الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA

معهد علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية
Institute of Sciences and Technics for Sport and Physical Activities

قسم: النشاط البدني البدني والرياضي التربوي

مذكرة مكملة ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر ل.م.د أكاديمي في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

فرع :نشاط بدني رياضي تربوي

تخصص: النشاط البدني الرياضي المدرسي

العنوان

تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء الجسمي – الحركي في ظل الحجر المنزلي لوباء كورونا(كوفيد - 19)

دراسة ميدانية بثانوية مالك بن نبي – تبسة.

إعداد الطلبة:

- سعد الله محمد الطيب
- حاجي أكرم

إشراف:

الدكتور/حاج مختار

لجنة المناقشة :

الاسم واللقب	الرتبة	الصفة
د/ لقوقي أحمد	أستاذ محاضر – ب -	رئيسا
د/ حاج مختار	أستاذ محاضر – ب -	مشرفا و مقررا
أ/قراد عبد المالك	أستاذ مساعد – أ -	ممتحنا

السنة الجامعية: 2021/2020

بسم الله الرحمان الرحيم

وَمَا أُوتيتُم منَ اَلْعلْم إلاَّ قَليلًا"

صدق الله العظيم

الاية-85- سورة الاسراء

التشكر

لا يسعنا بعد أن أنجزنا هذه المذكرة، بعون الله وتوفيقه، إلا أن نتقدم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان، وخالص التقدير والعرفان بالفضل الكبير للدكتور الفاضل:

حاج مختار

على قبوله الإشراف والتوجيه الإداري والأكاديمي

كما لا يسعنا إلا أن ننحني تقديرا واحتراما وإجلالا لجميع أساتذتنا الكرام بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، الذين رافقونا طوال مشوارنا الدراسي ولم يبخلوا علينا بعلمهم وتواضعهم وطيبتهم

محمد الطيب سعد الله

حـــاجي أكرم

الاهداء

إلى والدينا

طاعة وعبادة

والى أساتذتنا

عرفانا وتقديرا

محمد الطيب– أكرم

فهرس المحتويات

العـــنـــوان	ص
آية من القرآن الكريم	
شكر وتقدير.....	أ
إهداء.....	ب
ملخص.....	ج
فهرس المحتوبات.....	د
مقدمـــــــة.....	1
الفصل الأول	
الإطار العام للدراسة	
الإشكـــــالية.....	4
الفرضيـــــات.....	5
أهـداف الدراسة.....	5
أهمية الدراسة.....	6
تحديد مصطلحات الدراسة.....	7
الفصل الثاني	
الخلفية النظرية والدراسات السابقة	
I- الخلفية النظرية: اللعب.....	14
II- الدراسات السابقة.....	32

الفصل الثالث	
الإجراءات الميدانية للدراسة	
المنهج المستخدم.....	38
الدراسية الاستطلاعية	39
مجتمع الدراسة وعينة الدراسة.....	40
ضبط متغيرات الدراسة.....	45
أدوات البحث.....	46
الأسس العلمية لأدوات البحث.....	47
الوسائل الاحصائية المستعملة.....	48
الفصل الرابع	
عرض وتحليل البيانات.....	50
مناقشة نتائج الفرضيات.....	74
النتائج العامة.....	76
خاتمة.....	78
قائمة المصادر والراجع.....	80
ملاحق.....	83

مقدمة

مقدمـة:

تعد الثورة الرقمية إحدى أبرز تجليات التطور التكنولوجي الذي يشهده العصر الحالي، وأحد أكبر العناصر المؤثرة في الحياة الخاصة والعامة للإنسان، خاصة أن الناظر في الخطوط العريضة لهذه الثورة الرقمية يجد أنها قد اجتاحت كل الجوانب الحياتية وتغلغلت داخل أغلب الأوساط المجتمعية.

فلا يكاد يخلو بيت من أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية كنتيجة للتطور الرهيب الذي شهدته المجتمعات المعاصرة، في مجال التقنية الالكترونية، فتحولت وسائل الاتصال الرقمي والالكتروني جزءا من الحاجيات الأساسية في حياة الفرد والمجتمع. وقد مس ولامس التأثير كل الفئات العمرية وخاصة الأطفال والتلاميذ المراهقين.

والألعاب الالكترونية تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التسلية والترفيه، فهي نوع من الألعاب المتوفرة على شكل رقمي تتم عن طريق الأجهزة التكنولوجية والحواسيب، الهواتف الذكية، اللوحات الرقمية والالكترونية، ولها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها والتي يمكن ممارستها فرديا وبشكل جماعي، فهي تفاعل اجتماعي يربط بين الآلة ومستخدمها.

إن عصر الموجة الثالثة ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ قلب العديد من المفاهيم والعادات وغيرها بشكل جدري حمل معارف جديدة فرضت علينا تبنيها كضرورة عصرية لا مفر منها، والتلميذ قد تعرض هو الآخر لهذه الموجة، بحيث أصبحت الوسائط التكنولوجية جزء من الأنشطة التي يقوم بها وفي مقدمتها اللعب/ فتلميذ القرن الجديد مختلف عن الآخرين من الأجيال السابقة التي لم تشهد ثورات تقنية ورقمية مشابهة لما نعاصره ونعيشه اليوم.

وتشكلت من خلال عمليات التواصل سياقات علائقية جديدة تتخذ مسار سوسيو– تكنولوجي تجمع بين الممارس / اللاعب/ التلميذ و الآلة كأنظمة مختلفة غيرت الكثير من المفاهيم والممارسات السلوكية سواء مع ذاته أو البيئة التعليمية التي ينتمي إليها.

فقد استطاعت تكنولوجيا اللعب محاكاة الخصائص الذاتية لدى التلميذ من خلال إنتاج ما يعرف بالألعاب الالكترونية كأنشطة رقمية قادرة على تقديم واقع افتراضي عالي الجودة من حيث التصميم لمستخدميها مما يعزز من الاندماج مع الفضاء الالكتروني مع المتغيرات التي أفرزتها جائحة كوفيد –19 وبسبب إجراءات الحجر الصحي.

وبناء على هذه المعطيات والإشكالات تم تقسيم البحث إلى مقدمة وخاتمة وأربعة فصول:

فالفصل الأول والموسوم بالجانب التمهيدي وفيه تطرقنا إلى تبيان الإشكالية وفرضيات البحث وأهميته وأهدافه بالإضافة إلى أسباب الاختيار (الذاتية والموضوعية) مع توضيح أهم المفاهيم والمصطلحات المتعلقة بالبحث.

- أما الفصل الثاني المعنون بالفصل النظري فقد اشتمل على مباحث أساسية فكان المبحث الأول حول الدراسات السابقة والمشابهة في حين خصصنا المبحث الثاني إلى تبيان مفهوم اللعب ودوره وأهميته وأنواعه ، بالإضافة إلى تعريف الألعاب الالكترونية وأنواعها، وجاء الفصل الثالث متمحورا حول الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي مع انتشار وباء كوفيد -19

- تم تخصيص الفصل الثالث للدراسة الميدانية والتطبيقية بالحرص على إجابة التلاميذ على الاستبيان المخصص بغرض الوصول إلى نتائج

وجاء الفصل الرابع مخصصا لتحليل الفرضيات واستخلاص النتائج موضوعية تتعلق باستخدام الألعاب الالكترونية من طرف التلاميذ، ودراسة النتائج وتحليلها.

الفصل الأول:
الإطار العام للدراسة

1- إشكالية البحث

2- فرضيات البحث

3- أهداف البحث

4- أهمية الدراسة

5- تحديد مفاهيم ومصطلحات البحث

1- إشكالية البحث:

إن الذكاء الجسمي الحركي هو احد أنواع الذكاءات المهمة في التربية الرياضة فهو القدرة على استخدام القدرات العقلية لدى شخص ما للتنسيق بين حركاته الجسمية في أداء مميز للتعبير عن فكاره أو مشاعره ويسمى هذا الذكاء أيضاً (بالجسدي البدني).

ومع التطورات الكبيرة في حقل العولمة والفتوحات التقنية ازدهرت الألعاب الالكترونية وأصبحت تشكل جزءا من بنية المجتمع الثقافية والرياضية فهي ممارسة وفعل ثقافي يؤثر على القدرات الذهنية والجسمية وأيضا من خلال ما يشهده العالم اليوم من تغير سريع في ظل جائحة كورونا، ما يضعنا أمام خيارات جديدة لتغيير نمط حياتنا في ظل لالتزام بالحجر المنزلي. حيث خسر الأفراد روتينهم اليومي، إذ إنّ غلق المرافق له تأثير على الأفراد ، وقد حرموا من ممارسة أنشطتهم اليومية التي اعتادوها، إضافة إلى لقاء أصدقائهم, الخروج برفقة الأهل وهذا ما أصبح واقعاً على الفرد التعامل معه. كما أن البحث عن بدائل ليس بالأمر السهل. فأصبحت الألعاب الالكترونية من البدائل التي ترافق الفرد خلال الحجر المنزلي، للحد من الملل وتعويض خسارة طريقة حياتهم التي اعتادوها.

ومما لا شك فيه من خلال هذه الدراسة يتبادر لنا التساؤل الرئيسي التالي :

هل تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كورونا (كوفيد-19) ؟

حيث انبثق من هذا التساؤل الرئيسي جملة من التساؤلات الفرعية وهي:

التساؤلات الفرعية :

-إشكالية الألعاب الالكترونية بين الآثار الجانبية والسلبية في التأثير على القدرات الذكائية والحرة للتلميذ وبين الحماية من العدوى بالبقاء في الحجر الصحي.

-البدائل الالكترونية والوسائط التربوية والديداكتيكية المتوفرة في فترة الحجر الصحي ومدى مساهمتها في تقديم ايجابيات لتنمية القدرات الحركية والجسمانية

-كيفية وآليات التأقلم والتكيف مع الحجر الصحي الإجباري حماية من انتشار الكوفيد -19

-هل بإمكان الإنسان المعاصر عموما والتلاميذ خصوصا من التخلي عن منتجات التقنية المعاصرة وثورة الاتصالات في عوالم الهواتف واللوحات والحاسوب وتجاوز البرامج الترفيهية والألعاب الالكترونية بمختلف مواضيعها وأشكال إخراجها الفني والجمالي؟

2- فرضيات البحث:

- **الفرضية العامة:**

- تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كورونا (كوفيد-19).

- **الفرضيات الجزئية:**

1-- توجد علاقة ارتباطيه وثيقة بين الألعاب الالكترونية والذكاء الجسمي الحركي وبتأثير كبير وعميق في ظروف الحياة العادية

2-توجد تأثيرات كبيرة للألعاب الالكترونية على التلاميذ وعلى قدراتهم الذهنية من كثرة استخدامها وتداولها لفترات طويلة

3- توجد علاقة ارتباطيه بين استخدام الألعاب الالكترونية وإدمانها في ظل الحجر الصحي المنزلي في فترة انتشار وباء كوفيد- 19 وإجبارية البقاء في البيت حماية من انتشار العدوى.

4- هناك تأثير كبير وخطير على التلاميذ من المبالغة في استخدام الألعاب الالكترونية ولساعات كثيرة وكبيرة في ظل غياب الرقابة الأسرية والتربوية.

3-أهداف البحث:

مما لاشك فيه أن لكل بحث أهداف خاصة به، فبحثنا هذا تتجلى أهدافه في ما يلي :

- التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كورونا (كوفيد-19) في دراسة متغير المرونة

- التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كورونا (كوفيد-19) في دراسة متغير الأصالة

- التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كورونا (كوفيد-19) في دراسة متغير الاعتمادية

- التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كورونا (كوفيد-19) في دراسة متغير المواظبة

4- أهمية البحث:

يكتسي البحث أهمية بالغة نظرا للظروف الصحية التي يمر بها العالم في ظل انتشار وباء كوفيد- 19 وإجبارية البقاء في البيت التزاما بتعليمات الحجر الصحي المنزلي، مما يؤدي إلى حتمية البحث عن بدائل تعويضية لقتل الفراغ والاستفادة منه ويمكن تلخيص الأهمية فيما يلي:

أ- الأهمية النظرية:

1- الكشف عن التأثيرات الموضوعية للإدمان على الألعاب الالكترونية في ظل جائحة وبائية شملت العالم كله ولم تستثن منطقة أو شعبا من الشعوب.

2- تزويد المكتبة العربية والجزائرية بمتغيرات جديدة نسبيا حيث مازالت الدراسات محدودة النطاق خاصة متغير الجودة والمرونة والأصالة في مكتبات معاهد التربية البدنية والرياضية.

3- يعتبر البحث محاولة اجتهادية بسيطة في إثراء موضوع مازالت الدراسات النظرية والتطبيقية فيه محدودة جدا.

4- التنبيه والتحذير من مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية لساعات طويلة دون رقابة تربوية وصحية واجتماعية.

ب- الأهمية التطبيقية

1- قد تسهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة في لفت الانتباه إلى مخاطر الاستخدام والاستعمال المبالغ فيه للألعاب الالكترونية

2- إمكانية تنبيه الأولياء والمربين والأساتذة إلى المساهمة والاهتمام بالتلاميذ ومراقبتهم أثناء الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية.

3- تشجيع التلاميذ على التجديد وممارسة الرياضة والألعاب الفكرية ذات الطابع التربوي والتعليمي تعويضا للألعاب الترفيهية وخاصة تلك المرتبطة بالعنف.

5- تحديد مفاهيم و مصطلحات البحث:

5-1- الألعاب الالكترونية:

عرّفت الألعاب الإلكترونية بأنّها الإلكترونيات المتنّوعة التي تكوّن ألعاب متفاعلة، سواءً عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أو الأجهزة الخلوية المتطّورة، فبعض الأشخاص

يعتقدون أنّ ألعاب الفيديو هي ذاتها الألعاب الإلكترونيّة فهي « جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكرتونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، وألعاب الإنترنت، والألعاب لفيديو ،وألعاب الهواتف النقالة » (الصادق، 2015، 23) إلاّ أنها في الواقع مختلفة؛ فألعاب الفيديو جزءٌ من الألعاب الإلكترونيّة؛ بل هي أشهر نوع فيها، وتشمل الألعاب الإلكترونية ألعاباً مختلفة؛ كالألعاب الصّوتيّة، ولعبة الكرة، والدّبابيس وماكينة الحظّ.

وتعرف الألعاب الالكترونية ايضا بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والهواتف الذكية والانترنيت والتلفاز والفيديو. (محمد، 2020، 17)

كما ويطلق عليها أيضا بالعاب الفيديو Video Games واللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني أن هذا النشاط لا بد أن يتم بواسطة وسيلة الكترونية سواء أن كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز أو طرف غير مباشر، كشخص آخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة، وهي العاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال ومن أمثلة تلك الأجهزة البلاي ستيشن و psp ودريم كاست و x Box. (حسن، 2013، 3).

إجرائيا

ويعرفها الباحثان إجرائيا بأنها استخدام جميع الألعاب المتوافرة على هيئة الكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي لدى الأطفال في وسط من المتعة والإثارة.

2-5- تعريف الذكاء:

ا- الذكاء لغة:

كلمة ذكاء هي كلمة مجمعية وضعها علماء اللغة في مجامع اللغة العربية بالقاهرة، ودونوها في المعجم الوسيط تحت مادة "ذكوي "، وهى كلمة تطلق على المفرد والجمع، و إذا أردنا جمعها نعمل فيها القياس على نظائرها مثل كلمة سماء حيث إن الهمزة فيها منقلبة عن واو، ولذلك يجاوز عند الجمع ردها إلى أصلها الواو

وزيادة ألف وتاء ، فنقول ذكاوات مثل سماوات أو بقاء الهمزة ونقول ذكاءات مثل سماءات ، ويرجح علماء اللغة في مثل هذه الحالة بقاء الهمزة، فنقول ذكاءات. (عبد الغاني، 2014، 64)

ب- الذكاء إصطلاحا:

الذكاء قدرة عقلية عامة، تعتبر الوظيفة الأساسية للذهن أو العقل، وتتدخل في كافة الأنشطة العقلية أو الذهنية بدرجات متفاوتة ، ومن هنا كان تسمية الذكاء بالقدرة العقلية العامة. (عبد القادر، 2013، 329).

وقد ذكر (شمس الدين) أن هناك من عرفه بأنه" القدرة على التفكير المجرد"، إلا أن المنظرون المبكرون عرفوه بأنه عامل شامل، يؤثر على قدرات الفرد في كافة نواحيها، فكلما كان الفرد ذكيا كان ممتاز في كل شيء " وقد افترض سبيرمان(1927) Sperman أن الذكاء يتكون من عاملين : عامل عام والذي يقع تحت كل أداء، وعامل نوعي ويؤثر على قدرات معينة ، وعلى ذلك ينبغي أن تقدر أن تقديراته الرياضية أكثر من تقديراته اللفظية. (جلال، 2003، 246)

5-3- الذكاء الجسمي الحركي:

وهو القدرة على استخدام الجسم أو أجزاء منه كاليد أو الأصابع أو الأذرع في حل مشكله أو صناعة شيء ما أو أداء عملية إنتاجية والقيام ببعض الأعمال والتعبير عن الأفكار والأحاسيس بواسطة الحركات ، أن المتعلمين اللذين يتمتعون بهذا الذكاء يتفوقون في الأنشطة البدنية، وفي التنسيق بين المرئي والحركي وعندهم ميول كبيره للحركة ولمس الأشياء، والقدرة على ممارسة الرياضة أو ممارسة فنون الرقص والتمثيل، ويتمتع أصحاب هذا الذكاء بقدرات جسمية -حركية فائقة. (عبيدات، 2005، 1-3)

كما أنه هو القدرة على استخدام الجسم استخداما ماهر للتعبير عن النفس أو اتجاه هدف محدد أو القدرة على تنمية المهارات البدنية الحركية ويستفيد الاذكياء في هذا النمط من الأنشطة والألعاب الحركية والمهام اليدوية والتركيبات الحسية ويوصف هؤلاء الطلبة عادة في حجرات الدراسة بأنهم غير منضبطين حركيا.

يوجد ويتطور هذا النوع من الذكاء في المخيخ والكتلة العصبية الأساسية، ويتطور ابتداء من الطفولة ويمكن أن يظهر في مراحل متقدمة عن ذلك حيث يتأثر بما يتاح في البيئة من فرص تدريب وممارسة وتعلم سواء على الأداء الرياضي أو الحركي أن أصحاب هذا الذكاء يفضلون التعلم من خلال الممارسة العملية والتجريب والتحرك والتعبير الجسدي وإمكانية استخدام الفرد حواسه المختلفة ويتجسد هذا الذكاء في الانجازات الكبيرة التي حصل عليها الأبطال الرياضيون وذوي المواهب الرياضية. (رضا، 2007)

الذكاء الجسمي الحركي ، هو قدرة الفرد على التحكم بنشاط جسمه وحركته بشكل جيد، وهو مهارة يمتلكها الرياضي ، وكل فرد يمتلك هذه المهارة ولكن بنسب معينة ، والشخص المتفوق بها يمتلك القدرة على التحكم بجسمه وتناسق حركاته ورشاقته، وكذلك فان التمرين المتواصل قد يزاد من هذه الصفة ، وقد يكون جزءا منها موجود عند بعض الأفراد حتى قبل أن يبدوا بالتعلم بحسب خصوصية تكوينهم كلا علي بعض الألعاب اللذين يتمتعون بها فطريا ، مثلما تظهر براعة بعض الأفراد في الحساب قبل أن يتعلموا الحساب ، والذكاء الجسمي الحركي مهم لممارس ي مختلف الألعاب الرياضية للتوصل إلى تعلم وإتقان أفضل. (رانا، 2017، 45)

الذكاء الجسمي الحركي لدى اتعبي الألعاب الرياضية يساعد على تطوير اللاعبين كما– يساعد المدرب في بناء أو إعطاء التمارين المناسبة لرفع مستوى الذكاء الجسمي –الحركي بين– لاعبيهم . الذكاء الجسمي الحركي هو " التآزر بين العقل والجسد وتآزر أعضاء الجسم فيما بينها ، إذ يستعمل الفرد جسمه كله أو جزء منه للتعبير عن الأفكار والمشاعر ويتضمن المهارات ذات التوازن والتآزر والسرعة والمرونة والقوة والإحساس بهدف الوصول إلى حل المشكلات ما أو صنع شيء ما يرفع هذا النوع من الذكاء لدى الرياضيين. (هوارد، 2005، 1–3)

5–4– **الحجر الصحي:**

يستخدم المسئولون في الصحة العامة العزل والحجر الصحي (isolation and quarantine) لمنع انتشار الأمراض المعدية أثناء الأوبئة مثل متلازمة الجهاز التنفسي الحادة (SARS) أو السل الرئوي (tuberculosis) أو ألأمراض المعدية الأخرى .

