النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية

م.د/ محمد مرسى محمد مرسى
مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس كلية التربية الرياضية جامعة بنها

- **مقدمة ومشكلة البحث:**

يرتكز العصر المعرفي في الوقت الحاضر إلي محاولة توظيف المستحدثات التقنية التكنولوجية في جميع مجالات الحياة ، فقد مهدت المستحدثات التقنية التكنولوجية الطريق لنمو المجتمعات المعرفية ، وساهمت في تطورها ودلت على إرتقائها ، ويعد مجال التعليم من أبرز المجالات تأثرا" بالمستحدثات التقنية التكنولوجية حيث بدأ يأخذ صيغا وممارسات جديدة لمواكبة التطوارات العالمية المتلاحقة وذلك لتحقيق متطابات الجودة في التعليم والتى تعتبر جوهر النظام التعليمي وأساساً متينا لرفع كفاءتة والنهوض به .

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 مذهَلاً حتى أصبحت تضاهي تطور الخيال البشري ، وشاع إستخدام الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والشباب والكبار. (٢١ : ١٨١)

ويري **أبو النجا عز الدين (١٩٩٢م)** أن التدريس مهنة انسانية جليلة ورسالة سامية يتشرف به كل إنسان يعمل فيه ، ومكانتها رفيعة وتناط بالمعلمين مسئولية إعداد الأفراد الصالحين النافعين لأنفسهم ولأمتهم ، وتزويد الأجيال الناشئة بالمعارف والمعلومات والمفاهيم والمهارات والقيم والأتجاهات الإيجابية المرغوبة .(٥:٣)

فالمؤسسات التعليمية اليوم يقع على عاتقها تقديم حلول متنوعة للإستفادة من التقنيات التكنولوجية الحديثة ودمجها في العملية التعليمية بما يتوافق مع أهدافها ، ومع أهداف المجتمع ، وكذلك تقديم المبادرة للإستفادة من التقنية الحديثة في تحسن جودة مدخلات ومخرجات العملية التعليمية للتوافق مع متطلبات سوق العمل ، نتيجة للتطور الهائل في هذة التقنيات التكنولوجية الحديثة التي حولت العالم بأكملة إلي مجتمع معلوماتي تتلاشى فية الحواجز الزمانية والمكانية .

(٩ : ١٤)

يذكر" **مجدي عزيز ابراهيم** " **(٢٠٠٦م) م** أن التدريس الفعال يقوم على أساس التفاعل المتبادل بين المعلم والمتعلم بقصد تحقيق أهداف ومطالب تربوية بعينها، لعل أهمها يتمثل في تعلم موضوعات دراسية بعينها وفق أساليب قد تكون نمطية أو تقدميه، لذلك يمكن أن يتحقق التدريس الفعال عندما يتبع المعلم الإساليب النمطية إذا كانت العلاقات الإنسانية بينة وبين المتعلمين إيجابية ورائعة ، وفى المقابل قد لا يتحقق التدريس الفعال رغم إتباع المعلم لبعض أساليب التدريس الحديثة بسبب إفتقارة المواقف التدريسية الفاعلة. (٥٧:١٦)

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.

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. (١ : ٧٥)

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 IPhone, Black Berry, Galaxy والهواتف الذكية مثل Galaxy Tab ,IPad, IPod 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 . (٢٤)

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 . (١٤)

يُعدالتعليم الإلكتروني أشمل من مجرد مجموعة المقرارت التي تقدم من خلال المواقع الإلكترونية ، ويتعدى ذلك إلى العمليات التي يتم من خلالها إدارة عملية التعلم بكاملها، بما في ذلك تسجيل دخول الطلاب ، وتتبع تقدمهم ، وتسجيل البيانات ، وإعداد التقارير حول أدائهم ، وبذلك يرتكز التعلم الإلكتروني بشكل رئيس على نظم حاسوبية لإدارة عمليات التعلم الإلكترونية، تعرف بنظم إدراة التعلم (Learning Management System LMS) ، وهي برامج تصمم للمساعدة في إدارة جميع نشاطات التعلم في المؤسسات التعليمية ، وتنفيذها، وتقييميا. (٢٦ : ٦٩)

يرى "**جريسون وأوربة**" **Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. " (2007)** "إلي أن بيئات التعلم الإلكترونية عادة ما يتميز بالارتكاز على دعائم توفر مزيجا متكاملا من أبعاد الحضور المعرفي و الأجتماعي والتدريسي مجتمعة على نحو يساهم في تحقيق معايير الجودة للأهداف المنشودة من توظيف أنظمة التعلم الإلكتروني التي تؤدي دوراً أساسيا في توفير الأتصال والتواصل بين جميع أطراف المنظومة التعليمية . (٢٧ : ١٥٧)

ومن خلال عمل الباحث كمدرس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية وإشرافة على العديد من المدارس الاعدادية لاحظ الباحث أن هناك تباين واضح فى درجات إستيعاب التلاميذ للمعلومات الملقاة عليهم وفى مستوى اتقانهم للمهارات الحركية نتيجة سوء الفهم أو التصور الخاطئ لمراحل المهارة الحركية ونتيجة عدم ادراك التلاميذ المراحل المختلفة لأداء المهارات الصعبة حيث تحتاج الى بذل جهد ووقت كبير خلال التعليم بدون وسائل معينة لعملية التعلم لذا يري الباحث أن عملية تعلم مهارات كرة السلة لدي التلاميذ 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 التلاميذ وإستخدام أكثر من حاسة في إكتساب المهارات والمعلومات ، 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 .

