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

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

قسم: النشاط البدني الرياضي التربوي

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

فرع: نشاط بدني رياضي تربوي

تخصص: النشاط البدني الرياضي المدرسي

العنوان:

# أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي

## دراسة ميدانية ببعض إبتدائيات بلدية الشريعة

إعداد الطلبة:

سعدي علي

زرفاوي مراد

إشراف:

الدكتور: ناجم نبيل

لجنة المناقشة:

| الاسم واللقب | الرتبة | الصفة |
|---|---|---|
| حاجي فيصل | أستاذ محاضر أ | رئيسا |
| ناجم نبيل | أستاذ محاضر أ | مشرفا ومقررا |
| حمداوي سفيان | أستاذ محاضر ب | ممتحنا |

السنة الجامعية: 2025/2024

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي، تبسة
CHAHID CHEIKH 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 الرياضي 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:**

# أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي

## دراسة ميدانية ببعض إبتدائيات بلدية الشريعة

إعداد الطلبة:

**سعدي علي**

**زرفاوي مراد**

**إشراف:**

**الدكتور: ناجم نبيل**

لجنة المناقشة:

| الاسم واللقب | الرتبة | الصفة |
|---|---|---|
| حاجي فيصل | أستاذ محاضر أ | رئيسا |
| ناجم نبيل | أستاذ محاضر أ | مشرفا ومقررا |
| حمداوي سفيان | أستاذ محاضر ب | ممتحنا |

**السنة الجامعية: 2025/2024**

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي، تبسة
CHAHID CHEIKH 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 الرياضي 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:**

# أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي

## دراسة ميدانية ببعض إبتدائيات بلدية الشريعة

إعداد الطلبة:

**سعدي علي**

**زرفاوي مراد**

**إشراف:**

**الدكتور: ناجم نبيل**

لجنة المناقشة:

| الاسم واللقب | الرتبة | الصفة |
|---|---|---|
| حاجي فيصل | أستاذ محاضر أ | رئيسا |
| ناجم نبيل | أستاذ محاضر أ | مشرفا ومقررا |
| حمداوي سفيان | أستاذ محاضر ب | ممتحنا |

**السنة الجامعية: 2025/2024**

# شكر وعرفان

الحمد لله حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه.

الحمد لله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل المتواضع، ونسأله أن يجعله نافعاً ومرجعاً يستفيد منه كل مهتم، وأن يكتب له القبول والتوفيق

أتقدّم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان إلى الأستاذ الدكتور ناجم نبيل على ثقته وتفضله بقبول الإشراف على هذا البحث رغم إنشغالاته العلمية والعملية، وهو ما يعكس حرصه على دعم طلبته وتقديره للعلم والعمل، فله منا كل التقدير والعرفان.

كما نتوجّه بخالص الشكر والتقدير إلى لجنة المناقشة كل بإسمه ورتبته على قبولهم مهمة المناقشة وما بذلوه من وقت وجهد في قراءة هذا العمل ومناقشته.

ولا يفوتنا أن نعبّر عن شكرنا وامتنانا لجميع الأساتذة الذين كان لهم دور في تكويننا العلمي طيلة سنوات الدراسة الجامعية وما قدموه لنا من توجيه ودعم.

كما لا ننسى كل من قدّم لي يد العون والمساندة، سواء بكلمة طيبة أو نصيحة صادقة أو تشجيع خالص، من قريب أو بعيد.

ونسأل الله أن يجزي الجميع خير الجزاء، وأن يوفقهم لما يحب ويرضى، وأن يجعل العلم نوراً في دروبهم، وفتحاً لهم في الدنيا والآخرة

# قائمة المحتويات


| المحتويات | الصفحة |
|---|---|
| شكر وعرفان | أ |
| قائمة المحتويات | ب |
| قائمة الجداول | هـ |
| قائمة الاشكال | و |
| مقدمة | 01 |
| **الفصل الأول: الإطار العام للدراسة** | |
| 1. إشكالية البحث | 05 |
| 2. فرضيات البحث | 06 |
| 1.2. الفرضية الرئيسية | 06 |
| 2.2. الفرضيات الجزئية | 07 |
| 3. اهداف البحث | 07 |
| 4. أهمية البحث | 07 |
| 5. المصطلحات الإجرائية للبحث | 08 |
| 1.5. مفهوم الأثر | 08 |
| 2.5. مفهوم الإدمان | 08 |
| 3.5. مفهوم الألعاب الالكترونية | 09 |
| 4.5. مفهوم الهواتف الذكية | 10 |
| 5.5. مفهوم الذكاء | 10 |
| 6.5. مفهوم الذكاء الجسمي الحركي | 11 |
| 6. صعوبات البحث | 12 |
| **الفصل الثاني: الخلفية النظرية والدراسات السابقة** | |
| تمهيد | 15 |
| I. الخلفية النظرية | 16 |

| | |
|---|---|
| 1. الإدمان على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية | 16 |
| 2. مجالات الألعاب الالكترونية | 18 |
| 3. أنواع الألعاب الالكترونية | 19 |
| 4. واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر | 20 |
| 5. أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية | 21 |
| 6. الاثار الناتجة عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية | 22 |
| 7. النظريات المفسرة للعب | 23 |
| 8. الذكاء الجسمي الحركي | 24 |
| 9. سمات أصحاب الذكاء الجسمي الحركي | 25 |
| 10. نظريات الذكاء الجسمي الحركي | 29 |
| II. الدراسات السابقة | 31 |
| 1. دراسة بن وعراب دلال 2024/2023 | 31 |
| 2. دراسة نويشي فاطمة الزهراء 2014 | 31 |
| 3. دراسة نعيم بوعموشة 2023 | 31 |
| 4. دراسة سيرين حسن محمد أحمد 2023 | 32 |
| **الفصل الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية** | |
| تمهيد | 35 |
| 1. الدراسة الإستطلاعية | 36 |
| 2. المنهج المتبع | 36 |
| 3. مجتمع الدراسة وعينة البحث | 37 |
| 4. مجالات البحث | 38 |
| 5. ضبط متغيرات الدراسة | 38 |
| 6. أدوات الدراسة | 39 |
| 7. الوسائل الإحصائية | 44 |

## قائمة المحتويات


| | |
|---|---|
| خلاصة | 45 |
| **الفصل الرابع: عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة** | |
| تمهيد | 47 |
| 1. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرئيسية | 48 |
| 2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضيات الجزئية | 50 |
| 1.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى | 50 |
| 2.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية | 52 |
| 3.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة | 53 |
| 4.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الرابعة | 54 |
| خلاصة | 56 |
| الخاتمة | 58 |
| التوصيات والإقتراحات | 60 |
| قائمة المراجع | 62 |
| الملاحق | |
| ملخص الدراسة | |

## قائمة الجداول


| الرقم | عنوان الجدول | الصفحة |
|---|---|---|
| 1.2 | المؤشرات الدالة على الذكاء الجسمي الحركي | 24 |
| 2.3 | يمثل توزيع افراد عينة الدراسة حسب كل مجموعة | 37 |
| 3.3 | يبين الإطار الزماني للدراسة | 38 |
| 4.3 | التوزيع حسب أبعاد المقياس | 39 |
| 5.3 | يبين معاملات الصدق البنائي لمقياس الذكاء الجسمي الحركي | 40 |
| 6.3 | يمثل صدق التمييزي بطريقة صدق المقارنة الطرفية | 41 |
| 7.3 | يمثل معامل ثبات بطريقة ألفا كرونباخ | 41 |
| 8.3 | يبين توزيع حسب أبعاد الإستبيان | 42 |
| 9.3 | يبين معاملات الصدق البنائي لإستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية | 43 |
| 10.3 | يمثل الصدق التمييزي بطريقة صدق المقارنة الطرفية | 43 |
| 11.3 | يمثل معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ | 44 |
| 12.3 | يوضح الوسائل الإحصائية المستعملة | 44 |
| 13.3 | يوضح نسب ودرجات إدمان العينتين التجريبية والضابطة قبل وبعد إجراء الدراسة الأساسية | 48 |
| 14.4 | يوضح الفروق الإحصائية في مستوى الذكاء الجسمي الحركي في الإختبارين القبلي والبعدي للعينتين التجريبية والضابطة | 49 |
| 15.4 | يوضح الفروق الإحصائية في مستوى الذكاء الجسمي الحركي في الإختبار البعدي للعينتين التجريبية والضابطة | 49 |
| 16.4 | يمثل المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ونتائج إختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير المرونة | 50 |

| | | |
|---|---|---|
| 17.4 | يمثل المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ونتائج إختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير الأصالة | 52 |
| 18.4 | يمثل المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ونتائج إختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير الإعتمادية | 53 |
| 19.4 | يمثل المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ونتائج إختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير المواظبة | 54 |


## قائمة الأشكال


| الرقم | عنوان الأشكال | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | يمثل الوسائل والإستراتيجيات التعليمية بالذكاء الجسمي الحركي | 27 |

# مقدمة

إن العالم اليوم هو عالم المعرفة سريع التغير تتحكم فيه التكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وتتعقد المشكلات في مختلف جوانب الحياة الاجتماعية والاقتصادية وغيرها، فالقادة والساسة وقادة المجتمع والمربون وأولياء الأمور يواجهون مشكلات غير مسبوقة تتعلق بكيفية إعداد أطفال اليوم لمواجهة تحديات عالم الغد، حيث أن النجاح في مواجهة تلك التحديات لا يعتمد على الكم المعرفي فالمعارف البشرية تتضاعف كل ثلاث إلى خمس سنوات، كما يشير إلى ذلك علماء المستقبل، وإنما يعتمد على القدرة على الإسهام في إنتاج المعرفة وعلى كيفية استخدامها وتطبيقها وحل المشكلات بكفاءة وسرعة، وقد بدأ يتشكل في العقد الأخير من القرن الماضي عالم جديد ومن المتوقع أن يتابع تشكله في العقدين القادمين من الألفية الثالثة، ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها: ظهور الحواسيب، وانطلاقة عقد الدماغ، وتفجر الثورة التكنولوجية وانكماش العالم بتقلص المسافات وسهولة الاتصالات وانسياب المعلومات من خلال الانترنيت والفضائيات.

وكنتيجة للطفرة التي عرفها العالم في مجال تطور تكنولوجيات الاتصال الحديثة خلال القرن العشرين وما تبعه من تطور متسارع في القرن الواحد والعشرين، فقد تغيرت حياة الأفراد والمجتمعات وأصبح المعطى التكنولوجي ثابتا من الثوابت التي يصعب الاستغناء عنها في حياة الأفراد في المجتمع، ومن بين أهم فئات المجتمع نجد فئة الأطفال التي تأثرت بدورها بالتحولات التكنولوجية والرقمية التي عرفها العالم فمع التطورات التكنولوجية الهائلة التي شهدها العالم في السنوات الأخيرة وتوفر الوسائط والوسائل الإلكترونية أصبح الطفل يقضي معظم أوقاته أمام هذه الأجهزة التي جعلت حياته أكثر متعة ونضجا في جميع المجالات وبخاصة في مجال اللعب، حيث ظهرت الألعاب الإلكترونية وتطورت تطورا سريعا وتنوعت تنوعا كبيرا وأصبحت تجذب عددا من الأطفال الذين تعودوا على استخدام مختلف الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة، خصوصا مع ظهور الأنترنيت التي سمحت لهم بالاطلاع والولوج إلى كل ما هو جديد في هذا المجال، وبهذا أصبح للألعاب الإلكترونية دورا مؤثرا في حياة ويوميات الأطفال في مختلف دول العالم.

وقد تطور اللعب بصورة متوازية مع تطور المجتمعات وانتقل من صوره البسيطة المتمثلة في الألعاب الخشبية والورقية وألعاب الدمى إلى اعقد صورها وهي الألعاب الإلكترونية بإستخدام الهواتف الذكية، حيث أن الألعاب الإلكترونية ليست نجاحا تجاريا فقط إنما تمثل ظاهرة مجتمعية ولا تتعلق أيضا بظاهرة عرضية كأية موضة إن الكثير من أولياء الأمور والمربين والمثقفين يعتقدون أن هذه الألعاب تمثل عائقا أمام قيام الأطفال والمراهقين بواجباتهم المدرسية، فهي تعزلهم عن العالم داخل فضاء إلكتروني منغلق على نفسه فهو يمثل نوعا جديدا من الإدمان.

أما فيما يخص اعتبر جاردنر أن للذكاء أنواع متعددة وهي: الذكاء الاجتماعي، والذكاء اللغوي، الذكاء المنطقي، الذكاء الشخصي، الذكاء البصري، الذكاء الروحي وأخيرا الذكاء الجسمي الحركي وهو ومحل الدراسة الحالية، حيث عرفه جاردنر بأنه الخبرة في استخدام الفرد لجسمه للتعبير عن الافكار والمشاعر كما يبدو في أداء الممثل، والرياضي الراقص وسهولة استخدام اليدين في تشكيل الاشياء كما يبدو في أداء النحات الميكانيكي

والجراح، ويتضمن هذا الذكاء مهارات جسمية معينة مثل التآزر، التوازن، والمهارة والقوة، والمرونة، والسرعة وهكذا لأن هذه النظرية أوضحت التفوق الرياضي على أنه ذكاء جسمي حركي وليس موهبة كما كان يسمى في السابق.

فأتت هذه الدراسة لدراسة أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي:

حيث إشتملت الدراسة على أربعة فصول وهي:

**الفصل الأول: الذي وضح الإطار العام للدراسة وفيه تم تحديد التساؤلات، الفرضيات، أهداف الدراسة، بالإضافة إلى التحديد الإجرائي للمصطلحات والصعوبات.**

**الفصل الثاني: الخلفية النظرية والدراسات السابقة والذي تضمن الإدمان على الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية والذكاء الجسمي الحركي والدراسات السابقة.**

**الفصل الثالث: الذي تضمن الإجراءات الميدانية للدراسة.**

**الفصل الرابع: الذي تضمن عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة.**

# الجانب التمهيدي

# الفصل الأول

# الإطار العام للدراسة

## 1. إشكالية البحث:

لقد تطورت أساليب اللعب والترفيه مع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع، فظهرت الألعاب الإلكترونية والتي وجدت سوقا رائجا نظرا لما تتسع به من اقبال لدى الأطفال، وأصبحت تأخذ حيز من أوقاتهم في سلوكهم وأخلاقهم وتطورت هذه الألعاب حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر، فحملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والإتصال موجة الألعاب الالكترونية إحدى الأساسيات الموجودة في أجهزتنا، حيث وجد الآباء والأمهات أنفسهم أمام معادلة صعبة، إما حرمان أبناءهم أو وضع وحت محدد لهم، فالألعاب الالكترونية اليوم أصبحت أعز أصدقاء الطفل.

إن المشكلة ليست في استخدام الانترنت أو الألعاب الالكترونية ولكن الحقيقة في كم الوقت الذي يقضيه الطفل في الاستخدام ومدى تأثير ذلك على جسم الطفل وعقله وشخصيته وسلوكه وما مدى تعلقه بها وهل وصل إلى حد عدم الاستغناء عنهم أي الإدمان؟

لذلك تشير بعض الدراسات إلى أن الأفراد يقضون في ممارسة الألعاب الالكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة اليومية المختلفة مما يتسبب لهم إضطرابات الإدمان على الألعاب الالكترونية وكانت النظرة لهذا الاضطراب في السابق هي ادمان الألعاب التقليدية عبر الأنترنت من خلال الحاسوب المكتبي، ومع التطور لتقنية الأجهزة المحمولة، ثم نقل العديدة من وظائف أجهزة الكمبيوتر وتطبيقات الألعاب الالكترونية ظاهرة أكثر تطورا يعتمد فيها المستخدمون بشدة على الألعاب الالكترونية بالهواتف الذكية ويستمرون في لعبها مرارا وتكرارا على مدار فترات طويلة. (حسن محمد أحمد، 2023، صفحة 169)

وقد تسببت سهولة تداول الألعاب الالكترونية بالهواتف الذكية في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تؤدي إلى الإدمان وبالتالي مشاكل صحية ونفسية أكثر حدة، حيث أن نسبة 46 % من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في العالم إدمان على الأنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها، والإستخدام المتزايد يؤدي بالطفل الى ان يصبح مدمنا، حيث يفقد السيطرة على دوافعه كما هو الحال على مختلف أنواع الإدمان، لذلك تتزايد لديه صعوبة التكيف الاجتماعي. (حسن محمد أحمد، 2023، صفحة 166)

كما أكدت دراسة من محمود عبد اللطيف ان ادمان الألعاب في السنوات الأخيرة أصبح قضية دولية، ويرجع ذلك الى وجود العديد من المدمنين اللذين توفوا من الإرهاق بعد اللعب لأيام متتالية دون فترات راحة، وبعد وفاة العديد في مقاهي الأنترنت بسبب أمراض قلبية رئوية، حيث يعتبر الادمان على الألعاب الالكترونية أخطر مشاكل الصحة، وقد أكد علماء النفس والاجتماع على خطورة هذه الألعاب الحديثة، فاليوم تعلم الأطفال أساليب الجريمة أو فنونها أو حيلها، فهي تنمي في العقل قدرات ومهارات آلتها العنف ونتيجتها الجريمة ويكتسبها من خلال الاعتياد على ممارستها وادمانها. (حسن محمد أحمد، 2023، صفحة 166)

كما توصلت دراسة (مرح مؤيد، 2013، صفحة 31) أن هناك العديد من الأثر السلبي الذي ينعكس من امان الأطفال على الألعاب الالكترونية تتمثل في اهمال الواجبات المدرسية، كما تؤدي الى الانفصال الاجتماعي بين افراد الاسرة، كما أن أفكرا الألعاب الالكترونية المعروضة تتعارض مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا.

ومع ذلك فإن الألعاب الالكترونية أحد الأمور التي يتسابق الآباء لتوفيرها لأطفالهم أثناء مراحل التعليم، سواء الطور الإبتدائي أو باقي الأطوار ظنا منهم أنهم حققوا جانب من الرفاهية أو تشجيعهم ومكافئتهم لمواصلة الدراسة، دون التفكير في أبعادها الأخرى ومدى تأثيرها على الذكاء والقدرات الذهنية والجسم وحدوث اضطرابات فيه والحركات التي يستعملها خلال مساره الدراسي في الطور الإبتدائي وباقي الاطوار التعليمية.

وبناءا على ما سبق ذكره نطرح التساؤل الرئيسي التالي:

- ✓ هل يؤثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي؟

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

- ✓ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى المرونة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي؟
- ✓ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الأصالة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي؟
- ✓ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الاعتمادية لدى تلاميذ الطور الإبتدائي؟
- ✓ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى المواظبة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي؟

## 2. فرضيات البحث:

### 1.2. فرضية الرئيسية:

يؤثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية سلباً على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.

### 2.2. الفرضيات الجزئية:

- ✓ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى المرونة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الأصالة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الاعتمادية لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى المواظبة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.

## 3. أهداف البحث:

- ✓ التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى المرونة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الأصالة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الاعتمادية لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى المواظبة لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.
- ✓ التعرف على تأثير إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.

## 4. أهمية البحث:

- ✓ ترجع أهمية الدراسة إلى أهمية الموضوع الذي نتناوله وهو أثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من حيث حداثته وانتشاره بين التلاميذ في مختلف المراحل الدراسية وخاصة الطور الإبتدائي.
- ✓ كما يمكن أن تكون هذه الدراسة كانطلاقة لدراسات جديدة حول موضوع أثر امدان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي والحركي.
- ✓ إضافة الى أن هذه الدراسة تبرز أثر هذه الظاهرة على التلاميذ ويجعلها أكثر تحكما فيها مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها.

- ✓ تسليط الضوء على ادمان الألعاب الالكترونية لدى مرحلة الطور الإبتدائي باعتباره مشكلة لابد من وجود حل لها.
- ✓ لفت انتباه الآباء لمخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية عبر مختلف الأجهزة الحديثة والمختلفة وخاصة الهواتف الذكية والاهتمام أكثر بتلاميذ الطور الإبتدائي الذين يعانون من الإدمان عليها.
- ✓ تقديم مجموعة من النتائج والتوصيات والمقترحات للأسرة فيما يتعلق بالأدوار التربوية المعاصرة في مواجهة إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية ومدى تأثيرها على الذكاء الجسمي والحركي في أهم مرحلة من مراحل العملية التعليمية التعلمية في المسار الدراسي للطور الإبتدائي.

**5. المصطلحات الإجرائية للبحث:**

**1.5. مفهوم الأثر:**

- ✓ **التعريف الاصطلاحي:**

هو مقدار التغيير الذي يطرأ على المتغير التابع بعد تعرضه للمتغير المستقل. (بن وعراب، 2023-2024، صفحة 9)

- ✓ **التعريف الاجرائي:**

هو التغيير المعرفي او النفسي او الحركي المقصود الذي يحدث عند طلاب المجموعتين التجريبية التي تدرس الادب والنصوص بواسطة استراتيجية التعلم التماثلي والمجموعة الضابطة، وسيتم التعرف على ذلك عن طريق الاختبار البعدي. (شحاتة و النجار ، 2003، صفحة 22).

