جامعة سوهاج
كلية التربية الرياضية

مجلة سوهاج لعلوم وفنون
التربية البدنية والرياضة

تأثير برنامج لا صفى بإستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) على مستوى أداء بعض المهارات الهجومية في تنس الطاولة لتلاميذ الصف الرابع الإبتدائى

أ.م.د. / شعبان حلمى حافظ
أ.م.د. / طه محمد السيد
أ. / أروى محمود أبو المجد

مجلة سوهاج لعلوم وفنون التربية البدنية والرياضة - العدد التاسع – يوليو ٢٠٢٢م
الترقيم الدولى : print (ISSN 2682-3748) online (ISSN 2682-3837)

تأثير برنامج لا صفى بإستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية(X-Box) على مستوى أداء بعض المهارات الهجومية في تنس الطاولة لتلاميذ الصف الرابع الإبتدائى

(*)أ.م.د/ شعبان حلمي حافظ
(**)أ.م.د/ طه محمد السيد
(***)أ/ أروى محمود أبو المجد

المقدمة ومشكلة البحث:

تمثل التربية الرياضية جانباً مهماً من جوانب النظام التربوي الذي يهدف إلى تحقيق التنمية الشاملة المتوازنة لشخصية التلميذ بكل ابعادها العقلية والنفسية والبدنية، وبوصفها إحدى المواد الدراسية التي تعمل على تحقيق أهدافها من خلال برنامج التربية الرياضية المدرسي ،وما يشتمل عليه من خبرات سواءاً داخل الجدول المدرسي، باعتبارها انشطة صفية متمثلة في دروس التربية الرياضية، أو خارج نطاق الجدول الدراسي بوصفها انشطة لا صفية متمثلة في النشاطين الداخلي والخارجي. فالأنشطة اللاصفية وسيلة لتحقيق كثير من الغايات التربوية والحركية والنفسية والإجتماعية، كما تسهم في إثراء خبرات التلاميذ واكتسابهم لمعلومات إضافية قد لا تتاح لهم من خلال برامج اليوم الدراسي، وأيضاً تساعد في إشباع الحاجات والميول.

وتتفق نادية شريف (٢٠٠١) مع عواطف إبراهيم (٢٠٠٠) أن اللعب هو أفضل وسيلة لتحقيق النمو الشامل المتكامل للطفل، فمن خلاله يتزود بالمعلومات والمهارات والخبرات الجديدة من خلال الأنشطة المختلفة التي تثري إمكانياته العقلية والمعرفية، وتكسبه مهارات التفكير المختلفة، وتنمي الوظائف العقلية لديه كالتذكر والتفكير والإدراك (٢٨:٥٤)،(٣٥:٤٠).

ونتيجة للتقدم العلمي والتقني السريع الذي يشهده العالم في الوقت الحاضر، فإنه يحتم على المتخصصين والباحثين في مجال التربية البدنية والرياضة طرق أبواب التكنولوجيا الحديثة تمشياً مع هذا التطور العلمي الهائل والسريع، وأن يكرسوا جهودهم لتوظيفها والإستفادة منها في تصميم البرامج الحركية الهادفة لتعليم المهارات الأساسية للأنشطة الرياضية منذ الصغر، وذلك للإرتقاء بالعملية التعليمية، وتعد ألعاب المحاكاة التفاعلية أحد التطبيقات التربوية المهمة للإستفادة من التكنولوجيا الحديثة في المجال التربوي، حيث تعتمد على إفتعال واقع ما، بحيث تتشابه معطياته مع الواقع الفعلي من خلال وجود بعض المتغيرات التي تشكل نموذج الظاهرة، فالمحاكاة بإختصار هي برامج محاكاة ظواهر واقعية بغرض

* أستاذ المناهج وتدريس التربية الرياضية المساعد– كلية التربية –جامعة سوهاج.
** أستاذ المناهج وتدريس التربية الرياضية المساعد– كلية التربية الرياضية– جامعة سوهاج.
*** معيدة بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية – كلية التربية الرياضية – جامعة سوهاج

استخلاص أفضل واقع يقارب ما سيحدث عند التنفيذ على الطبيعة، كما أن المحاكاة هي عملية تقليد لأداة حقيقية أو عملية فيزيائية أو حيوية، تحاول المحاكاة فيها أن تمثل وتقدم الصفات المميزة لسلوك مجرد بوضع نظام آخر يحاكيه (٥٥:٦٦).

وفي هذا الصدد يرى كل من سكالايس وتيمس وموورجاني وهولترمان وإرفين (moorjani, timms, scalise, holtermann & Irvin,201) أن أكثر الأساليب فاعلية لإستخدام الحاسوب في التعليم هو استخدام المحاكاة التفاعلية، حيث تلعب المحاكاة دوراً كبيراً في تحسين تعليم التلاميذ للمفاهيم، والمصطلحات العلمية والمهارات المختلفة (٢٥:٦٣).

ويشير حمدي عبدالعزيز وفاتن فوده (٢٠١١) إلى أن المحاكاة التفاعلية تساعد على انتقال أثر التعلم لمواقف أخرى وتطبيقه في مواقف متشابهة في الحياة العملية، مما يسهم في قياس مدى فاعلية المعرفة والمهارة، وتطبيق المعلومات المكتسبة في مواقف جديدة، بالإضافة إلى أن المحاكاة التفاعلية تساعد على زيادة كفاءة عملية التعلم، وتقلل من الوقت اللازم للتعلم مقارنة مع الوقت اللازم للتعلم في الواقع (٢٣:٢٧).

كما تعمل ألعاب المحاكاة التفاعلية على زيادة دافعية التلاميذ، حيث تمثل سباق يفوز به تلميذ مع آخر أو تلميذ مع الحاسب مما يشجع التنافس بين التلاميذ ،ويزيد من سرعة التعلم، وتشجع بعض الألعاب على التعاون بين التلاميذ عندما يلعب تلميذان أوأكثر في تحدي الحاسب الألي، كما تساهم في إثارة حب الإستكشاف لديهم، وبناء الثقة بأنفسهم (٥٥:١١٥:١١٦).

وتمتاز ألعاب المحاكاة التفاعلية بنواح إيجابية كثيرة؛ فهي كما يشير(حسين الجارودي،٢٠١١) تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، مثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد التلاميذ التعامل مع تلك التقنيات باحتراف، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم ،وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشط الدماغ(٢٢:٤٤).

