جامعة سوهاج
كلية التربية الرياضية

مجلة سوهاج لعلوم وفنون
التربـــية البدنيـــة والرياضـــة

تأثير برنامج تعليمي مدعم بالألعاب الإلكترونية في اكتساب بعض المهارات الأساسية في رياضة الجودو لدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي

ا.د/ إبراهيم البرعي قابيل
ا.م.د/ احمد محمد نور الدين
د/ محمد سالم السيد
الباحث/ اسلام محمد اسماعيل

مجلة سوهاج لعلوم وفنون التربية البدنية والرياضة – العدد الرابع عشر – يناير ٢٠٢٥م
الترقيم الدولى: **(٢٦٨٢-٣٧٤٨ print (ISSN ٢٦٨٢-٣٨٣٧) online (ISSN**

تأثير برنامج تعليمي مدعم بالألعاب الإلكترونية في اكتساب بعض المهارات الأساسية في رياضة الجودو لدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي

مقدمة ومشكلة البحث:

زاد الاهتمام في السنوات الأخيرة بفرق الناشئين، وأصبح أمراً معتاداً في كافة المؤسسات الرياضية، ويرجع ذلك إلى إيمان المسئولين عن تلك المؤسسات بأن الناشئين هم القاعدة الأساسية التي تمد الفرق الأعلى سناً باللاعبين المؤهلين بدنياً وفنياً. (١١ :٢٢)

ويعد المشروع القومي لإعداد الناشئين من المشروعات التابعة للمجلس القومي للرياضة والتي تساهم في اكتشاف العناصر المتميزة والموهوبة رياضياً من جميع محافظات الجمهورية للتدريب والإعداد البدني والفني تحت إشراف علمي حتى يمكن انتقاء أفضل العناصر منهم، وإلحاقهم بالأنشطة الرياضية التي تناسب قدراتهم كما أنها تعمل على بناء قاعدة عريضة من الناشئين ذوي الاستعدادات المميزة للوصول إلى تكامل المنظومة لصناعة البطل الأوليمبي ورفع اسم مصر عالياً في المحافل الرياضية الدولية. (٣:٨)

وتتطلب رياضة الجودو من ممارسيها أداء مهارات ذات مواصفات معينة وتكتيك فني يحتاج إلى إمكانيات حركية ومتطلبات خاصة فهي تتطلب مهارات هجومية ودفاعية وهجوم مضاد ومركب سواء كان الصراع عالياً أو اللعب الأرضي أو الربط بينهما، ورياضة الجودو تتميز بالتغير المستمر بين أوضاع كل من اللاعب المهاجم (التورى)، واللاعب المدافع (الأوكى) بين الهجوم والدفاع، والهجوم المخادع، والهجوم الفعلي وذلك على مدي زمن المباراة (الشياي)، ولذا فأنها تتطلب بذل جهد كبير في محاولات التغيير السريع بين هذه الاشكال المختلفة من أشكال النزال. (١١:١٤)

وتعتمد الألعاب الإلكترونية على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية المتعلم وتستفيد من إمكانيات الكمبيوتر التعليمية في تقويم أداء المتعلم عن طريق بعض التدريبات التي يتعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد احتمال تحقيق أهداف الدرس، وذلك عن طريق دمج التعليم باللعب حيث يتبارى الطلاب للحصول على بعض النقاط مثلاً بع أن يقوم الطالب بحل مشكلة حسابية أو منطقية أو يجيب على بعض الأسئلة وبهذا تأخذ الألعاب الإلكترونية شكل يجذب المتعلم بحيث تجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الأهداف المطلوبة. (٣١١:١٢)

ومن خلال خبرات الباحث الميدانية وعمله مدرب مساعد بالمشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي بمركز شباب توشكي في مجال رياضة الجودو، وعن طريق الملاحظة للعديد من البرامج التدريبية أو التعليمية التي يتم تنفيذها داخل الأندية، اتضح أن هناك معوقات وقصور في مستوي بعض المهارات الأساسية لدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي.

هذا الأمر دفع الباحث إلى متابعة العديد من البطولات التي ينظمها الاتحاد المصري للجودو مثل بطولات المناطق – الجمهورية، للمرحلة العمرية ١٢ – ١٥ سنة، حيث اتضح أن هناك صعوبات تواجه عدد كبير من ناشئ هذه المرحلة العمرية أثناء المنافسة، تتمثل في عدم قدرة الناشئ على ضبط حركة الجسم أثناء الأداء الحركي، الأمر الذي ينتج عنه اضطراب للحركة المؤدة فتخرج في شكل غير انسيابي وغير مؤثر كما تبين أن اتجاهات التحرك على البساط لاتخاذ أوضاع مناسبة لبدء الهجوم يتم في توقيت غير سليم والذي ينعكس على حدوث هجوم مضاد من قبل المنافس نتيجة للتحركات والاتجاهات الخاطئة، بالإضافة إلى ذلك اتضح وجود خلل توافقي يتمثل في صعوبة الربط بين المراحل الفنية للمهارة (كوزوشى – تسكورى – كاكى)، خلال الاداء الحركي، ويرجع الباحث هذه الصعوبات إلى ضعف تنمية المهارات الأساسية لدى الناشئين.

ومن خلال العرض السابق وإطلاع الباحث علي العديد من الدراسات المرجعية المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المجال التربوي والتي أوضحت أهمية استخدام تلك الألعاب وفاعليتها في العملية التعليمية مثل دراسة كل من: سماح محمد مصطفي (٢٠٢٢م)(٧)، رانيا حسن حماد (٢٠٢١م)(٦)، حنان محمد نصار (٢٠٢١م)(٥)، أميرة عبد المنعم عبد الجواد (٢٠٢٠م)(٢)، محمد فوزي عبد الشكور (٢٠٢٠م)(٩)، نعمة عواد علي، إبراهيم أحمد الشرع (٢٠١٩م)(١٣)، إيمان عبدالله حسن (٢٠١٨م)(٣)،(٢٠١٤)(١٧) Ahmadi, et al، (٢٠١٤)(١٨)Bojikoba،(٢٠١٣) (٢٠)Brus،(٢٠١٢)(٢٤)Lisa, et al، (٢٣) Kebritchi (٢٠١٠)، لاحظ الباحث ندرة الدراسات السابقة التي أهتمت بتوظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم المهارات الأساسية في رياضة الجودو ومحاولة تقصي أثرها علي نواتج التعلم في تلك الرياضة، ومن هنا كانت الدراسة الحالية والتي يحاول فيها الباحث توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم بعض المهارات الأساسية في رياضة الجودو، باعتبارها تغذية راجعة، وتقصي أثرها علي اكتساب بعض المهارات الأساسية والاتجاه نحو رياضة الجودو لدي لاعبي المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي.

أهمية البحث والحاجة اليه:

١- قد يساهم هذا البحث من خلال البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الألعاب الإلكترونية في اكساب المهارات الأساسية لرياضة الجودو لناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي بسوهاج.

٢- قد يساعد هذا البحث القائمين على تعليم رياضة الجودو في الاستفادة من الاتجاهات التكنولوجية الحديثة في عملية التعليم والتعلم.

٣- يعد هذا البحث استجابة لما ينادي به كثير من المتخصصين في المجال التكنولوجي والمجال التربوي من ضرورة دمج التكنولوجيا الحديثة في التعليم مع الأساليب التربوية المختلفة.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تصـــميم برنامج تعليمي مدعم بالألعاب الإلكترونية والتعرف على تأثيره على بعض المهارات الأساسية في رياضة الجودو قيد البحث (إيبون سيوناجى – هاراي جوشي – أو سوتو جاري) والاتجاه نحو النشاط الرياضي لدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي.