والحجر الصحي (quarantine) إجراء يخضع له الأشخاص الذين تعرضوا لمرض معد، وهذا إذا أصيبوا بالمرض أو لم يصابوا به.

وفي الحجر الصحي يُطلب من الأشخاص المعنيين البقاء في المنزل أو أي مكان آخر لمنع المزيد من انتشار المرض للآخرين، ولرصد آثار المرض عليهم وعلى صحتهم بعناية.

قد يكون الحجر الصحي في منزل الشخص، أو منشأة خاصة مثل فندق مخصص، أو المستشفى.

وخلال الحجر الصحي يمكن للشخص القيام بمعظم الأشياء التي يمكنه القيام بها في منزله ضمن قيود الموقع الذي يتواجد فيه. وفي العادة يطلب منه أخذ درجة الحرارة وتقديم تقرير يومي إلى السلطات الصحية حول ما يشعر به. كما يتم إعطاء تعليمات للشخص حول ما يمكن أن يفعله أو لا يفعله مع أفراد الأسرة.

5-5- فيروس كورونا المستجد:

أ- **لغويا:** عربيا: فيروس كورونا، (باللاتينية : corona) وتعني التاج أو الهالة.

ب- اصطلاحا: فيروسات كورونا هي سلالة واسعة من الفيروسات التي قد تسبب المرض للحيوان والإنسان. ومن المعروف أن عدداً من فيروسات كورونا تسبب لدى البشر أمراض تنفسية تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأشد وخامة مثل متلازمة الشرق الأوسط التنفسية (ميرس) والمتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة (سارس). ويسبب فيروس كورونا المُكتشف مؤخراً مرض كوفيد- 19.

مرض كوفيد- 19 هو مرض معد يسببه آخر فيروس تم اكتشافه من سلالة فيروسات كورونا. ولم يكن هناك أي علم بوجود هذا الفيروس الجديد ومرضه قبل بدء تفشيه في مدينة ووهان الصينية في كانون الأول/ ديسمبر 2019. وقد تحوّل كوفيد-19 الآن إلى جائحة تؤثر على العديد من بلدان العالم.

قد يتخذ الأطباء أو الدوائر الصحية المحلية احتياطات عزل خاصة للتعامل مع كوفيد -19، ومن المحتمل أن يطلبوا أو يُصدروا تعليمات بضرورة عزل المصابين بكوفيد -19 أو عزل الأشخاص الذين بدت عليهم أعراض الإصابة به. ومن المحتمل أيضًا أن يُطلب من الأشخاص الذين ليست لديهم أعراض ولكن ثبتت إصابتهم بكوفيد- 19 أن يلتزموا بعزل أنفسهم. تتوفر لدى المستشفيات وحدات عزل صحي مخصصة للحالات الشديدة. لكن الأطباء قد ينصحون العديد من المصابين بأعراض كوفيد -19 خفيفة بالعزل الذاتي في منازلهم.

أثناء العزل الصحي في المنزل، ينبغي على المصاب الابتعاد عن أفراد الأسرة والحيوانات الأليفة. وارتداء كمامةً عند الاقتراب من الآخرين. وتجنَّب مشاركة الأطباق وأكواب الشرب وأغطية الفراش والأدوات المنزلية الأخرى.

الفصل الثاني:

الخلفية النظرية

والد راسات السابقة و المشابهة

1- الخلفية النظرية.

2- الدراسات السابقة و المشابهة.

تمهيد:

يعد اللعب بنشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكه موقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، فهو سلوك فطري له أهميتها لبالغة في تربية الطفل ومن الأشياء الضرورية والمهمة في حياته لأنه يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها، و قد اعتاد الأطفال في زمن مضى في لعبهم على الألعاب التقليدية المرتبطة ببذل قدراتهم الذهنية والحركية. لكن اللعب لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور فيظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم،وبرز هنا كشكل من أشكال الألعاب الغير معروفة من قبل و التي تعرف بالألعاب الإلكترونية (ELECTRONIC GAMES) حيث أن هذه الألعاب لا تشبه الألعاب التقليدية التي تلعب على أرض الواقع لان هذه الألعاب تكون عبر وسائط تكنولوجية يتم اللعب من خلالها كشاشة التلفزيون،وشاشة الحاسوب،واللوحات الالكترونية والهواتف الذكية، ...

أصبح الجانب الإلكتروني هو القطاع النشط وما زاد من قيمته وأهميته اهتمامه برغباتهم وإشباعه مما جعلهم يقبلون عليه بشك لكبير ومستمر دون انقطاع مستخدمين إياه للتعليم عامة والترفيه خاصة، فهو يشمل ويحوي جل ومعظم الألعاب وهذه الأخيرة تعد سلاح ذو حدين وهذا راجع إلى طريقة وكيفية ممارستها من قبل لاعبيها ومطبقيها، فقد تكون إما إيجابية نافعة وإما سلبية ضارة ومؤذية وفي موضوعنا ودراستنا هذه سنتطرق ونتحدث عن الألعاب الإلكترونية وعن كل جوانبها.

1. اللعب:

يرى Taylor اللعب بأنه : " الحياة بالنسبة للطفل انه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويج" (مها، 2008، 31). كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب قد يكون منظم كبعض الأنشطة الفكرية والرياضية 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 إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب والرياضية والفكرية،كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على المقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم (نمرود، 2008، 75)

كما عرف جود"Good" اللعب على أنه نشاط قد يكون موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بغرض تحقيق المتعة والتسلية، ويستخدمها الكبار ليساعدهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم في جوانبها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية، حيث يركز هذا التعريف على المتعة والتسلية بالنسبة لمن يمارسه، ولذا نجد هغير منتج ولا يؤدي إلى مكسب مادي سوى بعض العناصر المادية التي تناولها الممارسون في ملكيتها أثناء اللعب ثم يعود كل شيء على ما كان عليه بعد الانتهاء من اللعب بالنسبة للمشتركين (خير الدين، 1997، 7-8)

كما يرى الدكتور محمد محمود الحيلة أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه ويتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع. ويتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الآتي: (محمد، 2004، 19-20)

1. اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

2. تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب، وغالبا ما ينتهي إلى التعلم.
3. من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.
4. ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.
5. للعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمه التفكير.
6. للعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من مثله.
7. اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء.

وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من الحاجات الإنسانية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه،كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والبدنية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل أنه من الضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر،لكي يشعر بالبهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب. (حنان، 2004، 15)

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما (فتيحة، 2008، 24).إن للعب أثر كبير في تعليم الطفل وتنمية شخصيته من الناحية المعرفية والسلوكية وفي تحسين تواصله الاجتماعي مع الآخرين.

1- فاللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع البيئة لفرض التعلم و إنماء الشخصية و السلوك .

2- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم و تساعد في إدراك المعاني والأشياء.

3- يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات يعاني منها بعض الأطفال ، فبعض الأطفال الذين يعانون من مشكلة العزلة أو مشكلة العدائية للآخرين يمكن توجيههم إلى السلوك المرغوب من خلال إشراكهم في بعض الألعاب الجماعية التي تشجع المشاركة و تبعدهم عن السلوك السيئ .

4- من خلال استخدام الألعاب كوسائل تعليمية ، تساعد الألعاب على تثبيت المعلومات حيث أن المعلومة التي يتم تقديمها من خلال لعبة لا يمكن أن ينساها الدارس حيث تكون فيها عنصر لحركة فهي تسمع وترى وتقوم بنفسها بعمل حركي و تستخدم أكثر من حاسة ، لذا فإن التعليم باللعب يكون أكثر ثباتا من غيره ، كما أن الألعاب تساعد على تنشيط الدارس لاستيعاب المعلومات و القدرة على التفكير وتبعد عنه الملل و السآمة .

5. يعتبر اللعب وسيلة من وسائل التفريغ عن الانفعالات المختلفة لدى الدارس في هذه المرحلة حيث تظهر الهوايات والميل للشلة والشعور بالمكانة كل هذه من خصائص اللعب التي يعمل على تفريغ هذه الطاقات .

6. يعتبر التعلم بواسطة اللعب أداة فعالة في تفريغ التعلم و تنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقا لإمكاناتهم و قدراتهم فكل طفل من الممكن أن يختار اللعبة التي تناسبه أو يشارك في الألعاب بحسب قدراته و إمكاناته فبالتالي ينمي ما لديه من هذه القدرات دون عزلة عن العملية التعليمية أو التعلمية (فهد، 2009، 2-3).

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه 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.

2. أنواع اللعب ووظائفه:

أ- أنواع اللعب:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا المجتمع أو فئة الأطفال خاصة في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة، ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة، فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي.

أولا: اللعب البدني

من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني و الحركي ، و يمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط و التلقائي و الفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا و جماعية على النحو الأتي:

- **اللعب الحس الحركي:**

إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالأتي:

– نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل، ويتفوق به عن غيره متى رغب ، وهو نشاط فردي في معظمه .

– نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية و استطلاعية و فيها يحصل الفرد على البهجة و المتعة و الأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي : الألعاب الاستطلاعية ، مشاهدة و مراقبة الأشياء المتحركة و القبض على الأشياء و قذفها أو رفعها في الفم ....الخ و في النصف الثاني من عامة الأول ينجذب الطفل إلى الألعاب بسيطة يلعبها مع الأم.

- **ألعاب السيطرة و التحكم :**

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة و التحكم و يسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بالألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة كالسير على الحوافز في الشوارع ، والقفز في أماكن مرتفعة ، والتقاط الكرات برشاقة ...الخ.

- **اللعب الخشن :**

هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة ، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك (محمد، 2004، 55–56).

- **اللعب الجماعي :**

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Salen & Zimmerman digital2004) ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو

Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices). (سالم، 2008، 42)

ب- **وظائف اللعب:**

أظهرت نتائج البحوث والدراسات أهمية اللعب من وظائف وفوائد، كانت نتيجة المشاهدات والملاحظات الميدانية، ويمكن القول أن للعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب وتتمثل هذه الوظائف فيما يلي:

1. يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني و المفاهيم و ذلك من خلال اللعب بالأشياء و الأدوات و هو من وجهة نظر المعرفية يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بالأشياء.
2. يساهم اللعب في نمو و تطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية.
3. أن جميع أنشطة اللعب تتضمن تدريب للمهارات الحركية ، فتعامل الطفل مع العامل المحيط به يتميز بأنه يتحرك و يحس و ينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكل حاسة من حواسه.
4. تؤكد نظريات التعلم على أن الطفل يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم و أنه يمكن اعتباره نشاطا تعليميا أكثر منه تلقائيا ، بل و وسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة تعمل على توسيع آفاق المعرفة لدى الطفل و زيادة معلوماته و تساعده على نمو و تنمية حواسه و تعلمه الانتباه و التعليل و التركيز.
5. كما أن علماء النمو و كل الأطر النظرية أجمعت على الأهمية العظمى للعب و علاقته بالنمو ،فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة ، فاللعب هو مصدر أساسي لتحقيق التغيرات والتطورات النمائية لأنه ينتج الحس الحركي و النمو الجسمي و المعرفي و الاجتماعي و الانفعالي.
6. يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة و فرصة لعب الأدوار.
7. إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل من خلال التعبير عن ص ا رعه الانفعالي بلغته الطبيعية ،كما يعد اللعب خطوة نحو الإعلاء ، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وإنما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.
8. اللعب هو أسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات ، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترميز وتشكيل المحتويات اللاشعورية.
9. إن التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يفرغ من خلالها الكثير من الضغوط الغريزية والمطالب اللاشعورية حيث تلبس الأحداث قناع الأحداث الاجتماعية

10. إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها ، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج . كثيرا من الاضطرابات الانفعالية (سلمان، 2011، 49-52).

مما سبق نستنتج أن للعب وظائف متعددة كمساهمة في إكساب الإنسان وخاصة الطفل المعاني والمفاهيم، ونمو العلاقات الاجتماعية، مساعدته على تفريغ طاقاته ودوافعه الجنسية و العدوانية والضغوط الغريزية، كما يعتبر أيضا وسيلة علاجية لها قيمتها.

3. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة(Floppy Disk) إلى شبكة الانترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب إلى القرص المدمج (CD) حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنيت (مها، 2008، 47).

تعد الألعاب الإلكترونية (ELECTRONIC GAMES) من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا وافتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة (MULTI MEDIA) وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه.

وهي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف

إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.

تعريفات الألعاب الالكترونية:

- **إصطلاحاً** : هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.
- **إجرائياً**: كما يعرفها الزيودي على أنها هي جميع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب أو الكمبيوتر (المحمول) أو الثابت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف الذكية النقالة.
- **المفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية:** هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات و الأعداء إلى آخره ، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي.
- **المفهوم الاجتماعي:** هي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه .

ولقد أشار "جونز" "Jones إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال. عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هنا كسب فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي:

1- ألعاب الحركة Action games: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

2- ألعاب الإستراتيجية Strategy games: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

3- ألعاب المغامرة Adventure games:وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات .

4- ألعاب لعب الدور Role play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

5- ألعاب الرياضة Sports games: تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

6- ألعاب المحاكاة Simulations games: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها .

7- الألعاب القديمة Classic games:معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

4. نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية:

يرى"آلانلوديبارداروALIN LE DIBERDER" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 ،فالألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وعلى التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مسبق للمرحلة التي تلعبها، وبدأت المرحلة السابعة عام2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبارداروار".

•المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طوره الفيزيائيون فقط لتمضية الوقت أ ولاستعراض التكنولوجيا،وتعد ألعاب "بونغ PONG"وحرب الفضاء "SPACE WAR" التي اخترعها فيزيائي ومهندس الكتروني ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.

- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

– تطور استعمالات الإعلام الآلي،حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة "PROCESSEUR MICRO" من مؤسسة "إينتال INTEL" عام1971، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولانبوشنال NOLAN BUSHNELL" أو لمؤسسة الألعاب الإلكترونية" أتاري ATARI " وأدخل أو للعبة أقواس إلكترونية "بونغPONG"، وفي أو لعام باع تأتاري أكثر من 10 آلافآلة، وفي عام 1976 تم تسويق أو للعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغلتشتر بمؤسسة "وارنر WARNER " في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوريو المعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت تستعد فيه مؤسسة "آبلAPPLE"لإطلاق أجهزة الكمبيوتر"آبل APPLE2"

أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ،وسيبقى "بوشنال""و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية (فلاق، 2009/2008، 113).

●المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن ؤول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهيVCS2600 من أتاريو التيت تضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب DES JEUX EDDITIONوتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باكمانPAC MAN "التي اخترعت في اليابان" ثورو إيواثانيTORU IWATANI" لمؤسسة "نامكوNAMCO "واشترت " آتاري" أجهزة "VCS" التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلا تتجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودورCOMMODOR " و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكوNAMCO". في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندوNINTENDO" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم

"نيس " NES "ليس جل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيسNES مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية :

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو NINTENDO بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

3- البطل المميز ل "نيس" وهو ماريو Mario، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكيكونغ Donkey Kong "، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية" Graphiste "، شيجيروميامو تو"Shigeru Miyamoto" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

●المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة "كومودور COMMODORE" و"سينكلير SINCLAIR" و"أمستراد AMSTRAD"، وفي عام 1986 "أتاريأستي ATARI ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمع الملك مستوى مختلفة عن تلك الموجودة

في مستوى آخر،وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغهم من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا Amiga " أو "أتاري أستي ATARI ST" (فلاق، 2009/2008، 114).

انتهت هذه المرحلة بسب بظاهرتين:

تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بيسيPC "و "أبل APPLE" ،وفي سنة

1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

●المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبر نيس SUPER NES"وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا SEGA" من خلال لعبة "ميغا درايفر MEGADRIVER"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليPC، و ظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميستMYST" أو "سيفن كويستSEVEN QUIST" وكذا ألعاب الأدوار مثل" فاينل فانتيزيFINAL FANTASY "، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

●المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط MULTIMEDIA التي لمتطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة" "Processeurs Dédiés " واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سونيSONY" بلعبته "بلايستايشن Playsation" واختتم في هذه المرحلة الصراعبين "سوني" و"نينتاندو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم،كماستعر فهذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لاراكروفت LARA CROFT"التي حققت أرقاما قياسية،وظهور ألعاب بعوالمبيانية (إيفركويست Everquist وأولتيما أونلاين Ultima online)، وألعاب "أفبيأسFPS"وهي ألعاب الحركة المتعددة اللاعبين المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة،علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دومDoom"ثم "هالفلايف Half Life" وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات Les Pokemons" ، التي أبدعتها تجسيد العالم طفولي جديد، وتجاوز رقمأ عم الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا (فلاق، 2009/2008، 115) وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا

بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

●المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفMICROSOFT" والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بيأس 2- PS2 وغايمكوب Game Cube وإيكسبوكسXBOX.

●المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتانديأس"Nintendo DS" كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل"PSD"والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بيأسدي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3-3 Playstation" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ،كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكسبوكس360-360 XBOX".

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، و قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية،فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم (فلاق، 2009/2008، 116).

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر مابين 5 و 6 سنوات وتحاول مؤسسة " سونيSONY" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها مثل تطوير " بلايستايشنPlayStation "إلى"بلاستايشوان ps" one، و "بلايستايشن 2 إلىبلايستايشن أكسpsx.

وتسعى المجموعة البيانية بذلك إلى بيع أخر طبقة من عارضاتهاخلال العشر سنوات المقبلة، كما تعم لمؤسسة " ميكروسوفتMicrosoft "على اختصار عمل آلات من أجل تجاوزمنافستها،لكن حتى لا يكون ذلك كانت لفرض نفسها،خاصة وأن " سيغاSIGA"اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيها بعد تحليلها عن تصنيع عارضات التحكم.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة" الكترونيك" أرتس المنتجة للعبة الشهيرة لكرة القدم "FIFA"والتي تبلغ عوائدها 2.5 مليار دولار سنويا،, ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظي بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالسا أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزه اتمجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال،أو لعب الجولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة واصطياد الحيوانات البرية في أدغال أفريقيا، وزيارة المدن الداخلية في سباق العرب اتفيروما في معركة تاريخية بالسيوف والخيول (نمرود، 2008، 84).

5. أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها:

يمكننا تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدة أنواع مختلفة ومتعددة ولكل صنف أنواع نذكر من بينها:

التصنيف الأول:

- **ألعاب الأكشنACTION:**

وهي ألعاب تتطلب من اللاعب الحركة السريعة وغالبا ما ترتبط بالنقال ويضم هذا النوع تحتها لكثير من الألعاب مثل:

6. ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

في وسط هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الالكترونية يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال وذلك مالها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات،هذا وقد أجريت العديد من الدراسات والبحوث التي تناولت تأثيرات الألعاب الالكترونية على لاعبيها. وفي جميع أنحاء العالم تمت دراسة آثار الألعاب الالكترونية على السلوك الإنساني،ففي دول الغرب كان التركيز على ألعاب العنف وتأثيراتها السلبية، وفي اليابان كان التركيز على استخدام الألعاب الالكترونية بصورة مكثفة لتنمية القدرات العقلية للأطفال، وأظهرت الدراسات أن التكنولوجيا ليست وحدها المسئولة عن السلوك الإنساني ولكن محتواها يقع عليه العبء الأكبر من تلك المسؤولية.

وقد أوضح المجذوب أنه إذا وجدت ضوابط رقابية على الألعاب الالكترونية تحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الايجابيات بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيه جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق،في مارس ألعاباً شيقة كالألعاب الرياضية والعاب الذاكرة وتنشيط الفكر وألعاب التفكير الإبداعي.

الألعاب الالكترونية أثناء جائحة كوفيد – 19

يشهد العالم اليوم تغيّراً سريعاً في ظل جائحة كورونا، ما يضعنا أمام خيارات جديدة لتغيير نمط حياتنا وحياة أطفالنا وشبابنا وربما حتى كبارنا في ظل التعبئة العامة والالتزام بالحجر المنزلي. خسر الناس جميعا روتينهم اليومي، إذ إنّ إقفال المدارس والجامعات والمصانع لما يقارب سبعة أشهر كان له تأثير سلبي على الناس وعلى سلوكهم وعقولهم وفترات توزيع الوقت، وقد حرموا من ممارسة أنشطتهم اليومية التي اعتادوها، والخروج برفقة الأهل حيث أصبح واقعاً على الطفل والأهل التعامل معه. كما أن البحث عن بدائل للطفل ليس بالأمر السهل. فأصبحت ألعاب الفيديو من البدائل التي ترافق الأطفال خلال الحجر المنزلي، للحد من الملل وتعويض خسارة طريقة حياتهم التي اعتادوها.

لقد فرضت علينا أزمة جائحة كوفيد 19 ، ضرورة الِلتزام بالحجر الصحي المنزلي، لجميع أطراف العائلة، وهو ما استدعى التأقلم والتعايش مع وضع جديد غير مألوف سابقا، وفي خضم ذلك كله نجد الأبناء الذين يشكلون المعضلة الأساسية والطرف المتضرر أكثر من هذا الحجر، خاصة مع إلزامهم بعدم الخروج ومغادرة البيت من طرف الأولياء، خوفا على صحتهم من انتقال العدوى عبر هذا الفيروس الخطير، ومن جهة أخرى جعل الأولياء يبحثون عن حلول أخرى لسد الفراغ للأبناء وإن كانت حلول ترقيعية، إلا أنها قد تفي بالغرض المنشود لها، من خلال توفير مختلف الألعاب الإلكترونية للأبناء، سواء كانت ألعاب فيديو الغير متصلة بالشبكة العنكبوتية، أو الإلكترونية ذات التفاعل من خلال الأنترنيت، إلا أن هاته الألعاب وإن كانت قد غطت نوعا ما الفراغ الذي يعيشه الأبناء، إلا أنها وضعتهم داخل حيز من الإدمان ومختلف التأثيرات الإِجتماعية والنفسية، كالعزلة عن الأسرة مثلا، وفي هذا الصدد أردنا من خلال طرح هذا المؤتمر تشخيص الواقع وتقديم حلول قصد توخي الحذر وأخذ الحيطة، حتى لا تستمر تأثيراتها إلى ما بعد هاته الجائحة، ولأن الإدمان على هذه الألعاب يأخذ وقتا وجهدا من حياة أبنائنا، فكذلك علاجه قد يستغرق وقتا ليشفى منه العليل، إذ سنمحص ونشخص الواقع اِستنادا إلى خبرات وتجارب في مجالات مختلفة من طرف أساتذة وخبراء في ميادين متعددة.

وبسبب الجائحة التي أجبرت الناس على البقاء في المنازل والالتزام بالحجر الصحي الإجباري والإرادي فقد شهدت ألعاب الفيديو (ألعاب منصّة) تغييرًا كبيرًا؛ حيث زاد الإقبال عليها واقتنائها وشرائها وشراء مختلف مستجداتها وسجلت سوق الإنترنت نموا في الشراء غير مسبوق في الأشهر الأخيرة، نتيجة لعمليات الإغلاق المتكررة والتباعد الاجتماعي والعروض الترويجية المقنعة لمتاجر التجزئة عبر الإنترنت؛ حيث يفضل اللاعبون التسوّق لشراء الأجهزة عبر الإنترنت لأنهم متأكدون من المنتجات التي يريدون شرائها ويبحثون عن خصومات على ما يمكن اعتباره أجهزة ألعاب غالية الثمن.

فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال والشباب تغيير ا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالبيت و الشارع إلى ولادة أجيال من الألعاب الالكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا، تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجود ة ، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب، والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبا ت العصر ، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية

حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد حيث أصبح أطفال اليوم عرضة لايجابيات وسلبيات هذا المجتمع ، من ناحية نجد أ ن ايجابيات المجتمع الالكتروني كالحواسيب والهواتف الذ كية واللوحات الالكترونية تدفع الأطفال إلى التعلم، لأن التعلم المبكر يحقق قفزة نوعية في التقدم والنجاح ، لكن من ناحية أخر ى تجعل الأطفال أسرى للخيال والعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ظل انعدام الرقابة ، كما ا تلهيهم أيضا عن انجاز واجباتهم المدرسي ة خاصة بالنسبة للأطفالل المتمدرسين كما يمكن أن تؤثر أيضا من التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

وبالرغم من رواج هذه الألعاب قبل أزمة كورونا إلا أن الحاجة إليها قد تضاعفت وبشكل مفرط بعد توفر المزيد من الوقت للعب خاصة بعد إغلاق المدارس والجامعات و توقف العمل في معظم المجالات ، ووجد الكثير من الأطفال والمراهقين إنها المتنفس الوحيد والرفيق الملازم لهم و إنها خير بديل عن النزول إلى الشارع تلافياً لخطر العدوى بالرغم من تقييد حركتهم وسجنهم في فضاءات مغلقة تتعارض مع طبيعتهم في الحركة والحيوية، وقد اعتبر خبراء الصحة النفسية و الجسدية أن قضاء ساعات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية سيؤدي إلى أضرار على الصحة الجسدية و النفسية خاصة بعد أن عجز معظم الأهالي في السيطرة على أبنائهم مما أدى الى أزمات كبيرة داخل البيوت، ورغم تصنيفها المسبق لألعاب الفيديو بأنها إدمان خطير على صحة الإنسان، فإن منظمة الصحة العالمية قررت إعادة تصنيفها من جديد و الحث على اللعب بعد تفشي فايروس كورونا. ونصحت المنظمة باستخدام ألعاب الفيديو للبقاء في المنزل وعدم النزول إلى الشوارع وكسر الحجر الصحي .

2- الدراسات السابقة والمشابهة:

تمهيد

يمكننا تعريف الدراسات السابقة بمصطلح : تعتبر الدراسات السابقة هي مجموعة من الموضوعات والمصادر السابقة التي قامت بمناقشة نفس الموضوع الذي يريد الباحث الكتابة عنها بشكل منسق ومرتب ، كما انها بها الكثير من المعلومات التي تساعد الكاتب عي جعل بحثه العلمي واضح ومنسق ، وصاحب موضوع قوي ، وكلما تم رجوع الكاتب لهذه الدراسات السابقة ، كلما كان موضوع البحث به الكثير من المعلومات الموثوقة واصبح ذات اهمية كبري ، لذلك من الواجب علي الباحث ان يختار من الدراسات

السابقة ما يلائم موضوع بحثه ، وان يكون لديه القدرة في أخذ المعلومات التي يريدها في بحثه من هذه الدراسات ، ويجب ايضا ان يكون لديه القدرة في عرض هذه الدراسات في بحثه بطريقة صحيحة.

إن البحوث السابقة هي مصدر إلهام لا غنى عنها بالنسبة إلى الباحث، بالفعل ، فإن كل بحث ما هو إلا امتدادا للبحوث التي سبقته، لدلك لابد من استعراض الأدبيات، أي معرفة الأعمال التي أنجزت من قبل حول الموضوع الذي يشغل بالنا .فالأدبيات الموجودة حول موضوع ما ، هي إذا طريق للاستكشاف وقراءة النصوص الملائمة تسمح للباحث بالإحاطة بموضوع بحثه الخاص وضبطه بصورة جيدة.

ويقصد بمراجعة البحوث السابقة تلخيص أو تجميع أهم نتائج البحوث السابقة المرتبطة بالمشكلة ولا تقتصر م ا رجعة البحوث السابقة على مجرد تجميع نتائج البحوث المرتبطة بالمشكلة، بل لابد للباحث من أن يقوم بدراسة نقدية لما يقرأه بحيث تكون العملية في النهاية عملية تأليف ترتكز على المعرفة القائمة في مجال تربوي أو نفسي محدد بعناية .ولذلك فإن م ا رجعة البحوث والدراسات السابقة تساعد على أن يكتسب الباحث والقارئ بصيرة أبعد من مجرد استعراض للنتائج التي تمخضت عنها تلك البحوث.

ومن أهم الدراسات التي تناولت موضوع تأثير الألعاب الالكترونية على الادعاءات الذكائية مايلي:

الدراسة الأولى:

دراسة بركات حسين – مقال – جامعة الجزائر 3 ، 2018

عنوان الدراسة :**اتجاهات طلبة التربية البدنية والرياضية نحو استخدام بعض وسائل التكنولوجيا الحديثة في عملية التدريس.**

الهدف من الدراسة : هدفت الدراسة إلى ما يلي:

- الكشف عن مستوى اتجاه طلبة التربية البدنية والرياضية إلى استخدام التقنيات الحديثة في التدريس.
- الكشف عن مستول دافعية الانجاز لدى لدل الطلبة.
- الكشف عن استخدام التقنيات الحديثة في التدريس والدافعية للانجاز لديهم.

تساؤلات الدراسة :تضمنت الدراسة التساؤلات التالية:

- ما هو مستوى اتجاهات طلبة التربية البدنية والرياضية نحو استخدام بعض وسائل التكنولوجيا الحديثة في عملية التدريس؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلبة التربية البدنية والرياضية نحو استخدام التكنولوجيا الحديثة تعزى إلى الجنس؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بتُ طلبة التربية البدنية والرياضية نحو استخدام التكنولوجيا الحديثة تعزى إلى المرحلة الدراسية.

منهج الدراسة :استخدم الباحث **المنهج الوصفي**.

عينة الدراسة : استخدم الباحث عينة قدرها 110 طلبة يدرسون بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بجامعة ورقلة موزعة حسب الجنس و المرحلة الدراسية كالآتي:

- **المرحلة الأولى** :ذكور (45 طالب)إناث10 (طالبات)المجموع (55 طالب وطالبة.)
- **المرحلة الثانية** :ذكور (45طالب)إناث (10طالبات)المجموع (55 طالب وطالبة.)

أداة الدراسة :استخدم الباحث في جمع البيانات على استبيان موزع على 25 فقرة.

نتائج الدراسة :توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج كالآتي:

- أن اتجاهات طلبة التربية البدنية ولرياضية نحو استخدام التقنيات الحديثة في التعليم عالية.
- وجود علاقة دالة إحصائيا بين الدرجة الكلية للاتجاهات نحو استخدام التقنيات الحديثة في عملية التعليم.
- وجود علاقة دالة إحصائيا بين الدرجة الكلية للاتجاهات نحو استخدام التقنيات الحديثة تعزى لمتغيرات (الجنس– المرحلة الدراسية)

من عيوب هذه الدراسة أنها:

- لم تتعرض للآثار السلبية لاستخدام الوسائل الالكترونية في عمليات التحصيل
- أنها تعتمد على الوسائل المتخصصة التي تتطلب تكوينا وتدريبا خاصا
- أنها ركزت بحثها حول الوسائل التعليمية المساهمة في إنجاح العمليات التربوية

الدراسة الثانية

تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري

من تأليف: العمراوي زكية و تمرابط نورة

مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 04، العدد، 01، 2021، ص، 11 -23.

الإشكالية

انطلقت الدراسة من إشكالية رئيسية هي الألعاب الالكترونية عموما وتأثيراتها السلبية على الذكاء وخاصة في وضع اجتماعي جديد لم تعهده المجتمعات من قبل وهو الحجر الصحي الإجباري والإرادي حماية للنفس من الإصابة بوباء الكوفيد 19.

فقد شهد مفهوم اللهب تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي أحدثتها بروتوكولات التباعد الاجتماعي بسبب الجائحة. مما سبب ازديادا كبيرا وبالغا في استخدام الوسائل والألعاب الالكترونية حيث أصبح الطفل سجينا لأجهزته الالكترونية وعلى رأسها الهواتف الذكية، فيقضي الطفل الساعات الطوال أمام جهازه متفاعلا ومتكيفا ومتأقلما مع عوالمه الافتراضية.

مجتمع الدراسة

تناولت الدراسة عينة من الأطفال تتكون من 240 موزعة على الجنسين.

منهج الدراسة

تبنت الدراسة المنهج السوسيولوجي لقدرته على دراسة المشكلة والاجابة عن تشاؤلاتها علميا وكان المنهج الوصفي وسيلة في تحليل الانعكاسات السلوكية لممارسة الاطفال للالعاب الالكترونية ، خلال فترة الحجر الصحي.

نتائج الدراسة

- أظهرت النتائج أن إلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية ساهمت في زيادة معدل ممارسة الألعاب الالكترونية.

– أكدت الدراسة أن الوسيلة التكنولوجية الأكثر استخداما لدى الأطفال في ممارساتهم للألعاب الالكترونية هي الهواتف الذكية.

– بينت الدراسة أن المدة التي يقضيها الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية خلال فترة الحجر الصحي هي الأكثر من ساعتين، إضافة إلى أن غياب الخيارات الترفيهية والتراخي في منح الحرية المطلقة في استخدام الألعاب الالكترونية قد يسجل أدمانا على ممارستها.

– كشفت الدراسة أن ممارسة الطفل لالعاب الالكترونية تتم بمشاركة أحد أفراد العائلته من خلال استخدام جهاز أحد الوالدين باعتبار ان الطفل في مستوى عمري معين يمنع افراد اسرته على اقتناء اجهزة خاصة به.

– أظهرت النتائج أن دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها للألعاب الالكترونية يرجع إلى اعتبارها وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات.

– كشفت الدراسة انه يمكن للأطفال التخلي عن ممارسة الألعاب الالكترونية لقدرة الأسر على ضبط الممارسة الافتراضية لأطفالها وطرح بدائل مختلفة لسد أوقات الفراغ.

عيوب الدراسة

– ركزت الدراسة بحثها حول فئة الأطفال بينما أثبتت الدراسات الميدانية ميل الجميع الى الألعاب الالكترونية والعوالم الافتراضية في فترة الحجر الصحي.

– إهمال الحديث عن أنواع الألعاب التي ترتكز في الغالب حول أفلام العنف والحرب مما يؤثر سلبا على سلوكيات الأفراد عموما والأطفال خصوصا

الفصل الثالث :

الإجراءات الميدانية للدراسة

1- منهج الدراسة.

2- الدراسة الاستطلاعية.

3- مجتمع وعينة الدراسة.

4- مجالات البحث.

5- ضبط متغيرات البحث.

6- أدوات البحث.

7- الأسس العلمية لأدوات البحث

تمهيد :

بعد التطرق إلى الجانب النظري حول مفهوم الألعاب الالكترونية وتأثيرها على القدرات الذكائية، نعالج في هذا الجانب التطبيقي انطلاقا من هذا الفصل المعنى بالإجراءات الميدانية للبحث بدءا من الدراسة الاستطلاعية النظرية حيث قمنا بالمسح البيبليوغرافي لأهم المراجع المفيدة للموضوع قيد الدراسة والتواصل مع الطلبة والأساتذة والمختصين، ثم الشروع في الدراسة الاستطلاعية الميدانية المتعلقة بالأمور الإدارية وجمع بيانات العينات، بالإضافة إلى تعريف وتحديد منهج الدراسة ومجتمع وعينة الدراسة والأدوات المستخدمة في البحث، ووصولا إلى الوصف الإحصائي من خلال معالجة البيانات المتحصل عليها باستخدام التحليل الإحصائي SPSS V.25 ثم عرض نتائج الدراسة ومناقشتها في ضوء فرضيات الدراسة، معتمدين في ذلك على الدراسات السابقة والمعارف النظرية والنظريات المتعلقة بموضوع الدراسة.

1-المنهج المستخدم:

يقدم المعجم الفلسفي تعريفا للمنهج بأنه « وسيلة محددة توصل إلى غاية معينة» ويعرفه (بتل) عامة على « انه الترتيب المناسب للعمليات العقلية التي نقوم بها بصدد الكشف عن الحقيقة والبرهنة عليها »

أما المنهج العلمي (Scientific Method) فيمكن تعريفه « تنظيم منسق وتحليل للمبادئ والعمليات العقلية والتجريبية التي توجه بالضرورة للبحث العلمي، أو ما تؤلفه بنية العلوم الخاصة » (عبود عبد الله العسكري، 2002 ،ص 17)

فالمنهج كما يعرفه "**محمد الصاوي ايضا** بأنه «هو طريق موضوعية يتبعها الباحث لدراسة ظاهرة من الظواهر بقصد تشخيصها وتحديد أبعادها، ومعرفة أسبابها، وطرق علاجها، والوصول إلى نتائج عامة يمكن تطبيقها، فالمنهج فن تنظيم الأفكار، سواء للكشف عن حقيقة غير معلومة لنا أو لإثبات حقيقة نعرفها» (مبارك ، 1999 ، ص26)

قام البحث باعتماد آليات المنهج التجريب من خلال استخدام وتوظيف التصميمات لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وهذا لملاءمته لطبيعة البحث وتحليل البيانات.

2-الدراسية الاستطلاعية:

يحدد الباحث المدة الزمنية ببداية الجائحة وتأثيراتها على المجتمع والأسرة والأفراد بمختلف أعمارهم وفئاتهم الاجتماعية والثقافية أثناء فترة الحجر الصحي الإجباري والإرادي بالإضافة إلى المستلزمات الرئيسية ويبدأ بتهيئة التجربة الاستطلاعية من حيث مدتها ومستلزماتها وتحليل نتائجها وبعد استكمال نتائج التجربة الاستطلاعية التي تكون بالأساس القاعدة الأساسية للاختبار يبدأ الباحث بإجراء التجربة الكلية وتعيين موعد الاختبار والمدة الزمنية ومكانها وشروطها في ضوء النتائج التي حصل عليها في تجربته الاستطلاعية وتعدل شروط التجربة الكلية كافة في ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية.

