مجلة دراسات إنسانية واجتماعية / جامعة وهران02/ المجلد 14 ع 02.
ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X / Prefix: 10.46315

دور ممارسة الألعاب الشعبية في تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل في ظل انتشار الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر مديري المدارس الابتدائية بولاية سطيف

The role of practicing popular games in promoting social communication among children in light of the spread of electronic games
A study from the point of view of primary school principals in Setif State

وليدة حدادي * Walida Heddadi
جامعة سطيف2/ الجزائر
w.heddadi@univ-setif2.dz
ORCID: https://orcid.org/0009-0003-1078-0493

DOI : 10.46315/1714-014-002-022
الإرسال: 2025/01/21 **القبول**: 14/ 03/ 2025 **النشر**: 16/ 06/ 2025

**

ملخص:
هدفت الدراسة للتعرف على مدى وعي المديرين بأهمية ممارسة الطفل للألعاب الشعبية، ودورها في تعزيز التواصل الاجتماعي، ومقترحاتهم لتعزيزها في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل حماية الطفل من أخطار الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من مديري المدارس الابتدائية بولاية سطيف، وبالاعتماد على المنهج المسحي الوصفي، على عينة قوامها 66 مفردة، وباستخدام أداة الاستبيان، تم التوصل إلى أن ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل داخل المدارس الابتدائية الجزائرية وخارجها تراجعت، واتسمت بالضعف على الرغم من وعي المديرين بأهميتها في تعزيز المهارات التواصلية والحركية والعقلية والحسية والانفعالية واللغوية، وهذا نتيجة عدة صعوبات أبرزها غياب فضاءات وأوقات كافية في المدارس الابتدائية لممارستها، خاصة في ظل ميل الطفل للألعاب الالكترونية لجاذبيتها وتنوعها وسهولة ممارستها في كل الأوقات والظروف.

كلمات مفتاحية: الألعاب الشعبية ؛ الألعاب الإلكترونية ؛ التواصل الاجتماعي ؛ الطفل؛ المدرسة الابتدائية.

Abstract:
The study aimed to identify the level of awareness of primary school Directors of the importance of children practicing popular games, and their role in supporting social communication, and to know their proposals to activate them in Algerian primary schools in order to protect children from the dangers of electronic games, through a field study on a sample of primary school Directors in Setif State, we relied on the descriptive survey method, on a sample of 66 individuals, and using the questionnaire tool, the study concluded that the practice of popular games by children inside and outside Algerian primary schools has declined, this is the result of several difficulties, the most important of which is the lack of sufficient space and time in primary schools to practice it, especially in light of the child's preference for attractive, diverse and available electronic games at all times.

Keywords : Popular games; Electronic games; Social communication; Child; Primary school.

* - الباحث المُرسل: w.heddadi@univ-setif2.dz

1- مقدمة:

تكتسي ممارسة الألعاب الشعبية كأحد مكونات الثقافة الشعبية في المجتمعات المعاصرة في ظل العولمة وثورة الاتصالات والانترنت، وما نتج عنهما من مشكلات اجتماعية، ومظاهر للعنف بكل أشكاله، وسلوكيات انحرافيه وعدوانية، تعمل على تهديد المنظومة القيمية وزعزعها، أهمية كبيرة في بناء شخصية الطفل، وتنمية مواهبه وخبراته ومهاراته، وتربيته تربية متكاملة قائمة على الانتماء والتعاون والعمل التشاركي، وتنشئته على ثقافة الحوار والنقاش والتفاعل والتواصل الاجتماعي، مما يساهم في تحقيق النمو السوي المتوازن والمتكامل عقليا وجسديا ونفسيا واجتماعيا لدى الأطفال، من خلال بعديها التراثي والتربوي.

إن انتشار الحاسوب والإنترنت في السنوات الأخيرة أدى إلى بروز الألعاب الإلكترونية في حياة الأطفال بقوة عبر الفضاء الافتراضي، وأمام زيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب الإلكتروني، الذي يتميز بمزج بين الواقع وما هو افتراضي، أي خلق ما هو غير موجود في عالم من الإبهار والإثارة والتشويق، على حساب اللعب الشعبي أو التقليدي، يمكنه التأثير على إدراك الأطفال لواقعهم والبيئة المحيطة بهم، وعلاقاتهم سواء في المدرسة أو الأسرة، والتأثير على الجوانب الصحية والاجتماعية والنفسية وخاصة القيمية بشكل خطير جدا، فيصبح الطفل في عزلة مع ذاته ومع الشاشة، ويفقد الحوار مع محيطه، وهذا ما يجعله عرضة للسلوكيات العدوانية جراء الممارسة المتكررة، التي قد تجعله فردا يميل للعنف اللفظي وغير اللفظي بطريقة لاشعورية.

إشكالية الدراسة:

يعتبر اللعب نشاط أساسي في حياة الطفل، يوفر له إضافة للمتعة والتسلية الكثير من الحاجيات الضرورية لتحقيق نموه السليم والمتوازن، ولذلك فهو مطلب تربوي مهم في كل مؤسسات التنشئة الاجتماعية مثل الأسرة والمدرسة، يساعد الطفل على إدراك المفاهيم والعلاقات في العالم المحيط به، وتعزيز مهاراته الحركية واللغوية والاجتماعية، وتطوير إبداعاتهم وقدراتهم على التعبير وإيصال أحاسيسهم وآرائهم للآخرين، خاصة إذا كانت هذه الألعاب نابعة من بناء اجتماعي وثقافي واحد، بكل ما يحمله من قيم وثقافة وعادات وتقاليد، فيما إطار ما يسمى بالألعاب الشعبية، التي تعد من أهم الوسائل لحماية الطفل من أخطار الثقافة الإلكترونية في عصر التكنولوجيا الحديثة، التي تقلل النشاطات البدنية والتفاعلات الاجتماعية لدى الطفل، وتعيق الجانب القيمي في تكوين شخصيته.

حيث تكتسي الألعاب الشعبية أهمية بالغة في بناء شخصية الطفل في مراحله التعليمية الأولى بالمدرسة الابتدائية، وتنمية مهاراته وخبراته التعليمية والثقافية والاجتماعية والتواصلية مما يحقق له التكيف مع محيطه الاجتماعي، وممارسة دور إيجابي فيه بالمستقبل، حيث يتعلم الطفل

الانضباط والالتزام بقانون اللعبة، ويكتسي قيم التعاون وروح المنافسة والتواصل مع الآخرين، ويتشبع بثقافة وعادات مجتمعه وتراثه الثقافي، خاصة في ظل تهديدات الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت تجذب الطفل الرقمي، وتعود عليه بالكثير من الأضرار النفسية والصحية والاجتماعية، مثل الانطواء وقلة الاندماج مع الأسرة والمجتمع، وضعف التواصل والفردانية.

