أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئات رياضة الهوكي

أ.م.د/ شيماء ماهر أحمد محمد
أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية
(تدريس هوكي الميدان) – كلية التربية الرياضية
جامعة أسيوط
Doi: 10.21608/jsbsh.2025.342681.2890

١/١ المقدمة ومشكلة البحث:

ظهرت في الأونة الأخيرة العديد من التطورات في مجال تكنولوجيا التعليم والتي لازالت مستمرة، وتتطور بشكل سريع تكاد تفوق سرعتنا في مواكبتها، مما ساهم بشكل كبير في العملية التعليمية من حيث ظهور تقنيات جديدة مساعدة، وزادت الحاجة لمواكبة هذه التطورات العلمية والتقنية السريعة، والطريق الوحيد لمواكبة هذه التطورات هي التربية ومناهجها، لذلك كان يجب على المختصين في هذا المجال أن يطوروا المناهج والاستراتيجيات وأساليب التعليم والأنشطة؛ للوصول بالجيل الجديد إلى ما وصلت إليه المجتمعات المتقدمة.

تعتبر الألعاب الالكترونية أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في أطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الالكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية. (١٠٧:٦)

كما تعد الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام، وكبير في حياة الطفل، وسلوكه ومراحل تطوره فقد فرض نفسها على الأطفال وأصبحت الألعاب الإلكترونية مصدرا ترفيهيا من الدرجة الأولى في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم الممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية، في حين صار بإمكان المراهق ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة، أو في قاعات خاصة، أو في أجهزة الحاسوب (٢١٤:٢٠)

وتعتبر الألعاب الإلكترونية التعليمية من أهم أشكال الألعاب في وقتنا الحاضر؛ نظرا للتطور التقني والتكنولوجي السريع والمتلاحق للأجهزة الإلكترونية، ومن أهمها جهاز الحاسب الإلي، وأجهزة الألعاب الإلكترونية التي أصبح من الضروري التعامل معها، وذلك لأهميتها في تعليم التلاميذ، والدور الكبير الذي تساهم فيه لتنمية المهارات العلمية لديهم، فالألعاب الإلكترونية أصبحت من أهم النشاطات الترفيهية التي تجذب انتباه المتعلمين؛ وذلك لما تتميز به الألعاب الإلكترونية من خصائص شكلية

وتقنية " (٣: ٣٩)

يذكر بعض الباحثين تصنيف أنوع الألعاب الإلكترونية، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومن أهم هذه الأنواع (العاب الالغاز – العاب المحاكاة – العاب المغامرات – العاب حربية) تظهر فوائد الألعاب الإلكترونية وميزاتها في نواحي عديدة من حياة الفردة فهي إلى جانب التعليم الذي يكتسبه الطفل منها من خلال زيادة المفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فإنها تدمي الذكاء وسرعة التفكير لديه حيث تحتوي العديد من الألعاب على الألغاز. وتحتاج إلى مهارات عقلية لحلها، وكذلك تزيد من قدرته على التخطيط والمبادرة وتتبع خيال اللاعب بشكل لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويته، ويُصبح ذا معرفة عالية بالتقنية الحديثة، ويجيد التعامل معها واستخدامها وتكريسها لمصلحته. (١٨: ٤٥٤)

-**أنواع الألعاب الإلكترونية:** قسمت الألعاب الإلكترونية الي:

- **ألعاب الحركة:** نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية، مثل أستعمال مضارب التنس، وماريو، وسلسلة ماك مان، التي من خصائصها التتابع في اختبار السرعة واللياقة، حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء انقلاب ... الخ.
- **ألعاب الذكاء** : وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:
- **ألعاب المغامرات والتفكير** : تتميز بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة، كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز والمتاهات المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.
- **الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية:** نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، فهي تشبه العاب التدريبات، مثل لعبة المزرعة السعيدة. . ألعاب إستراتيجية الحرب من أشهرها لعبة أوربان أسولت "Urban Asault وستار كرافت StarCraft (American Army – Mortal combat).
- **الألعاب التقليدية:** مثل لعبة الأوراق الكوتشينة.
- **العاب التدريب:** هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كالعاب مباراة كرة القدم, السلة، التنس، سباق السيارات، فلعبة التدريب على قيادة الطائرات Flysimulation. (١٠: ١٤٠)

ويتفق كلا من "**ايلين وديع فرج**"(٢٠٠٨م)، "**محمد محمد الشحات**"(**٢٠٠٦م**) إنه على الرغم من أن الهوكى هى لعبة جماعية إلا أن الأنجاز الفردى للمهارات التمهيدية والمهارات الفنية يعد أمرا حيويا قبل أن تقوم بأداء اللعب الجماعى مع الفريق، وتعتبر مهارات دفع الكرة، ونطر الكرة، وغرف الكرة، وضرب الكرة بالوجه المسطح، وضرب الكرة بالوجه المعكوس، المهاجمة والتصويب والتحرك بالكرة (دفع – دحرجة – محاورة) أو بدونها، والدفاع جميعها مهارات فنية رئيسية فى لعبة هوكى الميدان ويجب تعلمها. (٧: ٣٦) (١٥: ١٣)

كما يشير"**محمد محمد الشحات**" (**٢٠٠٦م**) أن معظم الألعاب الجماعية تعتمد علي الكرة في أدائها، أما المهارات الحركية في الهوكي فتعتمد بالإضافة إلي الكرة علي إستخدام عصا الهوكي في ممارستها، حيث يتطلب الوصول باللاعب إلي المستوي الرياضي العالي إتقان المهارات الحركية في رياضة الهوكي والتعرف علي مبادئ كل مهارة. (١٣:١٥)

ويري"**محمد أحمد عبد الله**" (**٢٠٠٦م**) إلى أن ناشئ الهوكي يحتاج إلى مجموعة من الصفات البدنية مثل السرعة والمرونة والرشاقة والتوزان والقوة والتحمل وهذه الصفات ضرورية لأداء الواجبات المهارية، وهذه الصفات تساعد الناشئ على تنفيذ الواجبات الخططية لرفع مستوى الأداء المهارى لناشئ الهوكي ويظهر ذلك بوضوح أثناء المباريات الرياضية. (١٢: ٥٥)

ما سبق ترى الباحثة أن الألعاب الالكترونية أنتشرت في الفترة الأخيرة بطريقة كبيرة حيث لا يكاد يخلو منزل ولا متجر منها ونمت نموا ملحوظا وأصبحت الشغل الشاغل للأفراد اليوم حيث أنها أستحوذت على عقولهم ووقتهم وأهتمامهم، وقد لاحظت جدوى أستخدام الألعاب الالكترونية وأنها تساعد على تنمية القدرات المهارية للأفراد وتثير دافعيتهم وترفع مستواهم، فالدراسات البحثية في مجال إستخدام الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالأداء الحركي تعد قليلة لذا تسعى الدراسة الحالية للوقوف على واقع أستخدام الألعاب الالكترونية في تنمية بعض المهارات الأساسية في مجال رياضة الهوكي ليكون ذلك ركيزة لإعداد تصور أو نموذج مقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الأداء المهاري للألعاب المختلفة، لذا رأت الباحثة ضرورة توظيف بعض من هذه الألعاب الإلكترونية وتكييفها مع تنمية المهارات الأساسية لناشئي هوكي الميدان، مما دفع الباحثة لأجراء هذا البحث.

