تأثير برنامج تعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية على تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة

*د/ حازم صلاح عبد المولي

ملخص البحث:

يهدف البحث الحالي الي التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية على تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وقد اشتمل مجتمع البحث علي أطفال ما قبل المدرسة (روضة المنيا الجديدة الرسمية للغات) وذلك للعام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣م الفصل الدراسي الثاني والبالغ عددهم (٧٠) طفل، ولقد تم اختيار عينة عمدية بلغ قوامها (٤٠) أربعون طفلا وطفلة بإتباع القياسات القبلية والبعدية لكلا المجموعتين، وقد اشتملت أهم أدوات جمع البيانات علي استمارة استطلاع رأي الخبراء واستمارة تقييم الأداء، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية له تأثير ايجابي دال إحصائيا علي تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة.

Research Summary

Introduction& Research Program:

The current research aims to identify the effect of an educational program using electronic educational games on developing some gymnastics skills for a pre-school child. The researcher used the experimental approach using an experimental design for two groups, one is experimental and the other is control. The research community included pre-school children (New Minya Kindergarten). Official Language School) for the academic year 2022/2023 AD, the second semester, whose number was (70) children. A deliberate sample of (40) forty male and female children was selected using pre- and post-measurements for both groups. The most important data collection tools included an expert opinion survey form and a performance evaluation form. One of the most important results is that the educational program using electronic educational games has a statistically significant positive effect on developing some gymnastics skills for pre-school children.

* مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية – جامعة المنيا.

المقدمة ومشكلة البحث:

تعد الالعاب التعليمية في مرحلة رياض الأطفال أحد الأنشطة الحرة التي يجب أن نوليها اهتماما كبيرا نظرا لتأثيرها علي قدراتهم العقلية والاجتماعية والبدنية والنفسية، والتي يمكن توظيفها لإكساب الطفل المهارات الأساسية لنموه الطبيعي ومعارفه وميوله ورغباته وسلوكياته بحيث تصبح هذه الالعاب التعليمية المدخل الأساسي لتشكيل حياة الطفل، كما يعد إدخال البرامج الحديثة في التعليم أمراً فعالاً وذلك لدورها في تصميم المواقف التعليمية التي تسهم في زيادة قدرة الاطفال على التفاعل الإيجابي مع هذه الالعاب التعليمية الالكترونية، مما يسهم في تنمية النواحي المعرفية والمهارية والوجدانية في تعليم بعض مهارات الجمباز وكذلك مناسبتها للمرحلة السنية نظرا لسهولة التعامل معهم والتعديل في النواحي المهارية وتنمية مواهبهم والتي تعتبر الركيزة الأولى لتشكيل حياته المستقبلية.

وتذكر "**عفاف عبد الكريم**" (٢٠٠٥) أنه من أهم الاعتبارات التي ينبغي أن تراعي عند وضع برنامج الاستناد الي فكر تربوي أو الي نظرية تربوية معينة بمثابة الأساس الذي يبدأ منه العمل في كافة العمليات التخطيطية والتنفيذية ويعتبر العمل في غياب هذه النظرية أمرا ارتجاليا، والنظرية التربوية تخص مرحلة معينة من مراحل تطور المجتمع ثقافيا واجتماعيا واقتصاديا وعلميا، وهي تأخذ في الاعتبار ثقافة المجتمع بمعناه الواسع، اذا يعتبر الرصيد التراكمي للمجتمع من خبراته في مجال العمل التربوي في تفاعله مع ما يستجد من تطورات علي المستوي المحلي أو القومي أو العالمي وهي تمثل في النهاية ما يراه المجتمع بشأن العملية التربوية من حيث أهدافها وأساليبها ونظرتها الي طبيعة المتعلم وطبيعة الحياة التي تود له أن يحياها (١٧ : ٢٧).

ويوضح "**حسن أبو عبده**" (٢٠١١) أن البرامج التعليمية المختلفة لمرحلة رياض الأطفال تهدف الى تحقيق النمو المتكامل للطفل بحيث لا ترتكز على اكسابه المهارات الحركية أو تنميتها لديه فحسب وانما تتعدى هذا بكثير لتشمل كل من الاطار المعرفي والوجداني المرتبطان والمصاحبان للتعلم الحركي الثري بمختلف الخبرات المعرفية والوجدانية، فمن خلال الحركة ينمي الطفل مفاهيمه وقدراته وادراكه للأبعاد والاتجاهات كالمكان والزمان وإحساسه بالتوازن ومن خلال جسمه يتأمل ذاته وتكوين صورة عن نفسه وفهم ابعادها، فالتغييرات الحقيقية في شخصية الطفل تتم اساسا من خلال تحسين مفهوم الذات لديه، وتعتمد البرامج الخاصة لإعداد تلميذ هذه الفترة بشكل اساسي على كل من امكاناته النفس حركية والمعرفية والوجدانية والتي تشكل الاطار المرجعي للأهداف السلوكية المراد تحقيقها (٣٤:٧).

ويوضح "**علي فالح**" (٢٠٠٣) أن هذا النوع من الألعاب التعليمية الالكترونية تساعد الطفل علي تطوير كفاءاته اللغوية، ذلك أن الطفل حين يلعب يستأنس بالرصيد اللغوي الخاص والمتداول أثناء اللعبة (أسماء الحيوانات، أسماء الفواكه، أسماء الحرف والمهن...). إضافة إلى ذلك، فإن الأطفال حين يلعبون جماعة يضطرون إلى إرساء تواصل لغوي لفظي فيما بينهم يكون مفهوما بالنسبة للجميع يتيح هذا النوع من الألعاب تكرار وتدعيم بعض المعارف لدى الطفل (حسب هدف اللعبة) مع الحرص على عدم إحساس الطفل بالتعب والملل (٢٦:١٩).

وتضيف "**ايمان الغزو**" (٢٠٠٤) أنه مع الثورة التكنولوجية التي نعيشها وانتشار الحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation , Xbox, GameBoy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتف الذكية مثل IPhone, BlackBerry, Galaxy أصبحت الألعاب التعليمية الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حدٍ سواء، لذا كان من الضروري أن يتم توظيف هذه الألعاب في التعليم وتكييفها مع الأهداف التعليمية، كما تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمتعلمين (١٦:٤).

وتشير "**رافدة الحريري**" (٢٠٠٩) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد على النمو المعرفي للطفل حيث تستهدف كل لعبة تعلما خاصا معرفة الألوان، الأشكال، الأبعاد، معرفة المكان والزمان، ومعرفة الأعداد، كما ييسر هذا النوع من الألعاب التنشئة الاجتماعية للطفل، على اعتبار أن هذه الألعاب لها قواعد محددة، تتطلب انضباط الطفل لها فهي بطريقة ما، إعداد للحياة الاجتماعية، التي تضبطها هي الأخرى مجموعة من القوانين، ويتعين على كل واحد احترامها إن دور اللعب التربوي في التنشئة الاجتماعية يظهر بوضوح عندما يلعب الأطفال جماعة عندها يتعين على الطفل احترام التناوب، واحترام إيقاع كل طفل من زملائه، وتقبل نتيجة اللعب ويتطلب منه هذا القدرة على الأخذ بعين الاعتبار أقرانه الآخرين، وتقبل الخسارة، والقدرة على التغلب على التوترات التي يمكن أن تحدث داخل المجموعة (١٤:٨).

ويذكر "**كروم بشير**" (٢٠١٨) أن طريقة تدريس الألعاب التعليمية الالكترونية للأطفال تتطلب قدرات معينة وصفات يجب مراعاتها في مدرسي التربية البدنية حتى يقوم بواجبه بصورة أفضل، كما يتوقف نجاح إخراج الألعاب التعليمية الالكترونية على الناحية

المزاجية للمعلمة وقدرات الطفل، فمن المعروف ان لكل طفل قدراته الخاصة، فلو أتحنا للطفل الفرصة لاستكشاف قدراته و توقيته الخاص والثقة في هذه القدرات، ثم تثبيتها عن طريق تكرارها، فقد يسهل عليه ابتكار طرق جديدة لأدائها وتطويرها (١٤:٢٢).

