مجلة سيناء لعلوم الرياضة

تاثير برنامج باستخدام بعض الألعاب التفاعلية الالكترونية على تنمية التفكير الابتكارى وبعض المهارات الحركية لدي تلاميذ دمج المرحلة الإعدادية

م.د/ محمود نبيل جمال الدين لطفي

مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها

الملخص

برنامج تنمية المهارات الحركية الأساسية باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية الذي طبق على " أدى إلى تحسين في مستوى المهارات الحركية الأساسية قيد البحث أظهرت البرنامج فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي.برنامج تنمية المهارات الحركية الأساسية باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية الذي طبق أدى إلى تحسين في مستوى مهارة حل - قيد البحث. أظهرت البرنامج فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي لمهارة حل المشكلات وكذلك مهارات التفكير الابتكاري.

المقدمة ومشكلة البحث:

يشير حسن عبدالسلام ،نجلاء فتحي (2013م) إن احدى بشائر المستقبل هي الكنوز عميقة الجوهر المتمثلة في الطفولة، فالطفولة هي صانعة المستقبل والثروة الحقيقية لأي مجتمع وأمل الأمة في تحقيق مستقبل أفضل، ويعد الأطفال الاساس الذي تبنى عليه الحياة المستقبلية للأجيال القادمة، ولذلك الاهتمام بهم هو في الواقع الاهتمام بمستقبل الأمة. وتعد مرحلة الطفولة المبكرة والمتمثلة بمرحلة ما قبل المدرسة نقطة الانطلاق في مسيرة الفرد لتكوين شخصيته المستقبلية، فهي من أهم المراحل العمرية في حياة الطفل من الميلاد حتى البلوغ حيث تكتسب من خلالها أولى خبراته بل العديد من الخبرات التربوية والأفكار الجديدة التي تساعد على التفكير السليم إلى جانب من المفاهيم والقيم والاتجاهات الثقافية والاجتماعية والسلوك السوي. (4 :83)

وتضيف عفاف عثمان مصطفى (2013م)وتعد الألعاب أحد المفردات الرئيسية في عالم الطفل كما انها أحد الوسائل الفعالة في تربية وتنمية الطفل من زوايا متعددة فمن خلاله يتم اكتساب الخبرات والإسهامات التربوية والتنموية (كالنمو الحركي، والبدني والاجتماعي ، والمعرفي، والعقلي، واللغوي) فالألعاب تستثير حواس الطفل وتنمي بدنه نمواً سليماً كما تنمي لغته وعقله وذكاءه وتفكيره.(6 :103)

يشير حسن عبدالسلام ،نجلاء فتحي (2013م) أنه يستطيع الأطفال تعلم الكثير من الاشياء الهامة باستخدام الألعاب و ذلك

من خلال تلقى التخطيط و الدعم المناسب من معلميهم. (4 :121)

ويتفق كلا من أسامة كامل راتب، أمين أنور الخولي (1982م) خيرية إبراهيم السكرى وآخرون(2005) كما أن المهارات الحركية الأساسية التي تمتد فترتها ما بين (2-7) سنوات تحتل أهمية مميزة بالنسبة لتطور مراحل النمو الحركي وانها تساعد الطفل على تنمية عالمه المكاني و الزماني، و تنمى قدرته على التفكير السليم و التحليل و الدراسة هذا بجانب تنمية الطلاقة و المهارة الحركية و مهارات التفكير الابتكاري و تنظيم المعلومات المختلفة عن البيئة المحيطة به، ثم تراكمها في ذهن الطفل حتى يعبر عنها في صورة حركات بدنية الأمر الذى يحقق النمو الشامل المتزن للطفل وتعد أساساً لاكتساب المهارات العامة و الخاصة المرتبطة بالأنشطة الرياضية المختلفة في مراحل النمو التالية و خاصة أثناء فترة الطفولة المتأخرة و المراهقة. (1 :201) (5 :32)

ويرى ابراهيم بن أحمد مسلم الحارثي (2009م) و لقد أصبح من المعروف أن هناك ترابطاً بين المهارات العقلية و المهارات الحركية فكل منها يحتاج إلي معالجة المعلومات كما يحتاج إلي إدراك مفهوم الزمن و مفهوم الاتجاه ، لذا فإن الحاجة للتذكر و للتقليد أمر لازم في معظم المهارات الحركية.(2: 42)

و يذكر " جون لانغر Langer John" (2004م) ان التفكير يتطلب عادة من عقولنا تذكر المعلومات التي خزناها في ذاكرتنا، أصبح هذا النوع من التفكير أي الحفظ شائعاً جداً حتي غلب علي البرامج المدرسية لمعرفة مدي جودة حفظ الطالب لها، ولأننا بحاجة إلي المعلومات كي نفكر فيها، سيبقي هذا التنوع من التفكير دائماً مهماً. ولكن بما أن لدينا اليوم الكثير من المعلومات لنفكر فيها ولدينا العديد من الأجهزة الالكترونية والشبكات المعلوماتية التي تساعدنا علي إيجاد هذه المعلومات واستذكارها نحتاج لأن نتقن أنواعاً أخري من التفكير كالتفكير الابداعي والتفكير الناقد و عمليات التفكير تعد نشاطات أو تجهيزات عقلية معقدة تتم نتيجة اتحاد مهارات تفكير محددة وفق نوع و مستوي الاستثارة التي يتم استقبالها من خلال إحدى الحواس. (3 : 30)

