تأثير استخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع

أ.م.د/ سعاد عبد الله عزت محمد
أستاذ مساعد بقسم الألعاب
كلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق
Doi: 10.21608/jsbsh.2025.346638.2913

المقدمة ومشكلة البحث:

شهدت السنوات الأخيرة تطوراً ملحوظاً في ميدان التعليم، فلم يعد الاهتمام بالمعلومات هو الغاية الوحيدة من العملية التعليمية، بل زاد الاهتمام بشكل ملحوظ بالمتعلم، وذلك من خلال تشجيعه على القيام بمزيد من النشاط والتفاعل مع زملاءه كمجموعة وكأفراد، وإتاحة الفرصة له ليتعلم كيف يتعامل مع الأخرين حيث يصبح قادر على الانتماء إلى الجماعة، وأيضاً دعم الروابط بينه وبين أقرانه، مما يؤدى إلى إكسابه المهارات الاجتماعية، ومهارات الاتصال، وتنمية اتجاهات إيجابيه نحو زملاءه. (١٨١:٣٢)

حيث تعتبر الألعاب التعليمية إحدى مداخل التدريس الرئيسية التي تهتم بنشاط التلميذ وايجابياته وبتنمية شخصيته تنمية شاملة في مختلف الجوانب لأنها تعنى بتجسيد المفاهيم المجردة بجذب المتعلم للتفاعل مع المواقف التعليمية بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة، مما يجعله نشطاً وفاعلاً أثناء تعلمه في هذه المواقف التعليمية التي تقدم له بصورة شبه واقعية لتحقيق الأهداف المرجوة من عملية التدريس ويعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الطرق والاستراتيجيات التدريسية التي تراعي سيكولوجية المتعلمين، لما يتسم به هذا الأسلوب التدريسي من التفاعل بين المعلم وتلاميذه خلال العملية التعليمية وذلك من خلال أنشطة وألعاب تعليمية تم إعدادها وتنفيذها بطريقة علمية منظمة وتؤدي الأنشطة التعليمية دوراً هاماً في العملية التعليمية لجميع المراحل التعليمية، حيث تسهم في تحقيق الأهداف التربوية وتشكل عنصراً أساسياً من عناصر المنهج والتي يمكن بواسطتها ربط مجالات المنهج المختلفة ومن خلالها يمكن للمعلم توفير خبرات مباشرة للأطفال تمكنهم من فهم واستيعاب المعاني والأفكار الرئيسية بطريقة متكاملة. (٣٦)

وتشير **عفاف بدوي (٢٠٠٨م)** إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية نوعاً من النشاط الهادف الذي يقوم به المتعلمين من خلال برامج الكترونية توفر بيئة تعليمية تنافسية تهدف إلى تنمية الخبرات وتسهم في توفير بيئة تعليمية ترويحية ذات طابع يتصف بالمتعة ويسعى اللاعبون من خلاله الحصول على الفوز والكسب أثناء تنفيذ المهام التعليمية كما أنها نمط من أنماط التعليم الإلكتروني التي تسعى نحو تحقيق هدف تعليمي يتم تحقيقه بعد ممارستها والغرض منها تنمية مهارات واستعدادات المتعلم

وكذلك تحقيق الأهداف التربوية للنشاط التعليمي وقد أشار **محمد الدسوقي (٢٠٠٣م)** لضرورة التوظيف العلمي للألعاب الإلكترونية بالشكل الذي يضفي عليها إمكانية واسعة من المرونة التي تجعل منها متسعاً وتحقق وفراً اقتصادياً يرفع من عائدات العملية التعليمية ويفتح آفاقاً جديدة للألعاب الإلكترونية بما تحمله من خصوصية في تحمل مسئوليات إيجابية في تفعيل العائدات التعليمية وبث نوعاً من الرضا النفسي. (١٦ :٨٠)(١٨ :٢٤٧)

كما يذكر **(Griffiths. 2002)** أن من مزايا استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تتلخص في العناصر التالية:

- ممارسة تلك الألعاب يساهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ.
- تختصر وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه لتقدم الطفل.
- تعد الطفل مسئول عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية. (٣٣٢:٣١)

ويشير **بول جونز (Paul Jones. 2012)** أن من أهم الأسباب في أقبال الأفراد علي الألعاب الإلكترونية هي ما تحققه من متعة التشويق وتحقيق للذات من متعة الانتصار وتحقيق التفوق والإحساس بالذات وكذلك قضاء أوقاتاً طيبة وسعيدة خلال فترة اللعب القصيرة أو الطويلة وملء وقت الفراغ والخروج من حالة الملل وأن من إيجابيات ممارسة الالعاب الإلكترونية المساعدة علي تنمية القدرة على الابتكار واتّخاذ القرار والتغلّب على المشكلات من خلال ما تحويه من معلومات عامة وبرامج تعليميه ما يؤدي دوراً إيجابياً في تنمية قدرات المتعلمين ومساعدتهم على الاندماج في عالم المعلوماتية والتكنولوجيا والمكينة الحديثة. (١٢:٣٤)

ومع انتشار استخدام الهواتف المحمولة بشكل كبير في جميع أنحاء العالم ومن قبل شرائح المجتمع المختلفة بغض النظر عن مستواها الثقافي والاجتماعي والاقتصادي، أصبح الهاتف المحمول ضرورة لا يمكن الاستغناء عنها ولا التنقل بدونها، ويمكن استخدام الهواتف لجميع الوظائف التي يستخدم لأجلها الكمبيوتر بشكل أو بآخر ولكن بصورة أسهل وأرخص وفي كل زمان ومكان حيث يمكن حمله في كل الأوقات ومن قبل كل الأفراد، مما استدعى انتباه العديد من التربويين لإمكانية توظيف الهواتف المحمولة في عمليتي التعليم والتعلم.

والأفراد المعاقين بصفة عامة والصم وضعاف السمع بصفة خاصة يمثلون نسبة غير قليلة من أبناء المجتمع على المستوى المحلى والعالمي إذ تبلغ نسبة ضعاف السمع في مصر حوالي (٩٪) وتنحصر هذه النسبة تقريبا بين الأطفال في سن ما بين (١-١٥) سنة. (٨٩:٢٥)

ويشير **عادل عبد الله محمد (٢٠٠٠م)** أن السمع يلعب دوراً هاماً في تنظيم سلوك الفرد وتكيفه

مع واقع الحياة، وعندما يعاني الفرد ضعفاً سمعياً شديداً فإنه يتعرض جراء ذلك للكثير من المشكلات الاجتماعية والتربوية والانفعالية والصحية التي ترتبط بتكيفه وتوافقه، وقد ترجع هذه المشكلات إلى عدم قدرته على التواصل بشكل عادى مع أفراد الجماعة، وإلى حاجته لاستخدام أساليب وتقنيات معينة للتواصل لا يعرفها ولا يجيدها سوى القليل من الأفراد. (١٢ :٣٣٧)

ويؤكد **أمين الخولى وأسامة راتب** (٢٠٠٩م) أنه يمكن للأطفال ضعاف السمع أن يتعلموا الأنشطة والمهارات الحركية بنجاح سواء الفردية أو الجماعية وأن العبرة بمدى تفهم المدرس لحالتهم ومن الممكن استثارتهم لممارسة المنافسات الرياضية. (٢:٦٧)

إن النشاط البدني له أهمية خاصة للطفل المعاق سمعياً إذ أنه يبعث فيه الحيوية والنشاط والقدرة على التحمل وبذل الجهد وقد أثبتت الدراسات أن للطفل المعاق سمعيا طاقة فائقة في اللعب والانجاز الحركي لبعض المهارات الحركية تفوق طاقة الطفل العادي. (١٩: ٣٠.٢٩)

وترى **ليلى فرحات وحلمى إبراهيم (١٩٩٨م)** إلى أن الطفل المعاق سمعياً تقل لديه القدرة على التعامل مع الأخرين، كما أنه خجول ويميل إلى الانطواء، كما أن فقد السمع يؤدى إلى فقد الاتصال بالأخرين والشعور بالوحدة والعزلة عن الناس المحيطين به. (١٧ :١٥٠-١٥٢)

ويعد الانتباه أحد العمليات العقلية العليا والذي يلعب دورا هاما في المجال الرياضي إذ يعد من المتطلبات الأساسية للأداء الجيد في أي لون من ألوان النشاط الرياضي حيث أن ارتفاع درجة الإتقان للمهارات الحركية لا يرتبط بمؤهلات التدريب فقط بل أيضاً بقدرة اللاعب على تركيز الانتباه والقدرة على الإسهام الواعي والتحكم في مهاراته الحركية. (٥ :١٠)

فالانتباه يأخذ حيزا كبيرا من الأهمية في المجال الرياضي فهو يمثل عنصر من عناصر نجاح أي حركة يؤديها الرياضي، كون أن أداء أي مهارة يتطلب من اللاعب استثارة الحواس كلها بهدف نقل المعلومات الي الدماغ للحصول على استجابة صحيحة وبالوقت المناسب لها. (٢٢ :١٩٤)

