آثر ممارسة العاب كرة القدم الألكترونية FIFA علي التفكير الخططي والابتكاري لدي براعم كرة القدم

د. رمضان محمود عبد العال
مدرس بقسم الترويح الرياضي
كلية التربية الرياضية
جامعة المنيا

المقدمة ومشكلة البحث :

تشهد حياة الأفراد والمجتمعات ابتداءً من منتصف القرن العشرين تغيراً شاملاً وعميقاً يعتمد على حدوث ثورة في ثلاثة مجالات هامة ، وهي ما سمى بالثورة الصناعية الثانية في مجال الإنتاج ، وثورة في مجال المعلومات فيما عرف بالانفجار المعرفي ، ثم الثورة في مجال المواصلات والاتصالات . هذه التغيرات العميقة التي حدثت في مجالات الإنتاج والمعرفة والمواصلات ألحقت بحياة الإنسان الفرد ، وبحياة الجماعات تغيرات جذرية ، وغيرت كثيراً من الأنظمة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية ، وعلى رأسها الدولة والأسرة والمجتمع والعمل ، وعلاقة الفرد بكل منها . وكان من الضروري أن يلحق هذا التغير بمفهوم الفراغ باعتباره الوجه المقابل للعمل .

فظاهرة الفراغ ظاهرة ملازمة للفرد طوال حياته ، في طفولته وشبابة وكهولته ولكنها تتخذ في كل مرحلة أهمية خاصه ووضعا معينا . ومما لاشك فيه أنها تتخذ في مرحلة الطفولة والشباب أخطر هذة المراحل وأهمها . فالفراغ في مرحلة الطفولة يشغل باللعب بمختلف أنواعة .(٨:١٥)

ولملئ هذا الفراغ ينجذب الأطفال نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى وقد أدى انتشار الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال،علي إنها ألعاب وبرامج التسلية والترفيه للجيل الجديد. إنها الألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، وإن كان اندفاع الطفل نحو هذه الالعاب يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية والسلبية .(٣٢:٣)

(٢٠١٢) أن من أهم الأسباب في أقبال الأطفال علي الالعابPaul Jones ويشير بول جونزالالكترونية هي ما تحققه من متعة التشويق، وتحقيق للذات من متعة الانتصار، وتحقيق التفوق، والاحساس بالذات، وهذه المتع هي حق لكل طفل ، وكذا قضاء الطفل اللاعب أوقاتاً طيبة وسعيدة خلال فترة اللعب القصيرة أوالطويلة وملء وقت الفراغ وخروج الولد من حالة الملل، وأن من إيجابيات ممارسة الأطفال لبعض الالعاب الالكترونية ومنها العاب كرة القدم يساعدهم علي تنمية القدرة على الابتكار واتِّخاذ القراروالتغلّب على المشكلات من خلال ما تحويه من معلومات عامة، وبرامج تعليمي ، ما يؤدي دوراً إيجابياً لجهة تنمية قدرات الأطفال ومساعدتهم على الاندماج في عالم المعلوماتية والتكنولوجيا والة الحديثة. (١٢:١٦)

علي الرغم من التحذيرات والتحفظات التربوية بشأن انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال، يرى بعض الخبراء بأن لهذه الألعاب جوانب إيجابية من حيث مساعدة الأطفال على الاستيعاب وتطوير نموهم الذهني والعقلي .(٢٢:٧)

وكذلك يري العديد من الخبراء ان الالعاب الالكترونية تعمل علي تنمية قدرات الطفل العقلية باعتبار تلك الألعاب تمثِّل رياضة ذهنية تقوِّي ملكة الاستدلال عند اللاعب وتنمِّي قدرته على التركيز والتفكير العلمي السليم وعلى وضع الاحتمالات والدخول في التحديات. هذا فضلاً عن تنشيط الذاكرة وتعويد الولد على الصبر والمثابرة. (٢٧:١٤)

ومن هنا تولدت فكرة هذة الدراسة لدي الباحث ليقوم بدراسة علي لعبة كرة القدم الالكترونية (FIFA) التي يمارسها شريحة كبيرة جدا من الاطفال والشباب ومدي تأثيرها علي التفكير الأبتكاري والخططي لدي ناشئ كرة القدم.

- أهمية البحث والحاجة اليه:

١- الموضوع الذي يتناوله البحث وهو العاب كرة القدم الالكترونية والتفكير الأبتكاري والخططي ، حيث أن العاب كرة القدم الالكترونية (FIFA) رغم أنتشارها الواسع إلا أنها لم تخضع للدراسة العلمية ولم يجري عليها أي دراسة سواء عربية أوأجنبية وتعد هذه الدراسة الأولى من نوعها التي تجري في جمهورية مصر العربية ومن هنا تأتي أهمية هذة الدراسة والحاجة اليها للتعرف علي العاب كرة القدم الالكترونية وما تحدثه من تأثير وكذا أهمية المرحلة العمرية التي يتناولها البحث .

- حدود البحث :

يتحدد البحث الحالى بالمتغيرات موضع الدراسة وهى :

- مقياس التفكير الأبتكاري . من إعداد/ الباحث مرفق (٢)
- مقياس التفكير الخططي لكرة القدم . من إعداد د/ ممدوح محمود محمدي مرفق (٣)
- ويتحدد بالعينة المستخدمة والبالغ قوامها (١٢٠) برعم كرة قدم تحت ١٢ سنة من أندية محافظة المنيا .
- أخيرا يتحدد البحث بالأسلوب الإحصائى المستخدم .

هدف البحث :

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على آثر ممارسة العاب كرة القدم الالكترونية علي التفكير الابتكاري والخططي لدي براعم كرة القدم تخت (١٢سنة) .

تساؤلات البحث :

فى ضوء هدف البحث يضع الباحث التساؤلات الآتية :

١- ما هي أهم العاب كرة القدم الالكترونية التى يمارسها ناشئ كرة القدم ؟
٢- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الابتكاري ؟
٣- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الخططي ؟

المصطلحات المستخدمة في البحث :

العاب كرة القدم الألكترونية :Electronic football games

"هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة لمحاكاة لعبة كرة القدم من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز و الشعور بنشوة الانتصار و تسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة" (تعريف أجرائي) (الباحث).