و تشير هدي قناوي (2004م) أن مرحلة ما قبل المدرسة تعد من أخصب المراحل التربوية التعليمية في تشكيل الشخصية وتكوينها لأنها مرحلة تربوية يتم فيها التعلم تلقائياً ويمهد لمسار العملية التربوية في المستقبل ولهذا تعتبر مرحلة تربوية حاسمة في تشكيل أساسيات الشخصية ومسار نموها الجسمي والحركي و الحسي و العقلي و الادراكي و اللغوي و الاجتماعي و الخلقي و الانفعالي والروحي و المهارى. (12 : 7)

وترى ليلي عبد العزيز زهران(2001م) وحيث أن مرحلة ما قبل المدرسة هي مرحلة تمهيدية لدخول الطفل المدرسة وبالتالي فهي مرحلة تهيئة يتحقق من خلالها النمو السليم للطفل واكتساب مهارات ومواهب متنوعة ويتم تعلم الاستقلالية والثقة بالنفس وهي مرحلة يكون فيها التعلم عن طريق اللعب. (9 :241)

ومن خلال عمل الباحث لاحظ ضعف و بطء فى تعلم و أداء بعض المهارات الحركية الأساسية ومن خلال اطلاع الباحث علي مجموعة من دراسات سابقة عربية وأجنبية في موضوع الألعاب الالكترونية والمهارات الحركية الأساسية ومهارات التفكير لطفل الدمج بالمدرسة لاحظ أن الأطفال تتفاعل أكثر مع التعلم بطرق مشوقه وممتعه لهم بخلاف الطرق التقليدية ، ووجدت أن لتلك الألعاب أثرا إيجابياً وفعالاً كما تساعد تلك الألعاب علي اللعب والتعلم فإذا كانت الألعاب التفاعلية الإلكترونية منتشرة في عصرنا هذا بين الصغار و الكبار فلماذا لا نستخدمها كوسيلة لتنمية مهارات الأطفال فربما تكون أكثر فعالية و خصوصا إذا كانت من النوع الذى يستهوى الطفل و يجذب اهتمامهم . وفي محاولة لتحسين مستوي المهارات الحركية الأساسية ومهارات التفكير لطفل الدمج بطرق جديدة وحديثة ، وفى محاولة لتغيير الطرق المعتادة في تنمية مهارات الأطفال ، قد تكون لها تأثير إيجابي جاءت فكرة هذه الدراسة وهى استخدام تمرينات الألعاب التفاعلية الالكترونية للتعرف على تأثيرها على تنمية المهارات الحركية الأساسية ومهارات التفكير لطفل الدمج.

ثانياً: هدف البحث:

يهدف البحث الى التعرف على:

1- تأثير التمرينات باستخدام الالعاب التفاعلية الالكترونية على بعض المهارات الحركية الأساسية (الجري– الرمي– الوثب) لطفل الدمج.

2- تأثير التمرينات باستخدام الالعاب التفاعلية الالكترونية على بعض مهارات التفكير (التفكير الابتكار– حل المشكلات) لطفل الدمج .

ثالثاً: فروض البحث:

1- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (تمرينات باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية) في المهارات الحركية الأساسية لطفل ما قبل المدرسة(قيد البحث) ولصالح القياس البعدية .

2- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (تمرينات باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية) في مهارات التفكير لطفل ما قبل المدرسة(قيد البحث) و لصالح القياس البعدية.

رابعاً: المصطلحات المستخدمة في البحث:

التمرينات:

هي الأوضاع والحركات البدنية المختارة طبقا للمبادئ والأسس التربوية و العلمية بغرض تشكيل و بناء الجسم و تنمية مختلف قدراته الحركية لتحقيق أحسن مستوى ممكن في مجالات الحياة المختلفة(6 :23).

الألعاب التفاعلية الإلكترونية : "تعريف اجرائي"

هي نوع من الألعاب التي تعتمد على التقنية التكنولوجية الحديثة مثل ألعاب الفيديو

والكمبيوتر وتأخذ هذه الألعاب أشكالا وصورا مختلفة مثل ألعاب الأتارى والبلاى ستيشن والاكس بوكس والألعاب التعليمية وهذه تحتاج إلى توصيلها بأجهزة التليفزيون أو شاشات عرض إلكترونية لممارسة اللعب ويمكن استخدامها لأغراض ترفيهية و تعليمية و تربوية.