١/٢ هدف البحث: يهدف البحث إلي التعرف علي تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية علي تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ رياضة الهوكي.

١/٣ فرض البحث:

١/٣/١ توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية (قيد البحث) في مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ هوكي الميدان لصالح القياس البعدى.

١/٤ التعريف ببعض المصطلحات المستخدمة بالبحث :

١/٤/١ الالعاب الإلكترونية:

أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفية عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في أطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الأستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية. (١٧٢:٦)

١/٥ الدراسات السابقة :

١/٥/١ الدراسات باللغة العربية:

١- دراسة"**إنجي أشرف محمد**"(٢٠٢١م)(٥)، **بعنوان**" فاعلية أستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تدريس مادة الدراسات الإجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدي تلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية"، **وإستهدفت** الدراسة التعرف علي فاعلية أستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تدريس مادة الدراسات الإجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدي تلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، **وإستخدم الباحث** المنهج التجريبى، وإشتملت **عينة البحث** (٢٤) تلميذ من مدرسة الأمل للصم للصف الثامن الابتدائي للعام الجامعي ٢٠٢٠/ ٢٠٢١م، وكانت **أدوات جمع البيانات** الأستبيان، المسح المرجعى، الاختبارات، **ومن أهم النتائج** يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لأختبار الجانب السلوكي للثقافة البيئية لصالح المجموعة التجريبية.

٢- دراسة" **أسامة رجب عبد المعبود**"(٢٠٢٠م)(١)، **بعنوان** "أثر ممارسة الألعاب الألكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية"، **وإستهدفت** الدراسة التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الألكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية، **استخدم الباحث** المنهج الوصفي التحليلي, وإشتملت **عينة البحث**(٢٤٧٦) فرد من طلاب من جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٩م- ٢٠٢٠م، وكانت **أدوات جمع البيانات** الأستبيانات، المسح المرجعى، المقابلة الشخصية، **ومن أهم النتائج** أن واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي يتمثل في أن واقع النشاط البدني الرياضي داخل الجامعة هو المنافسة في المسابقات فقط ولا يوجد أي منافسة للأنشطة الرياضية للشباب علي أرض الواقع، وأن عدد قليل من الشباب هم من يشاركون في الأنشطة داخل الجامعة بسبب عدم وجود أماكن لممارسة الأنشطة الرياضية بالشكل الكافي.

٣- دراسة "**ناصر العنزي**"(٢٠١٩م)(١٧) **بعنوان**"أثر أستخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، **هدفت الدراسة** إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، **استخدم الباحث** المنهج الوصفي بأسلوب المسحي

علي عينة قوامها (٧٠) طالب، واستخدم الاستبيان **كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج** أن ٢,٧٣ من أصل ٤ من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي، وأن علي أولياء الأمور توعية أبنائهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٤- دراسة "**أميرة مشري**"(٢٠١٧م)(٤) **بعنوان**"أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري – دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي" **هدفت الدراسة** إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، **استخدم الباحث** المنهج الوصفي بأسلوب المسحي علي عينة قوامها (١٠٠) تلميذ، واستخدم الاستبيان **كأداة الجمع البيانات، وكانت أهم النتائج** أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية، بدافع التسلية والترفيه، وأغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة.

٥- دراسة "**ماجد محمد الزيودي**" (٢٠١٥م)(١١) **بعنوان** "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية، **هدفت الدراسة** إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، **استخدم الباحث** المنهج الوصفي بأسلوب المسحي، علي عينة قوامها ٣٣٦ معلم و ٥٠٠ ولي أمر تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة, واستخدم الاستبيان **كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج** أن المعلمون وأولياء الأمور يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، واستحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال.

٦- دراسة"**فاطمة همال**"(٢٠١٢م)(٩) **بعنوان** "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية، **هدفت الدراسة** إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث جوانب التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون السلب والإيجاب، **استخدمت الباحثة** المنهج الوصفي بسلوب المسحي، علي عينة قوامها ٥٠٠ من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة، واستخدم المقابلة **كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج** هي زيادة ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة.

٧- دراسة "**مها الشحروري, محمد الريماوي**"(٢٠١١م)(١٦) **بعنوان**"أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، **هدفت الدراسة** إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن, **استخدمت الباحثة** المنهج شبه

التجريبي، علي **عينة** قوامها (٧٥) طالبا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (٣٦) طالبا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابا موجهة ومجموعة تلعب ألعابا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (٣٩) طالبا وطالبة، وتم إعداد بطاريتي ألعاب إلكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابا موجهة والبطارية الثانية ألعابا غير موجهة كأداة للدراسة، **وكانت أهم النتائج** أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

٢/٥/١ الدراسات باللغة الأجنبية:

٨- **دراسة**"Zhuqing Ming And Lijun "(2018)(22) **بعنوان** "عوامل تأثير ولاء الطلبة الجامعيين في لعبة بيجي، **هدفت الدراسة** إلى تحديد هل يوجد انتماء وولاء للطلبة في لعبة بيجي بين بعضهم البعض أثناء اللعب، **استخدم المنهج** الوصفي التحليلي باسلوب المسحي علي **عينه قوامها** ١١٩ طالبا وطالبة من طلبة الجامعة, واستخدم الاستبيان **كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج** أن تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة، كما أن النساء لديهن انتماء أقوى من الرجال.

٩- **دراسة**"Wakil Omer And Omer" (2017) (21) **بعنوان**" تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية، **هدفت الدراسة** إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية, **استخدم المنهج** شبه التجريبي, علي **عينه قوامها** ١٠٠ طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية, استخدم الاستبيان **كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج** أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جداً لكل ساعة لعب، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما اذا لعب الطالب أكثر من ٣ ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر وسيكون هناك تأثيرا سلبياً على تحصيله الدراسي.

٦/١ خطة وإجراءات البحث :

١/٦/١ منهج البحث: إستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بإستخدام القياسات القبلية والبعدية لمجموعة تجريبية واحدة وذلك لمناسبتها لطبيعة البحث.

٢/٦/١ مجتمع البحث: يمثل مجتمع البحث ناشئين هوكي الميدان بمحافظة الشرقية وعددهم (٩٠) ناشئ ٢٠٢٤- ٢٠٢٥م.

٣/٦/١ عينة البحث : تم أختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية من نادي الشرقية الرياضي وعددهم(٣٠) ناشئات بنات مواليد (٢٠٠٧-٢٠٠٨م, تحت ١٦سنة) كعينة أساسية وأختيار (١٠) ناشئات كعينة إستطلاعية.

