إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة اليد لتلاميذ المرحلة الابتدائية

م.د/ عمرو سيد فهمى

كلية التربية الرياضية بنين
جامعة بنها-مصر

المقدمه ومشكلة البحث :

يعد الأطفال اليوم شباب المستقبل، ويبنى عليهم آمال كبيرة في النهوض بالمجتمع وتقدمه ، ومن ثم تعد العناية بهم من أهم أولويات المجتمعات، خاصة في ظل إحتياجات هذه المرحلة ومتطلباتها ومواصفات الأطفال فيها وإحتلت مرحلة الطفولة مكانة متميزة في إهتمامات الكثيرمن دول العالم في الآونة الأخيرة ، حيث أصبحت ثروة الشعوب لا تقاس بما تحتويه أراضيها من كنوز طبيعية بل بمدي صقلها لمواهب أبنائها ومساعدتهم علي النمو السليم كي يساهموا في إنشاء الحضارات ورقيها لبناء الحضارة فيها . (2 : 6)

ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والإنترنت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة ، فأطفال وشباب المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع ، ودائماً ما يتحدث المتحمسون عن إيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع الأطفال إلى التعلم بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة وتتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، والتعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزه في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه . (33 : **1**)

ومن السهل ملاحظة أن الأطفال لديهم ميل طبيعي إلى العب والحركة، وعن طريق هذا الميل يتعلم الطفل بواسطة الممارسة ، وقد فطن علماء التربية الحديثة إلي أهمية اللعب والحركة ووجدوا أنها ميزة من المميزات التي من الأهمية إستغلالها والإستفادة منها، ويمكن تربية الطفل وتنمية قدراته البدنية والعقلية والنفسية والاجتماعية والأخلاقية إذا ما كان في حالة حركة ونشاط محبب إلي نفسه . (2 : 45)

فاللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على إستغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد، و يقوم به الإنسان عادةً لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريق غير مباشر، فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى ، و من خلالها يكتسب أنماطاً سلوكية تنعكس

على المواقف التي تواجهه ، كما يسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية، وقد تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية تحتاج إلى إعمال العقل لإنجازها مثل الشطرنج والسيجة ، وظلت البشرية تضيف مع أجيالها أنواعها من الألعاب، حتى ظهرالكمبيوتر فأضاف بعداً جديداً به كثير من التحديات الذهنية إذ قدم لنا ألعاب المحاكاة التي فتحت مجالاً واسع في البرمجة ، ومع تطور أجهزة الحاسبات ولغات البرمجة ونظم التشغيل نجد أن الألعاب الإلكترونية قد تطورت تطوراً مذهلاً حتى أصبحت تضاهي تطور الخيال البشري ، وشاع إستخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والشباب والكبار. (34 : 181)

وتؤكد **إنشراح المشرفي (2010م)** أن الطفل في المناهج الحديثة هو المحورالأساسي في جميع نشاطاتها فهي تدعوه دائماً إلى النشاطات الذاتية وتنمي فيه عنصرالتجريب والمحاولة والإكتشاف، وتشجعه على اللعب الحر وترفض مبدأ الإجبار والقسر بل تركز على مبدأ المرونة والإبداع والتجديد والشمول، وهذا كله يستوجب وجود نظام تربوي يستند على أحدث ما دفعت به نتائج البحث التربوي في المجالات التربوية والرياضية، وعلم النفس وغيرها من المجالات ؛ حيث تعتمد التربية الحركية على الإمكانات الحركية الفطرية الطبيعة المتاحة من خلال جسم الطفل والتي يطلق عليها الحركة الأساسية . (10 : 5)

وفى هذا الصدد إتفق كلاً من **Hurwitz (2003م)** ، **Ling (2007م)** ، **Mahoney, Harris, & Eccles (2006م)** إلى أن اللعب يساعد الطفل في اكتشاف العالم من حوله ، ويسيطر على مخاوفه من خلال قيامه بأدوار الكبار، أو في أثناء اللعب مع الأقران والمعلم ، كما أن اللعب يجعل الطفل يسيطر على عالمه، ومن ثم يساعده في نمو كفاءات تؤدي إلى الثقة والمرونة التي يحتاجها لمواجهة تحديات المستقبل ، كذلك فإن اللعب غير الموجه يساعد الطفل على أن يتعلم كيف يعمل في مجموعات وكيف يشارك وكيف يتفاوض وكيف يحل الصراعات . (52 : 83) (54 : 231) (55 : 19)

وتنعكس فعالية الوسائل التكنولوجية الحديثة الغربية على الأطفال والشباب بالدول النامية ، لاسيما العربية منها ، فالتكنولوجيا الحديثة والرقمية المستوردة تنعكس على الأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية وبهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية إلا استهلاكها، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال والشباب لكونهم الفئة الأكثر تأثراً بالمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية الغربية

ومن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لاقت رواجاً في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية للصغار أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو يعشقها الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب ، وأصبحت في وقتنا الحاضر ألعاباً إلكترونية تلعب عن طريق الأنترنت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة ، هذا من الناحية التقنية وموضوعاً مهماً في حياة الأطفال من الناحية الوظيفية، إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية حديثة تشمل جميع المجالات الثقافية والاقتصادية والتربوية والتعليمية والاجتماعية.

فكان من تبعات الثورة التكنولوجية التي نعيشها إنتشار للحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation , Xbox, Game Boy Wii, والأجهزة اللوحية والكفية مثل IPod ,IPad, Galaxy Tab والهواتف الذكية مثل IPhone, Black Berry, Galaxyوأصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حد سواء . (5 : 73)

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من أحدث الألعاب فهى لم تكن معروفة من قبل ، وتؤدى دوراً أساسياً فى ثقافة الطلاب ، حيث أنها تحاكى العالم الحقيقى فى تصورها وأنها سهلة المنال ، والألعاب الإلكترونية تصنف إلى مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة وألعاب الألغاز والحركة وألعاب الأدوار وألعاب رياضية محاكية للرياضة فى الواقع وغيرها من الألعاب ، كما تمتاز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعاً إفتراضياً مشوقاً تجذب الطلاب كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة .

ويؤكد **علاء أبو العينين (2010م) (23)** على إنتشار الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل ، بل يصطحبها الأطفال معهم أينما ذهبوا ليزدادو إدماناً على ممارستها ، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة ، وإذا طُرح سؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم فستكون إجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو .

أصبح توظيف الحاسوب في العملية التعليمية من سمات العصر الحالي، التي به إنتقل التدريس من طرائق وأساليب تقليدية إلى أساليب متطورة حديثة يقبل فيها المعلم على العطاء بحب وإقتناع ويتفاعل فيها المتعلم مع تعلم المهارات بميل ورغبة صادقين، ويصبح فيها المتعلم محور العملية التعليمية . (13: 138)

ولدى الألعاب الالكترونية القدرة على تعليم الصغار والكبار، فالاعبون يشاركون في خلق عوالم إفترضية للألعاب من خلال القرارات التي يتخذوها والحركات التي يقومون بها أثناء اللعب كما أن العاب الكمبيوتر يمكن أن تدرس الحقائق بصورة جيدة وتشجع على التفكير الخلاق، وكذلك تعطى الفرصة للمتعلمين رؤية الأمور بطريقة مغايرة تماماً لما هي عليه، وهو ما أوجب ضرورة توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية .

وتمثل الألعاب الإلكترونية القائمة على المحاكاة إفتعال واقع ما، بحيث تتشابه معطياته مع الواقع الفعلي من خلال وجود بعض المتغيرات التي تشكل نموذج الظاهرة، فالمحاكاة باختصارهي برامج محاكاة ظواهر واقعية بغرض إستخلاص أفضل واقع يقارب ما سيحدث عند التنفيذ على الطبيعة، كما أن المحاكاة هي عملية تقليد لأداة حقيقية أو عملية فيزيائية أو حيوية، تحاول المحاكاة فيها أن تمثل وتقدم الصفات المميزة لسلوك نظام مجرد أو فيزيائي بوضع نظام آخر يحاكيه . (35 : 66)

ويشير **أحمد قنديل (2006م)** إلى أن أهم ما يميز الألعاب الإلكترونية المحاكية أن التعلم الذى يحدث للمتعلم يعد تعلم غير مباشر لأنه يتم من خلال اللعب فلا يأخذ الطابع الرسمى للتعلم التقليدى ، ومن أكثرالأساليب فاعلية في مجال التدريس بمساعدة الكمبيوترهى الألعاب الإلكترونية المحاكية إذا حدد المعلم مجموعة من الأهداف يريد تحقيقها في جانب المتعلم عبر نشاط الألعاب الإلكترونية فان ذلك يضيف بعداً جديداً في التدريس ، كما تعمل الألعاب الإلكترونية على زيادة دافعية المتعلم؛ حيث تمثل سباق يفوز به تلميذ مع آخر أو تلميذ مع الحاسب مما يشجع التنافس بين المتعلمين ويزيد من سرعة التعلم، وتشجع بعض الألعاب على التعاون بين المتعلمين عندما يلعب تلميذين أو أكثر في تحدى للحاسب، كما تساهم في إثارة حب الاستكشاف عند المتعلمين، كما تساعد على بناء الثقة بأنفسهم، ويجب أن تقدم الألعاب الإلكترونية نموذج ملائم للعملية التعليمية أو الموقف الأصلي . (3 : 116)

ويذكر **محمد الدسوقي (2003م)** أن ألعاب الحاسب التعليمية تعد نشاط تعليمي يقدم على شكل لعبة ، تتطلب حفظ وتذكر المعارف وتتضمن تطبيقاً وامتداداً لهذه المعارف لتحقيق النجاح في هذه اللعبة ، إن الألعاب الالكترونية تعد أداة هامة للتعلم تدفع المتعلم لاكتساب مجموعة من المعارف والمهارت في إطار ترفيهي يأخذ فيه المتعلم دور المستكشف لإنجاز مهمة معينة ويتخلله تعلم ضمني من خلال التدريبات التي يمر بها المتعلم . (26 : 252)

جدول (1) مميزات التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية

وتمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحى إيجابية كثيرة ؛ فهي تنّمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطّور حس

المهارة أو السمة	توصيف المهارة أو السمة	المصدر
التعلم عند الحاجة Just in time learning	أثناء ممارسة اللعب يكتسب الطالب المعلومات الضرورية اللازمة لإكمال المنافسة	Prensky 2001
إثارة الدافعية Motivation	ممارسة اللعب وطبيعة الوسائط المتعددة بها يجعلها مثيرة لدافعية الطالب ومحفزة له .	Becker 2001 Prensky 2001 Rosas 2003
الكفاءة التكنولوجية Technological Competence	ممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية يسهم فى محو الأمية الرقمية بصفة عامة لدى الطلاب .	Jessen and Nielsen 2003 , Rosas 2003
الخطأ متاح Failure is free	أثناء ممارسة اللعبة يكون الخطأ أمراً مقبولاً ومتاحاً لترسيخ التعلم من المحاولة والخطأ .	Prensky 2001, FAS 2006, Beck and Wade 2004
التفاعلية و تقديم الخبرة Interactive	تعتمد اللعبة التعليمية على التفاعل بطبيعتها وغالبا ما تُصمم فى صورة محاكاة .	Addis 2006 , Beck 2007, Gee 2003
قابلية التخصيص والفردية Customizable / specialized	الألعاب التعليمية الإلكترونية قابلة للتكييف والمواءمة كما أن سير اللعبة يعتمد على القدرات الفردية للطالب .	ELSPA 2006
المتعة و التسلية Fun	توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية خيارات مبهرة وشخصيات جذابة كما أن نتائج اللعبة مشوقة للطالب بقدر كاف لتحقيق التعلم النشط	Pivec 2007, Michael &CHEN 2006
الإنغماس Immersive	يقضى الطلاب أوقاتاً طويلة فى اللعبة منغمسين فى التجربة التى يتفاعلون معها	Wideman et al 2007
التقييم الذاتى Self assessing	معظم الألعاب بها مستويات ودرجات للفوزيمكن للطالب من خلالها أن يقيم ذاته .	Jessen and Nelsen 2003 , Squire 2008
التشاركية Collaborative	تسمح الألعاب التعليمية مشاركة الطلاب للعب فى أزواج أو مجموعات وفقا لطبيعة اللعبة خاصة بالألعاب المتاحة عبر الإنترنت .	Squire 2011

وتمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحى إيجابية كثيرة ؛ فهي تنّمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطّور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، فتعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والإنتباه ، وتنشطّ الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو إبتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

وتعتبر التربية الرياضية من المجالات الهامة التي تساعد في تربية النشئ علي أسس بدنية ونفسية سليمة حيث تساهم في تنمية المتعلم في العديد من الجوانب الرياضية والنفسية والاجتماعية والمهارية، ونتيجة للتطوارت التكنولوجية أصبح من الممكن الاستفادة من تكنولوجيا التعليم في تعليم التربية الرياضية ؛ حيث أنها تعد من وسائل التحليل الحركي للمهارت واكتشاف الأخطاء التي يصعب اكتشافها عن طريق الملاحظة العادية والتحليل الذاتي، وتساعد تكنولوجيا التعليم في عملية التعلم الحركي من خلال بناء وتطويرالتصور الحركي عند المتعلم، فمن خلال عمليات العرض ثم استخدام عائد المعلومات "التغذية الراجعة" يمكن التأثير الإيجابي في تطوير التصور الحركي عند المتعلم وتحسين الأداء وسرعة التعلم . (5 : 75)

ويشير **محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى أبو هرجه (2001م)** أن الاتجاهات التربوية المعاصرة تؤكد على أهمية التعليم الفردي الذى ينقل محور العملية التربوية من المادة الدراسية إلى المتعلم، ويسلط عليه الضوء ليكشف عن ميوله وإستعداداته وقدراته ومهاراته الذاتية بهدف التخطيط لتنميتها وتوجيهها وفقا لميوله الخاصة وحاجاته الذاتية، وأصبح دور المعلم مرشداً وموجهاً للمتعلم ، ومن أهم الاتجاهات التربوية المعاصرة في التعلم الذاتي الحاسب واستخدامه في المحاكاة والألعاب الكمبيوترية المحاكية للألعاب فى الطبيعة ، فهو مرتبط بالتعليم من حيث المحتوى، وقد بدأ استخدام برمجيات المحاكاة والألعاب الكمبيوترية في تحسين استيعاب الطلبة للمفاهيم العلمية، كما أن برمجيات الألعاب الحاسوبية تمكن المتعلم من الانشغال في مواقف مختلفة عن المواقف الصفية الاعتيادية وتتفوق عليها من حيث دافعتيه نحو التعلم والتشويق . (28 : 22)

ويرتكز تعلم الطالب لأى مهارة حركية فى أى رياضة من الرياضات على نموذج الأداء العالي والمثالى الذي يؤديه معلم التربية الرياضية، فكلما كان النموذج خالياً من الأخطاء كان أثره واضحاً في أداء الطالب للمهارة بشكل جيد، ونظراً لصعوبة أداء معلمي التربية الرياضية نماذج المهارت كلها بنفس الكفاءة وهنا يمكن لألعاب المحاكاة الالكترونية ان تساعد فى حل تلك المشكلة حيث يمكن من خلالها أداء نموذجاً مثالى لطريقة أداء المهارات وما يمكن أن تقدمه من الإيضاحات حول التدريب والتكرارات المطلوبة والنصائح والنماذج والإرشادات للمتعلم، كما تقدم

أيضاً للمتعلم المتعة والإثارة ، مما يساهم في إكتساب وتثبيت المهارات الحركية الرياضية ، لذا فهي تساهم في زيادة دوافع المتعلمين نحو التعلم .