**2.5. مفهوم الإدمان:**

- ✓ **التعريف الإصطلاحي:**

بأنه الحاجة الجسمية والنفسية لعقار ما، بحيث يشعر المدمن برغبة قهرية للعقار ، كما انه يضطر إلى أن يزيد الجرعة كي يؤدي العقار التأثير المرغوب، كما أنه بدون العقار يعاني المدمن من آلام فسيولوجية تسمى بأعراض الانسحاب، وعادة يضر نفسه والمجتمع في حالة استمراره لتعاطي المخدرات والإدمان هو التعاطي المتكرر للمخدر ، بحيث يصبح دم الفرد متعطشا إلى هذا المخدر بأي ثمن وفي أي وقت. (بوعموشة، 2023، صفحة 505).

- ✓ **التعريف الإجرائي:**

هو حالة نفسية وأحيانا جسمية تنجم عن التفاعل الذي يتم بين العضوية الحية والدواء أو المخدر ، يتصف هذا التفاعل بحدوث إستجابات سلوكية، وأخرى تتضمن صفة الجبر والقهر الذاتي في تناول المادة

الإدمانية تناولا مستمرا أو متقطعا وذلك من أجل الحصول على تأثيراته النفسية المرغوبة، أو في بعض الأحيان لتجنب الإنزعاج النفسي أو العضوي الناجمان عن تناوله لسبب من الأسباب. وفي تعاطي المادة المحدثة للتعود يحدث ما نسميه بالتحمل، أي حاجة المتعاطي إلى زيادة الجرعة مع الزمن، وقد لا يحدث ذلك، وهذا يتقرر حسب نوعية المادة المخدرة التي يتعاطاها الفرد. (تيايبية، 2019، صفحة 15)

كما يعرف الإدمان بأنه "المداومة على تعاطي مواد معينة، أو القيام بنشاطات معينة لمدة طويلة، بقصد الدخول في حالة من النشوة أو استبعاد الحزن والاكتئاب". (بوعموشة، 2023، صفحة 506)

ويعرف إدمان الهاتف الذكي بأنه نوع من الإدمان السلوكي المرتبط بمجموعة من الأعراض السلبية مثل تجاهل العواقب الضارة والانشغال، وعدم القدرة على التحكم في الرغبة، وفقدان الانتاجية والشعور بالقلق والضياع".

التعريف الإجرائي: يقصد بالإدمان في هذه الدراسة الدرجة التي يتحصل عليها المبحوث مستخدم الهاتف الذكي من خلال الاستبيان.

### 3.5. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

✓ **التعريف الإصطلاحي:**

الألعاب الإلكترونية هي برامج حاسوبية يتم كتابتها بإستخدام إحدى لغات البرمجة مثل لغة "سي" أو "فيجوال بيسك". تشغل هذه البرامج إما على الحاسوب الشخصي العادي أو على أجهزة ألعاب محددة مثل بلايستيشن أو إكس بوكس. يمكن القول ان الألعاب الإلكترونية، كغيرها من وسائل الإعلام، تحمل في طياتها ثقافة مصمميها وأفكارهم ومعتقداتهم.

✓ **التعريف الإجرائي:**

وتعرف الألعاب الإلكترونية أيضا بأنها أكثر من مجرد تصور، فهي تتجاوز مجرد الظاهر ويسميها الخبير الاقتصادي إي دور كاسترو نوفا نزوحاً جماعياً إلى أماكن اللعب الافتراضية"، يختار ملايين الأشخاص حول العالم الخروج من الواقع لفترات زمنية أكبر عن طريق هذه الألعاب الإلكترونية.

وكما أشارت دلال عبد العزيز، تمثل الألعاب الإلكترونية ألعاب العصر الحديث وتطورات التكنولوجيا السمعية البصرية تعتمد على الأبعاد الثلاثية لأحداث واقعية تجعل المستخدم يشعر وكأنه جزء من اللعبة. (بن وعراب، 2023-2024، صفحة 11).

**4.5. مفهوم الهواتف الذكية:**

✓ **التعريف الإصطلاحي:**

يعرف الهاتف الذكي بأنه "جهاز محمول يعمل وفق نظام تشغيل متطور يمزج بين تقديم خدمات الهواتف التقليدية والحواسيب الشخصية بطريقة احترافية تتيح لمستخدميه تلقي المعلومات والتواصل مع الناس وإنجاز المهمات المختلفة". (قواسمية، 2021-2022، صفحة 23)

✓ **التعريف الإجرائي:**

فالهواتف الذكية هي "الهواتف المحمولة المتقدمة التي لديها إمكانيات متعددة مثل: الكاميرا، ومشغل الموسيقى، ومسجل الصوت، والمساعد الرقمي الشخصي، فتقترب من مستوى تعقيد أجهزة الكمبيوتر لأن لديها تطبيقات مماثلة مثل معالجة كلمات الهاتف المحمول وجداول البيانات والبريد الالكتروني والانترنت، وقد أدى ارتفاع مستوى تفاعل هذه الهواتف المحمولة إلى تصنيفها على أنها هواتف ذكية.

ويعرف فضيل دليو الهاتف الذكي بأنه "عبارة عن جهاز اتصال صغير الحجم مربوط بشبكة الاتصالات اللاسلكية والرقمية تسمح ببث واستقبال الرسائل الصوتية والنصية والصور عن بعد وبسرعة فائقة". (بوعموشة، 2023، صفحة 506)

**5.5. مفهوم الذكاء :**

✓ **التعريف الإصطلاحي:**

الذكاء هو القدرة على التعلم واكتساب الخبرات، وحسن التكيف مع المواقف المختلفة، وإدراك العلاقات بين الأشياء، واستخدام التفكير المنطقي في حل المشكلات. (زيتون، 2021، صفحة 32)

✓ **التعريف الإجرائي:**

يعرفه بورنج بأنه: "الذكاء هو امكانية الاداء الجيد القابل للقياس في اختبارات الذكاء" او "الذكاء هو ما تقيسه اختبارات الذكاء". (الجامعة المستنصرية، 2025، صفحة 2).

على الرغم من البحث الطويل على مر التاريخ والنقاش لا يوجد تاريخ موحد للذكاء حيث عرفه "استيرن" على انه التكيف العقلي مع ظروف الحياة الجديدة وحل مشكلاتها، والذكاء هو قدرة الفرد على التكيف مع الإجراءات المتخذة وتشمل هذه القدرة حل المشاكل وتوجيه الأفكار والعمل والتعلم.

وعرفه "بن جورتزل" عن قاموس كلوردس: هو القدرة على استخدام المعرفة والفهم والذاكرة من اجل حل المشاكل التي تواجه الفرد والتكيف مع المواقف الجديدة. (لحمر، 2023-2024، صفحة 9)

على الرغم من البحث الطويل على مر التاريخ والنقاش لا يوجد تاريخ موحد للذكاء حيث عرفه "استيرن" على انه التكيف العقلي مع ظروف الحياة الجديدة وحل مشكلاتها، والذكاء هو قدرة الفرد على التكيف مع الإجراءات المتخذة وتشمل هذه القدرة حل المشاكل وتوجيه الأفكار والعمل والتعلم.

وعرفه "بن جورتزل" عن قاموس كلوردس: هو القدرة على استخدام المعرفة والفهم والذاكرة من اجل حل المشاكل التي تواجه الفرد والتكيف مع المواقف الجديدة. (لحمر، 2023-2024، صفحة 9).

**6.5. مفهوم الذكاء الجسمي الحركي:**

✓ **التعريف الإصطلاحي:**

تعريف الذكاء الجسمي الحركي الذكاء الجسمي الحركي هو أحد أنواع الذكاءات المتعددة التي اقترحها هاورد غاردنر، ويشير إلى قدرة الفرد على استخدام جسده أو أجزاء منه (مثل اليدين أو القدمين بمهارة عالية في التعبير أو الأداء أو الإنتاج، ويشمل ذلك التناسق الحركي، والتحكم في الحركات الدقيقة، واستخدام الجسم كوسيلة لحل المشكلات أو لتحقيق أهداف معينة. (Grander, 2022, p. 28)

وقد عرفه غاردنر حديثا (2022) في أحد أبحاثه المتعلقة بتطبيقات الذكاءات المتعددة في التعليم الحركي بأنه: "القدرة على التحكم في الحركات الجسدية بدقة، واستخدام المهارات الحركية الكبرى والدقيقة في تنفيذ الأنشطة البدنية أو التعبيرية أو الإبداعية التي تتطلب تكاملاً بين العقل والجسم".

✓ **التعريف الإجرائي:**

هو طاقة ديناميكية نامية أو قدرة بيولوجية وهي ناتج تفاعل تكوينات جسمية وحركية وظروف بيئية، وتعني قدرة الفرد على الاستخدام الأمثل لجسمه وحركاته، والأفراد الذين يمتلكون ذكاء جسمي حركي عالي يمكنهم القيام بتطبيق مختلف المهارات الحركية والحركات الإيقاعية المتناسقة بانسيابية عالية، ويتميزون بالتوافق والمرونة والتوازن والسرعة.

ويعد الذكاء الجسمي الحركي القدرة على استخدام الجسم بحساسية وفعالية عالية حيث يمكن الأفراد من استخدام أحد أجزائه أو الجسم كله في أداء أو القيام بمهارة حركية أي التوافق بين العقل والجسد لتفسير الأشياء المادية ومعالجتها. (لحمر، 2023-2024، صفحة 10)

إجرائيا هو كفاءة العداء على التحكم في حركات جسمه وتوظيفها بصورة إبداعية في سباق 110 متر حواجز أثناء اجتاز الحاجز.

### 6. صعوبات البحث:

لا يخلوا أي بحث علمي من بعض المشاكل والصعوبات المتمثلة في عملية جمع المعلومات وتنظيمها وتقويمها وتحليلها، ففي هذا البحث واجهتنا بعض الصعوبات نختصرها فيما يلي:

- ✓ قلة المراجع المتخصصة في موضوع الدراسة والمتعلق بتأثير ادمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي وهذا لحداثة الموضوع.
- ✓ من جهة أخرى صعوبة حصر هذه التكنولوجيا وجمعها لحداثتها وكونها عديدة ومتنوعة وقد أصبحت تغزو هواتف الشباب بشكل كبير .

# الجانب النظري

# الفصل الثاني

# الخلفية النظرية والدراسات السابقة

## تمهيد

التكنولوجيا سيف ذو حدين نعمة ونقمة، ولقد سمع الكثيرون منا هذه الجملة مرة واحدة على الأقل في حياتهم، ومع ذلك يرى الكثيرون من الناس الخير في التكنولوجيا أكثر بكثير مما يرون فيها من سوء وشر، خاصة لدى الأطفال الذين لا يعرفون مدى سلبيتها فيما تقدمه لهم من ألعاب أين ولفترة وجيزة يبدأ الإدمان من جرعة بسيطة، حين يتعرف الطفل في سن مبكرة على هذه الألعاب، ثم يتطور الأمر، ويبدأ في قضاء المزيد والمزيد من الوقت منغمسا فيها حتى يصل الأمر في نهاية المطاف إلى نقطة متطرفة، فيهمل دراسته، بل وحتى قطع العلاقات مع عائلاتهم تماما، وحبس أنفسهم في غرفهم ليبقوا وحيدين مع ألعابهم.

## I. الخلفية النظرية

### 1. الإدمان على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية:

يعد اللعب ميلا فطريا ونشاطا مهما يمارسه الفرد وله تأثيرات متنوعة على كل من النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي والحركي واللغوي. وقد ارتبط مفهوم اللعب منذ القدم بالنشاط الحركي واستخدام الألعاب البسيطة، إلا أنه مع التطور العلمي والثورة التكنولوجية تغيرت صورته، إذ تعد الألعاب الالكترونية من أهم ظواهره والشيء الذي رافق ذلك هو الإقبال المتزايد لمختلف فئات المجتمع على هذه الألعاب رغم علمهم بالآثار التي قد تنجم عنها سواء على الجانب الصحي أو القيمي أو السلوكي.

ويبين مكجنويل في دراسته أن الأفراد يقضون في الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة، ومع وصول الفرد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب. هذه الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب اضطراب "إدمان الألعاب الالكترونية".

وكانت النظرة لهذا الاضطراب في السابق هي إدمان الألعاب التقليدية عبر الإنترنت من خلال الحاسوب المكتبي ولكن ومع تطور تقنية الأجهزة المحمولة، تم نقل العديد من وظائف أجهزة كمبيوتر وتطبيقات الألعاب إلى أجهزة محمولة مثل ipad والهاتف الذكي، وأصبحت مشكلة إدمان ألعاب المحمول ظاهرة أكثر تطورا يعتمد فيها المستخدمون بشدة على ألعاب الفيديو بالجوال ويستمرون في لعبها مرارا وتكرارها على مدار فترة طويلة نسبيا. (عصماني، 2023، صفحة 879)

وتضيف دراسة لي، كيم (2017) ان سهولة تداول الألعاب بالمحمول ساهمت في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان وبالتالي مشاكل صحية نفسية أكثر حدة. حيث إن نسبة 42 % من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في العالم في حالة إدمان على الإنترنت وهذه نسبة لا يستهان بها، والاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص إلى أن يصبح مدمنا، مثله مثل الإدمان على الخمور والمواد المخدرة والمقامرة، حيث يفقد السيطرة على دوافعه كما هو الحال في مختلف أنواع الإدمان، وتبعا لذلك تتزايد لديه صعوبة التكيف الاجتماعي. (عصماني، 2023، صفحة 879)

فنستطيع القول أن المشكلة ليست متعلقة بالتكنولوجيا في حد ذاتها بقدر ما هي مرتبطة بالترشيد في استخدامها، فالإدمان عليها أضحى جليا لدى فئة الأطفال ليشكل خطرا عليهم، ولعلنا نستدل في هذا المقام بحالات الانتحار التي شهدتها بعض المدن الجزائرية جراء تحميل تطبيق لعبة الحوت الأزرق، مع الانسياق نحو تنفيذ تعليماتها حرفيا دون وعي أو إدراك لمخاطرها.

إن مثل هذا المعطى الواقعي الذي يعد تحديا بالنسبة لنا جميعا؛ يدفع بنا دفعا نحو الوقوف وقفة تأمل وتعمق في هذا الواقع؛ من أجل الكشف على مختلف أسباب اللجوء لهذه الألعاب والآليات التي بإمكانها أن تقلل من التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على حياة الأطفال، كما تقلص من احتمالية الإدمان عليها.

إن الارتباط القوي الذي جمع بين الأطفال والألعاب الإلكترونية والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، وكذا ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية التي أصبحت ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الانترنت، أدى إلى جدال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة سواء على الفرد من الناحية الصحية والسلوكية والانفعالية، أو على المجتمع بشكل عام.

### 1.1. تعريف الإدمان:

يعرف الإدمان على أنه حالة نفسية وأحيانا عضوية، تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار أو المادة. ومن خصائصها استجابات وأنماط سلوك مختلفة، تشمل دائما الرغبة الملحة على التعاطي أو الممارسة بصورة متصلة أو دورية، للشعور بآثاره النفسية أو لتجنب الآثار المزعجة التي تنتج عن عدم توفره، وقد يدمن الشخص على أكثر من مادة. (عبد المعطي، 2004، صفحة 146)

أما محمد أحمد النابلسي فيعرفه على أنه: "مفر وهمي من الواقع المتمثل أمام أنظارنا، إذ أنه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان أن يزيله عن طريق الإدمان". (أحمد النابلسي، 2004، صفحة 137)

فتعريف الادمان يعد المفتاح الاساسي والأول لفهمه، ففهم واستيعاب المشكلة لأي طرف منخرط بهذه المشكلة، كالمدمن نفسه، وأسرته وأصدقائه وكذلك للمتخصصين والقائمين على العلاج، كل هذا يعد جزءا من اساس الحل لهذه المشكلة المتعددة الجوانب.

فالإدمان أزمة في أسلوب الحياة، كما أنه قضية أمن قومي وتنمية وتتطلب جهودا ومساهمة من كل الجهات والمؤسسات الحكومية والدولية والشعبية لكونها قضية ذات تأثير هدام على مرافق الحياة الانسانية كافة، وهذه المعضلة الادمان) هي معضلة معقدة فهي بحاجة حقة الى اهتمام ومشاركة كل من له اهتمام وخبرة في الخدمات الانسانية والذين يتطلعون الى تخفيف الآلام والمعاناة عن المدمن وأسرته وسلامة المجتمع واستقراره. (فطاير ، دون سنة، صفحة 33).

### 2.1. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التآزر البصري / الحركي أو تحد لإمكاناته العقلية وهكذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية. (حسن الشحروري، 2008، صفحة 46)

أو هي نوع من أنواع الألعاب الإلكترونية المبرمجة آليا على أجهزة أو محطات أو أشرطة إلكترونية، حيث تتم ممارسة هذه الألعاب عبر شاشات عرض تلفزيونية خاصة. (صبري حسن، 1996، صفحة 441)

هي تلك الألعاب التي يتم لعبها من خلال الأجهزة الالكترونية المختلفة سواء كانت تلعب من خلال أجهزة الحاسوب أو الأجهزة المختلفة الخاصة بهذه الألعاب، وفي وقتنا الحالي لا يستطيع الناس التفرقة بين ألعاب الفيديو والألعاب الالكترونية فأما عن ألعاب الفيديو فهي تعتبر جزء أساسي من الألعاب الالكترونية وهي تعتبر الأكثر شهرة بين هذه الألعاب لذلك يعتبر الناس أغلب الوقت أن تلك الألعاب الالكترونية هي نفسها ألعاب الفيديو ولكن المختلف هو أن الألعاب الالكترونية تشمل على عدد من الألعاب المختلفة مثل ألعاب الكرة والمصارعة والملاكمة وغيرها من الألعاب.

صارت الألعاب الالكترونية هي الحديث المتداول في الأوقات الأخيرة فهي تقوم بإشغال المراهقين والأولاد بصورة واضحة لقضاء أوقات الفراغ الخاصة بهم وهناك من قام بإدمان هذه الألعاب الالكترونية وبالأخص ألعاب الفيديو.

### 3.1. تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية:

ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تتملك الفرد في يقظته ونومه. (عصماني، 2023، صفحة 880)

### 2. مجالات الألعاب الالكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب ،منها الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة " كأتاري ونيتادو" فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

### 1.2. الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:

يعد سوق الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قامت بها "جي.أف.كا" عن وجود تشكيلة واسعة، وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة تزداد باستمرار مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف.كا" بأن هناك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة بغيرها والمتمثلة في: ألعاب الرياضة، ألعاب التقمص الألعاب الكلاسيكية، ألعاب المجتمع.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة ولا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض) وأزرار التحكم...إلخ) لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع في متناول المستهلكين. (فلاق، 2009، صفحة 129)

### 2.2. الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت:

إن محاولة الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- ✓ تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- ✓ تطوير بوابات بمثابة واجهة للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- ✓ تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة. (فلاق، 2009، صفحة 130)

### 3. أنواع الألعاب الالكترونية:

### 1.3. ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

### 2.3. ألعاب الذكاء:

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين. (همال، 2012، صفحة 4)

### 3.3. ألعاب الحركة:

وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري... الخ ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف. إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة، فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية (حدائق التسلية مثلا: باستعمال مضارب التنس (الكرة الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة أتاري ATARIS ) ثم (تيتري TITRI)، ومؤخرا سلسلة (باك من PAC MAN) و(ماريو MARIO) هذه الألعاب تركز على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة ،واللياقة حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب،... الخ. (علوش، 2006، صفحة 138)

### 4.3. ألعاب المغامرات:

هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث وتصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك، وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى. (عصماني، 2023، صفحة 882)

## 4. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي ولا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا. (عصماني، 2023، صفحة 883)

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة. من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيراده من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة رأي سوني بلايستايشن. (علوش، 2006، صفحة 13)

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتيها من "تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا "بالنسبة للدول الأسيوية و"فرنسا" و"اسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية، والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة "سوني " ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية. وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و"ايكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن الأسطوانات ومختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير. (حسن الشحروري، 2008، صفحة 23)

### 5. أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية:

- ✓ الافتقاد للسند العاطفي يجعلهم يلهثون وراء الإشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الدردشة مع الغرباء.
- ✓ إطلاق الرغبات الدفينة والتعبير عنها عبر غرف الدردشة التي توفر للشباب فرصة ذهبية للتخلص من القيود المجتمعية الصارمة.
- ✓ توفر غرف الدردشة وسيلة للتفريغ الانفعالي وتفريغ شحنات الغضب والكبت والعدوانية، لذلك تصبح تلك الغرف الملاذ الأمن والمنقذ الأكبر، لما يعتري النفس من مكبوتات اللاشعور وبكل ثقة، مما يؤدي إلى توهم الحميمية والألفة.
- ✓ يحاول الفرد من خلال الإنترنت التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة اليومية. (وليد المصري، 2006، صفحة 173)
- ✓ انتشار مقاهي الانترنت وتوفر السيولة المالية لديهم.
- ✓ التأثر بثقافات أخرى خاصة في عصر التطور الهائل في الاتصالات.

