"استخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية التعليمية وتأثيرها على التحصيل المعرفي ومستوى أداء المهارات الأساسية في كرة القدم لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة الوادي الجديد"

أ.م.د / باهي احمد محمود*

مقدمة البحث:

شهدت العقود الأخيرة تقدما كبيراً في ميدان التكنولوجيا، فقد دخل إلى صرح تكنولوجيا التعليم وافد جديد متمثل في الألعاب الإلكترونية التعليمية، ومنذ دخولها لم تعد دنيا الألعاب الالكترونية تسعى وراء التشويق ومتعة الترفيه فقط، بل اتجهت للتعامل المباشر مع الطلاب في جميع الجوانب المختلفة، فقد استطاعت الألعاب ان تُخرج الطلاب من واقعهم التقليدي إلى اكتساب مهارات جديدة توفر لهم أنماط تعلم ممتعة وبسيطة وسهلة وتثير دافعيتهم.

فالتعليم الإلكتروني صورة من صور تكنولوجيا التعليم وهو وسيلة من الوسائل التي تدعم العملية التعليمية وتحولها من طور التلقين إلى طور الإبداع والتفاعل وتنمية المهارات، ويجمع كل الأشكال للتعليم والتعلم، حيث تستخدم أحدث الطرق في مجالات التعليم والنشر والترفيه باعتمادها على برمجيات الحواسيب ووسائطها التخزينية وشبكاتها. (٢٦: ١٦)

ويمتاز هذا العصر بانتشار أجهزة الحاسب والهواتف المحمولة، وتطور قدراتها وسهولة استعمالها وتعدد مهامها، فقد أصبحت في يد كل طفل في المنزل، وقد تطورت الألعاب الالكترونية، وأصبح الأطفال يتفاعلون معها، فقد فرضت هذه الألعاب واقعاً جديداً مشوقا لهم. (١٩: ٤، ٥)

حيث يمر العالم الآن بفترة تطوير تكنولوجي أثر بشكل كبير في مجريات حياتنا، فقد أدمن التلاميذ مشاهدة البرامج والألعاب المقدمة لهم بطرق متعددة الوسائط التي تحتوي على أساليب الإثارة والتشويق، فقد أصبح حضورهم لدرس أو قراءة كتاب او الاستماع للمعلم بشكل تقليدي يشكل معضلة لهم، فكان من الضروري البحث عن وسيلة تعليمية تعتمد على الدمج بين المثيرات السمعية البصرية لجذب انتباه التلاميذ وإثارة دافعيتهم نحو إتمام عملية التعلم. (١٥: ٤٦٧)

فالتغير السريع الذي يشهده العالم الآن بفعل التكنولوجيا الحديثة صاحبهٌ تغير مفهوم اللعب عند الأطفال، وأدي ذلك إلى انتشار الألعاب الالكترونية التفاعلية، إذ لا يكاد يخلو منها

* استاذ كرة القدم المساعد بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية _ كلية التربية الرياضية _ جامعة الوادي الجديد

بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، حيث أنها

استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما أن الألعاب الالكترونية التفاعلية لم تعد حكر على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب والكبار، وباتت تشكل هوساً للكبار والصغار ولاحقاً بدأت فكرة دمج الألعاب الالكترونية في المناهج التعليمية، والكثير من الإحصائيات التي تتحدث عن الساعات الطويلة التي يقضيها معظم الطلاب في اللعب، إذ تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، مما يتحتم على التربويين استغلال هذه التكنولوجيا لدمجها في المناهج التعليمية، والاستفادة منها في الاتجاه التعليمي الصحيح. (٣٨: ٨٤)

فالألعاب التعليمية تكون أكثر فائدة إذا اتسمت بالتفاعلية وهذا ما توفره الألعاب الإلكترونية، والتي تعد ثورة تكنولوجية يتفاعل معها الذكاء الإنساني مع الذكاء الاصطناعي، والتي يمكن من خلالها تنمية مهارات مختلفة وتوليد أفكار تربوية مبتكرة مما يساعد على تحسين نواتج العملية التعليمية. (٣١: ١٤)

وتعتبر الألعاب الإلكترونية التعليمية من أهم أشكال الألعاب في وقتنا الحاضر، نظراً للتطور التقني والتكنولوجي السريع والمتلاحق للأجهزة الالكترونية، فالألعاب الالكترونية أصبحت من أهم النشاطات الترفيهية التي تجذب انتباه المتعلمين، وذلك لما تتميز به الألعاب الإلكترونية من خصائص شكلية وتقنية. (١٣: ٣٩)

وقد أشار كلا من "**عاطف عبد الله، ومحمد النجار**" (٢٠١٤م) إلى أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية كونها نشاطاً تحفيزياً وتنافسياً، يلتزم بقواعد وأحكام محددة بين شخصين أو مجموعتين، بحيث يلعبان بشكل متتابع باستخدام الحاسوب أو الهواتف، أو بين الطالب والبرنامج نفسه، وتتطلب هذه الألعاب استجابة من المتعلمين بطريقة صحيحة لكي يتم تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، وبذلك تتميز الألعاب بالأساليب الممتعة والتي تساهم في جذب المتعلمين وتزيد من دافعتيهم للتعلم والسرعة في اكتساب المهارات، وبالإضافة لذلك فإن الألعاب الالكترونية تساهم في إكساب التلاميذ الخبرات التعلميةوتنمية التفكير وحل المشكلات من خلال اندماج التلاميذ مع التعلم والمحتوى الذي يتم تعلميه. (٢٢: ٢٩)

وقد أكدت النظريات التعليمية المعاصرة على ضرورة عملية جذب انتباه التلاميذ من خلال الألعاب الإلكترونية، لأنها تعتبر أكثر أهمية من التحفيز في عملية التعليم، وهذه من أهم مميزات الألعاب التعليمية، حيث تساهم في توصيل المعلومة وثباتها في ذاكرة المتعلمين. (٤٦: ٣٣)

ويشير "**أحمد قنديل**" (٢٠٠٦م) إلى أهم ما يميز الألعاب الإلكترونية أن التعلم الذي يحدث للمتعلم يعد تعلماً غير مباشر لأنه يتم من خلال اللعب فلا يأخذ الطابع الرسمي للتعلم التقليدي، ومن أكثر الأساليب فاعلية في مجال التدريس بمساعدة الكمبيوتر هي الألعاب الإلكترونية المحاكية إذا حدد المعلم مجموعة من الأهداف يريد تحقيقها في جانب المتعلم عبر نشاط الألعاب الإلكترونية فإن ذلك يضيف بعداً جديداً في التدريس، كما تعمل الألعاب الإلكترونية على زيادة دافعية المتعلم، حيث تمثل سباق يفوز به تلميذ مع آخر أو تلميذ مع الحاسب مما يشجع التنافس بين المتعلمين ويزيد من سرعة التعلم، وتشجع بعض الألعاب على التعاون بين المتعلمين عندما يلعب تلميذين أو أكثر في تحدي للحاسب، كما تساهم في إثارة حب الاستكشاف عند المتعلمين، كما تساعد على بناء الثقة بأنفسهم، ويجب أن تقدم الألعاب الالكترونية نموذج ملائم للعملية التعليمية أو الموقف الأصلي. (٢: ١١٦)

وتؤدي الألعاب الالكترونية إلى زيادة مستوى التركيز وتحفيز الطلاب على المشاركة في الأنشطة الصفية، وتُعد الألعاب بالنسبة إليهم مألوفة إذ أن معظمهم شارك في ألعاب مختلفة، وإن أهم مشكلة يواجهها معظم الطلاب اليوم هي ضعف الدافعية للمشاركة في الأنشطة التعليمية، حيث أن استخدام الألعاب الالكترونية يعتبر من أهم الحوافز للمشاركة في البيئة التعليمية، ويمكن بكل سهولة مراقبة تقدم الطلاب ومعرفة مدى فهمهم للمادة التي يدرسونها، وبناءً لـــ "زيشرمان وليندر" فإن استخدام الألعاب الالكترونية يُحسن من تعلم مهارات جديدة بنسبة ٤٠٪. (٤٧: ٥٦)

وتعد لعبة كرة القدم من الألعاب التي تستأثر على اهتمام معظم شعوب العالم بمختلف المستويات العمرية من ناشئين وشباب وكبار وذلك للإثارة والمتعة التي تتصف بها مباريات كرة القدم، إذ أصبحت دول العالم تتنافس فيما بينها لإقامة البطولات بمختلف مستوياتها القارية والعالمية. (٢١: ٥٣)

بجانب ان رياضة كرة القدم من الرياضات الجماعية التي تأثرت بشكل إيجابي بتطور العلوم المرتبطة بالمجال الرياضي وتطور أساليب وطرق إعداد اللاعبين بدنياً وفنياً، مما ساعد ذلك اللاعبين إلى الإرتقاء بمستوى الأداء وتحقيق التفوق والإنجاز الرياضي. (٣٢: ٢)

وتعتبر المهارات الأساسية في كرة القدم حجر الزاوية في الأداء خلال المباريات وكفاءتها تعتمد إلى حد كبير على الإعداد البدني للاعب كما يبني عليها الإعداد الخططى، وكلما ارتفع مستوي إجادة التلاميذ للمهارات الأساسية انعكس ذلك إيجابياً على أداء الفريق ككل، وكانت لديهم كأفراد وكجماعة إمكانية هذه المهارات في الجوانب الخططية من أجل تحقيق هدف الفريق في الفوز بالمباراة. (٥: ٣٧)

ويتفق "**أحمد محمد**" (٢٠١٧م) و"**مفتي إبراهيم**" (١٩٩٨م) أن نتائج أي فريق في كرة القدم تتوقف على مدى إجادة لاعبيه المهارات المختلفة لهذه الرياضة وتوظيفها لصالح جهود الفريق لتحقيق هدفه في الفوز بالمباراة. (٥: ٣٨) (٣٦: ٩٧)

مشكلة البحث :

يعتبر اللعب من أهم الوسائل التربوية التي تدخل في تشكيل جوانب شخصية الفرد لأنه يساعد التلميذ على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرة، حيث نجد اللعب له قيمة كبيرة في تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرة وتمكين الطالب من اكتشاف المحيط وتنظيمه، كما تلبي احتياجات الطالب وميوله إلى اللعب والحركة ومساعدته وتسهيل اكتساب المعلومات والمعارف عن طريق الممارسة. (٤٠: ١٢٠٠)

حيث أن الألعاب الالكترونية أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تربوية وتعليمية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية. (٩: ١٠٧)

وتشير "**هالة ماهر وآخرون**" (٢٠٢٣م) أن الألعاب الالكترونية انتشرت في الفترة الأخيرة بطريقة كبيرة حيث لا يكاد يخلو منزل ولا متجر منها، ونمت نمواً ملحوظاً وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، حيث أنها استحوذت على عقولهم ووقتهم واهتمامهم، وقد لاحظوا جدوى استخدام الألعاب الالكترونية وأنها تساعد على تنمية القدرات المهارية للأفراد وتثير دافعيتهم وترفع مستواهم. (٣٨: ٨٧)

ويُعد الطلاب الجمهور المستهدف بشكل رئيسي من قبل الألعاب الالكترونية في مختلف أنحاء العالم، حيث يرى صناع الألعاب الإلكترونية أن الطلاب هم المستهلكون الأكثر أهمية للألعاب الالكترونية نتيجة لإقبالهم المتزايد على الألعاب الالكترونية، ومع عصر الثورة الرقمية والتكنولوجية وانتشار شبكات التواصل الاجتماعي، والانفجار المعرفي والتطور المعلوماتي والعلمي، لم يعد مقبولاً أن تترك عمليات التعليم والتعلم والتخطيط للعمية التعليمية وتنفيذها للارتجال والعشوائية، وبالتالي يمكن اعتبار النموذج التعليمي للتدريس التقليدي طريقة غير فعالة ولا يمكن من خلالها أن نضمن نتائج تعليمية رائعة كما هو مطلوب من قبل المجتمع المعاصر، كما أن الجيل الحالي يفتقر إلى الحافز ولذلك تحتاج الهيئات التعليمية إلى إعادة تصميم جداولها ودمج الألعاب التعليمية الرقمية مع المستوى الحالي للمتعلمين، فكان لابد ممن الإعداد المسبق في ضوء فلسفة واضحة تنبثق عنها أهداف العملية التعليمية، واستراتيجيات التعلم المناسبة حسب

خصائهم وقدراتهم، ويمكن للألعاب التعليمية الالكترونية أن تعزز بنجاح مشاركة التلاميذ وتعاونهم في عملية التعلم، حيث توفر لهم بيئة تعليمية بديلة وممتعة وفعالة.

وانطلاقاً مما سبق ووفقاً للمسح المرجعي للمراجع العلمية والدراسات السابقة في رياضة كرة القدم، ولأهمية دور تكنولوجيا التعليم في تحقيق الأهداف التعليمية، ولكي يتأكد الباحث من صدق ملاحظاته قام بعمل استبيان لاستطلاع الرأي على مجموعة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات المصرية في الفترة من (الأحد ٢٠٢٣/١/١٥م إلى الخميس ٢٠٢٣/١/١٩ م) تضمنت (٢٨) عضو هيئة تدريس من مختلف الجامعات في مصر، واشملت فقرات الاستبيان حول نوعية طرق التدريس التي يستخدمها أعضاء هيئة التدريس، ومدى ونوعية تطبيقهم للأساليب التكنولوجية في التدريس. مرفق (١)

وجاءت نتيجة الاستبيان كالتالي:

- أن ١٠٠٪ من أعضاء هيئة التدريس مهتم بالطريقة المباشرة (الشرح وعمل نموذج).
- أن ٢٠٪ من أعضاء هيئة التدريس لا يستخدم أساليب وأدوات تكنولوجية في التدريس.
- أن ٤٠٪ من أعضاء هيئة التدريس لم يقرأ من قبل عن الألعاب الإلكترونية التعليمية على الطلاب.
- أن ١٠٠٪ من أعضاء هيئة التدريس لم يطبق الألعاب الإلكترونية التعليمية على الطلاب.

مما دفع الباحث إلى البحث والاطلاع على أسلوب تدريسي وأدوات تكنولوجية جديدة تساعد المتعلم على اكتساب المعلومات والمعارف بشكل سهل وسريع، واثارة اهتمامهم بالوسائط التعليمية الجديدة ومن ثم التطبيق.

وعلى حد علم الباحث تلاحظ عدم وجود دراسة تستخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مهارات كرة القدم الأساسية لطلاب تخصص تدريس كرة القدم للفرقتين الثالثة والرابعة بشكل مستمر خلال عملية التعلم، مما دفع الباحث إلى محاولة تطبيق هذا البرنامج لصناعة بيئة تعلم قائمة على التعليم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مجال تعلم كرة القدم كأسلوب تدريسي جديد وذلك للاستفادة بها تطبيقياً في ضوء ما تسفر عنه نتائج هذا البحث.

أهمية البحث:

جاءت أهمية البحث من أهمية الموضوع الذي يتناوله، ومن المتوقع ان يفيد البحث في التالي:

١- ستضيف بعداً تكنولوجيا في العملية التعليمية والمتمثلة في تبني أساليب حديثة تُمكن المتعلم من الاستفادة من التقنيات الحديثة من خلال تدريس كرة القدم.

٢- تطوير طرق تدريسية حديثة قائمة على الاستخدام الأمثل للتقنيات الحديثة في تدريس لعبة كرة القدم بالمرحلة الجامعية ولتخصص تدريس كرة القدم مما يزيد من دافعية الطلاب لدراسة اللعبة.

٣- توجيه مصممي المقررات الدراسية المختلفة للاستفادة من استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية عند تصميم مقررات كرة القدم وتطويرها والألعاب الرياضية الأخرى.

٤- استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم مهارات كرة القدم داخل الفصول الدراسية أو خارجها والحرم الجامعي بشكل يخدم العملية التعليمية.

٥- قد تفيد الباحثين بإجراء دراسات آخري تتناول جوانب أخرى في هذا الموضوع.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية(Electronic educational games) على مستوى كل من:

١- التحصيل المعرفي لطلاب تخصص كرة القدم بقسم المناهج بكلية التربية الرياضية.

٢- مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات كرة القدم لطلاب تخصص تدريس كرة القدم بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية.

