



أثر استخدام نموذجين (الألعاب الالكترونية والأدوات التعليمية) في تنمية الميل نحو لعبة
التنس لدى الأطفال بعمر ١٠ - ١٢ سنة

احمد قاسم محمد*

جاجان جمعة محمد**

عبدالله جلال الدين مصطفى***

الملخص

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن أثر استخدام نموذجين (الألعاب الالكترونية والأدوات التعليمية) في تنمية الميل نحو لعبة التنس لدى الأطفال بعمر ١٠ - ١٢ سنة، وتكونت العينة من (٢٠) طفلاً وطفلة تم اختيارهم من الأطفال المسجلين في اكااديمية دهوك للتنس للعام (٢٠١٨)، وقسموا إلى مجموعتين تجريبيتين بواقع (١٠) أطفال للمجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية، و(١٠) أطفال للمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات التعليمية في تعليم مهارات التنس ، وتم التحقق من تكافؤ المجموعتين في متغيرات(العمر، والطول ، والوزن ، والميل نحو التنس). واستغرق تنفيذ البرنامج التعليمي (٩) أسابيع، وبواقع ثلاث وحدات تعليمية أسبوعياً لكل مجموعة، وزمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة، وبعد تنفيذ البرنامج التعليمي تم إجراء اختبار بعدي للمجموعتين لقياس الميل نحو التنس. فأشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً في الميل نحو التنس بين متوسط الرتب لدرجات المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية ومتوسط الرتب لدرجات المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات التعليمية في تعليم مهارات التنس ، وكان الفرق لصالح المجموعة الأولى .

الكلمات الدالة: الألعاب الالكترونية ، الأدوات التعليمية ، الميل ، التنس.

* أستاذ - جامعة دهوك - كلية التربية الرياضية .

** أستاذ - جامعة دهوك - كلية التربية الأساسية .

*** طالب دكتوراه - جامعة دهوك - كلية التربية الرياضية .



The effect of using two models (electronic games and educational tools) on developing the tendency towards tennis for children aged 10-12 years

ABSTRACT:

The current study aimed to reveal the effect of using two models (electronic games and educational tools) on developing the tendency towards tennis for children aged 10-12 years, The sample consisted of (20) child who were chosen from children registered in the Dohuk Tennis Academy for the year (2018) They were divided into two experimental groups by (10) children for the first experimental group that used the electronic games model, and (10) children for the second experimental group that used the educational tools model in teaching tennis skills, and the equality of the two groups was verified in the variables (age, height, and weight , And the tendency towards tennis). The implementation of the educational program took (9) weeks, with three educational units per week for each group, and the time of the educational unit (90) minutes. After implementing the educational program, a post-test was conducted for the two groups to measure the tendency towards tennis. The results indicated that there is a statistically significant difference in the tendency towards tennis between the mean ranks of the first experimental group scores that used the electronic games model and the mean ranks of the second experimental group scores that used the educational tools model in teaching tennis skills, and the difference was in favor of the first group.

Key words: electronic games, educational tools, tilt, tennis

المقدمة :

منذ أن وجد الإنسان على سطح الأرض حاول استغلال أوقات فراغه بممارسة بعض الأنشطة ومن بينها الأنشطة الترويحية ، تلك الأنشطة التي تعددت وتنوعت باختلاف الزمان والمكان . فالترويح يعد مظهر من مظاهر النشاط الإنساني وله دور مهم في تحقيق التوازن بين العمل والراحة من عنائه، والترويح يساهم في تحقيق السعادة للإنسان .

وتبرز أهمية الأنشطة الترويحية من خلال عدة جوانب ، ففي الجانب الاجتماعي تساهم الأنشطة الترويحية في تنمية العلاقات الاجتماعية بين الأفراد وخلق الانسجام والتوافق بينهم ، مما يخفف من مشاعر العزلة والانطواء على الذات لدى الأشخاص . فضلاً عن تنمية القيم الاجتماعية المرغوبة كالتعاون واحترام الآخر والالتزام بالمواعيد والقوانين ، والتي تعزز الانتماء والولاء للجماعة ، وتقدير العمل الجماعي ، وتخلق الود والألفة بين الأفراد. إذ تشير الجمعية الأمريكية للصحة إلى أن الترويح تساهم في حياة المجتمعات المعاصرة من خلال تحقيق الحاجات الإنسانية للتعبير عن الذات ، وتطوير الصحة البدنية ، والانفعالية والعقلية للفرد ، والتحرر من الضغوط والتوتر العصبي المصاحب للحياة العصرية ، وتوفير حياة شخصية وأسرية مليئة بالسعادة والاستقرار ، وتنمية القيم الديمقراطية (غندير ، ٢٠١٢ : ٢٨٤-٢٨٥).

ويعتقد الباحثون في مجال الرياضة أن أنشطة الترويح ذات الطابع التنافسي تتيح للفرد التعبير عن ميوله واهتماماته واشباع حاجاته النفسية ، وما يترتب على ذلك من تمكين الفرد من التعبير عن ذاته من خلال مشاركته في تلك الأنشطة الترويحية ، والتي تؤدي بدورها إلى وقايتها من القلق والملل والشعور بالاحباط والصراع النفسي والاكتئاب النفسي التي تعد من أمراض العصر(الصلوي ، ٢٠٠٦ : ١٩-٢١) .

ويرى المتخصصون أن الترويح الهادف سواء كان فردياً أو جماعياً له آثار ايجابية في مجالي التربية والتعليم ، فالترويح الجماعي يربي النفس على التعاون مع الآخرين ، ويضفي روح التسامح والمودة بين أعضاء الجماعة . كما أنه يزيد من ثقافة الفرد وينمي المعرفة لديه. فيتعلم ويتربى من خلال الترويح ، فضلاً عن تجدد نشاطه وتقوية عزمته وإرادته(أبو سمك ، ١٩٩٦ : ٣٣) . ومن هنا تبرز أهمية درس الرياضية وضرورة البحث عن الطرائق المناسبة لتدريس مادة التربية الرياضية . ومعلوم أنه لا توجد طريقة مثلى لتدريس التربية الرياضية يمكن ان نعدها أحسن الطرائق، فطريقة التدريس التي تكون ناجحة في زمان ومكان معينين ربما لا تصلح ان طبقناها بحدافيرها في ظروف مختلفة، فهناك اكثر من طريقة لتدريس التربية الرياضية، وللمعلمين حرية الاختيار التي تعتمد بحكم الضرورة على خبراتهم السابقة والمرحلية وفي الحياة،

كما وتعتمد الطريقة على الوسائل والأدوات التعليمية المتوفرة ، كذلك طبيعة الموضوع الذي يدرس والأهداف التي يراد تحقيقها. وبما أن التدريس علم وفن ، ولأجل أن يتماشى هذا العلم مع التقنيات الحديثة ومستقبلها، لهذا وجب على المربين ضرورة تطوير أساليب التدريس. وتعد رياضة التنس الأرضي من الرياضات التي شهدت تطوراً سريعاً في السنوات الأخيرة ، وتزايد الاهتمام بها كونها من الألعاب الرياضة المهمة التي تؤدي دوراً أساسياً في اعداد الفرد بديناً وعقلياً ونفسياً واجتماعياً من خلال تنمية قدراته وامكانياته للمشاركة الإيجابية في خدمة المجتمع ، وكذلك اصبحت هذه اللعبة تستأثر باهتمام الآخرين مما جعلها من الألعاب ذات الشعبية في دول عديدة من العالم ، وهي كغيرها من الألعاب التي تحتاج الى المعلومات الحديثة التي تسهم في تحسين مهاراتها الأساسية . لذا اهتم الخبراء والمتخصصون في مجال اللعبة في ايجاد وسائل وأجهزة وطرائق تسهم في صقل المهارة وتطوير المستوى للوصول الى الأداء الفني النموذجي.