- ✓ تأثير جماعة الأقران والأصدقاء خاصة إن كانوا مدمنين على الانترنت. (بيومي، 2002، صفحة 166)

### 6. الآثار الناتجة عن الإدمان على الألعاب الالكترونية:

### 1.6. ايجابيات الألعاب الالكترونية:

إنها وسيلة ناجحة للهروب من مشكلات الحياة وضغوطاتها، وأنها تساعد على تفريغ الطاقة بشكل إيجابي، بالإضافة إلى ما تؤديه من تطور القدرات الذهنية والتعليمية للأطفال الذين يستخدمون هذه الألعاب. وترى " تايلور " أن ألعاب الفيديو سبب في زيادة الروابط الاجتماعية، ومشجعة على تكوين الصداقات والعلاقات والمصالح، اذ قد يشترك فيها مجموعة من اللاعبين على هيئة فريق واحد أو فرق متنافسة، ولما في طبيعتها من تواصل عبر الشبكة سواء بالصوت أو الصوت والصورة.

ويرى "باراس" أن هذه الألعاب تبث روح الرفاهية للشخص بعد يوم طويل تكلل بالتعب وبالمشاق، فهي نوع من التسلية البريئة واستثمار للتنافس بين اللاعبين فيها، وتنمي الفكر وروح التحدي وتطوير الذات. (عصماني، 2023، صفحة 884)

### 2.6. سلبيات الألعاب الالكترونية:

تسبب الألعاب الإلكترونية عدة سلبيات والتي تعود بالأذى على مستعملها ونذكر منها:

- ✓ عند لجوء الطفل إلى الألعاب الإلكترونية يوميا بأوقات طويلة قد يؤثر على تفاعله مع الآخرين وقد يميل للانطواء.
- ✓ قد تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة إلى الإصابة بالسمنة الناتجة عن قلة الحركة.
- ✓ القلق والتوتر الدائمين نتيجة كثرة الألعاب الإلكترونية، وعدم الرغبة في التحدث مع الآخرين.
- ✓ كثرة اللعب بالألعاب الإلكترونية يتسبب في ضعف الانتباه والتركيز للأطفال، ما يؤثر على التحصيل الدراسي. (عبد الهادي، 2004، صفحة 223)
- ✓ المكوث لفترات طويلة أمام الألعاب الإلكترونية والجلوس بوضعية خاطئة يتسبب في الإصابة بالمشكلات في العمود الفقري، فضلا على آلام الكتفين والرقبة ومفاصل اليدين التي يشعر بها الطفل.
- ✓ يصاب الأطفال بالإدمان على الألعاب الإلكترونية، ما يجعل من الصعب التخلي عنها.
- ✓ الشعور بالصداع النصفي يعد من أبرز المشكلات الصحية التي تصيب الأطفال نتيجة الألعاب الإلكترونية.
- ✓ ضعف الجهاز المناعي، مما يجعل الفرد عرضة للكثير من الأمراض، فالجلوس الطويل أمام شاشة الكمبيوتر يؤدي إلى آلام في الظهر والعمود الفقري، كذلك احتمال الإصابة بما يعرف بتناذر "النفق الرسغي"، حيث يصيب الأشخاص الذين يجلسون لساعات طويلة أما شاشة الكمبيوتر، ويستخدمون

أصابعهم للضغط على لوحة المفاتيح والآلات الحاسبة والكاتبة، حيث أن هذا التناذر يحدث نتيجة لانضغاط العصب الرسغي الأوسط المتحكم في عضلات الإبهام والمسؤول عن الحس. (وليد المصري، 2006، صفحة 172).

### 7. النظريات المفسرة للعب:

### 1.7. نظرية الطاقة الزائدة:

من أشهر رواد هذه النظرية فريديريك شيلر (1709-1805) وهربرت سبنسر (1830-1903) و يمكننا القول أن هذا الأخير كان له الدور الأساسي في إرساء قواعدها، وتصرح هذه النظرية بأن اللعب هو تصريف للطاقة الزائدة، كما تؤكد أن اللعب هو نتيجة طبيعية لوجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي، فالنشاط الذي لا يصرف في تنفيذ الحاجات الضرورية لا بد من أن يجد منفذا أو مخرجا له في حركات نشاط لا فائدة فيه، وقد استغلت هذه النظرية اقتصاديا، كحجة لتوفير الملاعب وصالات الألعاب، ليقابلها في عصرنا الحالي انتشار الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية. (نويشي، 2014، صفحة 119)

ومن ناحية أخرى أن هناك طاقات زائدة عن الحاجات، تتعارض وسنن الحياة من الناحية النفسية والجسمية، مما يدفع للعب من خلال حركات غير جدية (اللعب) لتفريغ ما لديها من الطاقة والنشاط، وفي الواقع اللعب عند الطفل والمراهق يكون أيضا في حالات التعب والإعياء وذلك في حالة الألعاب التي لا تعتمد على جهد عضلي وإنما فكري وهذا ما يمكن أن نلمسه في حالة المراهق المدمن على الألعاب الالكترونية.

ويمكننا توضيح فكرة الطاقة الزائدة إذا ما تخيلنا صورة جهاز مائي غازي ينصرف المخزون منه إلى مسالك مختلفة، فإذا ما توقف عن الانصراف فحتما سيكون عرضة للانفجار.

### 2.7. نظرية التنفيس:

تعود **لكارل** والذي عبر عنها أن للإنسان ميولا غير ميسور إشباعه بطرق جدية، فالقتال مشروع في حالة الحرب أو الدفاع عن النفس، أما الغريزة الجنسية فسبيل إشباعها الزواج، وعليه فالميل إلى اللعب يتيح للإنسان تغذية ما قد تحول به الأخلاق والنظم الاجتماعية بين الميول والغرائز، بوجود ألعاب تشتمل على عناصر شبيهة بالعناصر التي تقتضيها التغذية الصحيحة لهذه الطاقة ومزاولة هذه الألعاب ترضي ميوله أو تنفس عنها، وتحول دون ما عساه أن يحدث من الأضرار من جراء كبتها أو قمعها. (نويشي، 2014، صفحة 119)

وعليه فإن تفاعل المراهق مع مشاهد العنف المجسدة في الألعاب الإلكترونية، قد تفسح له المجال لتفريغ مكبوتاته من نزعات العنف، غير أن النمو المعرفي للمراهق يسمح له بالتمييز بين الصواب والخطأ، فلا يمكنه

محاكاة العنف المجسد في الألعاب الإلكترونية من قتل تخريب ودمار وصراعات عنيفة، وإن حدث ذلك فيكون بدرجة أقل لأنه يكون قد نفس عن مكبوتاته من العنف أثناء الساعات التي يقضيها في اللعب. (نويشي، 2014، صفحة 120)

## 8. الذكاء الجسمي الحركي

### 1.8. تعريف الذكاء الجسمي:

ان الذكاء الجسمي الحركي هو خبرة وكفاءة الفرد في استخدام جسمه ككل للتعبير عن أفكاره وحركاته، ويتضمن القدرة على استخدام بعض أو كل اجزاء جسمه لإنتاج أشياء أو تحويلها، ويضم هذا الذكاء مهارات جسدية حركية كالتوازن والقوة والمرونة والسرعة وكذلك الإحساس بحركة الجسم ووضعه وقدراته البدنية والمهارية والخططية والنفسية وهذه القدرات يتطلب توافرها بقدر متكافئ نتيجة للترابط الوثيق فيما بينها. (الخفاف، 2011، صفحة 29).

### 2.8. المؤشرات الدالة على الذكاء الجسمي/ الحركي بوجه عام وفي التربية البدنية والرياضية بوجه خاص:

**الجدول رقم (1.2): المؤشرات الدالة على الذكاء الجسمي الحركي (حمص و حبلوص، 2013، صفحة 91)**

| المؤشرات الدالة على الذكاء الجسمي الحركي بوجه عام | المؤشرات الدالة على الذكاء الجسمي الحركي في التربية البدنية والرياضية بوجه خاص |
|---|---|
| ✓ استخدام الحركات الجسدية في التعبير عن أفكار معينة.<br>✓ استخدام الأيدي بمهارة للتعامل مع الأشياء خلال الممارسة اليدوية.<br>✓ تفضي الألعاب التي تعتمد على الحركة والفك والتركيب والتآزر بين العينين واليد بسرعة ودقة.<br>✓ تناسق عصبي وعضلي كبير أي توافق بين العقل والجسم وبخاصة المهارات الحركية الدقيقة.<br>✓ يستمتع بالعمل أو بالخبرات اللمسية الأخرى مثل الرسم بالأصابع. | ✓ صاحب هذا الذكاء هو أساس تنفيذ الحركات البدنية والمهارات الحركية.<br>✓ متفوق في بعض الالعاب الرياضية.<br>✓ استخدام بعض اجزاء من الجسم للتعبير عن بعض المهارات والحركات البدنية والرياضية بدرس التربية البدنية.<br>✓ تفضيل الالعاب الرياضية التي تعتمد على التوافق والتآزر بين العين واليد والقدم.<br>✓ يستمتع باستخدام الادوات والاجهزة الرياضية الكور والملابس وأدوات السباحة مثل والجمباز .. .. الخ. |

| | |
|---|---|
| ✓ التعلم من خلال اللمس والحركة والتفاعل مع الفراغ وادراك وتبادل المعلومات من خلال الاحساسات الجسدية.<br>✓ قدرة عالية على لعب الأدوار ومحاكات الآخرين وتقليد حركاتهم وإيماءاتهم.<br>✓ يجد صعوبة في الجلوس لفترة طويلة ويقضي وقته في الحركة.<br>✓ يبدي مستوى جيد من الأنشطة الجسمية (كالرياضة، الرقص، التمثيل). | ✓ قدرة عالية على لعب الأدوار للتعبير عن المفاهيم والافكار الرياضية أو تمثيل ومحاكاة بعض التمرينات والمهارات الحركية هو ومجموعة من زملائه.<br>✓ استخدام لغة الاشارات للشرح والتعبير عن بعض المفاهيم الرياضية لزملائه.<br>✓ استخدام الحركات الجسدية كالقفز والوثب والرمي والشد والدفع مثلا عند حل بعض المشكلات التي تواجه الانسان في الحياة اليومية. |

**9. سمات أصحاب الذكاء الجسمي الحركي:**

ان صاحب الذكاء الجسمي الحركي يمكنه أن (نوفل، 2007، صفحة 82):

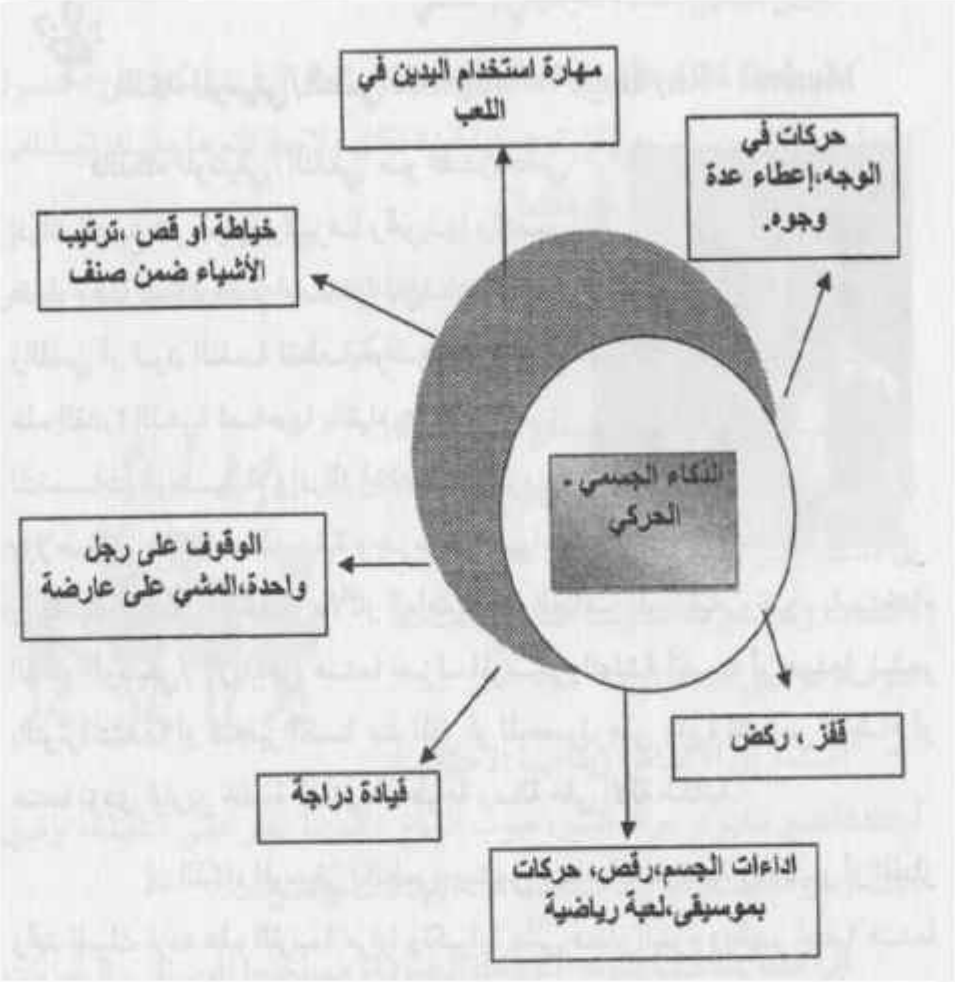
- ✓ يتفوق في واحدة اوأكثر من انواع الرياضة (يظهر براعة بدنية متقدمة عن عمره بمرحلة ما قبل المدرسة).
- ✓ يتحرك، وينتفض، ويحدث أصواتا، ويتململ عند الجلوس لوقت طويل في منطقة واحدة.
- ✓ يقلد بذكاء ايماءات الناس وتكلفهم.
- ✓ يحب أخذ الاشياء بعيدا وتجميعها مرة أخرى.
- ✓ يضع يديه على كل شيء يكون قد رآه.
- ✓ يستمتع بالركض والقفز والمصارعة أو نشاطات مشابهة (إذا كان أكبر، سيظهر هذه الاهتمامات بطريقة منضبطة أكثر مثل الركض في الصف، أو القفز على الكرسي).
- ✓ يظهر براعة في مهنة أعمال الخشب، الخياطة الميكانيكا أو التركيب الجيد للمحركات البسيطة بطرق أخرى.
- ✓ له طريقة سريعة بالتعبير عن نفسه.
- ✓ ينقل شعورا جسديا مختلفا في أثناء العمل.
- ✓ يستمتع بالعمل بالطين أو تجارب ملموسة أخرى (مثل الرسم بالأصابع).

وحسب عبد المطلب امين فان صاحبه يتميز بـ:

- ✓ لديه قدرة عالية على التوافق التناسق الحركي والحس حركي.
- ✓ يبدي مقدرة عالية على التحمل العضلي البدني.
- ✓ يتمتع بالطاقة والحيوية.
- ✓ يقبل بشغف على ممارسة الرياضة ويستمتع بالأنشطة الحركية.
- ✓ لديه بنية وتكوين جسمي رياضي.

- ✓ يتمتع بمستوى عالي من حيث اللياقة البدنية والمرونة الحركية والقوة والتحمل العضلي.
- ✓ لديه مقدره عالية على التركيز والانتباه.
- ✓ يتميز أداؤه الحركي بالدقة والسرعة.
- ✓ تميز أداؤه الحركي بالرشاقة والتوازن.
- ✓ يتمتع بالمهارات الحركية الأساسية اللازمة للعبة او أكثر.
- ✓ واثق من نفسه ويتمتع بمستوى مرتفع من الطموح.
- ✓ يبدي رغبة قوية في التعلم الحركي والتدريب.
- ✓ لديه ميول واتجاهات ايجابية نحو ممارسة لعبة أو أكثر.
- ✓ مثابر ومنضبط وذو عزيمة.
- ✓ قادر على تحمل الضغوط خاصة ضغوط المنافسة.
- ✓ يتحلى بروح رياضية. (القريطي، 2012، صفحة 215)

كما اضافة إيمان عباس أن هذا النوع من الذكاء يتعامل مع الحركات العادية وحركة الجسم ضمن أداة العقل الذي يسيطر على الحركات الجسدية، ويمكن تصميم العديد من الوسائل والاستراتيجيات التعليمية المرتبطة بهذا النوع من الذكاء.




**الشكل رقم (1): يمثل الوسائل والاستراتيجيات التعليمية بالذكاء الجسمي الحركي**

من خلال التعاريف السابقة، حددت الباحثة ابعاد للذكاء الجسمي الحركي من خلال تحليل هذه التعاريف وكذا البحث في الخلفية النظرية والتعمق فيها، اعتمدت الباحثة على تقسيم الذكاء الجسمي الحركي الى الابعاد التالية:

### 1.9. القدرة على الاحساس الحركي:

تقصد به الباحثة وعي الفرد بجسمه في الفضاء من خلال المعلومات التي يستقبلها من البيئة الخارجية، أو الاحساسات الداخلية التي تدخل في التقدير الفراغي، إضافة الى المعلومات التي يحتفظ بها والتي تسمح له في المستقبل بمعالجة المواقف وترجمتها في حركات مضبوطة أي ما يسمى بالذاكرة الحركية، فدقة الاحساس بالحركة إحدى العمليات العقلية ذات أهمية كبرى ليس في المجال الرياضي فحسب بل في حياة الانسان عموما وفي حركته وتفاعله اليومي في أثناء العمل والراحة والممارسة الترويحية، فالتفاعل اليومي بين الانسان وبيئته ونمو الوظائف الحركية مثل الدقة والقدرة على التوجيه والتحكم الحركي يتوقف إلى حد كبير على درجة نمو الاحساس العضلي، وعلى مدى التحسس والتطور الذي يحدث لعمليات التحليلية العصبية داخل الحواس

المختلفة (بركات، 2012، صفحة 65). وقد استندت الباحثة في طرح هذا البعد الى اهمية الاحساس الحركي، فعند "أداء أي مهارة يومية مثل فتح الباب الى عمليات أكثر تعقيدا مثل عبور طريق أو أداء مهارات جمبازية، أو القبض على الكرة، فيستخدم معلومات بمستقبلات حسية موجودة في أجزاء متعددة من جسم الانسان، نستخدم لكل الحركات نوعين من المعلومات البيئية الداخلية (جسم الانسان) تسمى معلومات حس حركية أو تقبل ذاتي الوعي بالجسم)، المعلومات البصرية والتقبل الذاتي كلها مظاهر رئيسة لدي نظرية للتحكم الحركي، والاستقبال الحسي العميق هو قدرة حسية بكوننا واعيين بموقع رأسنا، وجذعنا وأطرافنا، نستطيع استخدام هذا النوع من المعلومات –الحس – حركية، والفرق بين الاثنين هو أن الحس– حركي يتعامل مع حركة الاطراف، عوضا عن مواقعها، تسمح المعلومات الحس– حركية للمؤيدين أن يعرفوا ما اذا كان قد تم تأدية الحركة بشكل صحيح باستشعار الحس بالحركة لتأديتها، علاوة على قدرتهم على ملاحظة تأثيرها". (شافعة، 2020–2021، صفحة 47)

تقع المستقبلات الذاتية في الاعصاب والعضلات والاوتار وفي الاذن الداخلية وتوفر معلومات جوهرية عن الحركة والتوازن للجسم أثناء الاداء، توفر هذه المستقبلات الذاتية المعلومات للدماغ فيما يخص التعديل للقوام والحركة، وتؤثر في الاستجابات المطلوبة للجسم لتصحيح خلل التوازن الناتج عن الشد في العضلات أو الاربطة الناتج عن الشد في العضلات أو الاربطة الناتج عن التفاف القدم مثلا، يتم اطلاع الحبل الشوكي ومراكز الدماغ على الحالة وتستجيب تبعا لذلك، ويتضمن الحس العميق على ثلاث مستقبلات: المغزل العضلي، وأعضاء الوتر القولقي، والجهاز الدهليزي، ومستقبلات المفصل.

أما الاستقبال الخارجي من كل المعلومات الحسية، التي يمكن استخدامها والناشئة من خارج جسم الانسان، فمثلا عند عبور الطريق، فإننا نستخدم كلا من المعلومات البصرية والسمعية لنقرر متى يكون الوضع آمنا للعبور، بالرغم من اننا نستخدم العديد من المصادر الغنية بالمعلومات الحسية للتحكم ولتعديل أنماط حركاتنا استجابة للتشويش.

الذكاء الجسمي الحركي مبني على الاحساسات الجسمية ولكن ايضا على الاحساس الداخلي، يستقبل المعلومات من البيئة الداخلية، حتى عند ثبات الجسم، وهو مصدر عميق ومعقد من المعرفة لاتخاذ قرارات أفضل في الحياة، وتظهر هذه القدرة بصفة واضحة عند المكفوفين فهم يعتمدون بصفة كاملة على ذاكرة العضلات. (شافعة، 2020–2021، صفحة 48)

### 2.9. القدرة على حل المشكلات:

مجموعة العمليات التي يقوم بها الفرد مستخدماً المعلومات والمعارف التي سبق له تعلمها، والمهارات التي اكتسبها في التغلب على موقف ما بشكل جيد وغير مألوف له في السيطرة عليه والوصول إلى الحل

(النبهان، 2013، صفحة 31)، كما يقصد به حسب منال أحمد مجموعة العمليات التي يقوم بها الفرد مستخدما المعلومات والمعارف التي سبق له تعلمها والمهارات التي اكتسبها للتغلب على الموقف الجديد والغير مألوف بشكل جدي (البارودي، 2015)، وتقصد به الباحثة القدرة على حل المشكلات عن طريق توظيف الجسم أو جزء منه، أي تمكين الفرد من استغلال قدراته الجسمية والتخمين لحل مشكلة معينة تواجهه حتى في الحياة اليومية، فالتقاط الطفل الصغير الذي يعد صفحة بيضاء لقطعة نقود أو شيئ دقيق باستخدام اصابع قدمه بالر غم من قدرته على الانحناء والتقاط ما يريد، ليس بالأمر العادي بل هو دلالة ووجه من تميزه بمستوى عال من الذكاء الجسمي الحركي، أو غلق باب أو نافذة باستخدام طرف غير اعتيادي رفع الرجل لأعلى وغلق النافذة لذلك فهذا بالتأكيد ليس عاديا.