١/٣/٦/١ شروط أختيار العينة :

- أن تكون عينة البحث من الممارسين لرياضة هوكي الميدان.
- أنتظام عينة البحث في الحضور.
- سهولة الحصول على العينة .
- توافر العدد المناسب من الناشئات لإجراء الدراسة.
- توافر الكثير من الإمكانات التي تساهم في تنفيذ تجربة البحث من(أدوات– أجهزة– ملاعب).
- الفهم الواعي من إدارة النادي لموضوع البحث وتيسير الإجراءات المختلفة وبخاصة أثناء قياسات البحث، وتطبيق البرنامج التعليمي المقترح.

٢/٣/٦/١ تجانس عينة البحث: وقد قامت الباحثة بإجراء التجانس لعينة البحث في متغيرات النمو التالية (السن – الطول – الوزن)، والمتغيرات البدنية والمهارية قيد البحث وجدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء والتفلطح لعينة البحث في متغيرات النمو (ن=٤٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء	التفلطح
اختبارات النمو	السن	سنة	١٥,٢	١,٠٦	١٥	٥٦.٠	١,٢
	الطول	سم	١٥٩	٥,٥٦	١٦٠	٥٣.٠	٠,٢٣
	الوزن	كجم	٥٤,٨٣	٤,١٠	٥٥	-٠,١٢	٠,١٧
الأختبارات البدنية	اختبار السرعة الحركية.	درجة	٦,٣٢	١,٠٤	٦	٩٢.٠	٠,٥٤-
	اختبار ثنى الجذع للأمام من الوقوف.	سم	٥,٢٨	٠,٧٦	٥,٠	١,١٠	١,١٢-
	اختبار الجري المكوكي.	ثانية	١٠,٦١	٠,٦٦	١٠,٠	٢,٧٢	٠,٥٤-
	اختبار التصويب بالمضرب علي المستطيلات المتداخلة.	العدد	١١,٤٦	٠,٩٩	١١,٠	١,٣٩	٠,٧١.-
الأختبارات المهارية	**اختبار لقياس سرعة التقدم بالمحاورة.**	ثانية	١٨,٣	٣,٧	١٨	٠,٢٤	٠,٣٤
	اختبار لقياس قوة الضرب.	المتر	٣,٧	١,٤٥	٣	١,٤٤	١,٣٠-
	اختبار لقياس دقة النطر.	الدرجات	٥,٨٥	٠,٩٣	٦	٤٨.٠	٠,٣٩-
	اختبار لقياس سرعة الغرف.	العدد	٢,٧٥	٠,٧١	٣	١,٠٥-	٠,٨٢-

يوضح جدول (١) المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة معامل الإلتواء ومعامل التفلطح لعينة البحث في متغيرات النمو والمتغيرات البدنية والمهارية قيد البحث، حيث يتضح أن قيم معاملات الإلتواء لعينة البحث انحصرت ما بين (+٣) الأمر الذي يشير إلى إعتدالية توزيع العينة وتجانسها في هذه المتغيرات, وقيم معاملات التفلطح لعينة البحث يجب أن تكون أقل من (٣) حتي يصبح المعامل مفلطحا مما يشير إلى إعتدالية توزيع العينة.

٧/١ أدوات ووسائل جمع البيانات:

١/٧/١ أجهزة وأدوات قيد البحث: جهاز الرستاميتر لقياس الطول الكلى للجسم- ميزان طبي معاير لقياس الوزن- كور ومضارب هوكي - ساعة إيقاف - شريط قياس - شريط لاصق- جهاز قوة القبضة.

٢/٧/١ أدوات جمع البيانات :

١/٢/٧/١ المقابلة الشخصية: قامت الباحثة بإجراء العديد من المقابلات الشخصية مع الخبراء في المناهج وطرق التدريس وخبراء في هوكي الميدان ملحق (١) بهدف التوصل إلى أبعاد تصميم أستمارات الإستبيان قيد البحث بالإضافة إلى الأستفادة بآرائهم في وضع المكونات الأساسية للبرنامج التعليمي المقترح.

٢/٢/٧/١ أستمارات الإستبيان:

١/٢/٢/٧/١ أستمارة إستطلاع رأي السادة الخبراء حول تحديد أنسب الأختبارات البدنية المناسبة لمهارات قيد البحث.

٢/٢/٢/٧/١ أستمارة إستطلاع رأي السادة الخبراء حول تحديد أنسب الأختبارات المهارية لمهارات قيد البحث.

٣/٢/٢/٧/١ البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الألعاب الإلكترونية علي تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئات رياضة الهوكي.

١/٢/٢/٧/١ أستمارة إستطلاع رأي السادة الخبراء حول تحديد أنسب الأختبارات البدنية المناسبة لمهارات قيد البحث: قامت الباحثة بتحليل المراجع العلمية مثل مرجع "**محمد صبحى حسانين**"(٢٠٠١م)(١٤) ومرجع"**محمد حسن علاوى، محمد نصر الدين رضوان**" (٢٠٠١م)(١٣) ومرجع"**محمد أحمد عبد الله**" (٢٠٠٦م)(١٢)، لأختيار أنسب العناصر البدنية للعناصر المرتبطة بمهارات قيد البحث في هوكي الميدان وأنسب الأختبارات التي تقيسها، ثم طرحها في أستمارة إستطلاع رأي وعرضها علي السادة الخبراء، ملحق (٢) وقد أرتضت الباحثة العناصر البدنية والأختبارات التي حصلت علي (٧٠٪ فأكثر) وجدول(٢) يوضح ذلك.

جدول (٢) النسبة المئوية لآراء السادة الخبراء لتحديد العناصر البدنية المرتبطة بمهارات قيد البحث وأنسب الأختبارات. (ن=١٠)

م	عناصر اللياقة البدنية	الاختبارات البدنية المقترحة	تكرار	النسبة المئوية
١	المرونة	اختبار ثنى الجذع للامام من الوقوف .	٩	٩٠٪
		اختبار الكوبرى.	٢	٢٠٪
		اختبار الجلوس من الرقود ٣٠ث.	٣	٣٠٪
		اختبار الانبطاح المائل ١٠ث من الوقوف .	٢	٢٠٪
		أختبار الجري المكوكي.	١٠	١٠٠٪

٢	الرشاقة	اختبار بارو للرشاقة بعصا الهوكى.	٤	٤٠٪
٣	السرعة	ختبار العدو ٣٠م من البدء العالى.	٥	٥٠٪
		أختبار السرعة الحركية.	٧	٧٠٪
		اختبار الجرى فى المكان خمس عشرة ثانية.	٣	٣٠٪
٤	الدقة	اختبار التصويب باليد علي المستطيلات المتداخلة.	٥	٥٠٪
		اختبار التصويب بالمضرب علي المستطيلات المتداخلة.	٨	٨٠٪

تشير نتائج جدول (٢) حسب آراء السادة الخبراء في الأختبارات الخاصة بالعناصر البدنية إلى أن النسبة المئوية قد تراوحت ما بين (٢٠٪ -١٠٠٪) وقد أرتضت الباحثة بنسبة (٧٠٪ فأكثر) وبذلك أصبحت عدد الأختبارات البدنية المرتبطة بمهارات قيد البحث هي (٤) أختبارات بدنية يمكن أن تستخدم في البحث.