المهارات الحركية الأساسية:

هي القدرات التي تمكن الفرد من أداء أفعال حركية بدقة و إتقان، وأدنى حد من الأفعال الزائدة، وبأقل قدر من الطاقة وتشمل المهارات الحركية الأساسية المهارات الحركية الكبيرة والدقيقة المتطلبة لاكتساب مهارات فعالية عموماً.(8 : 26)

مهارات التفكير:

مهارات ذهنية يمكن أن تتحسن بالتدريب والمراس والتعلم ويتم ذلك بإعداد المواقف، وتنظيم الخبرات المناسبة بحيث تكسب الفرد المتعلم المعارف والمعلومات التي تتفاعل في ذاته وتقوده إل البحث عن معلومات أخري أبعد وأعمق مولداً منها معرفة جديدة.(10 :44)

مهارة التفكير الابتكاري:

هو عملية الإحساس بالمشكلات والثغرات في المعلومات والعناصر المفقودة، ثم انتاج أكبر عدد من الأفكار الحرة حولها ثم تقييم هذه الأفكار واختيار أكثرها ملائمة ثم وضع الفكرة الرئيسية موضع التنفيذ وعرضها علي الآخرين ومكوناته هي الأصالة، الطلاقة ، المرونة. (18: 5)

الأصالة:
القدرة علي انتاج أفكار غير عادية. (4: 35)

الطلاقة:

وتعني القدرة علي انتاج أكبر عدد من الأفكار أو الأسئلة. (4 : 35)

المرونة:

القدرة علي انتاج عدد متنوع من الأفكار. (4 :20)

أولاً: منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة وأهداف وفروض الدراسة، باستخدام التصميم التجريبي للمجموعة واحده باستخدام القياس القبلي البعدي.

ثانياً : مجتمع وعينة البحث:

1- مجتمع البحث :

تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية العشوائية من أطفال الدمج الروضة سن (14-12) سنوات بمدرسة المنشية الإعداديه ببنها (أحمد زويل) للعام الدراسي 2018/2017 م والبالغ عددهم (23) طفل وطفلة.

2 - عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهم (16) طفل وطفلة، 7 من البنين و9 من البنات بنسبة 32٪ من إجمالي مجتمع البحث

3- التوصيف الاحصائي لعينة البحث:

يتضح من جدول (1) أن إجمالي العينة الأساسية قد بلغت (16) طفل وطفلة

جدول(1): تصنيف عينة البحث

العينة	مجموعات البحث	العدد	النسبة المئوية
الأساسية	المجموعة التجريبية	10	٪80
الاستطلاعية	المجموعة الاستطلاعية	6	٪20
الاجمالي	عينة البحث	16	٪100

شروط اختيار عينة البحث:

قام الباحثباختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وفقاً للشروط التالية:

- أفراد العينة مسجلين بالمدرسة الرسمية للغات أحمد زويل.
- عدم الاشتراك في أي رياضة أخرى أو الحصول على أي تدريبات إضافية خارج البرنامج
- الاستمرارية في البحث والانتظام في الحضور.
- موافقة ولى الامر بالمشاركة في تطبيق برنامج البحث وادارة المدرسة على تنفيذ البرنامج.

وقام الباحث باختيار تلك المدرسة لتوافر الأجهزة المطلوبة لتطبيق البحث كشاشات التليفزيون.

4- تجانس عينة البحث :

تم اجراء التجانس لمجتمع البحث في بعض المتغيرات التي قد تؤثر على هذه الدراسة وهى متغيرات (النمو - مستوى الذكاء – المهارات الحركية الأساسية (رمي –جري –وثب) – مهارات التفكير (مهارات التفكير الابتكاري – حل المشكلات)، و جدول (2) يوضح التجانس لعينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية).

جدول (2): المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث الكلية ن= 16

م	المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف	معامل الالتواء
1	السن		السنة	13.7619	12.0000	.43644	-1.327
2	الطول		سم	140.1905	1350.000	.956009	-.036
3	الوزن		كجم	40.7619	36.0000	7.18872	.431
4	نسبة الذكاء		النسبة	83.4762	83.0000	3.37074	.763
5	رمى		متر	5.1080	5.0000	.70097	-.191
6	جرى 30 م		ثانية	6.1435	6.2000	.17583	-.038
7	وثب عمودي		سم	14.6429	15.0000	1.09707	.037
8	التفكير الابتكاري	أصالة	درجة	56.9643	58.0000	2.33992	-.934
		مرونة	درجة	32.2024	32.0000	1.51939	.230
		طلاقة	درجة	46.2202	44.0000	5.65850	.715
		الدرجة الكلية	درجة	135.3881	134.0000	4.91018	1.069
9	حل المشكلات		درجة	55.8095	56.0000	1.12335	-.524

يتضح من نتائج جدول (2) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء للمتغيرات (النمو - مستوى الذكاء – المهارات الحركية الأساسية – مهارات التفكير الابتكاري – حل المشكلات) قد انحصرت بين (± 3)

ثالثاً: وسائل وأدوات جمع البيانات:

1- استمارات استطلاع رأي الخبراء(الاستبيان):

قام الباحث بتصميم استمارة استطلاع رأي الخبراء في مجالات الطفولة المبكرة وطرق التدريس في التربية الرياضية وعلم النفس **مرفق(1)** وذلك لتحديد .