التفكير الابتكاري : Creativity Thinking

" قدرة الفرد على الإنتاج إنتاجاً يتميز بأكبر قدر من الطلاقة الفكرية والمرونة التلقائية والأصالة وبالتداعيات البعيدة كاستجابة لمشكلة أوموقف " (١٤:٢)

التفكير الخططي :Tactical thinking

هو قراءة عقلية يتخذ اللاعب قرارات من خلال خبراته قد تكون صحيحة أو خاطئة وذلك أثناء تعرضه لمواقف اللعب المتغيرة والمتعددة للمباراة .(٣:١٢)

الدراسات المرتبطة :

١- دراسة منار الاسلام علي عوض الله (٢٠٠٠)(١٤) بعنوان " فاعلية إستخدام بعض الوسائط الالكترونية علي تعلم المهارات الأساسية في رياضة التنس " ويهدف البحث التعرف علي فاعلية إستخدام الوسائط المتعددة علي جوانب التعلم (المعرفية والمهارية والوجدانية لبعض مهارات التنس، وأستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ، وأشتملت عينة الدراسة علي عدد (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية ، وكانت من أهم النتائج وجود فروق دالة أحصائيا بين تأثير الوسائط المتعددة والفيديو لصالح الوسائط .

٢- **دراسة مجدى حسن يوسف** (٢٠٠٤)(١٠) بعنوان " تحليل التمايز لقدرة التفكير الخططي لدي لاعبي كرة القدم " وبهدف البحث التعرف على البناء العاملي للمواقف الخططية الهجومية الاختبارية لمحاور قدرة التفكير الخططي الهجومي وأيضاً تحديد المواقف الخططية الهجومية الاختبارية التي تصلح لبطارية قدرة التفكير الهجومي لدى لاعبي كرة القدم ، واشتملت عينة الدراسة علي عدد (١٢٠)لاعب بالدوري الممتاز، وكانت أهم النتائج التوصل إلى البناء العاملي للمواقف الخططية الهجومية الاختبارية لمحاور قدرة التفكير الخططي الهجومي لدى لاعبي كرة القدم.

٣- **دراسة علي طبيل ، مكي الراوي** " (٢٠٠٦)(٨) بعنوان " بناء بطارية التفكير الخططي في الثلث الهجومي للاعبي أندية الدرجة الممتازة بكرة القدم " وبهدف البحث بناء بطارية للتفكير الخططي في الثلث الهجومي ومدي العلاقة بين درجة الذكاء والتفكير الخططي الهجومي للاعبي الدرجة الأولي ، عينة قوامها للاعبي الدرجة الأولي ، واشتملت عينة الدراسة علي عدد (١٨٠) لاعب قسمت إلي مجموعتين متساويتين (٩٠) لاعب في للدراسة الأساسية و٩٠لاعب للدراسة الاستطلاعية ، وكانت أهم النتائج التوصل إلي بناء اختبار للتفكير الخططي في الثلث الهجومي للاعبي الدرجة الأولي الممتازة في كرة القدم ، وان هناك علاقة معنوية إيجابية بين مستوي التفكير الخططي والهجومي مع متغير الذكاء لدي لاعبي كرة القدم.

٤- **دراسة ميكسون زهينغ** (٢٠١٢)(٢٢) بعنوان " تجربة نظرية التدفق بأستخدام لعبة كريستال أيلاند لتعلم مادة العلوم لطلاب المرحلة الأبتدائية " ، تهدف الدراسة إلي إنشاء بيئة تعلم الكترونية من خلال ممارسة لعبة كريستال إيلاند لتعلم مادة العلوم المستندة علي الالعاب الرقمية ، وأشتملت عينة البحث علي عدد (٧٣) طالب من المرحلة الابتدائية ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي لمجموعة واحدة ، وكانت من أهم النتائج أن هناك عوامل متعددة تؤثر فيس التدفق المعلوماتي للطلاب له علاقة قوية بمزايا تصميم اللعبة .

٥- **دراسة ماثيو مارينو ، وآخرون** (٢٠١٣)(٢٣) بعنوان" تصورات المعلمين والطلاب حول استخدام الالعاب الالكترونية والكتب التقليدية لتحسين التحصيل والتفكير الابتكاري لدي طلاب المرحلة الاعدادية ، وتهدف الدراسة إلي التعرف علي القدرة علي التحصيل والتفكير الابتكاري للطلاب من خلال الالعاب الالكترونية والكتب التقليدية ، وأستخدم الباحثين المنهج التجريبي لمجموعة واحدة ، واشتملت عينة البحث علي (٤٠) طالب من طلاب المرحلة الاعدادية ، وكانت من أهم النتائج تحصيل الطلاب من خلال الالعاب الالكترونية اكثر من الكتب التقليدية .

- خطة واجراءات البحث :

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج الوصفي (الأسلوب المسحي) لمناسبتة لطبيعة البحث .

مجتمع وعينة البحث :

يمثل مجتمع البحث ناشئ كرة القدم فى أندية محافظة المنيا(نادي المنيا الرياضي- نادي مركز شباب المنيا – نادي سمالوط – نادي ملوي – نادي ابو قرقاص) تحت ١٢ سنة والتي تتراوح أعمارهم من ٩ : ١٢ سنة الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين لها ، وقد اختيرت عينة البحث بالطريقة العشوائية من الناشئين والبالغ قوامها (١٢٠) مائة وعشرون برعم تم تقسيمهما إلى مجموعتين وفقاً لطبيعة الممارسة لألعاب كرة القدم الالكترونية بحيث بلغت مجموعة الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية (٧٣) ثلاثة وسبعون برعم بينما بلغت مجموعة غير الممارسين (٤٧) سبعة وأربعون برعم ، وكذلك تم اختيار عدد(٤٠) برعم للعينة الاستطلاعية من مجتمع البحث ومن غير العينة الأساسية وقام الباحث بالتأكد من مدى اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث فى ضوء السن والطول والوزن والعمر التدريبي والجدول (١) يوضح ذلك .

جدول (١)

المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعيارى ومعامل الالتواء فى السن والطول والوزن والعمر التدريبي (ن = ١٢٠)

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
السن	سنة	10.58	10.00	1.03	0.22
الطول	سم	148.85	149.00	2.80	0.31-
الوزن	كجم	50.20	51.00	2.67	0.27
العمر التدريبي	سنة	3.80	4.00	1.06	0.37-

يتضح من جدول (١) ما يلي :
ـ انحصرت معاملات الالتواء للعينة قيد البحث فى ضوء السن والطول والوزن والعمر التدريبي ما بين (-٣ ، +٣) مما يشير إلى أنها تقع داخل المنحنى الاعتدالي وبذلك تكون العينة موزعة توزيعاً إعتدالياً .