فروض البحث:

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في أداء بعض المهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث) لصالح القياس البعدي

بعض مصطلحات البحث:

الألعاب الإلكترونية: Electronic games

هي برمجيات تعليمية إلكترونية مبتكرة، تحتوي بداخلها على مجموعة من الصـــور والنماذج والرسومات المتحركة تحاكي الواقع الفعلي لرياضة الجودو، وأنها أصبحت أداة تعليمية هامة ينجذب إليها الأطفال بمختلف الأعمار، كما تعمل على تحفيز دوافعهم واتجاهاتهم نحو ممارســـتها بشـــغف،وتعد نشـــاط تعليمي ترفيهي مبتكر يســـهل فيها عرض محتوي المادة التعليمية، مما ينمي

قدرات اللاعبين العقلية والبصرية التي تتعلق بإكسابهم المهارات الأساسية لرياضة الجودو. (تعريف إجرائي)

المهارات الأساسية في رياضة الجودو:

هي مجموعة من المهارات التي يحتاجها المبتدئ أو الناشئ في رياضة الجودو والتي يتأسس عليها باقي المهارات الأخرى في هذه الرياضة وهي أساسية للوصول إلى المستويات العالية. (تعريف إجرائي)

الجودو: Judo

مصارعة يابانية دفاعية هجومية تهدف إلى الفوز على المنافس ببلوغ أقصى مقدرة بأقل مجهود، مستخدماً فنون الجودو المختلفة، وهذه الفنون معتمدة على قواعد وقوانين تحكم المنافسة مستندة إلى الأصول العلمية لتحقيق الكفاءة القصوى للقدرة الحركية العالية. (١٥:٢٥)

خطة وإجراءات البحث

أولاً:منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي وذلك باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة تجريبية باستخدام القياسين (القبلي – البعدي) للمجموعة وذلك لملاءمته لطبيعة البحث.

ثانياً:مجتمع وعينه البحث:

أ) مجتمع البحث:

يمثـل مجتمـع البحـث ناشـئ الجـودو بالمشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الاوليمبـي التـابع لـوزارة الشـباب والرياضـة بفـرع مركـز شـباب توشـكي بمحافظـة سـوهاج والـذين يبلـغ عددهم (٢٠) ناشئاً من واقع سجلات المشروع.

ب) عينة البحث:

تـم اختيـار عينـة البحـث بالطريقـة العمديـة مـن ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي التـابع لـوزارة الشـباب والرياضـة بفـرع مركـز شـباب توشـكي بمحافظـة سـوهاج وبلـغ عـدد عينـة البحـث (١٠) ناشـئين والـذين تتـراوح أعمـارهم مـن (١٢ – ١٥) سـنة فـي

العام (٢٠٢٣م / ٢٠٢٤م)، هم جميع ناشئ مجتمع البحث، وذلك بعد استبعاد عدد (١٠) ناشئين هم أفراد العينة الاستطلاعية الذين أجريت عليهم القياسات الخاصة بحساب المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) لأدوات البحث.

جدول (١)

توصيف مجتمع وعينة البحث

العينة	العدد
المجموعة التجريبية	١٠
العينة الاستطلاعية	١٠
إجمالي عدد أفراد العينة الأساسية والاستطلاعية	٢٠

رابعاً: توزيع وتجانس عينة البحث:

قام الباحث بإجراء التجانس بين أفراد العينة للتأكد من أنها موزعة توزيعاً اعتدالياً من خلال حساب معاملات الالتواء وهذا ما يوضحه جدول (٢)، (٣)، (٤) في المتغيرات الآتية:

- معدلات النمو (العمر الزمني – الطول – الوزن)
- الإختبارات البدنية (قيد البحث).
- مستوي الأداء المهاري للمهارات الأساسية (قيد البحث).

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار كولمجروف سميرونوف في السن، والطول، والوزن للعينة قيد البحث (ن=١٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار كولمجروف سميرونوف	
					القوة الإحصائية	مستوى الدلالة
١	السن	سنه	١٣.٧٠	٠.٤٨	١.٣٧	٠.٠٦
٢	الطول	سم	١٥٩.٧٠	٥.٤٢	٠.٦٦	٠.٧٨
٣	الوزن	كجم	٥٤.٩٠	١٠.٧٥	٠.٨٢	٠.٥١

يتضح من نتائج جدول (٢) أن اختبار كولمجروف سميرونوف يشير إلى أن العينة تتبع التوزيع الطبيعي في المتغيرات قيد البحث أن قيم اختبار كولمجروف سميرونوف تراوحت ما بين (٠.٦٦: ١.٣٧) بمستويات دلالة تراوحت ما بين (٠.٠٠٦: ٠.٧٨) وهي أكبر من ٠.٠٥، والذي يشير إلى إتباعها التوزيع الطبيعي.

جدول (٣)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار كولمجروف سميرونوف في الاختبارات البدنية للعينة قيد البحث (ن=١٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار كولمجروف سميرونوف	
					القوة الإحصائية	مستوى الدلالة
١	اختبار الانبطاح المائل من الوقوف	عدد	٧.٠٠	٠.٨٢	٠.٦٣	٠.٨٢
٢	اختبار الوثب العريض من الثبات	سم	١.٣٦	٠.١٥	٠.٨١	٠.٥٣
٣	اختبار الجري في المكان (١٥ث)	عدد	١٣.٥٠	١.٥٨	٠.٤١	١.٠٠
٤	اختبار قوة القبضة اليمنى	كجم	٣٤.٦٠	٥.٠٣	٠.٦١	٠.٨٥
٥	اختبار قوة القبضة اليسرى	كجم	٢٣.٤٦	٢.٨٠	٠.٦٠	٠.٨٦
٦	اختبار ثني الجذع من الوقوف	سم	٢.٨٥	٠.٩٤	٠.٦٨	٠.٧٤
٧	اختبار الوقوف على مشط القدم	ث	١٠.٧٠	٢.٧١	٠.٧٤	٠.٦٤

يتضح من نتائج جدول (٣) أن اختبار كولمجروف سميرونوف يشير إلى أن العينة تتبع التوزيع الطبيعي في التركيب الجسمي قيد البحث حيث أن قيم اختبار كولمجروف سميرونوف تراوحت ما بين (٠.٤١: ٠.٨١) بمستويات دلالة تراوحت ما بين (٠.٥٣: ١) وهي أكبر من ٠.٠٥، والذي يشير إلى إتباعها التوزيع الطبيعي.

جدول (٤)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار كولمجروف سميرونوف في مستوى الأداء المهاري للعينة قيد البحث (ن=١٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار كولمجروف سميرونوف	
					القوة الإحصائية	مستوى الدلالة
١	إيبون سيوناجى (١٠)		٣.٥٠	٠.٧١	١.١٤	٠.١٥
٢	هاراي جوشي (١٠)		٣.٢٠	٠.٦٣	١.٠٢	٠.٢٤
٣	أو سو تو جاري (١٠)		٣.٦٠	٠.٥٢	١.٢٠	٠.١١
٤	المجموع		١٠.٥٠	٠.٥٣	١.٠٤	٠.٢٣

يتضح من نتائج جدول (٤) أن اختبار كولمجروف سميرونوف يشير إلى أن العينة تتبع التوزيع الطبيعي في مستوى الأداء المهاري قيد البحث حيث أن قيم اختبار كولمجروف سميرونوف تراوحت ما بين (١.٠٢: ١.١٤) بمستويات دلالة تراوحت ما بين (٠.١١: ٠.٢٤) وهي أكبر من ٠.٠٥، والذي يشير إلى إتباعها التوزيع الطبيعي.

خامساً: أدوات ووسائل جمع البيانات:

استمارات تقييم الأداء المهارى: مرفق (٦)

قام الباحث بتصميم استمارة لتقييم الأداء المهاري، يتم بواسطتها قياس مستوي الأداء للمهارات قيد البحث، حيث اتبع الباحث الخطوات التالية عند بناء الاستمارة.

- تم تحديد المهارات قيد البحث عن طريق: الملاحظة للبرامج التدريبية – المقابلة الشخصية مع المدربين – الرجوع للمراجع العلمية.
- قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية (٤)،(١٠)،(١٥)،(١٦)،(١٩)،(٢٢)،(٢٥)،(٢٦)،(٢٧) وذلك للتعرف على أهم المراحل الفنية ومكونات كل مهارة قيد البحث، ثم تم عرض ذلك على السادة المحكمين للوصول إلي حكم أقرب إلي الموضوعية في عملية التقييم.
- تم مراعاة الملاحظات التي أبداها السادة المحكمين على محتويات المراحل الفنية الخاصة بالمهارات قيد البحث حتى أمكن التوصل إلى الصورة النهائية للاستمارة وبالتالي توافر صدق المحتوي (content validity) لبنود الاستمارة.

