مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة
المجلد (٤١) العدد (٢) / سبتمبر ٢٠٢٣
ISSN : : 2636-3860 (print)

الألعاب التعليمية الرقمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات البالية وآراء واتجاهات الطالبات نحو استخدامها

أ.د/ مجدي محمود فهيم محمد
أستاذ طرق التدريس بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب وعلوم الحركة الرياضية
بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات

أ.م.د/ رشا يحي السيد الحريرى
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الجمباز والتمرينات والعروض الرياضية
بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات

ملخص البحث باللغة العربية

يهدف هذا البحث إلى التعرف على تاثير استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات الباليه لطالبات الفرقة الثانية بنات _ بكلية التربية الرياضية _ جامعة مدينة السادات ، استخدم **الباحثان** المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة هدف وفروض وعينة الدراسة ، وتم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات المقيدات للعام الجامعى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م والبالغ عددهن (٢٦٣) طالبة ، وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهن (٢٥٠) طالبة بنسبة ٩٥.٠٦٪ من إجمالى مجتمع البحث، وتم استبعاد ١٣ طالبة لعدم الانتظام.

توصلت الدراسة إلي النتائج التالية:-

استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" الذي طبق على "**المجموعة التجريبية**" أدى إلى تحسين في مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء لمهارات البالية – **قيد البحث** – حيث أظهرت فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي وكذلك في نسبة التحسن لصالح القياس البعدي.

تفوق **المجموعة التجريبية** بإستخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" علي **المجموعة الضابطة** بإستخدام "**الأسلوب التقليدي**" في مستوى التحصيل المعرفي وفي مستوى أداء مهارات البالية "**قيد البحث**".

الكلمات الاستدلالية للبحث :
الألعاب التعليمية الرقمية،التعبير الحركي،الباليه

المقدمة ومشكلة البحث:

تُعد الألعاب التعليمية الرقمية من أبرز مستحدثات التعلم الإلكتروني التي سطع نجمها في الآونة الأخيرة ، وفي ظل هذا التطور الطبيعي لتكنولوجيا المعلومات، وتوغل التقنيات المرتبطة بها في كافي مناحي الحياة ، كان لا بد للألعاب التعليمية التقليدية أن تتطور وتواكب عصر المعلوماتية ، وقد جذب ذلك التربويين إلى التحول نحو دمج الألعاب التعليمية بالتقنيات الإلكترونية ، وخاصة بعد الانتشار الواسع للحواسيب المكتبية والمحمولة، وأجهزة الألعاب الإلكترونية المختلفة ، وخاصتاً وأن اللعب يُمثل مصدر السعادة لأي إنسان ، ومن خلاله ينمو خياله وتتسع خبراته ، وعن طريقه ايضاً تزداد ثقته بنفسه ، ومنه ينطلق للاستكشاف والاكتشاف، فهو عملية تجمع بين التعلم والترفيه ، وتتيح الفرصة للإكتشاف والتجريب دون خطر المسئولية أو العقاب.

ومن هنا كان دور المنظومة التربوية في ابتكار وابداع طرق جديدة، تعمل على تطوير التعليم وتحسينه، وتجويد مخرج العملية التعليمية في بناء طالب قادر على إعمال عقله وفكره، يمتلك المهارات الحياتية اللازمة لنجاحه وتفوقه، ليستطيع مواجهة صعوبات الحياة وتحدياتها، لذا كان لابد من تسخير التكنولوجيا الحديثة من أجل تحقيق ذلك.

ويتفق كل من "**مريم قويدر**" (٢٠١٢م) (٢٩)، "**عادل سرايا**" (٢٠٠٧م) (١٨) على أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، بل هي برامج ووسائل اعلامية وعادة تكون على شكل مباريات تعليمية تستخدم في تحقيق التعليم تحمل في طياتها رسائل، يهدف مصمموها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وفكرية وسياسية ودينية وذلك بهدف زيادة دافعية الطلاب وتشجيعهم على البحث والاكتشاف، وتحسين اتجاهاته نحو هذه المواد."

وعرّفها كل من "**نبيل عزمي**" (٢٠١٤م) (٣٣)، "**عزة الجهني**" (٢٠١١م) (٢٢) بأنها أنشطة مزودة بمحتوى تعليمي فعّال وبرمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، بإستخدم تقنية الوسائط المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة ممزوجة بالترفية والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام الطلاب، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل، كما أنها تقدم له التغذية الراجعة وفقاً لاستجاباته وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها الطلاب لتحقيق أهداف تعليمية محددة." (٣٣ : ٢٨٩)(٢٢ : ١٣)

كما عرّفها "**ضياء الدين مطاوع**" (٢٠٠٠م) (١٧) بأنها" نشاط منظم ومقنن، يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة، أهمها التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات تعلم التلميذ التي تؤثر على

تحصيله للمفاهيم العلمية ، حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر، ويمارس التفكير، ويتخذ القرار السريع بنفسه، ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج المعززة. (١٧ : ١٤٤)

في حين عرّفها "**عبدالله القرني**" (٢٠١٦م) (٢٠) ص٢٨٠ بأنها" نشاط تعليمي يقوم به المتعلم باستخدام آلة إلكترونية لها مجموعة من القوانين التي تنظم سيره في اللعبة، للوصول إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة". (٢٠ : ٢٨٠)

في ضوء ما سبق يستخلص **الباحثان** مفهوم **"الألعاب التعليمية الرقمية"** بأنها" نشاط تعليمي ينمي التفكير الإبداعي للطالبات بأساليب مبتكرة، تُقدم في شكل لعبة إلكترونية، تزيد من دافعية الطالبات نحو التعلم في إطار ممزوج بالترفيه والمتعة والتشويق."

كما يرى **الباحثان** أنه لابد من تعديل وتطوير البرامج التعليمية المقدمة للمتعلمين وصياغتها بطرق تعمل على تنشيط القدرات والطاقات اللازمة لعملية التعليم والتعلم والتحصيل من خلال إستخدام الأساليب التدريسية المناسبة لهن ، وبذلك قد نساهم فى وضع اللبنة الأولى لبداية حقيقية للتعلم الفعال الذى يجعل المتعلم ونشاطه الذاتى وطاقاته وقدراته محوراً للعملية التعليمية ومشاركاً فى تنفيذها ، وذلك قد يساعده على توجيه نشاطه الزائد إلى ماهو مفيد ، كما أن التعليم التقليدي في الوقت الراهن لم يضفي الجديد على المحتوى التعليمي للأجيال لأنه وحده لا يستطيع مواكبة الفكر العصري ، حيث أن مستوى التعليم متدن جداً مقارنة بالدول العالمية ، لذا يرى **الباحثان** أنه لابد من التوجه إلى تطبيق آليات تعليمية مساندة للتعليم التقليدي ، التي تؤدى إلى تغييراً شاملاً وينعكس ذلك على المتعلم من خلال ما يمكن أن يوفره له هذا الأسلوب الجديد.