ولكن على الرغم من الأهداف التربوية للألعاب الشعبية لدى الطفل، إلا أنها لم تعد تمارس اليوم بشكل واسع في المجتمع الجزائري، ويرجع ذلك حسب دراسة بن فضيل (2022) إلى "الانتشار السريع للألعاب الالكترونية وتنوعها، زيادة على انتشار مواقع التواصل الاجتماعي التي جعلت الأطفال والشباب يعزفون عن ممارستها، عدا المناطق الريفية أو النائية التي لا زالت فيها الجماعات الشعبية محافظة على علاقاتها الاجتماعية سواء بين أفراد الحي أو الأصدقاء".

ومن هذا المنطلق تسعى هذه الورقة البحثية عبر دراسة ميدانية على عينة من مديري المدارس الابتدائية الجزائرية بولاية سطيف للكشف عن دور ممارسة الألعاب الشعبية في تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل في ظل انتشار الألعاب الإلكترونية. من خلال الإجابة على التساؤلات الآتية:

- ما مدى اهتمام المدارس الابتدائية بولاية سطيف بممارسة الطفل للألعاب الشعبية من وجهة نظر المديرين؟
- كيف تساهم ممارسة الألعاب الشعبية في تنمية مهارات التواصل لدى الطفل الجزائري من وجهة نظر المديرين؟
- كيف أثر انتشار الألعاب الإلكترونية على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري من وجهة نظر المديرين؟
- ما هي مقترحات المديرين لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل في العصر الرقمي؟

مفاهيم الدراسة:

مفهوم الألعاب الشعبية: تعرف إجرائيا بأنها أحد مكونات التراثي الثقافي المتوارثة جيلا عن جيل، تتم ممارستها فرديا وجماعيا وفق قوانين محددة، لتحقيق أهداف التسلية والترفيه، وأهداف أخرى ترتبط ببناء الذات، واكتساب وتبادل الخبرات والمهارات الحياتية المختلفة مثل التواصل والتفاعل مع المحيط الاجتماعي، كلعبة القفز بالحبل، ولعبة شد الحبل، ولعبة الخاتم، ولعبة الكرة، ولعبة الخربقة التي تشبه لعبة الشطرنج، ولعبة المربعات (لاماغين) للبنات، ولعبة المطاردة، ولعبة العجلة ولعبة اللُّورمات للذكور، ولعبة "الكريدة" أو "الكرد"، ولعبة الكرات الزجاجية (النّيبلي) ولعبة الدامة، ولعبة "الغميضة".

مفهوم الألعاب الإلكترونية: هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وقد تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها، أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (بخاري وشعوة، 2019، ص 56).

مفهوم التواصل الاجتماعي: هو الأساس لعملية التنشئة الاجتماعية حيث يتعلم الفرد والجماعة أنماطا من السلوك المتنوع والاتجاهات التي تنظم العلاقات بين أفراد وجماعات المجتمع الواحد في إطار القيم الثقافية السائدة والتقاليد الاجتماعية المتعارف عليها (حدادي وأعراب، 2018، ص 448).

ومنه يمكن تعريف التواصل الاجتماعي إجرائيا بأنه عملية تبادل الأفكار والآراء والمعلومات والخبرات باستخدام الاتصال المواجهي، أو غير المواجهي بالاعتماد على الوسائط الرقمية، بهدف تعزيز العلاقات الاجتماعية لدى الطفل داخل وخارج المدرسة.

الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى للباحثة خديجة بن فضيل (2022)، بعنوان **"الألعاب الشعبية التراثية..أبعادها الاجتماعية والثقافية (منطقة تلمسان أنموذجا)**، هدفت للتعرف على خصوصية الألعاب الشعبية وأهميتها، وذلك من خلال جمع بعض الألعاب الشعبية التي لازالت محفوظة في الذاكرة الشعبية لمنطقة مغنية وضواحيها، وإبراز خصوصيتها ودلالاتها المختلفة، ثم استخلاص أبعادها الثقافية والاجتماعية، وقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي، من خلال التعريف بظاهرة اللعب عموما واللعب الشعبي خصوصا، ثم تحديد خصوصيات اللعب الشعبي من خلال دراسة وتحليل نماذج الألعاب المنتشرة في منطقة الدراسة، واستنباط دلالاتها المختلفة للوصول إلى أبعادها الاجتماعية والثقافية، وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب الشعبية اليوم لم تعد تمارس بشكل واسع بسبب الانتشار السريع للألعاب الالكترونية وتنوعها، زيادة على انتشار مواقع التواصل الاجتماعي التي جعلت الأطفال والشباب يعزفون عن ممارستها، عدا المناطق الريفية أو النائية التي لا زالت فيها الجماعات الشعبية محافظة على علاقاتها الاجتماعية سواء بين أفراد الحي أو الأصدقاء.

الدراسة الثانية للباحثة أسماء أحمد يحيى عداوي (2023)، بعنوان **"و اقع تطبيق الألعاب الشعبية بالأنشطة اللامنهجية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات"**، هدفت إلى الكشف عن واقع تطبيق ودرجة ممارسة الألعاب الشعبية بالأنشطة اللامنهجية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وتوضيح القيم والمهارات التي تنميها، حيث تمثلت الحدود

البشرية للبحث بمعلمات الطفولة المبكرة في المدارس الحكومية والأهلية التابعة لمدينة جازان في المملكة العربية السعودية، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، ووزع الاستبيان خلال العام الدراسي 1444 هـ الفصل الدراسي الثاني على عينة مكونة من (147) معلمة تم اختيارهم بشكل عشوائي، وقد أظهرت نتائج البحث أن الدرجة الكلية لواقع تطبيق الألعاب الشعبية في المملكة العربية على درجة تأثير عالية بينما حصل محور الأنشطة اللامنهجية التي يمارس من خلالها الأطفال ألعابهم الشعبية على درجة تأثير عالية جدا، وأخيرا حصل محور القيم والمهارات التي يكتسبها الأطفال من خلال الألعاب الشعبية على درجة تأثير عالية جدا، ويوصي البحث بالاهتمام أكثر بالألعاب الشعبية والأنشطة اللامنهجية وتفعيلها بالبيئات التعليمية، وإعداد دليل للأنشطة اللامنهجية في المملكة العربية السعودية وكيفية تخطيط تلك الأنشطة في ضوء الألعاب الشعبية وطرق آليات تنفيذها بما يتناسب مع مستويات الأطفال والإمكانيات المتاحة، وإقامة دورات تدريبية للمعلمات حول الأنشطة اللامنهجية وحث الأطفال على الاشتراك في برامجه المتنوعة، واختيار الألعاب الشعبية التي تركز على القيم مثل قيمة الصبر وغيرها.

