تأثير القصة الرقمية الخطية في تعلم بعض مهارات الجمباز لدي تلاميذ الصف الثاني الابتدائي

د/ رضا سعد يسن (*)

مقدمة ومشكلة البحث:

القصة من أهم الفنون التي تحمل طابع شعبي شديد الخصوصية. كما تسهم القصة في تقديم معلومات ثقافية وتاريخية. كما أنها تعتبر أحد المصادر التي تشكل القيم الأخلاقية من خلال ما تضيفه إلى مخزون الفرد المعرفي. وكانت القصة النثرية (الحكاية) من أكثر القصص تأثيراً في الأشخاص قديماً نظراً لأنها تحل محل القنوات الفضائية حالياً.

ومن خلال النظر في التاريخ القديم نجد أن القصص قد عملت على تطوير عمليتي التعليم والتعلم وتنمية خبرات المجتمعات. (٣٢: ٣٠٦٠-٣٠٦٤)

فالقصة هي أحد أهم الوسائل فاعلية في تكوين الشخصية لأنها تتماشي مع خصائص الطفل وتشبع رغباته وحاجاته وترضي دوافعه. فالأطفال يميلون بطبيعتهم إلى القصة وسيتمتعون بها وينجذبون إلى أفكارها وينفعلون بها فرحاً وحزناً وغضاباً ورضا. ولذلك فالقصة تساعد على تنمية قدرات الطفل العقلية واللغوية. (٦: ٣٢٢)

وعند النظر إلى العصر الحديث نجد أن هناك ألوان أخرى للقصة فالقصة هي أحد الوسائل اللازمة لتنمية القدرات المعرفية. كما أن لها دور فعال في تحسين خبرة الطفل. وذلك لأنها وسيلة علاجية اثبتت جديتها وفاعليتها في علاج الكثير من نواحي القصور وذلك لأنها تكسب الثقة في النفس وتنمي روح المشاركة والعمل الإيجابي والتعاون والتواصل. وكذلك

(*) أستاذ الجمباز المساعد بقسم الجمباز والتمرينات والتعبير الحركي والعروض الرياضية بكلية التربية الرياضية– جامعة طنطا.

تقديم السلوكيات السلبية بشكل منفر بحيث لا يقوم بتقليدها الشخص الصغير. (١٢: ٧٦)

وفي بداية القرن الواحد والعشرون ظهر نمط جديد للقصة وهو القصة الرقمية Digital Story Telling (DST) وهي نموذج من نماذج التعلم الإلكتروني التي تؤدي إلى إيجاد بيئة خصبة تساعد في إستثارة دافعية التلميذ وحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية، كما أنها تشير إلى الممارسة التي تجمع بين السرد والمحتوى الرقمي من خلال إنشاء فيلم قصير يجمع بين السيناريو المكتوب أو نص القصة مع مختلف مكونات الوسائط المتعددة مثل. الصور، الفيديو والموسيقي والسرد وغالباً ما يكون مصاحب بتعليق صوتي مصاحب لسرد القصة. (٢٨: ٢)

فالقصة الرقمية امتداد لتكنولوجيا التعليم الالكتروني، فهي تقوم على أساس منظومي للدمج بين عناصر الوسائط المتعددة. وعلى الرغم من قدم القصة كفن قديم. إلا أن التكنولوجيا إعادته مرة أخرى بشكل مختلف يسمي القصة الرقمية فقد لعبت تكنولوجيا التعليم الالكتروني دوراً في العملية التعليمية وذلك من خلال حوسبه المواقف التعليمية وصولاً للمواقف التعليمية الفردية وذلك عن طريق التعاون المشترك بين المعلم والمتعلم من خلال الصور والأفلام والأصوات والتصاميم الافتراضية ولذ فهي مجموعة من الموقف التعليمية للقصة التقليدية التي يتم تحويلها باستخدام برامج الحاسب الآلي لتحاكي الواقع بالصوت والصورة وتصميم الصورة لابد أن يكون بالأبعاد الثنائية والثلاثية. (٣: ٧)

ومن خلال ما سبق يتضح للباحثة أن القصة الرقمية تستمد قوتها من المزج بين عناصر الوسائط المتعددة والصور والنصوص، والصوت القصصي المسجل، والحركة والموسيقي وبالتالي تطوير مهارات التعلم التكنولوجية والبرمجية. وقد صنف **روبين Robin (٢٠٠٦)** القصة الرقمية وفقاً لطريقة السرد إلى:

- الشكل الخطي المنتظم Linear.
- الشكل التفاعلي Interactive.
- الشكل المتعد Multi – Linear.
- الشكل المتعدد المتشابك Braided Multi – Linear.
- الشكل الشجري المتفرع Tree – Branching Non – Linear.
- الشكل اللاحظى غير المنتظم.

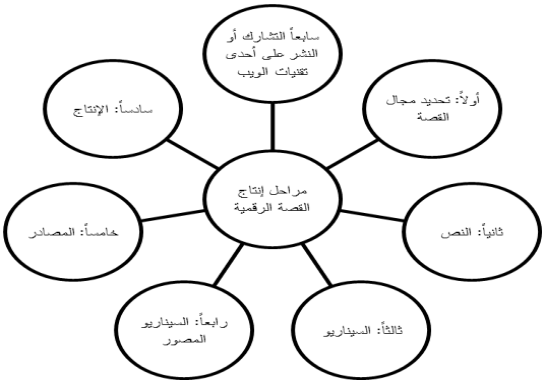
ومن خلال هذا البحث ومن خلال التعرف على أشكال بناء القصة الرقمية وجدت الباحثة أن القصة الرقمية الخطية (الشكل الخطي المنتظم) هي أفضل أنواع القصص لممارسة الأداء الرياضي. (٣٧: ٧١٠، ٧١١)

حيث يتم فيها سرد الأحداث ومتابعتها من البداية وحتي النهاية دون إمكانية قيام المتعلم بتغيير الطريقة التي تسير عليها القصة. كما أن كافة المتعلمون يتعرضون لنفس القصة خلال مشاهد متتالية، ولذا فقد اتخذت القصص عدة أشكال تم تكيفها مع كل وسيط تعليمي ناجح. ولقد ارتبطت القصة والتعليم ارتباطها وثيقاً لأن تأليف القصة هي صنع معني ومن خلال القصة التي تعرض على المتعلمين يطلب منهم التفكير في كل ما يعرض عليهم وفيما تم الاستفادة منه القصة لديهم ومن خلال المراجعة المستمرة لما يعرض عليهم يتم تسجيل مدى تطور المتعلم معرفياً. لذا فإن القصة تستخدم بشكل كبير داخل مؤسسات التعليم. لأنها تساعد الطلاب على التفكير وفهم المحتوى وخاصة للطلاب في المراحل الأولى من التعليم. (٣٢: ٣٠٦٠-٣٠٦٤)

والقصص الرقمية نموذجاً من نماذج التعلم الالكتروني كما إن استخدام الأسلوب القصص في التعليم ليس بالجديد أنما هو أسلوب رباني استخدم المصطفي محمد (ص) في تعليم إصحابه رضوان الله عليهم حيث أنه أسلوب يزيد المعني قوة وتأثير ويأخذ بمجامع القلوب. ويجذب الناس جذباً قوياً إلى الاستماع إلى القصة والتفكير والتأمل. (١١: ٢٥)

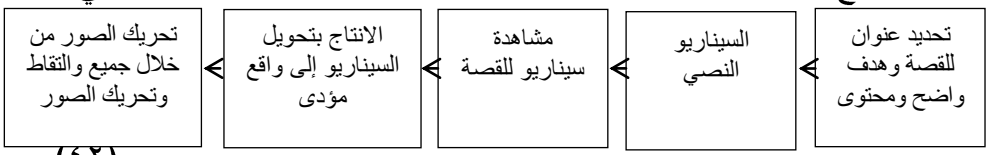
ومما سبق يتضح لنا أن القصة الرقمية كما يؤكد على ذلك "**دي موريس Morris**" (٢٠١٣) أحد أهم عوامل إثارة التلميذ لما تحتويه من وسائط متعددة من شأنها أن تجعل ذهنه يقظاً ونشطاً حتي انتهاء العملية التعليمية وتوفر له المتعة والفائدة كما أنها وسيط للتعبير والتواصل والخيال كما أنها أحد المداخل المستحدثة في تكنولوجيا التعليم وهي أداه واعده تعزز التعليم بما فيه من جوانب تعلم المحتوى ومهارات التفكير الناقد ودافعية التعلم ومحو الأمية المعلوماتية والتكنولوجية. (٣٣: ٥٤)

والقصة الرقمية الخطية هي شكل تقليدي للقصة الكمبيوترية حيث يتم فيها سرد الأحداث من البداية وحتي النهاية وفق مراحل تتمثل في الشكل التالي:



(١٥: ٩٣-١٨٠)

كما يوضح عبد الباسط حسين شكلاً آخر للقصة الكمبيوترية الرقمية كالتالي:



(٤٢)

وعلى الرغم من أن المتعلم تكون لديه حرية التحكم في القصة إلا أن كافة المتعلمين يتعرضون لنفس القصة خلال مشاهدة متتالية وفيها يسلك المتعلم ممر واحد فريد وهذا الأداء الذى يسلكه المتعلم يتفق مع نظرية جانيية

من خلال التعلم الرأس والذى يبدأ يتعلم أبسط المهام ثم التدرج حتي الوصول إلى الأكثر تركيباً وهي المهمة الرئيسية. (٨: ٢١٠)

وعلى الرغم من الأهمية الكبيرة للقصة الرقمية للارتقاء بنواتج التعلم للطلاب في جميع المراحل التعليمية المختلفة وخاصة للمراحل الأولى كما أكدته بعض الدراسات كدراسة "**براعم دخلان** (٢٠١٦) (٧)، **هديل العرينان** (٢٠١٥) (٢٥)، **كريستيان Christiansen** (٢٠١١) (٢٧)، **وانج وزهان Wang & Zahan** (٢٠١٠) (٣٩)، **يوكسل وآخرون Yuksel at el**" (٢٠١٠) (٤١) إلى أن هذه الدراسات لم تستخدم المسار التفاعلي (القصص الرقمية الخطية Linear Stories) في إدارة أسلوب تفاعل المتعلم أثناء بناء القصة الرقمية. والذى يتناسب مع ممارسة الأداء الرياضي الأمر الذى دفع الباحثة إلى استخدام هذا الأسلوب باعتباره من الأساليب المواكبة للتقدم التكنولوجي والمناسبة للمرحلة العمرية باعتبارها من الطرق المحببة إلى عينة البحث وتتماشي مع التقدم العلمي والتكنولوجي لتعلم المهارات الرياضية.

