تأثير استخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية على تطوير بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة السلة لتلاميذ المرحلة الاعدادية

أ.م.د/ محمود محمد محمد ابوالعطا
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية
ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية جامعة بنها
mahmoud.atah@fped.bu.edu.eg

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة السلة لتلاميذ المرحلة الاعدادية، ويتحقق ذلك من خلال إتباع الباحث المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي ذو القياس القبلي والبعدى لمجموعة تجريبية واحدة، وذلك لملاءمتهُ لطبيعة البحث، تم إختيار عينة البحث من تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرسة الإعدادية الرياضية بنها للعام الدراسي (2023م – 2024م) بالفصل الدراسى الصيفى بالمدرسة، وكانت أهم النتائج والإستنتاجات التي توصل إليها الباحث أن إستخدام ألعاب المحاكاة الالكترونية التعليمية من خلال جهاز الحاسب الألى في تعلم مهارت رياضة كرة السلة بالمدارس للتلاميذ بالمراحل التعليمية المختلفة .

الكلمات الإفتتاحية : التعلم الجماعي ، ألعاب المحاكاة الإلكترونية ، كرة السلة

The effect of using electronic simulation games on the development of some skill and cognitive variables in basketball for middle school students

Abstract

This study aims to identify the effect of using electronic simulation games on some skill and knowledge variables in basketball for preparatory school students, and this is achieved through the researcher's adoption of the experimental method with an experimental design with pre and post measurement for one experimental group, in order to fit the nature of the research, the research sample was selected from the students of the preparatory sports school in Benha for the academic year (23rd - 24th) in the summer semester at the school. The most important results and conclusions reached by the researcher were the use of educational electronic simulation games through the computer in learning basketball skills in schools for students of different educational stages.

Keywords: group learning, online simulation games, basketball

تأثير استخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية على تطوير بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة السلة لتلاميذ المرحلة الاعدادية

مقدمة 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 . (١٣ : ١)

فكان من تبعات الثورة التكنولوجية التي نعيشها إنتشار للحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation , Xbox, Game Boy Wii, والأجهزة اللوحية والكفية مثل IPad, IPod Galaxy Tab والهواتف الذكية مثل IPhone, Black Berry, Galaxyوأصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حد سواء. (4 : 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 .

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 . (٦: ١٣٨)

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)

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 **NBA 2K BASKETBALL GAME**وهى لعبة محاكاة فى رياضة كرة السلة 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 الحلقة ، 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 .

تعتبر كرة السلة من الرياضات الجماعية التي تتطلب مجموعة متنوعة من المهارات، بدءًا من المهارات الأساسية وحتى المهارات المعرفية. وفي ظل التطور التكنولوجي المتسارع، ظهرت

أدوات تدريبية جديدة تساهم في تطوير أداء اللاعبين، ومن أبرز هذه الأدوات الألعاب المحاكاة الإلكترونية.

من خلال خبرة الباحث العملية كاستاذ مساعد دكتور بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة بنها ,ورئيس لقطاع الناشئين بنادى بنها الرياضى ومدرب معلم في الفترة الصيفية بالمدرسة الإعدادية الثانوية الرياضية التابعة لإدارة بنها التعليمية أن هناك قصور في تعلم المهارات الرياضية عامة ومهارات كرة السلة خاصةً المقررة علي تلاميذ الصف الأول الاعدادى بالمدرسة ، وعدم رغبة التلاميذ في حضور التدريبات الصيفية للمدرسة وظهر ذلك جلياً خلال متابعة المدرسة بحكم عملى ومتابعة التلاميذ بحكم اننى مدرب ووالد لاحدى هؤلاء التلاميذ وعدم رغبتة في الذهاب الى المدرسة في التدريبات الصيفية ، ويعزى الباحث السبب فى طريقة أو أسلوب التدريس المستخدم في تعليم المهارات.

كما يرى الباحث أن ألعاب المحاكاة الالكترونية قد تسهم في تصحيح بعض الأخطاء التي تقع من معلمى التربية الرياضية عند أداء نماذج المهارات الرياضية ؛ وكذالك سوف تصبح عنصر جاذب للتلاميذ لحضور التدريبات الصيفية 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 السلة 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.