جدول (٥)

النسبة المئوية لآراء السادة المحكمين في استمارة تقييم الأداء الفني للمهارات قيد البحث ن=١٠

م	المهارة	جوانب التقييم	الدرجة المثالية	درجة الاتفاق	النسبة المئوية
١	إيبون سيوناجى	إخلال التوازن	٣	٨	٨٠٪
		كوزوشي	٤	١٠	١٠٠٪
		كاكي	٣	٩	٩٠٪
	المجموع		١٠		
٢	هاراي جوشي	إخلال التوازن	٣	١٠	١٠٠٪
		كوزوشي	٤	٩	٩٠٪
		كاكي	٣	٨	٨٠٪
	المجموع		١٠		

٣	أو سوتو جاري	إخلال التوازن	٣	٩	٩٠٪
		كوزوشي	٤	١٠	١٠٠٪
		كاكي	٣	٨	٨٠٪
	المجموع		١٠		

المعاملات العلمية للاختبارات:

- **صدق التمايز:**

استخدم الباحث صدق التمايز حيث تم تطبيق الاختبارات البدنية ومستوي الأداء المهاري على أفراد العينة الاستطلاعية من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية مجموعة غير مميزة بعدد (٥) ناشئين، مجموعة مميزة بعدد (٥) ناشئين، وتم حساب دلالة الفروق بين المجموعتين في المتغيرات قيد البحث وجدول (٦)، (٧)، (٨) يوضح ذلك:

جدول (٦)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية قيد البحث (ن=١٠)

المتغيرات	المجموعة المميزة ن= ٥		المجموعة غير المميزة ن= ٥		قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
اختبار الانبطاح المائل من الوقوف	١٥.٦٠	١.١٤	٧.٤٠	٠.٨٩	١٢.٦٥	دال
اختبار الوب العريض من الثبات	١.٩٨	٠.١٢	١.٤٠	٠.١٩	٥.٨٤	دال
اختبار الجري في المكان (١٥)	٢٥.٤٠	٢.٣٠	١٤.٠٠	١.٥٨	٩.١٣	دال
اختبار قوة القبضة اليمنى	٤١.٦٤	١.٥٦	٣٤.٠٦	٦.٢٦	٢.٦٣	دال
اختبار قوة القبضة اليسرى	٣٣.١٠	٣.٩٤	٢٣.٣٦	٣.٠٣	٤.٣٨	دال
اختبار ثني الجذع من الوقوف	١٣.٦٠	٤.٠٤	٣.٢٠	٠.٨٤	٥.٦٤	دال
اختبار الوقوف على مشط القدم	٢٤.٠٠	٢.٣٥	١١.٨٠	٣.٣٥	٦.٦٨	دال

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٣١

يتضح من نتائج جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية لصالح المجموعة المميزة حيث تراوحت قيمة "ت" ما بين (٢.٦٣ :١٢.٦٥)، وهي أكبر من قيمتها الجدولية، مما يدل على صدق الاختبارات، وأنها صالحة لما وضعت من أجله.

جدول (٧)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في مستوى الأداء المهاري قيد البحث (ن=١٠)

المتغيرات	المجموعة المميزة ن= ٥		المجموعة غير المميزة ن= ٥		قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
إيبون سيوناجى (١٠)	٨.٦٠	٠.٨٩	٣.٢٠	٠.٨٤	٩.٨٦	دال
هاراي جوشي (١٠)	٩.٢٠	٠.٤٥	٣.٠٠	٠.٧١	١١.٥٧	دال
أو سو تو جاري (١٠)	٩.٢٠	٠.٨٤	٣.٦٠	٠.٥٥	٨.٥٢	دال
المجموع	٢٧.٠٠	١.٤١	١٠.٤٠	٠.٥٥	١٠.٤٨	دال

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٣١

يتضـــح من نتائج جدول (٧) وجود فروق دالة إحصـــائيا بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في مسـتوى الأداء المهاري لصـالح المجموعة المميزة حيث تراوحت قيمة "ت" المحسـوبة ما بين (٨.٥٢:١١.٥٧)، وهي أكبر من قيمتها الجدولية، مما يدل على صـــدق الاختبارات، وأنها صالحة لما وضعت من أجله.

- **الثبات:**

لإيجاد معامل الثبات اســـتخدم الباحث طريقة تطبيق الإختبار وإعادة التطبيق على عينة قوامها (٥) ناشـئين من مجتمع البحث وخارج العينة الأسـاسـية (المجموعة غير المميزة) والسـابق اســـتخدامها في إيجاد الصـــدق وبفارق زمني (٤) أيام للقياس البدني، وبفارق زمني قدره (٥) أيام لمستوى الأداء المهاري.

جدول (٨)

معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والثاني في الاختبارات البدنية قيد البحث (ن=٥)

المتغيرات	التطبيق الأول		إعادة التطبيق		قيمة "ر" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
اختبار الانبطاح المائل من الوقوف	٧.٤٠	٠.٨٩	٧.١٥	٠.٧٣	٠.٩٥	دال
اختبار الوب العريض من الثبات	١.٤٠	٠.١٩	١.١٢	٠.٢٢	٠.٩٢	دال
اختبار الجري في المكان (١٥)	١٤.٠٠	١.٥٨	١٣.١٩	١.٤٢	٠.٩٠	دال
اختبار قوة القبضة اليمنى	٣٤.٠٦	٦.٢٦	٣٤.١١	٦.١٠	٠.٩٦	دال
اختبار قوة القبضة اليسرى	٢٣.٣٦	٣.٠٣	٢٣.١٠	٢.٩٤	٠.٩٤	دال
اختبار ثني الجذع من الوقوف	٣.٢٠	٠.٨٤	٣.١٥	٠.٧٦	٠.٩٧	دال
اختبار الوقوف على مشط القدم	١١.٨٠	٣.٣٥	١١.٥٣	٣.١٩	٠.٩٦	دال

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) = ٠.٨٧

يتضـــح من جدول (٨) وجود ارتباط دال إحصـــائياً بين التطبيق وإعادة التطبيق في جميع الاختبارات البدنية، حيث تراوحت قيمة "ر" المحسـوبة للاختبارات قيد البحث ما بين (٠.٩٠: ٠.٩٧) وهي أكبر من قيمة "ر" الجدولية مما يدل على ثبات تلك الاختبارات.

جدول (٩)

معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والثاني في الاختبارات المهارية قيد البحث (ن=٥)

المتغيرات	التطبيق الأول		إعادة التطبيق		قيمة "ر" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
إيبون سيوناجى (١٠)	٣.٢٠	٠.٨٤	٣.٣٣	٠.٧٥	٠.٩٢	دال
هاراي جوشي (١٠)	٣.٠٠	٠.٧١	٣.١٦	٠.٨٢	٠.٩١	دال
أو سو تو جاري (١٠)	٣.٦٠	٠.٥٥	٣.٢٤	٠.٣٩	٠.٩٦	دال
المجموع	١٠.٤٠	٠.٥٥	١٠.١١	٠.٤٨	٠.٨٩	دال

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) = ٠.٨٧

يتضـــح من جدول (٩) وجود ارتباط دال إحصـــائياً بين التطبيق وإعادة التطبيق في جميع الاختبارات المهارية، حيث تراوحت قيمة "ر" المحســـوبة للاختبارات قيد البحث ما بين (٠.٨٩: ٠.٩٦) وهي أكبر من قيمة "ر" الجدولية مما يدل على ثبات تلك الاختبارات.

سادساً: البرنامج التعليمي المقترح: مرفق (١٦)

خطوات بناء البرنامج التعليمي (باستخدام الألعاب الإلكترونية):

قبل البدء في بناء البرنامج تم الاطلاع على العديد من المراجع والدراســات العلمية التي تمكن الباحث من الحصــول عليها وذلك بهدف التعرف على الخطوات المناســبة لإعداد البرنامج التعليمي باستخدام تقنية الألعاب الإلكترونية وهي ما يلي:

هدف البرنامج التعليمي:

بناء برنامج تعليمي باســـتخدام الألعاب الإلكترونية ومعرفة أثره على مســـتوي أداء بعض المهارات الأساسية في رياضة الجودو لناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي بسوهاج، من خلال تحقيق الأهداف الآتية:

- الأهداف العامة للبرنامج التعليمي وهي:
- الهدف المعرفي:
  - إكســاب ناشــئ المشــروع القــومي للموهبــة والبطــل الأوليمبــي بعــض المهــارات الأساســية فــي رياضــة الجــودو وفقــاً لــلأداء الأمثــل كمــا شــاهدوها فــي اللعبــة الإلكترونية.
  - إكســاب ناشــئ المشــروع القــومي للموهبــة والبطــل الأوليمبــي المعلومــات والمفــاهيم والحقــائق والقــوانين والمعلومــات المرتبطــة بالمهــارات الأساســية فــي الجــودو (قيــد البحث).
  - أن يعــرف ناشــئ المشــروع القــومي للموهبــة والبطــل الأوليمبــي المعلومــات الفنيــة والتكنيكية لمراحل أداء المهارة.