وهنا تظهر أهمية الألعاب التفاعلية الإلكترونية في العملية التعليمية فأهم ما يميز تلك الألعاب أن التعلم الذي يحدث للمتعلم مع الألعاب الكمبيوترية يعد تعلم غير مباشر، حيث يبدو وكأنه لعبة، وهو من أكثر الأساليب فاعلية في مجال التدريس بمساعدة الكمبيوتر خاصة إذا حدد المعلم مجموعة من الأهداف يريد تحقيقها لدى المتعلم عبر نشاط الألعاب الكمبيوترية، فإن ذلك يضيف بعداً جديداً في التدريس.

ولأهمية ألعاب المحاكاة التفاعلية فقد أجريت العديد من الدراسات التربوية لتقصي أثر استخدامها على تعلم بعض المهارات الأساسية للألعاب والأنشطة الرياضية المختلفة، مثل دراسة: ثامر مثيب(١٦،٢٠١٩)، وجدان وهيب(٥٩،٢٠١٨)، ولاء عبد الفتاح(٦١،٢٠١٨)، الشيماء زغلول(٨،٢٠١٧)، وأسامة عبد السلام، هيثم عبد المجيد(٥،٢٠١٦)، والتي أكدت نتائجها على إيجابية استخدامها وتأثيرها الفعّال في تحسين جودة العملية التعليمية.

ولما كانت رياضة تنس الطاولة من الرياضات التي تحتاج إلى كثير من الوقت للتقدم في ممارستها، وبذل الكثير من الجهد للوصول للمستويات الرياضية العالية، لذا كان من الضروري إستخدام الوسائل التي تستثير دافعية المتعلم خاصة للمبتدئين، وفي هذا الصدد تشير إلين وديع(٢٠٠٢)، إلى ضرورة إستخدام أساليب تدريسية حديثة تساهم في استثارة دافعية النشئ وتحفزهم على تعلم المهارات الحركية(٢٨:٩).

يشير كل من أبو النجا أحمد وحمدي محمد (٢٠٠٢)، أمين الخولي (٢٠٠٤)، إلي أن رياضة تنس الطاولة تمتاز بأنها رياضة عالمية، وهي رياضة تناسب جميع الأعمار وتلائم كلاً من الجنسين كل حسب قدراته، وتتطلب الاعتماد التام علي النفس، وتحتاج إلي تركيز الانتباه وإجادة قدراتها الحركية حتي يمكن الاستمتاع بمبارياتها كما أنها نشاط ينمي العديد من الصفات البدنية كالتوافق بين اليد والعين، والرشاقة، وسرعة رد الفعل، وهي طريقة مناسبة للتحكم في الوزن، بالإضافة الي قيمتها كنشاط ترويحي مناسب لأوقات الفراغ(١٦:٣)،(١٩:١٤).

وتعد المهارات الأساسية في رياضة تنس الطاولة بمثابة العمود الفقري لهذا النشاط، إذا أنه لا يمكن لأي لاعب أن يمارس هذه اللعبة أو يتقدم في أي مرحلة فيها إلا بعد أن يمتلك القاعدة الأساسية لهذه المهارات بأنواعها المختلفة، وبمستوى عالي من الكفاءة البدنية والمهارية والخططية، بالإضافة الي قدرة عالية علي التركيز والتحدي وسرعة التصرف في اختيار كل الحركات الهادفة التي تسمح باستمرار اللعب وإنجازه بكفاءة في مواقفة المتعددة بطريقة قانونية (١١٧:١١).

وقد لاحظت الباحثة خلال إشرافها علي التربية العملية لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج ببعض المدارس الإبتدائية بسوهاج قلة اشتراك التلاميذ في نشاط تنس الطاولة ، على الرغم من توافر الأدوات اللازمة لممارسة رياضة تنس الطاولة في أغلب هذه المدارس ، وقد يرجع ذلك إلى صعوبة تعلم مهارات رياضة تنس الطاولة وإتقان ممارستها، فضلاً عن عدم إدراجها ضمن أنشطة التربية الرياضية بمنهج التربية الرياضية المدرسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية، وبالتالي عدم توافر فرص كافية لتعلم مهاراتها بالمدرسة.

وللوقوف على ما لاحظته الباحثه فقط قامت بعمل مقابله شخصية مع عينة عشوائية من تلاميذ هذه المرحلة بلغت حوالي (١٢٠) تلميذاً وتلميذة موزعين على ست مدارس ابتدائية بمدينة سوهاج، وذلك بغرض التعرف على واقع ممارسة تنس الطاولة بهذه المدارس ،وكانت نتيجة المقابلة أن حوالي (٨٥%) من التلاميذ يفضلون المشاركة في نشاط كرة القدم، و(٧%) يفضلون المشاركة في نشاط كرة السلة، و(٥%) يفضلون المشاركة في نشاط الكرة الطائرة، وأشار حوالي (٣%) من التلاميذ أنهم يفضلون المشاركة في نشاط تنس الطاولة، بينما أشار حوالي(١٠%) من التلميذات أنهن يفضلن المشاركة في

نشاط كرة السلة والآخريات لا يشاركن في الأنشطة الرياضية ، بينما أشار حوالي (٣٠%) من العينة أنهم لا يعرفون شيئاً عن رياضة تنس الطاولة، و(٧٠%) يعرفون برياضة تنس الطاولة و معظمهم يرون صعوبة تعلم المهارات الاساسية الخاصة بهذه الرياضة، ويرغبون في تعلم مهاراتها وإتقانها بما يتيح لهم المشاركة والتميز في المسابقات التي تنظمها وزارة التربية والتعليم تحت إشراف المدرسة.

ولما كانت الألعاب الإلكترونية والحاسوبية سمة من سمات العصر الحالي، وأن أغلب تلاميذ المرحلة الابتدائية يمارسونها على هواتفهم المحمولة وأجهزتهم الذكية، وهذا ما اكدته نتائج المقابلة الشخصية مع تلاميذ هذه المرحلة، حيث اشار حوالي (٧٠%) من العينة انهم يستخدمون العاب المحاكاة سواءاً في منازلهم أو في الأندية الخاصة باللعب والترفيه، كما اشار حوالي (٦٥%) من هؤلاء التلاميذ أنهم تعرفوا على معظم قوانين الألعاب الرياضية والمهارات الخاصة بهذه الألعاب من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية، لذا فقد ظهرت الحاجة إلى إستحداث طرق جديدة مثل استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية كأساليب تكنولوجية تساهم في استثارة المتعلمين ،وزيادة دافعيتهم نحو تعلم المهارات الرياضية ،وخاصة تنس الطاولة ،وتوظيف استخدامها في برامج التربية الرياضية.