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

هدف البحث :

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة السلة لتلاميذ المرحلة الاعدادية ، 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 .

فروض البحث :

١- 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 .

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

تعريفات البحث :

الألعاب الالكترونية التعليمية :

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 . (٤ : ٨٣)

كما انها هى الأنشطة التعليمة المصممة بإستخدام البرامج والمواقع الإلكترونية لتحقيق أهداف تعليمية ، وإضفاء جو من المرح الهادف والتنافسية فى الموقف التعليمى . (11 : 7)

المحاكاة الكمبيوترية :

هي إفتعال 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 الأداء،

ولكن إذا أخطأ المتعلم لا يترتب على ذلك الخطأ ضرر ويستطيع تدارك الخطأ ويؤدي الصواب ومن ثم تتم عملية التعلم للمهارات والخبرات . (14 : 71)

ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية :

الألعاب المحاكاة التعليمية هي برامج كمبيوتر مصممة لتقليد بيئات واقعية أو مفاهيم معينة، وتتيح للمستخدمين التفاعل مع هذه البيئة بطريقة تفاعلية. على سبيل المثال، يمكن للمتعلم محاكاة إجراء عملية جراحية، أو تصميم مبنى، أو إدارة شركة أو تعلم مهاراه في كرة السلة . (19)

الدراسات المرتبطة:

١ – **دراسة نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع(2019م)(16)** بعنوان " أثر إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن " أستهدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسى . ، وأستخدم الباحث المنهج التجريبى ، تكونت عينة الدراسة من (80) طالباً من الصف الثالث الأساسي.، ومن أهم النتائج وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (التى درست بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية) وطلاب المجموعة الضابطة(الذين درسوا بالطريقة الإعتيادية) فى إختبار التحصيل لصالح المجموعة التجريبية .

– وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (التى درست بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية) وطلاب المجموعة الضابطة (الذين درسوا بالطريقة الإعتيادية) فى إختبار الحساب الذهنى لصالح المجموعة التجريبية. ، وأوصت الدراسة بعقد ورش عمل ودورات تدريبية لمعلمي الرياضيات ، لمساعدتهم على توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية فى تدريس الرياضيات حث معلمى الرياضيات على ضرورة توظيف الألعاب الالكترونية التعليمة فى تدريس مادة الرياضيات .

٢ – **دراسة عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (2019م)(10)** بعنوان " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي " استهدفت هذه الدراسة إلى قياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي في عمان ، وأستخدم الباحث المنهج التجريبى تكونت عينة الدراسة من (٤٠) طالبة من الصف الأول الأساسي ، وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات

دلالة إحصائية في المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية بين التلاميذ التجريبية والمجموعة الضابطة، لصالح برنامج الألعاب الإلكترونية .

٣- **دراسة إيمان عبد الله حسين(٢٠١٨م)(٦)** بعنوان " استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الرياضية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة ينبع " استهدفت هذه الدراسة التعرف على فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الرياضية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة ينبع ،استخدم الباحث المنهج الشبه التجريبى، تكونت عينة البحث من(٥٠) طالبة من مدرسة عدان ، ومن اهم نتائج هذه الدراسة تفوق الطالبات اللآتي درسن باستخدام الألعاب الإلكترونية على نظيراتهن اللآتي درسن بالطريقة التقليدية في اختبار التحصيل المرتبط بالجانب المعرفي للمهارات الرياضية .

٤- **دراسة Amal Alnatour , Dima Hijazi (٢٠١٨م)(١٧)** بعنوان " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على تدريس مفردات اللغة الإنجليزية لطلاب رياض الأطفال " الهدف من هذه الدراسة هو دراسة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على تعليم مفردات اللغة الإنجليزية طلاب رياض الأطفال لمعرفة ما إذا كانت هذه الألعاب المختارة يمكن أن تسهل مهارات اللغة الإنجليزية المتعلمين، استخدم الباحث المنهج التجريبى ، تكونت عينة الدراسة من ١٠٠ طالب رياض أطفال ، ومن اهم نتائج الدراسة أشارت نتائج الدراسة إلى وجود دلالة إحصائية الاختلافات في الاختبار البعدي بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لصالح المجموعة التجريبية.

