Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

فعالية برنامج تعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية علي بعض مهارات التمرينات الإيقاعية للحلقة الثانية من التعليم الأساسي

الدكتورة/ إيمان جمال حافظ السيد

ملخص البحث باللغة العربية:

يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية علي تعلم بعض مهارات التمرينات الايقاعية. واستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم المجموعة الواحدة باستخدام القياس القبلي والبعدي وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من تلميذات الصف الأول الاعدادي – مدرسة السنطة الاعدادية بنات وبلغت عينة البحث (50) تلميذة من مجتمع البحث تم تقسيمهم إلي (30) تلميذة للمجموعة التجريبية ، (20) تلميذة عينة استطلاعية وأظهرت النتائج أن الألعاب التعليمية الالكترونية ساهمت بطريقة إيجابية وفعالة في تحسين شكل الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفي لمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) كما كان له تأثير إيجابى فى الآراء والانطباعات الوجدانية للتلميذات تجاه البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية .

Summary of the research in English:

The research aims to design an educational program using electronic educational games to learn some rhythmic exercise skills. The researcher used the experimental approach with a single-group design using pre- and post-measurement. The research sample was chosen randomly from the female students of the first year of middle school - Al-Santa Preparatory School for Girls. The research sample amounted to (50) female students from the research community, who were divided into (30) female students for the experimental group, (20) An exploratory sample of a female student. The results showed that electronic educational games contributed in a positive and effective way to improving the form of skill performance and the level of cognitive achievement of rhythmic exercise skills (under research). It also had a positive impact on the opinions and emotional impressions of female students towards the educational program using electronic educational games.

مقدمة ومشكلة البحث:

شهد القرن العشرين ثورة علمية ومعرفية هائلة لم يسبق له نظير شملت مختلف ميادين العلوم الانسانية والطبيعية والتطبيقية وشهد مولد ميادين علمية جديدة لم تكن معروفة من قبل ولم تكن التربية بمنأى عن هذا التطور بل كانت من أكثر الميادين تأثيرا وتأثرا به ، اذ ظهرت العديد من النظريات والاتجاهات التربوية المختلفة التي سعت الى استيعاب الحجم الهائل من العلوم . والحفاظ على هذا التراث الانساني من خلال نقله من جيل إلي آخر للتطوير من ناحيه ووضعه موضع التطبيق من ناحيه أخري حتي يمكن الاستفاده من كل ما انتجه العلم من نظريات وتطبيقات.

(١٤: ١٣)

وفي ظل التطورات الهائلة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، أصبح معيار تقدم الأمم يقاس بمدى استخدامها لمختلف الوسائط التكنولوجية ومدى توظيفها في المجالات المختلفة، ولا شك أن مجال التعليم هو من أبرز تلك المجالات، ومن مستحدثات التكنولوجية التي ظهرت في الآونة الأخيرة التعليم عن بعد والذي أصبح توظيفه في العملية التعليمية ضرورة ملحة، لذلك دعت الحاجة إلى ابتكار استراتيجيات تعليم جديدة وحديثة قادرة على مواكبة العصر ومنها توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم، حيث برز ظهورها في بداية الثمانينيات مع التقدم التكنولوجي والتطور التقني الكبير في ضوء الانفجار المعرفي. (٢٤)

وتعتبر الألعاب التعليمية الالكترونية بيئة تعليمية متكاملة تركز على المتعلم فاذا نظمت هذه البيئة بطريقه جيدة فانها تتيح للمتعلم فرصة جيده للتواصل الاجتماعي وفرصة لحل المشكلات بدون تدخل المعلم كما انها تعمل على توفير سياق اجتماعي وثقافي للتعلم وتعد هذه المزايا للالعاب التعليميه الالكترونيه عوامل مساعده للمعلم لتحفيز الرغبه في التعلم لدى المتعلم كما انها توفر بيئه حيويه ونشطه ومثيرة للمتعلم فحقيقه أن شعور المتعلمين بالراحه والحماس هو عندما يقومون بأعمال يستمتعون بها . (٢٣)

ويشير **براكش وريو Prakash, E. C., & Rao, M. (2015)** أن الألعاب التعليمية أصبحت عملية نقل عناصر وآليات الألعاب إلى ميادين أخري غير ترفيهيه بهدف تحسين مستوى الأداء او حل مشكلات محدده حيث يعتمد على فهم آليات الألعاب وخصائصها وتطبيقها في أنشطة خارجه عن نطاق الألعاب نجعلها أكثر تشويقا وتحفيزا مثل الألعاب وان الألعاب التعليمية الالكترونية استراتيجيه تهدف إلى تطبيق آليات اللعبة في سياقات غير اللعبة بتغيير سلوك الافراد يمكن تنفيذ ذلك بالتعليم من خلال دمج آليات اللعبة في أنشطة وأدوات التعلم مثل الاختبارات والمسابقات والأنشطة والتدريبات. (٢١)

وبدمج فكرة الألعاب التعليمية مع برامج الحاسوب كانت ثمرةُ الألعاب الحاسوبية التعليمية، والتي توفر الإنتاجية والمتعة للتلاميذ من مختلف الأعمار، وغالباً ما تكون هذه الألعاب على شكل مباريات تعليمية تجعل التلميذ يمضي وقته في اللعب، إلا أنه في الواقع يتعلُّم مهارات جديدة ، الأمر الذي يربط بين التعلُّم واللعب، فيصاحب عملية التعلُّم استمتاع باكتساب الخبرة. (١٠ : ١٧٧)

وقد جمع علماء النفس على أن اللعب أسلوب مهم لفهم العالم ومواجهته، يتحقق ذلك بدرجة كبيرة مع الأطفال الذين يجدون في اللعب سبيلاً لإطلاق العنان لخيالهم الخصب، وكثيراً ما يجد المستخدم مزيداً من المتعة فيما يمارسه من ألعاب يتعلم منها الكثير مما ينعكس على أفكاره ويؤثر في اتجاهاته، ويزيد من قدرته على الانتباه مشجعاً إياه على الخيال. (١٤ : ٢١٣)

وتعد الألعاب التعليمية الالكترونية التعليمية 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 لاستجابته. (١٣ : ٢٨٩)

وفي هذا الصدد يشير دراسة كلا من **عبيد الحربي (٢٠١٠) تغريد الرحيلي (٢٠١٨) وتومي جونيور وآخرون.Tomé Junior et al (٢٠١٧)** أن الألعاب التعليمية الالكترونية أحد انماط التعليم بمساعده الحاسوب وتهدف الى إيجاد مناخ تعليمي يمتزج فيه التحصيل الدراسي مع التسلية لغرض توليد الاثارة والتشويق التي قد تحسن التحصيل الدراسي واتجاه التلاميذ نحو التعلم وتقدم موقفا يتنافس فيه الطالب مع ذاته او مع الاخرين وتحدد فيه نقاط القوه التي ياخذها كلا منهم وبالتالي الفائز وبواسطه تلك الألعاب التعليمية الالكترونية يمكن تحقيق أهداف تعليمية متنوعة وتعتبر استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من الطرق التي تساعد على زياده تحصيل الدراسي لدى التلاميذ بمختلف مراحلهم وذلك طبعا لاسلوب العرض التي قدمت به للتلاميذ او الهدف المنشود منها، وأن مصطلح الألعاب التعليمية الالكترونية أو التلعيب (gamification)، يدخل كبديل بسيط منخفض التكلفة لتحفيز الطلاب الذين لا يحفزهم النظام التعليمي التقليدي حيث يعد من الاستراتيجيات الحديثة التي ظهرت واهتمت بتعزيز التفاعل والتنافسية أثناء عملية التعلم.

(٨) (٤) (٢٢)

ويضيف كلا من **هانج وشومان Huang, H & Soman, D.(2013)** أن التلعيب يعمل على توفير الحريه للمتعلم من خلال اتاحه فرصه المحاوله مره أخري عند الفشل دون انعكاسات سلبيه كذلك اكتشاف دوافع الذات للطلاب كذلك تمكينهم من تحقيق زاويتهم الكاملة من

خلال التحفيز المستمر للوصول الى نواتج التعلم كذلك تساعد المتعلمين على قضاء ساعات اطول دون ملل. (١٧)

وتعد الحلقة الثانية من التعلم الأساسي مرحلة هامة حيث تحتل فيها دروس التمرينات الإيقاعية جانبا هاما من المنهج المقرر للتلميذات وتشتمل علي مهارات أساسية متعددة من وثبات وتوازنات ودورانات وتموجات وحركات انتقالية تتطلب تعليم وتدريب وممارسة للوصول الي الإتقان الجيد لهذه المهارات لذا وجب علي المعلمة وزيادة دافعيتهم التلميذات نحو التعلم واستثارة التلميذات للممارسة وبذل الجهد وتمثيل المعلومات في صورة شيقة محببة إلي النفس لذا فقد اختارت الباحثة الألعاب التعليمية الالكترونية كطريقة جذابة وهامة لتحاكي بها الطالبة ما شاهدته وتفاعلت معه من مهارات قيد البحث لما تتسم به حيث توفر الألعاب التعليمية الالكترونية للمتعلمين بيئه آمنه باستخدام استراتيجيه المحاوله والخطا التي تحظى بشعبيه في البيئات القائمه على الألعاب التعليمية دون شعور المتعلم بالحرج مما يسهم في اكتساب المعارف والمهارات وتجويد عملية التعلم وتزيد من رضا التلميذات وإيجابيهم نحو اكتساب المهارات المختلفة

وترى الباحثة انة فى ظل ايقاعات العصر السريعة والاتجاهات الحديثة للتدريس يجب علينا ان نساير ركب التطور وأن يلبى التعليم متطلباتة ومتطلبات الاجيال القادمة واستدعى هذا الامر ضرورة تحسين وتطوير اداء المعلم والمتعلم فى العملية التعليمة بما يلبى ذلك فلم يعد المعلم المصدر الوحيد لتعلم المهارات الحركية وإنما ظهر مصادر ووسائل أخري تقدم المعارف والمهارات للمتعلمين وتعد التمرينات الإيقاعية رياضة شيقة جذابة لها مهاراتها المتعددة من وثبات وفجوات وتوازنات ودورانات وتموجات وأدواتها المختلفة فهى احوج مايكون لاستغلال كافة وسائل تكنولوجيا التعليم من اساليب وتقنيات لكى تسهل على المعلم والمتعلم الوصول للاهداف المطلوبة فى تعلم المهارات الحركية وقد تراءى للباحثة استخدام برمجيات الألعاب التعليمية الالكترونية كاحد الاساليب العلمية الحديثة حيث تعتبر من انواع البرامج التعليمية التي يتم فيها دمج عمليه التعلم باللعبة بحيث يتفاعل معها المتعلم لتطوير مهاراته في جو من المتعة والاثاره بعيدا عن الملل كما أنها بيئة تتيح فرصة التعلم من خلال اللعب، حيث تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة التي يشترك فيها لاعب أو أكثر، وذلك من خلال توفير بيئة مصطنعة محكومة بضوابط وقواعد وقيود، تمتزج فيها المنافسة والتشويق والدافعية مع التعلم

وهناك العديد من الدراسات التى اشارت نتائجها الى مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فى تعلم المهارات قيد أبحاثهم كدراسة **بالجن Biligin, E. (2020)** ، **لوبيز Lopes, R. (2014)** . وهذا ما دعي الباحثة إلي التفكير في موضوع هذا البحث وعنوانة " برنامج تعليمي بإستخدام الألعاب الإلكترونية لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية للحلقة الثانية من التعليم الأساسي.(١٥)(٢٤)

هدف البحث:

تصميم برنامج تعليمي للألعاب التعليمية الالكترونية ومعرفة تأثيره علي:

١- مستوي أداء بعض مهارات التمرينات الإيقاعية والمتمثلة في (المرجحة البندولية للطوق- المرجحة الأفقية للطوق- رمي واستلام الطوق- دحرجة الطوق- رمي الطوق)، ومستوي التحصيل المعرفي للمهارات المختارة قيد البحث.