لذا سوف تستخدم الباحثة القصة الرقمية في تعليم عينة البحث بعض مهارات الجمباز على جهاز الحركات الأرضية باعتباره المنهاج المقرر عليهم في تلك المرحلة وذلك بإجراء التطبيق على مهارة الوقوف على الكتفين ومهارة الدحرجة الأمامية المتكورة ومهارة الدحرجة الخليفة المتكورة وذلك بعد تقسيم كل مهارة إلى مراحل تعليمية حيث تشمل كل مرحلة جزء من أجزاء المهارة حتي نصل إلى أداء المهارة ككل وفي كل مرحلة من المراحل أو جزء من أجزاء المهارة يتم وضع مجموعة من التدريبات والتمارين من خلال مجموعة من الصور والرسومات ثم يقوم اللاعب في كل مرحلة ترتيب الصور والرسومات لتكوين قصته الرقمية الخاصة بكل مهارة وكل مرحلة من مراحل الأداء وصولاً إلى أداء المهارة ككل ثم تجمع

المهارات الأساسية في صوة رقمية واحدة تمثل جملة حركية لكل مهارة على حدة.

وعلى حد علم الباحثة أنه حتي الآن لم يتم الاستفادة من القصة الرقمية في مجال التربية الرياضية بصفة عامة ومجال الجمباز بصفة خاصة على عكس من استخدام الكثير من التقنيات التعليمية الاخرى لذا يجب من خلال الدراسة الحالية ضرورة العمل على جمع التدريبات ومحتوى (المسار الحركي) المرئي والمسموع من خلال سرد مختصر والقصص والفيديو والصور وغير ذلك من المواد اللازمة لبناء وتعلم المهارات وكذلك إعداد تدريبات لممارسة المهارة وقيام المعلمة بملاحظة اللاعبين أثناء الممارسة وتوفير التغذية الرجعية لمساعدة اللاعبين على إتقان المهارات قيد البحث كما في دراسة **تانج Tang (٢٠١٢)(٣٨)، أوير Ohier (٢٠٠٧)(٣٤)** وهي دراسات لقصص كمبيوترنه جيدة مرتبطة بمحتوى دراسي في الرياضات والعلوم في مجال التربية. وتماشياً مع هذا الاتجاه ومواكبة للتقدم العلمي والتكنولوجي واستخداماً لتكنولوجيا الحواسب بما يحقق أهداف العملية التعليمية للتربية الرياضية الأمر الذى دفع الباحثة إلى إجراء خطة بحث بعنوان "تأثير القصة الرقمية الخطية في تعلم بعض مهارات الجمباز لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي".

هدف البحث:

يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام القصة الرقمية الخطية والتعرف على تأثيرها في تعلم بعض مهارات الجمباز (الوقوف على الكتفين- الدحرجة الأمامية المتكورة- الدحرجة الخلفية المتكورة).

فروض البحث:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث لصالح القياس البعدي.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي وذلك لمناسبته لطبيعة الدراسة إعتماداً على القياس القبلي والبعدي لمجموعتي البحث.

عينة البحث:

يمثل مجتمع البحث تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدرسة تابعة لإدارة قويسنا التعليمية والمبتدئين في تعلم رياضة الجمباز. وقد تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية ويبلغ قوامها مجتمع البحث (٦٨) تلميذ وتلميذة. ثم اختيار (٤٠) تلميذ لإجراء الدراسة، كما تم اختيار عينة استطلاعية قوامها (٢٠) ومن خارج عينة البحث الأساسية لإجراء الدراسة الاستطلاعية واستبعاد الباقين.

أدوات جمع البيانات:

الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

- جهاز الريستاميتر لقياس الطول (لأقرب سم).
- ميزان طبي لقياس الوزن (لأقرب كجم).
- أجهزة كمبيوتر محمول (لاب توب).
- ملعب الأداء الرياضي بالمدرسة.
- مراتب للأداء.

- أدوات مساعدة لإتمام تعلم المهارات قيد البحث.

تكافؤ عينة البحث:

- معدلات النمو (العمر الزمني – الطول – الوزن).
- الذكاء كأحد القدرات العقلية (اختبار رسم الرجل لجوانف هاريس Enough Cood).
- المتغيرات البدنية (قوة عضلات الرجلين- قوة عضلات الذراعين- قوة عضلات البطن- قوة عضلات الظهر والجذع- مرونة العمود الفقري- الرشاقة- التوازن الثابت في الأوضاع المعكوسة- مرونة الرقبة "أماماً- خلفاً").

١- معدلات النمو:

- **العمر الزمني:** بالرجوع إلى تاريخ الميلاد.
- **الطول:** بجهاز الرستاميتر لأقرب ستمر.
- **الوزن:** بالكيلوجرام.

٢- اختبار الذكاء (القدرات العقلية):

قامت الباحثة باستخدام اختبار رسم الرجل لجوانف هاريس Good Enough لضبط اعتدالية بيانات عينة البحث في مستوى الذكاء حيث توفرت دلائل كافية عن صدق وثبات المقياس إذا انطلقت جودانف من خلفية نظرية في المقياس تمثلت في قدرة الطفل العقلية في التعبير عن أفكاره بالرسم. ويعد من المقاييس المصنفة ضمن مقاييس القدرة العقلية، فقد استخدم في البيئة المصرية والعربية وتوفرت دلائل كافية عن صدقه وثباته- ويهدف إلى قياس وتشخيص القدرة العقلية والسمات الشخصية للمفحوصين من سن ٣-١٥سنة حيث تعبر من مقاييس الذكاء غير اللفظية (الادائية) المقننة. ويطلب من المفحوص رسم رجل، وتعتبر فقرات الاختبار هي مدى اتقان الطفل لرسم هذا الرجل من جميع أجزاء جسمه ورأسه، ومدى إتقانه في رسم تفاصيل

لبسه. وقد اختارته الباحثة لسهولة تطبيقه وتصحيحه ومناسبته لمرحلة الحلقة الأولى من التعليم الأساسي. (١٤)

٣- اختبارات الصفات البدنية:

تم تحديد أهم عناصر اللياقة البدنية الخاصة بالمهارات الحركية قيد البحث والتي تتمثل في:

- **اختبار الوثب العريض من الثبات:** لقياس القوة المميزة بالسرعة للرجلين.
- **اختبار ثني الذراعين من الانبطاح المائل المعدل:** لقياس تحمل قوة عضلات الذراعين.
- **اختبار الجلوس من الرقود في ٢٠ثانية:** لقياس قوة عضلات البطن.
- **اختبار قياس قوة عضلات الظهر:** لقياس قوة عضلات الظهر والجذع.
- **اختبار الوقوف على أربع القبة (الكبرى):** لقياس مرونة العمود الفقري.
- **اختبار الجري الزجزاجي بين الحواجز:** لقياس الرشاقة.
- **اختبار التوازن الثبات في الاوضاع المعكوسة:** لقياس التوازن الثبات.
- **اختبار مدى مرونة الجذع والرقبة:** لقياس مرونة الرقبة.

والتي اتفقت مع دراسة "**رضا سعد** (٢٠٠٤) (١٠)، **أحمد عبد المنعم** (٢٠٠٥) (١)، **أحمد عبد المنعم** (٢٠١٢)(٢)، **الهام الجندي**" (٢٠١٧) (٤).

