دور الألعاب الالكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات

ا.د منى عبد الستار هاشم/ الجامعة المستنصرية/ كلية التربية الاساسية

م.م علي عبد الحسين حمود صالح/ الجامعة المستنصرية/ كلية التربية الاساسية

Alialzerkani5@gmail.com

ملخص البحث

تهدف الدراسة الى التعرف على دور الألعاب الالكترونية التعليمية القائمة على استخدام الأجهزة اللوحية (iPad) في تنمية وتحسين التمييز البصري لدى تلاميذ بعمر (8) سنوات، اذ ان الألعاب الالكترونية لها دور فعال ومؤثر في اكتساب المعارف والمفاهيم التي تنمي التمييز البصري وهذا الادراك له دور مميز في العديد من الأنشطة الرياضية فضلاً على انه أساس في كثير من الرياضات التي تحتاج التوافق بين العين واليد والقدم لتحقيق الهدف مثل كرة القدم وكرة السلة.

استخدم الباحث المنهاج التجريبي لملائمة مشكلة البحث وتم تحديد مجتمع البحث بتلاميذ بعمر (8) سنوات، وكان عدد افراد العينة الضابطة والتجريبية (40) تلميذ، فقد استخدم الحقيبة الإحصائية (spss) لغرض استخراج النتائج، وقد اسفرت النتائج المتحصلة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات البعدية وللمجموعتين البحث وكانت دالة معنوياً ولصالح المجموعة التجريبية، وأوصى الباحث بتطبيق المناج التعليمي بالألعاب الالكترونية لتحسين التمييز البصري.

The role of electronic games in developing visual discrimination for students at the age of (8) years

Abstract

The study aims to identify the role of educational electronic games based on the use of tablets (iPad) in developing and improving visual discrimination among

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

students at the age of (8) years, as electronic games have an effective and influential role in acquiring knowledge and concepts that develop visual discrimination and this perception has a role It is distinguished in many sports activities as well as being a basis in many sports that need coordination between the eye, hand and foot to achieve the goal, such as football and basketball.

The researcher used the experimental method to fit the research problem. The research community was identified with students aged (8) years, and the number of the control and experimental sample members was (40) students. The statistical bag (spss) was used for the purpose of extracting the results. The obtained resulted in the presence of statistically significant differences between the post-tests and the two research groups It was significant and in favor of the experimental group, and the researcher recommended the application of the educational curriculum with electronic games to improve visual discrimination.

1- التعريف بالبحث

1-1 مقدمة البحث واهمية

الدخول الى المدرسة يعد تطورا كبيرا في حياة الطفل، فالمدرسة تعد مؤسسة تعليمية تسهم وبشكل فعال في تحسين وتنمية قدرات التلاميذ المعرفية والحركية والنفسية، والادراك البصري الذي يعد من اهم تلك القدرات لما له من تأثير فعال ومؤثر في عملية التعلم، فالتلميذ يجري ويقفز ويرمي ويمسك ويكتب ويقرا وكل هذه المهارات تحتاج الى الادراك البصري لغرض اتقانها وبصوة جيدة، احد مهارات الادراك البصري هو التمييز البصري الذي يشير الى قدرة الفرد على تمييز بين الاشكال وادراك أوجه التشابه والاختلاف من جانب اللون والحجم والشكل ودرجة التطابق بينها فهو على هذا الأساس يفسر لنا ما نراه بطريقة سليمة وينمو مع نمو الطفل فيجب علينا ان ننميه بتقديم أنشطة مختلفة ومن ضمنها الألعاب الالكترونية، اذ انها تعد من الألعاب الحديث فاليوم هي تؤدي دوراً فعالاً وبالغ الأهمية

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

في تكوين وتنشئة الأطفال واكسابهم الكثير من المهارات المعرفية والحركية والنفسية، اذ انها تؤثر ايجاباً وسلباً في عملية التعلم بسبب انها سهلة المنال وتمتاز بعناصر عديدة منها الجذب لما تحتويه من رسوم جميلة وواقعية والألوان خلابة ومغامرة كبيرة وممتعة تقتل الملل لدى الأطفال، وتعد مصدراً للمتعة والتسلية فضلاً عن انها تساعد في عملية التعلم واكتساب المعارف والمهارات التكنولوجية الجديدة.