وبالنظر الى الدراسات السابقة سواءاً التي اهتمت بتصميم برامج تعليمية لتنمية المهارات الأساسية في تنس الطاولة لدى المبتدئين والناشئين مثل دراسة كل من: "دينا عبدالرحيم مهني (٢٠٢٠)(٢٤)، نجلاء حسني عوض الله(٢٠١٩)(٥٦)، علاء الدين إبراهيم صالح(٢٠١٦)(٣٨)، هيثم جمال السيد(٢٠١٥)(٥٨)، طه محمد(٢٠١٤)(٣٤)، حسام حامد(٢٠٠٤)(٢٠)جوزيف ناجي (٢٠٠٣)(١٨)، أو تلك الدراسات التي أجريت حول تقصي أثر إستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية في تنمية المهارات الأساسية للعديد من الرياضات المختلفة، مثل دراسة: : ثامر مثيب(٢٠١٩)(١٦)، وجدان وهيب(٢٠١٨)(٥٩)، ولاء عبد الفتاح(٢٠١٨)(٦١)، الشيماء زغلول(٢٠١٧)(٨)، وأسامة عبد السلام، هيثم عبد المجيد(٢٠١٦)(٥) يتضح أنه على الرغم من فاعلية هذا الاسلوب، إلا أنه في–حدود علم الباحثة– لم تتناول أي من الدراسات السابقة إستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية في تعليم المهارات الأساسية لتنس الطاولة لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تصميم برنامج نشاط لاصفي بإستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية ، ومعرفة أثره على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لتلاميذ المرحلة الإبتدائية.

أهمية البحث:

- يعد هذا البحث إحدى المحاولات للارتقاء ببرامج التربية الرياضية، وذلك بتوظيف ألعاب المحاكاة التفاعلية لتسهل عملية تعلم المهارات الرياضية الأساسية المراد تعلمها.
- الاستفادة من توظيف ألعاب المحاكاة التفاعلية في معالجة القصور في تعلم بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة.
- قد يفيد هذا البحث في إجراء بحوث أخرى لتوظيف ألعاب المحاكاة التفاعلية لتعلم المهارات الأساسية في رياضات أخرى غير التي استهدفها البحث الحالي.

فروض البحث:

١- يوجد فروق دال إحصائياً عند مستوى(٠,٠٥) بين متوسطي رتب درجات القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لصالح القياس البعدي.

٢- لبرنامج النشاط اللا صفي باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية(X-BOX) فاعلية في تحسين مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بنسبة لا تقل عن (١,٢) مقاسة بمعادلة بليك(Blak) لقياس الفاعلية.

بعض المصطلحات الواردة بالبحث:

-النشاط اللاصفي **Non-Classroom Activity**: هو نشاط حر فيه يختار الطالب ما يمارسه بمحض إرادته ، ورغبته الشخصية طبقاً لهوايته، وميوله، ويشارك فيها المتعلم خارج حجرة الدراسة، على أن يقبل عليه برغبته بحيث يحقق أهدافاً تربوية محددة، قد يكون داخل المدرسة أو خارجها أثناء اليوم الدراسي أو بعد انتهائه، طبقاً للضوابط المتفق عليها(٢٩:٩).

-المحاكاة التفاعلية: هي إفتعال واقع ما حيث يُمثل هذا الواقع بواسطة الكمبيوتر بحيث تتشابه معطياته مع الواقع الفعلي، وذلك عن طريق أسلوب تعليمي يستخدمه المعلم عادةً لتقريب المتعلمين إلى الواقع الذي يصعب توفيره لهم، وبحيث تتاح الفرصة للتلميذ للتحكم في الأحداث من حيث إمكانية تكرارها أو من حيث زمن حدوثها، وفيها يكون التلميذ مسئولاً عما يتخذ من قرارات إستلزمها ذلك الأداء، ولكن إذا أخطأ المتعلم لا يترتب على ذلك الخطأ ضرر أو خطورة، ويستطيع تدارك الخطأ ويؤدي الصواب ومن ثم يتم التعلم(٤٩:٧١).

ويقصد بألعاب المحاكاة التفاعلية في هذا البحث بأنها ألعاب تقوم على توفير بيئات محاكاة لرياضة تنس الطاولة وفق القوانين الحقيقية، ومن خلال توفير تنافس (فردي- زوجي- جماعي) باستخدام برامج يتم تحميلها على جهاز (X-Box) التي يمارس فيها التلميذ المهارات الأساسية في تنس الطاولة من خلال أداءات تحاكي الحقيقة مع امكانية الحصول على تغذية راجعة تعتمد على تسجيل الأداء ، وإعادته عليهم مرة أخرى.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

اقتضت طبيعة هذا البحث ومتطلباته استخدام المنهج التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة باستخدام القياسين القبلي والبعدي، وذلك لملائمته لطبيعة هذا البحث.

مجتمع البحث:

تمثل مجتمع هذا البحث في تلاميذ الصف الرابع مدرسة الشروق الرسمية للغات بسوهاج،والبالغ عددهم (٨٩) تلميذاً وتلميذة في العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٢م.

عينة البحث:

بلغت عينة البحث (٢٠) تلميذاً وتلميذة، وتم اختيارها بالطريقة العمدية العشوائية من بين تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي (مجتمع البحث)، وبلغت عينة الدراسة الاستطلاعية(١٢) تلميذاً وتلميذة من مجتمع البحث.

- وقد روعي في إختيار عينة البحث الآتي:

١- أن لا يكون مشارك في المشروع القومي للناشئين في تنس الطاولة.

٢- أن لا يكون مسجل في أي نادي لممارسة تنس الطاولة.

٣- أن لا يكون سبق له تعلم تنس الطاولة.

٤- أن يكون ملتزم بالحضور بالمدرسة.

تجانس أفراد العينة لمتغيرات (السن والطول والوزن):

تم حساب التجانس للمجموعة التجريبية لمتغيرات (السن-الطول-الوزن) بتاريخ ٢٠٢٢/٢/٩م.