وتشير "**تيسير الدرملي**" (٢٠١٥) الي ان الجمباز يتميز بالقدرة على الاحساس بالحركة، والتحكم في حركات الجسم اثناء المرجحات والدورانات والشقلبات، بجانب القدرة على إدراك المكان والاتجاه والمدي الحركي بالأطراف أو حركة الجسم ككل وتبادل الانقباض والانبساط المرتبط بالثني والمد، وحركات ودوران الجسم المطلوبة، كما يلاحظ ان الاحساس الحركي يسهم في عملية استيعاب واكتساب وتنمية العادات والمهارات الحركية بصفة خاصة(٥ :٢٠).

ويشير "**محمد شحاتة**" (٢٠١١) أن رياضة الجمباز تعتبر من الأنشطة الرياضية الهامة والحيوية والتي تحتاج إلى طرق وأساليب متطورة في تعليمها حتى يمكن التقدم بمستوى الأداء المهارى خاصة وأنها تعتبر من الرياضيات الأساسية التي تسهم في تنمية الصفات البدنية والقدرات المهارية للاعبين لأي نشاط رياضي آخر (٢٤ : ١٥).

وتوضح "**عزيزة سالم** "(٢٠١٧) أن الجمباز رياضه محببه الى النفس تتناسب مع جميع الافراد في المراحل السنية المختلفة، حيث يمكن ممارستها على ان يؤخذ في الاعتبار سن الممارس وميوله وقدرته وعموما للجمباز انواع عدة منها جمباز الالعاب وهو للأطفال من سن (٣–٦) سنوات وفيه تكون التمرينات سهلة وبسيطة متدرجه الى جانب استخدام الادوات البسيطة وتهدف الى تعويد الاطفال بالتدريب على مختلف الأجهزة المتطورة من مرحلة إلى أخرى واكساب الطفل العادات الصحيحة (٢٢:١٦).

وتوضح "**عواطف حسان**" (٢٠٠٩) أنه عادة ما ينظر إلي الأنشطة الحركية في رياض الأطفال باعتبارها مجالا منفصلا عن مجالات التعليم الأخرى التي تهتم بالنواحي المعرفية والعقلية والاجتماعية، كما أن المعلمات يتعاملن في أغلب الأحيان بصورة تعكس هذا الفهم أي برؤية مجزأة حول الطفل من حيث أنه ينمو عقليا بشكل منفصل عن نموه الجسمي وأنه لا يوجد ارتباط أو تأثير متبادل لكل منهما علي الآخر، كل الأطفال يحتاجون إلي رياضة الجري والقفز والتسلق والزحف وغيرها من الأنشطة الحركية، ومهمة المعلمة أن تهيئ لهم الفرص لممارسة هذه الأنشطة لإشباع حاجتهم للحركة ولتنمية عضلاتهم وإكسابهم المهارات الحركية المناسبة وأن تراقب الأطفال أثناء ممارسة هذه الأنشطة وأن تقدم لهم التوجيه والمساعدة (٢١:٢٠).

وفي هذا الصدد تذكر "**عفاف عثمان**" (٢٠١٣) أن الطفل في مرحلة رياض الأطفال يتعلم المهارات الحركية الأساسية ويتقنها والتي تعد أساس جميع الحركات المختلفة والمتقدمة

التي يحتاج إليها لتطوره اللاحق ويظهر استخدام هذه المهارات الحركية الأساسية في ألعابه المختلفة، إذ إن استعداد الطفل للتطور الحركي في مراحله المتقدمة يعتمد اعتمادا كبيرا علي بناء الأنماط الحركية التي تكونت عند الطفل في وقت سابق، ونلاحظ بأن هناك فرقا في الأداء الحركي بين الطفل في السنة الثالثة والطفل في السنة الرابعة والخامسة ويظهر هذا الفرق في كيفية الأداء ومستوي الإتقان وربط هذه المهارات بمهارات حركية أخري، وترتبط أيضا سرعة تطور النمو الحركي للطفل بالفرص المتاحة له لممارسة الأنشطة الحركية المختلفة (١٨: ٢٤).

ومن خلال ما اتضح لدي الباحث من الزيارات الميدانية علي عينة دور رياض الاطفال وإجراء بعض المقابلات الشخصية مع المعلمات والموجهات ومن خلال المسح الشامل للعديد من برامج رياض الأطفال، لاحظ الباحث أنه توجد مشكلة تتمثل في كثرة عدد الاطفال داخل الفصول والتعامل معهم دون النظر إلى الفروق الفردية وميولهم واتجاهاتهم ورغباتهم نحو الألعاب التعليمية الالكترونية وعدم السماح لبعض الاطفال بممارسة الابداع الحركي والاستكشاف مما ادي الي ضعف فاعلية الاطفال داخل الحصة وكذلك اهمال مرحلة الروضة لبعض مهارات الجمباز الاساسية وذلك نظرا لنقص الادوات مقارنة بأعداد الاطفال واستخدام الطرق التقليدية في التدريس (الشرح والنموذج) وعدم التنوع في استخدام الانشطة الحركية وضعف مستوي بعض المعلمات في تدريس مهارات الجمباز وان اغلب المدارس غير مجهزة بصالة جمباز كما أنه يصعب على الاطفال إدراكها وتعلمها وإتقانها بشكل جيد خاصة انها تتطلب قدر كبير من التوافق العضلي العصبي، وضعف الامكانات المادية المتاحة، وندرة التفاعل الإيجابي بين المعلمة والطفل ووجود أنشطة مكتوبة بدون ممارسة، لذا فإن الاهتمام بالمشاركة الفعالة للطفل في الدرس بحيث يجد فيه المتعة، مما يساهم في رفع مستواه التعليمي من خلال الأنشطة التي تعمل على استخدام جميع حواسه وحركة الجسم والتخيل والتقليد للسلوك المشاهد من خلال النموذج وذلك في ضوء ما نأمل تحقيقه من تطوير لهذه المرحلة السنية.

كما تكمن مشكلة البحث في عدم توظيف الاستراتيجيات المتقدمة في التدريس، فيتحول التدريس من التلقين إلى التفاعل والحيوية وضرورة مواكبة التقدم العلمي والتكنولوجي، وتعتبر مرحلة رياض الاطفال بيئة تعليمية صالحة لغرس القيم والمفاهيم وإكسابهم المهارات الحركية والاجتماعية والقدرات الإبداعية والنهوض بمستوى قدراتهم تحقيقا لمستقبل أفضل تكون فيه الركيزة الأولى للنمو والتكيف كما أنها تشير إلى أهمية الحاجة

إلى برامج هادفة مصممة لتنمية قدرات ومهارات وإبداع الاطفال باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية حتي يكون هناك ضمان فاعلية تنميتهم وتربيتهم طبقا لاحتياجاتهم كما أنها تعتبر من انسب الاساليب التي يمكن استخدامها في تعلم مهارات الجمباز وزيادة قدرتهم علي التكيف مع البيئة التي يتعلمون فيها من خلال تغيير وتعديل بنيتهم المعرفية لإكسابهم ببعض مهارات الجمباز وربطها بمهارات سبق تعلمها وتمكن المعلمة من التخطيط الجيد للدرس وإدارة الموقف التعليمي داخل الصف وضبط الظروف الصفية ومشاركة الاطفال في العملية التعليمية وتجعلهم المحور الأساسي.

وقد تناولت العديد من المراجع العلمية برامج التربية الرياضية لرياض الأطفال مثل "**ابتهاج طلبة**" (٢٠١٠)(١)،"**أسامة كامل راتب، أمين أنور الخولى**"(٢٠٠٩)(٣)،"**عواطف عبد الحميد**" (٢٠٠٩)(٢٠)، "**عزة خليل**" (٢٠٠٦)(١٥)، "**عفاف عبد الكريم**" (٢٠٠٥)(١٧)، "**هدي قناوي**" (٢٠٠٤)(٢٧)، "**هدي الناشف**" (٢٠٠٣)(٢٨)، وكذلك تناولت بعض الدراسات السابقة برامج الأنشطة الرياضية لرياض الأطفال كدراسة "**حازم صلاح**" (٢٠١٥)(٦)، دراسة "**سحر حسين**" (٢٠٠٤)(١٠) كما تناولت العديد من المراجع العلمية مهارات الجمباز مثل "**احمد الجمال**" (٢٠١٩)(٢)، "**عزيزة سالم**" (٢٠١٧)(١٦)، "**تيسير الدرملي**"(٢٠١٥)(٥)، "**محمد شحاتة**" (٢٠١١)(٢٤)، والدراسات السابقة التي تناولت مهارات الجمباز كدراسة "**عبد الرحمن نصر**" (٢٠٢٢)(١٣)، "**غادة محمد خصاونة، محمد خلف ذيابات**" (٢٠١٩)(٢١).