تكمن أهمية الدراسة في اعداد العاب الكترونية تعليمية تحسن من أدراك التلاميذ وتنمية التمييز البصري لتساعدهم في ادراكهم للمهارات الحياتية الأخرى ومنها الرياضية وتوسع افاق الادراك البصري

1-2 مشكلة البحث

مرحلة الطفولة الوسطى تعد أساس ينطلق منها التلميذ الى اتقان المهارات الحياتية بصورة عامة والرياضية بصورة خاصة ، وفيها يتم تحسين كل القدرات العقلية والبدنية أي الحركية والوجدانية، ومن خلال اطلاع الباحث على بعض من البحوث والدراسات، فضلا عن انهُ تدريسي في المدارس، لاحظ في دروس التربية الرياضية الرتابة والتقليد المتبع في استخدام الأساليب الاعتيادية والتي تعتمد على بعض التمارين والأنشطة التي لا علاقة لها في تنمية وتحسين قابليات التلاميذ من جانب الادراك البصري، وبتالي يؤدي إلى عدم التحسن في هذه القابلية الادراكية للتلاميذ، اذ يعد التمييز البصري من الموضوعات التي لم يتم التطرق لها وبشكل مكثف وان موضوع الحواس واهميتها في المجال الرياضي يعد ركيزة أساسية ومهمة في التنمية والتطور الحركي وعليه تكون هناك مشكلة وهذه المشكلة تكمن في ضعف قدرة التلميذ في التمييز البصري يؤدي الى ضعف في أداء الأنشطة الرياضية من جانب الرمي واستلام الكرة والدقة، مما جعل الباحث ان يهتم بهذه المشكلة ومحاولاً إيجاد حل لها ومن خلال تطبيق برنامج يحتوي على الألعاب الالكترونية في تحسين التمييز البصري

1-3 هدفا البحث

1- اعداد منهاج بالألعاب الالكترونية لتنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات.

2- التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات.

1-4 فرضيات البحث

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

1- هناك فروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية للبحث في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات.

2- هناك فروق بين الاختبارات للمجموعتين البحث الضابطة والتجريبية في الاختبارات البعدية في تنمية التمييز البصري للتلاميذ بعمر (8) سنوات.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري: عينة من تلاميذ مدرسة قتيبة للبنين بعمر (8) سنوات.

1-5-2 المجال المكاني: محافظة واسط – المديرية العامة لتربية واسط / مدرسة قتيبة للبنيين

1-5-3 المجال الزماني: المدة من (2022/2/20) لغاية (2022/4/4).

2 منهج البحث واجراءاته الميدانية

2-1 منهج البحث

أن تحديد واختيار المنهج الملائم للبحث هو من الطرق المهمة التي توصل الباحث الى الهدف واعتماد ذلك على طبيعة المشكلة، فالمنهج هو " الطريقة السليمة التي يعتمدها الباحث للوصول إلى هدفه المنشود الذي حدده في بداية بحثه" (عامر2012: 10).

فالمشكلة هي التي تحدد الباحث باختيار المنهج، وعلى ذلك استخدم الباحثُ المنهج التجريبي وأنه" محاولة لضبط كل العوامل الأساسية المؤثرة في المتغير أو المتغيرات التابعة في التجربة ما عدا عاملا واحدا يتحكم فيه الباحث ويغيره على نحو معين بقصد تحديد وقياس تأثيره على المتغير أو المتغيرات التابعة " (نوري ورافع2004: 59).