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٣- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٤- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٥- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

٦- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث:

- **الألعاب الالكترونية " Electronic Games "**

تعرفه "**هالة ماهر، وآخرون**" (٢٠٢٣م) بأنه "أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الالكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية". (٣٨: ٨٨)

ويعرفها **الباحث** إجرائياً بأنها "برمجية إلكترونية تحتوي على مجموعة من المهمات والتدريبات والأوامر المطلوبة من المتعلم على شكل إلكتروني وتشمل على مؤثرات صوتية وأشكال تصويرية ومشاهد معدلة أو تم انشاءها افتراضياً، لتحاكي الواقع الحقيقي أو الأنيميشن، وتمارس بشكل فردي أو جماعي، وتحقق أهداف تعليمية محددة ومقننة مسبقة، ويمكن الحصول عليها من متجر الألعاب الإلكترونية للأندرويد أو Ios والكمبيوتر ويمكن تشغيلها إلكترونيا حسب المتاح من أجهزة لدى المتعلم".

الدراسات المرجعية:

١- **دراسة "عهود عوض فهد، أحمد صادق عبد المجيد" (٢٠٢٤م) (٢٥)** بعنوان تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب التعليمية الالكترونية وأثرها على تحصيل مقرر المهارات الرقمية لدى طالبات المرحلة الابتدائية"، وهدفت الدراسة إلى معرفة مدى تأثير بعنوان تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب التعليمية الالكترونية وأثرها على تحصيل مقرر المهارات الرقمية لدى طالبات المرحلة الابتدائية، واستخدم الباحثان المنهج الوصفي والتجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، على عينة قوامها (٦٠) طالبة ومقسمة بالتساوي على المجموعتين، واستخدم الباحثان المقاييس والاستبيانات والمقابلات الشخصية، وكانت أهم النتائج هي وجود فروق دالة احصائيا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في تحصيل مادة المهارات الرقمية عند مستوى (التذكر والتحليل والتطبيق) لدى طالبات المرحلة الابتدائية لمحافظة السراه عبيدة.

٢- **دراسة "رشا يحى السيد، مجدي محمود فهيم" (٢٠٢٣م) (١٦)** بعنوان الألعاب التعليمية الرقمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات البالية وآراء واتجاهات الطالبات نحو استخدامها"، وهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام الألعاب التعليمية الرقمية

على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات البالية لطالبات الفرقة الثانية بنات بكلية التربية الرياضية وآراء واتجاهات الطالبات نحو استخدامها، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٢٦٣) طالبة من الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضة جامعة مدينة السادات للعام الجامعي ٢٠٢٢/٢٠٢٣م، واستخدم الباحثان الأدوات المناسبة لطبيعة البحث، وكانت أهم النتائج هي تحسين في مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء لمهارات البالية لدى عينة البحث التجريبية.

٣- **دراسة "هالة ماهر، وآخرون" (٢٠٢٣م) (٣٨) بعنوان** أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تحسين مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ رياضة الكارتيه"، وهدفت الدراسة إلى معرفة مدي تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على تحسين مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ رياضة الكارتيه، واستخدم الباحثون المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة، على عينة قوامها (٣٠) ناشئ من المسجلين بالاتحاد المصري للكارتيه بمحافظة الشرقية، واستخدام الباحثون المقاييس والاختبارات المهارية، وكانت أهم النتائج هي تحسين بعض المهارات الهجومية وقدرة الناشئين على تذكر التعليمات ونمو العلاقات الإيجابية بين الناشئين والباحثون للمجموعة التجريبية.

٤- **دراسة طارق محمود السطوجي، دينا احمد حامد" (٢٠٢٣م) (٢٠) بعنوان** "تأثير برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية على الثقافة الغذائية الصحية للأطفال في مرحلة رياض الأطفال"، وهدفت الدراسة على التعرف على الثقافة الغذائية الصحية للأطفال في مرحلة رياض الأطفال واكسابهم المعلومات باستخدام الألعاب التعليمية القائمة على التعليم الالكتروني، واستخدام الباحثان المنهج التجريبي على عينة قوامها (٢٠) طفل مقسمين لمجموعتين تجريبية وأخرى ضابطة بالتساوي، من المستوى الثاني (Kg2) بروضة ويل بي بدمياط الجديدة، واستخدام الباحثان الاختبارات والمقاييس، وكانت أهم النتائج هي قبول الفرض البحثي ونصه في تحسين المتغير المستقل على التابع للمجموعة التجريبية في أسس التغذية السليمة وآداب الطعام والمائة ونظافة الغذاء والوقاية من الأمراض المعدية لدى متوسطات درجات التطبيقين البعديين لصالح المجموعة التجريبية.

٥- **دراسة "احمد عادل عثمان" (٢٠٢٣م) (٤) بعنوان** "استخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية التعليمية وتأثيرها على تعلم المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي في الكرة الطائرة لدى تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي، وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية التعليمية وتأثيرها على تعلم المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي في الكرة

الطائرة لدى تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي، واستخدم الباحث المنهج التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، على عينة قوامها (١٥) تلميذ لكل مجموعة، من تلاميذ محافظة القليوبية الصف الأول الاعدادي في العام الدراسي (٢٠٢١/٢٠٢٢م)، واستخدم الباحث الاختبارات المهارية والبدنية ومقاييس النمو، وكانت أهم النتائج عي وجود نسبة تحسن للقياس البعدي عن القبلي في تعلم المهارات الهجومية ومستوى التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية التي درست باستخدام العاب المحاكاة الالكترونية التعليمية.

٦- **دراسة "جيريمي رييل، كيمبرلي لوليس" (٢٠٢٢م) (٤٣) بعنوان** "ألعاب محاكاة تعليمية افتراضية ومختلطة (vESGs) لعصر التعلم عن بعد: تصميم وتنفيذ لعبة GlobalED vESG، ألعاب محاكاة تعليمية افتراضية وهجينة (vESGs)، وهدفت الدراسة تعزيز ألعاب المحاكاة التعليمية الافتراضية كمجموعات فريدة من تفاعلات التعلم وأيضاً تكاليف انشاء بيئات يمكن للطلاب المشاركة فيها للتعرف بشكل فعال على الأمور المعقدة للظواهر والعمليات في مختلف المجالات، واستخدام الباحثان المنهج شبه التجريبي على عينة من مدارس التمريض، وكانت أهم النتائج معرفة أنواع تفاعلات الطلاب القيِّمة التي يمكن فتوقعها عند لعب (vESGs)، والاستراتيجيات لهذه التفاعلات من أجل التعلم، ادراك ومعرفة الباحثان الوظائف والخبرات الرئيسية التي توفرها اللعبة للمتعلمين، ومدى التطوير المهني لدعم استخدام لعبة (vESGs) في الفصول الدراسية، العوائد والفائدة الملحوظة لاستخدام (vESGs) ومدى التكيف وسهولة التنفيذ لدى قيادة الفصل من قبل المعلم.

إجراءات البحث :

منهج البحث :

سوف يستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي بالاستعانة بإحدى التصميمات التجريبية وهي التصميم التجريبي ذو المجموعتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة مستخدماً القياسات القبلية والبعدية للمجموعتين.

مجتمع وعينة البحث :

سيتم اختيار مجتمع البحث من بين طلاب تخصص تدريس كرة القدم بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية جامعة الوادي الجديد للعام الجامعي (٢٠٢٣ /٢٠٢٤ م)، والبالغ عددهم (٦٨) طالب، وسيتم اختيار عدد (٢٥) طالب من مجتمع البحث بشكل عمدي لاستخدامهم كمجموعة تجريبية يطبق عليها البحث، واختيار عدد (٢٥) طالب

عشوائياً كمجموعة ضابطة يطبق عليها الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي، وسيتم اختيار عدد (١٠) طالب عشوائياً لإجراء التجارب الاستطلاعية للبحث ومن خارج عينة البحث الأساسية.

والجدول التالي يوضح توصيف مجتمع وعينة البحث :

جدول (١)

توصيف مجتمع وعينة البحث

م	مجتمع البحث	عينة البحث الأساسية		العينة الاستطلاعية
		المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	
١	٦٨	٢٥	٢٥	١٠

الإطار العام لتنفيذ البرنامج التعليمي قيد البحث:

قام الباحث بتطبيق تجربة البحث الأساسية في الفترة من يوم الاحد الموافق ٥ /٣/٢٠٢٣م إلى يوم الخميس الموافق ٢٧ /٤ /٢٠٢٣م لمدة (٨) أسبوع بواقع عدد (٢) مرة أسبوعياً لمدة (٩٠ق) في المرة الواحدة وقد تم تطبيق تجربة البحث على المجموعة التجريبية أم المجموعة الضابطة فقدد تم التدريس لهم بالأسلوب المتبع في التدريس بالكلية وذلك عن طريق الشرح اللفظي والنموذج العملي في الملعب.

تجانس وتكافؤ عينة البحث:

قام الباحث بإجراء تجانس لأفراد عينة البحث (المجموعة التجريبية- المجموعة الضابطة- العينة الاستطلاعية) والبالغ عددهم (٦٠) طالب في الفترة من الأحد ٢٠٢٣/٢/٥ م إلى الخميس ٢٠٢٣/٢/٩م ، للمتغيرات التي قد يكون لها تأثير على دقة النتائج وسير المحاضرات التعليمية المقترحة وهي معدلات النمو ومستوى الأداء المهاري ومستوى التحصيل المعرفي، باستخدام الإحصاءات المناسبة وللتأكد من وقوع عينة البحث تحت المنحني الطبيعي.

جدول (٢)

تجانس عينة البحث في متغيرات النمو والتحصيل المعرفي والأداء المهاري (ن=٦٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	معامل التفلطح
أولاً: متغيرات النمو.							
١	الطول	سم	١٧١.٦٣	١٧١	٣.٧٢	٠.٥١٦	-٠.٥٢٥
٢	الوزن	كجم	٦٧.٧٨	٦٨	٣.١١	-٠.٤٧٧	٠.٧٤٠
٣	العمر	سنة	٢٠.٩٨	٢٠	٠.٢٩	-٠.٥٣٦	٠.٨٣٩
ثانياً: مستوى الأداء المهاري.							
٤	الضربات (التمريرات)	بالمتر	١٨.٥٧	١٨	١.١٧	٠.٧٨٧	٠.٤٨٣
٥	الجري بالكرة	بالثانية	٢٠.٤٨	٢٠.٥	١.٧٣	٠.٣٤٣	-٠.٥٩١
٦	ضرب الكرة بالرأس	بالمتر	٣.٠٥	٣	٠.٣٩	٠.٥٠٣	٠.٩٥٨
٧	رمية التماس	بالمتر	٢.٨٧	٣	٠.٦٢٣	٠.٠٩٥	-٠.٣٩٧
٨	المراوغة	بالثانية	٢٠.٥٧	٢٠	١.٧٨	٠.٤٠١	-٠.٨٨
ثالثاً: التحصيل المعرفي		بالدرجة	٢٩	٢٩.٠٠	٢.٠٠	-٠.١٤٥	-٠.٣١

ان معاملات الالتواء لمجتمع البحث تراوحت بين (-٠.٥٣٦، ٠.٧٨٧) أي انحصرت ما بين (±٣) مما يدل على تجانسها في هذه المتغيرات.

تكافؤ عينة البحث:

تم إجراء القياسات الخاصة بتحديد تكافؤ المجموعتين (التجريبية – الضابطة) في بعض المتغيرات وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في معدلات النمو، والتحصيل المعرفي والاختبارات المهارية قيد البحث (ن = ٥٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة "ت"
			س	±ع	س	±ع	
١	الطول	سم	١٦٨.٦٨	٢.١٧	١٦٨.٨	٢.١٢	٠.٢٥٠-
٢	الوزن	كجم	٦٨.٧٢	٢.١٥	٦٧.٨٣	٣.٧٤	١.٠٢٣
٣	العمر	سنة	٢٠.٩٦	٠.٤٥	٢٠	٠.٠٠١	٠.٤١٣-
٤	الضربات (التمريرات)	بالمتر	١٨.٣٩	٠.٩٥	١٨.٢٥	٠.٨٥	٠.٤٢٧
٥	الجري بالكرة	بالثانية	٢١.٠٨	١.٥٥	٢٠.٥	١.٨٤	١.١٩٤
٦	ضرب الكرة بالرأس	بالمتر	٣.٠٤	٠.٤٥	٣.٠٤	٠.٣٦	٠.٠١٤-
٧	رمية التماس	بالمتر	٣.٤٤	٠.٥١	٣.٤١	٠.٥٠	٠.١٦٢
٨	المراوغة	بالثانية	٢١.٨٨	١.٤٢	٢١.٣٨	١.٧٤	١.١١٤
٩	التحصيل المعرفي	بالدرجة	٢٩.٨٠	١.٦٣	٢٩.٢١	١.٥٩	١.٢٨٥

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥)= ٢.٠١١

يتضح من جدول (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث حيث أن قيمة (ت) المحسوبة تراوحت بين (-٠.٤١٣: ١.٢٨٥) وهي أقل قيمة من (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين وبذلك يمكن إرجاع أي فروق تظهر إلى استخدام البرنامج التعليمي.

أدوات جمع البيانات:

أولاً: الأدوات والأجهزة المستخدمة.

ثانياً: استمارات استطلاع رأي الخبراء.

ثالثاً: الإختبارات المهارية.

رابعاً: إختبار التحصيل المعرفي.

خامساً: البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب الإلكترونية.

أولاً :الأجهزة والأدوات:

- جهاز الريستاميتر لقياس الطول بالسنتيمتر. - ميزان طبي لقياس الوزن بالكيلو جرام.
- ملعب كرة قدم قانوني. - ساعة إيقاف- شريط قياس- قاعه للمحاضرات.

ثانياً: استمارات استطلاع رأي الخبراء:

١- استمارة استطلاع رأى الخبراء حول محاور اختبار التحصيل المعرفي لكرة القدم مرفق (٣).

٢- استمارة استطلاع رأى الخبراء حول بناء مفردات اختبار التحصيل المعرفي لكرة القدم مرفق (٤).

٣- استمارة استطلاع رأي الخبراء حول الاختبارات المهارية لكرة القدم مرفق (٥).

٤- استمارة استطلاع رأي الخبراء عن مدة تطبيق وزمن أجزاء المحاضرات التعليمية مرفق (٦).

ثالثاً: الإختبارات المهارية:

تم الرجوع إلى توصيف مقرر تخصص تدريس كرة القدم بكلية التربية الرياضية بالوادي الجديد ولحصر الإختبارات التي تقيس المهارات قام الباحث بإعداد استمارة استطلاع رأي السادة الخبراء بحيث يتم تحديد إختبار واحد لكل مهارة بما يتناسب مع طلاب تخصص تدريس كرة القدم بكلية التربية الرياضية – جامعة الوادي الجديد، مرفق (٥)، وهذا ما يوضحه جدول (٤)

جدول (٤)

النسبة المئوية لآراء السادة الخبراء لتحديد أنسب المهارات الأساسية (قيد البحث) في كرة القدم (ن= ١٠)

م	المهارة الأساسية	المهارة المقترحة	التكرار	النسبة المئوية
١	الضربات (التمريرات)	ركل الكرة بباطن القدم	٢	٢٠٪
		ركل الكرة بوجه القدم الأمامي الخارجي	٣	٣٠٪
		ركل الكرة بوجه القدم الأمامي الداخلي	٩	٩٠٪
٢	الجري بالكرة	بوجه القدم الداخلي	٤	٤٠٪
		بوجه القدم الخارجي	١٠	١٠٠٪
٣	ضرب الكرة بالرأس	من الثبات	٣	٣٠٪
		من الحركة أو الوثب	٨	٨٠٪
٤	السيطرة على الكرة	إيقاف الكرة بوجه القدم الأمامي	٣	٣٠٪
		استلام الكرة بالفخذ	٢	٢٠٪
		كتم الكرة بأسفل القدم	١	١٠٪
		استلام الكرة بالصدر	٣	٣٠٪
٥	رمية التماس	القدمان متباعدتان	٥	٥٠٪
		وضع ساق أماماً وساق خلفاً	٩	٩٠٪
٦	المراوغة	الخداع بتغيير السرعة خلال الجري الكرة	١٠	١٠٠٪
		الخداع بتصويب الكرة	٤	٤٠٪
٧	مهارات حارس المرمى	مسك الكرات	٣	٣٠٪
		ركلة المرمى	٠	٠٪

تشير نتائج جدول (٤) حسب آراء السادة الخبراء في المهارات الأساسية (قيد البحث) إلى أن النسبة المئوية قد تراوحت ما بين (٠٪ - ١٠٠٪) وقد ارتضى الباحث بنسبة (٨٠٪ فأكثر) من أراء السادة الخبراء لاختيار أنسب المهارات وبذلك أصبح عدد المهارات التي تم اختيارها هي (خمس مهارات).