مراحل الدراسة الاستطلاعية

1- الدراسة الاستطلاعية النظرية

قمنا خلال هذه المرحلة بجمع اكبر عدد ممكن من المعلومات المتوفرة حول الموضوع من خلال تصفح الكتب والموسوعات والمعاجم والمذكرات والدراسات السابقة والمقالات العلمية المتوفرة سواء على مستوى

المكتبات أو المنشورة في الشبكة العنكبوتية، بالإضافة إلى الاتصال والتواصل بالعديد من الباحثين والأساتذة المتخصصين وهذا للاستفادة من الخبرات والتجارب والمعلومات والأفكار الكافية المتصلة بالموضوع المدروس، وقد تمكننا في الأخير من التحصل على زاد معرفي كاف من الكتب والدراسات المتعلق بالموضوع قصد الإحاطة بمتغيراته كلها.

2- الدراسة الاستطلاعية للإجراءات الميدانية:

قمنا خلال هذه المرحلة بضبط جميع الإجراءات الإدارية التي تخص الوثائق على مستوى إدارة الثانوية لنتوجه بعد ذلك إلى مديرية التربية لولاية تبسه للحصول على التراخيص القانونية التي تمكننا من دخول المؤسسة ومباشرة إجراءات الزيارات الميدانية والتواصل مع الطلبة المعنيين، لنتحصل على الموافقة وقد حضينا أثناء فترة التربص والدراسة الميدانية بجميع التسهيلات اللازمة من موظفي المديرية والثانوية من طواقم إدارية وبيداغوجية، وكان لأساتذة التربية البدنية الفضل في شرح موضوع الدراسة وأهدافها وكيفية إجراء التطبيق الميداني ، فكانوا لنا سندا وموجها ومساعدا.

حيث قمنا باختيار عينية بحثية تتكون من 32 تلميذا وهذه العينة مماثلة للعينة الأساسية للبحث في جميع المتغيرات لنقوم بعدها بتطبيق أدوات البحث عليها لقياس الصدق والثبات

أهم نتائج الدراسة الاستطلاعية:

- الهياكل الرياضية المتوفرة في المؤسسة التي قمنا بزيارتها وإجراء الدراسة الميدانية فيها جيدة وكافية ومناسبة لتطبيق أدوات الدراسة

- جميع أساتذة مادة التربية البدنية والرياضية بالثانوية الذين قمنا بالتواصل معهم لا يستخدمون الوسائل التكنولوجية في عملية تعليم المهارات الحركية.

- التجاوب الكلي للتلاميذ عند تطبيق الأدوات المستخدمة في الدراسة

- أدوات الدراسة مناسبة بشكل كبير للموضوع والدراسة

- موافقة الخبراء والمحكمين وإظهار رضاهم على الأدوات المستخدمة وطريقة تطبيقها مع طلب إجراء تعديلات طفيفة.

3-مجتمع الدراسة وعينة الدراسة:

تهدف هذه الدراسة الاستطلاعية والميدانية إلى جمع المعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة تأثير الألعاب الالكترونية على القدرات الذكائية في ظل جائحة كوفيد – 19، من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة والمجلات العلمية والطبية والبحوث الاجتماعية والتربوية، بالإضافة إلى جمع البيانات المتعلقة بعينة الدراسة وكيفية استخدام أدوات الدراسة والبحث عن أهم الطرق الإحصائية التي يمكن استخدامها في معالجة البيانات المتحصل عليها.

3-1- مجتمع البحث:

هو مجموعة من الناس (أو الوثائق) محددة تحديدا واضحا، ويهتم الباحث بدراستها وتعميم نتائج البحث عليها، وفي ضوء ذلك، فإن المجتمع الأصلي يتحدد بطبيعة البحث وأغراضه (عطفية، 2012).

يقول" **عبد القادر عباس** "بأن مجتمع البحث هو "المجوعة التي ىهتم بها الباحث، أي تحديد المجموعة الكبيرة التي ىهتم بها الباحث بدراستها ومعرفة الأشخاص الذي يود الباحث أن يطبق نتائج دراسته علىهم (عباس، 2013، 118)

تمثل عينة البحث جانبا أو جزءا من محددات المجتمع المعني بالبحث، بحيث يقول" **مروان عبد المجيد** "بعد أن يحدد الباحث المنهج الذي سيطبقه وبعد أن يحدد الوسائل والأدوات التي يستخدمها في جمع المعلومات، علىه أن يحدد نوع العينة أو العينات التي سيقوم بسحبها من المجتمع، أي أن يحدد طريقة لسحب جزء من المجتمع يمثله تمثيلا يكفي لضمان صدق تعميم النتائج على المجتمع كلها (مروان، 2000، 59)

واستنادا إلى ما سبق يمكن تعريف مجتمع البحث على أنه: " كل المفردات التي يهتم الباحث بدراستها سواء كانت بشرية أو مادية بشرط اشتراكها في مجموعة من الخصائص، وتتحدد حسب طبيعة وأغراض البحث، بهدف تعميم النتائج عليها (ملحم، 2000).

وتمثل مجتمع دراستنا في تلاميذ الطور الثانوي لولاية تبسة.

3-2- عينة الدراسة:

ينظر إلى العينة على أنها جزء من الكل أو البعض من الجميع في محاولة الوصول إلى تعميمات لظاهرة معينة. (علاوي وراتب، 1999).

تمثل عينة الدراسة مجموعة من تلاميذ الطور الثانوي بثانوية مالك بن نبي بتبسه أعرق ثانويات الولاية وأكبرها حجما وتاريخا فهي الثانوية الأولى بالولاية، وقد وقع اختيارنا لمؤسسة البحث هذه نظرا للأسباب الآتية:

1-انتماء التلاميذ المتمدرسين بالمؤسسة إلى عائلات ميسورة الحال من الناحية المادية، بالإضافة موقع الثانوية الذي يتوسط المدينة وبالتالي احتكاك التلاميذ بمحلات وأوساط بيع الألعاب الالكترونية.

2-الاتصال المباشر للتلاميذ بالتكنولوجيا وألعابها من خلال المستويات الثقافية للأسر وتمركز الثانوية في وسط المدينة مما يساعد التلاميذ على الألعاب في أوقات الفراغ وأوقات الراحة .

3-توفر محيط الثانوية على قاعات للألعاب الالكترونية

4-المنافسة بين التلاميذ في تحقيق انتصارات فردية ضمن سياق الألعاب الالكترونية ذات البعد التنافسي.

على ضوء أهداف البحث وطبيعة الدراسة ومن اجل اختبار فرضيات الدراسة والوقوف علي مدى تحقق ها قمنا باستخدام أداة استمارة الاستبيان موجهة تلاميذ ثانوية مالك بن نبي.

يعرف الاستبيان على أنه صيغة محددة من الفقرات و الأسئلة التي تهدف إلى جمع البيانات من أفراد الدراسة حيث يطلب من هم الإجابة عنها بكل حرية، وأشيع إطلاق لفظ استبيان على وسائل قياس الشخصية الموضوعية منذ صمم" **وود وث** "عام 1917 صحيفة البيانات الشخصية لعزل من يفتقدون الثبات الانفعالي لإعفائهم من الخدمة في الجيش الأمريكي. (سهيل، 2003، 52)

وتعتبر أداة الاستبيان في الدراسات الوصفية أكثر ملائمة لطبيعتها، و يذهب" **عبد الرحمان عدس** "إلى أن البيانات الوصفية غالبا ما يتم جمعها من خلال الاستبيانات والملاحظات و أساليب المشاهدة. (ليلى ، 2008، 176)

قمنا باختيار العينة بالطريقة القصدية والمتمثلة في 65 تلميذ سنة أولى من ثانوية مالك بن نبي بتبسة وتمثل نسبة 16.25% من مجتمع الدراسة، لنقوم بعدها باختيار 20 تلاميذ لنقوم بالدراسة الاستطلاعية عليهم واستبعاد5 تلاميذ بسبب الغياب عند التطبيق وإجراء الاختبارات الاستبيانية، وبذلك أصبحت العينة الفعلية للدراسة متمثلة في 40 تلميذ يمثلون 10% من مجتمع الدراسة ثم تقسيمهم الى مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى مجموعة تجريبية تحتوي كل مجموعة على 20 تلاميذ .

الجدول رقم (1.3) يبين توزيع أفراد مجتمع الدراسة.

البيانات	مجتمع البحث	عينة الدراسة الأساسية		العينة الاستطلاعية	التلاميذ المستبعدون
		المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة		
العدد	400	20	20	20	5
النسبة	%100	%5	%5	%5	%1.25
		%10			

خصائص عينة الدراسة:

يبين الجدول التالي تقسيم عينة الدراسة الاستطلاعية والأساسية حسب (السن والجنس) كالتالي:

الجدول رقم (2.3) يبين توضيح لتقسيم عينة الدراسة الأساسية والاستطلاعية.

نوع العينة	السن		الجنس	
	16 سنة	17 سنة	ذكور	إناث
الاستطلاعية	14	6	13	7
التجريبية	14	6	13	7
الضابطة	14	6	13	7
المجموع	42	18	39	21
النسبة المئوية	%70	%30	%65	%35

3-3- طريقة اختيار العينة

تقوم البحوث العلمية على دراسة عينات محدودة مستخرجة من المجتمعات الأصلي ة التي ترغب في دراستها ، بدلا من دراسة المجتمعات الأصلية ، نستطيع من خلال هذه المجموعة الجزئية المتكونة من بعض أفراد المجتمع الأصلي التعرف على خواص هذا الأخير لان المجموعة الجزئية أو العينة لها نفس الصفات والخصائص التي نجدها في المجتمعات الأصلية ، وحتى نتمكن من ذلك يجب أن يكون حجم العينة مناسبا حتى تتوفر فيها صفات تمثل المجتمع الأصلي.

وقد وقع الاختيار على العينة بطريقة علمية تستجيب للشروط الآتية:

1-التمثيل الكلي لأغلبية المجموعة محل الدراسة

2-الموضوعية والاستجابة الفطرية والطبيعية الصادقة لتساؤلات الدراسة

3-الحياد والالتزام بالجدية

4- مناسبة حجم العينة ونوعها مع الأهداف الأساسية للبحث، ومع طبيعة مجتمع البحث، وطبيعة المشكلة المراد دراستها من خلال هذا البحث.

4- مجالات البحث:

4-1-المجال البشري:

تم توزيع الاستمارة على 40 تلميذا من تلاميذ الطور الثانوي والذين تنحصر أعمارهم بين 17- 18 من الجنسين بثانوية مالك ن نبي – تبسه- والعينة البشرية مناسبة للتطبيقات والمعايير الموضوعية لإجراء الدراسة.

4-2-المجال المكاني:

أجريت الدراسة بثانوية مالك بن نبي – تبسه- احد اعرق الثانويات بالولاية وقد تم الاختيار استنادا إلى عدة معايير ومقاييس من أهمها اطلاع التلاميذ وامتلاكهم لأجهزة متطورة تمكنهم من ممارسة الألعاب الالكترونية بمختلف أشكالها وبرامجها.

4-3-المجال الزماني:

لقد أجرينا البحث في الفترة الممتدة بين شهر فيفري إلى غاية شهر مارس من سنة 2021، حيث شملت الفترة الميدانية فترة أولى تمثلت في توزيع الاستبيان على التلاميذ والاقتراب منهم وتحفيزهم رفقة الأساتذة للاستجابة لتساؤلات الدراسة والفترة الثانية تمثلت جمع البيانات وتفريغها وتحليلها لاستخلاص النتائج ومناقشتها.

5- متغيرات البحث:

تعريف المتغير :هو مفهوم أو عامل يشير إلى صفة أو خاصية(أو خصائص)محددة تتباين قيمتها بين الأفراد أو الأشياء، فالجنس(ذكر، أنثى)، و لون العيون، و)الديانة، والاتجاهات، و الطول، و الوزن، و المؤهل الدراسي، وسنوات الخبرة، متغيرات إلا أنها تؤثر في رؤية الفرد أو تعامله مع الأشياء الأخرى و تختلف من فرد إلى آخر.

أنواع المتغيرات:

هناك عدة أشكال أو أنواع للمتغيرات هي:

1- **المتغير المستقل** :هو ذلك العامل الذي يراقبه الباحث و يقيس تأثيره الموجب أو السالب في المتغير التابع.فقد تمثل المتغير المستقل في هذا البحث في " اللعب" كمتغير تجريبي باعتباره السبب المركزي والجوهري في تحديد نتيجة التجربة.

2-**المتغير التابع** : يعرف بأنه المتغير الذي يتغير نتيجة تأثير المتغير المستقل، ففي عمليات تداول الألعاب الالكترونية تتغير آليات البحث والتأثير بتدخل عوامل داخلية وخارجية، وهنا ك تكمن قدرة الباحث في توجيه العينة وتحديد الاستجابات. فقد كشفت التساؤلات عن استجابات متنوعة تخضع للبيئة والمحيط.

3- **المتغير الدخيل** :هو أحد المتغيرات المستقلة الثانوية، وهو العامل الذي يؤثر في العلاقة بين المتغير المستقل الرئيس والمتغير التابع دون أن يستطيع الباحث ضبطه او تجنب تأثيره، ولا يستطيع التعامل معه وقياسه أثناء إجراءات البحث بشكل مباشر . فعند الحديث عن اللعب والربط بين العملية والقدرات الحركية الجسمانية يتدخل الذكاء كعامل ثانوي مؤثر ومتحكم في عمليات القيادة والتوجيه.

6- أدوات البحث:

تعتمد عملية البحث العلمي في الحصول على المعلومات والبيانات اللازمة من عينة الدراسة على مجموعة من الأدوات، وتختلف هذه الأدوات وتتعدد حسب طبيعة البحث الذي سيجريها الباحث وعينة الدراسة التي ستطبق عليها الأداة.

وقد يتم استخدام أكثر من أداة في عملية البحث وفقاً لما يقتضيه البحث ويسعى لتحقيقه، وقد وظف البحث أداتين هما:

الاستبيان :

هو من أداوت البحث العلمي التي تضم مجموعة من الأسئلة والفقرات التي يكون الغاية منها هو جمع البيانات من عينة الدراسة، وتنقسم إلى استبيانات مفتوحة تصاغ بأسئلة مقالية، واستبيانات مقيدة تصاغ بأسئلة اختيار من متعدد، واستبيانات مفتوحة مقيدة تجمع بين النوعين السابقين، وتتميز الاستلانة باعتبارها من أدوات البحث العلمي بأنها أقل تكلفة وسهولة في تحليل النتائج.

وقد تم تبني البحث نمط الاستبيان المقيد بأسئلة اختيار من متعدد حتى نتمكن من ضبط الموضوع والتخلص من الاستطراد والخروج عن الموضوع.

وقد صاغ البحث (19) سؤالا موزع على العناصر المقصودة والتي يهدف البحث إلى الوصول من خلالها إلى تأثير الألعاب الالكترونية على الذكاء الجسمي الحركي.

2- المقابلة:

وهي أحد أدوات البحث العلمي التي تقوم على الحوار بين الباحث وعينة الدراسة للحصول على البيانات والمعلومات المطلوبة من خلال طرح الأسئلة المحددة، وتستخدم المقابلة كإحدى أدوات البحث العلمي عندما تكون عينة الدراسة من الأطفال أو الأشخاص الذين لا يعرفون والقراءة والكتابة.

وفي بحثنا كانت المقابلة بالتواصل والاحتكاك مع التلاميذ والأساتذة للوصول إلى نتائج علمية وموضوعية.

7- الأسس العلمية للبحث:

صدق الأداة

يمكن تعريف الصدق في البحث العلمي بأنّه مدى دقة البحث على قياس الغرض المصمم من أجله، أي إلى أي درجة تزودنا أداة البحث بمعلومات تتعلق بمشكلة البحث من مجتمع الدراسة نفسه، ويقسم الصدق في البحث العلمي إلى أنواع عدة، وهي كالتالي:

الصدق الظاهري : ومعناه إلى أي درجة يقيس مقياس أداة جمع البيانات ما صمم البحث من أجله بشكل ظاهري. وقد تم تحديده من خلال ضبط عينة البحث (40) تلميذا من فئة الأقسام النهائية.

الصدق التلازمي: ومعنى الصدق التلازمي للمقياس إلى أي درجة يستطيع مقياس البحث التمييز بين الأشخاص الذين عرف عنهم الاختلاف في الأصل، أما الصدق التلازمي لأداة جمع البيانات فتعريفها هو إلى أي درجة أو مدى تستطيع هذه الأداة توفير البيانات للباحث للتمييز، حيث كشفت الدراسة على أن الفوارق لم تتجاوز نسبة محدودة بين الأدنى والأعلى (46.33) و(33.33)

الصدق التنبؤي : يعرف الصدق التنبؤي للمقياس بالمدى الذي يصل إليه مقياس الصدق التنبؤي في تزويد الباحث بمعلومات تساعده على معرفة وتحديد الاختلافات والفروق المستقبلية، أما الصدق التنبؤي لأداة جمع البيانات فتعرف بمدى قدرة الطريقة على تزويد الباحث بمعلومات تساعده في توضيح الاختلافات والفروق المستقبلية.

صدق المحتوى : يعرف صدق المحتوى بالمدى الذي يصل إليه المقياس في قياس خصائص الشيء الذي يهدف البحث إلى قياسه، أما صدق أداة جمع البيانات فتعرف بالمدى الذي تصل إليه هذه الأداة في تزويد الباحث بمعلومات توضيح خصائص ومواصفات الشيء المراد التعريف عليه فيهذا البحث.

لقد تجسدت أنواع الصدق كلها في البحث بعد استخدام للأداة العلمية الأكثر نجاعة في الاتصال بالعينة المدروسة.

ثبات الأداة

من أهم الصفات الأساسية التي يجب أن تكون موجودة في أداة جمع البيانات عند كتابة البحث العلمي وتوفّر هذه الخاصية إمكانية الحصول على نتائج صحيحة ومعتمدة إذا تم استخدامها في البحث العلمي

ويجب التنويه هنا أّنه عند اعتماد الباحث على أداة متذبذبة وغير دقيقة، فإنّ نتائج البحث ستكون غير صحيحة وغير دقيقة، مما يجعل البحث مضيعة لجهد الباحث لا أكثر، والمقصود بثبات المقياس في البحث بأنّه المدى الذي يصل إليه المقياس في إعطاء قراءات متقاربة عند كل مرة يتم استخدامه فيها، ويتم قياس ثبات البحث العلمي بطرق متعددة ومختلفة، إلا أنّ أشهر هذه الطرق هو حساب معامل كرمباخ .

ثبات المقياس:

تم قياس الثبات بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار والنتائج موضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (3.3) نتائج مخرجات البرنامج الاحصائي SPSS لثبات المقياس.

عدد الفقرات	الفا كرونباخ
19	0.705

من خلال الجدول نلاحظ أن معامل الثبات يساوي 0.705 وهو معامل ثبات قوي ومنه نستنتج أن الأداة ثابت.

الصدق الذاتي للمقياس:

الجدول رقم (4.3) يبين الصدق الذاتي للمقياس:

عدد الفقرات	معامل الصدق
19	0.757

من خلال الجدول نلاحظ أن معامل الصدق الذاتي يساوي 0.757 وهو معامل قوي ومنه نستنتج أن الأداة صادقة.