وكذلك تناولت بعض المراجع العلمية الألعاب التعليمية الالكترونية مثل "**عبد الله الهدلق**" (٢٠٢١) (١٤)، "**رافدة الحريري**" (٢٠٠٩)(٨)، وكذلك تناولت بعض الدراسات السابقة الألعاب التعليمية الالكترونية كدراسة "**سمر فتحي**" (٢٠١٧)(١١)، **دراسة " ك.السون K.olson**" (٢٠١٥)(٣١)، دراسة "**رشا إبراهيم**" (٢٠١٤)(٩)، دراسة "**محمدين المشيقح**" (٢٠١٤)(٢٥)، دراسة "**بزانو اليشا كاثرين bzzano , Alisha Catherine** (٢٠١٣) (٢٩)، "**سوسن بشناق**" (٢٠١٣)(١٢)، دراسة "**كاين سبانجل Cain Spannagel**" (٢٠٠٨) (٣٠)، دراسة "**جو نوريس Norris,joe**(٢٠٠٢)(٣٣)، "**ميسي لونرا .Macy Leonra** (٢٠٠٢)(٣٢) الا أنه علي حد علم الباحث فقد وجد نُدرة في الدراسات التي تناولت تأثير برنامج تعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية على تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة مما يضفي علي البحث صفة الحداثة.

هدف البحث :

يهدف هذا البحث الي التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية على تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة.

فروض البحث :

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

أهمية البحث :

تتضح أهمية البحث في أنه قد :

١- يلبي ميول ورغبات الاطفال لاستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية بما لديهم من طاقات هائلة للعب يمكن توظيفها في تعليم بعض العلوم التربوية.

٢- تساهم في علاج أوجه القصور الموجودة بشأن عدم استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في التعليم

٣- يتيح الفرصة لكل من القائمين علي العملية التعليمية بمرحلة رياض الأطفال وأولياء الأمور بالمشاركة بفاعلية في تشجيع الأطفال علي استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية.

المصطلحات الواردة بالبحث :

البرنامج التعليمي :

هو كل الخبرات المتعلمة والمتوقعة من المنهج، ويتضمن المحتوى وطرق التدريس وأهداف التعلم والإمكانات والوقت (٢٣: ١٧).

الألعاب التعليمية الالكترونية:

هي العاب تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة (١١:٢٦).

مهارات الجمباز :

هي مهارات بدنية مثل التحكم بالجسم والتنسيق والرشاقة والبراعة ووجود القوة مع بعض الحركات البهلوانية والتي تقام بطريقة فنية، واما ان تكون رياضة تنافسية أو من اجل تحسين القوة والتنسيق والتكيف البدني وخفة الحركة (٥: ٢٢).

مرحلة ما قبل المدرسة :

هي مرحلة هامة للأطفال تبدأ من سن الرابعة حتي السادسة وهي تساعد الطفل علـــي تحقيق النمو المتكامل والمتوازن في جميع النواحي الحســـية والعقليـــة والجســـمية والنفســـية والسلوكية والصحية. (١٠: ٥).

خطة واجراءات البحث :

تحقيقا لهدف البحث اتبع الباحث الخطوات التالية :

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة وذلك بإتباع القياسات القبلية والبعدية لكلا المجموعتين.

مجتمع وعينة البحث:

اشتمل مجتمع البحث على أطفال الروضة بمدرسة المنيا الرسمية للغات بمدينة المنيا الجديدة خلال العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣م الفصل الدراسي الأول والبالغ قوامها عدد (٧٠) طفل للمرحلة العمرية من (٤– ٥) سنوات الروضة الصغرى موزعة علي ثلاثة فصول KG1 في الروضة، وقد قام الباحث باختبار عينة عمدية بلغ قوامها (٤٠) أربعون طفل وطفلة يمثلون نسبة مئوية قدرها ٦٦,٦٧% من مجتمع البحث، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين المجموعة التجريبية بلغ قوامها (٢٠) عشرون طفل تستخدم البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية والمجموعة الضابطة بلغ قوامها (٢٠) عشرون طفل تستخدم الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) بالإضافة الى (١٠) عشرة أطفال لإجراء الدراسة الاستطلاعية للبحث.

- يتم تنفيذ البرنامج التعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية من خلال الجدول الدراسي وفي الحصة علي أن تكون المجموعة التجريبية تستخدم الالعاب التعليمية الالكترونية والمجموعة الضابطة تستخدم الطرق التقليدية لنفس مهارات الجمباز.
- قام الباحث باستبعاد الاطفال المشاركون في التجارب الاستطلاعية والغير منتظمون، وحساب اعتدالية التوزيع التكراري والتكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات السن والطول والوزن والذكاء ومهارات الجمباز قيد البحث.

– اعتداليه التوزيع التكراري لأفراد العينة :

قام الباحث بالتأكد من اعتداليه التوزيع التكراري لمجموعتي البحث في معدلات السن والطول والوزن والذكاء ومهارات الجمباز قيد البحث وجدول (١)، (٢) يوضحان ذلك.

جدول (١)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء للمتغيرات قيد البحث لعينة البحث ككل ن= ٥٠

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
السن		سنة	٤,٣٠	٤,٠٠	٠,٤٩	١,٨٤
الطول		سم	١٠٤,٥٥	١٠٤,٠٠	٠,٦٨	٢,٤٣
الوزن		كجم	١٦,٣٥	١٦,٠٠	٠,٨٤	١,٢٥
الذكاء		درجة	٥٣,٤٠	٥٣,٠٠	٠,٨٩	١,٣٥
مهارات الجمباز	دحرجة امامية	درجة	٤,٤٣	٤,٠٠	٠,٧١	٠,٥٠
	دحرجة خلفية	درجة	٣,٨٠	٤,٠٠	٠,٦٩	٠,٨٧-
	الوقوف على الراس	درجة	١,٤٨	١,٠٠	١,٠٦	٠,٢٧
	الوقوف على اليدين	درجة	١,٢٠	١,٠٠	٠,٧٦	٠,٣٩
	العجلة	درجة	١,٨٠	٢,٠٠	٠,٦٥	٠,٩٢-
	القبة	درجة	٤,٤٣	٤,٠٠	٠,٧٨	٠,٠٩

يتضح من جدول (١) ما يلي: أن قيم معاملات الالتواء لمعدلات السن والطول والوزن والذكاء ومهارات الجمباز قيد البحث لعينة البحث ككل قد تراوحت ما بين (-٠,٩٢: ٢,٤٣) وجميعها تنحصر ما بين (+٣، -٣) مما يشير إلى اعتدالية توزيع عينة البحث في تلك المتغيرات.

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء للمتغيرات قيد البحث لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة (ن١ =ن٢ = ٢٠)

المتغيرات		المجموعة التجريبية (ن= ٢٠)					المجموعة الضابطة (ن=٢٠)			
		وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
السن		سنة	٤,٢٨	٤,٠٠	٠,٤٣	١,٩٥	٤,٢٥	٤,٠٠	٠,٤١	١,٨٣
الطول		سم	١٠٤,٥٢	١٠٤,٠٠	٠,٦٨	٢,٢٩	١٠٤,٦٠	١٠٤,٠٠	٠,٧٣	٢,٤٦
الوزن		كجم	١٦,٦٤	١٦,٠٠	٠,٨٣	٢,٣١	١٦,٧٦	١٧,٠٠	٠,٨٠	٠,٩٠-
الذكاء		درجة	٥٣,٦٠	٥٣,٠٠	١,١٢	١,٦١	٥٣,٢٠	٥٣,٠٠	٠,٧٩	٠,٧٦
مهارات الجمباز	دحرجة امامية	درجة	٤,٣٩	٤,٠٠	٠,٧٠	١,٦٧	٤,٣٢	٤,٠٠	٠,٦٦	١,٤٥
	دحرجة خلفية	درجة	٣,٧٥	٤,٠٠	٠,٦٥	١,١٥-	٣,٦٠	٤,٠٠	٠,٦١	١,٩٧-
	الوقوف على الراس	درجة	١,٤٥	١,٠٠	١,٠٢	١,٣٢	١,٢٦	١,٠٠	١,٠٤	٠,٧٥
	الوقوف على اليدين	درجة	١,٢٣	١,٠٠	٠,٧٢	٠,٩٦	١,١٠	١,٠٠	٠,٦٨	٠,٤٤
	العجلة	درجة	٢,٠٨	٢,٠٠	٠,٦٤	٠,٣٨	١,٨٦	٢,٠٠	٠,٦١	٠,٦٩-
	القبة	درجة	٤,٣٩	٤,٠٠	٠,٧٦	١,٥٤	٤,٢١	٤,٠٠	٠,٧١	٠,٨٩

يتضح من جدول (٢) ما يلي: أن قيم معاملات الالتواء لمعدلات السن والطول والوزن والذكاء ومهارات الجمباز قيد البحث للمجموعة التجريبية قد تراوحت ما بين (–١,١٥: ٢,٣١) بينما تراوحت للمجموعة الضابطة ما بين (–١,٩٧: ٢,٤٦) وجميعها تنحصر ما بين (+٣، –٣) مما يشير إلى اعتدالية توزيع عينة البحث في تلك المتغيرات.

