خارجية أكبر، أو قناع الابعاد الثلاثة(3d)، أما الصوت يجب أصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل غلى جهاز تحسين الصوت.

2-2- أجهزة اللعب الإلكترونية:

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

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

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من إستخدام عصى القيادة أو المقود ومن أمثلة هذه الأجهزة X-Box وهو الجهاز التابع لشركة مايكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونمادج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل Playstation 3-2-1 وأحهزة شركة نيداندو Nintendo التي تعرف بإسم Game Cube.مرجع سابق(**www.jeux-video.com**)

2-3- أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الإنتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، الشاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة قيادة بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها

ووظيفتها بالإظافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أو الرشاش، المقود ويمكن أن نميز نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

أ- أجهزة أحادية اللعب:

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة ويمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب-أجهزة متعددة اللعب:

والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى إختراع نظام JAMMA الذي يسمى بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

3-انواع العاب الفيديو :

- هناك عدة انواع من العاب الفيديو تقسم حسب عدة مجالات منها :
- حسب المحتوي:

3-1- العاب الالغاز:

يهدف هذا النوع الى اثارة الذهن حيث يعتمد على التفكير للخروج من متاهة مثلا : المشاركة في المسابقات العلمية بصفة عامة هي تعتمد على الذكاء.

3-2- العاب المحاكاة الرياضية:

يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية مثل الفيفا.

3-3- العاب السباقات:

رياضات الحركة حيث وصل هذا النوع من الالعاب إلى درجة كبيرة جدا من التطور، وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكات حقيقية للواقع حيث اصبح اللاعب يجلس في مقعد السياقة ممسكا بالمقود القيادة ، بالاضافة إلى السماعات التي يسمع من خلالها صوت الفرامل والمحرك.

3-4- العاب المغامرة:

مثل العاب الخيالية حيث يقوم اللاعب بدخول متاهات قد تعرضه للهلاك وتتضمن هذه الالعاب عامل الخوف وشد النفس .

3-5- العاب الحربية:

يركز هذا النوع على القتال والمصارعة حيث يستعمل اللاعب كل الاسلحة المتوفرة ،بالاضافة الى المتفجرات. **(www.Lakaii.com/kids)**

4- اثر العاب الفيديو على الفرد والمجتمع:

كشفت الدراسات بسرعة ان مستعملي العاب الفيديو يستعملون وسائل ترفيه قليلة، كمشاهدة التلفاز، وقليلا ما يطلعون على الكتب كما أكدت بعض الدراسات نسبة كبيرة من الناس على الالعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول ان الوقت المكرس للهو عبارة عن تبدير للوقت.

وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم، مثل تدمع العينين، ضعف النظر، الصداع والدوار إلى 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 الإلكترونية 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 .(**www.Lakaii.com/kids**)

***المراهقة**

1- تعريف المراهقة:

المراهقة بمعناها الدقيق هي المرحلة التي تسبق وتصل الفرد إلى اكتمال النضج وبهذا المعنى نمتد عند البنات والبنين حتى يصل عمر الفرد إلى 21سنة،وهي بهذا المعنى نمتد من البلوغ إلى الرشد.وظهر مصطلح المراهقة كما يشير قاموس الاشتقاق للغة الفرنسية للكاتبين"بلوش"و"زار بورق"(blech et Zurburg)في القرن13م،وبعد القرن من ذلك مصطلح"مراهق"ويشير بوضوح وبدقة إلى مظهر أساسي في الحياة الإنسانية.**(j.leif،1971)**

كما وصفها أرسطو:"إنها غلبة المعوي على الأمر و الانحراف نحو اللهو والنزاعات."وعرفها"إسبال"(1995) بأنها الوقت الذي يحدث فيها التحول في الوضع البيولوجي المفرد.

تعريف المراهقة على ضوء تعاريف العلماء:

1-1- تعريف موريس دوبيس(1971):

"المراهقة مصطلح عام يقصد به عادة مجموعة التحولات الجسدية و السيكولوجية التي تحدث ما بين الطفولة والرشد،ولما تتحدث عن البلوغ،نقصد بها الجانب العضوي للمراهق وخاصة ظهور الوظيفة الجنسية،أما مصطلح الشباب نعني به الجانب الاجتماعي للمراهق.

(Maurice debesse ,1971)

1-2- تعريف"schon feild" يقول:

"هي وجه من وجوه التطور التي تقود إلى سن الرشد وهي مرحلة التغيرات العميقة في حياة الفرد على ثلاثة مستويات،بيولوجي،نفسي،اجتماعي" **Sfeilld.memoire de psychologie chimique. 1984-p30)**

1-3- تعريف ستلي هال(staly hall)1956:

عرفها على أنها:"فترة من العمر والتي تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف والانفعالات الحادة والتوترات العنيفة"(**سعدية محمد بهادر، 1980،ص28)**

2-أهمية مرحلة المراهقة:

إن مرحلة المراهقة من أهم مراحل النمو وأكثرها تعرضا للاضطرابات النفسية،أما عن أهميتها إلى أنه على أساس من تكيف الفرد في هذه المرحلة يكون تكيفه في مرحلة الرشد

والكبر،والمشكلات والصعوبات التي يمر بها المراهق تترك أثر عميقا في شخصيته فيما بعد.

أما عن تعرضها للمشكلات فيرجع إلى أنها مرحلة تغير سريع يطرأ على جسم المراهق وعقله ونفسه وعلاقاته الاجتماعية،كما أنها مرحلة انتقال من الطفولة إلى الرجولة،ففيها يهجر المراهق العالم الطفولي الذي ألفه لمدة 12سنة ويدخل عالما مجهولا يجهل معظم أسراره وخباياه كذلك فان المراهق يصبح في الواقع طريد مجتمع الصغار والكبار على حد السواء،ولذلك تحتاج هذه المرحلة إلى رعاية المحيطين بالمراهق والى وعي المراهق نفسه وفهمه لطبيعة ما يجري في جسمه من التغيرات والى معرفة المرحلة وخصائصها.

(الدكتور عبد الرحمن محمد عيسوي،1993،ص94)

3- خصائص مرحلة المراهقة:

تتوافق هذه المرحلة مرحلة المراهقة الأولى مع مرحلة التعليم المتوسط وبداية التعليم الثانوي،حيث توجد صعوبة في تحديد بدايتها ونهايتها وتعتبر هذه المرحلة مرحلة "بداية النضج الجنسي" أي أنها مرحلة في طريق نمو المراهق ليس جنسيا فقط بل جسميا وعقليا واجتماعيا وكذلك اكتساب المراهق للاستقرار والتوافق والانسجام الحركي.

3-1- الخصائص الجسمية:

تعتبر هذه المرحلة مرحلة بداية النمو الجسمي من حيث الحجم والوزن مع بعض النمو في العضلات والصدر والكتفين،مما يميل المراهق في هذه الحالة إلى استنفاد طاقة نشاطه أكثر مما يملك فهو يرهق نفسه أحيانا بالتمرينات الرياضية كي يقوي عضلاته ويسعى من خلال ذلك إلى اكتساب الرشاقة بالتدريب على أنواع الرياضيات الفردية ويتميز بوضوح نزاعات الرجولة والوصول إلى النضج الجسمي.

وبالنسبة لكل من النبض وضغط الدم فنلاحظ هبوطا نسبيا ملحوظا في النبض الطبيعي مع زيادته بعد أقصى مجهود دليل على تحسن ملحوظ في التحمل الدوري التنفسي مع ارتفاع قليل جدا في ضغط الدم،ومما يؤكد تحسن التحمل في تلك المرحلة هو انخفاض نسبة استهلاك الأكسجين عند الجنسين مع وجود فارق كبير لصالح الأولاد. **(بسطوسي احمد،1996،ص182)**

3-2- الخصائص النفسية والاجتماعية:

المراهق في هذه السن تظهر عليه سمات نفسية واجتماعية منها:

- ينتقل من الاعتماد على الآخرين إلى الاعتماد على النفس والميل إلى النقد ومقاومة السلطة والثورة ضد الأسرة والمدرسة وزيادة الرغبة في الاشتراك مع الشلة التي يزداد ميله إلى اختيارهم بنفسه وتبادل الحديث معهم عن الرياضة والملابس والأفلام والسيارات وما يدخل في دائرة اهتمامهم.

- يميل المراهق في هذه المرحلة إلى الزعامة ويزيد لديه الاهتمام بالمظهر والميل للحفلات والألعاب المشتركة وخاصة تلك التي يشترك فيها الجنسان وتتجه العواطف نحو الأشياء والمعاني التي تتميز بالرومانسية مع زيادة الميل إلى اكتشاف البيئة والمخاطرة والتجوال والرحال.

4-أهمية التربية البدنية بالنسبة للمراهق:

تقوم الأنشطة الرياضية بتنمية مواهب المراهق و قدراتها البدنية و العقلية و تطوير الطاقات البدنية و النفسية،و تأتي بتكييف برنامج يوافق بين الدروس و ممارسة النشاط البدني و عموما فممارسة حصة بدنية رياضية واحدة أسبوعيا كفيلة بالمحافضة على اللياقة البدنية و تعتبر الأنشطة بمثابة ترويح على النفس للمراهق. بحيث تهيئ له نوعا من التعويض النفسي و البدني، و تجعله يعبر عن مشاعره و أحاسيسه التي تتصف بالاضطراب و الاندفاع و هذا عن طريق مماسة حركات رياضية متوازنة و منسجمة و مناسبة تخدم و تنمي اجهزته الوضيفية و العضوية و تقوي معنوياته عاليا. ومما ذكرناه حيث تحقق له فرصة اكتساب الخبرات و المهارات الحركية التي تزيده رغبة و ثقة في الحياة.(**مصطفى فهمي ،1974،ص207**)

<u>خلاصة :</u>

إن امعتسلاال طرفملا باعللأل ةينورتكللاا نكمي نأ ببسي ةرهاظ عتلا.ب حلا.دا، ملآو سأرلا ملآو ةدعملا بالإضافة ىلإ تامزلأا دقعلاو ةيسفنلا ةداحلا .... اذه ام عفد ريثك نم ودلال ةفاضإب ةميلعت يف خادل باعلألا وأ ىلع هتفلغأ.ا ضوت.ح ىدم ريثأت ىوتحم ةبعللا ىلع ىضرملا نييسفنلا وأ راغصد نسلا ريغ نيدشارلا .

