" النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد "

* ا. م. د/ أحمد محمد علي شحاتة

- مقدمة ومشكلة البحث:

يشهد العصر الحالي تطورات كبيرة في مجال التكنولوجيا الحديثة التي تخدم العملية التعليمية والانسان في مختلف جوانب الحياه ، واعتمد أغلب البشر في كل مجالات الحياه علي استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة لما لها من دور كبير في تحقيق معظم الاهداف ، وجاءت الحاجة الملحة علي توظيف الوسائل التكنولوجية الحديثة لخدمة المتعلمين في مختلف المراحل السنية ويأتي توظيف تلك الوسائل لمختلف الاعمار حيث أن لكل مرحلة سنية خصائص تميزه عن مراحل سنية أخري وأيضا الوسائل التكنولوجية تتنوع وتتوزع في المراحل السنية المختلفة فيوجد بعض من هذه الوسائل تصلح للأعمار السنية الصغيرة تؤثر وتتأثر بها كما لا يعود بالنفع استخدام هذه الوسائل مع الاعمار المتوسطة والكبيرة .

ويعد الأطفال اليوم هم شباب المستقبل ، ويبنى عليهم آمال كبيرة في النهوض بالمجتمع وتقدمه ، ومن ثم تعد العناية بهم من أهم أولويات المجتمعات، خاصة في ظل إحتياجات هذه المرحلة ومتطلباتها ومواصفات الأطفال فيها وإحتلت مرحلة الطفولة مكانة متميزة في إهتمامات الكثيرمن دول العالم في الآونة الأخيرة ، حيث أصبحت ثروة الشعوب لا تقاس بما تحتويه أراضيها من كنوز طبيعية بل بمدي صقلها لمواهب أبنائها ومساعدتهم علي النمو السليم كي يساهموا في إنشاء الحضارات ورقيها لبناء الحضارة فيها . (٢ : ٦)

فاللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على إستغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد، و يقوم به الإنسان عادةً لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريق غير مباشر، فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى ، و من خلالها يكتسب أنماطاً سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجهه ، كما يسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية، وقد تطورت الألعاب من مجرد ألعاب تعتمد على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية ، حتى ظهر الكمبيوتر فأضاف بعداً جديداً من التحديات الذهنية إذ قدم لنا ألعاب المحاكاة التي فتحت مجالاً واسع في البرمجة ، ومع تطور أجهزة الحاسبات ولغات البرمجة ونظم التشغيل نجد أنها قد تطورت تطوراً مذهلاً حتى أصبحت تضاهي تطور الخيال البشري ، وشاع إستخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والشباب والكبار. (٢٢ : ١٨١)

استاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية
جامعة بنها
Ahmed.shehita@fpd.bu.edu.eg

ويشير **محمد عبد الغنى (٢٠٠٣م)** انه ينبغي اتباع اساليب واستراتيجيات تدريسية معاصره للانتقال بالتعليم من الصورة التقليدية الي صوره حديثه تهدف للارتقاء بالتفكير وتنظيم افكار المتعلم بصوره عمليه ، وتجعل المتعلم ايجابيا في العملية التعليمية، ليصبح المتعلم مشاركا للوصول لحل المشكلات واتخاذ القرارات المناسبة. (١٩ : ٦٩)

ومع كثرة وتعدد طرق التعلم ما بين فردية وجماعية، الا ان التعلم بالنمذجة "modeling" يعتبر واحدا من أفضل الطرق التعليمية لان تأثيره يكون متنوعاً حيث النماذج المتعددة التي يتم تقليدها، وله مميزات منها مراعاة الفروق الفردية وتبسيط نقل النموذج بشكل واضح وكذلك التركيز على المهارات المراد تعلمها والغاء أي مشتت على عملية التعلم، كما يعتبر من المداخل المهمة في تعليم الأطفال جوانب السلوك الاجتماعي المختلفة في فترات الطفولة، ويساعد التعلم بالنمذجة في تعليم سلوكيات عديدة منها المهارات والمعلومات عن طريق توضيحها ثم يطلب من الطفل تكرار ما شاهده للتأكد من اكتسابه المهارة. (٣٢)

كما ان اسلوب التعلم بالنمذجة يعتمد علي نظريه التعلم بالملاحظة، حيث تنطلق تلك النظرية من افتراض رئيسي وهو ان الانسان اجتماعيا يعيش مع مجموعات من الافراد الاخرين ويتعلمها بالملاحظة والتقليد، حيث يعتبر الافرد هؤلاء بمثابه نماذج يتم الاقتداء بهم، كما تري هذه النظرية أن هناك عمليات معرفية تتوسط بين الملاحظة للأنماط السلوكية التي تؤديها النماذج وتنفيذها من قبل الشخص الملاحظ، وهذه الانماط ربما لا تظهر علي نحو مباشر ولكن تستقر في البناء المعرفي للفرد حيث يتم تنفيذها في الوقت المناسب. (٣ : ٧٥) (٢٠ : ١٨)

ويذكر **محسن عطية (٢٠١٥م)** ان النمذجة هي محاكاه او تمثيل شخص او مهمه معينه في البيئة الصفية وتعطي للتلاميذ فرصه للتعبير عن آرائهم من خلال عمليات التمثيل ومحاكاه الادوار او المهمات وهنا يستطيع المتعلمين التمييز بين انماط مختلفة من التفكير والحكم علي النمط الملائم، وتساعد علي تنميه تفكيرهم فنمذجة التفكير بصوت عال يوضح للمشاهد كيفيه التلخيص وكيفيه مراقبة الذات أثناء التفكير. (١٧ : ٤٩)

وتنعكس فعالية الوسائل التكنولوجية الحديثة على الأطفال والشباب بالدول النامية ، يستهدفون فئة الأطفال والشباب لكونهم الفئة الأكثر تأثراً بالمنتجات والوسائل الترفيهية الحديثة التي لاقت رواجاً في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، وأصبحت في وقتنا الحاضر ألعاباً إلكترونية تلعب عن طريق الأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة ، إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية حديثة تشمل جميع المجالات الثقافية والاقتصادية والتربوية والتعليمية والاجتماعية، فكان من تبعات الثورة التكنولوجية التي نعيشها إنتشار للحواسيب المكتبية

والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation , Xbox, Game Boy Wii, والأجهزة اللوحية والكفية مثل Galaxy Tab ,IPad, IPod والهواتف الذكية مثل IPhone, Black Berry, Galaxy وأصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حد سواء . (٤ : ٧٣)

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من أحدث الألعاب فهى لم تكن معروفة من قبل ، وتؤدى دوراً أساسياً فى ثقافة المتعلمين ، حيث أنها تحاكى العالم الحقيقى فى تصورها وأنها سهلة المنال ، والألعاب الإلكترونية تصنف إلى مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة وألعاب الألغاز والحركة وألعاب الأدوار وألعاب رياضية محاكية للرياضة فى الواقع وغيرها من الألعاب ، كما تمتاز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعاً إفتراضياً مشوقاً تجذب المتعلمين كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة . (٣١)

ويؤكد **علاء أبو العينين (٢٠١٠م)** على إنتشار الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل ، بل يصطحبها الأطفال معهم أينما ذهبوا ليزدادو إدماناً على ممارستها ، وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة ، وإذا طُرح سؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم فستكون إجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح أحدث ألعاب الحاسب والفيديو . (٣١)

أصبح توظيف الحاسوب في العملية التعليمية من سمات العصر الحالي، التي به إنتقل التدريس من طرائق وأساليب تقليدية إلى أساليب متطورة حديثة يقبل فيها المعلم على العطاء بحب وإقتناع ويتفاعل فيها المتعلم مع تعلم المهارات بميل ورغبة صادقين، ويصبح فيها المتعلم محور العملية التعليمية . (٧ : ١٣٨)

ولدى الألعاب الالكترونية القدرة على تعليم الصغار والكبار، فالاعبون يشاركون في خلق عوالم إفترضية للألعاب من خلال القرارات التي يتخذوها والحركات التي يقومون بها أثناء اللعب كما أن العاب الكمبيوتر يمكن أن تدرس الحقائق بصورة جيدة وتشجع على التفكير الخلاق، وكذلك تعطى الفرصة للمتعلمين رؤية الأمور بطريقة مغايرة تماماً لما هي عليه، وهو ما أوجب ضرورة توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، حيث تمثل الألعاب الإلكترونية القائمة على المحاكاة إفتعال واقع ما، بحيث تتشابه معطياته مع الواقع الفعلي من خلال وجود بعض المتغيرات التي تشكل نموذج الظاهرة، فالمحاكاة باختصارهي برامج محاكاة ظواهر واقعية بغرض إستخلاص أفضل واقع يقارب ما سيحدث عند التنفيذ على الطبيعة، كما أن المحاكاة هي عملية

تقليد لأداة حقيقية أو عملية فيزيائية أو حيوية، تحاول المحاكاة فيها أن تمثل وتقدم الصفات المميزة لسلوك نظام مجرد أو فيزيائي بوضع نظام آخر يحاكيه . (٢٣ : ٦٦)

وتعتبر كرة اليد من الألعاب التي لها مبادئها ومهارتها الأساسية والتي تعد الركن الأساسي والفعال لاداء اللعبة، ولهذا السبب فإن عامل المهارات الأساسية من أهم تلك العوامل وأكثرها حساسية ، فاللاعب المعد بدنيا ولم يعد مهاريا لا يمكن استغلال امكانياته البدنية دون السيطرة على الكرة خلال حركته. (١٨ : ١٥)

وتعد رياضة كرة اليد احدي الالعاب التي لاقت اهتمام كبير من العديد من الباحثين والمتخصصين لتقديم بعض المستحدثات التكنولوجية التي تخدم اللعبة في مجال التدريس ، فبدأ معظم الباحثين يتطرقون الي انتاج البرمجيات التي تساعد القائمين علي العملية التعليمية لتسهيل مهمتهم في الوصول الي عقل المتعلم لإنتاج بعض التمرينات والتدريبات.

ويذكر **خالد حمودة وجلال سالم (٢٠٠٨م)** الي ان البدء في تعليم المبتدئين كرة اليد يجب ان يتم من خلال برنامج موضوع من قبل المدرب أو المعلم ، بحيث يتوافر لهذا البرنامج العناصر الاساسية لنجاحه ويتحقق هدفه من خلال وضع كرة اليد في قالب مشوق للمبتدئ بحيث تعمل علي اعطائه دافع لممارسة واستيعاب أكبر قدر ممكن من الحجم المهاري والخططي الذي يجب أن يتقنه المبتدئون سواء فردي أو جماعي . (٩ : ١٧)

ويري الباحث أن عملية تعلم مهارات كرة اليد للمبتدئين يجب إن يقدم محتواها في شكل نماذج حركية مشوقة لجذب انتباه المبتدئ وزيادة إهتمامه وتحفيزه تجاه إكتساب المهارات وبأساليب متنوعة مثل مشاهدة فيديوهات وصور محاكية للالعاب الالكترونية يمكن اعادتها اكثر من مرة خلال أداءات يحاكي الحقيقة وليس فقط شرح المعلم وذلك لان قدرة المبتدئ علي التركيز لا تستمر طويلاً مما يفقده بعض التفاصيل عند الإستماع إلي شرح المهارة ولزيادة جذب إنتباه المبتدى وإستخدام أكثر من حاسة في إكتساب المهارات والمعلومات .

وشهد العالم في الآونة الأخيرة تقدماً ملموسا في لعبة كرة اليد، فوصول الفرق المصرية إلى مراكز مرموقة على خريطة كرة اليد العالمية سواء بالنسبة لمنتخبات الشباب أو الرجال يفرض على المتخصصين وخبراء كرة اليد تطوير الفكر العلمي للجوانب والموضوعات التطبيقية المختلفة المرتبطة بتعليمها، حتى يمكن المحافظة على هذا المستوى إن لم يكن تطويره.