### 3.9. القدرة على ممارسة النشاط البدني والرياضي

يقصد به مدى ميول وقدرة الفرد على ممارسة الانشطة الرياضية وهذا يظهر من خلال انضمامه الى نوادي لممارسة رياضة معينة، بالإضافة الى التفوق في الجانب البدني والحركي مظهرا تميزا بين أقرانه بدون بذل جهد كبير كما الي يبذله أقرانه، وقابليته واستعداده لتعلم المهرات الحركية البسيطة والمعقدة بطريقة أسرع، كما انه يبدي استعدادا للتدريب وتحمل التعب والاستمتاع بذلك، فيعرف لي جكرونباك الاستعداد على أنه: إمكانية اكتساب مهارة في أحد الأعمال أو إمكانية تعلم شيئ من الأشياء في سهولة ويسر وذلك كله في الظروف المناسبة، وبالتدريب المقصود أو الغير المقصود، فأغلبية علماء النفس متفقون على أن الاستعداد فطري، فالاستعداد فطري تحكمه العوامل الوراثية في الغالب. (شافعة، 2020-2021، صفحة 49)

من خلال الاطلاع على الأدبيات النظرية من تناول لتعاريف للذكاء الجسمي الحركي لعدة علماء وباحثين في المجال، والوقوف على أهم الخصائص التي يجب أن تتوفر لدى صاحب هذا النوع من الذكاء، تم تحديد الابعاد وضبط مفهومها والمقصود منها للتوفير رؤية واضحة للشروع في عملية بناء المقياس.

## 10. نظريات الذكاء الجسمي الحركي:

### 1.10. النظريات التقليدية للذكاء:

يعتبر الذكاء من المفاهيم السيكولوجية المتعددة في مجال علم النفس ولا يزال يدور حوله نقاش ساخن، وكثيرا ما يدل الذكاء على قدرة الفرد الفكرية، وترى المدرسة الكلاسيكية أن الذكاء شيء فطري يولد به الفرد ولا يمكن تطويره وتعديله، حيث كان يرى رواد وعلماء النفس أن الذكاء وراثي وثابت ويمكن قياسه، ولكي يتم حصر قدرات الفرد على أنها ذكاء يجب أن تستجيب وتخضع للشروط التالية:

- ✓ ينبغي أن تكون ثابتة في دماغ الأفراد، بحيث عند تعرض دماغ الفرد لإصابة يحرم من تلك الإمكانات والقدرات المحددة.

- ✓ يجب أن تكون متوارثة بين الأفراد بحيث يظهر الأصول تلك الإمكانات.
- ✓ يجب أن تكون عملية أساسية يمكن تحديدها أو مجموعة من العمليات المرتبطة بهذه الإمكانية والمتمثلة في عملية القياس.
- ✓ يجب أن تكون هذه الإمكانيات قابلة للتشفير في رمز .
- ✓ ينبغي أن يمتلك الفرد مسارا متزايد مثالي ليصبح خبيرا في تلك الإمكانات.
- ✓ يتمثل ذلك في وجود أفراد يتفاوتون في هذه القدرات وغيرهم من الأشخاص الاستثنائيين.
- ✓ توصل علم النفس التجريبي على أن القدرة تختلف من فرد لفرد آخر .

تم قياس الذكاء باستعمال اختبار وهو مقياس عام للعملية المعرفية للفرد. (لحمر ، 2023-2024، صفحة 42)

### 2.10. نظريه الذكاءات المتعددة:

استمر هذا الاعتقاد حتى جاء "جاردنر" سنة 1983 بنظرية الذكاءات المتعددة، ويرى أن هناك مجموعة من الذكاءات المنفصلة تماما عن بعضها البعض ويمتلك الأفراد مجموعة متنوعة من الذكاء، حيث تحدى فيه التصور القديم وعارض المنظور الشائع للذكاء وأعاد تقسيمه وتعريفه على انه القدرة على حل المشكلات التي تواجه الفرد والتمكن من تنفيذ بنجاح للمواقف التي تواجه والقدرة على تعلم الفرد من الخبرات السابقة، ويمثل هذا المفهوم محاولة لإعادة صياغة المفهوم التقليدي للذكاء.

وحسب "جاردنر" فان تم تحديد الذكاء بشكل ضيق للغاية، و اقترح في كتابه أطر العقل (وجود ما لا يقل عن سبع ذكاءات، و في الآونة الأخيرة، تم إضافة ذكاء ثامن وطرح إمكانية التاسعة في نظريته عن الذكاءات المتعددة، واجتهد "جاردنر إلى توسيع مجال القدرات البشرية خارج منطقة درجة الذكاء، ولقد عارض بجدية في حقيقة حصر الذكاء من خلال القيام بإخراج الأفراد من محيط التعلم الطبيعي الخاص بهم ودعوتهم إلى القيام بأعمال أخرى لم يسبق لهم القيام بها سابقا، وربما لن يختاروا القيام بها مطلقا مرة أخرى، وخلافا لذلك اقترح "جاردنر" أن للذكاء علاقة أكبر من الاستطاعة على حل المشكلات و اعداد المنتجات التي يتم تقييمها ضمن بيئة ثقافية واحدة أو أكثر. (لحمر ، 2023-2024، صفحة 43)

## II. الدراسات السابقة

**1. دراسة بن وعراب دلال 2023-2024** الموسومة بـ: (استخدام الألعاب الالكترونية عبر الوسائط المتعددة وأثرها على السلوك الاجتماعي للمراهقين)، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة دكتوراه كلية العلوم الاجتماعية جامعة الحاج لخضر باتنة 1، حيث هدفت الدراسة إلى تبيين أثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين الاجتماعي، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي وذلك لوصف ظاهرة استخدام الألعاب الالكترونية عبر الوسائط المتعددة، وشملت عينة البحث 251 تلميذ اختيرت بالطريقة المقصودة، من أجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، هل استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على السلوك الاجتماعي للمراهقين، وقد اسفرت نتائج الدراسة ان الألعاب الالكترونية أصبحت ضرورة حتمية في حياة المراهقين وذلك لما تحققه لهم من اشباعات كلما تزايدت تزايدت نسبة استخدامهم للعبة ومن بين الاشباعات: (اشباعات نفسية كتعزيز الشخصية، اشباعات اجتماعية في تكوين علاقات جديدة)، كما انها تؤثر على السلوك الاجتماعي للمراهقين داخل الأسرة، والمؤسسة التعليمية والمحيط العام، واوصت الدراسة بمحاولة التحكم في استخدام الألعاب الالكترونية بالنسبة للمراهقين وإقامة حملات توعية علمية.

**2. دراسة نويشي فاطمة الزهراء 2014** الموسومة بـ: (المخططات ير المكيفة والادمان على الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بتنمية السلوك العدواني للمراهق)، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة ماجستير كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة البليدة 2، حيث هدفت هذه الدراسة الى الوقوف على واقع العنف المدرسي المتنامي لدى المراهقين المتمدرسين على مستوى المؤسسات التربوية، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وذلك لوصف ظاهرة هي في تزايد مستمر وهي الاقبال الشديد للأطفال والمراهقين على الألعاب الالكترونية وما ينجز عنها من سلوك العنف، وشملت عينة البحث 200 تلميذ اختيرت بالطريقة المقصودة، من أجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، الألعاب الالكترونية العنيفة علاقتها بتنمية السلوك العدواني للمراهق، وقد اسفرت نتائج الدراسة انه توجد علاقة ارتباطية بين السلوك العدواني وكل من المخطط وعدم وجود علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين السلوك العدواني والادمان على الألعاب الالكترونية العنيفة، واوصت الدراسة على إقامة دراسات مسحية لكل من المخططات المبكرة غير متكيفة والادمان على الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني.

**3. دراسة نعيم بوعموشة 2023** الموسومة بـ: (انعكاسات إدمان استخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري -دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي الهواتف الذكية-) مقال منشور بمجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم النسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة تامنغست -الجزائر-، المجلد 10، عدد 4، بتاريخ 2023/12/31، ص ص 503-517، حيث هدفت الدراسة الى التعرف على انعكاسات ادمان استخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي وذلك لوصف ظاهرة انعكاسات

ادمان استخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري، وشملت عينة البحث 140 شاب مراهق في بعض أحياء مدينة جيجل، اختيرت بالطريقة المقصودة، من أجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان معرفة مدى انعكاس ادمان استخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري، وقد اسفرت نتائج الدراسة بأن انعكاسات ادمان استخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري متعددة، ويتضح انعكاسها بشكل كبير على الجانب الصحي والنفسي، واوصت الدراسة بالاستخدام المعتدل والمعقول للهواتف الذكية وخاصة عند اقتنائها واستعمالها في سن مبكر، فشراء الواحد لهاتف ذكي لطفلهم يمكن اعتباره بمثابة تأشيرة للمرور إلى العالم الخارجي مبكرا، في الوقت الذي تعتبر فيه الأسرة بمثابة المرجعية الأساسية لتكوين شخصية الشاب المراهق، حرص الأولياء والآباء على مراقبة أبنائهم أثناء استخدام الهاتف الذكي.

**4. دراسة سيرين حسن محمد أحمد** 2023 الموسومة بـ: (الدور التربوي للأسرة في مواجهة ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال)، تندرج هذه الدراسة ضمن متطلبات الحصول على شهادة دكتوراه كلية التربية بالغردقة جامعة جنوب الوادي، محافظة أسوان –مصر–، حيث هدفت الدراسة الى الوقوف على ماهية ادمان الألعاب الالكترونية عند الأطفال وأهم أسبابه، وآثاره السلبية ومن ثم بيان الدور التربوي للأسرة في مواجهته، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وذلك لوصف ظاهرة ادمان الأطفال على الألعاب الالكترونية، وشملت عينة البحث 45 خبير (أعضاء هيئة التدريس)، اختيرت بالطريقة المقصودة، ومن أجل جمع البيانات تم استخدام الاستبيان، وقد اسفرت نتائج الدراسة الدور التربوي المهم للأسرة في مواجهة ادمان الألعاب الالكترونية، وأوصت الدراسة على مساعدة الأطفال على التعرف بين الواقع والخيال ومصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للألعاب الالكترونية وتحديد مدة زمنية لذلك.

# الجانب التطبيقي

# الفصل الثالث

# الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

**تمهيد:**

بعد أن تناولنا الجانب النظري لموضوع الدراسة الحالية، لابد أن نتطرق إلى الجانب الميداني والذي نسعى من خلاله للإجابة على التساؤل العام وذلك قصد التحقق من صحة فرضيات الدراسة أو نفيها، وهذا من خلال توزيع المقياس والاستبيان على العينة التي تم إختيارها وجمع المعلومات والعلم على ترتيبها وتصنيفها وتحليلها وإستخلاص النتائج والوقوف على ثوابت الموضوع المدروس، وفي هذا الفصل سنحاول أن نوضح أهم الإجراءات الميدانية التي اتبعناها في الدراسة والأدوات والوسائل الإحصائية المستخدمة والمنهج الشبه تجريبي المتبع حسب متطلبات الدراسة وتصنيفها، وكل هذا من أجل الحصول على نتائج علمية يمكن الوثوق بها وإعتبارها نتائج موضوعية قابلة للتجريب مرة أخرى.

### 1. الدراسة الاستطلاعية:

تعد الدراسة الاستطلاعية كأساس جوهري لبناء البحث ككل، وهي بمثابة خطوة أساسية ومهمة في البحث العلمي حيث قام الطالبان بتوزيع مقياس الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي، واستبيان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.

وبناءا على هذا قمنا بإجراء دراسة استطلاعية لعينة من 10 تلاميذ كان الغرض منها ما يلي:

- ✓ الاطلاع على الممارسة الميدانية لعينة الدراسة والاتصال ببعض المختصين، قصد جمع أكبر عدد من المعلومات التي يمكن بواسطتها معالجة الإشكال العام المطروح.
- ✓ الوصول لأفضل الطرق المنظمة لتحديد هيكل العمل المطلوب والقائم على توزيع وجمع المقياس وتنفيذه بدقة.
- ✓ التأكد من صلاحية أداة الدراسة **(مقياس الذكاء الجسمي الحركي)، (إستبيان ادمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية)** وذلك من خلال تحديد الشروط العلمية للأدوات والمتمثلة في الصدق، الثبات، وذلك من خلال مايلي:
- ✓ وضوح البنود وملائمتها لمستوى العينة بالنسبة للمقياس.
- ✓ التأكد من وضوح التعليمات، وكذا سهولة تطبيقها.
- ✓ المعرفة المسبقة لظروف إجراء الدراسة الميدانية الأساسية، وبالتالي تفادي الصعوبات والعراقيل التي من شأنها أن تواجهنا.

### 2. المنهج المتبع:

إن اختيار المنهج في أي بحث علمي بطبيعة المشكلة محل الدراسة فهي التي تفترض على الباحث ذلك، وبما أن الموضوع يتناول دراسة أثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي فإن المنهج شبه تجريبي هو المنهج المناسب لدراسة هذا الموضوع.

يمكن تعريف المنهج شبه التجريبي على أنه تغيير عمدي ومضبوط للشروط المحددة، لحدث مع ملاحظة التغيرات الواقعة في ذات الحدث وتفسيرها. (شعبان، 2019، صفحة 112)

### 3. مجتمع الدراسة وعينة البحث:

#### 1.3. مجتمع الدراسة:

إذا ما قرر الباحث القيام ببحث ميداني فعليه تحديد المجتمع الذي سيقوم بدراسته تحديدا واضحا ومجتمع البحث هو جميع المفردات التي تتوفر فيها الخصائص المطلوب دراستها، وقد يتكون مجتمع البحث من أفراد أو جامعات أو منظمات، وفي كل الأحوال ينبغي ألا يكون مجتمع البحث مبهما. (شافعة، 2021، صفحة 52)

ويشمل مجتمع هذه الدراسة تلاميذ المرحلة الإبتدائي ة وبالتحديد السنة الخامسة (ذكور) بدائرة الشريعة ولاية تبسة حيث بلغ عددهم 1200 تلميذ في السنة الخامسة، وتم الحصول هذه المعلومات بعد تقرب الطالب من مدراء المدارس الإبتدائي ة بالشريعة ولاية –تبسة–

#### 2.3. عينة الدراسة:

العينة هي جزء من المجتمع يتم اختيارها وفق قواعد وطرق علمية، بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا، (أميطوش، 2020، صفحة 129) حيث بلغ عدد عينة الدراسة (40) تلميذ من السنة خامسة ابتدائي (ذكور).

**الجدول رقم (2.3): يمثل توزيع أفراد عينة الدراسة حسب كل مجموعة**

| الرقم | مجموعات الدراسة | طبيعة العينة | عدد عينة الدراسة |
|---|---|---|---|
| 01 | المجموعة التجريبية | التلاميذ المدمنين على الألعاب الالكترونية | 20 |
| 02 | المجموعة الضابطة | التلاميذ الغير مدمنين على الألعاب الالكترونية | 20 |
| – | المجموع | 02 | 40 تلميذ |

من خلال الجدول رقم (2.3) نجد أن توزيع أفراد عينة الدراسة وفقا لمجموعتين أساسيتين، حيث تضم المجموعة التجريبية 20 تلميذا من المدمنين على الألعاب الإلكترونية، في حين تتكون المجموعة الضابطة من 20 تلميذا غير مدمنين على هذه الألعاب.

#### 3.3. طريقة اختيار العينة:

وقد تم اختيار هذه العينة بالطريقة القصدية حيث يتم الاختيار في هذه العينة من الوسط من نوعيات معينة أي أن هناك تحيزا في الاختيار، يختار الطالب هذه العينة لكونه يعرف أنها تمثل المجتمع تمثيلا سليما بناءا على معلومات إحصائية سابقة. (إبراهيم، 2010، صفحة 163)

- ✓ أسباب إختيار الطريقة القصدية:
- ✓ لفرز التلاميذ المدمنين والغير مدمنين.

- ✓ تحديد التلاميذ بشكل خاص من حيث العمر.
- ✓ تحديد التلاميذ بشكل خاص من حيث الجنس.
- ✓ تحديد التلاميذ بشكل خاص من حيث المستوى الدراسي.

## 4. مجالات البحث:

### 1.4. المجال البشري:

شملت عينة البحث تلاميذ الطور الإبتدائي (السنة خامسة ابتدائي "ذكور").

### 2.4. المجال المكاني:

أجريت الدراسة في ابتدائيتي سماعل العجال (تجريبية) ومالك محمد علي (ضابطة) بالشريعة ولاية تبسة.

### 3.4. المجال الزماني:

تم إجراء هذا البحث إبتداءا من 2025/01/19 إلى غاية 2025/05/31، وتم فيها ما يلي:

- ✓ – جمع المادة العلمية من دراسات سابقة ومشابهة ومعلومات نظرية.
- ✓ – إجراء الدراسة الاستطلاعية.
- ✓ – إجراء الاختبارات القبلية ثم البعدية من خلال توزيع مقياس إستبيان ادمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية، ومقياس الذكاء الجسمي الحركي على عينة الدراسة (من خلال مساعدة التلاميذ في الإجابة باستخدام الشرح المفصل ومتابعة جميع التلاميذ عند كل عبارة).

**الجدول رقم (3.3): يبين الإطار الزمني للدراسة**

| مراحل الدراسة التطبيقية | المؤسسة | الفترة الزمنية |
|---|---|---|
| الاختبارات القبلية | ابتدائيتي سماعل العجال ومالك محمد علي | يوم 23 جانفي 2025 |
| الاختبارات البعدية | ابتدائيتي سماعل العجال ومالك محمد علي | يوم 20 مارس 2025 |

## 5. ضبط متغيرات الدراسة:

تعتبر هذه الخطوة هامة جدا لأي دراسة، وهذا من أجل التحكم الجيد في عناصر البحث، وكذلك من أجل الدقة في النتائج المتوصل إليها دون التعرض للمتغيرات المشوشة وعزلها قدر ما استطاع الباحث، وقد كانت متغيرات هذه الدراسة على الشكل التالي:

### 1.5. المتغير المستقل (Independent Variable):

هو المتغير الذي يفترض الباحث أنه السبب أو أحد الأسباب لنتيجة معينة ودراسته قد تؤدي إلى معرفة تأثيره على متغير آخر (شعبان، 2019، صفحة 60) وفي هذا البحث يتمثل المتغير المستقل في إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية.

### 2.5. المتغير التابع (Dependent Variable):

هو تلك العوامل أو الظواهر التي يسعى الباحث إلى قياسها وهي تتغير تبعا للمتغير المستقل (زرواتي، 2007، صفحة 334)، وفي هذا البحث يتمثل المتغير التابع الذكاء الجسمي الحركي.

## 6. أدوات الدراسة:

### 1.6. مقياس الذكاء الجسمي الحركي:

لغرض اختيار مقياس الذكاء الجسمي الحركي وتطبيقه على عينة البحث استعان الطالبان بمقياس (بكر، 2017، صفحة 258) للذكاء الجسمي الحركي (ملحق 01) المقنن الذي يحتوي على 19 عبارة، إذ قام مصمم هذا المقياس وفق مفتاح رباعي التدرج على الشكل الأتي:

- ✓ تنطبق عليا دائما (04) درجات.
- ✓ تنطبق عليا كثيرا (03) درجات.
- ✓ تنطبق عليا قليلا (02) درجات.
- ✓ لا تنطبق عليا أبدا (01) درجة.

**الجدول رقم (4.3) يبين توزيع حسب أبعاد المقياس**

| الأبعاد | العبارات | معامل الإرتباط |
|---|---|---|
| المرونة | 17-11-6-3-1 | 0.924** |
| الأصالة | 16-10-7-2 | 0.992** |
| الاعتمادية | 18-14-13-8-5 | 0.889** |
| المواظبة | 19-15-12-9-4 | 0.994** |

***دال عند 0.05**

**** دال عند 0.01**

من خلال الجدول رقم (4.3) نجد أن توزيع العبارات المستخدمة في أداة القياس بحسب أبعادها الأربعة، وهي: المرونة، الأصالة، الاعتمادية، والمواظبة، حيث تم ربط كل بعد بمجموعة من العبارات التي تقيسه.