- أن يـتقن ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي الخطـوات التعليميـة والأداء الفني بالمهارات (قيد البحث).
- أن يعـرف ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي الأخطـاء الشـائعة بمهارات الجودو (قيد البحث) وكيفية تصحيحها.
- أن يـتقن ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي القـدرة علـى كيفيـة اسـتخدام الألعـاب الإلكترونيـة والتكنولوجيـا الحديثـة وذلـك مـن خـلال البرنـامج المقترح.

١- الهدف المهاري:

- أن يكتسـب ويـتقن ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي تسلسـل الأداء المهاري للمهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث).
- أن يـتقن ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي المهـارات الأساسـية لرياضة الجودو (قيد البحث) من خلال البرمجية التعليمية.
- أن يؤدي اللاعبين المهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث).
- أن يمتلـك ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي القـدرة علـى معرفـة الأخطاء وكيفية تصحيحها في المهارات (قيد البحث).
- أن يمتلـك ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي القـدرة علـى وصـف الأداء الفني الصحيح للمهارات (قيد البحث).
- أن يتعـرف ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي علـى كيفيـة اختيـار المهارة المناسبة في موقف معين وكيفية أدائها.

٢- الهدف الوجداني:

- تشـجيع وتنميـة المشـاركة الإيجابيـة لـدي ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبي في رياضة الجودو.
- أن يشـعر ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي بالتشـويق أثنـاء أداء المهارات (قيد البحث).
- أن يفضـل ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطـل الأوليمبـي تعلـم مهـارات الجودو من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية.

- أن يبدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي إعجابهم بالألعاب الإلكترونية التعليمية أثناء تعلم المهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث).
- أن يقبل ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي على تعلم مهارات الجودو بسعادة نتيجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية التعليمية.
- أن يشارك ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي بإيجابية ويتخلى عن السلبية أثناء عملية التعلم.
- أن يتجه ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي على الإعتماد على النفس.
- أن يقبلوا ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي على استخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم.
- أن يساعد ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي بعضهم البعض في أداء المهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث).

- أسس تنظيم وبناء محتوي البرنامج التعليمي:

١- يحقق الهدف العام والأهداف السلوكية (قيد البحث).
٢- يراعي احتياجات الناشئين المعرفية والحركية والنفسية.
٣- يراعي الفروق الفردية بين الناشئين.
٤- يشوق ويجذب الناشئين نحو تطبيق ما شاهدوه.
٥- يراعي توفير الإمكانات اللازمة لتطبيقه.
٦- يتدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب.
٧- يتيح فرص أفضل للتفاعل مع الناشئين.
٨- يوفر وقت التعلم بقدر كاف.
٩- يوفر التقييم الذاتي أثناء عملية التعلم.
١٠- يكسب الناشئين المعارف المرتبطة بتعليم المهارات الأساسية (قيد البحث).
١١- يراعي عوامل الأمن والسلامة بين الناشئين.
١٢- يتيح فرص أفضل للتواصل مع المعلم.
١٣- أن يتماشي مع الزمن الكلي المخصص لتدريس هذه المهارات.

- **إمكانات تنفيذ البرنامج:**

قام الباحث بتحديد الإمكانيات اللازمة لتطبيق التجربة وهي مركز شــباب توشــكي بمحافظة سوهاج، ومن حيث الأجهزة والأدوات المطلوبة لتنفيذ البرنامج تم الاستعانة بالآتي:

- **أجهزة هواتف محمولة.**
- **اللعبة الإلكترونية لرياضة الجودو (Move sensei: Learn Throws Judo) مزودة بتدريبات حركية ونماذج محاكاة للمهارات الأساسية (قيد البحث).**
- **هواتف محمولة.**

تحديد محتوي البرنامج التعليمي:

تم تحديد محتوي البرنامج التعليمي في ضــوء الأهداف العامة والأهداف الســلوكية المحددة لبعض المهارات الأســاســية في رياضــة الجودو (قيد الحث)، حيث شــمل البرنامج التعليمي بعض المهارات الأســاســية علي ناشــئ المشــروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي لعام والموضــح بمرفق (٧).

الإجراءات العملية لإعداد وتنفيذ البرنامج التعليمي المقترح:

- **يتم تحديد الوحدة التعليمية والأهداف التعليمية المستهدفة فيها والمهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث).**
- **تــم اختيــار اللعبــة الإلكترونيــة التعليميــة التــي سيســتخدمها الباحــث وهــي لعبــة (Move sensei: Learn Throws Judo) مــن بــين عــدة ألعــاب أخــري لرياضــة الجـــــودو مثـــــل (DJFDemoEngV١١١٣)، (Judo Fighting Tiger ٣D) ووقــع اختيــار الباحــث علــي هــذه اللعبــة بالتحديــد لمــا تتمتــع بــه مــن مميــزات جرافيكيــة عاليــة الدقــة، كمــا أنهــا تتميــز باحتوائهــا علــى العديــد مــن التــدريبات التــي اســتخدمها الباحث في اكساب وتنمية المهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث).**
- **عرضــت اللعبة الإلكترونية التعليمية (Move sensei: Learn Throws Judo) على عدد من المحكمين لتدريب وتدريس رياضـــة الجودو لإبداء الرأي في مناســـبة اللعبة المســتخدمة في البرنامج التعليمي ولإبداء الرأي في مدي مناسـبة اللعبة للحركات والمهارات**

الأساسية التي يؤديها الناشئون في رياضة الجودو، وأيضاً لإبداء الرأي في مدي مناسبة المؤثرات الصوتية والألوان داخل اللعبة.

- بعد موافقة السادة المحكمين على استخدام اللعبة تم تطبيق اللعبة عل عينة استطلاعية للكشف عن قدرة الناشئين على استخدامها وممارستها وتحديد الصعوبات التي تواجههم.

التوزيع الزمني للبرنامج المقترح:

من خلال إطلاع الباحث علي الزمن المخصص لبرنامج المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي بسوهاج التابع لوزارة الشباب والرياضة، توصل الباحث إلي النتائج التالية:

- استغرق تنفيذ البرنامج (٦) أسابيع.
- ينفذ البرنامج من خلال وحدات تعليمية وذلك بواقع وحدتين تعليميتين كل أسبوع كما هو وارد ببرنامج المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي أي (١٢) درس داخل البرنامج.
- زمن تنفيذ الوحدة (٩٠) دقيقة.
- قام الباحث باستطلاع رأي السادة المحكمين في مجال رياضة الجودو، وذلك لتحديد التوزيع الزمني للمهارات قيد البحث داخل البرنامج التعليمي.

جدول (١٠)

النسبة المئوية لآراء السادة المحكمين حول التوزيع الزمني للمهارات قيد البحث في البرنامج التعليمي (ن= ١٠)

م	مهارات رياضة الجودو قيد البحث	عدد الدروس					التكرارات	النسبة المئوية (%)
		١	٢	٣	٤	٥		
١	إيبون سيوناجى	–	–	–	✓	–	١٠	١٠٠٪
٢	هاراي جوشي	–	–	–	✓	–	١٠	١٠٠٪
٣	أو سوتو جاري	–	–	–	✓	–	١٠	١٠٠٪

يتضح من جدول (٢٦) اتفاق السادة المحكمين بنسبة (١٠٠٪) على أنه تم اختيار عدد (٤) وحدات تعليمية لتنمية وتطوير وصقل كل مهارة من المهارات الأساسية (قيد البحث).