(١١ : ٢)

ومن خلال خبرة الباحث العملية كاستاذ مساعد دكتور بكلية التربية الرياضية – جامعة بنها ومدرب باكاديمية هيئة الشبان العالمية ببنها لاحظ هناك قصور في تعلم المهارات الرياضية عامة ومهارات كرة اليد خاصةً ، وظهر ذلك خلال المتابعة ، ويعزى الباحث السبب فى طريقة

أو أسلوب التعليم المستخدمة في تعليم المهارات ، كما لاحظ الباحث إهتمام المتعلمين في هذه المرحلة بالألعاب الالكترونية والحاسوبية والتي تعد من سمات هذا العصر لما تحويه هذه الألعاب من الصور والرسوم المتحركة والصوت مع إمكانية عرض المهارات من عدة زوايا مختلفة وإستخدام خاصية عرض التصوير البطيء، والتفاعل عن طريق ممارسة الحركات الشبيهة بأداء المهارة الفعلي .

كما يرى الباحث أن إستخدام النمذجة الحركية باستخدام فيديوهات المحاكاة للالعاب الإلكترونية قد تسهم في تصحيح بعض الأخطاء التي تقع من المعلم عند أداء نماذج المهارات الرياضية، لذا فكر الباحث في كيفية الاستفادة من إستخدام النمذجة الحركية المحاكية للالعاب الإلكترونية وتنظيمها بصورة منهجية، كما تعتبر الطرق التقليدية القائمة على الشرح والنموذج طرق تخلو من التشويق وإستثارة دوافع المتعلمين نحو تعلم المهارات مما لا يعمل على تحفيز الطاقات، لذا فقد ظهرت الحاجة إلي إستخدام النمذجة الحركية المحاكية للالعاب الإلكترونية كأساليب تكنولوجية تساهم في زيادة دافعية المتعلم نحو تعلم المهارت الرياضية .

وفي ضوء ما سبق يمكن بلورة مشكلة البحث في عدم تمكن المتعلم من أداء وفهم المهارات الهجومية في كرة اليد وذلك لإتباع الاساليب التقليدية فى الشرح للتلاميذ (الشرح – العرض) لذا وجب البحث عن أساليب تكنولوجية جديدة ومبتكرة في التدريس ومنها النمذجة الحركية من خلال مشاهدة فيديوهات وصور بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية التعليمية التي يمكن اعادة عرضها من خلال أداءات تحاكي الحقيقة عند الحاجة ، ومن هنا جاءت فكرة البحث بعنوان " **النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد** "" .

- **هدف البحث:**

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على:

"**النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد**".

- **فروض البحث:**

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في متغيرات البحث قيد البحث.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في متغيرات البحث قيد البحث.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية في متغيرات البحث قيد البحث.
- يوجد اختلاف فى الاتجاهات والإنطباعات الوجدانية لأفراد المجموعة التجريبية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية .

- **مصطلحات البحث:**
- **أسلوب النمذجة الحركية:**

هي عملية الاعتماد على النماذج في نقل فكرة أو خبرة إلى فرد أو مجموعة أفراد وهي احدى فنيات وطرق إكساب الأفراد أنماط السلوك الصحيح وهي أيضا فنية علاجية لتعديل أنماط السلوك الخاطي وغير المرغوب لدى الأفراد. (٨ : ٦٧)

كما تعرفها **نهلة الصادق (٢٠١١م)** بأنها الافكار التي تستخدم لتمثيل وشرح الظواهر الطبيعية وإدراك العلاقات، والتنبؤ بما يحدث لتطوير المعرفة العلمية، واستخدامها في مواقف واقعيه جديدة. (٢٦ : ١٠)

- **محاكاة الالعاب الإلكترونية : (*)**

يعرفها الباحث إجرائياً بأنها فيديوهات وصور محاكية للألعاب الرياضية وفق القوانين الحقيقية للعبة من خلال الحاسب الألى والتي يشاهد من خلالها المتعلم المهارات التي تم تسجيلها لاعادة عرضها من خلال أداءات تحاكي الحقيقة .

- **إجراءات البحث:**
- **منهج البحث:**

إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة باستخدام القياس (القبلي – البعدي) ، وذلك لمناسبتة لطبيعة هذا البحث.

- **مجتمع وعينة البحث:**

تم إختيار مجتمع عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية من اكاديمية هيئة الشبان العالمية ببنها وبلغ قوام عينة البحث (٢٤) ناشئ، وتم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية وعددها (١٢) ناشئ والأخرى ضابطة وعددها (١٢) ناشئ، كما تم الأستعانة (١٠) ناشئ كعينة إستطلاعية، وذلك لحساب المعاملات العلمية للإختبارات المستخدمة في البحث.

- **أسباب إختيار عينة البحث:**

✓يقوم الباحث بتدريب العينة فى الاكاديمية .

---

* **تعريف إجرائي**

✓سهولة التواصل مع العينة بسبب تواجدها فى الاكاديمية.

✓سهولة إخضاعهم لمقتضيات الضبط التجريبى لتواجدهم فى نفس العمر وكذلك المستوى.

✓توافر الأدوات والأجهزة المستخدمة فى البحث.

- **تجانس العينة:**

قام الباحث بإجراء التجانس لأفراد عينة البحث [المجموعة التجريبية –المجموعة الضابطة– والعينة الاستطلاعية] والبالغ عددهم(٣٤) ناشئ بإستخدام معامل الإلتواء في متغيرات (الطول– الوزن – العمر الزمني – الإختبارات البدنية – الإختبارات المهارية) و**جدول (١)** يوضح تجانس عينة البحث في متغيرات (الطول– الوزن – العمر الزمني – الإختبارات البدنية).

جدول (١)

تجانس عينة البحث الكلية في بعض المتغيرات الجسمية (الطول، الوزن، العمر الزمنى) وبعض القدرات البدنية قيد البحث

(ن= ٣٤)

المتغيرات		الإختبارات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء
العمر الزمني		حساب السن	سنة	١١.٣٢	١٢.٠٠	١.٠٧	-٠.٠٧
الوزن		الميزان الطبى	كجم	٤٦.١٥	٤٧.٠٠	١.٨٤	-٠.٦٣
الطول		الرستاميتر	سم	١٤٠.٧٩	١٤٠.٠٠	٣.٩٢	١.١٩
القدرات البدنية	سرعه	عدو ٣٠م بدء عال	ث	٧.٦٥	٧.٦٦	٠.٣٤	-٠.٧٨
	رشاقه	الخطوات الجانبية	عدد	١١.٨٥	١٢.٠٠	١.١٦	٠.٣٠
	توافق	رمى واستقبال الكرات	عدد	٥.١٨	٥.٠٠	٠.٨٠	٠.٤٣
	قدرة للذراعين	رمى كرة ناعمة لأقصى مسافة	متر	١٢.٠٨	١٢.٥٠	٠.٩٣	-١.٠٨
	قدرة للرجلين	الوثب العريض	سم	١٦٤.٢٦	١٦٠.٠٠	١١.٢٢	٠.١١
	دقة	التصويب باليد على الدوائر المتداخلة	عدد	٦.٥٩	٧.٠٠	١.٠٨	-٠.١٧
	مرونه	ثنى الجذع أماما أسفل	سم	٤.٥٠	٥.٠٠	٠.٩٣	-١.٢٠

يتضح من **جدول (١)** أن جميع قيم معاملات الالتواء لعينة البحث في بعض المتغيرات الجسمية(الطول، الوزن والعمر الزمنى والقدرات العقلية وبعض القدرات البدنية) قيد البحث انحصرت مابين (±٣) ، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى ألاعتدالي، ويؤكد على تجانس عينة البحث ككل في بعض المتغيرات قيد البحث.

جدول (٢)

تجانس عينة البحث الكلية في بعض مهارات كرة اليد

(ن= ٣٤)

المتغيرات	الإختبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الوسيط	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء
المتغيرات المهارية	تنطيط الكرة فى خط مستقيم	ث	١١.٩٦	١٢.٠٠	٠.٨١	-٠.٣٦
	التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	عدد	٣.٠٦	٣.٠٠	١.١٣	-٠.١٢
	التصويب على المرمى	عدد	٢.٨٢	٣.٠٠	١.٣٦	٠.١١

يتضح من **جدول (٢)** أن جميع قيم معاملات الالتواء لعينة البحث في بعض الإختبارات المهارية كرة اليد قيد البحث وقد هذه القيم انحصرت مابين (±٣)، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى ألاعتدالي، ويؤكد على تجانس عينة البحث ككل في المتغيرات المهارية قيد البحث.

- **تكافؤ عينة البحث:**

كما قام الباحث أيضاً بإجراء التكافؤ بين المجموعتين فى ضوء متغيرات (الطول – الوزن – العمر الزمني – الإختبارات البدنية– الإختبارات المهارية) والتي قد تؤثر علي البحث و**جدول (٣)** يوضح ذلك.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في بعض المتغيرات الجسمية (الطول، الوزن، العمر الزمنى) وبعض القدرات البدنية قيد البحث

(ن١ = ن٢= ١٢)

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى		
العمر الزمني	بالسنة	١١.٠٨	١.١٦	١١.٦٧	٠.٧٨	-٠.٥٨	١.٤٤
الوزن	كجم	٤٦.٩٢	١.٠٠	٤٦.٨٣	١.٥٩	٠.٠٨	٠.١٥
الطول	سم	١٤١.٢٥	٤.٨٨	١٤٢.٣٣	٣.٣٤	-١.٠٨	٠.٦٣

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٢

تابع جدول (٣)

دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في بعض المتغيرات الجسمية (الطول، الوزن، العمر الزمنى) وبعض القدرات البدنية قيد البحث

(ن١ = ن٢= ١٢)

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى		
عدو ٣٠م بدء عال	ث	٧.٧٤	٠.٢١	٧.٦٥	٠.٤٣	٠.٠٩	٠.٦٧
الخطوات الجانبية	عدد	١٢.٠٨	١.٠٠	١١.٥٠	١.٠٠	٠.٥٨	١.٤٣
رمى واستقبال الكرات	عدد	٤.٩٢	٠.٦٧	٥.٠٨	٠.٧٩	-٠.١٧	٠.٥٦
رمى كرة ناعمة لأقصى مسافة	متر	١٢.٥٤	٠.٥٥	١٢.٤٨	٠.٥٨	٠.٠٧	٠.٢٩
الوثب العريض من الثبات	سم	١٦٥.٠٠	١١.٤٨	١٦١.٢٥	١١.١٠	٣.٧٥	٠.٨١
التصويب باليد على الدوائر المتداخلة	عدد	٦.٢٥	٠.٩٧	٦.٧٥	١.٠٦	-٠.٥٠	١.٢١
ثنى الجذع أماما أسفل من الوقوف	سم	٤.٥٨	٠.٥١	٤.٥٠	٠.٨٠	٠.٠٨	٠.٣٠
تنطيط الكرة فى خط مستقيم	ثانية	١١.٩٢	١.٠٩	١١.٩٦	٠.٢٩	-٠.٠٣	٠.١١
التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	عدد	٣.٠٠	٠.٩٥	٢.٦٧	١.٢٣	٠.٣٣	٠.٧٤
التصويب على المرمى	عدد	٢.٤٢	١.٠٠	٣.٠٨	١.٥٦	-٠.٦٧	١.٢٥

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٢

يتضح من **جدول (٣)** أن جميع قيم (ت) المحسوبة أقل من قيمة (ت) الجدولية، مما يدل على عدم وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المتغيرات قيد البحث ، مما يشير إلي تكافؤ المجموعتين.