أدوات جمع البيانات :
- إستمارة حصر وتحليل مضمون العاب كرة القدم الالكترونية FIFA. مرفق (١)
- مقياس التفكير الأبتكاري . من إعداد/ الباحث مرفق (٢)
- اختبار التفكير الخططي . من إعداد/ ممدوح محمود محمدي مرفق (٣)

أولاً : استمارة حصر وتحليل العاب كرة القدم الالكترونية التي يمارسها ناشئ كرة القدم :
قام الباحث بعمل مسح شامل لألعاب كرة القدم الالكترونية التى يمارسها ناشئ كرة القدم ، ومن خلال الحصر استطاع الباحث التوصل إلى عدد (١٠) العاب كرة قدم الكترونية يمارسها الناشئين عينة البحث مرفق(١) وتتمثل فى :

- FIFA World Cup2008
- FIFA World Cup2007
- FIFA World Cup2003
- FIFA World Cup2002
- FIFA World Cup2013 PC
- FIFA World Cup2000
- FIFA World Cup2010
- FIFA World Cup2013
- FIFA World Cup1998
- FIFA World Cup2014 PC

ثم قام الباحث بعرض تلك الالعاب وعددها (١٠) العاب على البراعم عينة البحث وقد توصل الباحث من خلال الحصر وجود عدد (٥) لعبة هي الأكثر تداولاً بين الناشئين الممارسين مرفق (١) .كما تم عرض استمارة تحليل العاب كرة القدم الالكترونية FIFA علي السادة الخبراء وقد تم الموافقة علي جميع بنودها .

ثانياً : مقياس التفكير الابتكاري : من إعداد الباحث مرفق(٢)
قام الباحث بتصميم مقياس للتفكير الابتكاري لندرة المقاييس التى قامت بقياس التفكير الابتكاري لمستوي تفكير براعم كرة القدم بمفردات حديثة تعبرعن التطور السريع في المجتمعات والتقنيات العلمية الحديثة والمبتكرة . ولتحقيق هذا الهدف تم العمل علي أساس أختبار تورانس للتفكير الأبداعي اللفظي المعرب من سيد خيرالله (١٩٨١) ولكن بمفردات حديثة تناسب العينة والمتغيرات.

وصف المقياس :(خطوات بناء وتصميم مقياس التفكيرالأبتكاري):

الصورة المبدئية للمقياس:

١. قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للمقاييس الخاصة بالتفكير الأبتكاري ومنها مقياس أختبار تورانس للتفكير الأبداعي اللفظي المعرب من سيد خيرالله (١٩٨١) ، أختبار القدرة علي التفكير الأبتكاري عبد الرحمن سيد سليمان ،ومن خلال الاستعراض النظري لتلك المقاييس أمكن تحديد (٥) خمسة أبعاد تشكل في مجموعها التفكير الأبتكاري أو الأبداعي بالنسبة للبراعم وهي:

- **الطلاقة :**

- ويقصد بهاالسرعة أو السهولة في صدور الأفكار والحلول للمشكلات بما يتناسب مع متطلبات البيئة الواقعية بحيث لاتكون الافكار عشوائية وصادرة عن عدم علم وجهل ، وقائمة علي أفتراض خاطئ وغير مقبول كالخرافات وتقاس الطلاقة بالقدرة علي أنتاج عدد أكبر من الأفكار في وقت محدد.

- **المرونة :**

ويقصد بها: " القدرة علي تنوع وأختلاف الأفكار او الحلول التي يأتي بها الفرد وإلي السهولة التي يمكن أن يغير موقفة أو وجهة نظرة العقلية حسبما تتطلب الفكرة أو المشكلة المراد حلها وهي تمثل الجانب النوعي في الأبتكار ".

- **الأصالة** :

ويقصد بها:(القدرة علي التجديد في الأفكار والأتيان بافكار جديدة ونادرة وغير مألوفة).

- **أدراك التفاصيل :**

ويقصد به : " القدرة علي أعطاء تفاصيل أكثر أو تقديم أضافات أو زيادات جديدة لفكرة معينة بحيث يتم الأكتشاف أو التعرف علي التفاصيل الدقيقة وأبرازها **"**

- **القدرة على التداعي البعيد**:

ويقصد بها : في مدى القدرة على إنتاج استجابات عميقة الأثر بعيدة كل البعد عما تألفه المجموعة التي ينتمي إليها المفكر فيصبح قادراً على تجاوز الفجوات المتسعة بين الأمور المرنة وبين القدرة على الابتكار والإبداع).

٢- قام الباحث بعرض تلك الأبعاد على السادة الخبراء في مجال التخصص، لإبداء الرأي في مدى مناسبة تلك الأبعاد مع تحديد الأهمية النسبية لكل بُعد وقد تم اختيار الأبعاد التي حصلت على ٨٠% من مجموع الآراء، كما تم حذف بُعد (أدراك التفاصيل)، وبُعد (القدرة على التداعي البعيد) في ضوء آراء الخبراء وتم تحديد (٣) ثلاث أبعاد للتفكير الأبتكاري هي:

١- الأصالة
٢- المرونة
٣- الطلاقة

٣- وقام الباحث بوضع عدد (١٤) أربعة عشر سؤال و(١٥) مفردة لكل سؤال، وعرض تلك الأسئلة على السادة الخبراء في مجال التخصص، لإبداء الرأي في مدى مناسبة تلك الأسئلة مع تحديد الأهمية النسبية لكل سؤال وقد تم اختيار الأسئلة التي حصلت على ٨٠% من مجموع الآراء، وفي ضوء آراء الخبراء تم حذف عدد (٦) ستة أسئلة ، وتم الموافقة علي جميع مفردات المقياس ومناسبتها لقياس التفكير الابتكاري في مجال العاب كرة القدم الالكترونية مرفق (٤).