٢/٢/٢/٧/١ أستمارة إستطلاع رأي السادة الخبراء حول تحديد أنسب الأختبارات المهارية لمهارات قيد البحث: قامت الباحثة بعمل المسح المرجعي للأبحاث العلمية والدراسات السابقة التي تناولت المهارات الأساسية مثل دراسة"**وسام عبد المنعم البنا**" (٢٠٠٧م)(١٩) ودراسة"**السيد محمد أبو النور**" (٢٠٠٨م)(٢) ودراسة"**طارق عز الدين إبراهيم**" (٢٠١٤م)(٨) لتحديد الأختبارات المهارية لمهارات قيد البحث, ثم طرحها في أستمارة إستطلاع الرأي وعرضها علي السادة الخبراء ملحق (٤), وقد أرتضت الباحثة الأختبارات التي حصلت علي (٧٠٪ فأكثر) وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣) النسبة المئوية لآراء السادة الخبراء لتحديد الأختبارات المهارية لمهارات قيد البحث (ن=١٠)

م	المهارات	الاختبارات	التكرار	النسبة المئوية
١	مهارة التقدم بالمحاورة	أختبار سرعة التقدم بالمحاورة لمسافة ٣٠م في خط مستقيم.	١٠	١٠٠٪
		أختبار سرعة التقدم بالمحاورة لمسافة ٤٠م في خط مستقيم.	٣	٣٠٪
٢	مهارة ضرب الكرة	اختبار لقياس قوة الضرب.	١٠	١٠٠٪
		اختبار لقياس سرعة الضرب.	٤	٤٠٪
		اختبار لقياس دقة الضرب.	٢	٢٠٪
		اختبار الصد من ضرب الكرة	٢	٢٠٪
٣	مهارة نطر الكرة	اختبار لقياس قوة النطر.	٥	٥٠٪
		اختبار لقياس سرعة النطر.	٣	٣٠٪
		اختبار لقياس دقة النطر.	٩	٩٠٪
		اختبار الصد من نطر الكرة.	٦	٦٠٪
٤	مهارة غرف الكرة	اختبار لقياس قوة الغرف.	٢	٢٠٪
		اختبار لقياس سرعة الغرف.	٨	٨٠٪
		اختبار لقياس دقة الغرف.	٤	٤٠٪
		اختبار الصد من غرف الكرة.	٥	٥٠٪

تشير نتائج جدول (٣) حسب آراء السادة الخبراء في الأختبارات المهارية إلى أن النسبة المئوية قد تراوحت ما بين (٢٠٪ -١٠٠٪) وقد أرتضت الباحثة بنسبة (٧٠٪ فأكثر) وبذلك أصبحت عدد الأختبارات المهارية لمهارات قيد البحث هي (٤) أختبارات مهارية يمكن أن تستخدم في البحث.

٨/١ الدراسات الإستطلاعية:

أجريت هذه الدراسة علي عينة من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية وذلك في الفترة من(٢٠٢٤/١٠/٥م) إلي (٢٠٢٠/١٠/١٥م) على عينة إستطلاعية من ناشئات هوكي الميدان من نادى ديري نجم الرياضي وعددها (١٠) ناشئات.

١/٨/١ الدراسة الإستطلاعية الأولى:

تـــم إجـــراء الـــدراسة الإستطلاعية الأولى خلال الفترة من(٢٠٢٤/١٠/٥م) إلى(٢٠٢٤/١٠/٧م) وذلك لإيجاد المعاملات العلمية (الصدق- الثبات) للأختبارات البدنية والمهارية.

١/١/٨/١ الهدف من الدراسة الإستطلاعية الأولى :

- إيجاد المعاملات العلمية للأختبارات البدنية والمهارية قيد البحث .
- مدى صلاحية الملاعب لتنفيذ البرنامج المقترح وإجراء الأختبارات المختارة قيد البحث.
- التأكد من صلاحية الأجهزة والأدوات المستخدمة فى القياس ومدى ملائمتها للبحث.
- معرفة الطرق الصحيحة التي تستخدم لإجراء القياسات بطريقة سليمة.
- ترتيب الأختبارات المختارة وذلك لتحقيق النتائج المرجوة وتوفير الوقت والجهد.
- تنفيذ الأختبارات البدنية والمهارية قيد البحث.

٢/١/٨/١ نتائج الدراسة الاستطلاعية الأولى :

- تم التأكد من سهولة التدوين في أستمارات القياس.
- تم تحديد أماكن إجراء الأختبارات داخل ملعب الهوكى.
- أتضح أن بعض الأدوات غير صالحة للأستخدام ولذلك تم عزلها وأستبدالها بأدوات صـــالحة الأستخدام.
- تم تنفيذ الأختبارات البدنية والمهارية قيد البحث.

وتم ترتيب الأختبارات على النحو التالي:

- الأختبارات البدنية في هوكي الميدان. ملحق (٣)
- الأختبارات المهارات في هوكي الميدان. ملحق (٥)

٣/١/٨/١ المعاملات العلمية (الصدق – الثبات):

١/٣/١/٨/١ الصدق:

قامت الباحثة بحساب صدق الأختبارات (البدنية- المهارية) بإستخدام طريقة صدق التمييز بين

مجموعتين إحداهما غير مميزة (العينة الإستطلاعية)، والأخري المجموعة المميزة (فريق الدرجه الأولى للسيدات بنادى الشرقية الرياضى), وقوام كلا منهن (١٠) لاعبة وجدول (٤),(٥), يوضح ذلك.

جدول(٤) المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعتين المميزة والغير المميزة في الإختبارات البدنية (ن=٢٠)

م	الأختبارات البدنية	وحدة القياس	المجموعة المميزة ١٠		المجموعة الغير المميزة= ١٠		قيمة (ت)
			م	ع	م	ع	
١	أختبار السرعة الحركية.	درجة	٨,٢١	٠,٣٣	٦,٣٠	١,٢	٤,٢٠
٢	أختبار ثنى الجذع للامام من الوقوف.	سم	٢٥,٣٠	١,٩	٢٠,٤	١,٤	٥,٣١
٣	أختبار الجري المكوكي.	ثانية	٧,٧٢	٠,٦٦	١١,٢	٠,٨٣	٦,٥٠
٤	أختبار التصويب بالمضرب علي المستطيلات المتداخلة	العدد	٣,٢٧	٠,٣٥	٢,٣٧	٠,٤٠	٤,٥٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) = ١,٧٣

يتضح من جدول (٤) وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين المميزة وغيرالمميزة في جميع درجات الأختبارات البدنية لصالح المجموعة المميزة حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة للأختبارات البدنية ما بين(٤.٢٠: ٦.٥٠) وهي أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) مما يشير إلى صدق الأختبارات البدنية المستخدمة.