- **وسائل وأدوات جمع البيانات :**

إستند الباحث لجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بهذا البحث إلى الوسائل والأدوات التالية:

- **الأجهزة والأدوات المستخدمة فى البحث:**

- ❖ جهاز الرستاميتر لقياس طول الجسم مقدراً بالسنتيمتر.
- ❖ ميزان طبى لقياس الوزن بالكيلو جرام.
- ❖ ساعة إيقاف (لقياس الزمن) .
- ❖ شريط قياس (لقياس المسافة) .
- ❖ موبيل (android) .

- **الإستمارات والمقابلات الشخصية :**

قام "الباحث" بإعداد مجموعة من الإستمارات لتحديد البيانات اللازمة لأجراء الدراسة :

- ❖ إستمارة تسجيل البيانات **مرفق (١)**.
- ❖ إستمارة إستطلاع رأي الخبراء حول تحديد أهم الإختبارات البدنية المهارية الخاصة بعينة البحث **مرفق (٢)**.
- ❖ إستمارة أسماء السادة الخبراء الذين إستعان بهم الباحث **مرفق (٣)**.
- ❖ مقياس الاتجاهات الوجدانية في صورتها الأولية **مرفق (٤)**.
- ❖ مقياس والاتجاهات الوجدانية في صورتها النهائية **مرفق (٥)**.
- ❖ البرنامج التعليمى الخاص النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية **مرفق (٦)**.
- ❖ سيناريو برميجية محاكاة الالعاب الإلكترونية **مرفق (٧)**.
- ❖ قائمة أسماء السادة المساعدين **مرفق (٨)**.

- **الإختبارات المستخدمة قيد البحث :**

- **الأختبارات البدنية قيد البحث:**

قام الباحث بتحديد اهم الصفات البدنية المرتبطة بالمهارات قيد البحث من خلال المراجع والدراسات المرجعية مثل دراسة " **دينا ماجد الشافعى (٢٠٢٣م) (١٠) ، عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م) (١٦) ، "عمرو سيد فهمى" (٢٠١٣م) (١٥) ، " رفعت عبد اللطيف (٢٠٠٣م) (١١) ، و** المراجع العلمية **مثل " خالد حمودة ، وجلال كمال سالم (٢٠٠٨م) (٩) ، "محمد عبد الغنى عثمان(٢٠٠٣م) (١٩)** ثم قام الباحث بوضعهم في إستمارة إستطلاع رأي الخبراء ، وتم عرضها على مجموعة من السادة الخبراء المتخصصين في مجال طرق التدريس ، و مجال كرة اليد مرفق (٣) لتحديد أهم القدرات البدنية المناسبة لهذا البحث وكذلك الإختبارات البدنية التي تقيسها مرفق (٢) ، وقد إرتضي الباحث نسبة مئوية قدرها ٧٠% فأكثر للقبول ، وقد توصل الباحث الى مجموعة من الاختبارات البدنية والمهارية فى ضوء أراء السادة الخبراء والجدول الأتي وضح ذلك .

جدول (٤)

النسبة المئوية والأهمية النسبية لكل صفة من الصفات البدنية

واهم الاختبارات التي تقيسها وفقا لآراء الخبراء

(ن=١٠)

م	القدرات البدنية	النسبة المئوية	الاختبارات المرشحة	النسبة المئوية
١	**(القدرة العضلية) للرجلين**	%٨٠	١- الوثب العمودى لسارجنت.	%٢٠
			٢- الوثب العريض من الثبات.	%٨٠
٢	**(القدرة العضلية) للذراعين**	%٨٠	١- رمى كرة يد وزن ٨٠٠ جم لأقصى مسافة.	%٢٠
			رمى كرة ناعمة لأقصى مسافة	%٨٠
			٣- دفع كرة طبية (٣ كجم) باليدين.	-
٣	**السرعة الانتقالية**	%١٠٠	١- عدو ٣٠م من البداية الثابتة.	%٨٠
			٣- عدو ٢٢م فى خط مستقيم.	%٢٠
			٤- العدو فى المكان ١٥ ث.	-
			٥-عدو عشر ثوان من البدء العالى.	-
٤	**الرشاقة**	%٨٠	١- الخطوات الجانبية .	%١٠٠
			٢- التحرك الأمامى والخلفى بميل.	-
			٥- الجرى المتعرج.	-
٥	**المرونة**	%٩٠	١- ثنى الجذع للأمام من الوقوف.	%٨٠
			٢- مرونة المنكبين(اختبار العصا).	%٢٠
			٣- مرونة دوران الجذع على الجانبين.	-
٦	**التوافق**	%٩٠	١- اختبار نط الحبل.	-
			٢- رمى واستقبال الكرات	%٨٠
			٣- اختبار الدوائر المرقمة.	%٢٠
٧	**الدقة**	%٩٠	١- التصويب باليد على مربعات متداخلة.	%٢٠
			٢- التصويب باليد على الدوائر المتداخلة	%٨٠

يتضح من جدول (٤) النسبة المئوية لإراء السادة الخبراء في الصفات البدنية وكذا أنسب الاختبارات البدنية قيد البحث حيث تراوحت ما بين (٨٠ : ١٠٠ ٪) للصفات البدنية ،

النسبة المئوية لإراء السادة الخبراء فى تحديد الأختبارات البدنية قد تراوحت ما بين(٢٠ : ٨٠٪).
وبناء على ذلك تم تحديد الأختبارات التالية :

- ✓ عدو ٣٠م البدء العالى. لقياس السرعة الأنتقاالية.
- ✓ الخطوات الجانبية. لقياس الرشاقة.
- ✓ رمى واستقبال الكرات. لقياس التوافق.
- ✓ رمى كرة ناعمة لأقصى مسافة. لقياس القدرة العضلية للذراعين.
- ✓ الوثب العريض من الثبات. لقياس القدرة العضلية للرجلين .
- ✓ التصويب باليد على الدوائر المتداخلة. لقياس الدقة
- ✓ ثنى الجذع أماما أسفل من الوقوف. لقياس المرونة.

- **المعاملات العلميه للإختبارات البدنية المستخدمة فى البحث:**
- **ثبات الإختبارات البدنية:**

قام الباحث بحساب ثبات الأختبار بإستخدام طريقة تطبيق الأختبار وإعادة تطبيقه في تقنين معاملات ثبات الإختبارات البدنية وذلك باستخدام معامل الارتباط بين نتائج القياسين في التطبيق الأول وإعادة التطبيق حيث طبق الاختبار على عينة قوامها (١٠) ناشئين من خارج عينة البحث الأساسية وتم إعادة الاختبار في الفترة من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م.

جدول (٥)

معامل الأرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لأختبارات البدنية لبيانات معامل الثبات

ن=١٠

المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق الاول		التطبيق الثانى		قيمة (ر)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
عدو ٣٠م بدء عال	ث	٧.٥٣	٠.٣٥	٧.٥٠	٠.٣٠	*٠.٩٨٨
الخطوات الجانبية	عدد	١٢.٠٠	١.٤٩	١٢.٤٠	١.٠٧	*٠.٨٣٢
رمى واستقبال الكرات	عدد	٥.٦٠	٠.٩٧	٥.٩٠	٠.٧٤	*٠.٧١٧
رمى كرة ناعمة لأقصى مسافة	متر	١١.٠٤	٠.٨٣	١١.١٦	٠.٦١	*٠.٩٨٦
الوثب العريض	سم	١٦٧.٠٠	١١.٣٥	١٦٩.٠٠	٨.٤٣	*٠.٩٥٢
التصويب باليد على الدوائر المتداخلة	عدد	٦.٨٠	١.٣٢	٧.٠٠	١.٠٥	*٠.٩٦١
ثنى الجذع أماما أسفل من الوقوف	سم	٤.٤٠	١.٤٣	٤.٨٠	٠.٩٢	*٠.٧٤٤

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٠.٤٤٤

يتضح من **جدول (٥)** وجود أرتباط دال إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لأختبارات القدرات البدنية ، حيث كانت قيمة " ر" المحسوبة أعلى من قيمة " ر" الجدولية.

- **صدق الإختبارات البدنية:**

للتاكد من صدق الإختبارات البدنية قيد البحث إستخدم الباحث صدق التمايز بالمقارنة الطرفية بين الربيع الأعلي والربيع الأدني على عينة قوامها (١٠) ناشئ من مجتمع البحث وخارج عينة البحث خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م والجدوال التالى يوضح ذلك.

جدول (٦)

دلالة الفروق بين الارباع الاعلى والارباع الادنى فى نتائج إختبارات بعض القدرات البدنية قيد البحث

(ن =١٠)

الإختبـــارات	وحدة القياس	الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		الفرق بين متوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
عدو ٣٠م بدء عال	ث	٧.١٤	٠.٢٧	٧.٨٩	٠.٢٠	-٠.٧٤	-٣.٩٠
الخطوات الجانبية	عدد	١٣.٦٧	٠.٥٨	١٠.٣٣	٠.٥٨	٣.٣٣	٧.٠٧
رمى واستقبال الكرات	عدد	٦.٦٧	٠.٥٨	٤.٦٧	٠.٥٨	٢.٠٠	٤.٢٤
رمى كرة ناعمة لأقصى مسافة	متر	١١.٦٧	٠.٠٦	١٠.٠٠	٠.٦٩	١.٦٧	٤.١٥
الوثب العريض	سم	١٧٨.٣٣	٢.٨٩	١٥٣.٣٣	٥.٧٧	٢٥.٠٠	٦.٧١
التصويب باليد على الدوائر	عدد	٨.٣٣	٠.٥٨	٥.٣٣	٠.٥٨	٣.٠٠	٦.٣٦
ثنى الجذع أماما أسفل	سم	٥.٦٧	٠.٥٨	٢.٦٧	١.١٥	٣.٠٠	٤.٠٢

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (١٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٠

يتضح من **جدول (٦)** أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية فى نتائج إختبارات بعض مع قيد البحث ، مما يشير إلى وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين الأرباع الأعلى والإرباع الأدنى، ومما يدل على صدق الإختبارات البدنية المستخدمة.

- **المهارية الهجومية قيد البحث:**

تم تحديد المهارات الأساسية فى كرة اليد بناء على تصميم استمارة للمهارات وعرضها على السادة الخبراء لتحديد أهم هذه الاختبارات والتى تقيس هذه المهارات **مرفق(٢)** وذلك للوقوف على مستوى الأداء المهارى وقد أسفر ذلك عن الإختبارات التالية.

جدول (٧)

النسبة المئوية والأهمية النسبية للمهارات الاساسية الهجومية في كرة اليد واهم الاختبارات التي تقيسها وفقا لآراء الخبراء

م	المهارات	الاختبارات المهارية المرشحة	الاختبار المناسب
١	**التنطيط**	التنطيط المستمر فى اتجاه متعرج (زجزاج) لمسافة ٣٠ متر.	–
		التنطيط المستمر فى خط مستقيم لمسافة ٣٠ متر.	**%٨٠**
		التنطيط المستمر للكرة حول ملعب كرة السلة.	**%٢٠**
		تنطيط الكرة ٢٢م فى خط مستقيم	–
٢	**التمرير والإستلام**	التمرير على الحدود الخارجية لخط الرمية الحرة.	**%٢٠**
		التوافق وسرعة التمرير ٣٠ث.	–
		التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	**%٨٠**
		طول التمرير ودقة التوجيه من مسافة ٣٠م.	–
٣	**التصويب**	التصويب بالوثب عاليا" على هدف محدد ٦٠ x٦٠سم.	**%٨٠**
		الجرى المتعرج مع التنطيط المنتهى بالتصويب.	–
		التصويب فى المربعات المتداخلة من مسافة ٥ متر.	**%٢٠**
		تصويب كرة يد من الوثب عاليا" لأقصى مسافة.	–

يتضح من **جدول (٨)** المهارات الاساسية في كرة اليد وكذا أنسب الاختبارات التي تقيسها والتي حصلت على موافقة الخبراء بنسبة ٨٠%، وقد أسفر ذلك عن الإختبارات التالية:-

- ✓ تنطيط الكرة فى خط مستقيم ٣٠م.
- ✓ التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث.
- ✓ التصويب بالوثب عاليا" على هدف محدد ٦٠ x٦٠سم.