٢- الاراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى المقترح.

فروض البحث:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية فى شكل الأداء المهاري ومستوى التحصيل المعرفي لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) لصالح القياس البعدى .

٢- الآراء والانطباعات الوجدانيه للتلميذات نحو البرنامج التعليمي بإستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث).

مصطلحات البحث:

١- **التمرينات الإيقاعية rhythmic gymnastic:** هي الحركات البدنية التي تؤدي بغرض تربوي متبعه الأسس والقواعد العلمية والفنية بهدف تنمية الأداء الفسيولوجي لأجهزة الفرد الحيوية والارتقاء بمستوي الأداء الرياضي.(٥ : ٢٢٩)

٢- **الألعاب التعليمية الإلكترونيةElectronic educational games** : هي برمجية معده بواسطة متخصص لنشاط رياضي أو تعليمي محدد تهدف الي اكساب التلاميذ مجموعة من الخبرات والمهارات والمعارف المتعلقة بالنشاط الممارس من خلال قيامه بتصميم ألعاب تعليمية الكترونية تخدم المحتوي العلمي بغرض تحقيق الفوز.(تعريف إجرائي)

الدراسات المرجعية:

١- دراسة **أسامة محمد عبد السلام ، هيثم عبد المجيد محمد (٢٠١٥)(١)**: فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية" وهدفت الدراسة الي التعرف علي تأثير استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية استخدم الباحثان المنهج شبه التجريبي. واشتمل مجتمع البحث على تلاميذ الصف الخامس بمدرسة المصيف الابتدائية بمدينة حائل والبالغ عددهم (٦٦) تلميذ، وتم اختيار عينة عشوائية بلغ قوامها (٣٠) تلميذ ، وتم تقسيمهم

إلي مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية بلغ قوامها(١٥) تلميذاً والأخري ضابطة بلغ قوامها(١٥) تلميذ وكان أهم نتائجها أن ألعاب المحاكاة التفاعلية لها تأثير إيجابي دال على المتغيرات المهارية قيد البحث لرياضة كرة القدم أكثر من الأسلوب التقليدي.

٢- دراسة **سوزان بدران محمد سليمان (٢٠٢١)(٧)**:تأثير برنامج تعليمي مقترح الألعاب التعليمية الالكترونية على تعلم بعض المهارات الحركية الاساسية وتقليل قلق الانفصال لتلميذات الصف الاول للمرحلة الابتدائية و هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمي مقترح للألعاب التعليمية الالكترونية على تعلم بعض المهارات الحركية الأساسية وتقليل قلق الانفصال لتلميذات الصف الاول للمرحلة الابتدائية ، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ، وقد تم اختيار عينة البحث الاساسية بالطريقة العشوائية و بلغ قوامها (٥٠) تلميذة وتم تقسيمهم إلي مجموعتين متساويتين بلغ قوام كل مجموعة (٥٠) تلميذة ، و أشارت أهم النتائج علي تفوق المجموعة التجريبية التي تطبق عليها برنامج الألعاب التعليمية الالكترونية على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في تعلم المهارات الحركية الأساسية قيد البحث وتقليل قلق الانفصال لدي التلميذات

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي وذلك باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة، بواسطة القياسين (القبلي – البعدي).

مجتمع البحث:

يمثل مجتمع البحث تلميذات الصف الأول الاعدادي بمدرسة السنطة الاعدادية بنات للعام الجامعي ٢٠٢١/٢٠٢٢ والبالغ عددهم ١٤٤ تلميذة

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من تلميذات الصف الأول الاعدادي، حيث بلغ عدد العينة (٣٠) تلميذة وتم اختيار عينة الدراسة الاستطلاعية من نفس المجتمع الأصلي للبحث ومن خارج عينة البحث الأساسية وبلغ عددهن (٢٠) تلميذة وذلك لإجراء الدراسة الاستطلاعية وحساب المعاملات العلمية (الصدق– الثبات) للإختبارات المستخدمة في الدراسة وجدول (١) يوضح توصيف مجتمع وعينة البحث

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

جدول (١)

توصيف مجتمع وعينة البحث

المجتمع الأصلي		عينة البحث		العينة الأساسية		العينة الاستطلاعية		باقي مجتمع البحث	
العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%
١٤٤	١٠٠٪	50	٣٥٪	30	٢١٪	20	١٤٪	٩٤	٦٥٪

وسائل جمع البيانات :

استندت الباحثة في جمع البيانات الخاصة بالبحث الحالى إلى الأدوات والوسائل التالية:

- معدلات النمو (العمر الزمني، الطول، الوزن) .
- اختبار القدرات العقلية – ملحق (ب) .
- اختبارات القدرات البدنية لقياس بعض عناصر اللياقة البدنية – ملحق (ج).
- استمارة تقييم شكل الأداء الفنى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث– ملحق(هـ).
- الاختبار المعرفي لقياس مستوي التحصيل المعرفي – ملحق (و) .
- استمارة الآراء والإنطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمي المقترح – ملحق(ح).

(١) معدلات النمو :

- العمر الزمني: تم حساب العمر الزمني لأقرب سنة .
- الطول: إستخدام شريط قياس الطول (بالسنتيمتر).
- الوزن: إستخدام الميزان الطبي لقياس الوزن (بالكيلو جرام).

(٢) القدرات العقلية : تم إختيار إختبار الذكاء للصغار والكبار إعداد سامية لطفى الأنصاري (٢٠٠٨م)(٦) لقياس القدرات العقلية – ملحق (ب)– حيث يشتمل هذا الإختبار علي (٦٠) سؤالاً يتضمن عدداً من العمليات العقلية التى تتمثل فى تكملة سلاسل عددية ،إدراك معانى الأشكال، إدراك معانى الكلمات ، وإدراك علاقات قائمة بين سلسلة حروف أو أرقام أو استدلال عددى ، ويتم الإجابة عنهم في (٤٥) دقيقة ، وقد اختارت الباحثة هذا الاختبار لأنه مؤسس علي اختبار الفريد مونزرت لقياس نسبة ذكاء الأفراد من (١٢) سنة إلي الرشد وعدل بما يتفق مع البيئة العربية.

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

المعاملات العلمية لاختبار القدرات العقلية:

قامت الباحثة بحساب المعاملات العلمية (الصدق والثبات) علي النحو التالي :

أ- صدق الاختبار :

لإيجاد صدق الاختبار تم استخدام صدق المقارنة الطرفية (الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى) علي عينة قوامها ٢٠ تلميذة من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية وذلك يوم الأحد الموافق ٢٠ /٢/ ٢٠٢٢م وجدول (٢) يوضح ذلك .

جدول (٢)

دلالة الفروق بين متوسطي الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى في متغير نسب القدرات العقلية لدي عينة التقنين

ن=٢٠

اختبار القدرات العقلية	وحدة القياس	الأرباعى الأعلى		الأرباعى الأدنى		قيمة U
		متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	
اختبار الذكاء	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠٠

قيمة U الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٢

يتضح من جدول (٢) وجود فروق دالة إحصائية بين قيم متوسط الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى في إختبار القدرات العقلية (الذكاء) لدى عينة التقنيين مما يدل علي أن الإختبار قد ميز بين المستوي المرتفع والمستوي الأقل مما يدل علي صدق الاختبار.

ب - ثبات الاختبار :

قامت الباحثة بإجراء الثبات لإختبار القدرات العقلية عن طريق تطبيق الإختبار ثم إعادة تطبيقه Test- Retest بعد مرور (٧) أيام علي عينة عددها (٢٠) تلميذة من مجتمع الدراسة وخارج العينة الأساسية تحت نفس شروط التطبيق الأول فكان التطبيق الأول يوم الأحد الموافق ٢٠/٢ / ٢٠٢٢م، وكان التطبيق الثاني يوم الأحد الموافق ٢٧ /٢ / ٢٠٢٢م وجدول (٣) يوضح معامل الإرتباط .

جدول (٣)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لإختبار القدرات العقلية لدي عينة التقنين

ن=٢٠

متغير القدرات العقلية	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
	س	±ع	س	±ع	
اختبار الذكاء	٤٢.٩٠	٢.٦٨	٤٣.٧٠	٢.٠٨	٠.٦٧٨

قيمة ر الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٣٣

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

يتضـــح من جدول (٣) وجود إرتباط دال إحصـــائيا بين التطبيق الأول وإعادة تطبيق الإختبار في إختبار القدرات العقلية (الذكاء) لدي عينة التقنين عند مســـتوي معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلي ثبات الإختبار.

(٣) اختبارات القدرات البدنية :

قامت الباحثة بتحديد القدرات البدنية وذلك من خلال المراجع العلمية **محمد صـــبحي حســـانين (٢٠٠٤م) (١١) ، كمال عبد الحميد اســـماعيل (٢٠١٦م) (٩)** وتم عرض هذه الاختبارات علي عدد (٨) الخبراء في التمرينات الايقاعية – ملحق (أ) – وذلك لاستطلاع آرائهم حول القدرات البدنية والاختبارات التي تقيسها – ملحق(د).