نكلو تااسارلدا تتبثأ نأ مادختسلاا يناقعلا باعللأل ةينورتكللاا عم يفوتلا.ق مهنيدبا نيب اطاشنلات ةيهيفرتلا ىرخلأا ةصاخ ةعاطملا تاطاشنلاو ةيضايرلا دعاسي لعى نيسحت ىوتسم ءاكذلا ةعرسو در عفلال ةفاضإ ىلإ باستكا عون نم ةربخلا يرظنلا.ة وحل ضعب تاطاشنلا اجملاكل يركسعلا اذهل بجو نيفرشملا ىلع افطلأال نيقهارملاو ةصاخ ءايلولأا معلال ىلع اذه قيفوتلا ةبقارمو تساامعل مهئانبأ علىلألب.ا ينورتكللاا.ة مهعيجشتو ميدقتو فورظلا ةبسانملا كلذل، ةفاضإ ىلإ مدع ةلودلا من يحث شذإ.ءا ميمرتو تابكرملا ةيضايرلا ةعباتمو ةباقرلا ميظنتلاو اهيف عيجشتلا دارفلأا ىلع ةسرامم ةضايرلا ةموادملاو اهيلع .

ومما سبق ذكره يمكن القول بان هذه المرحلة تعتبر من اخطر المراحل العمرية في حياة الفرد وأهمها ،فهي تمتاز بتغيرات وتحولات في شتى المجالات الفيزيولجية والمرفولوجية والعقلية وحتى النفسية وقد تؤثر سلبا وايجابيا على الفرد بصفة عامة وعلى شخصيته بصفة خاصة .

1- المنهج المستخدم:

من لاخل ةحورطملا ةحولكشملا ةسارد يف ةقلاعلا نيب ةسرامم طاشنلا يندبلا يضايرلا

ت قو ت فى لا رغا فلا ةقرعمو أي يضقي نيقهارملا سردمتملاني

ت قو مهغارف جراخ راطإ ةسارد لا، دعبو ةظحلاملا يتلا اهانحلا ةظحلا لثمتملاو ةسبنلا ف ي

ةعفترملا نيقهارملل نيذلا نوديري على ت اعاب ةعلأ ويديفلا، ةسرامم هذه ترثيخلأا

ةسرامم نم لحا د على جلا ديدجلا ظاهرلا هذه تأثير مدى ةفرعم أردا، مدمن شبه لكش

طاشنلا يندبلا يضايرلا يهيفرتلا يعامجلا جراخ ةسردملا.

نيبت انه أن وضوملا حورطملا ةسارد للا نكمي ان يوانتل نم نيتهج: جهنملا يصولا

جهنملاو يبيرجتلا، لاإ نأ جهنملا ريخلأا ارظنو املبطتيه نم تايناكمإ تقو، نم

ةهجو ةرتفلاو ةينمزلا زاجنلإا ثحبلا نم ةهجو ىرخأ انلقتنا إلى رايخلا يناثلا وهو

امعتسال جهنملا يفصولا يذلا لا قيمأ ةيهع نم جهنملا يبيرجتلا ةسبنلا انتسارد.

حيث فصتي اذه جهنملا تاوطخلاب ةيثبحلا اهسفن يتلا زيمتي اهب أي جهنم ثحب رخآ.

نوكت ةسارد لا يتلا اهفدهتست ثحبلاب زيمتت عمتجم يئاصحإ ريبك ادج يذلاو ثمتيل يف

نيسردمتملا يف اطسوتملا ةلاحلاو ةسارد ايلك ارظنل انتايناكمإلا ةيامالا ةدوحملا

ادج، و تقولا يذلا يرجي هيف اذه ثحبلا. نكا امازلا انيلع نا ددحن ةجردب قدأ

تاريغتملا يتلا اهسردن اكنا انيلع ةسارد ةنيع نم عمتجملا يئاصحلإا يلكلا،

نوكتو انتنيع ةيدصق ةتحك لاذو ب:

- رايتخا سنجلا روكذلا دبل ثاإلا فلاتخلا مجح ةسارملا نيب نيسنجلا امهفلاتخاو

يف صئاصخلا ةيسفنلا ةيجولويزيفلاو.

- فادهتسا ذيملاتلا نيذلا نوسردي يف تاطسوتملا كلاذو زعلل تائفلا ىرخلأا ثمل

نييوناثلا نييعماجلا نيئادتبلاا.

- فادهتسا نيسردمتملا زعلل ريغ نيسردمتملا.

- ةسارد طسوتم لقرؤم محمد وادي اهيو ولاية غيليزان

2- **جهنملا يفصولا:** ربتعي جهنملا يفصولا نم رثكأ جهانم ثحبلا امادختسا تصاخو في اجمل ثوحبلا تيوبرتلا تيسفنلاو تيعامتجلااو تيضايرلااو، تهيوم ثحبلا يفصولا عمجب فاصوأ ةقيقد تيملع تاهاظللا تسوردملا فصوو عضولا نهارلا مريسفتو، كلذكو ديدحت تاساراممل تعئاشلا فرعتلاو ىلع ءارآلا تادقتعملاو تاهاجتلااو دنع دارفلأا تاعامجلاو، اهقئارطو يف ومنلا روطتلاو امك فدهي اضيأ ىلإ تسارد تاقلاعلا تمئاقلا نيب رهاوظلا تفلتخملا.

امك نمضتت تسارد تيفصولا تباجلإا نع اؤسلال **اذام؟** يأ ام يه تعيبط تاهاظللا عوضوم ثحبلا، بلطتيو كلذ يلحتل تاهاظلا فرعتلاو ىلع تاقلاعلا نيب اهتانوكم، ءارآلاو اهلوح تاهاجتلااو اهوحن، كلذكو تايلمعلا يتلا اهنمضتت راثآلاو تبترتملا اهنع. لاو رصتقي ثحبلا يفصولا ىلع عمج تانايبلا اهبيوبتو، امنإو دتمي ىلإ ام وه دعبأ نم كلذ كلذ نمضتي اردق نم ريسفتلا هذهل تانايبلا فرعتلاو ىلع تاقلاعلا نيب اهتانوكم، ءارآلاو اهلوح تاهاجتلااو اهوحن، كلذكو تايلمعلا يتلا اهنمضتت راثآلاو تبترتملا اهنع.

هفرعيو **دمحم نايز رمع** هنأب" احسملا ماشلال رهاوظلل تدوجوملا يف ةعامج تنيعم، يف ونكم نيعم تقوو ددحم، ثيحب موقي ثحابلا فشكلاب فصوو عاضولأا تمئاقلا تناعتسلااو امب صلهي إلي فيطختلا بقتسملل"

2-1-**حسملا يعامتجلا:** بتعي حسملا يعامتجلا دحا طامنأ جهنملا يفصولا، فدهتسيو تسارد فورظلا تيعامتجلا يتلا رثؤت يف عمتجم ام، ضرغب وصحلال ىلع تانايبلا تامولعمو نكمي تدافتسلا اهنم يف عضو ذيفنتو جمانرب حلاصلإا يعامتجلا.

حسملاو يعامتجلا ترابع نع تلواحم تيملع تمظنم فصول يلحتول ريسفتو عضولا نهارلا تعامجلا وأ ماظنلا ام وأ تئيبلا تنيعم، ربتعتو تاساردلا تيحسملا لاقيعامتجلا تاذ تدئاف تريبكلا ذإ تامولعملاب يتلا اهعمجي ثحابلا وحل تاهاظلا نكمي تسارد تلاكشملا تيعامتجلا تمئاقلا ديدحتو ىدم اهريثأت ىلع عمتجملا.

على الرغم من تلك الدراسات السابقة إلا أن المجتمع له حدود يجب على الباحث الالتزام بها، فإذا كان مجتمع الدراسة كبير يركز على عينة ممثلة لمجتمع الدراسة، وإذا كان صغير لا يحتاج الباحث إلى عينة وتكون الدراسة على كل مفردات المجتمع، كما أن تحديد العينة يقوم على عدد أفراد المجتمع.

2-2- **مجتمع الدراسة:** هو مجموعة من الأفراد الذين تتم عليهم الدراسة، أو هو جميع مفردات المجتمع الذي يريد الباحث أن يعمم عليه نتائج دراسته، ويمكن أن يكون المجتمع كبير جدا أو صغير جدا على حسب طبيعة الدراسة.

2-3- أدوات الدراسة المستخدمة:

هي الوسائل التي يستخدمها الباحث من أجل جمع البيانات والمعلومات، وتختلف باختلاف طبيعة الموضوع المراد دراسته.

2-4- مجالات الدراسة:

* مجال بشري: يتمثل في مجتمع الدراسة والعينة المختارة.
* مجال مكاني: يتمثل في المؤسسة التي أجريت فيها الدراسة.
* مجال زماني: يتمثل في الفترة التي استغرقتها الدراسة.

3- أدوات البحث:

3-1- أدوات المستخدمة في الدراسة:

هي كل الأدوات التي استعان بها الباحث في جمع البيانات والمعلومات، وهي كل الأدوات التي تساعد الباحث في دراسته وتحليل بياناته.

و في هذا البحث الذي نحن في صدد دراسته، استخدمنا في دراستنا هذه الاستبيان وهو أداة ملائمة

3-2- أدوات المعالجة:

هي كل الأدوات التي تساعد الباحث في تحليل و تفسير بياناته وهذه البيانات أو

جئاتنلا صحملال اهيلع نم لاخل ةبرجتلا.

