مجلة علوم الرياضة والتربية البدنية، م٣،ع٢، ص ص ٩٩- ١١٧، جامعة الملك سعود، الرياض (٢٠١٩م/ ١٤٤٠هـ)

دور الألعاب الالكترونية في تحفيز دافعية الممارسة الرياضية للفتاة المصرية

د. الزهراء رانيا محمد يسرى
أستاذ بقسم النشاط البدنى بكلية علوم الرياضة ، جامعة جدة، المملكة العربية السعودية

(قدم للنشر في ١/ ٩/ ٢٠١٨م؛ وقبل للنشر في ٧/ ١٠/ ٢٠١٨م)

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، الممارسة الرياضية، التحفيز.

ملخص البحث: يهدف البحث إلى التعرف على دور الألعاب الالكترونية فى تحفيز دافعية الممارسة الرياضية للفتاة المصرية من خلال الأبعاد التالية:

١- التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفتاة المصرية.
٢- معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية.
٣- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية.
٤- معرفة معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة من وجهة نظر الفتاة المصرية.

واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي الميداني المناسب لأهداف هذه البحث. بلغت عينة البحث من (٣٠٠) طالبة من مدارس الادارات التعليمية المختلفة قيد البحث البالغة الرابعة عشر المتمثلة فى مختلف الادارات التعليمية التابعة لمحافظة القاهرة.

وتوصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج المرتبطة بالمحاور الاربعة قيد البحث واوصت الباحثة إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب الالكترونية حسب الأعمار وبناء وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار- في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات العربية. والسعى إلى إنشاء مركز وطني/ قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع عادات وتقاليد المجتمعات العربية.

The Role of Electronic games in Motivating The Motivation of Sports Practice For the Egyptian girl

D. El Zahraa Rania Mohammed Yosry Hegazzy

Professor at Department of Physical Activity, Faculty of Sports Sciences, University of Jeddah, Saudi Arabia

(Received 1/9/2018; Accepted for publication 7/10/2018)

Keywords: Electronic games, sports practice, stimulation

Abstract: Professor, Department of Physical Activity, Faculty of Sports Sciences, Jeddah University
The aim of this research is to identify the role of electronic games in stimulating the motivation of the Egyptian girl's sports practice through the following axes:
1 - To identify the motives of electronic games in the Egyptian girl.
2- To know the advantages of playing electronic games from the point of view of the Egyptian girl.
3- Knowing the negative aspects of electronic games from the point of view of the Egyptian girl.
4 - Know the obstacles to regular exercise from the point of view of the Egyptian girl.

The researcher used the descriptive field approach appropriate to the objectives of this research. The sample of the study came from (300) female students from the different educational departments under study in the 14th year, represented by the various educational departments affiliated to Cairo Governorate.

The researcher came up with a set of results related to the four axes in question and recommended the creation of a classification system for electronic games such as the Entertainment Software Rating Board (ESRB) to be a reference to the classification of electronic games by age. The elements of attraction, excitement and suspense included in popular electronic games are built into the production of electronic games that conform to the religion, customs and traditions of Arab societies.
And seek to establish a national / national center at the level of the Arab world to conduct research related to electronic games and work to produce them in accordance with the customs and traditions of Arab societies.

مقدمة البحث

إنتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

إن الممارسة الرياضية المنتظمة احد الغايات الاجتماعية والنفسية التى تسعى اليها الفتاة فمن خلال الممارسة الرياضية تتحقق العديد من القيم الاجتماعية مثل : التعاون ، الروح الرياضية وتحقيق الانضباط الذاتي والتنمية الاجتماعية وتنمية الذات المنفردة ، وتنمية اللياقة والمهارات النافعة ، تحقيق المتعة والبهجة الاجتماعية، اكتساب المواطنة الصالحة ، والتعود علي القيادة والتبعية ، الحراك والارتقاء الاجتماعي ، كما يمكن اعتبار الممارسة الرياضية متنفس للطاقات مقبول اجتماعيًا ، تقبل الآخرين بغض النظر عن الفروق.كما انه يمكن اعتبار الرياضة وسيلة من وسائل التربية ووسيلة للبناء فى المجتمع والتعايش المشترك وقبول الاخر. (راتب ،٢٠٠٨)

إن اسهامات الممارسة الرياضية المنتظمة للفتاة ذات التأثير الإيجابي فى العديد من جوانب حياتها ، ومن التأثيرات البدنية والفسيولوجية الايجابية : زيادة مرونة وكفاءة المفاصل ومعالجة آلام المفاصل والظهر ورفع كفاءة عمل الجهازين الدورى والتنفسي وزيادة المقاومة الطبيعية للأمراض والإقلال من احتمال الإصابة بأمراض القلب والأوعية الدموية والوقاية من التعب الذهني، ومن التأثيرات الاجتماعية : تكوين وتوطيد الصداقات والشعور بالانتماء وتقدير العمل الجماعي وتنمية القيم الاجتماعية، ومن التأثيرات النفسية : إشباع الميول والدوافع المرتبطة باللعب وتنمية الثقة بالنفس والصحة الانفعالية، مما يُسهم في تحقيق الرضا النفسي والسرور والسعادة في الحياة من خلال مشاركة الفتاة في تلك الأوجه من النشاط. (علاوى،٢٠١١)

كما ان دراسة الدافعية Motivation دراسة السلوك الذي يقوم به الكائن الحي لإشباع الحاجات، أو هي كما تعرفه الموسوعة البريطانية بأنها " دراسة العوامل التي تُؤدي إلى استثارة سلوك الكائن الحي وتوجيهه نحو هدف محدد". **(راتب أسامة، ٢٠٠٨)**

يشير مصطلح الدافعية إلى مجموعة من الظروف الداخلية والخارجية التي تحرك الفرد من أجل إعادة التوازن الذي اختل، فالدافع بهذا المفهوم يُشير إلى نزعة للوصول إلى هدف معين، والهدف قد يكون لإرضاء حاجات داخلية أو رغبات داخلية، أما الحاجة (Need) فهي حالة تنشأ لدى الفرد لتحقيق الشروط البيولوجية أو السيكولوجية اللازمة المؤدية لحفظ بقاء الفرد، أما الهدف (Goal) فهو ما يرغب الفرد في الحصول عليه، ويُؤدي إلى إشباع الدافع. **(يوسف، ٢٠١٢) (عزيزة، ٢٠١٠)**

وعلى الرغم من وجود إتفاق بين علماء النفس في أهمية الدوافع وأثرها في تحريك السلوك إلا أن نظرتهم تختلف باختلاف المدارس النفسية التي ينتمون إليها، وهذا الاختلاف فيما بينهم يدور في محاولاتهم لتحديد المتغيرات التي تُولد الدافعية والأغراض التي تخدمها، إذ تنظر المدارس النفسية المختلفة إلى السلوك الإنساني من زوايا مختلفة وتُحاول تفسيره تبعاً لذلك، مع تتباين وجهات نظرهم فيما يتصل بالدافعية وأهدافها ووظائفها. (علاوى،٢٠١١)

كما ان علاقة الدافعية بالسلوك من خلال أحد الخصائص الآتية أو مجملها، وهي: اتجاه السلوك(Behavior direction) ويعني تفضيل الفرد لسلوك معين من بين مجموعة من البدائل السلوكية، المثابرة (Persistence) وتعني المدة الزمنية التي يمنحها الفرد لأداء عمل معين، الاستمرارية (Continuation) ويُقصد بها عدم اكتفاء الفرد بما حصل عليه من معلومات وخبرات في حدود ما رسم له فقط، بل يُبادر في الاستزادة من مصادر أخرى إضافية في العمل محاولة منه للوصول إلى مستويات أفضل مما رسم له في الأصل

لأدائه (Performance) الذي يُعد المحصلة النهائية للسلوك، حيث ترتبط الدافعية بأداء أعلى ونتائج أفضل. (Maeher,2008)

إن معاناة شعوب دول العالم من سلبيات أجهزة التكنولوجيا كثيرة ومتعددة بحيث لا تخلو الصحافة (صحيفة الكترونية أو صحيفة ورقية) من عرض يوميا سلبية وأكثر، ومن هذه السلبيات هو عرض بعض السلبيات المتعلقة بعزوف الفتيات عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية بعد أن أصبح عزوف الفتيات عن الدراسة ظاهرة على مستوى دول العالم الغنية والفقيرة حيث أن استخدام وممارسة الألعاب الالكترونية يوجد في كل مكان مع رخص أثمانها وسهولة ممارسة اللعبة لكافة الأعمار وتلبي رغبات وميول طالبات المدارس. (إبراهيم، ٢٠١٧)، (حجاج، ٢٠١٧)

مشكلة البحث

يكاد لا يخلو بيت من المحيط إلى الخليج من انتشار الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الفتيات خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو. (الهدلق، ٢٠١٥).