كما قام الباحث باسـتطلاع رأي السـادة المحكمين في رياضـة الجودو لتحديد التوزيع الزمني لأجزاء الدرس المختلفة داخل البرنامج التعليمي جدول (١١) يوضح ذلك:

جدول (١١)

آراء السادة المحكمين حول تحديد التوزيع الزمني لأجزاء الدرس المختلفة داخل البرنامج التعليمي (ن = ١٠)

أجزاء الدرس	الزمن المقترح	التكرار	النسبة المئوية (%)
الأعمال الإدارية	٥ دقائق	١٠	١٠٠٪
الجزء الممارس (الألعاب الإلكترونية التعليمية)	٢٠ دقيقة	١٠	١٠٠٪
الإحماء	٥ دقائق	١٠	١٠٠٪
الإعداد البدني	١٠ دقائق	١٠	١٠٠٪
النشاط التطبيقي للجزء التعليمي	٤٠ دقيقة	١٠	١٠٠٪
الختام	١٠ دقائق	١٠	١٠٠٪
المجموع	٩٠ دقيقة	١٠	١٠٠٪

يتضــح من جدول (١١) اتفاق آراء الســادة المحكمين بنســبة (١٠٠٪) على أن زمن أجزاء الدرس على النحو التالي:

- الأعمال الإدارية (٥) دقائق.
- الجزء الممارس (الألعاب الإلكترونية التعليمية) (٢٠) دقيقة.
- الإحماء (٥) دقائق.
- الإعداد البدني (١٠) دقائق.
- النشاط التطبيقي للجزء التعليمي (٤٠) دقيقة.
- الختام (١٠) دقائق.

أساليب تقويم البرنامج:

اتبع الباحث أسـلوبين من أسـاليب التقويم أحدهما التقويم المرحلي الذي شـمل على الأسـئلة التي تحث الناشــئين على التفكير والاســتنتاج وتعمل على إثارة اهتمامهم، وأســئلة أخري تربط بين

النقاط الفنية للمهارات الأساسية (قيد البحث)، وأما الأسلوب الأخر فهو التقويم النهائي وذلك عن طريق القياس البعدي ومقارنته بنتائج القياس القبلي لمعرفة مدي التحسن والتغير في المستوي المهاري من أثر البرنامج التعليمي.

البرنامج التعليمي في صورته النهائية. مرفق (٧)

سابعاً: خطوات التجربة:

الدراسات الاستطلاعية:

حرصاً من الباحث قام بإجراء عدد (٢) دراسة استطلاعية للتأكد من سلامة الإجراءات قبل وأثناء وبعد تطبيق الاختبارات على عينة استطلاعية من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وعددها (١٠) ناشئين (مميزه – غير مميزه).

- **الدراسة الاستطلاعية الأولى:**

تم إجراء هذه الدراسة في الفترة من ٢٠/ ١١ /٢٠٢٣ م إلى ٣/ ١٢ /٢٠٢٣ م، حيث هدفت إلى:

- التأكد من صلاحية الصالة المغطاة المطبق بها تجربة البحث من حيث:
- التهوية – الإضاءة – قانونية بساط الجودو.
- التأكد من صلاحية ومعاير الأجهزة والأدوات المستخدمة قيد البحث.
- تدريب السادة المساعدين على طرق إجراءات الاختبارات الخاصة بقياس المتغيرات قيد البحث.
- إجراء المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والأداء المهاري ومقياس الاتجاه نحو رياضة الجودو.

وأسفرت نتائج هذه الدراسة عن التأكد من تحقيق جميع أهدافها.

- **الدراسة الاستطلاعية الثانية:**

قام الباحث بتطبيق وحدة تعليمية واحدة من البرنامج التعليمي على أفراد العينة الاستطلاعية وذلك في يوم الأحد ١٠/ ١٢/ ٢٠٢٣م، وذلك بهدف التعرف على:

- مدي مناسبة المحتوي التعليمي لمستوي العينة.
- مدي مناسبة الزمن المحدد لكل جزء في الوحدة التعليمية.
- مدي مناسبة ترتيب أجزاء الوحدة التعليمية.
- اكتشاف ما يظهر من صعوبات تواجه الباحث أثناء عملية التطبيق للوحدة التعليمية والتغلب عليها.

وقد أسفرت هذه الدراسة عن:

- كان محتوي الدرس من معلومات ومعارف وتمرينات مناسبة لمستوي عينة البحث.
- كان زمن كل جزء بالدرس التعليمي مناسباً لعينة البحث.
- كان ترتيب الدرس مناسب (الأعمال الإدارية – الجزء الممارس (الألعاب الإلكترونية التعليمية) – الإحماء العام – الإحماء الخاص – النشاط التطبيقي للجزء التعليمي – الختام).

- تطبيق البرنامج:

١ – القياس القبلي:

تم إجراء وتنظيم القياس القبلي لعينة البحث وذلك في الفترة من ٢ / ١/ ٢٠٢٤ إلى ٥/ ١/ ٢٠٢٤، في المتغيرات الأساسية (السن – الطول – الوزن)، تقييم مستوي الأداء المهاري للمهارات (قيد البحث).

٢- تنفيذ البرنامج:

تم تنفيذ البرنامج التعليمي على أفراد المجموعة التجريبية واستغرق ذلك شهر ونصف (ستة أسابيع) بواقع وحدتين أسبوعياً، وزمن الدرس (٩٠) دقيقة، وذلك في الفترة ٧ / ١ / ٢٠٢٤ إلى ٢٢/ ٢ /٢٠٢٤.

٣- إجراءات تنفيذ البرنامج:

- قام الباحث بالتدريس لناشئ (المجموعة التجريبية) بإستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.

❖ كان تطبيق البرنامج على جزءين:

أ- خارج صالة الجودو:

- الخطوة الأولي: قبل بداية التدريب بحوالي (١٥ق) يقوم المعلم بالتأكد من جاهزية الأدوات والأجهزة المستخدمة في عرض الخطوات التعليمية للمهارة المراد تنميتها وتطويرها لجميع اللاعبين في أن واحد قبل التطبيق بأنفسهم على الهواتف المحمولة ولمعالجة أي مشكلة تواجه اللاعبين أثناء استخدامهم اللعبة على الهاتف والتأكد من أن كل شيء معد وجاهزاً لاستقبال اللاعبين بصالة الجودو.
- الخطوة الثانية: في بداية التدريب يأخذ المعلم الغياب ثم ينتقل باللاعبين إلى صالة المنازلات والمجهزة لتطبيق البرنامج والتعلم من خلال البرنامج المعد بإستخدام اللعبة الإلكترونية التعليمية (Move sensei: Learn Throws Judo).

▪ يحدد المعلم المهارة المراد اكسابها وتنميتها وتطويرها ويقوم بتشغيل اللعبة علي الهاتف المحمول ويبدأ في ممارسة المهارة من خلال اللعبة ويقوم بتكرار الأداء، ويجب أن يكون الأداء للمهارة مصحوباً بتعليق صوتي يشرح فيه المعلم أهمية المهارة وكيفية الأداء والنقاط الهامة في أداء المهارة ويعرض المهارة من مختلف الزوايا وهذا من مميزات اللعبة الإلكترونية التعليمية (Move sensei: Learn Throws Judo) والتي تسمح بعرض المهارات من بمختلف الزوايا، وكذلك العرض بمختلف السرعات والتي تتيح للمتعلم رؤية المهارة بالعرض البطيء جداً (slow motion) والتي تجعل المتعلم مستمتعاً ومتشوقاً خلال التعلم، وبعد ذلك يقوم المعلم بشرح الأخطاء الشائعة في أداء المهارة وكيفية التغلب عليها.

- الخطوة الثالثة: وهي أهم مرحلة في التطبيق حيث يسمح فيها المعلم للاعبين بإستخدام الهواتف المحمولة وأداء المهارة داخل اللعبة ولكم أن تتخيلوا كم السعادة التي يشعر بها اللاعبين وهم أنفسهم يقومون بأداء المهارات داخل اللعبة ويقوم المعلم بالاستعانة بالتدريبات الملحقة باللعبة والتي من خلالها تساعد اللاعب علي اكتساب وتحسين وتطوير أداء المهارة، حيث من مميزات اللعبة أن فيها كمية تدريبات كثيرة تساعد اللاعب علي تنمية وتطوير الأداء الفني للمهارة، وقد راعي الباحث في اختيار تلك التدريبات مدي قربها للتدريبات التي سيستخدمها اللاعب علي البساط لتطوير واكساب وتنمية المهارة بحيث يؤدي اللاعب التدريب الذي سيؤديه علي البساط بعد قليل وهو أمام الهاتف المحمول مما يساعد علي فهم التصور الكامل للتدريب وأداه بالفعل وهو أمام الهاتف المحمول.