وتعد عملية الانتباه إحدى العمليات المعرفية التي تمثل أحد الدعائم بل هي الأساس الذي تقوم عليه سائر العمليات المعرفية الأخرى بل إنه يمكن القول إنه بدون الانتباه ما استطاع الفرد أن يعي أو يتذكر أو يبتكر أو يتخيل شيئاً. (٣٥: ٢٣)

والانتباه يعد عملية حيوية تكمن أهميتها في كونها أحد المتطلبات الرئيسية للعديد من العمليات العقلية كالإدراك والتذكر والتفكير والتعلم فبدون هذه العملية ربما لا يمكن للفرد إدراك ما يدور حوله وقد يواجه صعوبة في عملية التذكر مما ينتج عنه الواقع في العديد من الأخطاء والإخفاقات سواء علي صعيد عملية التفكير أم أداء السلوك وتنفيذه. (٨ :٩٥)

ورياضة كرة السلة من الألعاب التي تتميز بتنوع مهاراتها الرياضية، فضلا عن الترابط الوثيق

بينها مما يجعل فرصة تحقيق التقدم بالأداء المهارى مرتبطة بما أحرزه اللاعب من التقدم والتطور للمهارات الأساسية سواء الهجومية أو الدفاعية، وهذا يأتي من خلال أداء التكرارات والتصحيح والاعتماد على التغذية الراجعة لضمان إدراك الحركة وتطبيقها. (١١ :٢٤٩)

ونظرا لحاجة هذه الفئة لممارسة الأنشطة الرياضية أكثر من الأسوياء فهم يعانون من بعض المشكلات البدنية نظراً لخوفهم من الإصابة كما أنهم يميلون إلى العزلة وتجنب الآخرين نتيجة إحساسهم بالعجز في التواصل والتفاهم مع الآخرين فلذلك يجب الاهتمام بالتخطيط السليم لممارسة الأنشطة الرياضية المختلفة لهذه الفئة والتي تساعدهم على الاندماج مع الآخرين ومن خلال اطلاع الباحثة على العديد من الأبحاث والدراسات التي أشارت إلى أن ممارسة الرياضة تساهم بشكل كبير في حل مشاكل هذه الفئة لما تقدمة لها من برامج وأنشطة مختلفة ومع الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب الإلكتروني مما دعي الباحثة إلى وضع برنامج تعليمي باستخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاف المحمول لما تحتويه من عناصر المرح والسرور والاستثارة المحببة إلى النفس وإكساب الصفات الإرادية والنفسية والصفات الاجتماعية وكذلك الصفات البدنية والحركية والوظيفية مع مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين والسعي في الوصول إلى مستوى تعليم متميز الأمر الذي دفع الباحثة لإجراء هذه الدراسة للتعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية باستخدام الهاف المحمول على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى التعرف على تأثير استخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة إحصائيًا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في تعلم بعض المهارات الأساسية (التمرير (التمريرة الصدرية والتمرير بيد واحدة من أعلي) – المحاورة – التصويب من الثبات) في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات التتبعية (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية (قيد البحث) في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

٢- توجد فروق في نسب التحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في تعلم بعض المهارات الأساسية (قيد البحث) في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

المصطلحات:

الألعاب الالكترونية:

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. (٢٨ : ٢٨٩).

وتُعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائياً بأنها "هي البرمجية التي تشتمل على مجموعة من أنشطة الألعاب الرياضية (موجهة ذاتياً أو من قبل المُعلم)، تهدف لإكساب المتعلم بعضاً من الخبرات والمهارات والمعارف المتعلقة بمقرر التربية البدنية بالمرحلة الابتدائية من خلال قيامه باللعب (الفردي أو الجماعي) بغرض تحقيق الفوز".

التعلم بالهاتف المحمول:

بيئة برمجية تعليمية مرنة تتوافق مع متطلبات متصفح الإنترنت على الهاتف المحمول تعمل على الربط بشكل غير خطى بين مجموعة متكاملة من الوسائط المتعددة المتفاعلة (النص –الصور الفوتوغرافية –مقاطع الفيديو –الرسوم المتحركة)، وتفاعل المتعلم معها بالتحكم فى السرعة والمسار والتتابع وكم المعلومات التي يحتاجه. (٣٣ : ٣٤)

الانتباه البصري:

هو مجموعة من الأليات التي يتم من خلالها تحديد المعلومات المرئية ذات الصلة بينما يتم جمع المعلومات غير ذات الصلة مما يسمح للمراقب بالعمل في عالم يتكون من معلومات بصرية لا نهائية تقريبا. (٣٠ :١)

هو قدرة التلميذات على التركيز على مثير معين وإهمال المثيرات المختلفة. (تعريف إجرائي)

ضعاف السمع:

هو الشخص الذي يعاني عجزاً أو نقصاً في حاسة السمع بدرجة لا تسمح بالاستجابة الطبيعية للأغراض التعليمية والتفاعل مع العاديين إلا من خلال استخدام المعينات. (٧ :٤١)

الدراسات السابقة:

١- قامت **إيمان الرفاعي (٢٠١٨م) (٣)** بدراسة بعنوان استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدى التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية، هدف هذا البحث التعرف على فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدى التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية ولتحقيق هذا الهدف سعت الباحثة للإجابة عن الأسئلة الأتية: ما فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل لدى

التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية؟ ما فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية تقدير الذات لدى التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية؟ واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث وكانت من أهم النتائج: أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية له تأثير إيجابي في تدريس الدراسات الاجتماعية وتنمية التحصيل وتقدير الذات لدى التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية.

٢- قام **أحمد سعيد محمد نجم (٢٠١٩م) (١)** بدراسة بعنوان فاعلية برنامج للألعاب التربوية باستخدام حل المشكلات على تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للناشئين ويهدف البحث الي بناء برنامج الألعاب التربوية باستخدام استراتيجية حل المشكلات ودراسة تأثيره على بعض المهارات الاساسية الهجومية والدفاعية لناشئ كرة القدم من (١٠-١٢)سنة واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة بأسلوب القياس القبلي والبديني والبعدي واشتملت عينة البحث على عدد (٣٠) من الناشئين المسجلين بمدرسة الكوفة الابتدائية للبذين في العراق وكانت أهم الذتائج أن برنامج الألعاب التربوية واستراتيجية حل المشكلات لها تأثير إيجابي في تعليم بعض المهارات الأساسية الهجومية والدفاعية في كرة القدم.

٣- قام **عبدالله عبدالرازق كاظم (٢٠١٩م) (١٥)** بدراسة بعنوان فاعلية برنامج للألعاب التربوية على جوانب التعلم لأطفال ما قبل المدرسة، يهدف البحث الي تصميم برنامج يعتمد على الألعاب التربوية وفاعليته على جوانب التعلم (الجانب المعرفي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة ، الجانب الحركي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة ، الجانب الانفعالي لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة)واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة بأسلوب القياس القبلي والبديني والبعدي واشتملت عينة البحث على عدد (٥٠) طفلا من أطفال روضة الشهد والتي تتراوح أعمارهم من (٥- ٦)سنوات وكانت أهم الذتائج أن برنامج الألعاب التربوية المقترح له تأثير إيجابي على جوانب التعلم لأطفال ما قبل المدرسة.

٤- قامت **مي محسن أبو الذور (٢٠١٩م) (٢٧)** بدراسة بعنوان فاعلية استخدام ألعاب المبارزة الإلكترونية على التحصيل المعرفي والانطباعات الوجدانية لدى طالبات التربية الرياضية بالزقازيق ويهدف البحث إلى التعرف إلى فاعلية استخدام ألعاب المبارزة الإلكترونية على التحصيل المعرفي والانطباعات الوجدانية لدى طالبات التربية الرياضية بالزقازيق واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على(٤٢) طالبه بالفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بنات بالزقازيق و تم سحب عدد (١٢) طالبة للدراسة الاستطلاعية وبذلك أصبحت عينة البحث الأساسية (٣٠) طالبة وكانت أهم الذتائج: الألعاب الالكترونية لها تأثير إيجابي على مستوى التحصيل المعرفي والانطباعات

الوجدانية نحو رياضة المبارزة.

٥- **قامت عالية علي حسين (٢٠٢٠م) (١٣)** بدراسة بعنوان استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات التكنولوجية والذكاء المكاني لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت ويهدف البحث الي تحديد المهارات التكنولوجية التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الرابع ووضع تصور مقترح لاستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات التكنولوجية والذكاء المكاني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت بالإضافة الي قياس فاعلية تطبيق الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات التكنولوجية والذكاء المكاني واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لمراجعة البحوث والدراسات السابقة والإعداد للإطار النظري للدراسة بالإضافة الي المنهج التجريبي لقياس مدى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات التكنولوجية واشتملت عينة البحث على (٣٠) تلميذ من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي تم تقسيمهم إلي مجموعتين.

٦- قامت **هبة سعيد عبدالمنعم محمد (٢٠٢٠م) (٢٩)** بدراسة بعنوان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. ويهدف البحث إلي التعرف إلى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة بأسلوب القياس القبلي والبيني والبعدي واشتملت عينة البحث على عدد (٣٢) تلميذة (بالمرحلة الإعدادية) بمدرسة التاسعة التابعة لإدارة التعليم بمنطقة الحدود الشمالية بالمملكة العربية السعودية، أشارت أهم الذتائج: أن البرنامج التعليمي المقترح له تأثير إيجابي على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية.