جدول (٣)
الاختبارات البدنية قيد البحث

م	اسم الاختبار	وحدة قياسه	الغرض منه
١-	العدو ١٨ م من البدء العالي	ث	قياس السرعة الانتقالية
٢-	وثب عريض من الثبات	سم	قياس القدرة عضلية
٣-	ثني الذراعين من الانبطاح المائل المعدل	تكرار	قياس التحمل عضلي
٤-	اختبار الدوائر المتداخلة	درجة	قياس الدقة
٥-	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	قياس المرونة
٦-	نط الحبل	تكرار	قياس التوافق
٧-	جري زجزاجي	ث	قياس الرشاقة

المعاملات العلمية لإختبارات القدرات البدنية الخاصـــة ببعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث:

أ- معامل الصدق :

تم إســتخدام إختبار دلالة الفروق بين الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى لإيجاد صــدق الإختبارات وتم تطبيقه علي عينة عددهم (٢٠) تلميذة من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية وذلك فى يوم الأحد الموافق ٢٠/ ٢/ ٢٠٢٢م ، وجدول (٤) يوضح ذلك

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences
Journal

جدول (٤)

دلالة الفروق بين متوسطي الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى في المتغيرات البدنية لبيان معامل الصدق لدي عينة التقنين

ن=٢٠

الإختبارات	درجة القياس	الأرباع الأعلى		الأرباع الأدنى		قيمة (U)
		متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	
العدو ١٨ م من البدء العالي	ث	٣.٠٠	١٥.٠٠	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٠.٠٠
وثب عريض من الثبات	سم	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
ثني الذراعين من الانبطاح المائل المعدل	سم	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
اختبار الدوائر المتداخلة	سم	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
ثني الجذع أماما من الوقوف	عدد	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
نط الحبل	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
جري زجزاجي	ث	٣.٠٠	١٥.٠٠	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٠.٠٠

قيمة (U)عند مستوي (٠.٠٥) = ٢

يتضح من جدول (٤) وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط الإرباعي الأعلي والإرباعي الأدني لإختبار القدرات البدنية فيد البحث مما يدل علي أن إختبارات القدرات البدنية قد ميزت بين المستوي المرتفع والمستوي الأقل مما يدل علي صدق الإختبارات.

ب- ثبات إختبارات القدرات البدنية :

قامت الباحثة بحساب ثبات الإختبار عن طريق تطبيق الإختبار وإعادة تطبيقه Test-Retestعلي عينة قوامها (٢٠) تلميذة من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية بفارق زمني مدته (٧) أيام فكان التطبيق الأول يوم الأحد الموافق ٢٠/ ٢ /٢٠٢٢م وكان التطبيق الثاني يوم الأحد الموافق ٢٧/ ٢/ ٢٠٢٢م وتم تحديد معامل الثبات بين التطبيق الأول والثاني والجدول (٥) يوضح معامل الارتباط .

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

جدول (٥)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والثاني في إختبارات القدرات البدنية قيد البحث لدي عينة التقنين لبيان معامل الثبات

ن=٢٠

الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
العدو ١٨ م من البدء العالي	ث	4.56	0.25	4.51	0.25	0.97
وثب عريض من الثبات	سم	0.86	0.03	0.87	0.03	0.91
ثني الذراعين من الانبطاح المائل المعدل	تكرار	7.35	0.93	7.45	0.89	0.94
اختبار الدوائر المتداخلة	درجة	13.45	1.67	13.65	1.60	0.97
ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	0.75	0.04	0.76	0.04	0.98
نط الحبل	تكرار	4.80	0.77	4.95	0.69	0.88
جري زجزاجي	ث	20.14	0.78	20.00	0.79	0.86

قيمة ر الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥= ٠.٤٣٣

يتضـــح من جدول (٥) وجود إرتباط دال إحصـــائيا بين التطبيق وإعادة التطبيق في إختبارات القدرات البدنية قيد البحث عند مســـتوي معنوية ٠.٠٥ مما يشـــير إلى ثبات تلك الإختبارات.

(٤)استمارة تقييم شكل الأداء المهارى :

تم اختيار المهارات المدرجة بمنهج الحلقة الثانية من التعليم الأساسي و

قامت الباحثة بتصـــميم اســـتمارة لتقييم شـــكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث وذلك بالرجوع الى المراجع العلمية والدراسـات السـابقة مثل **اسـلام رأفت عبد الفتاح(٢٠١٩)(٢) مريم محمد عمران (٢٠١٩) (١٢)** وقد تم مراعاة ما يلى عند تصـــميم الاستمارة:

- **تحديد الهدف من الاســتمارة** : تم تحديد الهدف من الاســتمارة تبعًا لأهداف البحث وهو تقييم شكل الأداء المهارى للتلميذات في مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث .
- **تحديد المراحل الفنية لشكل الأداء المهارى** : تم تقسـيم كل مهارة الى مجموعة من المراحل الفنية ووضـــع لكل مرحلة الدرجة الخاصـــة بها وذلك لتقييم كل جزء من أجزاء المهارات (قيد البحث)
- **الصورة الأولية للاستمارة** :تم عرض الصورة الاولية للاستمارة ملحق (هـ)على السادة الخبراء ملحق (أ) والمتخصـصـين فى مجال التمرينات الايقاعية ، وقد تم تعديل بعض المحاور التى يتم من خلالها تقييم المهارات وبذلك اصبحت الاستمارة فى صورتها النهائية – ملحق (و).

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

– **تقييم شكل الاداء :** تم القياس باستخدام استمارة تقييم شكل الأداء المهارى من خلال لجنة ثلاثية من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال التمرينات الإيقاعية وذلك حيث تم تصوير فيديو منفصل لكل تلميذة على حدة وعرض هذة الفيديوهات على السادة المحكمين .

المعاملات العلمية لاستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث:

أ- صدق إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى:

قامت الباحثة بإجراء صدق الإستمارة عن طريق صدق المقارنة الطرفية بين الإرباعي الأعلي والإرباعي الأدني علي عينة الدراسة الإستطلاعية والتي بلغ قوامها (٢٠) تلميذة من مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث، وذلك فى يوم الإثنين الموافق ٢١/ ٢/ ٢٠٢٢م والجدول (٦) يوضح ذلك.

جدول (٦)

دلالة الفروق بين متوسطى الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى في إستمارة تقييم شكل الأداء المهاري لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث لبيان معامل صدق المقارنة الطرفية لدي عينة التقنين ن=٢٠

الاختبارات	درجة القياس	الارباع الأعلى		الارباع الأدنى		قيمة (U)
		متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	
المرجحة البندولية للطوق	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
المرجحة الأفقية للطوق	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
رمي واستلام الطوق	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
دحرجة الطوق	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠
رمي الطوق	درجة	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠

قيمة (U)عند مستوي (٠.٠٥) =٢

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسط الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى لإستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) مما يدل علي أن إستمارة تقييم شكل الأداء المهاري قد ميزت بين المستوي المرتفع والمستوي الأقل مما يدل علي صدق الإختبارات.

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

ب- ثبات إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث:

تم حساب الثبات لمتغير شكل الأداء المهاري بإستخدام تطبيق الإستمارة وإعادة تطبيقها بفارق زمني (٧) أيام علي عينة قوامها (٢٠) تلميذة من مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية وذلك يوم الإثنين الموافق ٢١/ ٢/ ٢٠٢٢م إلى يوم الإثنين ٢٨ /٢ /٢٠٢٢م من خلال لجنة ثلاثية من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال التمرينات الايقاعية وذلك من خلال عرض فيديوهات مصورة للتلميذات لقياس شكل الأداء المهاري لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث لكل تلميذة علي حدة وجدول (٧) يوضح قيمة معامل الإرتباط

جدول (٧)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والثاني لبيان معامل الثبات في إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث)

ن=٢٠

الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
المرجحة البندولية للطوق	درجة	2.35	0.34	2.41	0.30	٠,٨٧
المرجحة الأفقية للطوق	درجة	2.40	0.42	2.43	0.38	٠,٩٥
رمي واستلام الطوق	درجة	2.41	0.39	2.45	0.36	٠,٩٢
دحرجة الطوق	درجة	1.64	0.31	1.58	0.37	٠,٨٤
رمي الطوق	درجة	2.80	0.28	2.88	0.27	٠,٨١

قيمة ر الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥=٠.٤٣٣

يوضح جدول (٧) وجود ارتباط دال إحصائيًا بين التطبيق الأول والثانى(إعادة تطبيق الإستمارة) في تقييم شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يُشير إلى ثبات تلك الإستمارة وبذلك أصبحت الإستمارة في صورتها النهائية صالحة للتطبيق علي عينة البحث – ملحق(هـ).

(٥)الإختبار المعرفي لقياس مستوي التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) – ملحق (و) :

قامت الباحثة بتصميم إختبار لقياس مستوي التحصيل المعرفى لدي تلميذات الصف الأول الاعدادي بمدرسة السنطة الاعدادية بنات في المعلومات المعرفية المرتبطة بمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) بعد الإطلاع علي بعض المراجع العلمية والدراسات والبحوث

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

المرجعية التالية **عبيد الحربي (٢٠١٠)(٨)** مريم محمد عمران (٢٠١٩) **(١٢)** وقد تم إتباع الخطوات التالية عند **تصميم الإختبار:**

- **تحديد الهدف من الاختبار** : يهدف الإختبار إلي قياس مستوى تحصيل التلميذات عينة البحث في المعلومات المعرفية الخاصة بالتمرينات الإيقاعية ، جزء من القانون ، مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث.
- **تحديد المحاور الأساسية لاختبار التحصيل المعرفي والأهمية النسبية:**

قامت الباحثة بتحديد المحاور الرئيسية للإختبار واشتملت علي:

- المحور التاريخي.
- المحور القانوني.
- المحور المهاري.

- **تحديد الأهمية النسبية لمحاور الإختبار المعرفي** : قامت الباحثة بإعداد إستمارة لتحديد الأهمية النسبية لمحاور الإختبار المعرفي والأسئلة الخاصة بكل محور وتم عرضها علي مجموعة من الخبراء المتخصصين في مجال التمرينات الايقاعية، وجدول (٨) يوضح الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار المعرفي .

جدول (٨)

محاور الإختبار المعرفي والأهمية النسبية لكل محور

ن=١٠

م	محاور إختبار التحصيل المعرفي	الأهمية النسبية
١	المحور التاريخي	٪٠
٢	المحور القانوني	٪٤٠
٣	المحور المهاري	٪٦٠

- **تحديد المادة العلمية للإختبار:** تم تحديد المادة العلمية في ضوء الأهداف السلوكية المراد قياسها والمحتوي العلمي الذي تضمنه البرنامج المقترح .
- **صياغة مفردات الاختبار:** قامت الباحثة بصياغة مفردات الإختبار بصورة مبدئية وبلغ عددها (٤٥) مفردة – ملحق (و) – مقسمة علي محاور الإختبار حيث راعت الباحثة عند صياغة المفردات أن تكون لكل مفردة معني واحد محدد ولغتها صحيحة وعدم إستخدام الكلمات التي تجمع أكثر من معني والإبتعاد عن المفردات الصعبة وأن تتميز بالوضوح والبساطة والسهولة والدقة العلمية وبناء علي ماسبق تم وضع مفردات الإختبار المبدئي والبالغ عددهم (٤٥) مفردة مقسمة علي محاور الاختبار كالتالي:
  - المحور القانونى : (١٨)عبارة .
  - المحور المهارى : (٢٧)عبارة .