كما يؤكد **محمد الحيلة (2007م)** أن الألعاب تعد مدخلاً لنمو الطلاب فى الجوانب المعرفية والعقلية والمهارية والإنفعالية ، وهى تنمى لدى الطلاب حب الإستكشاف ، كذلك تعمل الألعاب فى تنمية التحصيل الدراسى والتفكير التأملى للطلاب ، وتساعد على التكيف مع الأنشطة الدراسية ، فاللعب بالألعاب من أهم الأنشطة التى يمارسها الطلاب فتثير تفكيرهم وخيالهم ، وهى تسهم فى صقل شخصية الطلاب ، فاللعب يعد وسيطاً تربوياً يعمل على تنمية تعلم الطلاب وإشباع حاجاتهم وميولهم وإتجاهاتهم . (27 : 1-7)

فبالنسبة للمجال الرياضى الذى يهمنا نجد أن هناك طفرة غير عادية وغير مسبوقة فى مجال ألعاب المحاكاة الإلكترونية فى مختلف الرياضات فمثلاً من أشهر ألعاب المحاكاة الإلكترونية التى يعشقها الأطفال والشباب وكبارالسن لعبة **fifa & Pes** وهى لعبة محاكاة فى رياضة كرة القدم، ولعبة**Ihf Handball Challenge** وهى لعبة محاكاة فى رياضة كرة اليد وتتميز تلك الألعاب بتطور الجرافيك ومحاكات اللعب فهذه الألعاب تستعين باللاعبين الحقيقيين فى نوع الرياضة الممارسة وتقوم بقياس القدرات " البدنية ، المهارية ، أسلوب الجرى بالكرة ، أسلوب المراوغة ، أسلوب التصويب على المرمى ، طريقة الإحتفال بالتسجيل وغيرها من القدرات والإمكانيات " وذلك على يد أكثر المبرمجين مهارة فى العالم لكى يقدموا نموذجاً محاكياً للرياضة الممارسة فى الواقع وهذا ما يجذب إنتباه الفئات الممارسة لهذه الألعاب ، والتى تخطت أهدافها لمجرد اللعب بل تسعى لتحقيق أهداف أبعد بكثير من هذا تصل لتعليم الممارسين بشكل غير مباشر للرياضة ، وتوسيع قاعدة الممارسة لهذه الرياضة ، وتنمية القدرات العقلية والذكاء وتنمية السمات الشخصية والإنفعالية للممارسين وغيرها من الأهداف .

كما أن تلك الألعاب المحاكية للرياضات فى الواقع متجددة ومتطورة دائماً وتقدم للممارسين بشكل مختلف فى كل عام عن العام الذى يسبقه ، من أجل جو تنافسي ومشوق لمحبي اللعبة ، ويتم إطلاق إصدار جديد كل عام تماشياً مع إنتقالات اللاعبين والتغييرات الأخرى التي تحصل كل عام في اللعبة الممارسة إلى جانب إضافة تحسينات لتطوير اللعبة ، والجديد أنه يتم تطوير إصدار الألعاب وتحميلها على الهواتف الذكية على نظامي الأندرويد والايفون من أجل توسيع شعبية اللعبة .

وتعتبر رياضة كرة اليد من الرياضات ذات الشعبية العالمية فهي تعد اللعبة الأولى في الكثير من بلدان العالم وتعتبر في مصر اللعبة الشعبية الثانية وقد أولتها الدولة اهتماما بالغا نظرا لما

تتمتع به هذه الرياضة من شعبية بأنحاء الوطن العربي وكذلك ما ترتبط به من تقدم على المستوى العربي والافريقى والعالمي بالنسبة للفرق المصرية , فتعتبر رياضة كرة اليد منذ نشأتها صاحبة اكبر الانجازات الرياضية الدولية بمقارنتها بالألعاب الجماعية الأخرى .

ويشير **محمد خالد حمودة وجلال كمال سالم (2008م)** الي ان البدء في تعليم المبتدئين كرة اليد يجب ان يتم من خلال برنامج موضوع من قبل المدرب أو المعلم , بحيث يتوافر لهذا البرنامج العناصر الاساسية لنجاحه ويتحقق هدفه من خلال وضع كرة اليد في قالب مشوق للمبتدئ بحيث تعمل علي اعطائه دافع لممارسة واستيعاب أكبر قدر ممكن من الحجم المهاري والخططي الذي يجب أن يتقنه المبتدئون سواء فردي أو جماعي . (16 : 17)

ويذكر **مصطفى السايح وأخرون (2004م)** عن توفيق الوليلى ان كرة اليد أحد الأنشطة الرياضية التي تحتاج إلى تطبيق الأساليب العلمية في تعليم وتطوير الأداء المهارى ، وتعتبر المهارات الحركية في كرة اليد العمود الفقري للعملية التعليمية ، حيث يتلقى المتعلم الخطوط العريضة المتعلقة بتعلم الآداء المهارى السليم والصحيح . (32 : 403)

كما يؤكد **عمرو فهمى (2013م)** أن المتعلم دائما ينجذب نحو الأشياء التي تشد الإنتباه وبالطبع لا يوجد أفضل من تكنولوجيا التعليم حيث نستطيع من خلالها جذب المتعلم أثناء تعلم المهارات الأساسية في كرة اليد وكذلك النواحي المعرفية ، حيث أن مشاهدة تلك الوسائل تقضى تماما على الملل الذي يشعر به المتعلمين أثناء عملية التعلم وبالتالي سوف يكون تأثير الوسائل مركز خبرة له وتفتح له أفاق جديدة من المعرفة وتساعده على التفكير العلمي المنظم وزيادة دافعية نحو ممارسة النشاط الحركي . (25 : 3)

ويري الباحث أن تعلم مهارات كرة اليد للمبتدئين يجب إن يقدم محتواها في شكل نماذج حركية مشوقة لجذب انتباه المبتدئ وزيادة إهتمامه وتحفيزه تجاه إكتساب المهارات وبأساليب متنوعة ليس فقط شرح المعلم وذلك لان قدرة المبتدئ علي التركيز لا تستمر طويلاً مما يفقده بعض التفاصيل عند الإستماع إلي شرح المهارة ولزيادة جذب إنتباه المبتدى وإستخدام أكثر من حاسة في إكتساب المهارات والمعلومات .

وتلعب الجوانب المعرفية دوراً هاما في العملية التعليمية ولا يمكن أن نتصور مقرراً أو وحدة دراسية بدون مضمون أو محتوي معرفي يتمثل في معلومات مرتبطة بمناهج التربية الرياضية يجب أن تهتم بشكل كبير بالجوانب المعرفية الخاصة بالانشطة التي تحتويها حيث أنة من خلالها تأخذ الأنشطة معني جديد وفي نفس الوقت تعطي حصيلة المعارف المكتسبة كل متعلم الخلفية النظرية المناسبة لتفسير المواقف التي تقابلة من يوم إلى أخر. (9 : 78)

من خلال خبرة الباحث العملية كمدرس دكتور بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة بنها ومشرف على طلاب التدريب الميدانى فى مدرسة الشهيد إبراهيم أبو زيد (بنها الحديثة سابقاً) التابعة لإدارة بنها التعليمية أن هناك قصور في تعلم المهارات الرياضية عامة ومهارات كرة اليد خاصةً المقررة علي تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بالمدرسة ، وظهر ذلك جلياً خلال متابعة الأداء أثناء حصة التربية البدنية ، ويعزى الباحث السبب فى طريقة أو أسلوب التدريس المستخدم في تعليم المهارات ، كما لاحظ الباحث إهتمام التلاميذ في هذه المرحلة بالألعاب الالكترونية والحاسوبية والتي تعد من سمات هذا العصر لما تحويه هذه الألعاب من الصور والرسوم المتحركة والصوت مع إمكانية عرض المهارات من عدة زوايا مختلفة وإستخدام خاصية عرض التصوير البطيء، والتفاعل عن طريق ممارسة الحركات الشبيهة بأداء المهارة الفعلي .

كما يرى الباحث أن ألعاب المحاكاة الالكترونية قد تسهم في تصحيح بعض الأخطاء التي تقع من معلمى التربية الرياضية عند أداء نماذج المهارات الرياضية ؛ لذا فكر الباحث في كيفية الاستفادة من تقنية العاب المحاكاة وتنظيمها بصورة منهجية،كما تعتبر الطرق التقليدية القائمة على الشرح والنموذج طرق تخلو من التشويق وإستثارة دوافع المتعلمين نحو تعلم المهارات مما لا يعمل على تحفيز الطاقات، لذا فقد ظهرت الحاجة إلي استخدام ألعاب المحاكاة كأساليب تكنولوجية تساهم في زيادة دافعية المتعلم نحو تعلم المهارت الرياضية .

كما لاحظ الباحث أن هناك إنخفاض فى مستوى التحصيل المعرفى لمقرر كرة اليد الخاص بالطلاب (معرفة الخطوات الفنية لأداء المهارات والأخطاء الشائعة وبعض مواد القانون) ، فمستوى التحصيل مؤشر على مدى نجاح العملية التعليمية ، وتدنيه مشكلة تقلق المعلم من جهة والطلاب من جهة أخرى ، كما لاحظ عزوف معظم الطلاب عن المشاركة فى الحصة بداعى عدم أهميتها أو أنها مرهقة وعلى الرغم من المحاولات الدائمة للتغلب على هذه المشكلة ومناقشتها ، فإن المشكلة مازالت قائمة ، نتيجة لإستخدام طرق تدريس لا تتفق وطبيعة المادة .

وعلي حد علم الباحث وكما وجد بالنسبة للدراسات السابقة والمرتبطة أن هناك دراسات تعرضت لموضوع إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية ولكن فى المجال التربوى منها دراسة كل من **نعمة عواد (2019م) (39) , عبد الحافظ محمد (2019م) (22) ، Marín-Díaz (2019م) (56) ، شهد كامل (2018م) (21) , نجوى عبد التواب (2018م) (37) , إيمان عبد الله (2018م) (13) , إيمان الرفاعى (2018م) (12) ، سمر عبد العزيز (2018م) (19) ، Amal Alnatour (2018م) (45) ، Meryem Selvi (2018م) (57) ، إبراهيم خضارى (2017م) (1)** ، حيث أكدت نتائج جميع هذه الدراسات على أهمية ونجاح إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في إكتساب مواد العلوم التربوية ، أما في مجال استخدامها في مجال التربية

البدنية عامة وفى مجال كرة اليد خاصة وعلى حد علم الباحث لم يجد الباحث أى دراسة تناولت إستخدام الألعاب الإلكترونية فى المجال الرياضى مما أثار إهتمام الباحث نحو معرفة تأثير إستخدام هذه الوسيلة التكنولوجية الحديثة على المجال الرياضى عامة وفى مجال كرة اليد خاصة ، حيث يعتبرها الباحث فكرة جديدة و ستدعم وتفيد العملية التعليمية كثيراً .

وفي ضوء ما سبق يمكن بلورة مشكلة البحث في عدم تمكن طلاب الصف السادس الإبتدائى بمدرسة بنها الحديثة الإبتدائية – من أداء وفهم المهارات الهجومية في كرة اليد وذلك لإتباع الاساليب التقليدية فى الشرح للتلاميذ (الشرح – العرض) , وكذلك ضعف مستوى التحصيل المعرفى فى مادة كرة اليد لذا وجب البحث عن أساليب تكنولوجية جديدة ومبتكرة في التدريس ومنها إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية لشرح المنهج المقرر في كرة اليد ، ومن هنا جاءت فكرة البحث والتى هى : " **إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية والوجدانية فى كرة اليد لتلاميذ المرحلة الابتدائية** " .

أهمية البحث :

من المأمول أن يفيد البحث الحالي الفئات الآتية :

1- **الطلاب** : من خلال الإنخراط في العملية التعليمية بصورة أكبر من الطريقة التقليدية مما سوف يسهم في تعلم واستيعاب مهارات كرة اليد المقررة في وقت محدد بسرعة ودقة وإتقان .

2- **القائمين علي العملية التعليمية :** في توجيه أنظارهم نحو ظاهرة إجتماعية حديثة الإنتشار في مجتمعنا ومنتشرة بشكل كبير بين فئتي الأطفال والشباب عامة والطلاب بصفة خاصة ، وضرورة الإستفادة من ألعاب المحاكاة الإلكترونية في تطوير العملية التعليمة ورفع الكفاءة الرقمية لدى المعلم.

3- **الباحثين** : بجذب انتباههم حول إجراء بحوث ودراسات مشابهة، وأيضا قياس فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية في تنمية بعض المتغيرات المتعلقة بالنواحي المهارية و التعليمية كالتحصيل .

أهدف البحث :

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية والوجدانية فى كرة اليد لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، ويتحقق ذلك من خلال :

– التعرف على المستوى المهارى والمعرفى للمجموعة التجريبية قبل وبعد التعلم من خلال البرنامج التعليمى بإستخدام (ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية) .

– التعرف على نسبة التحسن للقياس البعدى عن القياس القبلي للمجموعة التجريبية في المستوى المهارى والمعرفي .

– التعرف علي إتجاهات التلاميذ نحو التعلم بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

فروض البحث :

1– توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية (ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى .

2– توجد نسبة تحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة اليد لصالح القياس البعدى .

3– توجد إتجاهات إيجابية للتلاميذ نحو التعلم بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

تعريفات البحث :

الألعاب الالكترونية التعليمية : Educational Electronic Games

يعرفها **SALAN & Zimmerman (٢٠٠٤م)** : بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية تستخدم لأغراض تعليمية . (62 : 86)

عرفها **نبيل جاد (2014م)** : بأنها هي أنشطة مزودة بمحتوى تعليمي فعال يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة لتحقيق أهداف محددة، يتفاعل معها المتعلم وتقدم له تغذية راجعة وفقاً لإستجابته . (35 : 289) .

عرفها أسامة عبد السلام (2016م) : بأنها هي الألعاب المبرمجة التي تشتمل على مجموعة من أنشطة الألعاب الرياضية (موجهة ذاتياً أو من قبل المعلم)، بهدف إكساب المتعلم بعضاً من الخبرت والمهارت والمعارف المتعلقة بمقرر تعليمى ما . (5 : 83)

عرفها **محمد فوزى (2016م)** بأنها الأنشطة التعليمة المصممة بإستخدام البرامج والمواقع الإلكترونية لتحقيق أهداف تعليمية ، وإضفاء جو من المرح الهادف والتنافسية فى الموقف التعليمى . (29 : 7)

المحاكاة الكمبيوترية : Computer Simulation

هي افتعال واقع ما حيث يمثل هذا الواقع بواسطة الكمبيوتر بحيث تتشابه معطياته مع الواقع الفعلي، وذلك عن طريق أسلوب تعليمي يستخدمه المعلم عادة لتقريب المتعلمين إلى العالم الواقعي الذي يصعب توفيره للمتعلمين ، وبحيث تتاح الفرصة للمتعلم للتحكم في الأحداث من حيث إمكانية

تكرارها أو من حيث زمن حدوثها، وفيها يكون المتعلم مسئولاً عما يتخذ من قرارات يستلزمها ذلك الأداء، ولكن إذا أخطأ المتعلم لا يترتب على ذلك الخطأ ضرر أو خطورة ويستطيع تدارك الخطأ ويؤدي الصواب ومن ثم تتم عملية التعلم للمهارات والخبرات . (35 : 71)

ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية : ELECTRONIC SIMULATION GAMES

(إجرائياً)

يعرفها الباحث إجرائياً بأنها ألعاب تقوم على توفير بيئات محاكاة للألعاب الرياضية وفق القوانين الحقيقية من خلال الحاسب الألى ، ومن خلال توفير تنافس (فردي– زوجي– جماعي) باستخدام برامج يتم تحميلها على جهاز الحاسب الألى أو جهاز X Box والتي ينفذ من خلالها المتعلم المهارت من خلال أداءات تحاكي الحقيقة مع إمكانية الحصول على تغذية راجعة تعتمد على تسجيل المباريات وإعادتها على اللاعبين .