٧- قام **رامي حسان بيومي غزلان (٢٠٢١م) (٩)** بدراسة بعنوان تأثير برنامج ألعاب حركية إلكترونية علي بعض الأنماط الحركية والتوافق النفسي للأطفال مستخدمي الوسائل التكنولوجية ويهدف البحث إلى التعرف على تأثير البرنامج المقترح علي بعض الأنماط الحركية والتوافق النفسي للأطفال مستخدمي الوسائل التكنولوجية وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على (٤٠) طفلا وطفلة مرحلة ما قبل المدرسة مستخدمي الوسائل التكنولوجية بحضانة مدرسة المجد الابتدائية بإدارة الرحمانية التعليمية بمحافظة البحيرة وتم تقسيمهم إلي مجموعتين متساويتين وكانت من أهم الذتائج أثر برنامج الألعاب الحركية الإلكترونية المقترح تأثيرا إيجابيا للأنماط الحركية الأساسية وكذلك أبعاد التوافق النفسي.

الاستفادة من الدراسات السابقة:

- اختيار المنهج العلمي المستخدم في البحث.
- اختيار التصميم التجريبي المناسب.
- طريقه تحديد واختيار عينة البحث.
- المساهمة في تحديد أدوات ووسائل القياس اللازمة لجمع البيانات.
- توضيح معظم الخطوات الإجرائية التي سوف تتبع في البحث.
- التصميم الجيد للبرنامج التجريبي على أسس علمية.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام المجموعة الواحدة ذات القياس القبلي والبيني والبعدي وذلك لمناسبته لطبيعة هذا البحث.

مجتمع وعينة البحث: -

تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من تلميذات الصف السادس بمعهد الأمل لضعاف السمع بالزقازيق بمحافظة الشرقية والبالغ عددهن (٤٥) تلميذة واللاتي تتراوح درجة السمع لديهن من (٥٦-٧٠ ديسيبل) وهذا من واقع سجلات كل تلميذة بالمدرسة وقد تم استبعاد (٥) تلميذات نتيجة عدم انتظامهم في الحضور، كما تم إجراء الدراسة الاستطلاعية على عدد(١٠) تلميذات لإيجاد المعاملات العلمية، وبذلك أصبحت عينة البحث الأساسية (٣٠) تلميذة وجدول (١) يوضح تصنيف مجتمع وعينة البحث.

جدول(١) تصنيف مجتمع وعينة البحث

المتغيرات	المجتمع الكلى	مستبعدون	مجتمع البحث	عينة البحث	العينة الاستطلاعية
تلميذات معهد الأمل	٤٥	٥	٤٠	٣٠	١٠

وتم إجراء التجانس لعينة البحث في المتغيرات قيد الدراسة جدول (٢) يوضح ذلك:

جدول (٢) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمجتمع البحث(التجانس) ن=٤٠

	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	معامل الالتواء
المتغيرات الاساسية	السن	سنة	١١,٧٠	٠,٦٨	١٢	-١,٣٢
	الطول	سم	١٤٠,٥٠	٣,٧٧	١٤١	-٠,٣٩
	الوزن	كجم	٣٨,٥٠	٥,٣١	٣٨	٠,٢٨
	الذكاء	درجة	٤١,٤٢	٥,٨٢	٤٣	-٠,٨١
	درجة السمع	درجة	٦٧,٥٥	٤,٠٢	٦٦	١,١٥
المتغيرات البدنية	اختبار الدوائر المرقمة	ث	٢٠,٣٢	٢,١٧	٢٠	٠,٤٤
	اختبار بارو	ث	٢٣,١٥	٣,٠٠٨	٢٣	٠,١٤
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	متر	٣,٧٢	١,٥٦	٤	-٠,٥٣

	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	درجة	٥,٧٢	١,٨٣	٦	٠,٤٥-
	اختبار الوقوف على مشط القدم	ث	٤,٤٥	٠,٨٤	٤	١,٦٠
المتغيرات المهارية	اختبار التمرير السريع	ث	٢١,١٧	١,١٥	٢١	٠,٤٤
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	درجة	١٤,٥٥	٣,٣٨	١٤	٠,٤٨
	اختبار سرعة المحاورة	ث	٢١,٧٥	١,٨٥	٢٢	٠,٤٠-
	اختبار الرمية الحرة	درجة	٤,٣٧	١,٥٨	٤	٠,٧٠
الانتباه البصري	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	درجة	٢,٣٢	١,٠٧	٢	٠,٨٩
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	درجة	١,٩٢	٠,٩٤	٢	٠,٢٥-
	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	درجة	٢,٥٠	١,٠٨	٢	١,٣٨
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	درجة	٢,٧٢	١,٠٣	٣	٠,٨١-

يتضح من جدول (٢) ان جميع المتغيرات قيد البحث تنحصر ما بين ±٣ مما يدل على تجانس عينة البحث.

أدوات جمع البيانات:

أولاً: الأجهزة والأدوات:

- جهاز الرستاميتر لقياس الطول الكلي للجسم بالسنتيمتر.
- ميزان طبي لقياس الوزن بالكيلوجرام.
- ملعب كرة سلة.
- كرات سلة وأقماع تدريب وصناديق.
- كرات طبية
- شريط قياس وطباشير.

ثانياً": -الاختبارات:

بعد تحديد المهارات الأساسية الهجومية لكرة السلة لضعاف السمع من خلال رأى السادة الخبراء قامت الباحثة بعمل مسح مرجعي للمراجع العلمية والدراسات السابقة لاختيار الاختبارات التي يمكن أن تقيس المهارات الأساسية الهجومية لكرة السلة وبعضالقدرات البدنية وتم عرضها على الخبراء لاختيار انسبها للقياس ملحق (٢) فكانت كالآتي:

الاختبارات البدنية: ملحق (٣)

- اختبار الدوائر المرقمة لقياس توافق الرجلين والعينين. (٢٤: ٣٢٩)
- اختبار (بارو) لقياس الرشاقة الكلية للجسم. (٢٤: ٢٨٢. ٢٨٣)
- اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم لأبعد مسافة لقياس القدرة العضلية للذراعين. (٢٣: ٣٨٠)
- اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة. لقياس دقة الذراع. (٢١: ٤٦٥. ٤٦٦)
- اختبار الوقوف على مشط القدم. لقياس التوازن الثابت. (٢١: ٣٠٨)

الاختبارات المهارية: ملحق (٤)

- اختبار التمرير السريع. (٢٦: ١٢٤)
- اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى. (٢٦: ١٢٦)
- اختبار سرعة المحاورة. (٢٦: ١١٢)
- اختبار الرمية الحرة. (٢٦: ١٢٢)

ثالثاً: -اختبار الذكاء المصور إعداد أحمد ذكي صالح(١٩٨٧) م ملحق (٥)

ويهدف هذا الاختبار لقياس القدرة على تداول الصور الذهنية وتصور حركة الأشكال وعلاقتها ببعضمن حيث التشابه أو الاختلاف. كذلك يقيس القدرة على تخيل الحركة أو الإحلال المكاني للشكل أو أجزائه. وقد تم استخدامه في العديد من الدراسات العلمية في المجال الرياضي حيث يعد أنسب الاختبارات لقياس الذكاء غير اللفظي في المجال الرياضي.

رابعاً: -اختبار الانتباه البصري / إعداد الباحثة ملحق (٧)

قامت الباحثة بعمل مسح مرجعي للدراسات المرجعية والكتب العلمية والتي تناولت موضوع الانتباه البصري أمكن استخلاص أن الاختبار يتكون من (٤) مهام كل مهمة تعرض في زمن معين وتقاس من (١٠) درجات.

الهدف من الاختبار:

يهدف الاختبار الى قياس قدرة التلميذة على توجيه طاقتها العقلية والتركيز على معلومات أو مثيرات بصرية معينة في نفس الوقت دون غيرها.

وصف الاختبار:

تم بناء مهام الانتباه البصري اعتمادا على العديد من المهام وكان الاختبار في صورته المبدئية يعتمد على خمس مهام **ملحق (٦)** وبعد عرضة على السادة الخبراء تضمن الاختبار على أربعة مهام وكل مهمة تتضمن عددا من الشرائح تعرض من خلال البوربوينت في زمن معين تهدف الى قياس مدى قدرة التلميذة على التركيز الواعي على مثير واحد وتجاهل المثيرات الأخرى التي توجد معه حتى تستطيع الإجابة وتعطي درجة واحدة للإجابة الصحيحة وصفر للإجابة الخاطئة.

وفيما يلي وصف لمهام اختبار الانتباه البصري:

قامت الباحثة بوضع مجموعة من الصور لكل مهمة: ملحق(٨)

١- المهمة الأولى: تتبع المثيرات التي ظهرت وسط مثيرات أخري.

٢- المهمة الثانية: تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة.

٣- المهمة الثالثة: تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنه.