جدول(١)

المتوسط الحسابى والإنحراف المعياري ومعامل الإلتواء والتفلطح

في متغيرات السن والوزن والطول والعمر التدريبى للعينة قيد البحث (ن=٢٠)

م	المقياس	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الإلتواء	معامل التفلطح	الدلالة
١	السن	سنة	١١.٥	٠.٥	٠.٧٤	-١.٩٦	غير دال
٢	الوزن	كجم	٤٠.٠٤	٦.٢١	٠.١١	-٠.٥٦	غير دال
٣	الطول	سم	١٥٣.٩	٣.٢٨	-٠.٨٧	١.٤	غير دال

ضعف الخطأ المعياري للإلتواء= ١.٠٧ ضعف الخطأ المعياري التفلطح= ٢.٠٨

مواد وأدوات البحث :

أولا : مواد البحث :

برنامج النشاط اللاصفى باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-BOX) :

قامت الباحثة بعد الاطلاع علي البحوث والدراسات المختلفة التي تناولت الهيكل العام للبرنامج والدراسات الخاصة بالأنشطة اللاصفية وألعاب المحاكاة التفاعلية، وتوصلت إلى أنه لابد أن يشتمل البرنامج على أسس البرنامج العامة، وأهدافه، والمحتوى(النظري، التطبيقي)، والأنشطة ،والتطبيقات، والوسائل والتّقْنيات التعليمية المناسبة، البرنامج الزمني، وأساليب التنفيذ، وأساليب التقويم، ومن خلال ذلك استخلصت الباحثة التالي:

الخطوات التالية لبناء البرنامج :

١- توضيح أهداف المحاكاة للمتعلمين.

٢- تحديد الأدوار كي يتعرف كل متعلم على دوره.

٣- تفاعل المتعلمون معاً ومع الجهاز وتمثيل الأدوار.

٤- إستخلاص التلاميذ الإستنتاجات المطلوبة.

٥- اكتساب التلاميذ المهارات المطلوبة من خلال المحاكاة.

تحديد الخطة الزمنية لتنفيذ البرنامج : جدول (٢) يوضح التوزيع الزمنى للبرنامج المقترح .

جدول(٢)

اراء السادة الخبراء في تحديد التوزيع الزمنى لأجزاء الدرس المختلفة داخل البرنامج التعليمى

(ن=٩)

أجزاء الدرس	الزمن المقترح	التكرار	النسبة المئوية (%)
الجزء التمهيدي	١٠ دقيقة	١٠	١٠٠
الجزء الرئيسي	٤٥ دقيقة	٩	٩٠
الختام	٥ دقيقة	١٠	١٠٠
المجموع	٦٠ دقيقة	١٠	١٠٠

- زمن الدرس التعليمي الكلى مشتمل الإحماء والتقويم = ٦٠ ق
- عدد الدروس التعليمية التدريبية في الأسبوع = ٢ درس.
- إجمالي عدد الدروس التعليمية (١٢) درس تعليمي .

ثانيا :ادوات جمع البيانات:

١. الاختبارات المهارية.

الاختبارات المهارية :

أ- تحديد الاختبارات المهارية:

قامت الباحثة بالإطلاع علي بعض الدراسات السابقة ،والمراجع العلمية المتخصصة فى مجال رياضة تنس الطاولة مثل دراسة جوزيف ناجى (١٩٩٨م)(١٧)، مجدى احمد (٢٠٠٢م)(٤٣)، محمد أحمد (٢٠٠٧م)(٤٤)، محمد حامد (٢٠٠٩م)(٤٦)، مروة صبري (٢٠١١م)(٥١)، طه محمد (٢٠١٤م)(٣٤)، هيثم ،وذلك لتحديد الاختبارات التى تقيس الأداء المهارى المناسب للمهارات المختارة ،ووضعهم فى استمارة إستطلاع رأى الخبراء فى مجال تنس الطاولة لتحديد أنسب الإختبارات المهارية المرتبطة بالمهارات الأساسية (قيد البحث) فى تنس الطاولة والمناسبة للصف الرابع- عينة البحث مرفق (١)، وتم حساب النسبة المئوية لهذه الآراء، وهذا ما يوضحه جدول(٣).

جدول(٣)

أنسب الاختبارات المهارية للمهارات الأساسية (قيد البحث)

فى تنس الطاولة حسب أراء السادة الخبراء

(ن=٥)

م	الاختبارات المهارية	وحدة القياس	التكرار	النسبة المئوية (%)
١	اختبار قياس سرعة ودقة الضربة المستقيمة بوجه المضرب الخلفى لرد ضربة مستقيمة.	عدد	٥	١٠٠
٢	اختبار سرعة ودقة الضربة المستقيمة بوجه المضرب الامامي لرد ضربة مستقيمة.	عدد	٣	٦٠
٣	اختبار الضربة المستقيمة بوجه المضرب الامامي لرد ضربة مستقيمة.	عدد	٢	٤٠
٤	اختبار سرعة ودقة الضربة المستقيمة بوجه المضرب الأمامى لرد ضربة مستقيمة	عدد	٤	٨٠
٥	اختبار سرعة الضربة المستقيمة بوجه المضرب الخلفي لرد ضربة مستقيمة.	عدد	٣	٦٠
٦	اختبار سرعة ودقة الضربة المستقيمة بوجه المضرب الخلفي لرد ضربة مستقيمة.	عدد	٣	٦٠
٧	اختبار قياس سرعة ودقة الضربة الساحقة بوجه المضرب الامامى لرد الكرة عاليا	عدد	٥	١٠٠
٨	اختبار سرعة الضربة الساحقة بوجه المضرب الامامي.	عدد	٢	٤٠
٩	اختبار دقة الضربة الساحقة بوجه المضرب الامامي.	عدد	٣	٦٠
١٠	اختبار قياس سرعة ودقة الضربة الساحقة بوجه المضرب الخلفي لرد الكرة عاليا	عدد	٥	١٠٠
١١	اختبار سرعة الضربة الساحقة بوجه المضرب الخلفي.	عدد	٢	٤٠
١٢	اختبار دقة الضربة الساحقة بوجه المضرب الخلفي	عدد	٢	٤٠
١٣	اختبار دقة الارسال المستقيم بوجه المضرب الأمامى	عدد	٥	١٠٠
١٤	اختبار سرعة الارسال الامامي	عدد	٣	٦٠
١٥	اختبار سرعة ودقة الارسال الامامي	عدد	٣	٦٠
١٦	اختبار سرعة الارسال الخلفي.	عدد	٤	٨٠
١٧	اختبار دقة الارسال الخلفي.	عدد	٢	٤٠
١٨	اختبار سرعة ودقة الارسال الخلفي	عدد	٣	٦٠

المعاملات العلمية للاختبارات المهارية :

-صدق المقارنة الطرفية:

قامت الباحثة بتطبيق الإختبارات المهارية. في الفترة من ٢٠٢١/١٢/١٦م إلى٢٠٢١/١٢/٢٠م على عينة قوامها ١٢ تلميذ.