وفي السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها . حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر المغريات التي قدمها الكمبيوتر في تقنياته، والتي راحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إشباع حاجته وميوله من هذه الألعاب، التي تدفعه إلى اكتشاف قدراته وتدريب مهاراته في اللعب، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب عبر الكومبيوتر، واصبحت هذه الألعاب الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. وتجاوزت عملية التعليم والتركيز على اكتساب المهارات ومعرفة المحتوى، مثل القراءة والكتابة والحساب، بل اصبح العديد من الخبراء يرون أن نجاح التعليم في القرن الحادي والعشرين يعتمد على المهارات العقلية بشكل اكبر؛ والتي تتمثل في القدرة على التفكير وحل المشكلات المعقدة، والتفاعل من خلال اللغة والإعلام وكذلك استخدام الألعاب الإلكترونية (الزيودي ، ٢٠١٤ : ١٧). ولما كانت الآراء متباينة حول ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ، عليه تطلب الأمر إجراء بحث علمي لتوظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تعليم الرياضة وتحديداً في لعبة التنس لمعرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الميل نحو لعبة التنس مقارنة باستخدام الأدوات التعليمية.

ويعد استخدام الأجهزة والأدوات المساعدة إحدى الوسائل المهمة في عملية التدريب والتعليم ، إذ تؤثر الوسائل التدريبية المساعدة إيجاباً في عملية التدريب وتساعد الفرد على ملاحظة أوضاعه وحركاته وتصحيحها ، وبهذا تكون هذه الوسائل فعالة في العملية التدريبية ويكون تأثيرها أكبر وأسرع . ويتوقف إعداد هذه الوسائل وطريقة استخدامها على جوانب التعلم والإدراك والتغذية الراجعة ، فالأدوات وسيلة تعليمية وتدريبية قيمة ، والهدف من استعمالها هو تبسيط عملية التعلم (جاسم ، ٢٠١٤ : ٨٣٦).

مشكلة البحث:

لم يعد غريباً أن يجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، وقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال ، حتى باتوا يفضلونها واعتادوا ممارستها ، لتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية . ومع تسارع التطورات التكنولوجية وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنمو نمواً واسعاً ملحوظاً فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، وتشير بعض الدراسات الى ان هذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمع فلا يكاد بيت يخلو منها حتى اصبح جزء من غرفة الطفل ، بل وتعدى ذلك حتى اصبح الاباء والامهات يصطحبونها معهم اينما ذهبوا ليزيدوا اطفالهم إدماناً على ممارستها . وبينما يواجه العصر الحالي تطوراً متسارعاً للمعرفة والتكنولوجيا في مجال الإعلام والاتصال والمعلومات، مما يوفر للإنسانية إمكانيات هائلة في إعادة تشكيل عملية التعليم والتعلم، لتكون أكثر كفاءة وفعالية وإمتاعاً وتحفيزاً، وأكثر استجابة لخصوصية كل متعلم، ولحاجات المجتمعات المتغيرة، وتمكينها من استيعاب المعرفة والتكنولوجيا، وإحداث تغيير نوعي في النظام التعليمي والقائمين عليه.

وعليه يمكننا صياغة مشكلة البحث الحالي في التساؤلات الآتية :

هل يمكننا تحسين طرائق التدريس من خلال توظيف التقنيات الحديثة في التدريس ؟

وهل أن استخدام الألعاب الالكترونية تنمي الميل لدى التلاميذ نحو لعبة التنس الأرضي؟

وأيهما أقوى من حيث التأثير في تنمية الميل نحو لعبة التنس : الألعاب الالكترونية أم الأدوات

المساعدة؟

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث الحالي من الناحية النظرية في مساهمة البحث في التركيز على متغير التدريس بأسلوبين ، يتمثل الأول في تعليم الأطفال مهارات كرة التنس الأرضي من قبل المعلم باستخدام الألعاب الالكترونية ، والثاني في التدريس المقترن باستخدام الأدوات التعليمية المساعدة باعتبار أن التوجه الحديث في التعليم يؤكد على دور التلميذ وتأثير التقنيات في التعلم. اما الفائدة التطبيقية فتتمثل في تطبيق أسلوبين للتدريس لأول مرة في إقليم كردستان العراق في تعليم التنس لتلاميذ المرحلة الأساسية، والذي يمكن أن يسفر عن نتائج تساعد في رفع مستوى اكتساب المهارات المتعلقة بلعبة التنس وتنمي لديهم الميل نحو لعبة التنس ، وكذلك الاستفادة من نتائج البحث كمؤشرات علمية رقمية من قبل المعلمين والمدربين، والمؤسسات الرياضية والتربوية التي تهتم بتعليم الأطفال بهدف الارتقاء بمستواهم المهاري والوجداني .

هدف البحث:

يهدف البحث إلى الكشف عن دلالة الفروق بين أثر استخدام نموذجي الألعاب الالكترونية والأدوات التعليمية في تنمية الميل نحو لعبة التنس الأرضي لدى الأطفال .

فرضيات البحث:

- ١- لا يوجد فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي في الميل نحو التنس لدى أفراد المجموعة التجريبية الاولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية .
- ٢- لا يوجد فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي في الميل نحو التنس لدى أفراد المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات المساعدة .
٣. لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الاولى ومتوسط درجات الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الثانية في الميل نحو التنس .

مجالات البحث:

- ١-المجال البشري: الأطفال الملتحقين بأكاديمية دهوك للتنس عام ٢٠١٨م.
- ٢- المجال الزمني: ابتداء من (٢٠١٨/٦/٣٠) ولغاية (٢٠١٨ /٨ /٣١).
- ٣- المجال المكاني: الملاعب والقاعة الداخلية لنادي دهوك الرياضي للتنس .

تحديد المصطلحات:

أ.الألعاب الإلكترونية :

يعرف جود (Good) اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بهدف تحقيق المتعة والتسلية ، ويستغله الكبار ليسهم في تنمية الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة:

العقلية والجسمية والوجدانية والاجتماعية . ويعرف بياجيه اللعب بأنه عملية تمثل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ، فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء (البروي ، ٢٠١١ : ٨).

ويعرف الشحروري(٢٠٠٧) الألعاب الالكترونية بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانيات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين (التأزر البصري/الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية(الشحروري ، ٢٠٠٧ : ١٦).