ومع عصر الثورة الرقمية والتكنولوجية وانتشار شبكات التواصل الإجتماعي ، والانفجار المعرفي والتطور المعلوماتي والعلمي لم يعد مقبولاً أن تترك عمليات التعليم والتعلم والتخطيط للعملية التعليمية وتنفيذها للارتجال والعشوائية،وبالتالي يمكن اعتبار النموذج التعليمي للتدريس التقليدي طريقة غير فعالة ولا يمكن من خلالها أن نضمن نتائج تعليمية رائعة كما هو مطلوب من قبل المجتمع المعاصر، كما أن الجيل الحالي يفتقر إلي الحافز ولذلك تحتاج الهيئات التعليمية إلي إعادة تصميم جداولها ودمج الألعاب التعليمية الرقمية مع المستوى الحالي لمحو الأمية الرقمية للمتعلمين، فكان لا بد من الإعداد المسبق في ضوء فلسفة واضحة تنبثق عنها أهداف العملية التعليمية، واستراتيجيات التعلم المناسبة للطالبات حسب خصائصهم وقدراتهم ، ويمكن للألعاب التعليمية الرقمية أن تعزز بنجاح مشاركة الطالبات وتعاونهم في عملية التعلم من خلال ممارسة الألعاب التعليمية الرقمية حيث توفر هذه الألعاب بيئة تعليمية بديلة ممتعه وفعالة ومن خلالها تبدو جميع المهام الصعبة بسيطة وممتعة

وتشير العديد من الدراسات التربوية إلي فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في عملية التعليم والتعلم، ومن هذه الدراسات دراسة "**ابتسام محمد عبد القادر ، إيمان صلاح الدين صالح ، محمد ضاحي توني**" (٢٠٢٣م) (١) ، ودراسة "**بشري عبدالباقي أبوزيد ، شيماء محمود عبدالوهاب**" (٢٠٢١م) (٨) ، ودراسة "**علياء سامح ذهني ، إسماعيل محمد بدوي ، إيمان ذكي محمد**" (٢٠١٩م) (٢٣) ، ودراسة "**هنادي فهد الهران**" (٢٠١٩م) (٣٩) ، ودراسة "**هند عبدالرحيم سليمان**" (٢٠١٨م) (٤٠) ، ودراسة "**منذر عدنان القزاز**" (٢٠١٨م)(٣٠) ، ودراسة "**شريف شعبان إبراهيم**" (٢٠١٧م) (١٥) ، ودراسة "**حبة أحمد أكرم**" (٢٠١٦م)(١١) ، ودراسة "**عبيد مزعل الحربي**" (٢٠١٠م) (٢١) ، ودراسة "**منير سليمان حسن**" (٢٠١٦م)(٣٢) ، Merino, campos&Del, Castillo, frenandez (٢٠١٦م) (٤٩) ، ودراسة "**هنادي بدر الخراز**" (٢٠١٣م)(٣٨) ، ودراسة "**هناء حامد زهران**"،"**محمود جابر أحمد**" (٢٠١٠م)(٣٥) ، ودراسة "**دعاء محمد عبد الرحيم**" (٢٠١٥م)(١٢) ، ودراسة "**عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار**" (٢٠١٤م)(١٩) ، ودراسة "**عواطف حسن عبد المجيد ، نوف سليمان صالح المزيني**" (٢٠١٤م)(٢٥) ، ودراسة "**علياء عبد العال محمود مكية**" (٢٠١٤م)(٢٤) ، ودراسة "**محمد فوزي والي**" (٢٠١٦م)(٢٨) ، ودراسة "**أحمد محمد نوبي**" ،"**عبد اللطيف الصفي الجزار**"، "**سلمى كاتب الشمري**" (٢٠١٤م)(٤) ، ودراسة "**منصور سمير الصعيدي**" (٢٠١٤م)(٣١) ، وبناءً على الدراسات السابقة وجد الباحثان بضرورة إعداد وتصميم "**الألعاب التعليمية الرقمية**" ودمجها مع مقرر الباليه لطالبات الفرقة الثانية بنات _ جامعة مدينة السادات.

هدف البحث

يهدف هذا البحث إلى التعرف على:

- تاثير استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات الباليه لطالبات الفرقة الثانية بنات _ بكلية التربية الرياضية _ جامعة مدينة السادات.

فروض البحث:

١. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض مهارات الباليه – **قيد البحث**– ولصالح متوسط القياس البعدي.

٢. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض مهارات **الباليه** – **قيد البحث**– ولصالح متوسط القياس البعدي.

٣. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين البعديين لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات الباليه – **قيد البحث**– لصالح متوسط القياس البعدى للمجموعه التجريبيه

٤. يوجد أختلاف في الآراء والأنطباعات الوجدانية لدى طالبات المجموعة التجريبية نحو استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" وتأثيرها على تعلم مهارات الباليه – **قيد البحث**–

مصطلحات البحث:

الألعاب التعليمية الرقمية:

هي تطبيقات برمجية تجمع بين خصائص ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر وتهدف إلى تصميم تجارب تعليمية جذابة تتوافق بنجاح مع أهداف ونتائج تعليمية محددة. (٤٩)

إجراءات البحث:

أولاً: منهج البحث:

استخدم **الباحثان** المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة هدف وفروض وعينة الدراسة – **قيد البحث**–، مع تحديد التصميم التجريبي مجموعتان أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية وباستخدام القياسات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث.

ثانياً: مجتمع وعينة البحث:

١) مجتمع البحث:

تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات المقيدات للعام الجامعى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م والبالغ عددهن (٢٦٣) طالبة.

٢) عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهن (٢٥٠) طالبة بنسبة ٩٥.٠٦٪ من إجمالى مجتمع البحث، وتم استبعاد ١٣ طالبة لعدم الانتظام.

٣) تصنيف عينة البحث:

قسمت عينة البحث إلى مجموعتين كما هو مبين بالجدول التالي:

جدول (١)

تصنيف عينة البحث لمجموعات الدراسة قيد البحث

العينة	مجموعات البحث	العدد	النسبة المئوية
الأساسية	المجموعة التجريبية	٩٠	٧٢.٠٠٪

	المجموعة الضابطة	٩٠	
	المجموعة الأستطلاعية	٧٠	٢٨.٠٠٪
	الإجمالى	٢٥٠	١٠٠٪

يتضح من جدول (١) أن إجمالي العينة الأساسية قد بلغت (١٨٠) طالبة وبنسبة مئوية ٧٢.٠٠٪ من إجمالي مجتمع البحث، فى حين بلغت العينة الأستطلاعية (٧٠) وبنسبة مئوية ٢٨.٠٠٪ من إجمالى مجتمع البحث ومن خارج أفراد العينة الأساسية.