– تكافؤ مجموعتي البحث :

قام الباحث بإيجاد التكافؤ بين المجموعة التجريبية والضابطة في ضوء المتغيرات التالية : معدلات السن والطول والوزن والذكاء ومهارات الجمباز قيد البحث وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات القياسيين القبليين للمجموعة التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث (ن١= ن٢ = ٢٠)

المتغيرات		المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		م	ع	م	ع		
السن		٤,٢٨	٠,٤٣	٤,٢٥	٠,٤١	٠,٠٣	٠,٢٣
الطول		١٠٤,٥٢	٠,٦٨	١٠٤,٦٠	٠,٧٣	٠,٠٨	٠,٣٦
الوزن		١٦,٦٤	٠,٨٣	١٦,٧٦	٠,٨٠	٠,١٢	٠,٤٧
الذكاء		٥٣,٦٠	١,١٢	٥٣,٢٠	٠,٧٩	٠,٤٠	١,٣١
مهارات الجمباز	دحرجة امامية	٤,٣٩	٠,٧٠	٤,٣٢	٠,٦٦	٠,٠٧	٠,٣٣
	دحرجة خلفية	٣,٧٥	٠,٦٥	٣,٦٠	٠,٦١	٠,١٥	٠,٧٥
	الوقوف على الراس	١,٤٥	١,٠٢	١,٢٦	١,٠٤	٠,١٩	٠,٥٨
	الوقوف على اليدين	١,٢٣	٠,٧٢	١,١٠	٠,٦٨	٠,١٣	٠,٥٩
	العجلة	٢,٠٨	٠,٦٤	١,٨٦	٠,٦١	٠,٢٢	١,١١
	القبة	٤,٣٩	٠,٧٦	٤,٢١	٠,٧١	٠,١٨	٠,٧٧

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من جدول (٣) ما يلي: توجد فروق غير دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسيين القبليين لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث حيث أن جميع قيم (ت) المحسوبة أقل من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة ٠,٠٥ مما يشير إلي تكافؤ مجموعتي البحث في تلك المتغيرات.

أدوات جمع البيانات :

استعان الباحث لجمع البيانات بالأدوات التالية :

١– اختبار الذكاء كاتل ملحق (٢).

٢– بطاقة تقييم مستوي أداء مهارات الجمباز ملحق (٣).

١– اختبار الذكاء كاتل ملحق (٢) :

قام الباحث باختيار اختبار كاتل للذكاء (المقياس الثاني) وهو اختبار غير لفظي لأنه لا يعتمد على اللغة اللفظية، ولكن يخضع أداء الأفراد إلى قدراتهم على استنباط العلاقات بين الأشكال الموجودة بالاختبار، ويتكون الاختبار من جزئيين غالبا ما يستخدمان ويشتمل كل جزء على أربعة اختبارات، كما لا يحتاج إجراء جزأين إلى أكثر من خمسين دقيقة، ويمكن إجراء هذا الاختبار بصورة جماعية أو فردية.

الهدف من الاختبار: تقدير القدرة العقلية العامة (نسبة الذكاء) لدى التلاميذ قيد البحث.

إجراء الاختبار: يتكون الاختبار من جزأين اشتمل كل جزء على أربعة اختبارات فبعد الانتهاء من شرح الأمثلة يطلب من التلاميذ الإجابة على الجزء الأول من الاختبار ثم الجزء الثاني وفقا لعدد البنود والزمن المخصص للإجابة على الاختبار، وجدول (٤) يوضح أسماء الاختبارات وعدد البنود التي يحتويها والزمن المحدد للإجابة عنها من كل جزء من أجزاء الاختبار.

جدول (٤)
أسماء الاختبارات وعدد البنود والزمن المحدد للإجابة عليها لاختبار كاتل للذكاء (المقياس الثاني)

اسم الاختبار	الجزء الأول		الجزء الثاني	
	عدد البنود	الزمن المحدد بالدقائق	عدد البنود	الزمن المحدد بالدقائق
المسلسلات	١٢	٣	١٢	٣
التصنيفات	١٤	٤	١٤	٤
المصفوفات	١٢	٣	١٢	٣
الظروف	٨	٢,٥	٨	٢,٥
المجموع	٤٦	١٢,٥	٤٦	١٢,٥

وقد اختار الباحث هذا الاختبار للأسباب التالية :

–أنه على درجة عالية من الصدق، فقد أكدت العديد من الدراسات صدق هذا الاختبار المصور في قياس القدرة العقلية العامة.

– أنه على درجة عالية من الثبات، فقد أكدت العديد من الدراسات أن معاملات ثباته عن طريق التجزئة النصفية أوعن طريق تحليل التباين عالية مما يمكن الوثوق به علمياً.

– أنه يناسب المرحلة السنية قيد البحث، حيث أن الاختبار صالح للتعرف على كلا الجنسين.

– وقام الباحث باختيار هذا الاختبار بناءاً على الدراسات السابقة التي استخدمته على عينات مماثلة للعينة قيد البحث مثل دراسة "**رشا ابراهيم**" (٢٠٠٩) (٩)، دراسة "**حازم صلاح**" (٢٠١٥) (٦)، وكذلك استطلاع رأى الخبراء ملحق (١) والذين لديهم مدة خبرة لا تقل عن (١٠) سنوات من أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية الرياضية والتربية للطفولة المبكرة – جامعة المنيا.

٢– بطاقة تقييم مستوي أداء مهارات الجمباز:

- تم تسجيل درجة الاطفال في مستوى الاداء المهارى في الجمباز من خلال استمارة تقييم مستوي الأداء المهارى عن طريق لجنة مكونة من ثلاثة محكمين من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في قسم التمرينات والجمباز والتعبير الحركي ولديهم خبرة تزيد عن (١٠) سنوات.
- تم تقييم مستوى الاداء المهارى للمهارات قيد البحث عن طريق لجنة مكونة من ثلاثة محكمين.
- تقييم مستوي الاداء باستخدام بطاقة الملاحظة ملحق (٣).
- تم حساب الدرجة المعطاة لكل طفل عن طريق متوسط الدرجات للمحكمين الثلاث.

– البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية علي تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة ملحق(٥) :

قام الباحث بتصميم استبانة وعرض البرنامج التعليمي على عدد من الخبراء في المناهج وطرق التدريس وأيضا في تخصص الجمباز بكلية التربية الرياضية وخبراء من كلية التربية للطفولة المبكرة مرفق (١) لإبداء الرأي في محتوى البرنامج المقترح وعلى ضوء ما تجمع لدى الباحث من بيانات قام بوضع البرنامج التعليمي في صورته الأولية.

١– الهدف العام للبرنامج التعليمي :

تصميم برنامج تعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية على تنمية بعض مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة.

٢– أغراض البرنامج التعليمي :

أ. **اغراض معرفية:** ان يتعرف الطفل علي النواحي:

- الفنية لمهارة الدحرجة الامامية.
- التعليمية لمهارة الدحرجة الخلفية.
- القانونية لمهارة الوقوف على اليدين.

- الفنية والتعلمية لمهارة الوقوف على الرأس.
- القانونية لمهارة الشقلبة الجانبية (العجلة).
- الفنية والقانونية لمهارة القبة.

ب. اغراض مهارية: ان يؤدي الطفل مهارة:

- الدحرجة الامامية.
- الدحرجة الخلفية.
- الوقوف على اليدين.
- الوقوف على الرأس.
- الشقلبة الجانبية (العجلة).
- القبة.