الدراسات المرجعية :

قام الباحث بالإطلاع على الدراسات المرجعية (39) ، (22) ، (21) ، (37) ، (13) ، (12) ، (19) ، (1) ، (56) ، (45) ، (57) وذلك **بمرفق (2)** ، حيث تعتبر هذه الدراسات المرجعية ذات أهمية بالغة لما تضمنته من حقائق ومعلومات وما تحتويه من نتائج تعد بمثابة ذخيرة علمية تنير الطريق أمام الباحث لما لها من دور فعال خلال خطوات الدراسة ، ويتناول الباحث فى هذا الجزء عرض ومناقشة وتحليل أهم البحوث والدراسات المرجعية التى أجريت فى مجال البحث بهدف إلقاء الضوء على أهم المعلومات التى أخذت فى الإعتبار عند إجراء هذا البحث .

التعليق علي الدراسات المرجعية :

يتضح من العرض السابق للدراسات المرجعية التى أجريت فى الفترة من (2017م) حتى (2019م) ، وقد بلغ عددها (11) دراسة ، منها عدد (8) دراسات مرجعية عربية ، وعدد (3) دراسات مرجعية أجنبية ، وقد قام الباحث بتحليل هذه الدراسات حتى يتمكن من الوقوف على أهم النقاط التى يمكن الإستفادة منها عند تطبيق إجراءات البحث فيما يلى :

أولاً : من حيث الأهداف :

إستهدفت الدراسات المرجعية بيان مدى فاعلية إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على التحصيل الدراسى وإكتساب المهارات وذلك عند مقارنته بالطرق المتبعة فى التدريس وأهمية إستخدامه فى المدارس والجامعات إلى جانب الإستفادة منه فى تحقيق جوانب العملية التعليمية ولقد ساعد ذلك الباحث فى صياغة وتحديد الأهداف بدقة عالية .

ثانياً : من حيث الإجراءات :

المنهج المستخدم :

إتفقت معظم الدراسات المرجعية بموضوع البحث على إستخدام المنهج التجريبى بإعتباره أنسب المناهج العلمية وبتصميم تجريبى لمجموعة واحدة ولمجموعتين ، وهناك أيضاً دراسات إستخدمت المنهج شبه التجريبى والمنهج الوصفى مما أفاد الباحث فى إختيار المنهج المناسب لطبيعة بحثه .

العينة :

تراوحت عينة البحث فى تلك الدراسات من (20 إلى 169) طالب وطالبة فى مراحل التعليم المختلفة من المرحلة الثانوية المرحلة الجامعية ، وقد تم إختيار العينة فى هذه الدراسات بالطريقة العشوائية والطريقة العمدية من مجتمع البحث .

الإسلوب الإحصائي :

تنوعت الأساليب الإحصائية المستخدمة فى الدراسات المرجعية ، وتعددت بالرغم من إتفاق هذه الدراسات فى استخدام (المتوسط الحسابي – الانحراف المعياري – معامل الالتواء – اختبار "ت" – معامل الإرتباط البسيط – نسب التحسن) إلا أنها أختلفت فى الأسلوب المستخدم فى التعامل مع البيانات إحصائياً نظراً لاختلاف عدد الأفراد الخاص بعينة كل دراسة ، وطبيعة أهداف وفروض كل دراسة على حده .

النتائج :

إتفقت نتائج الدراسات المرجعية ، فقد أشارت معظم نتائج الدراسات إلى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية فى رفع مستوى التحصيل وإكتساب المهارات ومعظمها أشار إلى وجود إتجاهات إيجابية نحو إستخدامها فى العلمية التعليمية .

الإستفادة من الدراسات المرجعية :

أستفاد الباحث الكثير من الدراسات السابقة ، والتي أجريت في مجال الألعاب الإلكترونية التعليمية ، وتتلخص أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة فيما يلي :

1- تفهم الباحث حدود مشكلة البحث بعمق .

2- ساعدت الباحث في صياغة أهداف وفروض البحث .

3- اختيار المنهج والعينة وأدوات جمع البيانات .

4- التعرف على كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية فى العملية التعليمية .

5- إختيار إسلوب التحليل الإحصائي المناسب .

6- كيفية عرض البيانات وتحليلها وتفسيرها.

7- الاستفادة من نتائج تلك الدراسات فى مناقشة وتفسير نتائج الدراسة الحالية .

إجراءات البحث :

أولاً : منهج البحث :

إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة عن طريق القياس القبلي والبعدى .

ثانيًا : مجتمع وعينة البحث :

تم أختيار مجتمع عينة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بمدرسة الشهيد (إبراهيم أحمد محمد عبد الرحمن زيد) الإبتدائية التابعة لإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية للفصل الدراسى الأول للعام الجامعي 2021/2020م ، والبالغ عددهم (120) تلميذ مقسمين على فصلين ، و تم اختيار العينة الفعلية لإجراء تجربة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بالمدرسة ، وقد بلغ عدد أفراد العينة الكلية (40) تلميذاً ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث الأساسية (30) تلميذاً يقوم الباحث بالتدريس لهم بإستخدام العاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية يوم الثلاثاء من كل أسبوع بالجدول الدراسى ، وتم إختيار (10) طلاب لإجراء الدراسة الأستطلاعية من خارج عينة البحث الأساسية ومن نفس مجتمع البحث ، كما تم الإستعانة ب (10) لاعبين من فريق نادى بنها مواليد (2007/2006م) لإجراء صدق التمايز فى الإختبارات المستخدمة ، وقد تم إستبعاد (30) تلميذ من قائمة الفصل المطبق عليهم البحث لعدم الانتظام فى الحضور وذلك بسبب الظروف الصحية التى تمر بها البلاد من تفشى فيروس (كورونا) والتى تزامنت مع فترة تطبيق البحث وخوف أولياء الأمور على أبنائهم من الإصابة .

جدول (2)

توصيف عينة البحث (التجريبية والاستطلاعية)

البيان	العينة الأساسية	العينة الاستطلاعية	العينة الكلية
العدد	30	10	40
النسبة	% 75	% 25	% 100

أسباب إختيار العينة الأساسية والعينة الاستطلاعية :

1- لأن أفراد العينة يدرسون منهج (كرة اليد) ضمن خطة المقرر الدراسى .

1- توافر الملعب والأدوات والإمكانات .

2- موافقة إدارة المدرسة على إجراء التجربة .

تجانس عينة البحث :

قام الباحث بالتأكد من التجانس لعينة البحث الكلية في ضوء معدلات النمو (السن ، الطول ، الوزن) وبعض الصفات البدنية وبعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفى فى كرة اليد ، ويوضح جدول (3) تجانس عينة البحث ككل .

جدول (3)

التجانس لعينة البحث الكلية وفقاً لمعدلات النمو والإختبارات البدنية والإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى فى كرة اليد

ن = 40

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الوسيط	الإنحراف المعيارى	معامل الإلتواء
النمو	السن	سنة	11.18	11.00	0.385	1.77
	الطول	سم	144.25	144.0	2.792	1.19
	الوزن	كجم	47.08	46.40	2.080	0.73
إختبارات بدنية	رمى كرة طبية لأقصى مسافة	م	5.96	5.85	0.386	0.51
	الوثب العمودى لسارجنت	سم	23.38	23.20	1.141	0.11-
	العدو 22م فى منحنى	ث	7.94	7.92	0.453	0.19
	الجرى الزجزاجى بطريقة بارو	ث	29.58	29.60	0.575	0.57-
	ثنى الجذع أماماً أسفل	سم	3.08	3.00	0.526	0.10
	تصويب على المستطيلات المتداخلة	عدد	8.93	9.00	0.694	0.10
	توافق تمرير الكرة وإستقبالها 30 ث	عدد	7.43	7.00	1.035	0.35
إختبارات مهارية	التمرير والإستلام على الحائط 30 ث	عدد	7.85	8.00	0.893	0.30
	الإستلام من الممررين- إعداد الباحث	عدد	4.98	5.00	0.480	0.08-
	التصويب على هدف 60 x 60	درجة	1.40	1.00	0.496	0.42

إختبار التحصيل المعرفى	درجة	9.70	9.50	0.137	0.85

يتضح من جدول (3) أن قيم معاملات الالتواء قد تراوحت ما بين (+3) مما يشير إلى إعتدالية توزيع العينة الكلية في متغيرات النمو (السن– الطول– الوزن) وبعض الصفات البدنية وبعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفى في كرة اليد .

وسائل وأدوات جمع البيانات :

قام الباحث بجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بهذا البحث بالوسائل و الأدوات التالية :

الأجهزة المستخدمة في البحث :

1- ملعب كرة يد 2– كرات يد مقاسات مختلفة (1،2،3) 3– كرات طبية .

4– ساعة ايقاف 5– شريط لقياس المسافة 6– رستاميتر لقياس الطول

7- مسطرة مدرجة . 8– جهاز data show 9– أقماع .

10– أجهزة حاسب ألى . 11– حائط . 12– أذرع تحكم للألعاب .

الإستمارات :

– إستمارة تسجيل بيانات (الطول– الوزن– السن) . **مرفق (3)**

– إستمارة لتسجيل نتائج الإختبارات البدنية . **مرفق (4)**

– إستماره لتسجيل نتائج الإختبارات المهاريه الهجومية . **مرفق (5)**

– إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول محاور اختبار التحصيل المعرفى وتحديد الأهمية النسبية لمحاور

إختبارالتحصيل المعرفى لرياضة كرة اليد . **مرفق (11)**

– إستطلاع رأى الخبراء حول الصورة المبدئية لإختبار التحصيل المعرفى فى كرة اليد . **مرفق (13)**

– إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول تحديد محاور مقياس الإتجاه نحو إستخدام ألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية وصياغة عبارات المقياس . **مرفق (18)**

– إستطلاع رأى الخبراء حول تحديد زمن أجزاء الوحدة التعليمية بإستخدام الألعاب الإلكترونية **مرفق (21)**

المسح المرجعي :

قام الباحث بعمل مسح للمراجع والدراسات والبحوث العلمية العربية والأجنبية التي توافرت له فى مجال كرة اليد وذلك للتوصل للآتي :

1- الصفات البدنية الخاصة بلاعبي كرة اليد حيث قام الباحث بعمل مسح مرجعي للدراسات والبحوث السابقة والمراجع العلمية التي تناولت الصفات البدنية الخاصة بلاعبي كرة اليد **مرفق (6)** .

2- إختبارات الصفات البدنية الخاصة بلاعبي كرة اليد قيد البحث حيث قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للدراسات والبحوث السابقة وكذلك المراجع العلمية للإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة في كرة اليد والتي طبقت على عينات مماثلة لعينة البحث وذلك للتوصل إلى الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة بكرة اليد والتي تم إستخلاصها من المسح المرجعي السابق **مرفق (7)** .

3- إختبارات المهارات الهجومية فى كرة اليد قيد البحث حيث قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للدراسات والبحوث السابقة للاختبارات التي تقيس المهارات الهجومية في كرة اليد المقررة على التلاميذ . **مرفق (8)**

الإختبارات المستخدمة قيد البحث

الإختبارات البدنية : مرفق (9)

(*) وسوف يستعرض الباحث الخطوات المتبعة لإستخدام الإختبارات البدنية فى الخطوات التالية :

- قام الباحث بعمل مسح مرجعي للدراسات والبحوث السابقة والمراجع العلمية التي تناولت الصفات البدنية الخاصة بلاعبي كرة اليد وذلك لتحديد الصفات البدنية الخاصة بكرة اليد مرفق (6) .

ولقد إرتضى الباحث بنسبة **(60 %)** فأكثر من المسح المرجعي وتم تحديد الصفات البدنية التالية :

1- القوة المميزة بالسرعة (ذراعين) .
2- القوة المميزة بالسرعة (رجلين) .
3- السرعة الإنتقالية .
4- المرونة .
5- الرشاقة .
6- الدقة .
7- التوافق .

- قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للدراسات والبحوث السابقة وكذلك المراجع العلمية للإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة في كرة اليد والموضحة **بمرفق (7)** وذلك للتوصل إلى

الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة بكرة اليد والتي تم إستخلاصها من المسح المرجعي .

– قام الباحث بتحديد الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة بكرة اليد والتى حصلت على أعلى تكرارات من بين الإختبارات الأخرى التى تقيس نفس الصفة وتمثلت في الإختبارات التالية والتى يوضحها جدول (4) :

جدول (4)

الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة بكرة اليد قيد البحث

م	إسم الإختبار	وحدة القياس	رقم المرفق
1	إختبار رمى كرة طبية " 800 جم " لأقصى مسافة	م	مرفق (9)
2	إختبار الوثب العمودى من الثبات	سم	
3	إختبار عدو (22متر) في منحنى	ث	
4	إختبار ثنى الجذع للأمام من الوقوف	سم	
5	إختبار الجري الزجزاجى بطريقة " بارو "	ث	
6	إختبار التصويب باليد على المستطيلات المتداخلة	درجة	
7	إختبار توافق تمرير الكرة وإستقبالها 30 ث	عدد	

الإختبارات المهارية قيد البحث : مرفق (11)

قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للدراسات والبحوث السابقة وكذلك المراجع العلمية للإختبارات التي تقيس المهارات الهجومية في كرة اليد والموضحة بمرفق (8) .

قام الباحث بتحديد الإختبارات التي تقيس المهارات المقررة على التلاميذ فى مادة كرة اليد والتى حصلت على أعلى تكرارات من بين الإختبارات الأخرى التى تقيس نفس المهارة وتمثلت في الإختبارات التالية والتى يوضحها جدول (5) .

جدول (5)

الإختبارات المهارية الهجومية المستخدمة قيد البحث

م	إسم الإختبار	وحدة القياس	رقم المرفق
1	إختبار التوافق وسرعة التمرير	عدد	مرفق (10)
2	إختبار إستلام الكرة من الممررين (من إعداد الباحث)	عدد	

3	إختبار التصويب على هدف محدد 60 x 60سم	درجة

الإختبار المعرفى : (من تصميم الباحث) مرفق (17)

وقد اتبع الباحث في إعداده الخطوات التالية :

أولا : تحديد الهدف من الإختبار :

يهدف هذا الإختبار إلي قياس التحصيل المعرفي لعينة البحث في المعلومات والمعارف الرياضية الخاصة ببعض المهارات الهجومية فى كرة اليد ، وبعض مواد القانون الدولى لكرة اليد وبعض الموضوعات المرتبطة بكرة اليد والمقررة على عينة البحث ، وقد روعي أن تكون أهداف هذا الإختبار متمشية مع مستوي العينة .

ثانياً : تحليل المحتوى :

قام الباحث بتحليل محتوى المقرر لمادة كرة اليد لتلاميذ الصف السادس الإبتدائى بإدارة بنها التعليمية والموضح **بمرفق (1)** حيث إشتملت الموضوعات المقررة على الموضوعات التالية :

- **المحور المهارى** : بعض المهارات الهجومية فى كرة اليد وتشمل :

مسك وإستلام الكرة – التمريرة الكرباجية – التصويب من الوثب عالياً – التصويب من الوثب الطويل .