الفصل الرابع :

عرض وتحليل ومناقشة نتائج البحث

1- عرض وتحليل النتائج

2- مناقشة النتائج

3- الاستنتاج العام

4- الاقتراحات والتوصيات

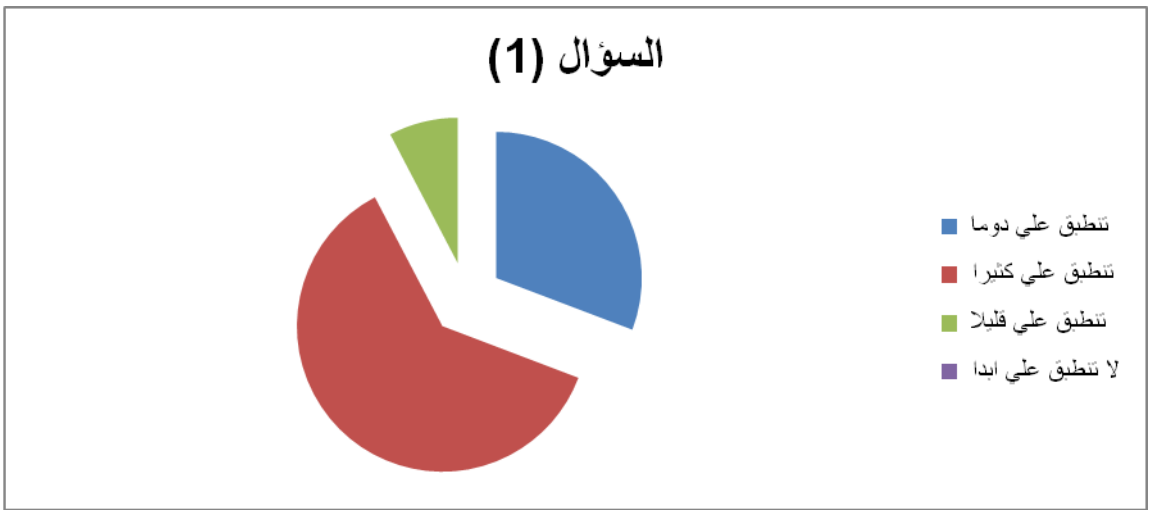
1- عرض ومناقشة النتائج:

نص الفرضية الأولى :للأنشطة المقترحة في تأثير الألعاب الالكترونية.

السؤال الأول (01) استطيع تركيز أفكاري والانتباه على جميع تحركات زملائي

الجدول الأول (01) يكشف ويبين مدى تركيز أفكار التلاميذ وانتباههم على جميع تحركات زملائهم

(1)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	20	40	5	0	65
النسبة المئوية %	%30.77	%61.54	%7.69	0	%100



الشكل رقم (1) دائرة نسبية تبين تركيز أفكار التلاميذ وانتباههم على تحركات زملائهم

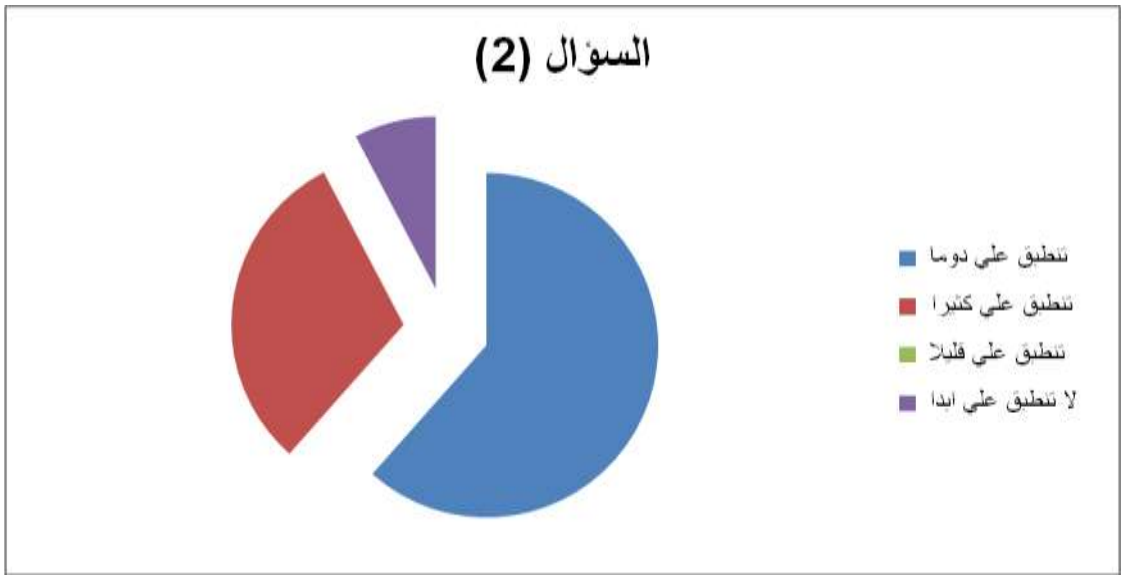
التحليل

من خلال الجدول (1) والشكل (1) تكشف الدراسة الميدانية المستخلصة من إجابات التلاميذ أن عددا كبيرا منهم أي ما يعادل نسبة (61.54%) يستطيعون التركيز والانتباه بأفكارهم على تحركات زملائهم، بينما تشكل نسبة (30.77%) التركيز الدائم والمستمر، بينما تضعف النسبة إلى (7.69%) لتنعدم نهائيا في الفئة الأخيرة مما يثبت أن التلاميذ يولون اهتماما كبيرا لمهارات وتصرفات وحركات زملائهم.

السؤال الأول (02) أدائي للمهارات يكون أفضل عندما أكون أمام زملائي

الجدول الأول (02) يكشف ويبين مدى انجاز التلاميذ لمهاراتهم أمام زملائهم

(2)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	40	20	0	5	65
النسبة المئوية %	%61.54	%30.77	0	%7.69	%100



الشكل رقم (2) دائرة نسبية تبين مدى استجابة التلاميذ لانجاز وأداء مهاراتهم أمام زملائهم

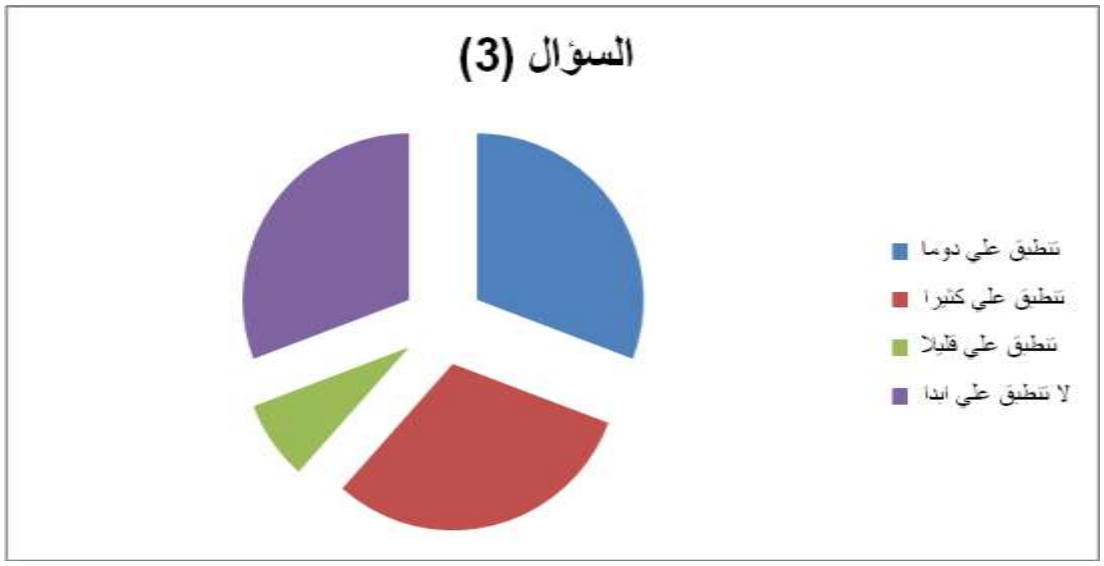
التحليل

تؤكد النسبة المرتفعة (61.54%) للاستجابة الكبرى للتلاميذ من إمكانية انجاز المهارات أمام زملائهم بغرض الإعجاب والمنافسة، بينما تفضل نسبة (30.77%) الأداء علنا للتقويم والتقييم، في حين ترفض فئة قليلة (7.69%) انجاز تمارينهم ومهاراتهم في عزلة تجنبا للانتقاد.

السؤال الثالث (3) أتميز في أداء الحركات والمهارات الجسمية التي تتطلب الانتباه

الجدول الثالث (03) يكشف مدى استجابة التلاميذ للحركات الأكثر إثارة وشدة للانتباه

(3)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	20	20	5	20	65
النسبة المئوية %	%30.77	%30.77	%7.69	%30.77	%100



الشكل رقم (3) دائرة نسبية استجابة التلاميذ لانجاز التلاميذ للحركات الأكثر شدة للانتباه

التحليل

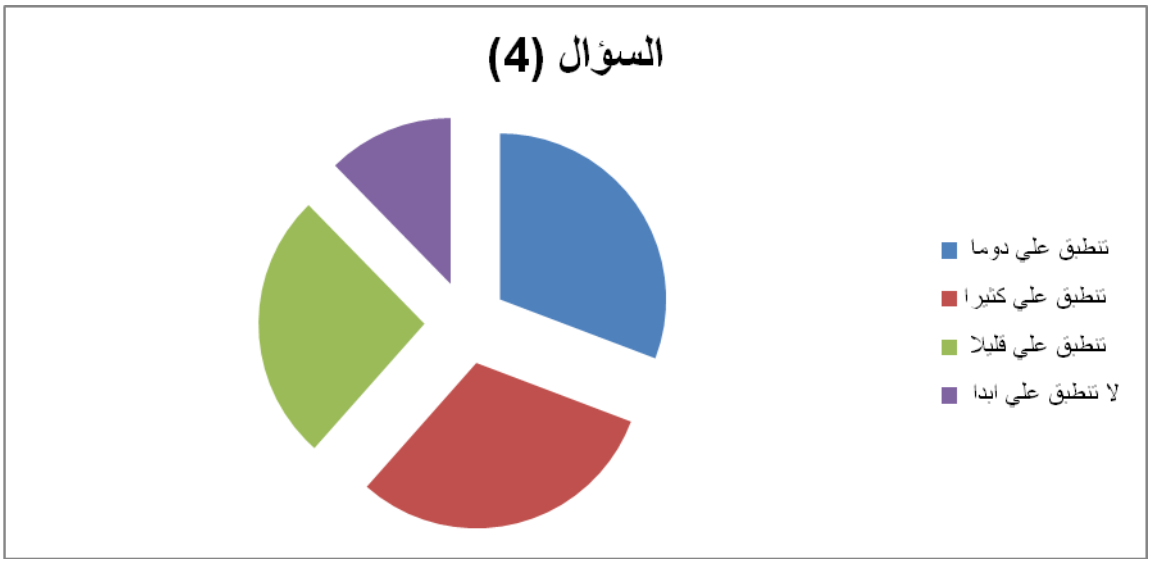
تتساوى عينة البحث في الاهتمام الدائم والأكثر حضورا على انجاز الحركات والمهارات التطبيقية (30.77%) أمام جمهور الزملاء والأساتذة لإثارة الانتباه ورفع قيمة التركيز التي تمكن التلميذ من التفرد والحصول على نتائج قوية ومرتفعة.

بينما تميل فئة قليلة (7.69%) إلى تفضيل الانجاز في صمت دون إثارة للانتباه.

السؤال الرابع (04) استطيع المحافظة على اتزان جسمي أثناء أدائي لبعض المهارات

الجدول الرابع (04) يبين مدى تمكن التلاميذ من المحافظة على اتزانهم أثناء أداء بعض المهارات

(4)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	20	20	17	8	65
النسبة المئوية %	%30.77	%30.77	%26.15	%12.31	%100



الشكل رقم (04) يمثل دائرة نسبية محددة لمدى تمكن التلاميذ من المحافظة على اتزانهم أثناء أدائهم لبعض المهارات

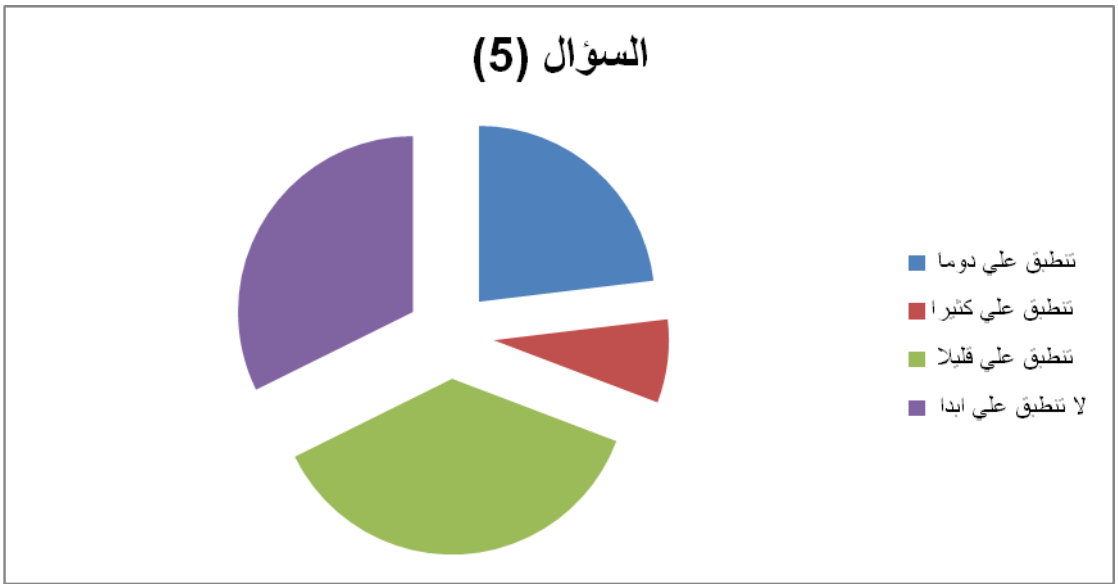
التحليل

أنتجت الأسئلة التطبيقية أن نسبة كثيرة من التلاميذ (30.77%) تؤكد على إمكانية محافظتها على توازنها الفكري والجسماني أثناء انجاز التمارين الرياضية والمهارات المتصلة بها . في حين عبرت فئة متوسطة عن فقدانها الجزئي للتوازن نتيجة لأسباب متنوعة ومتعددة. وبسبة ضعيفة (12.31%) تذهب قلة إلى فقدانها التوازن والتركيز أثناء التطبيقات الرياضية.

السؤال الخامس (05) أصل إلى أفكاري حين أكون ممارسا لإحدى المهارات اليدوية

الجدول الخامس (05) يكشف عن مدي تمكن التلاميذ من الوصول إلى الانسجام والتناغم بين الأفكار والأعمال اليدوية

(5)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	15	5	24	21	65
النسبة المئوية %	%23.08	%7.69	%36.92	%32.31	%100



الشكل رقم (05) يمثل دائرة نسبية حول إمكانيات الانسجام والتناغم بين الأفكار الأعمال اليدوية

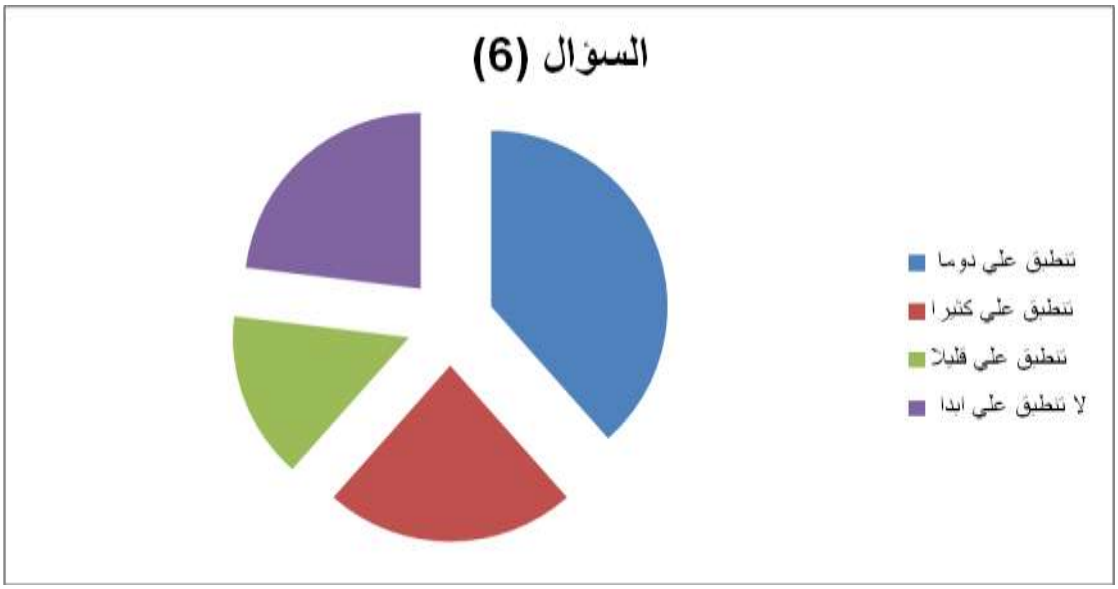
التحليل

ترى فئة تتجاوز النصف من الفئة المستجوبة (36.92%) إمكانية التوفيق بين الحركات الرياضية والمهارات التطبيقية وبين الأعمال اليدوية والحركات المناسبة والموافقة لها. وتتناقص وتتضاءل النسبة إلى التساوي بين المجموعتين الأولى والرابعة في أن الظرف والحالة النفسية هي المتحكمة في عمليات التوافق (32.31%) و (23.08%).

السؤال السادس (06) أجيد المهارات التي تتطلب الدقة في عمل الأشياء

الجدول السادس (06) يبين مدي إتقان التلاميذ للمهارات بطريقة متقنة ودقيقة

(6)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	25	15	10	15	65
النسبة المئوية %	%38.46	%23.08	%15.38	%23.08	%100



الشكل رقم (06) يمثل دائرة نسبية حول الدقة في إجادة المهارات

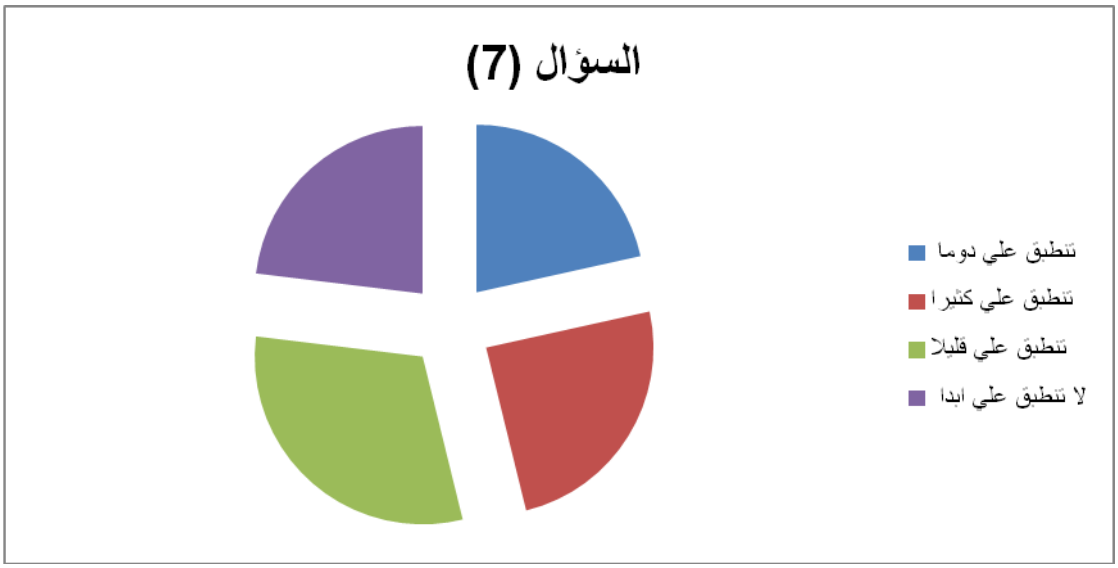
التحليل:

يوضح الجدول النسبة المرتفعة (38.46%) للتلاميذ المستجوبين والمبحوثين في إجادة العمليات والمهارات التي تتطلب الدقة، بينما تساوت النسبتين (23.08%) بين القلة والكثرة، مما نستنتج معه الميل الكلي أو النصفي إلى إتقان المهارات.