جدول (١)

الدلالات الإحصائية لتوصيف كلتا مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات الاساسية لبيان اعتدالية البيانات (ن=٤٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء
معدلات دلالات النمو							
١	السن	سنة/شهر	٧.٩٣٠	٨.٠٠٠	٠.٣٧٤	٠.١٠١	-٠.١٤٩
٢	طول	سم	١٢٥.٩٦٣	١٢٦.٠٠٠	٢.٧١٤	-٠.٣٧٩	-٠.١٧٧
٣	الوزن	كجم	٢٦.٧٧٣	٢٧.٠٠٠	٢.٨٧٩	٠.٢٩٨	-٠.٦٥٩
٤	القدرات العقلية	درجة	١٠٤.٢٢٥	١٠٤.٥٠٠	٧.١٤١	-٠.٤٣٠	-٠.٠٤٠

تابع جدول (١)
الدلالات الإحصائية لتوصيف كلتا مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات الاساسية لبيان اعتدالية البيانات (ن=٤٠)

م	المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء
الاختبارات البدنية								
١	الوثب العريض من الثبات		سم	١.١٣٩	١.١١٠	٠.١٢٧	٠.٦٢١	٠.٣٤١
٢	ثنى الذراعين من الإنحناء المائل		عدد	٦.٨١٣	٧.٠٠٠	١.٠٣٥	٠.٣٣٩	-٠.٦٨٠
٣	الجلوس من الرقود (٢٠ث)		عدد	٦.٥٩٥	٦.٥٠٠	٠.٤٥٠	٠.٠٩٠	٠.٤٨٦
٤	اختبار قياس قوة عضلات الظهر		عدد	٢.٣٣٨	٢.٣٠٠	٠.٣١٦	-٠.١٢٦	٠.٣٧٥
٥	الوقوف على أربع		سم	٣١.٨٠٠	٣٢.٠٠٠	٥.١٤٥	-٠.٧٥١	-٠.٣٧١
٦	الجري الزجزاجى بين الحواجز		ث	١٤.٥٢٥	١٤.٠٠٠	٢.٨٩١	-٠.٩٨٥	٠.٢٦٨
٧	التوازن الثابت في الأوضاع المقلوبة		ث	٥.٦٩٨	٦.٠٠٠	١.٥٩٥	٠.٠٢٥	-٠.٨٥٢
٨	مرونة الرقبة	أماماً	درجة	٧٦.٤٥٠	٧٧.٠٠٠	٤.٣٠٢	٠.٢٣٨	-٠.١٣٨
		خلفاً	درجة	٣٣.٥٥٠	٣٤.٠٠٠	٢.٣٨٥	-١.٠٦٩	-٠.٢٦٨
مستوى الاداء المهارى								
١	مهارة الوقوف على الكتفين		درجة	١.٥٥٠	١.٥٠٠	٠.٤٥٠	-١.٧٧٤	-٠.٢٠٤
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة		درجة	١.٨٣٨	٢.٠٠٠	٠.٥٥٩	٠.٠٠١	-٠.١١٧
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة		درجة	١.٢٢٥	١.٠٠٠	٠.٣٣٩	٠.٣١٤	٠.٢٣٢

الخطأ المعياري لمعامل الالتواء=٠.٣٧٤

حد معامل الالتواء عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =٠.٧٣٣

يوضح جدول (١) المتوسط الحسابي والوسيط والإنحراف المعياري ومعامل الالتواء لدى أفراد عينة البحث في المتغيرات الأساسية قيد البحث ويتضح أن قيم معامل الالتواء قد تراوحت ما بين (±٣) وهى اقل من حد معامل الالتواء مما يشير إلى اعتدالية البيانات وتماثل المنحنى الاعتدالي مما يعطى دلالة مباشرة على خلو البيانات من عيوب التوزيعات الغير اعتدالية.

جدول (٢)
التجانس ودلالة الفروق بين متوسطات القياسات القبلية لدى المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات الأساسية قيد البحث لبيان التكافؤ
ن١=ن٢=٢٠

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطات	التجانس	قيمة (ت)	مستوى الدلالة الاحصائية
			س	±ع	س	±ع				
معدلات دلالات النمو										
١	السن	سنة/شهر	٧.٩١٠	٠.٣٦١	٧.٩٥٠	٠.٤٤٣	٠.٠٤٠	١.٥٠٩	٠.٣٣٤	٠.٧٤٠
٢	طول	سم	١٢٦.٠٢٥	٢.٧٢٦	١٢٥.٩٠٠	٢.٧٧٠	٠.١٢٥	١.٠٣٢	٠.١٤٤	٠.٨٨٦
٣	الوزن	كجم	٢٦.٣٩٥	٣.٠١٧	٢٧.١٥٠	٢.٧٥٨	٠.٧٥٥	١.١٩٧	٠.٨٢٦	٠.٤١٤
٤	القدرات العقلية	درجة	١٠٤.٣٠٠	٦.٦٨١	١٠٤.١٥٠	٧.٧٤٨	٠.١٥٠	١.٣٤٥	٠.٠٦٦	٠.٩٤٨
الاختبارات البدنية										
١	الوثب العريض من الثبات	سم	١.١٢٨	٠.١٢٨	١.١٥٠	٠.١٢٧	٠.٠٢٢	١.٠١٧	٠.٥٤٤	٠.٥٨٩
٢	ثنى الذراعين من الإنحناء المائل	عدد	٦.٩٧٥	١.٠٠١	٦.٦٥٠	١.٠٦٩	٠.٣٢٥	١.١٤٠	٠.٩٩٢	٠.٣٢٧
٣	الجلوس من الرقود (٢٠ث)	عدد	٦.٥٨٥	٠.٤٦٥	٦.٦٠٥	٠.٤٤٧	٠.٠٢٠	١.٠٨٣	٠.١٣٩	٠.٨٩٠
٤	اختبار قياس قوة عضلات الظهر	عدد	٢.٢٨٠	٠.٢٦١	٢.٣٩٥	٠.٣٦١	٠.١١٥	١.٩١١	١.١٥٦	٠.٢٥٥
٥	الوقوف على أربع	سم	٣٠.٨٠٠	٤.٧٩٧	٣٢.٨٠٠	٥.٤٠٦	٢.٠٠٠	١.٢٧٠	١.٢٣٨	٠.٢٢٤
٦	الجري الزجزاجى بين الحواجز	ث	١٤.٣٠٠	٢.٦٧٧	١٤.٧٥٠	٣.١٤٤	٠.٤٥٠	١.٣٧٨	٠.٤٨٧	٠.٦٢٩
٧	التوازن الثابت في الأوضاع المقلوبة	ث	٦.٠٦٠	١.٩٥٩	٥.٣٣٥	٢.٠٠٦	٠.٧٢٥	١.٠٤٩	١.٤٥٨	٠.١٥٦
٨	مرونة الرقبة	أماما	٧٦.٥٥٠	٤.٣٧١	٧٦.٣٥٠	٤.٣٤٤	٠.٢٠٠	١.٠١٢	٠.١٤٥	٠.٨٨٥
		خلفا	٣٣.٤٥٠	٢.٤٨١	٣٣.٦٥٠	٢.٣٤٦	٠.٢٠٠	١.١١٩	٠.٢٦٢	٠.٧٩٥
مستوى الأداء المهارى										
١	مهارة الوقوف على الكتفين	درجة	١.٥٢٥	٠.٤٧٢	١.٥٧٥	٠.٤٣٨	٠.٠٥٠	١.١٦٥	٠.٣٤٧	٠.٧٣٠
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة	درجة	١.٨٧٥	٠.٦٠٤	١.٨٠٠	٠.٥٢٣	٠.٠٧٥	١.٣٣٤	٠.٤٢٠	٠.٦٧٧
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة	درجة	١.٢٥٠	٠.٣٤٤	١.٢٠٠	٠.٣٤٠	٠.٠٥٠	١.٠٢٣	٠.٤٦٢	٠.٦٤٧

*قيمة (ف) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجتي حرية (١٩، ١٩)= ٢.١٥

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢.٠٢١

يوضح جدول (٢) أن قيمة التباين الأكبر على التباين الأصغر في جميع المتغيرات اقل من قيمة (ف) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلى تجانس مجموعتي البحث كما يتضح عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين القياسات القبلية لدى المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات الأساسية قيد البحث مما يعطى دلالة مباشرة على تكافؤ المجموعتين في تلك المتغيرات.

٤- تقييم الأداء المهارى للمهارات قيد البحث:

يتم تقييم مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث بواسطة لجنة مكونة من أربع محكمات في الجمباز من القائمات بالتدريس والحاصلات على شهادة تحكيم من اتحاد الجمباز وذلك من خلال استمارة تقييم مستوى أداء مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة والدحرجة الخلفية المتكورة ومهارة الوقوف على الكتفين وقد تراوحت معامل الصدق والثبات لهما على التوالي (٠.٧٠، ٠.٨٠، ٠.٨٥، ٠.٩١، ٠.٨٢، ٠.٩٠) مما يدل على درجة عالية من الصدق والثبات.

المعاملات العلمية لكل من:

- اختبار الذكاء (اختبار رسم الرجل جود انف هاريس).
- الاختبارات البدنية المستخدمة في قياس المتغيرات البنية المرتبطة بالمهارات قيد البحث.
- استمارات تقييم مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث.

وذلك من خلال إجراءها على عينة قوامها (٢٠) تلميذ وتلميذة من خارج عينة البحث الأساسية في الفترة من٢٠١٨/٢/٣ إلى ٢٠١٨/٢/٢٠ والتي توضحها جداول (٣، ٤ ، ٥، ٦، ٧، ٨) والتي أوضحت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطي الارباعي الأعلى والارباعي الأدنى لدي عينة التقنين لكل من اختبار الذكاء

والاختبارات البدنية المرتبطة بالمهارات قيد البحث واستمارات تقييم مستوى الاداء للمهارات الثلاثة (الوقوف على الكتفين– الدحرجة الأمامية المتكورة– الدحرجة الخلفية المتكورة) مما يشير إلى أن الاختبارات حصلت على قوة تأثير وصدق عالية، وكذلك أوضحت وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق وإعادة تطبيق الاختبار لاختيار كل من (الذكاء– والاختبارات البدنية المرتبطة بالمهارات قيد البحث واستمارات تقييم مستوى الأداء المهارى قيد البحث) عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ومما يشير إلى ثبات الاختبارات.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لاختبار الذكاء لبيان معامل الصدق (ن=٢٠)

م	الاختبار	الارباعى الأعلى ن=٥		الارباعى الأدنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة (ت)	آيتا٢	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع				
١	الذكاء	١٠٨.٤٥٠	١.١٢٦	١٠١.٦٥٠	١.٢١٨	٥.٨٠٠	٦.٩٩٣	٠.٨٥٩	٠.٩٢٧

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢.٣٠٦

مستويات قوة التأثير لاختبار (ت) وفقا لمعامل آيتا٢: من صفر إلى أقل من ٠.٣٠ = تأثير ضعيف؛ من٠.٣٠ إلى أقل من٠.٥٠= تأثير متوسط؛ من ٠.٥٠ إلى أعلى = تأثير قوى

يتضح من جدول(٣) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لدى عينة التقنين لاختبار الذكاء قيد البحث، كما يتضح حصول الاختبار على قوة تأثير وصدق عالية.

جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيق وعادة التطبيق لاختبار الذكاء لبيان معامل الثبات ن=٢٠

م	الاختبار	التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
١	الذكاء	١٠٥.٥٥٠	١.٤٤٧	١٠٥.٨٠٠	١.٦٧٣	٠.٩٥٣

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يوضح جدول (٤) وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق وإعادة التطبيق (اعادة تطبيق الاختبار) لاختبار الذكاء قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلى ثبات الاختبار.

جدول (٥)

دلالة الفروق بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى للاختبارات البدنية لبيان معامل الصدق (ن=٢٠)

م	الاختبارات البدنية		الارباعى الاعلى ن=٥		الارباعى الادنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة (ت)	آيتا٢	معامل الصدق
			س	±ع	س	±ع				
١	الوثب العريض من الثبات		١.٣٦٠	٠.٠٨٩	١.٠١٤	٠.٠٢٢	٠.٣٤٦	٨.٤٠٢	٠.٨٩٨	٠.٩٤٨
٢	ثنى الذراعين من الإنحناء المائل		٧.٧٨٠	٠.٢٥٩	٥.٢٠٠	٠.٩٠٨	٢.٥٨٠	٦.١٠٨	٠.٨٢٣	٠.٩٠٧
٣	الجلوس من الرقود (٢٠) ث		٧.٥٨٠	٠.٢٩٥	٥.٢٦٠	٠.٢٥١	٢.٣٢٠	٧.٦٢١	٠.٨٧٩	٠.٩٣٨
٤	اختبار قياس قوة عضلات الظهر		٢.٨٤٠	٠.١٣٤	١.٩٦٠	٠.١٦٧	٠.٨٨٠	٩.١٧٥	٠.٩١٣	٠.٩٥٦
٥	الوقوف على أربع		٣٨.٨٠٠	٤.٦٥٨	٢٥.٢٠٠	٠.٨٣٧	١٣.٦٠٠	٦.٤٢٥	٠.٨٣٨	٠.٩١٥
٦	الجري الزجزاجي بين الحواجز		١١.٦٠٠	١.٨١٧	٢٠.٤٠٠	١.١٤٠	٨.٨٠٠	٩.١٧٥	٠.٩١٣	٠.٩٥٦
٧	التوازن الثابت في الأوضاع المقلوبة		٧.٤٠٠	٠.٤١٨	٢.٨٠٠	١.٠٣٧	٤.٦٠٠	٩.٢٠٠	٠.٩١٤	٠.٩٥٦
٨	مرونة العمود الفقري		٥٦.٤٠٠	٠.٨٩٤	٦١.٠٠٠	١.٢٢٥	٤.٦٠٠	٦.٧٨٢	٠.٨٥٢	٠.٩٢٣
٩	مرونة	اماما	٧٩.٠٠٠	١.٤١٤	٧٠.٢٠٠	١.٤٨٣	٨.٨٠٠	٩.٦٠٢	٠.٩٢٠	٠.٩٥٩
١٠	الرقبة	خلفا	٣٦.٢٠٠	١.٠٩٥	٣٠.٦٠٠	١.٣٤٢	٥.٦٠٠	٧.٢٣٠	٠.٨٦٧	٠.٩٣١

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢.٣٠٦

مستويات قوة التأثير لاختبار (ت) وفقا لمعامل آيتا٢: من صفر إلى أقل من ٠.٣٠ = تأثير ضعيف؛ من٠.٣٠ إلى أقل من٠.٥٠= تأثير متوسط؛ من ٠.٥٠ إلى أعلى = تأثير قوى

يتضح من جدول(٥) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لدى عينة التقنين للاختبارات البدنية قيد البحث، كما يتضح حصول الاختبارات على قوة تأثير وصدق عالية.

جدول (٦)

معامل الارتباط بين التطبيق وعادة التطبيق للاختبارات البدنية لبيان معامل الثبات (ن =٢٠)

م	الاختبارات البدنية		التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
			س	±ع	س	±ع	
١	الوثب العريض من الثبات		١.١٧٦	٠.١٦٠	١.١٨٤	٠.١٥٢	٠.٩٧٨
٢	ثني الذراعين من الإنحناء المائل		٦.٦٧٠	١.٠٨٠	٦.٧٠٠	٠.٩٤١	٠.٩٨١
٣	الجلوس من الرقود (٢٠) ث		٥.٩١٥	٠.٥٣٢	٥.٩٢٥	٠.٥٨٤	٠.٩٦٧
٤	اختبار قياس قوة عضلات الظهر		٢.٣٨٥	٠.٣٨٠	٢.٤٠٠	٠.٣٥٧	٠.٩٨٥
٥	الوقوف على أربع		٣٢.٧٠٠	٥.٨٣٢	٣٢.٥٥٠	٦.٠٨٣	٠.٩٨٠
٦	الجري الزجزاجي بين الحواجز		١٥.٢٠٠	٣.٦٥١	١٥.٢٥٠	٢.٩٠٠	٠.٩٣٥
٧	التوازن الثابت في الأوضاع المقلوبة		٥.٤١٠	١.٩٤١	٥.٤٦٠	١.٧٢٨	٠.٩٨٨
٨	مرونة الرقبة	أماماً	٧٦.١٠٠	٣.٧٩٦	٧٦.٣٠٠	٣.٥٤١	٠.٩٨٤
		خلفاً	٣٣.٦٠٠	٢.٣٤٩	٣٣.٧٥٠	٢.١٢٤	٠.٩٦٠

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يوضح جدول (٦) وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق وإعادة التطبيق (اعادة تطبيق الاختبار) للاختبارات البدنية قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلى ثبات الاختبارات.

جدول (٧)

دلالة الفروق بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى لبيان معامل الصدق (ن=٢٠)

م	مستوى الاداء المهارى	الارباعى الاعلى ن=٥		الارباعى الادنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة (ت)	آيتا٢	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع				
١	مهارة الوقوف على الكتفين	٤.٩٧٠	٠.٨٣٢	١.٢٤٠	٠.٥٦٧	٣.٧٣٠	٧.٤٠٩	٠.٨٧٣	٠.٩٣٤
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة	٥.١٠٠	٠.٧٤٨	١.٤٨٠	٠.٤٥١	٣.٦٢٠	٨.٢٨٩	٠.٨٩٦	٠.٩٤٦
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة	٤.٧٥٥	٠.٨٢٢	١.١٥٥	٠.٤٦٧	٣.٦٠٠	٧.٦١٦	٠.٨٧٩	٠.٩٣٧

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢.٣٠٦

مستويات قوة التأثير لاختبار (ت) وفقا لمعامل آيتا[٢]: من صفر إلى أقل من ٠.٣٠ = تأثير ضعيف؛ من٠.٣٠ إلى أقل من٠.٥٠= تأثير متوسط؛ من ٠.٥٠ إلى أعلى = تأثير قوى

يتضح من جدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لدى عينة التقنين لاستمارة تقييم مستوى الاداء المهارى قيد البحث، كما يتضح حصول الاستمارة على قوة تأثير وصدق عالية.

جدول (٨)

معامل الارتباط بين التطبيق وعادة التطبيق لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى لبيان معامل الثبات (ن =٢٠)

م	الاختبارات البدنية	التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
١	مهارة الوقوف علي الكتفين	١.٨٥٥	٠.٥٦٣	١.٨٩٠	٠.٧٢١	٠.٩٧٤
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة	٢.٤٢٠	٠.٧٨٤	٢.٥٦٥	٠.٤٧٦	٠.٩٦٣
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة	١.٦١٥	٠.٧٢١	١.٦٣٠	٠.٦٩٣	٠.٩٦٩

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يوضح جدول (٨) وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق وإعادة التطبيق (إعادة تطبيق الاختبار) لاستمارة تقييم مستوى الاداء المهارى قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلى ثبات الاستمارة.