جدول(٥) المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعتين المميزة والغير المميزة في الأختبارات المهارية (ن=١٠)

م	الأختبارات المهارية		وحدة القياس	المجموعة المميزة ن=١٠		المجموعة الغير المميزة ن=١٠		قيمة (ت)
				م	ع	م	ع	
١	مهارة التقدم بالمحاورة.	أختبار سرعة التقدم بالمحاورة لمسافة ٣٠م في خط مستقيم	الثانية	٢٠,٤١	٢,١٩	٢٦,٨٣	١,٦٢	٦,١٢
٢	مهارة ضرب الكرة.	اختبار لقياس قوة الضرب.	المتر	٥,١٣	٠,٦٥	٢,١٦	٢,١٠	٧,٣١
٣	مهارة نطر الكرة	اختبار لقياس دقة النطر.	الدرجات	٨,٢٠	١,٠٨	٦,٨٠	٢,١٩	٤,٢٠
٤	مهارة غرف الكرة	اختبار لقياس سرعة الغرف.	العدد	١٨,١٦	٠,٥٧	١١,٣١	١,٨٧	٥,٢٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) = ١,٧٣

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين المميزة وغيرالمميزة في جميع درجات الأختبارات المهارية لصالح المجموعة المميزة حيث تراوحت قيم (ت)المحسوبة للأختبارات المهارية ما بين (٤.٢٠ :٧.٣١) وهي أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) مما يشير إلى صدق الأختبارات المهارية المستخدمة.

١/٣/١/٨/١ الثبات:

قامت الباحثة بحساب الثبات بإستخدام طريقة تطبيق الأختبار وإعادة التطبيق بفارق زمني أسبوع، وذلك على عينة إستطلاعية عددها (١٠) لاعبة من نادي ديري نجم الرياضي وخارج عينة البحث الأساسية، وقد تم إيجاد معامل الأرتباط بين التطبيقين الأول والثاني.

جدول(٦) المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإرتباط

بين التطبيق وإعادة التطبيق للإختبارات البدنية (ن=١٠)

م	الاختبارات البدنية	وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		معامل الأرتباط
			م	ع	م	ع	
١	أختبار السرعة الحركية.	درجة	٦,٣٠	١,٢	٦,٣٥	١,٣١	٠,٦٧
٢	أختبار ثنى الجذع للامام من الوقوف.	سم	٢٠,٤	١,٤	٢٠,٣٨	١,٧	٠,٨٠
٣	أختبار الجري المكوكي.	تانية	١١,٢	٠,٨٣	١١,٤٠	٠,٩٨	٠,٦٤
٤	أختبار التصويب بالمضرب علي المستطيلات المتداخلة	العدد	٢,٣٧	٠,٤٠	٢,٤٩	٠,٤٠	٠,٧٢

قيمه (ر) الجدوليه عند مستوي (٠.٠٥) = ٠,٥٧

يتضح من جدول (٦) وجود إرتباط دال إحصائياً بين التطبيق وإعادة التطبيق فى جميع الأختبارات البدنية، حيث تراوحت قيم (ر) المحسوبة للأختبارات البدنية ما بين (٠.٦٤ :٠.٨٠) وهي أكبر من قيمة "ر" الجدولية مما يشير إلى ثبات هذه الأختبارات.

جدول (٧) المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ومعامل الأرتباط بين التطبيق

وإعادة التطبيق في الأختبارات المهارية (ن=١٠)

م	الاختبارات المهارية		وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		قيمة (ر)
				م	ع	م	ع	
١	مهارة التقدم بالمحاورة.	أختبار سرعة التقدم بالمحاورة لمسافة ٣٠م في خط مستقيم	الثانية	٢٦,٨٣	١,٦٢	٢٦,٨٩	٣,٤٣	٠,٩٦
٢	مهارة ضرب الكرة.	اختبار لقياس قوة الضرب.	المتر	٢,١٦	٢,١٠	٢.٣٠	١,٠٦	٠.٨٨
٣	مهارة نطر الكرة	اختبار لقياس دقة النطر.	الدرجات	٦,٨٠	٢,١٩	٦.٩٠	١,٨٧	٠.٧١
٤	مهارة غرف الكرة	اختبار لقياس سرعة الغرف.	العدد	١١,٣١	١,٨٧	١١.٣٢	٠.٧٩	٠.٧٣

قيمه (ر) الجدوليه عند مستوي (٠.٠٥) =٠,٥٧

يتضح من جدول (٧) وجود إرتباط دال إحصائياً بين التطبيق وإعادة التطبيق فى جميع الأختبارات المهارية, حيث تراوحت قيم (ر) المحسوبة للأختبارات المهارية ما بين (٠.٧١ :٠.٩٦) وهي أكبر من قيمة "ر" الجدولية مما يشير إلى ثبات هذه الأختبارات.

٢/٨/١ الدراسة الإستطلاعية الثانية :

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الثانية في الفترة من (٢٠٢٤/١٠/٧م) إلى (٢٠٢٤/١٠/١٥م) وذلك لتجربة بعض الدروس من البرنامج التعليمي المقترح للتعرف علي مدي إمكانية تطبيق هذه الدروس والتأكد من إستخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في إجراءات التطبيق وما يحتاجه التطبيق من أدوات وقد حققت الدراسة أهدافها.

٣/٢/٢/٧/١ البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثرها علي مستوي الأداء المهاري لدي ناشئ هوكي الميدان: ملحق (٨)

١/٣/٢/٢/٧/١ تحديد الهدف العام للبرنامج التعليمي المقترح:

هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ رياضة الهوكي.

٢/٣/٢/٢/٧/١ أهداف البرنامج التعليمي المقترح :

١/٢/٣/٢/٢/٧/١ الأهداف المعرفية :

- أن تتعرف اللاعبة على التكنيك الصحيح في الأداء المهاري وتنفيذها في شكل تدريبات تطبيقية.
- أن تذكر اللاعبة مراحل الألعاب الألكترونية وكيفية أستخدامها أثناء تنفيذ الدروس التعليمية في الملعب.
- أن تفهم اللاعبة كيفية إستخدام الألعاب الألكترونية لتحسين مستوي الأداء المهاري.

٢/٢/٣/٢/٢/٧/١ الأهداف النفس- الحركية :

- أن تنفذ اللاعبة تدريبات تطبيقية متنوعة تتناسب مع متطلبات مواقف اللعب في رياضة هوكى الميدان.
- أن تتقن اللاعبة مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الأساسية أثناء تنفيذ الدروس التعليمية.
- أن تطبق اللاعبة مواقف اللعب مع المهارات المركبة من خلال إستخدام الألعاب الألكترونية.

٢/٢/٣/٢/٢/٧/١ الأهداف الوجدانية:

- **أن تتعاون اللاعبة مع زملائها أثناء تطبيق الدروس التعليمية الخاصة بكل مهارة من مهارات قيد البحث.**
- **أن تشارك اللاعبة في تطبيق مراحل** الألعاب الألكترونية **لمهارات قيد البحث في الملعب.**
- **أن تبدئ اللاعبة الروح الرياضية أثناء تنفيذ البرنامج التعلمي المقترح.**

٣/٣/٢/٢/٧/١ أسس وضع البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الألعاب الألكترونية:

- تحديد الزمن المتاح لتنفيذ الوحدات والدروس المحددة لكل مهارة من مهارات قيد البحث.
- تحديد مفردات المحتوي للبرنامج التعليمي المقترح لتحسين مستوي الأداء المهاري.
- إستخدام الألعاب الألكترونية لتحسين مستوي الأداء المهاري كوسيلة تعليمية.
- مراعاة إستخدام وسائل التقويم المتنوعة مثل الإختبارات البعدية لمعرفة مدي فاعلية البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الألعاب الألكترونية لمهارات قيد البحث.
- مراعاة خصائص المرحلة السنية بأن تكون عينة البحث كلهم نفس المرحلة العمرية.
- مراعاة الفروق الفردية بين اللاعبات عن طريق تنفيذ البرنامج التعليمي بإستخدام أكثر من طريقة من البدائل التعليمية.