ونتيجة تعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال. أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الفتيات. (ابراهيم ،٢٠١٧) .

وانطلاقا مما سبق، ونظرا لأن الباحثة لم تقف على دراسة علمية تناولت موضوع الألعاب الالكترونية ودروها فى تحفيز الفتاة المصرية نحو الممارسة الرياضية المنتظمة في المجتمع المصرى، فإنه يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الأتي: **دور الألعاب الالكترونية فى تحفيز دافعية الممارسة الرياضية للفتاة المصرية؟**

هدف البحث

يهدف البحث إلى التعرف على دور الألعاب الالكترونية فى تحفيز دافعية الممارسة الرياضية للفتاة المصرية من خلال الأبعاد التالية :-

١- التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفتاة المصرية.

٢- معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية.

٣- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية.

٤- معرفة معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة من وجهة نظر الفتاة المصرية.

أهمية البحث والحاجة إليه

تتضح الأهمية النظرية والتطبيقية للبحث في كونه:

- أحد البحوث العلمية التطبيقية التي تهدف إلى التعرف على مدى إمكانية توظيف دور الألعاب الالكترونية فى تحفيز دافعية الفتاة المصرية نحو الممارسة الرياضية المنتظمة.

- يركز البحث على الألعاب الالكترونية باعتبارها مدخلا حديثا في تنمية وتطوير وتحفيز الفتيات نحو الممارسة الرياضية وزيادة قدرتها على الاستجابة السريعة لمتغيرات العصر والتحفيز فى استمرارية الممارسة الرياضية المنتظمة للرياضة وذلك بما يحتويه من صيغ متحررة تعمل على تغيير الاتجاه الفكري للفتيات واستثارة دوافعهم الذاتية للإبداع وتحمل المسئولية نحو الممارسة.

المصطلحات المستخدمة فى البحث

الالعاب الالكترونية : تعرفها الباحثة اجرائيا بانها مجموعة من الألعاب الشبيهة فى معظمها بالالعاب الرياضية التى

يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال اجهزة التكنولوجيا مثل (اجهزة الكمبيوتر- اجهزة المحمول- وغيرها) .

دافعية الممارسة: تعرفها الباحثة إجرائيا بأنها العناصر أو العوامل التي تؤدي إلى تعلق الفتيات بالألعاب الإلكترونية، وتجعلهم يمضون أوقانا طويلة في ممارستها.

الدراسات المرتبطة

أولاً: الدراسات باللغة العربية

١- دراسة عوض (٢٠١٧) بعنوان " تأثير استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فى تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للانجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " هدفت إلى الدراسة تحقيق الكشف عن تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.اعتمد الباحثعلى كلا من المنهج الوصفي التحليلي، وكذلك المنهج التجريبي وكانت اهم النتائج : حقق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى التاريخ من خلال تدريس وحدتي التاريخ للصف الخامس مستوى مناسب من الفاعلية فى تنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

٢- دراسة حجاج (٢٠١٧) بعنوان " فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية فى تنمية بعض المهارات الفنية الاساسية لدى طفل الروضة "وهدفت الدراسة إلى التعرف على فعالية الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية فى تنمية بعض المهارات الفنية الاساسية لدى طفل الروضة ، واعتمدت الباحثة المنهج التجريبي (المنهج الشبه التجريبي الذي يستخدم مع العلوم الإنسانية) ، وكانت اهم النتائج : توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية (الأبعاد، والدرجة الكلية) لصالح القياس البعدي." توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والتتبعي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنيةالأساسية (الأبعاد، والدرجة الكلية) لصالح القياس التتبعي.

٣- دراسة ابراهيم (٢٠١٧) بعنوان " فعالية انماط التنافس بالالعاب الالكترونية فى تنمية الدافعية والتحصيل للعمليات الحسابية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " رسالة دكتوراه غير منشورة ،كلية التربية ، جامعة حلوان .هدفت إلى التعرف على تأثير نمط التنافس بالألعاب الإلكترونية التعليمية (التزامنى / التتابعى) فى الدافعية والتحصيل للعمليات الحسابية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية.اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبى.وكانت اهم النتائج : يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى (التى درست من خلال اللعبة الإلكترونية التعليمية القائمة على نمط التنافس التزامنى) فى التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس دافعية الإنجاز لصالح التطبيق البعدى.

٤- دراسة شعير (٢٠١٧) بعنوان " اثر تصميم الألعاب الالكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى اطفال الروضة " هدفت إلى التحقق من أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية المطلوبة لأطفال تلك المرحلة.وقد اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبى ذو المجموعتين التجريبية والضابطة، وكانت اهم النتائج وقد أشارت نتائج البحث إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية قد ساعد على اكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية التى يتطلبها التكيف الناجح مع متطلبات الحياة والوقاية مما قد يتعرضون له من أخطار وما قد يصابون به من أمراض، وهو ناتج عن التأثير الإيجابى للشخصيات الكرتونية فى تحقيق الأهداف التى تسعى إليها رياض الأطفال.

٥- دراسة ابراهيم (٢٠١٧) بعنوان " تاثير برنامج تعليمى بالالعاب الالكترونية المدعمة بالهيبرتكست على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ الحلقة الاولى من التعليم

الأساسى " هدفت الدراسة إلى تصميم برنامج تعليمي بإستخدام الألعاب الإلكترونيه المدعمه بالهيبرتكست ومعرفه تأثيره على: التحصيل المعلوماتي لبعض مهارات كرة اليد قيد البحث، تعلم بعض مهارات كرة اليد قيد البحث (مسك واستلام الكرة –التمرير –التنطيط) ، اراء وانطباعات المجموعه التجريبية نحو التعلم بإستخدام البرنامج المقترح.واعتمدت الباحثة على المنهج التجريبى وكانت اهم النتائج : يوثر البرنامج التعليمي بإستخدام الألعاب الإلكترونية المدعمة بالهيبرتكستتأثيراً إيجابياً فى التحصيل المعرفي والاختباراتالمهارية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.توثر الطريقة المتبعة (الشرح وأداء النموذج) تأثيراً إيجابياً فى التحصيل المعرفي والاختباراتالمهارية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

٦- **دراسة قطب (٢٠١٧) بعنوان" التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للالعاب الالكترونية على الانترنت"** هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للالعاب الالكترونية على الانترنت، واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفى ، وكانت اهم النتائج : امتداد تاثير الألعاب الالكترونية بين مختلف دول العالم سواء الاجنبية او العربية، تباين التاثيرات الايجابية والسلبية لاستخدمات المراهقين للالعاب الالكترونية ، زيادة معدلات القلق من ثاثيرات الألعاب الالكترونية فى مختلف الدول العربية .

٧- **دراسة محمد (٢٠١٦) بعنوان " فاعلية استخدام الألعاب التربوية الالكترونية فى تنمية مهارات التواصل الاجتماعى للاطفال التوحدين "** هدفت الدراسة إلى استخدام برنامج تدريبى قائم على استخدام الألعاب التربوية الالكترونية لتنمية مهارات التواصل الاجتماعى للأطفال التوحديين، وقد استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى وكانت اهم النتائج التى توصلت اليها : وجود فروق ذات دلالة احصائيا نتيجة استخدام الألعاب الالكترونية للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة نحو مهارات التواصل الاجتماعى والمعززرات وتقييم للاطفال التوحدين قيد الدراسة .