٤- المهمة الرابعة: انتقاء اسم المهارة الذي يتوافق مع الصورة المعروضة.

حساب الزمن اللازم للاختبار:

زمن الاختبار = الزمن الذي استغرقته أول طالبة + الزمن الذي استغرقته أخر طالبة / ٢

حيث تم تطبيق الاختبار على عينة الدراسة الاستطلاعية حيث كان الزمن الذي استغرقته أول طالبة منتهية من الإجابة على الاختبار (١٣) ق وأخر طالبة (١٧) ق وكانت النتيجة كالتالي:

زمن الاختبار = ١٣+١٧ /٢ = ١٥ ق

وبذلك أمكن تحديد زمن الاختبار وكان (١٥) ق

خامساً: -البرنامج المقترح باستخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول: ملحق (٩، ١٠)

الهدف من البرنامج:

يهدف البرنامج إلى تأثير استخدام العاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول في تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة والانتباه البصري لتلميذات الصف السادس بمعهد الأمل لضعاف السمع.

ويتفرع من الهدف العام الأهداف التالية:

الأهداف المعرفية:

- التعرف على المعلومات والمعارف الخاصة بمهارات (التمرير – المحاورة – التصويب).
- التعرف على المراحل الفنية والخطوات التعليمية لمهارات (التمرير – المحاورة– التصويب).
- إكساب القدرة على الملاحظة والتفكير في الأداء السليم للأداء المهارى.

الأهداف النفس-حركية:

- أداء المهارات (التمرير – المحاورة – التصويب) في أشكال تنافسية مختلفة.
- إدخال المرح والسرور والبعد عن العزلة.
- إكساب الثقة والاعتماد على النفس.
- تنمية الدافعية والإقبال على التعلم.
- التمكن من أداء المراحل الفنية للمهارات بالتوقيت المناسب وبشكل انسيابي.
- إثارة الاهتمام للوصول إلى مستوى عالي من الأداء والإقبال على التعلم.

أسس وضع البرنامج:

- تناسب محتوى البرنامج مع أهدافه.
- مراعاة قدرات مستوى أفراد عينة البحث.
- إتاحة الوقت الكافي للمتعلم للتعلم.
- أن يستثير الدوافع للتعلم وإشباع الحاجة نحو الحركة والنشاط.

- وجود معايير واضحة يجب تحقيقها.
- المرونة والقابلية للتطبيق العملي.
- أن يراعي توفر الإمكانات والأدوات اللازمة لتطبيق البرنامج.

تصميم ومحتوي البرنامج التعليمي المقترح:

- **تحديد المهارات الأساسية في كرة السلة:**

قامت الباحثة بإجراء مسح مرجعي لمهارات كرة السلة ومراحلها الفنية وخطواتها التعليمية وذلك من المراجع العلمية المتخصصة والبحوث السابقة وأخذ رأى السادة الخبراء ودراسة خصائص ذوي الإعاقة السمعية.

- **تصميم فريق للمجموعة التجريبية:**

تصميم (Team) للمجموعة التجريبية تم إنشائه بنظام المجموعة المغلقة حتى تضمن الباحثة عدم دخول أي فرد إلى المجموعة سوى المجموعة التجريبية فقط التي قوامها (٣٠) تلميذه ثم قامت الباحثة قبل البدء في التجربة الأساسية بشرح طريقة تنزيل ألعاب كرة السلة الإلكترونية وطريقة اللعب واحتساب النقاط.

أسلوب التدريس المستخدم في تنفيذ البرنامج:

استخدمت الباحثة طريقة الشرح والعرض والتطبيق العملي وإعطاء مجموعة من التدريبات مدعمة بصور للمهارات ثم ممارسة ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاف المحمول التي تحتوي على بعض المهارات الأساسية في كرة السلة المدعمة بصور تعليمية وعمل تغذية مرتدة عليها في تنفيذ البرنامج.

عرض البرنامج التعليمي على مجموعة من المحكمين:

بعد الانتهاء من إعداد البرنامج قامت الباحثة بعرضه على مجموعة من الخبراء في مجال كرة السلة وطرق التدريس بكليات التربية الرياضية وذلك لاستطلاع آرائهم حول مدى مناسبة هدف البرنامج والدقة العلمية والوضوح لمحتوي البرنامج ومدي مناسبة أسلوب عرض المحتوي وجاءت آرائهم بالموافقة على إجراء بعد التعديلات المقترحة والتي قامت الباحثة بتنفيذها لاستكمال البرنامج.

التوزيع الزمنى:

بعد الاطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة وأخذ رأى السادة الخبراء قامت الباحثة بإعداد البرنامج باستخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية بحيث يشمل (١٢) وحده تعليمية لمدة ستة أسابيع بواقع وحدتين تعليميتين في الأسبوع وزمن الوحدة (٦٠ق).

جدول (٣) التوزيع الزمنى للوحدة التعليمية

زمن الوحدة التعليمية (٦٠) ق			
الإحماء	الجزء الرئيسي		الختام	الإجمالي
	التطبيق العملي	تطبيق ألعاب كرة السلة الإلكترونية		
٥ق	٣٠ق	٢٠ق	٥ق	٦٠ق

الدراسة الاستطلاعية:

قبل البدء في تنفيذ الخطوات الأساسية للبحث تم إجراء الدراسة الاستطلاعية من يوم السبت الموافق ٢٠٢٤/٢/١٧م إلى يوم الإثنين الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٦م على عينة قوامها (١٠) تلميذات من مجتمع البحث الأصلي وخارج عينة البحث حيث استهدفت الدراسة:

- التأكد من صلاحية الاختبارات المستخدمة ومدى مناسبتها لأفراد العينة.
- تحديد الزمن اللازم لعملية القياس للاختبارات.
- تحديد جرعة التدريب وزمن الوحدة التعليمية.
- مدى مناسبة التوزيع الزمنى للوحدة التعليمية.
- إجراء المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث.
- إجراء المعاملات العلمية لاختبار الانتباه البصري.
- التأكد من معرفة التلميذات لممارسة الألعاب الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول.

المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة:

١ -الصدق:

قامت الباحثة بحساب صدق الاختبارات طريقة صدق المقارنة الطرفية وذلك بترتيب درجات أفراد عينة البحث ترتيباً تنازلياً من الأقل إلى الأعلى وتم تقسيمهم إلى إرباعيات وتمت المقارنة بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى في هذه الاختبارات والجدول رقم (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤) معامل صدق التمايز بين دلالة الربعيات الأعلي والربعيات الادني

في المتغيرات قيد البحث ن١ =١٠

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي الربعيات الأعلى	المتوسط الحسابي الربعيات الادنى	متوسط الرتب (١)	متوسط الرتب (٢)	قيمة (z) من اختبار مان وتينى	الاحتمال sig (p.value)
المتغيرات البدنية	اختبار الدوائر المرقمة	ث	٢٣	١٦.٢٠	٨	٣	٢.٦٢٧-	٠.٠٠٩
	اختبار بارو	ث	٢٦	١٧	٨	٣	٢.٦٨٥-	٠.٠٠٧
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	متر	٦.٦٠	٢.٤٠	٨	٣	٢.٦٨٥-	٠.٠٠٧

	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	درجة	٨.٤٠	٣	٧.٩٠	٣.١٠	٢.٦٢٩-	٠.٠٠٩
	اختبار الوقوف على مشط القدم	ث	٥.٢٠	٣.٨٠	٨	٣	٢.٧٨٥-	٠.٠٠٥
المتغيرات المهارية	اختبار التمرير السريع	ث	٢٢.٢٠	٢٠.٤٠	٨	٣	٢.٧٣٠-	٠.٠٠٦
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	درجة	١٧	١١.٦٠	٨	٣	٢.٦٣٥-	٠.٠٠٨
	اختبار سرعة المحاورة	ث	٢٣.٢٠	٢٠.٢٠	٨	٣	٢.٦٣٥-	٠.٠٠٨
	اختبار الرمية الحرة	درجة	٧.٨٠	٢.٨٠	٨	٣	٢.٦٣٥-	٠.٠٠٨
الانتباه البصري	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	درجة	٣.٨٠	١.٤٠	٨	٣	٢.٦٦٨-	٠.٠٠٨
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	درجة	٣.٦٠	١.٢٠	٧.٩٠	٣.١٠	٢.٦٠٣-	٠.٠٠٩
	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	درجة	٤	١.٦٠	٨	٣	٢.٦٨٥-	٠.٠٠٧
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	درجة	٤.٢٠	١.٨٠	٨	٣	٢.٧١٢-	٠.٠٠٧

داله إحصائيا عند مستوى معنوية < ٠.٠٥

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلاله إحصلئية في الاختبارات قيد البحث بين الربيع الأعلى والأدنى لصالح الربيع الأعلى مما يعطي دلالة مباشرة علي صدق تلك الاختبارات.

٢-الثبات:

قامت الباحثة بإجراء ثبات الاختبارات في الفترة من السبت الموافق ٢٠٢٤/٢/١٧م إلى يوم الإثذين الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٦م بطريقة إعادة تطبيق الاختبار وذلك لإيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني وجدول رقم (٥) يوضح ثبات الاختبارات.