ب- أثناء التطبيق على البساط:

يقـوم اللاعبـين بعـد ممارسـة اللعبـة الإلكترونيـة التعليميـة بـالوقوف علـي البسـاط وذلـك للبـدء فـي عمـل الإحمـاء العـام والخـاص ويسـتغرق (١٥ق)، وبعـد ذلـك يقـوم المعلـم بالـدخول إلـي (النشـاط التطبيقـي للجـزء التعليمـي والـذي يسـتغرق (٤٠ق) بتقسـيم اللاعبـين إلـي (تـوري مهـاجم، أوكـي مـدافع) ويحـاول كـل لاعـب تنفيـذ المهـارة مثلمـا شـاهدها فـي اللعبـة الإلكترونيـة التعليميـة (Move sensei: Learn Throws Judo) وذلـك بهـدف تمكـين اللاعبـين مـن الوصـول لـلأداء الأمثـل للمهـارة المـراد اكسـابها وتنميتهـا وتطويرهـا ودور المعلـم فـي هـذه المرحلـة فـي غايـة الأهميـة حيـث يقـوم بتصـحيح الأخطـاء الناتجـة عـن الأداء وأداء نمـوذج صـحيح لأن كلمـا تـم اكتشـاف الخطـأ مبكـراً وتصـحيحه سـاعد ذلـك فـي الوصـول إلـي الأداء المـتقن للمهـارة، وبعـد أداء اللاعبـين لنمـوذج جيـد للمهـارة يـتم بعـد ذلـك أداء تـدريبات تطبيقيـة لتسـاعد علـي تطـوير وتنميـة المهـارة والوصـول إلـي الأداء المـتقن للمهـارة، وفـي نهايـة الـدرس يقـوم المعلـم بـأداء تـدريبات ختاميـة وذلـك لعـودة جسـمهم للحالـة الطبيعيـة التـي كانوا عليها قبل بدء الدرس واستغرق ذلك (١٠ق).

٤- القياس البعدي:

تم إجراء القياسـات البعدية للمجموعة التجريبية وبنفس شـروط القياس القبلي في نهاية المدة المقررة لتنفيذ البرنامج حيث تم ذلك في الفترة من ٢٥/ ٢ / ٢٠٢٤ إلى ٣/ ٣ /٢٠٢٤.

المعالجات الإحصائية:

بعد الانتهاء من التطبيق وتجميع النتائج وجدولتها تم معالجة البيانات إحصائياً باستخدام:

المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل الالتواء، معامل التفلطح، معامل ليفين test، معاملات السهولة والصعوبة، معامل التميز، النسبة المئوية، اختبار مان _ ونتي، قيمة "Z"، معامل ارتباط بيرسون، اختبار كولمجروف سميرونوف.

- أولاً: عرض النتائج:

في ضـوء أهداف البحث وتحقيقاً لفروض البحث سـوف يسـتعرض الباحث النتائج التي تم التوصل إليها كالتالي:

عرض نتائج الفرض الأول:

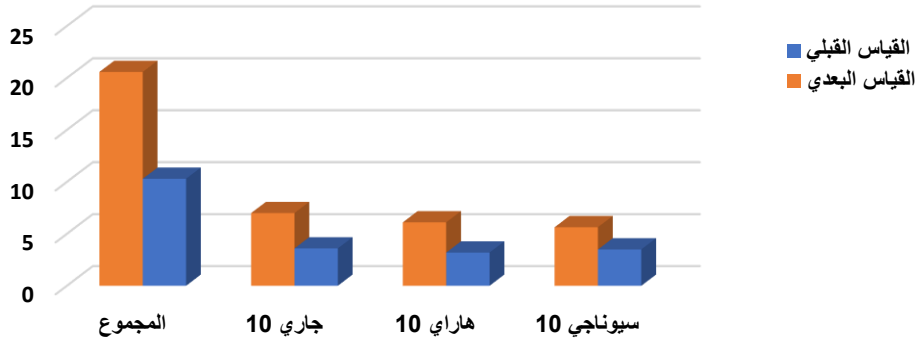
يتعلق هذا الجزء باختبار صحة الفرض الأول من فروض البحث والذي ينص على:
توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في أداء بعض المهارات الأساسية لرياضة الجودو (قيد البحث) لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات أفراد عينة البحث في كل من القياسين القبلي والبعدي لاختبارات المهارات الأساسية قيد البحث كل على حدة، ثم استخدام اختبار "ت" "T-est" لحساب دلالة الفروق بين متوسطين مرتبطين، ويوضح جدول (١٢) وشكل (١) هذه النتائج:

جدول (١٢)
دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في أداء بعض المهارات الأساسية لرياضة الجودو قيد البحث (ن=١٠)

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		نسبة التحسن	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
إيبون سيوناجى (١٠)	٣.٥٠	٠.٧١	٥.٦٤	٠.٧٤	٦١.١٤	١٤.٤٠	دال
هاراي جوشي (١٠)	٣.٢٠	٠.٦٣	٦.١١	٠.٥٧	٩٠.٩٤	١٥.٦٧	دال
أو سو تو جاري (١٠)	٣.٦٠	٠.٥٢	٧.٠٠	٠.٧٤	٩٤.٤٤	١٦.٥٢	دال
المجموع	١٠.٣٠	١.٢٥	٢٠.٥٨	٠.٨٢	٩٩.٨١	٢٩.٦٤	دال

قيمة ت عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٣١



شكل (١)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في أداء بعض المهارات الأساسية لرياضة الجودو قيد البحث

يتضــح مــن نتــائج جــدول (١٢) وشــكل (١) وجــود فــروق دالــة إحصــائياً بــين متوســطي القياســين القبلــي والبعــدي للمجموعــة التجريبيــة فــي أداء اختبــارات المهــارات الأساســية لرياضــة الجــودو قيــد البحــث لصــالح القيــاس البعــدي حيــث تراوحــت قيمــة "ت" المحســوبة مــا بــين (١٤.٤٠: ٢٩.٦٤) وهــي جميعــاً أكبــر مــن قيمــة "ت" الجدوليــة عنــد مستوي دلالة (٠,٠٥) وبنسبة تحسن تراوحت ما بين (٦١.١٤٪: ٩٩.٨١٪).

ويتضــح مــن النتــائج الســابقة أن البرنــامج التعليمــي المــدعم بالألعــاب الإلكترونيــة كــان لــه تــأثير إيجــابي واضــح فــي تحســين مســتوي أداء ناشــئ رياضــة الجــودو وعينــة البحــث للمهــارات الأساســية قيــد البحــث، ممــا يجعــل مــن الممكــن قبــول صــحة الفــرض الأول مــن فروض البحث.

- **ثانياً: مناقشة وتفسير النتائج:**

١- مناقشة وتفسير نتائج الفرض الأول:

يتضــح مــن جــدول (١٢) وشــكل (١) وجــود فــروق ذات دلالــة إحصــائية بــين متوســطي القياســين القبلــي والبعــدي للمجموعــة التجريبيــة التــي تتبــع أســلوب الألعــاب

الإلكترونية التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية في رياضة الجودو لصالح القياس البعدي.

وهذا يشير إلى أن البرنامج التعليمي المدعم بالألعاب الإلكترونية كان له تأثير إيجابي في اكساب المهارات الأساسية في رياضة الجودو لدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي.

وتتفق هذه النتائج مع النتائج التي توصلت إليها دراسة كل سماح محمد مصطفي (٢٠٢٢م)(٧)، رانيا حسن حماد (٢٠٢١م)(٦)، حنان محمد نصار (٢٠٢١م)(٥)، أميرة عبد المنعم عبد الجواد (٢٠٢٠م)(٢)، محمد فوزي عبد الشكور (٢٠٢٠م)(٩)، نعمة عواد علي، إبراهيم أحمد الشرع (٢٠١٩م)(١٣)، إيمان عبدالله حسن (٢٠١٨م)(٣)،(٢٠١٤)(١٧) Ahmadi, et al، (٢٠١٤)(١٨)Bojikoba،(٢٠١٣) (٢٠)Brus،(٢٠١٢)(٢٤)Lisa, et al، (٢٣) Kebritchi (٢٠١٠)، حيث أظهرت نتائج جميع تلك الدراسات إلى تحسن أفراد المجموعة التجريبية في الأداء المهاري عند استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.