٨- **دراسة العطافى (٢٠١٥) بعنوان " فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى اطفال الروضة "** هدفت الدراسة إلى التعرف على فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى اطفال الروضة ، اعتمدت الباحثة على المنهج التجريبى وكانت اهم النتائج : لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى للإختبار التحصيلي . لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة أداء المهارات الحياتية. لا يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلى والبعدى للإختبار التحصيلي.

ثانيا: الدراسات باللغة الأجنبية

١- **دراسة "دوجان وآخرون" (Dogan, et al., 2014)** (١٧) بعنوان: الكشف عن اتجاهات طلبة الجامعة نحو الألعاب التعليمية للإنترنت، وذلك بتطبيق مقياس أعد لهذا الغرض ومكون من (١٨) بنداً على عينة تشمل (١٨٨) طالباً جامعياً. ومن أبرز النتائج وجود اتجاهات تفضيلية نحو الاستخدام التعليمي للإنترنت، وارتبطت الاتجاهات التفضيلية بتتبع المواقع التعليمية الجيدة وتبادل المعلومات المتاحة على الإنترنت مع الأصدقاء والتكرار المرتفع لاستخدام الإنترنت، وتعدد أسباب استخدام الإنترنت بهدف التعلم، ولم توجد فروق بين الجنسين في هذا الاتجاه.

٢- **هونج وآخرون (Hong; et al, 2015)** (١٨) بعنوان "قياس اتجاهات الطلاب نحو الانترنت كوسيلة تعليمية "على عينة مكونة من (٨٨) طالباً جامعياً، ممن يدرسون بخمس كليات بجامعة ماليزيا، مستخدمين مقياساً مكوناً من سبعة بنود لقياس اتجاهاتهم نحو الإنترنت كوسيلة تعليمية. فتبين وجود اتجاه إيجابي نحو استخدام الإنترنت في التعليم. ولم تظهر

فروق في هذا الاتجاه بين الجنسين، ولا بين المرتفعين والمنخفضين في المعدل التراكمي. في حين كانت هناك فروق ترتبط بنوع الكلية، إذ يرتفع الاتجاه لدى طلبة كليتي الهندسة والعلوم التكنولوجية بصورة دالة عنه لدى طلبة كلية التنمية البشرية. ويؤخذ على هذه الدراسة صغر حجم العينة، بحيث لا تسمح بتقسيمها لمجموعات فرعية، كذلك قلة عدد بنود المقياس إلى حد يصعب معه دقة تمثيل كافة مظاهر الاتجاه. وبصفة عامة يلاحظ أن معظم هذه الدراسات تفتقد لمعلومات تختص بثبات وصدق المقاييس المستخدمة.

٣- **فريزتى وآخرون (Ferzetti ; et al ,٢٠١٥)** (١٩) بعنوان الكشف عن علاقة الوقت المنقضي في استخدام الإنترنت بالتحصيل الدراسي لدى عينة مكونة من (١٢٠) طالباً جامعياً حيث أجراه مجموعة من الطلبة في كلية الاتصالات بجامعة بنسلفانيا.

تبين عدم وجود علاقة دالة بين المتغيرين. وهو ما يشير إلى أن الوقت المنقضي في استخدام الإنترنت ليس له أي تأثير على مستوى التحصيل. ولأن الإنترنت يجمع بين خصائص كل من المجلات والتلفاز تبين أن الوقت المنقضي في قراءة المجلات أدى إلى ارتفاع مستوى التحصيل، في حين أن الوقت المنقضي في مشاهدة التلفاز أفضى إلى انخفاض مستوى التحصيل. ويؤخذ على هذه الدراسة إغفال دور مضمون المادة المستهدفة سواء على الإنترنت أو المجلات أو التلفاز في تحديد العلاقة بين وقت التعرض لها والتحصيل الدراسي. كذلك لم يكن من الملائم التقرير عن علاقات سببية محددة الوجهة بمجرد حساب معاملات ارتباط بيرسون.

وقد استفادت الباحثة من دراسة وتحليل الدراسات المرتبطة من خلال: الاستفادة من خبرات الباحثين السابقين في توليد أفكارا جديدة لمعالجة موضوع البحث ، تحديد المحاور الرئيسية لأداة جمع البيانات، الاستفادة من نتائج تلك الدراسات في مناقشة نتائج هذا البحث .

منهجية واجراءات البحث

١- **منهج البحث**: استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الميداني المناسب لأهداف هذه البحث.

٢- **مجتمع البحث**: يتكون مجتمع البحث من طالبات المرحلة الثانوية بمحافظة القاهرة للعام الدراسى (٢٠١٧-٢٠١٨)

٣- **عينة البحث**: بلغت عينة البحث (٣٠٠) طالبة بالصف الثانى الثانوى بمدارس الادارات التعليمية المختلفة قيد البحث البالغة الرابعة عشر المتمثلة فى مختلف الادارات التعليمية التابعة لمحافظة القاهرة بواقع مدرسة واحدة من كل ادارة تعليمية ويوضح جدول (١) توزيع عينة البحث طبقا لبعض للادارات التعليمية التابعة لمحافظة القاهرة الاحصائى لعينة البحث.

جدول (١). توزيع عينة البحث طبقا لبعض للادارات التعليمية التابعة لمحافظة القاهرة (ن = ٣٠٠).

م	الادارة التعليمية	عدد الطالبات من المدرسة	٪
١	شرق مدينة نصر	٢٠	٦ر٦٧٪
٢	غرب مدينة نصر	٢٠	٦ر٦٧٪
٣	غرب القاهرة	٢٠	٦ر٦٧٪
٤	وسط القاهرة	٢٥	٨ر٣٣٪
٥	حلوان	٢٠	٦ر٦٧٪
٦	المعادى	٢٠	٦ر٦٧٪
٧	دار السلام	٢٠	٦ر٦٧٪
٨	باب الشعرية	٢٥	٨ر٣٣٪

تابع جدول (١).

م	الادارة التعليمية	عدد الطالبات من المدرسة	٪
٩	الزيتون	٢٠	٦٧ر٦٪
١٠	النزهة	٢٠	٦٧ر٦٪
١١	الساحل	٢٠	٦٧ر٦٪
١٢	روض الفرج	٢٠	٦٧ر٦٪
١٣	عابدين	٢٥	٣٣ر٨٪
١٤	الوايلى	٢٥	٣٣ر٨٪
المجموع		٣٠٠	١٠٠٪

يتضح من جدول (١) ان نسبة الطالبات التى تم اختيارهن ضمن عينة البحث بكل مدرسة تابعة للادارات التعليمية قيد البحث تراوحت ما بين (٦٧ر٦٪- ٣٣ر٨٪).

٤-أدوات جمع البيانات: صممت الباحثة استماره استبيان وقد تم اعدادها عن طريق القراءات النظرية للمراجع العلمية وتحليل الدراسات والبحوث المرتبطة بموضوع البحث والمقابلات الشخصية غيرالمقننه مع عدد من الأساتذة المتخصصين فى مجال البحث. حيث تم تحديد (٤) محاور للاستبيان وهما يلي:

١- دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفتاة المصرية.

٢- إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية.

٣- سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية.

٤- معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة من وجهة نظر الفتاة المصرية.

وأشتمل الاستبيان على ميزان تقدير ثلاثى (موافق/ إلى حدا ما / غير موافق) وتم تحديد الدرجات التالية وفقا لميزان التقدير وذلك على التوالي (٢-١- صفر).

٥- **الدراسة الاستطلاعية:** قامت الباحثة بأجراء دراسة استطلاعية بهدف التأكد من سلامة وسهولة فهم عبارات الاستبيان وإمكانية قراءتها وفهمها، ومناسبة الوقت اللازم لاستفاء الاستبيان حتى لا تضرر الطالبة من طول الفترة التي يقضيها في الإجابة على الاستبيان، تمت الدراسة الاستطلاعية فى الفترة من ١/ ١٠/ ٢٠١٧ حتى ١٠/ ١٠/ ٢٠١٧ على عينة من الطالبات من وبلغت (٣٠) طالبة من غير عينة البحث.