جدول (٥) معامل الارتباط بين القياسين التطبيق الاول واعادة التطبيق في المتغيرات قيد البحث

ن=١٠

	المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق الاول		اعادة التطبيق		قيمة(ر)
			م	ع	م	ع	
المتغيرات البدنية	اختبار الدوائر المرقمة	ث	١٩,٦٠	٣,٩٤	١٩,٥٠	٤,٠٨	*٠,٩٨٠
	اختبار بارو	ث	٢١,٥٠	٥,٢١	٢١,٤٠	٥,٣٥	*٠,٩٩٩
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	متر	٤,٥٠	٢,٥٩	٤,٦٠	٢,٥٠	*٠,٩٩٣
	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	درجة	٥,٧٠	٣,٢٦	٥,٩٠	٣,٠٧	*٠,٩٨٢
	اختبار الوقوف على مشط القدم	ث	٤,٥٠	٠,٨٤	٤,٧٠	٠,٩٤	*٠,٧٥٨
المتغيرات المهارية	اختبار التمرير السريع	ث	٢١,٣٠	١,١٥	٢١,٢٠	١,٣١	*٠,٩٧٥
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	درجة	١٤,٣٠	٣,٧١	١٤,٥٠	٣,٤٧	*٠,٩٩٥

	اختبار سرعة المحاورة	ث	٢١,٧٠	١,٨٨	٢١,٥٠	١,٥٨	*٠,٩٤٩
	اختبار الرمية الحرة	درجة	٥,٣٠	٢,٨٣	٥,٤٠	٢,٧١	*٠,٩٤٤
الانتباه البصري	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	درجة	٢,٦٠	١,٤٢	٢,٨٠	١,٢٢	*٠,٩٦١
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	درجة	٢,٤٠	١,٥٠	٢,٥٠	١,٤٣	*٠,٩٧٨
	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	درجة	٢,٨٠	١,٣٩	٢,٩٠	١,٣٧	*٠,٩٧٤
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	درجة	٣	١,٤١	٣,٢٠	١,٣٩	*٠,٨٩٩

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي ٠,٠٥= ٠,٦٣٢

يتضح من جدول (٥) وجود علاقة ارتباطية بين التطبيق الاول واعادة التطبيق في الاختبارات قيد البحث وأن قيم معاملات الارتباط تراوحت ما بين (٠,٧٥٨* ، ٠,٩٩٩*) مما يدل على ثبات الاختبارات قيد البحث.

الخطوات التنفيذية للبحث:

- **القياسات القبلية:** تم إجراء القياسات القبلية لجميع المتغيرات المختارة (المتغيرات البدنية – المتغيرات المهارية–اختبار الانتباه البصري) لجميع أفراد العينة قيد البحث وذلك في يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٧م إلى يوم الخميس الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٩م.
- **تجربة البحث الأساسية:** قامت الباحثة بتطبيق البرنامج المقترح على عينة البحث لمدة (٦) أسابيع متصلة في الفترة من ٢٠٢٤/٣/٣م إلى ٢٠٢٤/٤/١٣م.
- **القياسات البعدية:** بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج قامت الباحثة بأخذ القياس البعدي لعينة البحث في جميع المتغيرات المحددة قيد البحث وذلك في يوم الأحد الموافق ٢٠٢٤/٤/١٤م إلى يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٤/٤/١٦م.

المعالجات الإحصائية:

قامت الباحثة باستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

المتوسط الحسابي–الوسيط–الانحراف المعياري–معامل الالتواء واستخدمت الباحثة مستوى الدلالة عند ٠,٠٥

عرض ومناقشة النتائج:

في ضوء أهداف البحث تعرض الباحثة النتائج الإحصائية للبحث ومناقشتها للتحقق من صدق الفروض.

أولا: عرض النتائج:

جدول (٦) دلاله الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية قيد البحث ن=٣٠

	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
			م	ع	م	ع	
المتغيرات البدنية	اختبار الدوائر المرقمة	ث	٢٠,٥٦	١,١٣	١٧,٩٠	٠,٨٨	١٠,٠٩٨
	اختبار بارو	ث	٢٣,٧٠	١,٥٧	٢٠,٢٣	١,٩٤	٧,٥٠٨
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	متر	٣,٤٦	٠,٩٧	٦,٢٠	٢,١٠	٥,٧٦١
	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	درجة	٥,٧٣	١,١١	٨,٦٦	١,٦٦	٧,٣١٦
	اختبار الوقوف على مشط القدم	ث	٤,٤٣	٠,٨٥	٨,٥٣	٢,٥٩	٨,١٧٧
المتغيرات المهارية	اختبار التمرير السريع	ث	٢١,١٣	١,١٦	١٨,٢٦	٠,٨٦	٩,٨٦٥
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	درجة	١٤,٦٣	٣,٣٢	٢٤,٠٦	٢,٣٦	١٢,٦٠٤
	اختبار سرعة المحاورة	ث	٢١,٧٦	١,٨١	١٤,٥٣	٢,٣٨	١٣,٥١١
	اختبار الرمية الحرة	درجة	٤,٠٦	٠,٦٩	١١,٧٦	٢,١٤	١٨,٠٥١
الانتباة البصري	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	درجة	٢,٢٣	٠,٩٣	٦,٠٣	١,٥١	١٣,٥١٣
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	درجة	١,٧٦	٠,٦٢	٥,٠٦	٢,٠٨	٨,٥٢٧
	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	درجة	٢,٤٠	٠,٩٦	٥,٢٠	١,٤٢	١١,٣٦٦
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	درجة	٢,٦٣	٠,٨٨	٥,٩٠	١,٩٠	٨,٠٣٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥= ٢,٠٤٨

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة احصائيا بين القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية للمتغيرات قيد البحث.

جدول (٧) تحليل التباين بين القياسات (القبلية -المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في المتغيرات قيد البحث ن=٣٠

	المتغيرات	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)
المتغيرات البدنية	اختبار الدوائر المرقمة	بين القياسات	٢	١٠٨,٠٨٩	٥٤,٤٤	٥١,٦٥٠
		داخل القياسات	٨٧	٩١,٠٣٣	١,٠٤٦	
		المجموع	٨٩	١٩٩,١٢٢		
	اختبار بارو	بين القياسات	٢	١٨١,٠٦٧	٩٠,٥٣٣	٢٩,٠٦١
		داخل القياسات	٨٧	٢٧١,٠٣٣	٣,١١٥	
		المجموع	٨٩	٤٥٢,١٠٠		
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	بين القياسات	٢	١١٢,٨٦٧	٥٦,٤٣٣	٢٨,٠١٨
		داخل القياسات	٨٧	١٧٥,٢٣٣	٢,٠١٤	
		المجموع	٨٩	٢٨٨,١٠٠		
	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	بين القياسات	٢	١٢٩,١٥٦	٦٤,٥٧٨	٣٢,٢٨٩
		داخل القياسات	٨٧	١٧٤,٠٠٠	٢,٠٠٠	
		المجموع	٨٩	٣٠٣,١٥٦		

المتغيرات المهارية	اختبار الوقوف على مشط القدم	بين القياسات	٢	٢٥٣,٠٨٩	١٢٦,٥٤٤	٣٥,٦٦٤
		داخل القياسات	٨٧	٣٠٨,٧٠٠	٣,٥٤٨	
		المجموع	٨٩	٥٦١,٧٨٩		
	اختبار التمرير السريع	بين القياسات	٢	١٢٤,٠٦٧	٦٢,٠٣٣	٣٦,٩٥٧
		داخل القياسات	٨٧	١٤٦,٠٣٣	١,٦٧٩	
		المجموع	٨٩	٢٧٠,١٠٠		
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	بين القياسات	٢	١٣٣٤,٨٢٢	٦٦٧,٤١١	٩٠,٤٧٢
		داخل القياسات	٨٧	٦٤١,٨٠٠	٧,٣٧٧	
		المجموع	٨٩	١٩٧٦,٦٢٢		
	اختبار سرعة المحاورة	بين القياسات	٢	٧٨٧,٢٦٧	٣٩٣,٦٣٣	٦٩,٦٥٨
		داخل القياسات	٨٧	٤٩١,٦٣٣	٥,٥٦١	
		المجموع	٨٩	١٢٧٨,٩٠٠		
	اختبار الرمية الحرة	بين القياسات	٢	٨٩٨,٦٨٩	٤٤٩,٣٤٤	٧٩,٣٨٧
		داخل القياسات	٨٧	٢٩٢,٤٣٣	٥,٦٦٠	
		المجموع	٨٩	١٣٩١,١٢٢		
الإنتباه البصري	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	بين القياسات	٢	٢١٦,٩٥٦	١٠٨,٤٧٨	٣٢,٠٧٩
		داخل القياسات	٨٧	٢٩٤,٢٠٠	٣,٣٨٢	
		المجموع	٨٩	٥١١,١٥٦		
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	بين القياسات	٢	١٦٣,٨٠٠	٨١,٩٠٠	٢٧,١٣٤
		داخل القياسات	٨٧	٢٦٢,٦٠٠	٣,٠١٨	
		المجموع	٨٩	٤٢٦,٤٠٠		
	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	بين القياسات	٢	١١٧,٨٠٠	٥٨,٩٠٠	٢٧,٨٠٤
		داخل القياسات	٨٧	١٨٤,٣٠٠	٢,١١٨	
		المجموع	٨٩	٣٠٢,١٠٠		
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	بين القياسات	٢	١٦٠,٢٦٧	٨٠,١٣٣	٣٤,٥٤١
		داخل القياسات	٨٧	٢٠١,٨٣٣	٢,٣٢٠	
		المجموع	٨٩	٣٦٢,١٠٠		

قيمة (ف) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٣,٠٩

يتضح من جدول (٧) وجود فروق ذات دلاله احصائيا بين القياسات (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في المتغيرات قيد البحث لذلك ستقوم الباحثة باستخدام اختبار أقل فرق معنوي L.S.D ليوضح اتجاه الفروق بين متوسطات تلك القياسات.