٤) تجانس (الإعتدالية) عينة البحث:

للتأكد من وقوع عينة البحث تحت المنحنى الطبيعى وبالتالى التوزيع الإعتدالى باستخدام معاملات الإلتواء لإيجاد عامل التجانس لمتغيرات الدراسة الأساسية والتجريبية، والذي يتضح من الجدول التالي:

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الإلتواء لمعدلات "السن، الطول، الوزن"، اختبار الذكاء ومهارات البالية لمجتمع البحث ن=٢٥٠

م	المتغيرات		وحدة القياس	المعالجات الإحصائية				
				سَ	التفلطح	± ع	الوسيط	معامل الإلتواء
١	معدلات النمو	١. السن	السنة	١٩.٣٦	٢.٩٠	٠.٥٤	١٩.٠٠	١.٣٥٤
		٢. الطول	السم	١٦٣.٦٠	-٠.٧٢	٤.٩٨	١٦٢.٥٠	٠.٦٣٢
		٣. الوزن	الكجم	٦٢.٥٣	-٠.٠٦	٧.٦٦	٦٣.٠٠	-٠.٠٠٥
٢	اختبار الذكاء		درجة	٨٦.٨٧	-٠.٧١	٦.٥٥	٨٨.٠٠	-٠.٢٨٦
٣	مهارات البالية – قيد البحث-	الوقفة الصحيحة	درجة	٠.٤٧	٠.١٤٨	٠.٢٨	٠.٥٠	٠.١٥٤
		أوضاع الذراعين	درجة	٠.٤٨	١.٨٢٦	٠.٢٣	٠.٥٠	-٠.١٩٧
		أوضاع القدمين	درجة	٠.٤٣	٠.١٥٠	٠.٢٧	٠.٥٠	-٠.٠٧١
		الثنى النصفى Demi plié	درجة	٠.٣٢	-٠.٧٧٤	٠.٣٥	٠.٥٠	٠.٦١٧
		فرد الرجل مع ملامستها الأرض Battement tendu simple	درجة	٠.٤٦	٠.٣٤٨	٠.٠٥	٠.٥٠	-٠.٠٥٣
		وضع الأستعداد للمهارات (s.c.d) sur le cou de pied	درجة	٠.٤٣	-٠.٤٤٤	٠.٣١	٠.٥٠	٠.٠٩٨
		دوران الرجل Rond de jambre	درجة	٠.٤٥	١.٤٥٨	٠.٢٣	٠.٥٠	-٠.٣٤٠
		باتمو فرابية Battement frappe	درجة	٠.٤٨	١.٦٦٢	٠.٢٣	٠.٥٠	-٠.١٤٤

م	المتغيرات	وحدة القياس	المعالجات الإحصائية				
			سَ	التفلطح	± ع	الوسيط	معامل الإلتواء
	باتمو فاندية Battement fondu	درجة	٠.٤٧	-٠.١٠٢	٠.٢٩	٠.٥٠	٠.٠١٢
	باتمو سوتية Battement Soutenu	درجة	٠.٤٨	٠.٩٣٧	٠.٢٥	٠.٥٠	-٠.٠٧٤
	الدوران على القدمين Tournant	درجة	٠.٤٨	١.٧٤٣	٠.٢٣	٠.٥٠	-٠.١٦٩
	الأرتفاع Relevé	درجة	٠.٥١	٢.٨٩١	٠.٢١	٠.٥٠	٠.٠٨٢
	ميل الجذع فى اتجاهات متعددة part de corps	درجة	٠.٥٠	٢.٥١٨	٠.٢٤	٠.٥٠	-٠.٠٢٥
	الإنزلاق Glissade	درجة	٠.٤٦	-٠.٠٠١	٠.٢٩	٠.٥٠	-٠.٠٠١
	الزحلقة Chassé	درجة	٠.٣٥	-٠.٧٤٣	٠.٣٣	٠.٥٠	٠.٣٩٢
	الرفع مع الأنتقال Piqué	درجة	٠.٤٤	-٠.٢٢١	٠.٣٠	٠.٥٠	٠.٠٣٧
	المشى الثلاثى valse	درجة	٠.٤٠	-٠.٦٧٤	٠.٣٢	٠.٥٠	٠.٢١٦
	الخطوة الثلاثية pas de Bourrée	درجة	٠.٤٦	٢.٠٢٧	٠.٢٢	٠.٥٠	-٠.٣٩٠
	خطوة القطة pas de chat	درجة	٠.٤٣	٠.٧٤٢	٠.٢٤	٠.٥٠	-٠.٣٨٨
	الميزان Arabesques	درجة	٠.٤٧	٠.١٠٣	٠.٢٩	٠.٥٠	٠.٠١٠
	الوثب مع تبديل الرجلين فى الهواء Changement de pieds	درجة	٠.٤٧	٠.٨٦٩	٠.٢٥	٠.٥٠	-٠.٠٩٠
	الأرتفاع Relevé	درجة	٠.٤٨	١.٦٦٢	٠.٢٣	٠.٥٠	-٠.١٤٤

يتضح من جدول (٢) أن معاملات الإلتواء لمعدلات "السن، الطول، الوزن، اختبار الذكاء، – **قيد البحث** – قد إنحصرت بين (± ٣) حيث تراوحت القيم بين (- ٠.٣٩٠ إلى ١.٣٥٤) مما يعنى تجانس أفراد العينة المختارة للمجموعات فى معدلات "السن ، الطول ، الوزن ، اختبار الذكاء ومهارات البالية – **قيد البحث**– وبالتالى وقوعها تحت المنحنى الطبيعي والتوزيع الإعتدالى له.

٥) تكافؤ مجموعتى البحث:

للتأكد من تقارب المستويات بين مجموعتى البحث في المتغيرات الأساسية والتجريبية قيد البحث، ولضبط العلاقة بين مجموعتى البحث قامت الباحثة بحساب التكافؤ بين المجموعتان، ويتضِح ذلك من الجدول التالي:

مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة
المجلد (٤١) العدد (٢) / سبتمبر ٢٠٢٣
ISSN : : 2636-3860 (print)

جدول (٣)