جدول (٥)

النسبة المئوية لآراء الخبراء حول أنسب الاختبارات المهارية

الخاصة بكرة القدم للعينة قيد البحث (ن=١٠)

م	الأداء المهاري	الاختبارات المقترحة	وحدة القياس	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
١	الضربات(التمريرات)	ركل الكرة على أجزاء محددة في المرمى.	بالمتر	١	١٠٪
		ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة.	بالمتر	٩	٩٠٪
٢	الجري بالكرة	الجري بالكرة حول دائرة نصف قطرها ١٠م.	بالثانية	٠	٠٪
		الجري بالكرة ٥٠ م.	بالثانية	١٠	١٠٠٪
٣	ضرب الكرة بالرأس	ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٨	٨٠٪
		ضرب الكرة بالرأس من الحركة على مرمى كرة قدم.	بالدرجة	٢	٢٠٪
٤	رمية التماس	اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٩	٩٠٪
		اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة داخل ٣ دوائر تبعد ٥ متر.	بالدرجة	١	١٠٪
٥	المراوغة	الجري الزجزاجي بالكرة من بين الرماح.	بالثانية	٨	٨٠٪
		الجري بالكرة حول شواخص موضوعة بشكل مستطيل 8.	بالثانية	٢	٢٠٪

تشير نتائج جدول (٥) حسب آراء السادة الخبراء في الاختبارات المهارية (قيد البحث) إلى أن النسبة المئوية قد تراوحت ما بين (٠٪ – ١٠٠٪) وقد ارتضى الباحث بنسبة (٨٠٪ فأكثر) من أراء السادة الخبراء لاختيار أنسب الاختبارات وبذلك أصبح عدد الاختبارات التي تم اختيارها هي (خمس اختبارات).

المعاملات العلمية لاستمارة قياس مستوى الأداء المهاري لكرة القدم:

التجربة الاستطلاعية الأولى:

أ- صدق التمايز:

تم حساب صدق الاستمارة من خلال إيجاد صدق التمايز ب بطريقة المقارنة الطرفية وذلك بحساب قيمة متوسطي الفروق بين الربيعي الأعلى والربيعي الأدنى لدرجات طلاب العينة

الاستطلاعية البالغ عددهم (١٠) طلاب من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية، وقد تم تطبيق مفردات الاستمارة يوم الأحد الموافق ٢٠٢٣/٢/١٢ م، على المجموعة لإيجاد صدق الاختبارات، وجدول (٦) يوضح ذلك.

جدول (٦)

دلالة الفروق بين الربيعي الأعلى والربيعي الأدنى في

الاختبارات المهارية (صدق الاختبارات) (ن١= ن٢ = ٥)

م	الاختبارات	وحدة القياس	الربيعي الأعلى		الربيعي الأدنى		قيمة ت	مستوى الدلالة
			س	±ع	س	±ع		
١	ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة.	بالمتر	١٨.٤	٠.٥٥	١٧.٦	٠.٥٧	٢.٣٠٩	دال
٢	الجري بالكرة ٥٠ م.	بالثانية	٢٢.٢	١.٣٠	٢١	٠.٠٠١	٢.٠٥٨	دال
٣	ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٦	٠.٥٤	٣	٠.٠٠١	٢.٤٤٩	دال
٤	اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٤	٠.٠٠١	٣.٢٠	٠.٤٥	٤.٠٠	دال
٥	الجري الزجزاجي بالكرة من بين الرماح.	بالثانية	٢٣	٠.٧١	٢٠.٦	٠.٨٩	٤.٧٠٧	دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٨٦٠

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائياً بين الربيعي الأعلى والربيعي الأدنى عند مستوى معنوية (٠.٠٥) في مستوى الاختبارات المهارية، مما يعطى دلالة مباشرة على أن الاختبارات على درجة مقبولة من الصدق.

أ- معامل الثبات:

قام الباحث بإيجاد معامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه Test – Retest على العينة الاستطلاعية المسحوبة من مجتمع البحث وقد تم إجراء التطبيق

الأول للاختبارات يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/٢/١٢م وإعادة تطبيقه يوم الخميس الموافق ٢٠٢٣/٢/١٩م، وجدول (٧) يبين ذلك.

جدول (٧)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات المهارية (صدق الثبات)

(ن= ١٠)

م	الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة ر	مستوى الدلالة
			س	±ع	س	±ع		
١	ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة.	بالمتر	١٨	٠.٦٦	١٨.١	٠.٥٧	٠.٨٨١**	دال
٢	الجري بالكرة ٥٠ م.	بالثانية	٢١.٦	١.٠٨	٢١.٥	١.١٨	٠.٩٦٥**	دال
٣	ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٣	٠.٤٨	٣.٤	٠.٥٢	٠.٨٠٢**	دال
٤	اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٦٠	٠.٥١٦	٣.٥	٠.٧١	٠.٩١٣**	دال
٥	الجري الزجزاجي بالكرة من بين الرماح.	بالثانية	٢١.٨	١.٤٨	٢١.٩	١.٥٢	٠.٩٧٨**	دال

قيمة "ر" الجدولية عن مستوى ٠.٠٥= ٠.٦٣٢

يتضح من جدول (٧) أن قيم معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لاختبارات القدرات البدنية قد تراوحت ما بين (٠.٨٠٢، ٠.٩٧٨) مما يدل على ثبات درجات هذه الاختبارات.

رابعاً: إختبار التحصيل المعرفي:

خطوات بناء الاختبار المعرفي المعد من قبل الباحث مرفق (٧).

تم إعداد وبناء الاختبار المعرفي لكرة القدم على طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة الوادي الجديد تخصص تدريس كرة القدم والذي احتوى في صورته النهائية على ثلاث محاور رئيسية تتضمن (٤٠) عبارة، حيث اتبع الباحث الخطوات التالية:

١-تحديد الهدف من الاختبار.

تم تحديد الهدف من الاختبار وهي قياس مستوى التحصيل المعرفي لعينة البحث من حقائق ومفاهيم خاصة بكرة القدم والتي تضمنتها توصيف مقرر كرة القدم للفرقة الثالثة تدريس كرة القدم بكلية التربية الرياضية.

حيث تتجه بعض خطط تحليل المحتوى إلى تحليل الأهداف العامة الرئيسية حتى قبل تحديد الموضوعات الرئيسية، فالأهداف العامة هي ببساطة صياغات عامة عريضة تشير إلى بعض التوقعات العامة عن المردود الذي يمكن أن يعود على الطالب كنتيجة لتعلمه موضوعاً أو مجموعة معينة من الموضوعات.

٢-تحليل المحتوى الدراسي (المنهج المقرر).

تم تحليل المحتوى الدراسي (المنهج المقرر) لتخصص تدريس كرة القدم والذي يدرسه طلاب عينة البحث بشكل تفصيلي لكي يتضمن الاختبار المعرفي الموضوعات الهامة والتي يتم التأكد عليها أثناء عملية التدريس، وذلك من خلال المراجع العلمية والكتب في كرة القدم ومنها "**محمد إبراهيم**" (٢٠٠٩م) (٢٧)، و"**حسن أبو عبده**" (٢٠٠٤م) (١٤).

تحديد محاور الاختبار.

استنادا إلى ما قام به الباحث من تحليل المحتوى الدراسي (المنهج المقرر) لكرة القدم، والدراسات المرجعية للألعاب الجماعية، وكذلك الاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة والدراسات المرجعية التي تناولت بناء الاختبارات المعرفية، توصل إلى تحديد محاور الاختبار كما يلي:

- التطور التاريخي لكرة القدم.
- المهارات الأساسية في كرة القدم.
- القانون الدولي في كرة القدم.

مسح مرجعي للدراسات التي تناولت الاختبارات المعرفية للتعرف على أهم المحاور الرئيسية التي سوف يبنى عليها جوانب الاختبار المعرفي للعينة قيد البحث وهي:

جدول (٨)

المسح المرجعي للدراسات التي تناولت الاختبارات المعرفية للألعاب الجماعية.

م	الاسم	الجوانب المستخدمة							
		تاريخ اللعبة	الاحماء	الإصابات الشائعة	الجانب النفسي	الجانب البدني	المهارات الأساسية	خطط اللعب	قانون اللعبة
١	يحي محمد جمعة (٢٠٢٣م) (٤١)	√	X	X	X	X	√	X	√
٢	محمود نبيل جمال الدين (٢٠٢٢م) (٣٤)	√	X	X	X	X	√	X	√
٣	اسلام محمود حافظ (٢٠٢٢م) (٧)	X	X	X	X	X	√	X	√
٤	محمود محمد رفعت (٢٠١٩م) (٣٣)	√	X	X	X	X	√	X	√
٥	محمد حماد محمد (٢٠٢٢م) (٢٩)	√	X	X	X	X	√	X	√
٦	اسلام سالم طه (٢٠٢١م) (٦)	√	X	X	X	X	√	X	√
٧	إيهاب محمد بدر (٢٠٢٠م) (١١)	√	X	X	X	X	√	X	√
٨	هيرش رشاد صالح (٢٠٢٣م) (٣٩)	√	X	X	X	X	√	X	√
٩	سيد السيد إبراهيم (٢٠٠٦م) (١٧)	√	√	√	√	X	√	X	√

ويتضح من خلال الجدول السابق ان المحاور التي اتفقت عليها الدراسات السابقة هي (المهارات الأساسية – قانون اللعبة) وتمثل نسبتها ١٠٠٪ و(تاريخ اللعبة) بنسبة ٨٨.٨٨٪ كما يوضحه الجدول التالي بالنسبة المئوية:

جدول (٩)

النسب المئوية لمحاور الإختبار المعرفي. (ن=٩)

رقم المحور	المحور	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
١	تاريخ اللعبة	٨	٨٨.٨٨٪
٢	الاحماء	١	١١.١١٪
٣	الإصابات الشائعة	١	١١.١١٪
٤	الجانب النفسي	١	١١.١١٪
٥	الجانب البدني	٠	٠٪
٦	المهارات الأساسية	٩	١٠٠٪
٧	خطط اللعب	٠	٠٪
٨	قانون اللعبة	٩	١٠٠٪

تحديد طرق صياغة عبارات الاختبار.

من خلال الاطلاع على المراجع العلمية والبحوث والدراسات المرجعية مثل دراسة كل من "**محمد زغلول**"، "**محمد علي**"، "**هاني سعيد**" (٢٠٠٣م) (٣٠)، "**إيهاب فهيم**" (٢٠٠٦م) (١٢)، والتي تناولت أساليب التقويم والاختبارات الموضوعية بهدف التعرف على عملية بناء الاختبار الجيد، فقد تم اختيار طريقتي الصواب والخطأ، والاختيار من متعدد وذلك لأن كل منهما تكمل الأخرى من حيث المميزات والعيوب.

٣- إعداد وصياغة عبارات الاختبار.

تم إعداد وصياغة عبارات الاختبار بحيث تمثل المستويات المعرفية (التذكر – الفهم – التطبيق – التحليل – التركيب – التقويم)، وقد راع الباحث في صياغته لعبارات الاختبار:

- أن تكون للعبارة معنى واحد محدد.
- أن تكون لغة كل عبارة صحيحة.
- أن تكون كل عبارة مستقلة عن بقية عبارات الاختبار.
- الابتعاد عن العبارات الصعبة والغامضة.
- الابتعاد عن العبارات السهلة والبديهة.
- الابتعاد عن استخدام عبارات نفي النفي.
- تجنب استعمال الكلمات التي تحمل أكثر من معنى.
- ألا يعطي الطول النسبي للبدائل تلميحاً بالإجابة.

- أن تكون المشتتات معقولة ومقبولة ظاهرياً.
- تجنب الترابط اللفظي بين مقدمة المفردة والإجابة الصحيحة.
- أن يصمم كل بند بحيث يقيس ناتجاً هاماً من نواتج التعلم.
- أن تظهر الإجابة الصحيحة في المواضع المختلفة للبدائل، وبأعداد متساوية من المرات تقريباً، ولكن بترتيب عشوائي.

٥- إعداد جدول المواصفات:

تم تحديد الأهمية النسبية لمحاور الاختبار في ضوء الهدف العام للاختبار ، ومحتوى المحاضرات العلمية من معلومات معرفية مرتبطة بالمهارات الأساسية في كرة القدم والمراد قياسها للطلاب، وذلك بعد عمل المسح المرجعي للدراسات التي تناولت الاختبارات المعرفية، وتم تحديد الأهمية النسبية لهذه المحاور من خلال تصميم استمارة استطلاع رأي الخبراء تشمل على عدد (٣) محاور مقترحة لبناء الاختبار مرفق (٧) روعي فيها الإضافة والحذف بما يتناسب رأي الخبراء، وتم عرضها على (٥) خبراء في مجال كرة القدم من أعضاء هيئة التدريس مرفق (١) وذلك لتحديد:

- مدى مناسبة المحاور المقترحة لبناء الاختبار.
- الأهمية النسبية لكل محور من محاور الاختبار.

وكانت نتيجة استطلاع الرأي كما يلي:

- موافقة جميع الخبراء على مناسبة المحاور المقترحة لبناء الاختبار.
- تحديد الأهمية النسبية لكل محور.

والجدول التالي يوضح آراء الخبراء بالنسبة للمحاور المقترحة لبناء اختبار التحصيل المعرفي وأهميتها النسبية.

جدول (١٠)

الأهمية النسبية لآراء الخبراء لمحاور التحصيل المعرفي (ن = ٥)

رقم المحور	المحور	درجة الاتفاق	الأهمية النسبية
١	التطور التاريخي لكرة القدم	٥	٣٣.٣٣٪
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	٥	٣٣.٣٣٪
٣	القانون الدولي لكرة القدم	٥	٣٣.٣٣٪
المجموع			١٠٠٪

يتضح من جدول (١٠) ما يلي:

- عدد محاور الاختبار (٣) محاور بناء على آراء الخبراء.
- تساوي الأهمية النسبية لمحاور الاختبار، فقد حصلت جميع المحاور على نسبة (٣٣.٣٣٪) من إجمالي آراء الخبراء.

وقد اشتمل الاختبار في صورته المبدئية على (٩٠) عبارة، تم توزيعها على محاور الاختبار الثلاثة وفقاً لكل محور وطرق صياغة العبارات، كما هو موضح بالجدول (١١).

جدول (١١)

توزيع أعداد العبارات لكل محور وفقاً للأهمية النسبية

رقم المحور	المحـــور	عدد العبارات
١	التطور التاريخي لكرة القدم	٣٠
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	٣٠
٣	القانون الدولي لكرة القدم	٣٠
المجموع		٩٠

٦- الصورة الأولية للاختبار المعرفي:

تم تصميم استمارة لاستطلاع آراء الخبراء تشتمل على عبارات الاختبار في صورتها المبدئية وقد روعي أن تكون العبارات متنوعة ومتضمنة لأكبر كمية من المعلومات في المحاور قيد البحث والتي تضمنها النموذج التدريسي حيث بلغ عددها (٩٠) عبارة لاختيار عدد (٢٠) عبارة منها لكل محور، وتم عرضها على عدد (١٠) من الخبراء في مجال كرة القدم من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية الرياضية، وذلك لإبداء الرأي حول ما يلي: مرفق رقم (٤)

- الدقة العلمية واللغوية لمفردات الاختبار.

- مناسبة الأهداف الموضوعة للاختبار.
- شمولية الاختبار للمعلومات المتضمنة للنموذج التدريسي.
- الأهمية النسبية لكل محور من المحاور قيد البحث.
- إبداء أي ملاحظات أو مقترحات.