### 1.1.6. الشروط العلمية لمقياس الذكاء الجسمي الحركي:

**1.1.1.6. الصدق (Validity):** يشير مفهوم الصدق إلى ما إذا كان الباحث يقيس أو يصف بالفعل ما يود أن يقيسه أو يصنفه. (الجوهري، 2009، صفحة 184)

- ✓ **الصدق البنائي (construct validity):** نلجأ إلى الصدق البنائي عندما نريد أن نقيس مفاهيم معينة، والمقصود بالمفاهيم البنائية المفاهيم التي نصف رؤيتها أو سماعها أو لمسها مثل مفهوم الذكاء أو مفهوم تقدير الذات. فالشخص الذي يبني الاختبار يمكن أن يتوقع أن الطالب الذي لديه تقدير ذات عالي يمكن أن يدافع عن نفسه إذا تعرض لموقف ناقد، فالعلاقة بين مفهوم الشخص عن نفسه أو تقديره لذاته مع سلوكه هو ما ينظر إليه على أنه صدق بنائي أو صدق المفهوم. (الضامن، أساسيات البحث العلمي، 2014، صفحة 114)

**الجدول رقم (5.3): يبين معاملات الصدق البنائي لمقياس الذكاء الجسمي الحركي**

| الأبعاد | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري | معامل الإرتباط | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|
| المرونة | 11.4 | 2.31 | 0.924** | 0.000 |
| الأصالة | 10.8 | 3.25 | 0.992** | 0.000 |
| الاعتمادية | 12.9 | 1.19 | 0.889** | 0.001 |
| المواظبة | 13.9 | 2.28 | 0.994** | 0.000 |

***دال عند 0.05**

**** دال عند 0.01**

يتضح من الجدول رقم (5.3) أن جميع أبعاد مقياس الذكاء الجسمي الحركي تتمتع بدرجة عالية من الصدق البنائي وجميعها دالة إحصائية.

- ✓ **تعريف صدق المقارنة الطرفية:** هو قدرة المقياس على التمييز بين طرفي الخاصية التي يقيسها حيث يطبق المقياس على مجموعة المفحوصين ثم ترتب الدرجات التي تم الحصول عليها تنازليا أو تصاعديا، ثم يقارن بين المجموعتين المتناقضتين اللتان تقعان على طرفي الخاصية، ويستعمل أسلوبا إحصائيا ملائما وهو اختبار "ت" لدلالة الفروق بين المتوسطين الحسابيين ويكون المقياس صادقا كلما كان قادرا على التمييز تمييزا دالا بين المجموعتين المتطرفتين، وقد تم الاعتماد لحساب صدق المقياس على الصدق

التمييزي، حيث تم ترتيب الدرجات من الأدنى إلى الأعلى بحيث تم أخذ 25% من أعلى التوزيع و25% من درجات أدنى التوزيع، وبعد ذلك تم حساب (ت) لمعرفة الفروق بين المجموعتين، (منسي، 2006، صفحة 250) والجدول التالي يوضح ذلك:

**الجدول رقم(6.3): يمثل الصدق التمييزي بطريقة صدق المقارنة الطرفية لمقياس الذكاء الجسمي الحركي**

| المقياس | المجموعات | العينة | الوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الذكاء الجسمي الحركي | دنيا | 4 | 50 | 4.69 | 2.41 | 6 | 0.042 |
| | عليا | 4 | 43.5 | 2.64 | 2.41 | 4.73 | 0.063 |

من خلال الجدول رقم (6.3) أسفر تحليل الصدق التمييزي عن دلالة إحصائية لمقياس الذكاء الجسمي الحركي عند المجموعة الدنيا، في حين لا توجد دلالة إحصائية في المجموعة العليا.

**2.1.1.6 الثبات (Reliability):** يشير ثبات المقياس إلى ثبات نتائجه أي أنه لا تتأثر درجات الأفراد إذا ما طبق عليهم المقياس في فترات متفاوتة (مقدم، 2003، صفحة 160)، وقد إستخدمنا طريقة ألفا كرونباخ.

- ✓ **طريقة ألفا كرونباخ:** كرونباخ ألفا هو معامل إحصائي يعبر عن مدى تجانس وتناسق العناصر المكونة لمقياس معين، أي مدى قدرة هذه العناصر على قياس نفس البعد أو المتغير بشكل متسق داخليا. (عبد الحافظ، 2022، صفحة 85).

**الجدول رقم (7.3): يمثل معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ لمقياس الذكاء الجسمي الحركي**

| الأبعاد | ألفا كرونباخ |
|---|---|
| 4 | 0.945 |

من خلال الجدول رقم (7.3) نجد أن معامل الثبات لأداة الدراسة المحسوبة بطريقة "ألفا كرونباخ" يدل على درجة عالية جدا من الثبات.

**2.6. إستبيان الإدمان على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية:**

لغرض إختيار إستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على عينة البحث إستعان الطالبان بإستبيان (العمري، 2015) لإدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية.

يتكون الاستبيان في صورته النهائية من 22 عبارة كلها إيجابية إذ قام مصمم هذا الإستبيان وفق مفتاح ثلاثي التدرج على الشكل الآتي:

- ✓ موافق (03) درجات.
- ✓ محايد (02) درجة.
- ✓ غير موافق (01) درجة.

وبناءا على ذلك تكون أقصى درجة يمكن أن يحصل عليها المستجيب على الاستبيان (66) درجة وأقل درجة يمكن أن يحصل عليها (22) درجة.

**الجدول رقم (8.3): يبين توزيع حسب أبعاد الإستبيان**

| الأبعاد | العبارات | معامل الإرتباط |
|---|---|---|
| الإستخدام القهري | 15-6-5-3-1 | 0.880** |
| الإهمال الاجتماعي الأسري | 16-14-8-4 | 0.991** |
| التأثير النفسي الإنفعالي | 20-11-10-7 | 0.943** |
| التأثير الدراسي | 18-13-9 | 0.784** |
| الإنشغال الذهني والإدمان السلوكي | 22-21-19-17-12-2 | 0.872** |

***دال عند 0.05**

**** دال عند 0.01**

من خلال الجدول رقم (8.3) نجد أن توزيع العبارات المستخدمة في أداة الإستبيان بحسب أبعادها الخمسة، وهي: الإستخدام القهري، الإهمال الاجتماعي الأسري، التأثير النفسي الإنفعالي، التأثير الدراسي، الإنشغال الذهني والإدمان السلوكي حيث تم ربط كل بعد بمجموعة من العبارات التي تقيسه.

✓ الصدق البنائي (construct validity)

الجدول رقم (9.3): يبين معاملات الصدق البنائي لإستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية

| الأبعاد | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري | معامل الإرتباط | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|
| الإستخدام القهري | 9.7 | 1.94 | 0.880** | 0.001 |
| التأثير النفسي الإنفعالي | 7.3 | 1.7 | 0.943** | 0.000 |
| التأثير الدراسي | 5.7 | 1.7 | 0.784** | 0.007 |
| الإنشغال الذهني والإدمان السلوكي | 10.3 | 2.16 | 0.878** | 0.001 |
| الإهمال الإجتماعي | 7.3 | 2.62 | 0.991** | 0.000 |

*دال عند 0.05

** دال عند 0.01

من خلال الجدول رقم (9.3) نجد أن الأبعاد الخمسة للإستبيان لها إرتباطات قوية ودالة احصائيا.

✓ صدق المقارنة الطرفية:

الجدول رقم (10.3) يمثل الصدق التمييزي بطريقة صدق المقارنة الطرفية لإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية

| الإستبيان | المجموعات | العينة | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية | دنيا | 4 | 31.5 | 3.10 | -9.34 | 6 | 0.000 |
| | عليا | 4 | 50 | 2.44 | -9.34 | 5.68 | 0.000 |

من خلال الجدول رقم (10.3) من خلال تحليل الصدق التمييزي لاستبيان ادمان الألعاب الالكترونية.

نجد المجموعتين الدنيا والعليا ذات دلالة إحصائية.

✓ **صدق المحكمين:**

يتمثل صدق المحكمين في عرض الاختبار على مجموعة من الخبراء أو المحكمين لمراجعة فقراته والحكم على مدى مطابقة بنوده لما يراد قياسه، وقد قمنا بتوزيع الإستبيان على مجموعة من الدكاترة والخبراء من قسم النشاط البدني الرياضي التربوي جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي، وقد قامو بإعطاء مجموعة من التصحيحات والملاحظات والتوجيهات فيما يخدم موضوع البحث، وقد قمنا بالأخذ بكل الملاحظات الممنوحة من طرفهم (أنظر ملحق رقم 07)

**الثبات (Reliability):**

**الجدول رقم (11.3): يمثل معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ لإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية**

| الأبعاد | ألفا كرونباخ |
|---|---|
| 5 | 0.933 |

من خلال الجدول رقم (11.3) نجد أن معامل الثبات لأداة الدراسة المحسوبة بطريقة "ألفا كرونباخ" يدل على درجة عالية جدا من الثبات.

**7. الوسائل الإحصائية المستعملة:**

إن الهدف من استعمال التقنيات الإحصائية هو التوصل إلى مؤشرات كمية تساعدنا على التحليل والتفسير والتأويل والحكم، كما تختلف خطة المعالجة الإحصائية باختلاف نوع المشكلة وكذلك تبعا لهدف الدراسة، فقد اعتمد الطالب على الوسائل الإحصائية التالية:

**الجدول رقم (12.3): يوضح الوسائل الإحصائية المستعملة**

| الأساليب الإحصائية | | الاستخدام |
|---|---|---|
| إختبار "ت" ستيودنت | المستقلة | مقارنة العينات التجريبية والضابطة في الإختبارات البعدية |
| | المترابطة | مقارنة كل إختبار قبلي وبعدي للعينة سواء تجريبية أو ضابطة |

**خلاصة:**

يمكن إعتبار هذا الفصل الذي تناولنا فيه الإجراءات الميدانية من بين أهم الفصول التي تضمنتها دراستنا هذه، لأنه يحتوي على أهم العناصر الأساسية التي قادتنا إلى احتواء أهم المتغيرات والعوامل التي كان بالإمكان أن تعيق السير الحسن لهذه الدراسة.

إن هذا الفصل يعتبر بمثابة الدليل أو المرشد الذي ساعدنا على تخطي كل الصعوبات، وبالتالي الوصول إلى تحقيق أهداف البحث بسهولة كبيرة.

كما تناولنا فيه أهم العناصر التي تهم دراستنا بشكل كبير منها الدراسة الإستطلاعية، منهج البحث ومتغيرات البحث، عينة البحث، أدوات البحث، وغيرها من العناصر التي يعتمد عليها أي باحث في الجانب التطبيقي لدراسته.

# الفصل الرابع

# عرض وتحليل ومناقشة النتائج

**تمهيد:**

بعد التطرق في الفصل السابق إلى مختلف الإجراءات المنهجية المتبعة في الجانب الميداني للدراسة، وبعد جمع البيانات وتصنيفها وترتيبها، سنحاول في هذا الفصل بعرض وتحليل ومناقشة النتائج المتوصل إليها على ضوء فرضيات الدراسة، لنصل إلى تقديم إقتراحات وتوصيات.

## 1. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرئيسية:

### 1.1. عرض وتحليل نتائج الفرضية الرئيسية:

**الجدول رقم (13.4): يوضح نسب ودرجات إدمان العينتين التجريبية والضابطة قبل وبعد إجراء الدراسة الأساسية**

| العمليات الإحصائية | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الإستبيان | العينة | الإختبار | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري | المجموع | نسبة الإدمان | درجة الإدمان |
| إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية | التجريبية | قبلي | 51.20 | 6.85 | 1024 | % 77.75 | مرتفع |
| | | بعدي | 50.55 | 5.89 | 1011 | % 76.59 | مرتفع |
| | الضابطة | قبلي | 29.00 | 7.32 | 680 | % 51.51 | منخفض |
| | | بعدي | 30.55 | 6.21 | 691 | % 52.34 | منخفض |

**التحليل:**

إنطلاقا من النتائج الموضحة في الجدول رقم (13.4) الذي يوضح نسب ودرجات إدمان العينتين التجريبية والضابطة قبل وبعد إجراء الدراسة الأساسية نجد أن أفراد العينة التجريبية قبل التجربة نسبة الإدمان 77.75 % وبعد التجربة أصبحت النسبة 76.59 % وبالتالي نسبة الإدمان مرتفعة طيلة الدراسة التجريبية، أما بالنسبة للعينة الضابطة قبل التجربة كانت نسبة الإدمان 51.51 % وبعد التجربة أصبحت النسبة 52.34 %، وبالتالي نسبة الإدمان منخفضة طيلة الدراسة الضابطة.

**الجدول رقم (14.4) يوضح الفروق الإحصائية في مستوى الذكاء الجسمي الحركي في الإختبارين القبلي والبعدي للعينتين التجريبية والضابطة**

| العمليات الإحصائية | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| العينة | الإختبار | متوسط الفروق | الإنحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة | القرار الإحصائي |
| التجريبية | قبلي | -0.15 | 7.65 | -0.08 | 19 | 0.931 | غير دال إحصائيا |
| | بعدي | | | | | | |
| الضابطة | قبلي | -0.20 | 18.95 | -0.51 | 19 | 0.610 | غير دال إحصائيا |
| | بعدي | | | | | | |

التحليل:

إنطلاقا من النتائج الموضحة في الجدول رقم (14.4) الذي يوضح الفروق الإحصائية في مستوى الذكاء الجسمي الحركي في الإختبارين القبلي والبعدي للعينتين التجريبية والضابطة بالنسبة للعينة التجريبية بلغ متوسط الفروق بين الإختبارين القبلي والبعدي 0.15- بإنحراف معياري 7.56، فيما بلغت قيمة "ت" 0.08- عند مستوى الدلالة 0.931، وبالتالي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الإختبار القبلي والبعدي في العينة التجريبية.

بالنسبة للعينة الضابطة بلغ متوسط الفروق بين الإختبارين القبلي والبعدي 0.20- بإنحراف معياري 18.95، فيما بلغت قيمة "ت" 0.51- عند مستوى الدلالة 0.610، وبالتالي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الإختبار القبلي والبعدي في العينة الضابطة.

**الجدول رقم (15.4) يوضح الفروق الإحصائية في مستوى الذكاء الجسمي الحركي في الاختبار البعدي للعينتين التجريبية والضابطة**

| العمليات الإحصائية | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| العينة | الإختبار | المتوسط الحسابي | الإنحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة | القرار الإحصائي |
| التجريبية | الإختبار البعدي | 55.10 | 4.88 | 1.08 | 38 | 0.287 | غير دال إحصائيا |
| الضابطة | | 52.20 | 10.96 | | | | |

التحليل:

إنطلاقا من النتائج الموضحة في الجدول رقم (15.4) يوضح الفروق الإحصائية في مستوى الذكاء الجسمي الحركي في الاختبار البعدي للعينتين التجريبية والضابطة بالنسبة للإختبار البعدي في العينة التجريبية بلغ المتوسط الحسابي 55.10 بإنحراف معياري 4.88، فيما بلغ المتوسط الحسابي في الإختبار البعدي للعينة الضابطة 52.20 بإنحراف معياري 10.96، فيما بلغت قيمة "ت" 1.08 عند مستوى الدلالة 0.287 وبالتالي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين العينة التجريبية والضابطة في الإختبار البعدي.

### 2.1. مناقشة نتائج الفرضية الرئيسية

وهذا ما يتعارض مع دراسة (نعيم بوعموشة 2023) تحت عنوان إنعكاسات إدمان إستخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري "دراسة على عينة من مستخدمي الهواتف الذكية"، مقال منشور في مجلة المحترف للعلوم الرياضية والعلوم الإنسانية والإجتماعية، مجلد 10، العدد 4، حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على إنعكاسات إدمان الهواتف الذكية، وتوصلت هذه الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة والإنطواء، تخلق هوة التواصل الأسري أو الفجوة التواصلية بين الآباء والأبناء، فبدل الجلوس مع العائلة أو تبادل أطراف الحديث معهم يذهب لممارسة الألعاب الإلكترونية ويفضل هذه الألعاب على الحديث مع العائلة.

## 2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضيات الجزئية:

### 1.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى

#### 1.1.2. عرض وتحليل نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

**الجدول رقم (16.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير المرونة**

| المقياس | المتغير | طبيعة العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة | القرار الاحصائي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الذكاء الجسمي الحركي | المرونة | تجريبية | 18 | 1.74 | 9.324 | 38 | 0.000 | دال إحصائيا |
| | | ضابطة | 10.75 | 3 | | | | |

التحليل:

إنطلاقا من النتائج الموضحة في الجدول رقم (16.4) الذي يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير المرونة، بلغ المتوسط الحسابي لمتغير المرونة 18 في العينة التجريبية بانحراف معياري 1.74 بينما بلغ المتوسط الحسابي لمتغير المرونة 10.75 في العينة الضابطة بانحراف معياري 3 فيما بلغت قيمة "ت" 9.324 عند درجة الحرية 38 ومستوى دلالة 0.000 مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في متغير المرونة لدى تلاميذ الطور الابتدائي وهذا ما يثبت صحة الفرضية الجزئية الأولى.

### 2.1.2. مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

تعد المرونة الحركية من القدرات الأساسية التي تتطور من خلال النشاط البدني المنتظم والحركة المتنوعة، وهو ما يفتقده الأطفال الذين يقضون ساعات طويلة يوميا في استخدام الهواتف الذكية.

تشير نتائج العديد من الدراسات إلى أن الأطفال المدمنين على استخدام الهواتف الذكية يعانون من ضعف في الليونة العضلية وقلة التمدد العضلي نتيجة الجلوس لفترات طويلة واتخاذ وضعيات غير صحية.

وقد أوضحت دراسة عبد الله (2021) أن قلة الحركة الناتجة عن الاستخدام المفرط للهاتف تؤثر سلبا على المرونة الجسدية وتسبب تشنجات عضلية وضعفا في المفاصل. (عبد الله، 2021، الصفحات 45-55)

كما دعمت دراسة Sahoo et al (2015) هذه النتيجة، حيث وجدت أن الاستخدام المفرط للوسائط الرقمية، بما في ذلك الألعاب الإلكترونية، يرتبط بانخفاض القدرات الحركية ومن ضمنها المرونة، مما يعيق التطور الحركي الطبيعي للطفل، وهذا ما يتوافق مع دراستنا. (Sahoo, Sahoo, & Choudhury, 2015, pp. 187-192)

## 2.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية

### 1.2.2. عرض وتحليل نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

**الجدول رقم (17.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير الاصالة.**

| المقياس | المتغير | طبيعة العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة | القرار الاحصائي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الذكاء الجسمي الحركي | الأصالة | تجريبية | 11.15 | 2.03 | -0.35 | 38 | 0.723 | غير دال إحصائيا |
| | | ضابطة | 11.45 | 3.15 | | | | |

التحليل:

إنطلاقا من النتائج الموضحة من خلال الجدول رقم (17.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير الاصالة، بلغ المتوسط الحسابي لمتغير الأصالة 11.15 في العينة التجريبية بانحراف معياري 2.03 بينما بلغ المتوسط الحسابي لمتغير الأصالة 11.45 في العينة الضابطة بانحراف معياري 3.15 فيما بلغت قيمة "ت" 0.35- عند درجة الحرية 38 ومستوى دلالة 0.723 مما يدل على أنه لا توجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في متغير الأصالة لدى تلاميذ الطور الابتدائي وهذا ما ينفي صحة الفرضية الجزئية الثانية.

### 2.2.2. مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

تشير لأصالة الحركية إلى قدرة الطفل على الإبداع والابتكار في الحركة، والتفكير في طرق جديدة لأداء التمارين والأنشطة، وهي تتأثر بشكل كبير بنوع البيئة التي ينشأ فيها الطفل، ومدى تعرضه لتجارب حركية متنوعة عند سيطرة الألعاب الإلكترونية على وقت الطفل، يقل تعرضه للعب الحر الذي يتيح له استخدام خياله الحركي.

وهذا ما أكدته دراسة جبار (2019) التي أظهرت أن الأطفال الذين يستخدمون الهواتف الذكية بمعدل أكثر من ثلاث ساعات يوميا سجلوا درجات منخفضة في اختبارات الإبداع الحركي. (جبار، 2019، الصفحات 50-60)

كما بينت Vandewater et al (2007) أن كثرة استخدام الأجهزة الرقمية تقلل من فرص اللعب التخيلي والإبداعي، وهو عامل مهم في بناء الأصالة الحركية، وهذا ما يتعارض مع دراستنا. (Vandewater, Rideout, & Wartella, 2007, pp. 1009-1015)

### 3.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

### 1.3.2. عرض وتحليل نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

**الجدول رقم (18.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير الاعتمادية**

| المقياس | المتغير | طبيعة العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة | القرار الاحصائي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الذكاء الجسمي الحركي | الإعتمادية | تجريبية | 16.80 | 2.30 | 7.46 | 38 | 0.000 | دال إحصائيا |
| | | ضابطة | 10.85 | 2.71 | | | | |

التحليل:

إنطلاقا من النتائج الموضحة من خلال الجدول رقم (18.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير الاعتمادية، بلغ المتوسط الحسابي لمتغير الإعتمادية 16.80 في العينة التجريبية بانحراف معياري 2.3 بينما بلغ المتوسط الحسابي لمتغير الإعتمادية 10.85 في العينة الضابطة بانحراف معياري 2.71 فيما بلغت قيمة "ت" 7.46 عند درجة الحرية 38 ومستوى دلالة 0.000 مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في متغير الإعتمادية لدى تلاميذ الطور الابتدائي وهذا ما يثبت صحة الفرضية الجزئية الثالثة.

### 2.3.2. مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثالثة:

تشير ا لاعتمادية الحركية إلى قدرة الطفل على إنجاز الحركات بشكل مستقل ودقيق دون الحاجة إلى دعم خارجي، وهي قدرة تنمو من خلال التجربة الحركية الواقعية والتكرار والممارسة الحرة. وفي المقابل، فإن الانغماس المستمر في بيئة ألعاب إلكترونية افتراضية، غالبا ما يؤدي إلى ضعف في التحكم الحركي الذاتي، والاعتماد المفرط على المحفزات الخارجية لتنظيم الحركة.