- مراعاة التدرج في التدريبات المستخدمة من السهل إلي الصعب لتسهيل العملية التعليمية والوصول إلي الهدف المطلوب.
- أن تتيح الفرصة للمشاركة والممارسة لكل لاعبة في آن واحد لأكتساب المهارات من بعضهم البعض.

٤/٣/٢/٢/٧/١ محتوى البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الألعاب الألكترونية:

يعتبر تحديد محتوى البرنامج التعليمي المقترح من أهم خطوات بناء البرنامج حيث لأبد أن يحقق المحتوى أهداف البرنامج بإستخدام الألعاب التعليمية الألكترونية لتحسين مستوي الأداء المهاري لدي ناشئ هوكي الميدان، فقامت الباحثة بالإطلاع على الدراسات السابقة المرتبطة بمجال الألعاب التعليمية الألكترونية مثل دراسة "**إنجي أشرف محمد**"(٢٠٢١م)(٥), ودراسة **أسامة رجب عبد المعبود"**(٢٠٢٠م)(١) ودراسة "**ناصر الغنزي**" (٢٠١٩م)(١٧) ودراسة" **أميرة مشري**"(٢٠١٧م)(٤) ودراسة "**ماجد محمد الزيودي**"(٢٠١٥م)(١١) ,ودراسة" **فاطمة همال**" (٢٠١٢م)(٩), وأيضا بعض المراجع والدراسات السابقة في هوكي الميدان مثل مرجع "**محمد أحمد عبد الله**"(٢٠٠٦م)(١٢), ودراسة "**السيد محمد أبو النور**"(٢٠٠٨م)(٢), **ايلين وديع فرج**"(٢٠٠٨م)(٧)، "**محمد محمد الشحات**"(٢٠٠٦م)(١٥), وذلك للتوصل إلي المحتوي المناسب، حيث يشمل البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الألعاب الألكترونية لتحسين مستوي الأداء المهاري الأتي:

- أعمال إدارية متمثلة في إعداد مكان لتطبيق البرنامج، وتسجيل الحضور والغياب، وتجهيز الأدوات والتأكد من سلامتها.
- إحماء عام ويعنى إعداد الجسم بجميع أجهزته للقيام بمجهود معين، والغرض الأساسي منه هو التدفئة العامة وقد تضمن الإحماء والإعداد البدني العام (إحماء تقليدي، إحماء الألعاب الصغيرة ، إحماء موانع)
- إحماء خاص وهو الجزء الذي يعطى للطالبة بعد تنفيذ الإعداد البدني العام مباشرة من خلال أداء التمارين التى لها صلة بنسبة عالية بالجزء المراد تعلمه فى النشاط التعليمى.
- النشاط التعليمي والتطبيقي هو الجزء الذى يتم فيه عرض توضيحى للمهارات المراد تعلمها، وتوضيح كيفية أدائها ومراحلها الفنية والأنشطة الحركية المستخدمة بالألعاب الألكترونية، وتحديد أنسب الأساليب المناسبة مع كل مهارة من المهارات المختارة في هوكي الميدان.
- النشاط الختامي والغرض منه هو عودة الجسم وأجهزته الداخلية إلي حالته الطبيعة ويتضمن النشاط الختامي مجموعة من تمرينات الأسترخاء أو عرض نماذج للأداء الحركي الجيد لأنشطة التعليم والتطبيق.

١/٧/٢/٢/٣/٥ الألعاب الألكترونية لتحسين مستوي الأداء المهاري:

قامت الباحثة باعداد برنامج البحث عن طريق تصميم وأنتاج برنامج الكتروني قائم علي الألعاب التعليمية الالكترونية وعرضها علي اللاعبات من خلال مراحل تصميم البرنامج كما يلي:

١- **مرحلة التحليل:** وذلك عن طريق تحليل محتوي الوحدات التعليمية للمهارات الأساسية وصياغة الأهداف العامة من كل وحدة وتحديد المهام والأنشطة التي تعرض علي الناشئين.

٢- **مرحلة التصميم:** وذلك عن طريق تحديد الأهداف الإجرائية الخاصة بكل مدلول من وحدات المحتوي وتنسيق الألعاب الالكترونية وتحديد الارتباطات بين العناصر بشكل يسير للتنقل.

٣- **مرحلة الإنتاج:** يتم فيها أدخال الصور المختلفة والرسوم المتحركة وكذلك العناصر التفاعلية التي تستخدم في تحسين المهارات الأساسية.

٤- **مرحلة النشر:** بعد الأنتهاء من البرنامج يتم تحمله علي أجهزة الناشئين.

٥- **مرحلة التجريب المبدئي:** وذلك من خلال عرض البرنامج علي الناشئين وتجريبه علي العينة الاستطلاعية بهدف التأكد من الصلاحية للتطبيق.

٦- **مرحلة التقويم:** وذلك من خلال تطبيق البرنامج علي عينة البحث وتحليل نتائج التطبيق وتفسيرها.

جدول (٨) التوزيع الزمني لأجزاء البرنامج التعليمي بإستخدام الألعاب الألكترونية في تحسين مستوي الأداء المهاري لمهارات قيد البحث

الوحدات التعليمية	أجزاء الدرس						الأسابيع	عدد الدروس	زمن الدرس
	أعمال إدارية	الإعداد البدني العام	الإعداد البدني الخاص	النشاط التعليمي	النشاط التطبيقي	النشاط الختامي			
(٤) وحدات تعليمية	٥ق	٥ق	١٥ق	٢٠ق	٤٠ق	٥ق	٤	١٢	٩٠ق

٦/٣/٢/٢/٧/١ إجراءات تطبيق البرنامج التعليمي المقترح :

١/٦/٣/٢/٢/٧/١ القياس القبلي:

وتم تنفيذ القياس القبلي للمتغيرات قيد البحث للمجموعة التجريبية خلال الفترة من (٢٠٢٤/١٠/١٧م) حتى (٢٠٢٤/١٠/١٩م) للعينة الأساسية قيد البحث.