- المهارات الحركية الأساسية الألعاب التفاعلية الالكترونية مهارات التفكير لطفل الدمج واختباراتها–**قيد البحث**

2- الأدوات المستخدمة في البحث:

- أجهزة لعبة تفاعلية الكترونية (x-box)
- شاشة عرض.
- ساعه إيقاف
- أقماع.
- زجاجات.
- طباشير.

المتغيرات-قيد البحث-والاختبارات المختارة:

أ- تحديد المهارات الحركية الأساسية:

يتضح من جدول (3) أن النسبة المئوية لتحديد أهم المهارات الأساسية لطفل الدمج تراوحت ما بين (100% - **55,55%**) وقد ارتضى الباحث بنسبة (80%) فأكثر من آراء الخبراء لاختيار المهارات الأساسية لطفل الدمج وقد أسفرت النتائج الى يلي:

- الجري 100%. - الرمي 80%. - الوثب 100%.

ب- الألعاب التفاعلية الالكترونية لمقترحة:

يتضح من جدول (4) أن النسبة المئوية لآراء الخبراء لتحديد أهم الألعاب التفاعلية الالكترونية المناسبة لطفل الدمج وتراوحت ما بين (30,00 – 80.00 ٪) وقد ارتضى **الباحث** نسبة (80 ٪) فأكثر من آراء السادة الخبراء لاختيار الألعاب التفاعلية الالكترونية وهى :

جدول (3): استطلاع رأى الخبراء حول أهم المهارات الحركية الأساسية المناسبة لطفل الدمج

المهارات الحركية الأساسية	تكرار الموافقة	النسبة المئوية
الجري	10	%100
الثني	6	%60,00
الحجل	5	%50,00
الزحلقة	7	%70,00
الدحرجة	6	%60,00
المرجحة	7	%70,0
الوثب	10	%100
المد	6	%60,00
الدوران	5	%50,0
المسك	7	%70,00
الرمي	8	%80,00
اللقف	5	%50,00

جدول (4): استطلاع رأى الخبراء حول أهم الألعاب التفاعلية الالكترونية المناسبة لطفل ما قبل المدرسة

الألعاب التفاعلية الالكترونية	تكرار الموافقة	النسبة المئوية
Biking ركوب الدراجات	8	%80,00
Wave Riding ركوب الأمواج	7	%70,00
20,000 leaks الثقوب	6	%60,00
Reflex ridge التلال المنعكسة	8	%80,00
Space pop فرقعة الفضاء	7	%70,00
Rally ball تجمع الكرات	8	%80,00
Bowling البولينج	9	%90,00
Pin rush مشبك السرعة	9	%90,00
Super saver المنقذ الخارق	7	%70,00
Discus رمي القرص	8	%80,00
Hurdles الحواجز	8	%80,00
Javelin رمي الرمح	8	%80,00
Jump Long وثب طويل	8	%80,00
Sprint جري سريع	9	%90,00
Body ball كرة الجسم	7	%70,00
Soccer كرة قدم	6	%60,00
Boxing ملاكمة	3	%30,00
Table tennis تنس طاولة	7	%70,00
Tennis تنس	4	%40,00

جدول(5): الألعاب التفاعلية الالكترونية المختارة

اسم اللعبة	النسبة المئوية
Biking ركوب الدراجات	%80
Reflex ridge التلال المنعكسة	%80
Bowling البولينج	%90
Pin rush مشبك السرعة	%90
Discus رمي القرص	%80
Hurdles الحواجز	%80
Javelin رمي الرمح	%80
Jump Long وثب طويل	%80
Sprint جري سريع	%90

وتم اختيار الألعاب التفاعلية الالكترونية وروعي في اختيارها تحقيق الأهداف التعليمية لمحتوي الدراسة ومناسبتها لخصائص المرحلة السنية حيث قام الباحث بتوزيع تلك الألعاب علي محتوي البرنامج بحيث ان يتساوى توزيع المهارات –**قيد البحث**- علي عدد الوحدات التعليمية للبرنامج.

جـ - تحديد مهارات التفكير :

يتضح من جدول(6) أن النسبة المئوية لآراء الخبراء لتحديد أهم مهارات التفكير المناسبة لطفل الدمج وتراوحت ما بين (55,55 - 100 ٪) وقد ارتضى **الباحث** نسبة (80 ٪) فأكثر من آراء السادة الخبراء لاختيار مهارات التفكير وهى :

- مهارات التفكير الابتكاري (اصالة- طلاقة- مرونة) 100%.
- حل المشكلات 80%.