الدراسة الثالثة للباحثين دقباج محمد وبلعيدوني مصطفى وبن زيدان حسين (2024)، بعنوان: **أثر توظيف برنامج ألعاب شعبية على السلوك العدواني للأطفال (6-7) سنوات**، هدفت للتعرف على تأثير برنامج باستخدام ألعاب شعبية على السلوك العدواني للأطفال، حيث استخدم الباحثون المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة باستخدام القياسين القبلي والبعدي، على عينة عمدية للأطفال الذين لهم سلوكيات عدوانية انطلاقا مما أشار إليه المعلمون، وقد بلغت عينة الدراسة 14طفلا من تلاميذ أقسام السنة الأولى والثانية بالمدرسة الابتدائية ببلدية عين سيدي شريف ولاية مستغانم، من المرحلة العمرية (6-7سنوات)، وقد طبق الباحثون مقياس السلوك العدواني لحمدي عبد العزيز (2013)، وبعد معالجة النتائج توصل الباحثون إلى أن برنامج الألعاب الشعبية المطبق أدى إلى خفض السلوك العدواني لدى عينة البحث، ويظهر ذلك من خلال وجود فرق دال إحصائيا بين القياس القبلي والقياس البعدي لصالح القياس البعدي في مستوى السلوك العدواني، ومن أهم التوصيات توظيف الألعاب الشعبية في دروس التربية الرياضية للتلاميذ بالمدارس الابتدائية للحد من السلوكيات غير المرغوبة.

2- الإجراءات المنهجية للدراسة:

المنهج المتبع: اعتمدت الدراسة على المنهج المسحي الوصفي، وهو الأنسب لدراسة هذا الموضوع البحثي، لأنه يعتمد على جمع البيانات اللازمة حول الظاهرة المدروسة وكشف ارتباطاتها بمتغيرات أخرى، بهدف وصفها وصفا دقيقا، وتحليلها كميا وكيفيا.

الأدوات المستخدمة: استخدمت الدراسة أداة الاستبيان، التي "تعد من أنسب الأدوات التي تطبق على المبحوثين خاصة المتعلمين، بالإضافة إلى أنها تحقق إعطاء المبحوثين وقتا أطول وفرصة أفضل للإجابة بحرية واطمئنان ودقة ودون تحيز" (حدادي، 2020، ص231). وقد تم الاستعانة بالاستبيان الإلكتروني، وتم توزيعه بالاعتماد على البريد الإلكتروني، وتم بناؤه وفق أهداف الدراسة في أربعة محاور رئيسية، هي:

- المحور الأول: اهتمام المدارس الابتدائية بولاية سطيف بممارسة الطفل للألعاب الشعبية من وجهة نظر المديرين.
- المحور الثاني: مساهمة ممارسة الألعاب الشعبية في تنمية مهارات التواصل لدى الطفل الجزائري من وجهة نظر المديرين
- المحور الثالث: أثر انتشار الألعاب الإلكترونية على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري من وجهة نظر المديرين.
- المحور الرابع: مقترحات المديرين لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل حمايته من أخطار الثقافة الإلكترونية.

مجتمع الدراسة وعينته: يتمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة في مديري المدارس الابتدائية بولاية سطيف، التي بلغ عددها حسب المديرية المحلية للتربية 904 مدرسة ابتدائية من مجموع المؤسسات التربوية البالغ عددها 1250 مؤسسة تربوية عام 2024 عبر البلديات الستين التي تحصيها الولاية، ونظرا لتعذر الوصول إلى كل مفردات مجتمع البحث عدديا تم اختيار العينة المتكاثرة أو عينة كرة الثلج، التي تتسم "بأنها تبدأ بمفردة أو مفردات ذات خصائص معينة، تتولى كل منها الاتصال بعدد آخر من نفس الفئة أو الخصائص الفئوية " (حدادي، 2020، ص228)، حيث تم الاستعانة بمفتشي المقاطعات المختلفة، ومن خلال تواصلهم عبر البريد الإلكتروني بالمديرين، تم توزيع الاستمارات واسترجاعها خلال شهري نوفمبر وديسمبر 2024، وقد بلغ حجم العينة 66 مفردة. وتتضح البيانات الشخصية لعينة الدراسة في الجدول الآتي:

الجدول رقم (1): يبين البيانات الشخصية لعينة الدراسة

الفئات / التكرارات		ت	%
الجنس	ذكور	44	66.67
	إناث	22	33.33
	المجموع	66	100
السن	[40-45]	9	13.64
	[45-50]	11	16.67

	[55-50]	12	18.18
	[60-55]	34	51.51
	المجموع	66	100

المصدر: من إعداد الباحثة

3- النتائج:

المحور الأول: اهتمام المدارس الابتدائية بولاية سطيف بممارسة الطفل للألعاب الشعبية من وجهة نظر المديرين

الجدول رقم (2): اهتمام المدارس الابتدائية بتعزيز ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في الأنشطة الدراسية أو خارجها

اهتمام المدارس الابتدائية بتعزيز ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل	ت	%
نعم	55	83.33
لا	00	0.00
نوعا ما	11	16.67
المجموع	66	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن معظم المديرين يرون أن المدارس الابتدائية الجزائرية تهتم بتعزيز ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في الأنشطة الدراسية أو خارجها بنسبة 83.33%، وأن نسبة 16.67% ترى أن هناك اهتماما نوعا ما، في حين تنعدم نسبة من يرون بعدم اهتمامها بـ 0.00%. وهذا ما يعزز نتائج الجدول رقم (2) التي تعكس سبب هذا الاهتمام وهو الوعي بضرورتها في العصر الرقمي.

الجدول رقم (3): الألعاب الشعبية التي تهتم المدارس الابتدائية بتعزيز ممارستها لدى الطفل في الأنشطة الدراسية أو خارجها

الألعاب الشعبية التي تهتم المدارس الابتدائية بتعزيز ممارستها لدى الطفل	ت	%	الرتبة
لعبة القفز بالحبل	66	16.5	1
لعبة شد الحبل	56	14	3
لعبة لاماغين	66	16.5	1
لعبة الغميضة	58	14.5	2
لعبة الدامة	23	5.75	5
لعبة المطاردة	32	8	4

لعبة فلة والشريرة	7	1.75	11
لعبة عائشة يا عائشة	8	2	10
لعبة الأيام	5	1.25	13
لعبة باسة	13	3.25	7
لعبة 1 et 2	10	2.5	8
لعبة الكريات	6	1.5	12
لعبة القطار	16	4	6
لعبة الدائرة	21	5.25	5
ألعاب إيقاعية (غنائية)	9	2.25	9
لعبة الكريدة (تُلعب بالأحجار الصغيرة)	2	0.5	14
لعبة المنديل عند الجنسين	2	0.5	14
المجموع	400	100	

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول وجود تنوع كبير في الألعاب الشعبية التي تهتم المدارس الابتدائية الجزائرية بتعزيز ممارستها لدى الطفل، في مقدمتها لعبتي القفز بالحبل ولاماغين الموجودة في كل المدارس عينة الدراسة بنفس النسبة 16.5%، ثم لعبة الغميضة بنسبة 14.5%، ولعبة شد الحبل بنسبة 14%، ولعبة المطاردة بنسبة 8%، تليها بنسب ضعيفة لعبة الدامة بنسبة 5.75%، التي تقحم أحيانا في حصص التّربية البدنيّة مؤخّرا بعد استحداثها كتخصّص في المدارس الابتدائيّة لدى البعض، ثم لعبة الدائرة بنسبة 5.25%، ولعبة القطار بنسبة 4%، ولعبة باسة بنسبة 3.25%، ولعبة 1 et 2 بنسبة 2.5%، وألعاب إيقاعية (غنائية) بنسبة 2.25%، ولعبة عائشة يا عائشة بنسبة 2%، ولعبة فلة والشريرة بنسبة 1.75%، ولعبة الكريات بنسبة 1.5%، ولعبة الأيام بنسبة 1.25%، وأخيرا لعبتي الكريدة (تُلعب بالأحجار الصغيرة) والمنديل بنفس النسبة 0.5%. ومعظم هذه الألعاب الفردية والجماعية تعتبر ذات بعد وطني.