٥- **دراسة Meryem Selvi , Ayşe Öztürk Çoşan (٢٠١٨م)(١٨)** بعنوان " أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم ممالك الكائنات الحية" تهدف هذه الدراسة إلى البحث في آثار استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس ممالك الكائنات الحية على التحصيل الأكاديمي للطلاب والاحتفاظ بالمعرفة ، استخدم الباحث المنهج التجريبى ، ومن اهم نتائج هذه الدراسة أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تعزز إنجاز الطلاب وهي أداة فعالة في توفير الاحتفاظ بالمعرفة الجديدة .

الإستفادة من الدراسات المرتبطة:

أستفاد الباحث الكثير من الدراسات المرتبطة ، والتي أجريت في مجال الألعاب الإلكترونية التعليمية ، وتتلخص أوجه الاستفادة من الدراسات المرتبطة 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 الأول الاعدادى بمدرسة الإعدادية الثانوية الرياضية للبنين التابعة لإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية للفصل الدراسى الصيفى للعام الدراسى ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م ، والبالغ عددهم (٩٠) تلميذ، و تم اختيار العينة الفعلية لإجراء تجربة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الأول الاعدادى بالمدرسة شعبة كرة السلة ، وقد بلغ عدد أفراد العينة الكلية (٤٠) تلميذاً ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث الأساسية (٣٠) تلميذاً يقوم الباحث بالتدريس لهم بإستخدام العاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية يوم الاثنين والخميس من كل أسبوع بالجدول الدراسى ، وتم إختيار (١٠) طلاب لإجراء الدراسة الأستطلاعية من خارج عينة البحث الأساسية ومن نفس مجتمع البحث ، كما تم الإستعانة ب (١٠) لاعبين من فريق نادى بنها مواليد (٢٠١٠/٢٠١١م) لإجراء صدق التمايز فى الإختبارات المستخدمة.

أسباب إختيار العينة الأساسية والعينة الاستطلاعية :

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

2- توافر الملعب والأدوات والإمكانات .

3- 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 السلة ، ويوضح جدول (١) تجانس عينة البحث.

(جدول ١)

تجانس عينة البحث فى المتغيرات الأنثروبومترية ن = 40

الاختبارات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء
العمر الزمنى	سنة	12.075	0.350	12.000	1.203
الطول	سم	158.475	1.867	159.000	-0.966
الوزن	كجم	48.250	2.519	50.000	-0.531

يتضح من الجدول (1) أنة تراوحت معاملات الالتواء ما بين (-0.966 ، 1.203) اى أن معامل الالتواء انحصـــر بين (±3) مما يدل على تجانس أفراد العينة فى المتغيرات الأنثروبومترية.

جدول (٢)

تجانس عينة البحث في الاختبارات المهارية قيد البحث

ن = 40

م	المحاور		وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء
1	التحكم في الكرة	قدم أمامية	عدد	15.554	1.047	15.000	0.633
2		الجذع	عدد	9.743	0.684	10.000	0.649
3		الرأس	عدد	13.600	0.545	14.000	0.080
4	المحاورة		زمن	20.466	1.693	20.815	-0.022
5	التمرير		عدد	9.497	0.672	9.000	0.477
6	الرمية الحرة		عدد	1.654	1.045	2.000	-0.197
7	سلامية يمين		عدد	2.434	0.962	2.000	0.374

يتضح من الجدول (2) أنة تراوحت معاملات الالتواء ما بين (-0.197، 0.649) اى أن معامل الالتواء انحصر بين (±3) مما يدل على تجانس أفراد العينة فى المتغيرات المهارية قيد البحث .

جدول (3)

تجانس عينة البحث في اختبار التحصيل المعرفى قيد البحث ن = 40

الاختبارات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء
المستوى المعرفى	درجة	8.500	1.840	9.000	-0.091

يتضح من الجدول (3) ان معامل الالتواء (**-0.091**) اى أن معامل الالتواء انحصر بين (+3) مما يدل على تجانس أفراد العينة فى المتغيرات المهارية قيد البحث.