أشارت دراسة يوسف (2020) إلى أن الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة الذكية بشكل مفرط يعانون من صعوبات في أداء الحركات الاعتمادية، ويظهر ذلك في ضعف التنسيق بين العين واليد، وتأخر الاستجابات الحركية . (يوسف، 2020، الصفحات 60-70)

كما توصل Gentile et al (2012) إلى أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يضعف الإدراك الحسي الحركي، ويؤثر سلبا على القدرة على تنظيم الأداء الحركي المستقل لدى الأطفال، وهذا ما يتوافق مع دراستنا. (Gentile & Coyne, 2012, pp. 193-206)

## 4.2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الرابعة

### 1.4.2. عرض وتحليل نتائج الفرضية الجزئية الرابعة

**الجدول رقم (19.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير المواظبة**

| المقياس | المتغير | طبيعة العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" | درجة الحرية | مستوى الدلالة | القرار الاحصائي |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الذكاء الجسمي الحركي | المواظبة | تجريبية | 14.70 | 2.65 | 1.29 | 38 | 0.202 | غير دال إحصائيا |
| | | ضابطة | 13.40 | 3.60 | | | | |

**التحليل:**

إنطلاقا من النتائج الموضحة من خلال الجدول رقم (19.4) يمثل المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ونتائج اختبار "ت" ودلالتها لمجتمع البحث حسب متغير المواظبة، بلغ المتوسط الحسابي لمتغير المواظبة 14.7 في العينة التجريبية بانحراف معياري 2.65 بينما بلغ المتوسط الحسابي لمتغير المواظبة 13.4 في العينة الضابطة بانحراف معياري 3.6 فيما بلغت قيمة "ت" 1.29 عند درجة الحرية 38 ومستوى دلالة 0.202 مما يدل على أنه لا توجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في متغير المواظبة لدى تلاميذ الطور الابتدائي وهذا ما ينفي صحة الفرضية الجزئية الرابعة.

### 2.4.2. مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الرابعة:

المواظبة الحركية تتعلق بقدرة الطفل على الاستمرار في أداء نشاط حركي معين لفترة زمنية دون انقطاع، وهي مهارة تكتسب بالتدريب المتكرر والمشاركة المنتظمة في الألعاب والنشاطات البدنية.

أما الأطفال الذين ينغمسون لساعات طويلة في الألعاب الإلكترونية، فإنهم يكتسبون سلوكيات التشتت وقلة التركيز، مما يؤثر سلبا على هذه المهارة.

في هذا السياق، توصلت دراسة قاسمي (2022) إلى أن المواظبة في الأنشطة البدنية تتراجع بشكل واضح لدى الأطفال الذين يدمنون الألعاب الرقمية، حيث أظهرت نتائج اختباراتهم الحركية انخفاضا ملحوظا في مدة الأداء واستمراريته. (قاسمي، 2022، الصفحات 78-85)

كما أشار Christakis (2004) إلى أن الأطفال الذين يتعرضون لمحتوى رقمي مكثف منذ سن مبكرة يظهرون ضعفا في التركيز والمتابعة الحركية، بسبب الاعتياد على الإثارة السريعة والمكافآت الفورية في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يتعارض مع دراستنا. (Christakis, 2004, pp. 708-713)

**خلاصة:**

أظهرت هذه الدراسة من الفرضية الرئيسية مفادها أن إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية يؤثر سلبا على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي، وقد أثبتت النتائج الميدانية دلالتها الإحصائية، مما يؤكد وجود تأثير سلبي فعلي لهذا النوع من الإدمان على الذكاء الجسمي الحركي للتلاميذ.

وفي إطار اختبار الفرضيات الجزئية، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في بعدي المرونة والاعتمادية، حيث تميز أفراد المجموعة بمستوى ذات دلالة إحصائية في هذين البعدين، ولم تسجل فروق دالة إحصائيا في بعدي الأصالة والمواظبة.

وهذا ما توافق مع بعض الدراسات السابقة، مما يعزز صدق دراستنا وفق ما تم قياسه والنتائج المحصلة عليها.

# خاتمة

## خاتمة:

تناولت الدراسة موضوعا يعد من بين المواضيع الحديثة، والمتمثل في أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي، من خلال دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطور الابتدائي بدائرة الشريعة ولاية تبسة.

ومن خلال إجراء الدراسة الميدانية على العينة المختارة من ابتدائيتي (سماعل لعجال، مالك محمد)، استطعنا أن نستخلص بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الذكاء الجسمي الحركي، من خلال النتائج العامة والتساؤلات الفرعية.

حيث كانت هناك فروق ذات دلالات إحصائية في بعض محاور مقياس الذكاء الجسمي الحركي، وهي (المرونة والاعتمادية)، ولا توجد فروق ذات دلالات إحصائية في المحاور الأخرى (الأصالة والمواظبة).

وبهذا نكون قد حققنا التساؤل العام، وهو أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي بصفة عامة.

# توصيات واقتراحات

توصيات وإقتراحات:

- بناء استراتيجية عامة ومشتركة بين المعلمين والأخصائيين النفسانيين تستهدف الإعداد والتدريب على تشخيص أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي.
- نشر الوعي بين تلاميذ الطور الإبتدائي عن تأثيرات الألعاب الإلكترونية وما تسببه من أضرار جسمية ونفسية على الذكاء الجسمي الحركي.
- توعية معلمي المدارس الإبتدائي ة بتعريفهم بأهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية والتي قد ترجع إلى أسباب أخرى غير الأسباب الحقيقية.
- ضرورة إجراء المزيد من الدراسات حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على عينات كبيرة لتحديد أبرز وأهم الأسباب الكامنة خلف هذا الإدمان وتحديد نسبة مدمني الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية.
- من الضروري مشاركة الأولياء والمعلمين في البرامج الإرشادية ليتمكنوا من معرفة خصائص هذا الإدمان بأنفسهم وتدريبهم على الأساليب الفعالة في التعامل معهم.
- استخدام ألعاب الذكاء وألعاب رياضية في مكان الألعاب الإلكترونية وهذا لاجتناب أضراره.

# قائمة المراجع

## المراجع

### أولا: المراجع بالعربية:


1. ابراهيم عطاب. (2009). أثر العملية التدريبية للمدرب على الأداء الرياضي للاعبي كرة القدم. جامعة الجزائر، الجزائر.
2. أحمد أمر الله البساطي. (1998). أسس وقواعد التدريب الرياضي وتطبيقاته. الاسكندرية، مصر: نشأة المعارف.
3. أحمد عبد الفتاح أبو العلا. (2012). التدريب الرياضي المعاصر. القاهرة، مصر: دار الفكر العربي.
4. أحمد فلاق. (2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو،. الجزائر: كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر.
5. أحمد منصوري، و بلال نكاز. (2015). أهمية عناصر اللياقة البدنية لدى لاعبي كرة القدم صنف أواسط (17-19 سنة)، مذكرة ماستر. جامعة البويرة، الجزائر.
6. الجامعة المستنصرية. (2025). https://uomustansiriyah.edu.iq/media/lectures/8/8_2021_06_05!06_51_41_P.M.pdf.
7. آمال محمد إبراهيم. (2010). الشبكات الإجتماعية في تقديم خدمات مكتبة متطورة. مصر: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
8. آمنة شافعة. (2020-2021). تصميم وبناء مقياس الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. المسيلة، الجزائر: جامعة محمد بوضياف، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية.
9. آمنة شافعة. (2021). تصميم وبناء مقياس الذكاء الجسمي العركي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. الجزائر: معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة.
10. إيمان حسن أحمد، غفران اسماعيل كمال، و لمياء عبد الستار خليل. (2019). أنموذج تنبؤي لبعض عناصر اللياقة البدنية للمتقدمات لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة. مجلة الرياضة المعاصرة، جامعة بغداد، 18(2)، 28.
11. ايمان عباس الخفاف. (2011). الذكاءات المتعددة برنامج تطبيقي. الأردن: دار المنهاج للنشر والتوزيع.
12. بسطويسي أحمد بسطويسي. (1999). أسس ونظريات التدريب الرياضي. القاهرة، مصر: دار الفكر العربي.
13. بودلاعة شعبان. (2019). إسهامات الظروف الفيزيقية بالمؤسسات التعليمية في تحقيق أهداف التربية البدنية والرياضية. الجزائر: جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم.

14. جميل. رومي . (1986). فن كرة القدم. بيروت: دار النقاش.
15. جواد فطاير . (دون سنة). الإدمان (مراحله، أنواعه، علاجه). القاهرة: دار الشروق.
16. حسن السيد أبو عبده. (2008). الاعداد البدني للاعبي كرة القدم (الإصدار ط1). الاسكندرية، مصر : الفتح للطباعة والنشر .
17. حسن حسين قاسم. (1997). علم التدريب الرياضي في الأعمار المختلفة (الإصدار ط1). عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
18. حسن شحاتة، و زينب النجار . (2003). فلسفة الجمال ومسائل الفن عند أبي حيان التوحيدي عربي- انكيزي، انكليزي عربي. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
19. حسن عبد المعطي. (2004). الأسرة ومشكلات الأبناء. القاهرة: دار رحاب للنشر والتوزيع.
20. حسن مرح مؤيد. (2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. الموصل: إضاءات موصلية.
21. حكيم داني، سليمان لاوسين، و صالح ربوح. (2019). أثر برنامج تدريبي مقترح بالانقباضات المختلطة على صفتي القوة القصوى والقوة االنفجارية لألطراف السفلى. مجلة علوم وممارسات الانشطة البدنية الرياضية والفنية، جامعة البويرة(15)، 3-4.
22. حمادة ابراهيم مفتي. (2001). التدريب الرياضي الحديث، تخطيط، تطبيق، قيادة (الإصدار ط2). القاهرة، مصر : دار الفكر العربي.
23. حنان يوسف. (2020). العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتطور الحركي لدى الأطفال. مجلة الطفولة والتربية، الصفحات 60-70.
24. خالد بن صالح العمري. (2015). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المشكلات السلوكية لدى طلاب المرحلة المتوسطة. الرياض: جامعة الملك سعود.
25. خالد روحي درويش سويدان. (2015). فاعلية استخدام برنامج تدريبي مقترح على اللياقة البدنية لدى ناشئين كرة القدم تحت 14 سنة في الضفة الغربية فلسطين، رسالة ماجستير . جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.
26. خالد شنوف. (2012 ). تأثير التدريبات البليومترية على تنمية القوة القصوى وعلاقتها بتطوير مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى مصارعي الكاراتيه، رسالة ماجستير . جامعة مستغانم، الجزائر .
27. خليفة شطية. (2018). أثر استخدام الألعاب المصغرة (الشبه رياضية) في تنمية بعض الصفات البدنية (السرعة، القوة) لدى لاعبي كرة القدم (12-13 سنة)، مذكرة ماستر . جامعة المسيلة، الجزائر .
28. خليل محمد بيومي. (2002). انحرافات الشباب في عصر العولمة. القاهرة: دار قباء للطباعة والنشر .

29. دلال بن وعراب. (2023-2024). إستخدام الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط المتعددة أثرها على السلوك الإجتماعي للمراهقين (دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي لعبة فري فاير). باتنة 1، الجزائر: كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، قسم علوم الاعلام والاتصال وعلم المكتبات، جامعة الحاج لخضر.

30. راتب الدواد. (2011). أثر برنامج تدريبي مقترح في تطوير بعض عناصر اللياقة البدنية والمهارية للاعبي كرة القدم 14-16 سنة. مجلة جامعة النجاح الوطنية للأبحاث. نابلس، العلوم الانسانية، فلسطين.

31. رشيد زرواتي. (2007). مناهج وأدوات البحث العلمي في العلوم الإجتماعية. الجزائر: دار الهدى للنشر والتوزيع.

32. رشيدة عصماني. (جوان, 2023). مجلة. مجلة العمدة في اللسانيات وتحليل الخطاب، المجلد 07، العدد 02،.

33. رضوان نويقة. (2010). الانقاص السريع للوزن وأثره على مستوى القوة القصوى عند مصارعي المنتخب الوطني فئة الأكابر إختصاص مصارعة حرة. مجلة علوم وممارسات ألنشطة البدنية الرياضية والفنية، جامعة الجزائر 3(10)، 100.

34. سامي قاسمي. (2022). دور النشاط البدني في تحسين مهارات المواظبة لدى تلاميذ الإبتدائي. مجلة علوم الحركة، العدد 19، الصفحات 78-85.

35. سعد باسم جميل. (2013). تحليل التمايز لعناصر اللياقة البدنية للاعبي كرة اليد. مجلة الرافدين للعلوم الرياضية، جامعة الموصل، 19(20)، 428-429.

36. سليم بالة، و شوقي بوتكفة. (2019). اقتراح برنامج ترويحي لتنمية بعض الصفات البدنية لدى أفراد الكشافة الاسلامية الجزائرية وحدة الكشاف متقدم (14-16سنة)، مذكرة ماستر. جامعة خميس مليانة، الجزائر.

37. سمير فغولي، و محمد حدادة. (2020). استعمال تمرينات بطريقتي التدريب الفتري مرتفع الشدة والتكراري في تطوير مردود القوة العضلية الخاصة للأطراف السفلية (مداومة القوة، القوة المميزة بالسرعة القوة الانفجارية) وتأثيرها على مهارة دقة التصويب من الوثب العالي لدى لاعبي كرة اليد صنف U21. الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية، جامعة الشلف، 12(02)، 240.

38. شرين حسن محمد أحمد. (2023). الدور التربوي للأسرة في مواجهة ادمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، المجلد 6، العدد 1، جامعة أسوان، مصر. مجلة العلوم التربوية، كلية التربية بالغردقة، جامعة جنوب الوادي.

39. شكر ناهد رسن. (2002). علم النفس الرياضي في التدريب والمنافسات الرياضية. القاهرة، مصر: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

40. صبري أحمد صبري حسن. (1996). عالم الابتكار،. القاهرة: أكاديمية البحث العلمي والتكنولوجي.

41. عارف زيتون. (2021). علم النفس التربوي. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

42. عبد الحميد مقدم. (2003). الإحصاء والقياس النفسي. الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.
43. عبد الغاني تايبية. (31 01, 2019). الإدمان على المخدرات:دراسة نفسية في ضوء متغير لهفة الإدمان. مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والإجتماعية.
44. عبد الغني قواسمية. (2021-2022). تطبيقات الهواتف الذكية واستثمارها في المؤسسات الوثائقية الجزائرية (رؤية أساتذة علم المكتبات بالشرق الجزائري). وهران 1، الجزائر: كلية العلوم الانسانية والعلوم الاسلامية، قسم علم المكتبات والعلوم الوثائقية، جامعة أحمد بن بلة.
45. عبد المطلب أمين القريطي. (2012). سيكولوجية ذوي الاحتياجات الخاصة وتربيتهم، الاصدار 5. مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.
46. عصام عبد الخالق. (2003). التدريب نظرياته- تطبيقاته (الإصدار 11). الاسكندرية: المنشآت للمعارف.
47. عقبة لحمر. (2023-2024). الذكاء الجسمي الحركي وعلاقته ببعض المهارات النفسية لدى عدائي ألعاب القوى، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه طور ثالث LMD في ميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، تخصص التحضير النفسي والرياضي،. سوق الأهراس، الجزائر: معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، جامعة محمد الشريف مساعدية.
48. علي فهمي البيك. (2003). المدرب الفي الألعاب الجماعية. الاسكندرية، مصر: منشأة المعارف.
49. علي فهمي ألبيك، و عماد الدين عباس أبو زيد. (2003). المدرب الرياضي. مصر: الناشر للمعارف.
50. عماد الدين عباس أبوزيدان. (2005). التخطيط والأسس العلمية لبناء وإعداد الفريق في الألعاب الجماعية نظريات-تطبيقات. القاهرة: منشآت المعارف.
51. عنتر عديلة. (2015). اللياقة البدنية وعلاقتها بدافعية الانجاز لدى لاعبي كرة اليد أكابر، مذكرة ماستر. جامعة البويرة، الجزائر.
52. غازي صالح محمود. (2011). كرة القدم المفاهيم والتدريب. مصر، كلية التربية الرياضية، الجامعة المستنصرية: مكتبة المجتمع العربي.
53. غازي صالح محمود، و هاشم ياسر حسن. (2013). كرة القدم التدريب البدني (الإصدار ط1). عمان، الأردن: مكتبة المجتمع العربي للنشر.
54. فاطمة الزهراء نويشي. (2014). المخططات المبكرة غير المكيفة والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتهما بتنمية السلوك العدواني للمراهق، مذكرة لنيل شهادة ماجستير، تخصص علم النفس العيادي،. البليدة، الجزائر: جامعة البليدة 2، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإجتماعية.
55. فاطمة عبد الله. (2021). تأثير الإستخدام المفرط للهاتف الذكي على اللياقة البدنية للأطفال. مجلة التربية البدنية، عدد 12، الصفحات 45-55.

56. فاطمة همال. (2012). الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري. باتنة، الجزائر: كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الحاج لخضر.

57. قاسم حسين مهدي المندلاوي ، و محمود عبد الله الشاطي. (1987). التدريب الرياضي والأرقام القياسية. الموصل: دار الكتب للطباعة والنشر .

58. كمال جميل الريضي. (2004). التدريب الرياضي للقرن الواحد والعشرون (الإصدار ط2). مصر: دار وسائل النشر.

59. كمال عبد الحميد، و صبحي حسانين. (1997). اللياقة البدنية ومكوناتها. القاهرة، مصر: دار الفكر العربي.

60. كهينة علوش. (2006). معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيرها على الطفل. الجزائر: كلية العلوم السياسية والاعلام والاتصال، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

61. كيرك ماتيوس. (1998). أصول التدريب الذاتي : (ترجمة) مركز التعريب والبرمجة. بيروت: الدار العربية للعلوم.

62. ماهر البياتي، و فارس يوسف. (2004). تتأثير برنامج تدريبي مقترح لتطوير بعض القدرات البدنية وبعض المهارات الأساسية تحت 17 سنة بكرة القدم. مجلة التربية الرياضية، مجلد 13، عدد 1، 257. جامعة بغداد، العراق.

63. محسن محمد درويش حمص، و عبد اللطيف سعد سالم حبلوص. (2013). أساليب تدريس التربية البدنية والرياضية والذكاءات المتعددة. الاسكندرية: دار الوفاء.

64. محمد ابراهيم شحاتة. (2006). اساسيات التدريب الرياضي. الاسكندرية، مصر: المكتبة المصرية للنشر.

65. محمد أحمد النابلسي. (2004). الأمراض النفسية وعلاجها، لبنان: مركز الدراسات النفسية والنفس جسمية.

66. محمد بكر. (2017). الذكاء المتعدد في غرفة الصف. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

67. محمد بكر نوفل. (2007). الذكاء المتعدد في غرفة الصف. عمان: دار المسيرة.

68. محمد حسن زكي محمد. (1997). المدرب الرياضي، أسس العمل ومهنة التدريب. الاسكندرية، مصر: منشأة المعارف.

69. محمد حسن علاوي. (2002). علم النفس التدريب والمنافسة الرياضية. القاهرة : دار الفكر العربي.

70. محمد حسن علاوي. (2002). هلم النفس الرياضي في التدريب. القاهرة مصر: دار الفكر العربي.

71. محمد حسن علاوي، و أسامة كامل راتب. (1999). البحث العلمي في التربية الرياضية وعلم النفس العربي. القاهرة: دار الفكر العربي.

72. محمد حسن محمد الحسمين. (2004). ذرق التدريب (الإصدار ط2). عمان، الأردن: دار مجدلاوي.
73. محمد رضا الوقاد. (2003). التخطيط الحديث في كرة القدم. الثاهرة، مصر : مركز الكتاب للنشر .
74. محمد محمود الجوهري. (2009). أسس البحث الإجتماعي. الأردن: أجدادين للنشر والتوزيع.
75. محمد وليد المصري. (2006). الأسرة العربية وهوس الانترنت، العدد 575. مجلة العربي.
76. محمود عبد الحافظ. (2022). الأساليب الإحصائية في البحث العلمي. الجزائر: دار المعرفة الجامعية.
77. محمود عبد الحليم منسي. (2006). الإحصاء وقياس التربية وعلم النفس. الإسكندرية: دار المعرفة.
78. محمود مختار حنفي. (د س ن). الأسس العلمية في تدريب كرة القدم. القاهرة، مصر : دار الفكر العربي.
79. مروان ابراهيم، و محمد الياسري. (2004). اتجاهات حديثة فب التدريب الرياضي. عمان، الأردن: مؤسسة الورق للنشر والتوزيع.
80. مروان عبد المجيد ابراهيم. (2000). أسس البحث العلمي (الإصدار 1). عمان، الأردن: مؤسسة الوراق.
81. مصباح عبد الهادي. (2004). الادمان. القاهرة: دار المصرية اللبنانية.
82. مصطفى الفاتح وجدي، و محمد لطفي السعيد. (2002). الأسس العلمية للتدريب الرياضي للاعب والمدرب. ألمينيا، مصر : دار الهدى.
83. مفتي إبراهيم حماد. (1998). التدريب الرياضي الحديث ، تخطيط وتطبيق وقيادة (الإصدار 1). القاهرة: دار الفكر العربي.
84. منار محمود أحمد الرياحية. (2011). اثر برنامج تدريبي رياضي لتنمية عناصر اللياقة لدى الطلبة المعاقين بصريا، رسالة ماجتسير . كلية التربية، جامعة عمان العربية، عمان.
85. منال أحمد البارودي. (2015). الطرق الابداعية في حل المشكلات واتخاذ القرارات. القاهرة: المجموعة العربية للتدريب والنشر .
86. منذر الضامن. (2014). أساسيات البحث العلمي. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
87. مها حسن الشحروري. (2008). الألعاب الالكترونية في عصر العولمة،. الأردن: دار المسيرة.
88. مهدي عدنان، و مراد تدرانت. (2017). أثر برنامج تدريبي مقترح بطريقة التدريب المدمج على تطوير بعض الصفات البدنية (السرعة، القوة، المداومة) لدى لاعبي كرة القدم، مذكرة ماستر . جامعة أم البواقي، الجزائر .
89. مهند حسين الشتاوي، و أحمد ابراهيم الخواجا. (2005). مبادئ التدريب الرياضي. عمان، الأردن: دار وائل للنشر .
90. موسى النبهان. (2013). أساسيات القياس في العلوم السلوكية. عمان: دار الشروق.