ولأغراض البحث الحالي يعرفها الباحثون بأنها: هي الألعاب الخاصة بلعبة التنس الأرضي المتوفرة على شكل كترونييات رقمية ، ويستعملها الأطفال باستخدام جهاز الآيباد في المواقف التعليمية لتسهيل عملية تعلم واكتساب مهارات التنس الأساسية .
ب.الأدوات التعليمية :

يعرفها الطائي(٢٠٠٣) بأنها: هي كل ما يجعل عملية التعلم سهلة واقتصادية من حيث الجهد والزمن والمادة ؛ من خلال استخدام الأدوات والوسائل التي تجعل المتعلم اكثر استعداداً أو اثاره لتحسين عملية التعلم.(الطائي ، ٢٠٠٣ : ٢٤)

ويعرفها أيضا الخولي والعزب بأنها: هي وسائل تعليمية تؤثر في السلوك الحركي للمتعلم والتي يمكن استخدامها أثناء أداء المتعلم ، ويجب أن تستخدم بحذر ، حيث الهدف النهائي منها هو جعل المتعلم يؤدي بشكل جيد خلال الظروف الواقعية(الخولي ، ٢٠٠٩ : ٦٥) .
ولأغراض البحث الحالي يعرفها الباحثون: بانها مجموعة من الأدوات التي يستعملها الأطفال في المواقف التعليمية لتسهيل عملية تعلم واكتساب مهارات التنس الأساسية .

خلفية نظرية ودراسات سابقة:

١.الالعاب الالكترونية:

قبل التطرق إلى الألعاب الإلكترونية سوف نعرض إلى مفهوم اللعبة ؛ ذلك لأن مفهوم اللعبة في السابق لم يكن كما هو الآن ، إذ كان يقصد به التسلية واللهو والعبث والمرح ، مثل لعب الأطفال ولعب صغار الحيوانات اللبونة وكل الأعمال غير الهادفة أو الجادة، واللعب هو نقيض الجد والعمل المنظم الهادف. واعتبر اللعب استجمام وترويح من عناء العمل الجاد وهو يجدد القوى التي تكون على وشك النفاذ، واللعب يبعث السرور والارتياح بلا هدف سوى لذة اللعب. واعتبره البعض أنه أصل الفنون وأنه تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة ، واعتبر اللعب عند الصغار أنه تدريب على المهارات اللازمة في المستقبل ، وأن التقليد والمحاكاة هما نوع من

اللعبة يهدف إلى تعلم المهارات من الآخرين وأنه دافع غريزي. وقد أعطى أفلاطون وأرسطو وغيرهما أهمية كبيرة للعب ودوره في التعلم ، وأشاروا إلى أن ما يميز اللعب هو حرية الاختيار وعدم كون المرء مكرهاً على العمل . ثم توسع مفهوم اللعب ليشمل السباق والتنافس والصراع ولعب الرياضة (نائف ، ٢٠٠٦ : ١).

وتعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية . ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية . ولقد أشار "جونز Jones" إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى : ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال .

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ترويحي ظهر في الستينات من القرن الماضي ، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى ، ويمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، وقد تمارس هذه الخبرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي ، كما يعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من مدخلات وأوامر للتشغيل، ويتم تنفيذ اللعب عن طريق لوحة المفاتيح ، وأزرار التشغيل ، وعصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق ، والفأرة ، والقناع إلى غير ذلك من الأدوات ، وبرامج اللعب، والمخرجات المتمثلة في : الشاشات الكبيرة ، شاشة الحاسب ، شاشة الهاتف ، مكبرات الصوت ، والنظارات الإلكترونية (نمرود ، ٢٠٠٨ : ١٤).

ومع أن هذه الألعاب تسهم بتطوير نشاط الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام. وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة (الثقافة السلبية) المتمثلة بـ(ثقافة العنف) التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضحّه من نزعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية ، وتعمل على تقويض قيمها وقدراتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه؛ لتحل محلها (ثقافة العنف) ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها ووجودها في

سلوك الطفل وثقافته ، خاصة بعد ان أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر والإنترنت، والألعاب الأقراص المدمجة وغيرها.

لكن يبقى السؤال الذي يطرح نفسه هو: كيف يمكننا توظيف التقنيات والألعاب

الإلكترونية في مجال تعليم الناشئة من الأطفال والمراهقين بعض المهارات والميول الايجابية ؟
٢. الأدوات التعليمية:

لقد دخل التدريب بإستخدام الوسائل التدريبية المساعدة حيز التنفيذ في العديد من الدول المتقدمة لما له من تأثير فعال في تطوير مختلف المتغيرات الكينماتيكية والصفات البدنية لدى اللاعبين في مختلف الألعاب الرياضية. وتتلخص أهمية استخدام الأدوات التعليمية في أنها تساعد على تعليم الشكل الصحيح للحركة، وتنمي المهارات الحركية لدى المتعلم ، وتعمل على الإسراع بعملية التعلم ، وتسهل إمكانية أداء الحركات الأكثر صعوبة ، وتجعل المتعلم أكثر تركيزاً على المهارات المراد تعلمها، وتساعد في التغلب على عامل الخوف عند أداء الحركات الجديدة ، كما أنها تساعد المعلم في التنوع وإستثارة المتعلمين لتحسين الأداء الى الأفضل. فهي تعد مساعدات للنهوض ، كالقفز القانوني ، الهزاز ، الترامبولين الصغير التي تهدف الى زيادة إرتفاع النهوض وبذلك يسهل أداء الحركة بكل دقة في مرحلة الطيران.

ويأتي دور الأجهزة والأدوات المساعدة الخاصة بطبيعة كل فعالية رياضية من خلال تقديم خبرات لا تقل أهمية من الناحية العلمية والتربوية عن الخبرات الواقعية إذا أحسن استخدامها . إذ يشير المتخصصون في هذا المجال إلى " أن الوظيفة الأساسية للأجهزة والأدوات المساعدة هي تهيئة الخبرات المباشرة ، والتي يستطيع اللاعب عن طريقها أن يطور وينمي قدراته الحركية أو مهاراته الرياضية" (الأركي ، ١٩٩٧ ، ٥). كما تؤدي الأجهزة والأدوات المساعدة دوراً فعالاً في اختصار الزمن في كل مرحلة تعليمية .

ويرى البعض أن الأجهزة والأدوات التعليمية المساعدة تستعمل في تعليم المهارات الحركية لتحقيق عدة منها : تقييد وحصر مجال إستجابة المتعلم، وإعطاء التغذية الراجعة، وزيادة عدد مرات المحاولات أو التكرارات التي يقوم بها المتعلم خلال التمرين، وزيادة تحقيق القدرة الذاتية للمتعلم؛ الأمر الذي يجعله يرضى بأقل من أقصى مجهود يبذله، وإدخال عنصر التشويق في نفس المتعلم وتنويعه ، وتجاوز الملل في تعلم المهارات الجديدة والصعبة، وكذلك التدرج في تعليم المهارات الحركية الصعبة والجديدة (السامرائي وعبدالكريم، ١٩٩١ : ٥٢).