٥- البرنامج التعليمي باستخدام القصة الرقمية:

بالرجوع إلى المراجع العلمية التي عملت على إنشاء قصص رقمية تهدف إلى الوصول إلى تعلم مجالات متعددة في الأدب والتاريخ والعلوم والتربية نجد أن منها دارسة "**نبيلة عبد الرحمن وآخرون** (٢٠١١) (٢٣)، **كرامي أبو مغنم** (٢٠١٣) (١٥)، **إيهاب حمزة** (٢٠١٤) (٦)، **حسين عبد الباسط** (٢٠١٥) (٩)، **براعم دخلان**" (٢٠١٦) (٧) التي أوضحت بضرورة العمل على اتباع مراحل أنتاج للقصة الرقمية كما يلي:

- تحديد مجال القصة أو اتجاهها العام من خلال تحديد موضوع الدراسة.
- كتابة النص للقصة وفي هذه الخطوة يتم كتابة النص من خلال الفكرة الرئيسية.
- إعداد السيناريو: يساهم السيناريو في تحديد الشكل الأساسي للقصة وكافة الوسائط المتعددة التي سوف تستخدم في عرضها.
- إعداد السيناريو المصور: يتم ربط النص بالوسائط المستخدمة المتعددة في أماكن متعددة وبتفاصيل دقيقة.
- الحصول على المصادر: وهنا يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة سواء من خلال الانترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي أو من خلال أجهزة مساعدة (الماسح الضوئي – كاميرا تصوير وغيرها).
- الانتاج: في هذه الخطوة يتم إنتاج القصة الرقمية وذلك باستخدام البرامج المناسبة مثل برنامج Photo Story – Movie Maker وغيرها.
- التشارك: ويتم ذلك من خلال النشر عبر الانترنت أو وضعها اسطوانات مدمجة (CDS) أو نشرها على تقنيات مثل You Tube أو Presentation Tube.

وتشمل الخطوات السابقة للقصة الرقمية داخل البرنامج من خلال:

- تقديم المهارة وخطواتها في صورة قصة رقمية على جهاز الحاسب والتعامل مع هذه القصة بالتكفير فيها من الجانب العقلي.
- تقديم الأداء العملي للمهارة من خلال نموذج للاعب يؤدي للمهارة أو صورة أداء نموذجي للعمل على زيادة الجانب العقلي ووصول المهارة إلى ذهن التلميذ.
- ثم أداء التلاميذ للمهارة أي ممارستها من خلال ما تم مشاهدته من أداء. ومن خلال الممارسة تم ترتيب مراحل وصور وأداءات المهارة.

- تصحيح الأخطاء وذلك من خلال مراجعة اللاعب للقصة التي أنشـائها وإعادة الممارسة من قبل اللاعب مـرة ثانيـة للوصـول إلـى الأداء الصحيح.
- مرحلة الآلية (الاتقان والتثبيت) وهنا يصل اللاعب إلى الاستقلالية.
- مرحلة الربط بين المهارات قيد البحث في قصة رقمية واحدة.

٦- برنامج القصة الرقمية الخاص بمهارة الوقوف على الكتفين- الدحرجة الأمامية المتكورة- الدحرجة الخلفية المتكورة لرياضة الجمباز لجهاز الحركات الأرضية:

لإعداد القصة الرقمية الخاصة بالمهارات قيد البحث للإبد من وضـع قصة رقمية خطية وذلك من خلاص الإطلاع علـى المراجـع والدراسـات السابقة كدراسة كلاً من "**محمد خميس** (٢٠٠٣) (١٨)، **هال Hall** (٢٠١٢) (٣١)، **يانج ودي Yang & Wu**" (٢٠١٢) (٤٠) في عدة خطوات:

الخطوة الأولى: (التحديد) (تحديد عنوان القصة) وهي تعلم بعض مهـارات الجمباز على جهاز الأرضي.

وهي تتميل في اختيار الموضوع وهي اختبـار مهـارات الجمبـاز الأرض لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي (الوقوف على الكتفين، الدحرجة الأمامية المتكورة، الدحرجة الخلفية المتكورة). ثم عمل مجلد علـى سـطح المكتب تحزن فيه المهارات.

الخطوة الثانية: (الاختيار- الجيد- واستدعاء ما تم اختياره)

- وهي تتمثل في اختيار الصور الموضحة للمهارات الثلاثة قيد البحـث. ثم اختيار مقاطع الفيديو الموضحة للمهارات وكيفية أداءهـم وتعلمهـم كخطوات تعليمية.
- اختيار المقاطع الصوتية الواضحة والتي تعمل على إظهار جميع أجزاء المهارة.

- استدعاء الصور واستدعاء الصوت إلى برنامج Move Maker.

الخطوة الثالثة: (تجربة القصة– مراجعة الهدف)

وهي تتمثل في:

- مراجعة الهدف من القصة.
- تطوير الصور والصوت بما يتناسب مع القصة وإعدادها.
- حفظ القصة على الجهاز بصيغة WMV أو MP4.

الخطوة الرابعة: (العرض – التقييم – إعادة الإنتاج)

وهي تتمثل في:

- عرض القصة.
- الحصول على تغذية راجعة حول الارتقاء بالأداء من خلال تكوين القصة.
- إجراءات التعديلات اللازمة للقصة.

لقد قامت الباحثة بتجهيز الصور والرسوم والفيديو والمادة العلمية المكتوبة وفق الشرح السليم للمهارات. والتعليق الصوتي المصاحب لأداء المهارة بطريقة مبسطة لكي يستخدمها التلاميذ في بناء القصة الرقمية للمهارات بحيث يكون لكل مهارة ملفها الخاص بها على سطح الكمبيوتر.

تنفيذ برنامج القصة الرقمية الخاصة ببعض الحركات الأرضية في الجمباز (مهارة الوقوف على الكتفين– مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة– مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة):

بالرجوع إلى الدراسات المرتبطة بتعليم المهارات الرياضية من خلال الوسائط المتعددة وبالرجوع إلى القصص الرقمية المستخدمة في تعليم بعض مجالات الدراسات المختلفة كدراسة كلاً من "**محمد خميس** (٢٠٠٣) (١٨)، **هال Hall** (٢٠١٢) (٣١)، **نشوى شحاته** (٢٠١٤) (٢٤)، **هويدا سيد**" (٢٠١٦)(٢٦) وجد أنه لتنفيذ القصة الرقمية وخروجها في أفضل صورة لابد من اتباع الآتي:

- اختيار الموضوع المناسب الذي ستدور عليه القصة الرقمية وهو (بعض مهارات الجمباز) لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
- تحديد الهدف العام من القصة المراد بناها وتصميمها وهو (تعلم بعض مهارات الجمباز).
- تحديد الأفكار الرئيسية والفرعية للقصة (أجزاء المهارة وعرضها من خلال شرح مبسط لكل جزء أو صور مسلسلة لأجزاء المهارات مع تسجيل صوتي مبسط أو فيديوهات متتابعة لأجزاء المهارة لكي نصل في النهاية إلى أداء المهارة مجملة).
- تحديد الأسئلة المهمة في القصة (وهي تتمثل في تحديد أهم النقاط الفنية التي تعمل على أداء المهارة بصورة أفضل والمسار الحركي لها. والخطوات التعليمية لها).
- وضوح الصوت المسجل في القصة (بحيث يكون متماشياً مع الشرح النظري لأجزاء المهارة وكذلك الصور المجزأ لها).
- استخدام موسيقي تصويرية ذات مغزى ومعني.
- جودة الصورة والفيديو والوسائط المتعددة المستخدمة.
- الاقتصاد في التفاصيل، كي لا يشعر المتعلم بالملل.
- الاستخدام الجيد للقواعد واللغة في القصة الرقمية لإتمام وضوحها.
- وضع اللمسات النهائية على القصة الرقمية.
- عرض القصة على المتعلمين وترى الباحثة ضرورة المزج المناسب بين الصوت والصورة وحركة الشخصيات مما يساعد المتعلم على الانسجام مع الأداء وفق التسلسل المنطقي للوسائط المستخدمة. وكذلك مناسبة الصوت المستخدم للتسجيل الصوتي للمهارة حيث يساعد ذلك على فهم القصة وإدراك أهدافها وضرورة إعداد نسجه ورقية من القصة

ويجب أن يتوفر في القصة أن تكون سهلة الأسلوب واضحة المعني وأن تكون أحداثها قصيرة نسبياً ومشوقة وتعمل على الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا وتعمل على توفير الوقت والجهد.

ويجب قبل البدء تجريب جهاز الحاسوب وفيديو القصص قبل بدء الحصة واستشاره تشويق وانتباه المتعلمين قبل عرضها على المتعلمين وذلك بإدارة حوار شفهي حول موضوع القصة. وبعد عرض القصة يجب إتاحة الفرصة للتلاميذ لطرح الأسئلة المختلفة والتعبير عن آرائهم في بعض المواقف التعليمية.

الدراسة الاستطلاعية:

قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية على عينة قوامها (٢٠) تلميذ وتلميذة من خارج عينة البحث الأساسية وذلك لمعرفة:

- مقدرة أفراد العينة على استيعاب المهارات المعروضة.
- مقدرة أفراد العينة على تطبيق التدريبات الخاصة بالمهارة.
- تكامل الصور المعدة والموضحة لتناسب المهارات المعدة.
- سلامة أجهزة الحاسب ومقدرتها على تشغيل البرنامج.
- تحديد المدة الكافية لبناء القصة الرقمية.

تنفيذ البرنامج:

١- القياس القبلي:

تم إجراء القياس القبلي لعينة البحث قبل تطبيق البرنامج بأسبوعين وذلك من خلال قياس معدلات النمو والذكاء والمتغيرات البدنية وذلك للتأكد من اعتدالية البيانات وتجانس عينة البحث.