2-2 مجتمع وعينة البحث

قام الباحث بتحديد المجتمع لبحثة والذي تم تحديدهُ بتلاميذ المرحلة الابتدائية في مركز محافظة واسط وهم التلاميذ بعمر (8) سنوات، وللعام الدراسي 2021- 2022.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

اذ قام الباحث بالاختيار المدرسة بالطريقة العشوائية فكانت مدرسة فتية للبنين وكان مجموع تلاميذها (47) تلميذ، وبطريقة القرعة تم تعيين شعبة (أ) لتكون العينة الضابطة (24) تلميذ، وشعبة (ب) تكون للعينة التجريبية ويبلغ عددهم (23) تلميذ، وتم استبعاد نتائج (7) تلاميذ مثلو العينة الاستطلاعية. **الجدول**

(1) يبين عدد افراد العينة

اسم المدرسة	عدد التلاميذ	العينة		
		الضابطة	التجريبية	الاستطلاعية
فتية للبنين	47	20	20	7

2-3 تكافؤ عينة البحث

الجدول (2) يبين تكافؤ عينة البحث

ت	الاختبارات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة t	sig	ليفن	sig	الدلالة
		سَ	ع	سَ	ع					
1	التمييز البصري	6.331	1.465	6.540	1.457	0.515	0.562	0.022	0,855	غير معنوي
معنوي عند قيمة SIG (0.05) إذا كان مستوى SIG ≥ (0.05)، بدرجة حرية 38										

2-4 الوسائل والأدوات والاجهزة المستخدمة

2-4-1 الوسائل

- ✓ المصادر العلمية العربية والأجنبية.
- ✓ المقابلات الشخصية

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

- ✓ شبكة المعلومات العالمية (internet).
- ✓ الاختبارات والقياس.
- ✓ استمارة استبانة.
- ✓ استمارة جمع وتفريغ البيانات.

2-4-2 الأدوات والأجهزة المستخدمة:

- ✓ ملعب وساحة المدرسة.
- ✓ كرة متعدد الاحجام.
- ✓ صافرة.
- ✓ اهداف صغيرة.
- ✓ شواخص.
- ✓ اطواق.

2-5 تحديد الاختبارات

2-5-1 اختبار التمييز البصري

هدف الاختبار: قياس التمييز البصري

الأدوات: جهاز حاسبة لابتوب.

وصف الأداء: يجلس المختبر امام جهاز الحاسبة ويتم عرض مهارات التمييز البصري وهي خمس مهارات وتتكون اولاً من تمييز الاشكال المتشابهة والمختلفة أي يعرض له أشياء ويسائل عن أي الأشياء مختلف او متشابه من بين هذه الأشياء، وثانياً تمييز الألوان فيتم عرض عدد من الألوان ويسائل عن لون واحد فيقوم بتحديده، ثالثاً تمييز بين الأطول والاحجام يعرض له أشياء ويجب تحديد أيهما أطول او اقصر او أي الاحجام يناسب هذا الشكل، رابعاً التمييز بين الحروف والأرقام فيقوم بعرض حروف متشابه ويجب على المختبر التمييز بينها وكذلك الأرقام، وخامساً تمييز الاختلافات بين الصورتين يتم عرض صورتين ويطلب من المختبر تحديد الاختلافات بين الصورتين .

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

التسجيل: يعطى المختبر لكل إجابة صحيحة درجة وهنالك عشر أسئلة اما الاختلاف بين الصورتين فيعطى وقت مدته (30) ثانية لغرض استخراج عشر اختلافات فيعطى عشر درجات، فيكون المجموع (20) درجة ويتم تقسيمها على (2) لتكون النتيجة (10) درجات

2-6 الأسس العلمية للاختبارات

ان الهدف من استخدام الاختبارات هو الوسيلة التي تساعدنا على تقويم الاداء والخروج بنتائج واقعية تمكن الباحثة من اصدار احكام ومن ثم اتخاذ القرار المناسبة وعلى ذلك يجب ان تتمتع الاختبارات بمعامل من الصدق والثبات والموضوعية. لذلك يجب ان نجد الأسس العلمية للاختبارات:

2-6-1 صدق الاختبار

ونعني بان الاختبار الصادق هو ذلك الاختبار الذي يقيس المادة التي وضع من اجلها لغرض قياسها فالاختبار الصادق هو ذلك " الاختبار الذي يقيس السلوك او القدرة او السمة التي وضع من اجل قياسها "(نبيل2002: 121)، اما الصدق الذي قام الباحث باستخدامه هو الصدق الظاهري وعليه فقد وزع الباحث الاستمارات على مجموعة من الخبراء والاساتذة والمختصين في إبداء آرائهم ملاحظاتهم ومعرفة صلاحيته في الأداء وتحقيق هدفه الذي وضع من أجله وقد حصل على موافقة واتفاق كانت نسبتها (100%).

2-6-2 ثبات الاختبار

الثبات هو تطابق النتائج متى ما تم إعادته واختلاف محكميه فانه يعطي النتائج نفسها وعليه فالثبات " هو الذي يعطي نتائج متقاربة او النتائج نفسها إذا طبق أكثر من مرة في ظروف متماثلة "(الزيوت وعليان2005: 145)، قام الباحث بتطبيق طريقة الاختبار وإعادة الاختبار فقد طبقت الاختبارات على عينه من افراد التجربة الاستطلاعية وكان عددهم (7) تلاميذ في يوم الاحد بتاريخ (2021/11/21) وأعيد تطبقها مرة اخرى بعد مرور سبعة ايام في يوم الاحد بتاريخ (2021/11/29) واثبتت نتائج المتحصلة من الاختبارات بأنها تتمتع بدرجة عالية من الثبات وكما يوضح الجدول (3).

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

جدول (3)

يبين معامل الثبات وقيم الدلالة لاختبارات التمييز البصري

القدرة	الاختبار	وحدة القياس	الثبات	قيم الدلالة
الادراك البصري	التمييز البصري	الدرجة	0.812	0.002

2-6-3 موضوعية الاختبار

تعد الموضوعية من الشروط الواجب توفيرها في الاختبار الجيد والمهمة وهي " تعني عدم تأثر النتائج الخاصة بالاختبار بذاتية المحكم او المصحح وان المفحوص يحصل على درجة معينة عندما يقوم بتصحيح الاختبار أكثر من محكم" (خير الدين: 1999: 53).

جدول (4)

يبين معامل الموضوعية وقيم الدلالة لاختبارات التمييز البصري

القدرة	الاختبار	وحدة القياس	الثبات	قيم الدلالة
الادراك البصري	التمييز البصري	الدرجة	0.002	0.000

2-7 التجربة الاستطلاعية

فقد تم ترشيح الاختبار الذي يخص موضوع الدراسة فقد عمل الباحث بتطبيق التجربة الاستطلاعية وكان الهدف منها معرفة المعوقات التي تحصل في إجراءات البحث والدراسة والتجربة الاستطلاعية ما هي الا دراسة سابقة لتعرف على إجراءات البحث والدراسة وبصورة مماثلة الى التجربة الرئيسية وقد هدفت التجربة الاستطلاعية إلى ما يأتي:

- ✓ التعرف على المعوقات التي تواجه الباحث والعمل على تفاديها.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

- ✓ التعرف الوقت الازم لإجراء الاختبارات.
- ✓ التعرف على استطاعة العينة على أداء الاختبارات ومدى ملاءمتها لعينة البحث.
- ✓ معرفة قدرة الكادر المساعد في استخدام الاجهزة وتطبيق الاختبار واملاء الاستمارات
- ✓ ملاءمة مكان العمل.