- **المعاملات العلميه للاختبارات المهارية الهجومية المستخدمة فى البحث:**

- **صدق الإختبارات المهارية:**

دلالة الفروق بين الأرباع الأعلى والأرباع الأدنى لإيجاد صدق الاختبار وتم تطبيقها لعينة قوامها(١٠) ناشئ من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م ويوضح ذلك **جدول (٨)**.

جدول (٩)

الفروق بين متوسطي الأرباع الأعلى والأرباع الأدنى فى الاختبارات المهارية قيد البحث

(ن=١٠)

المتغيرات	وحدة القياس	الارباعى الاعلى		الارباعى الادنى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
تنطيط الكرة فى خط مستقيم	ث	١٢.٧٥	٠.٠٥	١٠.٩٢	٠.٩٦	١.٨٣	٣.٢٩
التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	عدد	٤.٦٧	٠.٥٨	٢.٣٣	٠.٥٨	٢.٣٣	٤.٩٥
التصويب على المرمى	عدد	٤.٦٧	٠.٥٨	١.٣٣	٠.٥٨	٣.٣٣	٧.٠٧

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (١٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٠

يتضح من **جدول (٨)** أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية فى الاختبارات المهارية قيد البحث، مما يشير إلى وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين الارباع الاعلى والارباع الادنى، ومما يدل على صدق الاختبارات المهارية المستخدمة.

- **ثبات الإختبارات المهارية:**

قام الباحث بحساب ثبات الاختبار باستخدام طريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه في تقنين معاملات ثبات الاختبارات المهارية قيد البحث وذلك باستخدام معامل الارتباط بين نتائج القياسين في التطبيق الأول وإعادة التطبيق حيث طبق الاختبار على عينة قوامها (١٢) ناشئ من خارج عينة البحث الأساسية وتم إعادة الاختبار خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م كما هو موضح **بجدول (٩)**.

جدول (٩)

معامل الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني للاختبارات المهارية

لبيانات معامل الثبات لدى عينة التقنين

ن=١٠

المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق الاول		التطبيق الثانى		قيمة (ر)
		المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	
تنطيط الكرة فى خط مستقيم	ث	١٢.٠٢	٠.٩٢	١١.٩٩	٠.٨٩	*٠.٩٩٧
التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	عدد	٣.٦٠	١.٠٧	٣.٨٠	٠.٩٢	*٠.٨١٠
التصويب على المرمى	عدد	٣.٠٠	١.٤٩	٣.٢٠	١.٢٣	*٠.٩٧٠

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٠.٤٤٤

يتضح من **جدول (١٠)** وجود أرتباط دال إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني للاختبارات المهارية قيدالبحث، حيث كانت قيمة "ر" المحسوبة أعلى من قيمة ر الجدولية.

- **مقياس الاتجاهات الوجدانية:**

قام **الباحث** بإعداد مقياس الاتجاهات الوجدانية وذلك بعد الرجوع على الدراسات المرجعية التي تطرقت إلي بناء مقياس الاتجاهات الوجدانية مثل كلا من بمجال البحث الحالي مثل "أسامة محمد عبد السلام (٢٠١٦م) (٤) ،"**إبراهيم خضارى على (٢٠١٧م) (١)** ، "**إيمان الرفاعى محمد (٢٠١٨م) (٦) ، عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م) (١٦) ، " إيمان عبد الله حسين (٢٠١٨م) (٧) ، مروة فراج السيد (٢٠٢٢م) (٢١) ، دينا ماجد الشافعى (٢٠٢٣م) (١٠)** ، وإجراء المناقشات والمقابلات الشخصية مع عدد من المتخصصين من أعضاء هيئة التدريس في مجال علم النفس ، أتبع الباحث الخطوات التالية لتصميم مقياس الاتجاهات الوجدانية.

- **تحديد هدف مقياس الاتجاهات الوجدانية:**

يهدف المقياس الي التعرف علي الجوانب الوجدانية لأفراد المجموعة التجريبية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية (قيد البحث) .

- **صياغة المفردات للمقياس :**

قام الباحث بصياغة المفردات للمقياس بصورة أولية وقد بلغ عددها(١٧)عبارة ، مقسمة إلي عبارات موجبة وعددها (١٣)عبارة ،(٤)عبارات سالبة وقد راعي الباحث بأن تكون العبارات لها هدف واحد وذات معني واضح .

- **اختيار المفردات الصالحة لمقياس الاتجاهات الوجدانية:**

تم وضع العبارات في استمارة **مرفق (٤)** وتم عرضها علي مجموعة من الخبراء لمعرفة مدي صلاحية العبارات حيث تم حذف العبارات ارقام (٣ ، ١٤) في الصورة الاولية للمقياس كما جاء **بمرفق (٨)** ووافقوا علي (١٥) خمسة عبارة منهم (١١) عبارة موجبة ، (٤) عبارات سالبة أرقام (٨ ، ٩ ، ١١ ، ١٤) وذلك في الصورة النهائية للمقياس .

- **إعداد مقياس الاتجاهات الوجدانية في الصورة النهائية : مرفق (٥)**

قام الباحث بصياغة عبارات المقياس في صورته النهائية بحيث تتضمن عدد العبارات والتعليمات الخاصة التي توضح طريقة الإجابة، وقد تضمن ثلاث استجابات لكل عبارة .

- العبارات الموجبة (نعم "ثلاث درجات " – إلي حد ما "درجتان " – لا أوافق "درجة واحدة ") .
- العبارات السالبة (نعم "درجة واحدة " – إلي حد ما "درجتان " – لا أوافق "ثلاث درجات ") .

وبذلك أصبح الحد الأقصى لدرجات المقياس يساوي (٤٥) خمسة وأربعون درجة والحد الأدنى .

- **تجربة مقياس الاتجاهات الوجدانية:**

قام الباحث بتجربة المقياس على العينة الإستطلاعية لتجربة مدى وضوح مفردات المقياس للأراء والانطباعات الوجدانية ومدى فهم الناشئين لها وكذلك لاختبار درجة واقعية المفردات وتحديد صدق وثبات المقياس.

- **المعاملات العلمية لمقياس الاتجاهات الوجدانية:**
- **صدق مقياس الاتجاهات الوجدانية:**

استخدام الباحث صدق الاتساق الداخلي بين أبعاد المقياس والدرجة الكلية وذلك بحساب معامل الارتباط بين درجات كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس علي عينة البحث الاستطلاعية **خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م وجدول (١٠)** يوضح ذلك.

جدول (١٠)

معامل الارتباط بين درجه العبارات والدرجة الكلية لمقياس الجانب الوجداني (قيد البحث)

رقم المفردة	معامل الارتباط	رقم المفردة	معامل الارتباط	رقم المفردة	معامل الارتباط
١	٠.٧٢١	٦	٠.٨٣٢	١١	٠.٦٥٥
٢	٠.٦٨٦	٧	٠.٦٧٩	١٢	٠.٧٤٣
٣	٠.٧٣١	٨	٠.٧٥٣	١٣	٠.٨٠٣
٤	٠.٨٤٢	٩	٠.٧٦٣	١٤	٠.٦٥٣
٥	٠.٦٣٥	١٠	٠.٦١٤	١٥	٠.٧٤٤

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٠.٤٤٤

يوضح **جدول (١٠)** معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمقياس الجانب الوجداني (قيد البحث) حيث تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس ما بين(٠.٦١٤-٠.٨٤٢) وهى معاملات ارتباط داله إحصائياً مما يشير إلي الاتساق الداخلي للمقياس.

- **ثبات مقياس الاتجاهات الوجدانية:**

قام الباحث بحساب ثبات مقياس الاتجاهات الوجدانية باستخدام معامل ثبات ألفا كرونباخ على عينة قوامها (١٠) ناشئ خارج العينة الأساسية خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م، والجدول الأتي يوضح ذلك:

جدول (١١)

معامل الثبات لمقياس الجانب الوجداني قيد البحث

ن=١٠

المتغير	معامل ألفا كرونباخ
الجانب الوجداني	٠.٨٣٦*

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٠.٤٤٤

يوضح **جدول (١١)** معامل الثبات لمقياس الجانب الوجداني قيد البحث حيث بلغ ٠.٨٣٦ وهو معامل ثبات دال إحصائيا مما يشير إلي ثبات المقياس وصلاحيتة للاستخدام.

*** البرنامج التعليمي باستخدام النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد: (إعداد الباحث).**

- بناء البرنامج التعليمي : مرفق (٦)

تم تصميم المحتوي التعليمي لعدد من الدروس التعليمية وفق النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وذلك لتعلم بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد قيد البحث ، وقد مرت عملية بناء وتصميم البرنامج التعليمي وذلك بعد الرجوع إلي المراجع العلمية مثل " **نبيل جاد عزمي (٢٠١٤م) (٢٣) ، "ناهد محمد بسيونى ، نادية البوسعيدى (٢٠١٥م) (٢٢) ، "أسامة محمد عبد السلام (٢٠١٦م) (٤) ، "إبراهيم خضارى علي (٢٠١٧م) (١) ، "إيمان الرفاعى محمد (٢٠١٨م) (٦) ، " إيمان عبد الله حسين (٢٠١٨م) (٧) شهد كامل محمد" (٢٠١٨م) (١٣) ، "عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م) (١٦) ، "عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (٢٠١٩م)(١٤)، مروة فراج السيد (٢٠٢٢م) (٢١)** بعدة مراحل وهي :

- **هدف البرنامج :**

• إكساب الناشئين بعض المهارات الهجومية فى كرة اليد وفقاً للأداء الأمثل كما شاهدوه من فيديوهات محاكية للالعاب الإلكترونية للعبة كرة اليد .

• إكساب الناشئين المعلومات والمفاهيم والحقائق والقوانين المرتبطة من المحتوي التعليمي المهارى لكرة اليد .

- **هدف عام مهاري :**

- يعرف الناشئين المعلومات الفنية والتكنيكية لمراحل أداء المهارة .
- يعرف الناشئين التسلسل الحركي والأداء الصحيح لمهارات كرة اليد.
- أن يكتسب الناشئين تسلسل الأداء المهارى للمهارات قيد البحث .
- أن يكتسب الناشئين بعض المهارات الهجومية بكرة اليد [مسك وإستلام الكرة – التمريرة الكرباجية – التصويب الكرباجى من الوثب عالياً] .
- أن يتعرف الناشئين على الأخطاء الشائعة فى أداء المهارات وكيفية تصحيحها .
- أن يعرف الناشئين بعض القواعد الدولية لكرة اليد ويعرف كيفية أداء إشارتها .
- ان يعرف الناشئين كيفية إستخدام المهارات المتعلمة في المواقف المناسبة.

- **الأهداف المعرفية للمتعلم :**

- أن يتعرف على بعض المصطلحات الشائعة فى كرة اليد .
- أن يفهم النواحى القانونية المرتبطة بكرة اليد .
- أن يتذكر أهمية كل مهارة فى كرة اليد .
- أن يفرق بين الأداء الصحيح والخاطىء فى كرة اليد .
- أن يربط جوانب تعليم مهارة بمهارة أخرى سبق تعلمها .
- أن يبرز نقاط القوة والضعف أثناء أداء مهارات كرة اليد .

- **الأهداف الحركية للمتعلم :**

- أن يتمكن من معرفة الطريقة السليمة تنطيط الكرة .
- أن يتمكن من معرفة الطريقة السليمة لإستلام الكرة .
- أن يتمكن من إتخاذ الوضع الصحيح فى التمرير .
- أن يقدر على مرجحة اليد الممرة بالكرة أماماً وخلفاً .
- أن يطبق التمريرة الكرباجية من الإرتكاز ثم من الجرى .
- أن يستطيع دوران جذعه بسرعة وقوة أثناء أداء التمرير الكرباجى .
- أن يستطيع أداء خطوات التصويب والإرتقاء بدون كرة .