جدول(٤)

دلالة الفروق باستخدام مان- وتنى وقيمة "Z" بين الفروق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى في الإختبارات المهارية قيد البحث (ن=١٢)

م	المتغير	القياسات	العدد	المتوسط الحسابي	متوسط الرتب	مجمع الرتب	قيمة "Z"	الدلالة
١	المستقيمة الامامية	الربيع الأعلى	٦	٨.٤٣	٨.٤٣	٨.٦٢	٢.٩٨	دالة
		الربيع الأدنى	٦	٤.٣٤	٤.٣٤	٣.٢٣		
٢	المستقيمة الخلفية	الربيع الأعلى	٦	٧.٧٦	٧.٧٦	٨.٦٢	٢.٧٦	دالة
		الربيع الأدنى	٦	٣.٤٤	٣.٤٤	٣.٢٣		
٣	الساحق الأمامي	الربيع الأعلى	٦	٦.٥٢	٦.٥٢	٨.٦٢	٣.٠٤	دالة
		الربيع الأدنى	٦	٣.٢٣	٣.٢٣	٣.٢٣		
٤	الساحق الخلفى	الربيع الأعلى	٦	٥.٠٢	٥.٠٢	٨.٦٢	٣.٢٠	دالة
		الربيع الأدنى	٦	٢.١٦	٢.١٦	٣.٢٣		
٥	الإرسال الأمامي	الربيع الأعلى	٦	٦.٢٥	٦.٢٥	٨.٦٢	٣.٢٦	دالة
		الربيع الأدنى	٦	٣.٤٧	٣.٤٧	٣.٢٣		
٦	الإرسال الخلفى	الربيع الأعلى	٦	٨.٦٣	٨.٦٣	٨.٦٢	٣.٠٣	دالة
		الربيع الأدنى	٦	٣.٩٧	٣.٩٧	٣.٢٣		

يتضح من الجدول السابق (٤) أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الفروق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى في الإختبارات المهارية قيد البحث لصالح الربيع الأعلى حيث تراوحت قيم "Z" المحسوبة ما بين (٢.٩٨: ٣.٢٦) وهي أكبر من ١.٩٦ عند مستوى ٠.٠٥ مما يدل على صدق الإختبارات.

- ثبات الإختبارات المهارية:

لإيجاد معامل الثبات للإختبارات المهارية استخدمت الباحثة طريقة التطبيق وإعادة التطبيق على عينة قوامها (١٢)، والسابق استخدامها في إيجاد الصدق وبفارق زمني قدرة (٧) أيام.

جدول(٥)

معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثانى في الإختبارات المهارية قيد البحث

(ن=١٢)

م	المحاور	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة ر المحسوبة
		م	ع	م	ع	
١	المستقيمة الامامية	٨.٠٢	١.٢٣	٨.٠٢	١.٦٢	٠.٨٨
٢	المستقيمة الخلفية	٦.٣٤	١.٧٣	٦.٣٤	١.٧٠	٠.٩٤
٣	الساحق الأمامي	٥.٦٥	١.٤٦	٥.٦٥	١.٧٧	٠.٨٩
٤	الساحق الخلفى	٤.٤٥	١.٠١	٤.٤٥	١.٠٢	٠.٩٢
٥	الإرسال الأمامي	٥.٢٣	١.٢٦	٥.٢٣	١.٢٢	٠.٩٧
٦	الإرسال الخلفى	٦.٠٢	١.٥٦	٦.٠٢	١.٦٥	٠.٩٤

قيمة ر الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٠.٥٨

يتضح من جدول (٥) وجود علاقة إيجابية ودالة إحصائياً بين التطبيقين الأول والثاني في الإختبارات المهارية قيد البحث فقد تراوحت قيمة معامل الارتباط المحسوب ما بين(٠.٨١: ٠.٩٨) وهي أعلى من قيمتها الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ مما يشير إلى ثبات نتائج الإختبارات المهارية قيد البحث.

-اعتدالية العينة في الإختبارات المهارية:

جدول(٦)

المتوسط الحسابى والإنحراف المعياري ومعامل الإلتواء والتفلطح

في الإختبارات المهارية للعينة قيد البحث (ن=١٢)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الإلتواء	معامل التفلطح	الدلالة
١	المستقيمة الامامية	عدد	٣.٤٥	٤.٥٤	-٠.١٤	-٠.٧٦	غير دال
٢	المستقيمة الخلفية	عدد	٤.٢٠	٤.٤٤	-٠.١٧	-٨٨.	غير دال
٣	الساحقة الامامية	عدد	٤.٠٠	٥.٧٦	-٠.١٨	-١.١٥	غير دال
٤	الساحقة الخلفية	عدد	٣.٢٠	٦.٨٦	-٠.٢٨	-٠.٩٨	غير دال
٥	الارسال الامامي	عدد	٤.٢٥	٤.٥٩	-٠.٣٢	-١.٢٣	غير دال
٦	الارسال الخلفي	عدد	٤.١	٤.٧٦	-٠.٢١	-١.١٨	غير دال

ضعف الخطأ المعياري للإلتواء= ١.٠٧ ضعف الخطأ المعياري التفلطح= ٢.٠٨

يتضح من نتائج جدول (٦) أن قيمة معامل الالتواء تراوحت ما بين (-٠.٣٢: ٠.١٧) وهي أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعامل الإلتواء جميع الإختبارات المهارية، كما تراوحت قيمة معامل التفلطح ما بين (-١.٢٣: -٠.٧٦) وهي أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعامل التفلطح، مما يشير إلى إعتدالية توزيع العينة في الإختبارات المهارية قيد البحث.

بعد الانتهاء من تطبيق التجربة الاساسية تم إجراء القياس البعدي لمجموعة البحث في الأداء المهارى للمهارات الهجومية في تنس الطاولة قيد البحث ، وتم تسجيل البيانات ورصد الدرجات ومعالجتها إحصائياً للتحقق من صحة فرض البحث .