كما انه وفى حدود علم **الباحث** لا توجد دراسة عربية أو أجنبية إستخدمت النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية على تعلم بعض مهارات كرة السلة قيد البحث ، مما دفع **الباحث** إلى إجراء تلك الدراسة بعنوان " **النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات كرة السلة واتجاهاتهم نحوها** ".

- **هدف البحث:**

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على " " **النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية** ".

- **فروض البحث:**
- توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح القياسات البعدية.
- توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح القياسات البعدية.
- توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح المجموعة التجريبية.
- **تعريفات البحث:**
- **أسلوب النمذجة الحركية:**

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.

(١٠ : ٢٣)

- **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 لمناسبة لطبيعة هذا البحث.

- **مجتمع وعينة البحث:**

تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الاول الإعدادي بمدرسة بلال بن رباح الاعدادية للعام الدراسى ٢٠٢٣ / ٢٠٢٤م والبالغ عددهم (١١٥) تلميذ ، و قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية، من تلاميذ الصف الاول الإعدادي بمدرسة أحمد زويل التجريبية ، حيث بلغ عددهم (٥٠) تلميذاً ، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجربية والإخري ضابطة وقوام كلامنهم (٢٠) تلميذاً بالإضافة الى عدد (١٠) تلاميذ لإجراء الدراسة الإستطلاعية وجدول (١) يوضح تصنيف مجتمع البحث.

جدول (١)
تصنيف مجتمع وعينة البحث

العدد الإجمالي	العينـــة الإسـتطلاعية	عينة البحث الأساسية		باقي مجتمع البحث
		التجريبية	الضابطة	
(١١٥) تلميذ	(١٠) تلميذ	(٢٠) تلميذ	(٢٠) تلميذ	(٦٥) تلميذ

وقد قام الباحث بإيجاد التجانس لمجتمع البحث والبالغ عدده (٥٠) تلميذا للتأكد من وقوعة تحت **الاعتدالى.**

جدول رقم (٢)

تجانس مجتمع البحث

ن=50

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
العمر الزمنى	سنة	11.54	0,54	12.00	-0.65
الطول	سم	146,10	2.47	147,00	-1.32
الوزن	كجم	44,52	1.36	44,00	0.29
الوثب العمودى من الثبات	سم	24.46	1.28	25.00	0.94-
دفع كرة طبية "٦ رطل"	سم	250.60	8.67	250.00	.0.71-
الجرى حول مستطيل الشكل(١٠×١٦)	ثانيه	19.14	0.81	19.00	0.02-
العدو مسافة ٤٥ سم	ثانية	7.46	0.79	7.00	0.27
ثني الجذع من الوقوف	سم	4.58	0.84	4.00	0.28
التحكم في الكرة	درجة	11.40	1.03	12.00	0.05
سرعة المحاورة	ثانية	14.42	0.67	14.00	0.51
سرعة التمريرية	ثانية	12.04	0.95	12.00	0.23-
الرمية الحرة	درجة	4.32	0.28	4.40	0.43-

يتضح من الجدول رقم (٢) أن معامل الألتواء لعينة البحث فى متغيرات (العمر الزمني – الطول – الوزن –الإختبارات البدنية– الإختبارات المهارية) قد البحث أنحصرت ما بين (+ ٣) مما يدل علي تجانس أفراد العينة فى تلك المتغيرات.

- **تكافؤ عينة البحث:**

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

جدول رقم (٣)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات قيد البحث

ن = ٤٠

المتغيرات	درجة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
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
التحكم في الكرة	درجة	١١.٣٠٠	٠.٩٢٣	١١.٤٠٠	١.١٤٢	-٠١.٠٠	٠.٣٠٤
سرعة المحاورة	ثانيه	١٤.٤٠٠	٠.٦٨٠	١٤.٥٠٠	٠.٧٦٠	-٠.١٠٠	٠.٤٣٨
سرعة التمريرية	ثانيه	١٢.٢٥٠	٠.٨٥٠	١٢.٠٠٠	١.١٢٣	٠.٢٥٠	٠.٧٩٣
الرمية الحرة	درجة	٤.٢٢٥	٠.٣١٦	٤.٣٢٥	٠.٢٢٤	-٠.١٠٠٠	١.١٥٤

قيمة (ت) الجدوليه عند مستوى معنوي ٠.٠٥ = ٢.٦٨٤

يتضح من جدول (٨) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين مجموعتى البحث التجريبية والضابطة فى المتغيرات قيد البحث، مما يدل على تكافؤهما فى هذة المتغيرات.