الجدول رقم (4): الصعوبات التي تواجه المديرين في نشر ثقافة ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المدارس الابتدائية

الصعوبات التي تواجه المديرين في نشر ثقافة ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المدارس الابتدائية		ت	%
نعم	ليست من الأولويات لدى المدير	11	6.63
	غياب الرغبة لدى الطفل في ممارستها	6	3.61
	لا توجد فضاءات وأوقات كافية في المدارس الابتدائية لممارستها	66	39.76

	عدم اهتمام المعلمين والمشرفين التربويين بتعزيزها والاكتفاء بأدوار أخرى	32	19.28
	غيابها ضمن سياسات وزارة التربية الوطنية ومسؤوليها	43	25.90
	انحصارها فقط في المدارس بالمناطق النائية والقرى	5	3.01
	أخرى تذكر كنقص الوسائل بشكل عامّ في المدارس الابتدائيّة الّتي تثير فضول وشغف الأطفال	3	1.81
لا		00	0.00
المجموع		166	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن كل المديرين يواجهون صعوبات في نشر ثقافة ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المدارس الابتدائية بنسبة 100%، حيث صرحوا جميعا بأن غياب فضاءات وأوقات كافية في المدارس الابتدائية لممارستها يعتبر من أهم هذه الصعوبات بنسبة 39.76%، يليها غيابها ضمن سياسات وزارة التربية الوطنية ومسؤوليها بنسبة 25.90%، ثم عدم اهتمام المعلمين والمشرفين التربويين بتعزيزها بنسبة 19.28%، بعدها تأتي بنسب ضعيفة أنها ليست من الأولويات لدى المدير بنسبة 6.63%، وغياب الرغبة لدى الطفل في ممارستها بنسبة 3.61%، وانحصارها فقط في المدارس بالمناطق النائية والقرى بنسبة 3.01%، وصعوبات أخرى كنقص الوسائل بشكل عامّ في المدارس الابتدائيّة الّتي تثير فضول وشغف الأطفال بنسبة 1.81%. وهذا ما يدل على أن مشكلة الفضاءين المكاني والزّماني في المدارس الابتدائية يعتبر من أبرز الصعوبات في تعزيز ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل المتمدرس.

المحور الثاني: مساهمة ممارسة الطفل للألعاب الشعبية في تنمية مهارات التواصل لدى الطفل الجزائري من وجهة نظر المديرين

الجدول رقم (5): يوضح ضرورة توفير الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية لمواجهة مخاطر الثقافة الرقمية

توفير الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية		ت	%
نعم	توفير الألعاب الشعبية ضرورية في المدارس الابتدائية للحفاظ على التراث الثقافي الأصيل	66	66
	جيل الألعاب الشعبية أعلى ذكاء وأقل تهديدا من جيل الثقافة الرقمية	23	23
	لأنها بديل صحي للتّقليل من مخاطر الثّقافة	11	11

	الرّقميّة غير المراقبة فالطّفل إذا لم تشبّع حاجاته في المدرسة كان فريسة للجهات الأخرى		
لا		00	00
المجموع		100	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن كل أفراد العينة بنسبة 100% يرون بضرورة توفير الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية لمواجهة مخاطر الثقافة الرقمية، لجملة من الأسباب في مقدمتها الحفاظ على التراث الثقافي الأصيل بنسبة 66%، يليه أن جيل الألعاب الشعبية أعلى ذكاء وأقل تهديدا من جيل الثقافة الرقمية برأيهم بنسبة 23%، ثم لأن الألعاب الشعبية بديل صحي للتّقليل من مخاطر الثّقافة الرّقميّة غير المراقبة، فالطّفل إذا لم تشبّع حاجاته في المدرسة كان فريسة للجهات الأخرى.

الجدول رقم (6): المكاسب التي تحققها ممارسة الألعاب الشعبية للطفل في المدارس الابتدائية في رأي المديرين

المكاسب التي تحققها ممارسة الألعاب الشعبية للطفل في المدارس الابتدائية	ت	%
تنمية القدرات العقلية كالإدراك والتفكير والتركيز ودقة الملاحظة	66	14.83
تطوير المهارات اللغوية والتعبيرية والحوارية	62	13.93
تعزيز التفاعل والتواصل الاجتماعي والاندماج مع الآخرين	35	7.86
تعزيز الثقة بالنفس وإثبات الذات	41	9.21
اكتساب قيم التعاون وتحمل المسؤولية واحترام القوانين	33	7.42
تعزيز روح المنافسة الشريفة	12	2.70
التخلص من التوتر وتحقيق التوازن النفسي	65	14.61
اكتساب مهارات حركية مثل الركض والدوران والقفز	61	13.71
توسيع خيال المتعلّمين واكتشاف المواهب	29	6.52
المساهمة في نموّ الأبدان وسلامتها	32	7.19
مكاسب أخرى مثل التّدريب على مقاومة الأنانيّة والذّاتية واستبدالهما بالموضوعيّة والاعتزاز بالحياة الجماعيّة	9	2.02
المجموع	445	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن تنمية القدرات العقلية كالإدراك والتفكير والتركيز ودقة الملاحظة جاء في مقدمة المكاسب التي تحققها ممارسة الألعاب الشعبية للطفل في المدارس الابتدائية في رأي المديرين بنسبة 14.83%، يليها التخلص من التوتر وتحقيق التوازن النفسي بنسبة 14.61%، ثم

تطوير المهارات اللغوية والتعبيرية والحوارية بنسبة 13.93%، فاكتساب مهارات حركية مثل الركض والدوران والقفز بنسبة 13.71%، ثم تعزيز الثقة بالنفس وإثبات الذات بنسبة 9.21%، يليه تعزيز التفاعل والتواصل الاجتماعي والاندماج مع الآخرين بنسبة 7.86%، ثم اكتساب قيم التعاون وتحمل المسؤولية واحترام القوانين بنسبة 7.42%، فالمساهمة في نموّ الأبدان وسلامتها بنسبة 7.19%، إضافة لتوسيع خيال المتعلّمين واكتشاف المواهب بنسبة 6.52%، وتعزيز روح المنافسة الشريفة بنسبة 2.70%، وأخيرا مكاسب أخرى مثل التّدريب على مقاومة الأنانيّة والذّاتية واستبدالهما بالموضوعيّة والاعتزاز بالحياة الجماعيّة 2.02%.