عرض ومناقشة النتائج :

عرض نتائج الفرض الاول ومناقشتها وتفسيرها والذي ينص على :يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى(٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات القياسين القبلى والبعدي لمجموعه البحث في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة هذا الفرض إحصائياً تم استخدام اختبار " ويلكوكسون للأزواج المتماثلة "، للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات القياسين القبلى والبعدى لتلاميذ مجموعة البحث فى الأداء علي اختبار المهارات الأساسية المهارية في تنس الطاوله ، كما هو موضح في جدول (٧) التالي:

جدول (٧)

دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات تلاميذ مجموعه البحث المجموعه في اختبار المهارات الأساسية في تنس الطاولة بين القياسين القبلى والبعدي

(ن = ٢٠)

البيان الاحصائي / أبعاد المقياس	اتجاه الرتب	عدد الحالات	مجموع الرتب	متوسط الرتب	Z(*)	مستوي الدلالة	حجم التأثير(**)
الساحقة الخلفية	موجبة	١٧.٠٠	١٦٨.٥٠	٩.٩١	٣.٦٤٩	٠.٠١	٠.٨٢
	سالبة	١.٠٠	٢.٥٠	٢.٥٠			
	التساوي	٢.٠٠	–	–			
الساحقة الامامية	موجبة	٢٠.٠٠	٢١٠.٠٠	١٠.٥٠	٣.٩٥٠	٠.٠١	٠.٨٨
	سالبة	٠.٠٠	٠.٠٠	٠.٠٠			
	التساوي	٠.٠٠	–	–			
الارسال الخلفي	موجبة	١٩.٠٠	١٩٠.٠٠	١٠.٠٠	٣.٨٤٢	٠.٠١	٠.٨٦

	سالبة	٠.٠٠	٠.٠٠	٠.٠٠			
	التساوي	١.٠٠	–	–			
الارسال الامامي	موجبة	١٩.٠٠	١٩٠.٠٠	١٠.٠٠	٣.٨٥٤	٠.٠١	٠.٨٦
	سالبة	٠.٠٠	٠.٠٠	٠.٠٠			
	التساوي	١.٠٠	–	–			
المستقيمة الخلفية	موجبة	٢٠.٠٠	٢١٠.٠٠	١٠.٥٠	٣.٩٤٦	٠.٠١	٠.٨٨
	سالبة	٠.٠٠	٠.٠٠	٠.٠٠			
	التساوي	٠.٠٠	–	–			
المستقيمة الامامية	موجبة	٢٠.٠٠	٢١٠.٠٠	١٠.٥٠	٣.٩٣٤	٠.٠١	٠.٨٨
	سالبة	٠.٠٠	٠.٠٠	٠.٠٠			
	التساوي	٠.٠٠	–	–			

(*) علماً بأن قيمة Z الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ تساوي (٢,٥٨).

(**) ١,٠: <٠,٣ = ضعيف ، ٠,٣: <٠,٥ = متوسط ، ٠,٥ فأكثر = قوي.

ويتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات القياسين القبلي والبعدي لمجموعه البحث في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي، حيث تراوحت قيم "Z" المحسوبة ما بين (٢.٢٣١: ٣.٩٤٦) وهي أكبر من ١.٩٦ عند مستوى (٠.٠٥).

وذلك يشير إلى أن برنامج النشاط اللاصفى المقترح له أثر ايجابي وواضح في نتائج الاختبارعلي تنمية اداء المتغيرات المهارية لدى المجوعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي.

وتعزو الباحثة هذا التقدم الحادث إلى أن التعلم من خلال ألعاب المحاكاة التفاعلية باستخدام جهاز (X-BOX) يقدم للتلميذ المتعة والإثارة من خلال التفاعل الحركي مع الجهاز مما يجعل المتعلم يشعر وكأنه في الملعب الحقيقي بجميع مؤثراته، مما يعمل على زيادة دافعية المتعلمين نحو التعلم كما يساهم في سرعة التعلم واتقان وتثبيت المهارات الحركية ، كما أنه يمّكن التلميذ من ممارسة المهارة عدداً من المرات بدون أي خوف من الفشل في الأداء، ويتفق ذلك مع ما اشار اليه كل من أحمد إبراهيم(٢٠٠٦)(٤) ، علاء الدين محمدي(٢٠٠٩)(٣٩)، هدى عبد الفتاح (٢٠١٠)(٥٧)، أسامة عبد السلام(٢٠١٦)(٥)حيث أشارت تلك الدراسات إلى فعالية برامج المحاكاة في تنمية المهارات بأنواعها، كما أن ألعاب المحاكاة

التفاعلية لها تأثير فعال في التدريس ،حيث أن إستخدامها في التدريس يعد من أكثر الأساليب فاعلية ،وذلك لمراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ من حيث قدراتهم وسرعة تعلمهم.

كما تُرجع الباحثة هذه النتائج إلى وجود المباريات التنافسية التي تسمح باستخدام المهارات المتعلمة داخل اللعبة بواسطة لاعبين لكلاً منها نصف الشاشة، كل تلميذ يحاول التفوق على الآخر، وهذا يساعد على تقوية روح المنافسة وزيادة الاقبال على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث.

وترى الباحثة أن استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية في التعليم يساعد على تجنب الأخطاء التي قد تحدث مع معلم التربية الرياضية عند تقديم المهارات الرياضية للتلاميذ من خلال الطرق التقليدية .

اتفقت هذه النتائج مع نتائج العديد من الدراسات المرتبطة بالأنشطة اللاصفية مثل دراسة شعبان حلمي (٢٠٠١)(٣٢)، زياد محمد (٢٠٠٦) (٢٨)، سعيد عبدالله (٢٠٠٦)(٣٠) والتي أكدت على فاعلية الأنشطة اللاصفية في تنمية المهارات الرياضية المختلفة التى استهدفتها تلك الدراسات ، وأهميتها بالنسبة للتلاميذ لما تكسبهم من خبرات ومهارات وقيم فاضلة، تعجز عنها الأنشطة التي تجرى داخل الفصل.

وبذلك امكن التحقق من صحه الفرض الاول من فروض البحث.

عرض نتائج الفرض الثانى ومناقشتها وتفسيرها والذى ينص على : لبرنامج النشاط اللاصفى باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية(X-BOX) فاعلية في تحسين مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لتلاميذ المرحلة الإبتدائية بنسبة لا تقل عن (١,٢) مقاسة بمعادلة بليك(Blak) لقياس الفاعلية.

ولإختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثة بإستخدام معادلة بلاك **Black** لتحديد نسبة الكسب المعدل والذي يشير إلى أنه إذا زادت نسبة الكسب عن الواحد الصحيح ولم تتعد (١.٢) فهذا يعني أن نسبة الكسب المعدل بلغت الحد الأدنى من الفاعلية، وهذا يدل على أن البرنامج المقترح حقق فاعلية مقبولة، ولكن اذا زادت نسبة الكسب المعدل عن(١.٢) فهذا يعني أن نسبة الكسب وصلت إلى الحد الأقصى للفاعلية، وهذا يدل على أن البرنامج المقترح حقق فاعلية عالية، وقد أخذت الباحثة بهذا الحد باعتباره الحد الأعلى.