و يف اذه ثحبلا انيدل ريغتملا عباتلا طاشنلا يندبلا يضايرلا يهيفرتلا.

4- ةساردلا ةيعلاطتسلاا:

نم لاخل ةظحلاملا يتلا اهاندهاش يف طاسوأ نيقهارملا وهو مهفوزع نع ةسرامم طاشنلا يندبلا يضايرلا مهاجتاو وحن ةسرامم بلعلأ ويديفلا، ايعوو انم ةروطخب هذه اقرهاظلا ىلع بقتسملا طاشنلا يندبلا يضايرلا نم ةهجو ىرخأ انيأترا فرعتلا ىلع تايثيح هذه ةرهاظلا ىدمو اهريثأت يف دحلا نم ةسرامم طاشنلا يندبلا يضايرلا ، نمو جأل وصحلال ىلع ةنيعلا ةبسانملا انمق ترايزب قدع متوسطات من أجل الحصول على أفضل عينة و قمنا بإختيار متوسطة **لقروم محمد**

5- **الإستبيتان** : يعتبر وسيلة لجمع المعلومات ، يستعمل كثيرا في البحوث العلمية ، و عن طريق الإستبان تستمد المعلومات مباشرة من المصدر الأضلي و يتمثل في جملة من الأسئلة و التي تكون بدورها إما مغلقة إختيارة أو مفتوحة .

و يقوم الباحث بتوزيعها على العينة المختارة ، ثم يقوم بجمعها و دراستها و تحليلها ثم إستخلاص النتائج منها للحصول على الأجوبة الوادة فيها ، و إعتمدنا على ثلاثة أنواع من الأسئلة :

5-1- **ةلئسلأا ةقلغملا:** اهيفو ددحي ثحابلا هتاباجإ لدكؤت اراكفأ وأ اهيفنت، ثيح نوكت ةباجلإا يف مظعم نايحلأا ةددحم بـ"معن" وأ "لا".

5-2- **ةلئسلأا ةيراياتخلا:** اذه عونلا نم ةلئسلأا يوتحي ىلع نيعرف نم تارايتخلاا، ولأال نوكي تاحارتقا ةددحم يناثلاو نوكت هيف ةيرحلا بوجتسملل ءلادلإاب هيأرب صاخلا.

5-3- **ةلئسلأا فملاةحوتم:** ىطعت كل ةيرحلا بوجتسملل ةباجلإا ىلع ةلئسلأا امفيك دارأ ءاوس يصفتلابل وأ راصتخلاا هذهو ةيرحلا ةقلطم نوكت ركنب هئارأ مراكفأو هتاروصتو نع ةلئسلأا ةمدقملا .

5-4- فدهلا نم قيبطت نايبتسلاا:

– ديوزت ةساردلا ةيناديملا تامولعمب راكفأو ديزت نم ةيقادصم بلاثحلا.

– ديكأت وأ يفن تايضرفلا امم هدعاسي ىلع ةباجلإا نع ةيلاكشلإا.

– ةفرعم ىوتسم تـوافتلا وأ بـراقتلا.

6- ةنيع ثحبلا:

نوكتت ةطسوتم لقروم محمد نم 300 ذيملت، انذخأ اهنم ةبسن 10% نم ذيملاتلا ةساردل ريثأت ةسرامم باعلأ ويديفلا ىلع ةسرامم طاشنلا يندبلا يضايرلا ةبسنلاب مهيلإ تناكف ةنيعلا ةسوردملا 30 ذيملت لاإ نأ انفدهتسا ذيملات روطلا عبارلا روكذلا مهنم نيذلا ناك مهددع 80 ذيملت

6-1- ةنيع ةساردلا:

6-1-1- فيرعت ةنيعلا:

ةنيعلا يه جذومنلا يذلا نم هللاخ معيل نوثحابلا ىلع عانب مهبراجت يهو ةجرختسم نم عمتجملا يلصلأا يذلا يرجي هيف ثحبلا، ةنيعلاو ةيدصقلا يه ىدحإ تانيعلا يتلا سردت عمتجم يئاصحإ يحتسيل ىلع ثحابلا هتسارد ةروصب ةيلك أجليف ةساردل ءزج هنم ةطيرشب نأ نوكت هذه ةنيعلا لثمت عمتجملا يئاصحلإا، ةفاضلإابو ىلإ كلذ بجي نأ نوكي عمتجملا يئاصحلإا فصتي سناجتلاب.

6-1-2- ةنيع ثحبلا:

ثمتيل عمتجملا يئاصحلإا يف انتسارد كل نيقهارملا نيسردمتملا يف تاطسوتملا و امل ناك نم يحتسملاال ةسارد عمتجملا هلمكأب ناك امازل انيلع نا سردن ةنيع هنم املو ناك كلذك ةسارد 10% نم عمتجملا يلكلا ريغ نكمم انفدهتسا ةساردلاب ةطسوتم ةدحاو ةساردك ةلاحو ثمتتل ةنيعلا ةيثحبلا يف ةساردلا ةطسوتم لقروم محمد يتلا مضت 300 بلاط، انذخأ اهنم 10% نم بلاطلا ناكف مهددع 30 بلاط و امل تناك داوملا ةسردملا يف راوطلأا ةعبرلأا ةفلتخملا انرتخا ةنسلا ةعبارلا يتلا ناك مهددع80 بلاط

مهلك روكذ ريثأتلا ماعل سنجلا ىلع ةساردلا.

7- تلاجم ثحبلا:

7-1 اجملال يناكملا: دقل انيأترا يف انثحب اذه ماعتلال عم ددع نم ذيملاتلا بوادي ارهيو ولاية غليزان ةطسوتم لقروم محمد انمقو عيزوتب تارامتسلاا ىلع ذيملاتلا ةطسوتملا تروكذملا اقباس.

7-2-اجملال يناملزلا : مت عيزوت ارامتسلاا ةيعلاطتسلاا (ةبسن 10%نم نايبتسلاا) يف رهشافريل ءادتبا 2016 دعب هءاجرتسا مت يدعتل ةلئسلأا ريغ ةموهفملا يتلاو جاتحت يدعتلال. دعب كلاذ مت عيزوت نايبتسلاا يئاهنلا يف رهش يرفأل نم سفن ةنسلا.

8- ةيفيك غيرفت تانايبلا:

مت غيرفت تانايبلا ىلع وادجل يوتحت ىلع ةباجلإا رارکتلاو ةبسنلاو امک مت يلحتل جئاتنلا بسح ةعيبط اؤسلال حورطملا نيعارم يف كلذ ماوعل تدع اهل ةقلاع عوضوملاب يتلاو اندعاست يف ءاطعإ تتاريسف ةبوجلأا صحلال اهيلع .

9-الطريقة الإحصائية

تساعد هذه الطريقة على تحويل البيانات و النتائج من حالتها الكمية على نسب مؤوية و قد إعتمدنا في تحليلنا للمعطيات العددية بالاستبيانات على القاعدة الثلاثية ، و ذلك لاستخراج و الحصول على النسب المؤوية لمعطيات كل سؤال .و فيما يلي قانون القاعدة الثلاثية :

ن:النسبة المؤوية

س: العدد الفعال

ت : المجموع التكراري

ن=س×100/ت

و اعتمدنا كذلك على نفس الطريقة الثلاثية و هذا إلى تحويل النسب المئوية إلى دوائر نسبية لنتائج المحصل عليها.

السـؤال01 :

-هل يـوجد مـركبـات رياضيـة أو مـلاعب ريـاضيـة في حيـك ؟

الإجـابة :

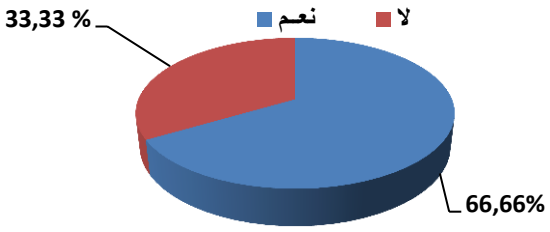
نـعـم لا

الغرض مـن السـؤال معـرفـة تـوفر المنـشآت الرياضيـة

و بعد الاستطلاع على النتـائج المبينـة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	20	%66,66
لا	10	%33,33
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 01 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الأول :



الشـكل (2) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج :

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 01 يتضـح لنـا أن نسبـة 66,66% الذيـن أجـابـوا بـوجـود مـركبـات و ملاعب جـواريـة أمـا بالنسبـة الثانية و المقـدرة بـ 33,33% من التـلاميـذ الذيـن أجـابوا بعـدم وجـود مـركبـات ريـاضيـة .

الإسـتـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن التـلاميـذ الذيـن أجـابوا الوجـود مـركبـات ريـاضيـة هـم مـن المديـنة أو منخـرطيـن في الجمعيـات و نـوادي رياضية ، أمـا الذيـن قالوا لا تـوجـد فهذا راجـع لكـونهـم يكنـون في منـاطق معـزولـة أو منـاطـق لا تـوجـد بـها مركبـات رياضيـة .

أ)-هل المـركبـات الريـاضيـة كـافيـة ؟

الإجـابة :

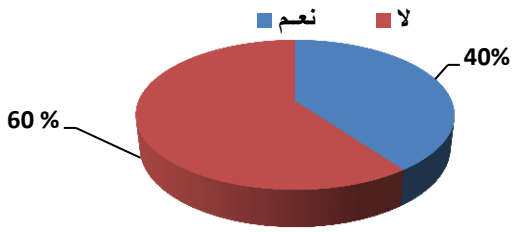
نـعـم **لا**

الغرض من السـؤال معـرفـة تـوفر المنـشآت الرياضيـة

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	08	%40
لا	12	%60
المـجموع	20	%100

جـدول رقـم02 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال أ :



الشـكل (2) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج :

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 02 يتضـح لنـا أن نسبـة 40% من التـلاميـذ الذيـن أجـابـواعلى كفـايـة مـركبـات ريـاضيـة بينـما تمثـل النسبـة 60% التـلاميـذ الذيـن أجـابوا عكـس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن التـلاميـذ الذيـن يـرون أن المـركبـات الريـاضيـة كـافيـة هـم يمـارسـون ريـاضـات من النـوع الذي لا يعتـمد على المركبات الرياضيـة بدرجـة كبيـرة كريـاضة ألعـاب القـوى ..إلخ ، أمـا الذيـن يـرون أن هذه المركبـات غيـر كـافيـة لأنـهم يمـارسـون الأنشـطة الريـاضيـة الأكثـر تتبـعا ككرة القـدم فمهمـا تـوفرت هذه الملاعـب فإنهـا تبـقى غيـر كـافيـة .