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

- **تعليمات الاختبار:** تعد تعليمات الإختبار إحدى العوامل الهامة لتطبيقه ، حيث يترتب عليها وضوح الهدف المطلوب من التلميذة الوصول إلية من خلال الإختبار وعلي ذلك فقد راعت الباحثة أن تكتب تعليمات الإختبار بلغة سهلة وسليمة وواضحة ومختصرة بحيث تبعد عن الإطالة والمدلولات اللفظية غير الواضحة حتى لا تؤثر علي إستجابة التلميذة ، كما تم مراعاة توضيح كيفية الإجابة علي مفردات الإختبار وكذلك تكتب كل تلميذة بياناتها وتحديد زمن الاختبار وعدد الأسئلة
- **تحديد نوع الأسئلة :** قامت الباحثة بتحديد نوع الأسئلة وقد راعت تنوع الأسئلة حيث جاءت في مجملها من نوع الصواب والخطأ ، إختيار من متعدد وذلك لقياس مستوي التحصيل المعرفي لتلميذات تلميذات الصف الأول الاعدادي بمدرسة السنطة الاعدادية بنات.
- **الصورة الأولية للاختبار:** تم إعداد الصورة الأولية للإختبار والذي يتكون من (٤٥) مفردة ، وقامت الباحثة بعرضها علي عدد (٨) خبراء من المتخصصين في التمرينات الايقاعية وطرق التدريس – ملحق (أ) – وذلك لإبداء الرأي حول ما يلي:
  - الدقة العلمية واللغوية لمفردات الاختبار .
  - شمولية الاختبار للمعلومات المتضمنة بالبرنامج التعليمي الذي إستخدم الألعاب التعليمية الالكترونية
  - مدي صلاحية الإختبار للتطبيق .
  - إبداء أية ملاحظات أو مقترحات .

ويوضح الجدول (٩) الأهمية النسبية لآراء السادة الخبراء حول مفردات إختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

جدول (٩)

الأهمية النسبية لآراء السادة الخبراء حول مفردات إختبار التحصيل المعرفي قيد البحث

ن=10

مفردات الاختبار	نسبة الاتفاق%	مفردات الاختبار	نسبة الاتفاق%	مفردات الاختبار	نسبة الاتفاق%	مفردات الاختبار	نسبة الاتفاق%
١	%١٠٠	١٣	%١٠٠	٢٥	%١٠٠	٣٧	%١٠٠
٢	%١٠٠	١٤	%١٠٠	٢٦	%١٠٠	٣٨	%١٠٠
٣	%١٠٠	١٥	%١٠٠	٢٧	%١٠٠	٣٩	%١٠٠
٤	%١٠٠	١٦	%١٠٠	٢٨	%١٠٠	٤٠	%٨٠
٥	%١٠٠	١٧	%١٠٠	٢٩	%١٠٠	٤١	%١٠٠
٦	%٨٠	١٨	%١٠٠	٣٠	%١٠٠	٤٢	%١٠٠
٧	%١٠٠	١٩	%٨٠	٣١	%١٠٠	٤٣	%١٠٠
٨	%١٠٠	٢٠	%١٠٠	٣٢	%١٠٠	٤٤	%١٠٠
٩	%١٠٠	٢١	%١٠٠	٣٣	%١٠٠	٤٥	%١٠٠
١٠	%١٠٠	٢٢	%١٠٠	٣٤	%١٠٠		
١١	%١٠٠	٢٣	%١٠٠	٣٥	%١٠٠		
١٢	%١٠٠	٢٤	%١٠٠	٣٦	%١٠٠		

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

يتضـــح من جدول (٩) الأهمية النســـبية لآراء الســـادة الخبراء حول عبارات إختبار التحصيل المعرفي قيد البحث ، ويتضح أن النسبة المئوية للمفردات تتراوح بين (٨٠%-١٠٠%) وقد إرتضت الباحثة بالعبارات التي حصلت علي ٨٠٪ فأكثر.

- **تصحيح الاختبار** : روعي عند تصحيح الإختبار بأن أعطيت لكل إجابة صحيحة درجة واحدة ، صـــفر للإجابة الخاطئة ، وبالتالي أصـــبحت الدرجة الكلية لإختبار التحصـــيل المعرفي لمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) (٤٥) درجة، وكذلك تم تغذية البرنامج بالاجابات الصحيحة.

حساب المعاملات العلمية للاختبار: قامت الباحثة بحساب المعاملات الآتية للاختبار:

- معامل السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار
- معامل التمايز
- زمن الاختبار
- صدق الاختبار
- ثبات الاختبار

جدول (١٠)
معاملات السهولة والصعوبة والتميز (لمفردات) إختبار التحصيل المعرفي لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث

ن=٢٠

م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز	م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
١	0.45	0.6	0.24	٢٤	0.45	0.4	0.24
٢	0.45	0.65	0.228	٢٥	0.45	0.5	0.25
٣	0.55	0.4	0.24	**26**	0.55	0.55	0.248
٤	0.55	0.5	0.25	**27**	0.45	0.65	0.228
٥	0.6	0.6	0.24	**28**	0.35	0.6	0.24
٦	0.4	0.55	0.248	**29**	0.5	0.55	0.248
٧	0.35	0.55	0.248	**30**	0.6	0.55	0.248
٨	0.6	0.45	0.248	٣١	0.5	0.45	0.248
٩	0.5	0.45	0.248	٣٢	0.45	0.55	0.248
١٠	0.5	0.4	0.24	٣٣	0.35	0.65	0.228
١١	0.55	0.65	0.228	٣٤	0.4	0.5	0.25
١٢	0.4	0.45	0.248	٣٥	0.55	0.45	0.248
١٣	0.45	0.5	0.25	٣٦	0.45	0.55	0.248
١٤	0.35	0.55	0.248	٣٧	0.5	0.5	0.25
١٥	0.35	0.45	0.248	٣٨	0.4	0.5	0.25
١٦	0.55	0.45	0.248	٣٩	0.5	0.55	0.248
١٧	0.5	0.6	0.24	٤٠	0.55	0.5	0.25
١٨	0.45	0.55	0.248	٤١	0.5	0.6	0.24
١٩	0.55	0.65	0.228	٤٢	0.45	0.5	0.25
٢٠	0.35	0.65	0.228	٤٣	0.5	0.45	0.248
٢١	0.45	0.55	0.248	٤٤	0.45	0.55	0.248
٢٢	0.55	0.45	0.248	٤٥	0.4	0.6	0.24
٢٣	0.5	0.5	0.25				

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

يتضح من جدول (١٠) أن الاختبار المعرفي يتميز بمعاملات سهولة تتراوح بين (٠.٣٥ – ٠.٦٠) ومعامل الصعوبة يتراوح بين (٠.٤٠ – ٠.٦٥) ومعامل تميز للاختبار المعرفي ذات قوة مناسبة حيث تتراوح ما بين (٠.٢٤٠ – ٠.٢٥٠) ، وبذلك يمكن إستخدامة كأداة لتقييم مستوي التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث).

تحديد زمن الاختبار:

في ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية للإختبار المعرفي تم تحديد زمن الإختبار وهو ٣٠ دقيقة

المعاملات العلمية للاختبار المعرفي :

أ- معامل الصدق :

لإيجاد صدق الإختبار تم إستخدام صدق الإتساق الداخلي وذلك بإيجاد معامل الإرتباط بين كل سؤال ومجموع المحور على حدا ثم إيجاد معامل الإرتباط بين مجموع كل محور والمجموع الكلي للإختبار وذلك علي عينة قوامها (٢٠) تلميذة من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وذلك يوم الإثنين الموافق ٢١/ ٢/ ٢٠٢٢م وجدول (١١) يوضح معامل الإرتباط بين كل سؤال ومجموع المحور.

جدول (١١)
معامل الإرتباط بين كل سؤال ومجموع المحور الخاص به
ن=٢٠

مفردات الاختبار	معامل الارتباط	مفردات الاختبار	معامل الارتباط	مفردات الاختبار	معامل الارتباط	مفردات الاختبار	معامل الارتباط
المحور القانوني		١٢	0.659	٢٣	0.639	٣٥	0.576
١	0.613	١٣	0.806	٢٤	0.655	٣٦	0.697
٢	0.710	١٤	0.762	٢٥	0.667	٣٧	0.689
٣	0.713	١٥	0.557	٢٦	0.746	٣٨	0.667
٤	0.810	١٦	0.718	٢٧	0.314	٣٩	0.570
٥	0.742	١٧	0.717	٢٨	0.842	٤٠	0.542
٦	0.801	١٨	0.495	٢٩	0.593	٤١	0.662
٧	0.737	المحور المهاري		٣٠	0.689	٤٢	0.655
٨	0.611	١٩	0.712	٣١	0.595	٤٣	0.678
٩	0.563	٢٠	0.678	٣٢	0.882	٤٤	0.531
١٠	0.750	٢١	0.696	٣٣	0.697	٤٥	0.764
١١	0.751	٢٢	0.689	٣٤	0.742		

قيمة(ر) الجدولية عند مستوي معنوية ٠,٠٥ = ٠,٤٣٣

يتضح من جدول (١١) أن جميع قيم معاملات الإرتباط المحسوبة بين كل سؤال ومجموع المحور الخاص به أعلى من قيمة(ر) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ وبذلك يكون

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

الإختبار صادقاً ، ويوضح الجدول (١٢) معامل الإرتباط بين مجموع كل محور والمجموع الكلي للإختبار.

جدول (١٢)

معامل الإرتباط بين مجموع كل محور والمجموع الكلي للإختبار

ن=٢٠

المحور	معامل الارتباط
المحور الثاني (القانون)	0.728
المحور الثالث (المهاري)	0.820

قيمة ر الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٣٣

يتضـــح من جدول (١٢) أن جميع قيم معاملات الإرتباط المحســـوبة بين كل محور ومجموع الإختبار الكلي أعلى من قيمة (ر) الجدولية عند مســـتوي معنوية (٠.٠٥) وهذا يدل علي صدق الاختبار.

ب- ثبات الاختبار :

قامت الباحثة بإجراء الثبات للاختبار المعرفي عن طريق تطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه Test- Retest بعد مرور (٧) أيام علي عينة عددها ٢٠ تلميذة من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية تحت نفس شروط التطبيق الأول فكان التطبيق الأول يوم الإثنين الموافق ٢١/ ٢/ ٢٠٢٢م وكان التطبيق الثاني يوم الإثنين الموافق ٢٨ /٢/ ٢٠٢٢م وجدول (١٣) يوضح معامل الارتباط .

جدول (١٣)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني في إختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث لبيان معامل الثبات لدي عينة التقنين

ن=٢٠

المتغير	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	20.25	3.43	21.40	2.39	0.812

قيمة ر الجدولية عند مستوي ٠.٠٥= ٠.٤٣٣

يتضـــح من جدول (١٣) وجود ارتباط دال إحصـــائيا عند مســـتوي ٠.٠٥ بين التطبيق وإعادة التطبيق للإختبار المعرفي وكانت قيمة معامل الارتباط (0.812) مما يدل علي ثبات الإختبار.

الصـورة النهائية للاختبار: بعد حسـاب معامل السـهولة والصـعوبة وحسـاب معامل الصـدق لمفردات الاختبار المعرفي واجراء الصدق وبذلك تكون مفردات الإختبار صالحة للتطبيق وأصبح في صورته النهائية – ملحق (ح).