وفي مجال لعبة التنس اهتم الخبراء اهتماماً كبيراً في إيجاد الوسائل والطرق الكفيلة بتطوير مستوى الأداء الفني والمهاري للاعبين وتحسينه. وذلك من خلال ابتكار الأجهزة وأدوات التدريب

التي تساعد في تعلم المهارات والمبادئ الأساسية ، وبأسرع وقت ممكن ، وبشكل يسهل مهمة المدرب في الاستثمار الجيد للوقت المخصص للتدريب وبكفاءة عالية. وفي الآونة الأخيرة ظهرت الكثير من الأدوات التي تستخدم من قبل لاعبي ولاعبات التنس لاسيما المبتدئين منهم أو بمستوى الوسط إذ تعمل على تطوير قدرات اللاعب وإمكانياته الفنية (الكاظمي ، ٢٠١٠ ، ٣١). وفيما يلي عرض لبعض تلك الأدوات والأجهزة والوسائل الخاصة بالتنس:

١. **الكرات وأنواعها:** يجب أن تكون الكرات من النوع الجيد حتى تضمن القوة والسرعة والدقة في تحديد اتجاه الضربات، فضلا عن أنها أكثر تحملاً وأطول عمراً (الاطوي والزهيرى، ٢٠٠٩ ، ٢٢). وتجدر الإشارة إلى أن هناك نوعاً من الكرات يكون مغطى بطبقة إضافية من الوبير لزيادة قابلية الكرة على التحمل (heavy duty) وللحفاظ على الشكل والوزن المطلوبين (الكاظمي ، ٢٠٠٠ ، ٢٥).

٢. **الكرة المعلقة رأسياً:** وهي عبارة عن كرة غير مضغوطة الهواء مدلاة من عارضة بواسطة حبل مطاطي يمر بداخلها وتصل إلى ارتفاع من (٦ - ٨) قدم من الأرض وجعلها عمودية على الأرض مثبتة بواسطة ثقل أو بواسطة آلة ميكانيكية تعمل على انزلاق الكرة وارتدادها، وغرضها تعلم الضربات الأرضية والتدريب على حركات القدمين.

٣. **الكرات المربوطة المرتدة:** وهي عبارة عن كرة مربوطة بحبل من المطاط ومثبتة في الأرض بواسطة ثقل غرضها التدريب على الضربات الأرضية بدون استخدام الزميل ، وتمتاز بتوفير الوقت الضائع في جمع الكرات مما يسمح بمزيد من التكرار في الأداء.

٤. **وسيلة حامل الكرة:** وهي عبارة عن ذراع ملتوٍ فيه ماسك للكرة مرتبط بقاعدة توضع على الأرض. غرضه التدريب على الإحساس بأداء الضربتين الأرضيتين الأمامية والخلفية بوسط رأس المضرب أو ما يسمى (Center Hits) (<http://www.tennisteacher.com>).

5. جهاز قاذف الكرات:

هي عبارة عن ماكينة كهربائية تعمل على قذف الكرات بشكل آلي وبارتفاعات واتجاهات ومسافات مختلفة وحسب رغبة اللاعب أو المدرب، إذ يتم تهيئة الماكينة والتحكم بها حسب السرعة والاتجاه ويعتمد ذلك على إمكانية اللاعب ومستواه من الناحية المهارية والبدنية.

6. **الجدران:** يعد الجدار وسيلة جيدة لتنمية مستوى الأداء الفني لمختلف الضربات في لعبة كرة التنس وتحسينه. فضلاً عن أنه عامل مساعد في التمرين على تقوية اللاعب في أدائه على هذه الضربات بدلاً من الزميل ، والتعود على الإحساس بالمكان الجيد والمناسب لملاقاة الكرة.

7. الجدار الشبكي: وهو عبارة عن شبكة مصنوعة من ألياف أو خيوط متينة مشدودة داخل إطار معدني أو خشبي، ويستعمل في التدريب على جميع الضربات وتحسين مستوى الأداء الفني ، ويتميز هذا الجدار بأنه يؤخر ارتداد الضربات ويقلل من قوتها. ويمكن التحكم بارتفاع وانخفاض الشبكة من خلال أعمدة التثبيت(الطائي ، 2003 ، 12). وهناك من يقترح تثبيت شرائط على الشبكة ، ويمكن الهدف من هذه الوسيلة في وضع المتعلمين في موقع اللعب بأداء ضربات أرضية أمامية وخلفية بصورة صحيحة محاولا تمرير الكرات بين الشريطين، والتركيز على سقوط الكرات في الثلث الأخير من الملعب المقابل.

8. الألواح: مجموعة من الألواح مصنوعة من الألمنيوم أو الخشب أو الكارتون ذات الاشكال والمقاييس المتنوعة ، وتستخدم كأهداف موضوعة في أماكن مختلفة من الملعب توجه عليها الضربات المختلفة لتحسين دقة التوجيه لهذه الضربات(جواد ، 2002 ، 22 - 23).

9. الحلقات: ان عمل حلقات من الورق المقوى أو الفلين محيطها (14) بوصة وعرضها (3) بوصة تساعد في التدريب على حركة القدمين ، وأيضا كأهداف توجه داخلها الكرات لتحسين الدقة في الضرب .

10. المضارب وأنواعها: توجد أنواع وأحجام مختلفة من المضارب، منها تعليمية للمبتدئين الصغار، وأنواع أخرى تستخدم من قبل النساء، تتميز بخفة وزنها، كما وتصنع المضارب من خشب الزان او المعادن أو من الألياف الزجاجية (الفايبركلاس) وأنواع أخرى هي مزيج من عدة أنواع(الخولي والعزب ، 2009 ، 270).

٣. الدراسات السابقة:

من خلال مراجعة الأدبيات تبين لنا بأن هناك عدد من الدراسات ذات الصلة بمتغيرات البحث الحالي ، وسنعرض بشكل موجز لبعض تلك الدراسات وبحسب التسلسل الزمني . إذ ركز بعض الدراسات على متغير الأدوات التعليمية ، ومنها دراسة (الطائي ، ٢٠٠٣) التي هدفت إلى معرفة تأثير ارتفاعات مختلفة للشبكة في تطوير اكتساب بعض المهارات الأساسية في التنس الأرضي ، إذ تكونت عينة البحث من طلاب المرحلة الثالثة في كلية التربية الرياضية بجامعة ديالى والبالغ عددهم (٣٠) طالباً، قسموا على ثلاث مجاميع متكافئة فاستخدمت المجموعة الأولى الشبكة بارتفاعين (١٠٠ - ٨٠ سم) أما المجموعة الثانية استخدمت الشبكة بارتفاع (١٠٠ سم)، في حين استخدمت المجموعة الثالثة الشبكة بارتفاع (٨٠ سم)، تم تطبيق الوحدات التعليمية على مجموعات البحث الثلاثة بواقع تسعة وحدات لكل مهارة ، ثم أجريت الاختبارات البعدية. فأشارت النتائج إلى أن أفضل ارتفاع للشبكة لتطور اكتساب تعلم مهارة الإرسال هو

(١٠٠ سم) وإن أفضل ارتفاع للشبكة لتحقيق تطور اكتساب تعلم مهارة الضربة الخلفية هو (٨٠سم). وإن التدريب على ارتفاع مرتفع للشبكة تأثيراً ايجابياً في اكتساب مهارة الإرسال والضربة الأمامية.