السؤال السابع (07) استطيع انجاز الأعمال الدقيقة باستعمال يدي مثل الإعمال الفخارية الزخرفة والنحت

الجدول السابع (07) يوضح إمكانية التلاميذ في استخدام اليد كوسيلة حركية وذهنية في ممارسة الأعمال اليدوية

(7)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	14	16	20	15	65
النسبة المئوية %	%21.54	%24.62	%30.77	%23.08	%100



الشكل رقم (07) يمثل دائرة نسبية لإمكانية ممارسة التلاميذ لعضو اليد كوسيلة لانجاز الأعمال الدقيقة

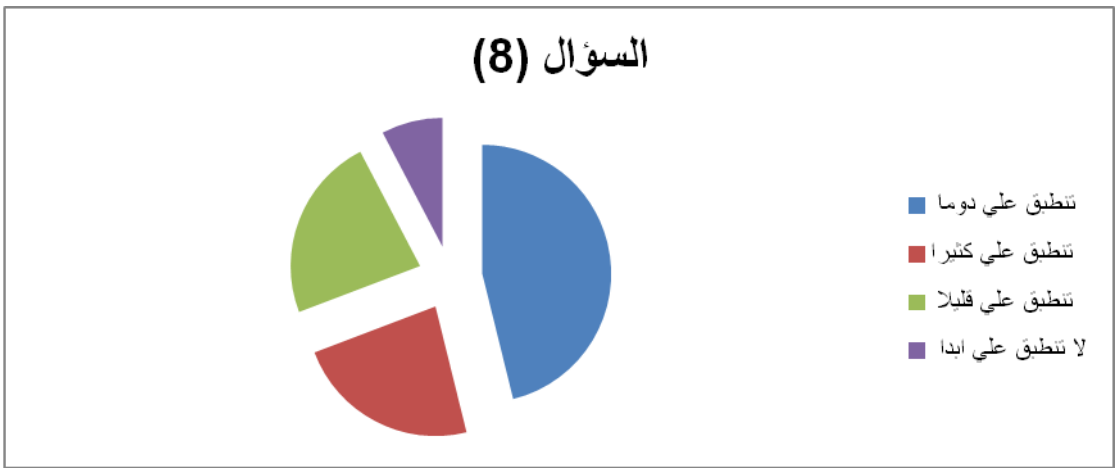
التحليل

يكشف الجدول عن الإمكانية العامة عند المبحوثين في تطبيق الأعمال اليدوية بنسبة (30.77%) مما يؤكد أن إمكانية الاستغناء عن اليد عملية مستحيلة، بينما تنوعت النسب الأخرى بين الوسط لان العضو المقصود وهو اليد ضروري في انجاز الأعمال اليدوية كالزخرفة والنحت وغيرها.

السؤال الثامن (08) استطيع أن أؤدي المهارات المختلفة بتوافق جيد

الجدول الثامن (08) يبين إمكانية انجاز التلاميذ لمختلفة بتوافق جيد

(8)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	30	15	15	5	65
النسبة المئوية %	%46.15	%23.08	%23.08	%7.69	%100



الشكل رقم (08) يمثل دائرة نسبية توضح إمكانات التلاميذ في انجاز الأعمال بتوافق وانسجام جيد

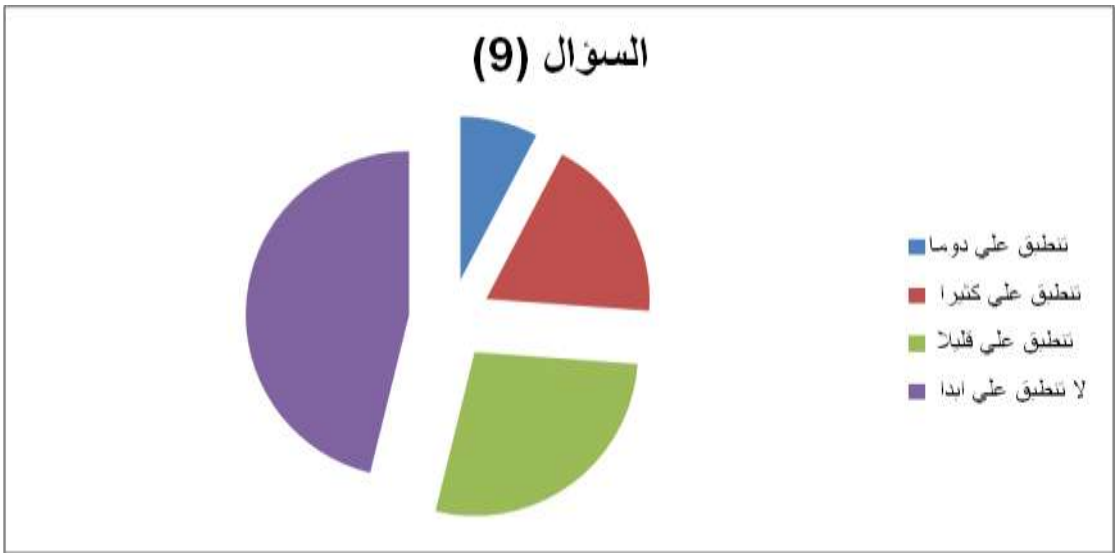
التحليل

تؤكد العينية المبحوثة بتجاوز الأغلبية لإمكانية انجاز الأعمال بطريقة متزنة وجيدة (46.15%) بما يتوافق مع قدراتها، في حين تساوت المجموعتين (الكثير والقليلة) بوجوبها تأكيد الانجاز بطرق جيدة (23.08%) وكانت قلة قليلة قد عبرت عن عجزها عن الاتقان الكلي الجيد للاعمال (7.69%)

السؤال التاسع (09) استعمل يدي بمهارة في عمل أشياء مثل الحيل السحرية.

الجدول التاسع (09) يوضح مدي تمكن التلاميذ من استخدام اليد في الأعمال السحرية والحيل البصرية

(9)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	5	12	18	30	65
النسبة المئوية %	%7.69	%18.46	%27.69	%46.15	%100



الشكل رقم (09) يمثل دائرة نسبية تبين إمكانية استخدام التلاميذ لليد كوسيلة في انجاز الأعمال السحرية

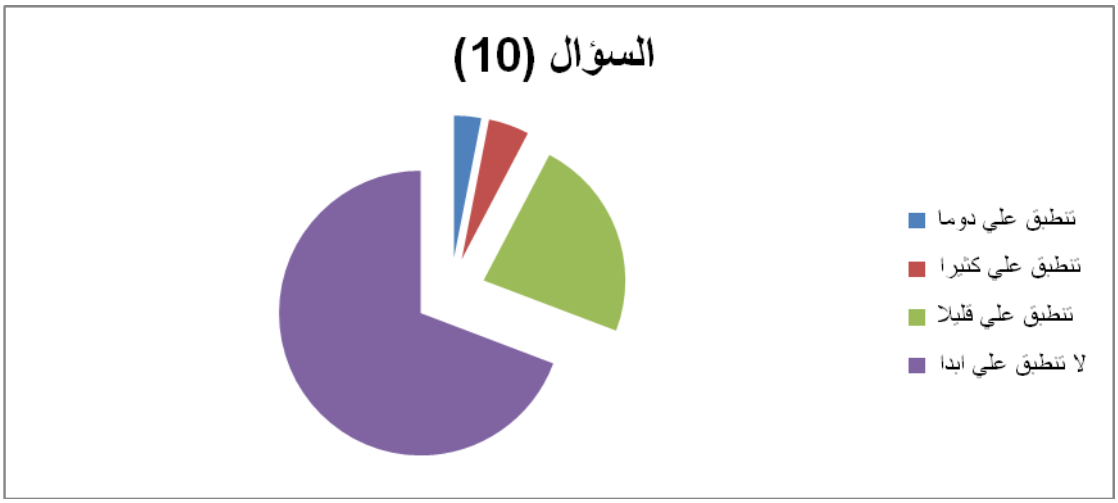
التحليل

تؤكد الفئة المبحوثة عن عجزها الكلي عن انجاز أعمال سحرية أو حركات حيل مرتبطة باليد (46.15%) بينما اتجهت فئة قليلة الى امكانية انجاز بعض الحركات (27.69%) في حين التجات بقية الفئات الى تبيان الضعف في هذا الضرب من الحركات.

السؤال العاشر (10) اظهر حركات ابتكاريه جديدة وعالية

الجدول العاشر (10) يوضح مدى تمكن التلاميذ من تحقيق حركات فنية جديدة عالية المستوى

(10)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	2	3	15	45	65
النسبة المئوية %	%3.08	%4.61	%23.08	%69.23	%100



الشكل رقم (10) يمثل دائرة نسبية تتعلق بمدى انجاز التلاميذ لحركات ابتكاريه جديدة عالية القيمة الفنية

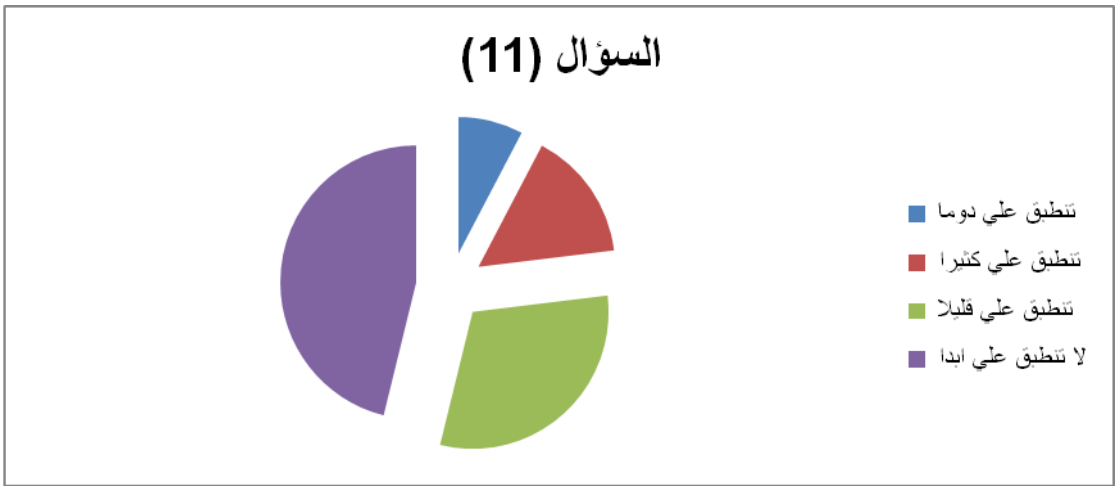
التحليل

تنفي المجموعة البحثية إمكانية انجازها لأعمال وحركات فنية مبتكرة عالية الجودة من الناحية الفنية (3.08%) وتميل الاغلبية الى الاعتقادبادائها لحركات فنية عادية مكررة وغير مبتكرة، مع محاولة فئة أخرى الاجتهاد في انجاز أعمال متميزة ولكن تبقى دون المستوى (23.08%)

السؤال الحادي عشر (11) استطيع استعمال أجزاء جسمي في وقت واحد عندما يتطلب الأمر ذلك

الجدول الحادي عشر (11) يبين مدى استطاعة التلاميذ استعمال أجزاء من أجسامهم في آن واحد بما يتطلبه المجهود الحركي .

(11)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	5	10	20	30	65
النسبة المئوية %	%7.69	%15.38	%30.77	%46.15	%100



يمثل الشكل (11) دائرة نسبية تبين مدى تمكن التلاميذ من استعمال أجزاء مختلفة من أجسامهم في وقت واحد.

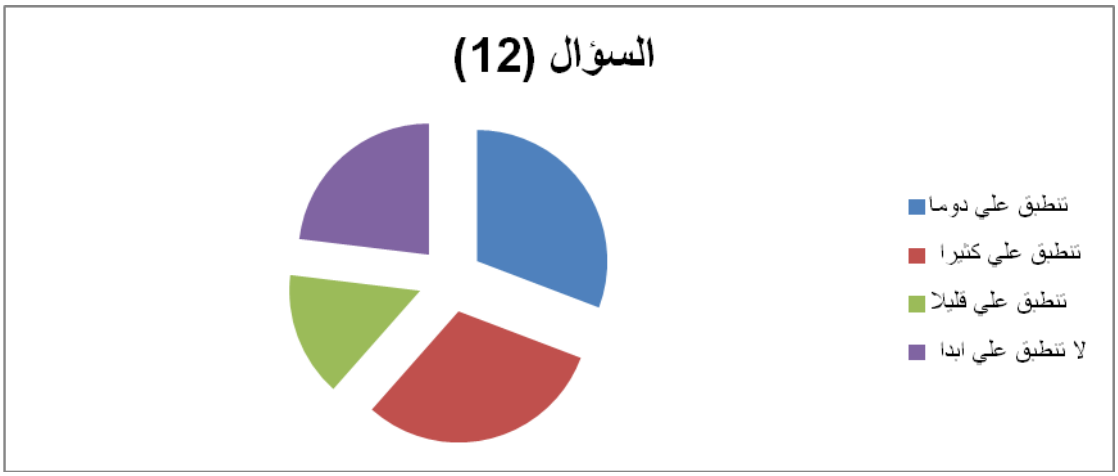
التحليل

تؤكد النسبة المرتفعة والتي تشكل أغلبية المبحوثين (46.15%) عم عجزهم عن استعمال أجزاء كثيرة من أجسامهم عند انجاز الحركات الرياضية في وقت واحد، بينما تذهب فئة معتبرة الى محولاتها في تحقيق هذا المطلب (30.77%) اما الفئة المتميزة فقد نفت امكانية الوصول لتحقيق الهدف بنسبة (7.69%)

السؤال الثاني عشرة (12) لدي مهارة في استعمال الإشارات وحركات الأيدي بدقة

الجدول الثاني عشرة (12) يوضح مهارات التلاميذ في استعمال الإشارات وحركات الأيدي بصورة سوية ودقيقة

(12)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	20	20	10	15	65
النسبة المئوية %	%30.77	%30.77	%15.38	%23.08	%100



يمثل الشكل (12) دائرة نسبية توضح المهارات الحركية للتلاميذ ومدى دقتها في الأداء .

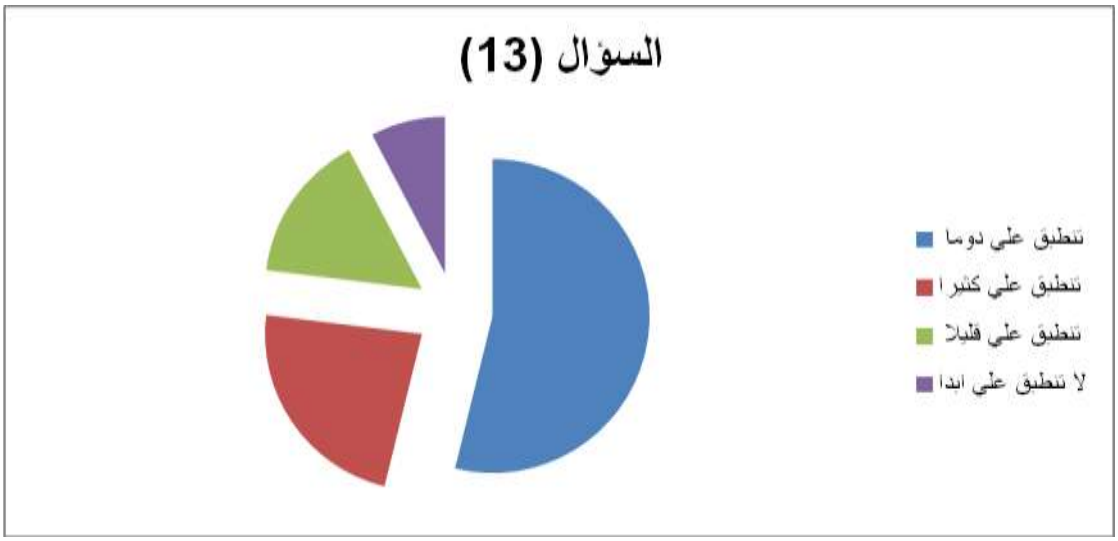
التحليل

تعتقد أغلبية المجموعة المبحوثة والمجيبة عن التساؤل (30.77%) عن قدرتها الفائقة في استعمال الحركات بدقة متناهية مما يثير الإعجاب وهي النسبة ذاتها التي أكدتها الفئة الثانية بنسبة مساوية للأولى بمعنى الانجاز الدقيق (30.77%) وتقترب بقية الفئات من المتوسط الطبيعي الذي يؤهل الجميع إلى انجاز حركات بدقة.

السؤال الثالث عشرة (13) أتعلم بسرعة عندما أحصل على آلة بدلا من الاستماع إلى شخص يعلمني.

الجدول الثالث عشرة (13) يمثل إمكانية تعلم التلاميذ على الآلات فرديا بدلا من الاستماع والاستعانة بمعلم

(13)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	35	15	10	5	65
النسبة المئوية %	%53.85	%23.08	%15.38	%7.69	%100



يمثل الشكل (13) دائرة نسبية لقياس مدى تعلم التلاميذ آليًا دون الاستعانة بمساعدة شخص.