طريقة تصحيح المقياس :

يتم تصحيح المقياس بحيث يعطي للمفحوص ١٥ مفردة للاستجابة عليه وبعد قيامه بذلك يتم

تصحيح الاستجابات كالتالي :

- الطلاقة : يأخذ عند كل استجابة درجة .
- المرونة : يأخذ درجة علي كل استجابة متنوعة ومختلفة عن بعضها البعض .
- الأصالة : يأخذ درجة علي كل استجابة غير مألوفة ولم يسبق لأحد من زملائه ذكرها

التجربة الاستطلاعية :

قام الباحث باختيار عدد (٤٠) برعم من براعم كرة القدم تحت ١٢ سنة من نفس مجتمع البحث ومن غير العينة الأساسية للبحث وذلك لإجراء المعاملات العلمية " الصدق - الثبات " لأدوات جمع البيانات المستخدمة فى البحث .

المعاملات العلمية للمقياس :

وقام الباحث بحساب المعاملات العلمية للمقياس على النحو التالي :

أ٠ الصدق :

لحساب صدق المقياس استخدم الباحث الآتي :

١ – صدق المحكمين :

قام الباحث بعرض أبعاد المقياس علي مجموعة من المحكمين قوامها (١٠) عشرة محكمين ممن لهم خبرة أكاديمية وعملية في مجال كرة القدم والترويح الرياضي، وباستطلاع آرائهم تمت الموافقة علي عدد (٣) أبعاد وتم حذف عدد(٢) بُعد ، والجدول التالي يوضح ذلك

جدول (٢)
أراء الخبراء في أبعاد مقياس التفكير الابتكاري

الأبعاد	رأي الخبير		النسبة المئوية
	موافق	غير موافق	
الطلاقة	١٠	-	١٠٠%
الأصالة	١٠	-	١٠٠%
المرونة	١٠	-	١٠٠%
أدراك التفاصيل	٣	٧	٣٠%
القدرة على التداعي البعيد	٥	٥	٥٠%

قام الباحث بعرض أسئلة المقياس علي مجموعة من المحكمين قوامها (١٠) عشرة محكمين ممن لهم خبرة أكاديمية وعملية في مجال كرة القدم والترويح الرياضي، وباستطلاع آرائهم تمت الموافقة علي عدد (٨) أسئلة التي حازت علي نسبة موافقة ٨٠% فاكثر وتم حذف عدد(٦) أسئلة، والجدول التالي يوضح ذلك .

جدول (٣)
أراء الخبراء في أسئلة مقياس التفكير الابتكاري

سؤال	رأي الخبير		النسبة المئوية
	موافق	غير موافق	
١	٩	١	%٩٠
٢	٨	٢	%٨٠
٣	٤	٦	%٤٠
٤	٣	٧	%٣٠
٥	٨	٢	%٨٠
٦	٥	٥	%٥٠
٧	٩	١	%٩٠
٨	٨	٢	%٨٠
٩	٩	١	%٩٠
١٠	٦	٤	%٦٠
١١	٥	٥	%٥٠
١٢	٩	١	%٩٠
١٣	٢	٨	%٢٠
١٤	٩	١	%٩٠

٢- صدق المقارنة الطرفية :

لحساب صدق المقياس استخدم الباحث صدق المقارنة الطرفية بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى ، وذلك عن طريق تطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية وقوامها (٤٠) أربعون برعم من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية ، ثم قام الباحث بتقسيم العينة وفقا للأربعيات حيث تم أخذ الربيع الأعلي و الأدني للعينة والبالغ قوامها (٢٠) عشرون برعم لحساب صدق المقارنة الطرفية والجدول (٤) يوضح النتيجة .

جدول (٤)
دلالة الفروق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى فى مقياس التفكير الابتكاري قيد البحث (ن = ٢٠)

المقياس	الربيع الادني		الربيع الاعلي		قيمة ت	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الطلاقة	47.60	1.08	57.50	2.32	12.24	٠.٠١
الأصالة	12.30	1.49	18.90	1.52	9.78	٠.٠١
المرونة	34.90	1.45	45.50	1.65	15.26	٠.٠١
الدرجة الكلية	94.80	3.85	121.90	5.28	13.11	٠.٠١

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤ (٠.٠١) = ٢.٧٦
يتضح من جدول (٤) ما يلي :

ـ توجد فروق دالة إحصائياً بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى في مقياس التفكير الابتكاري قيد البحث
ولصالح الربيع الأعلى ، وهذا يعني أن المقياس قادر علي التمييز بين المجموعات المختلفة.

ب ـ الثبات :

لحساب ثبات المقياس استخدم الباحث طريقة التطبيق وإعادة التطبيق وذلك على عينة قوامها (٤٠) أربعون ناشئ من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية وبفاصل زمني مدته (١٠) عشرة أيام بين التطبيقين الأول والثاني ، والجدول التالي (٥) يوضح ذلك .

جدول (٥)
معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس التفكير الابتكاري قيد البحث (ن = ٤٠)

المقياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة ر	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الطلاقة	52.55	3.88	52.63	3.69	0.94	٠.٠١
الأصالة	16.50	2.71	15.68	2.34	0.93	٠.٠١
المرونة	40.45	4.16	40.80	3.85	0.96	٠.٠١
الدرجة الكلية	109.50	7.21	109.10	6.68	0.96	٠.٠١

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٠.٣٢٥ (٠.٠١) = ٠.٤١٨
يتضح من جدول (٥) ما يلي :
ـ تراوحت معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس التفكير الابتكاري قيد البحث ما بين (٠.٩٣ : ٠.٩٦) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى ثبات المقياس .

ثالثاً : مقياس التفكير الخططي : من إعداد/ ممدوح محمدي
وصف الاختبار:
بطارية إختبار كمؤشر لقياس التفكير الخططي للاعبي كرة القدم تتضمن (٢٤) أربعة وعشرون موقفاً تقيس(٦)عوامل قوية هي:
(سرعة التصرف – الإدراك الجيد للواجبات الدفاعية – الإحساس بالمكان – حسن الأنتشار – القدرة علي أستنتاج أفضل قرار – الإقدام والمبادرة) ، كل موقف مصور يقدم أربعة احتمالات خططية منها احتمال هو الأكثر صحة يقوم الناشئ باختياره بعمل دائرة حوله ، مدة الاختبار (المقياس) ١٠ دقائق (٧.٥بمعدل ١٥ث لكل موقف) بالإضافة الي ٢.٥ دقيقة للتركيز في مفاتيح الرموز. توفر البطارية مقياس سريع وموضوعى لقياس التفكير الخططى للاعبي كرة القدم.