جدول(٨) دلاله الفروق بين المتوسطات (القبلية – المرحلية – البعدية)
للمجموعة التجريبية قيد البحث ن=٣٠

المتغيرات		قياسات البحث	متوسط القياسات	دلاله الفروق بين المتوسطات			L.S.D
				القبلى	المرحلى	البعدى	
المتغيرات البدنية	اختبار الدوائر المرقمة	قبلى	٢٠,٥٦		*١,٦٠٠٠٠	*٢,٦٦٦٦٧	٠,٥١
		مرحلى	١٨,٩٦			*١,٠٦٦٦٧	
		بعدى	١٧,٩٠				
	اختبار بارو	قبلى	٢٣,٧٠		*١,٩٣٣٣٣	*٣,٤٦٦٦٧	١,٥٢
		مرحلى	٢١,٧٦			*١,٥٣٣٣٣	
		بعدى	٢٠,٢٣				
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	قبلى	٣,٤٦		*١,١٦٦٦٧-	-*٢,٧٣٣٣٣	٠,٩٨
		مرحلى	٤,٦٣			-*١,٥٦٦٦٧	
		بعدى	٦,٢٠				
	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	قبلى	٥,٧٣		*١,٤٠٠٠٠-	-*٢,٩٣٣٣٣	٠,٩٧

		مرحلى	٧,١٣			-١,٥٣٣٣٣*	
		بعدى	٨,٦٦				
	اختبار الوقوف على مشط القدم	قبلى	٤,٤٣		-١,٨٣٣٣٣*	-٤,١٠٠٠٠*	١,٧٣
		مرحلى	٦,٢٦			-٢,٢٦٦٦٧*	
		بعدى	٨,٥٣				
المتغيرات المهارية	اختبار التمرير السريع	قبلى	٢١,١٣		١,٢٣٣٣٣*	٢,٨٦٦٦٧*	٠,٨٢
		مرحلى	١٩,٩٠			١,٦٣٣٣٣*	
		بعدى	١٨,٢٦				
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	قبلى	١٤,٦٣		-٤,٧٣٣٣٣*	-٩,٤٣٣٣٣*	٣,٦١
		مرحلى	١٩,٣٦			-٤,٧٠٠٠٠*	
		بعدى	٢٤,٠٦				
	اختبار سرعة المحاورة	قبلى	٢١,٧٦		٣,٦٦٦٦٧*	٧,٢٣٣٣٣*	٢,٧٢
		مرحلى	١٧,٨٠			٣,٢٦٦٦٧*	
		بعدى	١٤,٥٣				
	اختبار الرمية الحرة	قبلى	٤,٠٦		-٤,٥٣٣٣٣*	-٣,٨٠٠٠٠*	٢,٧٧
		مرحلى	٨,٦٠			١,٧٦٦٦٧*	
		بعدى	١١,٧٦				
الانتباة البصري	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	قبلى	٢,٢٣		-٢,٠٣٣٣٣*	-٣,٨٠٠٠٠*	١,٦٥
		مرحلى	٤,٢٦			١,٧٦٦٦٧*	
		بعدى	٦,٠٣				
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	قبلى	١,٧٦		-١,٨٠٠٠٠*	-٣,٣٠٠٠٠*	١,٤٧
		مرحلى	٣,٥٦			-١,٥٠٠٠٠*	
		بعدى	٥,٠٦				
	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	قبلى	٢,٤٠		-١,٣٠٠٠٠*	-٢,٨٠٠٠٠*	١,٠٣
		مرحلى	٣,٧٠			-١,٥٠٠٠٠*	
		بعدى	٥,٢٠				
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	قبلى	٢,٦٣		١,٥٣٣٣٣*	-٣,٢٦٦٦٧*	١,١٣
		مرحلى	٤,١٦			١,٧٣٣٣٣*	
		بعدى	٥,٩٠				

يتضح من جدول (٨) وجود فروق ذات دلاله احصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطات القياسات الثلاثة (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في المتغيرات قيد البحث.

جدول(٩) نسب التحسن بين القياسات (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في المتغيرات قيد البحث ن= ٣٠

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلى	القياس المرحلى	القياس البعدى	نسبة التحسن %		
						قبلى / مرحلى	قبلى / بعدى	مرحلى /بعدى
القدرات البدنية الخاصة	اختبار الدوائر المرقمة	ث	٢٠,٥٦	١٨,٩٦	١٧,٩٠	-٨,٤٣٪	-١٤,٨٦٪	-٥,٩٢٪

	اختبار بارو	ث	٢٣,٧٠	٢١,٧٦	٢٠,٢٣	٨,٩١٪-	١٧,١٥٪-	٧,٥٦٪-
	اختبار رمي كرة طبية زنة ٣ كجم	متر	٣,٤٦	٤,٦٣	٦,٢٠	٣٣,٨١٪	٧٩,١٩٪	٣٣,٩٠٪
	اختبار دقة التصويب باليدين على الدوائر المتداخلة	درجة	٥,٧٣	٧,١٣	٨,٦٦	١٨,٥٩٪	٥١,١٣٪	٢١,٤٥٪
	اختبار الوقوف على مشط القدم	ث	٤,٤٣	٦,٢٦	٨,٥٣	٤١,٣٠٪	٩٢,٥٥٪	٣٦,٢٦٪
المتغيرات المهارية	اختبار التمرير السريع	ث	٢١,١٣	١٩,٩٠	١٨,٢٦	٦,١٨٪-	١٥,٧١٪-	٨,٩٨٪-
	اختبار دقة التمرير بيد واحدة من أعلى	درجة	١٤,٦٣	١٩,٣٦	٢٤,٠٦	٣٢,٣٣٪	٦٤,٤٥٪	٢٤,٢٧٪
	اختبار سرعة المحاورة	ث	٢١,٧٦	١٧,٨٠	١٤,٥٣	٢٢,٢٤٪-	٤٩,٧٥٪-	٢٢,٥٠٪-
	اختبار الرمية الحرة	درجة	٤,٠٦	٨,٦٠	١١,٧٦	١١١,٨٢٪	١٨٩,٦٥٪	٣٦,٧٤٪
	تتبع مثير وسط مثيرات أخري	درجة	٢,٢٣	٤,٢٦	٦,٠٣	٩١,٠٣٪	١٧٠,٤٠٪	٤١,٥٤٪
	تتبع مثير واحد وسط مثيرات أخري مشتتة	درجة	١,٧٦	٣,٥٦	٥,٠٦	٥٠,٥٦٪	١٨٦,٥٪	٤٢,١٣٪
الانتباه البصري	تتبع مثير له خاصيتان في وجود مثيرات تختلف عنة	درجة	٢,٤٠	٣,٧٠	٥,٢٠	٥٤,١٦٪	١١٦,٦٦٪	٤٠,٥٤٪
	انتقاء اسم الصورة التي تتوافق مع الصورة المعروضة	درجة	٢,٦٣	٤,١٦	٥,٩٠	٥٨,١٧٪	١٢٤,٣٣٪	٤١,٨٢٪

يوضح جدول (٩) وجود نسب تحسن بين القياسات (القبلية – المرحلية –البعدية) للمجموعة التجريبية في جميع متغيرات قيد البحث

ثانياً: مناقشة النتائج:

مناقشة نتائج الفرض الأول:

بملاحظة نتائج جدول(٦) يتضح وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث في جميع المتغيرات البدنية والمهارية واختبار الانتباه البصري قيد البحث لصالح القياس البعدي وترجع الباحثة هذه الفروق إلى تأثير البرنامج التعليمي باستخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية التعليمية باستخدام الهاف المحمول حيث تقوم بتقسيم المعلومات إلي خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية مما تركز التلميذات على الهدف التعليمي وتدفعهم لمواصلة اللعب ، كما انها تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم وإمكانية تكرار الأداء من خلال الألعاب التعليمية وتضمن تعلم التلميذات حتي مرحلة التمكن والإتقان كما انها ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً مما تزيد دافعية التعلم لديهم لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم

لتعلم المهارات التي لا ترغب في تعلمها من قبل وذلك لكونها تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي خاصة التفكير الإبداعي نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكاراً جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

ويتفق ذلك مع كل من **هبة سعيد عبد المنعم** (٢٠٢٠م) (٢٩)، **مي محسن أبو النور** (٢٠١٩م) (٢٧) حيث أشاروا إلى أن الألعاب الالكترونية تتميز بإثارة الدافعية عند المتعلم وتشغل فكره وتثير التشويق والمتعة كما تزيد من قدرة المتعلم على التركيز وتسهل عملية التعلم فهي وسيلة تربوية ذات فاعلية في التعلم.