وقد قام المحكمين بحذف وتعديل بعض عبارات اختبار التحصيل المعرفي حتى يتناسب مع المرحلة التعليمية التي وضعت لأجله وقد ارتضى الباحث بنسبة ٨٠٪ فما أكثر كما هو موضح بالجدول رقم (١٢).

جدول (١٢)

درجة الاتفاق والنسب المئوية لآراء الخبراء حول

عبارات التحصيل المعرفي في كرة القدم (ن= ١٠)

م	المحور	رقم العبارة	درجة الاتفاق	النسبة المئوية	م	المحور	رقم العبارة	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
١	المحور	١	١٠	١٠٠٪	١٦	تابع:	١٦	٩	٩٠٪
٢	الأول:	٢	٨	٨٠٪	١٧	التطور	١٧	١	١٠٪
٣	التطور	٣	٠	٠٪	١٨	التاريخي	١٨	٦	٦٠٪
٤	التاريخي	٤	٠	٠٪	١٩	لكرة	١٩	٧	٧٠٪
٥	لكرة	٥	٠	٠٪	٢٠	القدم	٢٠	١٠	١٠٠٪
٦	القدم	٦	٩	٩٠٪	٢١		٢١	٩	٩٠٪
٧		٧	٩	٩٠٪	٢٢		٢٢	١٠	١٠٠٪
٨		٨	٩	٩٠٪	٢٣		٢٣	١٠	١٠٠٪
٩		٩	٩	٩٠٪	٢٤		٢٤	١٠	١٠٠٪
١٠		١٠	١٠	١٠٠٪	٢٥		٢٥	١٠	١٠٠٪
١١		١١	١٠	١٠٠٪	٢٦		٢٦	٤	٤٠٪
١٢		١٢	٣	٣٠٪	٢٧		٢٧	١٠	١٠٠٪
١٣		١٣	٩	٩٠٪	٢٨		٢٨	٩	٩٠٪
١٤		١٤	٨	٨٠٪	٢٩		٢٩	١٠	١٠٠٪
١٥		١٥	١٠	١٠٠٪	٣٠		٣٠	٦	٦٠٪

تابع جدول (١٢)

درجة الاتفاق والنسب المئوية لآراء الخبراء حول عبارات التحصيل المعرفي في كرة القدم

(ن= ١٠)

م	المحور	رقم العبارة	درجة الاتفاق	النسبة المئوية	م	المحور	رقم العبارة	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
٣١	المحور الثاني: المهارات الأساسية لكرة القدم	٣١	٩	٩٠٪	٥٤	تابع: المهارات الأساسية لكرة القدم	٥٤	٢	٢٠٪
٣٢		٣٢	١٠	١٠٠٪	٥٥		٥٥	٢	٢٠٪
٣٣		٣٣	٨	٨٠٪	٥٦		٥٦	١٠	١٠٠٪
٣٤		٣٤	٨	٨٠٪	٥٧		٥٧	٩	٩٠٪
٣٥		٣٥	٦	٦٠٪	٥٨		٥٨	١	١٠٪
٣٦		٣٦	٨	٨٠٪	٥٩		٥٩	٨	٨٠٪
٣٧		٣٧	٧	٧٠٪	٦٠		٦٠	٦	٦٠٪
٣٨		٣٨	٨	٨٠٪	٦١	المحور الثالث: قانون كرة القدم	٦١	٨	٨٠٪
٣٩		٣٩	١	١٠٪	٦٢		٦٢	٦	٦٠٪
٤٠		٤٠	٣	٣٠٪	٦٣		٦٣	٥	٥٠٪
٤١		٤١	١٠	١٠٠٪	٦٤		٦٤	٩	٩٠٪
٤٢		٤٢	٨	٨٠٪	٦٥		٦٥	٦	٦٠٪
٤٣		٤٣	٩	٩٠٪	٦٦		٦٦	١٠	١٠٠٪
٤٤		٤٤	١٠	١٠٠٪	٦٧		٦٧	٦	٦٠٪
٤٥		٤٥	٨	٨٠٪	٦٨		٦٨	٩	٩٠٪
٤٦		٤٦	١٠	١٠٠٪	٦٩		٦٩	١٠	١٠٠٪
٤٧		٤٧	٢	٢٠٪	٧٠		٧٠	٩	٩٠٪
٤٨		٤٨	٩	٩٠٪	٧١		٧١	٨	٨٠٪
٤٩		٤٩	٨	٨٠٪	٧٢		٧٢	١٠	١٠٠٪
٥٠		٥٠	٨	٨٠٪	٧٣		٧٣	٩	٩٠٪
٥١		٥١	٨	٨٠٪	٧٤		٧٤	١٠	١٠٠٪
٥٢		٥٢	١٠	١٠٠٪	٧٥		٧٥	٩	٩٠٪
٥٣		٥٣	١	١٠٪	٧٦		٧٦	٨	٨٠٪

تابع جدول (١٢)

درجة الاتفاق والنسب المئوية لآراء الخبراء حول عبارات التحصيل المعرفي في كرة القدم

(ن= ١٠)

م	المحور	رقم العبارة	درجة الاتفاق	النسبة المئوية	م	المحور	رقم العبارة	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
٧٧	تابع: قانون كرة القدم	٧٧	٩	٩٠٪	٨٤	تابع: قانون كرة القدم	٨٤	٧	٧٠٪
٧٨		٧٨	١٠	١٠٠٪	٨٥		٨٥	١٠	١٠٠٪
٧٩		٧٩	١٠	١٠٠٪	٨٦		٨٦	٦	٦٠٪
٨٠		٨٠	٢	٢٠٪	٨٧		٨٧	٤	٤٠٪
٨١		٨١	١٠	١٠٠٪	٨٨		٨٨	٩	٩٠٪
٨٢		٨٢	٩	٩٠٪	٨٩		٨٩	١	١٠٪
٨٣		٨٣	٩	٩٠٪	٩٠		٩٠	٢	٢٠٪

وبذلك تصبح العبارات المحذوفة بعدد (٣٠) عبارة وهي.

جدول (١٣)

العبارات التي تم حذفها من اختبار التحصيل المعرفي في كرة القدم

م	المحور	العبارات
١	المحور الأول: التطور التاريخي لكرة القدم.	١- لاي المنتخبين لعب اللاعب الشهير بوشكاش.
		٢- ما هي مباراة كرة القدم التي تحمل الرقم القياسي كأكبر فوز.
		٣- ما هو الاسم الذي يطلق على الدوري الألماني لكرة القدم.
		٤- عرف المصريين كرة القدم عام ١٨٨٢م من.
		٥- تأسس نادي الزمالك والمعرف وقتها بالنادي (المختلط) عام.
		٦- وضعت قوانين كرة القدم في إنجلترا عن طريق (إداوارد ترنج) عام.
		٧- استخدم الهدف الذهبي في بطولة كأس العالم ١٩٩٨ حتى سنة.
		٨- يشارك في نهائيات كأس العالم للمنتخبات عدد.
		٩- تنظم منافسات كأس القارات من قبل.
		١٠- منع حارس المرمى من التقاط الكرة بيديه خارج منطقة الجزاء عام.

تابع الجدول (١٣)

العبارات التي تم حذفها من اختبار التحصيل المعرفي في كرة القدم

م	المحور	العبارات
٢	**المحور الثاني: المهارات الأساسية لكرة القدم.**	١١- يحدث دوران للكرة وتسير في الاتجاه غير المطلوب عندما تركل بباطن القدم في منتصفها.
		١٢- يكون كتف الرجل الراكلة للخلف قليلاً وكتف الرجل غير الراكلة للأمام قليلاً عن أداء مهارة ركل الكرة بوجه القدم الخارجي.
		١٣- تستخدم مهارة ركل الكرة بالوجه الخارجي للقدم في التمرير القصير والمتوسط والطويل والملتوي على المرمى.
		١٤- يمكن السيطرة على الكرة بأي منطقة من أجزاء الجسم ومن ضمنها اليدين أثناء المباراة عن طريق الكتم أو امتصاص الكرة فقط.
		١٥- من أنواع مهارة امتصاص الكرة، الامتصاص بالصدر والفخذ فقط.
		١٦- يفضل استخدام قمة الرأس في لعب الكرة بالرأس عن استخدام الجبهة.
		١٧- ينتهي أداء مهارة رمية التماس عند حركة اليدين عن الرمي قبل أن تعبر مستوى الرأس.
		١٨- يفضل عند أداء رمية التماس، مسك الكرة من الجانبين وذلك للوصول إلى أبعد مسافة ممكنة.
		١٩- عند تمرير الكرة بباطن القدم، تدار القدم الراكلة من الحوض بحيث تعمل زاوية قائمة مع القدم الثابتة.
		٢٠- عند أداء رمية التماس، يجب ان تكون القدمين متباعدتين وكعبي القدمين فوق الأرض.

تابع الجدول (١٣)

العبارات التي تم حذفها من اختبار التحصيل المعرفي في كرة القدم

م	المحور	العبارات
٣	**المحور الثالث: القانون الدولي لكرة القدم.**	٢١- إذا خرجت الكرة خارج خطى الجانبين (الطوليين) للملعب، يلعب المنافس رمية التماس.
		٢٢- تسمى منطقة الجزاء منطقة المرمى.
		٢٣- يأخذ رمية التماس تلميذ من الفريق الذي أخرج الكرة خارج الملعب
		٢٤- يستكمل اللعب إذا ارتدت الكرة من راية الركنية ولا يحتسب خروج الكرة.
		٢٥- يحتسب هدف إذا قام تلميذ بخطف الكرة من حارس المرمى أثناء رميه للكرة في الهواء لمحاولة ركلها.
		٢٦- إذا قام أحد التلاميذ بتغيير مركزه مع حارس المرمى دون إذن الحكم وأمسك كرة كانت في طريقها لهدف، تحسب ضربة جزاء ويعطى لتلميذ بطاقة حمراء.
		٢٧- يمكن لتلميذ المنفذ لركلة الجزاء ان يلعب الكرة قليلاً الي الامام ليأتي زميله فيركلها إلى المرمى.
		٢٨- التلميذ الذي يأخذ رمية التماس سوف يلقي الكرة بكلتا يديه من فوق رأسه إلى أي اتجاه يختاره.
		٢٩- يطرد اللاعب بعد حصوله على إنذارين.
		٣٠- يمكن تسجيل هدف من ركلة المرمى.

كما قام الخبراء بتعديل عدد (٦) عبارات من اختبار التحصيل المعرفي حتى تكون العبارات ذات دقة علمية ولغوية، كما هو موضح بالجدول (١٤):

جدول (١٤)

العبارات التي تم تعديلها في اختبار التحصيل المعرفي في كرة القدم

م	المحور	العبارات
١	التطور التاريخي	١- يشارك في نهائيات كأس العالم للمنتخبات عدد.
٢	المهارات الأساسية	٢- أدق أنواع الجري بالكرة هو الجري بسن القدم، وذلك لأنها لا تسبب رفع الكرة عن الأرض أو فقدها وابتعادها عن الطالب.
		٣- تصلب الجذع وميله اثناء الجري بالكرة يؤدي إلى صعوبة حركة الطالب أثناء الجري بالكرة.
		٤- تصلب مفصل القدم للرجل المستلمة للكرة لحظة ملامسة الكرة يؤدي إلى ابتعاد الكرة عن الطالب.
		٥- سحب القدم المستلمة للكرة مبكراً أو متأخراً عن لحظة لمسها للكرة يؤدي إلى ابتعاد الكرة عن الطالب.

١- إعداد تعليمات الاختبار.

تم صياغة تعليمات الاختبار مرفق (٧) في صورة مقدمة للاختبار تشتمل على تعليمات الإجابة والهدف من الاختبار بأسلوب مبسط وسهل يظهر أن الهدف الأساسي من الاختبار هو تقويم التحصيل وليس امتحانا.

وقد روعي عند صيغة تعليمات الاختبار ما يلي:

- أن تتضمن التعليمات ضرورة الإجابة عن كل الأسئلة الواردة في الاختبار.
- شرح فكرة الاختبار حتى لا يكون عدم فهم التلاميذ لفكرة الاختبار سبباً في الإخفاق.
- أن تكون التعليمات قصيرة ومباشرة.
- تحديد زمن الاختبار.
- تحديد نوعية أسئلة الاختبار الموجودة.

٢- إعداد خطة تصحيح الاختبار.

تم تحديد درجة واحدة لكل سؤال من أسئلة الاختبار لتصبح الدرجة النهائية للاختبار (٦٠) درجة.

فقد حددت درجة واحدة لكل مفردة تكون إجابة المختبر عنها صحيحة من مفردات الاختبار، وصفر لكل مفردة متروكة أو قد أجاب عنها الطالب إجابة خاطئة، وقد قام الباحث بإعداد الاختبار بحيث تكون ورقة الأسئلة هي نفسها ورقة الإجابة.

٣- اختبار مدى صلاحية عبارات الاختبار.

تم التوصل إلى مدى صلاحية العبارات من خلال التجربة الاستطلاعية الأولى.

التجربة الاستطلاعية الأولى

تم إجراء التجربة الاستطلاعية الأولى في الفترة من يوم الاربعاء الموافق ٨ /٢/٢٠٢٣م على عدد (١٠) طلاب من نفس المجتمع ومن خارج عينة البحث الأساسية، وذلك لاختبار مدى صلاحية عبارات الاختبار، حيث تم تطبيق الاختبار في صورته المبدئية يوم الاحد الموافق ١٢/٢/٢٠٢٣م والتي تضمنت عدد (٦٠) عبارة لحساب الآتي:

أ. معاملات السهولة والصعوبة.

ب. معاملات التمييز.

ت. المعاملات العلمية للاختبار.

أ- معاملات السهولة والصعوبة لعبارات الاختبار:

تم حساب معاملات السهولة والصعوبة لعبارات الاختبار الـــ (٦٠)، وذلك بهدف تقييم كل عبارة والحكم عليها من حيث سهولتها وصعوبتها، وقد حدد الباحث معامل السهولة والصعوبة ما بين (٠.٢٥، ٠.٧٥) لقبول العبارات وكلما اقتربنا من ٥٠٪ تكون مناسبة، وذلك وفقاً لما اتبعنه معظم الدراسات وما أشارت إليه المراجع العلمية المتخصصة في بناء الاختبارات المعرفية في المجال الرياضي والمتخصصين في مجال القياس والتقويم، واستخدم الباحث المعادلة التالية:

معامل السهولة = الإجابات الصحيحة لكل سؤال ÷ عدد الأفراد الكلي

والعلاقة بين السهولة والصعوبة علاقة عكسية، بمعنى أن مجموعهم يساوي الواحد الصحيح:

معامل السهولة = ١ – معامل الصعوبة.

معامل الصعوبة = ١ – معامل السهولة.

وكان معامل السهولة يتراوح ما بين (٠.١ : ١) بينما يتراوح معامل الصعوبة ما بين (٠ : ٠.٩).

ب-معامل التمييز لعبارات الاختبار:

تم حساب معاملات التمييز لعبارات الاختبار (٦٠)، وذلك بهدف استخلاص العبارات ذات القدرة على التمييز بين أفراد العينة، وقد حدد الباحث معامل التمييز (٠.٣٠) فأكثر لقبول

العبارات وذلك وفقاً لما اتبعته معظم الدراسات وما أشارت إليه المراجع العلمية المتخصصة في بناء الاختبارات المعرفية في المجال الرياضي والمتخصصين في مجال القياس والتقويم، وتم استخدام المعادلة التالية لحساب معامل التمييز:

معامل التمييز = (مجموع الإجابات الصحيحة للمجموعة العليا – مجموع الإجابات الصحيحة للمجموعة الدنيا) ÷ إحدى الفئتين (المجموعتين)

وكان معامل التمييز يتراوح ما بين (-٠.٣، ٠.٨)

والجدول (٠٠) يوضح قيم معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لعبارات الاختبار الـ (٦٠) المرتبطة بكرة القدم.