تكافؤ مجموعتى البحث لمتغيرات "السن، الطول، الوزن"، واختبار الذكاء

ومهارات البالية – قيد البحث – لمجتمع البحث ن١=ن٢=٩٠

م		المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة "ت" المحسوبة
				سَ	± ع	سَ	± ع	
١	معدلات النمو	١. السن	السنة	١٩.٣٤	٠.٥٤	١٩.٣٧	٠.٥٥	٠.٢٥
		٢. الطول	السم	١٦٣.٣١	٥.٠٥	١٦٣.٦٠	٤.٩٦	٠.٣٤
		٣. الوزن	الكجم	٦١.٩٠	٧.٧١	٦٢.٧٧	٧.٧٩	٠.٧٠
٢		اختبار الذكاء	درجة	٨٧.٢٣	٦.٥٠	٨٧.٥٩	٦.٠٦	٠.٤١
٣	مهارات البالية – قيد البحث–	الوقفة الصحيحة	درجة	٠.٤٧	٠.٢٨	٠.٤٧	٠.٢٩	٠.٥٨
		أوضاع الذراعين	درجة	٠.٥١	٠.٢٣	٠.٥١	٠.٢٦	٠.٩١
		أوضاع القدمين	درجة	٠.٤١	٠.٢٨	٠.٤١	٠.٢٨	٠.١٢
		الثنى النصفى Demi plié	درجة	٠.٢٤	٠.٣٥	٠.٢٧	٠.٣٦	١.٣٠
		فرد الرجل مع ملامستها الأرض Battement tendu simple	درجة	٠.٤٤	٠.٢٦	٠.٤٤	٠.٢٨	٠.٠٠٠
		وضع الاستعداد للمهارات (s.c.d) sur le cou de pied	درجة	٠.٣٩	٠.٣١	٠.٣٩	٠.٣٢	٠.٥٨
		دوران الرجل Rond de jambre	درجة	٠.٤٦	٠.١٩	٠.٤٦	٠.٢٧	٠.٠٠٠
		باتمو فرابية Battement frappe	درجة	٠.٤٦	٠.٢٦	٠.٥٢	٠.٢٠	١.٥٢
		باتمو فاندية Battement fondu	درجة	٠.٤٦	٠.٣١	٠.٤٦	٠.٣١	٠.٠٠٠
		باتمو سوتية Battement Soutenu	درجة	٠.٤٦	٠.٢٣	٠.٤٩	٠.٢٧	٠.٩٣
		الدوران على القدمين Tournant	درجة	٠.٤٩	٠.٢٢	٠.٤٩	٠.٢٤	٠.١٥
		الأرتفاع Relevé	درجة	٠.٥٢	٠.٢٠	٠.٥٣	٠.٢١	١.٤٢
		ميل الجذع فى اتجاهات متعددة part de corps	درجة	٠.٥٠	٠.٢٢	٠.٥٢	٠.٢٥	١.٠٩
		Glissade الإنزلاق	درجة	٠.٣٨	٠.٣٢	٠.٥٢	٠.٢٥	١.٤٤
		الزحلقة Chassé	درجة	٠.٢٩	٠.٣٣	٠.٣٠	٠.٣٤	٠.٥٨
		الرفع مع الأنتقال Piqué	درجة	٠.٤٢	٠.٢٩	٠.٤٢	٠.٣١	٠.٠٠٠
		المشى الثلاثى valse	درجة	٠.٣٧	٠.٣٣	٠.٣٦	٠.٣٤	٠.٣٨
		الخطوة الثلاثية pas de Bourrée	درجة	٠.٤٧	٠.١٥	٠.٤٧	٠.٢٨	٠.٠٠٠
		خطوة القطة pas de chat	درجة	٠.٤١	٠.٢٤	٠.٤٢	٠.٢٥	٠.٨٢
		الميزان Arabesques	درجة	٠.٤٧	٠.٣٢	٠.٤٦	٠.٢٩	٠.٣٥
		الوثب مع تبديل الرجلين فى الهواء Changement de pieds	درجة	٠.٤٣	٠.٢٣	٠.٥٠	٠.٢٦	١.٢١
		مهارة الوثب مع فتح الرجل وضمها سريعاً Echappé	درجة	٠.٤٨	٠.٢٤	٠.٥٠	٠.٢٤	٠.٨٣

*" ت " الجدولية عند د.ح : ن-١ = (٨٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٦٧

يتضح من جدول (٣) أن قيمة "ت" المحسوبة < "ت" الجدولية في جميع المتغيرات السابقة مما يدل على عدم وجود فروق دالة إحصائياً مما يعنى التكافؤ بين مجموعتي البحث.

ثالثاً: وسائل وأدوات جمع البيانات

قامت **الباحثه** بإستخدام الأدوات التالية لجمع البيانات المتعلقة بالبحث:

١) تحليل البيانات.
٢) إستمارة تسجيل البيانات. **(إعداد الباحثان)**
٣) استمارة تقيم مستوى الأداء لمهارات البالية – **قيد البحث** –.
٤) إختبار مستوى القدرات العقلية. **(الذكاء)**

وفيما يلي توضيح لكل خطوة من الخطوات السابقة:

١)**تحليل البيانات:** الدراسات السابقة والمرتبطة والبحوث العلمية والإنتاج العلمي والمؤتمرات، المراجع العلمية (العربية، الأجنبية) ذات الصلة بموضوع.

٢)**إستمارة تسجيل اليانات. (إعداد الباحثان)**

قامت **الباحثه** بتصميم استمارة لتسجيل البيانات وتضمنت: بيانات خاصة (اسم الطالبة – الطول – الوزن – العمر الزمني – إختبار الذكاء). **ملحق (١)**

٣)**استمارة تقيم مستوى الأداء.**

تم تقييم مستوى من خلال استمارة تقييم ولجنة تحكيم مكونة من عدد (٣) أعضاء هيئة التدريس (تخصص تعبير حركي) **ملحق (٣)**، على أن تحسب الدرجة من (٥) درجات لكل مهارة من مهارات الباليه – **قيد البحث** – وتم قسمة مجموع الدرجات للمحكمين الثلاثة عل (٣) وذلك لحساب درجة الطالبة في مهارات الباليه – **قيد البحث**–.

٤)**إختبار مستوى القدرات العقلية. (الذكاء)**

قام **الباحثان** بتطبيق إختبار الذكاء اللفظى للمرحلة الثانوية والجامعية الذى قام بإعداده "**جابر عبد الحميد، محمود أحمد عمر**" (٢٠٠٧م) **ملحق (٥)**، والذي ثبت مدى صدقة وثباته لقياس السمة التي وضع من أجلها.

المعاملات العلمية لاختبار الذكاء:

١) صدق التمايز بطريقة المقارنة الطرفية:

استخدم **الباحثان** صدق التمايز بطريقة المقارنة الطرفية بين الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى لمجموعة واحدة باستخدام اختبار "ت" (t-test)، كما هو موضح بالجدول التالى:

جدول (٤)

دلالة الفروق بين الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى إختبار الذكاء

ن١=ن٢ =١٧

المتغيرات	الربيعى الأعلى ن١ =١٧		الربيعى الأدنى ن٢ =١٧		الفرق بين المتوسطين " فز م "	قيمة " ت" المحسوبة
	سَ	± ع	سَ	± ع		
اختبار الذكاء	٩٣.٨٨	٢.٣٢	٧٥.٣٥	١.٨٧	١٨.٥٣	*٩٥.٥٢

* " ت " الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٢

يتضح من جدول (٤) أن قيمة " **ت** " المحسوبة > " **ت** " الجدولية فى إختبار الذكاء – **قيد البحث**– مما يدل على أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى لصالح الربيعى الأعلى وبالتالى فإن اختبار الذكاء قادر على التمييز بين الأفراد مما يؤكد صدق الاختبار فى قياس ما وضعت من أجله.