2-8 إجراءات البحث الميداني

2-8-1 الاختبارات القبلية

تم تطبيق الاختبارات القبلية على عينة البحث التجريبية والضابطة والبالغ عددها (40) تلميذ بتاريخ 1-2022/2/2 ليوم الثلاثاء والأربعاء وفي تمام الساعة التاسعة صباحاً وبأشراف الباحث وتطبيق الكادر المساعد وعلى ساحة المدرسة.

2-8-2 المناج التعليمي

قام الباحث بالاطلاع على عدد من البرامج والمناهج التعليمية وكذلك الاطلاع على الدراسات السابقة التي تخص موضوع الدراسة فقد قام الباحث بأعداد برنامج بالألعاب الكترونية يسعى من خلالها الى تحسين وتنمية التمييز البصري وقد احتوى البرنامج على عدد من الألعاب الكترونية وتطبيقها في درس التربية الرياضية ومدتهُ (45) دقيقة ولمدة (6) أسابيع بواقع ثلاثة دروس بالأسبوع ولكل يوم الاحد والثلاثاء والخميس، وبلغ مجموع الدروس (18) درس، اما المجموعة الضابطة فقد تم تطبيق منهاج وزارة التربية من خلال درس التربية الرياضية المتبع في المنهاج.

2-8-3 الاختبارات البعدية

بعد اكتمال المدة الزمنية للتجربة الرئيسية قام الباحث بأجراء الاختبارات البعدية للتلاميذ الصف الثاني وللمجموعتين الضابطة والتجريبية وبنفس الظروف القبلية وبتاريخ 7/ 4 /2022 ليوم الخميس

2-9 الوسائل الإحصائية

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

قام الباحث باستخدام برنامج (spss) الاحصائي لغرض استخراج ما يأتي: الوسط الحسابي، الوسيط، الانحراف المعياري، معامل الالتواء، معامل الارتباط البسيط بيرسون، اختبار (T)

3 عرض وتحليل ومناقشة النتائج

3-1 عرض وتحليل النتائج

3-1-1 عرض نتائج الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمجموعة البحث التجريبية وتحليلها

الجدول (5)

يبين الأوساط الحسابية وانحرافاتها للمجموعة التجريبية للاختبارات القبلية والبعدية

ت	الاختبار	القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
			سَ	ع	سَ	ع
1	التمييز البصري	الدرجة	6.540	1.457	8.201	1.387

جدول (5) يبين الأوساط الحسابية وانحرافاتها المعيارية لاختبار التمييز البصري فقد حصل اختبار التمييز البصري على وسط حسابي للاختبار القبلي (6.540)، وبانحراف معياري (1.457)، فالبعدي كان بوسط حسابي (8.201)، وانحراف (1.387).

3-1-2 عرض نتائج الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمجموعة البحث الضابطة وتحليلها

الجدول (6) يبين الأوساط الحسابية وانحرافاتها للمجموعة الضابطة للاختبارات القبلية والبعدية

ت	الاختبار	القياس	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

			سَ	ع	سَ	ع
1	التمييز البصري	الدرجة	6.331	1.465	7.231	1.425

جدول (6) يبين الأوساط الحسابية وانحرافاتها المعيارية للاختبارات التمييز البصري فقد حصل اختبار التمييز البصري على وسط حسابي للاختبار القبلي (6.331)، وبانحراف معياري (1.465)، فالبعدي كان بوسط حسابي (7.231)، وانحراف (1.425).

3-1-3 عرض نتائج فروق الأوساط الحسابية وقيمة (T) المحسوبة و(sig) ونوع الدلالة لاختبار التمييز البصري واختباراته للمجموعة التجريبية للاختبارات القبلية والبعدية

الجدول (7)

يبين نتائج الفروق والانحراف المعياري وقيمة (T) المحسوبة وقيمة(sig) ونوع الدلالة للتمييز البصري واختباره للمجموعة التجريبية القبلية والبعدية

القدرة	الاختبارات	فَ	ف هـ	(t) المحسوبة	(Sig)	الدلالة
الادراك البصري	التمييز البصري	1.674	0.704	4.123	0.001	معنوي
معنوي عند قيمة SIG (0.05) إذا كان مستوى SIG ≤ (0.05)، تحت درجة حرية 19						

الجدول (7) يبن نتائج اختبار الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للتمييز البصري لعينة البحث التجريبية، لذلك فان قيمة الفروق في اختبار (t) لاختبار التمييز البصري حصل على (4.123)، فان قيمة (sig) (0.001)، اذ هي أصغر من مستوى دلالة (0.05)، فان دلالة الفروق تكون معنوية ولصالح الاختبار البعدي.