وقد قامت الباحثة بتحويل الإختبار المعرفى الورقى إلى إختبار إلكترونى من خلال Forms من تطبيقات Office 365 وقد راعت الباحثة وضـع الأسـئلة مدعمة بصـور والاختيار بينها ووضـع تعليمات للطالبة قبل بدء الاختبار عن الزمن وعدد الأسـئلة وتظهر نتيجة الاختبار فور انتهاء التلميذة من الاجابة وارسالها .

ويتميز الإختبار الإلكترونى من خلال Forms بالمرونة وتوفير الوقت واختزال الموارد المطلوبة والتفاعلية والقدرة على تقديم التغذية الراجعة الفورية للتلميذة والتعرف على درجاتها عقب الانتهاء من الاختبار وتقديم الدرجات الى الباحثة ومعالجتها احصائيا .

(٦)اســـتمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى بإســـتخدام الألعاب التعليمية الالكترونية

قامت الباحثة بتصـــميم اســـتمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمي باسـتخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من خلال المسـح المرجعي للدراسـات والبحوث العلمية التالية ، **مريم محمد عمران (٢٠١٩م)(١٢) ، إيمان جمال حافظ (٢٠٢١م)(٣)** وتم اتباع الخطوات التالية :

- **هدف الإســـتمارة** : تهدف هذه الاســـتمارة إلي اســـتطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية للتلميذات نحو البرنامج التعليمى باســـتخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية
- **تحديد مفردات الاستمارة وصياغتها** : قامت الباحثة بصياغة مفردات الاستمارة وقد بلغ عددها (١٨) مفردة بصـورة مبدئية وقد راعت الباحثة أن تكون العبارات سـهلة وبسـيطة ومحددة.
- **اختيار المفردات الصـالحة للاسـتمارة:** للتأكد من العبارات ومدي مناسـبتها لما وضـعت من أجله وصـــدقها لقياس الآراء والانطباعات الوجدانية للتلميذات تم عرض الصـــورة الأولية لإسـتمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باسـتخدام الألعاب التعلمية الالكترونية علي مجموعة من الخبراء والمتخصـــصـــين في مجال التمرينات الايقاعية كما هو في جدول (١٤) :

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences
Journal

جدول (١٤)

نسبة اتفاق السادة الخبراء علي استمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعلمية الالكترونية

ن=٥

مفردات الإستمارة	نسبة الاتفاق %	مفردات الإستمارة	نسبة الاتفاق %	مفردات الإستمارة	نسبة الاتفاق %
١	١٠٠٪	٧	١٠٠٪	١٣	١٠٠٪
٢	١٠٠٪	٨	١٠٠٪	١٤	١٠٠٪
٣	١٠٠٪	٩	١٠٠٪	١٥	١٠٠٪
٤	٨٠٪	١٠	١٠٠٪	١٦	١٠٠٪
٥	١٠٠٪	١١	١٠٠٪	١٧	٨٠٪
٦	١٠٠٪	١٢	٨٠٪	١٨	١٠٠٪

يوضح الجدول (١٤) الأهمية النسبية لآراء السادة الخبراء جول مفردات استمارة الآراء والانطباعات نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعلمية الالكترونية – ملحق (ط)– ويتضح أن النسبة المئوية للعبارات تتراوح ما بين (٨٠% – ١٠٠%) وتم اختيار العبارات التي حصلت علي نسبة مئوية قدرها ٨٠% فأكثر وبذلك تكون العبارات مناسبة وفقا لآراء الخبراء.

– **إعداد الإستمارة للتطبيق (الصورة النهائية):** تم إعداد الاستمارة بطريقة الأوزان الثلاثة (أوافق – إلى حد ما – لا أوافق) بحيث في العبارات الموجبة (٣ ،٢ ،١) وفي العبارات السالبة العكس (١ ،٢ ،٣) – ملحق (ح).

المعاملات العلمية لإستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعلمية الالكترونية:

أ– معامل الصدق:

لإيجاد صدق الاستمارة تم استخدام المقارنة الطرفية (الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى) علي تلميذات المجموعة التجريبية بعد أسبوعين من بداية التجربة في يوم الإثنين الموافق ٢١/ ٣/ ٢٠٢٢م ، وجدول (١٥) يوضح ذلك .

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

جدول (١٥)

دلالة الفروق بين متوسطي الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى في استمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية

ن=٣٠

الاختبار	درجة القياس	الأرباعى الأعلى ن=٦		الأرباعى الأدنى ن=٦		قيمة (ت)
		س	±ع	س	±ع	
الآراء والانطباعات الوجدانية	درجة	٣٦.٨٥	٢.٨١	٢٥.٤٠	٢.٣٣	17.18

قيمة ت عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٢.٠٩٣

يتضح من جدول (١٥) أن قيمة (ت) المحسوبة في إستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أعلى من قيمة (ت) الجدولية والتي بلغت٢.٠٩٣عند مستوي معنوية ٠.٠٥ مما يدل علي أن الفروق دالة إحصائيا عند مستوي معنوية (٠.٠٥) مما يشير إلي صدق الاختبار .

ب – ثبات الاستمارة :

لحساب ثبات استمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية تم تطبيقها علي ٣٠ تلميذة من عينة المجموعة التجريبية بعد أسبوعين من تنفيذ البرنامج التعليمي في يوم الإثنين الموافق ٢١/ ٣/ ٢٠٢٢م ، وحساب معامل ألفا كرونباخ ومعامل التجزئة النصفية كما هو موضح بجدول (١٦).

جدول (١٦)

معامل الارتباط باستخدام التجزئة النصفية لبيان معامل الثبات لعبارات إستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية للتلميذات نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية

ن=٣٠

م	الاختبارالاحصائي	معامل الارتباط
١	التجزئية النصفية	٠.٨٢٠
٢	معامل الفا كرونباخ	٠.٧٥٤

قيمة ر الجدولية عند مستوي ٠.٠٥=٤٣٣.

يتضح من جدول (١٦) وجود ارتباط ذات دلالة إحصائية بين نصفي عبارات الاستمارة وهو ما يقيسه التجزئة النصفية حيث حقق معامل ارتباط (٠.٨٢٠) ، كما قامت الباحثة بحساب معامل الثبات لإستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى باستخدام الألعاب

التعلمية الالكترونية باســـتخدام معامل ألفا كرونباخ حيث بلغت قيمته (٠.٧٥٤) مما يدل على ثبات الاستمارة.

تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية :

(مراحل) بناء الألعاب التعليمية الالكترونية لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية:

مرحلة التصميم Design :

تُعتبر مرحلة التصـــميم من أهم مراحل إنتاج الألعاب التعليمية الالكترونية حيث أنها بمثابة خريطة لها سيتم تنفيذه في المراحل التالية ويتضمن التصميم الخطوات التالية :

- **الأساس العلمى :** يتمثل في تحديد واختيار المادة العلمية .
- **الأســـاس التربوى :** يتمثل في تحديد الأهداف العامة والســـلوكية في الألعاب التعليمية الالكترونية .
- **الأســاس التقنى :** يتمثل في كتابة تســلســل اللعبة الالكترونية وتحديد قانون ومُتطلبات التي تتضمنها الألعاب التعليمية الالكترونية.
- **تنظيم محتوى الألعاب التعليمية الالكترونية:**

١. تبدأ الألعاب التعليمية الالكترونية بتحديد الشـــخصـــية الكرتونية باللعبة من بين عدة اختيارات وتحديد واختيار الملابس الخاصـــة بها لجذب التلميذات للعبة مع وجود نقاط وعنصر المكافأة

٢. مقدمة مبسطة عن التمرينات الإيقاعية ومهاراتها الأساسية تعرضها البوم مصور متحرك داخل البرمجية علي هيئة معلومات صغيرة مبسطة

٣. عرض المهارات المراد تعلمها من خلال فيديوهات تعليمية ومن خلال شخصية كرتونية avatar متنوعة في الملابس بحيث للطالبة حرية اختيار الشـــخصـــية بملابس مختلفة وأشـكال مختلفة وعرض المهارات قيد البحث من خلال الرسـوم المتحركة avatar مع وجود أوســمة ومكافأت بالنقاط والتصـــفيق أثناء العرض وايضـــا اختيار اللاعبة لخلفية الملعب وصالة العرض من خلال القوائم المنسدلة

- الألعاب التعليمية الالكترونية التعليمية علي شكل مرحلة أو مستوي من مستويات اللعبة واختيار الطالبة الأداء الصـــحيح بالترتيب الصـــحيح مع تغذية راجعة فورية وأوســـمة ومكافآت من خلال ادراج لينكات الالعاب التعليمية داخل البرمجية
- النقاط الفنية ومراحل الأداء الحركي لكل مهارة

- وضـع ألعاب تعليمية الكترونية علي المحتوي المعروض قصـيرة لكل مهارة علي شـكل مسـتوي أو مرحلة من مراحل اللعبة مثل الحروف المتقاطعة وتركيب ال puzzle من خلال السحب والافلات لكل مهارة

إعداد مكونات البرنامج:

١- إعداد النصوص المكتوبة:

- تم استخدام برنامج PowerPoint 2010 لمعالجة الصور والنصوص الثابتة المراد استخدامها في خلفية شرائح الألعاب التعليمية الالكترونية.

٢- إعداد ملفات الصوت:

- قامت الباحثة بإدخال التعليق علي اللعبة وبتحميل اصوات خاصة بالفوز والانتصار وتحقيق الهدف من خلال الاطلاع علي الألعاب التعليمية الالكترونية من جوجل بلاي google play مثل العاب rhythmic gymnastics & ballerina ballet وراعت الباحثة أن يكون التعليق مناسب للحدث المعروض.

- تم ادراج الازرار والنقاط والأوسمة من خلاص صناعة الفلاشات علي برنامج Sothink SWF Easy ووضعها في المكان المحدد داخل اللعبة.

- تم الاستعانة بمواقع شبكة الانترنت لتحويل الأسئلة إلي لعبة الكترونية مثل الكلمات المتقاطعة وتركيب الصور من خلال الـ puzzle وادراجها داخل اللعبة في نهاية كل مستوي لكل مهارة قيد البحث مثل موقع Online Brain Games & Puzzles وموقع ONLINE PUZZLE MAKER

٣- إعداد الفيديو:

- تم تجهيز الفيديو للأداء المهارى لأكثر من رسمة متحركة لأكثر من شخصية لنفس الأداء باستخدام برنامج الرسوم المتحركة iclone علي ان تختار التلميذة الشكل المناسب للماكت الـ avatar وذلك لكل مهارة علي حدي

٤- تم استخدام العديد من الصور من مواقع مختلفة علي شبكة المعلومات الدولية.

٥- برمجة السيناريو للألعاب التعليمية :

٦- ولتصميم وإنتاج البرنامج قد خلصت الباحثة إلى اختيارأحد البرامج وهو AutoPlay Media Studio لادراج الفلاشات والألعاب والخلفيات المناسبة للألعاب الالكترونية متسماً بالبساطة والسهولة والبعد عن التعقيد وسهولة تعامل التلميذات معه علي أجهزة الحاسب الآلي بحجرة مناهل المعرفة.