٦ - المعاملات العلمية للاستبيان:

- **صدق المحتوى** : قامت الباحثة بحساب صدق المحتوى (صدق المحكمين): حيث تم عرض محاور الاستبيان وعباراته على مجموعة من المتخصصين(٥) خبراء في مجال التربية الرياضية من قسم المناهج وطرق التدريس وعلم النفس الرياضى ويشترط الحصول على درجة الدكتوراه وان لا تقل على سنوات الخبرة عن (٢٠) سنة في مجال التخصص وذلك لإبداء رأيهم وحكمهم على إن المحاور المختارة للاستبيان تتفق مع الغرض منه وان كل عبارة تنتمي للمحور الذي يتضمنها وكذلك مدى الوضوح في فهم كل عبارة ، وترك حرية استبعاد العبارات وإضافة عبارات جديدة يرونها مناسبة .ويوضح جدول(٢) عدد العبارات المستبعدة بعد العرض على الخبراء .

جدول (٢). النسبة المئوية لاتفاق رأى الخبراء على المحاور والعبارات (صدق المحكمين) (ن=٥).

م	المحاور	عدد العبارات المبدئية	٪	العبارات المستبعدة	العدد النهائي
١	دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفتاة المصرية .	٢٥	٢٨ر٤١	٤	٢١
٢	إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية	٢١	٢٣ر٨٦	٣	١٨
٣	سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية .	٢٠	٢٢ر٧٢	٣	١٧
٤	معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة من وجهة نظر الفتاة المصرية	٢٢	٢٥	٦	١٦
	المجموع	٨٨	١٠٠٪	١٦	٧٢

وقد جاءت النتائج كما يلي:

- موافقة الخبراء بنسبة (١٠٠٪) على مدى مناسبته المحاور الاربعة المقترحة.
- موافقة الخبراء بنسبة (١٠٠٪) على مدى كفاية المحاور.
- وفى حدود ما وضعته الباحثة من نسبة لقبول رأى الخبراء وهو اتفاق (٨٠٪) على الأقل لقبول العبارة، وقد تم استبعاد عدد (١٦) عبارة من المحاور الاربعة لعدم حصولها على المحك المقبول لدرجة الموافقة من قبل السادة الخبراء.

- **صدق الاتساق الداخلي:** قامت الباحثة بحساب قيمة معامل الارتباط بيرسون عن طريق إيجاد معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والمجموع الكلى للمحور الذي تمثله وكذلك حساب معامل الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية لمجموع المحاور، ويوضح جدول (٣) قيم معاملات الارتباط بين كل عبارة والمحور المنتمية إلية.

جدول (٣). معاملات الارتباط بين درجات كل عبارة والدرجة الكلية لكل محور (ن=٣٠) .

المحور الأول		م	المحور الثانى	م	تابع المحورالثالث
رقم العبارة	قيمة ر				
١	٠ر٥٤٧	٤	٠ر٧٥٤١	١٠	٠ر٨١١
٢	٠ر٦٥٤	٥	٠ر٧٥٦	١١	٠ر٦٥٨
٣	٠ر٨٤١	٦	٠ر٨٤٦	١٢	٠ر٨٢٥
٤	٠ر٧٤١	٧	٠ر٢٦٧*	١٣	٠ر٦٦٧
٥	٠ر٨٥١	٨	٠ر٨٠٤	١٤	٠ر٣٥٥*
٦	٠ر٧٥٢	٩	٠ر٦٦٨	١٥	٠ر٦٥٥
٧	٠ر٨٦٩	١٠	٠ر٨٦٩	١٦	٠ر٨٧٤
٨	٠ر٢٥٨*	١١	٠ر٧٤٦	١٧	٠ر٢٧٤*
٩	٠ر٦٦٧	١٢	٠ر٨٧٦		المحور الرابع
١٠	٠ر٣٠٥*	١٣	٠ر٢٥٤*	١	٠ر٦٩٧
١١	٠ر٥٩٧	١٤	٠ر٩١١	٢	٠ر٧١٤
١٢	٠ر٧٠٨	١٥	٠ر٨٨٧	٣	٠ر٨٢٥
١٣	٠ر٨٧٢	١٦	٠ر٧٤١	٤	٠ر٨٦٣
١٤	٠ر٧٦٢	١٧	٠ر٨٥٢	٥	٠ر٦٨٧
١٥	٠ر٧٨٦	١٨	٠ر٩٦٣	٦	٠ر٨١١

تابع جدول (٣).

المحور الأول	قيمة ر	م	المحور الثانى	م	تابع المحورالثالث
رقم العبارة					
١٦	٠ر٢٩٣*	المحور الثالث		٧	٠ر٧٢٦
١٧	٠ر٦٨٤	٢	٠ر٨٤٤	٨	٠ر٧٤٥
١٨	٠ر٨٤١	٣	٠ر٩٠٤	٩	٠ر٧٦٨
١٩	٠ر٧٤٥	٤	٠ر٨٠٢	١٠	٠ر٦٩٧
٢٠	٠ر٦٨٤	٥	٠ر٣٤٢*	١١	٠ر٦٩٨
٢١	٠ر٨٧٥	٦	٠ر٦٩٥	١٢	٠ر٦٣٨
المحور الثانى		٧	٠ر٨٧٤	١٣	٠ر٦٧٧
١	٠ر٨٥٢	٨	٠ر٧٤٥	١٤	٠ر٦٥٨
٢	٠ر٧٤١	٩	٠ر٨٩٦	١٥	٠ر٦٩٨
٣	٠ر٦٦٧	١٠	٠ر٢٤٩*	١٦	٠ر٦٨٢

(*) قيمة "ر" الجدولية عند مستوى (٠,٠١) =٠,٣٦١ .

ويتضح من جدول (٣) استبعاد عدد (٩) عبارات من المحاور الأربعة بواقع استبعاد عدد (٣) عبارات من البعد الأول، عدد (٢) عبارة من البعد الثاني، (٤) عبارات من البعد الثالث لأنهم غير دالة إحصائيا، حيث إن قيمة "ر " المحسوبة اقل من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوي (٠١ر٠). وبذلك أصبح عدد العبارات النهائية لاستمارة الاستبيان (٦٣) عبارة كما يوضحها جدول (٤).

جدول (٤). الشكل النهائي لعبارات الاستبيان.

م	المحاور	العدد النهائي للعبارات	٪
١	دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفتاة المصرية .	١٨	٢٨ر٥٧
٢	إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية	١٦	٢٥ر٤٠
٣	سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية .	١٣	٢٠ر٦٣
٤	معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة من وجهة نظر الفتاة المصرية	١٦	٢٥ر٤٠
المجموع		٦٣	١٠٠

حساب الثبات :ولتحقيق ثبات الاستبيان، قامت الباحثة باستخدام معامل (الفاكرونباخ)، وجاءت نتيجة حساب معاملات الثبات كما يوضحها جول (٥).

جدول (٥) قيم معامل ألفاAlpha لمحاور الاستبيان

م	المحاور	قيمة معامل الفا
١	دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفتاة المصرية .	٠ر٨٤٥
٢	إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية	٠ر٧٦٥
٣	سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر لدى الفتاة المصرية .	٠ر٨٦٤
٤	معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة من وجهة نظر الفتاة المصرية	٠ر٨٨٥
المجموع		١٠٠

يتضح من جدول (٥) أن قيم المعاملات للثبات بطريقة "الفا" تتراوح بين (٠ر٧٦٥، ٠ر٨٨٥) وذلك يشير أن الاستبيان على درجة مقبولة من الثبات.

التطبيق الميدانى للبحث: قامت الباحثة بتطبيق البحث خلال الفترة ١٥/ ١٠/ ٢٠١٧ حتى ٧/ ١٢/ ٢٠١٧.

الخطة الإحصائية للبحث : استخدمت الباحثة الأساليب الإحصائية التالية : المتوسط الحسابي– معامل الارتباط بيرسون – معامل الفا كرونباخ – النسب المئوية

عرض النتائج ومناقشتها

جدول (٦). البعد الأول: دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الفتاة المصرية (ن = ٣٠٠).