ب)-كيـف هـي حـالتـها ؟

الإجـابة :

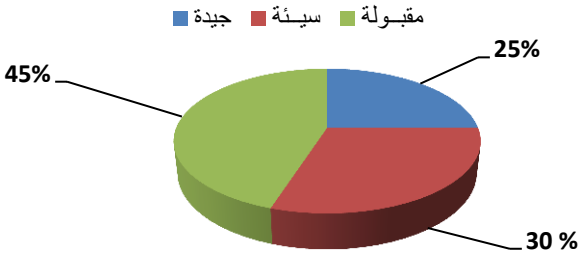
جيـدة سيـئة مقبـولة

الغرض من السـؤال معـرفـة تـوفر المنـشآت الرياضيـة

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
جيـدة	05	%25
سيـئة	06	%30
مقبـولة	09	%40
المـجموع	20	%100

جـدول رقـم03 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال ب :



الشـكل (3) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج:

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 03 يتضـح لنـا أن نسبـة 25% من التـلاميـذ أجـابـوا على بجيـدة على حـالة المـركبـات و المنشـئات الريـاضيـة بينـما 30%يـرون أن الحـالة سيـءة و 45% يـرون الحـالة مقبـولة

الإسـتـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن التـلاميـذ الذيـن يـرون أن المـركبـات الريـاضيـة أو ملاعـب الجـواريـة في حـالة جيـدة يمكن أن يكونوا منتمين إلى نـوادي أو جمعيـات و تسـاعدها في ذلك الرعـاية المالية من طـرف مؤسسات من جهـة أو يـكونوا حديثي العـهد بالمنشـئات الريـاضيـة في حالة سيـئة يفتـرض بهم أن يكونوا ذو خبرة في هذا الميدان لأنهم إطلعوا على مختلف أنواع الخدمات التي تقدمها مركبات الرياضية أما التلاميـذ الذين كانوا تقييمهم بالمقبول فهم ينظرون بنظرة موضوعيـة للواقع من تسيير إدارة و تمويل مالي من أجل تجديد ما أتلف من أجزاء.

السـؤال 02 :

- **أيـن تفضـل ممـارسة ريـاضتـك المفضلـة ؟**

الإجـابة :

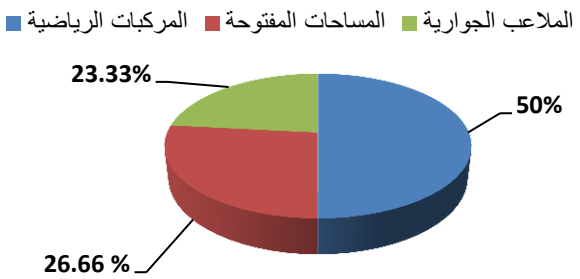
المـركبـات الريـاضيـة المسـاحات المفتـوحـة الملاعب الجواريـة

الغرض مـن السـؤال معـرفـة أي نـوع مـن مـركبـات المقصـودة من طـرف التلاميـذ

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المئويـة
المـركبـات الريـاضيـة	15	%50
المساحات المفتـوحة	08	%26,66
الملاعب الجواريـة	07	%23,33
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم04 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الثـاني :



الشـكل (4) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 04 يتضـح لنـا أن نسبـة 50% من التـلاميـذ تمثـل نسبة التلاميذ الذين يفضلون ممارسة نشاطهم المفضل في المركبات الرياضية ، كما تمثل نسبة 26,26% من التلاميذ يفضلون المساحات المفتوحة في حين تبقى نسبة 23,33% الملاعب الجوارية .

الإسـتـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن تفضيل فئة من التـلاميـذ للمركبات الرياضية لممارسة رياضتهم المفضلة لكون هذه الرياضة تتعلق ممارستها بهذه المركبات بحيث لايمكن أو يصعب ممارستها كسباحة ، و كرة الطائرة .. في حين تفضل فئة أخرى المساحات المفتوحة و هذا لأنهم يفضلون الرياضات الفردية مثل ألعاب القوى و هناك فئة ثالثة تفضل الملاعب الجوارية لأن رياضتهم المفضلة تمارس هناك ككرة السلة و كرة القدم وتعتـبر الفئة الأولى و الفئـة الثالثة من الفئات التي تفضل النشاط البدني الرياضي .

السـؤال 03 :

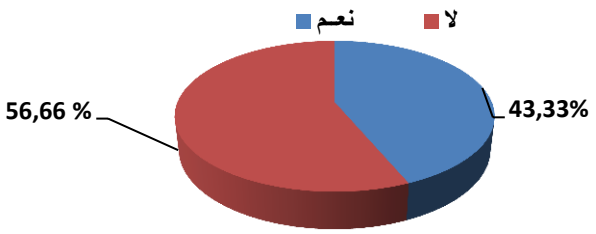
-هل تـوجد عـراقيل عنـد ممارسـة النشـاط البدنـي المفضـل ؟

الإجـابة :

نـعـم **لا**

الغرض من السـؤال معـرفـة الصعـوبات تبعـدك عـن ممـارسة النشـاط البدني و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	13	%43,33
لا	17	%56,66
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 05 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الثالث :

الشـكل (5) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 05 يتضـح لنـا أن نسبـة 43,33% مـن التلاميـذ الذيـن أجـابوا بنـعم أنـه تـوجد عـراقيـل تحول بينـهم و بين ممـارسة النشـاط البدني في حيـن تمثـل نسبـة 56.66% من التـلاميـذ عكس ذلك.

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن التـلاميـذ الذين تواجههم عـراقيل لممـارسة النشـاط البدني يقطنون في مكـان لا تـوجد فيـه مـركبـات ريـاضيـة أو قلة الإمكانيـات الخاصة في حيـن الفئـة الأخـرى مـن من التلاميذ الذيـن ليس لهم عـراقيـل يـعود إلى تـوفر مـركبـات و منشآت ريـاضية في مكـان الذيـن يقطنـون بـه .

أ-هل إذا كـانت الإجـابة بنـعم ما نوع العراقيـل ؟

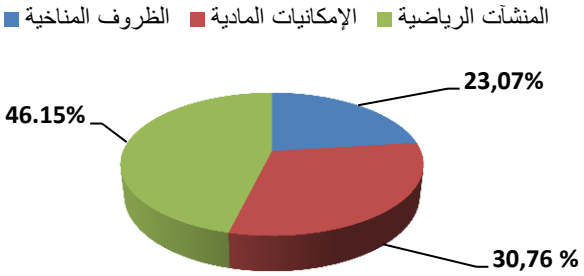
الإجـابة :

الظروف المنـاخية الإمكـانيات الماديـة المنشئـات الريـاضيـة

الغرض من السـؤال معـرفـة نـوع صعـوبات التي تأثـر عليـهم

بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المئويـة
الظروف المناخية	03	%23,07
إمكانيات مادية	04	%30,76
المنشأت الرياضية	06	%46,15
المـجموع	13	%100



جـدول رقـم 06 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال أ :

الشـكل (6) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 06 يتضـح لنـا أن نسبـة 23,07% التلاميـذ الذيـن تـواجهـم صعـوبات ذات علاقـة بالظروف المناخية كمت تمثل نسبة 30,76% التلاميـذ الذين تواجههم عراقيل ذات علاقة بالإمكانيات المـادية و تمثل46,16% التلاميـذ الذيـن تواجههم عراقيل بالمنشئات الرياضية.

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن العـائق الأساسي الذي يحول دون ممـارسة النشاط البدني للتلاميـذ هو عوز المدن و القرى بالمنشآت الرياضيـة التي تعتبر الملجـأ الأول لممارسة النشـاط الرياضي لأنها هي التي تتحدى الظروف المناخية في حيين تشكل العوائق المادية لتلاميـذ الذين مستواهم المعيشي لا يسمح بتسديد تكاليف رياضتهم مثال ذلك الباحة.

السـؤال 04 :

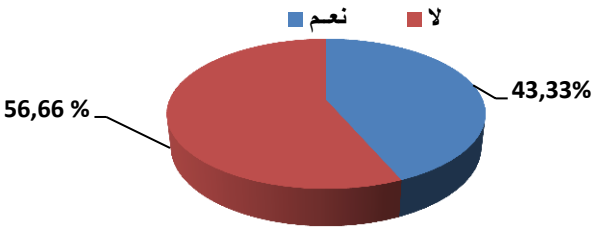
-في حالة قلة المركبات الرياضية هل تعوضك ألعاب الفيديو عن ممـارسة النشاط البدني ؟

الإجـابة :

نـعـم **لا**

الغرض من السـؤال معـرفـة أهميـة ألعـاب الفيـديو في غيـاب مركبـات ريـاضيـة بعد الإطلاع على النتائج المبينـة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	13	%43,33
لا	17	%56,66
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 07 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الرابع :

الشـكل (7) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 07 يتضـح لنـا أن نسبـة 43,33% تمثـل التـلاميذ الذين أجابو بـ نعم فيما يخص تعويض ألعب الفيديو لممارسة النشاط البدني في حالة قلة المركبات الرياضية ، في حين تجد نسبة 56,66% الذين أجـابوا عكـس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن التـلاميـذ الذين يفضـلون ممـارسة ألعـاب الفيـديو هم مدمنـون عليـها و أنها تـملا وقت فـراغهـم كله و هذا صنـف لا يـهمـه وجـود القـاعات بينما التـلاميذ الذيـن لا يعتـبرون ألعاب الفيـديو و كبديـل للنشـاط البدني حتـي مع إنعدام المركبات و القاعات الرياضية هم منخـرطون في نوادي و جمعيات و يعيشون و أسر ذات ثقـافة ريـاضيـة.