٢- تنفيذ البرنامج:

تم تنفيذ البرنامج بداية من ٢٠١٨/٢/٣ حتي ٢٠١٨/٢/١١ لإجراء التكافؤ بين عينتي البحث الضابطة والتجريبية ثم من ٢٠١٨/٢/١١ إلى

٢٠١٨/٢/٢٠ لإجراء الدراسة الاستطلاعية حول صدق وثبات الاختبارات المستخدمة في قياس الاختبارات البدنية وقياس مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث من خلال استمارات التقييم وكذا من ٢٠١٨/٢/٢٠ إلى ٢٠١٨/٥/٢٠ تم تطبيق البرنامج المقترح باستخدام القصة الرقمية الخطية المناسبة للمهارات قيد البحث على تلاميذ الصف الثاني الابتدائي للحلقة الأولى من التعليم الأساسي. وذلك بواقع (١٢) أسبوع بواقع وحدتين أسبوعياً لمدة (٩٠) دقيقة للوحدة الواحدة. وقد تم تطبيق القصة الرقمية ومشاهدتها بحجرة الحاسب الآلي المجاورة لصالة الأداء الرياضي بالمدرسة.

٣- القياس البعدي:

تم إجراء القياسات البعدية لعينة البحث التجريبية والضابطة في مستوى الأداء المهارى للمهارة قيد البحث بواسطة لجنة من المحكمين في الجمباز وذلك في الفترة من ٢٠١٨/٥/٢٠ إلى ٢٠١٨/٥/٢٩.

المعالجات الإحصائية:

- المتوسط الحسابي.
- الوسيط.
- الانحراف المعياري.
- التفلطح.
- معامل الالتواء.
- اختبار (ف).
- اختبار (ت) حجم التأثير.

عرض ومناقشة النتائج:

عرض النتائج:

سيتم عرض نتائج الدراسة ومناقشتها من خلال الإجابة على فروض البحث:

جدول (٩)
دلالة الفروق بين القياس القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية في متغير مستوى الاداء المهارى قيد البحث (ن=٢٠)

م	مستوى الأداء المهارى	القياس القبلي		القياس البعدي		فروق المتوسطات	الخطأ المعياري للمتوسط	قيمة (ت)	نسبة التحسن٪	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
		س	±ع	س	±ع						
١	مهارة الوقوف على الكتفين	١.٥٢٥	٠.٤٧٢	٨.٥٥٠	٠.٦٧١	٧.٠٢٥	٠.٢٧٩	٢٥.١٥٦	٤٦٠.٦٥٦	٣.٢٤٣	مرتفع
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة	١.٨٧٥	٠.٦٠٤	٨.٤٠٠	٠.٧٥٤	٦.٥٢٥	٠.٢٩٤	٢٢.٢٢٤	٣٤٨.٠٠٠	٢.٩٧٨	مرتفع
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة	١.٢٥٠	٠.٣٤٤	٧.٦٠٠	٠.٧٧١	٦.٣٥٠	٠.٢٢٦	٢٨.١٣٨	٥٠٨.٠٠٠	٢.٨٣٤	مرتفع

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥=١.٧٢٩

مستويات حجم التأثير لكوهن: ٠.٢٠:منخفض؛٠.٥٠:متوسط؛ ٠.٨٠: مرتفع

يتضح من جدول (٩) دلالة الفروق الإحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية في متغير مستوى الأداء المهارى قيد البحث وقد تراوحت قيمة (ت) المحسوبة ما بين (٢٢.٢٢٤ إلى ٢٨.١٣٨) وهى دالة احصائيا لصالح القياس البعدي كما يتضح ان قيم حجم التأثير للاختبارات أكبر من(٠.٨٠) وقد حققت قيم تراوحت ما بين (٢.٨٣٤ الى ٣.٢٤٣) وهى دلالات مرتفعة، مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي المقترح بشكل كبير على المتغير التابع.

جدول (١٠)
دلالة الفروق بين القياس القبلي والبعدي لدى المجموعة الضابطة
في متغير مستوى الأداء المهارى قيد البحث (ن=٢٠)

م	مستوى الأداء المهارى	القياس القبلي		القياس البعدي		فروق المتوسطات	الخطأ المعياري للمتوسط	قيمة (ت)	نسبة التحسن٪	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
		س	±ع	س	±ع						
١	مهارة الوقوف على الكتفين	١.٥٧٥	٠.٤٣٨	٥.١٧٥	١.١١٥	٣.٦٠٠	٠.٣١٨	١١.٣٢٠	٢٢٨.٥٧١	٠.٥٨٧	متوسط
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة	١.٨٠٠	٠.٥٢٣	٤.٨٧٥	٠.٦٦٦	٣.٠٧٥	٠.٢٨٩	١٠.٦٢٤	١٧٠.٨٣٣	٠.٤١٢	منخفض
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة	١.٢٠٠	٠.٣٤٠	٤.٦٢٥	٠.٧٩٣	٣.٤٢٥	٠.٢٣٣	١٤.٧٠٧	٢٨٥.٤١٧	٠.٤٧٦	منخفض

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥=١.٧٢٩

مستويات حجم التأثير لكوهن:٠.٢٠:منخفض؛٠.٥٠: متوسط؛ ٠.٨٠: مرتفع

يتضح من جدول (١٠) دلالة الفروق الإحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي لدى المجموعة الضابطة في متغير مستوى الإداء المهارى قيد البحث وقد تراوحت قيمة (ت) المحسوبة ما بين (١٠.٦٢٤ إلى١٤.٧٠٧) وهى دالة إحصائياً لصالح القياس البعدي كما يتضح ان قيم حجم التأثير للاختبارات قد حققت قيم تراوحت ما بين (٠.٤١٢ إلى٠.٥٨٧) وهى دلالات تراوحت ما بين والمتوسطة والمنخفضة، مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي التقليدي بشكل نسبى ومتفاوت على المتغير التابع.

جدول (١١)

دلالة الفروق بين متوسطات القياسات البعدية لدى مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغير مستوى الأداء المهارى (ن١=ن٢=٢٠)

م	مستوى الأداء المهارى	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطات	قيمة (ت)	فروق نسب التحسن	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
		س	±ع	س	±ع					
١	مهارة الوقوف على الكتفين	٨.٥٥٠	٠.٦٧١	٥.١٧٥	١.١١٥	٣.٣٧٥	١١.٣٠٣	٢٣٢.٠٨٤	٣.٠٢٦	مرتفع
٢	مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة	٨.٤٠٠	٠.٧٥٤	٤.٨٧٥	٠.٦٦٦	٣.٥٢٥	١٥.٢٧٠	١٧٧.١٦٧	٢.٦٧٥	مرتفع
٣	مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة	٧.٦٠٠	٠.٧٧١	٤.٦٢٥	٠.٧٩٣	٢.٩٧٥	١١.٧٢٦	٢٢٢.٥٨٣	٣.٧٥٣	مرتفع

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ١.٧٠١

يوضح جدول (١١) دلالة الفروق الاحصائية بين متوسطات القياسات البعدية لدى مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغير مستوى الاداء المهارى قيد البحث وذلك عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وقد تراوحت قيمة (ت) ما بين (١١.٣٠٣ إلى ١٥.٢٧٠) وهى دالة احصائيا لصالح المجموعة التجريبية كما يتضح أن قيم حجم التأثير للمغيرات قد حققت قيم تراوحت ما بين (٢.٦٧٥ إلى٣.٧٥٣) وهى دلالات جحم التأثير مرتفعة مما يشير الى وجود جحم تأثير قوى للمتغير التجريبي (البرنامج المقترح) المستخدم على المتغير التابع عنة للبرنامج التقليدي لدى المجموعة الضابطة.

مناقشة النتائج:

يتضح من جدول (٩) التأثير الإيجابي للبرنامج التعليمي لعينة المجموعة التجريبية التي إشارات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند

مستوى معنوية٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي لدي المجموعة التجريبية في متغير مستوى الأداء المهارى قيد البحث وقد تراوحت قيمة (ت) المحسوبة ما بين (٢٢.٢٢٤، ٢٥.١٥٦ ، ٢٨.١٣٨) وهي دالة إحصائياً لصالح القياس البعدي، كما أن قيم حجم التأثير للاختبارات أكبر من (٠.٨٠) وقد حققت قيم تراوحت ما بين (٢.٨٣٤ إلى ٣.٢٤٣) وهي دلالات مرتفعة. مما يدل على فاعلية البرنامج المقترح بشكل كبير على كل من مستوى الأداء المهارى لمهارة الوقوف على الكتفين ومهارة الدحرجة الأمامية المتكورة وكذا مهارة الدحرجة الخلفية المتكور مما يدل على وجود حجم تأثير قوى يرجع إلى المتغير التجريبي الذي يتمثل في البرنامج التعليمي باستخدام القصة الرقمية من خلال الحاسب الآلي في مهارة الوقوف على الكتفين والدحرجة الأمامية والدحرجة الخلفية المتكورة وهذا ما يتفق مع دراسة كلاً من "**أحمد عبد المنعم** (٢٠١٢) (٢)، **فاشبر Fachper**" (٢٠١١) (٢٩) حيث تؤكد نتائجها أن استخدام البرامج القائمة على الحاسب الآلي بما تحققه من تقدم في تعلم بعض مهارات الجمباز كما تؤدى إلى تقدم من خلال مشاركة الفرد في كسب وبناء المعرفة القائمة على الحاسب والتي تعمل على توضيح وشرح المفاهيم الصعبة وهذا ما يتفق مع دراسة "**صباح السيد**" (٢٠١٧) (١٣) من أن استخدام القصص يساعد في تنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدي الأطفال حيث أن استخدام برامج التعلم القائمة على الحاسب تساعد في عملية تعليم المهارات الحركية بصورة واضحة، كما أن نعلم الأطفال من خلال استخدام برامج الحاسب الآلي يساعد في رفع مستوى الأداء المهارى ومحو الأمية المعلوماتية. وهذا يتفق مع دراسة "**ريم الجرف**" (٢٠١٤) (١١) وترجع الباحثة هذا التقدم بصورة متميزة بعيدة عن النمطية (التقليدية) فيتم تحويل الأداء لها من مجرد الأداء التقليدي إلى شكل ممتع وبطريقة تعمل على تحفيز تفكير التلاميذ بالإضافة إلى أنها تعمل على