4-1-3 عرض نتائج فروق الأوساط الحسابية وقيمة (T) المحسوبة و(sig) ونوع الدلالة للتمييز البصري واختباراته للمجموعة الضابطة للاختبارات القبلية والبعدية

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

الجدول (8)

يبين نتائج الفروق والانحراف المعياري وقيمة (T) المحسوبة وقيمة(sig) ونوع الدلالة للتمييز البصري واختباره للمجموعة الضابطة القبلية والبعدية

القدرة	الاختبارات	فَ	ف هـ	(t) المحسوبة	(Sig)	الدلالة
الادراك البصري	التمييز البصري	0.901	0.173	5.081	0.000	معنوي
معنوي عند قيمة SIG (0.05) إذا كان مستوى SIG ≤ (0.05)، تحت درجة حرية 19						

الجدول (8) يبن نتائج اختبار الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للتمييز البصري لعينة البحث الضابطة، لذلك فان قيمة الفروق في اختبار(t) لاختبار التمييز البصري حصل على (5.081)، فان دلالة الفروق تكون معنوية وذلك لان قيمة(sig) هي (0.000) ولأنها أصغر من مستوى الدلالة

3-1-5عرض نتائج دلالة الفروق لمجموعة البحث التجريبية والضابطة في نتائج الاختبارات البعدية للتمييز البصري واختباراته

الجدول (9)

يبن الفروق للاختبارات البعدية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لاختبار التمييز البصري

القدرة	الاختبارات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (t)	قيمة (sig)	الدلالة
		سَ	ع	سَ	ع			
الادراك البصري	التمييز البصري	8.201	1.387	7.231	1.425	2.108	0,031	معنوي
معنوي عند قيمة SIG (0.05) إذا كان مستوى SIG ≤ (0.05)، بدرجة حرية 38								

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

3-2 مناقشة النتائج

3-2-1 مناقشة نتائج اختبارات مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية للاختبارات القبلية والبعدية

الجدول (7) يبين فروق ذات دلالة إحصائية معنوية لاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، ويعزو الباحث سبب هذا الى عدد من الأسباب، منها ان الباحث صمم منهاج بالألعاب الكترونية مشوقة هدفها تنمية التمييز البصري وتطوير قابليات التلاميذ في الادراك البصري، وأن كل نوع من أنواع الفعاليات الرياضية والأنشطة يتطلب نوع خاص من التمييز البصري، فيعد التمييز البصري من أهم القدرات الادراكية التي يجب ان لا نقفل عنها في التعلم كل المهارات، وهذا ما أكده (منذور:2000: 83) (اثبتت الألعاب الالكترونية مهمتها في مجال التعلم لأنها تعتمد في موادها بدمج المادة التعليمية باللعب باستعمال جهاز الكتروني، وتمتاز هذه الالعاب بالمؤثرات البصرية التي تجلب انتباه الطفل ويزداد تركيزه وتقوم على انجاز مهام واحراز اهداف بعد تحقيق الهدف ينتقل الطفل لمرحلة التي تليها، وقد كانت ميزة هذه الألعاب جذب الأطفال وأثارة دافعيتهم للتعلم وبشكل كبير).