جدول (١٥)

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لعبارات اختبار التحصيل المعرفي (ن=١٠)

م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز	م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
١	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٤	٢٢	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٨
٢	٠.٢	٠.٨	-٠.٣	٢٣	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
٣	*٠.٤	*٠.٦	-٠.٤	٢٤	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٨
٤	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٤	٢٥	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
٥	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٦	٢٦	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
٦	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٤	٢٧	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
٧	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٤	٢٨	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
٨	*٠.٧	*٠.٣	*٠.٦	٢٩	*٠.٧	*٠.٣	*٠.٨
٩	*٠.٧	*٠.٣	*٠.٦	٣٠	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
١٠	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٦	٣١	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٨
١١	٠.١	٠.٩	٠.٢	٣٢	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٨
١٢	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٤	٣٣	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
١٣	*٠.٤	*٠.٦	-٠.٤	٣٤	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٦
١٤	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٤	٣٥	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٦
١٥	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٤	٣٦	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
١٦	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨	٣٧	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
١٧	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٤	٣٨	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
١٨	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦	٣٩	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
١٩	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨	٤٠	*٠.٧	*٠.٣	-٠.٤
٢٠	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٦	٤١	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
٢١	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٨	٤٢	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٦

تابع الجدول (١٥)

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لعبارات اختبار التحصيل المعرفي (ن=١٠)

م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز	م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
٤٣	*٠.٧	*٠.٣	*٠.٨	٥٢	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٨
٤٤	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨	٥٣	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
٤٥	٠.٨	٠.٢	٠.١	٥٤	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
٤٦	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦	٥٥	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨
٤٧	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٤	٥٦	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦
٤٨	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨	٥٧	*٠.٣	*٠.٧	*٠.٦
٤٩	*٠.٥	*٠.٥	*٠.٦	٥٨	*٠.٧	*٠.٣	*٠.٦
٥٠	*٠.٤	*٠.٦	*٠.٨	٥٩	٠.٢	٠.٨	٠
٥١	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨	٦٠	*٠.٦	*٠.٤	*٠.٨

يتضح من الجدول (٠٠) أن هناك (٧) عبارة لم تتحقق الشروط الخاصة لقبولها ولذلك تم حذفها وهي عبارات أرقام (٢، ٣، ١١، ١٣، ٤٠، ٤٥، ٥٩).

والجدول التالي يوضح عدد وأرقام العبارات المحذوفة من الاختبار في صورته المبدئية وفقاً لمعاملات السهولة والصعوبة والتمييز.

جدول (١٦)

عدد وأرقام العبارات المحذوفة من الاختبار في صورته المبدئية

وفقاً لمعاملات السهولة والصعوبة والتمييز

م	المحاور	عدد العبارات في الصورة المبدئية	عدد العبارات المحذوفة	إجمالي عدد العبارات بعد الحذف	أرقام العبارات المحذوفة
١	التطور التاريخي لكرة القدم	٢٠	٤	١٦	٢، ٣، ١١، ١٣
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	٢٠	١	١٩	٤٠
٣	القانون الدولي في كرة القدم	٢٠	٢	١٨	٤٥، ٥٩
	المجموع	٦٠	٧	٥٣	

يتضح من الجدول (١٦) أن عدد عبارات الاختبار في صورته المبدئية بلغت (٦٠) عبارة بعد تعديل وحذف العبارات التي لم يوافق عليها الخبراء، وقد تم حذف عدد (٧) عبارات

وفقاً لمعاملات السهولة والصعوبة والتمييز، ومن ثم أصبح عدد عبارات الاختبار بعد الحذف (٥٣) عبارة.

ت-المعاملات العلمية للاختبار:

أ- صدق الاختبار:

استخدم الباحث نوعين من الصدق هما:

- **صدق المحتوى:**

تم عرض الاختبار على ثلاثة من السادة المحكمين من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال كرة القدم بكليات التربية الرياضية للحكم على الاختبار وملاحظة عباراته مرة أخرى للتأكد من الدقة العلمية ومناسبة العبارات لمستوى وسن طلاب تخصص تدريس كرة القدم، وتناسبها مع كل محور من المحاور الرئيسية للاختبار، واختبار صلاحيتها للتطبيق، وفي ضوء آراء المحكمين أصبح الاختبار في شكله النهائي مكون من (٥٣) عبارة.

- **صدق الاتساق الداخلي للاختبار:**

وتم حساب صدق الاتساق الداخلي للاختبار والذي اشتمل على عدد (٥٣) عبارة بعد حذف العبارات التي لم تحقق الشروط العلمية الخاصة لقبولها وفقاً لمعاملات السهولة والصعوبة والتمييز وذلك بغرض الآتي:

١- إيجاد العلاقة بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه العبارة.

٢- إيجاد العلاقة بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاختبار.

٣- إيجاد العلاقة بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاختبار.

والجداول من (١٧: ٢١) توضح معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والدرجة الكلية للاختبار.

جدول (١٧)

معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والخاص بالتطور التاريخي لكرة القدم والدرجة الكلية للاختبار (ن=١٠)

م	رقم العبارة	معاملات الارتباط مع درجة المحور	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للاختبار	م	رقم العبارة	معاملات الارتباط مع درجة المحور	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للاختبار
١	١	*٠.٨٠٥	٠.٣١٢	٩	١٢	*٠.٧٠٧	*٠.٧٠٥
٢	٤	٠.٥٦٢	*٠.٨١٠	١٠	١٤	*٠.٦٩٣	*٠.٦٣٤
٣	٥	*٠.٨٢٢	*٠.٦٦٣	١١	١٥	*٠.٦٩٣	*٠.٦٣٤
٤	٦	*٠.٧٥٢	٠.٤٥٤	١٢	١٦	*٠.٦٩٣	*٠.٦٣٤
٥	٧	*٠.٧٤١	*٠.٦٣٤	١٣	١٧	*٠.٧٤١	*٠.٦٣٤
٦	٨	*٠.٧٥٩	*٠.٨١٢	١٤	١٨	*٠.٧٨٩	*٠.٧٩١
٧	٩	*٠.٧٤٣	*٠.٧٠٥	١٥	١٩	*٠.٧٤٧	*٠.٧٠٥
٨	١٠	*٠.٧٧٧	*٠.٧٩١	١٦	٢٠	*٠.٧٤٣	*٠.٧٩١

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٠.٦٣٢

يتضح من الجدول (١٧) أن عبارات محور تاريخ كرة القدم لها معاملات إرتباط دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والدرجة الكلية للإختبار، عدا العبارة رقم (٤) والتي لم تحقق معامل ارتباط دال إحصائياً مع الدرجة الكلية للمحور، والعبارات رقم (١، ٦) التي لم تحقق معامل ارتباط دال إحصائياً مع الدرجة الكلية للإختبار، لذا تم حذف هذه العبارات، وبذلك أصبح عدد عبارات هذا المحور (١٣).

جدول (١٨)

معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والخاص بالمهارات الأساسية بكرة القدم والدرجة الكلية للاختبار (ن=١٠)

م	رقم العبارة	معاملات الارتباط مع درجة المحور	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للاختبار	م	رقم العبارة	معاملات الارتباط مع درجة المحور	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للاختبار
١	٢١	*٠.٧٠٧	*٠.٧٨٠	١١	٣١	*٠.٧٩٨	*٠.٧٩١
٢	٢٢	*٠.٧٥٢	٠.٥٤٣	١٢	٣٢	*٠.٧٧٢	*٠.٨١٨
٣	٢٣	*٠.٧٤١	*٠.٨١٢	١٣	٣٣	*٠.٧٩٨	*٠.٧٩١
٤	٢٤	*٠.٧٩٨	*٠.٨١٢	١٤	٣٤	*٠.٧٩٨	*٠.٧٩١
٥	٢٥	*٠.٧٤١	*٠.٦٩٦	١٥	٣٥	*٠.٧٥٢	٠.٥٤٣
٦	٢٦	*٠.٧٧٣	*٠.٧٨١	١٦	٣٦	*٠.٧٩٨	*٠.٧٩١
٧	٢٧	٠.٤٠٩	٠.٥٣٤	١٧	٣٧	*٠.٧٧٢	*٠.٧٤١
٨	٢٨	*٠.٨١٥	*٠.٧٩١	١٨	٣٨	*٠.٧٥٦	*٠.٧١٥
٩	٢٩	*٠.٧٧٣	*٠.٧٨١	١٩	٣٩	*٠.٧٥٢	٠.٥٤٣
١٠	٣٠	٠.٥٦٢	*٠.٨٠١				

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٠.٦٣٢

يتضح من الجدول (١٨) أن عبارات محور المهارات الأساسية لكرة القدم لها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والدرجة الكلية للاختبار، عدا العبارتين رقم (٢٧، ٣٠) والتي لم تحقق معامل ارتباط دال إحصائياً مع الدرجة الكلية للمحور، والعبارات رقم (٢٢، ٢٧، ٣٥، ٣٩) التي لم تحقق معامل ارتباط دال إحصائياً مع الدرجة الكلية للإختبار، لذا تم حذف هذه العبارات، وبذلك أصبح عدد عبارات هذا المحور (١٤).

جدول (١٩)

معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والخاص بالقانون الدولي لكرة القدم والدرجة الكلية للاختبار (ن=١٠)

م	رقم العبارة	معاملات الارتباط مع درجة المحور	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للاختبار	م	رقم العبارة	معاملات الارتباط مع درجة المحور	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للاختبار
١	٤١	*٠.٩١٠	*٠.٨٥٧	١٠	٥١	*٠.٨١٠	*٠.٧١١
٢	٤٢	*٠.٧٢١	*٠.٧١٠	١١	٥٢	*٠.٩١٠	*٠.٧٨١
٣	٤٣	*٠.٧٥٢	٠.٥٢٠	١٢	٥٣	٠.٥٠٥	٠.٤٤٤
٤	٤٤	*٠.٩٠١	*٠.٨٠١	١٣	٥٤	*٠.٨٢٥	*٠.٨٠١
٥	٤٦	*٠.٦٦٢	٠.٤٥٥	١٤	٥٥	*٠.٨٤٧	*٠.٧٨١
٦	٤٧	*٠.٨٤٧	*٠.٧٨١	١٥	٥٦	*٠.٧٣٦	*٠.٧٥٥
٧	٤٨	*٠.٨٥٨	*٠.٦٩٩	١٦	٥٧	*٠.٧٥٥	*٠.٨٠١
٨	٤٩	*٠.٦٦٦	*٠.٦٩٦	١٧	٥٨	*٠.٦٦٦	٠.٥٧٤
٩	٥٠	*٠.٨٢٤	*٠.٩٠٢	١٨	٦٠	*٠.٨١٢	٠.٥٧٤

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٠.٦٣٢

يتضح من الجدول (١٩) أن عبارات محور القانون الدولي لكرة القدم لها معامل ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه والدرجة الكلية للاختبار، عدا العبارة رقم (٥٣) التي لم تحقق معامل ارتباط دال إحصائياً مع الدرجة الكلية للمحور والدرجة الكلية للاختبار، والعبارات رقم (٤٣، ٤٦، ٥٣، ٥٩، ٦٠) اللاتي لم تحقق معامل ارتباط دال إحصائياً مع الدرجة الكلية للاختبار، لذا تم حذف هذه العبارات، وبذلك أصبح عدد عبارات هذا المحور (١٣) عبارة.

والجدول التالي يوضح معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاختبار.

جدول (٢٠)

معاملات الارتباط بين درجة كل محور من محاور

الاختبار والدرجة الكلية للاختبار

م	محاور الاختبار	معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية للإختبار
١	التطور التاريخي لكرة القدم	**٠.٩٢٥
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	**٠.٨١٠
٣	القانون الدولي في كرة القدم	**٠.٧٩٥

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٠٥ = ٠.٦٣٢

يتضح من الجدول (٢٠) أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل محور من محاور الاختبار والدرجة الكلية للاختبار قد تراوحت ما بين (٠.٧٩٥، ٠.٩٢٥) وجميعها دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٠٥).

والجدول التالي يوضح عدد وأرقام العبارات المحذوفة من الاختبار وفقاً لمعامل صدق الاتساق الداخلي للاختبار.

جدول (٢١)

عدد وأرقام العبارات المحذوفة من الاختبار وفقاً لمعاملات صدق الاتساق الداخلي للاختبار

م	المحاور	عدد العبارات	عدد العبارات المحذوفة	إجمالي عدد العبارات بعد الحذف	أرقام العبارات المحذوفة
١	التطور التاريخي لكرة القدم	١٦	٣	١٣	١، ٤، ٦
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	١٩	٥	١٤	٢٢، ٢٧، ٣٠، ٣٥، ٣٩
٣	القانون الدولي لكرة القدم	١٨	٥	١٣	٤٣، ٤٦، ٥٣، ٥٩، ٦٠
	المجموع	٥٣	١٣	٤٠	

يتضح من جدول (٢١) أن عدد عبارات الاختبار بلغت (٥٣) عبارة، وقد تم حذف عدد (١٣) عبارة وفقاً لمعامل الاتساق الداخلي للاختبار، وبذلك أصبح عدد عبارات الاختبار بعد الحذف (٤٠) عبارة.

ب-ثبات الاختبار:

تم إيجاد معامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه Test – Retest على العينة الاستطلاعية المسحوبة من مجتمع البحث البالغ عددها (١٠) طلاب، وذلك بتطبيق الاختبار والذي اشتمل على (٤٦) عبارة بعد حذف العبارات التي لم تحقق شرط الاتساق الداخلي بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه، ودرجة كل عبارة والدرجة الكلية للاختبار، وقد تم إجراء التطبيق الأول للاختبار المعرفي يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/٢/١٩م، وإعادة تطبيقه يوم الخميس الموافق ٢٠٢٣/٢/٢٣ م وجداول (٢٢: ٢٤) توضح ذلك.

جدول (٢٢)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لعبارات محور التطور التاريخي لكرة القدم

(ن=١٠)

م	رقم العبارة	معامل الارتباط بين التطبيقين
١	٥	١**
٢	٧	٠.٨٠٢**
٣	٨	٠.٦٥٥*
٤	٩	٠.٧٦٤*
٥	١٠	٠.٦٤٠*
٦	١٢	٠.٧١٥*
٧	١٤	٠.٨٦١**
٨	١٥	٠.٨٠٢**
٩	١٦	٠.٨٠٢**
١٠	١٧	٠.٦٦٧*
١١	١٨	٠.٨٠٢**
١٢	١٩	٠.٦٥٤*
١٣	٢٠	١**

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٠.٦٣٢

يتضح من جدول (٢٢) أن قيم معاملات الارتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني لعبارات المحور التاريخي لكرة القدم قدر تراوحت ما بين (٠.٦٤٠، ١) وجميعها دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مما يدل على أنها ذات معاملات ثبات عالية، والجداول التالية توضح معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاختبار:

جدول (٢٣)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لعبارات محور المهارات الأساسية بكرة القدم (ن=١٠)

م	رقم العبارة	معامل الارتباط بين التطبيقين	م	رقم العبارة	معامل الارتباط بين التطبيقين
١	٢١	*٠.٧٦٤	٨	٣١	*٠.٧٦٤
٢	٢٣	**٠.٨١٦	٩	٣٢	**١
٣	٢٤	**٠.٨١٦	١٠	٣٣	*٠.٦٦٧
٤	٢٥	*٠.٦٥١	١١	٣٤	**٠.٨١٦
٥	٢٦	**١	١٢	٣٦	*٠.٧٦٤
٦	٢٨	**١	١٣	٣٧	**١
٧	٢٩	*٠.٧٦٤	١٤	٣٨	**١

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٠.٦٣٢

يتضح من جدول (٢٣) أن قيم معاملات الارتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني لعبارات محور المهارات الأساسية لكرة القدم قد تراوحت ما بين (٠.٦٦٧، ١) وجميعها دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مما يدل على أنها ذات معاملات ثبات عالية.

جدول (٢٤)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لعبارات قانون كرة القدم الدولي (ن= ١٠)

م	رقم العبارة	معامل الارتباط بين التطبيقين	م	رقم العبارة	معامل الارتباط بين التطبيقين
١	٤١	**١	٨	٥٢	**١
٢	٤٢	**١	٩	٥٤	**٠.٨٠٢
٣	٤٤	**٠.٨٠٢	١٠	٥٥	**٠.٨٠٢
٤	٤٧	**٠.٨٠٢	١١	٥٦	**١
٥	٤٨	**٠.٨٠٢	١٢	٥٧	**٠.٨١٦
٦	٤٩	*٠.٧٦٤	١٣	٥٨	**٠.٨٠٢
٧	٥١	*٠.٧٦٤			

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٠.٦٣٢

يتضح من جدول (٢٤) أن قيم معاملات الارتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني لعبارات محور قانون كرة القدم قد تراوحت ما بين (٠.٨٠٢، ١) مما يدل على أنها ذات معاملات ثبات عالية.