91. موسى أميطوش. (2020). حول مفهوم الإدمان. مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، مجلد 1، عدد 11.

92. نعيم بوعموشة. (2023). انعكاسات إدمان استخدام الهواتف الذكية على المراهق الجزائري (دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي الهواتف الذكية). مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الانسانية والاجتماعية، المجلد 10، العدد 04، جامعة تامنغست، الجزائر.

93. نوال جبار. (2019). تأثير الألعاب الإلكترونية على الإبداع الحركي لدى الطفل. مجلة بحوث الطفل، العدد 10، الصفحات 50-60.

94. نوري بركات. (2012). دقة الاحساس الحركي للطالبات الممارسات للرياضة. مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية، المجلد 34، العدد 01،.

95. هشام منذر، و علي الخياط. (2000). قواعد اللياقة البدنية في كرة القدم. عمان، الأردن: دار المناهج للنشر والتوزيع.

96. يوسف لازم كماش. (2005). اللياقة البدنية للاعبي كرة القدم. القاهرة، مصر: دار الفكر العربي.

ثانيا المراجع الأجنبية:

97. Christakis, D. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. Pediatrics.

98. Gentile, D., & Coyne, S. (2012). Gentile, D.Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: A short-term longitudinal study. Aggressive Behavior.

99. Grander, H. (2022). Multiple Intelligenves: New Horizons in. Theory and Practice.

100. SAHIN, S., Yildirim, Y, & et al. (2020). Relationship between reaction time agility and linear speed of amateur male soccer players. International Journal of PHYSICAL EDUCATION, FITNESS AND SPORTS, 9(2), pp. 9-15.

101. Sahoo, K., Sahoo, B., & Choudhury, A. (2015). Childhood obesity: causes and consequences. Journal of Family Medicine and Primary Care, pp. 187-192.

102. Vandewater, E., Rideout, V., & Wartella, E. (2007). Digital childhood: electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. Pediatrics.

# الملاحق

# الملحق رقم 01

# يمثل إستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة العربي التبسي- تبسة



**استبيان موجه لتلاميذ الطور الابتدائي:**

في إطار إنجاز مذكرة ماستر في تخصص النشاط البدني الرياضي التربوي تحت عنوان "**أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي**"، نتقدم إليكم بهذا الاستبيان الذي يعالج موضوعه **إدمان الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الطور الابتدائي(سنة خامسة ذكور)**

لذا نرجو منكم 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.

**إعداد الطلبة:**

- زرفاوي مراد
- سعدي علي

**إشراف:**

د. ناجم نبيل

# الملاحق

| رقم العبارة | العبارات | موافق | محايد | غير موافق |
|---|---|---|---|---|
| 01 | أمارس الألعاب الإلكترونية بشكل يومي | | | |
| 02 | أعتبر الألعاب الإلكترونية من الأمور المهمة في حياتي | | | |
| 03 | بدأت ممارسة الألعاب الإلكترونية منذ فترة طويلة | | | |
| 04 | أتردد كثيرا إلى قاعات الألعاب الإلكترونية إذا ما تعطل هاتفي الذكي | | | |
| 05 | أشغل معظم أوقاتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية | | | |
| 06 | أقضي أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل النوم | | | |
| 07 | أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على الخروج مع أصدقائي | | | |
| 08 | إفراطي في ممارسة الألعاب الإلكترونية أخذ مني وقت إهتمامي بواجباتي المدرسية | | | |
| 09 | أفظل ممارسة الألعاب الإلكترونية على مختلف الألعاب الكلاسيكية الأخرى | | | |
| 10 | عندما أفكر في الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية أشعر أنني لا أملك القدرة على ذلك | | | |
| 11 | أتطلع بإهتمام مستمر لمتابعة آخر الإصدارات الحديثة لألعاب الإكترونية التي ألعبها | | | |
| 12 | أشعر أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تجعلني أنفر على الأخرين | | | |
| 13 | أشعر بتوتر عند التوقف بالألعاب الإلكترونية | | | |
| 14 | أسرح بذهني كثيرا وأنا أفكر في هذه الألعاب أثناء وجودي داخل الفوج التربوي | | | |
| 15 | أشعر بالانزعاج عندما تتعطل ألعابي الإلكترونية ولا أمارسها | | | |
| 16 | عندما ألعب بالألعاب الإلكترونية أشعر بألم في العمود الفقري والرقبة | | | |
| 17 | أشعر بوحدة عندما لا أتمكن من ممارسة الألعاب الإلكترونية | | | |
| 18 | أشعر بتخدر في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية | | | |
| 19 | أعاني من اضطرابات في النوم بسبب ممارستي للإلعاب الإلكترونية لوقت متأخر من الليل | | | |
| 20 | أشعر بالإرهاق الشديد لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية | | | |
| 21 | أشعر بإجهاد في عيني بسبب قضائي وقت طويل في ممارسة الألعاب الإلكترونية | | | |
| 22 | عادة ما أقوم بإنفاق نقودي من أجل شحن الألعاب الإلكترونية | | | |

# الملحق رقم 02

# يمثل مقياس الذكاء الجسمي الحركي



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة العربي التبسي – تبسة



**مقياس موجه لتلاميذ الطور الابتدائي:**

في إطار إنجاز مذكرة ماستر في تخصص النشاط البدني الرياضي التربوي تحت عنوان "**أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي**"، نتقدم إليكم بهذا المقياس الذي يعالج موضوعه مقياس **الأداء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي (سنة خامسة ذكور)**

لذا نرجو 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.

**إعداد الطلبة:**

- زرفاوي مراد
- سعدي علي

**إشراف:**

د. ناجم نبيل

| رقم العبارة | العبارات | ينطبق علي كثيرا | ينطبق علي دائما | ينطبق علي قليلا | لا ينطبق علي اطلاقا |
|---|---|---|---|---|---|
| 01 | أستطيع تركيز أفكاري والانتباه على جميع تحركات زملائي | | | | |
| 02 | أدائي للمهارات يكون أفضل عندما أكون أمام زملائي | | | | |
| 03 | أتميز في أداء الحركات والمهارات الجسمية التي تتطلب الانتباه | | | | |
| 04 | أستطيع المحافظة على اتزان جسمي في أثناء أدائي لبعض المهارات | | | | |
| 05 | أصل إلى أفكاري حين أكون ممارسا لإحدى مهاراتي اليدوية | | | | |
| 06 | أجيد المهارات التي تتطلب الدقة في عمل الحركات | | | | |
| 07 | أستطيع إنجاز الحركات الدقيقة مثل الأعمال الفخارية والزخرفة | | | | |
| 08 | أستطيع أن أؤدي المهارات المختلفة بتوافق جيد | | | | |
| 09 | أستعمل يدي بمهارة في عمل أشياء مثل الحيل السحرية | | | | |
| 10 | أظهر حركات ابتكارية جديدة عالية الدقة | | | | |
| 11 | أستطيع استعمال أجزاء جسمي في وقت واحد عندما يتطلب الأمر ذلك | | | | |
| 12 | لدى مهارات استعمال الإشارات وحركات الأيدي بدقة | | | | |
| 13 | أتعلم بسرعة عندما أحصل على آلة بدلا من الاستماع إلى شخص يعلمني | | | | |
| 14 | استطيع ان أعبر عن رأي باستعمال حركات الجسم وتعبيرات الوجه | | | | |
| 15 | بإمكاني إكتساب لعبة رياضية جديدة بسهولة | | | | |
| 16 | تتبادر إلى ذهني أفضل الأفكار في أثناء أدائي للحركات الجسمية | | | | |
| 17 | أستعمل حركات جسمي كليا أو جزئيا في تقليد بعض زملائي | | | | |
| 18 | أتمكن من تغيير اتجاهاتي الحركية بسرعة ودقة | | | | |
| 19 | عندما أحكي قصصا أكون حركيا | | | | |

# الملحق رقم 03

# يمثل مخرجات برنامج spss الخاصة بالصدق والثبات

CORRELATIONS

/VARIABLES=
المرونة الاصالة الاعتمادية المواطنة الذكاء
الجسمي_الحركي
_
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/STATISTICS
DESCRIPTIVES
/MISSING=PAIRWISE.

**Corrélations**

**Remarques**

| | | |
|---|---|---|
| Sortie obtenue | | 23-MAY-2025 15:53:55 |
| Commentaires | | |
| Entrée | Données | C:\Users\Click Computers\Desktop\ sav_على+مراد\صدق+ثبات |
| | Jeu de données actif | Jeu_de_données0 |
| | Filtre | <sans> |
| | Pondération | <sans> |
| | Scinder un fichier | <sans> |
| | N de lignes dans le fichier de travail | 10 |
| Gestion des valeurs manquantes | Définition de la valeur manquante | Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes. |
| | Observations utilisées | Les statistiques associées à chaque paire de variables sont basées sur l'ensemble des observations contenant des données valides pour cette paire. |
| Syntaxe | | CORRELATIONS /VARIABLES= المرونة الاصالة الاعتمادية المواطنة الذكاء_الجسمي_الحركي /PRINT=TWOTAIL NOSIG /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING=PAIRWISE. |
| Ressources | Temps de processeur | 00:00:00,02 |
| | Temps écoulé | 00:00:00,03 |

**Statistiques descriptives**

| | Moyenne | Ecart type | N |
|---|---|---|---|
| المرونة | 11,4000 | 2,31900 | 10 |
| الاصالة | 10,8000 | 3,25918 | 10 |
| الاعتمادية | 12,9000 | 1,19722 | 10 |
| المواطنة | 13,9000 | 2,28279 | 10 |
| الذكاء_الجسمي_الحركي | 46,4000 | 4,42719 | 10 |

**Corrélations**

| | | المرونة | الأصالة | الإعتمادية | السواقية | الذكاء_الجسمي_الحركي |
|---|---|---|---|---|---|---|
| المرونة | Corrélation de Pearson | 1 | ,938** | ,856** | ,911** | ,924** |
| | Sig. (bilatérale) | | 0,000 | 0,002 | 0,000 | 0,000 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| الأصالة | Corrélation de Pearson | ,938** | 1 | ,906** | ,983** | ,992** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,000 | | 0,000 | 0,000 | 0,000 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| الإعتمادية | Corrélation de Pearson | ,856** | ,906** | 1 | ,890** | ,889** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,002 | 0,000 | | 0,001 | 0,001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| السواقية | Corrélation de Pearson | ,911** | ,983** | ,890** | 1 | ,994** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,000 | 0,000 | 0,001 | | 0,000 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| الذكاء_الجسمي_الحركي | Corrélation de Pearson | ,924** | ,992** | ,889** | ,994** | 1 |
| | Sig. (bilatérale) | 0,000 | 0,000 | 0,001 | 0,000 | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

```
T-TEST
GROUPS=المجموعتين_ذكاء(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=الدرجات_ذكاء
  /CRITERIA=CI(.95).
```

**Test T**

**Statistiques de groupe**

| المجموعتين_ذكاء | | N | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| الدرجات_ذكاء | المجموعة الذ يا_ذكاء | 4 | 50,0000 | 4,69042 | 2,34521 |
| | المجموعة الغ يا_ذكاء | 4 | 43,5000 | 2,64575 | 1,32288 |

**Test des échantillons indépendants**

| | | Test de Levene sur l'égalité des variances | | Test t pour égalité des moyennes | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | Intervalle de confiance de la différence à 95 % | |
| | | F | Sig. | t | ddl | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Inférieur | Supérieur |
| الدرجات_ذكاء | Hypothèse de variances égales | 1,227 | 0,310 | 2,414 | 6 | 0,042 | 6,50000 | 2,69258 | -0,08851 | 13,08851 |
| | Hypothèse de variances inégales | | | 2,414 | 4,734 | 0,063 | 6,50000 | 2,69258 | -0,54033 | 13,54033 |

S

/VARIABLES=
الإستخدام_القهري الاهمال_الاجتماعي_الأسري التاثير_
النفسي_الانفعالي التاثير_الدراسي
الإشغال_الذهني_الادمان_السلوكي
ادمان_الألعاب_الالكترونية
/PRINT=TWOTAIL NOSIG
/STATISTICS
DESCRIPTIVES
/MISSING=PAIRWISE.

**Corrélations**

**Statistiques descriptives**

| | Moyenne | Ecart type | N |
|---|---|---|---|
| الإستخدام_القهري | 9,7000 | 1,94651 | 10 |
| الاهمال_الاجتماعي_الاسري | 7,3000 | 2,62679 | 10 |
| التاثير_النفسي_الانفعالي | 7,3000 | 1,70294 | 10 |
| التاثير_الدراسي | 5,7000 | 1,70294 | 10 |
| الإشغال_الذهني_الادمان_السلوكي | 10,3000 | 2,16282 | 10 |
| ادمان_الألعاب_الالكترونية | 40,3000 | 9,14148 | 10 |

**Corrélations**

| | | الإستخدام_القهري | الاهمال_الاجتماعي_الاسري | التاثير_النفسي_الانفعالي | التاثير_الدراسي | الإشغال_الذهني_الادمان_السلوكي | ادمان_الألعاب_الالكترونية |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الإستخدام_القهري | Corrélation de Pearson | 1 | ,867** | ,734* | ,741* | 0,604* | ,880** |
| | Sig. (bilatérale) | | 0,001 | 0,016 | 0,014 | 0,044 | 0,001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| الاهمال_الاجتماعي_الاسري | Corrélation de Pearson | ,867** | 1 | ,946** | ,743* | ,862** | ,991** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,001 | | 0,000 | 0,014 | 0,001 | 0,000 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| التاثير_النفسي_الانفعالي | Corrélation de Pearson | ,734* | ,946** | 1 | 0,609 | ,908** | ,943** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,016 | 0,000 | | 0,062 | 0,000 | 0,000 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| التاثير_الدراسي | Corrélation de Pearson | ,741* | ,743* | 0,609 | 1 | 0,480 | ,784** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,014 | 0,014 | 0,062 | | 0,161 | 0,007 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| الإشغال_الذهني_الادمان_السلوكي | Corrélation de Pearson | 0,604 | ,862** | ,908** | 0,480 | 1 | ,872** |
| | Sig. (bilatérale) | 0,064 | 0,001 | 0,000 | 0,161 | | 0,001 |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| ادمان_الألعاب_الالكترونية | Corrélation de Pearson | ,880** | ,991** | ,943** | ,784** | ,872** | 1 |
| | Sig. (bilatérale) | 0,001 | 0,000 | 0,000 | 0,007 | 0,001 | |
| | N | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |

**. La corrélation est significative au niveau 0.01 (bilatéral).

*. La corrélation est significative au niveau 0.05 (bilatéral).

```
T-TEST GROUPS=المبحوثين_انماط(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=الدرجات_انماط
  /CRITERIA=CI(.95).
```

**Test T**

**Statistiques de groupe**

| المبحوثين_انماط | | N | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| الدرجات_انماط | المجموعة_الاولى_انماط | 4 | 31,5000 | 3,10913 | 1,55456 |
| | المجموعة_الثانية_انماط | 4 | 50,0000 | 2,44949 | 1,22474 |

**Test des échantillons indépendants**

| | | Test de Levene sur l'égalité des variances | | Test t pour égalité des moyennes | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | F | Sig. | t | ddl | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % | |
| | | | | | | | | | Inférieur | Supérieur |
| الدرجات_انماط | Hypothèse de variances égales | 0,500 | 0,506 | -9,348 | 6 | 0,000 | -18,50000 | 1,97906 | -23,34258 | -13,65742 |
| | Hypothèse de variances inégales | | | -9,348 | 5,688 | 0,000 | -18,50000 | 1,97906 | -23,40761 | -13,59239 |

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=المرونة الاصيلة الاعتمادية المواظبة
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

**Fiabilité**

**Echelle : ALL VARIABLES**

**Récapitulatif de traitement des observations**

| | | N | % |
|---|---|---|---|
| Observations | Valide | 10 | 100,0 |
| | Exclue[a] | 0 | 0,0 |
| | Total | 10 | 100,0 |

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

**Statistiques de fiabilité**

| Alpha de Cronbach | Nombre d'éléments |
|---|---|
| 0,945 | 4 |

```
RELIABILITY

/VARIABLES=
الاستخدام_القهري الاهمال_الاجتماعي الا
سري التاثير_النفسي الانفعالي التاثير_الدرا
سي
    الاشغال_الذهني الادمان_السلوكي
  /SCALE('ALL VARIABLES')
ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

**Fiabilité**

**Statistiques de fiabilité**

| Alpha de Cronbach | Nombre d'éléments |
|---|---|
| 0,933 | 5 |

# الملحق رقم 04

# يمثل مخرجات برنامج spss الخاصة بالدراسة الأساسية

```
GET
FILE='C:\Users\Click Computers\Desktop\اساسية\مراد+علي.sav'.
DATASET NAME Jeu_de_données1 WINDOW=FRONT.
FREQUENCIES
VARIABLES=استبيان_ادمان_سماعل_قبلي استبيان_ادمان_سماعل_بعدي استبيان_ادمان_مالك_قبلي
استبيان_ادمان_مالك_بعدي
/STATISTICS=MINIMUM MAXIMUM MEAN SUM
/ORDER=ANALYSIS.
```

**Fréquences**

**Remarques**

| | | |
|---|---|---|
| Sortie obtenue | | 28-MAY-2025 23:37:57 |
| Commentaires | | |
| Entrée | Données | C:\Users\Click Computers\Desktop\اساسية\مراد+علي.sav |
| | Jeu de données actif | Jeu_de_données1 |
| | Filtre | <sans> |
| | Pondération | <sans> |
| | Scinder un fichier | <sans> |
| | N de lignes dans le fichier de travail | 40 |
| Gestion des valeurs manquantes | Définition de la valeur manquante | Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes. |
| | Observations utilisées | Les statistiques sont basées sur toutes les observations comportant des données valides. |
| Syntaxe | | FREQUENCIES VARIABLES=استبيان_ادمان_سماعل_قبلي استبيان_ادمان_سماعل_بعدي استبيان_ادمان_مالك_قبلي استبيان_ادمان_مالك_بعدي /STATISTICS=MINIMUM MAXIMUM MEAN SUM /ORDER=ANALYSIS. |
| Ressources | Temps de processeur | 00:00:00,02 |
| | Temps écoulé | 00:00:00,03 |

[Jeu_de_données1] C:\Users\Click Computers\Desktop\مراد+علي.sav

**Statistiques**

| | | استبيان_ادمان_سماعل_قبلي | استبيان_ادمان_سماعل_بعدي | استبيان_ادمان_مالك_قبلي | استبيان_ادمان_مالك_بعدي |
|---|---|---|---|---|---|
| N | Valide | 20 | 20 | 20 | 20 |
| | Manquant | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Moyenne | | 51,2000 | 50,5500 | 29,0000 | 30,5500 |
| Minimum | | 31,00 | 33,00 | 23,00 | 24,00 |
| Maximum | | 60,00 | 54,00 | 50,00 | 45,00 |
| Somme | | 1024,00 | 1011,00 | 680,00 | 691,00 |

```
T-TEST PAIRS=استبيان_ادمان_سماعل_قبلي استبيان_ادمان_مالك_قبلي مقياس_الذكاء_سماعل_قبلي
مقياس_الذكاء_مالك_قبلي WITH استبيان_ادمان_سماعل_بعدي استبيان_ادمان_مالك_بعدي
مقياس_الذكاء_سماعل_بعدي مقياس_الذكاء_مالك_بعدي (PAIRED)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

**Test T**

**Remarques**

| | | |
|---|---|---|
| Sortie obtenue | | 25-MAY-2025 12:08:47 |
| Commentaires | | |
| Entrée | Données | C:\Users\Click Computers\Desktop\مراد+علي.sav |
| | Jeu de données actif | Jeu_de_données1 |
| | Filtre | <sans> |
| | Pondération | <sans> |
| | Scinder un fichier | <sans> |
| | N de lignes dans le fichier de travail | 20 |
| Gestion des valeurs manquantes | Définition de la valeur manquante | Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes. |
| | Observations utilisées | Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse. |
| Syntaxe | | T-TEST PAIRS= استبيان_ادمان_سماعل_قبلي استبيان_ادمان_مالك_قبلي مقياس_الذكاء_سماعل_قبلي WITH مقياس_الذكاء_مالك_قبلي استبيان_ادمان_سماعل_بعدي استبيان_ادمان_مالك_بعدي مقياس_الذكاء_سماعل_بعدي مقياس_الذكاء_مالك_بعدي (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS. |
| Ressources | Temps de processeur | 00:00:00,02 |
| | Temps écoulé | 00:00:00,02 |