المحور الثالث: أثر انتشار الألعاب الإلكترونية على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري من وجهة نظر المديرين

الجدول رقم (7): واقع ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري في رأي المديرين

واقع ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري	ت	%
ممارسة كبيرة	00	0.00
ممارسة متوسطة	22	33.33
ممارسة ضعيفة	44	66.67
ممارسة منعدمة	00	0.00
المجموع	66	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن معظم المديرين يرون أن ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري ضعيفة بنسبة 66.67%، بينما ترى نسبة 33.33 % أنها ممارسة متوسطة، في حين تنعدم نسبة من يرون أنها ممارسة كبيرة أو منعدمة، وهذا ما يعكس وجود تهميش في ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المجتمع الجزائري سواء في المؤسسات التعليمية أو خارجها.

الجدول رقم (8): تأثير انتشار الألعاب الإلكترونية سلبا على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري

أثر انتشار الألعاب الإلكترونية سلبا على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري		ت	%
نعم	ميل الطفل للألعاب الالكترونية لجاذبيتها وتنوعها والقدرة على ممارستها بسهولة في كل الأوقات والظروف	66	41.25
	خطورة ممارسة الألعاب الشعبية خارج البيت لغياب الأماكن المخصصة لذلك	41	25.62
	تفضيل الأولياء بقاء الطفل في البيت مستعملا الوسائل	42	26.25

	الحديثة على خروجه للشارع الذي أصبح غير آمن لحمايته من الآفات الاجتماعية		
	تقاعس أولياء الأمور في الوعظ والإرشاد، واستسلامهم للواقع المرّ تحت ذريعة (هذا عصرهم)	1	0.63
	عدم الاهتمام بتشجيع ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المؤسسات الثقافية والتعليمية	10	6.25
لا		00	0.00
المجموع		160	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن جميع المديرين يرون أن انتشار الألعاب الإلكترونية أثر سلبا على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري بنسبة 100%، وهذا ما يؤكد نتائج الجدول السابق رقم (8)، حيث يعد اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية والميل إليها بنسة كبيرة من أهم أسباب إهمال الألعاب الشعبية، وهذا راجع إلى وفرة الوسائط الرقمية وتنوعها، وسهولة استخدامها خاصة مع انتشار شبكة الانترنيت بشكل واسع في جميع المناطق الريفية والحضارية.

ويوضح الجدول مبررات اعتقاد عينة الدراسة بهذا التأثير السلبي بميل الطفل للألعاب الالكترونية لجاذبيتها وتنوعها والقدرة على ممارستها بسهولة في كل الأوقات والظروف بنسبة 41.25%، يليه تفضيل الأولياء بقاء الطفل في البيت مستعملا الوسائل الحديثة على خروجه للشارع الذي أصبح غير آمن لحمايته من الآفات الاجتماعية بنسبة 26.25%، وخطورة ممارسة الألعاب الشعبية خارج البيت لغياب الأماكن المخصصة لذلك بنسبة 25.62%، وبنسب ضعيفة عدم الاهتمام بتشجيع ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المؤسسات الثقافية والتعليمية بـ6.25%، وتقاعس أولياء الأمور في الوعظ والإرشاد، واستسلامهم للواقع المرّ تحت ذريعة (هذا عصرهم) بـ 0.63%.

المحور الرابع: مقترحات المديرين لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل في العصر الرقمي

الجدول رقم (9): انعكاسات الثقافة الإلكترونية على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والقيمية للطفل في رأي المديرين

انعكاسات الثقافة الإلكترونية على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والقيمية للطفل	ت	%
تعزز الخمول البدني والفكري وعدم تحمل المسؤوليات	53	23.04
اكتساب العدوانية من خلال الألعاب العنيفة	62	26.96
الانطواء ونقص الحوار الأسري	66	28.69
إلهاء الطفل عن أداء واجباته المدرسية والمنزلية	55	23.91

مخاطر صحية مثل ضعف البصر وآلام الرقبة	60	26.09
تقف حاجزا أمام الاندماج في الحياة الاجتماعيّة	22	9.56
الحركة المفرطة وقلـة التركيز والانتباه وتشتت التفكير	57	24.78
الإحساس بالتعب والإرهاق من قلة النوم	11	4.78
انتشار مشكلات نفسية عديدة مثل العزلة والقلق والإدمان	52	22.61
التشبع بأفكار جديدة تهدد الجانب القيمي والأخلاقي للطفل	53	23.04
تقضي على روح المبادرة والإبداع والرغبة في الدّراسة لدى الطفل	57	24.78
المجموع	230	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن جميع المديرين يرون أن الانطواء ونقص الحوار الأسري يأتي في مقدمة انعكاسات الثقافة الإلكترونية على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والقيمية للطفل بنسبة 28.69%، يليه اكتساب العدوانية من خلال الألعاب العنيفة بنسبة 26.96%، ثم مخاطر صحية مثل ضعف البصر وآلام الرقبة بنسبة 26.09%، ثم الحركة المفرطة وقلـة التركيز والانتباه وتشتت التفكير وأنها تقضي على روح المبادرة والإبداع والرغبة في الدّراسة لدى الطفل بنفس النسبة 24.78%، ثم إلهاء الطفل عن أداء واجباته المدرسية والمنزلية بنسبة 23.91%، ثم التشبع بأفكار جديدة تهدد الجانب القيمي والأخلاقي للطفل وأنها تعزز الخمول البدني والفكري وعدم تحمل المسؤوليات بنفس النسبة 23.04%، يليه انتشار مشكلات نفسية عديدة مثل العزلة والقلق والإدمان بنسبة 22.61%، وأخيرا بنسب ضعيفة أنها تقف حاجزا أمام الاندماج في الحياة الاجتماعيّة بـ 9.56%، والإحساس بالتعب والإرهاق من قلة النوم بـ 4.78%.

الجدول رقم (10): مساهمة ممارسة الطفل للألعاب الشعبية في حمايته من أخطار الثقافة الإلكترونية في رأي المديرين

مساهمة ممارسة الطفل للألعاب الشعبية في حمايته من أخطار الثقافة الإلكترونية	ت	%
كثيرا	66	100
قليلا	00	0.00
لا تساهم	00	0.00
المجموع	66	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن جميع المديرين يرون أن ممارسة الطفل للألعاب الشعبية تساهم كثيرا في حمايته من أخطار الثقافة الإلكترونية بنسبة 100%، في حين تنعدم نسبة من يعتقدون بقلتها أو انعدامها.