- **المحور القانونى** : ويشمل بعض مواد القانون الدولى لكرة اليد .
- **محور الموضوعات المرتبطة بكرة اليد** : (القياس والتقويم والإختبارات فى كرة اليد) .

ثالثاً : تحديد محاور الإختبار وأهميتها النسبية :

في حدود الإطار المرجعي للباحث من مراجع علمية وأبحاث سابقة تناولت إختبارات التحصيل المعرفى ومن خلال إستمارة إستطلاع رأى الخبراء التي قام الباحث بإعدادها حول تحديد أنسب محاور إختبار التحصيل المعرفى والأهمية النسبية لهذه المحاور والتي تؤثر في تعلم مهارات كرة اليد والموضحة **بمرفق (11)** ، وتم عرضها على السادة الخبراء في مجال تعليم وتدريب كرة اليد **مرفق (12)** .

قام الباحث بإختيار المحاور التي حصلت على نسبة (100%) من مجموع أراء الخبراء ، وفى ضوء ذلك تم التوصل إلى ثلاث محاور رئيسية تتناسب مع هدف الإختبار وهما المحور المهارى و المحور القانونى ومحور الموضوعات المرتبطة بكرة اليد .

جدول (6)

النسب المئوية لأراء الخبراء حول محاور اختبار التحصيل المعرفى

والأهمية النسبية للمحاور التى تم الاتفاق عليها

م	محاور إختبار التحصيل المعرفى	التكرارات	النسبة المئوية	الأهمية النسبية
1	المحور المهارى	5	% 100	% 50
2	المحور القانونى	5	% 100	% 35
3	محور الموضوعات المرتبطة بكرة اليد	5	% 100	% 15

رابعاً : تحديد المستويات المعرفية :

تم وضع قائمة الأهداف المعرفية المرغوب قياسها فى ضوء المحتوى المعرفى على المستويات الثلاثة الأولى وفق تصنيف "بلوم" Bloom لأهداف المجال المعرفى والتى تتضمن المعرفة Knowledge والتذكر Remember والتطبيق Application ، والجدول التالى يوضح توزيع أسئلة الإختبار المعرفى وفق المستويات المعرفية .

جدول (7)

توزيع أسئلة الاختبار المعرفى وفقاً للمستويات المعرفية

محاور الإختبار	المعرفة	التذكر	التطبيق	إجمالى الأسئلة
المحور المهارى	**7**	**10**	**13**	30
المحور القانونى	6	11	4	21
محور الموضوعات المرتبطة بكرة اليد	3	4	2	9
المجموع	**16**	**25**	**19**	**60**

خامساً : صياغة مفردات الإختبار المعرفى في صورته الأولية :

قام الباحث بصياغة مفردات الإختبار بصورة مبدئية وبلغ عددها (60) ستون مفردة مقسمة علي المحاور التالية (المحور المهارى ، المحور القانونى ، محور الموضوعات المرتبطة بكرة اليد) وذلك وفقاً للأهمية النسبية للمحاورالمتفق عليها ، ثم قام الباحث بعرضها علي السادة الخبراء وذلك كما هو موضح **بمرفق (13)** وذلك بهدف أبداء الرأي حول : -

1- مدي مناسبة المفردات (الأسئلة) المقترحة أسفل كل محور.

2- مدى سلامة صياغة المفردات وتناسبها مع محتوى المقرر للتلاميذ

3- إضافة ما يرونه مناسبا من أسئلة وحذف ما يرونه غير مناسب من أسئلة.

4- مدي وضوح تعليمات الإختبار.

(*) وبعد عرض الباحث للإختبار في صورته المبدئية علي الخبراء تم حساب نسبة إتفاق الخبراء على كل مفردة الاختبار عن طريق المعادلة التالية :

نسبة الاتفاق = عدد مرات الإتفاق × 100 حيث أن { ن= عدد الخبراء }

ن

سادساً : صياغة مفردات الإختبار في صورتها النهائية :

بعد عرض مفردات الإختبار علي السادة الخبراء قد إتفقوا على قبول جميع أسئلة الإختبار المعرفى فى صورته الأولية وطلبوا تعديل صياغة مفردتان من أسئلة الإختبار فى صورته المبدأية وهما العبارة رقم (3 ، 15) فى المحور المهارى وسوف يوضح الباحث من خلال **مرفق (14)** العبارات التى تم قبولها والتى طلب السادة الخبراء إعادة صياغتها من الصورة المبدئية للإختبار المعرفى .

حيث إرتضي الباحث إتفاق (100٪) من مجموع أراء الخبراء لقبول المفردة ، وقام بتعديل صياغة المفردتان اللتان طلب السادة الخبراء تعديلها وبذلك أصبح إجمالي عدد مفردات الإختبار في صورته النهائية (60) ستون مفردة وقد روعي عند صياغة المفردات أن تكون للمفردة معني واحد محدد وأن تكون لغة كل مفردة صحيحة والإبتعاد عن المفردات الصعبة ، وتجنب إستعمال الكلمات التي تحمل أكثر من معني ، وسوف يوضح الجدول التالى عدد المفردات ونوعية الأسئلة لإختبار التحصيل المعرفى فى صورته النهائية بعد إستطلاع رأى السادة الخبراء .

جدول (8)

عدد المفردات ونوعية أسئلة الاختبار المعرفي فى صورته النهائية

م	محاور إختبار التحصيل المعرفى	عدد المفردات	نوعية الأسئلة	
			الصواب والخطأ	الاختيار المتعدد
1	المحور المهارى	30 مفردة	15	15
2	المحور القانونى	21 مفردة	11	10
3	محور الموضوعات المرتبطة بكرة اليد	9 مفردات	5	4

سابعاً : تحليل مفردات الاختبار:

قام الباحث بإجراء دراسة إستطلاعية للتعرف على مناسبة الإختبار للتطبيق على مجتمع البحث وذلك عن طريق تطبيقه على عينة عشوائية قوامها (10) عشرة طلاب من مجتمع البحث

بهدف التعرف على مدى مناسبة صياغة الأسئلة لعينة البحث والتعرف على مدى فهم أفراد العينة لتعليمات الاختبار ، وحساب معامل السهولة والصعوبة .

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز للإختبار المعرفى :

وفيما يلي توضيح لكل معامل من المعاملات السابقة :

$$\text{1- معامل السهولة} = \text{ص} - \frac{\text{خ}}{\text{ن}-1}$$

$$\text{ص} + \text{خ}$$

ص = عدد الإجابات الصحيحة على السؤال .

خ = عدد الإجابات الخاطئة على السؤال .

ن = عدد الإجابات المحتملة لكل سؤال .

2- معامل الصعوبة = 1- معامل السهولة

$$\text{3- معامل التمييز (م ت)} = \frac{\text{ص ع} - \text{ص خ}}{\text{ن}}$$

قام الباحث بتطبيق الإختبار المعرفى في كرة اليد المقترح على عينة التقنين وبعد الإنتهاء من التطبيق قام بتصحيح الإختبار واحتساب الدرجة التي يحصل عليها الطالب ، ثم قام بحساب معاملات الصعوبة والسهولة والتمييز ، ويوضح **مرفق (15)** أن قيم معامل الصعوبة لمفردات الاختبار تراوح ما بين (0.35- 0.75) ، ومعامل السهولة تراوح ما بين (0.25 ، 0.65) ومعامل التمييز تراوح ما بين (0.31 - 0.35) ، لذلك فقد تم قبول عبارات الإختبارات المعرفى لكرة اليد طبقاً لما حصلت علية من معاملات .

ثامناً : تحديد زمن الإختبار :

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الاستطلاعية المطبقة على (10) عشرة طلاب من مجتمع البحث تم حساب الزمن المناسب له فقد استخدم الباحث المعادلة الرياضية التالية وهى :

$$\text{زمن الإختبار المعرفى} = \frac{\text{(الزمن الذى إستغرقه أول طالب + الزمن الذى استغرقه أخر طالب)}}{2}$$

جدول (9)

الزمن المناسب للاختبار المعرفي فى صورته النهائية

زمن الإختبار	الزمن التجريبى		المجموع	الزمن المناسب
	أطول فترة زمنية	أقصر فترة زمنية		
	30 دقيقة	20 دقيقة	50 دقيقة	25 دقيقة

تاسعاً : تعليمات الاختبار :

تُعد تعليمات الاختبار من أهم عوامل تطبيقه حيث يترتب عليها وضوح الهدف من الاختبار، كما ينبغي ان يكون بلغة سهلة وسليمة وان يكون الانتقال من سؤال إلى سؤال دون تضييع للوقت ، والبعد عن الإطالة او ان تكون الإجابة مبهمة ، والتنبيه على الطالب وتوعيته بطريقة تسجيل الإجابة الصحيحة في مكانها المحدد مع أهمية الالتزام بالتوقيت .

عاشراً : تصحيح الاختبار المعرفى :

تم تصحيح الإختبار ورقياً للعينة التجريبية من خلال مفتاح التصحيح للإختبار **مرفق (17)** وقد أعطيت لكل إجابة صحيحة درجة واحدة ، وبذلك تراوحت الدرجة الكلية للإختبار ما بين (صفر : 60) درجة .

المعاملات العلمية للاختبار (الصدق والثبات) :

قام الباحث بحساب العاملات العلمية لإختبار التحصيل المعرفي كالاتي :

صدق إختبار التحصيل المعرفي :

قام الباحث بحساب معامل الصدق الاختبار المعرفي قيد القياس بإستخدام صدق التمايز بين مجموعتين إحداهما مميزة (10) لاعبين من فريق (2007/2006م) لكرة اليد بنادى بنها الرياضى والمسجلين فى الإتحاد المصرى لكرة اليد للموسم الرياضى 2021/2020م والأخرى غير مميزة وهى عينة الدراسة الإستطلاعية وعددهم (10) عشرة من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بالمدرسة والجدول (10) يوضح ذلك .

جدول (10)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعتين المميزة وغير المميزة فى إختبار التحصيل المعرفى

ن1 = ن2 =10

المتغيرات	مجموعة غير مميزة		مجموعة مميزة		مان ويتنى U	قيمة Z	مستوى الدلالة*
	متوسط رتب	مجموع رتب	متوسط رتب	مجموع رتب			

إختبار التحصيل المعرفى	14.80	148.00	6.20	62.0	7.00	3.31	0.01

يتضح من جدول (9) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.05) بين المجموعتين المميزة والغير مميزة فى الإختبارات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفى لصالح المجموعة المميزة ، مما يدل على صدق إختبار التحصيل المعرفى .

ثبات إختبار التحصيل المعرفى :

قام الباحث بتطبيق إختبارالتحصيل المعرفى على عينة البحث الاستطلاعية وتم إعادة تطبيقه وبفاصل زمني قدره أسبوع بين التطبيقين وتم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني كما يوضحه جدول (11) .

جدول (11)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني لإختبار التحصيل المعرفى

ن =10

الإختبار	**التطبيق الأول**		**التطبيق الثانى**		**معامل الإرتباط**	**مستوى الدلالة***
	المتوسط حسابى	**الإنحراف المعيارى**	**المتوسط حسابى**	**الإنحراف المعيارى**		
إختبار التحصيل المعرفى	9.70	1.16	9.80	1.13	0.878	*0.001

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية (9) = 0.602

يتضح من جدول (10) وجود علاقة إرتباطية بين التطبيقين الأول والثاني حيث كانت قيمة (ر) المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على ثبات الاختبارات .

مقياس إتجاه التلاميذ نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية فى عملية التعلم:

ولقد قام الباحث عند إعداد المقياس بالخطوات التالية :

تحديد الهدف من مقياس الاتجاهات:

يهدف المقياس إلي قياس إتجاهات التلاميذ نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية للصف السادس الإبتدائى ، وذلك قبل التعرض إلي البرنامج التعليمي وبعده.

تحديد محاور المقياس :

تم تحديد محاور مقياس إتجاهات التلاميذ نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية من خلال إطلاع الباحث علي أكثر من دراسة إهتمت بمقاييس الإتجاهات نحو إستخدام الوسائل التكنولوجية والإستراتيجيات التعليمية المبتكرة فى العملية التعليمية ، ولقد قام الباحث بعرض محاور المقياس المقترحة على السادة الخبراء لإبداء الرأى فى مدى مناسبة محاور المقياس لقياس إتجاه التلاميذ نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية وذلك كما هو موضح **بمرفق (18)** .

ولقد وافق السادة الخبراء على المحاور الثلاث المقترحة من قبل الباحث ، ونتيجة لذلك تحددت محاور مقياس الإتجاهات في المحاور الرئيسية التالية :

1- المحور الأول (الخصائص العامة لألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية) .

2- المحور الثانى (إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية في دعم المقررات الدراسية) .

3- المحور الثالث (صعوبات تطبيق ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية فى العملية التعليمية) .

صياغة عبارات المقياس :

بعد تحديد المحاور الثلاث السابقة وفقاً لرأى السادة الخبراء قام الباحث بصياغة عبارات المقياس الخاصة بكل محور من المحاور الثلاث لمقياس الإتجاهات والتي تم تحديدها في الخطوة السابقة، وقد إشتمل المحور الأول علي (4) عبارات إيجابية ، (1) عبارة سلبية، بينما اشتمل المحور الثاني (9) عبارات إيجابية ، (3) عبارات سلبية ، أما المحور الثالث اشتمل على (3) عبارات إيجابية ، (1) عبارة سلبية ، وقد روعي عند صياغتها إستبعاد العبارات التي يمكن تفسيرها بأكثر من طريقة، خلو العبارات من الغموض، احتواء العبارات لموضوع الاتجاهات بصورة صريحة أو ضمنية.

قام الباحث بعرض الصورة المبدئية للمقياس على السادة الخبراء لإبداء الرأى فى مدى مناسبتها للمحاور التى تم الإستقرار عليها كما هو موضح **بمرفق (18)** ، وقد قام السادة الخبراء بالموافقة على (20) عبارة من عبارات المقياس فى صورته الأولية وتم حذف العبارة رقم (17) لتكرارنفس المعنى ، كما طلب السادة الخبراء بتعديل صياغة بعض العبارات وقد قام الباحث بإجراء التعديلات جميعها ، وبذلك أصبح عدد عبارات المقياس وفقاً للمحاور التى تم الإتفاق عليها (20) عبارة موزعة على ثلاث محاور .

تحديد طريقة تقدير عبارات المقياس :

بدراسة الأدبيات التي تناولت طرق وأساليب بناء المقاييس، رأى الباحث إتباع طريقة " ليكرت" **Likert Type** للتقديرات المتجمعة، وذلك لمزاياها العديدة كما ذكرها " **ديوبولد ب فان دالين 1994،** " حيث :

- القدرة علي التمييز.
- سهولة تطبيق المقياس.
- سهولة تصحيح المقياس ومعالجة نتائجه.
- إجابة كل عبارة تحتمل جميع درجات الموافقة أو المعارضة.

ومن خلال طريقة ليكرت يتم تقديم العبارات للفرد وأمام كل عبارة خمسة بدائل للاستجابة هي (موافق بشدة، موافق، محايد، اعترض، اعترض بشدة) ، وقد استخدم الباحث مقياس خماسي للتقدير للحصول على تباين محدد من قِبل التلاميذ فى استجابتهم.