المجموعة الضابطة وقد تبين من النتائج الجدول(8) ان اختبار التمييز البصري له دلالة معنوية ولصالح الاختبار البعدي ويعزو الباحث هذه التطور الى امور عديدة، منها اعتماد التلاميذ على المنهاج المتبع من قبل الوزارة وهذا المنهاج يحتوي على مجموعة من الألعاب الحركية يعتمد عليها المعلم اثناء درس التربية الرياضية ومن خلال الشرح والتوضيح واحياناً التكرار، وذلك يؤدي الى تطور التمييز البصري للمتعلم اذ اكد (يعرب خيون: 2010) بان " التعلم الحركي هو تغير دائم في السلوك الحركي نتيجة التكرار والتصحيح"، وبذلك تحقق الفرضية الأولى وهي هناك فروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية للبحث .

3-2-2 مناقشة نتائج اختبارات مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية للاختبارات البعدية

ان اثبات فرضية البحث الثانية وهي بان هناك فروق بين الاختبارات للمجموعتين البحث الضابطة والتجريبية في الاختبارات البعدية، اذ استخدم الباحث اختبار الفروق(t) للعينات المستقلة لغرض التعرف على الفروق بين الاختبارات البعدية في ايضاح النتيجة وقد تبين من النتائج المبينة بالجدول (9)، ان قيم (sig) كانت جميعها اقل من مستوى الدلالة (0.05)، وتحت درجة حرية 38، ودلالتها تشير الى المعنوية ولصالح المجموعة

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

التجريبية، ويعزو التطور الحاصل يعود الى المنهاج التعليمي المقترح بالألعاب الكترونية وتهدف لرفع ادراك البصري وهذه الألعاب ترفيهية وتحرز الهدف المنشود منها دون وصول التلاميذ الى الملل، يؤكد(عبد الخالق: 2002 : 206) " ان الادراك البصري من بين أنواع الادراك وكعملية نشطة تشمل على أنشطة متعدد مثل الانتباه والاحساس والوعي والذاكرة حيث يؤكد ان الانتباه مفتاح الادراك"، وتشير (سارة: 2016: 35) (ان استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في جميع المراحل العمرية، وكما انها تنمي الثقة بالنفس والاحساس بالإنجاز وبالإضافة الى إبقاء أثر التعلم يكون أكثر في الألعاب الالكترونية لاستخدامها مؤثرات سمعية وبصرية على حد سواء).

4 الخاتمة

4-1 الاستنتاجات

- ✓ ان استخدام المنهاج التعليمي بالألعاب الكترونية لتنمية التمييز البصري كان عاملاً مهماً ورئيسياً في تحسينه.
- ✓ ان استخدام المنهاج التعليمي بالألعاب الكترونية كان فعالاً في تقليل الوقت الضائع وكذلك القضاء على الملل لدى التلاميذ وتوفير الجهد للمعلم.

4-2 التوصيات

- ✓ ضرورة اعتماد المنهاج التعليمي بالألعاب الكترونية لتنمية التمييز البصري
- ✓ اجراء دراسات على تلاميذ وفئات ومراحل عمرية أخرى

المصادر

1. عامر إبراهيم: **منهجية البحث العلمي**، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر، 2012، ص 10.
2. نوري إبراهيم الشوك ورافع صالح فتحي: **دليل البحاث لكتابة الأبحاث في التربية الرياضية**، بغداد، مطبعة دار الشهد، 2004، ص59.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

3. نبيل عبد الهادي: **المدخل إلى القياس والتقويم التربوي واستخدامه في مجال التدريس الصفي**، عمان، دار وائل للنشر والتوزيع، 2002، ص121.

4. نادر فهمي الزيود، هشام عامر عليان. **مبادئ القياس والتقويم في التربية**، ط3، عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع، 2005، ص145.

5. خير الدين علي عويس: **دليل البحث العلمي**، القاهرة، دار الفكر العربي، 1999م، ص53.

6. يعرب خيون: **التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق**، بغداد، ط2، مطبعة الكلمة الطيبة، 2010، ص16.