٢) : معامل ثبات اختبار الذكاء :

تم حساب ثبات إختبار الذكاء بطريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على العينة الإستطلاعية والتى بلغ عددهن (٧٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية ومن خارج عينة البحث الأساسية، وكانت المدة الفاصلة ما بين التطبقيين (٧) سبعة أيام وكان التطبيق الأول يوم الإثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/٣م وهو الدرجات المستخرجة عند حساب "معامل الصدق" ، تم إعادة تطبيق يوم الإثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٠م وتم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين باستخدام معادلة بيرسون والجدول التالي يوضِّح معامل ثبات اختبار الذكاء – **قيدالبحث** –.

جدول (٥)

معامل ارتباط الثبات بين التطبيق الأول والثاني لإختبار الذكاء

ن=٧٠

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		معامل الإرتباط " ر " المحسوبة
	سَ	±ع	سَ	±ع	
اختبار الذكاء	٨٥.٤٩	٧.٠٩	٨٩.٩٦	٥.٨٦	**٠.٧٨٧

* " ر " الجدولية عند د.ح : ن-٢ = (٦٨) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٠.٢٣٢

يتضح من جدول (٥) أن قيمة "ر" المحسوبة > "ر" الجدولية فى اختبار الذكاء مما يدل على أن قيمة "ر" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود إرتباط بين التطبيق الأول والثانى وبالتالى ثبات الإختبار.

المعاملات العلمية لإستمارة الآراء والانطباعات:

- **صياغة وتحديد العبارات:**

أنطلاقاً من عنوان البحث وهدفه، وأستناداً إلى المراجع العلمية والدراسات السابقة تم صياغة وتحديد عدد من العبارات التي تعكس رأى الطلبة نحو التعلم عن طريق إستخدام التعلم الشبكى المتمازج وتأثيرها على تعلم المهارات قيد البحث.

واستخدم **الباحثه** طريقة **ليكرت** ذات الخمس أوزان لمناسبتها للبحث وقد روعي في تصميم العبارات "الأستمارة" أن تؤدى إلى الحصول على بيانات دقيقة وأن تكون العبارات بسيطة ومفهومة ولا تكون مركبة تتضمن أكثر من معنى واحد حتى لا تؤدى إلى التداخل وللتأكد من صياغة العبارات ومدى صدقها في قياس الآراء والأنطباعات الوجدانية للطالبة. وتقوم الطالبة بإبداء الرأي نحو عبارات الأستمارة وفق ميزان تقدير خماسي.

- **صدق المحكمين:**

تم عرض الإستمارة على عدد من الخبراء بكليات التربية الرياضية **مرفق (٢)** بهدف أستطلاع آرائهم بشأن صلاحية هذه الاستمارة، ومدى ملاءمتها للطالبات وذلك من حيث وضوح وسلامة وصياغة كل عبارة من العبارات، وحذف وتعديل أو إضافة ما يرونه مناسباً من العبارات، وقد تم عمل التعديلات المقترحة، والتي انحصرت في تغيير صياغة بعض العبارات، وقد وافق الخبراء على العبارات بنسبة ١٠٠٪.

- **ثبات الإستمارة:**

قاما **الباحثان** بحساب مُعامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه **(Test- Retest)** بفاصل زمني قدره **(٧)** أيام بين التطبيقين وذلك بتطبيق الإستمارة على طالبات المجموعة التجريبية بعد مرور أسبوعين من استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" وأجرت عليهن التطبيق الأول يوم الإثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/٣م، ثم تم إجراء التطبيق الثاني يوم الإثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٠م على نفس العينة "المجموعة التجريبية" لحساب ثبات الاستمارة.

جدول (٦)

معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني لمقياس الآراء والانطباعات نحو استخدام الألعاب التعليمية الرقمية ن = ٩٠

المتغيرات	قيمة " ر "
استمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام الألعاب التعليمية الرقمية	٠.٧٠٢**

* **قيمة** "ر" **الجدولية عند د.ح: ن-٢ = (٨٨)، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٠.١٦٤**

يتضح من جدول (٤) أن **قيمة** " ر " **المحسوبة >** " ر " مقياس الآراء والانطباعات نحو إستخدام الألعاب التعليمية الرقمية مما يدل على أن قيمة "ر" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود إرتباط بين التطبيق الأول والثاني وبالتالي إستمارة الآراء والاتجاهات نحو إستخدام الألعاب التعليمية الرقمية لتدريس مهارات الباليه **– قيدالبحث** –.

رابعاً : خطوات تصميم "الألعاب التعليمية الرقمية" مرفق (٥)

سادساً: تصميم الموقف التعليمي الذي سوف تمر به الطالبات في إجراء الدراسة الأساسية:-

(أ) الموقف التعليمي للمجموعة الضابطة :

تم التدريس للمجموعة الضابطة وذلك من خلال تنفيذ المنهج المتبع والمعتمد من قسم نظريات وتطبيقات الجمباز والتمرينات والعروض الرياضية لمقرر التعبير الحركي "الباليه" بالطريقة التقليدية المتبعة وهى كالأتي:

- أداء الإحماء والإعداد البدني العام.
- أداء الإعداد البدني الخاص بالمهارة.
- التقديم الشفهي للمهارة.
- تقديم نموذج صحيح مع الشرح اللفظي وتوضيح المراحل الفنية أثناء أداء النموذج.
- إعطاء تدريبات التدرج التعليمي الخاص للمهارة.

- تنفيذ المهارة من قبل الطالبات مع تصحيح الأخطاء.
- عمل موقف تقيمي للطالبات، حيث تقوم كل طالبة بعمل المهارة ويتم تقيمها من القائم بالتدريس.