د- اختبارات المهارات الحركية الأساسية:

قام الباحث بإجراء مسح مرجعي للدراسات السابقة والمراجع العلمية المتخصصة في مجال التمرينات والتربية الحركية لتحديد الاختبارات التي تقيس المهارات الأساسية لطفل الدمج، واستخلص أكثر هذه الاختبارات استخداماً لقياس تلك المهارات

جدول (6): استطلاع رأى الخبراء حول أهم مهارات التفكير المناسبة لطفل ما قبل المدرسة قيد البحث

مهارات التفكير	تكرار الموافقة	النسبة المئوية
مهارات جمع المعلومات وحفظها وعرضها	7	%70
(مهارات التفكير الابتكاري (الابداعي) (اصالة – طلاقة – مرونة)	10	%100
مهارات التقييم	6	%60,00
حل المشكلات	8	%80,00
بناء المفاهيم	7	%70,00
التعميم	6	%60,00
التنظيم	5	%50,00
التفكير الناقد	7	%70,00
التمييز	6	%60,00

جدول (7): استطلاع رأى الخبراء حول أنسب الاختبارات التي تقيس المهارات الأساسية لطفل الدمج قيد البحث

المهارة	الاختبارات المرشحة	تكرار الموافقة	النسبة المئوية
الجري	الجري 15م	7	%70,00
	الجري20م	6	%60,00
	الجري 30 م	10	%100
	الجري لعشر ثواني	7	%70,00
	الجري لتخطي حواجز منخفضة الارتفاع15م	6	%60,00
	الجري مع رمي أو لقف أداة15م	5	%50,00
	الجري في اتجاهات مختلفة	7	%70,00
الوثب	الوثب العمودي من الثبات	8	%80,00
	الوثب العريض من الثبات	5	%50,00
	الوثب العميق من الثبات	7	%70,00
الرمي	رمي كرة طبية لأبعد مسافة	10	%100
	رمي كرة علي حائط لقياس مسافة الارتداد	5	%50,00

يتضح من جدول (7) أن النسبة المئوية لآراء الخبراء لتحديد أنسب الاختبارات التي تقيس المهارات الأساسية لطفل الدمج وتراوحت ما بين (55,55 - 100 ٪) وقد ارتضى **الباحث** نسبة (80 ٪) فأكثر من آراء السادة الخبراء لاختيار المهارات الأساسية وهى :

- الجري 30م 100%. - الوثب العمودي من الثبات80%. - رمي كرة طبية لأبعد مسافة100%.

ه- اختبار الذكاء:

- تم التعرف علي درجة الذكاء بأفراد عينة البحث عن طريق استخدام اختبار **الذكاء** إعداد **إجلال محمد سري (1988م) مرفق(2)** وذلك لسهولة تطبيقه وتصحيحه. وذلك بعد ما قام الباحث وبعد إطلاع الباحث علي الدراسات السابقة والمراجع العلمية والمقابلات الشخصية للخبراء.

و- اختبارات مهارات التفكير -قيد البحث :

بعد تحديد السادة الخبراء لأهم مهارات التفكير لطفل الدمج قام الباحث وبعد إطلاع الباحث.

علي الدراسات السابقة والمراجع العلمية والمقابلات الشخصية للخبراء قام الباحث باختيار اختبارات مهارة التفكير الابتكاري ومهارة حل المشكلات وهي كالآتي:

- اختبار **ابراهام** للتفكير الابتكاري(**تعريب مجدي عبد الكريم**) (**2001م**) **مرفق (3).**
- اختبار حل المشكلات إعداد / **قدرية سعيد علي (2005م) مرفق (3).**

الدراسات الاستطلاعية

من الفترة 2017/3/22 م الى لفترة 2017/3/23 م:

قام الباحث بالدراسات الاستطلاعية وذلك بهدف تفهم المساعدون والاطفال لمفاهيم المهارات الحركية الأساسية المناسبة و مهارات التفكير الابتكاري والألعاب التفاعلية الالكترونية والاختلافات الجوهرية بينهم في أسلوب التدريس والتدريبات الموجهة وايضا لتحديد الاهداف العامة للبرنامج وموعد تنفيذ البرنامج قيد البحث وتدريب الأطفال عينة البحث علي طريقة تشغيل الألعاب التفاعلية الالكترونية و حساب المعاملات العلمية للاختبارات

حساب المعاملات العلمية للاختبارات:

تم حساب الصدق والثبات للاختبارات المستخدمة كالتالي:

1: صدق والثبات الاختبارات:

يتضح من جدول (8) وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة المميزة والغير مميزة في مستوي الذكاء حيث قيمة " z " المحسوبة أكبر من قيمة " z " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على صدق الاختبارات قيد البحث.

يتضح من جدول (9) وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة المميزة والغير مميزة في مهارات التفكير الابتكاري (المرونة – الأصالة – الطلاقة) ومجموع الأبعاد الثلاثة للتفكير الابتكاري ومهارة حل المشكلات حيث قيمة " z " المحسوبة أكبر من قيمة " z " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 مما يدل على صدق الاختبارات قيد البحث.