[Jeu_de_données1] C:\Users\Click Computers\Desktop\علي-حراد\السامية.sav

**Statistiques des échantillons appariés**

| | | Moyenne | N | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| Paire 1 | استبيان_ادمان_سماعل_قبلي | 51,2000 | 20 | 6,85642 | 1,53314 |
| | استبيان_ادمان_سماعل_بعدي | 50,5500 | 20 | 5,89804 | 1,31884 |
| Paire 2 | استبيان_ادمان_ملك_قبلي | 34,0000 | 20 | 7,32695 | 1,63836 |
| | استبيان_ادمان_ملك_بعدي | 34,5500 | 20 | 6,21945 | 1,39071 |
| Paire 3 | مقياس_الذكاء_سماعل_قبلي | 54,9500 | 20 | 7,43020 | 1,66144 |
| | مقياس_الذكاء_سماعل_بعدي | 55,1000 | 20 | 4,88715 | 1,09280 |
| Paire 4 | مقياس_الذكاء_ملك_قبلي | 50,0000 | 20 | 12,11784 | 2,70963 |
| | مقياس_الذكاء_ملك_بعدي | 52,2000 | 20 | 10,96214 | 2,45121 |

**Corrélations des échantillons appariés**

| | | N | Corrélation | Sig. |
|---|---|---|---|---|
| Paire 1 | استبيان_ادمان_سماعل_قبلي & استبيان_ادمان_سماعل_بعدي | 20 | 0,014 | 0,953 |
| Paire 2 | استبيان_ادمان_ملك_قبلي & استبيان_ادمان_ملك_بعدي | 20 | -0,266 | 0,258 |
| Paire 3 | مقياس_الذكاء_سماعل_قبلي & مقياس_الذكاء_سماعل_بعدي | 20 | 0,283 | 0,227 |
| Paire 4 | مقياس_الذكاء_ملك_قبلي & مقياس_الذكاء_ملك_بعدي | 20 | -0,347 | 0,134 |

| | | Différences appariées | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % Inférieur | Supérieur | t | ddl | |
| Paire 1 | استبيان_ادمان_سماعل_قبلي - استبيان_ادمان_سماعل_بعدي | 0,65000 | 8,98112 | 2,00824 | -3,55329 | 4,85329 | 0,324 | 19 | |
| Paire 2 | استبيان_ادمان_ملك_قبلي - استبيان_ادمان_ملك_بعدي | -0,55000 | 10,79705 | 2,41429 | -5,60318 | 4,50318 | -0,228 | 19 | |
| Paire 3 | مقياس_الذكاء_سماعل_قبلي - مقياس_الذكاء_سماعل_بعدي | -0,15000 | 7,65214 | 1,71107 | -3,73131 | 3,43131 | -0,088 | 19 | 0,931 |
| Paire 4 | مقياس_الذكاء_ملك_قبلي - مقياس_الذكاء_ملك_بعدي | -2,20000 | 18,95035 | 4,23743 | -11,06904 | 6,66904 | -0,519 | 19 | 0,610 |

```
DATASET ACTIVATE Jeu_de_données1.

SAVE OUTFILE='C:\Users\Click Computers\Desktop\امراة السامية\علي.sav'

 /COMPRESSED.

T-TEST GROUPS=الذكاء_البعدي_تجريبية_ضابطة(1 2)

 /MISSING=ANALYSIS

 /VARIABLES=الدرجات_الذكاء

 /CRITERIA=CI(.95).
```

**Test T**

**Statistiques de groupe**

| الذكاء_البعدي_تجريبية_ضابطة | | N | Moyenne | Ecart type |
|---|---|---|---|---|
| الدرجات_الذكاء | 1,00 | 20 | 55,1000 | 4,88715 |
| | 2,00 | 20 | 52,2000 | 10,96214 |

Test de Levene sur l'égalité des variances

| | | F | Sig. | t | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % Inférieur | Supérieur |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الدرجات_الذكاء | Hypothèse de variances égales | 4,1 | 0,049 | 1,081 | 0,287 | 2,90000 | 2,68377 | -2,53301 | 8,33301 |
| | Hypothèse de variances inégales | 42 | | 1,081 | 0,290 | 2,90000 | 2,68377 | -2,61386 | 8,41386 |

```
T-TEST
GROUPS=المرونة_البعدية_تجريبية_ضابطة(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=الدرجات_المرونة
  /CRITERIA=CI(.95).
```

**Test T**

**Remarques**

| | | |
|---|---|---|
| Sortie obtenue | | 25-MAY-2025 11:52:13 |
| Commentaires | | |
| Entrée | Données | C:\Users\Click Computers\Desktop\علي+مراد\فرضيات جزئية.sav |
| | Jeu de données actif | Jeu_de_données0 |
| | Filtre | <sans> |
| | Pondération | <sans> |
| | Scinder un fichier | <sans> |
| | N de lignes dans le fichier de travail | 40 |
| Gestion des valeurs manquantes | Définition de la valeur manquante | Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes. |
| | Observations utilisées | Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse. |
| Syntaxe | | T-TEST GROUPS=المرونة_البعدية_تجريبية_ضابطة(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=الدرجات_المرونة /CRITERIA=CI(.95). |
| Ressources | Temps de processeur | 00:00:00,03 |
| | Temps écoulé | 00:00:00,03 |

[Jeu_de_données0] C:\Users\Click Computers\Desktop\علي-سر ادكام هنيات هزانة.sav

**Statistiques de groupe**

| | | N | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| الدرجات الدورية | 1,00 | 20 | 18,0000 | 1,74718 | 0,39068 |
| | 2,00 | 20 | 10,7500 | 3,00657 | 0,67229 |

**Test des échantillons indépendants**

| | | Test de Levene sur l'égalité des variances | | Test t pour égalité des moyennes | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | F | Sig. | t | ddl | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % Inférieur | Supérieur |
| الدرجات الدورية | Hypothèse de variances égales | 6,975 | 0,012 | 9,324 | 38 | 0,000 | 7,25000 | 0,77756 | 5,67390 | 8,82610 |
| | Hypothèse de variances inégales | | | 9,324 | 30,519 | 0,000 | 7,25000 | 0,77756 | 5,66515 | 8,83485 |

T-TEST
GROUPS=الاصالة_البعدية_تجريبية_ضابطة(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=الدرجات_الاصالة
/CRITERIA=CI(.95).
**Test T**

**Statistiques de groupe**

| | | N | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| الاصالة البعدية تجريبية ضابطة | | | | | |
| الدرجات_الاصالة | 1,00 | 20 | 11,1500 | 2,03528 | 0,45505 |
| | 2,00 | 20 | 11,4500 | 3,15353 | 0,70515 |

**Test des échantillons indépendants**

| | | Test de Levene sur l'égalité des variances | | Test t pour égalité des moyennes | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | F | Sig. | t | ddl | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % Inférieur | Supérieur |
| الدرجات_الاصالة | Hypothèse de variances égales | 3,240 | 0,080 | -0,358 | 38 | 0,723 | -0,30000 | 0,83902 | -1,99850 | 1,39850 |
| | Hypothèse de variances inégales | | | -0,358 | 32,469 | 0,723 | -0,30000 | 0,83902 | -2,00805 | 1,40805 |

T-TEST
GROUPS=الاعتمادية_البعدية_تجريبية_ضابطة(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=الدرجات_الاعتمادية
/CRITERIA=CI(.95).
**Test T**

**Statistiques de groupe**

| | | N | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| الاعتمادية البعدية تجريبية ضابطة | | | | | |
| الدرجات_الاعتمادية | 1,00 | 20 | 16,4000 | 2,30788 | 0,51606 |
| | 2,00 | 20 | 10,4500 | 2,71981 | 0,60817 |

**Test des échantillons indépendants**

| | | Test de Levene sur l'égalité des variances | | Test t pour égalité des moyennes | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | F | Sig. | t | ddl | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % Inférieur | Supérieur |
| الدرجات_الاعتمادية | Hypothèse de variances égales | 0,107 | 0,745 | 7,668 | 38 | 0,000 | 5,95000 | 0,79761 | 4,33532 | 7,56468 |
| | Hypothèse de variances inégales | | | 7,668 | 37,019 | 0,000 | 5,95000 | 0,79761 | 4,33391 | 7,56609 |

T-TEST
GROUPS=المواظبة_البعدية_تجريبية_ضابطة(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=الدرجات_المواظبة
/CRITERIA=CI(.95).
**Test T**

**Statistiques de groupe**

| | | N | Moyenne | Ecart type | Moyenne erreur standard |
|---|---|---|---|---|---|
| المواظبة البعدية تجريبية ضابطة | | | | | |
| الدرجات_المواظبة | 1,00 | 20 | 14,7000 | 2,65766 | 0,59427 |
| | 2,00 | 20 | 13,4000 | 3,60408 | 0,80590 |

**Test des échantillons indépendants**

| | | Test de Levene sur l'égalité des variances | | Test t pour égalité des moyennes | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | F | Sig. | t | ddl | Sig. (bilatéral) | Différence moyenne | Différence erreur standard | Intervalle de confiance de la différence à 95 % Inférieur | Supérieur |
| الدرجات_المواظبة | Hypothèse de variances égales | 1,505 | 0,227 | 1,298 | 38 | 0,202 | 1,30000 | 1,00131 | -0,72706 | 3,32706 |
| | Hypothèse de variances inégales | | | 1,298 | 34,948 | 0,203 | 1,30000 | 1,00131 | -0,73289 | 3,33289 |

# الملحق رقم 05

# تصريح شرفي خاص بالإلتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

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 Techniques for Sport and Physical Activities

# تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): زرفاوي مراد الصفـــــــة: طالـــــــــب جامـــــــــعي

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 102966276 والصادرة بتاريخ: 2026/11/27

المسجل بمعهد: علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية

قسم النشاط البدني الرياضي التربوي

فرع: نشاط بدني و رياضي تربوي تخصص: نشاط بدني و رياضي مدرسي

والمسجل تحت رقم التسجيل: 23056008133 سنة البكالوريا: 2005

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان:

**أثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاءالجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي**

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: 31 ماي 2025

إمضاء المعني

31 ماي 2025

* القرار الوزاري رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية و مكافحتها

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

# تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): سعدي علي الصفـــــــة: طالـــــــــب جامـــــــــعي

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 104/802554 والصادرة بتاريخ: 2017/03/28

المسجل بمعهد: علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية

قسم النشاط البدني الرياضي التربوي

فرع: نشاط بدني ورياضي تربوي تخصص: نشاط بدني ورياضي مدرسي

والمسجل تحت رقم التسجيل: 21056007503 سنة البكالوريا: 2005

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان:

**أثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاءالجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي**

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: 31 ماي 2025

إمضاء المعني

السيد : بوغرارة نور الدين

31 ماي 2025

* القرار الوزاري رقم 1082 المؤرخ في 27 ديسمبر 2020 الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها

# الملحق رقم 06

# يمثل إشهادات خاصة بالدراسة

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية تبسة

# إشهاد

## يشهد مدير إبتدائية سماعل لعجال بالشريعة ولاية تبسة

بأن الطالب: **زرفاوي مراد** المولود في: **08 سبتمبر 1984 بالشريعة ولاية تبسة**

قد قام بإجراء دراسة ميدانية من خلال توزيع مقياس الذكاء الجسمي الحركي وإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية حسب العينة المختارة (20 تلميذ سنة خامسة ذكور طور إبتدائي)

وذلك من أجل **نيل شهادة ماستر تخصص النشاط البدني الرياضي التربوي**

**عنوان المذكرة**

**أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي (سنة خامسة ذكور)**

في الفترة الممتدة ما بين : **2025/01/19 إلى غاية 2025/05/31**

مدير المؤسسة

حمال ضرابفية

لا تسلم هذه الشهادة الا بما يسمح به القانون

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية تبسة

# إشهاد

## يشهد مدير إبتدائية سماعل لعجال بالشريعة ولاية تبسة

بأن الطالب: **سعدي علي** المولود في: **10 أكتوبر 1983 بالشريعة ولاية تبسة**

قد قام بإجراء دراسة ميدانية من خلال توزيع مقياس الذكاء الجسمي الحركي وإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية حسب العينة المختارة (20 تلميذ سنة خامسة ذكور طور إبتدائي)

وذلك من أجل **نيل شهادة ماستر تخصص النشاط البدني الرياضي التربوي**

**عنوان المذكرة**

**أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي (سنة خامسة ذكور)**

في الفترة الممتدة ما بين : **2025/01/19 إلى غاية 2025/05/31**

مدير المؤسسة

المدير

إجمال ضرايفية

لا تسلم هذه الشهادة الا بما يسمح به القانون

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية تبسة

# إشهاد

## يشهد مدير إبتدائية مالك محمد علي بالشريعة ولاية تبسة

بأن الطالب: **سعدي علي** المولود في: **10 أكتوبر 1983 بالشريعة ولاية تبسة**

قد قام بإجراء دراسة ميدانية من خلال توزيع مقياس الذكاء الجسمي الحركي وإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية حسب العينة المختارة (20 تلميذ سنة خامسة ذكور طور إبتدائي)

وذلك من أجل نيل **شهادة ماستر تخصص النشاط البدني الرياضي التربوي**

**عنوان المذكرة**

**أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي (سنة خامسة ذكور)**

في الفترة الممتدة ما بين : **2025/01/19 إلى غاية 2025/05/31**

مدير المؤسسة

مدير المؤسسة
على شرفي

لا تسلم هذه الشهادة الا بما يسمح به القانون

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية تبسة

# إشهاد

## يشهد مدير إبتدائية مالك محمد علي بالشريعة ولاية تبسة

بأن الطالب: **زرفاوي مراد** المولود في: **08 سبتمبر 1984 بالشريعة ولاية تبسة**

قد قام بإجراء دراسة ميدانية من خلال توزيع مقياس الذكاء الجسمي الحركي وإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية حسب العينة المختارة (20 تلميذ سنة خامسة ذكور طور إبتدائي)

وذلك من أجل **نيل شهادة ماستر تخصص النشاط البدني الرياضي التربوي**

**عنوان المذكرة**

**أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي (سنة خامسة ذكور)**

في الفترة الممتدة ما بين : **2025/01/19 إلى غاية 2025/05/31**

مدير المؤسسة
المدير
مدير المؤسسة
علي شرفي

لا تسلم هذه الشهادة الا بما يسمح به القانون

# الملحق رقم 07

# يمثل قائمة الأساتذة المحكمين

قائمة الأساتذة المحكمين

| الإسم واللقب | الرتبة العلمية | القسم |
|---|---|---|
| بوتة محمد | أستاذ محاضر "أ" | النشاط البدني الرياضي التربوي |
| حاجي فيصل | أستاذ محاضر "أ" | النشاط البدني الرياضي التربوي |
| حشاني رابح | أستاذ محاضر "أ" | النشاط البدني الرياضي التربوي |
| حمداوي سفيان | أستاذ محاضر"ب" | النشاط البدني الرياضي التربوي |
| قذيفة يحي | أستاذ محاضر "ب" | النشاط البدني الرياضي التربوي |

# الملحق رقم 08

# إذن بإيداع مذكرة

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

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

قسم النشاط البدني الرياضي التربوي

شعبة: نشاط بدني و رياضي تربوي

تخصص: نشاط بدني و رياضي مدرسي

# إذن بالإيـــداع

أنا الممضي أسفله : ناجم نبيل ////

المشرف على مذكرة الطلبة : سعدي علي / زرقاوي مراد //

الموسومة بـ:

**أثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاءالجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي**

مذكرة مكملة لنيل شهادة : ماستر

أصرح بأنني أذنت بإيداع المذكرة ( النسخة الإلكترونية ) بعد استيفائها لجميع الشروط.

حرر بـ: تبسة

في : 31 ماي 2025

إمضاء الأستاذ المشرف

# الملحق رقم 09

# تقرير تحليل التشابه النصي

Université Larbi Tébessi - Tébessa

رمز التقرير: 27f6a-191469

# تقرير تحليل التشابه النصي

- اسم الملف: مذكره علي سعدي-1.pdf
- مرفوع من طرف: Nabil nadjem أستاذ
- الكلية: Institut des Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives
- تاريخ الرفع: 01-06-2025

| نسبة التشابه الإجمالية | عدد المصادر | المقاطع المطللة |
|---|---|---|
| 28.2% | 83 | 93 |
| التشابه الدقيق: 28.2% | 56 مصدر من الانترنت | 16097 كلمة |
| تم استبعاده يدوياً: 2.9% | 27 مصدر من أطروحات الجزائر | 108745 حرف |
| | 0 مصدر من المستودعات الخاصة | 6.8% من النص عبارة عن إقتباسات |

هذا المستند موثوق وملتزم أصلي وكامل النص النص يمكن استخدامه لإعداد تقرير من الانتحال. يرجع الأمر إلى المعلمين أو المشرفين أو اللجنة الأكاديمية المعنية لإصدار رأي بشأن حالة انتحال توجهنا إلى ما تحليلها.

Constatce © راجع المرسوم رقم 1082 المؤرخ 27 ديسمبر 2020 المحدد للقواعد المتعلقة بمكافحة الانتحال لمعرفة المزيد حول ما يشير فعلاً للانتحال والإجراءات والعقوبات.

تم استبعاد بعض المصادر يدوياً من هذا التقرير التحليلي من قبل مالك المستند : وبالتالي لا تؤخذ في الاعتبار في الدرجات الإجمالية للتقرير. هذه المصادر مذكورة في القسم "المصادر المستبعدة" من هذا التقرير.

تم استبعاد بعض المقاطع يدوياً من قبل مالك المستند. يمكن تمييز هذه المقاطع بكونها مظللة باللون الرمادي في قسم "نص المستند" من هذا التقرير.

رمز الأصالة

الختم والتوقيع

# أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي


## ملخص الدراسة

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على أثر إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الإبتدائي.

ولقد تم الاعتماد على أداة مقياس الذكاء الجسمي الحركي من إعداد (محمد، 2011، ص 258)، الذي يتكون من 19 عبارة موزعة على أربعة أبعاد، وإستبيان إدمان الألعاب الإلكترونية من إعداد (العمري، 2015) الذي يتكون من 22 عبارة موزعة على خمسة أبعاد

واعتمدنا على المنهج الشبه تجريبي المناسب لمثل هذه الدراسات، إذ تمثلت عينة الدراسة في 40 تلميذاً من الطور الإبتدائي بمدرستي سماعل لعجال ومالك محمد علي بالشريعة ولاية تبسة، وتم اختيارهم بطريقة قصدية وتمت معالجة البيانات اعتمادا على مجموعة من الأدوات الإحصائية، من بينها اختبار "ت ستيودنت للعينات المستقلة والمترابطة، إضافة إلى المعالم الإحصائية باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)[26].

وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود أثر لإدمان الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاء الجسمي الحركي، كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الإلكترونية حسب متغيرات المرونة والاعتمادية.



**الكلمات المفتاحية:** الألعاب الإلكترونية، الهواتف الذكية، الذكاء الجسمي الحركي، الطور الإبتدائي، الألعاب الإلكترونية.


# The Impact of Smartphone Video Game Addiction on the Bodily-Kinesthetic Intelligence of Primary School Pupils


## Study Summary

This study aimed to explore the impact of smartphone-based electronic game addiction on bodily-kinesthetic intelligence among primary school students. It used two tools: a bodily-kinesthetic intelligence scale (Mohamed, 2011) and an electronic game addiction questionnaire (Al-Omari, 2015). The semi-experimental method was applied to a purposive sample of 40 students from two schools in Tébessa, Algeria. Data were analyzed using statistical methods including the independent and paired t-tests through SPSS 26. Results revealed that electronic game addiction negatively affects bodily-kinesthetic intelligence and showed statistically significant differences based on flexibility and dependency variables.



**Keywords:** electronic games, smartphones, bodily-kinesthetic intelligence, primary education.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي، تبسة
CHAHID CHEIKH 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 الرياضي التربوي

**شعبة:** نشاط بدني و رياضي تربوي

**تخصص:** نشاط بدني و رياضي مدرسي

# محضر رفع التحفظات بعد مناقشة مذكرة التخرج - ماستر -

أنا الممضي أسفله : **ناجم نبيل** ////

المشرف على مذكرة التخرج لنيل شهادة : **ماستر** للطلبة : **سعدي علي / زرفاوي مراد** //

و الموسومة بـ:

**أثر إدمان الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على الذكاءالجسمي الحركي لدى تلاميذ الطور الابتدائي**

أفيد بأن: (يرجى وضع علامة في المربع المناسب)

- [X] لا تُعتبر أية تصحيحات على المذكرة ضرورية.
- [ ] تم بالفعل إنجاز التصحيحات المطلوبة من قبل الطالب.

وبناءً عليه، يُسمح للطالب بإيداع نسخة إلكترونية من المذكرة على قرص مضغوط (CD-ROM) في مكتبة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية.

إمضاء الأستاذ المشرف

حرر بـ: تبسة

في : **2025/06/08**