السـؤال 05 :

-هل تقـام دورات ريـاضيـة في الحـي الذي تسـكن فيـه ؟

الإجـابة :

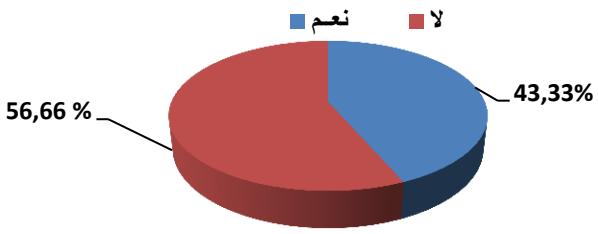
نـعـم لا

الغرض من السـؤال معـرفـة طبيـعة بيئة الحي الذي تقطنـون بها رياضة أم لا

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنـة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	13	%43,33
لا	17	%56,66
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 08 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الخامس



الشـكل (8) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجدول رقم 08 يتضـح لنـا أن نسبـة 43,33% تمثـل التـلاميذ الذين أجابو بـأن هنـاك دورات هنـاك دورات ريـاضيـة تقع في الحـي الذيـن يسكنـون فيه ، في حين تجـد نسبة 56,66% الذين أجـابوا عكـس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن الدورات الريـاضيـة لهـا دور كبيـتر في استقطاب المراهقين لممارسة ن.ب.ر كمـ يجب أن تنشـر هدف السؤال مـا إذا كـانت البيئة الاجتماعية تسـاعد على ممـارسـة نشاط البدنـي وتقـف عـائقا أمـامه

أ)-إذا كـانت الإجـابة بـنعم ؟ فهـل ستشـارك فيهـا ؟

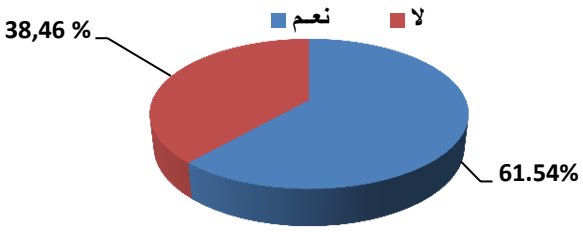
الإجـابة :

نـعـم **لا**

الغرض من السـؤال معـرفـة طبيـعة ميـول المـراهق

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	08	%61,54
لا	05	%38,46
المـجموع	13	%100



جـدول رقـم 09 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال أ:

الشـكل (9) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 09 يتضـح لنـا أن نسبـة 61,54% تمثـل التـلاميذ الذين أجابو بـأنهم يشـاركون في دورات ريـاضيـة تقع في الحـي الذيـن يسكنـون فيه ، في حين تجـد نسبة 38,46% الذين أجـابوا عكـس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن الدورات الريـاضيـة تسـتقطب المراهقين و خاصة الذكور منهم و ذلك يعود لما تتميز به من مميزات بتلبية مطالب المراهق من تحقيق التوافق الإجتماعي تحقيق العقل السليم في الجسم السليم ، كما أن التلاميذ الذين يشاركون في دورات رياضية لديهم خلفية رياضية تعود غلى الجو المسرب من جهة و المحيط الذين يعيشون فيه من جهة أخـرى .

السـؤال 06 :

-هل يـوجد نـوادي و جمعيـات ريـاضيـة في حيـك ؟

الإجـابة :

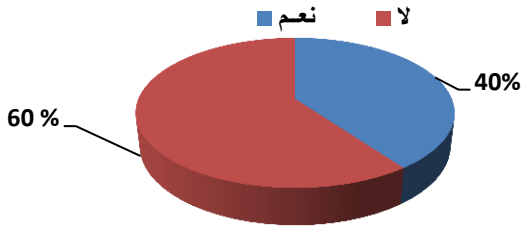
نــعـم **لا**

الغرض مـن السـؤال معـرفـة محيـط رياضة في كل حي

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نــعم	12	%40
لا	18	%60
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 10 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال السادس:



الشـكل (10) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 10 يتضـح لنـا أن نسبـة 40% تمثـل التـلاميذ الذين أجابو بـأن هنـاك نـوادي و جمعيـات ريـاضية في الحـي الذي يسكنون فيه بينما تمثل نسبة 60% الذين أجـابوا عكـس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن التـوفر كل من النـوادي و الجمعيـات الرياضية في الأحياء و المدن هو عاملا أساسيا يستـقطب المراهقيـن المـمارسيـن لنشـاط البدني الريـاضي

السـؤال07 :

-هل تتـلقى تشـجيع لممـارسة النشـاط البدني من أي طـرف ؟

الإجـابة :

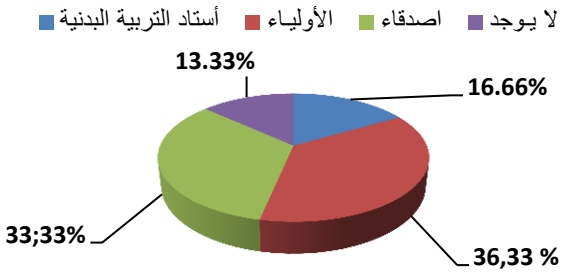
أستـاد التربيـة البدنيـة **لا يـوجد تشـجيع**

الأوليـاء **الأصـدقـاء**

الغرض مـن السـؤال : معـرفـة مـن لديه القدرة لتأثيـر على التلميـذ لممارسة النشـاط البدنـي

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
أستاذ التربية البدنية	05	%16,66
أولياء	11	%36,66
أصدقاء	10	%33,33
لايـوجد	04	%13,33
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 11 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال السابع :

الشـكل (11) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 11 يتضـح لنـا أن نسبـة 16,66% من التلاميذ يلقون تشـجيع من طـرف أستاذ التربية البدنية كما تبين نسبة 36,66% من التلاميذ يلقون تشجيع من طرف الأولياء و تساوي تقريبا نسبة تشجيع من طرف الأصدقاء في حين تمثل نسبة 13,33% من التلاميذ لا يلقون تشجيع

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن الأولياء يشجعون أبناؤهم على ممارسة الرياض و هذا موجود في الأسر ذات ثقافة رياضية ، كما يساعد الإختلاط بالأصدقاء على إكتساب هذه لأن مراهق يتأثر بالمحيط في حين يطرح مشكل هنا و هو أن هنا هو أن أستاذ تربية البدنية لا يشجع على ممارسة الرياضة بخارج المؤسسة في حين نجد أن نسبة لا يلتقى تشجيع يمارس و لا يمارس الرياضة.

السـؤال08 :

-هل يـوجد قـاعات ألعـأب الفيـديو في حيـك ؟

الإجـابة :

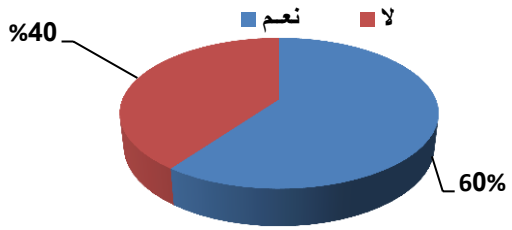
نـعـم لا

الغرض من السـؤال : معـرفـة المحيـط بقـاعات الفيـديـو

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنـة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	18	%60
لا	12	%40
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 12 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الثامن :



الشـكل (12) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 12 يتضـح لنـا أن نسبـة 60% الذيـن أجـابـوا بـوجـود قـاعات فيديو بالحي الذي يسكنو فيـه أما بـ 40% من التـلاميـذ أجـابوا عكس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن البيـئة الإجتـماعية تلعب دورا كبيرا في توجيه سلوكات المراهقين فقاعات الفيديو تعتبر كمصدر جذب لهـم

أ- إذا كانت إجابة نعم فهل ترتاد على هذه القاعات ؟

الإجـابة :

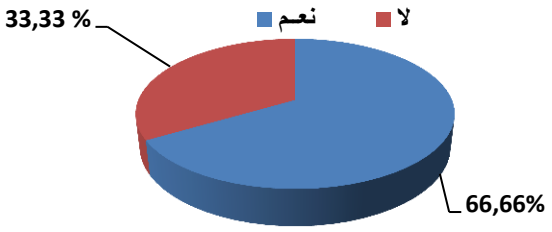
نـعـم **لا**

الغرض من السـؤال معـرفـة التلاميذ الذين يرتادون على القاعات

و بعد الإطلاع على النـتائج المبيـنة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	12	%66,66
لا	06	%33,33
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 13 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال أ :



الشـكل (13) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 13 يتضـح لنـا أن نسبـة 66,66% من التلاميذ الذين يرتدون على قاعات العاب فيديو بـ 33,33% منهم بأنهم لا يرتادون على هذه القاعات.

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن هذا السؤال يهدف إلى معرفة مذي تعلق المراهقين بقاعات الألعاب الفيديو و يلاحظ نسبة كبيرة من المراهقين يرتادون القاعات

السـؤال 09 :

-مع مـن تمارس العاب الفيديو ؟

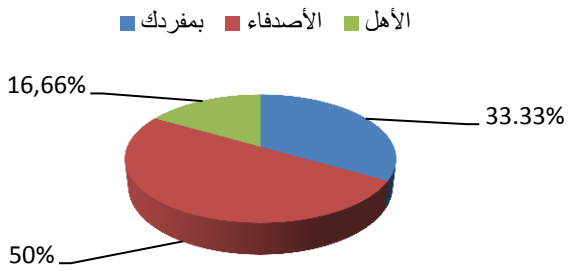
الإجـابة :

الأهـل الأصدقـاء بمفردك

الغرض مـن السـؤال معـرفـة الأشخاص الذين تمارس معهم هذه الألعاب

و بعد الإستطلاع حصلنا على النتـائج المبينـة في الجدول و الرسـم البياني التالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
بمفردك	10	%33,33
الأصدقاء	15	%50
الأهل	05	%16,66
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 14 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال التاسع :

الشـكل (14) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 14 يتضـح لنـا أن نسبـة 33,33% هي نسبة التلاميـذ الذين يمارسون ألعاب الفيديو بمفردهم أما نسبة 50% فتمثل نسبة التلاميذ الذين يمارسون ألعـاب مع أصدقائهم و نجد نسبة 16,66% تمثل نسبة أولائك الذين يمارسون ألعاب الفيديو برفقة أهلهـم.