- **أدوات وسائل جمع البيانات التجريبية :**

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

- **الأجهزة والأدوات المستخدمة فى البحث : مرفق (١)**
- جهاز الرستاميتر لقياس الطول الكلي في البحث.
- ميزان طبي معاير.
- كرات طبية.
- ساعة ايقاف.
- مسطرة خشبية مدرجة بالسنتيمتر لقياس المرونة.
- **الإستمارات والمقابلات الشخصية :**

<u>قام "الباحث" بإعداد مجموعة من الإستمارات لتحديد البيانات اللازمة لأجراء الدراسة :</u>

- 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).
- الأختبارات البدنية والمهارية قيد البحث مرفق (٤) .
- البرنامج التعليمى المقترح من خلال " النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية مرفق (٥).
- **الإختبارات البدنية :**

قام **الباحث** بتحديد الصفات البدنية المرتبطة بمهارات كرة السلة قيد البحث والمناسبة لعينة البحث والإختبارات التي تقيسها من خلال الإطلاع على المراجع العلمية المتخصصة مثل " **عبد العزيز النمر ، مدحت صالح (١٩٩٨م) (13) ، محمد محمود ، محمد صبحى (١٩٩٩م) (٢٠) ، أحمد على ، مدحت يونس (٢٠٠١م) (٤) ، حسن معوض (٢٠٠٣م) (٨) ، محمد رمضان لطفى (٢٠٢٢م)** (١٨) ، وذلك بحصر جميع الصفات البدنية والإختبارات الخاصة بها وتم عرضها على السادة الخبراء لتحديد أهم الصفات البدنية المناسبة لهذا البحث، وكذلك الإختبارات التي تقيسهاوقد أرتضي **الباحث** نسبة ٧٠% فأكثر.

<u>وقد إستخلص الباحث الأختبارات التالية</u> : مرفق (٤)

- العدو ٣٠م من البدء الطائر (لقياس السرعة الانتقالية).
- الوثب العمودي من الثبات (لقياس القدرة العضلية للرجلين).
- أختبار الجري الزجزاجي (لقياس الرشاقة).
- أختبار ثني الجذع أماما أسفل (لقياس المرونة).
- أختبار الدوائر المرقمة (لقياس التوافق).
- أختبار رمى كرة طبية (لقياس القدرة العضلية للذراعين).
- **أختبارات مهارات كرة السلة : (مرفق ٤)**

قام **الباحث** باختيار مهارات كرة السلة المقررة على تلاميذ الصف الثانى الاعدادي والذي يتناسب مع المرحلة السنية وهي

- سرعة المحاورة - سرعة التمرير - التصويب باليدين من الثبات

وتم تحديد أفضل الإختبارات المهارية و التي تقيس مهارات كرة السلة المنهجية قيد البحث والتي تتناسب مع المرحلة السنية قيد البحث بعد إطلاع **الباحث** على العديد من المراجع العلمية مثل كلا " **عبد العزيز النمر ، مدحت صالح (١٩٩٨م) (١٣) ، محمد محمود ، محمد صبحى (١٩٩٩م) (٢٠) ، أحمد على ، مدحت يونس (٢٠٠١م) (٤) ، حسن معوض (٢٠٠٣م) (٨) ، محمد رمضان لطفى (٢٠٢٢م)** (١٨) وتوصل الباحث لمجموعة من الأختبارات المناسبة للمهارات

المقررة بينهم فى كرة السلة لتلاميذ الصف الثانى الاعدادي، وقد أسفرت هذة النتائج على إختيار الأختبارات المهارية التالية :-

- إختيار سرعة المحاورة.
- إختيار سرعة التمرير.
- إختيار التصويب من الثبات.

- صدق الإختبارات :

تم حساب صدق التمايز للإختبارات البدنية والمهارية وذلك عن طريق تطبيق الاختبار علي مجموعتين من التلاميذ، مجموعة مميزة قوامها (١٠) عشرة تلاميذ من (ممارسي كرة السلة بالمدرسة)، والمجموعة الغيرمميزة قوامها (١٠) عشرة تلاميذ من خارج عينة البحث وممثلة لعينة البحث والجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" بين المجموعتين المميزة والغير مميزة في الإختبارات قيد البحث