الجدول رقم (11): مقترحات المديرين لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل

مقترحات المديرين لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل	ت	%
عقد المدير للقاءات مع الأساتذة والمشرفين قصد تحسيسهم بأهميتها وكيفية ممارستها وتفعيلها، مع عقد لقاءات جواريّة دوريّة مع أوليّاء الأمور لتنسيق الجهود	6	2.59
إدراجها ضمن حصص التربية البدنية	15	6.46
إدراج الألعاب الشّعبيّة ضمن البرامج الدّراسيّة الرّسميّة	33	14.22
تخصيص الفضاءات والأوقات الكافية والوسائل الضرورية لممارستها	66	28.45
القيام بأنشطة مدرسية خاصة خلال الاحتفاليات في المدارس تستهدف توعية كل مكونات المنظومة التربوية (مفتّشين، مديرين، مدرسين، مشرفين، أولياء، متمدرسين) بأهمية ممارستها داخل وخارج المدرسة	17	7.33
إحصاء جميع الألعاب الشعبية ذات الطابع المحلي والوطني وتدوينها لتستعمل كمرجع للمعلمين والمشرفين	8	3.45
الإشراف بمعية المختصين على ندوات ومحاضرات لتعريف التلاميذ بمخاطر الثقافة الإلكترونية وطرح البديل	37	15.95
إقامة منافسات بين مختلف المؤسّسات التّربويّة لنشر هذه الألعاب والحفاظ عليها	31	13.36
تسخير مختلف وسائل الإعلام خاصة المحلية للتعريف بالألعاب الشعبية	19	8.19
المجموع	232	100

المصدر: من إعداد الباحثة

نلاحظ من خلال الجدول أن كل المديرين يقترحون لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل، تخصيص

الفضاءات والأوقات الكافية والوسائل الضرورية لممارستها بنسبة 28.45%، وهذا ما يؤكد نتائج الجدول رقم (6)، حيث يعاني المديرون من هذه المشكلة، ويقترحون الإشراف بمعية المختصين على ندوات ومحاضرات لتعريف التلاميذ بمخاطر الثقافة الإلكترونية وطرح البديل بنسبة 15.95%، وإقامة منافسات بين مختلف المؤسّسات التّربويّة لنشر هذه الألعاب والحفاظ عليها بنسبة 13.36%، وإدراج الألعاب الشّعبيّة ضمن البرامج الدّراسيّة الرّسميّة بنسبة 14.22%، تسخير مختلف وسائل الإعلام خاصة المحلية للتعريف بالألعاب الشعبية بنسبة 8.19%، القيام بأنشطة مدرسية خاصة خلال الاحتفاليات في المدارس تستهدف توعية كل مكونات المنظومة التربوية (مفتّشين، مديرين، مدرسين، مشرفين، أولياء، متمدرسين) بأهمية ممارستها داخل وخارج المدرسة بنسبة 7.33%، وإدراجها ضمن حصص التربية البدنية بنسبة 6.46%، وإحصاء جميع الألعاب الشعبية ذات الطابع المحلي والوطني وتدوينها لتستعمل كمرجع للمعلمين والمشرفين بنسبة 3.45%، وأخيرا عقد المدير للقاءات مع الأساتذة والمشرفين قصد تحسيسهم بأهميتها وكيفية ممارستها وتفعيلها، مع عقد لقاءات جواريّة دوريّة مع أوليّاء الأمور لتنسيق الجهود بنسبة 2.59%.

4- مناقشة النتائج:

- يرى كل المديرين عينة الدراسة أن توفير الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية ضرورية لمواجهة مخاطر الثقافة الرقمية، وهذا ما يعكس الدرجة الكبيرة من الوعي لديهم بأهميتها في الحفاظ على التراث الثقافي الأصيل خاصة، إضافة لقدرتها على المساهمة في تنشئة جيل سليم في ظل المخاطر المتعددة للثّقافة الرّقميّة، فهذا النوع من الألعاب المتوارث جيلا عن جيل يتعدى إشباع الحاجة للترفيه والتسلية والمتعة إلى تحقيق أهداف أخرى، تساهم في التكوين القيمي والأخلاقي والثقافي للطفل، وتعزيز انتمائه لمحيطه الاجتماعي، مما يحقق النمو النفسي والاجتماعي والجسمي السليم له خاصة وأن البيئة الرقمية أتاحت أشكالا متعددة لممارسة اللعب، بالاعتماد على الهواتف الذكية والحواسيب الإلكترونية والتلفاز وغيرها من الوسائط الرقمية، اتسمت بالجاذبية والتشويق وتنوع المؤثرات السمعية البصرية القوية، مثل ألعاب القتال والخيال والمغامرات، التي أصبحت تهدد الكيان النفساني والاجتماعي والقيمي والجسماني للطفل، وتنعكس سلبا على بناء شخصيته ومهاراته وقدراته العقلية والإدراكية، حيث أشارت دراسة علمية إلى "أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب

مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية، ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجها والترويج للعنف وفساد الأخلاق" (قويدر، 2012، ص278).

- يرى المديرون عينة الدراسة أن ممارسة الطفل للألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية يحقق مكاسب متنوعة مرتبطة بالجانب العقلي والإدراكي واللغوي والتواصلي، والنفسي كالتخلص من التوتر، وجسماني يرتبط بالصحة الجسدية، والاجتماعي كتعزيز التفاعل والاندماج مع الآخرين، والقيمي كالتعاون وتحمل المسؤولية واحترام القوانين ومقاومة الأنانيّة، وهو ما يتفق مع دراسة حديثة تؤكد "أهمية هذا النشاط الترويحي خارج وداخل نطاق المدرسة تنمي قدرات واستعدادات الفرد في طفولته، وتشبع احتياجاته الأساسية بدنية ونفسية واجتماعية، وتدمجه في المجتمع كعنصر فعال وإيجابي، فهو يعرض نموذجا من نماذج الحياة في البيئة بطباعها وتقاليدها ونظمها" (صلاح محمد، 2021، ص211).
- معظم المديرين يهتمون بتعزيز ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المدارس الابتدائية، وهذا دليل على بمساعي تطوير الألعاب الشعبية في البيئة التعليمية الجزائرية، حيث تُعنى المدرسة مثل الأسرة وغيرها من مؤسسات التنشئة الاجتماعية بالحفاظ على هذا النوع من الألعاب التي تُشكل جزءا من التراث الثقافي للمجتمع الجزائري، سواء في الأنشطة الدراسية أو خارجها، حيث يمكن من خلال مادة التربية البدنية أو في إطار الأنشطة الثقافية للمدرسة (رحلات، احتفاليات، مسابقات) أو في أوقات الراحة على سبيل المثال إتاحة فرصة للأطفال ودمجهم في أنشطة مفيدة وهادفة.
- تهتم المدارس الابتدائية الجزائرية حسب عينة الدراسة بتعزيز ممارسة ألعاب شعبية متنوعة مرتبة كالآتي، لعبتي القفز بالحبل ولاماغين في المقدمة (تنمية المهارات الحركية)، ولعبة الغميضة (مهارات التفاعل الاجتماعي)، ولعبة شد الحبل (تنمية قيم المنافسة)، ولعبة المطاردة (اكتساب قيمة الصبر)، ولعبة الدامة (تنمية الذكاء)، ولعبتي الدائرة والقطار (التعاون والتواصل)، ولعبتي باسة و1 et 2(مهارة التركيز) ، وألعاب إيقاعية (غنائية) ولعبة عائشة يا عائشة (تنمية العاطفة والوجدان)، ولعبة فلة والشريرة (المتعة والعبرة)، ولعبة الكريات (المشاركة)، ولعبة الأيام، وأخيرا لعبتي الكريدة (تُلعب بالأحجار الصغيرة) والمنديل، وتبرز أهمية هذا التنوع في الألعاب الشعبية الفردية والجماعية في تعلم الطفل لمهارات متعددة بطريقة ترفيهية وتربوية في نفس الوقت.
- أشار كل المديرين عينة الدراسة أنهم يواجهون صعوبات متعددة في نشر ثقافة ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل في المدارس الابتدائية، أبرزها غياب فضاءات وأوقات كافية في المدارس الابتدائية لممارستها، إضافة لصعوبات أخرى مثل غيابها ضمن سياسات وزارة التربية