وهدف دراسة هاموند وسميث (Hammond & Smith, 2006) إلى التعرف على تأثير استعمال كرات الضغط المنخفض (LBCs) في تعلم التنس ، وقد تكونت عينة البحث من الأولاد والبنات بسن (٥ - ١١) سنة وهم أعضاء في نادي كوين لاند الاسترالي، حيث استخدمت المجموعة الأولى كرات الضغط المنخفض (LBCs) والمجموعة الأخرى استخدمت كرات قياسية أثناء وحدات تدريبية. وأظهرت نتائج اختبار الأداء بالتصوير أنها لم تشر إلى أي اختلاف بالمهارة للاعبين المبتدئين لكلا المجموعتين. إلا أن الباحثين وجدوا أن كرات (LBCs) لها تأثير إيجابي في تطوير التكنيك.

وبالمقابل ركز بعض الدراسات على متغير الألعاب الالكترونية ، فقد تناولت دراسة (الحشاش ، ٢٠٠٨) أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، وتكونت العينة من (٦٠٠) طالباً وطالبة ، وعن طريق استمارات تضمنت أسئلة تأكد من تحليلها عن ممارسة الألعاب وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والسلوك داخل المدارس ، وأشارت النتيجة إلى خطورة ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني.

وهدف دراسة (السبتي ، ٢٠١٣) إلى التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية في عزوف الاولاد عن الدراسة بدولة الكويت ، فقد تم التركيز على المسح الميداني لاستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين - بنات) بالمناطق التعليمية من الصف الخامس الابتدائي إلى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الادبي والعلمي ، وتم الاعتماد لجمع المعلومات والبيانات على تقنية "الاستبانة" كأداة لاستطلاع آراء طلبة المدارس بشأن عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الألعاب الالكترونية ، وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية يعزى الى المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس ، وتبين أن معظم أفراد العينة اختاروا الألعاب العنيفة (كر القدم ، الملاكمة والمصارعة والمطاردة والسباق....). وتم التركيز في الاستبانة على مدة ممارسة اللعب في اليوم الواحد ، وعدم رضى الوالدين بانشغال الاولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار ، وانشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بدلاً من الحديث بشؤون الدراسة ، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي ، وتأجيل حل الواجبات

المنزلية من أجل ممارسة هذه الالعاب ، وتفضيل اللعب الالكتروني على قراءة الكتاب المدرسي والاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارسة الالعاب الالكترونية .
وتناولت دراسة (قويدر ، ٢٠١٢) التأثير السلبي للالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال بالمدارس الجزائرية، وتكونت العينة من (٢٠٠) طفل من الاطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين (٧-١٢) عاماً من الذين يمارسون الالعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة ، تم اختيارهم من مدارس في الاحياء الراقية و المتوسطة والشعبية ، وتوصلت الدراسة إلى أن الالعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها أطفال المدارس ويميلون لشراءها واقتناءها ، وان ممارسة هذه الالعاب الإلكترونية غير مراقب وعلى حساب الدراسة مما يسبب تأثير على التحصيل الدراسي لهم ، وتبين أن أغلبية الاطفال يفضلون الالعاب العنيفة ، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الالعاب ، وأن كل الالعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي .

تعقيب على الدراسات السابقة:

تباينت الدراسات السابقة في أهدافها تبعاً لاختلاف المتغيرات التي تناولتها، لكن الملاحظ أن المجموعة الأولى تسير في اتجاه واحد ألا وهو معرفة أثر استخدام أدوات ووسائل مختلفة في التعليم والتدريب الرياضي ، بينما تركز المجموعة الثانية على الجوانب الإيجابية والسلبية للالعاب الالكترونية، ودوافع ممارستها وتأثيراتها على الأطفال. وجاءت العينات متباينة في أحجامها وأعمارها، واقتصر البعض على جنس واحد، بينما ضمت دراسات أخرى كلا الجنسين. وتتميز الدراسة الحالية عن تلك الدراسات في أنها تركز على استخدام نموذجين في تعليم التنس الأرضي للأطفال من كلا الجنسين وبعمر (١٠-١٢) سنة أي المبتدئين في تعلم التنس ، الأول يتمثل بالالعاب الالكترونية والثاني عبارة عن أدوات مساعدة في لعبة التنس. كما أن الدراسة الحالية تتفق مع الدراسات السابقة في استخدامها للمنهج التجريبي القائم على استخدام المجموعات التجريبية للتعرف على دلالة تأثير كل نموذج في تنمية الميل لدى الأطفال نحو التنس الأرضي.

٤. الطريقة والإجراءات:

أ.التصميم التجريبي للبحث :

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج التجريبي، واستخدم الباحثون التصميم التجريبي الذي يعرف بتصميم المجموعات المتكافئة ذات الاختيار العشوائي وذات الاختبار البعدي. والمخطط (١) يوضح ذلك.

الاختبار البعدي	المتغير المستقل	متغيرات التكافؤ	مجموعات البحث
الميل نحو التنس	نموذج ألعاب الكترونية	العمر والطول	المجموعة التجريبية الاولى
	نموذج الأدوات التعليمية	والوزن والميل	المجموعة التجريبية الثانية

المخطط (١) يوضح التصميم التجريبي للبحث ومتغيراتها

ب.مجتمع البحث وعينته:

تكون مجتمع البحث من الأطفال المسجلين في اكااديمية التنس في نادي دهوك الرياضي خلال فصل الصيف من عام (٢٠١٨)، والبالغ عددهم (٦٠) طفلاً وطفلة. أما عينة البحث فتكونت من (٢٠) طفلاً وطفلة تم اختيارهم بصورة قصدية من أطفال الاكاديمية، نصفهم من الذكور والنصف الآخر من الإناث، وتم توزيعهم الى مجموعتين تجريبيتين: الاولى استخدمت نموذج (الألعاب الالكترونية) في تعليم مهارات التنس وعددهم (١٠) أطفال والمجموعة التجريبية الثانية استخدمت نموذج (الأدوات التعليمية) في تعليم مهارات التنس وعددهم (١٠) أطفال ، وتم اختيار الأفراد في ضوء عدد من الشروط وهي:

١. أن يكون الطفل أو الطفلة ضمن الفئة العمرية (١٠-١٢) سنة .
٢. أن يكون عدد الذكور والإناث متساوي في كلتا المجموعتين .
٣. أن يتعهد ولي الأمر بمواظبة الطفل أو الطفلة على الحضور في الجلسات التدريبية.
٤. أن لا يكون الطفل قد تعرض لحالات الاصابة قبل المشاركة ، وكما مبين في الجدول(١).