جدول (٢٥)

معاملات الارتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني

لمحاور الاختبار والدرجة الكلية للاختبار (ن= ١٠)

م	محاور الاختبار	معاملات الارتباط بين التطبيقين
١	التطور التاريخي لكرة القدم	**٠.٩٩١
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	**٠.٨٤٨
٣	القانون الدولي في كرة القدم	**٠.٧٧٤
٤	الدرجة الكلية للاختبار	**٠.٩٢٣

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٠.٦٣٢

يتضح من جدول (٢٥) أن قيم معاملات الارتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني لمحاور الاختبار قد تراوحت ما بين (٠.٧٧٤، ٠.٩٩١) وبلغت الدرجة الكلية للاختبار (٠.٩٢٣) وجميعها دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) مما يدل على ثباتها وأن اختبار التحصيل المعرفي ذو معامل ثبات عالي.

١٠- الصورة النهائية للاختبار.

في ضوء ما اسفرت عنه خطوات تقنين الاختبار والتي تضمنت حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز وصدق الاتساق الداخلي للعبارات، توصل الباحث إلى بناء وإعداد الصورة النهائية للاختبار مرفق (٧) والتي اشتملت على عدد (٤٠) عبارة موزعة على المحاور الثلاثة كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٢٦)

توزيع عبارات اختبار التحصيل المعرفي في صورته النهائية

على المحاور الأساسية وفقاً لطرق صياغة العبارات

م	المحاور	عدد العبارات	طرق صياغة العبارات	
			أرقام عبارات الصواب والخطأ	أرقام عبارات الاختيار من متعدد
١	التطور التاريخي لكرة القدم	١٣	--	٥، ٧، ٨، ٩، ١٠، ١٢، ١٤، ١٥، ١٦، ١٧، ١٨، ١٩، ٢٠
٢	المهارات الأساسية في كرة القدم	١٤	٢١، ٢٣، ٢٤، ٢٥، ٢٦، ٢٨، ٢٩، ٣١، ٣٢، ٣٣، ٣٤، ٣٦، ٣٧، ٣٨	--
٣	قانون كرة القدم الدولي	١٣	٤١، ٤٢، ٤٤، ٤٧، ٤٨، ٤٩، ٥١، ٥٢، ٥٤، ٥٥، ٥٦، ٥٧، ٥٨	--
المجموع		٤٠	٢٧	١٣

تحديد زمن الاختبار:

زمن الاختبار = (الزمن الذي استغرقه أول طالب + الزمن الذي استغرقه آخر طالب) ÷ ٢

وكان المتوسط الحسابي لزمن الاختبار هو (٣٣) وهو الزمن المناسب للإجابة على الاختبار المعرفي وذلك كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٢٧)

الزمن المناسب لتطبيق الاختبار

الزمن التجريبي		المجموع	الزمن المناسب
الزمن الذي استغرقه أول طالب	الزمن الذي استغرقه أخر طالب		
٢٤ق	٤٢ق	٦٦ق	٣٣ق

١٢- إعداد مفتاح تصحيح الاختبار:

قام الباحث بإعداد الإجابة النموذجية لاختبار التحصيل المعرفي في صورته النهائية والذي أشتمل على (٤٠) عبارة مرفق (٧).

- **استمارة استطلاع رأي الخبراء حول مدة تطبيق المحاضرات التعليمية وعدد المحاضرات العملية لكل مهارة تعليمية:**

قام الباحث بعرض مقترح الاستمارة على عدد (٥) خبراء في مجال المناهج وتدريس التربية الرياضية تخصص كرة قدم ملحق (١)، وذلك لمعرفة عدد المحاضرات اللازمة

لكل مهارة، ومدة وعدد تطبيق المحاضرات، وزمن المحاضرة، والجدول التالي يوضح الآراء والنسب المئوية للخبراء:

جدول (٢٨)

الآراء والنسب المئوية للخبراء حول مدة تطبيق وعدد المحاضرات وزمن المحاضرة وتوزيع أجزاء الوحدة التعليمية (ن= ٥)

م	المعيار	المقترح	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
١	الفترة الكلية لتطبيق البرنامج التعليمي	عشرة أسابيع	١	٢٠٪
		مقترح الخبراء* ثمانية أسابيع	٤	٨٠٪
		ستة أسابيع	٠	٠٪
		اثني عشر أسبوع	٠	٠٪
٢	عدد المحاضرات العملية في الأسبوع	واحدة	٠	٠٪
		اثنان	٥	١٠٠
		ثلاثة	٠	٠٪
	عدد المحاضرات لكل مهارة			
٣	الضربات(التمريرات)	محاضرتان	٠	٠٪
		ثلاث محاضرات	٠	٠٪
		أربع محاضرات	٥	١٠٠٪
٤	الجري بالكرة	محاضرتان	٠	٠٪
		ثلاث محاضرات	٠	٠٪
		أربع محاضرات	٥	١٠٠٪
٥	ضرب الكرة بالرأس	محاضرتان	٥	١٠٠٪
		ثلاث محاضرات	٠	٠٪
		أربع محاضرات	٠	٠٪
٦	رمية التماس	محاضرتان	٤	٨٠٪
		ثلاث محاضرات	١	٢٠٪
		أربع محاضرات	٠	٠٪
٧	المراوغة	محاضرتان	٠	٠٪
		ثلاث محاضرات	٠	٠٪
		أربع محاضرات	٥	١٠٠٪

تابع الجدول (٢٨)

الآراء والنسب المئوية للخبراء حول مدة تطبيق وعدد المحاضرات

وزمن المحاضرة وتوزيع أجزاء المحاضرة التعليمية (ن= ٥)

م	المعيار	المقترح	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
زمن وتوزيع أجزاء المحاضرة التعليمية الواحدة				
٩	الجزء الإداري	٥ ق	٥	١٠٠٪
١٠	الجزء الممارس (ألعاب المحاكاة)	١٥ ق	٥	١٠٠٪
١١	(خطة السير في المحاضرة: عصف ذهني واسئلة عن ما تم تجربته– المناقشة – الختام)	٥ ق	٥	١٠٠٪
١٢	الاحماء العام	١٠ ق	٥	١٠٠٪
١٣	الاعداد البدني	١٠ ق	٥	١٠٠٪
١٤	الجزء الرئيسي (النشاط التعليمي والتطبيقي)	٤٠ ق	٥	١٠٠٪
١٥	الجزء الختامي	٥ ق	٥	١٠٠٪

وقد ارتضى الباحث بنسبة (٨٠٪) فأكثر، مع زيادة عدد أسابيع البرنامج كما اقترح الخبراء.

خامساً: البرمجية التعليمية:

أسلوب التدريس المستخدم في تنفيذ البرنامج:

استخدم الباحث ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية في تنفيذ البرنامج.

إمكانات تنفيذ البرنامج:

قام الباحث بتحديد الإمكانيات اللازمة لتطبيق التجربة في كلية التربية الرياضية جامعة الوادي الجديد، من حيث الأجهزة والأدوات المطلوبة لتنفيذ البرنامج وتم الاستعانة بالتالي:

١- أجهزة كمبيوتر.

٢- أسطوانات مدمجة عليها لعبة المحاكاة التعليمية للعبة كرة القدم.

٣- أذرع تحكم آلية (Usb Controller) للتحكم في حركات اللاعبين داخل اللعبة والمباريات بداخلها.

٤- سماعات تستخدم حسب راحة الطالب.

٥- شاشة.

٦- جهاز بروجيكتور (داتا شو).

المواصفات المطلوبة في جهاز الحاسب الآلي لتشغيل اللعبة:

١- **نظام التشغيل:** لا يقل عن الأنظمة التالية ٨/١٠/١١.

٢- **رامات:** لا تقل عن ٢ جيجا بايت.

٣- **كارت شاشة:** ٥١٢ ميجا بايت نوع إنفيديا أو ١ جيجا من نوع إنتل.

٤- **مساحة تخزين:** مطلوب فعلياً ٢ جيجا بايت حد أدنى.

الإجراءات العلمية لإعداد وتنفيذ البرنامج التعليمي:

١- يتم تحديد المحاضرة التعليمية والأهداف التعليمية المستهدفة فيها ومهارات كرة القدم المقرر تعليمها وفقاً للمقرر.

٢- تم اختبار لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية التي سيستخدمها الباحث وهي لعبة (FIFA) من بين عدة ألعاب محاكية للعبة كرة القدم ووقع اختيار الباحث على هذه اللعبة بالتحديد لما تتمتع به من مميزات جرافيك عالية الدقة، ومحتوى مهاري جذاب وشيق وتنافسي، كما أنها تتميز باحتوائها على العديد من التدريبات التي استخدمها الباحث في تنمية المهارات المقررة على طلاب تخصص تدريس كرة القدم بالكلية.

٣- تم عرض لعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية (FIFA) على عدد من خبراء تدريس وتدريب كرة القدم لإبداء الرأي عن مدى مناسبة هذه اللعبة المستخدمة في البرنامج التعليمي ولإبداء الرأي في مدى محاكاة اللعبة للحركات والمهارات الأساسية التي يؤديها لاعبي كرة القدم على الطبيعة، وأيضاً لإبداء الرأي في مدى مناسبة المؤثرات الصوتية والألوان داخل اللعبة.

٤- بعد موافقة السادة الخبراء على استخدام اللعبة (FIFA) تم تطبيق اللعبة على عينة استطلاعية للكشف عن قدرة الطلاب على استخدامها وممارستها وتحديد الصعوبات التي تواجههم.

٥- قام الباحث بتنظيم وتجهيز معمل الحاسب المتطور بكليتي التربية الرياضية والعلوم، وشرح هدف التجربة للسادة أمناء معامل الأجهزة التعليمية والحاسب الآلي بالكليات من متطلبات تنفيذ البرنامج واعداد بيئة التعلم والتجهيزات اللازمة لتطبيق وتحميل وتجهيز بعض البرامج على أجهزة الحاسوب حتى تتوافق مع متطلبات تشغيل الألعاب الالكترونية التعليمية، وكذلك دعم المعامل بأسطوانات تشغيل اللعبة وتزويد المعامل بأذرع تحكم لتسهيل التعامل مع اللعبة بشكل يسهل التعلم والتدريب من خلالها.

٦- بعد التأكد من جاهزية المعامل التعليمية لتشغيل اللعبة وتجربتها عملياً قام الباحث بالتنسيق مع إدارة معمل الحاسب الآلي وتحديد مواعيد العمل والزيارات لتطبيق البرنامج التعليمي.

المحتوى الزمني للبرنامج المقترح:

١- عدد الأسابيع الخاصة بتطبيق البرنامج التعليمي (٨) أسبوع.

٢- زمن المحاضرة العملية (٩٠ق).

٣- الأسبوع الواحد يشمل على عدد (٢) محاضرة علمية.

إجراءات تنفيذ التجربة الأساسية:

أ- القياس القبلي:

قام الباحث بإجراء القياس القبلي لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/٢/٢٦م حتى الثلاثاء الموافق ٢٠٢٣/٢/٢٨م، بواسطة لجنة من المحكمين مكونة من عضو هيئة تدريس بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية وعدد من الأعضاء المعاونة بالقسم في المتغيرات الآتية:

- التحصيل المعرفي لكرة القدم لطلاب تخصص تدريس كرة القدم بقسم المناهج.
- مستوى الأداء المهاري لمهارات كرة القدم لطلاب تخصص تدريس كرة القدم بقسم المناهج.

ب- إجراءات تطبيق التعلم باستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية:

قام الباحث بالتدريس لتلاميذ (المجموعة التجريبية) باستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية على جزئين:

- **الجزء الأول:** خارج ملعب كرة القدم:

تم التأكد من جاهزية المعامل وتشغيل الأجهزة وتركيب أذرع التحكم وتجهيز الداتا شو المستخدم في عرض الخطوات التعليمية للمهارات المقررة لجميع الطلاب في آن واحد قبل التطبيق بأنفسهم على الجهاز ولمعالجة أي مشكلة عامة لدى الطلاب من خلال شرح الحل عليها، وتشغيل اللعبة على الجهاز وتركيب أذرع التحكم بحركات اللاعبين داخل اللعبة والتأكد من جاهزية كل شيء.

ثم تم تحديد المهارة المراد تعلمها وتشغيلها على جهاز الداتا شو وقام الباحث بأداء المهارة التعليمية من خلال اللعبة والتكرار في الأداء مصحوباً بشرح وتعليق صوتي من الباحث يوضح فيه أهمية المهارة وكيفية أدائها والنقاط الفنية والعامة في أداء المهارة وعرضها بزوايا مختلفة وتندرج هذه الخاصية من مميزات اللعبة الإلكترونية المستخدمة في البرنامج، والتي سمحت بعرض المهارات من جميع الزوايا بخاصة ثلاثية الأبعاد وكذلك بسرعات عرض

مختلفة، والتي تجعل الطلاب مستمتعين ومتشوقين للتجربة والتعلم، وبعد ذلك قام الباحث بشرح الأخطاء الشائعة في أداء المهارة وكيفية التغلب عليها..

ثم قام الطلاب باستخدام وتجربة أذرع التحكم وأداء المهارة داخل اللعبة، وتطبيق جميع النقاط الفنية داخلها، ومن ثم الانتقال إلى مرحلة التدريبات والتنافسية فيما بينهم.

- **الجزء الثاني:** التطبيق داخل ملعب كرة القدم:

قام الباحث بعد ممارسة الطلاب للعبة المحاكاة الإلكترونية التعليمية باصطحاب الطلاب لأرض المعلب وذلك للبدء في أجزاء المحاضرة التعليمية من إحماء واعداد بدني عام وخاص ومن ثم الدخول إلى الجزء الرئيسي وتم اختيار طلاب بشكل عشوائي لأداء المهارة كما شاهدوها في اللعبة، ومن ثم تم تقسيم الطلاب إلى مجموعات لتنفيذ أداء المهارة.

ج- القياس البعدي:

بعد انتهاء المدة المحددة لتطبيق تجربة البحث الأساسية قام الباحث بإجراء القياسات البعدية لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في قياس التحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري في كرة القدم يوم الاثنين الموافق ٢/٥/٢٠٢٣م.

المعالجات الإحصائية:

بعد الانتهاء من التطبيق قام الباحثون بتجميع النتائج بدقة وجدولتها ومعالجتها إحصائياً، حيث استخدم الباحثون برنامج (SPSS) للمعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابي. – النسبة المئوية. – الانحراف المعياري.
- إختبار (ت) لمجموعتين متساويتين. – اختبار (ت) لمجموعة واحدة.
- معامل الالتواء. – معامل الارتباط "لبيرسون".
- معامل التمييز. – معامل السهولة. – معامل الصعوبة.

عرض النتائج ومناقشتها:

أولاً: عرض النتائج:

- **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي.**

جدول (٢٩)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي للعينة قيد البحث (ن=٢٥)

م	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		م ف	قيمة "ت"	نسبة التحسن%
			س	±ع	س	±ع			
١	التحصيل المعرفي	درجة	٢٩.٤٨	١.٣٩	٣٠.٤٤	١.٣٦	٠.٩٦	٢.٤٧٣	٣.٢٦٪

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ = ١.٧١١

يتضح من جدول (٢٩) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة الضابطة حيث أن قيمة "ت" المحسوبة قد فاقت قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥).

- **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي.**

جدول (٣٠)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي للعينة قيد البحث (ن=٢٥)

م	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		م ف	قيمة "ت"	نسبة التحسن%
			س	±ع	س	±ع			
١	التحصيل المعرفي	درجة	٢٩.٦٤	٠.٢٦	٣٧.٠٤	١.٤٦	٧.٤	١٩.٠٣١	٢٤.٩٧٪

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ = ١.٧١١

يتضح من جدول (٣٠) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية حيث أن قيمة "ت" المحسوبة قد فاقت قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥).