البرنامج المقترح :

أعد الباحث البرنامج المقترح في ضوء خصائص النمو لهذه المرحلة السنية بالرجوع إلي المراجع و الدراسات السابقة، حيث اشتمل برنامج المجموعة التجريبية على الجزء المقترح والخاص باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية.

جدول (8): دلاله الفروق باختبار مان ويتني لمجموعتين العينة الاستطلاعية (المميزة - غير المميزة) في اختبار الذكاء ن1 = ن2 = 6

الاختبار	لمجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " ذ "	احتمال الخطأ	معامل الارتباط
الذكاء	المميزة	6	3.00	15.00	990.1*	1.00	0.833
	غير المميزة	6	8.00	40.00			
	المجموع	12	10				

*قيمة " z " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

جدول (9): دلاله الفروق باختبار مان ويتني لمجموعتين العينة الاستطلاعية (المميزة - غير المميزة) في اختبارات المهارات الحركية الأساسية - قيد البحث
ن1 = ن2 = 6

المتغيرات		لمجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " z "	احتمال الخطأ	معامل الارتباط
المهارات الحركية الاساسية	رمى	المميزة	6	3.20	16.00	*2.495	.013	*0.949
		غير المميزة	6	7.80	39.00			
		المجموع	12					
	جرى 30م	المميزة	6	8.00	40.00	*2.703	.007	*0.970
		غير المميزة	6	3.00	15.00			
		المجموع	12					
	وثب عمودي	المميزة	6	3.00	15.00	*2.685	.007	*0.830
		غير المميزة	6	8.00	40.00			
		المجموع	12					
التفكير الابتكاري	اصالة	المميزة	6	3.00	15.00	*2.652	.008	*0.995
		غير المميزة	6	8.00	40.00			
		المجموع	12					
	مرونة	المميزة	6	3.00	15.00	*2.660	.008	*0.847
		غير المميزة	6	8.00	40.00			
		المجموع	12					
	طلاقة	المميزة	6	3.00	15.00	*2.628	.009	*0.970
		غير المميزة	6	8.00	40.00			
		المجموع	12					
	الدرجة الكلية	المميزة	6	3.00	15.00	*2.627	.009	*0.905
		غير المميزة	6	8.00	40.00			
		المجموع	12	10				
حل المشكلات		المميزة	5	6	15.00	*2.660	.008	*0.991
		غير المميزة	5	6	40.00			
		المجموع	10	12				

*قيمة " z " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

الهدف العام من البرنامج :

تأثير استخدام التمرينات باستخدام الالعاب التفاعلية الالكترونية على تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية (الجري- الرمي- الوثب) و تحسين بعض مهارات التفكير (التفكير الابتكاري- حل المشكلات) لطفل ما قبل المدرسة.

أسس وضع البرنامج:

- بناء البرنامج طبقاً للأسس العلمية.
- تحقيق ما وضع من أجله.

- ملائمة البرنامج للمرحلة السنية ومستوي القدرات.
- التدرج بشكل صحيح بحيث الانتقال من المهارات السهلة المفردة إلي المهارات المركبة.
- التغيير والتنويع في البرنامج لتشويق الأطفال تجاه الممارسة منعاً لتسرب الملل إليهم.
- قابلية البرنامج للمرونة أثناء التطبيق.
- مراعاة الأمن والسلامة قبل وأثناء وبعد التطبيق.
- الاهتمام بالإحماء الجيد قبل الأداء.
- الاهتمام بنهاية الوحدة لزيادة تشويق الأطفال للوحدات التالية.
- مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال.
- التدريب في بيئة ملائمة (تهوية- إضاءة- أجهزة).

بناء برنامج الألعاب التفاعلية الالكترونية:

حيث اشتمل علي عدد 25 وحدة تعليمية لمدة (12) أسبوع بواقع وحدتين أسبوعياً يومي الاربعاء والخميس في الوقت المخصص للنشاط الحركي أثناء اليوم الدراسي بالروضة، وزمن الوحدة التعليمية (45) دقيقة، ويشتمل البرنامج علي مهارات الجري والوثب والرمي لتحسينها وتنمية القدرة علي حل المشكلات والتفكير الابتكاري. وجدول (10) يوضح التوزيع الزمني للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية.

محتوي البرنامج:

- تدريبات للإحماء لتهيئة الجسم لاستقبال النشاط (10ق).
- الجزء الأساسي تمرينات باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية علي بعض المهارات الأساسية ومهارات التفكير (30ق) بواقع (15ق) للجزء التعليمي بالألعاب التفاعلية الالكترونية داخل قاعة الدراسة ، و (15ق) للجزء التطبيقي بفناء الروضة.
- الجزء الختامي (5ق).

الخطوات التنفيذية للبحث:

القياسات القبلية :

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية 2017/3/25 م الى لفترة 2017/3/27 م

ب) تنفيذ التجربة الأساسية:

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي باستخدام "الألعاب التفاعلية الالكترونية " علي بقاعة الدراسة ، في الفترة من 4/2 إلي 28/ 6 بفناء الروضة.