(ب) الموقف التعليمي للمجموعة التجريبية:

وكان يتم التدريس للمجموعة التجريبية بإتباع الموقف التعليمي المقترح وذلك من خلال الخطوات التالية:

قامت **الباحثة** فى هذه المرحلة بالتهيئة لتجربة البحث من خلال الخطوات الآتية :

- لقاء تمهيدى بجميع أفراد العينة عمل عرض تقديمى بسيط لشرح ماهية "**الألعاب التعليمية الرقمية**" وفكرة عمله ، وكذلك المهام التى سيكلفون بها عقب كل لقاء ، وكذلك جدول اللقاءات وعنوان كل لقاء .
- طلب من جميع أفراد العينة الإشتراك في جروب **"Wats up"** عبر هواتفهم الذكية من خلال الينك الذي تم إرساله للطالبات من خلال المعلمة.
- قامت المعلمة بإعداد الدرس في صورة بوربيونت يحتوي على فيديو أو محاضرات تلفزيونية يشرح من خلالها المفاهيم الجديدة باستخدام التكنولوجيا السمعية والبصرية، لتكون متاحة للطالبات ومتاحة لهم على مدار الوقت، وبهذا تتمكن الطالبات عامة ومتوسطو الأداء المحتاجون إلى مزيد من الوقت بشكل خاص من الاطلاع على المحتويات التفاعلية عدة مرات ليتسنى لهم استيعاب المفاهيم الجديد.
- ثم تقوم المعلمة بشرح المهارة مع الإستعانه بالفيديو المعد للمهارة المعروض على شاشة العرض، تم تعطي الفرصة للطالبات لأداء المهارة عدة مرات وتكرارها مع اتاحة الفرصة لهم للعودة إلي البوربيونت لمشاهدة المهارة أكثر من مرة إذا احتاجت الطالبة لذلك، وفي نفس الوقت تقوم المعلمة بتقديم التغذية الراجعة وتصحيح الأخطاء الشائعة.
- ثم تقوم المعلمة بعرض لعبة رقمية على شاشة العرض مثل العجلة الدوارة والصندوق المقسم لقياس مدي تحصيل الطالبات.
- ثم يتم إعطاء الوجب المنزلي عبر المنصة التعليمية وتتم المتابعة من المعلمة.

خامساً : الدراسات الأستطلاعية :

الدراسة الأستطلاعية الأولي:

تم إجراء الدراســة الأســتطلاعية الأولي خلال يومي الإثنين والثلاثاء الموافقين ٣، ٤ /١٠/٢٠٢٢م وكان الهدف من هذه الدراسة **هو التعرف علي:**

- مدي صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في الإختبارات وإختيار المساعدين.
- مدي صلاحية المكان المخصص لإجراء الإختبارات.

وأسفرت نتائج الدراسة الأستطلاعية عن :

- صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في الإختبارات.
- صلاحية المكان المخصص "صالة الجمباز، صالة التعبير الحركى بالكلية لإجراء الإختبارات.
- تم أستيعاب المساعدين لكيفية إجراء الإختبارات وشروط تطبيقها وتدريبهم على تسجيل البيانات في الإستمارات.

٢- الدراسة الأستطلاعية الثانية :

تم إجراء الدراسة الأستطلاعية الثانية خلال يومى يومى الإثنين والثلاثاء الموافقين ١٠، ١١ /١٠/٢٠٢٢م على عينة قوامها (٧٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بنات من نفس مجتمع البحث ومن خارج عينه البحث الأساسية وذلك لحساب صدق الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفي

وكان الهدف من هذه الدراسة هو :

- حساب المعاملات العلمية (الصدق والثبات) للإختبارات المستخدمة في البحث.
- التعرف على الأخطاء المحتمل ظهورها أثناء إجراء الإختبارات لتجنبها في الدراسة الأساسية.
- تجريب نماذج من "**الألعاب التعليمية الرقمية**".

وأسفرت نتائج الدراسة الأستطلاعية عن :

- التحقق من صلاحية الإختبارات المستخدمة في البحث.
- توافر أجهزة الهاتف النقال مع الطالبات لتطبيق "**الألعاب التعليمية الرقمية**" – **قيد البحث**–.
- لاحظا **الباحثان** البهجة والسعادة أثناء التعلم بالأسلوب الجديد على وجوه الطالبات.

سابعاً: القياسات القبلية :

تم إجراء القياسات القبلية لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في المتغيرات –"**قيد البحث**"

- يوم السبت الموافق ١٢/١٠/٢٠٢٢م.

ثامناً: تطبيق التجربة الأساسية:

تم اخضاع المجموعة التجريبية للتعلم بواسطة "**الألعاب التعليمية الرقمية**" في الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٥م حتى يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٢/٣١م، بواقع وحدة واحدة أسبوعياً بإجمالي ١٢ وحدة زمن كل منها ٤٥ دقيقة، في حين خضعت المجموعة الضابطة للبرنامج التعليمى المتبع والذي يعتمد على الشرح وأداء النموذج، ويوضح جدول (٧) التوزيع الكمى للوحدات التي احتوى عليها البرنامج التعليمي.

جدول (٧)

التوزيع الكمى للبرنامج

م	البيان	التوزيع الزمني
١	عدد الأسابيع	(١٢) أسبوع
٢	إجمالى عدد الوحدات	(١٢) وحدة تعليمية
٣	عدد الوحدات في الأسبوع	(١) وحدة واحدة
٤	زمن الوحدة التعليمية	(٩٠) دقيقة
٥	زمن التطبيق في الوحدة الواحدة	(٤٥) دقيقة
٦	بقية الوحدة التعليمية لتدريس بقية مقرر التعبير الحركى	(٤٥) دقيقة

تاسعاً: القياسات البعدية :

تم إجراء القياسات البعديه لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في المتغيرات –قيد البحث –يوم الأحد الموافق ٢٠٢٣/١/١م وذلك على نحو ما تم إجراؤه في القياسات القبلية، وتم تقييم مستوى الأداء المهارى بواسطة السادة المحكمين. **ملحق (٣)**

عاشراً : المعالجات الإحصائية :

استخدمت **الباحثة** المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج: حِزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) Statistical Pacakage for the Social Science، وتم استخدام المعالجات الإحصائية التالية :

- المتوسط الحسابي.
- معامل ارتباط "بيرسون".
- الإنحراف المعياري.
- الوسيط.
- معامل الإلتواء.
- النسب المئوية لمعدلات التحس
- معادلة اختبار"ت"(t-test).

تاسعاً: - عرض ومناقشة النتائج

١. عرض ومناقشة نتائج القياسات (القبلية–البعدية) للمجموعة الضابطة مهارات البالية– قيد البحث

جدول (٦)