ج. اغراض وجدانية: ان يكتسب الطفل:

- الشجاعة.
- الثقة بالنفس.
- التلميذ التعاون.

٣- أسس وضع البرنامج التعليمي :

- أن يحقق البرنامج التعليمي الهدف منه.
- مراعاة خصائص المرحلة السنية قيد البحث عند صياغة محتوى البرنامج.
- أن تتناسب مهارات الجمباز المختارة مع المرحلة السنية قيد البحث.
- أن يتناسب محتوى البرنامج التعليمي مع الهدف المطلوب.
- أن تشبع أنشطة البرنامج التعليمي ميول ورغبات الاطفال وقدرتهم علي التخيل والتصور وذلك من خلال الالعاب التعليمية الالكترونية.
- مراعاة الفروق الفردية لطفل ما قبل المدرسة.
- مراعاة التدرج من السهل الي الصعب.
- أن يراعي عوامل الأمن والسلامة المناسبة لتنفيذ البرنامج حتى يكون أكثر تأثيرا وإيجابية.
- أن تتسم مهارات الجمباز داخل البرنامج التعليمي بالتشويق الاثارة والعمل الجماعي بين الاطفال.

٤- محتوى البرنامج التعليمي

يتضمن محتوى البرنامج التعليمي مجموعة من الالعاب التعليمية الالكترونية والتي تعمل جميعها على تنمية مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة وهي :-

- الوحدة الاولي: الدحرجة الامامية – الدحرجة الخلفية.

– الوحدة الثانية: الوقوف علي الرأس – الوقوف علي اليدين.

– الوحدة الثالثة: العجلة – القبة.

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي خلال الحصة التدريسية اليومية في الزمن المخصص لها ٤٥ دقيقة ويكون محتوى البرنامج التعليمي كالآتي:

أ– الإحماء بزمن ٥ ق.

ب– الجزء التمهيدي ٥ق.

ج– الجزء التطبيقي والتعليمي ويشمل:

- الجزء التطبيقي والتعليمي بزمن ٢٠ ق.
- الختام بزمن ٥ ق.

٥– الإمكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج التعليمي :

يستعين الباحث بأدوات التدريس التي تساعد على تطبيق الالعاب التعليمية الالكترونية والمتمثلة في الأدوات الآتية:

– شاشة لعرض فيديوهات لنموذج مهارات الجمباز في البرنامج التعليمي (قيد البحث).

– أجهزة حاسب الي	– اسطوانات
– بالونات	– حبال
– مراتب اسفنجية	– اطواق ملونة
– اقماع	– حواجز
– سبورة الكترونية	– استمارة تقييم الاداء
– عصي ملونة	– ساعة إيقاف

٦– أساليب التدريس المستخدمة في تنفيذ البرنامج التعليمي :

استخدم الباحث أساليب متنوعة نظرا لتنوع مهارات الجمباز داخل البرنامج التعليمي ومنها أسلوب التعلم من خلال النموذج التمثيلي وأسلوب المحاكاة والنموذج مع التقليد وتمثيل الأدوار من جانب الاطفال وأيضا أسلوب اللعب الحر والمتابعة من قبل المعلم وأسلوب التعلم الذاتي الموجه لتنفيذ البرنامج التعليمي المقترح.

٧– تصميم البرنامج التعليمي المقترح:

لتصميم البرنامج التعليمي المقترح اطلع الباحث على المراجع العلمية التي تناولت كيفية تصميم برامج تعليمية مثل "**ابتهاج طلبة**" (٢٠١٠)(١)، "**عواطف عبد الحميد**" (٢٠٠٩) (٢٠)، "**عزة خليل**" (٢٠٠٦)(١٥)، "**هدي الناشف**" (٢٠٠٣)(٢٨)، وكذلك الدراسات التي

تناولت تصميم برامج تعليمية مثل دراسة "**سمر فتحي**" (٢٠١٧) (١١)، "**رشا ابراهيم**" (٢٠٠٩) (٩)، وذلك بغرض تصميم البرنامج التعليمي في ضوء أهداف البحث، والاطلاع علي المراجع العلمية التي تناولت الألعاب التعليمية الالكترونية مثل "**عبد الله الهدلق**" (٢٠٢١) (١٤)، "**رافدة الحريري**" (٢٠٠٩)(٨)، وكذلك تناولت بعض الدراسات السابقة الألعاب التعليمية الالكترونية كدراسة "**سمر فتحي**" (٢٠١٧)(١١)، **دراسة** " **ك.السون K.olson**" (٢٠١٥) (٣١)، دراسة "**رشا إبراهيم**" (٢٠١٤)(٩)، **دراسة** "**محمدين المشيقح**" (٢٠١٤) (٢٥)، دراسة "**سوسن بشناق**" (٢٠١٣)(١٢)، دراسة "**كاين سبانجل Cain Spannagel**" (٢٠٠٨) (٣٠) كما تناولت العديد من المراجع العلمية مهارات الجمباز مثل "**احمد الجمال**" (٢٠١٩) (٢)، "**عزيزة سالم**" (٢٠١٧) (١٦)، "**تيسير الدرملي**"(٢٠١٥) (٥)، والدراسات السابقة التي تناولت مهارات الجمباز كدراسة "**عبد الرحمن نصر**" (٢٠٢٢) (١٣)، "**غادة محمد خصاونة، محمد خلف ذيابات**" (٢٠١٩)(٢١) وقد اتبع الباحث الخطوات التالية:

أ. قام الباحث بإعداد محتوى البرنامج التعليمي ملحق (٤) في صورته الاولية وتم عرضه على السادة الخبراء ملحق (١) والذي أقروا مناسبة هذا المحتوى لعينة وموضوع البحث.

ب. قام الباحث بوضع محتوى البرنامج على الباوربوينت مدعما بالصور والفيديو والأشكال التوضيحية لسهولة عرضه عمليا من خلال جهاز العرض أثناء التطبيق العملي في بداية الدرس على البرنامج ومتابعة الأطفال، وقد أفادوا السادة الخبراء بضرورة تعديل بعض أجزاء البرنامج وتم اجرا التعديلات ثم العرض مرة أخري علي الخبراء فأجازوا البرنامج وأصبح البرنامج جاهزا في صورته النهائية ملحق (٥).

٨- الإطار العام لتنفيذ البرنامج التعليمي :

قام الباحث باستطلاع رأى الخبراء مرفق (١) لتحديد شكل وأجزاء الوحدة التعليمية وقد تم ذلك من خلال استمارة قام الباحث بإعدادها لهذا الغرض مرفق (٤) وقد اتفقت آراء السادة الخبراء بنسبة (٩٥%) على أن يكون شكل وتوزيع الوحدة التعليمية كالجدول الآتي:

جدول (٥)

شكل وتوزيع الوحدة التعليمية

المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة
الاحماء : ٥ق	الاحماء : ٥ق
الجزء التمهيدي : ٥ق	الجزء التمهيدي : ٥ ق
الجزء الرئيسي "برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية " : ٢٠ق	الجزء الرئيسي "برنامج الروضة" : ٢٠ق
الختام : ٥ق	الختام : ٥ق
الزمن الكلى : ٣٥ق	الزمن الكلى : ٣٥ق

ينفذ البرنامج التعليمي المقترح بواقع درس أسبوعياً لمدة (١٠) عشرة أسابيع علـــى أن يكون زمن الدرس(٣٥ق) خمسة وثلاثون دقيقة بذلك أصبحت عـــدد دروس البرنـــامج (١٠) عشرة دروس.

٩- أساليب التقويم للبرنامج التعليمي :

من أجل تقويم مدى فاعلية البرنامج التعليمي على تنمية مستوى اداء مهارات الجمباز قيد البحث، قام الباحث بما يلي:

أ- بطاقة تقييم مستوى اداء مهارات الجمباز قيد البحث.

ب- قياس مستوى اداء مهارات الجمباز من خلال ثلاثة محكمين.

الدراسة الاستطلاعية :

قام الباحث بإجرائها في الفترة من يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/٣م إلى يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٠م على عينة من التلاميذ بلغ قوامها (١٠) أطفال من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية وذلك بهدف للتعرف على:

- مدى مناسبة برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية لقدرات الأطفال ومـــدى اســـتيعابهم للبرنامج
- حساب المعاملات العلمية للاختبارات قيد البحث.
- تدريب المساعدين على تطبيق القياسات وتسجيل النتائج.
- التأكد من مدى صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة قيد البحث.
- التوزيع الزمنى الملائم للوحدة التعليمية ببرنامج الالعاب التربوية الالكترونية المقترح.