م	العبارات	التكرارات			مجموعة الدرجات المقدرة	٪	الترتيب
		موافق	إلى حدا ما	غير موافق			
١	ممارسة الألعاب الالكترونية ترضي وتلبي بعض تصوراتي وتخيلاتي غير الواقعية.	٢٥٠	٢٧	٢٣	٥٢٧	٨٧ر٨٣	١٣
٢	يستهويني التصميم ثلاثي الإبعاد 3D في الألعاب الالكترونية ويدفعني للعب.	٢٥١	٢٦	٢٣	٥٢٨	٨٨	١٢
٣	السعي لتحقيق الفوز في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	٢٦٥	٢٥	١٠	٥٥٥	٩٢ر٥	١
٤	احتواء الألعاب الالكترونية على تحديات يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	٢٥٥	٢٠	٢٥	٥٣٠	٨٨ر٣٣	٩
٥	يستهويني توظيف الألعاب الالكترونية مبدأ التشارك والتعاون بين اللاعبين ويدفعني للعب.	٢٥٥	١٩	٢٦	٥٢٩	٨٨ر١٧	١١
٦	توفر نقاط (أو درجات) في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	٢٦٠	٢٥	١٥	٥٤٥	٩٠ر٨٣	٥
٧	تعدد مستويات صعوبات الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	٢٦٢	٢٤	١٤	٥٤٨	٩١ر٣٣	٤
٨	يستهويني توظيف الألعاب الالكترونية مبدأ التنافس بين اللاعبين .	٢٦٣	٢٤	١٢	٥٥٠	٩١ر٦٧	٣
٩	تمكنني الألعاب الالكترونية من السيطرة على بعض مما لا يمكن تحقيقه في الحياة الحقيقية.	٢٥٠	٣٠	٢٠	٥٣٠	٨٨ر٣٣	٩ مكرر
١٠	السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	٢٥٥	٢٥	٢٠	٥٣٥	٨٩ر١٧	٧
١١	يستهويني تصميم المشاهد في الألعاب الالكترونية ويدفعني للعب.	٢٥٠	٢٥	٢٥	٥٢٥	٨٧ر٥	١٤
١٢	حب الاستطلاع والسعي لحل الغموض في بعض الألعاب الالكترونية .	٢٥٨	٢٤	١٨	٥٤٠	٩٠	٦
١٣	عامل السرعة في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	٢٣٨	٢٣	٣٩	٤٩٩	٨٣ر١٧	١٨
١٤	تستهويني الصور المتحركة في الألعاب الالكترونية وتدفعني للعب.	٢٤٠	٢٣	٣٧	٥٠٣	٨٣ر٨٣	١٧
١٥	تستهويني المؤثرات الصوتية في الألعاب الالكترونية وتدفعني للعب.	٢٤٥	٢٥	٣٠	٥١٥	٨٥ر٨٣	١٥
١٦	يستهويني تصميم الشخصيات في الألعاب الالكترونية ويدفعني للعب.	٢٤٢	٢٥	٣٣	٥٠٩	٨٤ر٨٣	١٦
١٧	تستهويني التفاعلية العالية في الألعاب الالكترونية وتدفعني للعب.	٢٦٣	٢٥	١٢	٥٥١	٩١ر٨٣	٢
١٨	ممارسة الألعاب الالكترونية تمثل لي مخرجا للتقليل من ضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية.	٢٤٧	٣٨	١٥	٥٣٢	٨٨ر٦٧	٨

جدول (٧) . البعد الثانى ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الفتاة المصرية (ن = ٣٠٠).

م	العبارات	التكرارات			مجموعة الدرجات المقدره	٪	الترتيب
		موافق	إلى حدا ما	غير موافق			
١	تمكنني من تطوير مهاراتي الكمبيوتر.	٢٣٥	٢٥	٤٠	٤٩٥	٨٢ر٥	١٤
٢	تسهم في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي الفتاة .	٢٦٥	٢٥	١٠	٥٥٥	٩٢ر٥	١
٣	تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي.	٢٥٧	١٨	٢٥	٥٣٢	٨٨ر٦٦	٥
٤	تسهم في تطوير صناعة البرمجيات.	٢٥٥	٢٠	٢٥	٥٣٠	٨٨ر٣٣	٦
٥	تعد وسيلة لتكوين صداقات جديدة.	٢٥١	٢٦	٢٣	٥٢٨	٨٨	٧
٦	توفر بيئة تعليمية تسمح للاعبين بالتآلف مع الحاسب ومحو الأمية الكمبيوتر.	٢٣٣	٣٣	٣٤	٤٩٩	٨٣ر١٧	١٣
٧	تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت.	٢٥٠	٢٥	٢٥	٥٢٥	٨٧ر٥	٩
٨	قضاء واستثمار وقت فراغ ممتع .	٢٥٥	٢٥	٢٠	٥٣٥	٨٩ر١٧	٣
٩	يساعد اللاعبين على تطوير إدارة وتنظيم المهارات.	٢٣٠	٣٠	٤٠	٤٩٠	٨١ر٦٧	١٦
١٠	تمكنني من تطوير مهارات الكتابية لدي الفتاة .	٢٣٥	٢٤	٤١	٤٩٤	٨٢ر٣٣	١٥
١١	ينشط الدماغ ويزيد من ذكاء الفتاة .	٢٤٠	٢٣	٣٧	٥٠٣	٨٣ر٨٣	١٢
١٢	تسهم في تحسين وتعزيز فرص تعبير الفتيات عن انفسهم .	٢٤٥	٢٥	٣٠	٥١٥	٨٥ر٨٣	١٠
١٣	تمكن اللاعبين من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات.	٢٤٢	٢٥	٣٣	٥٠٩	٨٤ر٨٣	١١
١٤	تسهم في تطوير سرعة ومهارات التواصل الاجتماعى لدي الفتاة .	٢٥٠	٢٧	٢٣	٥٢٧	٨٧ر٨٣	٨
١٥	توفر فرصا لإنجاز المهام من أجل اكتساب الخبرات والتقدم في المستويات.	٢٤٧	٣٨	١٥	٥٣٢	٨٨ر٦٧	٤
١٦	تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية .	٢٦٠	٢٥	١٥	٥٤٥	٩٠ر٨٣	٢

جدول (٨) . البعد الثالث : سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونتة لدى الفتاة المصرية (ن = ٣٠٠).

م	العبارات	التكرارات			مجموعة الدرجات المقدره	٪	الترتيب
		موافق	إلى حدا ما	غير موافق			
١	بعض الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد غير اخلاقية.	٢٤٩	٢٥	٢٦	٥٢٣	٨٧ر١٧	٥
٢	قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب يؤدي إلى مشاكل صحية متعددة مثل قصر النظر، وضعف في الإبصار، ومشاكل في الرؤيةوفى العمود الفقرى والرقبة والذراعين والسمنة واضطرابات النوم .	٢٥٨	٢٤	١٨	٥٤٠	٩٠	٢
٣	بعض الألعاب الالكترونية تشجع على العنف، وقد تؤدي إلى إدمان الانترنت.	٢٦٣	٢٥	١٢	٥٥١	٩١ر٨٣	١
٤	كثرة الألعاب المتوفرة على الانترنت تعتبر إهدارا لموارد الانترنت الثمينة.	٢٣٥	٢٥	٤٠	٤٩٥	٨٢ر٥	١١
٥	قد تقلل من الوقت المخصص للدراسة.	٢٤٠	٢٣	٣٧	٥٠٣	٨٣ر٨٣	٩
٦	قد تقود إلى التفكك الاسرى والى القتل سفك الدماء.	٢٣٥	٢٤	٤١	٤٩٤	٨٢ر٣٣	١٢

تابع جدول (٨) .