ويتفق ذلك مع رأي أحمد إبراهيم قنديل (٢٠٠٦م) (١) إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية في مجال التدريس يعد من أكثر الأساليب فاعلية وذلك لمراعاة الفروق الفردية بين الطلاب من حيث قدرتهم وسرعة تعلمهم.

ويفسر الباحث هذا التقدم الحادث إلى أن التعلم من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية يقدم للناشئ المتعة والإثارة من خلال التفاعل الحركي مع الهاتف المحمول 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 رياضة الجودو، كما أنه يمكن الناشئ من ممارسة المهارة عدداً من المرات بدون أي خوف مكن الفشل في الأداء.

كما يري الباحث أن تقدم مستوي المجموعة التجريبية بسبب أن الناشئين يستمتعون كثيراً بكل ما هو جديد وغير مألوف وخاصة إذا كان محتوي التعلم يقدم بشكل غير مألوف من خلال شخصيات كرتونية جرافيكية عالية الدقة وجميعنا نعلم مدي حب تلك الفئة للشخصيات الكرتونية، فالناشئين كانوا مستمتعين جداً بتعلم مهارات رياضة الجودو

مــن خــلال شخصــيات اللعبــة الجرافيكيــة ومــؤثرات الصــوت للمهــارة وتحركــات اللاعبــين علــى البساط كل ذلك ساعد على تقدم مستوي الناشئين نتيجة البرنامج التعليمي المقترح.

وقـد يعـزي الباحـث إلـى مـا تـوفره الألعـاب الإلكترونيـة التعليميـة مـن الإثـارة والتشـويق خـلال عمليـة الـتعلم، وإثـارة الدافعيـة للـتعلم، وإتاحـة الفرصـة للناشـئ ليكـون فـاعلاً ومشـاركاً فــي المواقــف التعليميــة، كمــا أن تطــور مســتوي الناشــئين قــد أتــي لمــا تــوفره الألعــاب الإلكترونيــة مــن صــوت وحركــة وألــوان (Multimedia) التــي قــد تحقــق التــأزر البصــري السمعي، بحث تعالج المفاهيم والمهارات الرياضية بصرياً وسمعياً.

وقـد تعـزي هـذه النتيجـة إلـى مـا أتاحتـه الألعـاب الإلكترونيـة التعليميـة مـن فـرص الـتعلم النشـط، التـي تتـيح للناشـئ الممارسـة الفعالـة، وبالتـالي توظيـف حصـيلتهم مـن المفـاهيم والمهـارات الرياضـية فـي مواقـف حياتيـة مختلفـة، ممـا يجعـل عمليـة الـتعلم مسـتدامة وذات معنــي، فاســتخدام الألعــاب الإلكترونيــة التعليميــة وفــرت وســائط متعــددة وأنشــطة وتمــارين ســاعدت علــى فهــم المفــاهيم والمهــارات الرياضــية المتعلقــة برياضــة الجــودو ممــا أدي إلــي زيادة التحصيل الدراسي.

وربمـا يعـزي ذلـك أيضـاً إلـى مـا تـوفره الألعـاب الإلكترونيـة التعليميـة مـن تـدريبات متنوعـة لتنميـة المهـارات الأساسـية قيـد البحـث لناشـئ المشـروع القـومي فضـلاً عـن تطـوير قـدرة الناشـئ علـى معـالجو الأفكـار ذهنيـاً وينشـط المهـارات الذهنيـة والتـي تظهـر خـلال قـدرة الناشـئ علـى اتخـاذ القـرار فـي أداء المهـارات فـي موقـف مـا خـلال اللعبـة الإلكترونيـة، كمـا أن الـتعلم مـن خـلال الألعـاب الإلكترونيـة التعليميـة تتـيح للناشـئين المشـاركة الفعالـة أثنـاء عمليـة التعلم، والإحساس بالمتعة والسرور خلال عملية التعلم.

وقـد يعـزي ذلـك إلـى مـا تـوفره الألعـاب الإلكترونيـة التعليميـة للناشـئين مـن فـرص للتقـويم الـذاتي، وتضـعهم أمـام مشـكلات تحتـاج إلـى حلـول سـريعة، ممـا ينشـط مهـارة التفكيـر لـديهم ويثيـر انتبـاههم، فضـلاً مـن أنهـا تخاطـب أكثـر مـن حاسـة لـدي الناشـئين، ممـا يزيـد مـن مستوي الفهم والاستيعاب لديه وتساعده على الاحتفاظ بالمعلومات والمفاهيم لمدة أطول.

ويـري الباحـث أن التحسـن الـذي وصـلت إليـه المجموعـة التجريبيـة فـي مسـتوي الأداء المهـاري عامـة وفـي مسـتوي إتقـان وتثبيـت المهـارات الأساسـية لرياضـة الجـودو خاصـة نتيجـة أن الناشـئ يتعـرف علـى كيفيـة أداء المهـارات بنفسـه مـن خـلال اللعـب فمـثلاً عنـد يـؤدي أي

مهارة من الحركة أو الثبات أو أداء المهارة من الرمي كل ذلك يحدث من خلال مؤثرات صوتية رائعة وألوان جذابة للصالة والبساط، مما أثر بدوره في ارتفاع مستوي الأداء المهاري للناشئين في رياضة الجودو.

كما أن البرنامج التعليمي المقترح أتاح للناشئين فرص بناء معرفتهم اعتماداً على أنفسهم كما أن الناشئ يتعرف من خلال اللعب على الخطوات الفنية والتعليمية للمهارات وكذلك تعرفه بنفسه على قوانين اللعب والتي تظهر من خلال اللعب كل هذا يؤدي إلى إحساس الناشئ بذاته مما يساعد على تثبيت المعلومات لأطول فترة زمنية ممكنة ويكون من الصعب على الناشئ نسيانها بسهولة.

كما يري الباحث أن أسلوب التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية قد ساهم في معالجة النقص ومعالجة خلل أداء المهارات التي يؤديها الناشئين التي تفتقر إلى التنوع وتلبية احتياجاتهم التربوية والتعليمية على المستوي المطلوب.

الاستنتاجات:

في ضوء هدف البحث وفرضيه وفي حدود عينة البحث وخصائصها واستناداً إلى المعالجات الإحصائية وما أسفرت عنه نتائج البحث توصل البحاث إلى الاستنتاجات الآتية:

- أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الألعاب الإلكترونية كان له تأثيراً إيجابياً في تعلم واكتساب المهارات الأساسية لرياضة الجودو لدي ناشئ المشروع القومي للموهبة والبطل الأوليمبي قيد البحث.

التوصيات:

في ضوء نتائج البحث التي تم التوصل إليها يوصي الباحث بما يلي:

- ضرورة توجيه نتائج هذه الدراسة إلى العاملين في مجال تعليم وتدريب رياضة الجودو.

- تضـمين التكنولوجيا الحديثة بصـفة عامة والألعاب الإلكترونية بصـفة خاصــة في المناهج الخاصــة بتعليم رياضــات الدفاع عن النفس في المراحل الســنية المختلفة، بما يتناســب مع طبيعة المهارة الحركية المراد تعليمها واكسابها.
- عقد دورات تدريبية لمعلمي التربية الرياضـــية لتدريبهم على كيفية اســـتخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية وكيفية الاستفادة منها في تدريس أنشطة التربية الرياضية، والأسس التي تعتمد عليها والخطوات التي تقوم عليها.
- ضــرورة إجراء دراســات مشــابهة باســتخدام الألعاب الإلكترونية لتعليم المهارات المختلفة للأنشطة الرياضية الأخرى.
- دعم الأندية ومراكز الشـباب والمؤسـسـات التعليمية بالتكنولوجيا الحديثة اللازمة لاسـتخدام هذه التقنيات مع التأكيد على أهمية إنشـاء مكتبات برمجية تفاعلية بالأندية ومراكز الشـباب تغطي الأنشطة الرياضية المختلفة.

قائمة المراجـــــع

أولاً: المراجع العربية:

١- أحمد إبراهيم قنديل: التدريس بالتكنولوجيا الحديثة، ط١، عالم الكتب للنشر، القاهرة، ٢٠٠٦م.

٢- أميرة عبد المنعم عبد الجواد: فاعلية نمط تقديم الألعاب التعليمية الرقمية بنمطيها (الفردي/التعاوني) في تنمية المهارات الحسابية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال والدافعية للتعلم، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة المصرية للتعلم الإلكتروني الأهلية، ٢٠٢٠م.