وسائل وأدوات جمع البيانات :

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

الأجهزة المستخدمة في البحث :

١- كرات سلة .

٣- كرات طبية .

٤- ساعة ايقاف

٥- شريط لقياس المسافة

٦- رستاميتر لقياس الطول

٨- جهاز data show

٩- أقماع .

١٠- أجهزة حاسب ألى .

١١- حائط .

١٢- أذرع تحكم للألعاب .

الاختبارات

- **اختبار التحصيل المعرفي .**

قام الباحث باستخدام وتطبيق الاختبار المعرفى من إعداد" محمود محمد محمد أبوالعطا "(٢٠١٠م) (١١) ، **مرفق (2)** .

- **الاختبارات المهارية في كرة السلة قيد البحث مرفق (3)**

قام الباحث باستخدام وتطبيق الاختبارات المهارية لرياضة كرة السلة من إعداد" محمود محمد محمد أبوالعطا "(٢٠١٠م) (١١) ، **مرفق (3)**

الإستمارات :

- إستمارة تسجيل بيانات (الطول- الوزن- السن) . **مرفق (٤)**
- إستماره لتسجيل نتائج الإختبارات المهاريه الهجومية . **مرفق (٥)**
- إســـتطلاع رأى الخبراء حول تحديد زمن أجزاء الوحدة التعليمية بإســـتخدام الألعاب الإلكترونية **مرفق (٦)**

- **محتوى البرنامج التعليمي :**

يحتوي البرنامج التعليمي المقترح علي بعض النواحى المعرفية وبعض الأتجاهات نحو ممارسه كرة السلة وبعض المهارات الأساسيه قيد البحث وهي كالتالي :

أ- المهارات الاساسية قيد البحث :

١- مسك الكرة .

٢- التمرير فى كرة السلة .

٣- المحاورة فى كرة السلة .

٤- التصويب فى كرة السلة .

- **مدة البرنامج:**

فى ضوء الدراسات النظرية والمراجع العلمية تم تحددي زمن البرنامج علي النحو التالي:

1- مدة تنفيذ البرنامج (8) اسابيع .

2- عدد الوحدات التعليمية فى الأسبوع (2) وحدتين .

3- زمن الوحدة باستخدام الالعاب الالكترونية (90) دقيقة.

4- إجمالي عدد الوحدات باستخدام الألعاب الالكترونية (16) وحدة.

5- التوزيع الزمني لمكونات الوحدة باســتخدام الألعاب الالكترونية [الجزء التمهيدي (10) دقيقة – الاعداد البدنى (20) دقيقة – والجزء الأساسي (55) دقيقة – والجزء الختامي (5) دقيقة].

- **التقسيم الزمني للبرنامج:**

قام الباحث بتقسيم مهارات البرنامج الالعاب التمهيدية والصغيرة من الناحية الزمنية علي النحو التالي.

جدول (4)

التقسيم الزمني لمحتوي البرنامج التعليمى المقترح

مهارات البرنامج	عدد الوحدات
الإحساس بالكرة	(4) وحدات
التمرير والاستلام	(3) وحدات
المحاورة	(3) وحدات
التصويب	(4) وحدات
تنمية اللعب الجماعي أثناء المنافسة	(2) وحدات

أ – الجزء التمهيدي " الإحماء " : ويهدف إلى :

- إعداد الجسم وتهيئته بدنياً وفسيولوجياً لتقبل العمل في المرحلة التالية .

– زيادة الأنشطة الرياضية تدريجياً .

– الإعداد الجيد لتلافي الإصابات التي قد يتعرض لها الطالب أثناء الأداء الحركي .

وتتمثل أنشطة هذا الجزء من تمرينات المشي والجري والوثب وبعض أنشطة من الألعاب الصغيرة والتمهيدية ، ومدته من (١٠) دقيقة طوال فترة تنفيذ البرنامج .

ب – الجزء الرئيسي ، ويهدف إلى :

– تحسين النواحي المهارية .