التعرف علي المشاكل التي تقابل عملية التنفيذ.

وبناء على نتائج الدراسة الاستطلاعية قام الباحث بإجراء بعض التعديلات على تنفيذ البرنامج التعليمي وتم عرضة على الخبراء ملحق (١) فأجازوا تلك التعديلات، وبذلك قام الباحث بتنفيذ الموقف التعليمي الفعلي الذي أعد من أجله البرنامج.

إجراءات تنفيذ التجربة :

القياس القبلي :

قام الباحث بإجراء القياس القبلي للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث وذلك في الفترة من يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٢/١٠/١١م إلى يوم الاربعاء الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٢م.

إجراءات تنفيذ التجربة :

قام الباحث عقب انتهاء القياس القبلي بتطبيق البرنامج التعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية لتنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث على المجموعة التجريبية وتطبيق الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) على المجموعة الضابطة وذلك في الفترة من يوم الاثنين الموافق ١٧/ ١٠/ ٢٠٢٢م إلي يوم الاثنين الموافق ١٢/ ١٢/ ٢٠٢٢م.

١- قام الباحث بتقسيم الأطفال الي مجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة واستخدم أساليب التعلم من حيث الشرح والتطبيق في استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية للمجموعة التجريبية واستخدم الطرق والوسائل التقليدية في التدريس مع المجموعة الضابطة.

٢- تم دعوة أطفال المجموعة التجريبية للانضمام لاستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية وعمل تدريب ارشادي لهم للعمل الجماعي وطرق التفاعل والتواصل بينهم والمشاركة الإيجابية.

٣- استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية لأطفال المجموعة التجريبية في تنفيذ مهارات الجمباز المحددة بمحتوي البرنامج التعليمي وتحقيق عاملي الاثارة والتشويق في موعد الحصة.

٤- قام الباحث بتقسيم المحتوى الى دروس تعليمية في ضوء الأهداف العامة التي يجب تنميتها لطفل ما قبل المدرسة وتدريبهم عليها جيدا والرد علي جميع الاستفسارات واتاحة الفرصة لجميع الاطفال بالمشاركة الايجابية.

٥- تم إعداد محتوى البرنامج التعليمي في صورة العاب تعليمية الكترونية.

٦- استخدام الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) لأطفال المجموعة الضابطة في تنفيذ مهارات الجمباز قيد البحث في موعد الحصة.

٧- تم تحديد موعد يتناسب مع المجموعة التجريبية والضابطة طبقا للجدول الزمني المحدد وطبقا للخطة الزمنية لوزارة التربية والتعليم ادارة رياض الاطفال.

٨- مراعاة الفروق الفردية حيث تشجع المتفوقين مما انجزوا عملهم قبل اقرانهم وبشكل صحيح وكذلك مساعدة المتأخرين في ادائهم.

٩- مراعاة عوامل الامن والسلامة أثناء أداء مهارات الجمباز.
١٠- التنوع في استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية لجذب انتباه الأطفال وتجنب الملل.
١١- تم تنفيذ التجربة بواقع درس أسبوعياً لعينة البحث وقد بلغ عدد الدروس (١٠) دروس لكل مجموعة وذلك طوال فترة تنفيذ التجربة والتي بلغت (١٠) عشرة أسابيع.

القياس البعدي :

قام الباحث بإجراء القياس البعدي عقب انتهاء تنفيذ البرنامج التعليمي باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية مباشرة في المتغيرات قيد البحث، وذلك خلال يومي الثلاثاء ٢٠٢٢/١٢/١٣م إلي يوم الأربعاء ١٤/ ١٢ /٢٠٢٢م.

المعالجة الإحصائية المستخدمة :

- المتوسط الحسابي
- الوسيط
- الانحراف المعياري
- معامل الالتواء
- معامل الارتباط بيرسون
- معامل الفا كرونباخ
- اختبار (ت)

وقد ارتضى الباحث نسبة دلالة عند مستوى (٠,٠٥) وأستخدم برنامج Spss لحساب المعاملات الإحصائية.

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها

أولا: عرض النتائج

سوف يستعرض الباحث نتائج البحث وفقاً لأهداف البحث وتحقيقا لفروضه وفقا للترتيب التالي:

١- دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي.
٢- دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي.
٣- دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

جدول (٦)
دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ن=٢٠

المتغير	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة	نسبة التغير ٪
		م	ع	م	ع			
دحرجة امامية	درجة	٤,٣٩	٠,٧٠	٨,٢٤	٠,٦٧	٣,٨٥	١٧,٧٧	٨٧,٧٠
دحرجة خلفية	درجة	٣,٧٥	٠,٦٥	٨,٢٠	٠,٦٦	٤,٤٥	٢١,٤٨	١١٨,٦٧
الوقوف على الراس	درجة	١,٤٥	١,٠٢	٨,٣٠	٠,٦٨	٦,٨٥	٢٤,٩٨	٤٧٢,٤١
الوقوف على اليدين	درجة	١,٢٣	٠,٧٢	٨,١٨	٠,٧٠	٦,٩٥	٣٠,٩٥	٥٦٥,٠٤
العجلة	درجة	٢,٠٨	٠,٦٤	٧,٨٨	٠,٧٢	٥,٨٠	٢٦,٩٣	٢٧٨,٨٤
القبة	درجة	٤,٣٩	٠,٧٦	٨,٥٤	٠,٥٩	٤,١٥	١٩,٢٩	٩٤,٥٣

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢،٦٤

يتضح من نتائج جدول (٦) ما يلي: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث أن جميع احتمالية الخطأ أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، كما تراوحت نسب التغير بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية بعض مهارات الجمباز ما بين (٨٧,٧٠ : ٥٦٥,٠٤).

جدول (٧)
دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ن=٢٠

المتغير	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة	نسبة التغير ٪
		م	ع	م	ع			
دحرجة امامية	درجة	٤,٣٢	٠,٦٦	٨,١٩	٠,٦٤	٣,٨٧	١٨,٨٣	٨٩,٥٨
دحرجة خلفية	درجة	٣,٦٠	٠,٦١	٦,٩٠	٠,٧٦	٣,٣٠	١٥,١٤	٩١,٦٧
الوقوف على الراس	درجة	١,٢٦	١,٠٤	٧,١١	٠,٨٥	٥,٨٥	١٩,٤٨	٤٦٤,٢٩
الوقوف على اليدين	درجة	١,١٠	٠,٦٨	٦,٩٠	٠,٨٣	٥,٨٠	٢٤,١٧	٥٢٧,٢٧
العجلة	درجة	١,٨٦	٠,٦١	٧,٠١	٠,٩١	٥,١٥	٢١,٠٢	٢٧٦,٨٨
القبة	درجة	٤,٢١	٠,٧١	٧,٤١	٠,٩٤	٣,٢٠	١٢,١٥	٧٦,٠١

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢،٦٤

يتضح من نتائج جدول (٧) ما يلي: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث أن جميع احتمالية الخطأ أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، كما تراوحت نسب التغير بينت القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز ما بين (٧٦,٠١ : ٥٢٧,٢٧).

جدول (٨)
دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ن١=ن٢=٢٠

المتغير	وحدة القياس	التجريبية		الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة	نسبة التغير ٪
		م	ع	م	ع			
دحرجة امامية	درجة	٨,٢٤	٠,٦٧	٨,١٩	٠,٦٤	٠,٠٥	٠,٢٤	٠,٦١
دحرجة خلفية	درجة	٨,٢٠	٠,٦٦	٦,٩٠	٠,٧٦	١,٣٠	٥,٧٨	١٨,٨٤
الوقوف على الراس	درجة	٨,٣٠	٠,٦٨	٧,١١	٠,٨٥	١,١٩	٤,٨٩	١٦,٧٤
الوقوف على اليدين	درجة	٨,١٨	٠,٧٠	٦,٩٠	٠,٨٣	١,٢٨	٥,٢٧	١٨,٥٥
العجلة	درجة	٧,٨٨	٠,٧٢	٧,٠١	٠,٩١	٠,٨٧	٣,٣٥	١٢,٤١
القبة	درجة	٨,٥٤	٠,٥٩	٧,٤١	٠,٩٤	١,١٣	٤,٥٥	١٥,٢٥

قيمة (ت) الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من نتائج جدول (٨) ما يلي: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية، حيث أن جميع احتمالية الخطأ أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، وقد تراوحت نسب التغير بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ما بين (٠,٦١ : ١٨,٨٤)

ثانيا: تفسير ومناقشة النتائج :

أشارت **نتائج جدول (٦)** إلي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية مما يشير الى ان البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية له تأثير إيجابي في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث، ويعزو الباحث تلك النتيجة التي طرأت علي المجموعة التجريبية الي ان الألعاب التعليمية الالكترونية جاءت مناسبة لطبيعة الاهداف العامة لبرنامج رياض الأطفال كما ساعدت علي نمو وتطوير مهارات الجمباز قيد البحث والتي أدت للوصول إلى الأداء الحركي معتمدا على ذاته ووفقا لقدراته الحركية.