ن١ = ن٢ = ١٠

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
الوثب العمودى من الثبات	سم	٢٥.٢٠٠	٠.٧٨٨	٣٣.٣٠٠	٢.٠٥٧	٨.١٠٠ -	١١.٦٢٤
دفع كرة طبية "٦ رطل"	سم	٢٥٤.٠٠	٦.٩٩٢	٢٩٨.٠٠	١٢.٢٩٧	٤٤.٠٠٠	٩.٨٣٩
الجرى حول مستطيل الشكل(١٠×١٦) قدما	ثانية	١٩.٠٠٠	٠.٨١٦	١٣.٩٠٠	٠.٨٧٥	٥.١٠٠	١٣.٤٧١
العدو مسافة ٤٥ سم	ثانية	٧.٧٠٠	٠.٨٢٣	٥.٧٠٠	٠.٦٧٤	٢.٠٠٠	٥.٩٤١
ثني الجذع من الوقوف	سم	٤.٨٠٠	٠.٩١٨	٧.٢٠٠	٠.٦٣٢	٢.٤٠٠ -	٦.٨٠٣
اختبار التحكم في الكرة	درجة	١١.٦٠٠	١.٠٧٤	١٧.٤٠٠	١٢.٢٠٠	٥.٨٠٠ -	١٥.٣٨٠
اختبار سرعة المحاورة	ثانية	١٤.٣٠٠	٠.٤٨٣	١٢.٢٠٠	٠.٦٣٢	٢.١٠٠ -	٨.٣٤٥
اختبار سرعة التمرير	ثانية	١١.٧٠٠	٠.٦٧٤	١٠.١٠٠	٠.٥٦٧	١.٦٠٠	٥.٧٣٧
اختبار الرمية الحرة	درجة	٤.٥٢٠	٠.٢٠٤	٦.٦٠٠	٠.٨٤٣	٢.٠٨٠ -	٧.٥٨١

قيمة " ت" الجدولية عند درجة حرية (١٨) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ٢,١٠

يتضح من جدول (٤) أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية، مما يدل على وجود فروق إحصائية دال معنوياً بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في نتائج الإختبارات قيد البحث، ومما يشير إلى صدق الإختبارات المستخدمة.

- **ثبات الاختبارات:**

لحساب ثبات الإختبارات إستخدم الباحث طريقة تطبيق وإعادة التطبيق Test – Retest وذلك علي عينة قوامها (١٠) عشرة تلاميذ وهي ممثلة لعينة البحث وخارج العينة الأصلية ، وتم حساب معاملات الإرتباط بين التطبيق الاول والثاني لإيجاد ثبات هذه الإختبارات والجدول (٥) يوضح معامل الارتباط:

جدول (٥)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الارتباط بين التطبيقين

الأول والثاني للاختبارات البدنية ن =١٠

الإختبارات	وحدة القياس	التطبيق الاول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
الوثب العمودى من الثبات	سم	٢٥.٢٠٠	٠.٧٨٨	٢٥.٣٠٠	٠.٨٤٣	*٠.٨٦٩
دفع كرة طبية "٦ رطل"	سم	٢٥٤.٠٠	٦.٩٩٢	٢٥٤.٥٠	٦.٨٥١	*٠.٨٢٥
الجرى حول مستطيل الشكل(١٠×١٦) قدما	ثانية	١٩.٠٠٠	٠.٨١٦	١٩.٣٠٠	٠.٨٢٣	*٠.٨٢٦
العدو مسافة ٤٥ سم	ثانية	٧.٧٠٠	٠.٨٢٣	٧,٩٠٠	٠.٧٣٧	*٠.٨٦٠
ثني الجذع من الوقوف	سم	٤.٨٠٠	٠.٩١٨	٥.٠٠٠	٠.٨١٦	*٠.٨٨٩
اختبار التحكم في الكرة	درجة	١١.٦٠٠	١.٠٧٤	١١.٨٠٠	٠.٩١٨	*٠.٨١٠
اختبار سرعة المحاورة	ثانية	١٤.٣٠٠	٠.٤٨٣	١٤.٤٠٠	٠.٥١٦	*٠.٨٠٢
اختبار سرعة التمرير	ثانية	١١.٧٠٠	٠.٦٧٤	١١.٩٠٠	٠.٧٣٧	*٠.٨٢٥
اختبار الرمية الحرة	درجة	٤.٥٢٠	٠.٢٠٤	٤.٥٦٠	٠.٢٢٢	*٠.٩٠١

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٥٢١٩

يتضح من جدول (٥) أن قيمة (ر) المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ مما يشير الي ثبات تلك الإختبارات.