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن المراهقون يمارسون ألعاب الفيديو مع الأصدقاء لأنهم يمارسونها على شكل منافسة بالإضافة إلى ذلك يعتبر الأصدقاء كمحفز للممارسة الأنشطة الجماعية أما الذين يمارسون ألعاب الفيديو بمفردهم قد يعود سبب إلى كونهم دون دوي الطبع المنطوي أو يميلون إلي ممارسة الألعاب الفردية.... حين نجد أن التلاميذ الذين يمارسون ألعاب الفيديوهات مع الأهل و يعود إلا تشجيع الذي يلقونه من طرف الأسـرة

السـؤال 10 :

-مـا هو عدد قاعـات ألعاب الفيديو الموجـودة في حيـك ؟

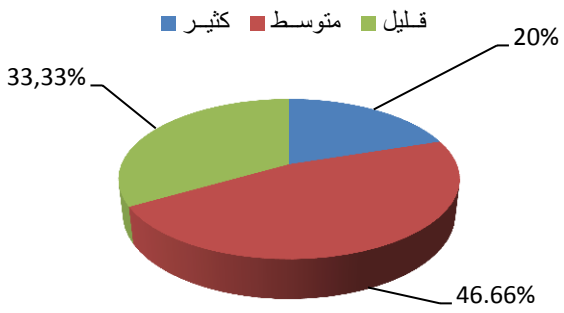
الإجـابة :

قـليلة متـوسطة كثيـرة

الغرض من السـؤال معـرفـة تـوفيـر قـاعت الألعـاب في الحـي

و بعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينـة في الجدول و الرسم البياني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
كثير	06	%20
متـوسط	14	%46,66
قليـل	10	%33,33
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 15 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال العاشر:

الشـكل (15) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 15 يتمثل نسبة 20% هي نسبة التلاميـذ الذين أجـابوا بأن هنـاك كثـرة من عدد القاعات الفيديو في أحيائهم و 46,66% قـالوا عددها متوسط و 46,66% قـالوا عددها قليل

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن عدد قـاعات ألعـاب الفيـديـو يختـلف مـن حي لأخـر.

السـؤال11 :

-أيــهما تفضـل ممــارستــه في وقت الفـراغ؟

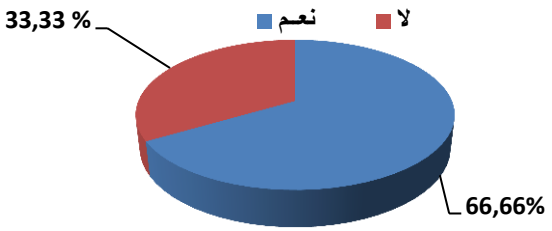
الإجـابة :

ألعــاب الفيـديــو النشــاط البدنــي

الغرض من السـؤال معـرفـة الهـوايــة المفضـلة لتـلميـذ

و بعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينة في الجدول و الرسم البياني التالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويــة
النشاط البدني	20	%66,66
ألعاب الفيديـو	10	%33,33
المــجموع	30	%100



جـدول رقـم 16 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الحادي عشر :

الشـكل (16) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجدول رقم 16 يتضـح لنـا أن نسبـة33,33% هي نسبــة التلاميـذ الذيـن يفضلـون ممــارســة ألعــاب الفيـديـو كما تمثل نسبــة 66,66% التلاميـذ الذيـن يمــارسون الريــاضة البدنيــة .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجدولية السـابقة أن نسبــة التـلاميـذ الذيـن يفضلـون ممــارسة العــاب الفيـديـو أقـل بكثيـر مــن التلاميـذ الذيـن يفضلـون ممــارســة النشــاط البدنــي الريــاضي.

أ-إذا كـانت الإجـابة بألعـاب الفيـديـو مـا نوعهـا ؟

الإجـابة :

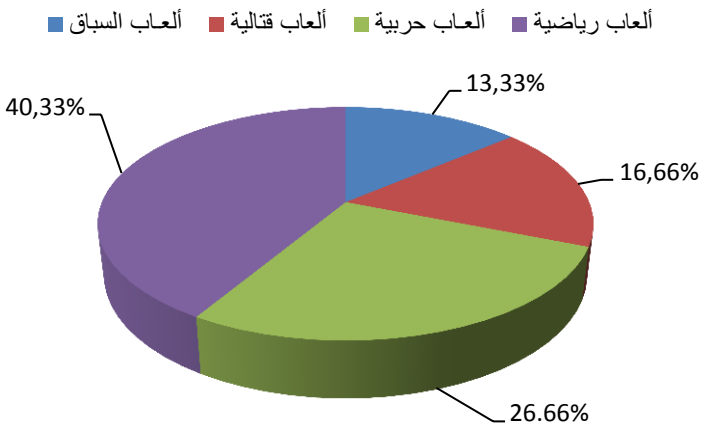
ألعـاب حربيـة **ألعـاب سبـاق**

ألعـاب قتـاليـة **ألعـاب ريـاضيـة**

الغرض من السـؤال معـرفـة النـوع الذي يفضـلـه التـلاميـذ

و بعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينـة في الجدول و الرسـم البياني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
ألعاب سباق	04	%13,33
ألعاب قتالية	05	%16,66
ألعاب حربية	08	%26,66
ألعاب رياضية	12	%40,33
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 17 يبيـن إجـابة التـلميذ على السؤال أ:

الشـكل (17) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 17 تمثـل نسبـة 26,66% من التلاميـذ يفضلـون ممـارسة ألعـاب حربية بينما 13,33% يمارسون ألعاب السباق لنصل إلى نسبة 16,66% يفضلـتون ممـارسة ألعـاب قتـالية و أخيـرا و هي نسـبة الأكبـر 40,33% يفضلـون ممـارسـة ألعـاب ريـاضيـة.

الإسـتـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن التـلاميـذ الذكور ممتارسة ألعاب الحربية و قتالية لأن هذا راجع لنمط الذي يمر به الذر و تعود نسبة الأكبر في نتائج غلى تفضيل ممارسة الألعاب الريـاضية و ذللك محاولة من المراهقين تعويض الجانب الرياضي الذي لم يستطع تحقيقه في الواقع .

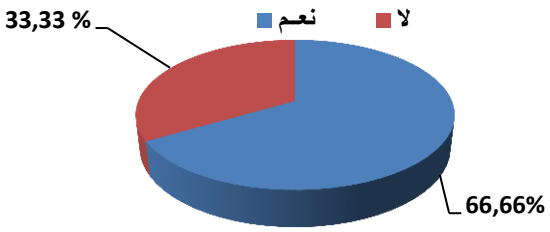
ب- هـل تـجد المتـعة في ممـارسـة ألعـاب الفيـديـو ؟

الإجـابة :

نـعـم **لا**

الغرض من السـؤال معـرفـة شـعور التلاميذ من ممـارسـة ألعـاب الفيـديو و بعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينـة في الجـدول و الرسم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
نـعم	12	%66,66
لا	06	%33,33
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 18 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال ب :

الشـكل (18) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 18 يتضـح لنـا أن نسبـة 66,66% من التلاميذ الذين العاب فيديو ممتـعة في حيـن نسبة 33,33% يجـدون عـكس ذلك .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن ألعاب الفيديو تستهوي الكثير من المراهقين و ذلك بسب المتعة التي توصلها لهم ، و هذا ما يجعل الإقبال عليها كبير إلى حد الإدمان و تجد بالإشارة إلى الجانب الجمالي لوصفه التجديد التي نجدها في ألعاب الفيديو .

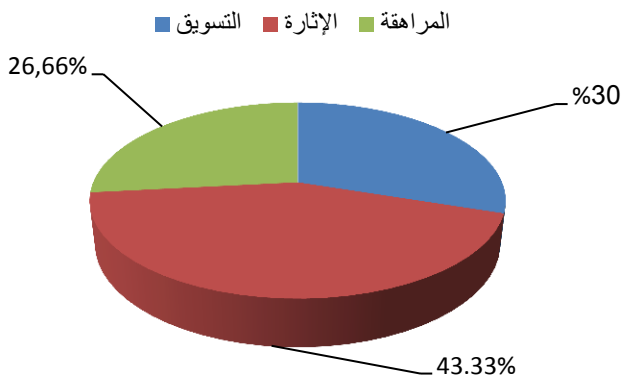
ج-إذا كـانت الإجـابة بنعـم فلمـا يعـود ذلك ؟

الإجـابة :

التـسويق **الإثـارة** **المراهقـة**

الغـرض مـن السـؤال معـرفـة الأسباب التي تجعل ألعاب الفيديو أكثر جدابة و بعد الإستـطلاع حصلنـا على النتـائج المبينـة في الجـدول و الرسـم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
التسويق	09	%30
الإثارة	13	%43,33
مراهقة	08	%26,66
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 19 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال ج :

الشـكل (19) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 19 يتمثل نسبة 30% التلاميـذ الذين يجدون المتعة في ألعاب بسبب التسويق و 43,33% التلاميـذ الذين يرون المتعة في عنصر الإثارة كمـا يرى نسـبة 26,66% أن المتـعة تكمـن في عنصر المغـامرة .

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن هذا السؤال يبن لنا الأسباب الرئيسية التي تجعل ألعاب الفيديو أكثر جاذبية و متعة بالنسبة للممارسة .