وترجع الباحثة التحسن في اختبار الانتباه البصري إلى استخدام الألعاب الإلكترونية حيث قامت الباحثة بالتنوع في استخدام تلك الألعاب مثل (عرض الصور والفيديوهات – عرض بطاقات ملونة ومطابقة الأزواج – ظهور صور وإخفائها – عرض صور للمهارات ثم ذكر اسم الصورة التي ظهرت بالترتيب).

ويتفق ذلك مع ما أشار إليه **عبد الحميد حسن شاهين (٢٠١٠م) (١٤)** أن استخدام العروض العملية للمهارات موضوع التعلم أمام أعين التلاميذ مع تكرار أدائها تعمل على النجاح وتحقيق أهداف الدرس حيث تعتمد على عنصر التشويق في عرض المهارات لضمان انتباه الطالبات حيث أن العروض العملية تعتمد على حاسة النظر.

وتتفق هذه النتائج أيضا مع ما أشار إليه **بدر الدين كمال، محمد السيد حلاوة (١٩٩٩م)** إلى أن النشاط البدني يمثل أهمية خاصة للمعاقين سمعيا إذ أنه يبعث فيهم الحيوية والنشاط واكتساب القدرة على التحمل وبذل الجهد مما يساعد على تحقيق اللياقة العامة للجسم. (٤ : ١٥٧)

وهذا يحقق الفرض الأول للبحث والذي ينص على:

توجد فروق دالة إحصائيًا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في تعلم بعض المهارات الأساسية (التمرير (التمريرة الصدرية والتمرير بيد واحدة من أعلي) – المحاورة – التصويب من الثبات) في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

ويتضح من جدول (٨) الخاص بنتائج دلالة الفروق بين المتوسطات (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية قيد البحث والذي يقارن بين القياسات الثلاث فروق دالة إحصائيًا.

كما يتضح من نتائج جدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطات القياسات الثلاث (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية لصالح القياس (المرحلي – والبعدي).

وترجع الباحثة هذه الفروق في مستوى المتغيرات قيد البحث إلي استخدام الألعاب الإلكترونية التي تزود التلميذات بخبرات أقرب للواقع العلمي من العملية التعليمية ، حيث أنها تعمل على تجسيد الواقع

من خلال مواقف واقعية وبصور ثنائية وثلاثية الأبعاد كما تزيد من دافعية التلميذات للتعلم لأنهم يقومون بأدوار حقيقية لمعالجة مشكلات حقيقية فالتلميذات يتعلموا جميع جوانب التعلم المعرفية والوجدانية والمهارية وفى هذا الصدد يشير الى أن الألعاب الإلكترونية تسهم في نمو الذاكرة والتفكير والادراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم ويصاحب عملية التعلم استمتاع باكتساب الخبرة مما يحفز سلوكه نحو التعلم وهذا ما أكدته دراسة كل من **عبدالله عبدالرازق كاظم** (٢٠١٩م) (١٥) ، **أحمد سعيد محمد نجم** (٢٠١٩م) (١) ، **رامي حسان بيومي غزلان** (٢٠٢١م) (٩) أن الألعاب الإلكترونية تكون اتجاهات إيجابية نحو التعلم الالكتروني حيث انها تحقق المشاركة الإيجابية والفعالة للمتعلمين.

وهذا يحقق الفرض الثاني للبحث والذي ينص على:

توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات التتبعية (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية (قيد البحث) في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

وتشير نتائج جدول (٩) إلى وجود فروق في نسب التحسن بين القياسات (القبلية – المرحلية – البعدية) للمجموعة التجريبية في جميع المتغيرات (قيد البحث) وترجع الباحثة هذه الفروق في نسب التحسن إلى فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الألعاب الإلكترونية حيث ينمى المفاهيم والمدركات لدى الطفل ومن خلال الألعاب يعكس الطفل خبراته ويوظف مفاهيمه المكتسبة في المهارات وما يحتويه من مميزات عديدة منها معالجة مشكلة الفروق الفردية ومن خلال هذه الألعاب ينمو إحساسه بالزمن وتتميز أيضاً باستثارة دافعيتهم وحثهم علي التفاعل النشط مع المادة التعليمية المعروضة وخلق جو واقعي قريب من مدارك المتعلم الحسية وجذب المتعلم للتعلم وأسلوبها المسلي والممتع والذي يعمل علي تحقيق الأهداف التعليمية.

ويري **زيد الهويدي (٢٠١٢م)** (١٠) أن الألعاب التربوية تعد من أهم الوسائل التعليمية التي تجعل المتعلم نشطاً وفاعلاً أثناء عملية التعلم واكتساب بنية معرفية جيدة من حقائق ومفاهيم وقواعد ونظريات وفى هذا الصدد يشير **تامر المغاوري ، نور الهدى محمد (٢٠١٦م)** (٦) أن الألعاب الإلكترونية التعليمية من أكثر الوسائل التعليمية تشويق وجدية وإثارة التفكير للطلاب كما انها تزيد دافعية التعلم لدى الطلبة لأنها تتماشي مع الميل الفطري للطالبات باللعب فهي متاحة للطالبات في أي وقت وتقوم بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية فهي تعمل على تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقا لإمكاناتهم فهي تعمل على اشراك الطلاب بإيجابية في عملية التعلم أكثر من أي وسيلة وتستطيع الطلبة أن يتعلموا جميع

جوانب التعلم المعرفية والوجدانية والمهارية وهذا يتفق مع دراسة كل من **إيمان الرفاعي (٢٠١٨م) (٣) . عالية على حسين (٢٠٢٠م) (١٣)** على أن استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية تساعد المتعلمين على ممارسة العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتخيل والتحليل والتركيب بالإضافة إلى التشويق والجذب الذي كان العامل المهم في سرعة تعلم التلميذات لهذه المهارات وإتقانهم لها.

وهذا يحقق الفرض الثالث للبحث والذي ينص على:

توجد فروق في نسب التحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في تعلم بعض المهارات الأساسية (قيد البحث) في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع.

الاستخلاصات: -

في ضوء أهداف البحث وفروضه وفى حدود عينة البحث وخصائصها وإستنادا إلى المعالجة الإحصائية ونتائجها إستخلصت الباحثة ما يلى:

١- الأسلوب التعليمى باستخدام الألعاب الإلكترونية باستخدام الهاف المحمول له تأثير ايجابى على تعلم بعض المهارات الاساسية الهجومية فى كرة السلة لضعاف السمع.

٢- الأسلوب التعليمى باستخدام الألعاب الإلكترونية باستخدام الهاف المحمول له تأثير ايجابى على الانتباه البصري لضعاف السمع.

٣- وجود فروق في نسب التحسن للمجموعة التجريبية بين القياسات (القبلية – التتبعية – البعدية) لصالح القياس البعدي في المتغيرات قيد البحث.

التوصيات: -

في ضوء أهداف البحث وما توصلت إلية الباحثة من نتائج تقترح التوصيات التالية:

١- استخدام الألعاب الإلكترونية في مدارس الأمل (الصم والبكم) لتأثيره الايجابي على بعض المهارات الهجومية وبعض القدرات البدنية في كرة السلة.

٢- ضرورة استخدام الألعاب الإلكترونية بدرس التربية الرياضية لما يضيف على التلاميذ روح المرح والسرور والتشويق بالدرس.

٣- الاهتمام بهذه الفئة من التلاميذ وإجراء دراسات مشابهة على مراحل سنية مختلفة ومهارات أخرى في كرة السلة.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

أحمد سعيد محمد نجم (٢٠١٩م): فاعلية برنامج للألعاب التربوية باستخدام حل المشكلات على تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للناشئين. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة الإسكندرية.

١- **أمين الخولى، أسامة راتب (٢٠٠٩م):** نظريات وبرامج التربية الحركية للأطفال. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢- **إيمان الرفاعي (٢٠١٨م):** استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدى التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة المنصورة.

٣- **بدر الدين كمال عبده، محمد السيد حلاوة (١٩٩٩م):** "رعاية المعاقين سمعياً وحركياً" الإسكندرية. المكتب العلمي للنشر والتوزيع.

٤- **بوسته عزيز. فذري كريم (٢٠١٦م):** علاقة تركيز الانتباه بدقة التصويب من الثبات والقفز عاليا لدى لاعبي كرة اليد. بحث منشور. جامعة اكلي محند أولحاج. البويرة. الجزائر.

٥- **تامر المغاوري، نور الهدي محمد (٢٠١٦م):** الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية. دار السحاب للنشر. القاهرة.

٦- **حسين أحمد عبد الرحيم التهامي (٢٠٠٦م):** "تربية الأطفال المعاقين سمعياً في ضوء الاتجاهات العالمية المعاصرة". الدار العالمية للنشر.