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

٧- **إنتاج البرمجية:**

- تم إعداد كافة أنواع الوسائل من نصوص مكتوبة ، فيديوهات، صور ، ملفات صوتية ، والتأكد من صـــلاحيتها لتقديم المعلومات المطلوبة وتســـجيل جميع الملفات بالنوعية المطلوبة وذلك لاســـتخدامها وإنتاج الألعاب التعليمية الالكترونية لكل مهارة من خلال العناصر الأساسية للتلعيب وادراج بعض هذة العناصر **كالنقاط والأوسمة ونقاط الخبرة وشريط التقدم**
- حيث يشير نها وأخرون Nah (٢٠١٤) ان العناصر الاساسيه في تصميم استراتيجيه التلعيب هي كالاتي:
- **النقاط** حيث تستخدم كمقياس للتعبير عن الانجاز والنجاح بحيث يمكن استخدام النقاط كمكافات للتعبير عن التقدم نحو تحقيق الاهداف وهناك عدد من الانواع خلال مسار اللعبة نفسها على سبيل المثال
- **نقاط الخبره** والتي يكتسبها المتعلم من بعد انهاء مهام مطلوبه منهم او نقاط الدفع والتي تكون بمثابه العمله داخل اللعبة وخاصه عند عمليه لعب الادوار لشراء جزء ما او الاستفاده بهذه العمليه لمحاكاه شراء شيء معين داخل اللعبة فالنقاط يمكن اعتبارها في النهايه ارصده للمتعلم داخل اللعبة
- **المستويات او المراحل** تستخدم المراحل في تصميمات الألعاب المختلفه لكي تخبر اللاعبين او المتعلمين بالتقدم في اللعبة على الرغم من ان المستويات او المراحل المفهوم واسع الانتشار في استراتيجيه وانها شكل من اشكال انجاز المتعلم للمهام الى انها لا يمكن ان تعبر عن تحسن في قدرات المتعلمين التعليميه
- **الاوسمه** يتم استخدام الشارات الاوسمه كعلامه على التقدير او انجاز مهمه اثناء عمليه تحقيق الاهداف وتستخدم ايضا من اجل تحفيز المتعلمين وتحسين مشاركتهم لانهاء مهام التعلم داخل اللعبة وتكون فعاله في الهام المتعلمين للعمل نحو تحقيق الاهداف المستقبليه
- **لوحه المتصدرين** تستخدم في الغالب لوحه المتصدرين من اجل اشعاع الحماس المتعلمين وخلق شعور بالمنافسه بين الافراد كما تدفع المتعلمين الى التشويق لرؤيه اسمائهم في الترتيب الاول حيث تعرض في الغالب افضل خمسه او ١٠ طلاب في المراتب الاولى بناء على انجازهم في اللعبة مع استبعاد الطلاب في المستويات الدنيا لعدم تصدير الاحباط لديهم
- **شريط التقدم** توضح اشرطه التقدم الى اي مستوى وصل المتعلم نحو تحقيق الاهداف المطلوبه ومنه الانتهاء من اللعبة (٢٠ :٨٣)

- **القصه او الحكي** القصص ستوري لاين يقترح كاب Kapp, K.M. (2012). ان استخدام قصه جيده يمكن ان يرفع من اهتمام الطلاب في بدايه التعلم ثم استمراره الى نهايه التعلم مما يعزز دوافع المتعلمين طوال الفتره التعلم (١٨)

٨- تسلسل عرض المحتوي

وهو الجزء الذى يُعرض على الشاشة بالمسار والتتابع الذى تُحدده الباحثة ويتم في هذا الجزء عرض:

١. مقدمة عن التمرينات وبعض النواحي القانونية من خلال البومات عرض تتحكم فيها الطالبة.
٢. اختيار الطالبة لل avatar وتغير الملابس واختيارها
٣. المحتوي (الأداء الفني – الخطوات التعليمية) .من خلال فيديوهات خاصة بالمهارات
٤. شخصية كرتونية مصممة خاصة بكل مهارة avatar لأداء المهارة
٥. لينكات الألعاب التعليمية الالكترونية خاصة بالمحتوي قيد البحث.

البرنامج التعليمى المقترح:

قامت الباحثة بتصميم البرنامج التعليمي المقترح لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية.

خطوات إعداد البرنامج التعليمي :- تضمنت المراحل التالية:

تحديد الهدف العام للبرنامج التعليمي : إكساب جوانب التعلم لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية لتلميذات الصف الأول الاعدادي من خلال البرنامج التعليمى بإستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية.

أُسس وضع البرنامج : حرصت الباحثة على مراعاة مجموعة من الأسس عند تصميم البرنامج وهى كالتالى:

- أن يتناسب محتوى البرنامج مع أهدافه.
- مراعاة خصائص النمو للمرحلة السنية التي سوف يطبق عليها البرنامج.
- أن يتميز البرنامج بالتنوع والبساطة.
- أن يتميز البرنامج بالتدرج من السهل إلى الصعب.
- أن يتميز البرنامج بالتشويق والبعد عن الملل ويجذب اهتمام التلميذات لموضوع التعلم.
- أن يتميز البرنامج بالبساطة والسهولة والبعد عن التعقيد .
- مراعاة توفير المكان والإمكانات المناسبة لتنفيذ البرنامج مع الاهتمام بعوامل الأمن حرصًا على سلامة التلميذات .
  - ان يراعى مبدأالفروق الفردية بين التلميذات.
  - أن يحقق الشعور بالسعادة والتجديد والتشويق.
- ان يتيح البرنامج فرص الاشتراك والممارسه لكل التلميذات فى وقت واحد.

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

- ان يساعد البرنامج على تحقيق مبدأ التفاعلية بين التلميذات وبين مواقع جوجل
- ان يكون البرنامج المعد فى مستوى قدرات التلميذات .

تحديد محتوى البرنامج : يتضمن محتوي البرنامج ما يلي:

- مقدمة وجزء من قانون التمرينات الإيقاعية.
- شكل الأداء الفنى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث).

تحديد الإمكانات اللازمة لتنفيذ البرنامج : استخدمت الباحثة الإمكانات التالية لتنفيذ البرنامج :

١. الألعاب التعليمية الالكترونية.
٢. أجهزة الحاسب الآلي بحجرة المناهل
٣. كاميرا.

أسلوب التدريس المستخدم في تنفيذ البرنامج : إستخدمت الباحثة إسلوب التعلم الالكترونى(الذاتى) باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية علي تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية.

تحديد الإطار العام لاستخدام البرنامج :

قامت الباحثة بوضع (٦) وحدات تعليمية بواقع (١) وحدة تعليمية في الإسبوع وكان زمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة حيث كان الزمن الكلي لتطبيق البرنامج (٥٤٠) دقيقة أي(٩) ساعة.

جدول (١٧)
محتوي الوحدة التعليمية اليومية

م	المحتوي	التوزيع الزمني
١	أعمال إدارية	(٥) دقائق
٢	التفاعل مع الألعاب التعليمية الالكترونية	(٢٠) دقيقة
٣	مناقشة ما مراحل أداء المهارة بالألعاب التعليمية الالكترونية	(١٠) دقيقة
٤	إحماء	(٥) دقائق
٥	إعداد بدني	(٢٠) دقيقة
٦	الأداء الحركي للمهارة	(٢٥) دقيقة
٧	الجزء الختامي	(٥) دقائق

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

الخطة الزمنية لتدريس البرنامج:

بناءاً على فترة النشاط لدروس التربية الرياضية والبالغة (٩٠) دقيقة تم تنظيم محتوي كل وحدة تعليمية تم إعداد البرنامج التعليمي بحيث أشتمل علي (٦) وحدات تعليمية لمدة (٦) أسابيع، وزمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة والجدول رقم (١٧) يوضح التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية.

جدول (١٧)
التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح

م	البيان	التوزيع الزمني
١	عدد الأسابيع	(٦) أسابيع
٢	عدد الوحدات التعليمية	(٦) وحدات تعليمية
٣	عدد الوحدات التعليمية في الأسبوع	(١) وحدة تعليمية في الأسبوع
٤	زمن التطبيق في الوحدة الواحدة	(٩٠) دقيقة
٦	الزمن الكلي لتطبيق البرنامج	(٥٤٠) دقيقة أي (٩) ساعة

قيادات التنفيذ للبرنامج :قامت الباحثة بتنفيذ وحدات البرنامج .

طرق وأساليب تقويم البرنامج : استخدمت الباحثة أساليب تقويم البرنامج كالتالي:

- **التقويم القبلي.**
- **التقويم الختامي.**

الخطوات التنفيذية للبحث:

القياسات القبلية :

بعد التأكد من المعاملات العلمية (الصدق والثبات) للمتغيرات المستخدمة قيد البحث قامت الباحثة بإجراء القياسات القبلية لمتغيرات البحث علي عينة البحث والبالغ عددهم (٣٠) تلميذة في (معدلات النمو –إختبار القدرات العقلية – إختبارات القدرات البدنية – شكل الأداء المهاري لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) – إختبار التحصيل المعرفي) وذلك فى يومي الثلاثاء والاربعاء الموافق ١ ،٢ /٣/ ٢٠٢٢م.

التوصيف الإحصائى لعينة البحث :

للتأكد من وقوع أفراد عينة البحث تحت المنحنى الإعتدالى ، قامت الباحثة بإجراء اعتدالية التوزيع بين أفراد عينة البحث في بعض المتغيرات المختارة والتي من الممكن أن تؤثر على نتائج الدراسة.:

- معدلات النمو (الطول – الوزن – العمرالزمني).
- القدرات العقلية .
- القدرات البدنية (السرعة – الرشاقة – المرونه – القوة العضلية – التوافق – الدقة)

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

- شكل الأداء المهاري لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث).
- إختبار التحصيل المعرفي.

وجدول (١٨) يوضح معامل الالتواء واعتدالية البيانات بين عينة البحث .