وهذا الجزء يعتبر من أهم الأجزاء في الوحدة التعليمية حيث يحقق محتواه الهدف المطلوب ، وتتمثل أنشطته في مجموعة من الألعاب الالكترونية المرتبطة بمهارات كرة السلة ، ومدة هذا الجزء (٥٥) دقيقة طوال فترة تنفيذ البرنامج .

د – الجزء الختامي (التهدئة) :

قد راعا الباحث أن يعقب فترة التدريب الأساسية فترة تهدئة متدرجة وذلك باستخدام المشي والمرجحات والجري الخفيف ، ويهدف هذا الجزء إلى الوصول بالجسم إلى حالته الطبيعية على أن تنتهي الوحدة بصيحة رياضية ، وتتراوح مدة هذا الجزء من (٥) دقيقة طوال فترة تنفيذ البرنامج .

الدراسات الإستطلاعية :

أولاً : الدراسة الإستطلاعية الأولى :

قام الباحث بإجراء الدراسة الإستطلاعية الأولى وذلك يوم (السبت) الموافق ٢٠٢٤/٦/١م وحتى الثلاثاء الموافق ٢٠٢٤/٦/٤م على عينة مماثلة لعينة البحث ومن خارج العينة الأصلية قوامها (١٠) عشرة من تلاميذ الصف الأول الاعدادى بالمدرسة وقد أسفرت هذه الدراسة عن :

١– التأكد من ملائمة الاختبارات البدنية والمهارية وإختبار التحصيل المعرفى لأفراد عينة البحث.

٢– تجربة الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث للتأكد من صلاحيتها .

٣– 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 ٢٠١٠/٢٠١١) لكرة السلة وعددهم (١٠) لاعبين والثانية غير مميزة وهى عينة الدراسة الإستطلاعية وعددهم (١٠) عشرة من تلاميذ الصف

الأول الاعدادى بالمدرسة ، وبعد الإنتهاء من تطبيق الإختبارات البدنية والمهارية تمت المقارنة بين المجموعتين كما يوضحه **الجدول (٥)** .

جدول (5)

صدق التمايز للاختبارات المهارية قيد البحث

ن1= ن2= 10

م	الاختبار المهارية		وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غ المميزة		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
				س	ع	س	ع		
1	التحكم في الكرة	قدم أمامية	عدد	35.800	0.789	15.200	0.919	20.600	53.790
2		الجذع	عدد	29.700	0.675	9.700	0.675	20.000	66.259
3		الرأس	عدد	29.500	0.707	13.600	0.516	15.900	57.424
4	المحاورة		زمن	10.059	0.507	14.001	1.491	-3.942	-21.973
5	التمرير		عدد	19.722	0.452	9.600	0.699	10.122	38.455
6	الرمية الحرة		عدد	13.411	0.693	1.600	1.174	11.811	27.400
7	سلامية يمين		عدد	8.200	0.632	1.900	0.568	6.300	23.443

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية 18=2,40

يوضح جدول (5) وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعة غير المميزة والمميزة في الاختبارات المهارية حيث انحصرت قيمة ت المحسوبة بين **-21.973**: 66.259 وكانت قيمة ت المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين المجموعتين لصالح المجموعة المميزة مما يشير إلى صدق الاختبارات المهارية قيد البحث.

جدول (6)

معاملات صدق التمايز في المستوى المعرفى لرياضة كرة السلة قيد البحث

(ن1 =ن2 = 10)

م	الاختبارات البدنية	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غ المميزة		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
			س	ع	س	ع		
1	المستوى المعرفى	درجة	24.500	2.121	6.500	1.179	18.000	٢٣.٤٥٦

قيمة ت الجدولية عند درجة حرية 18 مستوى 0.05 = 2.10

يوضح جدول رقم (6) وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعة غير المميزة والمميزة في المستوى المعرفى والاتجاهات نحو ممارسة رياضة كرة السلة حيث كانت قيمة ت المحسوبة 23.456 وكانت قيمة ت المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على وجود

فروق ذات دلالة معنوية بين المجموعتين لصالح المجموعة المميزة مما يشير إلى صدق الاختبارات قيد البحث.