مخاطبة حواسهم بطريقة مبسطة. مما يمكنهم من الإدماج في الأداء بمتعة وسعادة ودفاعية عالية. الذى وضح للباحثة أثناء إجراء الدراسة الحالية والذي أدى إلى رفع مستوى تحصيلهم للأداء المهارى. ويرجع ذلك السبب إلى أن التلاميذ تعمل على توظيف كل من الصورة والصوت والنص والفيديو والرسوم في تعلم كل مرحلة من مراحل أداء المهارى على حدة ثم ربط المراحل المتعددة مع بعضها البعض للخروج بتعلم بنائي متكامل لأجزاء المهارة ككل. وذلك مع يتفق مع دراسة كلاً من "**وانج وزهان Wang & Zahan** (٢٠١٠)(٣٩)، **يوكسل وآخرون Yuksel at el** (٢٠١٠)(٤١)، **باباسترجيو وآخرون Papastergiou et al** (٢٠١١)(٣٥)، **تانج Tang** (٢٠١٢)(٣٨)، **جوتريز سانتياجو وآخرون Gutierrez-Santiago et al** (٢٠١٣)(٣٠) والتي هدفت دراستهم إلى استخدام القصص الرقمية لدى تلاميذ المدراس الابتدائية والتي أسفرت نتائجها عن تنمية التفكير الإبداعي وإثارة الدافعية للتعلم وتنمية التحصيل الدراسي والتطور في تكنولوجيا الكمبيوتر مما يؤدي إلى مشاركة المتعلم بفاعلية في العلمية التعليمية، **وذلك يتحقق صحة الفرض الأول الذي ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث لصالح القياس البعدي".**

كما يتضح من جدول (١٠) دلالة الفروق الإحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وبين القياس القبلي والبعدي لدى المجموعة الضابطة في متغير مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث وقد تراوحت قيمة (ت) المحسوبة ما بين (١٠.٦٢٤ إلى ١٤.٧٠٧) وهي دالة إحصائياً لصالح القياس البعدي، كما يتضح أن قيم حجم التأثير قد حققت قيم تراوحت ما بين (٠.٤١٢ إلى ٠.٥٨٧) وهي دلالات تراوحت ما بين المتوسطة والمنخفضة مما يدل على فاعلية البرنامج التقليدي ولكن بنسبة أقل من البرنامج المقترح.

وترجع الباحثة هذا التحسن في الأسلوب التقليدي إلى ما تتبعه المعلمة داخل الفصل من أداء وشرح تقليدي قائم على إعطاء نموذج مبسط للأداء مع المشاركة بالشرح اللفظي وكذلك لأن التلاميذ في هذه المرحلة يتمازون بالنشاط والحركة والميل إلى الأداء الرياضي مما أدى إلى تحسن طفيف في مستوى الأداء للمجموعة الضابطة بالقياس إلى المجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض مهارات الجمباز (الوقوف على الكتفين– مهارة الدحرجة الأمامية المتكورة– مهارة الدحرجة الخلفية المتكورة)، كما ترجع هذا التحسن أيضاً إلى التفاعل الحر من قبل التلاميذ مع أقرانهم كما في دراسة كلاً من "**محمد الخولي** (٢٠١٠)(٢١)، **محمد أبو حامد** (٢٠٠٦)(٢٠)، **مني مندور**" (٢٠٠٨) (٢٢) فالبرنامج التقليدي المتبع بالدراسة أدى إلى تحسن طفيف في مستوى الأداء المهارى لبعض مهارات الجمباز التي تمثل المنهاج الدراسي المحدد عليهم وذلك لعدم احتواء البرنامج التقليدي على الكم الكبير من الصور والفيديوهات المكونة للمهارات.

وكذلك الشرح اللفظي الكافي والمبسط مع كل جزء من أجزاء المهارة حيث تؤدي المهارة بصورة مجملة ولا تتمكن عين التلميذ وحدها بفهم كل أجزاء المهارة بالقدر التي توصلت إليه المجموعة التجريبية من الروية والفهم والشرح والتفاعل مع المعلمة ومع جهاز الحاسب الآلي من خلال التقييم والاعتماد على النفس في الوصول إلى الأداء الصحيح أكثر من مرة لذلك فالبرنامج التقليدي يعطي فرص قليلة للتلاميذ لتنمية قدراتهم الكامنة وإمكاناتهم ومهاراتهم، حيث نجد أن الطريقة التقليدية تعتقد أن (التلميذ) مجرد عقل فقط تصب منه المعلومات وهذا ما أكدته "**كمال زيتون**" (٢٠٠٢)(١٦) ولكن التلميذ عقل وجسم وحواس أي أنه كائن حي متفاعل بل بناء المتعلم للمعلومة وفق قدراته الذاتية وكيفية معالجته لها. وهذا ما يتفق مع النظرية البنائية للتعلم إلى تعتمد عليها المتغير التجريبي للبحث، **وبذلك يتحقق صحة**

الفرض الثاني الذي ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث لصالح القياس البعدي".

كما يتضح من جدول (١١) دلالة الفروق الإحصائية بين متوسطات القياسات البعدية لدى مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث وذلك عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وقد تراوحت قيمة (ت) ما بين (١١.٣٠٣ إلى ١٥.٢٧٠) وهي دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية. كما يتضح أن قيم حجم التأثير للمتغيرات قد حققت قيم تراوحت ما بين (٢.٦٧٥ إلى ٣.٧٥٣) وهي دلالات تأثير مرتفعة مما يشير إلى وجود حجم تأثير قوى للمتغير التجريبي (البرنامج المقترح) للقصة الرقمية البنائية (الخطية عن البرنامج التقليدي لدي المجموعة الضابطة) وذلك يرجع إلى البرنامج المتبع والذى يعمل على استثارة دافعية المتعلمين وجذب انتباههم للأداء نحو الممارسة وشعورهم بالحماس والمتعة لأن هذا البرنامج يحتوى على وسائل للتعلم تناسب قدراتهم المختلفة وتناسب فروقهم الفردية للتعلم فيحاول التلاميذ من خلال كل هذه الوسائل وكذا من خلال طريقة التقديم لها يحاول التلاميذ الارتقاء بقدراتهم حتي يصلون إلى الإدراك والفهم السليم للأداء المطلوب وهذا ما اكدته دراسة "**محمد سعد زغلول وآخرون** (٢٠٠١)(١٩)، **كمال زيتون**" (٢٠٠٢)(١٦) هذا ما أوضحت نتائج البحث من خلال تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية من خلال القصة الرقمية التي عملت على التأثير على مدركات التلميذ مما أدى إلى زيادة عدد الحواس المستخدمة في العملية التعليمية وزيادة عدد الحواس يؤدى دوراً هاماً في سرعة التعلم كما أن استخدام التقنيات التربوية الحديثة ووسائل الإيضاح مثل الصور المسلسلة والرسوم التخطيطية أو البنائية والتي تمثل المسار الحركي للمهارات تؤدي إلى جذب انتباه المتعلمين حتى يصلون إلى

مستوى الإدراك والفهم السليم للأداء المطلوب وهذا ما تؤكده نتائج دراسة كلاً من "**رييف Reeve** (٢٠٠٩) (٣٦)، **يوكسل وآخرون Yuksel at el** (٢٠١٠) (٤١)، **انجي رضوان** (٢٠١١) (٥)، **كرامي أبو مغنم** (٢٠١٣) (١٥)، **ريم الجرف** (٢٠١٤) (١١)، **محمد التتري**" (٢٠١٦) (١٧) إلى أن القصة هي عامل ضروري للنمو العقلي ودافع قوى نحو التجريب والاكتشاف وحب الاستطلاع والاعتماد على القدرات الذاتية في بناء القصة الكمبيوترية والشعور بالثقة في النفس من حرية التجريب واستخدام أدوات القصة. كما أن القصة تتيح للفرد المتعلم إمكانية التساؤل والفحص والتفكير والاستفادة من أدوات قصته في صنع وبناء معني جديد وهي نظرة حديثة للتعلم الذاتي تثير حواس المتعلم لتعلم المهارات الرياضية قيد البحث حيث تعد بالنسبة للمتعلم مصدراً لنموه الحسي حركي. كما أن تناوله للقصة بالتجريب يعتبر مصدراً يثرى خبراته ويساعده على الشعور بالمتعة والوصول إلى الأداء الأمثل للمهارات.

ولذا فالقصة الرقمية تعد نموذجاً من نماذج التعلم الالكتروني التي تؤدي إلى إيجاد بيئة حضبه تساعد في استثارة دافعية التلميذ وحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية في جو واقعي قريب مدركاته الحسية. فتجعله ينجذب إليها ويسعي إلى التعامل معها للوصول إلى الأداء الأمثل للمهارات قيد البحث.

وإن القصة الرقمية الخطية هي المناسبة للأداء المهارى وهذا ما أكده "**رييف Reeve**" (٢٠٠٩) (٣٦) على العكس من الطريقة التقليدية المتبعة مع أفراد المجموعة الضابطة التي تعتبر المتعلم مجرد متلقي غير متفاعل إلا في طريقة الأداء للمهارة أما النظرة الحديثة فتنظر إلى المتعلم على أنه كائن حي متفاعل مما أدى إلى ارتفاع تأثير البرنامج المتقرح في تعلم بعض مهارات الجمباز وصولاً للأداء الصحيح للمهارات، **وبذلك يحقق صحة الفرض الثالث**

الذي ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية".