تعليمات المقياس :

تم صياغة تعليمات المقياس ووضعها بالصفحة الأولي ، بحيث تتضمن تلك التعليمات، توضيح الهدف من المقياس، تقديم وصفاً مختصراً للمقياس وطريقة الإجابة عليه من خلال عرض أحد الأمثلة لتوضيح كيفية استخدام الطالب للمقياس، التنبيه علي الطلاب بأهمية الإجابة علي جميع بنود المقياس، مع عدم وجود إجابة صحيحة وأخري خطًا وبالتالي فإن هذا المقياس ليس له علاقة بسير الدراسة بالمدرسة حيث أن هذا المقياس مجرد تعبير صادق عن الرأي.

إعداد المقياس في الصورة النهائية :

قام الباحث بصياغة عبارات المقياس في صورته النهائية بحيث تتضمن عدد العبارات والتعليمات الخاصة التي توضح طريقة الإجابة ، وقد تضمن خمس إستجابات لكل عبارة سواء أكانت عبارة موجبة أو سالبة وهي موافق بشدة وتحتسب (5 درجات) ، موافق وتحتسب (4 درجات) ، محايد وتحتسب (3 درجات)، اعترض وتحتسب (2 درجات)، اعترض بشدة وتحتسب (درجة واحدة) ، وبذلك أصبح الحد الأقصى لدرجات المقياس يساوي (100 درجة) والحد الأدنى يساوي (20 درجة) .

تجربة المقياس :

قام الباحث بتجربة المقياس على العينة الإستطلاعية لتجربة مدى وضوح مفردات المقياس لأراء والإتجاهات ومدى فهم التلميذ لها وكذلك إختبار درجة واقعية المفردات وتحديد صدق وثبات المقياس.

تقدير صدق المقياس :

الصدق الظاهري للمقياس :

تم تقدير الصدق الظاهري للمقياس بعرضه علي مجموعة من الخبراء لأخذ آرائهم بالمقياس، وقد أشار السادة المحكمين إلي بعض التعديلات في الصياغة اللغوية لبعض بنود المقياس، وكذلك حذف بعض العبارات من بعض المحاور، ونقل بعض العبارات من محور لآخر، وقد قام الباحث بتعديلها جميعاً.

صدق الإتساق الداخلي :

يقصد بصدق الإتساق الداخلي حساب صلاحية المقياس لقياس ما وضع لقياسه، ويتم ذلك بحساب معاملات الارتباط بين درجات المجموعة الاستطلاعية علي كل محور، ودرجاتهم الكلية علي المقياس ككل، وتراوحت قيم معامل الارتباط بين (0.81) إلي (0.92) وهي قيم دالة عند مستوي (0.01).

جدول (12)

معامل الإرتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمقياس الإتجاه

ن = 10

رقم العبارة	معامل الإرتباط	رقم العبارة	معامل الإرتباط	رقم العبارة	معامل الإرتباط
1	0.773	8	0.779	15	0.856
2	0.851	9	0.833	16	0.788
3	0.786	10	0.785	17	0.796
4	0.865	11	0.775	18	0.858
5	0.858	12	0.790	19	0.832
6	0.776	13	0.787	20	0.786
7	0.780	14	0.783		

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى 05.0 ودرجة حرية 8 = 0.632

يوضح جدول (12) معامل الإرتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمقياس الإتجاهات حيث تراوحت معاملات الإرتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس ما بين (0.773 – 0.865) وهى معاملات إرتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى الإتساق الداخلى للمقياس .

ثبات مقياس الإتجاه :

قام الباحث بتطبيق الاستبيان وإعادة تطبيقه على العينة الإستطلاعية وقد تم التطبيق بفارق زمني مدته أسبوعين والجدول رقم (13) يوضح معامل الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني .

جدول (13)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني للإختبارات البدنية والمهارية

ن = 10

المتغير	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		معامل الإرتباط	مستوى الدلالة *
	المتوسط حسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط حسابى	الإنحراف المعيارى		
مقياس الإتجاه نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمة	54.70	3.46	54.20	3.25	0.852	*0.002

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية (9) = 0.602

يتضح من جدول (12) وجود علاقة ارتباطية بين التطبيقين الأول والثاني حيث كانت قيمة (ر) المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على ثبات الاختبارات .

تحديد زمن الاستجابة للمقياس :

علي ضوء ما أسفرت عنه نتائج التجربة الاستطلاعية للمقياس، تم حساب الزمن المناسب له، وذلك بحساب متوسط الزمن الذي استغرقه التلاميذ في الإجابة علي كل المفردات، واتضح أن زمن تطبيق المقياس لا يتجاوز (15) دقيقة .

الصورة النهائية للمقياس : مرفق (19)

بعد الانتهاء من المراحل السابقة أصبح المقياس في صورته النهائية مكوناً من (20) عبارة مقسمة علي (3) محاور، وعليه فإن المقياس في صورته النهائية صالح للتطبيق من التجربة النهائية للبحث .

إختيار المساعدين :

تم اختيار مساعد واحد من أعضاء هيئة التدريس بشعبة كرة اليد بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها ومدرب واحد بنادى بنها الرياضى ومدرس التربية البدنية بالمدرسة التى طبق فيها الباحث التجربة وهو الموضح **بمرفق (20)** ، حيث تم تعريفهم بموضوع وطبيعة البحث ، ومتطلبات القياس وكيفية إجراء الاختبارات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث ، بجانب إمداد المساعدين بالمعلومات التى تمكنهم من الإجابة على الاستفسارات المحتملة ، والتى توجه إليهم أثناء إجراء هذه القياسات.

الدراسات الإستطلاعية :

أولاً : الدراسة الإستطلاعية الأولى :

قام الباحث بإجراء الدراسة الإستطلاعية الأولى وذلك يوم (السبت) الموافق 2020/10/17م وحتى الثلاثاء الموافق 2020/21/20م على عينة مماثلة لعينة البحث ومن خارج العينة الأصلية قوامها (10) عشرة من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بالمدرسة وقد أسفرت هذه الدراسة عن :

1- التأكد من ملائمة الاختبارات البدنية والمهارية وإختبار التحصيل المعرفى لأفراد عينة البحث.

2- تجربة الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث للتأكد من صلاحيتها .

3- تدريب المساعدين على تطبيق القياسات وتسجيل النتائج .

4- إيجاد الصدق والثبات للإختبارات المستخدمة في البحث .

المعاملات العلمية للإختبارات قيد البحث :

أولاً : الصدق :

صدق الاختبارات البدنية والمهارية :

ولحساب الصدق للإختبارات البدنية والمهارية الهجومية قام الباحث بإستخدام صدق التمايز بين مجموعتين إحداهما مميزة وهى (فريق بنها مواليد 2007/2006) لكرة اليد وعددهم (10) لاعبين والثانية غير مميزة وهى عينة الدراسة الإستطلاعية وعددهم (10) عشرة من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بالمدرسة ، وبعد الإنتهاء من تطبيق الإختبارات البدنية والمهارية تمت المقارنة بين المجموعتين كما يوضحه **الجدول (14)** .

جدول (14)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعتين المميزة وغير المميزة فى الإختبارات البدنية والمهارية

ن1 = ن2 =10

المتغيرات	مجموعة مميزة		مجموعة غير مميزة		مان ويتنى U	قيمة Z	مستوى الدلالة*
	متوسط رتب	مجموع رتب	متوسط رتب	مجموع رتب			
الإختبارات البدنية							
رمى كرة طبية لأقصى مسافة	14.00	140.0	7.00	70.00	15.00	2.64	*0.008
الوثب العمودى لسارجنت	14.05	140.5	6.95	69.50	14.50	2.68	*0.007
العدو 22م فى منحنى	6.40	64.00	14.60	146.0	9.00	3.10	*0.002
الجرى الزجزاجى بطريقة بارو	6.90	69.00	14.10	141.0	14.00	2.72	*0.006
ثنى الجذع أماماً أسفل	13.90	139.0	7.10	71.00	16.00	2.70	*0.007
تصويب على مستطيلات المتداخلة	14.70	147.0	6.30	63.00	8.00	3.22	*0.001
توافق تمرير الكرة وإستقبالها	14.65	146.5	6.35	63.50	8.50	3.19	*0.001
الإختبارات المهارية							
تمرير وإستلام على حائط 30 ث	14.20	142.0	6.80	68.00	13.00	2.89	*0.004
إستلام من الممررين	14.15	141.5	6.85	68.50	13.50	2.85	*0.004
التصويب على هدف 60 × 60	14.35	143.5	6.65	66.50	11.50	3.01	*0.003

يتضح من جدول (14) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.05) بين المجموعتين المميزة والغير مميزة فى الإختبارات البدنية والمهارية لصالح المجموعة المميزة ، مما يدل على صدق هذه الإختبارات .

ثانياً : الثبات :

ثبات الإختبارات البدنية والمهارية :

قام الباحث بتطبيق الإختبارات البدنية والمهارية على عينة البحث الاستطلاعية وعددهم (10) طلاب وتم إعادة تطبيقها وبفاصل زمني قدره أسبوع بين التطبيقين وتم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني كما يوضحه جدول (12) .

جدول (15)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة معامل الإرتباط بين

التطبيقين الأول والثاني للإختبارات البدنية والمهارية

ن1= ن2= 10

الإختبارات	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		معامل الإرتباط	مستوى الدلالة*
	المتوسط حسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط حسابى	الإنحراف المعيارى		
الإختبارات البدنية						
رمى كرة طبية لأقصى مسافة	6.08	0.43	6.66	0.55	0.842	*0.002
الوثب العمودى لسارجنت	23.14	0.93	23.11	1.14	0.802	*0.005
العدو 22م فى منحنى	7.96	0.44	8.17	0.63	0.780	*0.008
الجرى الزجزاجى بطريقة بارو	29.50	0.65	30.10	0.64	0.856	*0.002
ثنى الجذع أماماً أسفل	3.20	0.42	2.90	0.73	0.786	*0.007
تصويب على مستطيلات المتداخلة	8.80	0.78	9.20	0.78	0.786	*0.007
توافق تمرير الكرة وإستقبالها	7.10	0.99	7.60	0.96	0.856	*0.002
الإختبارات المهارية						
تمرير وإستلام على حائط 30 ث	7.40	0.84	7.00	0.94	0.839	*0.002
إستلام من الممررين	4.90	0.56	5.30	0.82	0.785	*0.007
التصويب على هدف 60 × 60	1.30	0.48	1.50	0.70	0.813	*0.004

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية (9) = 0.602

يتضح من جدول (15) وجود علاقة ارتباطية بين التطبيقين الأول والثاني حيث كانت قيمة (ر) المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على ثبات الاختبارات .

ثانياً : الدراسة الإستطلاعية الثانية :

قام الباحث بإجرائها في الفترة من يوم (الأربعاء) الموافق 10/21/ 2020م علي عينة بلغ قوامها (10) عشرة طلاب من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية في إطارموقف تعليمي وذلك بهدف :

– تجربة تنفيذ وحدة تعليمية بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية للتعرف علي مدي ملائمة الإسلوب من حيث محتوياته وطريقة استخدامه والأدوات المستخدمة .

– التأكد من سلامة أجهزة الحاسب الألى المستخدمة فى معمل الحاسب الألى المدرسة .

– التأكد من قدرة التلاميذ علي تنفيذ التعليمات كما رأي الباحث ضرورة توضيح المهام الخاصة به كمعلم والمهام الخاصة بالتلاميذ كمتعلمين.

– التأكد من ملائمة غرفة الحاسب الألى المستخدمة فى تطبيق طريقة الألعاب الإلكترونية التعليمية لشرح المقرر للتلاميذ .

– فأشارت نتائج الدراسة الإستطلاعية الثانية بجاهزية البرنامج المستخدم بإسلوب ألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية وتوافر كافة الأجهزة والأدوات المستخدمة لتطبيق البرنامج .

البرنامج التعليمى بإستخدام ألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية : مرفق (22)

هدف البرنامج :

– إكساب الطلاب بعض المهارات الهجومية فى كرة اليد وفقاً للأداء الأمثل كما شاهدوها في اللعبة الإلكترونية التعليمية المحاكية للعبة كرة اليد .

– إكساب الطلاب المعلومات والمفاهيم والحقائق والقوانين المرتبطة بمقرر مادة كرة اليد لتلاميذ الصف السادس الإبتدائى من محتوي مهارى وبعض مواد القانون الدولى لكرة اليد وبعض الموضوعات المرتبطة بلعبة كرة اليد .

هدف عام معرفى :

1– يعرف الطلاب المعلومات الفنية والتكنيكية لمراحل أداء المهارة .

2– يعرف الطلاب بعض مواد القانون الدولى لكرة اليد .

3– يعرف الطلاب المعلومات والمعارف المرتبطة بالقياس والتقويم فى لعبة كرة اليد .

4– يعرف الطلاب التسلسل الحركي والأداء الصحيح لمهارات كرة اليد المقررة .

هدف عام مهارى :

1– أن يكتسب الطلاب تسلسل الأداء المهارى للمهارات قيد البحث .

2– أن يكتسب الطلاب بعض المهارات الهجومية بكرة اليد [مسك وإستلام الكرة – التمريرة الكرباجية – التصويب الكرباجى من الوثب عالياً – التصويب الكرباجى من الوثب الطويل] .

3– أن يتعرف الطلاب على الأخطاء الشائعة فى أداء المهارات وكيفية تصحيحها .

4– أن يعرف الطلاب بعض القواعد الدولية لكرة اليد ويعرف كيفية أداء إشارتها .

5– ان يعرف الطلاب كيفية إستخدام المهارات المتعلمة في المواقف المناسبة.

ترجمة الأهداف العامة للبرنامج وصياغتها فى صورة سلوكية إجرائية :

تم تحديد الأهداف لكل هدف عام على حده وصياغتها فى شكل سلوك نهائى يمكن ملاحظته وقياسه أى يجب أن يدل الهدف على وصف النتيجة التى يجب أن يكون عليها التلميذ عند تعلم بعض المهارات الهجومية فى كرة اليد ونتيجة مروره بالنواحى التعليمية المحددة والتى يكتسبها من خلال البرنامج التعليمى الذى يستخدم ألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية وقد تم تحديد الأهداف السلوكية الإجرائية فى أهداف معرفية – أهداف حركية – أهداف وجدانية .

الأهداف السلوكية المعرفية :

1- أن يتعرف الطالب على بعض المصطلحات الشائعة فى كرة اليد .
2- أن يفهم الطالب النواحى القانونية المرتبطة بكرة اليد .
3- أن يتذكر الطالب أهمية كل مهارة فى كرة اليد .
4- أن يفرق الطالب بين الأداء الصحيح والخاطىء فى كرة اليد .
5- أن يربط الطالب جوانب تعليم مهارة بمهارة أخرى سبق تعلمها .
6- أن يبرز الطالب نقاط القوة والضعف أثناء أداء مهارات كرة اليد .
7- أن يلخص الطالب المشاكل التى تواجهه أثناء أداء مهارات كرة اليد .

الأهداف الحركية :

1- أن يتمكن التلميذ من معرفة الطريقة السليمة لمسك الكرة .
2- أن يتمكن التلميذ من معرفة الطريقة السليمة لإستلام الكرة .
3- أن يتمكن التلميذ من إتخاذ الوضع الصحيح فى التمرير .
4- أن يقدر التلميذ على مرجحة اليد الممرة بالكرة أماماً وخلفاً .
5- أن يطبق التلميذ التمريرة الكرباجية من الإرتكاز ثم من الجرى .
6- أن يستطيع التلميذ دوران جذعه بسرعة وقوة أثناء أداء التمرير الكرباجى .
7- أن يستطيع التلميذ أداء مهارة التصويب الكرباجى بدون كرة .
8- أن يستطيع الطالب أداء خطوات التصويب والإرتقاء بدون كرة .
9- أن يستطيع الطالب أداء التصويب الكرباجى من الثبات .
10- أن يستطيع الطالب أداء التصويب الكرباجى من الحركة

الأهداف الوجدانية :

1- أن يشعر الطالب بالتشويق أثناء أداء المهارات قيد البحث .
2- أن يفضل الطالب تعلم مهارات كرة اليد من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية .

3- أن يبدى الطالب إعجابه بألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية .

4- أن يقبل الطالب على تعلم مهارات كرة اليد بسعادة نتيجة ممارسته للألعاب الإلكترونية التعليمية .

5- أن يشارك الطالب بإيجابية ويتخلى عن السلبية أثناء عملية التعلم .

6- أن يتجه الطالب إلى الإعتماد على النفس .

7- أن يقبل الطالب على استخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم.

8- أن يساعد زملاؤه في أداء المهارت المقررة .

تحديد المحتوى التعليمى :

تم تحديد المحتوى التعليمى فى ضوء الهدف العام والأهداف السلوكية المحددة للمهارات الهجومية فى كرة اليد قيد البحث ، حيث شمل محتوى البرنامج التعليمى المهارات المقررة على تلاميذ الصف السادس الإبتدائى للعام الدراسى 2020/2019م والموضح **بمرفق (1)** .

أسس تنظيم وبناء المحتوى التعليمى :

1- يحقق الهدف العام والأهداف السلوكية قيد البحث .

2- يشمل مختلف جوانب تعلم المهارة .

3- يعرض محتوى التعلم بشكل جيد عبر لعبة المحاكاه الإلكترونية التعليمية .

4- يراعى إحتياجات التلاميذ المعرفية والحركية والنفسية .

5- يراعى الفروق الفردية بين التلاميذ .

6- يشوق ويجذب التلاميذ نحو تطبيق ما قد شاهدوه .

7- يراعى توفير الإمكانات اللازمة لتطبيقه .

8- يتدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب .

9- يتيح فرص أفضل للتفاعل مع التلاميذ .

10- يوفر وقت التعلم بقدر كاف .

11- يوفر التقييم الذتى أثناء عملية التعلم .

12- يكسب التلاميذ المعارف المرتبطة بتعليم المهارات المقررة .

13- يتيح فرص أفضل للتواصل مع المعلم .

14- يراعى عوامل الأمن والسلامة بين التلاميذ .

إسلوب التدريس المستخدم فى تنفيذ البرنامج :

إستخدم الباحث ألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية فى تنفيذ البرنامج .

إمكانات تنفيذ البرنامج :

قام الباحث بتحديد الإمكانيات اللازمة لتطبيق التجربة وهى مدرسة الشهيد إبراهيم أحمد محمد عبد الرحمن زيد – الإبتدائية التابعة لإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية – من حيث الأجهزة والأدوات المطلوبة لتنفيذ البرنامج وتم الاستعانة بالتالي :

- أجهزة حاسب ألى مزودة بقارىء إسطوانات .
- إسطوانة مدمجة عليها لعبة المحاكاه للعبة كرة اليد (**Ihf Handball Challenge 14**) مزودة بتدريبات حركية ونماذج محاكاة للمباريات.
- أذرع تحكم usb controller تستخدم للتحكم فى حركات اللاعبين داخل اللعبة .
- سماعات كمخرج للصوت .
- شاشة .
- جهاز بروجيكتور (داتا شو) data show .

المواصفات المطلوبة فى جهاز الحاسب الألى لتشتغيل اللعبة :

1- نظام التشغيل: ويندوز xp / vista/ 7 /8/8.1
2- الرام : 2 جيجا بايت
3- كرت الشاشة : 512 ميجا بايت
4- مساحة حرة على القرص: 1.5 جيجا بايت
5- Direct x 9

الإجراءات العملية لإعداد وتنفيذ البرنامج التعليمى :

- يتم تحديد الوحدة التعليمية والأهداف التعليمية المستهدفة فيها ومهارات كرة اليد المقرر تعلمها وفقاً للمقرر .
- تم إختيار لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية التى سيستخدمها الباحث وهى لعبة (Ihf Handball Handball) من بين عدة ألعاب محاكية للعبة كرة اليد مثل (handball16) ، (handball 17) ووقع إختيار الباحث على هذه اللعبة بالتحديد لما تتمتع به من مميزات جرافيكية عالية الدقة ، كما أنها تتميز بإحتوائها على العديد من التدريبات التى إستخدمها الباحث فى تنمية المهارات المقررة على تلاميذ الصف السادس .
- عرضت لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية (Ihf Handball Handball) على عدد من خبراء تدريب وتدريس كرة اليد لإبداء الرأى فى مناسبة اللعبة المستخدمة فى البرنامج التعليمى

ولإبداء الرأى فى مدى محاكاة اللعبة للحركات والمهارات الأساسية التى يؤديها اللاعبون فى كرة اليد على الطبيعة ، وأيضاً لإبداء الرأى فى مدى مناسبة المؤثرات الصوتية والألوان داخل اللعبة .

– بعد موافقة السادة الخبراء على إستخدام اللعبة تم تطبيق اللعبة على عينة استطلاعية للكشف عن قدرة التلاميذ على استخدامها وممارستها وتحديد الصعوبات التي تواجههم .

– قام الباحث بإجراء مقابلة مع أمين معمل الحاسب الألى بالمدرسة لشرح هدف التجربة ومتطلبات تنفيذ البرنامج واعداد بيئة التعلم والتجهيزات اللازمة لتطبيقها وتحميل بعض البرامج على أجهزة الحاسوب حتى تتوافق مع متطلبات تشغيل اللعبة الإلكترونية التعليمية ، وكذلك لتدعيم المعمل بإسطوانات تشغيل اللعبة وتزويد المعمل بأذراع التحكم لتسهيل التعامل مع اللعبة من خلال الحاسب الألى .

– بعد التأكد من جاهزية جميع أجهزة الحاسب الألى بالمعمل لتشغيل اللعبة وتجربة ذلك عملياً قام الباحث بالتنسيق مع امين المعمل وتحديد موعد الزيارة لتطبيق التجربة .

الإطار الزمنى العام لتنفيذ المحتوى التعليمى :

– تم إعداد إستمارة إستطلاع إستطلاع لرأى السادة الخبراء وذلك لتحديد زمن ممارسة التلاميذ لألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية فى البرنامج التعليمى داخل معمل الحاسب الألى بالمدرسة وكذلك لتحديد زمن باقى أجزاء الوحدة التعليمية كما هو موضح **بمرفق (21)** .

– بعد عرض الإستمارة على السادة الخبراء جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالى .

جدول (16)

نتائج إستطلاع رأى السادة الخبراء لتحديد الإطار الزمنى العام لتنفيذ المحتوى التعليمى

ن = 6

م	أجزاء الوحدة التعليمية	زمن الجزء	نسبة الموافقة
1	الأعمال الإدارية	5 ق	% 100
2	الجزء الممارس (ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية)	30 ق	% 100
3	الإحماء + الإعداد البدنى	10 ق	% 100
4	النشاط التطبيقى للجزء التعليمى	40 ق	% 100
5	الختام	5 ق	% 100

- عدد الأسابيع الخاصة بتطبيق البرنامج التعليمى بلغ (10) أسابيع .
- زمن الفترة للتربية الرياضية (90) دقيقة يتم تدريس (45) دقيقة كرة يد ، (45) دقيقة ألعاب قوى .
- الإسبوع الواحد يشمل على فترتين للتربية الرياضية (كرة يد + ألعاب قوى) .
- تم الإتفاق على أن يكون هناك فترة واحدة مخصصة لكرة اليد مدتها (90ق) وفترة مخصصة لألعاب القوى

مدتها (90ق) خلال الأسبوع الواحد .

أساليب تقويم البرنامج :

إتبع الباحث أسلوبين من أساليب التقويم أحدهما التقويم المرحلي الذي إشتمل على الأسئلة التي تحث الطلاب على التفكير والإستنتاج وتعمل على إثارة إهتمامهم، وأسئلة أخرى تربط بين النقاط الفنية للمهارات الأساسية (قيد البحث)، وأما الأسلوب الآخر فهو التقويم النهائي وذلك عن طريق القياس البعدى ومقارنته بنتائج القياس القبلي لمعرفة مدى التحسن والتغير في المستوى المهارى من أثر البرنامج التعليمى .

خطوات تنفيذ التجربة :

أ . القياسات القبلية :

تم إجراء القياسات القبلية للمتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفى لعينة البحث الأساسية يوم (الأحد) الموافق 2020/10/23م حتى (الأثنين) الموافق 2020/10/24م .

ب . تطبيق التجربة الأساسية :

تم تنفيذ التجربة الأساسية للمجموعة التجريبية خلال الفترة من (الأحد) الموافق 25/ 10 /2020م إلى الأحد الموافق 27/ 12 /2020م .

إجراءات تطبيق التجربة الأساسية :

قام الباحث بالتدريس لتلاميذ (المجموعة التجريبية) بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

(*) كان تطبيق التجربة على جزأين :

أ – خارج الملعب :

<u>الخطوة الأولى :</u> قبل بداية الحصة بحوالى (15ق) يقوم المعلم بالتأكد من جاهزية معمل الحاسب الألى والقيام بتشغيل أجهزة الحاسب الألى وتركيب أذرع التحكم وتجهيز (البروجيكتور) المستخدم

فى عرض الخطوات التعليمية للمهارة المتعلمة لجميع التلاميذ فى أن واحد قبل التطبيق بأنفسهم على الجهاز ولمعالجة أى مشكلة عامة لدى الطلاب من خلال شرح الحل عليه ، وتشغيل اللعبة على الجهاز وتركيب أذرع التحكم المستخدمة فى التحكم بحركات اللاعبين داخل اللعبة والتأكد من أن كل شيء معد وجاهزلإستقبال التلاميذ بالحصة .

الخطوة الثانية : فى بداية الحصة يأخذ المعلم غياب التلاميذ ثم ينتقل بالتلاميذ إلى معمل الحاسب الألى بالمدرسة والمجهزة لتطبيق التجربة والتعلم من خلال البرنامج المعد بإستخدام لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية **Ihf handball challenge 14** .

– يحدد المعلم المهارة المراد تعلمها ويقوم بتشغيل اللعبة على جهاز (البروجيكتور) لتكون مرئية للجميع ويبدأ فى أداء المهارة من خلال اللعبة ويقوم بتكرار الأداء ويجب أن يكون الأداء للمهارة مصحوباً بتعليق صوتى يشرح فيه المعلم أهمية المهارة وكيفية الأداء والنقاط الهامة فى أداء المهارة ويعرض المهارة من مختلف الزوايا وهذا من مميزات لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية ihf handball challenge والتى تسمح بعرض المهارات من مختلف الزوايا (زاوية أمامية – زاوية خلفية – زاوية جانبية – زاوية علوية) وكذلك العرض بمختلف السرعات (سرعة عادية normal – سرعة متوسطة – بطيء – بطيء جداً) والتى تتيح للمتعلم رؤية المهارة بالعرض البطيء جدا slow motion والتى تجعل المتعلم مستمتعاً ومتشوقاً خلال التعلم ، وبعد ذلك يقوم المعلم بشرح الأخطاء الشائعة فى أداء المهارة وكيفية التغلب عليها .

الخطوة الثالثة : وهى أهم مرحلة فى التطبيق حيث يسمح فيها المعلم للتلاميذ بإستخدام أذرع التحكم وأداء المهارة داخل اللعبة ولكم أن تتخيلوا كم السعادة التى يشعر بها التلاميذ وهم أنفسهم يقوموا بأداء المهارات داخل اللعبة ويقوم المعلم بالإستعانة بالتدريبات الملحقة باللعبة والتى من خلالها تساعد المتعلم على تعلم المهارة ، حيث من مميزات اللعبة أن فيها كمية تدريبات كثيرة بإستخدام أجهزة وبدون أجهزة تساعد على إكتساب المتعلم للخطوات الفنية للأداء ، ولقد راعى الباحث فى إختيار تلك التدريبات قربها للتدريبات التى سيستخدمها فى الملعب لتنمية المهارة بحيث يؤدى التلميذ التدريب الذى سيؤديه فى الملعب بعد قليل وهو أمام الحاسب مما يساعده على فهم التصور الكامل للتدريب وأداه بالفعل وهو أمام الحاسب .

ب – أثناء التطبيق بالملعب :

يقوم الباحث بعد ممارسة التلاميذ للعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية بإصطحاب التلاميذ لأرض الملعب وذلك للبدء فى عمل الإحماء والإعداد البدنى ويستغرق (10 ق) , وبعد ذلك يقوم المعلم بالدخول إلى (النشاط التطبيقى للجزء التعليمى) والذى يستغرق (40 ق) بتقسيم التلاميذ

الي مجموعات عمل ويحاول كل تلميذ تنفيذ المهارة مثلما شاهدها فى لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية " Ihf Handball Challenge 14 " وذلك بهدف تمكين التلاميذ من الوصول للأداء الامثل للمهارة المراد تعليمها ودور المعلم فى هذه المرحلة غاية فى الأهمية حيث يقوم بتصحيح الأخطاء الناتجة عن الأداء وأداء نموذج صحيح لأن كلما تم إكتشاف الخطا مبكراً وتصحيحه ساعد ذلك فى الوصول إلى الأداء المتقن للمهارة ، وبعد أداء التلاميذ لنموذج جيد للمهارة يتم بعد ذلك أداء تدريبات تطبيقية لتساعد على تنمية المهارة والوصول بالأداء إلى الأداء المتقن للمهارة ، وفى نهاية الحصة يقوم المعلم بأداء تدريبات ختامية للحصة وذلك لعودة جسمهم للحالة الطبيعية التى كانوا عليها قبل بدء الحصة ويستغرق ذلك (5 ق) .

ج . القياسات البعدية :

تم إجراء القياسات البعدية للمتغيرات المهارية والمعرفية يوم (الأربعاء) الموافق 30/ 12 /2020م وحتى (الخميس) الموافق 31 / 12/2020م .

المعالجات الإحصائية :

في ضوء أهداف وفروض البحث أجرى أسلوب التحليل الإحصائي لبيانات البحث بإستخدام برنامج التحليلات الإحصائية SPSS,WIN حيث تضمنت :

1- الوسط الحسابي .
2- الوسيط .
3- الإنحراف المعياري .
4- معامل الإلتواء .
5- معامل الإرتباط بطريقة بيرسون .
6- النسب المئوية .
7- إختبار Mann-whitney
8- الفرق بين المتوسطات .
9- إختبار Wilcoxon

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها

عرض النتائج : سوف يستعرض الباحث نتائج البحث وفقا لما يلي : -

جدول (17)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في الإختبارات المهارية والتحصيل المعرفى

ن = 30

الإختبارات	وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		Z	مستوى الدلالة
		متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب		
الإختبارات المهارية							
تمرير وإستلام على حائط 30 ث	عدد	0.00	0.00	15.50	465.0	4.82	*0.00
إستلام من الممررين	عدد	1.00	1.00	13.50	324.0	4.38	*0.00
التصويب على هدف 60 × 60	درجة	0.00	0.00	14.00	378.0	4.71	*0.00
إختبار التحصيل المعرفى	درجة	0.00	0.00	15.50	465.0	4.78	*0.00

* دال إحصائياً عند مستوى معنوية (0.05)

يتضح من **جدول (14)** وجود فروق دالة إحصائياً (عند مستوي 0.05) بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح متوسط رتب درجات القياس البعدي في جميع الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى .

جدول (18)

نسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية

في الإختبارات المهارية والتحصيل المعرفى

ن = 30

المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		فرق متوسط	نسبة التحسن (%)
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط حسابى	الإنحراف المعيارى		
الإختبارات المهارية						
تمرير وإستلام على حائط 30 ث	8.00	0.87	14.60	1.00	6.6	% 82.5
إستلام من الممررين	5.00	0.45	8.23	1.94	3.23	% 64.6
التصويب على هدف 60 × 60	1.43	0.50	3.20	0.92	1.77	% 123.7

إختبار التحصيل المعرفى	9.70	1.14	39.33	5.91	29.63	% 305.4

يتضح من **جدول (18)** وجود نسبة تحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى جميع الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى .

جدول (19)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في مقياس الإتجاه نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية

ن = 30

المتغير	وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		Z	مستوى الدلالة
		متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب		
مقياس الإتجاه نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية	درجة	0.00	0.00	15.50	465.0	4.787-	*0.00

* دال إحصائياً عند مستوى معنوية (0.05)

يتضح من **جدول (19)** وجود فروق دالة إحصائياً (عند مستوي 0.05) بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح متوسط رتب درجات القياس البعدي في مقياس الإتجاه نحو إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية فى العملية التعليمية .

مناقشة النتائج :

مناقشة نتائج الفرض الأول :

يتضح من **جدول (14)** وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية التى تتبع أسلوب ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية فى تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفى في كرة اليد لصالح القياس البعدى .

ويفسر الباحث هذا التقدم الحادث إلي أن التعلم من خلال ممارسة ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية يقدم للتلميذ المتعة والإثارة من خلال التفاعل الحركي مع جهاز الحاسب الألى مما يجعل المتعلم يشعر وكأنه في الملعب الحقيقي بجميع مؤثراته مما يعمل على زيادة دوافع المتعلمين نحو

التعلم كما يساهم في سرعة التعلم وإتقان وتثبيت مهارات كرة اليد ، كما أنه يمكن التلميذ من ممارسة المهارة عدداً من المرات بدون أي خوف من الفشل في الأداء .

كما يرى الباحث أن تقدم مستوى المجموعة التجريبية بسبب أن التلاميذ وخاصة صغار السن يستمتعون كثيراً بكل ما هو جديد وغير مألوف وخاصة إذا كان محتوى التعلم يقدم بشكل غير مألوف من خلال شخصيات كرتونية جرافيكية عالية الدقة وجميعنا نعلم مدى حب تلك الفئة للشخصيات الكرتونية ، فالتلاميذ كانوا مستمتعين جداً بتعلم مهارات كرة اليد من خلال شخصيات اللعبة الجرافيكية ومؤثرات الصوت للكرة وتحركات اللاعبين فى الملعب كل ذلك ساعد على تقدم مستوى التلاميذ نتيجة البرنامج التعليمى المقدم .

وقد يعزى ذلك إلى ما توفره الألعاب الإلكترونية من الإثارة والتشويق خلال عملية التعلم ، وإثارة الدافعية للتعلم ، وإتاحة الفرص للطالب ليكون فاعلا ومشاركاً فى المواقف التعليمية ، كما ان تطور مستوى التلاميذ قد أتى لما توفره الألعاب التعليمية الإلكترونية من صوت وحركة وألوان (multimedia) التى قد تحقق التأزر البصرى السمعى ; بحيث تعالج المفاهيم والمهارات الرياضية بصرياً وسمعياً .

وقد تعزى هذه النتيجة إلى ما أتاحته الألعاب التعليمية الإلكترونية من فرص التعلم النشط ، التى تتيح للطالب الممارسة الفاعلة ; وبالتالى توظيف حصيلتهم من المفاهيم والمهارات الرياضية فى مواقف حياتية مختلفة ، مما يجعل عملية التعلم مستدامة وذات معنى ، فإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وفرت وسائط متعددة وأنشطة وتمارين ساعدت على فهم المفاهيم والمهارات الرياضية المتعلقة بكرة اليد مما أدى إلى زيادة التحصيل الدراسى .

وربما يعزى ذلك إلى ما توفره الألعاب التعليمية الإلكترونية من تدريبات متنوعة لتنمية المهارات الهجومية المقررة على تلاميذ الصف السادس فضلاً عن تطوير قدرة التلميذ على معالجة الأفكار ذهنياً وينشط المهارات الذهنية والتى تظهر خلال قدرة التلميذ على إتخاذ القرار بالتمرير للزميل او التصويب فى موقف ما خلال اللعبة الإلكترونية ، كما ان التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية تتيح للتلاميذ المشاركة الفعالة أثناء عملية التعلم ، والإحساس بالمتعة والسرور خلال عملية التعلم .

وقد يعزى ذلك إلى ما توفره الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ من فرص للتقويم الذاتى ، وتضعهم أمام مشكلات تحتاج إلى حلول سريعة ; مما ينشط مهارة التفكير لديهم ويثير إنتباههم ، فضلا عن أنها تخاطب أكثر من حاسة لدى التلاميذ ; مما يزيد من مستوى الفهم والإستيعاب لديه يساعده على الإحتفاظ بالمعلومات والمفاهيم لمدة أطول .

ويرى الباحث أن التحسن الذى وصلت إليه المجموعة التجريبية فى مستوى التحصيل الدراسى فى المستوى المهارى عامة وفى مستوى فهم مواد قانون كرة اليد المقررة خاصة نتيجة أن التلميذ يتعرف على مادة القانون بنفسه من خلال اللعب فمثلا حينما يمرر اللاعب الكرة للزميل وتجتاز الكرة خط الجانب حينها يرى التلميذ خلال اللعبة إشارة الحكم بخروج الكرة رمية جانبية ويتعلم أن الكرة تكون لصالح الفريق المقابل ويتعلم ايضاً طريقة أداء الرمية من خلال اللعبة وكل هذا يدور من خلال مؤثرات صوتية رائعة وألوان جذابة للملعب هذا كله أثر بدوره فى إرتفاع مستوى التحصيل الدراسى للتلاميذ فى كرة اليد .

كما أن البرنامج التعليمى المستخدم أتاح للتلاميذ فرصة بناء معرفته إعتماداً على نفسه كما أن التلميذ يتعرف من خلال اللعب على الخطوات الفنية للمهارات وكذلك تعرفه بنفسه على قوانين اللعب والتى تظهر خلال اللعب كل هذا يؤدى إلى إحساس التلميذ بذاته مما يساعد على تثبيت المعلومات لأطول فترة زمنية ويكون من الصعب على التلميذ نسيانها بسهولة .

كما يرى الباحث أن إسلوب التعلم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية قد ساهم في سد النقص ومعالجة خلل المناهج التي يدرسها التلاميذ والتي تفتقر إلى التنوع وكسرالجمود وتلبية احتياجاتهم التربوية والتعليمية على المستوى المطلوب.

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (2019م) (39) , عبد الحافظ جابر، عبير عطارى (2019م) (22) ، شهد كامل ، جبرين عطية (2018م) (21) ، نجوى البرى (2018م)** (37) ، **إيمان حسين (2018م) (13) ، إيمان الرفاعى (2018م) (12) ، سمر عبد العزيز (2018م) (19) ، إبراهيم خضارى (2017م) (1) ، Amal Alnatour (2019م) (45) ، Meryem Selvi (2018م) (57)** حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى تحسن أفراد المجموعة التجريبية فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى عند استخدام الألعاب الإلكترونية فى العملية التدريسية .

ويتفق ذلك مع رأى **أحمد قنديل (2006م) (3)** إلى أن استخدام الألعاب الالكترونية في مجال التدريس يعد من أكثر الأساليب فاعلية وذلك لمرعاة الفروق الفردية بين الطلاب من حيث قدرتهم وسرعة تعلمهم.

وبهذه النتيجة يتم قبول الفرض الأول والذى ينص على أنه " **توجد توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية (ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى** " .

مناقشة نتائج الفرض الثانى :

يتضح من **جدول (15)** أنه توجد نسبة تحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة اليد لصالح القياس البعدى .

يتضح من جدول السابق تفوق نتائج أفراد المجموعة التجريبية فى نسب تحسن القياس البعدي عن القبلي فى مستوى المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي المقرر على التلاميذ ، حيث جاء الإختبار المعرفى كأكبر نسبة تحسن حيث وصلت نسبة تحسن القياس البعدى عن القياس القبلى (305.4 %) ، أما بالنسبة للجانب المهارى فجاء التصويب بالوثب عالياً كأكبر نسبة تحسن للمهارات الهجومية حيث وصلت نسبة تحسن القياس البعدى عن القياس القبلى (123.7 %) ، كما وصلت نسبة تحسن مهارة التمرير فى القياس البعدى عن القياس القبلى (82.5 %) ، كما وصلت نسبة تحسن مهارة الإستلام فى القياس البعدى عن القياس القبلى (64.6 %) ، مما يشيرإلي فعالية البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في جميع الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى لمحتوي المقرر لدي المجموعة التجريبية .

ويعزي الباحث هذا التحسن الي عرض المعارف والمعلومات من خلال التعلم بواسطة الألعاب الإلكترونية التعليمية وكذلك التدريبات الشيقة والممتعة والتى سبق وأداها التلاميذ من قبل بإستخدام لعبة المحاكاة (ihf handball challenge) قبل النزول إلى الملعب والأداء على الطبيعة ، كما قدمت المعلومات بشكل منظم وطريقة شيقة مصحوبة بالصور التوضيحية وملفات الفيديو التعليمية المقتبسة من اللعبة الإلكترونية التعليمية والذي جعل المعلومات ترتبط بأذهان الطلاب، والذي يؤدي الي تفاعل الطلاب مع البرنامج التعليمي أثناء الوحدة التعليمية ومحاولة استرجاع المعلومات المقروءة وطرق الاداء التي تم مشاهدتها للمهارات المختلفة وفقاً لقدراتهم الفردية في التعلم الامر الذي ادي الي تحسن المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة (قيد البحث) .

ويتفق ذلك مع ما أشار إليه **إيهاب فهيم (2006م) (14)** أن درجة إنبهار المتعلم بأساليب التعليم غير التقليدية تعمل علي جذب انتباهه نحو التعلم ، ولذلك تتم عملية التعلم الالكتروني بكل حماس لوجود الأداة التي تتناسب مع قدراتهم ومحاولة الارتقاء بهذه القدرات حتي يصلون الي مستوي الاداء المطلوب .

ويرى الباحث أنه تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية على تركيز إنتباه التلاميذ أثناء ممارسة اللعبة وعدم تشتته بأى من المشتتات البصرية أو السمعية فهو بذلك يرى نموذجاً مباشراً من خلال شاشة الحاسب الألى من خلال لعبة مميزة بالتشويق والإثارة وبعيدة كل البعد عن النماذج التقليدية التى قد يكون بها أخطاء غير مقصودة من المعلم ، كما تسهم الألعاب التعليمية

الإلكترونية فى حدوث عمليات التشارك والتعاون بين الطلاب، بما يسهم في تبادل المعارف والخبرات بين الطلاب، وبما ينعكس بالإيجاب على زيادة التحصيل ، ويحدث ذلك من خلال الحوار الذى يدور بين التلاميذ أثناء عملية ممارسة اللعبة والتنافس الهادف مما يزيد من انتباه الطلاب أثناء الموقف التعليمي ويهدف لرفع المستوى التحصيلى لمهارات وقواعد كرة اليد .

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (2019م) (39) , عبد الحافظ جابر ، نجوى البرى (2018م)** (22) ، **إيمان حسين (2018م) (13) ، إيمان الرفاعى (2018م) (12) ، سمر عبد العزيز (2018م) (19) ، إبراهيم خضارى (2017م) (1) ،Amal Alnatour (2019م) (45) ، Meryem Selvi (2018م) (57)** حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى وجود نسبة تحسن للقياس البعدى عن القياس القبلى فى إكتساب المهارات نتيجة البرنامج القائم على استخدام الألعاب الإلكترونية فى العملية التدريسية .

كما إتفقت النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (2019م) (39) ، شهد كامل ، جبرين عطية (2018م) (21) ، إيمان الرفاعى (2018م) (12) ، Amal Alnatour (2019م) (45) ، Meryem Selvi (2018م) (57)** حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى وجود نسبة تحسن القياس البعدى عن القياس القبلى فى مستوى التحصيل المعرفى نتيجة استخدام برنامج الألعاب الإلكترونية التعليمية فى العملية التدريسية .

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثانى والذي ينص علي أنه " **توجد نسبة تحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة اليد لصالح القياس البعدى** " .

مناقشة نتائج الفرض الثالث :

يتضح من **جدول (16)** أنه توجد إتجاهات إيجابية للتلاميذ نحو التعلم بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

ويرى الباحث أنه يمكن تفسير هذه النتيجة على ضوء ما يلي:

بدايةً تجدر الإشارة إلى أن الباحث قد لاحظ وجود اتجاهات إيجابية نحو استخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية في التعليم في المجموعة التجريبية ، ويرى الباحث أن وجود اتجاهات إيجابية لدى المجموعة التجريبية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التعليم

لديه القدرة على حل العديد من العقبات التي يواجهونها في التعليم التقليدي، إلا انه يمكن القول أن الفرق في المتوسطات بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية يرجع إلى :

– تم بناء البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية بحيث يكون ملبياً لاحتياجات التلاميذ ، كما تم تصميمه على ضوء خصائصهم، مما خلق لدى التلاميذ اتجاهاً إيجابياً نحو تلك الطريقة ، وذلك لأنها تشبع احتياجاتهم في المقام الأول كما أنها تقوم بالعديد من الوظائف التى حددها التلاميذ أنفسهم.

– اعتماد البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية المقترح علىَ مجموعة متنوعة من أساليب تقديم المحتوى بصورة جذابة كان لها أكبر الأثر في نفوس التلاميذ ، وتنمية الاتجاهات الايجابية المرتبطة بهذه الطريقة ، ولاشك في أن هذه العوامل الايجابية يصعب توافرها مجتمعة ضمن الطريقة التقليدية في التعليم التي تربط بكثير من الأحيان بقواعد صارمة، بعكس المرونة التي تتميز بها أنظمة التعلم بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية .

– جاء تصميم البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية ليكون مراعياً للفروق الفردية بين التلاميذ، وملتزماً بمعايير تصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية سواء في النواحي التكنولوجية أو الفنية مما ساعد على تكوين اتجاهات إيجابية لدى التلاميذ عينة البحث في التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية .

– تغلب البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على العديد من مشكلات التعليم التقليدي، المتمثلة في ضرورة الالتزام بالكتاب المدرسي في بيئة التعلم التقليدي، وصعوبة القيام باداء النموذج المثالى للمهارة المتعلمة مما ساعد على تكوين اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية التى لديها القدرة على حل عدد كبير من تلك العقبات.

– ساعد البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية باستخدام أكثر من أداة على تنمية التعلم التعاوني بين التلاميذ، مما انعكس على زيادة الإحساس بالانتماء ونمو الجانب الوجداني، وبالتالي انعكس ذلك على نمو اتجاهات الطلاب إيجابياً نحو التعلم باستخدام العاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

– الأساليب الفريدة والمتنوعة التي استخدمت لتقديم محتوى التعلم بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية بصورة جذابة كان لها أكبر الأثر في نفوس التلاميذ نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية ، وتنمية الاتجاهات الإيجابية المرتبطة بها.