جدول (١٨)

توصيف العينة في المتغيرات الأساسية قيد البحث لبيان إعتدالية البيانات

ن= ٣٠

المتغيرات	م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الوسيط	الانحراف المعيارى	الالتواء
معدلات النمو	١	الطول	سم	148.10	148.00	1.78	0.26
	٢	الوزن	كجم	45.37	45.00	1.46	-0.32
	٣	العمر الزمني	سنة	13.17	13.20	0.17	0.76
القدرات العقلية	٤	القدرات العقلية	درجة	٤٣,٦٠	٤٣,٠	٣,٤٦	٠,٢٩
القدرات البدنية	٥	العدو ١٨ م من البدء العالي	ث	4.30	4.20	0.25	-1.45
	٦	وثب عريض من الثبات	سم	0.89	0.87	0.13	-1.25
	٧	ثني الذراعين من الانبطاح المائل المعدل	تكرار	7.40	7.00	0.93	0.11
	٨	اختبار الدوائر المتداخلة	درجة	13.43	13.00	1.79	0.55
	٩	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	0.86	0.75	0.25	2.73
	١٠	نط الحبل	تكرار	4.75	4.00	0.64	0.25
	١١	جري زجزاجي	ث	20.10	٢,٠٠	0.82	0.34
شكل الأداء المهاري لمهارات (قيد البحث)	١١	المرجحة البندولية للطوق	درجة	2.26	2.20	0.38	0.57
	١٢	المرجحة الأفقية للطوق	درجة	2.21	2.50	0.47	-0.29
	١٣	رمي واستلام الطوق	درجة	2.54	2.50	0.35	0.28
	14	دحرجة الطوق	درجة	1.38	1.50	0.38	-0.45
	15	رمي الطوق	درجة	2.89	3.00	0.34	-1.25
إختبار معرفي	١٧	الاختبار الالكتروني	درجة	10.78	11.00	2.38	-.46

يتضح من جدول (١٨) أن جميع قيم معاملات الالتواء المحسوبة تنحصر ما بين± ٣ مما يدل علي اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث فى متغيرات (معدلات النمو– القدرات العقلية – القدرات البدنية– شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) – إختبار التحصيل المعرفي).

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences

تطبيق البرنامج : قامت الباحثة بتطبيق البرنامج المُعد بإستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم بعض مهارات التمرينات الإيقاعية على المجموعة التجريبية- ملحق(ك) في الفترة من يوم الإثنين الموافق ٧ /٣ /٢٠٢٢م إلي يوم الإثنين الموافق ٢٥ / ٤ /٢٠٢٢م .

القياسات البعدية :

بعد انتهاء الفترة المحددة لتنفيذ البرنامج المقترح قامت الباحثة بإجراء القياسات البعدية للمجموعة التجريبية وذلك للتعرف علي شكل الأداء المهارى لمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) – التحصيل المعرفي – الآراء والإنطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمي بإستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وذلك من خلال (اللجنة الثلاثية المُقيمة من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال التمرينات الايقاعية) وقد تمت القياسات فى يومي الثلاثاء, والاربعاء الموافق ٢٦ ،٢٧/ ٤/ ٢٠٢٢م

أساليب المعالجات الإحصائية: قامت الباحثة بتجميع البيانات بعد الانتهاء من تطبيق التجربة وتنظيم البيانات وجدولتها ومعالجتها إحصائياً من خلال برنامج الحزم الإحصائية SPSS مستخدمة في ذلك التالي:

- المتوسط الحسابي – الوسيط – الانحراف المعياري
- معامل الالتواء – معامل ألفا كرونباخ – معامل الارتباط
- معامل السهولة والصعوبة – معامل التمايز – التجزئة النصفية
- اختبار Man – Whitney – اختبار (ت) T-test – حجم الأثر.

عرض ومناقشة النتائج:

عرض نتائج الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية فى شكل الأداء المهاري ومستوي التحصيل المعرفي لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث) لصالح القياس البعدى.

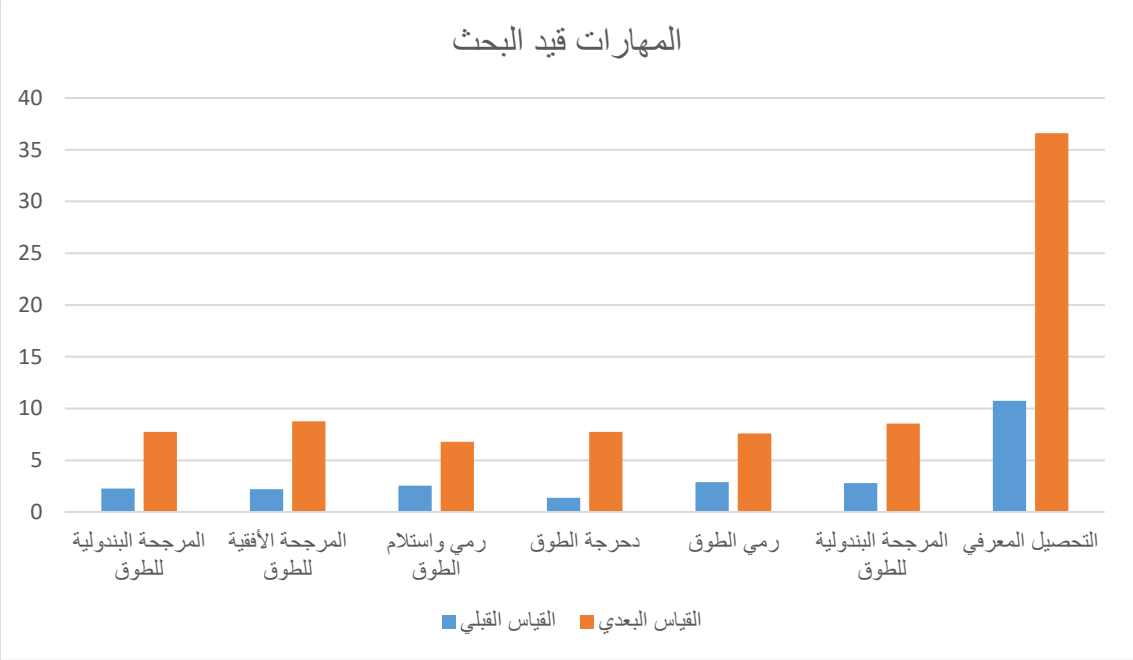
جدول (١٩)
دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى لدى المجموعة التجريبية في شكل الأداء المهاري ومستوى التحصيل المعرفي لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث)

ن=٣٠

الاختبارات المهارية	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق المتوسطات	قيمة ت	نسبة التحسن%
	س	±ع	س	±ع			
المرجحة البندولية للطوق	2.26	1.36	7.75	1.44	5.49	15.18	242.92
المرجحة الأفقية للطوق	2.21	1.50	8.75	١.70	6.54	15.80	295.92
رمي واستلام الطوق	2.54	1.40	6.79	1.25	4.25	12.40	167.32
دحرجة الطوق	1.38	2.30	7.73	2.91	6.35	9.48	460.14
رمي الطوق	2.89	1.34	7.60	1.42	4.71	13.21	162.97
المرجحة البندولية للطوق	2.78	1.38	8.55	1.51	5.77	15.45	207.55
التحصيل المعرفي	١٠,٧٥	٢,٤٤	٣٦,٦٠	٢,٥٠	25.85	40.53	240.46

قيمة" ت "الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٠٩٣

Print ISSN: 2682-2687
Online ISSN: 2682-2695
جامعة بنها
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences



شكل (١)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى لدى المجموعة التجريبية في شكل الأداء المهاري ومستوى التحصيل المعرفي لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث)

يتضح من جدول (١٩) وشكل (١) دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والقياس البعدى لدى المجموعة التجريبية في شكل الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفي لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث)، أن قيمة اختبار(ت) المحسوبة دالة في جميع المهارات ، فقد انحصرت قيمة (ت) بين (9.45) كأصغر قيمة في مهارة دحرجة الطوق، و(15.80) كأكبر قيمة في المرجحة الافقية

عرض نتائج الفرض الثانى: الآراء والانطباعات الوجدانيه للتلميذات نحو البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية (قيد البحث).

جدول (٢٠)

اختبار(T) بين المتوسط الملاحظ والمتوسط الفرضي لإستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية لتلميذات المجموعة التجريبية نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية

ن=٣٠

الاختبار	المتوسط الفعلي أو الملاحظ		المتوسط الفرضي	درجة الحرية	الدلالة Sig.(P.value)	قيمة (ت)
	المتوسط	الانحراف				
استمارة الآراء والانطباعات	٤٨.٦٠	٢.٨٦	٣٦	٢٩	.000	٢٢.٢٠

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢.٠٩٣

يتضح من جدول (٢٠) أن قيمة (ت) في استمارة الآراء والإنطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية تساوي (٢٢.٢١) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية وأن قيمة الدلالة تساوي(٠.٠٠) أقل من (٠.٠٥) وهي تعني أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسط الملاحظ وهو المتوسط الفعلي والمتوسط الفرضي والذي يدل علي قيمة (أوافق) الي حد ما لصالح المتوسط الملاحظ ومتوسط الفروق قيمة موجبة وهي تدل علي أن الفروق اتجاه الموافقين.

مناقشه النتائج:

فى ضوء هدف وفرض البحث من واقع البيانات والنتائج التى تم التوصل اليها ومن خلال معالجتها احصائيا توصلت الباحثة الى مناقشه النتائج على النحو التالى :

مناقشة نتائج الفرض الأول:

يتضح من جدول(١٩) وشكل(١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في شكل الأداء المهاري لصالح القياس البعدي حيث أن قيمة (ت) المحسوبة تراوحت بين (9.45– 15.80) ونجد أن هذه القيمة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) التي تساوي(2.093)، وبمقارنة المتوسطات وجد أن الفروق لصالح القياس البعدي في شكل الأداء المهاري لمهارات التمرينات قيد البحث .

وترجع الباحثة تفوق المجموعة التجريبية في شكل الأداء المهارى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث الى استخدام البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فهو يجمع بين التعلم الالكترونى والتعليم التقليدى حيث يتضمن استخدام التقنية للاستفادة منها فى العملية التعليمية فهو يجمع بين المحتوي التعليمى وشبكات التواصل الاجتماعى وبين المحتوى والمتعلم ولايمكن الاستغناء عن دور المعلم وانما يغير دورة من المصدر الرئيسى للمعلومة الى موجة ومرشد ومكتشف للاخطاء وقبل كل ذلك فهو مصمم للموقف التعليمى الذى يتماشى مع هذا العصر.

فيتم تصميم المحتوى باستخدام الالعاب التعليمية وما تتمتع به من حوافز واحراز النقاط واستثارة التفكير مع توافر جانب المتعة ويتم اعطاء معلومات عن شكل الاداء المهارى والخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث من خلال الألعاب التعليمية الالكترونية وتقوم كل تلميذة بالتعلم وفقا لما يتناسب مع قدراتها واستيعابها وهو بذلك يتميز بالبعد عن الروتين والعرض الشيق للمهارات وهذا يساعد على التركيز والفهم والتصور الحركى الصحيح للمهارة ، كما انة يراعى الفروق الفردية في شكل ترفيهي شيق.