جـ) القياسات البعدية:

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية 2017/6/29 م الى لفترة 2017/6/30 م

ثامناً: المعالجات الإحصائية:

استخدمت **الباحث** المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج : حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية **(SPSS)** Statistical Package for the Social Science،

عرض ومناقشة النتائج:

عرض نتائج الفرض الاول:

يتضح من الجدول (11) فروق دالة احصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المهارات الحركية الأساسية –**قيد البحث**– لصالح القياس البعدي.

جدول (10): التوزيع الزمني للبرنامج المقترح باستخدام "الالعاب التفاعلية الالكترونية"

المحتوى	التوزيع الزمني
عدد الأسابيع	12
عدد الوحدات التعليمية في الأسبوع	2
عدد الوحدات التعليمية ككل	25
زمن التطبيق في الوحدة الواحدة	45ق
الزمن الكلى للبرنامج	1125ق

جدول (11): دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المهارات الحركية الأساسية - قيد البحث- ن = 10

المتغيرات		المجموع	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z "	احتمال الخطأ
المهارات الحركية الاساسية	رمي	-	0	0.00	0.00	2.536*	.011
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		المجموع	10				
	جري	-	10	4.50	36.00	2.524*	.012
		+	0	0.00	0.00		
		=	0				
		المجموع	10				
	وثب	-	0	0.00	0.00	2.530*	.011
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		المجموع	10				

*قيمة " z " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

جدول (12): نسب التحسن في نتائج اختبارات المهارات الحركية الاساسية قيد

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	المتوسط الحسابي	نسب التحسن
المهارات الحركية الاساسية	رمى	متر	4.7838	7.0688	%47.765
	جرى 30 م	ثانية	6.1550	4.7813	%22.318
	وثب عمودي	سنتيمتر	14.4375	23.6250	%63.636

حيث بلغت قيمة " z " **المحسوبة** لمهارة الرمي ***2.536**، لمهارة الجري ***2.524**، لمهارة الوثب ***2.530** ، كذلك تبين نسبة التحسن بين القياس البعدي والقياس القبلي كانت لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية بنسبة تحسن **47.765%** لمهارة الرمي،**22.318%** لمهارة الجري، **63.636%** لمهارة الوثب.

ويعزو **الباحث** أن الفروق بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمهارات الحركية الأساسية **-قيد البحث-** لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية قد ترجع الى استخدام البرنامج التعليمي المقترح وما أشتمل عليه من تمرينات باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية حيث تتوفر في تلك الألعاب عامل التشويق والإثارة من خلال الموسيقي والصور المتحركة والألوان بالإضافة إلي التفاعل الكامل مع حركة الطفل وذلك ما يجذب انتباه تلك الفئة العمرية وتساعد علي تنمية المهارات الحركية الأساسية حيث يقوم الطفل بأداء التمرينات التفاعلية باستخدام الألعاب التفاعلية الالكترونية وذلك النوع من الألعاب يستهوي الأطفال ، وهي مفيدة بشكل أكبر من الألعاب الالكترونية الغير تفاعلية والتي لا تحتاج من الطفل سوي التفكير دون بذل أي جهد مما قد يعرض الطفل لبعض المشاكل العقلية والبدنية.

ويتفق ذلك مع جون سيراج، واخرون ترجمة بهاء شاهين (2006م) (3) و **جانج تشارلز " Jung, Charles, Pope &et all," (2015م) (13)** إن هذا النوع من الألعاب يشمل علي الإثارة والحركة مما ينمي الدقة والتتابع البصري ، وكذلك التناسق العضلي وتنمي السرعة في الحركات والمهارات الحركية المختلفة مما يحسن النمو العضلي والحسي للطفل، كما أصبحت ألعاب X –Box Kinekt من الألعاب الالكترونية التفاعلية النشطة التي تعزز المشاركة الايجابية في النشاط البدني في أجواء تنافسية وغير تنافسية .

عرض نتائج الفرض الثاني:

يتضح من جدول (13)، أنه توجد فروق داله إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في مهارات التفكير (التفكير الابتكاري– حل المشكلات) **-قيد البحث-** حيث بلغت قيمة " z " **المحسوبة *2.521 للدرجة الكلية لمهارات التفكير الابتكاري** وبلغت قيمة الأصالة **2.521** وبلغت قيمة المرونة **2.524** و بلغت قيمة الطلاقة ***2.552** و بلغت ***2.524 لمهارة حل المشكلات**.