م	العبارات	التكرارات			مجموعة الدرجات المقدره	٪	الترتيب
		موافق	إلى حدا ما	غير موافق			
٧	قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي.	٢٤٨	٢٧	٢٥	٥٢٣	٨٧ر١٧	٥ مكرر
٨	قد تؤدي إلى عزلة بعض الفتيات عن بقية أفراد الأسرة.	٢٤٧	٣٨	١٥	٥٣٢	٨٨ر٦٧	٣
٩	قد تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكرا.	٢٤٢	٢٥	٣٣	٥٠٩	٨٤ر٨٣	٨
١٠	ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت والمال وعديمة القيمة .	٢٥٠	٢٨	٢٢	٥٢٨	٨٨	٤
١١	قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي.	٢٤٥	٢٥	٣٠	٥١٥	٨٥ر٨٣	٧
١٢	قد تؤدي إلى زيادة الجرائم والمشاكل في المجتمع.	٢٣٨	٢٣	٣٩	٤٩٩	٨٣ر١٧	١٠
١٣	تزال الجهات الحكومية المسئولة بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب المتوفرة على الانترنت	٢١٨	٢٥	٥٧	٤٦١	٧٦ر٨٣	١٣

جدول (٩) . البعد الرابع : معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة لدى الفتاة المصرية (ن= ٣٠٠)

م	العبارات	التكرارات			مجموعة الدرجات المقدره	٪	الترتيب
		موافق	إلى حدا ما	غير موافق			
١	أماكن ممارسة الرياضة غير متوفرة فى المنطقة التى أسكن بها	٢٦٢	٢٤	١٤	٥٤٨	٩١ر٣٣	٤
٢	تخاف عليّ أسرتى من التعرض للإصابة أثناء ممارسة الرياضة	٢٥١	٢٦	٢٣	٥٢٨	٨٨	١٢
٣	قدراتى البدنية لا تمكننى من ممارسة الرياضة .	٢٥٥	٢٥	٢٠	٥٣٥	٨٩ر١٧	٧
٤	أشعر بالخجل من ممارسة الرياضة .	٢٥٥	٢٠	٢٥	٥٣٠	٨٨ر٣٣	٩
٥	أسرتى لاتشجعنى على ممارسة الرياضة	٢٥٥	١٩	٢٦	٥٢٩	٨٨ر١٧	١١
٦	أخاف من الإصابة أثناء الممارسة الرياضية	٢٣٣	٢٥	٤٢	٤٩١	٨١ر٨٣	١٣
٧	ممارسة الرياضة غير مفيدة بالنسبة لى	٢٣٠	٢٧	٤٣	٤٨٧	٨١ر١٧	١٦
٨	لدىَ صعوبة فى المواصلات	٢٤٧	٣٨	١٥	٥٣٢	٨٨ر٦٧	٨
٩	ليس لدىَ الوقت الكاف لممارسة الرياضة	٢٦٤	٢٤	١١	٥٥٢	٩٢	٢
١١	دخل الأسرة لا يساعدنى على ممارسة الرياضة	٢٦٠	٢٥	١٥	٥٤٥	٩٠ر٨٣	٥
١٢	الالعاب الرياضية المتوفرة بالنادى غير مناسبة .	٢٦٥	٢٥	١٠	٥٥٥	٩٢ر٥	١
١٣	ليس لدىَ معلومات عن أماكن وفرص ممارسة الرياضة لدى.	٢٥٠	٣٠	٢٠	٥٣٠	٨٨ر٣٣	٩ مكرر
١٤	مشغولة بأنشطة أخرى .	٢٥٨	٢٤	١٨	٥٤٠	٩٠	٦
١٥	الالعاب الرياضية المتاحة غير متوفر بهاعوامل الأمن والسلامة الكافية .	٢٦٣	٢٤	١٢	٥٥٠	٩١ر٦٧	٣
١٦	أخاف من الإصابة أثناء الممارسة الرياضية	٢٣٧	٢٥	٣٨	٤٩٩	٨٣ر١٧	١٤
١٧	ممارسة الرياضة غير محببة بالنسبة لى	٢٣٥	٢٥	٣٥	٤٩٥	٨٢ر٥	١٥

ثانياً: تفسير ومناقشة النتائج

المحور الأول : دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الفتاة المصرية

يتضح من جدول (٦) ان استجابات عينة البحث تراوحت ما بين (٩٢ر٥٪ - ٨٣ر١٧٪) وان العبارات الحاصلة على (٨٥٪) فاكثر جاءت على النحو التالى :

١- السعي لتحقيق الفوز في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. بنسبة مئوية (٩٢ر٥٪).

٢- تستهويني التفاعلية العالية في الألعاب الالكترونية وتدفعني للعب بنسبة مئوية (٨٣ر٩١ ٪).

٣- يستهويني توظيف الألعاب الالكترونية مبدأ التنافس بين اللاعبين بنسبة مئوية (٦٧ر٩١ ٪).

٤- تعدد مستويات صعوبات الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب بنسبة مئوية (٣٣ر٩١٪).

٥- توفر نقاط (أو درجات) في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب بنسبة مئوية (٨٣ر٩ ٪).

٦- حب الاستطلاع والسعي لحل الغموض في بعض الألعاب الالكترونية. بنسبة مئوية (٩٠٪).

٧- السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب بنسبة مئوية (١٧ر٨٩ ٪).

٨- ممارسة الألعاب الالكترونية تمثل لي مخرجا للتقليل من ضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية. بنسبة مئوية (٦٧ر٨٨٪).

٩- احتواء الألعاب الالكترونية على تحديات يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

١٠- تمكنني الألعاب الالكترونية من السيطرة على بعض مما لا يمكن تحقيقه في الحياة الحقيقية.

١١- يستهويني توظيف الألعاب الالكترونية مبدأ التشارك والتعاون بين اللاعبين ويدفعني للعب بنسبة مئوية (١٧ر٨٨).

١٢- يستهويني التصميم ثلاثي الإبعاد 3D في الألعاب الالكترونيةويدفعني للعب بنسبة مئوية (٨٨٪).

١٣- ممارسة الألعاب الالكترونية ترضي وتلبي بعض تصوراتي وتخيلاتي غير الواقعية بنسبة مئوية (٨٣ر٨٧٪).

١٤- يستهويني تصميم المشاهد في الألعاب الالكترونية ويدفعني للعب. بنسبة مئوية (٥ر٨٧٪).

١٥- تستهويني المؤثرات الصوتية في الألعاب الالكترونيةوتدفعني للعب. بنسبة مئوية (٨٣ر٥٨٪).

وترجع الباحثة ذلك إلى قناعة عينة البحث من فتيات المرحلة الثانوية بمدارس محافظة القاهرة بان هناك العديد من العوامل التي تستهويهم وتدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية، هذه وقد جاء في مقدمة هذه العوامل: السعي لتحقيق الفوز، والسعي لهزيمة الآخرين، وتوظيف مبدأ المنافسة بين اللاعبين. يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كبيئة وساحة للتنافس بين اللاعبين، وذلك من خلال اللعب بالألعاب متعددة للفتيات.

ويتفق ذلك مع آراء كلاً من إبراهيم (٢٠١٧)، عوض، الأنبارى (٢٠١٥)، (Eva,et al ,2015) (Ferzetti,et al,2015) على ان من اهم دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية انها تتضمن عنصر التحدي الذى يعد محفزا قويا لاستمرار الفتيات التعليم العام في ممارسة الألعاب الإلكترونية. هذا ويمكن تحقيق عنصر التحدي عبر توظيف أحد أو جميع العوامل الآتية:

توفير مستويات متعددة من الصعوبة، واللاعب الأفضل هو الذي يستطيع التعامل مع أصعب المستويات، والوصول إلى نهاية اللعبة قبل بقية اللاعبين. توفير نقاط أو درجات ينبغي على اللاعب الحصول عليها بدرجة أكبر من منافسيه. إنجاز اللاعب مهام أو تحركات معينة في أقل وقت ممكن مقارنة ببقية اللاعبين. فهى تضمن عوامل الجذب والتأمل والتركيز ومحاكاة الابطال بالاضافة إلى توفيرها عوالم وهمية افتراضية وكذلك تمكينها من السيطرة والتحكم فى الاحداث والأشخاص.

المحور الثانى : إيجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الفتاة المصرية

يتضح من جدول (٧) ان استجابات عينة البحث تراوحت ما بين (٩٢ر٥٪ - ٨٣ر٨٥٪) وان العبارات الحاصلة على (٨٥٪) فاكثر جاءت على النحو التالى :

١- تسهم في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي الفتاة بنسبة مئوية (٩٢ر٥ ٪).