- **<u>البرنامج التعليمي باستخدام النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على على تعلم بعض مهارات كرة السلة : (إعداد الباحث).</u>**

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 السلة قيد البحث ، وقد مرت عملية بناء وتصميم البرنامج التعليمي وذلك بعد الرجوع إلي المراجع العلمية مثل " **إيمان الرفاعى محمد** (٢٠١٨م) (٦) ، **إيمان عبد الله حسين** (٢٠١٨م) (٧) ، **شهد كامل محمد** (٢٠١٨م) (١٠) ، **نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع** (٢٠١٩م) (٢٢) ،

عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (٢٠١٩م) (١٢) ، عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م) (١٥)

، بعدة مراحل وهي :

- **هدف البرنامج :**

- إكساب التلاميذ بعض المهارات الاساسية فى كرة السلة وفقاً للأداء الأمثل كما شاهدوه من فيديوهات محاكية للالعاب الإلكترونية للعبة كرة السلة .
- إكساب التلاميذ المعلومات والمفاهيم والحقائق والقوانين المرتبطة من المحتوي التعليمي المهارى لكرة السلة .

- **هدف عام مهاري :**

- يعرف التلاميذ المعلومات الفنية والتكنيكية لمراحل أداء المهارة .
- يعرف التلاميذ التسلسل الحركي والأداء الصحيح لمهارات كرة السلة.
- أن يكتسب التلاميذ تسلسل الأداء المهارى للمهارات قيد البحث .
- أن يتعرف التلاميذ على الأخطاء الشائعة فى أداء المهارات وكيفية تصحيحها .
- أن يعرف التلاميذ بعض القواعد الدولية لكرة السلة ويعرف كيفية أداء إشارتها .
- ان يعرف التلاميذ كيفية إستخدام المهارات المتعلمة في المواقف المناسبة.

- **الأهداف المعرفية للمتعلم :**

- أن يتعرف على بعض المصطلحات الشائعة فى كرة السلة .
- أن يفهم النواحى القانونية المرتبطة بكرة السلة .
- أن يتذكر أهمية كل مهارة فى كرة السلة .
- أن يفرق بين الأداء الصحيح والخاطىء فى كرة السلة .

- **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 التصويب .

- **الأهداف الوجدانية للمتعلم :**

- أن يشعر بالتشويق أثناء أداء المهارات قيد البحث .
- أن يفضل تعلم مهارات كرة السلة من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية .
- أن يبدى إعجابه بألعاب المحاكاه الإلكترونية التعليمية .
- أن يقبل على تعلم مهارات كرة السلة 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 التلاميذ المعرفية والحركية والنفسية .
- يراعى الفروق الفردية بين التلاميذ.
- يشوق ويجذب المتعلمين نحو تطبيق ما قد شاهدوه .
- يراعى توفير الإمكانات اللازمة لتطبيقه .
- يتدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب .
- يكسب المتعلمين المعارف المرتبطة بتعليم المهارات المقررة .
- يتيح فرص أفضل للتواصل مع المعلم .

- **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 من حيث الأجهزة والأدوات المطلوبة لتنفيذ البرنامج **وتم الاستعانة بالتالي** :-

- أجهزة حاسب ألى مزودة بقارىء إسطوانات .
- إسطوانة مدمجة عليها لعبة المحاكاه للعبة كرة السلة (مزودة بتدريبات وفيديوهات حركية ونماذج محاكاة للمهارات الاساسية حتي يتم استخراج الفيديوهات المناسبة للمهارات (قيد البحث) .
- شاشة .

- جهاز بروجيكتور (داتا شو) data show .

- **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 خلال الفترة من ٢٠٢٤/٢/١٩م وحتي ٢٠٢٤/٣/٤م وذلك بهدف إيجاد المعاملات العلمية لاختبارات قيد البحث وكذلك أسمارة الاراء والانطباعات الوجدانية للنمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض مهارات كرة السلة قيد البحث.

- **الدراسة الاستطلاعية الثانية :**

قام الباحث بإجراء هذه الدراسة يوم الثلاثاء الموافق٥ /٢٠٢٤/٣م 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 خلال الفترة من ٢٠٢٤/٣/٦م وحتي ٢٠٢٤/٣/٧م.

- **تطبيق التجربة الأساسية :**

تم تنفيذ التجربة الأساسية للمجموعة التجريبية خلال الفترة من ٢٠٢٤/٣/١٠م وحتي ٢٠٢٤/٤/١٤م ، بواقع درسين أسبوعياً، وبزمن (٤٥) دقيقه لكل درس تعليمي، وقد تم تطبيق تجربة البحث على المجموعة التجريبية.

- **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 شيء معد وجاهز لإستقبال التلاميذ .

- **الخطوة الثانية :** فى بداية الوحدة يأخذ الباحث التلاميذ إلى معمل الحاسب الألى 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 كما تتيح للمتعلم رؤية المهارة بالعرض البطىء slow motion والتى تجعل التلاميذ مستمتعاً ومتشوقاً خلال التعلم ، وبعد ذلك يقوم الباحث بشرح الأخطاء الشائعة فى الأداء المهارة وكيفية التغلب عليها .