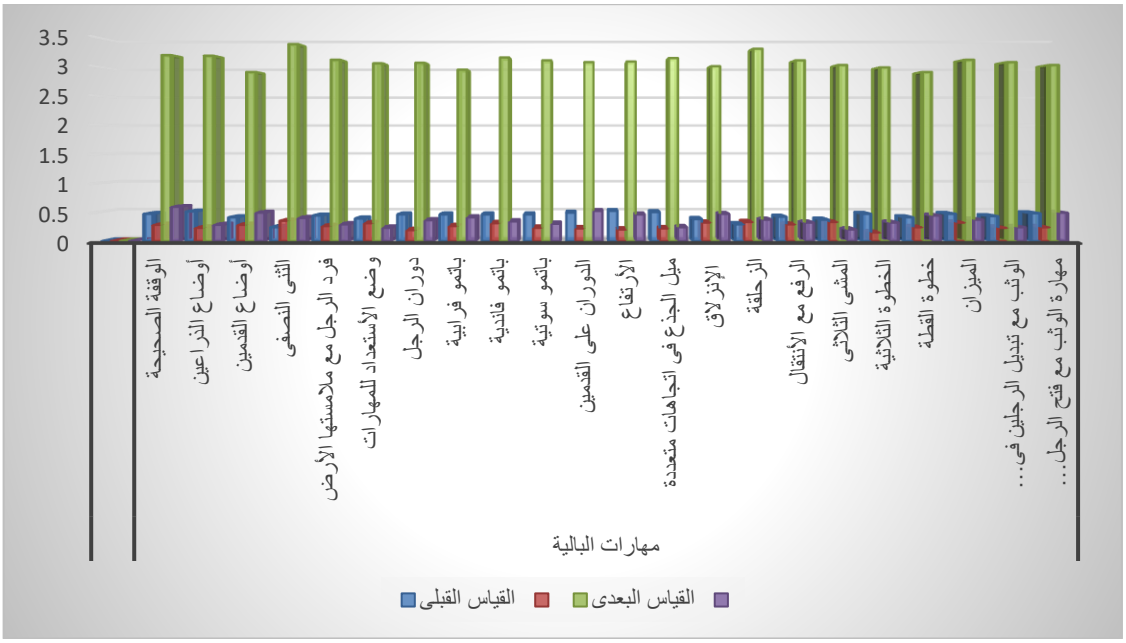
دلالة الفروق بين متوسطى القياس القبلى والبعدى لمهارات البالية

–قيد البحث– " للمجموعة الضابطة" ن=٩٠

	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		ف. م	قيمة "ت" المحسوبة
			سَ	± ع	سَ	± ع		
مهارات البالية – قيد البحث–	الوقفة الصحيحة	درجة	٠.٤٧	٠.٢٨	٣.٢٠	٠.٥٩	٢.٧٣	٥١.٩٥
	أوضاع الذراعين	درجة	٠.٥١	٠.٢٣	٣.١٩	٠.٢٨	٢.٦٨	٧٣.٣٣
	أوضاع القدمين	درجة	٠.٤١	٠.٢٨	٢.٩١	٠.٤٩	٢.٥٠	٤٨.٨٣
	الثنى النصفى Demi plié	درجة	٠.٢٤	٠.٣٥	٣.٣٩	٠.٤٠	٣.١٤	٥٧.٣٠
	فرد الرجل مع ملامستها الأرض Battement tendu simple	درجة	٠.٤٤	٠.٢٦	٣.١٢	٠.٢٩	٢.٦٨	٧٧.٠١
	وضع الاستعداد للمهارات (s.c.d) sur le cou de pied	درجة	٠.٣٩	٠.٣١	٣.٠٦	٠.٢٣	٢.٦٧	٧٠.٢٨
	دوران الرجل Rond de jambre	درجة	٠.٤٦	٠.١٩	٣.٠٧	٠.٣٦	٢.٦١	٨٠.٦٨
	باتمو فرابية Battement frappe	درجة	٠.٤٦	٠.٢٦	٢.٩٨	٠.٤١	٢.٤٩	٥٩.٨١
	باتمو فاندية Battement fondu	درجة	٠.٤٦	٠.٣١	٣.١٦	٠.٣٤	٢.٧٠	٧٣.١٩
	باتمو سوتية Battement Soutenu	درجة	٠.٤٦	٠.٢٣	٣.١١	٠.٣٠	٢.٦٥	٨٥.٣٣
	الدوران على القدمين Tournant	درجة	٠.٤٩	٠.٢٢	٣.٠٣	٠.٤٢	٢.٥١	٥٣.٣٥
	الأرتفاع Relevé	درجة	٠.٥٢	٠.٢٠	٣.٠٩	٠.٤٦	٢.٥٧	٥٦.٣٨
	ميل الجذع فى اتجاهات متعددة part de corps	درجة	٠.٥٠	٠.٢٢	٣.١٥	٠.٢٤	٢.٦٥	٧٦.٠٥
	Glissade الإنزلاق	درجة	٠.٣٨	٠.٣٢	٣.٠١	٠.٤٧	٢.٦٣	٥١.٥٩
	الزحلقة Chassé	درجة	٠.٢٩	٠.٣٣	٣.٣١	٠.٣٧	٣.٠١	٥٣.٧٦
	الرفع مع الأنتقال Piqué	درجة	٠.٤٢	٠.٢٩	٣.١١	٠.٣٢	٢.٦٩	٦٣.٦٧
	المشى الثلاثى valse	درجة	٠.٣٧	٠.٣٣	٣.٠٣	٠.٢٠	٢.٦٧	٦٠.٦٢
	الخطوة الثلاثية pas de Bourrée	درجة	٠.٤٧	٠.١٥	٢.٩٩	٠.٣٢	٢.٥٢	٨٢.٦٧
	خطوة القطة pas de chat	درجة	٠.٤١	٠.٢٤	٢.٩٤	٠.٤٤	٢.٥١	٥٢.٣٧
	الميزان Arabesques	درجة	٠.٤٧	٠.٣٢	٣.١٢	٠.٣٧	٢.٦٤	٧٦.٣٠
	الوثب مع تبديل الرجلين فى الهواء Changement de pieds	درجة	٠.٤٣	٠.٢٣	٣.٠٨	٠.٢٤	٢.٦٥	٧٦.٠٥
	مهارة الوثب مع فتح الرجل وضمها سريعاً Echappé	درجة	٠.٤٨	٠.٢٤	٣.٠٣	٠.٤٩	٢.٥٥	٥٠.٧٩

*" ت " الجدولية عند د.ح : د–١ = (٨٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٦٧

يتضح من جدول (٦) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية فى جميع مهارات البالية – **قيد البحث** – مما يدل على أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين القياس (القبلى – البعدى) في مستوى الأداء المهارى للمجموعة الضابطة والمستخدم معها الأسلوب التقليدى فى التدريس ولصالح القياس البعدى.



شكل (١)

يوضح فروق المتوسطات بين القياسن القبلى – البعدى للمجموعة الضابطة فى مستوى الأداء المهارى لمهارات الباليه – قيد البحث –.

يُعزو **الباحثان** سبب ذلك التقدم لدى "**المجموعة الضابطة**" إلى جدوى الطريقة التقليدية التي لا يمكن إغفالها والتي تعتمد على تلقى الطالبة للمعلومات والمفاهيم من المُعلمة وجهاً لوجة، مما يبرز ويعزز العلاقات الاجتماعية والجوانب الإنسانية بينهم، حيث قيام المعلمة بشرح المهارة وعرض نموذج لها والتدرج التعليمي أثناء أداء المهارة، بالإضافة إلي تقديم التغذية الراجعة خلال كل مرحلة من مراحل التعليم، كل هذا يزيد من دافعية الطالبات للتعلم.