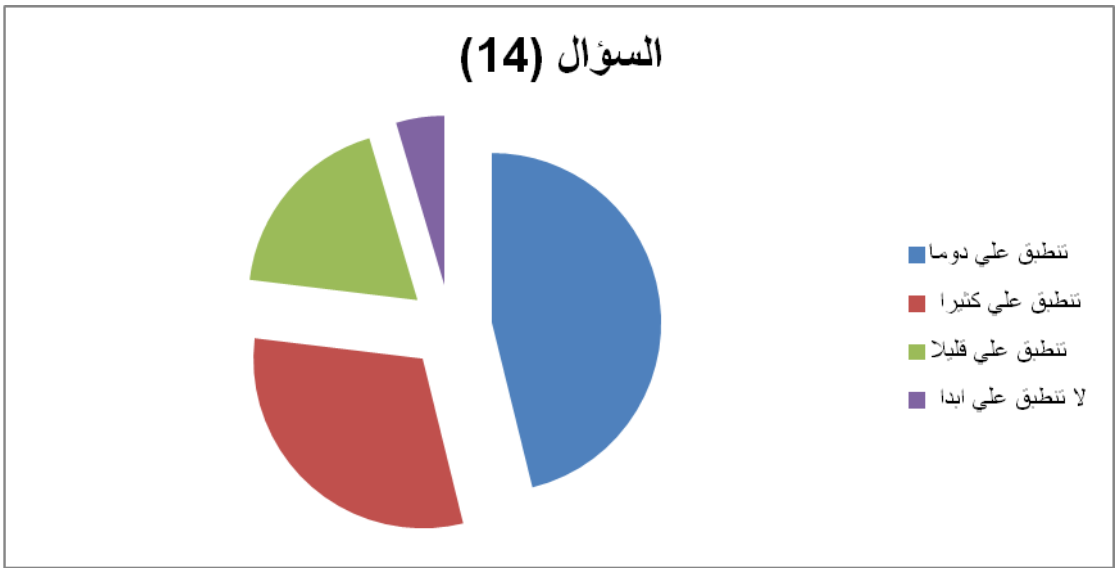
التحليل

تؤكد غالبية المبحوثين من تلاميذ المرحلة الثانوية أنهم يفضلون التعلم بواسطة الوسائط الالكترونية المختلفة أفضل من المعلم البشري وأثبتت النسبة المحققة فاصلا في هذه المسألة (53.85%) بينما اتجهت فئات قليلة الى تفضيل التعليم التقليدي بواسطة المعلم البشري(23.08%) و(23.08%) بينما تمنت فئة ضعيفة الابقاء على الصيغة القديمة في التعلم (7.69%)

السؤال الرابع عشرة (14) استطيع أن أعبر عن رأيي باستعمال حركات الجسم وتعبيرات الوجه

الجدول الرابع عشرة (14) يبين استطاعة التلاميذ التعبير عن رأيهم باستعمال حركات مختلفة جسمية بالإضافة إلى تعبيرات الوجه

(14)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	30	20	12	3	65
النسبة المئوية %	%46.15	%30.77	%18.46	%4.62	%100



يمثل الشكل (14) دائرة نسبية لدراسة إمكانيات التلاميذ في التعبير عن الرأي إما باستعمال الحركات الجسدية أو تعبيرات الوجه

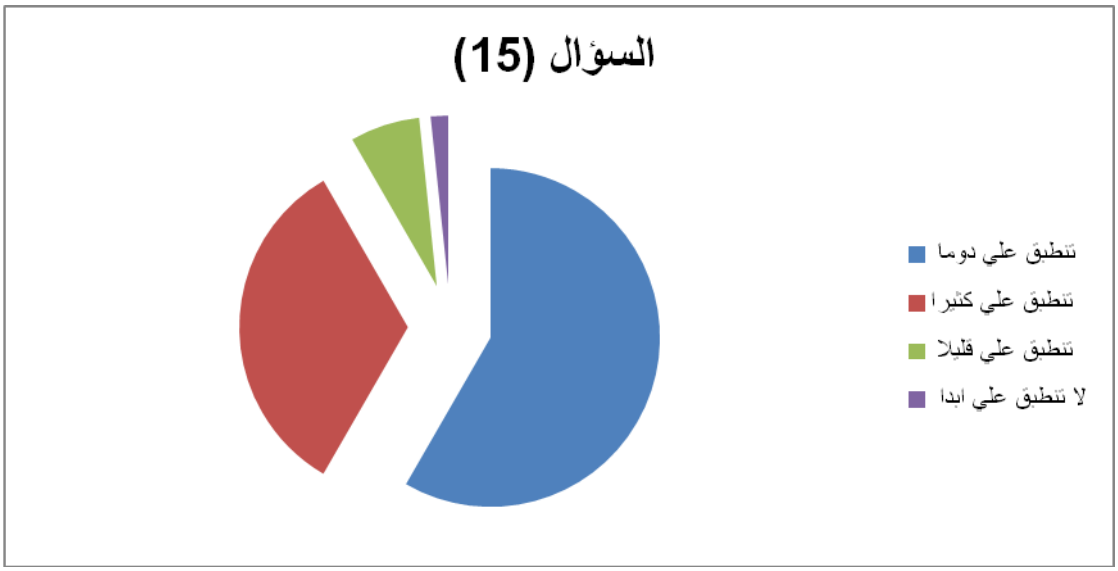
التحليل

تشكل النسبة المرتفعة للتلاميذ المبحوثين في موافقتهم على إمكانية التعبير عن الرأي باستخدام الحركات الجسدية والجسمانية (46.15%) بالإضافة إلى توظيف تعبيرات الوجه وتقاسيمه لإيصال الأفكار والمشاعر. واستجابت فئة في مرتبة ثانية باستخدامها لنفس الآليات في حين جاءت فئة أخيرة معبرة عن تمسكها بالتعبير التقليدي إي الكلام والإشارة فقط.

السؤال الخامس عشرة (15) بإمكاني اكتساب لعبة رياضية بسهولة

الجدول الخامس عشرة (15) يبين إمكانية التلاميذ اكتساب الألعاب الرياضية بصفة سهلة

(15)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	35	20	4	1	65
النسبة المئوية %	%53.85	%30.77	%6.15	%1.54	%100



الشكل (15) يمثل دائرة نسبية توضح إمكانية اكتساب و تعلم لعبة أو مهارة جديدة بسهولة

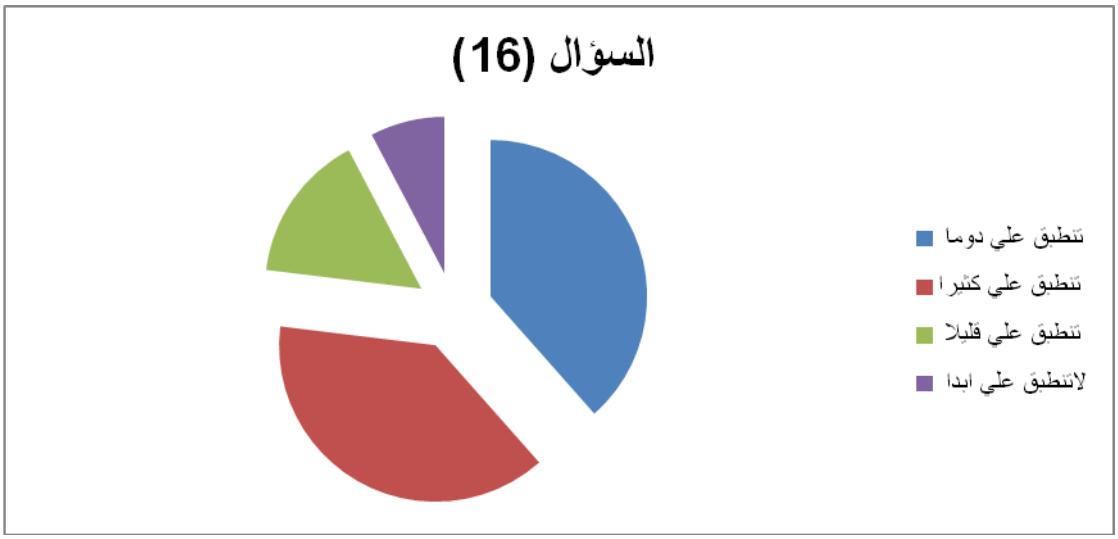
التحليل

توضح النسبة المرتفعة لأغلبية التلاميذ عن إمكانية اكتسابهم وتعلمهم لعبة رياضية أو مهارة دون الاستعانة بالمعلم (53.85%) كما تؤكد المرتبة الثانية عن إمكانية تحقيق مهارة بالاستعانة بالميل والموهبة وبرامج الكترونية (30.77%) وبقيت فئتين أخيرتين مرتبطتين بالتعليم التقليدي الذي يفرض المدرب والمعلم لتكريس ومعرفة مهارة جديدة (6.15%) و(1.54%)

السؤال السادس عشرة (16) تتبادر إلى ذهني أفضل الأفكار أثناء أداء الحركات الجسمية

الجدول الخامس عشرة (15) يكشف عن مدى استحضار التلاميذ للأفكار إثناء إنجازهم للحركات الجسمانية

(16)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	25	25	10	5	65
النسبة المئوية %	%38.46	%38.46	%15.38	%7.69	%100



الشكل (15) يبين دائرة نسبية تكشف عن إمكانية استحضار التلاميذ للأفكار أثناء انجازهم للحركات الرياضية الجسمية خاصة

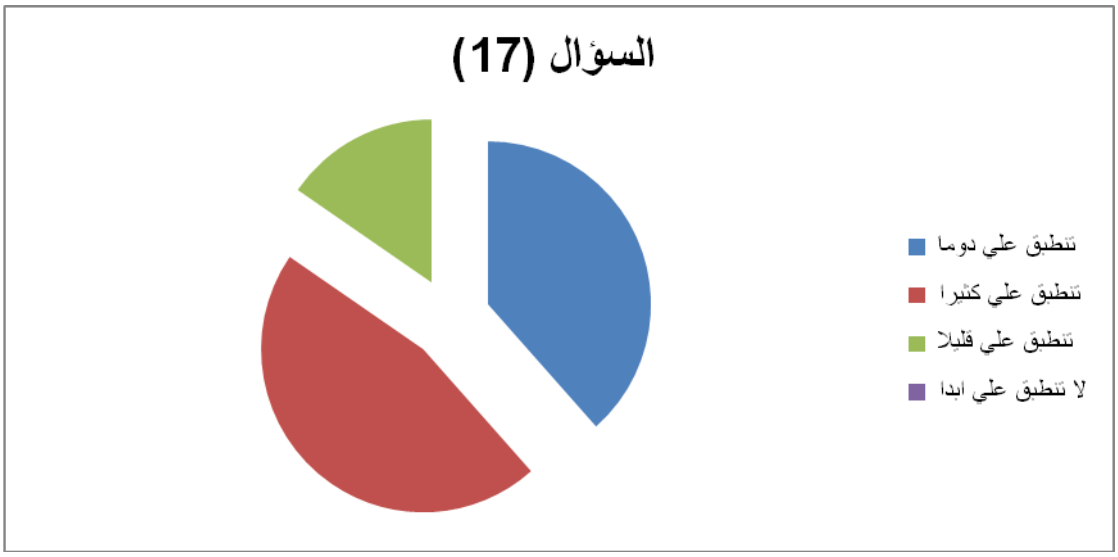
التحليل

تكشف النسب التي أفرزتها عملية الاستبيان للتلاميذ المبحوثين أن الأغلبية يستحضرون دائما الأفكار أثناء فترة انجاز التطبيقات الرياضية والحركات الفنية الجسمية (38.46%) ولم يستثن من العملية سوى فئة قليلة جدا تمثل نسبة ضعيفة (7.69%) وهي التي تنفي إمكانية استحضار الأفكار بل تبقى مركزة في العمليات التطبيقية دون اللجوء إلى التفكير الإبداعي.

السؤال السابع عشرة (17) استعمال حركات جسمي كليا او جزئيا في تقليد بعض زملائي بكفاءة

الجدول السابع عشرة (17) يوضح مدي إمكانية إجراء التلاميذ للحركات الجسمانية بتقليد زملائهم مع إضافات ايجابية

(17)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	25	30	10	0	65
النسبة المئوية %	%38.46	%46.15	%15.38	%0	%100



الشكل (17) يمثل دائرة نسبية توضح نتائج انجاز التلاميذ للحركات الجسمانية بمحاكاة وتقليد زملائهم بكفاءة وإتقان

التحليل

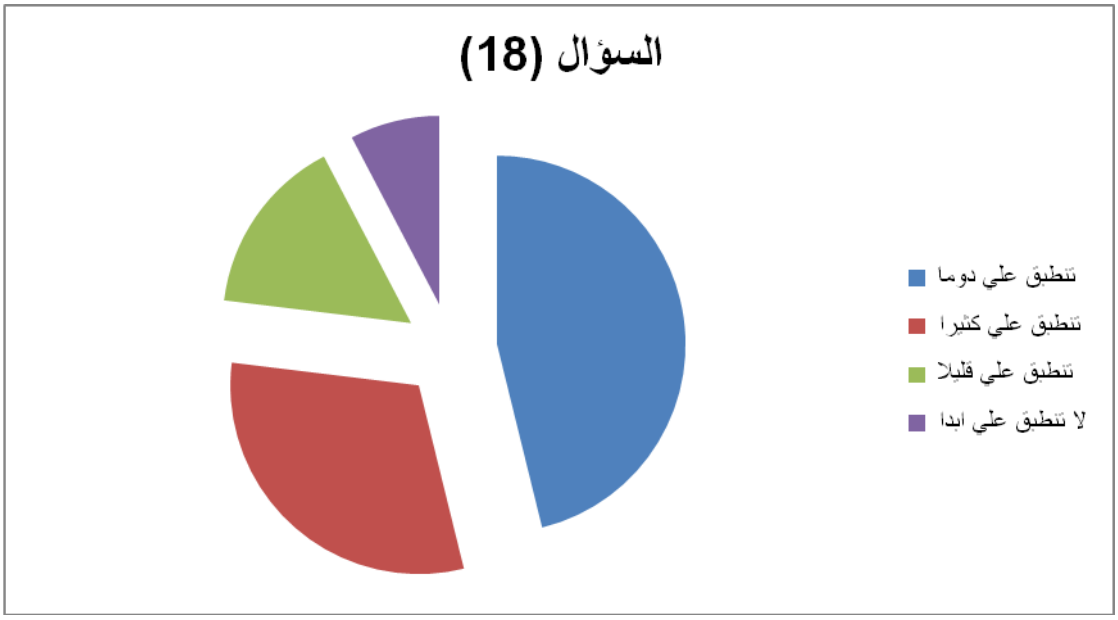
أكدت الدراسة الاستبيانية أن أغلبية التلاميذ المبحوثين يؤكدون على إمكانياتهم العالية في تقليد حركات زملائهم (46.15%)كما أن أكثر من النصف يؤكد على الحقيقة ذاتها (38.46%)

وتنفي المجموعة الأخيرة استحالة عدم التقليد (0%)

السؤال الثامن عشرة (18) أتمكن من تغيير اتجاهاتي الحركية بسرعة ودقة

الجدول الثامن عشرة (18) يوضح مدي تمكن التلاميذ من تغيير اتجاهاتهم الحركية بسرعة ودقة

(18)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	30	20	10	5	65
النسبة المئوية %	%46.15	%30.77	%15.38	%7.69	%100



الشكل (18) يمثل دائرة نسبية توضيحية لإمكانية تغيير التلاميذ لاتجاهات حركاتهم الجسمية بسرعة ودقة

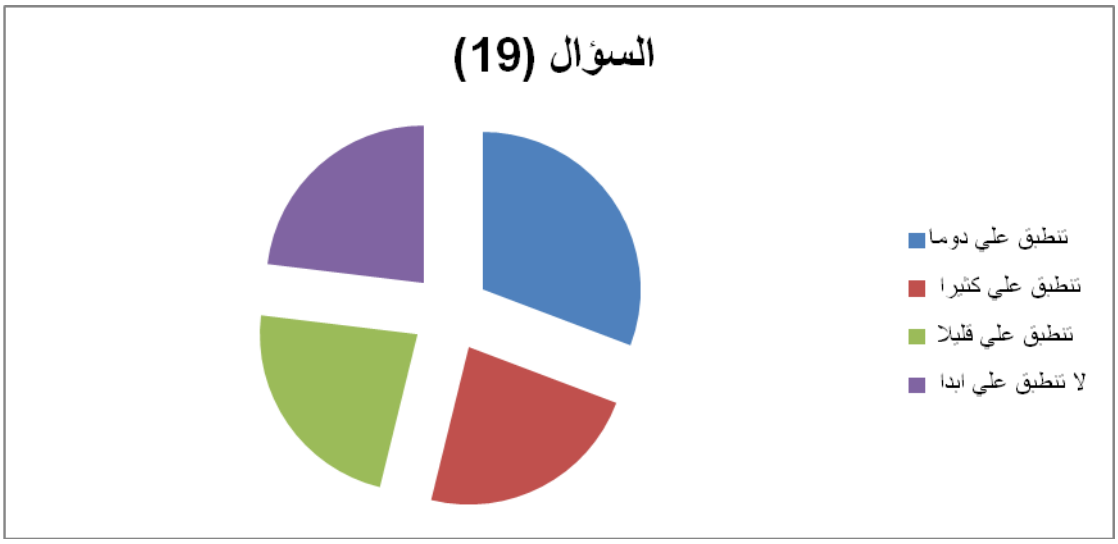
التحليل

يؤكد جميع التلاميذ المبحوثين أنه بإمكانهم تغيير اتجاهات تطبيقاتهم الجسمية بكل دقة وسرعة (46.15%) وتنضم اليهم الفئة الثانية بالتاكيد علة دقة وسرعة حركاتهم دون التاثر بالظروف (30.77%) بينما فئة قليلة لا تتجاوز (7.69%) تبين صعوبة اجراء العمليات بسرعة ودقة.

السؤال التاسع عشرة (19) عندما احكي قصصا أكون حركيا

الجدول التاسع عشرة (19) يبين مدي إمكانية التلاميذ من المزج بين السرد القصصي والحركات الجسمانية

(19)	تنطبق علي دوما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي أبدا	المجموع
التكرار	20	15	15	15	65
النسبة المئوية %	%30.77	%23.08	%23.08	%23.08	%100



الشكل (19) يمثل دائرة نسبية توضح مدي تمكن التلاميذ من الجمع بين الحكي والحركة أثناء عمليات السرد.

التحليل

توضح نتائج الدراسة الميدانية للمستجوبين تقارب التصريحات والحقائق حول إمكانية الجمع بين فعل الحكي والحركات الجسمانية (23.08%) فكانت هذه النسبة مشتركة بين الفئات الثلاث الأخيرة، مع ملاحظة ارتفاع النسبة عند الصنف الأول (30.77%) الذي يؤكد على مداومة الجمع بين الفعل والحركة.

مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج:

أصبحت الألعاب الالكترونية تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري والتربوي، فلا يخلو بيت من وجود أجهزة الكترونية متنوعة للعب الالكتروني لأغراض متنوعة ومتعددة مع هيمنة واضحة للألعاب الترفيهية على حساب الألعاب التربوية.

وقد أثبتت الدراسة الميدانية والتطبيقية مدي الانتشار الكبير للأجهزة ومدي تأثيرها المباشر في الحركات الرياضية التطبيقية وعلى الذكاء الحركي الذي يجبر التلاميذ على التقليد ومحاولة المحاكاة، سواء لتطوير الادعاءات أو انجاز كفاءات أحسن وأجود.

استنادا إلى نتائج الجدول رقم (1) والشكل البياني الموافق والذي يوضح ممارسة التلاميذ للألعاب الالكترونية خلال فترة الحجر المنزلي الصحي، فإن أعلي نسبة من المبحوثين في الثانوية (ملك بن نبي) والتي قدرت ب (30.77) ، أكدوا أنهم دائما ما يستخدمون الألعاب الالكترونية، فإلغاء كافة النشاطات والممارسات المجتمعية أما التلميذ يدفع إلى البحث عن بدائل أخرى تحاكي العالم الحقيقي خصائصه العمرية (فترة المراهقة في التعليم الثانوي) وبالتالي يلجأ إلى أسهل وسيلة يمكن أن تحقق له ذلك من جهة ويسهل الحصول عليها من جهة أخرى، وهو ما يمكن اعتباره أحد أهم السياقات التي جسدتها تصورات التطور التكنولوجي ، بحيث يسهل الاندماج مع الوقت الافتراضي فور التعرف عليه لسهولة التطبيق التصميمي الذي يأخذ بعين الاعتبار عند إنتاج التطبيقات الالكترونية.

في حين أجمع من المبحوثين على أنه أحيانا ما يستخدم تلاميذهم الالعاب الالكترونية، تليها نسبة (7.67) للذين اعتبروا أنه نادرا ما يتحقق ذلك، ويرجع ذلك لوجود بدائل اخرى للطفل تتجه نحو القدرة على إدارة وقت الفراغ بما يعزز من النشاط الحركي والذهني للتلميذ إلى جانب خصائصه التفاعلية، أ, نقص الاهتمام والانجذاب نحو الالعاب الالكترونية.