- أن يستطيع أداء التصويب الكرباجى من الثبات .
- أن يستطيع أداء التصويب الكرباجى من الحركة .

- **الأهداف الوجدانية للمتعلم :**

- أن يشعر بالتشويق أثناء أداء المهارات قيد البحث .
- أن يفضل تعلم مهارات كرة اليد من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية .
- أن يبدى إعجابه بألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية .
- أن يقبل على تعلم مهارات كرة اليد بسعادة نتيجة ممارسته للألعاب الإلكترونية التعليمية .
- أن يشارك بإيجابية ويتخلى عن السلبية أثناء عملية التعلم .
- أن يتجه إلى الإعتماد على النفس .
- أن يقبل على استخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم.
- أن يساعد زملاؤه في أداء المهارت المقررة .

- **تحديد المحتوى التعليمى :**

يعرف المحتوي التعليمي بأنه : جملة الحقائق أو المعلومات والمفاهيم والمبادئ والتعميمات والأفكار والمهارات الأدائية والعقلية فضلاً عن الإتجاهات والقيم التي تنطوي عليها المادة التعليمية والتي يراد من المتعلم أن يكتسبها ويستوعبها ويتمثلها في بناء العقلية والوجدانية والأدائية .

- **أسس تنظيم وبناء المحتوى التعليمى :**

- يحقق الهدف العام قيد البحث .
- يشمل مختلف جوانب تعلم المهارة .
- يعرض المحتوى التعليمي عبر مشاهدت فيديوهات محاكاه الالعاب الإلكترونية التعليمية .
- يراعى إحتياجات الناشئين المعرفية والحركية والنفسية .
- يراعى الفروق الفردية بين الناشئين.
- يشوق ويجذب المتعلمين نحو تطبيق ما قد شاهدوه .
- يراعى توفير الإمكانات اللازمة لتطبيقه .
- يتدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب .
- يتيح فرص أفضل للتفاعل مع الناشئين.
- يوفر وقت التعلم بقدر كاف .
- يوفر التقييم الذتى أثناء عملية التعلم .
- يكسب المتعلمين المعارف المرتبطة بتعليم المهارات المقررة .

- يتيح فرص أفضل للتواصل مع المعلم .
- يراعى عوامل الأمن والسلامة بين الناشئين.

- **إسلوب التدريس المستخدم فى تنفيذ البرنامج :**

إستخدم الباحث النمذجة الحركية بمحاكاة الالعاب الإلكترونية فى تنفيذ البرنامج .

- **إمكانات تنفيذ البرنامج :**

قام الباحث بتحديد الإمكانيات اللازمة لتطبيق التجربة وهى اكاديمية هيئة الشبان العالمية ببنها من حيث الأجهزة والأدوات المطلوبة لتنفيذ البرنامج **وتم الاستعانة بالتالي** :-

- ❖ أجهزة حاسب ألى مزودة بقارىء إسطوانات .
- ❖ إسطوانة مدمجة عليها لعبة المحاكاه للعبة كرة اليد (Ihf Handball Challenge) مزودة بتدريبات وفيديوهات حركية ونماذج محاكاة للمهارات الاساسية حتي يتم استخراج الفيديوهات المناسبة للمهارات (قيد البحث) .
- ❖ سماعات كمخرج للصوت .
- ❖ شاشة .
- ❖ جهاز بروجيكتور (داتا شو) data show .

❖ **المواصفات المطلوبة فى جهاز الحاسب الألى لتشتغيل اللعبة :**

- ❖ نظام التشغيل: ويندوز 8.1/8/ 7 /xp / vista
- ❖ الرام : ٢ جيجا بايت
- ❖ كرت الشاشة : ٥١٢ ميجا بايت
- ❖ مساحة حرة على القرص: ١.٥ جيجا بايت
- ❖ Direct x 9

- **الإجراءات العملية لإعداد وتنفيذ البرنامج التعليمى :**

✓ يتم تحديد الوحدة التعليمية والأهداف التعليمية المستهدفة فيها ومهارات كرة اليد المقرر تعلمها وفقاً للمقرر .

✓ تم إختيار لعبة (Ihf Handball Handball) التى سيستخدمها الباحث في قص الفيديوهات وهى لعبة من بين عدة ألعاب محاكية للعبة كرة اليد مثل (handball16) ، (handball 17) ووقع إختيار الباحث على هذه اللعبة بالتحديد لما تتمتع به من مميزات جرافيكية عالية الدقة ، كما أنها تتميز بإحتوائها على العديد من التدريبات التى إستخدمها الباحث فى تنمية المهارات (قيد البحث) .

- ✓ قام الباحث بإجراء مقابلة مع أمين معمل الحاسب الألى بهيئة الشبان العالمية لشرح هدف التجربة ومتطلبات تنفيذ البرنامج واعداد بيئة التعلم والتجهيزات اللازمة لتطبيقها
- ✓ بعد التأكد من جاهزية الاجهزة المستخدمة بالمعمل لتشغيل اللعبة وتجربة ذلك عملياً قام الباحث بالتنسيق مع امين المعمل وتحديد موعد الزيارة لتطبيق التجربة .

- **أساليب تقويم البرنامج :**

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

- **الدراسات الأستطلاعية :**
- **الدراسة الإستطلاعية :**

قام الباحث بإجراء هذه الدراسة في الفترة من ٢٠٢٤/٧/٢م وحتي ٢٠٢٤/٧/١١م وذلك بهدف إيجاد المعاملات العلمية لاختبارات قيد البحث وكذلك مقياس الجانب الوجداني للنمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد.

- **الدراسة الاستطلاعية الثانية :**

قام الباحث بإجراء هذه الدراسة في الفترة من ٢٠٢٤/٧/١٣م وحتي ٢٠٢٤/٧/١٦م وذلك بهدف بتجربة استخدام الصور والفيديوهات المحاكية للالعب الالكترونية والاشكال باستخدام الحاسب الالي والعارض الضوئي علي عينة البحث الاستطلاعية لمعرفة المعوقات والاخطاء التي قد تنتج أثناء استخدام وسائل عرض المحتوي التعليمي علي عينة البحث .

- **خطوات تنفيذ التجربة :**
- **القياسات القبلية :**

تم إجراء القياسات القبلية للمتغيرات البدنية والمهارية لعينة البحث الأساسية يوم (السبت) الموافق ٢٠٢٤/٧/٢٠م حتى (الثلاثاء) الموافق ٢٠٢٤/٧/٢٣م .

- **تطبيق التجربة الأساسية :**

تم تنفيذ التجربة الأساسية للمجموعة التجريبية خلال الفترة من (السبت) الموافق ٢٠٢٤/٧/٢٧م إلى الأحد الموافق ٢١/ ٩ /٢٠٢٤م .

- **إجراءات تطبيق التجربة الأساسية :**
- **تطبيق التجربة على جزأين :**
  - **خارج الملعب :**

- **الخطوة الأولى :** قبل بداية الوحدة يقوم المعلم بالتأكد من جاهزية الحاسب الألى والقيام بتشغيله وتجهيز (البروجيكتور) المستخدم فى عرض الخطوات التعليمية للمهارة ولمعالجة أى مشكلة عامة من خلال شرح الحل عليه ، وتشغيل الفيديوهات المحاكية على الجهاز والتأكد من أن كل شىء معد وجاهز لإستقبال الناشئين .

- **الخطوة الثانية :** فى بداية الوحدة يأخذ الباحث الناشئين إلى معمل الحاسب الألى بهيئه الشبان العالمية التابع لها الاكاديمية والمجهزة لتطبيق التجربة والتعلم من خلال مشاهدة الفيديوهات المحاكية للالعاب الالكترونية ويستغرق(١٠ ق).

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

  - **أثناء التطبيق بالملعب :**

يقوم الباحث بعد العرض والمشاهدة بإصطحاب الناشئين لأرض الملعب وذلك للبدء بالاعمال الادارية ثم عمل الإحماء ويستغرق (٥ق) والإعداد البدنى ويستغرق(١٠ ق) وبعد ذلك يقوم الباحث بالدخول إلى (النشاط التطبيقى للجزء التعليمى) والذى يستغرق (٤٠ ق) بتقسيمهم الي مجموعات عمل ويحاول كل ناشىء تنفيذ المهارة مثلما شاهدها من فيديوهات المحاكاة الإلكترونية التعليمية " Ihf Handball Challenge 14 " وذلك بهدف تمكينهم من الوصول للأداء الامثل للمهارة المراد تعليمها ودور الباحث فى هذه المرحلة غاية فى الأهمية حيث يقوم بتصحيح الأخطاء الناتجة عن الأداء وأداء نموذج صحيح لأن كلما تم إكتشاف الخطا مبكراً وتصحيحه ساعد ذلك فى الوصول إلى الأداء المتقن للمهارة ، وبعد أداء الناشئ لنموذج جيد للمهارة يتم بعد ذلك أداء تدريبات تطبيقية لتساعد على تنمية المهارة والوصول بالأداء إلى

الأداء المتقن للمهارة ، وفى نهاية الحصة يقوم الباحث بأداء تدريبات ختامية للحصة وذلك لعودة جسمهم للحالة الطبيعية التى كانوا عليها قبل بدء الحصة ويستغرق ذلك (٥ ق) .

- **القياسات البعدية :**

تم إجراء القياسات البعدية للمتغيرات المهارية يوم (السبت) الموافق٢٤/ ٩ /٢٠٢٤م وحتى (الثلاثاء) الموافق ٢٨ / ٩/٢٠٢٤م .

- **المعالجات الإحصائية:**

إستخدم **الباحث** المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج : حِزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) Statistical package for the Social Science ، وتم استخدام المعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابي.
- الوسيط.
- الإنحراف المعياري.
- معامل الإلتواء.
- معامل الإرتباط.
- معامل ألفا كرونباخ.
- إختبار "ت" للفروق بين المتوسطات (T- test).
- قيمة كا٢
- النسبة المئوية للتحسن.

- **عرض النتائج ومناقشتها :**

- **<u>عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول والذي ينص علي</u>** : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في متغيرات البحث قيد البحث.

جدول (١٢)

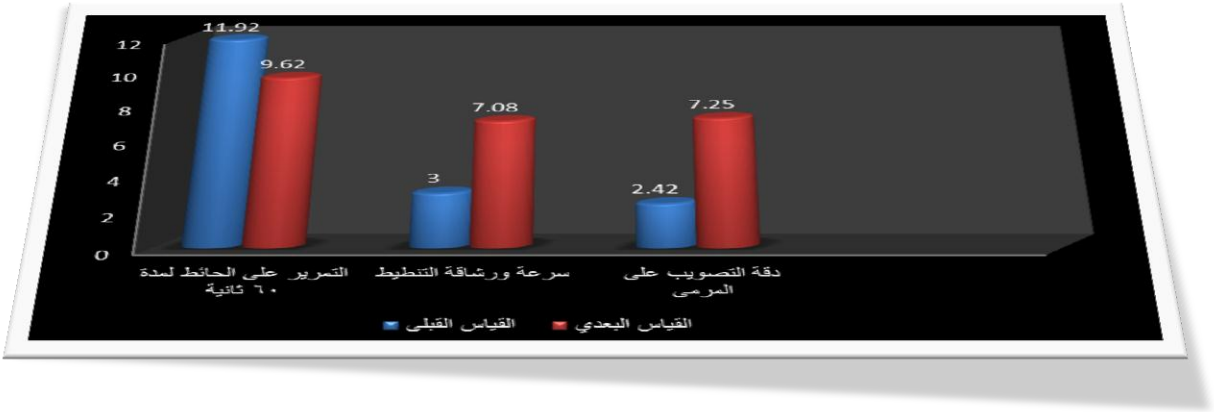
دلالة الفروق بين القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض مهارات كرة اليد

(ن =١٢)

المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين متوسطين	قيمة ت المحسوبة	نسب التحسن
	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري			
تنطيط الكرة فى خط مستقيم	٣.٠٠	٠.٩٥	٧.٠٨	٠.٧٩	-٤.٠٨	*١٧.٨٤	%١٣٦.١١
التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	١١.٩٢	١.٠٩	٩.٦٢	١.٠٨	٢.٣٠	*٧.٦٧	%١٩.٢٩
التصويب على المرمى	٢.٤٢	١.٠٠	٧.٢٥	٠.٧٥	-٤.٨٣	*٤٣.٠١	%٢٠٠.٠٠

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (١٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٩

يتضح من الجدول رقم (١٢) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ال في بعض مهارات كرة اليد حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي.