السـؤال 12:

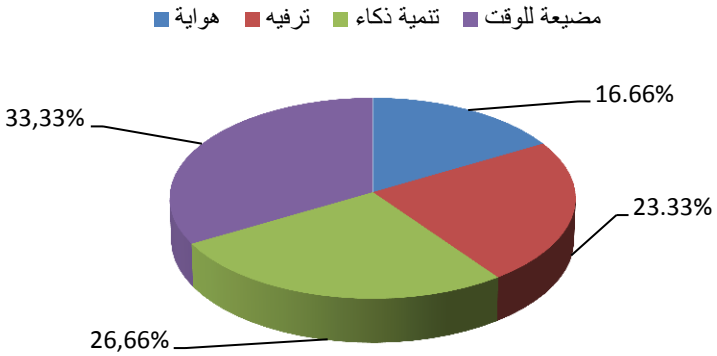
مـاذا تمثل لك ممـارسة ألعـاب الفيـديو ؟

الإجـابة :

هـوايـة تـرفيه تنميـة ذكـاء مضيـعة للوقت

الغرض من السـؤال : معـرفـة مكـانة ألعـاب الفيـديـو عنـد كل تلميـذ

و بعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينـة في الجدول و الرسـم البياني التـالي :



الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
هوايـة	05	%16,66
ترفيـه	07	%23,33
تنمية ذكاء	08	%26,66
مضيعة وقت	10	%33,33
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 20 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الثاني عشرة :

الشـكل (20) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 20 يتمثل نسبة 16,66% التلاميـذ الذين يرون أن ألعاب الفيـديو عبارة عن هواية كما تمثل نسبة 23,33% التلاميـذ الذين يرون أنها عبارة عن ترفيه بينما نسـبة 26,66% أن الألعاب تساعد على تنميـة الذكـاء و النسبة المتبقية تمثـل التلاميـذ الذيـن يرون ألعـاب فيديو عبارة عن مضيعة للوقـت.

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدوليـة السـابقة أن هنا إختـلاف آراء التلاميذ حول ألعاب الفيديو فهناك من يراها هواية و هذا يعني أن هته الفئة متـعلقة جدا بالألعـاب و في حين التلاميذ التلاميـذ الذين يرون ألعاب الفيديو عبارة عن ترفيه فهم أقل تعلقا من الصنف الأول فهذا الصنف أكثرا ... في وسط التلاميـذ

السـؤال 13:

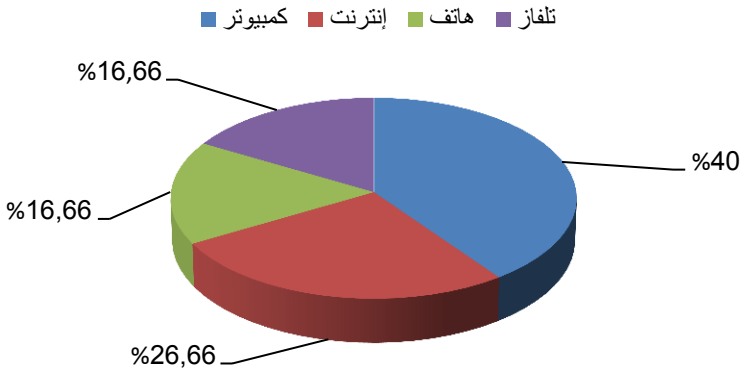
مـاهي الوسيـلة التي تفضلها لممارسة ألعـاب الفيـديو ؟

الإجـابة :

كمبيـوتر الإنترنت هـاتف نقال تلفاز

الغرض مـن السـؤال: معـرفـة وسائـل ألعـاب الفيـديـو

و بعد الإستـطلاع حصلنا على النتـائج المبينـة في الجدول و الرسم البياني التالي :



الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
كمبيوتر	12	%40
إنترنت	08	%26,66
هاتف	05	%16,66
تلفاز	05	%16,66
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 21 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الثاث عشر :

الشـكل (21) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 21 يتمثل نسبة 40% التلاميـذ الذين يفضلون إستعمـال الكمبيوتر لممارسة ألعاب الفيـديو عبارة عن هواية كما تمثل نسبة 26,66% الذين يفضلون الإنترنت بينما نسـبة 16,66% يفضلون الهـاتف النقـال و كذلك نسبة 16,66% يستعملون التلفاز .

الإسـتـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن هنا التلاميـذ يمارسون ألعاب الفيديو في كل الوسائط التي تسمح لهم بذلك .

السـؤال 14 :

أيــهما يشعرك بالملل ؟

الإجـابة :

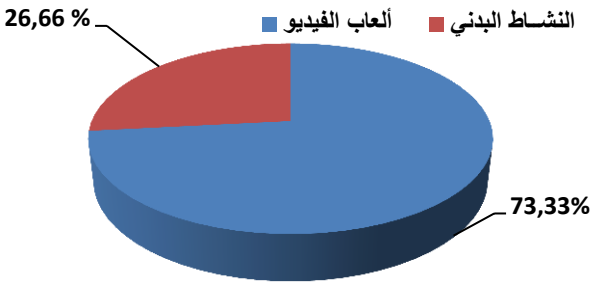
ألعـاب الفيديـو **النشاط البدنـي**

الغرض مـن السؤال معرفـة تنـفر منـه

و بعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينـة في الجدول و الرسم البياني التالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
ألعاب الفيديو	22	%73,33
النشاط البدني	08	%26,66
المـجموع	30	%100

جـدول رقـم 22 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الرابع عشر:



الشـكل (22) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 22 يتضـح لنـا أن نسبـة 73,33% من التلاميذ تشـعرهم العاب فيديو بالملل حيـن نسبة 26,66% يشعرون بالملل في النشاط البدني

الإستـنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أن ممـارسة ألعاب الفيديو كل يوم يشعرك بالملل كمـا أن صعوبة التي تتميز بها بعض ألعاب الفيديو تؤدي إلى الخسارة و هذا ما يؤدي إلى النفور منها في حين إذا لم تتوفر الإمكانيات اللازمـة لممـارسة النشـاط البدني من قاعات و مركبات ينفر الرياضي من ممـارسة النشـاط البدني .

السـؤال 15 :

- كيف تقييم هته القاعات ؟

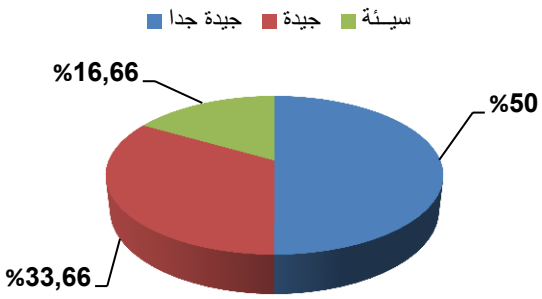
الإجـابة :

جيدة جدا جيدة سيـئة

الغرض من السـؤال معـرفـة مدى صلاحية قـاعات الفيـديو

وبعد الإستطلاع حصلنا على النتائج المبينة في الجدول و الرسم البيـاني التـالي :

الإجـابة	تـكرار	النسبـة المـئويـة
جيـدة جـدا	06	%50
جيـدة	04	%33,33
سيـئة	02	%16,66
المـجموع	30	%100



جـدول رقـم 23 يبيـن إجـابة التـلميـذ على السـؤال الخامس عشر :

الشـكل (23) يمـثل تمثيـلا لنسـب الجـدول

عـرض و تـحليـل النتـائج

إنـطلاقـا من الجـدول رقـم 23 يتضـح لنـا أن نسبـة 50% من التلاميذ قالوا أن حالـة هتـه القـاعات جيدة جـدا و نسـبة 33,33% قـالوا بـأنهـا جيـدة في حيـن نسبـة 16,66% أجابوا بـأنهـا سيـئة .

الإسـتنتاج :

نستـنتـج من النتـائج الجـدولية السـابقة أنهلا يـكمن للذيـن لا يرتـادوا هتـه القـاعات من تقيـمها و تقيـمهـا يـأتي مـن الفئـة التي ترتـادها دائما حتى يتمكن من معرفة مختلف الخدمات التي تقدمها و حـالة أجهزتـها .

مناقشة الفرضيات :

1- الفرضية الأولى :

النتائج المعبرة عن الأسئلة الموجهة للتلاميذ حول الفرضية الأولى (نقص الوسائل والمركبات الرياضية يصرف المراهقين المتمدرسين عن ممارسة النشاط البدني) والموضحة في الجداول (1، 2، 3، 4،5،6،7) أكدت أن أهم الصعوبات التي تعرقل ممارسة النشاط البدني من طرف المراهقين هي نقص المركبات والقاعات الرياضية .

2- الفرضية الثانية :

النتائج المعبرة عن الأسئلة للتلاميذ حول الفرضية الثانية (الوسط الإجتماعي والعائلي يؤثر على ميل المراهقين المتمدرسين لممارسة الأنشطة البدنية ويدفعه إلى ممارسة ألعاب الفيديو) والموضحة في الجداول (8،9،10،11،12،13،14،15) تبين أن المحيط الإجتماعي الذي يعيش فيه المراهق المتمدرس يؤثر على ميولاته وهواياته ، حيث أن التشجيعات التي يتلقاها لممارسة الرياضة كلما كانت أكبر إزدادت ميولاته نحو ممارستها خاصة إدا كانت من الأهل والأصدقاء أما إذا غابت التشجيعات فإن المراهق يتوجه إلى الألعاب الإلكترونية وهذا حسب نتائج الإستبيان

3- الفرضية الثالثة :

النتائج المعبرة عن الأسئلة للتلاميذ حول الفرضية الثالثة (التطور المذهل من الناحية الجمالية والتقنية للألعاب الإلكترونية يجلب المراهق المتمدرس لها على حساب ممارسة الأنشطة البدنية) والموضحة في الجداول (16،17،18،19،20،21،22،23) تبين أنه بالرغم من وجود عدد معتبر من التلاميذ الذين يفضلون التوفيق بين الألعاب الإلكترونية والأنشطة البدنية ، إلا أن هناك نسبة تمثل أكثر نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية وفي كلتا الحالتين فإن التطور التقني والجمالي لهذه الأخيرة أهم عامل يجدب المراهق خاصة في الألعاب الرياضية .