- **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي.**

جدول (٣١)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري للعينة قيد البحث (ن=٢٥)

م	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		م ف	قيمة "ت"	نسبة التحسن%
			س	±ع	س	±ع			
١	ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة.	بالمتر	١٨.٣٢	٠.٩٨	٢١.٣٦	١.٣٨	٣.٠٤	٨.٩٥٢	١٦.٥٩٪
٢	الجري بالكرة ٥٠ م.	بالثانية	٢٠.٠٨	١.٧٣	١٨.٥٦	٠.٧١	١.٥٢	٤.٠٦٢	٧.٥٧٪
٣	ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٠٨	٠.٤	٣.٩	٠.٥	٠.٨٢	٥.٦٢٢	٢٦.٦٢٪
٤	اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٢.٩٦	٠.٥٤	٣.٧٦	٠.٦	٠.٨	٤.٩٧٤	٢٧.٠٣٪
٥	الجري الزجزاجي بالكرة من بين الرماح.	بالثانية	٢١.٠٠	١.٨٣	١٨.٧٢	٠.٧٤	٢.٢٨	٥.٧٩٠	١٠.٨٦٪

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ١.٧١١

يتضح من جدول (٣١) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة الضابطة حيث أن قيمة "ت" المحسوبة قد فاقت قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥).

- **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي.**

جدول (٣٢)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري للعينة قيد البحث (ن=٢٥)

م	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		م ف	قيمة "ت"	نسبة التحسن%
			س	±ع	س	±ع			
١	ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة.	بالمتر	١٩.٠٤	١.٣٤	٢٥.١٦	١.٤١	٦.١٢	١٥.٧٧٤	٣٢.١٤٪
٢	الجري بالكرة ٥٠ م.	بالثانية	٢٠.٤٤	١.٨١	١٧.٠٨	١.٠٤	٣.٣٦	٨.٠٧	١٦.٤٤٪
٣	ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٠٤	٠.٣٥	٤.٥٦	٠.٥١	١.٥٢	١٢.٣٢٩	٥٠٪
٤	اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٢.٥٢	٠.٥١	٥.٠٨	٠.٤٩	٢.٥٦	١٨.٠٤٢	١٠١.٦٪
٥	الجري الزجزاجي بالكرة من بين الرماح.	بالثانية	١٩.٥٢	١.٣	١٥.٨٨	١.٠١	٣.٦٤	١١.٠٦٩	١٨.٦٥٪

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ١.٧١١

يتضح من جدول (٣٢) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية حيث أن قيمة "ت" المحسوبة قد فاقت قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥).

- **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.**

جدول (٣٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي للعينة قيد البحث (ن=٥٠)

م	الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		م ف	قيمة "ت"	نسبة التحسن%
			س	±ع	س	±ع			
١	التحصيل المعرفي	درجة	٣٠.٤٤	١.٣٦	٣٧.٠٤	١.٤٦	٦.٦	١٦.٥٨	٪٢١.٦٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ٢.٠١١

يتضح من جدول (٣٣) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

- **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.**

جدول (٣٤)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري للعينة قيد البحث (ن=٥٠)

م	الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		م ف	قيمة "ت"	نسبة التحسن%
			س	±ع	س	±ع			
١	ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة.	بالمتر	٢١.٣٦	١.٣٨	٢٥.١٦	١.٤١	٣.٨	٩.٦٤٦	٪١٧.٧٩
٢	الجري بالكرة ٥٠ م.	بالثانية	١٨.٥٦	٠.٧١	١٧.٠٨	١.٠٤	١.٤٨	٥.٨٨١	٪٧.٩٧
٣	ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٩	٠.٥	٤.٥٦	٠.٥١	٠.٦٦	٥.٣٣٩	٪١٦.٩٢
٤	اختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة.	بالمتر	٣.٧٦	٠.٦	٥.٠٨	٠.٤٩	١.٣٢	٨.٥٢١	٪٣٥.١١
٥	الجري الزجزاجي بالكرة من بين الرماح.	بالثانية	١٨.٧٢	٠.٧٤	١٥.٨٨	١.٠١	٢.٨٤	١١.٣٣٣	٪١٥.١٧

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ٢.٠١١

يتضح من جدول (٣٤) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

مناقشة النتائج وتفسيرها

مناقشة الفرض الأول:

من الجدول (٢٩) تبين ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي، حيث بلغ الفرق بين المتوسطين (٠.٩٦) وبلغت نسبة التحسن (٣.٢٦٪).

ويعزى الباحث هذه النتيجة إلى أن المحاضر في الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي) يقدم المزيد من المعلومات الجديدة والمتنوعة حول المهارات الأساسية لكرة القدم من مراحل تعليمية وفنية وقانون دولي وتاريخ اللعبة، ويلاحظ ان متوسط الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة له نسبة تحسن بقيمة (٣.٢٦٪) والفرق بين المتوسطين (٠.٩٦) أي أن استخدام الطريقة التقليدية والتي تعتمد على شرح المحاضر وأداء النموذج العملي كان لها أثراً إيجابياً في مستوى (التحصيل المعرفي) للطلاب.

كما يعزو الباحث أيضاً هذه النتيجة إلى أن الانتظام والاستمرار في الممارسة والتعلم مع قيام المحاضر بتقديم مجموعة من المعلومات والتغذية الراجعة للطلاب أثناء الشرح (الخطوات الفنية والتعليمية – بعض مواد القانون الدولي لكرة القدم – تاريخ اللعبة) قد ساعد الطلاب على اكتساب هذه المعلومات.

ومما سبق يكون تحقق الفرض الأول والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي.

مناقشة الفرض الثاني:

من الجدول (٣٠) تبين ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي، حيث بلغ الفرق بين المتوسطين (١٩.٠٣١) وبلغت نسبة التحسن (٢٤.٩٧٪).

ويعزي الباحث هذه النتيجة إلى ان الألعاب الإلكترونية التعليمية على الطلاب ساهم في تحسين نواتج ومخرجات التعلم والتعليم، وما اضافه من تنمية التفكير والابداع والاتقان لدى الطلاب، وازدياد درجة استيعاب وفهم الطلاب للمحتوى من (تاريخ ومهارات وقانون اللعبة)،

وزيادة الدافعية والاثارة للتعلم، بجانب استقلالية الطالب واعتماده على نفسه في مرحلة التعرف على المادة والمحتوى الخاص بالمهارات، وجعل الطلاب إيجابيين ونشطين وليس مجرد متلقين فقط.

ومما سبق يكون قد تحقق الفرض الثاني والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي.

مناقشة الفرض الثالث:

من الجدول (٣١) تبين ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي في ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة حيث بلغ الفرق بين المتوسطين (٣.٠٤) ونسبة التحسن (١٦.٥٩٪) وفي اختبار الجري بالكرة ٥٠م بلغ الفرق بين المتوسطين (١.٥٢) ونسبة التحسن (٧.٥٧٪) وفي اختبار ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة بلغ الفرق بين المتوسطين (٠.٨٢) ونسبة التحسن (٢٦.٦٢٪) واختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة بلغ الفرق بين المتوسطين (٠.٨) ونسبة التحسن (٢٧.٠٣٪)، واختبار الجري الزجزاجي بالكرة بين الرماح بلغ الفرق بين المتوسطين (٢.٢٨) ونسبة التحسن (١٠.٨٦٪).

ويعزي الباحث هذه النتيجة إلى أن الطريقة التقليدية والتي تقوم أساسها على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي ثم قيام الطلاب بالأداء والممارسة وتكرار الأداء الحركي للمهارات، ثم تقديم التغذية الراجعة وتصحيح الأخطاء من قبل المحاضر، كل ذلك يوفر للطالب فرصة جيدة للتعلم مما يؤثر إيجابياً على كفاءة الأداء المهاري للمهارات الأساسية في كرة القدم.

ويرجع الباحث هذه النتائج أيضاً إلى تعود الطلاب على الطريقة التقليدية في تعلم الكثير من المهارات الحركية للأنشطة والألعاب الرياضية المختلفة بالمحاضرات العملية في التربية الرياضية، وأيضاً تعلمهم في شكل جماعي قد أدى لتنمية العمل الجماعي وأثار دافعيتهم للتنافس فيما بينهم لإبراز تفوق كل منهم عن الآخر، مما جعلهم يؤدون المهارات الأساسية بأفضل شكل ممكن.

ويؤكد "**مارلي ولولاس**" "**Marley & Lolas**" (١٩٩٤م) و "**مارتن ولومسدين**" "**Martin & Lumsden**" (١٩٩٧م) أن العملية التعليمية في الأسلوب التقليدي تعتمد أساساً على المعلم فهو القائم بالشرح والتفسير والملاحظة وهو الذي يتخذ القرارات ويقع عليه الدور

الفعال من خلال التدخل لإيجاد الحلول الحركية الممكنة وتكرار ذلك وصولاً إلى حلول حركية أفضل، وان من أفضل الأساليب عند تعليم المهارات هو أن يقوم المعلم بعرض المهارة على التلميذ وأداء نموذج صحيح لها ليكتشف الحركات الخاصة بجسمه كما انه يفضل استخدام الصور للأداء والتسلسل الحركي كنماذج مساعدة في تعليم الأداء الصحيح. (٤٤: ٢٥) (٤٥: ٦٣)

ويذكر "**إبراهيم السيد**" (٢٠١٠م) إلى أن اكتساب المعارف النظرية يساهم في زيادة فاعلية التعلم وان درجة أداء الطالب للمهارة تتوقف على مقدرة المعلم على الشرح الجيد للمهارة من حيث صحة الأوضاع لكل جزء من أجزاء الجسم العاملة في الأداء المهاري للمهارات المراد تعلمها. (1: ٩)

ومما سبق يكون تحقق الفرض الثالث والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي.

مناقشة الفرض الرابع:

من الجدول (٣٢) تبين ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي في ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة حيث بلغ الفرق بين المتوسطين (٦.١٢) ونسبة التحسن (٣٢.١٤٪) وفي اختبار الجري بالكرة ٥٠م بلغ الفرق بين المتوسطين (٣.٣٦) ونسبة التحسن (١٦.٤٤٪) وفي اختبار ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة بلغ الفرق بين المتوسطين (١.٥٢) ونسبة التحسن (٥٠٪) واختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة بلغ الفرق بين المتوسطين (٢.٥٦) ونسبة التحسن (١٠١.٦٪)، واختبار الجري الزجزاجي بالكرة بين الرماح بلغ الفرق بين المتوسطين (٣.٦٤) ونسبة التحسن (١٨.٦٥٪).

ويعزي الباحث هذه النتيجة إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم الطلاب بشكل أكبر من الأسلوب التقليدي باعتباره من أساليب التعليم الناجحة والذي ساعد على اعتماد الطلاب على أنفسهم في اكتشاف الأداء المهاري والتعمق في العمليات العقلية لبناء مفهوم كامل عن شكل الأداء واسترجاع خبراتهم السابقة في تصور المهارات الحركية.

حيث يشير "**محمد علاوي**" (٢٠٠٢م) إلى ان اللاعب لا يستطيع أن يستوعب إلا الشكل العام للمهارة الحركية، ولا يستطيع إلا اكتساب التصور الأولي لمنظرها الخارجي، حيث يكتسب

صورة "بصرية" لسير المهارة الحركية، نظراً لأن المهارة الحركية تمر من أمامه مروراً سريعا. (٢٨: ٦٣)

حيث تستطيع المحاكاة الإلكترونية التعليمية ومن خلال المؤثرات المصاحبة لها من خلق جو تعليمي تفاعلي يجذب التلاميذ، بل ويغمره في هذا الجو ليتعامل مع الأشياء الموجودة فيها بطريقة طبيعية، مما يسهل هذه العملية تزيد الطلاب بإرشادات صوتية أو على شكل رسوم متحركة تسهل عملية الانخراط في هذه البيئة، فاذا ما تم الاعداد لها بطريقة مناسبة وتم استغلال الإمكانيات المتاحة بطريقة سليمة وبالتالي بناءها بالشكل المطلوب الذي يتيح للطالب الحصول على فرصة تعليمية عظيمة من شأنها تعزيز وصقل قدراته الاستكشافية فتبنى لديه مفاهيم وإجراءات تساعده على تعلم وتنمية المهارات المختلفة. (٨: ٣)

ومما سبق يكون تحقق الفرض الرابع والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي.

مناقشة الفرض الخامس:

من الجدول (٣٣) تبين ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، حيث بلغ الفرق بين المتوسطين (٦.٦) وبلغت نسبة التحسن (٢١.٦٨٪).

ويعزي الباحث هذه النتيجة إلى أن الألعاب الالكترونية التعليمية على الطلاب أدي إلى تنمية وتكامل للمحتوى المعرفي والذي أدي إلى تحقيق جوانب التعلم (المعرفية – المهارية – الوجدانية)، وذلك من خلال طرح مجموعة من المهارات التعليمية على هيئة ألعاب خلال فترة الطلاب قبل المحاضرة لمشاهدتها وتجربتها بأنفسهم وإتاحة الفرصة لهم للتعلم الأولي والتصور المعرفي للمهارة، وتوفير مناخ مناسب للتعلم والاندماج والاستمتاع ومحاولات للتصور المثالي للمهارات مما ساهم في زيادة الدافعية للطلاب لتعلم الخطوات التعليمية للمهارات الأساسية بكرة القدم من خلال التدريبات العملية والأحداث والمشاهد التعليمية المختلفة والتسلسل الحركي ومعرفة الأخطاء الشائعة وتصحيحها وفرض الاقتراحات وتقييم أداءه بنفسه، الأمر الذي ساعد الطلاب على الاستزادة بالمعلومات والمعارف عن المهارات الأساسية بكرة القدم في العديد من الجوانب ومنها (التاريخي والقانوني والنواحي الفنية والتعليمية الخاصة بالمهارات) بالإضافة إلى عرضها المنظم والذي يقوم فيه المتعلم بالبحث والاستكشاف والتجول والاستعراض والتجربة والمنافسة

مما يزيد من مقدار الجهد العقلي الذي يبذله الطالب اثناء التعلم وبالتالي تزيد من الحصيلة المعرفية لديه وكذلك التغذية الراجعة والتي تساعد على تشخيص الأخطاء ومعالجتها من خلال عمليات التقويم كما انها ساعدت على الاحتفاظ بالمعلومات والمعارف في الذاكرة طويلة المدى وتنظم استرجاع تلك المعلومات مرة أخرى.

وتتفق النتائج مع "**مصطفى السايح وآخرون**" (٢٠٠٤م) إلى ان تعدد مجالات الاستفادة من تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية وذلك بتنظيم البرامج ذات الطابع التفاعلي التي تقدم المعلومات بواسطة الصورة والصوت والحركة في اشكال متتابعة كي تزيد من معرفة المتعلم وفهمه للمهارة مما يجعل المتعلم معتمداً على نفسه أثناء عملية التعلم. (٣٥: ٣٢)

ويؤكد "**أحمد بهاء الدين**" (٢٠١١م) على قيمة المجال المعرفي العقلي للأنشطة الرياضية، ويشير إلى أن المعرفة والفهم يمكن أن تساعد الطلاب على تحليل المواقف المختلفة بشكل جيد واختيار أفضل الخيارات والحلول. (٣: ١٨)

ويشير "**أيمن عبده**" (٢٠١٤م) إلى ان اكتساب المهارات يعتمد إلى حد كبير على أساليب التعليم والفرص المتاحة لتدريبهم، ولكنها تتعلق بجودة المعلومات والمعرفة والمبادئ المرتبطة بها والمقدمة للمتعلمين، وأن المعرفة الرياضية من أهم شروط تنفيذ أي مهارة حركية.
(١٠: ٧، ٨)

والحصيلة المعرفية ناتجة من خلال دمج الطلاب مباشرة في العملية التعليمية من خلال عرض المواقف التعليمية قبل المحاضرة العملية مما أتاح لهم الاكتشاف الأولي والتعمق والاستيعاب لمفردات المهارات الحركية بحرية تامة مما ساهم على صقل المهارة الحركية ككل وبقاء أثر التعلم.