ثانياً : الثبات :

ثبات الإختبارات المهارية والتحصيل المعرفى :

قام الباحث بتطبيق الإختبارات البدنية والمهارية على عينة البحث الاستطلاعية وعددهم (١٠) طلاب وتم إعادة تطبيقها وبفاصل زمني قدره أسبوع بين التطبيقين وتم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني كما يوضحه جدول (٧) .

جدول (٧)

معامل الثبات عن طريق معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني للاختبارات المهارية قيد البحث

ن= 10

م	الاختبارات		وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة ر
				س	ع	س	ع	
1	التحكم في الكرة	قدم أمامية	عدد	15.900	0.994	15.200	0.919	٠.٥١٠
2		الجذع	عدد	9.700	0.675	9.700	0.675	-0.463
3		الرأس	عدد	13.600	0.516	13.600	0.516	-0.250
4	المحاورة		زمن	20.000	1.764	21.000	1.491	0.169
5	التمرير		عدد	9.800	0.632	9.600	0.699	0.050
6	الرمية الحرة		عدد	1.800	1.033	1.600	1.174	0.660
7	سلامية يمين		عدد	2.300	0.675	1.900	0.568	0.377

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية 9 = 2,61

يوضح جدول (7) وجد ارتباط قوي بين التطبيقين الأول والثاني حيث انحصرت قيمة معامل الارتباط بين −0.463: 0.660 في الاختبارات المهارية حيث جاءت قيمتها المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على ثبات الاختبارات المهارية قيد البحث.

جدول (٨)

معامل الثبات عن طريق معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني في المستوى المعرفى والاتجاهات نحو ممارسة رياضة كرة السلة قيد البحث

ن1= 10

م	الاختبارات البدنية	وحدة القياس	التطبيق الاول		التطبيق الثانى		قيمة ر
			س	ع	س	ع	
1	المستوى المعرفى	درجة	10.500	1.354	6.500	1.179	٠.٥٢٢

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية = 9 = 2,61

يوضح جدول (8) وجد ارتباط قوي بين التطبيقين الأول والثاني حيث كانت قيمة معامل الارتباط 0.522 في في المستوى المعرفى لرياضة كرة السلة حيث جاءت قيمتها المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على ثبات الاختبارات قيد البحث.

خطوات تنفيذ التجربة :

أ . القياسات القبلية :

تم إجراء القياسات القبلية للمتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفى لعينة البحث الأساسية يوم (الأحد) الموافق ٢٠٢٤/٦/٩م حتى (الأثنين) الموافق ٢٠٢٤/٦/١٠م .

ب . تطبيق التجربة الأساسية :

تم تنفيذ التجربة الأساسية للمجموعة التجريبية خلال الفترة من (الاثنين) الموافق ١٧/ ٦ /٢٠٢٤م إلى الأحد الموافق ٥/ ٨ /٢٠٢٤م .

إجراءات تطبيق التجربة الأساسية :

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

(*) كان تطبيق التجربة على جزأين :

أ – خارج الملعب :

الخطوة الأولى : قبل بداية الحصة بحوالى (١٥ق) 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 وجاهز لإستقبال 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 **NBA 2K BASKETBALL GAME** .

– 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 **NBA 2K BASKETBALL GAME** والتى تسمح بعرض المهارات من مختلف الزوايا (زاوية أمامية – زاوية خلفية – زاوية جانبية – زاوية علوية) وكذلك العرض بمختلف السرعات (سرعة عادية normal – سرعة متوسطة – بطىء – بطىء جداً) والتى تتيح للمتعلم رؤية المهارة بالعرض البطىء 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 (١٠ ق) , وبعد ذلك يقوم المعلم بالدخول إلى (النشاط التطبيقى للجزء التعليمى) والذى يستغرق (٥٥ ق) بتقسيم التلاميذ الي مجموعات عمل ويحاول كل تلميذ تنفيذ المهارة مثلما شاهدها فى لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية " **NBA 2K BASKETBALL GAME** " 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 (٥ ق) .