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **شهد كامل ، جبرين عطية (2018م) (21) ، هشام محمد حمزة ، دعاء خليل جميل (2015م) (42) ، أسماء عبد**

الحليم (2016م) (6) حيث أشارت تلك الدراسة إلى وجود إتجاهات إيجابية للتلاميذ نحو التعلم بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية.

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثالث والذي ينص علي أنه " **توجد إتجاهات إيجابية للتلاميذ نحو التعلم بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية** " .

الإستخلاصات والتوصيات

أولاً : الأستخلاصات :

في ضوء نتائج البحث استنتج الباحث :

1- إستخدام التدريس من خلال ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية أثر بشكل إيجابى على مستوى الطلاب المهارى وكذلك فى مستوى التحصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية .

2- توجد نسبة تحسن للقياس البعدى عن القياس القبلى فى تعلم بعض المهارات الهجومية ومستوى التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية والتى درست بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

3- أظهر تلاميذ المجموعة التجريبية إتجاهاً إيجابياً نحو إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية فى التعلم .

ثانيا : التوصيات :

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بالأتى :

1- عقد دورات تدريبية لمعلمى التربية البدنية لتدريبهم على كيفية إستخدام الألعاب الإلكترونية المحاكية للرياضات فى الطبيعة وكيفية الإستفادة منها لشرح محتوى المهارات المقررة ، وكيفية الإستفادة منها فى تدريس التربية البدنية ، والأسس التى تعتمد عليها والخطوات التى تقوم عليها .

2- ضرورة الإبتعاد عن إستراتيجيات التدريس التى تركز على الحفظ ، والإستظهار دون الإهتمام بالمشاركة الفعالة من قبل التلاميذ والتى تعتمد على سلبية المتعلم فى الموقف التعليمى ، والإعتماد على إستراتيجيات التدريس الحديثة التى تعتمد على إيجابية المتعلم ونشاطه فى الموقف التعليمى .

3- تدريب المعلمين على إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية ، وكذلك تدريب التلاميذ على ممارستها وإستخدامها لترسيخ المحتوى التعليمى لديهم .

4- ضرورة مراعاة مبرمجى ومصممى الألعاب الإلكترونية المحاكية بأن تكون الحركات والمهارات باللعبة محاكية للمهارات والحركات على الطبيعة بحيث تخدم شرح محتوى كتب التربية البدنية بحيث يكون المحتوى مشوقاً ومحبباً لنفوس التلاميذ .

5- تطبيق إستخدام الألعاب المحاكية الإلكترونية التعليمية لتعليم مهارات كرة اليد قيد البحث علي عينات أخري ومراحل سنية .

6- استخدام ألعاب المحاكاة الالكترونية التعليمية من خلال جهاز الحاسب الألى في تعلم مهارت رياضة كرة اليد بالمدارس للتلاميذ بالمراحل التعليمية المختلفة .

7- دعم المدارس بالوسائل التكنولوجية الحديثة اللازمة لاستخدام هذه التقنيات مع التأكيد على أهمية إنشاء مكتبات برمجية تفاعلية بالمدارس تغطى الأنشطة الرياضية المختلفة .

8- توافر برمج ألعاب المحاكاة ضرورية حتى إذا توافرت الأجهزة المعملية وذلك لأنها تعطي الطالب الفرصة على تكرار المهارة والتدريب عليها حتى يتقنها. 9- ضرورة عناية المعلمين بملاحظة ومتابعة اتجاهات تلاميذهم واستخدام الوسائل المناسبة لقياس هذه الاتجاهات ووضع برامج لحل المشكلات التي يواجهها بعض التلاميذ في هذا الجانب.

قائمة المراجع :

المراجع العربية : Arabic References

1- **إبراهيم خضارى على (2017م)** : تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، مجلة البحث العلمى فى التربية ، كلية البنات ، جامعة عين شمس ، العدد الثامن عشر .

2- **إبراهيم محمد السعدى (٢٠٠٤م)** : تربية الطفل في الإسلام، دار الفكر العربي، القاهرة .

3- **أحمد إبراهيم قنديل (2006م)** : التدريس بالتكنولوجيا الحديثة، القاهرة، عالم الكتب، ط.١ .

4- **أحمد شوقى محمد (2020م)** : إستخدام برنامج قائم على المدخل الدرامى وأثره فى التحصيل وتنمية بعض المهارات الحياتية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية ، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، العدد 20، مجلد 20 .

5- **أسامة محمد عبد السلام (2016م)** : فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية x- box لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، العدد 27 ، إبريل ، 71- 143 .

6- **أسماء محمد عبد الحليم (2016م)** : أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير التأملي و الاتجاه نحو مادة الدراسات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ الصف الأول الإعدادي ، بحث منشور ، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية ، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية ، العدد 79 ، إبريل .

7- **أشرف منير صبرى (2020م)** : فاعلية برنامج تعليمي محوسب باستخدام أسلوب التدريس المتباين على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة اليد ، بحث منشور ، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط ، العدد 48 ، الجزء الثانى ، مارس .

8- **السيدة حسن السعيد (2019م)** : تأثير التعليم المدمج على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، بحث ماجيستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

9- **أمين انور الخولي واخرون:** التربية الرياضية المدرسية "دليل معلم الفصل وطالب التربية العملية , الطرعة الثالثة ,دار الفكر العربي ,القاهرة .1990م.

10- **انشراح إبراهيم المشرفي (٢٠١٠م)** : التربية الحركية لطفل الروضة : دار إحياء التراث للنشر، مكة، السعودية.

11- **أية فتوح بدران (2019م)** : فاعلية مسرحة المناهج في تعليم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد ، بحث ماجيستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

12- **إيمان الرفاعى محمد (2018م)** : استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية ، رسالة ماجيستير ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .

13- **إيمان عبد الله حسين (2018م)** : استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الرياضية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة ينبع ، بحث منشور ، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنيا ، العدد 17 ، يوليو .

14- **إيهاب محمد فهيم (2006م)** : تصميم موقع تعليمي علي شبكة الانترنت وأثره علي تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدي طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

15- **بدور عادل البيلي (2020م)** : تأثير برنامج تعليمي باستخدام مسرح الفصل لتعليم بعض مهارت كرة اليد وتحسين الادراك الحس حركي لتلاميذ الحلقه الاولي من التعليم الأساسي ، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، العدد 24، مجلد 24 .

16- **خالد حمودة وجلال كمال سالم (2008م)** : الهجوم والدفاع في كرة اليد , دار الكتب , الاسكندرية.

17- **دعاء الدرديرى أبو الحسن (2020م)** : فعالية برنامج باستخدام بعض المواقف الخططية والمباريات التعليمية على تحسين مستوى الأداء الخططى فى كرة اليد لطالبات كلية التربية الرياضية بالاسكندرية ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الإسكندرية ، العدد 62، مجلد 1 ، يناير .

18- **رضوان مصطفى رضوان (2019م)** : أثر استخدام الألعاب التمهيدية علي تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية بنين ، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، مجلد 52 ، فبراير .

19- **سمر عبد العزيز على (2018م)** : فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات ، بحث منشور ، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية ، جامعة الملك عبد العزيز، العدد الرابع عشر ، يوليو، الجزء الثانى .

20- **سها السيد مصطفى (2019م)** : برنامج تعليمى بإستخدام تقنية ثلاثية الأبعاد على مستوى التحصيل المعرفى والأداء المهارى فى كرة اليد لتلميذات المرحلة الإعدادية ، بحث ماجيستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

21- **شهد كامل محمد (2018م)** : أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعيتهم نحوها ، رسالة ماجيستير ، كلية الدراسات العليا ، الجامعة الهاشمية .

22- **عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (2019م)** : أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي ، بحث منشور ، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية ، المؤسسة الدولية لآفاق المستقبل ، العدد 2 ، المجلد 2 ، إبريل .

23- **علاء ابو العينين (2010م)** : حياة أفضل بلا "بلايستيشن، رسالة الإسلام http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

24- **عمرو سيد فهمى (2020م)** : تأثير إستخدام مسرحة المناهج المدعمة بالنمذجة الحركية علي تنمية بعض المهارات الهجومية و التحصيل المعرفى للمبتدئين في كرة اليد ، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، العدد 21، مجلد 21 .

25- **عمرو سيد فهمى (2013م)** : تصميم موقع إلكترونى تعليمى وتأثيره على تعلم بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة اليد ، بحث ماجيستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

26- **محمد ابرهيم الدسوقى (2003م)** : الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة، المؤتمر العلمي السنوي التاسع بعنوان تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة 3-4 ديسمبر، القاهرة ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، 247 - 274.

27- **محمد الحيلة (2007م)** : تكنولوجيا التعليم من اجل تنمية التفكير، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان ، الأردن .

28- **محمد سعد زغلول، مكارم حلمى أبو هرجه، هاني سعيد عبد المنعم (2001م)** : تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة .

29- **محمد فوزي رياض (2016م)** : استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الالكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتى والتحصيل فى مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الاعدادية ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية ، كلية التربية ، جامعة بنها ، العدد 106 ، مجلد 27 ، إبريل .

30- **محمود أحمد الدسوقى (2020م)** : تأثير الألعاب التمهيدية الترويحية على بعض المهارات الأساسية الدفاعية في كرة اليد وجودة الحياة للمعاقين سمعيًا ، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، العدد 18، مجلد 18 .

31- **مروة السيد الطنطاوى (2019م)** : نموذج دورة أبعاد التعلم سباعية المراحل وأثرها على بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، رسالة ماجيستير، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها .

32- **مصطفى السايح محمد ، نادية زكى الحاملى ، هبه عبد العظيم محمد (2004م)** : فاعلية استخدام الوسائط التعليمية المختلفة في تحسين مستوى أداء بعض المهارات الحركية والتحصيل المعرفي في كرة اليد لتلاميذ الحلقة الثانية من مرحلة التعليم الاساسى، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم التربية الرياضية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، العدد الرابع ، يونيه .

33- **مها حسني الشحروري (2007م)** : أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، 2007 .

34- **ناهد محمد بسيونى ، نادية البوسعيدى (2015م)** : الألعاب الإلكترونية وواقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين ، بحث منشور ، المجلة العربية للأرشيف والتوثيق والمعلومات ، العدد 37 .

35- **نبيل جاد عزمي (2014م)** : بيئات التعلم التفاعلية، دار الفكر العربي، القاهرة .

36- **نجلاء جميل فتحى (2019م)** : تأثير استخدام الحقيبة التعليمية على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة اليد بدرس التربية الرياضية لتلميذات المرحلة الإعدادية ، رسالة ماجيستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

37- **نجوى عبد التواب البرى (2018م)** : أثر إستراتيجية الألعاب الإلكترونية في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات العمليات الحسابية لدي التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ، رسالة ماجيستير ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .

38- **نشأت محمد منصور، تامر محمود السعيد (2020م)** : تأثير استخدام أنماط البرمجة اللغوية العصبية على مستوى الأداء المهارى ومتعة التعلم فى كرة اليد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ، مجلد 88 ، يناير، الجزء الثانى .

39- **نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع (2019م)** : أثر إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن ، بحث منشور ، مجلة دراسات العلوم التربوية ، الجامعة الأردنية ، المجلد 46 ، 469 - 483 .

40- **نهى السيد نادر ، محمود محمد أحمد ، تامر محمود السعيد ، محمد مرسال حمد (2019م)** : تأثير تمرينات باستخدام الاستك المثبت بالعصا علي مستوي أداء التصويب الكرباجي في كرة اليد لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنصورة ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الرياضية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، العدد 34 ، مارس .

41- **نورا عبد المجيد نبوى (2019م)** : تأثير استخدام كتيب إلكتروني تفاعلي على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنوفية ، بحث منشور ، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط ، العدد 51 ، الجزء الثانى ، ديسمبر .

42- **هشام محمد حمزة ، دعاء خليل جميل (2015م)** : استخدام الألعاب المصممة الكترونيا و فاعليتها في تحصيل مادة الرياضيات لدى طلبة المرحلة المتوسطة و الاتجاه نحوها ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الأساسية ، كلية التربية الأساسية ، الجامعة المستنصرية ، العدد 90 .

43- **هيام عبد الرحيم العشماوى (2019م)** : برنامج تعليمي باستخدام الألعاب التمهيدية وتأثيره على مستوى تعلم بعض المهارات الأساسية الهجومية في كرة اليد لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ، بحث منشور ، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط ، العدد 49 ، الجزء الثانى ، يونيه .

المراجع الأجنبية : Foreign references

44- **Addis, B.(2006)** : Building with Reclaimed Components and Materials. A Design Handbook for Reuse and Recycling. London: Earthscan.

45- **Amal AlNatour, Dima Hijazi (2018)** : The Impact of Using Electronic Games on Teaching English Vocabulary for Kindergarten Students , US-China Foreign Language, April 2018, Vol. 16, No. 4, 193-205 .

46- **Beck, J. & Wade, M. (2004)** : Got game: How the gamer generation is reshaping business forever. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.

47- **Becker , K. (2007)** : Digital game based learning once removed , Teaching teachers , British Journal of Educational Technology , 38 (3), 488-478 .

48- **Becker, K. (2001)** : Teaching with games: the Minesweeper and Asteroids experience. Journal of Computing in Small Colleges, 17(2), 23–33.

49- **ELSPA. (2006)** : Unlimited learning: Computer and videogames in the learning landscape. Royaume-Uni: ELSPA.

50- **FAS (Federation of American Scientists). (2006)** : R&D challenges in games for learning. Retrieved in: July 3,2008 from: http://www.fas.org/gamesummit/Resources/R&D_Challenges.pdf

51- **Gee, J. P. (2003)** : What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.

52- **Hurwitz, S. (2003)** : To be successful-let them play. Child Education 79,101-102.

53- **Jessen C, & Nielsen . C, B. (2003)** : The changing face of children' play culture Lego Learning Institute .

54- **Ling, T. (2007) :** How much do we know about the importance of play in child development? Child Educ, 78: 230-233.

55- **Mahoney, J. Harris, A., & Eccles, J. (2006)** : Organized activity participation, positive youth development, and the overscheduling hypothesis. Soc Policy Rep.; 20:1 - 31.

56- **Marín-Díaz, V., Morales-Díaz, M., Reche-Urbano, E (2019)** : Educational Possibilities of Video Games in the Primary Education Stage According to Teachers in Training. A Case Study , Journal of New Approaches in Educational Research 8(1) 2019. 42-49 .

57- **Meryem Selvi, Ayşe Çoşan (2018)** : The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things , Universal Journal of Educational Research 6(9): 2019-2028, 2018 .

58- **Michael, D., & Chen, S. (2006)** : Serious games: Games that educate, train, and inform. Boston: Thompson Course Technology PTR.

59- **Pivec, M., & Kearney, P. (2007)** : Games for Learning and Learning .Games. 221 to 235.

60- **Prensky , M (2001)** : Digital natives , digital immigrants. part1, On the horizon 5(9) , 1-6 .

61- **Rosas, R ,et. (2003)** : Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. Computers and Education, 40(1), 71-94. https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4

62- **Salan, K, & Zimmerman, E, (2004)**:"Rules of play": Game design fundamentals . Cambridge, MIT press .2004.

63- **Squire, K.(2011)** : Video Games and Learning: Teaching and Participating Culture in the Digital Age. New York: Teachers College Press.

64- **Wideman, H. H., Owston, R. D., Brown, C., Kushniruk, A., Ho, F., & Pitts, K. C. (2007)** : Unpacking the potential of educational gaming: A new tool for gaming research. Simulation & Gaming, 38(3), 10-30.