- **القياسات البعدية :**

تم إجراء القياسات البعدية للمتغيرات المهارية خلال الفترة من ٢٠٢٤/٤/١٧م وحتي ٢٠٢٤/٤/١٨م فى المتغيرات المهارية وأستمارة الأراء الانطباعات الوجدانية.

- **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

- **عرض النتائج ومناقشتها :**
- **<u>عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول والذي ينص علي</u>** : توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح القياسات البعدية.

جدول (٦)

دلالة الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى مهارات كرة السلة قيد البحث

ن= ٢٠

م	الإختبارات	القياسات القبلية		القياسات البعدية		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
١	اختبار التحكم فى الكرة	١١.٤٠٠	١.١٤٢	١٢.٧٥٠	٠.٦٣٨	١.٣٥٠ –	٤.١٣٣*
٢	اختبار سرعة المحاورة	١٤.٥٠٠	٠.٧٦٠	١٢.٥٠٠	٠.٦٠٦	٢.٠٠	١٠.٤٢٠*
٣	اختبار سرعة التمرير	١٢.٠٠٠	١.١٢٣	١١.٥٥٠	٠.٥١٠	٠.٤٥٠	١.٦٩٠*
٤	اختبار الرمية الحرة	٤.٣٢٥	٠.٢٢٤	٤.٩٥٠	٠.٧٥٩	٠.٦٢٥ –	٣.٣٧٢*

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

يتضح من الجدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض مهارات كرة السلة و حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي.

ويعزو الباحث هذه النتيجة الى استخدام الأسلوب التقليدي المتبع والذي طبق على تلاميذ 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 تلميذ في التعلم بشكل أسرع قد لا تتماشي مع تلميذ 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 .

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 التلاميذ ، ولكنها تعتبر أقل من استخدام تطبيقات تكنولوجية أخري .

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كلا من **إيمان الرفاعى محمد (٢٠١٨م) (٦) ، إيمان عبد الله حسين (٢٠١٨م) (٧) ، شهد كامل محمد (٢٠١٨م) (١٠) ، نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع (٢٠١٩م) (٢٢) عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (٢٠١٩م) (١٢) ، عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م) (١٥) ، محمد سالم حسين ، تامر عبد الرحمن على (٢٠٢١ م) (١٩) ، محمد رمضان لطفى (٢٠٢٢م) (٨) ، شيماء عبد الفتاح الخفيف ، نسرين عبد المعبود (٢٠٢٣م)** (١١) والذين اشارو بأن الطريقة التقليدية (الشرح أوداء النموذج) تؤثر إيجابيا في العملية التعليمية والتدريبية.

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

<u>توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح القياسات البعدية."</u> .

- **<u>عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى والذي ينص علي</u>** : توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح القياسات البعدية.

جدول (٧)

دلالة الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى مهارات كرة السلة قيد البحث

ن= ٢٠

م	الإختبارات	القياسات القبلية		القياسات البعدية		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
١	اختبار التحكم فى الكرة	١١.٣٠٠	٠.٩٢٣	١٥.٩٠٠	٠.٩١١	٤.٦٠٠ -	*١٦.١٥٨
٢	اختبار سرعة المحاورة	١٤.٤٠٠	٠.٦٨٠	١١.٠٥٠	٠.٧٥٩	٣.٣٥٠	*١٣.٧٥٢
٣	اختبار سرعة التمرير	١٢.٢٥٠	٠.٨٥٠	٩.٨٥٠	٠.٦٧٠	٢.٤٠٠	*٩.٣٩٥
٤	اختبار الرمية الحرة	٤.٢٢٥	٠.٣١٦	٦.٨٥٠	٠.٧٤٥	٢.٦٢٥ -	*١٣.٣٤٧

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية ١٨ ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ١.٧٥

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

ويرجع الباحث ذلك التقدم في تعلم بعض مهارات كرة السلة 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 اعتمادً علي علاقة التلميذ 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 للتلميذ 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 السلة ، كما أنه يمكن التلاميذ 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 السلة ، ويساعد على تجنب الأخطاء الخاصة بالنموذج من قبل المدرب وذلك عند أداء النموذج للمهارة المتعلمة من خلال الطريقة التقليدية القائمة على الشرح والنموذج.

كما يؤكد في هذا الصدد **عمرو السيد فهمى (٢٠١٩م) (١٦)** 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.

وتتفق النتائج التى توصل إليها الباحث مع نتائج دراسة كلاً من إيمان الرفاعى محمد (٢٠١٨م) (٦) ، إيمان عبد الله حسين (٢٠١٨م) (٧) ، شهد كامل محمد (٢٠١٨م) (١٠) ، نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع (٢٠١٩م) (٢٢) ، عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (٢٠١٩م) (١٢) ، عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م) (١٥) **Claudia M. tom Dieck, Timothy Jung(25) (2019)** ، **Meryem Selvi (٢٠١٨م) (٢٨)** حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى تحسن أفراد المجموعة التجريبية فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى عند استخدام الألعاب الإلكترونية فى العملية التدريسية .