7. منذور عبد السلام: **اساسيات انتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعلم**، المملكة العربية السعودية، الرياض، دار الصميعي للنشر والتوزيع، 2000، ص83.

8. احمد محمد عبد الخالق: **أسس علم النفس**، مصر، الإسكندرية، ط3، دار المعرفة الجامعة، 2002، ص206.

9. سارة محمود عبد الرحمن: **إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، 2016، ص35.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

ملحق (1) خطة الدرس

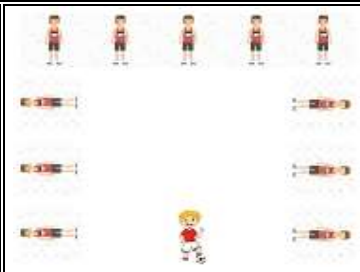
الاهداف التعليمية
•تنمية التمييز البصري للتلاميذ في معرفة الاشكال المتشابهة والمختلفة

خطة درس التربية الرياضية
اسم المدرسة: النجاح الابتدائية للبنين
اسم المعلم: علي عبد الحسين حمود
الأسبوع الاول **الاحد** **2022 /2 /27**
الصف وعدد التلاميذ: الثاني (23) تلميذ
الزمن: 45 دقيقة

الأهداف التربوية
•تعويد التلاميذ على الطاعة والاصغاء للمعلم
•ان يتعرف التلميذ على الأوضاع الاصلية للحركة

نوع النشاط	الوقت	الفعاليات والمهارات الحركية	التنظيم	التقويم والملاحظات
القسم الاعدادي	10 **دقائق**	• تهيئة الأدوات، خروج التلاميذ بنظام، وقوف التلاميذ بنسق، اخذ الغياب، اداء التحية الرياضية (**الرياضة-نشاط**) السير، هرولة اعتيادية الوقوف		•التأكيد على التلاميذ بتطبيق النظام والاصغاء للمعلم.
الاحماء العام	5 دقائق			
الاحماء الخاص	5 دقائق	•الوقوف- على رجل اليمين والحجل في المكان ثلاث ثم التبديل على اليسار • الوقوف فتحاً تخصر- تدوير الرأس لليسار ثم امام واسقاطه خلفاً ثم تدويره لليمين ثم اعلى ورفعه الى الامام (ست عدات). • الجلوس الطويل- الذراعان اماماً ثني ومد الذراعان (عدتان) • الاستلقاء- رفع القدمين وخفضهما بدرجة 45 درجة مع الأرض (عدتان) • الاستلقاء-ثني ومد ركبة اليمين ثم اليسار (أربع عدات). • الوقوف-ضرب اليد اليمين على الفخذ اليمين بعد رفعه ثم جانب اليسار (حر).		التأكيد على التنفيذ الجيد للتمر ينات وتصحيح الاخطاء.
القسم الرئيسي	**30 دقيقة**			• يقوم المعلم بعرض

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

النشاط التعليمي	5 دقائق	فيقف التلاميذ على شكل مربع ناقص ضلع ليتمكن الجميع من المشاهدة والاستماع لشرح وعرض مادة الدرس.		أنموذجاً مع الشرح والتأكيد على الأداء الصحيح للعبة
	30 دقيقة	يتم تطبيق اللعبة الكترونية وهي عبارة عن العاب الكترونية يتم ممارستها من خلال الجهاز اللوحي (iPad)، وهي **toddler Games learning puzzles العاب الأطفال الصغار تعلم الالغاز** وهذه نافذة اللعبة لتنمية الادراك الاشكال المختلفة والمتشابهة والتصنيف للأشياء.		●التأكيد على التلاميذ في كيفية التعرف على الاشكال المتشابهة والمختلفة.
القسم الختامي	**5 دقائق**	• تمارين تهدئة والاسترخاء، والوقوف بنسق اداء التحية الرياضية (**الرياضة- نشاط**) والانصراف.		• رجوع التلاميذ إلى الصف بنظام وبأشراف المعلم

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853