المعاملات العلمية للمقياس :

قام الباحث بتحليل مصفوفة الارتباطات عاملياً باستخدام طريقة المكونات الأساسية Princip Component Analysis بهدف تفسير تلك الارتباطات الحادثة بين الاختبارات في ضوء أقل عدد ممكن من العوامل المستخلصة حيث تعتبر هذه العوامل أسماء وصفية تطلق علي مجموعة من الاختبارات ذات الارتباطات العالية والتي يفترض أن تعكس خصائص مشتركة فيما بينها المعاملات العلمية للاختبارفي البحث الحالي :
قام الباحث بحساب المعاملات العلمية للاختبارات على النحو التالي :

أ ـ الصدق :

لحساب صدق الاختبارات استخدم الباحث صدق المقارنة الطرفية بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى ، وذلك عن طريق تطبيق المقياس على العينة الاستطلاعية وقوامها (٤٠) أربعون ناشئ من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية ، والجدول (٦) يوضح النتيجة .

جدول (٦)
دلالة الفروق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى فى اختبارات التفكير الخططي قيد البحث (ن = ٤٠)

الاختبار	وحدة القياس	الربيع الادني		الربيع الاعلي		قيمة ت	مستوي الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
سرعة التصرف	درجة	2.10	0.32	5.00	0.00	29.00	٠.٠١
الإدراك الجيد للواجبات الدفاعية	درجة	1.90	0.32	3.90	0.32	14.14	٠.٠١
الإحساس بالمكان	درجة	1.90	0.32	4.90	0.32	21.21	٠.٠١
حسن الانتشار	درجة	1.90	0.32	3.90	0.32	14.14	٠.٠١
القدرة علي استنتاج أفضل قرار	درجة	1.10	0.32	2.90	0.32	12.73	٠.٠١
الإقدام والمبادرة	درجة	1.20	0.42	2.90	0.32	10.20	٠.٠١
الدرجة الكلية	درجة	10.10	1.45	23.50	1.58	19.76	٠.٠١

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤ (٠.٠١) = ٢.٧٦
يتضح من جدول (٦) ما يلي :
ـ توجد فروق دالة إحصائياً بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى في اختبارات التفكير الخططي قيد البحث ولصالح الربيع الأعلى ، وهذا يعني أن الاختبارات قادرة علي التمييز بين المجموعات المختلفة .

ب ـ الثبات :

لحساب ثبات الاختبار استخدم الباحث طريقة التطبيق وإعادة التطبيق وذلك على عينة قوامها (٤٠) أربعون ناشئ من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية وبفاصل زمني مدته (١٠) عشرة أيام بين التطبيقين الأول والثاني ، والجدول التالي (٧) يوضح ذلك.

جدول (٧)
معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لاختبارات التفكير الخططي قيد البحث (ن = ٤٠)

الاختبار	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة ر	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
سرعة التصرف	3.65	1.14	3.70	1.04	0.92	٠.٠١
الإدراك الجيد للواجبات الدفاعية	2.70	0.85	2.75	0.78	0.93	٠.٠١
الإحساس بالمكان	3.48	1.20	3.60	1.15	0.96	٠.٠١
حسن الانتشار	2.78	0.83	2.83	0.81	0.93	٠.٠١
القدرة علي استنتاج أفضل قرار	2.00	0.68	2.05	0.75	0.91	٠.٠١
الإقدام والمبادرة	2.03	0.66	2.08	0.69	0.95	٠.٠١
الدرجة الكلية	16.63	2.23	17.00	2.22	0.94	٠.٠١

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٠.٣٢٥ (٠.٠١) = ٠.٤١٨

يتضح من جدول (٧) ما يلي :

- تراوحت معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لاختبارات التفكير الخططي قيد البحث ما بين (٠.٩١ : ٠.٩٦) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى ثبات الاختبارات .

المعالجات الإحصائية :

- النسبة المئوية .
- معامل الارتباط .
- المتوسط الحسابي .
- الانحراف المعياري .
- اختبار ت .

وقد ارتضي الباحث مستوى دلالة عند مستويي (٠.٠٥) ، كما استخدم برنامج Spss لحساب بعض المعاملات الإحصائية .

عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها :

<u>الإجابة على التساؤل الأول :</u>

ما هي أهم العاب كرة القدم الالكترونية التى يمارسها ناشئ كرة القدم ؟

جدول (٨)
التكرار والنسبة المئوية والترتيب لألعاب كرة القدم الالكترونية التى يمارسها ناشئ كرة القدم (ن = ٧٣)

الألعاب	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
FIFA World Cup 2003	١٣	%١٧.٨١	٥
FIFA World Cup 2007	٢٩	%٣٩.٧٣	٤
FIFA World Cup 2013	٦١	%٨٣.٥٦	٢
FIFA World Cup 2013 pc	٦٨	%٩٣.١٥	١
FIFA World Cup 2014 pc	٤٢	%٥٧.٥٣	٣

يتضح من جدول (٨) ما يلي :

- تراوحت النسبة المئوية لآراء عينة البحث حول أهم العاب كرة القدم الالكترونية التى يتم ممارستها لدي ناشئ كرة القدم ما بين (١٧.٨١% : ٩٣.١٥%) حيث جاء فى الترتيب

الأول (FIFA World Cup 2013 pc) ، بينما جاء فى الترتيب الثاني (FIFA World Cup 2013) ، بينما جاء فى الترتيب الثالث (FIFA World Cup 2014 pc) ، بينما جاء فى الترتيب الرابع (FIFA World Cup 2007) ، بينما جاء فى الترتيب الخامس الأخير (FIFA World Cup 2003) .

ويعزو الباحث تلك النتيجة إلي عدة مميزات للعبة FIFA World Cup ٢٠١٣ pc التي تميزها عن الاصدارات السابقة من مثيلاتها .