ج . القياسات البعدية :

تم إجراء القياســـات البعدية للمتغيرات المهارية والمعرفية يوم (الأربعاء) الموافق ١٤/ ٨ /٢٠٢٤م وحتى (الخميس) الموافق ١٥ / ٨/٢٠٢٤م .

المعالجات الإحصائية :

في ضـوء أهداف وفروض البحث أجرى أسـلوب التحليل الإحصـائي لبيانات البحث بإسـتخدام برنامج التحليلات الإحصائية SPSS حيث تضمنت :

١- الوسط الحسابي .

٢- الوسيط .

٣- الإنحراف المعياري .

٤- معامل الإلتواء .

٥- معامل الإرتباط بطريقة بيرسون .

٦- إختبار t- test

٦- النسب المئوية .

٨- الفرق بين المتوسطات .

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها

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

جدول (9)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في الإختبارات المهارية والتحصيل المعرفى ن = 30

م	الاختبارات		وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
				س	ع	س	ع		
1	التحكم في الكرة	قدم أمامية	عدد	15.400	0.968	25.700	1.236	-10.300	-35.929
2		الجذع	عدد	9.667	0.606	16.133	0.860	-6.467	-33.648
3		الرأس	عدد	13.567	0.504	20.133	0.900	-6.567	-34.881
4	المحاورة		زمن	9.333	0.606	9.367	0.765	-0.033	-0.187
5	التمرير		عدد	20.567	1.695	24.333	0.884	-3.767	-10.789
6	الرمية الحرة		عدد	1.600	1.070	7.533	1.042	-5.933	-21.763
7	سلامية يمين		عدد	2.567	0.971	8.200	0.610	-5.633	-26.896
8	التحصيل المعرفى		درجة	7.967	1.377	24.167	1.147	-16.200	-49.513

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢٩) = ١,٧٠

يتضح من **جدول (٩)** أن قيمة (ت) المحسوبة كانت اكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في جميع الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى .

جدول (10)

نسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في الإختبارات المهارية والتحصيل المعرفى ن = 30

م	الاختبارات		وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	نسبة التحسن
				س	ع	س	ع		
1	التحكم في الكرة	قدم أمامية	عدد	15.400	0.968	25.700	1.236	-10.300	40.078
2		الجذع	عدد	9.667	0.606	16.133	0.860	-6.467	40.079
3		الرأس	عدد	13.567	0.504	20.133	0.900	-6.567	32.613
4	المحاورة		زمن	9.333	0.606	9.367	0.765	-0.033	0.363
5	التمرير		عدد	20.567	1.695	24.333	0.884	-3.767	15.477
6	الرمية الحرة		عدد	1.600	1.070	7.533	1.042	-5.933	78.760
7	سلامية يمين		عدد	2.567	0.971	8.200	0.610	-5.633	68.695
8	التحصيل المعرفى		الدرجة	7.967	1.377	24.167	1.147	-16.200	67.034

يتضح من **جدول (10)** وجود نسبة تحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى جميع الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى .

مناقشة النتائج :

مناقشة نتائج الفرض الأول :

يتضح من **جدول (9)** 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 السلة لصالح القياس البعدى .

ويفسر الباحث هذا التقدم الحادث إلي أن التعلم من خلال ممارسة ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية قبل التنفيذ العملى للمهارة داخل الملعب 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 السلة ، 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 السلة 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 السلة 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 الأول الاعدادى 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 السلة 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 السلة .

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 وكسر الجمود وتلبية احتياجاتهم التربوية والتعليمية على المستوى المطلوب.