٧- **رافع النصير، عماد عبد الرحيم الزغلول(٢٠٠٧م):** علم النفس المعرفي. الإصدار الثالث. عمان. الأردن. دار الشرق

٨- **رامي حسان بيومي غزلان (٢٠٢١م):** تأثير برنامج ألعاب حركية إلكترونية على بعض الأنماط الحركية والتوافق النفسي للأطفال مستخدمي الوسائل التكنولوجية. رسالة دكتوراه غير منشوره. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة الإسكندرية.

٩- **زيد الهويدي(٢٠١٢م):** الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير. المجلد ط٣. الإمارات العربية المتحدة. دار الكتاب الجامعي.

١٠- **عادل رمضان بخيت، محمود حسين محمود، أحمد خليفة حسن(٢٠١٧) م:** كرة السلة (النظرية والتطبيق). مركز الكتاب الحديث. الطبعة الأولى.

١١- **عادل عبد الله محمد (٢٠٠٠م):** العلاج المعرفي السلوكي أسس وتطبيقات. دار الرشاد. القاهرة.

١٢- **عالية علي حسين (٢٠٢٠م):** استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم والمهارات التكنولوجية والذكاء المكاني لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة بني سويف.

١٣- **عبد الحميد حسن شاهين (٢٠١٠م):** استراتيجيات التدريس المتقدمة واستراتيجيات التعلم وأنماط التعلم. كلية التربية بدمنهور. جامعة الإسكندرية.

١٤- **عبد الله عبد الرازق كاظم (٢٠١٩م):** فاعلية برنامج للألعاب التربوية على جوانب التعلم لأطفال ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة الإسكندرية.

١٥- **عفاف على حسن بدوي (٢٠٠٨م):** فاعليه تدريس وحدة في العلوم باستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنميه التفكير الابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعه عين شمس.

١٦- **ليلى فرحات وحلمى إبراهيم(١٩٩٨م):** التربية الرياضية والترويح للمعاقين. دار الفكر العربي. القاهرة.

١٧- **محمد ابراهيم الدسوقي (٢٠٠٣م):** الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة. المؤتمر العلمي السنوي التاسع بعنوان تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة ٣-٤ ديسمبر. القاهرة: الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم. (٢٤٧-٢٧٤).

١٨- **محمد السيد حلاوة (١٩٩٥م):** "الرعاية الاجتماعية للطفل الأصم (دراسة في الخدمة الاجتماعية) المكتب العلمي للكمبيوتر. الإسكندرية.

١٩- **محمد حسن علاوى(١٩٩٩م):** موسوعة الألعاب الرياضية. ط٣. دار المعارف.

٢٠- **محمد حسن علاوى، محمد نصر الدين رضوان(٢٠٠١م):** اختبارات الأداء الحركي. ط٤. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢١- **محمد حسن علاوي (٢٠٠٢م):** علم النفس التدريب والمنافسة الرياضية. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢٢- **محمد صبحي حسانين (١٩٩٧م):** التقويم والقياس في التربية البدنية. الجزء الأول. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢٣- **محمد صبحي حسانين (٢٠٠٤م):** القياس والتقويم في التربية البدنية والرياضية. الجزء الأول. ط٦. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢٤- **محمد عبد المؤمن حسن:** "سيكولوجية غير العاديين وتربيتهم". دار الفكر الجامعي. د.ت.

٢٥- **محمد. د محمود عبد الدايم، محمد صبحي حسانين(١٩٩٩م):** الحديث في كرة السلة الأسس العلمية والتطبيقية (تعليم -تدريب - قياس - انتقاء - قانون). ط٢. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢٦- **مي محسن أبو النور (٢٠١٩م):** فاعلية استخدام ألعاب المبارزة الإلكترونية على التحصيل

المعرفي والانطباعات الوجدانية لدى طالبات التربية الرياضية بالزقازيق. بحث منشور. مجلة بحوث التربية الشاملة. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة الزقازيق.

٢٧- **نبيل جاد عزمي (٢٠١٤):** بيئات التعلم التفاعلية. دار الفكر العربي. القاهرة.

٢٨- **هبة سعيد عبدالمنعم محمد(٢٠٢٠م):** فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. بحث منشور. المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة حلوان.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

29- **Bjorn Hubert Wallander C.shawn Green and Daphne Bavelier(2010):**stretching the limits of visual attention :the case of action video games . wires cogn sci 2010 Don: 10. 1002 wcs . 116 John wiley .sons . ltd.

30- **Griffiths. M.(2002):** Benefits of videogames. Journal of Mental Retardation and Developmental Disabilities Vol.17. No.4 Pp.332-336.

31- **Johnson&Daived (1999):** Learning together and alone cooperative and individual dualistic learning. 5th .ed.boson. ally and bacon.

32- **Kipp Rogers. D. (2011):** Mobile learning devices. Bloomington: A joint publication. Solution Tree and NAESP.

33- **Paul Howard- gones (2012):** Effects of game technology on elementary student in mathematics . British Journal of Educational Technology vol 43 No 4 540- 560. : Paul Howard- gones

34- **Umilta.c.(1998):** orienting of attention: handbook neuropsychology .New York:ma-graw hill.1998

ثالثاً: شبكة المعلومات:

36- https:\\ www.mmlkah.co

ملخص البحث

تأثير استخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع

أ. م.د/ سعاد عبد الله عزت محمد

استهدف البحث التعرف على تأثير استخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة والانتباه البصري لضعاف السمع واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي لمجموعة واحدة مستخدمة القياس القبلي والبيني والبعدي.

تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من تلميذات الصف السادس بمعهد الأمل لضعاف السمع بالزقازيق بمحافظة الشرقية والبالغ عددهن (٤٥) تلميذة واللاتي تتراوح درجة السمع لديهن من (٥٦-٧٠ ديسيبل) وهذا من واقع سجلات كل تلميذة بالمدرسة وقد تم استبعاد (٥) تلميذات نتيجة عدم انتظامهم في الحضور. كما تم إجراء الدراسة الاستطلاعية على عدد (١٠) تلميذات لإيجاد المعاملات العلمية. وبذلك أصبحت عينة البحث الأساسية (٣٠) تلميذة.

ومن أدوات البحث: اختبارات بدنية – اختبارات مهارية – اختبار الذكاء المصور –اختبار الانتباه البصري –البرنامج التعليمي باستخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول التي تحتوي على بعض المهارات الأساسية في كرة السلة.

واستخدمت الباحثة **الأساليب الإحصائية التالية:** المتوسط الحسابي–الانحراف المعياري –الوسيط –معامل الالتواء –اختبار "ت" –معامل الارتباط –نسب التحسن %.

ومن أهم النتائج:

الأسلوب التعليمى باستخدام ألعاب كرة السلة الإلكترونية باستخدام الهاتف المحمول له تأثير ايجابى على تعلم بعض المهارات الاساسية الهجومية فى كرة السلة والانتباه البصرى لضعاف السمع.

التوصيات: –

١– استخدام الألعاب الإلكترونية في مدارس الأمل (الصم والبكم) لتأثيره الايجابي على بعض المهارات الهجومية وبعض القدرات البدنية في كرة السلة.

٢– ضرورة استخدام الألعاب الإلكترونية بدرس التربية الرياضية لما يضيف على التلاميذ روح المرح والسرور والتشويق بالدرس.

٣– الاهتمام بهذه الفئة من التلاميذ وإجراء دراسات مشابهة على مراحل سنية مختلفة ومهارات أخرى في كرة السلة.

Abstract

The effect of using electronic basketball games using mobile phones on learning some basic basketball skills and visual attention for the hearing impaired

Dr. Soad Abdullah Ezzat Mohammad

The research aimed to identify the effect of using electronic basketball games using a mobile phone on learning some basic basketball skills and visual attention for the hearing impaired. The researcher used the experimental method with a single-group experimental design using pre-. inter- and post-measurement.

The research community was chosen intentionally from the sixth grade pupils at the Institute for Hope for the Hearing Impaired in Zagazig. Sharkia Governorate. They are (45) students whose hearing degree ranges from (56-70 decibels) and this is based on the records of each school student. (5) female students were excluded as a result Irregular attendance. as the survey study was conducted on (10) female pupils to find scientific transactions. thus the basic research sample became (30) female pupils.

Among the research tools: Physical tests - skill tests - pictorial intelligence test - visual attention test - educational program using electronic basketball games using mobile phone that contain some basic basketball skills.

The researcher used the following statistical methods: mean - standard deviation - median - coefficient of torsion - test "t" - correlation coefficient - percent improvement.

Among the most important results:

The educational method using electronic basketball games using mobile phone has a positive effect on learning some basic offensive skills in basketball and visual attention of the hearing impaired.

Recommendations: -

1- Using electronic games in Al Amal Schools (deaf and mute) for its positive impact on some offensive skills and some physical abilities in basketball.
2- The necessity of using electronic games in the physical education lesson. as it adds a spirit of fun. joy and excitement to the students' lesson.
3- Paying attention to this category of students and conducting similar studies at different age levels and other skills in basketball.