الوطنية ومسؤوليها، وعدم اهتمام المعلمين والمشرفين التربويين بتعزيزها، وهو ما يقف عائقا أمام استثمار هذا النوع من اللعب في تحقيق أهداف تربوية هامة، وهو ما يتفق مع دراسة كحول التي توصلت إلى "أن المعلمين لا يتفقون مع فكرة إمكانية أن يكون اللعب هدفا تعليميا في حد ذاته، والسبب يعود لتركيزهم على إتمام المقرر الدراسي في الوقت المحدد له، وهذا ما يجعلهم يركزون على المعارف الواجب تعلمها ويهملون تلقين بعض القيم والأخلاق (كالتعاون ، روح المنافسة ، التفاعل الاجتماعي، وغيرها)" (كحول، 2014، ص109).

- صرح معظم مديري المدارس الابتدائية بأن ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري ضعيفة، وهذا ما ينم عن تراجع في ممارسة هذا النوع من الألعاب في مجتمعنا، نتيجة تهميشه من طرف المؤسسات التعليمية وغيرها من مؤسسات المجتمع، والذي يعد وسيلة هامة لتنمية القدرات البدنية والعقلية والنفسية والاجتماعية لدى الفرد في طفولته، ما يساعد على تكوين جيل صالح وسوي، قادر على خدمة مجتمعه، ومتشبع بهويته الثقافية، نتيجة ما تعلمه من مفاهيم وأفكار وأغاني ومعاني وقيم حضارية مشتركة، وفي هذا الإطار تشير دراسة دقباج وآخرون إلى "أن الألعاب الشعبية كانت في الماضي القريب تمثل مجالا أساسيا للتنفيس والمتعة للأطفال نظرا لقلة أماكن الترفيه، وبالرغم من ذلك كان يمضي الأطفال أوقاتا سعيدة قد يفتقر إليها أطفال العصر الحديث الذين يمارسون ألعابا أغلبها إلكترونية، تتسم بتضييع الوقت وقلة الحركة والنشاط البدني، فبالرغم من التقدم التكنولوجي وثورة المعلومات في الوقت الحالي إلا أن هناك ضرورة لاستفادة الطفل من الملعب والطبيعة وربطها بما هو داخل المدرسة والحياة اليومية، من خلال الاهتمام بحصص الأنشطة البدنية بالمدارس الابتدائية، وكذا أنواع اللعب الشعبي المختلفة " (دقباج وآخرون، 2024، ص124).
- يعتقد جميع المديرين بأن انتشار الألعاب الإلكترونية أثر سلبا على ممارسة الألعاب الشعبية لدى الطفل الجزائري، وهذا راجع أساسا إلى ميل الطفل للألعاب الالكترونية لجاذبيتها وتنوعها والقدرة على ممارستها بسهولة في كل الأوقات والظروف، وتفضيل الأولياء بقاء الطفل في البيت مستعملا الوسائل الحديثة على خروجه للشارع الذي أصبح غير آمن لحمايته من الآفات الاجتماعية، وهو ما يؤكد أن الألعاب الالكترونية أصبحت بديلا لدى الطفل لتحقيق المتعة والتسلية بدعم من الأولياء، الذين يفضلون عزل أولادهم في البيت بعيدا عن الشارع، وانشغالهم بممارسة هذه الألعاب في أوقات فراغهم، متجاهلين مخاطرها المتعددة، والتي هي في الحقيقة أخطر من اللعب خارج البيت على الصحة النفسية والجسدية للطفل، حيث أظهرت دراسة الخوالدة "أن اللعب الشعبي بدأ يختفي تدريجيا، فقد مارس الأجداد في

طفولتهم أي قبل 60 سنة حوالي 60 نوعا من أنواع اللعب الشعبي التي حصرته الدراسة، في حين مارس الآباء في طفولتهم أي قبل 40 سنة حوالي 80 منها، أما الأطفال الحاليون فإنهم يمارسون 40 فقط من هذه الألعاب الشعبية، ويرتبط ذلك بتغير الظروف الاجتماعية والثقافية والاقتصادية في البيئة خلال طفولة الأجيال الثلاثة، حيث كانت الظروف قاسية في فترة طفولة الأجداد، ولكن الظروف المعيشية قد تحسنت في فترة طفولة الآباء، إلا أنها قد تغيرت تماما أثناء الطفولة الحاضرة، وبسبب ما طرحته الثقافة والصناعة والتكنولوجيا والنظم التربوية من بدائل رياضية وثقافية وترفيهية مثل ألعاب الفيديو وألعاب الأقراص المضغوطة التي أدت إلى استغناء الأطفال عن ألعاب شعبية كثيرة" (الخوالدة، 2007).

- أشار المديرون إلى عدة انعكاسات للثقافة الإلكترونية على الجوانب الصحية والنفسية والاجتماعية والقيمية للطفل، أهمها الانطواء ونقص الحوار الأسري، واكتساب العدوانية من خلال الألعاب العنيفة، ومخاطر صحية مثل ضعف البصر وآلام الرقبة، والقضاء على روح المبادرة والإبداع والرغبة في الدّراسة لدى الطفل، وغيرها، وهذا ما يدل على وعي المديرين بمخاطر هذا النوع البديل في العصر الرقمي لممارسة اللعب، فالطفل بحاجة لتحقيق التوازن النفسي لديه بوسائل للتسلية والترفيه، ومع توافر التكنولوجيا في معظم الأسر الجزائرية يجد الطفل سهولة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومع عوامل الجذب المتعددة كالألوان والصور وأجواء المغامرة والخيال يتعلق بها، ويندمج في عالم افتراضي يبعده تدريجيا عن الواقع الفعلي، ويكسبه قيم غريبة وسلوكيات عنيفة إذا كان محتوى اللعبة سلبي، خاصة أن الطفولة تتسم بالتقليد دون وعي، مما يواجه العديد من المشكلات في النواحي الاجتماعية والصّحية والسلوكية والانفعالية والقيمية والثقافية.
- أكد جميع المديرين على أن ممارسة الطفل للألعاب الشعبية تساهم كثيرا في حمايته من أخطار الثقافة الإلكترونية، فاللعب الشعبي الذي أصبح مهددا بالاندثار ساهم في التنشئة الاجتماعية السليمة، لأنه يتم في فضاء واقعي، يتسم بالتواصل الجسدي والشفهي والتفاعلات الاجتماعية بعيدا عن الفردانية والعزلة، وبالقيم المشتركة والثقافة الواحدة بمنأى عن الغزو الثقافي، فالألعاب الإلكترونية على الرغم من إيجابياتها إلا أن مخاطرها عديدة على الجوانب القيمية والمهارية والعقلية والنفسية والاجتماعية والصحية، خاصة في ظل غياب الرقابة الأسرية لمدة ممارسة الطفل للعبة ومحتواها.