١- خاصية ماتش داي Match Day (واقعية اللعبة) واللعبة تحتوي على أسماء كبيرة في عالم كرة القدم، مثل ديفيد بيكهام ورونالينو ومايكل أوين واليساندرو ديل بيرو واليسندرا نيستا وثيري هنري وجان كولرواندريه شبفتشنكو والكثير غيرهم. الجدير ذكره أنّ كلّ لاعب موضوع في مكانه المحدد، حيث إنّ لاعبي خطّ الوسط الحقيقيين موجودون في خطّ الوسط في اللعبة، ولاعبو السرعة موجودون في الأماكن الحساسة، وهكذا. ويجب الاستفادة من القدرات الخاصّة لكلّ لاعب مميّز في الفريق للحصول على أجمل الأهداف. اللاعبون والجماهير أصبحوا يحتفلون بطرق رائعة بعد إدخال هدف ما، حيث تطير الأوراق الملونة في الهواء وتتعالى هتافات التشجيع ونقرات الطبول والأناشيد الرياضيّة، ويتمّ رفع شعارات التشجيع الضخمة والأعلام. هذه الأمور تزيد من واقعيّة اللعب وتضع اللاعب في أجواء الملعب. الطريف في الموضوع أنّه لو شاهد شخص ما التلفاز أثناء لعب اللعبة، ولم يعلم بأنّها لعبة، فإنّه على الأغلب سيعتقد بأنّها مباراة حقيقيّة .
٢- خاصية live fixture يتيح لك اختيارعدد(٤) أربع اندية انت تختارها و تنسق الفريق الذي تريدة و تلعب بهم .
٣- خاصية FiFA ultimate team .
٤- اضافة الدوري السعودي ١٦ فريق
٥- اللغة العربية و التعليق بقيادة الشوالي و عبد الله حربي
6- التعديل في الجيم بلاي حيث حسنت كثيرمن اللمسة الواحدة للكرة والجري باالكرة .
٧- الأحتفال بالاهداف تم اضافة كثير و منهم احتفالية بالوتلي لاعب ستي .
٨- تحرك المصورين الذين خلف المرمي يكون كا الواقع
٩- اضافة استاد الملك فهد

كل هذة المميزات جعلت من FIFA World Cup ٢٠١٣ pc - FIFA World Cup 2013 FIFA World- FIFA World Cup 2007- FIFA World Cup 2014 pc- Cup 2003 . المفضله عند الممارسين لمحاكاتها الواقع وهذا يجيب علي التساؤل الأول للبحث.

<u>الإجابة على التساؤل الثاني :</u>
هل توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الابتكاري ؟

جدول (٩)

دلالة الفروق بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الابتكاري (ن = ١٢٠)

المقياس	الممارسين (ن = ٧٣)		غير الممارسين (ن = ٤٧)		قيمة ت	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الطلاقة	54.49	3.83	48.64	3.90	8.11	٠.٠١
الأصالة	18.30	2.63	14.81	2.77	6.96	٠.٠١
المرونة	43.38	4.26	38.55	3.96	6.23	٠.٠١
الدرجة الكلية	116.18	7.05	102.00	7.35	10.58	٠.٠١

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ١.٩٨ (٠.٠١) = ٢.٦٢

يتضح من جدول (٩) ما يلي :

ـ توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الابتكاري وفى اتجاه الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية . ويعزو الباحث تلك النتيجة إلي ممارسة الناشئ للعبة كرة القدم الالكترونية (FIFA) وإلي ما تحتويه تلك اللعبة من خيارات فقد قامت الشركة بتطوير نظام جديد جعل في ممارسة تلك الالعاب مساحة من الأبداع والابتكار فتم تطوير التصويب على المرمى فكونه حساس لمواقع اللاعبين والمهاجمين ولارتفاع الكرة وسرعتها وكون اللاعب صاحب الكرة يضرب برجله اليسرى بشكل أفضل أم باليمنى، والمساحة الفارغة المحيطة اللاعب، بالإضافة لتحديثات كثيرة في طريقة اللعب والتحكم باللاعبين، لتصبح اللعبة تشبه منافستها الواقعية. هذا الأمر يعني بأنّ أيّام الركض من بعيد والضغط المستمرّ على زرّ التصويب لإحراز هدف مؤكد قد ولت، لتحل محلها مهارات وقدرات اللاعب والكثير من العوامل الأخرى التي تتطلب من اللاعب أتخاذ اجراءات غير مألوفة لآحراز الأهداف والفوز علي المنافس. وكذلك تم أضافة خصائص للعبة تسمح للاعب بأتخاذ قرارات غير تقليدية للتغلب علي العوائق المفاجئة في ممارسة اللعبة التي تواجهه .

<u>الإجابة على التساؤل الثالث :</u>

هل توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الخططي ؟

جدول (١٠)
دلالة الفروق بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الخططي (ن = ١٢٠)

الاختبار	الممارسين (ن = ٧٣)		غير الممارسين (ن = ٤٧)		قيمة ت	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
سرعة التصرف	3.55	1.16	2.13	0.92	7.09	٠.٠١
الإدراك الجيد للواجبات الدفاعية	2.78	0.84	1.89	0.70	6.03	٠.٠١
الإحساس بالمكان	3.51	1.17	2.11	0.89	7.01	٠.٠١
حسن الانتشار	2.85	0.88	1.83	0.70	6.71	٠.٠١
القدرة علي استنتاج أفضل قرار	2.04	0.72	1.57	0.65	3.61	٠.٠١
الإقدام والمبادرة	2.05	0.69	1.60	0.65	3.66	٠.٠١
الدرجة الكلية	16.78	2.36	11.13	2.38	12.75	٠.٠١

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ١.٩٨ (٠.٠١) = ٢.٦٢
يتضح من جدول (١٠) ما يلي :
ـ توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الخططي وفى اتجاه الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية

ويعزو الباحث تلك النتيجة إلي ممارسة الناشئ للعبة كرة القدم الالكترونية (FIFA) وإلي ما تحتويه تلك اللعبة من أختيارات فأنها تحتوي على أنواع أخرى مثل Master League وDivision Two. نوعية لعب Master League تضع اللاعب في مواقف خططية وتكتيكية يتطلب منه أختيار الموقف الملائم لمحاولة أحراز الأهداف أوالدفاع عن مرماه. كذلك يقوم اللاعب بالتحكم في جميع لاعبي الفريق من حيث أختيار طريقة اللعب (الخططية) كطريقة ٤-٤-٢ أو طريقة ٣-٥-٢ ..الخ وكل ذلك يتطلب من اللاعب الأختيار بين الخطط المناسبة حتي يستطيع الفوز علي الفريق المنافس ، كل هذه المواقف التي يتعرض لها اللاعب من خلال الممارسة للالعاب كرة القدم الالكترونية FiFA تنمي من تفكيره الخططي وهذا يجيب علي التساؤل الثالث وجود فروق داله أحصائيا بين الناشئين الممارسين وغير الممارسين في التفكير الخططي لصالح الممارسين .