٢/٦/٣/٢/٢/٧/١ تنفيذ وتطبيق البرنامج التعليمي المقترح:

تم تنفيذ البرنامج بإستخدام الألعاب الألكترونية لتحسين مستوي الأداء المهاري لدي ناشئات هوكي الميدان (المجموعة التجريبية)، وأستغرق تنفيذ البرنامج للمجموعة التجريبية لمدة(٤) أسابيع ثلاثة دروس في الأسبوع وتم التطبيق في الفترة من (٢٠٢٤/١١/٢م) حتى (٢٠٢٤/١٢/٢م) لذلك تم تدريس(٣) دروس تعليمية في كل أسبوع, وكان البرنامج التعليمي المقترح بواقع عدد(٤) وحدات

تعليمية في (١٢) درس تعليمي وزمن الدرس(٩٠) دقيقية. ملحق (١٠)

٣/٦/٣/٢/٢/٧/١ القيـــــــاس البعـــــدي:

تم إجراء القياسات البعدية للمجموعة التجريبية لمهارات قيد البحث وبنفس ترتيب وشروط القياسات القبلية في الفترة من (٢٠٢٤/١٢/٣م) إلي (٢٠٢٤/١٢/٥م).

٩/١ المعالجات الإحصائية المستخدمة:

تم إجراء المعالجات الإحصائية بإستخدام البرنامج الإحصائي Excel لمعالجة البيانات إحصائياً، ومن أهم الأساليب الإحصائية هي:

المتوسط الحسابي – الإنحراف المعياري – الوسيط – معامل الألتواء – معامل الإرتباط– معامل التفلطح– النسب المئوية لمعدلات التحسن – معادلة أختبار."ت" .

١٠/١ عرض النتائج ومناقشتها:

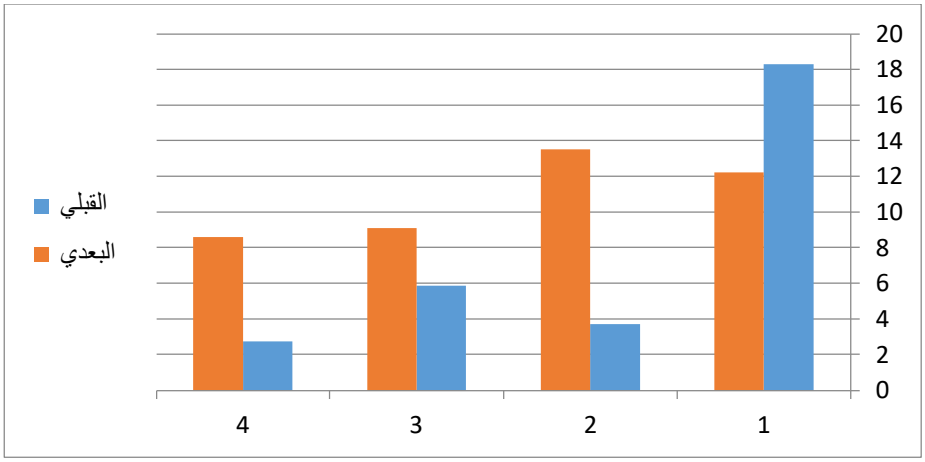
١/١٠/١ توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية (قيد البحث) في مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئات هوكي الميدان لصالح القياس البعدى.

جدول (٩) دلالة الفروق بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية وقيمة (ت) ونسبة التحسن للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية (قيد البحث) (ن = ٣٠)

م	الأختبارات المهارية	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	الفرق بين المتوسطين	نسبة التحسن
			م	ع	م	ع			
١	مهارة التقدم بالمحاورة.	الثانية	١٨,٣	٣,٧	١٢,٢١	٠,٢٣	٣,٢٢	٦,٠٩	٪٤٩,٨٨
٢	مهارة ضرب الكرة.	المتر	٣,٧	١,٤٥	١٣,٥٠	١,١٨	٥,٣٠	٩,٨	٪٢٦٤,٨٧
٣	مهارة نطر الكرة	الدرجة	٥,٨٥	٠,٩٣	٩,١	٠,٨٧	٦,٤٠	٣,٢٥	٪٥٥,٥٦
٤	مهارة غرف الكرة	العدد	٢,٧٥	٠,٧١	٨,٥٨	١,٢٠	٧,٥٠	٥,٨٣	٪٢١٢

قيمة "ت" الجدولية عند مستوي معنوية ٠,٠٥ = ١,٦٩

يتضح من نتائج جدول (٩) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (٣.٢٢ : ٧.٥٠) وهى أعلي من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥).



شكل (١) يوضح دلالة الفروق بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية

ويتضح من خلال الجدول والشكل السابق أن نسبة التحسن بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية تراوحت ما بين (٤٩.٨٨٪: ٢٦٤.٨٧٪) وهذا يرجع إلى البرنامج التعليمي المتبع بإستخدام الألعاب الألكترونية وأثرها علي المستوي المهاري وما يحتوى من أنشطة حركية وتدريبات تطبيقية متنوعة ومختلفة وخطواته المنظمة والمتسلسلة التي تجذب أنتباه اللاعبات.

ونلاحظ أن نسبة التحسن تتضح بشكل أكثر من خلال العرض التخطيطي للبيانات بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في الأختبارات المهارية حيث أن نسبة التحسن واضحة بشكل ملحوظ فهي تقل في أختبارات الزمن وتزداد في الأختبارات الأخرى في القياس البعدي للمجموعة التجريبية في الأختبارات المهارية.

وتري **الباحثة** التحسن في المهارات الأساسية يرجع الى الألعاب الالكترونية التي تم استخدامها والتعليمات التي كانت تتضمنها والتي قد أثرت إيجابيا في تحسين بعض المهارات الأساسية لناشئ الهوكي والتي ساعدت الناشئين على أداء تلك المهارات بدقة عند تنفيذه التعليمات والتكرار بصورة متتالية ومتعاقبة المهارة تلو الأخرى، كما أن الأسلوب الحديث في رياضة الهوكي والخاص بلاعبي الهوكي يعتمد على سرعة ودقة تنفيذ المهارات الأساسية، وهذا ما حاولت الباحثة تحقيقه من خلال البرنامج المقترح.

هذا يتفق مع ما أشار اليه "**ناصر العنزي**" (**٢٠١٩م**)(١٧) أن للألعاب الإلكترونية عدة فوائد منها زيادة المفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فهى تُنمّي الذكاء وسرعة التفكير لدي الاطفال؛ حيث تحتوي العديد من الألعاب على الألغاز، وتحتاج إلى مهاراتٍ عقلية لحلّها، وكذلك تزيد من قدرته على التخطيط والمُبادرة، وتُشبع خيال اللاعب بشكلٍ لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويته، ويُصبح ذا معرفة عالية بالتقنية الحديثة، ويُجيد التعامل معها واستخدامها وتكريسها لمصلحته.

وتذكر" **أنوار احمد عبد اللطيف**" (**٢٠١٥**) أن الألعاب الألكترونية عبارة عن أداة تعليمية تمزج بين

التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في أطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الأستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الألكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية. (٦: ١٧٢)

وذكرت "**شيرى واخرون "Sherry et al" (2006)**" أن الألعاب الالكترونية أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد أكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية، في حين صار بإمكان الناشئ ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة، أو في قاعات خاصة أو في أجهزة الحاسوب. (٢٠: ٢١٤)

ومن خلال ما سبق يتحقق فرض البحث والذي ينص علي: توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية (قيد البحث) في مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ هوكي الميدان لصالح القياس البعدى.