٢- تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية بنسبة مئوية (٨٣ر٩٠٪).

٣- قضاء واستثمار وقت فراغ ممتع. بنسبة مئوية (٨٩ر١٧ ٪).

٤- توفر فرصا لإنجاز المهام من أجل اكتساب الخبرات والتقدم في المستويات. بنسبة مئوية (٨٨ر٦٧ ٪) .

٥- تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي. بنسبة مئوية (٨٨ر٦٦ ٪) .

٦- تسهم في تطوير صناعة البرمجيات. بنسبة مئوية (٨٨ر٣٣٪) .

٧- السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب. بنسبة مئوية (٨٨ ٪) .

٨- تسهم في تطوير سرعة ومهارات التواصل الاجتماعى لدي الفتاة بنسبة مئوية (٨٣ر٨٧٪).

٩- تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت. بنسبة مئوية (٨٧ر٥٪) .

١٠- تسهم في تحسين وتعزيز فرص تعبير الفتيات عن أنفسهم. بنسبة مئوية (٨٣ر٨٥٪) .

وترجع الباحثة ذلك إلى إدراك عينة البحث من فتيات المرحلة الثانوية بمدارس محافظة القاهرة ان الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًّا لتعليم الفتيات؛ إذ تكتشف الفتاة من خلالها الكثير، وتشبع خيال الفتيات بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الفتيات أمام الألعاب الإلكترونية يصبحن أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للفتاة أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمها التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

ويتفق ذلك ما اراء كلا من ابراهيم (٢٠١٧)، حجاج (٢٠١٧)، محمد (٢٠١٦)، الجارودى (٢٠١٥)، دوجان (Dogan,et al,2014)حيث اشاروا إلى ان ممارسة الألعاب الالكترونية ر ينتج عنه الكثير من الأثار الايجابية، فالالعاب الإلكترونية – من وجهة نظرهم – يمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطا متنوعة من التفاعل بين اللاعبين. حيث يمكن للاعبين الذين يمارسون الألعاب عبر الإنترنت Online تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية، وأن يكتشفوا نوعا من الجماعية تتجاوز الأنماط التقليدية، محولا العالم إلى قرية عالمية حقيقية. إذن فالألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، كما توفر معاني جديدة للتفاعل والتواصل الاجتماعي.

المحور الثالث : سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونتة لدى الفتاة المصرية

يتضح من جدول (٨) ان استجابات عينة البحث تراوحت ما بين (٩١ر٨٣٪ - ٧٦ر٨٣٪) وان العبارات الحاصلة على (٨٥٪) فاكثر جاءت على النحو التالى :-

١- بعض الألعاب الالكترونية تشجع على العنف، وقد تؤدي إلى إدمان الانترنت. بنسبة مئوية (٨٣ر٩١٪).

٢- قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب يؤدي إلى مشاكل صحية متعددة مثل قصر النظر، وضعف في الإبصار، ومشاكل في الرؤيةوفى العمود الفقرى والرقبة والذراعين والسمنة واضطرابات النوم. بنسبة مئوية (٩٠ ٪).

٣- قد تؤدي إلى عزلة بعض الفتيات عن بقية أفراد الأسرة. بنسبة مئوية (٨٨ر٦٧ ٪).

٤- ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت والمال وعديمة القيمة. بنسبة مئوية (٨٨٪).

٥- بعض الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد غير اخلاقية. بنسبة مئوية (٨٧ر١٧ ٪).

٦- قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. بنسبة مئوية (٨٧ر١٧٪).

٧- قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. بنسبة مئوية (٨٥ر٨٣ ٪).

وترجع الباحثة ذلك إلى وعى ومعرفة عينة البحث من فتيات المرحلة الثانوية بمدارس محافظة القاهرة بسلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث كانت هى السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

ويتفق ذلك ما اراء كلا من ابراهيم (٢٠١٧)، عوض (٢٠١٧)، حجاج (٢٠١٧)، كريم (٢٠١٥)، الهدلق (٢٠١٥)، العطافى (٢٠١٥)، (Hong,et al,2015)، (Eva,et al 2015) التي أشارت إلى سلبيات الألعاب الالكترونية وياتى فى مقدمتها انتشار ظاهرة العنف المشاهد لدى الفتيات من خلال ممارسة تلك الألعاب وكذلك ظهور مجموعة جديدة من الامراض والاصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة.بالاضافة إلى بعض الامراض الاجتماعية مثل العزلة الاجتماعية واحتواء بعض الألعاب على مشاهد غير اخلاقية .

المحور الرابع: معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة لدى الفتاة المصرية

يتضح من جدول (٩) ان استجابات عينة البحث تراوحت ما بين (٩٢ر٥٪ - ١٧ر٨١٪) وان العبارات الحاصلة على (٨٥٪) فاكثر جاءت على النحو التالى :-

١- الالعاب الرياضية المتوفرة بالنادى غير مناسبة . بنسبة مئوية (٩٢ر٥٪) .

٢- ليس لدىَ الوقت الكاف لممارسة الرياضة . بنسبة مئوية (٩٢٪) .

٣- الالعاب الرياضية المتاحة غير متوفر بهاعوامل الأمن والسلامة الكافية .بنسبة مئوية (٩١ر٦٧٪) .

٤- أماكن ممارسة الرياضة غير متوفرة فى المنطقة التى أسكن بها. بنسبة مئوية (٩١ر٣٣) .

٥- دخل الأسرة لا يساعدنى على ممارسة الرياضة . بنسبة مئوية (٩٠ر٨٣٪) .

٦- مشغولة بأنشطة أخرى . بنسبة مئوية (٩٠٪) .

٧- قدراتى البدنية لا تمكننى من ممارسة الرياضة .بنسبة مئوية (٨٩ر١٧٪) .

٨- لدىَ صعوبة فى المواصلات .بنسبة مئوية (٨٨ر٦٧٪) .

٩- أشعر بالخجل من ممارسة الرياضة .بنسبة مئوية (٨٨ر٣٣٪).

١٠- ليس لدىَ معلومات عن أماكن وفرص ممارسة الرياضة لدى.بنسبة مئوية (٨٨ر٣٣٪) .

١١- أسرتى لاتشجعنى على ممارسة الرياضة بنسبة مئوية (٨٨ر١٧٪).

١٢- تخاف علىَ أسرتى من التعرض للإصابة أثناء ممارسة الرياضة. بنسبة مئوية (٨٨٪) .

وترجع الباحثة ذلك إلى تعدد أشكال ومعوقات الممارسة الرياضية المنتظمة ما بين العوامل الشخصية والعوامل البيئية (الأسرة – اماكن الممارسة الرياضية) حيث جاءات العوامل البيئة المرتبطة باماكن الممارسة الرياضية فى المرتبة الاولى وجاءت العوامل البيئية المرتبطة بالاسرة فى المرتبة الاخيرة لدى العينة قيد البحث.

ويتفق ذلك ما اراء كلا من ابراهيم (٢٠١٧)، قطب (٢٠١٧)، شعير (٢٠١٧)، الجارودى(٢٠١٥)، (Eva,et al 2015, ، (Hong,et al,2015)،، اسامة راتب (٢٠٠٨)، ان عدم توافر الألعاب الرياضية الغير مناسبة باماكن الممارسة وعدم توافر الوقت ونقص عوامل الامن والسلامة والخوف من الإصابة ، والخجل من الممارسة أكبر المعوقات البيئية والشخصية لممارسة الرياضة كما تلعب صعوبة المواصلات وزحمة الطرق عاملا موثر فى الحد من الممارسة المنتظمة للرياضة.

الاستنتاجات والتوصيات

أولا الاستنتاجات : في ضوء هدف البحث وحدود العينة ونتائجتها يمكن استنتاج الآتي :-

البعد الاول : دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الفتاة المصرية

١- السعي لتحقيق الفوز في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

٢- تستهويني التفاعلية العالية في الألعاب الالكترونية وتدفعني للعب.

٣- يستهويني توظيف الألعاب الالكترونية مبدأ التنافس بين اللاعبين.