جـدول (13): دلالـة الفـروق بـين القياسـين القبلـي والبعـدي للمجموعـة فـي مهارات التفكير الابتكاري وحل المشكلات قيد البحثن = 10

المتغيرات		المجموع	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " z "	احتمال الخطأ
التفكير الابتكاري	اصالة	-	0	0.00	0.00	2.521*	.012
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		المجموع	10				
	مرونة	-	0	0.00	0.00	2.524*	.012
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		المجموع	10				
	طلاقة	-	0	0.00	0.00	2.552*	.011
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		المجموع	10				
	الدرجة الكلية	-	0	0.00	0.00	2.521*	.012
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		المجموع	10				
حل المشكلات		-	0	0.00	0.00	2.524*	.012
		+	10	4.50	36.00		
		=	0				
		لمجموع	10				

*قيمة " z " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

جدول (13): نسب التحسن في نتائج الاختبارات قيد البحث في القياس البعدي عن القبلي لمهارات التفكير الابتكاري وحل المشكلات

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	المتوسط الحسابي	معدل التغير
التفكير الابتكاري	الاصالة	درجة	56.2663	111.1250	%97.498
	المرونة	درجة	32.1413	44.6250	%38.840
	الطلاقة	درجة	48.9538	89.5000	%82.825
	الدرجة الكلية	درجة	137.3613	245.2500	%78.543
حل المشكلات		درجة	56.0000	145.2500	%159.37

ويتفق مع **فاروق السيد عثمان (2005م)** (8) إلي أن اللعب يعد مجالاً خصباً لظهور السلوك الابتكاري لدي الأطفال ، وعندما يتاح للأطفال من خلال ممارسة الأنشطة الرياضية بعض المشكلات المطلوب إيجاد حلول لها فإن ذلك يؤدي إلي تدريب حواسه مما يدفعه إلي اكتساب السلوك الابتكاري والحساسية الابتكارية والقدرة علي الابتكار الحركي، فتعويد الطفل علي التفكير الابتكاري يمكن أن يتحقق من خلال الحركة واللعب.

ويتفق مع **محمد عطيه خميس (2003م)** (11) أن الألعاب تعد من الاستراتيجيات الشيقة التي تزيد دافعية التعلم لدي المتعلم وتعمل علي سرعة التعلم وتحتاج لأفكار جديدة لألعاب تتناسب والأهداف التعليمية، كما تساعد علي إكساب الخبرات وتساعد الطفل علي التكيف التلقائي للأطفال مع التعلم والمادة المتعلمة.

التوصيات:

1. المزيد من الأبحاث علي الألعاب التفاعلية الالكترونية والتعرف علي تأثيرها علي تأثير تلك الألعاب علي كافة المهارات العقلية والحركية والنفسية للطفل.
2. نشر تلك الألعاب في الروضات وفي المدارس ولكن مع وجود رقابة وإشراف تربوي حيث أن الإفراط في استخدامها قد يعرض الطفل لبعض مخاطر ألعاب الفيديو جيم التقليدية مثل الإدمان كما أن بعض الألعاب تحتوي علي مشاهد قد تؤذي الأطفال نفسياً وتربوياً لما تحتوي عليه من عنف.

المراجع:

1. أسامة كامل راتب، أمين أنور الخولي (1982م) : التربية الحركية، دار الفكر العربي ، القاهرة.
2. ابراهيم بن أحمد مسلم الحارثي (2009م) : تعليم التفكير، ط4، الروابط العالمية للنشر والتوزيع، القاهرة.
3. جون سيراج، واخرون ترجمة بهاء شاهين (2006م): تنمية مهارات تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات في سنوات الطفولة المبكرة، مجموعة النيل العربية.
4. حسن عبدالسلام ،نجلاء فتحي (2013م): منظومة التربية الحركية نظريات وتطبيق، ط1، منشأة المعارف، الاسكندرية.
5. خيرية إبراهيم السكرى وآخرون (2005): المهارات الأساسية في التربية البدنية لرياض الأطفال الأسوياء و ذوى الاحتياجات الخاصة، دار الوفاء للطباعة و النشر، الاسكندرية، مصر.
6. عفاف عثمان مصطفى (2013م) : المهارات الحركية للأطفال، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.
7. عطيات محمد خطاب (1982) : التمرينات للبنات، ط5، دار المعارف، القاهرة.
8. فاروق السيد عثمان(2005م) : سيكولوجية اللعب والتعلم ، ط2، دار المعارف، القاهرة.

9. ليلي عبد العزيز زهران(2001م): المناهج والبرامج في التربية الرياضية، دار زهران للنشر، القاهرة.
10. محمد بكر نوفل، محمد عودة الريماوي (2010م) : تطبيقات عملية في تنمية التفكير باستخدام عادات العقل، ط2، دار المسيرة، عمان، الأردن.
11. محمد عطيه خميس(2003م) : منتوجات تكنولوجيا التعليم ، دار الحكمة، القاهرة.
12. هدي محمد قناوي (2004م) : الطفل وريـاض الأطفال ، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة.
13. **Jung, E., Charles, H., Pope, Z., Zachary, P. & Zan, G. (2015): .Integration of** Active Video Games in Extracurricular Activity at schools. Published in "JTRM in kinesiology "an online peer-reviewed research and practice journal January.