الاستخلاصات :

في ضوء نتائج البحث توصل الباحث إلى الاستخلاصات التالية :

- لعبة الكرة القدم الالكترونية (FIFA) تؤثر إيجابيا علي التفكير الخططي لناشئ كرة القدم .
- لعبة الكرة القدم الالكترونية (FIFA) تؤثر إيجابيا علي التفكير الأبتكاري لناشئ كرة القدم .
- جاء لعبة (FIFA World Cup 2013 pc) أكثر الالعاب التى يلعبها ناشئ كرة القدم ، تلتها (FIFA World Cup 2013) ، ثم لعبة (FIFA World Cup 2014 pc) ، ثم لعبة (FIFA World Cup 2007) ، وأخيراً لعبة (FIFA World Cup 2003) .
- توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الابتكاري وفى اتجاه الناشئين الممارسين لألعاب كرة

القدم الالكترونية ، مما يشير الى التأثير الايجابي لتلك الالعاب علي ابتكار وخلق فرص جديدة داخل الملعب .

- توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الخططي وفى اتجاه الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية ، مما يشير الى التأثير الايجابي لتلك الالعاب علي المواقف الخططية داخل الملعب .

التوصيات :

فى ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي :

- ضرورة الاهتمام بادخال لعبة كرة القدم الالكترونية(FIFA) ضمن البرامج التدريبية لفرق الناشئين .
- تشجيع الناشئين على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات الخططية وكيفية التصرف في المواقف المختلفة .
- الاستعانة بالألعاب الإلكترونية لتدريب الناشئين في كافة الالعاب الرياضية لتنمية التفكير الخططي والابتكاري للعبة التي يمارسونها .
- أستغلال وقت الفراغ في تعليم لعبة كرة القدم الالكترونية(FIFA) لغير الممارسين لأهميتها في تنمية التفكيرالخططي والأبتكاري .

المراجع

اولا : المراجع باللغه العربية

١- **أسماء محمود محمد:**(٢٠١٢) : "فاعلية برنامج قائم علي الالعاب الالكترونية التعليمية لتنمية التحصيل والتفكير الابتكاري لدي التلاميذ المعاقين سمعيا بالحلقة الاولي من التعليم الاساسي "، **رسالة ماجستير**غيرمنشورة ، معهد الدراسات التربوية ، جامعة القاهرة

٢- **أشرف عمرو موسي:**(١٩٩٩) دراسة العلاقة بين التصرف الخططي والقدرة علي التفكير الابتكاري لدي ناشئ كرة القدم ، **رسالة ماجستيرغير منشورة** ،كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط .

٣- **خديجة إسماعيل الدفتار:**(٢٠١١) :" فاعلية إستخدام العاب الكترونية أبتكارية في تنمية بعض عادات العقل لدي طفل ما قبل المدرسة "، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية البنات ، جامعة عين شمس .

٤- **رضا حفني أحمد:**(١٩٧٩م)علاقة القدرات العقلية بالتصرف الخططي في كرة السلة للاعبات الدرجة الأولي لمنطقة القاهرة والجيزة ، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية الرياضية للبنات، القاهرة، جامعة حلوان.

٥- **سمير لطفي السيد:**(٢٠٠٠م) تصميم بطارية للتفكير الخططي لصانع اللعب في الكرة الطائرة، مجلة علوم الرياضية، المجلد الثاني عشر، عدد سنوي، جامعة المنيا.

٦- **شيماء حامد طلبة:**(٢٠١٢) : "برنامج العاب كومبيوتر لتنمية بعض المفاهيم العلمية لدي أطفال الروضة ذو صعوبات التعلم النمائية " ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية رياض الاطفال ، جامعة القاهرة .

٧- **علي محمد جميل دويدي:** (٢٠١٢) أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية التربية – فرع جامعة الملك عبد العزيز بالمدينة المنورة ، السعودية.

٨- **علي طبيل ، مكي الراوي:** (٢٠٠٦م) بناء بطارية التفكير الخططي في الثلث الهجومي للاعبي أندية الدرجة الممتازة بكرة القدم، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية، العدد ٤٢، جامعة الموصل، العراق.

٩- **غادة حسين عبد العزيز:**(٢٠١٢) : "تصميم برنامج الكتروني في التعبير الفني قائم علي الالعاب التعليمية لتنمية مهارات الاتصال للطفل التوحدي "، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية تربية نوعية ، جامعة القاهرة .

١٠- **مجدي حسن يوسف:** (٢٠٠٢م) تحليل التمايز لقدرة التفكير الخططي الهجومي لدي لاعبي كرة القدم، المؤتمر العلمى الدولى (استراتيجيات انتقاء و إعداد المواهب الرياضية فى ضوء التطور التكنولوجى و الثورة المعلوماتية)، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية.

١١- **----------:** (٢٠٠٤م) البناء العاملي للمواقف الاختبارية لقدرة التفكير الخططي الهجومي للاعبين في كرة القدم، المؤتمر العلمى الدولى الثامن لعلوم التربية البدنية والرياضية، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية.

١٢- **ممدوح محمود المحمدي:** (٢٠١٢) : بطارية اختبار لقياس التفكير الخططي للاعبي كرة القدم في الدوري الممتاز، مجلة علوم التربية الرياضية ، العدد ٣٩ الجزء الاول ، نوفمبر ٢٠١٢ ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط .

١٣- **ممدوح المحمدي ،محمد علي :**(١٩٩٨م) الإعداد الذهني وتطوير التفكير الخططي للاعبي كرة القدم، دار الفكر العربي، القاهرة .

١٤- **منار الاسلام علي:**(٢٠١٢) : فاعلية إستخدام بعض الوسائط الالكترونية علي تعلم المهارات الاساسية في رياضة التنس، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية التربية الرياضية ، جامعة الزقازيق .

١٥- **هدي راجح محمد** :(١٩٩٨) مقترح للألعاب التعليمية وأثره على تنمية الإبداع عند طفل الروضة، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية ، جامعة الإسكندرية.

ثانيا : المراجع الأجنبية :

16- Paul Howard- gones: (2012)Effects of game technology on elementary student in mathematics , British Journal of Educational Technology vol ٤٣ No 4 540- 560.