٤- تعدد مستويات صعوبات الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

٥- توفر نقاط (أو درجات) في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

٦- حب الاستطلاع والسعي لحل الغموض في بعض الألعاب الالكترونية.

٧- السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

٨- ممارسة الألعاب الالكترونية تمثل لي مخرجا للتقليل من ضغوط ومشاكل الحياة الحقيقية.

٩- احتواء الألعاب الالكترونية على تحديات يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

١٠- تمكنني الألعاب الالكترونية من السيطرة على بعض مما لا يمكن تحقيقه في الحياة الحقيقية.

١١- يستهويني توظيف الألعاب الالكترونية مبدأ التشارك والتعاون بين اللاعبين ويدفعني للعب.

١٢- يستهويني التصميم ثلاثي الإبعاد3Dفي الألعاب الالكترونيةويدفعني للعب.

١٣- ممارسة الألعاب الالكترونية ترضي وتلبي بعض تصوراتي وتخيلاتي غير الواقعية.

١٤- يستهويني تصميم المشاهد في الألعاب الالكترونية ويدفعني للعب.

١٥- تستهويني المؤثرات الصوتية في الألعاب الالكترونيةوتدفعني للعب.

البعد الثانى : ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى الفتاة المصرية

١- تسهم في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية للفتيات.

٢- تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية.

٣- قضاء واستثمار وقت فراغ ممتع.

٤- توفر فرصا لإنجاز المهام من أجل اكتساب الخبرات والتقدم في المستويات.

٥- تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي.

٦- تسهم في تطوير صناعة البرمجيات.

٧- السعي لهزيمة الآخرين في الألعاب الالكترونية يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.

٨- تسهم في تطوير سرعة ومهارات التواصل الاجتماعى لدي الفتاة.

٩- تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت.

١٠- تسهم في تحسين وتعزيز فرص تعبير الفتيات عن أنفسهم.

البعد الثالث : سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونتة لدى الفتاة المصرية .

١- بعض الألعاب الالكترونية تشجع على العنف، وقد تؤدي إلى إدمان الانترنت.

٢- قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب يؤدي إلى مشاكل صحية متعددة مثل قصر النظر، وضعف في الإبصار، ومشاكل في الرؤيةوفى العمود الفقرى والرقبة والذراعين والسمنة واضطرابات النوم.

٣- قد تؤدي إلى عزلة بعض الفتيات عن بقية الأسرة.

٤- ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للوقت والمال.

٥- بعض الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد غير أخلاقية.

٦- قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي.

٧- قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي.

البعد الرابع : معوقات ممارسة الرياضة المنتظمة لدى الفتاة المصرية .

١- الالعاب الرياضية المتوفرة بالنادى غير مناسبة .
٢- ليس لدىَ الوقت الكاف لممارسة الرياضة .
٣- الالعاب الرياضية المتاحة غير متوفر بهاعوامل الأمن والسلامة الكافية .
٤- أماكن ممارسة الرياضة غير متوفرة فى المنطقة التى أسكن بها.
٥- دخل الأسرة لا يساعدنى على ممارسة الرياضة .
٦- مشغولة بأنشطة أخرى .
٧- قدراتى البدنية لا تمكننى من ممارسة الرياضة .
٨- لدىَ صعوبة فى المواصلات .
٩- أشعر بالخجل من ممارسة الرياضة .
١٠- ليس لدىَ معلومات عن أماكن وفرص الممارسة.
١١- أسرتى لاتشجعنى على ممارسة الرياضة
١٢- تخاف علىَ أسرتى من التعرض للإصابة أثناء ممارسة الرياضة.

ثانياً: التوصيات

١- ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

٢- إنشاء مركز وطني/ قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع عادات وتقاليد المجتمعات العربية.

٣- وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية. والعمل على حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

٤- ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية. والعمل على تنظيم الوقت المخصص لترفيه الفتاة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

٥- إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب الالكترونية حسب الأعمار. بني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار- في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات العربية.

المراجـــــع

أولاً: المراجع العربية

عوض، إبراهيم خضارى . (٢٠١٧) : " *تاثير استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فى تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للانجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية* " رسالة ماجستير غير منشورة، كلية البنات ، جامعة عين شمس .

راتب، أسامة كامل. (٢٠٠٨): *علم نفس الرياضة*، ط ٢، المفاهيم – التطبيقات، دار الفكر العربي، القاهرة.

قطب ، امل جمال. (٢٠١٧) : " *التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للالعاب الالكترونية على الانترنت* " رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس .

شعير، اية ابراهيم . (٢٠١٧) " *أثر تصميم الألعاب الالكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى اطفال الروضة* " رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية ، جامعة المنصورة .

العطاف، روضة رجائى . (٢٠١٥) : " *فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية*

لدى اطفال الروضة " رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الاقتصاد المنزلى ، جامعة المنوفية .

حجاج، ريهام أحمد . (٢٠١٧) : *فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية فى تنمية بعض المهارات الفنية الاساسية لدى طفل الروضة* " رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية رياض الاطفال ، جامعة الاسكندرية .

إبراهيم ، سمر فتحى . (٢٠١٧) : " *تأثير برنامج تعليمى بالالعاب الالكترونية المدعمة بالهيبرتكست على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ الحلقة الاولى من التعليم الاساسى* " ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا .

فرج، صفوت. (٢٠٠٧): القياس النفسي، ط٢، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

الهدلق ، عبدالله . (٢٠١٥) : " *إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض* " المجلة العلمية ، العدد (١٥) ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود ، الرياض.

محمد، عبير عبد الحميد . (٢٠١٦) " *فاعلية استخدام الألعاب التربوية الالكترونية فى تنمية مهارات التواصل الاجتماعى للاطفال التوحدين* " رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية الدراسات العليا للتربيـــة ، جامعة القاهرة.

محمد، عزيزة السيد . (٢٠١٠) : *الدافعية فى الحياة ومستويات الإلتزام : تحليل نظري وبحث ميداني*، ط٣، دار المعارف، القاهرة .

إبراهيم ، ماجدة أنور . (٢٠١٧) : " *فعالية انماط التنافس بالالعاب الالكترونية التعليمية فى تنمية الدافعية والتحصيل للعمليات الحسابية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية* " رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة حلوان .

علاوى، محمد حسن (٢٠١١): *علم النفس الرياضي*، ط٩، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

يوسف قطامي، يوسف، وعدس، عبد الرحمن (٢٠١٢): *علم النفس العام*، ط٣، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، المملكة الاردنية الهاشمية.

ثانياً : المراجع الأجنبية

Eva A. Jaarsma; Reink Dekker; Steven A. Koopmans; Pieter U. Dijkstra And Jan H.B. Geertzen (2015) Barriers and facilitators of sports participation in people with visual impairments, *Adapted Physical Activity Quarterly*,**31(3)**,240-264.

Maehr, M.L: "*Meaning and Motivation: Toward Theory of personal Investment",* Research on Motivation in Education, Vol. (1), Newyork: Academic press, 2008.

Dogan, A.; Hess, B.; Morgan, D.; Kim, S. & Wilson, K. (2014). *Measuring students' attitude toward educational use of the internet. Paper presented at the Annual Conference of the American Educational Research Association* (Montreal, Canada, April 19-23, 2014). ERIC_NO: ED 429117.

Hong, K.; Ridzuan, A. & Kuek, M. (2015). *Students' attitudes toward the use of the Internet for learning: A study at a university in Malaysia.* Educational Technology & Society, 6(2), 45-49.

Ferzetti, P.; Jaap, T.; King, T.; Tench, E. & Thomas, J. (2015). *The Effects of Internet Use on Students' GPA. Available* at: www.psu.edu/dept/me_dialab/research/GPAnetuse_.html. Accessed: April 16, 2004.

ثالثاً : شبكة المعلومات الدولية

الأنباري، باسم محمد (٢٠١٥). *نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية*.

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

الجارودى، حسين أحمد ، (٢٠١٥). *اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال*.

http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

كريم ، عزة محمد، (٢٠١٥) *حياة أفضل بلا "بلايستيشن"* رسالة الإسلام.

http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502