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

" - توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح القياسات البعدية.".

- **<u>عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث والذي ينص علي</u>** : توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح المجموعة التجريبية.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين القياسات البعدية للمجموعة

التجريبية والضابطة فى مهارات كرة السلة قيد البحث

ن١=ن٢=٢٠

م	الإختبارات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
١	اختبار التحكم فى الكرة	١٥.٩٠٠	٠.٩١١	١٢.٧٥٠	٠.٦٣٨	٣.١٥٠٠	١٢.٦٥٣
٢	اختبار سرعة المحاورة	١١.٠٥٠	٠.٧٥٩	١٢.٥٠٠	٠.٦٠٦	١.٤٥٠٠	٦.٦٧٢
٣	اختبار سرعة التمرير	٩.٨٥٠	٠.٦٧٠	١١.٥٥٠	٠.٥١٠	١.٧٠٠	٩.٠١٩
٤	اختبار الرمية الحرة	٦.٨٥٠	٠.٧٤٥	٤.٩٥٠	٠.٧٥٩	١.٩٠٠	٧.٩٨٨

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية ٣٨ ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ١.٩٦

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض مهارات كرة السلة حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويرجع الباحث تفوق المجموعة التجريبية في 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 للتلاميذ، حيث اشتمل البرنامج على عروض ثلاثية الأبعاد ساعدت التلاميذ على تخيل الأشكال والمجسمات والمفاهيم بطريقة جيدة.

كما 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.

كما 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. (٢٨ : ١١٣)

وقد يعزى ذلك إلى ما توفره الألعاب الإلكترونية من الإثارة والتشويق خلال عملية التعلم ، وإثارة الدافعية للتعلم ، وإتاحة الفرص للتلاميذ ليكون فاعلا ومشاركاً فى المواقف التعليمية ، كما ان تطور مستوى التلاميذ 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 .

كما تم بناء البرنامج التعليمى باستخدام النمذجة الحركية بمحاكاة الألعاب الالكترونية التعليمية بحيث يكون ملبياً لاحتياجات التلاميذ ، كما تم تصميمه على ضوء خصائصهم، مما خلق لدى التلاميذ اتجاهاً إيجابياً نحو تلك الطريقة ، وذلك لأنها تشبع احتياجاتهم في المقام الأول كما أنها تقوم بالعديد من الوظائف التى حددها التلاميذ أنفسهم.

وتتفق نتيجة الفرض الثالث مع نتائج دراسة كلاً من **إيمان الرفاعى محمد (٢٠١٨م) (٦) ، إيمان عبد الله حسين (٢٠١٨م) (٧) ، شهد كامل محمد (٢٠١٨م) (١٠) ، نعمة عواد على ، إبراهيم أحمد الشرع (٢٠١٩م) (٢٢) ، عبد الحافظ محمد جابر ، عبير عطاري (٢٠١٩م)** (١٢) ، **عمرو سيد فهمى (٢٠١٩م)** (١٥) حيث أشارت جميع تلك الدراسات إلى تفوق المجموعة التجريبية والتى أستخدمت محاكاة الالعاب الإلكترونية التعليمية أو النمذجة الحركية على المجموعة الضابطة فى الأداء المهارى.

<u>تأسيساً على ما تم عرضه يتم قبول الفرض الثالث والذى ينص على أنه :-</u>

توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لصالح المجموعة التجريبية.".

- **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 مهارات كرة السلة المجموعة التجربية .
- إستخدام التعليم من خلال الطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج) أثر بشكل إيجابى على تعلم بعض كرة السلة لتلاميذ المجموعة الضابطة .
- إستخدام التعليم من خلال النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية للمجموعة التجربية أثر بشكل إيجابى أكثر من إستخدام التدريس من خلال الطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج) للمجموعة الضابطة .
- البرنامج التعليمي باستخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الإلكترونية كان اكثر تاثيرا على تعلم بعض مهارات كرة السلة ببعض مهارات كرة السلة من الطريقة التقليدى مما يدل على فاعليته وتاثيره.

- **ثانيا : 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 .
- 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 .
- استخدام النمذجة الحركية بإستخدام محاكاة الألعاب الالكترونية من خلال جهاز الحاسب الألى في تعلم مهارت رياضة كرة السلة 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.
- تشجيع أعضاء هيئة التدريس على الأهتمام بتعليم التفكير بوصفة نشاطاً عقلياً يساعد على أنتقال التعلم إلي حيز التطبيق والحياة العملية.

- **المراجع العربية والأحنبية :**
- **المراجع العربية :-**

١. **إبراهيم خضارى على (٢٠١٧م)** : تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، مجلة البحث العلمى فى التربية ، كلية البنات ، جامعة عين شمس ، العدد الثامن عشر.