17- Luca B.Gillispie : ((2008)Effects of 3-D Video Game on Middle School Student Achievement And Attitude in Mathematics',

18- Wolfgang Bösche : (2010)Violent Video Games Prime Both Aggressive and Positive Cognitions , Technics Universidad Darmstadt, Germany, Journal of Media Psychology Vol.22(4):139–146

19- Leonard Amanita : (2009)Let the Games Begin: Positive and Negative Influences of Video Games in the K-12 Classroom

20- Meng-Tzu Cheng : (2006)SMALL-SIDED GAMES STUDY OF YOUNG FOOTBALL PLAYERS IN SCOTLAND

21-Shawn Holmes : (2011)Youth Football in Scotla nd: Structure and Development review , DEPENDENT CONSULTATION PAPER Grant Small, University of Abertay Dundee

22- Mixon Zheng : (2013) Fifth Graders' Flow Experience in a Digital Game-Based Science Learning Environment, PhD Thesis - Upstate Carolina University – America.

23-Matthew Marino,: (2012) Perceptions of teachers and students about the use of video games to improve school science classو Journal of Science Education Technology 22:667–680

24- Joel Epstein : (2012)Effects of game technology on elementary student learning in mathematics, British Journal of Educational Technology Vol 43 No 4 540–560

25- Paul s Bradly : (2012) match performance and physical capacity of the players in the top three competitive standad of English professional soccer humen movment science vol 32 issue pages 808-821

26- Christopher carling Jonthan Bloom Field : (2013) the effect pfan carly dismissal on players work rate in aprofessional soccer match journal of science and medicine in sports vol 13 issve pages 126-128

27- Ric lovell : (2013)Re- examination fo the post half – time redvtion in soccer work rate journal of scince and medicine in sport – vol- issve : 3 pages 250-254

28- Yvonne Klisch : (2012)The Impact of a Science Education Game on Students' Learning and Perception of Inhalants as Body Pollutants Journal of Science Education & Technology –21:295–303

29− Catherine C. Schifter : (2012)Presence and Middle School Students' Participation in a Virtual Game Environment to Assess Science Inquiry Educational Technology & Society, 15 (1), 53–63 .

30− Nguyen Thi Minh Doan2 : (2010)Teaching English Grammar Through Games ,Studies in Literature and Language Vol. 1, No. pp.61-75

ثالثاً : مراجع شبكة المعلومات الدولية (الانترنت) :

31. ttp://www.kurzweiledu.com/
32. http://carmen-sandiego.com/
33. http://www.educationarcade.org/

آثر ممارسة العاب كرة القدم الألكترونية FIFA علي التفكير الخططي والابتكاري لدي براعم كرة القدم

د. رمضان محمود عبد العال
مدرس بقسم الترويح الرياضي
كلية التربية الرياضية
جامعة المنيا

- يهدف البحث الحالي إلي التعرف علي آثر العاب كرة القدم الالكترونية **FIFA** علي التفكير الخططي والأبتكاري لدي ناشئ كرة القدم الممارسين وغير الممارسين ، وتكونت عينة البحث من عينة عمدية عددها (١٢٠) ناشئ كرة قدم تتراوخ أعمارهم ما بيت (٩-١٢) سنة وأستخدم الباحث المنهج الوصفي وأستخدم الباحث مقياس التفكير الخططي من إعداد د/ ممدوح محمود المحمدي ، مقياس التفكير الابتكاري من إعداد الباحث. وكانت من أهم النتائج التي توصل اليها البحث :
- لعبة الكرة القدم الالكترونية (**FIFA**) تؤثر إيجابيا علي التفكير الخططي لناشئ كرة القدم .
- لعبة الكرة القدم الالكترونية (**FIFA**) تؤثر إيجابيا علي التفكير الأبتكاري لناشئ كرة القدم .
- جاء لعبة (**FIFA World Cup 2013 pc**) أكثر الالعاب التى يلعبها ناشئ كرة القدم ، تلتها (**FIFA World Cup 2013**) ، ثم لعبة (**FIFA World Cup 2014 pc**) ، ثم لعبة (**FIFA World Cup 2007**) ، وأخيراُ لعبة (**FIFA World Cup 2003**) .
- توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الابتكاري وفى اتجاه الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية ، مما يشير الى التأثير الايجابي لتلك الالعاب علي ابتكار وخلق فرص جديدة داخل الملعب .
- توجد فروق دالة إحصائياً بين الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية وغير الممارسين فى التفكير الخططي وفى اتجاه الناشئين الممارسين لألعاب كرة القدم الالكترونية ، مما يشير الى التأثير الايجابي لتلك الالعاب علي المواقف الخططية داخل الملعب .

فى ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي :

- ضرورة الاهتمام بادخال لعبة كرة القدم الالكترونية(**FIFA**) ضمن البرامج التدريبية لفرق الناشئين .
- تشجيع الناشئين على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات الخططية وكيفية التصرف في المواقف المختلفة .

Summary

The effect of the exercise of the electronic football games Fifa tactical thinking and innovation have football buds

Dr . Ramadan Mahmoud Abdel-Aal
Lecturer ،Department of Recreation
Sports ،Faculty of Physical Education
Minia University

The current research aims to identify the impact of the ball E soccer games FIFA to think tactical and innovative I have an emerging football practitioners and non-practitioners, the sample consisted search of intentional sample of (120), an emerging football Taatrauj ages House (9-12 years) and use Researcher descriptive approach researcher used tactical thinking of preparing d / Mamdouh Mahmoud Mohammadi scale, innovative thinking of the measure prepared by the researcher. It was one of the most important findings of the research.

-Game E soccer (FIFA) positively affect the tactical thinking of an emerging football -Game E soccer (FIFA) positively affect the innovative thinking of the emerging football -Came to the game (FIFA World Cup 2013 pc) more games played by an emerging football, followed by (FIFA World Cup 2013), then the game (FIFA World Cup 2014 pc), then the game (FIFA World Cup 2007), and finally a game (FIFA World Cup 2003)

-There are significant differences between the junior practitioners to football games and electronic non-practicing football in innovative thinking and direction of junior practitioners to electronic foot ball games, which refers to the positive impact of those games to innovate and create new opportunities inside the stadium.

-There are significant differences between the junior practitioners to football games and electronic non-practicing foot in the direction of tactical thinking and junior practitioners to electronic foot ball games, which refers to the positive impact of these games on the tactical positions inside the stadium In light of the search results researcher recommends the following :

-Need to pay attention to the introduction of the electronic football game of football (FIFA) within training programs for beginners -Encourage youth to play games that develop thinking and intelligence and style to solve tactical problems and how to behave in different situations - The use of electronic games to train rookies in all sports for the development of tactical thinking and innovative game that they practice