وفي هذا الصدد يشير **جوميز واخرون Gomes, C, Mauro J, &José; D. (2014).** بان الالعاب التعليمية الالكترونية استراتيجيه او طريقه تهدف الى تطبيق آليات اللعبة في سياقات غير اللعبة لتغيير سلوك الافراد ويمكن تنفيذ ذلك بالتعليم من خلال دمج آليات اللعبة

في انشطه وادوات التعلم مثل الاختبارات والمسابقات والتمارين والتدريبات والانشطه وغيرها من اجل دفع المشاركه الداخليه في هذا السياق (١٦ :٢٥- ٢٧)

ويضيف كل **من براكش وراي (2015). Prakash, E. C., & Rao, M** بانها نقل عناصر وآليات الألعاب الى ميادين أخري غير ترفيهيه بهدف تحسين المستوى او حل مشكلات محدده حيث يعتمد على فهم آليات للالعاب وخصائصها وتطبيقها في انشطه خارجه عن نطاق الألعاب (٢١ :٩٧)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كلاً من سوزان بدران محمد سليمان (٢٠٢١)(٦) أسامة محمد عبد السلام ، هيثم عبد المجيد محمد (٢٠١٥)(١) والتي أشارت أهم نتائج تلك الدراسات إلي أن إستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أحدث تطور سريع وجيد للمهارات وساعد ذلك على رفع مستوى أداءهم للمهارات قيد أبحاثهم.

يتضح من جدول (١٩) ، شكل (١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوي التحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي حيث أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت (٤٠.٥٣)، ونجد أن هذه القيمة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) التي تساوي ٢.٠٩٣ وبمقارنة المتوسطات وجد أن الفروق لصالح القياس البعدى فى مستوى التحصيل المعرفى لبعض مهارات التمرينات الإيقاعية قيد البحث.

وترجع الباحثة تقدم التلميذات فى مستوى التحصيل المعرفى إلى إستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في عمليه التعلم لما له من أثر إيجابى على التحصيل الدراسى حيث يقدم المحتوى للتلميذات من خلال البرمجية التعليمية بما يتناسب مع قدراتهم وامكانياتهم واعتمد على اسلوب التعلم الذاتى فكل طالبه تتعلم على حسب قدرتها وسرعتها مما يؤدى الى زيادة التحصيل المعرفى و يتميز بالقدرة على اثراء المعلومات لاحتوائة على وسائط تعليمية متعددة فهو يخاطب أكثر من حاسة فيعمل على استثارة وجذب الانتباة للتلميذات فينعكس على نقل المعلومات باقصر وقت واقل جهد واكبر فائدة ممكنة مما يعمل على تثبيت المعلومة ويؤدى الى عدم الشعور بالملل لتنوع وتعدد مصادر وطرق اعطاء المعلومات والمهارات و يتيح الفرصة للتلميذات للتجول والتفاعل داخل البرمجية ووسائطها مما يساعد على مراعاة الفروق الفردية بينهم ويؤدى ذلك الى زيادة استيعاب الطلاب للمفاهيم والمعارف كما يرجع هذا التقدم الى ما تضفيه الألعاب التعليمية الالكترونية من المتعة والاثارة مدعمه بالتغذية الراجعه فتمكن التلميذات من تقويم مستوى تحصيلهم للمعلومات الخاصة بالمهارات قيد البحث حيث ان التعزيز الفورى يعمل على تثبيت الاستجابات وقد ادى ذلك الى زيادة دافعيتهم نحو الاستمرار فى اكتساب المزيد من المعلومات.

كما أشار بالجن Biligin, E. (2020) على انه اداه تستخدم لزياده الدافعيه والانجاز ومواجهه التحدي خارج نطاق الألعاب التقليديه او الرقميه لذا فالتلعيب يهتم بنفس الميكانيكا

الاساسيه للعب بازيت ميكانيك اوف جيم مثل الانجاز والتحدي والجوائز والدافعيه ويرى **لوبيز Lopes, R. (2014)** .ان التلعيب يمكن ان يستخدم كاداه حيث يتم توظيف فكر الألعاب في اندماج الطلاب في عملية التعلم واكتساب المهارات (٢٤)(١٥ : ٥٦٥)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسات كلاً من **بالجن Biligin, E. (2020)** ، **أسامة محمد عبد السلام** ، **هيثم عبد المجيد محمد (٢٠١٥)(١٥) ولوبيز Lopes, R. (2014) (٢٤)** ، والتى أشارت نتائجهم إلى أن إستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في عملية التعلم ساهم بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى التحصيل المعرفى لمهارات قيد ابحاثهم.

الاستنتاجات:

١- أن إستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من خلال البرنامج التعليمي المقترح ساهم بطريقة إيجابية وفعالة في تحسين شكل الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفي لمهارات التمرينات الإيقاعية (قيد البحث).

٢- أن إستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية كان له تأثير إيجابى فى الآراء والانطباعات الوجدانية للتلميذات نحو البرنامج التعليمى

التوصيات:

١- تطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية فى تعلم مهارات التمرينات الإيقاعية في المراحل السنية المختلفة

٢- اجراء دراسات مشابهة أخري على مراحل سنية مختلفة .

٣- استخدام آليات وأساليب التعلم الإلكترونى بصفة عامة فى مراحل التعلم المختلفة تمشيًا مع ايقاعات العصر الحديث.

قائمة المراجع:

أولا : المراجع العربية

١. أسـامة محمد عبد السـلام ، هيثم عبد المجيد محمد (٢٠١٦): فاعلية اسـتخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية"

٢. إسـلام رأفت عبدالفتاح(٢٠١٩م): تأثير إسـتخدام التعليم المقلوب علي الجانب المعرفي وتحسـين مسـتوي الأداء في التمرينات لتلميذات كلية التربية الرياضـية – جامعة طنطا ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

٣. ايمان جمال حافظ (٢٠٢١): فاعلية الخرائط الذهنية الإلكترونية باسـتخدام مواقع جوجل على تنمية الابتكار الحركى فى التمرينات الإيقاعية، ،المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ،كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم، جامعة حلوان.

٤. تغريد عبد الفتاح الرحيلي (٢٠١٨م) : فاعلية بيئة تعلم تشـاركية متعددة الوسـائط قائمة على التلعيب في تنمية التحصـيل والدافعية لدى تلميذات جامعة طيبة .مجلة الجامعة الاسلامية، للدراسات التربوية والنفسية. جامعة طيبة

٥. سـامية احمد كمال الهجرسـى(٢٠٠٤) : التمرينات الايقاعية والجمباز الايقاعى المفاهيم العلمية والفنية ، مكتبة ومطبعة الغد، القاهرة.

٦. سـامية لطفى الأنصـاري(٢٠٠٨م): اختبار الذكاء للصـغار والكبار ، مكتبة الأنجلو ، القاهرة.

٧. سـوزان بدران محمد سـليمان(٢٠٢١) : تأثير برنامج تعليمي مقترح الألعاب التعليمية الالكترونية على تعلم بعض المهارات الحركية الاساسية وتقليل قلق الانفصال لتلميذات الصـف الاول للمرحلة الابتدائية ،المجلة العلمية للتربية وعلوم الرياضـة، المجلد ٢٥، العدد٣ ص ٢٥-٥٦ ،، جامعة بنها.

٨. عبيد الحربي (٢٠١٠) : فاعليه الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصـيل الدراسـي وبقاء اثر التعلم في الرياضـيات، رسـاله دكتوراه غير منشـورة، كليه التربية، جامعة ام القرى، مكه المكرمه

٩. كمال عبدالحميد اسـماعيل (٢٠١٦م): اختبارات قياس وتقويم الاداء المصـاحبة لعلم حركة الانسان ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة.

١٠. منال عبد العال مبارز،امل عبد الفتاح سـويدان: التقنية في التعليم مقدمة في أسـاسـيات الطالب والمعلم ، دارالفكر ناشرون وموزعون، عمان ٢٠٠٧م.

١١. محمد صبحي حسانين (٢٠٠٤م): القياس والتقويم في التربية الرياضية ، دار الفكر العربى ، القاهرة.

١٢. مريم محمد عمران(٢٠١٩م): تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصة التعليمية التفاعلية فى تعلم بعض المهارات الأساسية بالكرة فى التمرينات الفنية الإيقاعية لتلميذات كلية التربية الرياضية –جامعة طنطا، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

١٣. نبيل جاد عزمي (٢٠١٤): بيئات التعلم التفاعلية، دار الفكر العربي، القاهرة.

١٤. نادر سعيد شمى،سامح سعيد إسماعيل(٢٠٠٨م): مقدمه فى تقنيات التعليم، دار الفكر العربي، القاهرة.

ثانياً: المر اجع الأجنبية:

15. Biligin, E. (2020). A Brief Overview On Gamification History. https://www.researchgate.net/publication/339594255
16. Gomes, C, Mauro J, &José; D. (2014). Flappy Crab": An Edu-Game for Music Learning, International Association for Development of the Information Society, Paper presented at the International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA) (11th, Porto, Portugal, Oct 25-27).
17. Huang, H & Soman, D.(2013) : A practitioner's guide to gamification of education. Toronto,Rotman School of management;. https://en.oxforddictionaries.com/definition/gamification
18. Kapp, K.M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Wiley.
19. Lopes, R. (2014). Gamification As A Learning Tool. International Journal of Developmental and Educational Psychology. Vol.2, 2014. ISSN: 0214-9877. pp:565-574
20. Nah, F.F.H., Eschenbrenner, B., Zeng, Q., Telaprolu, V.R. and Sepehr, S. (2014). Flow in gaming: Literature synthesis and framework development. International Journal of Information Systems and Management, 1(2), 83–124
21. Prakash, E. C., & Rao, M. (2015). Gamification in Informal Education Environments: A Case Study. In Transforming Learning and IT Management through Gamification (pp. 30-97) , New York. Springer International Publishing.. DOI : 10.1007/978-3-319-18699-3 .
22. Tomé, N.B., Junior, G.M. and Filho, F. (2017). 'A conceptual framework for the application of gamification strategies in higher education'. In: XVI SBGames–Curitiba–PR, Brazil, 02-04/11/2017.

23. Uzun, Ievent. (٢٠١٠). an evaluative for Computer Games Used for Foregn Language Vocabulary I-earning and Practice: Vocaword Sample. Novitas-Royal. ٣(١). ٥٩-٤٥. Accessed date: September. ٢٩. .٢٠١١ From: http://novitaarroyal.crg,/Vol_ ٣_l/uzun.pdf

ثالثا : مراجع من شبكة الانترنت الدولية

24. https://www.alukah.net/social/0/101822/
25. https://www.proprofsgames.com
26. https://puzzel.org
27. https://www.researchgate.net/publication/339594255
28. https://www.proprofsgames.com/ugc/word-games/hangman/tools-for-rhythmic-gymnastics/
29. https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/tools-for-rhythmic-gymnastics-2/
30. Tools For Rhythmic Gymnastics Hangman Puzzle: ProProfs (proprofsgames.com)
31. tools for rhythmic gymnastics Crossword Puzzle: ProProfs (proprofsgames.com)
32. https://puzzel.org/en/slidingpuzzle/play?p=-N6qUT6P1Pqu30issDHQ
33. https://im-a-puzzle.com/share/cbb7022206ce79b.png
34. https://im-a-puzzle.com/share/6d8ec9e620cc8e4.pn
35. https://im-a-puzzle.com/share/a8fcec747aa27a9.png
36. https://im-a-puzzle.com/share/6b4eb432474d303.png
37. https://forms.office.com/r/s٩yRAuK٤cj