من خلال نتائج الجدول رقم (2) والشكل البياني الموافق له، يوضح الوسيلة التكنولوجية التي يمارس من خلالها التلاميذ الالعاب الالكترونية، فإن أعلى نسبة من المبحوثين والتي قدرت ب(46.15) اوضحوا أن التلاميذ يمارسون الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية وذلك يرجع الى مميزاتها التكنولوجية ذات الجودة العالية في التصميم، كما تمكن مستخدميها من الحصول على جميع التطبيقات المتاحة، اضافة الى كونها الوسيلة الاكثر شعبية على خلاف الوسائل التكنولوجية الاخرى وسهولة الحصول عليها خاصة وان بعض الدراسات كشفت انه لا علاقة للمستوى المادي والاجتماعي للافراد بامتلاكهم للهواتف الذكية، تليها نسبة

متقاربة (.23) و() لممارسة الالعاب الالكترونية عبر اللوحات الالكترونية والكمنبيوتر على الترتيب ، وهوما بمكن تفسيره بعدم انجذاب التلاميذ لهذه التكنولوجيات بسبب مميزاتها التقنية الأقل محاكاة للخصائص التقنية مقاربة بالهواتف الذكية بالإضافة إلى غلق مقاهي الانترنيت بسبب الحجر الصحي.

من خلال نتائج الجدول رقم (3) والشكل البياني الموافق له والذي يوضح المدة التي يقضيها التلاميذ في ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر عينة البحث، حيث تشير النتائج إلى أن نسبة (30.77) يمارسونها أكثر من ساعتين، وهو ما يرجع إلى غياب الناهج والبدائل الأسرية والاجتماعي أثناء فترة الحجر الصحي، وبالتالي يصبح البديل الوحيد لإدارة وقت الفراغ ووقت التدريبات الجسمية والحركية هو اللجوء إلى التصورات الافتراضية لقدرتها على محاكاة الواقع بسبب تصميماتها وسرعة تعلمها واكتساب المهارات التكنولوجية من ساعة إلى ساعتين، في حين يمارسها (6.15) أقل من ساعة، وهو ما يرجع إلى قدرة هذه الفئة على إدارة أوقات فراغ التلميذ خلال فترة الحجر الصحي المنزلي.

بناء على نتائج الجدول رقم (4) والشكل البياني الموافق له والذي يوضح أوقات ممارسة التلاميذ للألعاب الالكترونية من وجهة نظر عينة البحث، فان نسبة (46.15) يمارسونها طوال النهار، وهو ما يؤكد ميل الأطفال إلى الخصائص الافتراضية لممارساتهم، خاصة وان البيئة التكنولوجية قادرة على إتاحة خيارات عديدة أمام التلميذ حسب ما يتطلبه مستواه العمري، إضافة إلى عدم اهتمام الأسر والأساتذة والمعلمين والأولياء والمرشدين بإنتاج برامج نوعية بديلة تتجه نحو إنتاج الممارسات المفيدة بدل التراخي واللامبالاة في منح الثقة المطلقة لاستخدام الألعاب الالكترونية مما قد يحقق وينتج تبعات سلبية ووخيمة على الصحة الحركية والذهنية للمتعلم، والإدمان الذي تسبب الخمول العضلي والفكري للتلميذ المدمن على التطبيقات الالكترونية. أما نسبة (23.08) فيمارسونها في وقت الظهيرة، في حين يمارسونها (30.77) في المساء، ويمارسها (23.08) في الليل، تليها نسبة (15.38) للذين يمارسونها في الصباح، وهو ما يمكن تفسيره بعدم وجود بدائل ترفيهية أخرى.

كما أنه توجد علاقة ارتباطيه وثيقة بين روح العصر التقنية وفتوحات عوالم التقنية وثورة الاتصالات التي جعلت العالم قرية صغيرة بانتشار مختلف الألعاب الالكترونية ووسائل التواصل، حيث أنتجت الشركات الالكترونية أجهزة وبرامج وتطبيقات لتسهيل الحياة وتسهيل التعلم وتمكين الجمهور من المتعة والترفيه.

كشفت الدراسة الميدانية عن ارتفاع كبير في استخدام الألعاب الالكترونية أثناء فترة الحجر الصحي لقتل أوقات الفراغ وتعويض البرامج والدروس التي كانت تقدمها المدارس والثانويات أثناء المواعيد التربوية في الظروف العادية.

ووضحت الدراسة غياب الدور الرقابي للأسرة أو للتربويين المسئولين مما يسبب الانتشار الواسع لبرامج العنف وألعابها.

3- الاستنتاج العام:

حصلنا في نهاية دراستنا على نتائج حيث توصلنا إلى إثبات صحة وصدق الفرضيات التي طرحناها في بداية الدراسة، حيث تبين لنا أن:

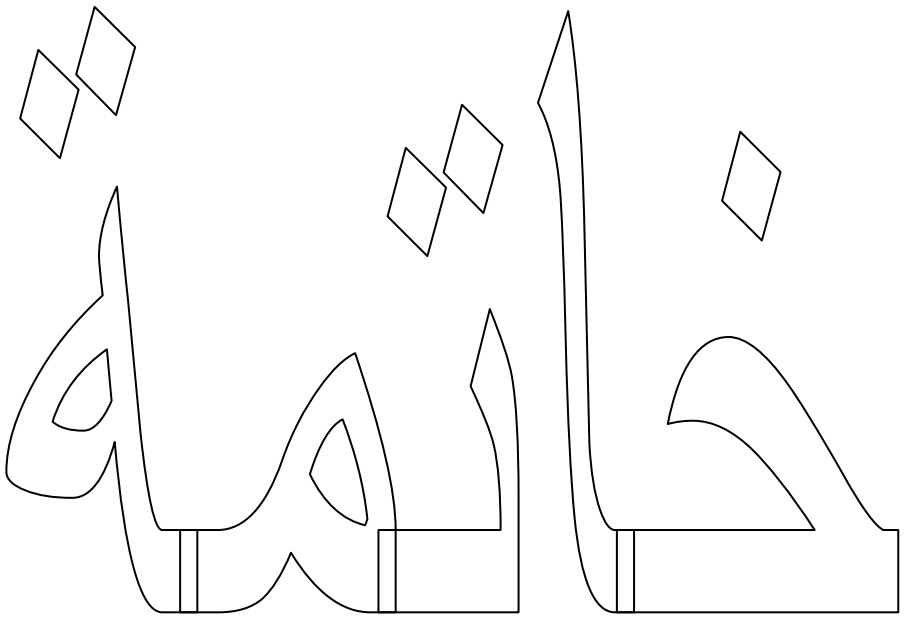
- لطلبة علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية اتجاهات مختلفة نحو التعامل مع مواقع التواصل الاجتماعي للتعلم عن بعد في ظل انتشار فيروس كورونا فيما يتعلق بالبعد المعرفي.
- لطلبة علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية اتجاهات مختلفة نحو التعامل مع مواقع التواصل الاجتماعي للتعلم عن بعد في ظل انتشار فيروس كورونا فيما يتعلق بالبعد الوجداني.
- لطلبة علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية اتجاهات مختلفة نحو التعامل مع مواقع التواصل الاجتماعي للتعلم عن بعد في ظل انتشار فيروس كورونا فيما يتعلق بالبعد السلوكي.

4- الاقتراحات والتوصيات:

من خلال ما توصلنا إليه من نتائج واستنتاجات في هذه الدراسة التي قمنا بها والتي أثبتت بأن لطلاب علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية اتجاهات مختلفة نحو التعامل مع مواقع التواصل الاجتماعي للتعلم عن بعد في ظل انتشار فيروس كورونا فيما يتعلق في كل من البعد المعرفي والوجداني والسلوكي.

ومن هذا المنطلق خرجنا بمجموعة من الاقتراحات والتوصيات:

- خلق تواصل بين طلبة معهد ع.ت.ن.ب.ر والأساتذة من أجل الجيادة في احتكاك الطلبة بالجانب الميداني وتعرفهم على أولويات الشبكة الالكترونية.
- حث الطلبة في تبني التواصل في لم الاخبار في مجال الاعلام الالكتروني (شبكات التواصل الاجتماعي).
- حث طلبة معهد ع.ت.ن.ب.ر في استغلال تكنولوجيا الاتصال الحديثة في الوصول إلى المعلومة.


خاتمة

الخاتمـــــة:

توصلت الدراسة في مرحلتها ومحطتها النهائية إلى استخلاص جملة من النتائج نجملها فيما يلي:

1- توصل البحث إلى التأكيد على الانتشار الواسع والكبير للألعاب الالكترونية نتيجة واستجابة لروح التقنية وثورة عالم الاتصالات والرقمية.

2- الارتفاع الكبير في استخدام الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي المنزلي الإرادي والإجباري للقضاء على الفراغ وملء فضاءاته وتجاوز الروتين الأسري والعائلي اليومي وتجنبا للتواصل السلبي.

3- أنتجت جائحة كوفيد – 19 سلوكيات جديدة، فبإغلاق الثانويات وحتمية التباعد الاجتماعي، تم إجبار التلاميذ على البقاء في البيوت وهذه الوضعية دفعت التلاميذ إلى البحث عن بدائل، فكانت الألعاب الالكترونية البديل الموضوعي والعقلاني للقضاء على الملل والفراغ.

4- تنوع آلات الألعاب الالكترونية وأشكالها من العاب حاسوبية إلى ألعاب عبر اللوحات الرقمية والهواتف الذكية

5- تنوع موضوعات الألعاب الالكترونية وبرامجها مع غياب كلي وبنسب مرتفعة للألعاب التربوية والتعليمية، مع هيمنة الألعاب التفاعلية الثنائية والجماعية وخاصة الرياضية منها (مقابلات كرة القدم)

6- أن الألعاب الالكترونية لا تشكل عائقا ولا حاجزا أمام انجاز الحركات الرياضية الفردية أو الجماعية، منفردين أو أما الزملاء، كما أنها تقدم إضافات ايجابية للذكاء الفطري أو المكتسب للتلميذ.

7- تسهم الألعاب الالكترونية في بعث روح المنافسة بين التلاميذ من خلال انجاز الحركات الرياضية الجماعية العلنية، كما تؤدي إلى إثبات الإرادة الذاتية في تحقيق كفاءات أنجع وأفضل من انجازات الزملاء.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

***المصادر:**

القرآن الكريم: الآية 85 من سورة الاسراء

***المراجع:**

1-أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر2008-2009.

2-الصادق، عبد الصادق حسن(2015) **التعرض لألعاب الفيديو جيم الالكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين : دراسة مقارنة بين طلاب المدار الثانوية في مصر والبحرين**، حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، ع 35 ، البحرين.

3-بشير نمرود: **ألعاب الفيديو وأثره افي الحد من ممارسة ا لنشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15)**القطاع العام رسالة ماجستير ، معهد التربية البدنية و الرياضية ، جامعة الجزائر ، الجزائر ، 2008 .

4-حسن، مرح مؤيد (2013) **ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتثيرها على الفرد.** مجلة اضاءات موصلية، العدد 75.

5-حنان عبد الحميد العناني(2008)، **علم النفس التربوي**، دار الصفاء للنشر والتوزيع ، ط4 ، عمان

6-خير الدين عويس، **اللعب وطفل ما قبل المدرسة**،الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية ، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 1997.

7-ذوقان عبيدات : **أساليب الكشف عن الذكاءات ، بروفيل الذكاء** (منشور على شبكة الأنترنت . 2005)

8-رانا ابراهيم علي : **مقياس الذكاء الجسمي الحركي على لاعبي بعض الألعاب الفردية والفرقية ،** نور بابليشينغ دار النشر- 2017.

9-رضا المسوي : **سيكوجية الذكاء والنشاط العقلي** (الشبكة الدولية 2007) .

10-سالم، أحمد محمد (2008) **المواد والأجهزة التعليمية في منظومة تكنولوجيا التعليم**. دار الزهراء. الرياض. السعودية.

11-شمس الدين جلال : **موسوعة مرجعية المصطلحات علم اللغة النفسي ، إنجليزي عربي**، مؤسسة الثقافة الجامعية الإسكندرية، 2003، ص، **معجم الغني الزاهر** 246

12-طه فرج عبد القادر : **موسوعة علم النفس و التحليل النفسي** ، دار غريب للنشر و التوزيع القاهرة .طبعة، 2،.2003.

13-عبد الغاني أبو العزم : ، مؤسسة العلي للنشر . كلية العلوم الإنسانية والآداب أغادير.

14-فتيحة كركوش، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، 2008 ، محمد سلمان فياض الخزاعلة وآخرون ، **اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية**، الطبعة الأولى ، دار صفاء للنشر و التوزيع ،عمان ، 2011 .

15-فهد الغامدي: **مقال أتعلم باللعب، شبكة الخليج الالكترونية**، السعودية ، 26 شباط ، 2009.

16-محمد، هبة مؤيد (2020)، **إدمان الألعاب الالكترونية**. مجلة البحوث التربوية والنفسية محمد محمود الحيلة، **الألعاب من أجل التفكير والتعليم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2004 .

17- مها حني الشحروري : **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)**،ط 1 ، دار الميسرة ، 2008 ، عمان.

18-هوارد جاردنر : **علاقة الذكاءات بأداء التمارين** ، (بحث منشور في شبكة الإنترنت .) 2005 .

19-نمرود بشيرة (2008) **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني**، سيدي عبد الله، الجزائر.

الملاحق

ملحق رقم 1:

مقياس موجه لتلاميذ الطور الثانوي ثانوية مالك بن بني

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة العربي التبسي – تبسة

مقياس موجه لتلاميذ الطور الثانوي ثانوية مالك بن نبي:

في إطار إنجاز مذكرة ماستر في تخصص النشاط البدني المدرسي تحت عنوان **"تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء الجسمي الحركي في ظل الحجر الصحي المنزلي لوباء كوفيد 19"**، نتقدم إليكم بهذا المقياس الذي يعالج موضوعه.

لذا نرجوا منكن الإجابة على العبارات بكل عناية، وبهذا تقدمون خدمة جليلة للبحث العلمي وللمدرسة الجزائرية بشكل عام.

ملاحظة:

الرجاء قراءة كل عبارة في الصفحات الموالية ثم الإجابة بوضع علامة (×) في الخانة التي تناسب اجابتك، مع العلم أنه ليست هناك إجابات صحيحة وأخرى خاطئة، إنما المهم هو مدى تطابق إجابتك مع رأيك.

ولكم منا جزيل الشكر والاحترام.

أ.زمالي

إعداد الطلبة:

- حاجي أكرم
- سعد الله معمر الطيب

إشراف:

مصطفى عزيزي

محمد الأمين طالب

جدول 2:

استبيان موجه لتلاميذ الطور الثانوي ثانوية مالك بن بني

ت	الفقـــــــرات	تنطبق علي دائما	تنطبق علي كثيرا	تنطبق علي قليلا	لا تنطبق علي ابدا
01	استطيع تركيز افكاري و الانتباه على جميع تحركات زملائي			X	
02	ادائي للمهارات يكون افضل عندما أكون امام زملائي			X	
03	أتميز في أداء الحركات و المهارات الجسمية التي تتطلب الانتباه				X
04	استطيع المحافظة على اتزان جسمي اثناء ادائي لبعض المهارات	X			
05	اصل الى افكاري حين أكون ممارسا لإحدى مهارات اليدوية	X			
06	اجيد المهارات التي تتطلب الدقة في عمل الاشياء			X	
07	استطيع انجاز الاعمال الدقيقة باستعمال يدي مثل الاعمال الفخارية الزخرفة النحت		X		
08	استطيع ان اؤدي المهارات المختلفة بتوافق جيد			X	
09	استعمل يدي بمهارة في عمل أشياء مثل الحيل السحرية			X	
10	اظهر حركات ابتكارية جديد عالية		X		
11	استطيع استعمال أجزاء جسمي في وقت واحد عندما يتطلب الامر ذلك				X
12	لدي مهارة في استعمال الإشارات و حركات الايدي بدقة			X	
13	اتعلم بسرعة عندما احصل على الة بدلا من الاستماع الى شخص يعلمني		X		
14	استطيع ان اعبر عن راي باستعمال حركات الجسم و تعبيرات الوجه			X	
15	بإمكاني اكتساب لعبة رياضية بسهولة		X		
16	تتبادر الى ذهني افضل الأفكار اثناء أداء الحركات الجسمية			X	
17	استعمال حركات جسمي كليا او جزئيا في تقليد بعض زملائي بكفاءة		X		
18	أتمكن من تغيير اتجاهاتي الحركية بسرعة و دقة	X			
19	عندما احكي قصصا أكون حركيا	X			

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية
لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): ..... الصفـــــــــــة: طالـــــــب جامـــــــــــــعي

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: ..... والصادرة بتاريخ: .....

المسجل بمعهد:..... :::..... قسم: .....

فرع:..... تخصص:.....

والمسجل تحت رقم التسجيل:..... سنة البكالوريا:.....

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان:

.....

.....

.....

.....

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه، وفي حالة عدم الاحترام للقواعد المشار اليها في القرار رقم:1082 المؤرخ في :27ديسمبر 2020 فإنني أتحمل مسؤولياتي والتبعات القانونية المترتبة عن ذلك.

التاريخ:.....

إمضاء المعني

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTITIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA
معهد علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية
Institute of Sciences and Technics for Sport and Physical Activities

قسم: .....

فرع: .....

تخصص:.....

إذن بالطبــع

أنا الممضي أسفله:.....

المشرف على مذكرة الطلبة : .....

الموسومة بـ :.....

.....

مذكرة لنيل شهادة : .....

أصرح بأنني أذنت بطبع المذكرة بعد إستفائها لجميع الشروط.

حرر بـ:.....

في:...../...../.....

إمضاء الأستاذ المشرف

الملخص:

شهد العالم تغيرا سريعا في ظل جائحة كورونا، مما فرض تغيرات سلوكية وتبني خيارات جديدة للتأقلم والتكيف مع نمط الحياة الجديد في ظل التباعد الاجتماعي والحجر الصحي المنزلي خوفا من العدوى وانتشار الوباء.

وكان لغلق المدارس والثانويات الأثر البالغ في حياة التلاميذ الذين سارعوا الى البحث عن إيجاد بدائل تعويضية للفراغ القاتل الذي فرض وجوده كحقيقة واقعية.

فكانت الألعاب الالكترونية بمختلف أشكالها وبرامجها وأنواعها ابتداء من الألعاب اللوحات الرقمية والهواتف الذكية بديلا موضوعيا للروتين ومحاولة للاستغلال العقلاني والتعليمي والترفيهي للوقت.

وقد أثرت هذه الألعاب سلبا وإيجابا على حياة المتمدرسين في الطور الثانوي ولكنها ساهمت في الآن نفسه في بناء ذكاءاتهم الجسمية والحركية.

الكلمات المفتاحية: العاب- الكترونية- ذكاء- جسمي – حركي- كوفيد – 19

Abstract :

The world has witnessed a rapid change in light of the Corona pandemic, which imposed behavioral changes and adoption of new options to adapt to the new lifestyle considering social distancing and Quarantine fearing infection and spread of the epidemic.

Closure of schools had a great impact on students' lives, who rushed to find compensatory alternatives to the deadly void that imposed its existence as a reality.

Electronic games in all its various forms, programs and types, starting with digital board games and smart phones, were an objective alternative to routine and an attempt to rational, educational and recreational use of time.

As a result, these games have positively and negatively affected the lives of the secondary stage students, However, at the same time, they have contributed in building their physical and kinetic intelligence.

Keywords: games- electronic- intelligence- physical- kinesthetic- Covid -19.