قدم المديرون مجموعة من المقترحات لتفعيل ممارسة الألعاب الشعبية في المدارس الابتدائية الجزائرية من أجل تعزيز التواصل الاجتماعي لدى الطفل، أبرزها تخصيص الفضاءات والأوقات الكافية والوسائل الضرورية لممارستها، والإشراف بمعية المختصين

على ندوات ومحاضرات لتعريف التلاميذ بمخاطر الثقافة الإلكترونية وطرح البديل، وإقامة منافسات بين مختلف المؤسّسات التّربويّة لنشر هذه الألعاب والحفاظ عليها، وإدراج الألعاب الشّعبيّة ضمن البرامج الدّراسيّة الرّسميّة، وغيرها من المقترحات، التي تنم عن وجود وعي كبير لدى عينة الدراسة بأهمية الاهتمام بالألعاب الشعبية، التي تتميز بالبساطة والتعاون وروح المنافسة، وحمايتها من الاندثار، فهم يلاحظون في المدارس كمسؤولين وفي المجتمع كأولياء الفروقات الموجودة بين طفل ما قبل وبعد ظهور الألعاب الإلكترونية، الذي أصبح يعاني من مشكلات نفسية وصحية وقيمية خطيرة، وروابط أسرية واجتماعية ضعيفة، ما يفرض بإلحاح على الأولياء مراقبة الأبناء من حيث طبيعة وحجم استخدام هذه الألعاب ومحتواها، مع مرافقتهم لممارسة اللعب في فضاءات طبيعية لتلبية احتياجاتهم المختلفة.

5- خاتمة

تعتبر الألعاب الشعبية التي تتميز بالبساطة والتعاون والتواصل الاجتماعي والحركة في إطار فضاءات طبيعية صحية من أهم وسائل التنشئة الاجتماعية السليمة، مثل لعبتي القفز بالحبل ولاماغين ولعبة شد الحبل ولعبة الدامة، والألعاب الغنائية، وغيرها، من خلال إشباع حاجات الطفل للتسلية والترفيه، والاستفادة من تنوعها في تعلمه لمهارات متعددة منها الحركية والعقلية والحسية والانفعالية واللغوية والاتصالية، فكل لعبة شعبية سواء فردية أو جماعية تتضمن نظاما ودلالات وخصوصية ثقافية، تنمي جانبا أو أكثر من الجوانب الحياتية لديه، وهذا ما يعزز دورها التربوي والثقافي خاصة في ظل انتشار الوسائط الرقمية بشكل واسع، وما يرتبط به من ظهور أنواع مختلفة وجذابة من الألعاب الإلكترونية، التي ساهمت في تراجع ممارسة الألعاب الشعبية داخل المدارس الابتدائية الجزائرية وخارجها، فعلى الرغم من الوعي الكبير لدى المديرين بأهميتها إلا أنهم يواجهون صعوبات متعددة في نشرها، أبرزها غياب فضاءات وأوقات كافية في المدارس الابتدائية لممارستها، التي اتسمت بأنها ضعيفة، وهذا ما ينم عن تراجع في ممارسة هذا النوع من الألعاب في مجتمعنا، نتيجة تهميشه من طرف المؤسسات التعليمية وغيرها من مؤسسات المجتمع، ويرجع ذلك أساسا إلى ميل الطفل للألعاب الالكترونية لجاذبيتها وتنوعها والقدرة على ممارستها بسهولة في كل الأوقات والظروف، وتفضيل الأولياء بقاء الطفل في البيت مستعملا الوسائل الحديثة على خروجه للشارع الذي أصبح غير آمن.

وبناء عليه تقدم الدراسة مجموعة من المقترحات، أهمها:

– توفير فضاءات مكانية مناسبة في المدارس لممارسة الألعاب الشعبية.

– إدراج الألعاب الشعبية ضمن البرامج الدراسية، وتنظيم ممارستها بناء على خصائصها وأهدافها وتناسبها مع المراحل العمرية للمتمدرسين.

– نشر الوعي بأهمية الألعاب الشعبية من خلال الأنشطة الثقافية المختلفة في المدارس (احتفاليات، مسابقات، محاضرات) قصد التحسيس بأهميتها وكيفية ممارستها وتفعيلها، مع عقد لقاءات دوريّة مع المفتشين والأساتذة والمشرفين وأوليّاء الأمور لتنسيق الجهود.

**

6- المراجع

بخاري، فتحي وشعوة، علي. (2019). ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعّلق بها. مجلة المجتمع والرياضة، جامعة الوادي، (2)، 2، 55-62.

بن فضيل، خديجة. (2021-2022). الألعاب الشعبية التراثية..أبعادها الاجتماعية والثقافية (منطقة تلمسان أنموذجا)، رسالة دكتوراه في التراث الثقافي اللامادي، قسم التاريخ، جامعة تلمسان، في: http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/18547/1/BENFEDIL.pdf، تم الاطلاع بتاريخ: 6-1-2025.

حدادي، وليدة. (2020). منهجية البحث في الدراسات الإعلامية (الأسس النظرية والإجراءات التطبيقية)، ط1، الأردن: دار أسامة.

حدادي، وليدة وأعراب، فطيمة. (2018). إشكالية التواصل الاجتماعي في ظل استخدام وسائل الإعلام الجديدة (الشبكات الاجتماعية نموذجا)، مؤلف جماعي "ثقافة الحوار وإشكالية التواصل في المجتمع"، ج2، ط1، الأردن: دار الأيام.

دقباج، محمد وبلعيدوني، مصطفى وبن زيدان، حسين. (2024). أثر توظيف برنامج ألعاب شعبية على السلوك العدواني للأطفال (6-7) سنوات. مجلة البحوث التربوية والتعليمية، المدرسة العليا للأساتذة بوزريعة، (13)، 121-136.

صلاح محمد، نورهان. (2021). الألعاب الشعبية وأثرها على بعض المتغيرات البدنية ومستوى الثقة بالنفس لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. مجلة علوم الرياضة، جامعة المنيا، (34)، ج16، 209-225.

عداوي، أسماء أحمد يحيى. (2023). واقع تطبيق الألعاب الشعبية بالأنشطة اللامنهجية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، المجلة الدولية لنشر البحوث والدراسات (IJRSP)، (4)، 40، 137- 175.

قويدر، مريم. (2011- 2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير في تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر3.

كحول، شفيقة. (2014). واقع استثمار اللعب التربوي في المدرسة الابتدائية الجزائرية (دراسة ميدانية بمدرسة صولي شريف بسكرة)، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة ورقلة، (6)، 16، 103- 110.

الخوالدة، محمد محمود. (2007). اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم، ط2، الأردن: دار المسيرة. في: https://www.massira.jo/content، تم الاطلاع بتاريخ: 12-1-2025.