شكل (١) دلالة الفروق بين القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض مهارات كرة اليد

ويرجع الباحث التحسن في مستوى أداء بعض المهارات الهجومية للمجموعة التجريبية إلى استخدام النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية لمجموعة البحث ، والتي تعد احد أشكال التعلم الذي يوظف في العمليات التعليمية وتعديل السلوك وذلك اعتماداً علي علاقة الناشئ بالأداء المهارى المعروض، ويكتسب ما تقدمه له من معلومات بالأسلوب الشيق والجذاب في اطار من المتعة التي يحققها العرض العرض المهارى باستخدام النمذجة الحركية والتي تلقي من الناشئين الكثير من الاستحسان لتفردها في الشكل وتنوع حركاتها القادرة علي إثارة خياله.

ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه **مروة فراج السيد (٢٠٢٢م) (٢١)** بأن النمذجة الحركية تستخدم كوسيلة تعليمية فعالة في تدريس مختلف المواد التعليمية لأنها تقدم فكرة المحتوى المراد تعليمه للناشئين بطريقة جذابة ومشوقة عن طريق أداء النموذج المصور بالصور الثابتة والمتحركة والفيديو الذي يهدف إلى إدخال المعلومة إلى أذهانهم وتبسيطها بطريق غير مباشر في إطار محبب إلى قلوبهم وتساعدهم على توضيح الدروس وشرحها وتذليل الصعوبات والجمع بين التسلية والتعليم وإفادة العقل وإمتاع الوجدان مما ساهم في تنمية المهارات الحركية.

كما أن التعلم من خلال ممارسة ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية يقدم للناشىء المتعة والإثارة من خلال التفاعل الحركي مع جهاز الحاسب الألى مما يجعل المتعلم يشعر وكأنه في الملعب الحقيقي بجميع مؤثراته مما يعمل على زيادة دوافع المتعلمين نحو التعلم كما يساهم في سرعة التعلم وإتقان وتثبيت مهارات كرة اليد ، كما أنه يمكن الناشىء من ممارسة المهارة عدداً من المرات بدون أي خوف من الفشل في الأداء .

ويرى الباحث أن استخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية في التعلم بهذه الطريقة الحديثة التفاعلية تمثل نموذجاً مثالياً في طريقة الأداء لمهارات كرة اليد، ويساعد على تجنب الأخطاء الخاصة بالنموذج من قبل المدرب وذلك عند أداء النموذج للمهارة المتعلمة من خلال الطريقة التقليدية القائمة على الشرح والنموذج ، ويتماشى ذلك مع أهداف دراسة **أسامة محمد عبد السلام (٢٠١٦م) (٤)** والتي أشارت إلى فعالية ألعاب المحاكاة التفاعلية في تعلم المهارات الرياضية لدى المتعلمين عينة البحث .

وربما يعزى ذلك إلى ما توفره الألعاب التعليمية الإلكترونية من تدريبات متنوعة لتنمية المهارات الهجومية والتي هي ضمن الخطة التدريبية للناشئين عينة البحث فضلاً عن تطوير قدرة الناشيء على معالجة الأفكار ذهنياً وينشط المهارات الذهنية والتى تظهر خلال قدرة الناشيء على إتخاذ القرار بالتمرير للزميل او التصويب فى موقف ما خلال اللعبة الإلكترونية ، كما ان التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية تتيح للناشئين المشاركة الفعالة أثناء عملية التعلم ، والإحساس بالمتعة والسرور خلال عملية التعلم .

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

كما يؤكد في هذا الصدد كلا من **عمرو السيد فهمى (٢٠١٩م) (١٦)، ٢٤- نجوى عبد التواب البرى (٢٠١٨م) (٢٤)** ان استخدام النمذجه بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية في تعلم بعض المهارات الهجومية في كرة اليد ادت الى انخفاض نسبة الأخطاء والتردد المصاحب للأداء الذي حقق عنصر الأمان وزيادة الثقة بالنفس والإحساس بالرغبة والإصرار على التعلم وهذا الأمر مهم جدا في عملية التعلم فضلا عن زيادة واضحة في سرعة التعلم.

كما تشير **دينا الشافعى (٢٠٢٣م) (١٠)** أنه من خلال التعلم بالنمذجه يحلل المعلم المهارات الحركية ويقومها من خلال تشخيص مناطق القوة والضعف في المهارة مع مراعاة الفروق الفردية وبناء على ذلك يتم تصحيح هذه الاخطاء وكذلك تعزيز أجزاء أو تفاصيل القوة في الاداء، فالغاية ليست معرفة مناطق الضعف فقط وإنما تعزيز مناطق القوة أيضا وذلك لتطوير مكونات ومتغيرات الأداء.

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (٢٠١٩م) (٢٥) ، عبد الحافظ جابر، عبير عطارى (٢٠١٩م) (١٤) ، شهد كامل ،**

جبرين عطية (٢٠١٨م) (١٣) ، نجوى البرى (٢٠١٨م) (٢٤) ، إيمان حسين (٢٠١٨م) (٧) ، إيمان الرفاعى (٢٠١٨م) (٦) ، سمر عبد العزيز (٢٠١٨م) (١٢) ، إبراهيم خضارى (٢٠١٧م) (١) ، Amal Alnatour (٢٠١٩م) (٢٨) ، Meryem Selvi (٢٠١٨م) (٣٠) حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى تحسن أفراد المجموعة التجريبية فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى عند استخدام الألعاب الإلكترونية فى العملية التدريسية .

ويهذه النتيجة يتم قبول الفرض الأول والذى ينص على أنه:-

" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية التى تتبع أسلوب النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية فى تعلم بعض المهارات الهجومية في كرة اليد لصالح القياس البعدى " .

- **عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى والذي ينص علي** : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في متغيرات البحث قيد البحث.

جدول (١٣)

دلالة الفروق بين القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة في بعض مهارات كرة اليد

(ن١ = ١٢)

المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين متوسطين	قيمة ت المحسوبة	نسب التحسن
	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري			
تنطيط الكرة فى خط مستقيم	٢.٦٧	١.٢٣	٥.٢٥	٠.٧٥	-٢.٥٨	*-٥.٧٢	%٩٦.٨٨
التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	١١.٩٦	٠.٢٩	١٠.٨١	٠.٦٤	١.١٥	*٧.٧٤	%٩.٦٠
التصويب على المرمى	٣.٠٨	١.٥٦	٥.٢٥	٠.٧٥	-٢.١٧	*-٥.١٢	%٧٠.٢٧

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (١٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٩

يتضح من الجدول رقم (١٣) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض مهارات كرة اليد و حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي.

شكل(٢) دلالة الفروق بين القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة في كرة اليد

ويرجع الباحث هذه الفروق لوجود المعلم وقيامة بالشرح وأداء نموذج واتخاذ جميع القرارات ومتابعة المتعلمين أثناء الإداء، وإعطاء التغذية الراجعة لهم جميعا في وقت واحد مما كان له الأثر الإيجابي في عملية التعلم، بالإضافة الى أن الناشئين عينة البحث من المبتدئين ومعرفتهم بالخطوات الفنية والتعليمية لبعض المهارات الهجومية في كرة اليد قليلة.

ويعزو الباحث هذه النتيجة الى استخدام الأسلوب التقليدي المتبع والذي طبق على ناشئ المجموعة الضابطة والذي يعتمد على الشرح اللفظي للمهارة قيد البحث والمطلوب تعلمها، وكذلك النموذج والتزام المعلم بتقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل الى الصعب والممارسة والتكرار من المتعلم، وتصحيح الأخطاء، حيث يتيح ذلك فرص للتعلم ما يؤثر إيجابيا بدوره على كفاءة الأداء المهارى، وأن المحتوى التعليمي المعد للمجموعة الضابطة مصمم بطريقة جيدة.

ويشير الباحث الي ان الاسلوب المتبع التقليدي والذي يعتبر من أسهل الاساليب والطرق المستخدمة في التعلم في وقت يكثر فيه استخدام التكنولوجيا الحديثة في عملية التعلم قد لا يلاقي تحسنا ملحوظا بشكل أكبر وذلك لأن هذا الاسلوب من أكثر الاساليب التي لا تراعي فروقا فردية بين المتعلمين فكفاءة الناشىء في التعلم بشكل أسرع قد لا تتماشي مع ناشىء اخر يريد معرفة المزيد من النماذج ومن مختلف الزوايا حتي يستوعب اكبر قدر من المعلومات والتي في النهاية تصب في عملية تعلم المهارة المطلوبة من ناحية ، ومن ناحية اخري لا يكون بهذه الطريقة عامل من عوامل التشويق والاثارة والتي تجذب المتعلم وتخرج كل الطاقات الكامنة بداخلة تجاه عملية التعلم .

ويشير **عمروالسيد فهمى (٢٠١٣م)** أن المتعلم دائما ينجذب نحو الأشياء التي تشد الإنتباه وبالطبع لا يوجد أفضل من تكنولوجيا التعليم حيث نستطيع من خلالها جذب المتعلم أثناء تعلم المهارات الأساسية في كرة اليد وكذلك النواحي المعرفية ، حيث أن مشاهدة تلك الوسائل تقضى تماما على الملل الذي يشعر به المتعلمين أثناء عملية التعلم وبالتالي سوف يكون تأثير الوسائل مركز خبرة له وتفتح له أفاق جديدة من المعرفة وتساعده على التفكير العلمي المنظم وزيادة دافعية نحو ممارسة النشاط الحركي . (١٥ : ٣)

ويرجع الباحث تقدم نتائج القياس البعدي إلى أن الطريقة التقليدية المتبعة فى التعليم والمتمثلة فى الشرح اللفظي من خلال إعطاء فكرة عن كيفية الأداء ، وكذلك عمل نموذج بواسطة المدرب ، ثم الممارسة والتكرار من جهة الناشيء يتبعها التغذية الراجعة وتصحيح الأخطاء، وهذا يتيح للناشيء فرصة التعلم بصورة سليمة ومن ثم فهي تؤثر تأثيراً إيجابياً فى تقديم المعلومات والمعارف المصاحبة عند تعلم تلك المهارات أثناء الوحدة التعليمية كما ساعد ذلك على زيادة معارف ومعلومات الناشئين ، ولكنها تعتبر أقل من استخدام تطبيقات تكنولوجية أخري .

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كلا من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (٢٠١٩م) (٢٥) ، عبد الحافظ جابر، عبير عطارى (٢٠١٩م) (١٤) ، شهد كامل ، جبرين عطية (٢٠١٨م) (١٣) ، نجوى البرى (٢٠١٨م) (٢٤) ، إيمان حسين (٢٠١٨م) (٧) ، إيمان الرفاعى (٢٠١٨م) (٦) ، سمر عبد العزيز (٢٠١٨م) (١٢) ، إبراهيم خضارى (٢٠١٧م) (١)** والذين اشارو بأن الطريقة التقليدية (الشرح أوداء النموذج) تؤثر إيجابيا في العملية التعليمية والتدريبية.