الجدول(١)

يبين توزيع أفراد العينة بحسب المجموعات والجنس

المجموع	الجنس		نموذج التعليم	المجموعة
	ذكور	اناث		
١٠	٥	٥	الألعاب الالكترونية	التجريبية الأولى



وقائع المؤتمر العلمي الدولي الثاني- المشترك الأول بين كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة
دهوك ومركز نون للبحوث والدراسات المتخصصة ٢١-٢٢ نيسان ٢٠٢٠ / المجلد الثاني

١٠	٥	٥	الأدوات التعليمية	التجريبية الثانية
٢٠	١٠	١٠	المجموع	

ج. تكافؤ مجموعتي البحث :

تم تكافؤ مجموعتي البحث في متغيرات: العمر، والطول، والوزن، والاختبار القبلي للميل نحو لعبة التنس، والجدول (٢) يبين ذلك.

الجدول (٢)

يبين نتائج اختبار مان ويتي للمقارنة بين مجموعتي البحث في (العمر والطول والوزن)

المتغير	المجموعة	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مان ويتي U	مستوى الدلالة
العمر	تجريبية أولى	١٠	١١١,٥٠	١١,١٥	٤٣,٥٠٠	٠,٦٢٢
	تجريبية ثانية	١٠	٩٨,٥٠	٩,٨٥		
الوزن	تجريبية أولى	١٠	١٠٩,٠٠	١٠,٩٠	٤٦,٠٠٠	٠,٧٦١
	تجريبية ثانية	١٠	١٠١,٠٠	١٠,١٠		
الطول	تجريبية أولى	١٠	١١٤,٥٠	١١,٤٥	٤٠,٥٠٠	٠,٤٧١
	تجريبية ثانية	١٠	٩٥,٥٠	٩,٥٥		
الميل نحو التنس	تجريبية أولى	١٠	١٢٠,٠٠	١٢,٠٠	٣٥,٠٠٠	٠,٢٤٨
	تجريبية ثانية	١٠	٩٠,٠٠	٩,٠٠		

أظهرت النتائج المعروضة في الجدول (٢) انه لا توجد فروق ذات دلالة معنوية بين مجموعتي البحث في المتغيرات التي تم قياسها (العمر، الطول، الوزن، والميل نحو لعبة التنس) لغرض التكافؤ قبل البدء بالتجربة، وهذا يدل على تماثل مجموعتي البحث في هذه المتغيرات وتكافؤهما.

د. أداتي البحث:

١. البرنامج التعليمي:

تضمن البرنامج التعليمي (٢٧) وحدة تعليمية للمجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية، ومثلها من الوحدات للمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات التعليمية في تعليم مهارة الضربة الأرضية الأمامية والخلفية وضربة الإرسال،

وبواقع (٣) وحدات تعليمية في الاسبوع الواحد وزمن الوحدة التعليمية الواحدة (٩٠) دقيقة ٠ وتم عرض البرنامج على مجموعة من ذوي الاختصاص في مجال طرائق التدريس ولعبة التنس ، لإبداء ملاحظاتهم وآرائهم ، وجاءت آراء المختصين بالاجماع لتؤكد على صلاحية مضمون البرنامج التعليمي والخطوات المعتمدة في تنفيذ كل وحدة تعليمية باستثناء تعديل بسيط في بعض الوحدات التعليمية .

٢. مقياس الميل نحو لعبة التنس :

قام الباحثون باعداد فقرات مقياس الميل نحو لعبة التنس الأرضي ، في ضوء الاطلاع على الدراسات السابقة التي تناولت متغير الميل ، وتألف المقياس من (٢٠) فقرة وأمام كل فقرة ثلاثة بدائل للإجابة وهي : (دائماً ، أحياناً ، نادراً) . ومن ثم تم عرضها على مجموعة من الخبراء و المختصين في هذا المجال . وبلغت نسبة اتفاق الخبراء على مضمون كل فقرة أكثر من (٨٠%) ويعد ذلك مؤشراً للصدق الظاهري لمقياس الميل نحو لعبة التنس .

وبعد ذلك تمت ترجمة المقياس الى اللغة الكوردية ، وتم التحقق من صدق الترجمة من خلال إعادة ترجمة النسخة الكوردية إلى اللغة العربية ، وإجراء التتابع بين النسخة العربية الأصلية والنسخة العربية المترجمة عن النسخة الكوردية ، وتبين أن نسبة الاتفاق تجاوز (٩٨%)، وهو مؤشر جيد ويدل على صدق الترجمة وامكانية الاعتماد على النسخة المعدة باللغة الكوردية.

التجربة الاستطلاعية لمقياس الميل نحو لعبة التنس:

قام الباحثون باجراء تجربة استطلاعية لمقياس الميل نحو لعبة التنس في يوم الخميس المصادف ٢٨ / ٦ / ٢٠١٨ وذلك بتطبيق المقياس على مجموعة من اللاعبين مماثلة لعينة البحث ومن غير المشتركين في مجموعات البحث والمكونة من (١٠) لاعبين، نصفهم من الذكور والنصف الآخر من الإناث . وكان الهدف منها معرفة المعوقات التي سوف تواجه الباحث ، والزمن المطلوب للإجابة ، ومعرفة مستوى فهم اللاعبين لمضمون كل فقرة ، وكيفية الاجابة عن فقرات المقياس. وتبين أن الفقرات واضحة ومفهومة من قبل اللاعبين ، وأن متوسط الوقت المطلوب للإجابة يساوي (٢٥) دقيقة .

واستفاد الباحث من إجابات أفراد العينة الاستطلاعية في حساب ثبات الأداة بأسلوبين :

الأول - يتمثل في أسلوب التجزئة النصفية على أساس الفقرات الفردية والزوجية ، وذلك بحساب معامل الارتباط بين الدرجات على الفقرات الفردية والدرجات على الفقرات الزوجية باستخدام معامل ارتباط بيرسون ، ومن ثم تصحيح قيمة الثبات باستخدام معادلة اسبيرمان - براون

التصحیحیة ، فبلغ معامل الثبات لعد التصحيح (٠,٨٦) وهو مؤشر عالٍ يدل على تمتع المقياس بمعامل ثبات جيد.

الثاني - يتمثل باستخدام أسلوب ألفا كرونباخ الذي يعتمد على تحليل التباين ، وتبين أن معامل الثبات وفق هذا الأسلوب بلغ (٠,٨٤) وهو أيضاً مؤشر جيد دال على تمتع المقياس بثبات عالٍ. وبهذه الاجراءات تحقق الباحثون من تمتع المقياس بالخصائص السيكمترية المتمثلة في الصدق والثبات .

ه. تجربة البحث الرئيسية:

بعد استكمال متطلبات إجراء التجربة من تحديد المجموعتين التجريبيتين وتحديد المادة التعليمية التي سبق الإشارة إليها ، شرع الباحثون بتطبيق تجربة البحث بتاريخ ٢٠١٨/٦/٣٠ لمدة تسعة اسابيع وبواقع ثلاث وحدات تعليمية في كل أسبوع لمجموعتي البحث التجريبيتين علما ان في بداية كل وحدة تعليمية يتم تحديد الهدف التعليمي للوحدة التعليمية ، ومن ثم تبدأ الوحدة التعليمية بالجزء الاعدادي ويشمل (المقدمة والاحماء العام والخاص) ويكون موحد في مجموعتي البحث .

وبعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج التعليمي، تم تطبيق مقياس الميل نحو التنس الأرضي في يوم السبت بتاريخ ٢٠١٨/٩/١ في ملعب نادي دهوك الرياضي للتنس في اختبار بعدي .
ز. الوسائل الإحصائية: تم تحليل البيانات بالاستعانة بحزمة البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية (Statistical package for Social Sciences) والذي يعرف بـ (spss) .

٤- عرض النتائج ومناقشتها:

سيتم عرض النتائج على وفق فرضيات البحث وعلى النحو الآتي :

١. النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى: (لا يوجد فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي في الميل نحو التنس للمجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية) .

ولأجل التحقق من هذه الفرضية تمت معالجة البيانات إحصائياً ، والتي تم الحصول عليها من الاختبار القبلي والبعدي للميل نحو لعبة التنس لأفراد المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية ؛ وذلك باستخدام اختبار ويلكوكسن لعينتين مترابطتين . فأظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٠٥) بين درجات الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت الألعاب الالكترونية ، وكان الفرق لصالح الاختبار البعدي ، والجدول (٣) يبين ذلك .

الجدول (٣)

نتائج اختبار ويلكوكسون للمقارنة بين الاختبارين القبلي والبعدي للميل لدى المجموعة الأولى

المتغير	الرتب	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
الميل للتس	السلبية	٠	٠	٠	٢,٨١٤-	٠,٠٠٥
	الإيجابية	١٠	٥٥,٠٠	٥,٥٠		

٢. النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية: (لا يوجد فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي في الميل نحو التس للمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات المساعدة) .

ولأجل التحقق من هذه الفرضية تمت معالجة البيانات إحصائياً ، والتي تم الحصول عليها من الاختبار القبلي والبعدي للميل نحو لعبة التنس لأفراد المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات المساعدة ؛ وذلك باستخدام اختبار ويلكوكسون لعينتين مترابطتين. فأظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٠٤) بين درجات الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت الأدوات المساعدة ، وكان الفرق لصالح الاختبار البعدي ، والجدول (٤) يبين ذلك .

الجدول (٤)

نتائج اختبار ويلكوكسون للمقارنة بين الاختبارين القبلي والبعدي للميل لدى المجموعة الثانية

المتغير	الرتب	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
الميل للتس	السلبية	٠	٠	٠	٢,٨٧١-	٠,٠٠٤
	الإيجابية	١٠	٥٥,٠٠	٥,٥٠		

٣. النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة: (لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط الرتب لدرجات الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الأولى ومتوسط الرتب لدرجات الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الثانية في الميل نحو التس) .

ولأجل التحقق من هذه الفرضية تمت معالجة البيانات إحصائياً ، والتي تم الحصول عليها من خلال حساب الفرق بين درجات الاختبارين القبلي والبعدي للميل نحو لعبة التنس لدى كل من أفراد المجموعة التجريبية الأولى والثانية ؛ وعند استخدام اختبار مان ويتني لعينتين

مستقلتين للمقارنة، أظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٢٢) بين متوسطات الرتب لدرجات الفرق بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين ، وكان الفرق لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية ، والجدول (٥) يبين ذلك.

الجدول (٥)

نتائج اختبار مان ويتي للمقارنة بين متوسطات الرتب للفرق بين الاختبارين

القبلي والبعدي للمجموعتين في الميل نحو التنس

المتغير	المجموعة	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مان ويتي U	مستوى الدلالة
الميل للتنس	تجريبية أولى	١٠	١٣٤,٥٠	١٣,٤٥	٢٠,٥٠٠	٠,٠٢٢
	تجريبية ثانية	١٠	٧٥,٥٠	٧,٥٥		

مناقشة النتائج:

أظهرت النتائج المعروضة في الجدول (٣) وجود فرق دال معنوياً بين درجات الميل نحو لعبة التنس في الاختبارين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت الألعاب الالكترونية ، وكان الفرق لصالح الاختبار البعدي ، وعليه نرفض الفرضية الصفرية الأولى في البحث القائلة بأنه : (لا يوجد فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي في الميل نحو التنس للمجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نموذج الألعاب الالكترونية) ، ونقبل الفرضية البديلة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء مميزات الألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للأداء المهاري بالتنس ، مما يساعد الأطفال الناشئين في اكتساب المهارات الأساسية في التنس ، وما لها من عوامل الجذب والإثارة والتشويق والتي من شأنها أن تنمي الميل نحو هذه اللعبة .

وأشارت النتائج المعروضة في الجدول (٤) إلى وجود فرق دال معنوياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي للميل نحو لعبة التنس لدى أفراد المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات التعليمية في اكتساب مهارات لعبة التنس، وكان الفرق لصالح الاختبار البعدي . وعليه نرفض الفرضية الصفرية الثانية القائلة بأنه : (لا يوجد فرق دال إحصائياً بين درجات الاختبار القبلي ودرجات الاختبار البعدي في الميل نحو التنس للمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت نموذج الأدوات المساعدة) ، ونقبل الفرضية البديلة .

ويمكن تفسير هذه النتيجة بالقول بأن الأدوات التدريبية هي مساعدة في اكتساب مهارات لعبة التنس ، فهي تيسر وتسهل عملية التعلم ولهذا كان لها دور ايجابي في تنمية الميل نحو هذه اللعبة لدى الأطفال الذين استخدموا هذه الأدوات التعليمية أثناء ممارستهم للعب .

وبينت النتائج المعروضة في الجدول (٥) والتي تقارن بين أثر النموذجين في تنمية الميل نحو لعبة التنس وجود فرق دال معنوياً بين درجات الفرق في الاختبارين القبلي والبعدي للميل نحو التنس لدى أفراد المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت معها الألعاب الالكترونية في التعليم ، ودرجات الفرق في الاختبارين القبلي والبعدي للميل نحو لعبة التنس لأفراد المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت معها الأدوات التعليمية في التعليم ، وكان الفرق لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت معها الألعاب الالكترونية . وعليه نرفض الفرضية الصفرية الثالثة في البحث القائلة بأنه : (لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط الرتب لدرجات الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الأولى ومتوسط الرتب لدرجات الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الثانية في الميل نحو التنس) .

ويمكن تفسير هذه النتيجة بالقول أن استخدام الألعاب الالكترونية يسهم في تنمية الميل نحو لعبة التنس أكثر مقارنة بالأدوات التعليمية ، لأنها تيسر عملية الأداء المهاري في ممارسة التنس الأرضي لدى الأطفال بعمر ١٠-١٢ سنة، خاصة وأن الأدبيات تشير إلى أن الأجهزة والتقنيات المساعدة تساعد على تبسيط المهارات، وكذلك تساعد على انتقال المعرفة والمعلومات والمهارات المختلفة والمتعددة، وترفع القدرة على تعلم وتطوير المهارات بشكل أسرع لذلك لها تأثير ايجابي في سرعة التعلم للمهارات الحركية وتحسين أداء التكنيك والتكتيك، وكل ذلك يرفع من مستوى الميل الى لعبة التنس .