١١/١ الإستنتاجات:

١/١١/١ تحسين بعض المهارات الأساسية نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٢/١١/١ تحسن قدرة الناشئات على تذكر التعليمات الخاصة بالأداء المهاري.

١٢/١ التوصيات :

١/١٢/١ أستخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية في العملية التعليمية لمراحل سنية مختلفة.

٢/١٢/١ توجه التربويين والمعلمين إلى إستخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية لتنمية القدرات المعرفية والمهارية.

٣/١٢/١ تهيئة برامج خاصة لرفع كفاءة الذاكرة باستخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية.

٤/١٢/١ أختيار الألعاب الالكترونية بما يتناسب مع المرحلة العمرية للاعبين ومستوى خصائص نموهم.

المـراجــع

١/١٣/١ المراجع باللغة العربية:

١- **أسامة رجب عبد المعبود**"(٢٠٢٠م): أثر ممارسة الألعاب الألكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية, المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة, كلية التربية الرياضية, جامعة المنصورة.

٢- **السيد محمد أبو النـــور(٢٠٠٨م)**: تأثير برنامج لتنمية مكونات التوافق الحركى على مستوي أداء بعـــض المهارات المركبة في رياضة الهوكي لدى طلاب كلية التربية الرياضية، رسالة دكتوراه، كليـــة التربيـــة الرياضية، جامعة المنصورة.

٣- **القباطي وآخرون(٢٠١٩)**: أثر اختلاف التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية"، المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية (٨).

٤- **أميرة مشري (٢٠١٧م)**: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ، الجزائري، رسالة ماجستير ، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية الجزائر .

٥- **إنجي أشرف محمد**"(٢٠٢١م): فاعلية أستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تدريس مادة الدراسات الإجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدي تلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية"، مجلة كلية التربية, جامعة المنصورة.

٦- **أنوار احمد عبد اللطيف(٢٠١٥م)**: فعالية برنامج تدريبي الكرتوني لتنمية مهارات انتاج الالعاب الالكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم، مجله القراءة والمعرفة لتقنياً الألفية الثالثة, كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية الجزائر .

٧- **أيلين وديع فرج(٢٠٠٨م)**: هوكي الميدان، (الأسس العلمية ، التدريب)، منشأة المعارف، الإسكندرية.

٨- **طارق عز الدين ابراهيم(٢٠١٤م)**: فاعلية المزج بين أساليب التدريب الطولى والعرضى فى تطوير بعض القدرات الخططية لناشئ هوكى الميدان, رسالة دكتوراه, كلية التربية الرياضية للبنين, جامعة الزقازيق.

٩- **فاطمة همال (٢٠١٢م)** : الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة . رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر – باتنة، الجزائر .

١٠- **كهنية علوش (٢٠٠٧م)**: معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره علي الطفل, رسالة ماجستير, كلية العلوم السياسية والإعلام, جامعة الجزائر.

١١- **ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥م)** : الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدنية المنورة, رسالة ماجستير, كلية أصول التربية, السعودية, جامعة طيبة.

١٢- **محمد أحمد عبد الله(٢٠٠٦م):** الإعداد الشامل للاعبي الهوكي، مركز آيات للطباعة والكمبيوتر، الزقازيق.

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

١٤- **محمد صبحي حسانين (٢٠٠١م)** : التقويم والقياس في التربية البدنية، الجزء الأول، ط٤، دار الفكر العربي، القاهرة .

١٥- **محمد محمد الشحات(٢٠٠٦م)** : النظرية والتطبيق في هوكي الميدان (تدريس ، تدريب، إدارة) مكتبة شجرة الدر، المنصورة.

١٦- **مها الشحروري ، محمد الرياماوي (٢٠١١م):** أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. مجلة العلوم التربوية. المجلد ٣٨, كلية التربية, جامعة الأردن.

١٧- **ناصر العنزي (٢٠١٩م):** أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج. دراسة ميدانية. السعودية تم النشر علي موقع صحيفة فلسطين بتاريخ ٦/١٢/٢٠١٨ من خلال الموقع: http://felesteen.ps/article/lbt-pubg-alqtl-sbylk-lthya

١٨- **نورا طلعت إسماعيل (٢٠١٩م):** العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت المجلة العربية للنشر العلمي .

١٩- **وسام عبد المنعم البنا(٢٠٠٧م):** تطوير بعض الاداءات الحركية المركبة لدى ناشئ هوكي الميدان، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية بنين ،جامعة الزقازيق.

٢/١٣/١ المراجع باللغة الأجنبية:

20-Sherry, J, L,, Lucas, K., Greenberg, B. S,, and Lachlan (2006): Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference," In Playing Computer Games: Motives, Responses, and Cnsequences, 213 – 224. ,Vorderer & J ,Bryant (Eds

21-Wakil Karzan, Omer Shano and Omer Bayan (2017) : Impact of Computer Games on Students GPA". European Journal of Educatio Studies. Volume 3 | Issue 8. Available on-line at: www.oapub.org/edu.

22- Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018): "Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game" Published under licence by IOP Publishing Ltd .

ملخص البحث

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ رياضة الهوكي

أ.م.د/ شيماء ماهر أحمد محمد

يهدف البحث الى التعرف علي تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية علي تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ رياضة الهوكي, **أستخدمت الباحثة** المهج التجريبي, وتم أختيار **عينة البحث** بالطريقة العمدية العشوائية من نادي الشرقية الرياضي وعددهم(٣٠) ناشئات بنات مواليد (٢٠٠٧-٢٠٠٨م, تحت ١٦سنة) كعينة أساسية وأختيار (١٠) ناشئات من نادي ديري نجم الرياضي كعينة إستطلاعية, **وكانت أدوات جمع البيانات** المقابلة الشخصية, أستمارات الأستبيان, الأختبارات البدنية والمعرفية, **كانت أهم النتائج** تحسن قدرة الناشئين على تذكر التعليمات الخاصة بالأداء المهاري, ساعدت الألعاب الالكترونية على نمو العلاقات الإيجابية بين الناشئين, **توصي الباحثة** بأستخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية في العملية التعليمية لمراحل سنية مختلفة, توجه التربويين والمعلمين إلى إستخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية لتنمية القدرات المعرفية والمهارية.

Abstract

Effect of electronic games practicing on improving performance level of some basic skills for The hockey juniors

Prof. Dr. Shimaa Maher Ahmed Mohamed

The research aims to identify the effect of practicing electronic games on improving the level of performance of some basic skills among hockey players. **The researcher used** the experimental approach, **The research sample** was chosen by the intentional random method from the Eastern Sports Club, and their number was (30) young girls born (2007-2008 AD, under 16 years old) as a basic sample, and (10) young girls were chosen from the Deir Najm Sports Club as a survey sample. **The data collection tools** were the personal interview, questionnaire forms, physical and cognitive tests, **The most important results** were the improvement of the ability of adolescents to remember instructions for skill performance. Electronic games helped to develop positive relationships between adolescents. **The researcher recommends** the use of interactive electronic games in the educational process for different age groups. She directs educators and teachers to use interactive electronic games to develop cognitive and skill abilities.