ولقياس فاعلية البرنامج تم حساب متوسط درجات التلاميذ (عينة البحث) في القياس القبلي ومتوسط درجاتهم في القياس البعدي، وتم تطبيق معادلة بلاك **Black** لحساب فاعلية البرنامج المقترح، ويوضح جدول(٨) دلالة الكسب المعدل لمجموعة البحث في الأداء المهاري هذه النتائج.

جدول(٨)
دلالة الكسب المعدل لمجموعة البحث في الأداء المهاري

م	المتغيرات	متوسط درجات القياس القبلي	متوسط درجات القياس البعدي	النهاية العظمى	نسبة الكسب المعدل	دلالة الكسب المعدل
١	المستقيمة الأمامية	٤	١١	١٥	١.١٢	عالية
٢	المستقيمة الخلفية	٣	١١	١٥	١.٢٢	عالية
٣	الإرسال الأمامي	٤	١١	١٥	١.٢٢	عالية
٤	الإرسال الخلفي	٤	١٣	١٥	١.٤٥	عالية
٥	الساحقة الأمامية	٥	١٢	١٥	١.٢	عالية
٦	الساحقة الخلفية	٣	١٢	١٥	١.٣٥	عالية

يتضح من متضمنات جدول (٨) ، أن نسبة الكسب المعدل تراوحت مابين (١.٦:١.٥).

وتشير هذه النتائج إلى أن نسبة الكسب المعدل في نتائج الأداء المهارى للتلاميذ عينة البحث الذي هدف إليها البرنامج المقترح أعلى من الحد الفاصل الذي حدده بلاك Black لقبول فعالية البرنامج وهو(١.٢) وهذا يدل على فعالية البرنامج المقترح، وأن تلاميذ عينه البحث قد تفاعلوا مع تقنية تعليمية ساهمت في اكسابهم خبرات تعليمية جديدة لم يستخدموها من قبل في العملية التعليمية باستخدام جهاز (X-BOX)، مما أدى إلى وجود دافعية نحو عملية التعلم نظراً لما احتوته ألعاب المحاكاة التفاعلية من وسائط فعالة ،وخلق بيئة افتراضية شبيهة بالبيئة الواقعية، كما أتاحت الكاميرا المزودة بالجهاز والحساس (Sensor) إلى نقل حركة التلاميذ إلى داخل اللعبة متمثلة في الشخصية الكارتونية باللعبة مما يزيد من جاذبية وتشويق العملية التعليمية، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من (أنور شعبان ، ٢٠١٠)(٢٠)، (ريهام عمر، ٢٠١٣)(٣٨)، (أحمد إبراهيم، ٢٠٠٦)(٤)، (هدى عبد الفتاح ، ٢٠١٠)(٥٧)، (أسامة عبد السلام، ٢٠١٦)(٥).

وبذلك امكن التحقق من صحه الفرض الثاني من فروض البحث

الاستنتاجات:

في ضوء أهداف وفروض البحث والنتائج التى تم التوصل إليها يمكن استخلاص ما يلى:

١- برنامج الانشطة اللاصفية باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية(X-BOX) له تأثير ايجابي في تحسين مستوى أداء المهارات الأساسية في تنس الطاولة "قيد البحث" لأفراد عينة البحث، حيث تراوحت قيمة(z) المحسوبة مابين (٣.٦٤٩: ٣.٩٤٦) وهي أكبر من ١.٩٦ عند مستوى (٠.٠٥).

٢- فاعلية برنامج النشاط اللاصفي باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) على مستوى أداء بعض المهارات الهجومية في تنس الطاولة لتلاميذ الصف الرابع الإبتدائي.

التوصيات:

في ضوء استنتاجات البحث توصى الباحثة بما يلى :

٣- تدريب الطلاب المعلمين في كليات التربية الرياضية على إستخدام أساليب حديثة ،ووسائل تعليمية شيقة تحتوي على رسوم متحركة ،ومؤثرات لتطبيقها في درس التربية العملية.

٤- إهتمام مديريات التربية والتعليم بالمحافظات بالأنشطة اللاصفية للكشف عن المواهب الرياضية وخاصة في رياضة تنس الطاولة.

٥- استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية من خلال جهاز ألعاب المحاكاة(X-BOX) في تعلم مهارات رياضة تنس الطاولة لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

٦- دعم المدارس بالوسائل التكنولوجية الحديثة اللازمة لاستخدام هذه التقنيات.

٧- إجراء دراسات مستقبلية مشابهة باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية(X-BOX) لتعليم المهارات الأساسية في الأنشطة الرياضية الأخرى.

قائمة المراجع:

١. ابراهيم البرعي قابيل (٢٠٠٤) برنامج مقترح في التربية الرياضية لطلاب المدارس الثانوية التجارية في ضوء متطلباتهم المهنية واثره في تحقيق بعض اهداف النشاط اللاصفي، دراسات في مناهج وطرق التدريس، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، العدد(٩٢)، فبراير، كلية التربية، جامعة عين شمس.

٢. أبو النجا أحمد ، حمدي محمد: (٢٠٠٢)، ألعاب المضرب ، دار الفكر العربي، القاهرة.

٣. احمد ابراهيم قنديل: (٢٠٠٦) التدريس بالتكنولوجيا الحديثة ،عالم الكتب ،القاهرة.

٤. احمد مصطفى عبد النعيم حسن (٢٠٠٧م): "تأثير برنامج لتنمية التوافق العصبى العضلى على بعض المهارات الاساسية لناشئ تنس الطاولة"، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

٥. أسامة عبد السلام، هيثم عبدالمجيد: (٢٠١٦)، "فاعلية استخدام العاب المحاكاه التفاعلية (X-box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية"، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، ع٢٧.

٦. إلين وديع فرج،(٢٠٠٢) التنس(تعليم، تدريب، تحكيم، تقييم)،منشأة المعارف، الإسكندرية.

٧. أميرة أحمد محمد:(٢٠١٦)، كتاب تنس الطاوبة (نظريات- تطبيقات- قوانين) ،ط١ ، دار القاهرة للنشر.

٨. أميرة باسم هانى (٢٠٠٥م): "تقويم منهج تنس الطاولة لشعبة التعليم بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الإسكندرية"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات بفليمنج، جامعة الإسكندرية.

٩. أميرة باسم هاني(٢٠١٧)، "برنامج مقترح لتحسين بعض القدرات البصرية واثره على مستوى الأداء المهاري في تنس الطاولة"، بحث منشور، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة للبنين بالهرم، جامعة حلوان.

١٠. أمين أنور الخولي: (٢٠٠٤) التنس، سلسلة عالم المعارف الرياضية للبراعم، القاهرة، دار الفكر العربي.