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (2019م) (١٦) , عبد الحافظ جابر، عبير عطارى (2019م) (10) ، شهد كامل ، جبرين عطية (2018م) (9) ، نجوى البرى (٢٠١٨م) (١٥) ، إيمان حسين (٢٠١٨م) (٦) ، إيمان الرفاعى (٢٠١٨م) (٥) ، سمر عبد العزيز (٢٠١٨م) (٨) ، إبراهيم خضارى (٢٠١٧م) (١) ، Amal Alnatour (٢٠١٩م) (١٧) ، Meryem Selvi (٢٠١٨م) (١٨)** 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 (١٠)** أنه توجد نسبة تحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة السلة 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 بنسبة تحسن حيث وصلت نسبة تحسن القياس البعدى عن القياس القبلى (67.034 %) ، أما بالنسبة للجانب المهارى فجاء التصويب من الرمية الحره عالياً كأكبر نسبة تحسن للمهارات الهجومية حيث وصلت نسبة تحسن القياس البعدى عن القياس القبلى (78.760%) ، كما وصلت نسبة تحسن مهارة التمرير فى القياس البعدى عن القياس القبلى (15.477 %) ، كما وصلت نسبة تحسن مهارة التصويب السلمى فى القياس البعدى عن القياس القبلى (68.695%) ، كما وصلت نسبة تحسن مهارة المحاورة فى القياس البعدى عن القياس القبلى (0.363%) ، كما وصلت نسبة تحسن مهارة التحكم في الكرة فى القياس البعدى عن القياس القبلى (40 % ، 40 % ، 30 %) 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 (**NBA 2K BASKETBALL GAME**) 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 (قيد البحث) .

ويتفق ذلك مع ما أشار إليه **إيهاب فهيم (2006م) (7)** 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 التحصـــيل ، ويحدث ذلك من خلال الحوار الذى يدور بين التلاميذ أثناء عملية ممارســة اللعبة والتنافس الهادف مما يزيد من انتباه الطلاب أثناء الموقف التعليمي ويهدف لرفع المستوى التحصيلى لمهارات وقواعد كرة السلة .

وتتفق النتائج التى توصـل إليها الباحث مع نتائج دراسـة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشـرع (2019م)** (١٦) , **عبد الحافظ جابر ، نجوى البرى** (٢٠١٨م) (١٠) ، **إيمان حسين** (٢٠١٨م) (٦) ، **إيمان الرفاعى** (٢٠١٨م) (٥) ، **ســـمر عبد العزيز** (٢٠١٨م) (٨) ، **إبراهيم خضـــارى** (٢٠١٧م) (١) **Amal Alnatour**، (٢٠١٩م) (١٧) ، **Meryem Selvi** (٢٠١٨م) (١٨) حيث أشـارت جميع تلك الدراسـات إلى وجود نسـبة تحسـن للقياس البعدى عن القياس القبلى فى إكتساب المهارات نتيجة البرنامج القائم على استخدام الألعاب الإلكترونية فى العملية التدريسية .

كما إتفقت النتائج التى توصـــل إليها الباحث مع نتائج دراســـة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشـــرع (2019م)** (١٦) ، **شـــهد كامل ، جبرين عطية (2018م) (9)** ، **إيمان الرفاعى** (٢٠١٨م) (٥) ، **Amal Alnatour** (٢٠١٩م) (١٧) ، **Meryem Selvi** (٢٠١٨م) (١٨) حيث أشـارت جميع تلك الدراسـات إلى وجود نسـبة تحسـن القياس البعدى عن القياس القبلى فى مســـتوى التحصـــيل المعرفى نتيجة اســـتخدام 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 السلة لصالح القياس البعدى** " .

الإستخلاصات والتوصيات :

أولاً : الأستخلاصات :

في ضوء نتائج البحث استنتج الباحث :

1- إســـتخدام التدريس من خلال ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية أثر بشـــكل 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.

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 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 السلة قيد البحث علي عينات آخري ومراحل سنية .

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

٧- 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 :

أولا المراجع العربية :

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 (2004م)** : تربية الطفل في الإسلام، دار الفكر العربي، القاهرة .

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

4- **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 .

5- **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 .

6- **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 .

7- **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 .

8- **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 .

9- **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 .

10- **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.

11- **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 .

12- محمود محمد محمد أبوالعطا (2010) : تأثير برنامج تعليمى باستخدام موقع تفاعلى مقترح على الجانب المعرفى والمهارى لكرة السلة , كلية التربية الرياضية , جامعة بنها .

13- **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 .

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

15- **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 .

16- **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 .

ثانيا المراجع الأجنبية :

17- **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 .

18- **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 .

ثالثا شبكة المعلومات الدولية (النترنت) :-

19- https://gemini.google.com/app/4ab8eb4bc7f7aadd