ومما سبق يكون تحقق الفرض الخامس والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

مناقشة الفرض السادس:

من الجدول (٣٤) تبين ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياس البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في ركل الكرة لأبعد مسافة ممكنة بالقدم المفضلة حيث بلغ الفرق بين المتوسطين (٣.٨) ونسبة التحسن (١٧.٧٩٪) وفي اختبار الجري بالكرة ٥٠م بلغ الفرق بين المتوسطين (١.٤٨) ونسبة

التحسن (٧.٩٧٪) وفي اختبار ضرب الكرة بالرأس من الحركة لأبعد مسافة بلغ الفرق بين المتوسطين (٠.٦٦) ونسبة التحسن (١٦.٩٢٪) واختبار رمية التماس من الثبات أو الحركة لأبعد مسافة بلغ الفرق بين المتوسطين (١.٣٢) ونسبة التحسن (٣٥.١١٪)، واختبار الجري الزجزاجي بالكرة بين الرماح بلغ الفرق بين المتوسطين (٢.٨٤) ونسبة التحسن (١٥.١٧٪).

ويعزي الباحث هذه النتائج في تقدم تلاميذ المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري إلى أن توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية والتي تتميز بتقديم المعلومات بطريقة متكاملة وبترتيب منطقي في إطارات تراعي مبادئ ونظريات التدريس الفعال من حيث أنها تراعى القدرات العقلية وأوقات التعلم للطلاب وجعلها أكثر تشويقاً وانتباه وإثارة، بجانب أنها تماس بشكل حر مما يتيح الفرصة للتجربة والمحاولة لنفسه، ثم تطبيق واتقان المهارات مع المحاضر داخل فترة المحاضرة العملية، جعل كل هذا من عملية التعلم أكثر متعة واستفادة، كل ذلك ساهم في إكساب الطلاب كل الإمكانيات التي تؤهلهم للتقدم في مستوى الأداء المهاري للمهارات الأساسية في كرة القدم، مع الاخذ بالاعتبار انه لا غني عن التطبيق والتجريب في تعليم وتنمية المهارات الأساسية للألعاب الرياضية.

حيث أن المحاكاة الإلكترونية التعليمية عبارة عن بيئة افتراضية مجسمة ثلاثية الأبعاد يصنعها الحاسب من خلال نظارات المحاكاة الالكترونية التعليمية مع الاستعانة بتطبيقات خاصة تدعم هذه التقنية، ويكون المستخدم منغمساً في بيئة يتفاعل معها من خلال محاكاة العديد من الحواس مثل الرؤية والسمع، مما أدى إلى جذب انتباههم وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل واثارة اهتمامهم وحماسهم وتشويقهم وحثهم على بذل المزيد من الجهد عقلياً وعملياً، وهذه الوسائل يصعب توفيرها في الأساليب التقليدية. (٤٢: ١١٣)

حيث اتفق كل من "**عاطف الشرمان**" (٢٠١٣م) و"**عبد العزيز بن محمد**" (٢٠١٥م) و"**منار خيرت**" (٢٠١٠م) إلى أهمية تطوير واستخدام التقنيات التعليمية الحديثة وتطويعها بصفة مستمرة في التدريس من أجل خدمة العملية التعليمية والتعلمية، وخاصة مرحلة التعليم الأساسي تساعد في الوصول إلى جودة العلمية التعليمية من خلال تقديم المثيرات الجديدة التي تعمل على تنشيط استجابات التلاميذ ومساعدتهم على استدعاء الخبرات والمفاهيم السابقة واستخدامها استخداما واعياً للوصول إلى أفضل الطرق الصحيحة للأداء السليم وتعطي قيمة مضافة وتحسن من نوعية التعليم. (٢٢: ٧٠) (٢٤: ٢، ٣) (٣٧: ١٤)

كما يتفق ذلك مع ما ذكره ايضاً "**السيد عبد المولى وحسن الباتع**" (٢٠٠٩م) إلى أن استخدام المعلم التقنيات التكنولوجية الحديثة تعد تغيراً نموذجياً لمجال تكنولوجيا التربية حيث

ينتقل التركيز من الطرق التقليدية للتعليم وبصفة خاصة مع المبتدئ الى التركيز على عمليات الاتصال بالرسوم الفائقة من خلال أنظمة حديثة مثل الحاسب الآلي وغيرها، حيث تقدم المعلومة من خلال برامج متكاملة بالرسوم الفائقة بأزهى الألوان والحركات والمؤثرات الصوتية. (١٨: ٥٢)

ومما سبق يرى الباحث تحقق الفرض السادس والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

الإستخلاصات والتوصيات:

الإستخلاصـــات:

١- أثر البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الألعاب الإلكترونية المقترح تأثيراً إيجابياً على تنمية التحصيل المعرفي لدى طلاب عينة البحث بشكل ملحوظ.

٢- أثر البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى الأداء المهاري لدى طلاب عينة البحث.

٣- وجود فروق ذات دلالة إحصائية لدى طلاب المجموعة التجريبية عن الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي والأداء المهاري لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية المستخدمة للألعاب الإلكترونية عن المجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي.

التوصيات:

١-تطبيق البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية لدى طلاب تخصص تدريس كرة القدم في الجامعات المختلفة.

٢-ضرورة الاهتمام بتوظيف التكنولوجيا الحديثة ومنها الألعاب الإلكترونية وذلك لزيادة استخدام الطلاب والتلاميذ لتلك التكنولوجيا بشكل شبه يومي.

٣- انشاء برمجيات وتطبيقات تساعد في تعليم المهارات الأساسية وتنميتها لدى طلاب الجامعات وتعميمها على باقي الألعاب الأخرى.

المراجع

المراجع العربية:

١- **إبراهيم السيد علي (٢٠١٠م):** "أثر استخدام بيئة تعليمية افتراضية ذكية ذات ضوابط معرفية متغيرة على تحصيل طلاب كلية التربية في تقنية التعليم والاتصال"، رسالة ماجستير، كلية التربيةـ جامعة عين شمس.

٢- **احمد إبراهيم قنديل (٢٠٠٦م):** "التدريس بالتكنولوجيا الحديثة"، عالم الكتب، القاهرة.

٣- **أحمد بهاء الدين عبد اللطيف (٢٠١١م):** "تأثير أسلوب تفريد التعليم باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٤- **احمد عادل عثمان (٢٠٢٣م):**"استخدام ألعاب المحاكاة الحاسوبية التعليمية وتأثيرها على تعلم المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي في الكرة الطائرة لدى تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي"، مجلة الوادي الجديد لعلوم الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة الوادي الجديد، العدد ٩، الجزء الأول.

٥- **احمد محمد احمد (٢٠١٧م):** ""علاقة استراتيجيات التفكير بفاعلية بعض الموجات الهجومية لدى لاعبي كرة القدم"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة بني سويف.

٦- **اسلام سالم طه (٢٠٢١م):** تصميم موقع الكتروني تعليمي في ضوء معايير الجودة وتأثيره على تعلم بعض المهارات الأساسية والتخصيل المعرفي لتلاميذ المرحلة الإعدادية"، بحث منشور، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، المجلد (٢٨)، العدد (٣).

٧- **اسلام محمود حافظ (٢٠٢٢م):** "بناء كتاب تفاعلي مدعم بقارئ الأكواد على التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية"، بحث منشور، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، المجلد (٢٧)، العدد (٤).

٨- **السيدة حسن السعيد (٢٠١٩م):** "تأثير التعليم المدمج على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها.

٩- **أنوار احمد عبد اللطيف (٢٠١٥م):** "فعالية برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية مهارات انتاج الألعاب الالكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم"، مجلة القراءة والمعرفة، القاهرة.

١٠- **أيمن عبده محمد (٢٠١٤م):** "تأثير برنامج تعليمي مقترح في ضوء أنماط التعلم على مستوى تعلم المهارات الأساسية في الكرة الطائرة"، بحث منشور، مجلة علوم الرياضة وتطبيقات التربية البدنية، كلية التربية الرياضية بقنا، العدد ٢، جامعة جنوب الوادي.

١١- **إيهاب محمد بدر (٢٠٢٠م):** "تأثير التعلم التعاوني على تعلم المهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي"، بحث منشور، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، المجلد (٢٤)، العدد (٤).

١٢- **إيهاب محمد فهيم (٢٠٠٦م):** "تصميم موقع تعليمي على شبكة الأنترنت وأثره على تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدى طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا"، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة طنطا.

١٣- **القباطي وأخرون (٢٠١٩م):** "أثر اختلاف التغذية الراجعة في الألعاب الالكترونية على تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية"، المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية، العدد ٨.

١٤- **حسن السيد أبو عبده (٢٠٠٤م):** "الاتجاهات الحديثة في تخطيط وتدريب كرة القدم"، مكتبة وطبعة الاشعاع الفنية، ط٤، الإسكندرية.

١٥- **حصة محمد الشايع، أفنان عبد الرحمن العبيد (٢٠١٨م):** "أثر عروض جوجل التقديمية (google) في تطوير مهارات انتاج العروض التقديمية وتقديم التغذية الراجعة لطالبات كلية التربية بجامعة الأميرة نورة"، مجلة العلوم التربوية، ع ١٤، ص ٤٦٣-٥٢٧.

١٦- **رشا يحى السيد، مجدي محمود فهيم (٢٠٢٣م):** "الألعاب التعليمية الرقمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات البالية وآراء واتجاهات الطالبات نحو استخدامها"، مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة مدينة السادات، العدد ٤١، الجزء ٢.

١٧- **سيد السيد إبراهيم (٢٠٠٦م):** "تأثير استخدام اسلوبي التطبيق بتوجيه الاقران والتطبيق الذاتي متعدد المستويات على مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي في

كرة اليد"، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط، نوفمبر.

١٨- **سيد عبد المولى أبو خطوه، حسن الباتع محمد (٢٠٠٩م):** "التعلم الالكتروني الرقمي (النظرية- التصميم- الإنتاج)"، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية.

١٩- **شرين أنور أبو عودة (٢٠١١م):** "أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العربية، جامعة بيرزيت، فلسطين.

٢٠- **طارق محمود السطوجي، دينا احمد حامد (٢٠٢٣م):** ""تأثير برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية على الثقافة الغذائية الصحية للأطفال في مرحلة رياض الأطفال"، المؤتمر العلمي الأول لكلية التربية الرياضية- جامعة دمياط بعنوان (ألابتكار في المجال الرياضي_ المواقع والمأمول)، من ١٤ إلى ١٥ مارس، المجلد الأول، العدد ١.

٢١- **طارق مصطفى عصمت (٢٠١٥م):** "تأثير استخدام الوسائط الفائقة على جوانب تعلم بعض المهارات الأساسية في رياضة كرة القدم لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة الأزهر"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

٢٢- **عاطف أبو حميدة الشرمان (٢٠١٥م):** "التعليم المدمج والتعليم المعكوس"، دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.

٢٣- **عاطف عبد الله، محمد النجار (٢٠١٤م):** "فاعلية برنامج ألعاب تعليمية الكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض"، مجلة العلوم التربوية، العدد ٢، ص ٦٣٧-٦٤٩.

٢٤- **عبد العزيز بن محمد بن شجاع (٢٠١٥م):** "واقع استخدام التقنيات التعليمية الحديثة في غرفة المصادر والصعوبات التي يواجهها معلمي ذوي صعوبات التعلم في منطقة القصيم"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

٢٥- **عهود عوض فهد، احمد صادق عبد المجيد (٢٠٢٤م):** " تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب التعليمية الالكترونية وأثرها على تحصيل مقرر المهارات الرقمية لدى طالبات المرحلة الابتدائية"، المجلة العلمية لكلية التربية- جامعة الوادي الجديد، العدد ٤٨.

٢٦- **عوض حسين التودري (٢٠٠٩م):** "تكنولوجيا التعليم، مستحدثاتها وتطبيقاتها"، كلية التربية جامعة أسيوط، ط١.

٢٧- **محمد إبراهيم سالم (٢٠٠٩م):** "(كرة القدم – مهارات – أساليب – تطبيقات)، دار الإسلام للطباعة والنشر، المنصورة.

٢٨- **محمد حسن علاوي (٢٠٠٢م):** "علم النفس الرياضي"، دار المعارف، القاهرة.

٢٩- **محمد حماد محمد (٢٠٢٢م):** تأثير برنامج تفاعلي باستخدام الحاسب الآلي على بعض المهارات الأساسية لمبتدئي كرة القدم"، بحث منشور، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، المجلد (٢٩)، العدد (٣).

٣٠- **محمد سعد زغلول، وآخرون (٢٠٠٣م):** "تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعلمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضرب الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا"، مجلة نظريات وتطبيقات، العدد ٤٨، كلية التربية الرياضية للبنين بأبو قير بالإسكندرية.

٣١- **محمد محمود الحيلة (٢٠٠٥م):** "أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية"، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات، جامعة مؤتة، ع ٧، مج ٢٠، ص١١-٣٤.

٣٢- **محمود عبد السلام جاب الله، وآخرون (٢٠٢١م):** "تأثير بعض التدريبات الخططية باستخدام الواقع الافتراضي على السلوك الخططى الدفاعي للاعبي كرة القدم وفقاً لمراكز اللعب"، المجلة العلمية للتربية البدنية والعلوم الرياضة، جامعة حلوان، العدد (٩٢)، الجزء (٥)، ص ١-٢٥.

٣٣- **محمود محمد رفعت (٢٠١٩م):** "تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل المعرفي ومستوى بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات"، مجلة جامعة مدينة السادات للتربية البدنية والرياضة، جامعة مدينة السادات، العدد (٣١)، المجلد (٣).

٣٤- **محمود نبيل جمال الدين (٢٠٢٢م):** "تأثير تكنولوجيا الواقع الافتراضي على تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي في كرة القدم للمبتدئين"، بحث منشور، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، المجلد (٢٩)، العدد (١١).

٣٥- **مصطفى عبد السميع محمد، وآخرون (٢٠٠٥م):** "تكنولوجيا التعليم – مفاهيم وتطبيقات"، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع"، القاهرة.

٣٦- **مفتي إبراهيم حماد (١٩٩٨م):** "موسوعة التعلم والتدريب في كرة القدم تمرينات الإحماء والمهارات في برامج تدريب كرة القدم"، ج٢، مركز الكتاب والنشر، القاهرة.

٣٧- **منار خيرت على (٢٠١٠م):** "تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة الزقازيق.

٣٨- **هالة ماهر وأخرون (٢٠٢٣م):** "أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تحسين مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ رياضة الكارتيه"، مجلة بحوث التربية الشاملة، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة الزقازيق، ع ١٧، مج ٣١.

٣٩- **هيرش رشاد صالح، نوفل فاضل رشيد (٢٠٢٣م):** "أثر استخدام استراتيجية خرائط المفاهيم في الاحتفاظ بالتحصيل المعرفي لبعض المهارات الأساسية بكرة القدم"، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية، المجلد (٢٦)، العدد (٨٠).

٤٠- **وسيمة ناصر الحمد (٢٠٢٣م):** "استخدام القصة الحركية في تعليم بعض مهارات الجمباز لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت"، بحث منشور، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، ع ١٢٤، مج ١.

٤١- **يحي محمد جمعه (٢٠٢٣م):** "تأثير برنامج تعليمي باستخدام الصف المقلوب المدعم إلكترونياً على التحصيل المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم لطلاب المرحلة الإعدادية"، مجلة بحوث التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة الزقازيق، المجلد (٧٤)، العدد (١٤٦).

ثانياً: المراجع الأجنبية:

42- **Claudia m. tom Dieck, Timothy jung (2019)**: Augmented Reality and Virtual Reality: the Power of AR and VR for Business, progress in IS, Springer.

43- **Jeremy Riel, Kimberly A. Lawless (2022):** Hybird and Virtual Education Simulation Games (vESGs) for the Remote Learning Era: Design and Implementation of the GlobalEd vESG, Hybird and Virtual Education Simulation Games (vESGs).

44- **Marley, A., & Lolas, F., (1994)**: 'Developing Children their changing movement a guide for teacher', 2nd ed., les Fibiger, Philadelphia, U.S.A.

45- **Martin G., & Lumsden J., (1997)**: 'Coaching an effective behavioral approach', college publishing, Toronto.

46- **Ravyse, W.S., Blignut, A.S., Leendertz, V.(2017);**' success factors for serious games to enhance learning; A systematic Review, Virtual Reality, 21(1), PP31-58.

47- **Zichermann, G,. & Linder, J,. (2013**) 'The gamification revolution; How Leaders leverage game mechanics to crush the competition, New York; McGraw Hill.