الاقتراحات والتوصيات :

بناء على ما جاء في نتائج البحث التي أثبتت أن الألعاب الالكترونية أصبحت النشاط الترفيهي المفضل للمراهقين المتمدرسين على حساب النشاط البدني الرياضي لذلك حاولنا تقديم بعض التوصيات والاقتراحات المسؤولين حسب الاختصاص علنا نساهم ولو بقسط قليل في التقليل من هذه الظاهرة وضرورة توضيح مدى أهمية التوفيق بين النشاطين الترفيهيين وما لهما من فوائد من الناحية الفكرية، النفسية، البدنية .

-بناء مركبات رياضية جديدة في البلديات ذات الكثافة السكانية الكبيرة .

-الاهتمام بإنشاء مركبات رياضية للرياضات المختلفة على غرار ملاعب كرة القدم لإرضاء مختلف ميولات ومواهب الشباب .

-ضرورة ترميم المنشآت الرياضية المتوفرة حاليا من حيث الأرضية خاصة والوسائل والعتاد .

-ضرورة ربط النشاطات الرياضية في المنشآت بالجمعيات الشبانية لتنظيمها والسهر على تطوير ممارسة الرياضة واكتشاف المواهب الشابة .

-توعية المراهق بفوائد ممارسة الرياضة مع التوفيق بينها وبين الأنشطة الترفيهية والفكرية الأخرى والتي منها اللعاب الالكترونية وهذا من طرف الأولياء والأقارب إضافة إلى أستاذ التربية البدنية والذي يلعب دورا كبيرا في ذلك .

-ضرورة مراقبة الأولياء لأبنائهم أناء استعمال الألعاب الالكترونية من حيث اختيار نوع الألعاب إضافة إلى تحديد مدة معينة مخصصة للعب وتقسيم وقت الفراغ على النشاطات الترفيهية الأخرى بشكل منظم .

-إعادة النظر في تنظيم عمل قاعات الألعاب العمومية من حيث تسييرها ومراقبة خدماتها وأنواع الألعاب التي تقدمها للشباب .

الخلاصة العامة:

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

المصادر والمراجع

1-الكتب:

أ- أحمد أوازي:المراهق،والعائلات المدرسية، الشركة العربية ، الرباط ، 1994، ص16.

ب- إبراهيم حلمي، ليلى السيد فرحات، **التربية الرياضية والترويح للمعاقين**، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة،1998.

ت- محمد الحماحمى والدكتورة عايدة عبد العزيز مصطفى، **الترويح بين النظرية والتطبيق**، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ط1، 1997.

ث- كمال عبد الحميد اسماعيل، **الأسس الفلسفية للترويح الرياضي**، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة، ط1، 2015.

ج- سعدية محمد بهادر، **سيكولوجية المراهقة**، دار البحوث العلمية، الكويت، ب ط، 1980.

ح- عطيات محمد خطاب، **أوقات الفراغ والترويح**، دار المعارف، العراق، ط1، 1998.

خ- الدكتور عبد الرحمان محمد عيسوي،**علم النفس والإنسان** ،دار الجامعة ،1993.

د- بسطوسي احمد، **أسس ونظريات الحركة**، دار العربي، عمان، ط1، 1996.

ذ- مصطفى فهمي، **سيكولوجية الطفولة والمراهقة**، دار مصر للطباعة ، مصر، ب ط، 1974).

- ***2-الكتب بلغة أجنبية:***

د- leif.j delay.psycologie et éducation tome2-1 ;adule cent :Fernand nalhant971.

1.

ذ-Maurice debesse:l adolescent.p.u.f.1971

3-الرسائل الجامعية:

ف-Sfeilld.memoire de psychologie chimique.aperçu sur le probleme d identification de l adolescent algeria1984.

3-مواقع الأنترنت:

ق- www.jeux-video.com

ك- www.Lakaii.com/kids

ضع علامة X في الخانة مناسبة لك:

1-هل يوجد مركبات رياضية أو ملاعب جوارية في حيّك؟

نعم ☐ لا ☐

أ-إذا كانت الإجابة بـنعم: هل هي كافية؟

نعم ☐ لا ☐

ب-كيف هي حالتها؟

جيدة ☐ سيئة ☐ مقبولة ☐

2-اين تفضل ممارسة رياضتك المفضلة؟

المركبات الرياضية ☐ الملاعب الجوارية ☐

المساحات المفتوحة ☐

3-هل تواجهك عراقيل عند ممارسة النشاط البدني المفضل لديك؟

نعم ☐ لا ☐

أ-إذا كانت الإجابة بـنعم: ما توع هذه العراقيل؟

الظروف المناخية ☐ الإمكانيات المادية ☐

المنشآت الرياضية ☐

4-في حالة قلة المركبات الرياضية : هل تعوضك ألعاب الفيديو عن ممارسة النشاط البدني؟

نعم ☐ لا ☐

5-هل تقام دورات رياضية في الحي الذي تسكن فيه؟

نعم ☐ لا ☐

أ-إذا كانت الإجابة بنعم :هل تشارك فيها؟

نعم ☐ لا ☐

6-هل يوجد نوادي و جمعيات رياضية في حيك؟

نعم ☐ لا ☐

7-هل تتلقى تشجيع لممارسة النشاط البدني من طرف ؟

أستاذ التربية البدنية ☐ لا يوجد تشجيع ☐

الأولياء ☐ الأصدقاء ☐

8-هل توجد قاعات ألعاب الفيديو بحيك؟

نعم ☐ لا ☐

أ-إذا كانت الإجابة بنعم :هل ترتاد على هذه القاعات؟

نعم ☐ لا ☐

9-مع من تمارس ألعاب الفيديو؟

الأصدقاء ☐ الأهل ☐ بمفردك ☐

10-أيهما تفضل ممارسته في وقت الفراغ؟

ألعاب الفيديو ☐ النشاط البدني ☐

أ-إذا كانت الإجابة بألعاب الفيديو:ما نوع هذه الألعاب؟

ألعاب حربية ☐ العاب سباق ☐

ألعاب قتالية ☐ ألعاب رياضية ☐

ب-هل تجد المتعة في ممارسة العاب الفيديو؟

نعم ☐ لا ☐

ج-إذا كانت الإجابة بنعم :هل يعود ذلك إلى؟

عنصر التشويق ☐ الإثارة ☐

المغامرة ☐

11-ماذا تمثل لك ممارسة العاب الفيديو؟

هواية ☐ ترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐

مضيعة للوقت ☐

12-ما هي الوسيلة التي تفضلها كممارسة العاب الفيديو؟

☐ ☐ ☐

الكمبيوتر الانترنت الهاتف النقال

التلفاز ☐

13-أيهما يشعرك بالملل عند ممارسته؟

ألعاب الفيديو ☐ النشاط البدني ☐

14-ما هو عدد قاعات ألعاب الفيديو الموجودة في حيك؟

قليلة ☐ متوسطة ☐ كثيرة ☐

15-كيف تقيم هذه القاعات؟

سيئة ☐ جيدة ☐ جيدة جدا ☐

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس

معهد التربية البدنية و الرياضية -مستغانم

قسم تربية البدنية و الرياضية تخصص تدريب رياضي

إستمارة المحكمين

- في إطار إنجاز مذكرة لنيل شهادة ليسانس في تخصص تدريب رياضي نضع في أيديكم أيها السادة الدكاترة الكرام مجموعة من الأسئلة المكونة للإستمارة و المطلوب تحت عنوان

- **"أثر ألعاب الفيديو على المراهقين المتمدرسين من 12-15 سنة "**

-

- راجين منكم مساعدتنا من خلال تحكيم الأسئلة بكل صدق و أمانة لتيسير لنا الوصول إلى المعلومات و الحقائق التي تفيدنا في دراستنا.

الإسم و اللقب	الدرجة العلمية	التخصص	الإمضاء

من إعداد الطلبة:

- بوطلبة بدر الدين

- وئيل بوعيد الله

عابد يونس

تحت إشراف:

د/ قصدعلي

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
Ministère de l'Enseignement Supérieure et de la Recherche Scientifique
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem
Institut d'Education Physiques et Sportives
جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم
معهد التربية البدنية و الرياضية

قسم: تدريب رياضي

مستغانم: ..... 05 ..... ماي ..... 2016 .....

الرقم: 157/ت.ر/ 2016/ 05

إلى السيد : مدير متوسطة لقروم محمد بوادي رهيو .

– ولاية غليزان –

الموضوع : طلب تسهيل مهمة.

يسر رئيس قسم التدريب الرياضي بمعهد التربية البدنية و الرياضية لجامعة عبد الحميد بن باديس بمستغانم

أن يتقدم إلى سيادتكم المحترمة بهذا الطلب المتمثل في تسهيل مهمة الطلبة :

– واعيل بوعبد الله .

– بوطالب بدر الدين .

– عابد يونس .

المسجلين في السنة الثالثة ليسانس تدريب رياضي للسنة الجامعية 2016/2015.

و هذا قصد القيام باختبارات على حراس المرمى لإعداد مذكرة تخرج ضمن متطلبات نيل شهادة الليسانس .

تقبلوا منا فائق الاحترام و التقدير .

رئيس القسم

رئيس قسم التدريب الرياضي

إمضاء : د . كوتشوك سيدي محمد

موافقة مدير

مسلتي حبيب

2016 - 05 - 16

معهد التربية البدنية و الرياضية – جامعة مستغانم خروبة
ع.ب 002 مستغانم – 27000 الجزائر
الهاتف: 35/36/33 45 10 (0) 213+ الفكس: 28 10 30 45 213+
البريد الإلكتروني: ieps@univ-mosta.dz ou istaps@univ-mosta.dz