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

٣. **أبو النجا أحمد عز الدين** : الأتجاهات الحديثة فى طرق التدريس التربية الرياضية ، دار الاصدقاء للطباعة ، المنصورة ، ٢٠٠٥م.

٤. **أحمد على ، مدحت يونس (٢٠٠١م)**: المرجع فى كرة السلة ، مكتبة العزيزى للكمبيوتر ، الزقازيق.

٥. **أحمد محمد شحاتة (٢٠٢٣م)** : " النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية الهجومية والاتجاهات الوجدانية في كرة اليد " ، **المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضية ، جامعة بنها.**

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. **حسن معوض (٢٠٠٣م)** : كرة السلة للجميع ، دار الفكر العربى ، القاهرة ، ط٧ ،

٩. **ربيع عبد العظيم رمود (٢٠١٢م).** : تقنيات التعليم الإلكتروني ، جدة ، خوارزم العلمية للطباعة والنشر.

١٠. **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 .

١١. **الشيماء عبد الفتاح الخفيف ، نسرين عبد المعبود (٢٠٢٣م)** : بيئة تعلم تكيفيه قائمة على الحائط الالكتروني التشاركي (padlet) وتأثيرها على بعض نواتج التعلم في كرة السلة

لطالبات كلية التربية الرياضية ، المجلة العلمية و كلية التربية الرياضية ، جامعة مدينة السادات.

١٢. **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 .

١٣. **عبد العزيز النمر ، مدحت صالح (١٩٩٨م)** : كرة السلة ، الاساتذة للنشر والتوزيع ، القاهرة ،.

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

١٥. **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) .

١٦. **مجدى عزيز ابراهيم** (٢٠٠٦م) : التدريس الفعال (ماهيته – مهاراته – أدارته مكتبة الانجلو المصرية القاهرة.

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

١٨. **محمد رمضان لطفى (٢٠٢٢م)** : تأثير إستخدام إستراتيجية المحطات العلمية علي بعض مخرجات التعلم فى كرة السلة لطلاب كلية التربية الرياضية ، المجلة العلمية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط.

١٩. **محمد سالم حسين ، تامر عبد الرحمن على (٢٠٢١ م)** : "تأثير برنامج تعليمي بإستخدام نموذج ويتلي علي مستوي أداء بعض مهارات كرة السله لدي تلاميذ المرحلة الإعداديه"، المجلة العلميه للتربية البدنية والرياضه.

٢٠. **محمد محمود ، محمد صبحى (١٩٩٩م)** : الحديث فى كرة السلة (الاسس العلمية والتطبيقية) (تعليم – تدريب – قياس – انتقاء – قانون) دار الفكر العربى ، 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. **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 .

٢٣. **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.

- **المراجع الأجنبية :-**

24- **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 .

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

26- **Garcia,f,B,Jorge,A.H.(2006)**: evaluating e-learning platfroms though scorm specification.in ladis virtual multi conference on computer science and information systems, (mccsis2006)ladis

27- **Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. (2007):** Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions The Internet and Higher Education.

28- **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 .

النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية

* م. د/ محمد مرسى محمد مرسى

يهدف البحث إلى التعرف على النمذجة الحركية كمدخل لبناء برنامج تعليمى باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية ، إستخدام الباحث المنهج التجريبى باستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باتباع القياسات القبلية والبعدية لكل من المجموعتين ، تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ المحلة الاعدادية من مدرسة احمد زويل التجريبية للعام الجامعى ٢٠٢٣ /٢٠٢٤ ، والبالغ قوامهم (١٥٠) تلميذاً ، و تكونت عينة البحث الاساسية من (٤٠) تلميذاً من إجمالي مجتمع البحث ، وقد تم تقسيمهم بالطريقة العشوائية إلى مجموعتين وذلك بواقع (٢٠) تلميذاً بالإضافة الى عدد (١٠) تلميذاً لإجراء الدراسات الإستطلاعية

وبعد جمع البيانات والمعالجات الإحصائية والنتائج التي توصل إليها الباحث أمكن التوصل إلي **الاستنتاجات والتوصيات الآتية :**

- النمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية ساهمت بطريقة ايجابية فى تعلم بعض مهارات كرة السلة تلاميذ المحلة الاعدادية والمحددة قيد البحث ،
- الاهتمام بالنمذجة الحركية باستخدام محاكاة الالعاب الإلكترونية فى تعليم مهارات كرة السلة .
- تشجيع أعضاء هيئة التدريس على الأهتمام بتعليم التفكير بوصفة نشاطاً عقلياً يساعد على أنتقال التعلم إلي حيز التطبيق والحياة العملية .

الكلمات المفتاحية:

النمذجة الحركية – الالعاب الإلكترونية – تلاميذ المرحلة الاعدادية "