١١. الشيماء زغلول: (٢٠١٧)، " فاعلية برنامج مقترح باستخدام النمذجة الحركية المصورة على تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية لطفل الروضة"، مجلة علوم الرياضة، مج٣٠، ج١، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

١٢. ثامر مثيب مرزوق: (٢٠١٩)، " تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها.

١٣. جوزيف ناجى أديب (١٩٩٨م): "دراسة تحليلية للمهارات الاساسية لتنس الطاولة وأثرها على نتائج مباريات الناشئين"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، القاهرة.

١٤. جوزيف ناجى أديب (٢٠٠٣م): "تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، مدينة السادات، جامعة المنوفية.

١٥. حبيب رضا حبيب (٢٠٠٥م): "تأثير استخدام التدريس المصغر بالأسلوب التعاوني على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى تنس الطاولة"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

١٦. حسام حامد عبد المجيد (٢٠٠٥م): "تأثير استخدام الألعاب الصغيرة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

١٧. حسين الجاوردي: (٢٠١١)، أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال.

١٨. حمد حامد محمد شعبان (٢٠٠٩م): "تأثير برنامج تدريبي لتنمية التوقيت الحركي لمهارة الدوران العلوي للكرة على فاعلية الأداء لناشئ تنس الطاولة"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

١٩. حمدي عبد العزيز، وفاتن فوده: (٢٠١١)، تصميم المواقف التعليمية في المواقف الصفية التقليدية والإلكترونية. عمان. دار الفكر.

٢٠. رجاء محمود، عصام توفيق: (٢٠٠٩)النشاط الطلابي "أسس نظرية وتجارب عالمية وتطبيقات عملية" ، دار الثقافة للنشر والتوزيع ،القاهرة.

٢١. علاء الدين إبراهيم: (٢٠١٦)، " تأثير استخدام التعلم النشط المدعم إلكترونياً على تنمية بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة"، مجلة بحوث التربية الرياضية، مج٥٤، ع١٠٠، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة الزقازيق.

٢٢. عواطف ابراهيم: (٢٠٠٠)، الطرق الخاصة بتربية الطفل وتعليمه في الروضة ، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

٢٣. مجدي أحمد شوقي (٢٠٠٢م):" تنس الطاولة أسس نظرية – تطبيقات عملية " ، المركز العربي للنشر، القاهرة.
٢٤. محمد أحمد عبد الله (٢٠٠٧م): "الأسس العلمية في تنس الطاولة وطرق القياس" مركز آيات للطباعة والكمبيوتر، الزقازيق.
٢٥. محمد الحماحمي، أمين الخولي: (١٩٩٠) أسس بناء برامج التربية الرياضية ،دار الفكر العربي، القاهرة.
٢٦. محمد سعد الدين السيد (١٩٩٢م): "سلسلة المناهج الرياضية، منهاج تنس الطاولة"، إدارة النشر بمركز المعلومات والتوثيق، قطاع اعداد القاده، المجلس الاعلى للشباب والرياضة، الجيزة.
٢٧. محمد عبد الله خلف (٢٠٠٥م): "تأثير استخدام أسلوب التعلم التعاونى والتعلم للإتقان على مستوى الأداء المهارى فى تنس الطاولة"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة حلوان.
٢٨. محمود كامل الناقة: (١٩٧٩)، الأسس العلمية للنشاط المدرسي، صحيفة التربية، العدد الثاني، السنة الحادية والثلاثون.
٢٩. مروة صبري إبراهيم(٢٠١١م): "فعالية الموديولات التعليمية على مستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة"،رسالة ماجستير،كلية التربية الرياضية، جامعة اسيوط.
٣٠. نادية شريف: (٢٠٠١)، "اللعب كنشاط مسيطر في حياة الأطفال ودور معلمة الروضة في تنفيذه "، مجلة الطفولة المبكرة رياض الأطفال.
٣١. نبيل جاد عزمي: (٢٠١٤) بيئات التعلم التفاعلية، دارالفكرالعربي ، القاهرة.
٣٢. نجلاء حسني عوض: (٢٠١٩)، "تأثير التعليم المتمايز على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في تنس الطاولة"، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، مج٥٢، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.
٣٣. هيثم جمال: (٢٠١٥)،"تأثير برنامج تعليمي بإستخدام الأسلوب المتباين على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة"،مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية،ع٤١، ج٣، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط.
٣٤. وجدان وهيب: (٢٠١٨)، "تأثير بيئة تعليمية بالمحاكاة التفاعلية لبعض الألعاب لبعض الالعاب المائية و القصص الحركية علي تعلم المهارات الاساسية والذكاء

العاطفي لبراعم السباحة"، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، ع٤٧، ج٣، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط.

٣٥. ولاء عبدالفتاح: (٢٠١٩)، "تأثير برنامج تعليمي بتقنية الرسوم ثلاثية الأبعاد على بعض مخرجلت التعلم في الكرة الطائرة للتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية"، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، ع٨٧، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة حلوان.

36. Hewitt, D.:(2001) "How to Coach Table Tennis", U.S.A., William Collins Sons & Co. Ltd..

37. Jack, G.: "High Jee Tennis" (1992), U.S.A., Leisure Press Champaign Illinois, Human Kinetics Publisher,.

38. Scalise, K,Timms, Moorjani, A. Holtermann & Irvin S.: (2011) Student Learning in science simulations: "Design features that promote Learning gains", Paper Presented at the annual conference of the National Association of Research in science

المستخلص :

إستهدف البحث التعرف على فاعلية برنامج نشاط لاصفي باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة باستخدام القياسين القبلى والبعدى ، و قد بلغ حجم العينة (٢٠ تلميذا) من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي لمدرسة الشروق الرسمية للغات، واستخدمت الاختبارات المهارية لقياس مستوى الأداء المهاري لبعض المهارات الهجومية لعينة البحث، ومن أهم نتائج البحث التوصل إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، وكذلك فاعلية النشاط اللاصفي باستخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) على رفع مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لتلاميذ الصف الرابع الإبتدائي .

Abstract:

The study aimed to identify the effectiveness of outdoor-curricular activity program using interactive simulation games (X-Box) on the level of performance of some basic skills in table tennis for primary school students. The sample included (20 students). The results indicated that there were statistically significant differences between the pre and post measurements in favor of the post measurement, as well as the effectiveness of outdoor-curricular activity using interactive simulation games (X-Box) on the level of performance of some basic skills in table tennis for primary school students. The researcher recommended using outdoor-curricular activity using interactive simulation games (x-box) on the level of performance of some basic skills in table tennis for primary school students.