وفى هذا الصدد تشير "**رافدة الحريري**" (٢٠٠٩)(٨) الي أن الألعاب التعليمية الالكترونية ينخرط فيها الاطفال بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب او الهواتف النقالة والفيديو وتعمل علي تبسيط استيعاب مهارات الجمباز وترسيخها في أذهانهم واكسابهم المهارات المعرفية والحركية، كما أن تنوع محتوى البرنامج التعليمي يحقق النهوض المتكافئ لكافة الاطفال.

كما أظهرت نتائج نفس الجدول التأثير الايجابي للبرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات الجمباز قيد البحث وذلك لأن البرنامج التعليمي اعتمد على إثارة وجذب انتباه الأطفال وتحفيزهم على العمل والأداء دون الشعور بالملل هذا بالإضافة إلى عمل الطفل بحرية داخل البرنامج أدى إلى إثارة دوافعهم نحو الأداء والشعور بأهمية دورهم في العملية التعليمية وإكسابهم تصورا ذهنيا واضحا للمعلومات كما أنها أعطت الاطفال الفرصة لأن يعيشوا خبرات تعليمية جديدة تؤدي إلى اكتشاف ومعرفة أمور مختلفة وعلى مستويات متعددة وهذا يوضح الفعالية الممكنة في تطوير إمكاناتهم ومهاراتهم.

وهذا يتفق مع نتائج دراسة كلا من "**سمر فتحي**" (٢٠١٧)(١١)، "**سوسن بشناق**" (٢٠٠٧) (١٢)، "**محمدين المشيقح** " (٢٠٠٦) (٢٥)، **نوريس جو Norris, Joe** (٢٠٠٢) (٣)، حيث أشارت أهم نتائجهم إلى أن برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية ساهم بشكل إيجابي في نمو المهارات الحركية قيد دراستهما وبذلك يكون قد تحقق الفرض الأول للبحث والذى ينص على أنه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي**".

يتضح من **نتائج جدول** (٧) أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية.

ويعزو الباحث تلك النتيجة إلي تفوق القياس البعدي عن القياس القبلي للمجموعة الضابطة وإلي أن الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) ساهمت بشكل ايجابي في تحسن مهارات الجمباز قيد البحث وذلك لأنها تعطي فكرة واضحة عن كيفية الاداء السليم والتي تجعل المعلم أكثر فاعلية وكذلك قدرته على اصلاح الاخطاء، وبذلك يكون تعلم المهارة بصورة جيدة نتيجة تكرار الاداء بصورة صحيحة وسليمة، حيث ان درجة استيعاب الطفل تتوقف على قدرة المعلم على شرح المهارة وكذلك اداء نموذج جيد خالي من الأخطاء بالإضافة الى ذلك تعتبر الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) هي الطريقة الاساسية التي كانت متبعة مع الاطفال لتعليم مهارات الجمباز قيد البحث.

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة "**كروم بشير**" (٢٠١٨) (٢٢)، ودراسة " **غادة محمد خصاونة، محمد خلف ذيابات**" (٢٠١٩)(٢١) حيث أشاروا إلي أن الطريقة التقليدية من قبل إدارة الروضة تؤثر إيجابياً في تحسن بعض المهارات الحركية ومهارات الجمباز للأطفال.

كما تشير نتائج نفس الجدول الي أن قيام المعلم بتصحيح الأخطاء أثناء قيام الاطفال بأداء المهارات المتعلمة وإعطاء تغذية راجعة وتكرار الأداء عدة مرات من قبلهم طبقا للنموذج أدي إلي حدوث تقدم لأطفال هذه المجموعة فالحركة تساعدهم على اكتشاف أنفسهم والعالم حولهم فكلما زادت قدرة الطفل الحركية زاد شعوره بالاستقلال وثقته بنفسه، فالأطفال يميلون إلى قياس قدراتهم وكفاءتهم بما يحققونه من مهارات ويجب أن يعطوا الفرصة لتنمية هذه المهارات، ويعزو الباحث هذا التقدم الي التزام واستمرار المجموعة الضابطة في الممارسة والتعلم اثر ايجابيا في كفاءة أداء مهارات الجمباز.

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من " **غادة محمد خصاونة، محمد خلف ذيابات**" (٢٠١٩) (٢١)، "**سحر حسين**" (٢٠٠٤) (١٠)، والتي أشارت أهم نتائج دراستهم الي أن الطريقة التقليدي (الشرح والنموذج) له تأثير ايجابي في تعلم المهارات الرياضية قيد أبحاثهم.

وفي هذا الصدد يذكر" **أسامة كامل، أمين الخولي**(٢٠٠٩)(٣)،"**رافدة الحريري**" (٢٠٠٩) (٨) "**عفاف عثمان**" (٢٠١٣)(١٨)، أن المهارات الحركية تعتبر في مجال التحكم والسيطرة ذات أهمية في تطور قدرات الطفل التي ينبغي التركيز عليها وتتطلب قدرا كبيرا من التوافق، وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثاني والذى ينص علي" **توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح القياس البعدي**".

وقد أظهرت **نتائج جدول** (٨) أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية ماعدا الدحرجة الامامية لم تحدث فروق بين المجموعتان حيث ان قيمة (ت) المحسوبة اقل من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي (٠,٠٥).

ويعزو الباحث تلك النتيجة التي طرأت علي المجموعة التجريبية إلي استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وهذا لم يتوفر لتلاميذ المجموعة الضابطة والتي تم استخدام الطريقة التقليدية لها من حيث الشرح والنموذج الامر الذي أدى إلي تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث.

كما يعزو الباحث هذه النتيجة إلي تأثير برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطبق على المجموعة التجريبية الذي احتوى على مجموعة كبيرة من الألعاب الإلكترونية المختلفة لكل مهارات الجمباز والذي ساعد على تطوير مستوي الأداء الحركي.

وتشير نتائج نفس الجدول الى ان الألعاب التعليمية الإلكترونية تستخدم العديد من مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الطفل، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً ايجابيا كما أنها تزيد من دافعية التعلم لدى الأطفال لأن اللعب ميل فطري لدى الأطفال، لذلك يمكن استخدامها لتشجيعهم للتعلم كما أن الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً التي تثير التفكير لدى الطفل وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.

ويتفق ذلك مع ما أشارت اليه أهم نتائج دراسة كل من "**سمر فتحي**" (٢٠١٧)(١١)، "**سوسن بشناق**" (٢٠٠٧) (١٢)، "**محمدين المشيقح** " (٢٠٠٦)(٢٥)، حيث أشاروا إلي التأثير الايجابي لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية علي تنمية المهارات الرياضية قيد دراستهم.

وفي هذا الصدد يذكر "**ابتهاج طلبة**" (٢٠١٠) (١)، "**عزة خليل**" (٢٠٠٦) (١٥)، "**رافدة الحريري**" (٢٠٠٩) (٨) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع الطفل اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها كما تساعد هذه الألعاب الإلكترونية علي تقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع الطفل لمواصلة اللعب كما أنها تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الاطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم لأنها تقدم مهارات الجمباز للأطفال بطريقة جذابة ومشوقة وفي إطار محبب إلى قلوبهم، والجمع بين التسلية والتعليم وإفادة العقل وإمتاع الوجدان مما ساهم في تنمية مهارات الجمباز البحث وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثالث والذي ينص علي إنه " **توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في تنمية بعض مهارات الجمباز قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية**".