ويعزو الباحثون هذه النتيجة إلى فاعلية الألعاب الالكترونية وامكاناتها في تزويد الأطفال الذي يستخدمون هذه الألعاب بتصورات ذهنية إلى جانب عناصر التشويق فيها، وكل ذلك من شأنها تسهيل مهمة الأداء بالتنس لدى الأطفال. فالألعاب الالكترونية تمتاز بعناصر جذب الانتباه لأنها تقدم واقعاً افتراضياً مشوقاً يجذب اهتمام المستخدم من حيث الرسوم والألوان والصور والخيال والمغامرة، بحيث يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة، وهي مصدر للاثارة والمتعة الموجودة في الواقع ، وهذا من شأنه أن يؤدي الى تنمية الميل نحو لعبة التنس.

٥- الاستنتاجات والتوصيات:

١. الاستنتاجات :

- أن نموذجي الألعاب الالكترونية والأدوات التعليمية لهما أثر ايجابي في تنمية الميل نحو لعبة التنس لدى الأطفال بعمر (١٠-١٢) سنة .
- أن لنموذج الألعاب الالكترونية فاعلية أكثر مقارنة بالأدوات التعليمية في تنمية الميل نحو لعبة التنس لدى الأطفال بعمر (١٠-١٢) سنة .
- أن الألعاب الالكترونية الشائعة باستخدام التقنيات الحديثة لا تنمي فقط المهارات الأساسية لدى الأطفال بل تعمل على تنمية الميل نحو التنس الأرضي .

٢.التوصيات :

- حث معلمي ومعلمات الرياضة من قبل الإشراف التربوي على ضرورة استثمار نموذج الألعاب الالكترونية في تنمية الميل لدى الأطفال نحو رياضة التنس الأرضي .
- قيام مديريات التربية بفتح دورات تدريبية لمعلمي ومعلمات الرياضة حول كيفية استخدام التقنيات الحديثة والألعاب الالكترونية في تدريس مادة الرياضة .
- تشجيع منظمات المجتمع المدني للآباء والأمهات على التوظيف الإيجابي للتقنيات والألعاب الالكترونية التي من شأنها تنمية الميل نحو ممارسة الرياضة.
- تقديم التلفزيون لبرامج إعلامية حول كيفية الاستفادة من الألعاب الالكترونية للحد من بعض السلبيات الناجمة عن انتشار التقنيات الحديثة .
- إجراء دراسة حول استخدام نماذج تعليمية أخرى لتنمية الميول لدى الأطفال نحو لعبة التنس .

المراجع

- ١.أبو سمك ، أحمد عبد العزيز أحمد (١٩٩٦): التربية الترويحية في الاسلام ، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، كلية الشريعة والدراسات الاسلامية ، جامعة اليرموك ، الأردن .
- ٢.الاركي، عبد المعين صبحي خالد(١٩٩٧) : اثر استخدام بعض الأدوات المساعدة في تعليم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل، العراق.
- ٣.الاطوي ، وليد وعدالله والزهيري، سبهان محمود(٢٠٠٩) : ألعاب كرة المضرب (التنس - الريشة الطائرة - تنس الطاولة)، دار ابن الأثير للطباعة والنشر، جامعة الموصل .
- ٤.البراوي ، عبد الكريم جمعة (٢٠١١): دور برنامج ألعاب الصيف بوكالة الغوث الدولية بغزة في اكساب مفاهيم حقوق الإنسان للطلبة من وجهة نظر المعلمين ، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، كلية التربية ، بجامعة الأزهر ، غزة .

٥. جاسم ، منير محمود(٢٠١٤): تأثير بعض الوسائل التدريبية في تطوير مهارتي المناولة ودقة التهديف لدى لاعبي كرة القدم ، مجلة كلية التربية الأساسية ، المجلد (٢٠) ، العدد (٨٦) ، ص ٨٣١-٨٤٦.
٦. جواد، علي سلوم(٢٠٠٢) : ألعاب الكرة والمضرب التنس الأرضي، مطبعة الطيف، العراق .
٧. الحشاش ، دلال عبد العزيز (٢٠٠٨): أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، جامعة عمان العربية ، الأردن .
٨. الخولي، أمين أنور والعزب، ضياء الدين محمد(٢٠٠٩): تكنولوجيا التعليم والتدريب الرياضي، ط١، دار الفكر العربي، مصر.
٩. الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥): الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا واولياء امور طلبة مدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة طيبة للعلوم التربوية ، مجلد ١٠ ، العدد ١، المدينة المنورة، السعودية .
١٠. السامرائي، عباس أحمد وعبدالكريم، محمود(١٩٩١): كفايات تدريبية في طرائق تدريس التربية الرياضية ، دار الحكمة ، البصرة.
١١. سبتي ، عباس(٢٠١٣) :دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول بدولة الكويت دراسة ميدانية، (<http://www.minshawi.com/content/%D8%AF%>).
١٢. الشحروري، مها حسني (٢٠٠٨) : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها ، دار المسيرة ، عمان ،الأردن .
١٣. الصلوي ، عبد الاله بن أحمد (٢٠٠٦): : معوقات ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية لدى طلاب كليات المعلمين بالمملكة العربية السعودية ، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود .
١٤. الطائي، ماجد خليل خميس(٢٠٠٣): تأثير ارتفاعات مختلفة للشبكة في تطوير اكتساب تعلم بعض المهارات الأساسية في التنس الأرضي، رسالة ماجستير(غير منشورة)، جامعة ديالى.
١٥. غندير، نور الدين(٢٠١٢): النشاط الرياضي الترويحي ، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة ورقلة ، الجزائر ، العدد التاسع ، الجزء الأول ، ص ٢٨٤-٢٨٥.
١٦. القزولي ، حزام محمد رضا(١٩٧٨): التربية الترويحية ، دار العربية للطباعة ، بغداد .
١٧. قويدر ، مريم (٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، جامعة الجزائر .



وقائع المؤتمر العلمي الدولي الثاني- المشترك الأول بين كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة /جامعة
دهوك ومركز نون للبحوث والدراسات المتخصصة ٢١-٢٢ نيسان ٢٠٢٠ /المجلد الثاني

١٨. الكاظمي، ظافر هاشم(٢٠٠٠): الإعداد الفني والخططي بالتنس، ط٢، الدار الجامعية للطباعة والنشر والترجمة، بغداد.
١٩. نائف ، نبيل حاجي(٢٠٠٦): اللعبة – تعريف اللعبة وخصائصها ، الحوار المتمدن ، العدد (١٦٥١) ، <http://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=73505&r>
٢٠. نمرود ، بشير (٢٠٠٨): ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، جامعة الجزائر.
- 21.Hammond J., Smith C. (2006) Low compression tennis balls and skill development. Journal of Sports Science and Medicine 5, 575-581