استنتاجات البحث:

- التأثير الإيجابي للبرنامج التعليمي باستخدام القصة الرقمية الخطية للمجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات الجمباز لجهاز الحركات الأرضية.
- حققت القصة الرقمية ذات المدخل الخطي تأثيراً إيجابياً في تعلم (مهارة الوقوف على الكتفين – الدحرجة الأمامية المتكورة – الدحرجة الخلفية المتكورة) لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي.
- الطريقة الخطية في القصص الرقمية تناسب الأنشطة الرياضية وخاصة رياضة الجمباز نظراً لاحتوائها على مهارات مركبة من ثلاث مراحل وتحتاج إلى تراكيب متعددة لاتمام تعلمها.
- تنمي القصة الرقمية الخطية قدرة المتعلم على التوجيه والتعلم الذاتي والتقصي.
- القصة الرقمية الخطية تساهم في بناء التصور الحركي في الذاكرة الحركية.

توصيات البحث:

- ضرورة توظيف واستخدام القصص الرقمية الخطية في تعلم الأنشطة الرياضية الفردية والجماعية لجعل تعلم الأنشطة الرياضية مشوقاً وأقرب إلى الواقع.
- تجهيز نماذج تطبيقية مصورة لبناء القصة الرقمية في الأنشطة الرياضية الفردية والجماعية.
- ضرورة الاهتمام بالقصة الرقمية في التعليم الالكتروني كمستحدث تكنولوجي يمكن أن يسهم في رفع مستوى التعليم في مجال التربية الرياضية إذا استخدم في مكانه التعليمي المناسب.

- عقد لقاءات وندوات وورش عمل للمعلمين حول أهمية تفعيل القصص الرقمية في العملية التعليمية.
- حدث المعلمين على ضرورة تدريب تلاميذهم على آليه استخدام القصص الرقمية في التعلم الذاتي للمهارات الرياضية لنشاط الجمباز وباقي الأنشطة الأخرى.

((المراجـــــــــع))

أولاً: المراجع العربية

١- **أحمد عبد المنعم محمد (٢٠٠٥):** فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط التعليمية المتعددة على جوانب تعلم بعض مهارات الجمباز لدي تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٢- **أحمد عبد المنعم محمد (٢٠١٢):** برنامج باستخدام التعلم المتنقل وتأثيره في تعلم بعض مهارات الجمباز لتلاميذ المدارس الذكية في ضوء تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٣- **أحمد نوبي وخالد النفيس وأيمن عامر (٢٠١٣):** أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن، ورقة مقدمة إلى المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الالكتروني والتعليم عن بعد: المركز الوطني للتعليم الالكتروني، المملكة العربية السعودية، الرياض.

٤- **إلهام الجندي (٢٠١٧):** برنامج جمباز تشكيلي وتأثيره في التحصيل المعرفي والمهارى لبعض مهارات الجمباز والرضا الحركي لدي تلميذات الحلقة الأولى من الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٥- **انجي رضوان (٢٠١١):** فاعلية الرسومات المتحركة في إكساب تلاميذ الصف الأول الإعدادي بعض مهارات التفكير الناقد والتعامل مع الكمبيوتر في مادة الحاسب الآلي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

٦- **إيهاب حمزة (٢٠١٤):** أثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP) ع(٥٤)، ٣٢١-٣٦٨.

٧- **براعم على دخلان (٢٠١٦):** فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدي تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة.

٨- **جودت عبد الهادي (٢٠٠٧):** نظريات التعلم، دار الثقافة للنشر والتوزيع، القاهرة.

٩- **حسين عبد الباسط (٢٠١٥):** إنتاج واستخدام القصص الرقمية، تاريخ الاطلاع ١٤ إبريل ٢٠١٦.

١٠- **رضا سعد يسن (٢٠٠٤):** تأثير برنامج تعليمي مقترح باستخدام الحقيبة التعليمية على تعلم بعض مهارات الجمباز لدي

طالبات كلية التربية الرياضية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

١١- **ريم الجرف (٢٠١٤):** فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدي طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة.

١٢- **صاندر لاند مارجريت (٢٠٠٥):** علاج الأطفال بالقصة، قسم الترجمة، بدار الفاروق، القاهرة.

١٣- **صباح السيد (٢٠١٧):** برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال، مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس، ع(٩٠)، السعودية.

١٤- **فؤاد أبو حطب وآخرون (١٩٩٧):** التقويم النفسي، مكتبة الأنجلو، القاهرة.

١٥- **كرامي أبو مغنم (٢٠١٣):** فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة الثقافة والتنمية، ع(٧٥).

١٦- **كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢):** تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، عالم الكتب، القاهرة.

١٧- **محمد التتري (٢٠١٦):** أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.

١٨- **محمد خميس (٢٠٠٣):** عمليات تكنولوجيا التعليم، دار الكلمة للطباعة والنشر، القاهرة.

١٩- **محمد سعد زغلول، مكارم أبو هرجة، هاني سعيد (٢٠٠١):** تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

٢٠- **محمد عبد الرحمن أبو حامد (٢٠٠٦):** فاعلية برنامج ألعاب صغيرة باستخدام أسلوب التعلم التعاوني على تحسين الحركات الأساسية للمرحلة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

٢١- **محمد على الخولي (٢٠١٠):** فاعلية برنامج تعليمي مقترح باستخدام الكتاب المجسم في اكتساب الحركات الطبيعة الأساسية لطفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٢٢- **مني السيد مندور (٢٠٠٨):** تأثير برنامج لجمباز الموانع باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة على تعلم مهارة القفز فتحاً على المهر لتلميذات الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٢٣- **نبيلة أحمد عبد الرحمن، سعدية عبد الجواد شفيق، مها محمد النجار، ياسمين حسن (٢٠١١):** المدرب والتدريب: مهنة وتطبيق، دار الفكر العربي، القاهرة.

٢٤- **نشوى رفعت شحاته (٢٠١٤):** تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها، تكنولوجيا التعليمي، مج (٢٤)، ع(٢)، مصر.

٢٥- **هديل العرينان (٢٠١٥):** فاعلية استخدام القصص الكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

٢٦- **هويدا سيد (٢٠١٦):** أثر تصميم قصص رقمية في تاريخ الرياضيات في تنمية مهارات تصميمها ومعتقدات دمج تاريخ الرياضيات في تدريسها لدي المعلم قبل الخدمة، مجلة تربويات الرياضيات، مج (١٧)، ع(٦٨).

ثانياً: المراجع الأجنبية

27- **Christiansen, A. (2011):** Storytelling and professional learning: A phenomenographic study of students' experience of patient digital stories in nurse education. Nurse education today, 31(3), 289-293.

28- **Dogan, B., & Robin, B. (2009, March).** Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 633-638). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)

29- **Fachper, S. P. B. P. M. (2011).** Teacher engagement with teaching games for understanding-game

sense in physical education. Journal of Physical Education and Sport, 11(2), 115.

30- **Gutiérrez-Santiago, A., Prieto, I., Camerino, O., & Anguera, M. T. (2013).** Sequences of errors in the judo throw Morote Seoi Nage and their relationship to the learning process. Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part P: Journal of Sports Engineering and Technology, 227(1), 57-63.

31- **Hall, T. (2012).** Emplotment, embodiment, engagement: Narrative technology in support of physical education, sport and physical activity. Quest, 64(2), 105-115.

32- **Malita, L., & Martin, C. (2010).** Digital storytelling as web passport to success in the 21st century. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2(2), 3060-3064.

33- **Morris, R. J. (2013).** Creating, viewing, and assessing: Fluid roles of the student self in digital storytelling. School Libraries Worldwide, 19(2), 54.

34- **Ohier, J. (2007).** Art, storytelling, and the digital economy.SchoolArts: The Art Education Magazine for Teachers, 107(2), 58-59.

35- **Papastergiou, M., Gerodimos, V., & Antoniou, P. (2011).** Multimedia blogging in physical education: Effects on student knowledge and ICT self-efficacy.Computers & Education, 57 (3), 1998-2010.

36- **Reeve, C. (2009).** Narrative-based serious games. Serious Games on the Move, 73-89.

37- **Robin, B. (2006, March).** The educational uses of digital storytelling. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

38- **Tang, S. (2012, January).** The Application of Computer-Assisted Instruction to Basketball Technique and Tactics Teaching. In2012 Second International Conference on Intelligent System Design and Engineering Application (pp. 556-558). IEEE.

39- **Wang, S., & Zhan, H. (2010).** Enhancing teaching and learning with digital storytelling.

International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE), 6(2), 76-87.

40- **Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012).** Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. Computers & education, 59(2), 339-352.

41- **Yuksel, P., Robin, B. R., & McNeil, S. (2010).** Educational Uses of Digital Storytelling Around the World. Elements, Society for Content Technology and Teacher Education Conference, 1, 1264–1271.

ثالثاً: مواقع شبكة المعلومات الدولية

١- **عبد الباسط حسين (٢٠١٥):** إنتاج واستخدام القصص الرقمية، تـــاريخ الإطلاع ١٤ أبريل ٢٠١٦م، الموقع

http://www/slideshare.net/ Hussain Abdulbaset /53-560&171.