الاستنتاجات :

في ضوء نتائج البحث توصل الباحث إلى الاستنتاجات التالية :

١- البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للمجموعة التجريبية له تأثير إيجابي دال على تنمية مهارات الجمباز قيد البحث لطفل ما قبل المدرسة.

٢- استخدام الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) للمجموعة الضابطة له تأثير إيجابي دال على تنمية مهارات الجمباز قيد البحث لطفل ما قبل المدرسة.

٣- البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للمجموعة التجريبية لـــه تـــأثير إيجابي على تنمية مهارات الجمباز قيد البحث أكثر من المجموعة الضابطة المســـتخدمة للطرق التقليدية لطفل ما قبل المدرسة.

التوصيات:

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي :

١- ضرورة استخدام البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليميـــة الإلكترونيـــة وتـــأثيره الإيجابي علي تنمية مهارات الجمباز لطفل ما قبل المدرسة.

٢- الاهتمام بالألعاب التعليمية الإلكترونية بصفة خاصة وإتاحة الفرصـــة لجميـــع الاطفـــال بالمشاركة والتفاعلية في الالعاب الالكترونية.

٣- ضرورة اعداد وتأهيل كليات التربية الرياضية بتدريب الطالب المعلم على كيفية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء تدريس المهارات الرياضية المختلفة

٤- عقد دورات تدريبية لمعلمات مرحلة رياض الاطفال لتطوير قدراتهم فيما يخص الألعاب التعليمية الإلكترونية للأطفال لتعليم المهارات المختلفة وتدريبهم على كيفية استخدامها.

٥- إجراء مزيد من الدراسات والبحوث للتطوير المستمر للبرامج التعليمية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وتطبيقه على عينات ومتغيرات مختلفة بالمراحل التعليمية.

((المراجـــــــــــع))

أولاً: المراجع باللغة العربية :

١- **ابتهاج محمود طلبة:** الأنشطة في رياض الأطفال، دار الزهراء للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية، الرياض، ٢٠١٠م.

٢- **أحمد سمير الجمال:** اساسيات علم الجمباز، مؤسسه عالم الرياضة للنشر ودار الوفاء لدنيا الطباعة، الإسكندرية، ٢٠١٩م.

٣- **أسامة كامل راتب، أمين أنور الخولى:** نظريات وبرامج التربية الحركية للأطفال مـــزود بالصور والرسوم التوضيحية، دار الفكر العربي، القاهرة، ٢٠٠٩م.

٤- **إيمان احمد الغزو:** دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة)، دار القلـــم للنشر الشارقة، الإمارات العربية المتحدة، ٢٠٠٤م.

٥- **تيسير عبد السلام الدرملي:** المهارات الفنية للجمباز، مؤسسة عالم الرياضة ودار الوفاء لدنيا الطباعة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية، ٢٠١٥م.

٦- **حازم صلاح عبد المولي:** منهاج تكنولوجي مقترح للأنشطة الحركية برياض الأطفال في ضوء معايير الجودة، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ٢٠١٥م.

٧- **حسن السيد أبو عبده:** تدريس التربية البدنية لأطفال المرحلة الأساسية، دار ماهي للنشر والتوزيع، الاسكندرية، ٢٠١١ م.

٨- **رافدة الحريري:** الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الطفل، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠٠٩م.

٩- **رشا أحمد إبراهيم:** فعالية تطوير برامج الكومبيوتر التعليمية متعددة الوسائط القائمة علي معايير الجودة في تنمية المفاهيم العلمية لدي أطفال الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٩م.

١٠- **سحر حسين الشبيني:** فاعلية برنامج ترويحي لاكتساب بعض سلوكيات الوعي البيئي الرياضي لأطفال الروضة، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، ٢٠٠٤م.

١١- **سمر فتحي سيد:** تأثير برنامج تعليمي بالألعاب الإلكترونية المدعمة بالهايبرتكست على تعلم بعض مهارات كره اليد لتلاميذ الحلقة الاولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير منشوره، كليه التربية الرياضية جامعه المنيا، ٢٠١٧م.

١٢- **سوسن عبد العزيز بشناق:** فاعلية تقنية ألعاب ليغو داتا الكمبيوترية التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الابتكاري لدي تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، منشورة، المؤتمر العلمي الرابع الدولي، جودة كليات التربية والاصلاح المدرسي، كلية التربية بقنا، جامعة جنوب الوادي،٢٠٠٧م.

١٣- **عبد الرحمن عبد العزيز نصر:** تأثير برنامج حركي على تعلم بعض المهارات المنهجية في الجمباز لتلاميذ مرحله الاعداد المهني في مدارس التربية الفكرية بمحافظه اسيوط، رسالة ماجستير منشوره، كليه التربية الرياضية، جامعه أسيوط، ٢٠٢٢م.

١٤- **عبدالله عبدالعزيز الهدلق:** إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض،٢٠٢١م.

١٥- **عزة خليل عبد الفتاح:** مناهج أطفال ما قبل المدرسة، دار الفكر العربى، القاهرة، ٢٠٠٦م.

١٦- **عزيزه محمود سالم:** رياضه الجمباز بين النظرية والتطبيق، المؤسسة الفنية القاهره، ٢٠١٧م.

١٧- **عفاف عبد الكريم:** تصميم المناهج في التربية البدنية، منشأة المعارف،الإسكندرية، ٢٠٠٥م.

١٨- **عفاف عثمان عثمان:** المهارات الحركية للأطفال، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية، ٢٠١٣م.

١٩- **على فالح الهنداوي:** سيكولوجية اللعب، دار حنين، عمان، الأردن، ٢٠٠٣م.

٢٠- **عواطف حسان عبد الحميد:** تنفيذ برامج رياض الأطفال، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠٠٩م.

٢١- **غادة محمد خصاونة، محمد خلف ذيابات:** فعالية استخدام بعض أساليب التدريس على اكتساب بعض مهارات الجمباز لدى طالبات جامعة اليرموك، بحث منشور، مجلة تطبيقات علوم الرياضة، ع ١٠٣، كلية التربية الرياضية للبنين بأبو قير، الإسكندرية، ٢٠١٩م.

٢٢- **كروم بشير:** أثر برنامج مقترح باستخدام القصص الحركية في تنمية القيم الأخلاقية وبعض القدرات الإدراكية لأطفال الروضة من(٥: ٦) سنوات، رسالة ماجستير، غير منشورة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، جامعة محمد بو ضيوف، المسيلة، ٢٠١٨م.

٢٣- **محسن علي عطية:** الاستراتيجيات الحديثة في التدريب الفعال، دار الصفا للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ٢٠٠٨م.

٢٤- **محمد احمد شحاتة:** منظومة التدريب النوعي الجمبازي الفني رجال، مؤسسة حورس الدولية للنشر، الإسكندرية، ,٢٠١١

٢٥- **محمدين سليمان المشيقح:** الالعاب الالكترونية والمحاكاة في التعليم والتدريب، بحث منشور، مجلة دراسات تربوية، العدد السابع،الجزء التاسع والثلاثون، كلية التربية، جامعة عين شمس،٢٠٠٦م.

٢٦- **منال أحمد السيف:** إنتاج واستخدام الوسائل التعليمية، مذكرات منشورة، كلية التربيـــة، جامعة دمشق، سوريا، ٢٠١٩م.

٢٧- **هدى محمد قناوى:** الطفل ورياض الأطفال، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، ٢٠٠٤م.

٢٨- **هدي محمود الناشف:** تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرســـة، دار الكتـــاب الحديث للنشر، القاهرة، ٢٠٠٣م.

ثانياً: المراجع باللغة الأجنبية :

29- bzzano , Alisha Catherine: "comparting full day kindergarten to half day kindergarten ", master, theses and capstone projects, Dominican university of California, USA, revision of education research , nov 2013

30-Cain Spannagel, S. A. The Relationship Between Interpersonal Themes in Play and Prosocial Moral Reasoning Doctoral dissertation, Case Western Reserve University , 2008.

31- Chery K.olson:"children's Motivations video play in the context of Normal Development 2010. v. 2, p.18.127, American psychological , 2010.

32- Macy. Leonra. A Case Study: Integrating Language Across Curriculum. Through Drama. Unpublished Doctoral dissertation, University of Alberta,. Edmonton, Canada. 2002.

33- Norris, Joe: The use of drama in teacher education: a call for embodied. learning, In Bernie Warren, Creating a Theatre in Your Classroom and Community, Canada, Captus University Publications, 2002.