<u>وبهذه النتيجة يتم قبول الفرض الثانى والذى ينص على أنه:-</u>

" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة التى تتبع الطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج) فى تعلم بعض المهارات الهجومية في كرة اليد لصالح القياس البعدى ".

- **<u>عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث والذي ينص علي</u>** : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية في متغيرات البحث قيد البحث.

جدول (١٤)

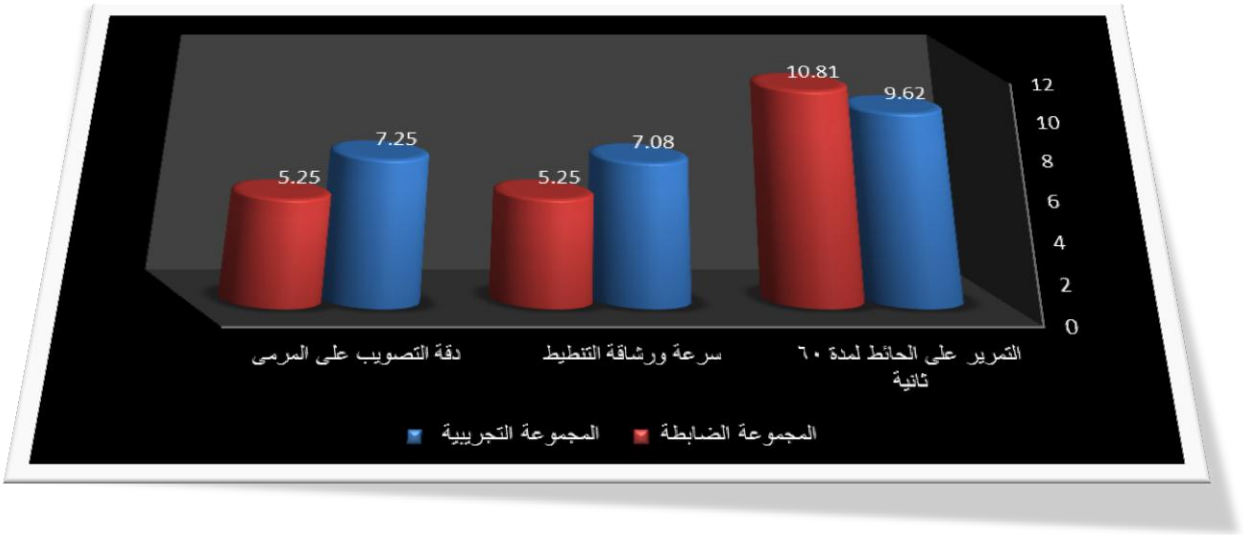
دلالة الفروق بين القياسين البعدين للمجموعتين التجريبية والضابطة فى بعض مهارات كرة اليد

(ن١ = ن٢= ١٢)

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
تنطيط الكرة فى خط مستقيم	ثانية	٧.٠٨	٠.٧٩	٥.٢٥	٠.٧٥	١.٨٣	٥.٨٠*
التمرير والاستلام على الحائط ١٠ث	عدد	٩.٦٢	١.٠٨	١٠.٨١	٠.٦٤	-١.١٩	٣.٢٨*
التصويب على المرمى	عدد	٧.٢٥	٠.٧٥	٥.٢٥	٠.٧٥	٢.٠٠	٦.٥٠*

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٢

يتضح من الجدول رقم (١٤) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض مهارات كرة اليد حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.



شكل (٣) دلالة الفروق بين القياسين البعدين المجموعتين التجريبية والضابطة فى بعض مهارات كرة اليد

ويرجع الباحث تفوق المجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهارى الى تعرضهم لأنماط ومداخل جديدة تساعدهم في الإبحار لاكتساب المعلومات بطريقة فردية وبتتابع مناسب داخل البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا المحاكاة الالعاب الإلكترونية التعليمية، وتوافر وسائل تقديم المحتوى بما يتناسب مع القدرات الشخصية للناشئين، حيث اشتمل البرنامج على عروض ثلاثية الأبعاد ساعدت الناشئين على تخيل الأشكال والمجسمات والمفاهيم بطريقة جيدة.

وتشير **M Claudia وآخرون (٢٠١٩م)** إلى أن المحاكاة الإلكترونية التعليمية عبارة عن هي بيئة افتراضية مجسمة ثلاثية الأبعاد يصنعها الحاسب من خلال نظارات المحاكاة الإلكترونية التعليمية مع الاستعانة بتطبيقات خاصة تدعم هذه التقنية، ويكون المستخدم منغمسا في بيئة يتفاعل معها من خلال محاكاة العديد من الحواس مثل الرؤية والسمع. مما أدى الى جذب انتباههم وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل وإثارة اهتمامهم وحماسهم وتشويقهم وحثهم على بذل المزيد من الجهد عقليا وعمليا، وهذه الوسائل يصعب توفيرها في الأساليب التقليدية. (٢٩ : ١١٣)

ويعزو الباحث ذلك التأثير الإيجابي للمجموعة التجريبية في اختبار المستوى المهارى الى استخدامهم لوسيلة تكنولوجية حديثة وهي البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام النمذجة

الحركية لمحاكاة الألعاب الإلكترونية والذي تميز بالاستخدام المتنوع للوسائط التكنولوجيا الحديثة في عرض المعلومات والمعارف المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث ، حيث أتاح البرنامج التعليمي المقترح فرصة للمتعلم لمعايشة معلومات معروضة لحل مشكلة أو أكثر لبناء معارفه في محتوى تعليمي محدد واستخدام التعزيز الفوري المتاح من خلال استخدام الترابط بين المعلومات المقدمة بأشكال متعددة من نصوص معروضة بصريا ، نصوص منطوقة ، أفلام فيديو وصور ثابتة ومتحركة وكذلك المؤثرات الصوتية ثلاثية الإبعاد والتي تمكن الناشئين من استيعاب المعلومات عن طريق اشت ارك أكثر من حاسة من الحواس والذي أدى بدوره الى الإيجابية للناشئين وتحفيزهم بصورة أكثر فاعلية على اكتساب المعلومات والمعارف المرتبطة بالمهارات المراد تعلمها.

ونجد عند المادة على الشاشة بالشرح اللفظي فإن المتعلم يكون مشبعا عقليا في الذاكرة العاملة وعندما يتم شرح المادة بالتوضيح البصري يكون مميزاً عقليا داخل الذاكرة كل هذا يساهم كثيرا في استيعاب المفاهيم والموضوعات المعروضة عبر الشاشة وبالتالي يخلق إد ارك أفضل ومساعدة جيدة لاكتساب مهارات عملية متنوعة .

كما يشير الباحث إلى أن تقدم مستوى المجموعة التجريبية مقارنة بمستوى المجموعة الضابطة بسبب أن الناشئين الذين تعلموا بإستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الإلكترونية يستمتعون كثيراً بكل ما هو جديد وغير مألوف وخاصة إذا كان محتوى التعلم يقدم بشكل غير مألوف من خلال شخصيات كرتونية جرافيكية عالية الدقة وجميعنا نعلم مدى حب تلك الفئة للشخصيات الكرتونية ، فالناشئين كانوا مستمتعين جداً بتعلم مهارات كرة اليد من خلال شخصيات اللعبة الجرافيكية ومؤثرات الصوت للكرة وتحركات اللاعبين فى الملعب كل ذلك ساعد على تقدم مستوى الناشئين نتيجة البرنامج التعليمى المقدم .

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

وتتفق نتيجة الفرض الثالث مع دراسة كلاً من **نعمة عواد ، إبراهيم الشرع (٢٠١٩م) (٢٥) ، عبد الحافظ جابر، عبير عطارى (٢٠١٩م) (١٤) ، شهد كامل ، جبرين عطية (٢٠١٨م) (١٣) ، نجوى البرى (٢٠١٨م) (٢٤) ، إيمان حسين (٢٠١٨م) (٧) ، إيمان الرفاعى (٢٠١٨م) (٦) ، سمر عبد العزيز (٢٠١٨م) (١٢) ، إبراهيم خضارى (٢٠١٧م)**

(١) ، Amal Alnatour (٢٠١٩م) (٢٨) ، Meryem Selvi (٢٠١٨م) (٣٠) حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى تفوق مستوى ناشئين المجموعة التجريبية على مستوى ناشئين المجموعة الضابطة فى الأداء المهارى.

تأسيساً على ما تم عرضه يتم قبول الفرض الثالث والذى ينص على أنه :-

" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية في متغيرات البحث قيد البحث ".

- **عرض ومناقشة نتائج الفرض الرابع والذي ينص علي** : يوجد اختلاف فى الاتجاهات والإنطباعات الوجدانية لأفراد المجموعة التجريبية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية.

جدول (١٥)

قيمة كا٢ للاتجاهات والانطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية (قيد البحث)

ن=٢٤

رقم العبارة	أوافق	إلى حد ما	لا أوافق	كا٢	مستوي الدلالة
١	٢٢	١	–	١٩.١٧	دال في إتجاه الموافقين
٢	١٩	٣	١	٢٥.٣٩	دال في إتجاه الموافقين
٣	٢٠	٣	–	١٢.٥٦	دال في إتجاه الموافقين
٤	٢٠	٢	١	٢٩.٨٢	دال في إتجاه الموافقين
٥	١٩	٢	٢	٢٥.١٣	دال في إتجاه الموافقين
٦	٢١	١	١	٣٤.٧٨	دال في إتجاه الموافقين
٧	١٩	٢	٢	٢٥.١٣	دال في إتجاه الموافقين
٨	–	٢	٢١	١٥.٦٩	دال في إتجاه غير الموافقين
٩	٢٠	٢	١	٢٩.٨٢	دال في إتجاه الموافقين
١٠	١	٢	٢٠	٢٩.٨٢	دال في إتجاه غير الموافقين

تابع جدول (١٥)

قيمة كا٢ للاتجاهات والانطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية (قيد البحث)

ن= ٢٤

رقم العبارة	أوافق	إلى حد ما	لا أوافق	كا٢	مستوي الدلالة
١١	١٩	٣	١	٢٥.٣٩	دال في إتجاه الموافقين
١٢	–	١	٢٢	١٩.١٧	دال في إتجاه غير الموافقين
١٣	٢١	٢	–	١٥.٦٩	دال في إتجاه الموافقين
١٤	–	١	٢٢	١٩.١٧	دال في إتجاه غير الموافقين
١٥	٢٠	١	٢	٢٩.٨٢	دال في إتجاه الموافقين

قيمة كا^{٢} الجدولية عند مستوى ٠.٠٠٥ = ٥.٩٩

يوضح جدول (١٥) الجوانب الوجدانية للمجموعة التجريبية حيث يشير إلي عبارات المقياس دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ مما يعتبر مؤشرا له تأثير إيجابي على الجوانب

ويرى الباحث أنه يمكن تفسير هذه النتيجة على ضوء ما يلي: بدايةً تجدر الإشارة إلى أن الباحث قد لاحظ وجود اتجاهات إيجابية بإستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم في المجموعة التجريبية ، ويرى الباحث أن وجود اتجاهات إيجابية لدى المجموعة التجريبية نحو النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية في التعليم لديه القدرة على حل العديد من العقبات التي يواجهونها في التعليم التقليدي، و يمكن القول أن الفرق في المتوسطات بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية يرجع إلى :-

- تم بناء البرنامج التعليمى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية بحيث يكون ملبياً لاحتياجات الناشئين ، كما تم تصميمه على ضوء خصائصهم، مما خلق لدى الناشئين اتجاهاً إيجابياً نحو تلك الطريقة ، وذلك لأنها تشبع احتياجاتهم في المقام الأول كما أنها تقوم بالعديد من الوظائف التى حددها الناشئين أنفسهم.
- اعتماد البرنامج التعليمى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية علىَ مجموعة متنوعة من أساليب تقديم المحتوى بصورة جذابة كان لها أكبر الأثر في نفوس الناشئين ، وتنمية الاتجاهات الايجابية المرتبطة بهذه الطريقة ، ولاشك في أن هذه العوامل الايجابية يصعب توافرها مجتمعة ضمن الطريقة التقليدية في

التعليم التي تربط بكثير من الأحيان بقواعد صارمة، بعكس المرونة التي تتميز بها أنظمة التعلم بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية .

- جاء تصميم البرنامج التعليمى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية ليكون مراعياً للفروق الفردية بين الناشئين، وملتزماً بمعايير تصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية سواء في النواحي التكنولوجية أو الفنية مما ساعد على تكوين اتجاهات إيجابية لدى الناشئين عينة البحث في التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية .
- تغلب البرنامج التعليمى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية على العديد من مشكلات التعليم التقليدي، المتمثلة في ضرورة الالتزام بالكتاب المدرسي في بيئة التعلم التقليدي، وصعوبة القيام باداء النموذج المثالى للمهارة المتعلمة مما ساعد على تكوين اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية التى لديها القدرة على حل عدد كبير من تلك العقبات.
- ساعد البرنامج التعليمى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية باستخدام أكثر من أداة على تنمية التعلم التعاوني بين الناشئين ، مما انعكس على زيادة الإحساس بالانتماء ونمو الجانب الوجداني، وبالتالي انعكس ذلك على نمو اتجاهات الناشئين إيجابياً نحو التعلم باستخدام العاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .
- الأساليب الفريدة والمتنوعة التي استخدمت لتقديم محتوى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية بصورة جذابة كان لها أكبر الأثر في نفوس ، وتنمية الاتجاهات الإيجابية المرتبطة بها.

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من **شهد كامل ، جبرين عطية (٢٠١٨م) (١٣) ، هشام محمد حمزة ، دعاء خليل جميل (٢٠١٥م) (٢٧) ، أسماء عبد الحليم (٢٠١٦م) (٥)** حيث أشارت تلك الدراسة إلى وجود إتجاهات إيجابية للناشئين نحو التعلم بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية.

<u>وبذلك يكون قد تحقق الفرض الرابع والذي ينص علي أنه:-</u>

" يوجد اختلاف فى الاتجاهات والإنطباعات الوجدانية لأفراد المجموعة التجريبية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية ".

- **الأستناجات والتوصيات :**

- **الأستناجات:**

في ضوء أهدف البحث وفروضة، وفى ضوء المنهج المتبع والنتائج التي تم التوصل إليها ومعالجتها وعرضها ومناقشتها، وفى حدود عينة البحث توصل الباحث إلى الإستنتاجات التالية:

- إستخدام التعليم بالنمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية أثر بشكل إيجابى على تعلم بعض المهارات الهجومية لناشئ المجموعة التجريبية .
- إستخدام التعليم من خلال الطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج) أثر بشكل إيجابى على تعلم بعض المهارات الهجومية لناشئ المجموعة الضابطة .
- إستخدام التعليم من خلال النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية للمجموعة التجريبية أثر بشكل إيجابى أكثر من إستخدام التدريس من خلال الطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج) للمجموعة الضابطة .
- أظهر الناشئين إتجاهات وجدانية إيجابية نحو إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية في تعلم المهارات قيد البحث .

- **ثأنيا : التوصيات :**

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بالأتى :

- عقد دورات تدريبية لمعلمى التربية البدنية لتدريبهم على كيفية إستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية المحاكية للرياضات فى الطبيعة وكيفية الإستفادة منها لشرح محتوى المهارات المقررة ، وكيفية الإستفادة منها فى تدريس التربية البدنية ، والأسس التى تعتمد عليها والخطوات التى تقوم عليها .
- ضرورة الإبتعاد عن إستراتيجيات التدريس التى تركز على الحفظ والنمطية في التنفيذ ، والإستظهار دون الإهتمام بالمشاركة الفعالة من قبل المتعلم والتى تعتمد على سلبية المتعلم فى الموقف التعليمى ، والإعتماد على إستراتيجيات التدريس الحديثة التى تعتمد على إيجابية المتعلم ونشاطه فى الموقف التعليمى .
- تدريب الباحثين على إستخدام محاكات الألعاب الإلكترونية التعليمية ، وكذلك تدريب المتعلمين على ممارستها وإستخدامها لترسيخ المحتوى التعليمى لديهم .

- ضرورة مراعاة مبرمجى ومصممى الألعاب الإلكترونية المحاكية بأن تكون الحركات والمهارات باللعبة محاكية للمهارات والحركات على الطبيعة بحيث تخدم شرح المحتوى ويكون المحتوى مشوقاً ومحبباً لنفوس المتعلمين .
- تطبيق إستخدام محاكية الألعاب الإلكترونية التعليمية لتعليم مهارات كرة اليد قيد البحث علي عينات آخري ومراحل سنية .
- استخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية من خلال جهاز الحاسب الألى في تعلم مهارت رياضة كرة اليد بمختلف الموسسات التعليمية .
- دعم الموسسات التعليمية المختلفة بالوسائل التكنولوجية الحديثة اللازمة لاستخدام هذه التقنيات مع التأكيد على أهمية إنشاء مكتبات برمجية تفاعلية تغطى الأنشطة الرياضية المختلفة .
- توافر برمج ألعاب المحاكاة ضرورية حتى إذا توافرت الأجهزة المعملية وذلك لأنها تعطي الطالب الفرصة على تكرار المهارة والتدريب عليها حتى يتقنها.
- ضرورة عناية المعلمين بملاحظة ومتابعة اتجاهات المتعلمين واستخدام الوسائل المناسبة لقياس هذه الاتجاهات ووضع برامج لحل المشكلات التي يواجهها بعض المتعلمين في هذا الجانب.

- **المراجع العربية والأحنبية :**

- **المراجع العربية :-**

١- **إبـراهيم خضـارى علـى (٢٠١٧م)** : تـأثير اسـتخدام الألعـاب التعليميـة الإلكترونيـة فـي تـدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، مجلـة البحـث العلمـى فـى التربيـة ، كليـة البنـات ، جامعـة عين شمس ، العدد الثامن عشر.

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

٣- **إبراهيم وجيه محمود (٢٠٠٢م)**: "التعلم (اسسه، نظرياته، تطبيقاته)، دار المعرفة ، الإسكندرية.

٤- **أسامة محمد عبد السلام (٢٠١٦م)** : فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية x- box لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، العدد ٢٧ ، إبريل ، ٧١- ١٤٣ .

٥- **أسماء محمد عبد الحليم (٢٠١٦م)** : أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير التأملي و الاتجاه نحو مادة الدراسات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ الصف الأول الإعدادي ، بحث منشور ، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية ، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية ، العدد ٧٩ ، إبريل .

٦- **إيمان الرفاعى محمد (٢٠١٨م)** : استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدي التلاميذ المعاقين سمعياً بالمرحلة الابتدائية ، رسالة ماجيستير ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .

٧- **إيمان عبد الله حسين (٢٠١٨م)** : استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الرياضية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة ينبع ، بحث منشور ، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنيا ، العدد ١٧ ، يوليو .

٨- **جودت عبدالهادى محمد (٢٠٠٠م)**: نظريات التعلم وبعض تطبيقاتها التربوية، الدار العلمية الدولية ودار الثقافة للنشر والتوزيع.

٩- **خالـد حمـودة ، وجـلال كمـال سـالم (٢٠٠٨م)** : الهجوم والدفاع في كرة اليد ، دار الكتب ، الاسكندرية.

١٠- **دينـا ماجـد الشـافعى (٢٠٢٣م)** : تـأثير برنـامج تعليمـي مقتـرح بإسـتخدام النمذجـة الحركية المصورة على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة اليد ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها .

١١- **رفعت عبد اللطيف (٢٠٠٣م):** "تحديد بعض المتغيرات المميزة للمراحل السنية المختلفة للناشئين في كرة اليد"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

١٢- **سمر عبد العزيز على (٢٠١٨م)** : فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات ، بحث منشور ، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية ، جامعة الملك عبد العزيز، العدد الرابع عشر ، يوليو، الجزء الثانى .

١٣- **شهد كامل محمد (٢٠١٨م)** : أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات ودافعيتهم نحوها ، رسالة ماجيستير ، كلية الدراسات العليا ، الجامعة الهاشمية .

١٤- **عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (٢٠١٩م)** : أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي ، بحث منشور ، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية ، المؤسسة الدولية لآفاق المستقبل ، العدد ٢ ، المجلد ٢ ، إبريل .

١٥- **عمرو سيد فهمى (٢٠١٣م)** : تصميم موقع إلكترونى تعليمى وتأثيره على تعلم بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة اليد ، بحث ماجيستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

١٦- **عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م)** : إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية فى كرة اليد لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، المجلد (٥٠) ، العدد (١) .

١٧- **محسن علي عطية (٢٠١٥م):** "التفكير انواعه ومهاراته واستراتيجيات تعلمه، دار صفاء، عمان.

١٨- **محمد حسن علاوى، كمال درويش، عماد الدين عباس (٢٠٠٣م):** الإعداد النفسي في كرة اليد نظريات وتطبيقات، مركز الكتاب لنشر، القاهرة.

١٩- **محمد عبد الغنى عثمان(٢٠٠٣م):**"التعلم الحركي والتدريب الرياضي"، ط٢، دار القلم، الكويت.

٢٠- **محمود عبد الحليم عبد الكريم (٢٠٠٦م):** ديناميكية تدريس التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة .

٢١- **مروة فراج السيد (٢٠٢٢م):** تأثير الأنشطة الحركية باستخدام مسرحة المناهج علي الادراك الحس حركي والتواصل اللفظي للمعاقين سمعيا، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.

٢٢- **ناهد محمد بسيونى ، نادية البوسعيدى (٢٠١٥م)** : الألعاب الإلكترونية وواقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين ، بحث منشور ، المجلة العربية للأرشيف والتوثيق والمعلومات ، العدد ٣٧.

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

٢٤- **نجوى عبد التواب البرى (٢٠١٨م)** : أثر إستراتيجية الألعاب الإلكترونية في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات العمليات الحسابية لدي التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ، رسالة ماجيستير ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .

٢٥- **نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع (٢٠١٩م)** : أثر إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن ، بحث منشور ، مجلة دراسات العلوم التربوية ، الجامعة الأردنية ، المجلد ٤٦ ، ٤٦٩ - ٤٨٣ .

٢٦- **نهله عبد المعطي الصادق (٢٠١١م):** "فاعليه استراتيجية مقترحة لتدريس الفيزياء قائمة علي النمذجة والتعلم النشط في تنميه مهارات الاستقصاء العلمي والمهارات الاجتماعية والتحصيل لدي طلاب المرحلة الثانوية"، رساله دكتوراه غير منشورة، كليه التربية، جامعه الزقازيق.

٢٧- **هشام محمد حمزة ، دعاء خليل جميل (٢٠١٥م)** : استخدام الألعاب المصممة الكترونيا و فاعليتها في تحصيل مادة الرياضيات لدى طلبة المرحلة المتوسطة و الاتجاه نحوها ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الأساسية ، كلية التربية الأساسية ، الجامعة المستنصرية ، العدد ٩٠

- **المراجع الأجنبية :-**

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

29- **Claudia M. tom Dieck, Timothy Jung (2019):** Augmented Reality and Virtual Reality: The Power of AR and VR for Business, Progress in IS, Springer

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

ثالثاً : شبكة المعلومات :-

اولاً : شبكة المعلومات العربية :-

٣١- **علاء ابو العينين (٢٠١٠م) : حياة أفضل بلا "بلايستيشن، رسالة الإسلام (http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502**

ثانياً : شبكة المعلومات الأجنبية :-

32- https://study.com/academy/lesson/modeling-as-observational-learning-definition-examples.html