٣- إيمان عبد الله حسن: استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الرياضية لدي طالبات المرحلة المتوسطة بمدينة ينبع، بحث منشور، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، ع١٧، ٢٠١٨م.

٤- جمال محمد سعد: الجودو (أصول ومناهج)، وكالة ندا للإعلان، القاهرة، ١٩٩٠م.

٥- حنان محمد نصار: توظيف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم الرياضيات لطفل الروضة، بحث منشور، مجلة كلية التربية، جامعة كفر الشيخ. ع١٠٣، ٢٠٢١م.

٦- رانيا حسن حماد: تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة اللغة العربية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة سوهاج، ٢٠٢١م.

٧- سماح محمد مصطفي: أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدي طفل رياض الأطفال، بحث منشور، مجلة الطفولة والتربية، مج١٤، ع٥٠، ٢٠٢٢م.

٨- المجلس القومي للرياضة: اللائحة التنفيذية للمشروع القومي المصري لإعداد الناشئين، القاهرة، ٢٠٠٩م.

٩- محمـد فـوزي عبـد الشـكور: تـأثير ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة علـى الكفـاءة الموتوريـة لأطفـال مرحلـة مـا قبـل المدرسـة، بحـث منشـور، المجلـة العلميـة للتربية البدنية وعلوم الرياضة، ع٨٨، ٢٠٢٠م.

١٠- مراد إبراهيم طرفه: الجودو بين النظرية والتطبيق، ط١، دار الفكر العربي، القاهرة، ٢٠٠١م.

١١- مفتـي ابـراهيم حمـاد: التـدريب الرياضـي للجنسـين مـن الطفولـة إلـى المراهقـة، دار الفكـر العربي، القاهرة، ١٩٩٦م.

١٢- نبيل جاد عزمي: بيئات التعلم التفاعلية، دار الفكر العربي، القاهرة، ٢٠١٤م.

١٣- نعمـة عـواد علـي، إبـراهيم أحمـد الشـرع: أثـر اسـتخدام الألعـاب التعليميـة الإلكترونيـة فـي التحصـيل الرياضـي وتنميـة الحسـاب الـذهني لـدي طلبـة الصـف الثالـث الأساسـي فـي الأردن، بحـث منشـور، مجلـة دراسـات العلـوم التربوية، الجامعة الأردنية، مج٤٦، ٢٠١٩م.

١٤- نيفـين حسـين محمـود: رياضـة الجـودو تعليمـاً وتـدريباً وتخطيطـاً، ط١، مركـز الكتـاب للنشر، القاهرة، ٢٠١٨م.

١٥- ياسـر يوسـف عبـد الـرؤوف: رياضـة الجـودو والقـرن الحـادي والعشـرين، دار السـحاب للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠٠٥م.

١٦- يحيـي الصـاوي محمـود: الأسـس العلميـة لرياضـة الجـودو، مركـز كمبيـوتر النعـام للنشـر، القاهرة، ١٩٩٦م.

ثانياً: المراجع باللغة الأنجليزية:

١. **Ahmadi, J., Amiri, A., Ghanizadeh, A., Khademalhosseini, M., Khademalhosseini, Z. Gholami, Z., &Sharifian, M.: Prevalence of addiction to the internet, computer games, DVD, and video and its relationship to anxiety and depression in a sample of Iranian high school students. Iranian Journal of Psychiatry & Behavioral Sciences, ٨ (٢), PP: ٧٥-٨٠, ٢٠١٤.**

٢. Bojikoba, E.: Assessing the Prevalence of Gaming Computer Addiction at Younger Teenagers. Herald Mininskogo University, ٣, PP: ١-٦, ٢٠١٤.

٣. Brian Caffary: Skillful Judo. A L C Black Pub LTD, London, ١٩٩٢.

٤. Brus, A.: A young people's perspective on computer game addiction Addiction Research and Theory, ٢١ (٥): PP: ٣٦٥-٣٧٥, ٢٠١٣.

٥. David B. Yoffie., Mary Kwak: Judo strategy "Turning your competitor's strength to your Advantage Harvard Business school pub corporation, U.S.A, ٢٠٠١.

٦. Isao Inokuma., Nobuyuki Sato: Best Judo. ٣th ed, published by Kodansha International L td, Japan, ١٩٩١.

٧. Kebritchi, M.: Factors Affecting Teachers' Adoption of Educational Computer Games: A Case Study. British Journal of Educational Technology, ٤١ (٢), ٢٥٦-٢٧٠, ٢٠١٠.

٨. Lisa M. Barnett, Trina Hinkley, Anthony D. Okely, Kylie Hesket, Jo Salmon: Use of Electronic Games by Young Children and Fundamental Movement Skills, First Published June ١, ٢٠١٢ Research Article Find in PubMedhttps://doi. org/١٠,٢٤٦٦/١٠,١٣.PMS.١١٤,٣,١٠٢٣-١٠٣, ٢٠١٢.

٩. Pat Harrington: Judo Apictorial Manual, Tuttle Compony, Inc, ٣ed Singapore, ١٩٩٦.

١٠. Shinzo Takkagaki., Harold. Sharp: The techniques of Judo. ٢٠th ed, Charles E, Tuttle company, Inc, Tokyo. Japan, ١٩٩٨.

١١. Tado Otaki., & Donn F. Draeger: Judo Formal techniques "A complete Guides to Kodokan Randori no Kata. ٦th ed, Charles E. Tuttle company, Tokyo, Japan, ١٩٩٧.

الملخص:

اســتهدف البحــث الحــالي تصــميم برنــامج تعليمــي مــدعم بالألعــاب الإلكترونيــة فــي اكتسـاب بعـض المهـارات الأساسـية فـي رياضـة الجـودو لـدي ناشـئ المشـروع القـومي للموهبـة والبطل الأوليمبي.

اســتخدم الباحــث المــنهج التجريبــي ذو المجموعــة التجريبيــة الواحــدة مســتخدماً أسـلوب القيـاس القبلـي والبعـدي للمجموعـة التجريبيـة، ويمثـل مجتمـع البحـث ناشـئ الجـودو بالمشــروع القــومي للموهبــة والبطــل الاوليمبــي التــابع لــوزارة الشــباب والرياضــة بفــرع مركــز شــباب توشــكي بمحافظــة ســوهاج والــذين يبلــغ عــددهم (٢٠) ناشــئاً مــن واقــع ســجلات المشــروع، واســتخدم الباحــث بعــض أدوات جمــع البيانــات الملائمــة للبحــث ومــن أهمهــا اســتمارات تقيــيم الأداء المهــاري فــي بعــض المهــارات الأساســية لرياضــة الجــودو، مقيــاس الاتجـاه نحـو النشـاط الرياضـي، وكانـت مـن أهـم النتـائج التـي توصـل إليهـا البحـث هـي: أن البرنــامج التعليمــي المقتــرح باســتخدام الألعــاب الإلكترونيــة كــان لــه تــأثير واضــح وفعــال فــي اكتسـاب بعـض المهـارات الأساسـية فـي رياضـة الجـودو لـدي ناشـئ عينـة البحـث التجريبيـة، وزيــادة نســبة التحســن لــدي ناشــئ المجموعــة التجريبيــة فــي مســتوي الأداء المهــاري بشــكل كبير.

وأوصــي الباحــث بــإجراء دراســات مشــابهة باســتخدام الألعــاب الإلكترونيــة التعليميــة لتعليم المهارات المختلفة للأنشطة الرياضية الأخرى.

Abstract:

The current research aimed to design an educational program supported by electronic games to acquire some basic skills in the sport of judo among the National Project for Talent Project and Olympic champion.

The researcher used the experimental method with one experimental group, using the pre- and post-measurement method for the experimental group. The research community represents the judo juniors in the National Talent Project and the Olympic champions of the Ministry of Youth and Sports in the Toshka Youth Center branch in Sohag Governorate, who number (٢٠) juniors based on the project's records. The researcher used Some data collection tools appropriate for research, the most important of which are forms to evaluate skill performance in some of the basic skills of judo, a measure of the attitude towards sports activity, One of the most important findings of the research was that the proposed educational program using electronic games had a clear and effective effect in acquiring some basic skills in the sport of judo among the juniors of the experimental research sample, and greatly increased the rate of improvement among the juniors in the experimental group in the level of skill performance.

The researcher recommended conducting similar studies using educational electronic games to teach different skills for other sporting activities.