ومن خلال ما سبق يتضح أن الطريقة التقليدية المتبعة (الشرح والعرض) تتمتع بمزايا حقيقية جعلت لها تأثير إيجابي على مستوى أداء مهارات الباليه – **قيد البحث** – وتحقق فاعلية فى تحسين أداء الطالبات فى مهارات الباليه – **قيد البحث** – وتتفق هذه النتائج مع نتائج الكثير من الدراسات التي أشارات إلى تأثير الطريقة التقليدية على مستوى الأداء المهارى لدى الطالبات.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة كل من دراسة "**ابتسام محمد عبد القادر ، إيمان صلاح الدين صالح ، محمد ضاحي توني**" (٢٠٢٣م) (١) ، ودراسة "**بشري عبدالباقي أبوزيد ، شيماء محمود عبدالوهاب**" (٢٠٢١م) (٨) ، ودراسة "**علياء سامح ذهني ، إسماعيل محمد بدوي ، إيمان ذكي محمد**" (٢٠١٩م) (٢٣) ، ودراسة "**هنادي فهد الهران**" (٢٠١٩م) (٣٩) ، ودراسة "**هند عبدالرحيم سليمان**" (٢٠١٨م) (٤٠) ، ودراسة "**منذر عدنان القزاز**" (٢٠١٨م)(٣٠) ، ودراسة "**شريف شعبان إبراهيم**" (٢٠١٧م) (١٥) ، ودراسة "**حبة أحمد أكرم**" (٢٠١٦م)(١١) ، ودراسة "**عبيد مزعل الحربي**" (٢٠١٠م) (٢١) ، ودراسة "**منير سليمان حسن**" (٢٠١٦م)(٣٢) ، Merino, campos&Del, Castillo, frenandez (٢٠١٦م) (٤٩) ، ودراسة "**هنادي بدر الخراز**" (٢٠١٣م)(٣٨) ، ودراسة "**هناء حامد زهران**"،"**محمود جابر أحمد**" (٢٠١٠م)(٣٥) ، ودراسة "**دعاء محمد عبد الرحيم**" (٢٠١٥م)(١٢) ، ودراسة "**عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار**" (٢٠١٤م)(١٩) ، ودراسة "**عواطف حسن عبد المجيد ، نوف سليمان صالح المزيني**" (٢٠١٤م)(٢٥) ، ودراسة "**علياء عبد العال محمود مكية**" (٢٠١٤م)(٢٤) ، ودراسة "**محمد فوزي والي**" (٢٠١٦م)(٢٨) ، ودراسة "**أحمد محمد نوبي**" ،"**عبد اللطيف الصفي الجزار**"، "**سلمى كاتب الشمري**" (٢٠١٤م)(٤) ، ودراسة "**منصور سمير الصعيدي**" (٢٠١٤م)(٣١) ، التي أشارت إلي أن الطريقة التقليدية (الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى) والتى تعتمد على أسلوب التلقين كان لها تأثير إيجابى فى مستوى الأداء المهارى للطالبات.

وبذلك يتحقق الفرض الاول كليا والذي ينص على توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض مهارات الباليه – **قيد البحث**– ولصالح متوسط القياس البعدي."

٢. عرض ومناقشة نتائج القياسات (القبلية – البعدية) للمجموعة التجريبية مهارات البالية – قيد البحث.

جدول (٧)

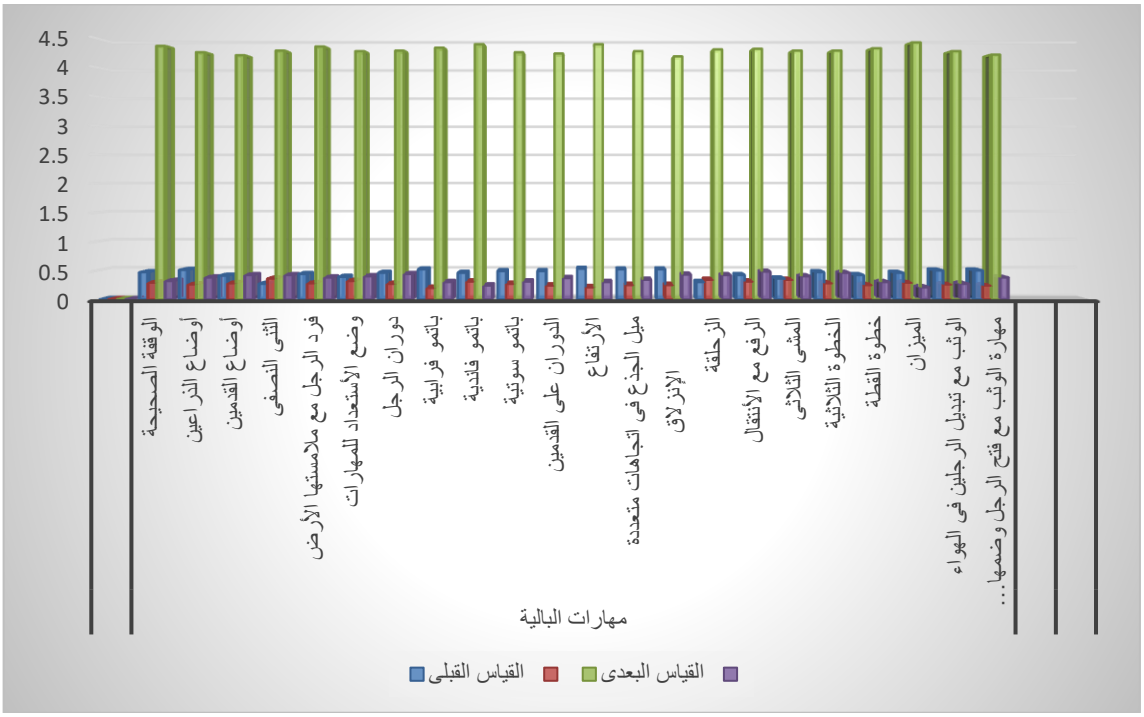
دلالة الفروق بين متوسطى القياس القبلى والبعدى لمهارات الباليه – قيد البحث – للمجموعة التجريبية ن=٩٠

	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		ف. م	قيمة "ت" المحسوبة
			سَ	± ع	سَ	± ع		
مهارات	الوقفة الصحيحة	درجة	٠.٤٧	٠.٢٩	٤.٣٧	٠.٣٢	٣.٩٠	٨٦.٩٩
	أوضاع الذراعين	درجة	٠.٥١	٠.٢٦	٤.٢٦	٠.٣٨	٣.٧٥	٧٦.٧٤
	أوضاع القدمين	درجة	٠.٤١	٠.٢٨	٤.٢١	٠.٤٢	٣.٨٠	٦٧.٤٨

الثنى النصفى Demi plié	درجة	٠.٢٧	٠.٣٦	٤.٢٩	٠.٤٢	٤.٠٢	٧١.٣٥
فرد الرجل مع ملامستها الأرض Battement tendu simple	درجة	٠.٤٤	٠.٢٨	٤.٣٦	٠.٣٨	٣.٩٢	٧٥.٣٨
وضع الاستعداد للمهارات (s.c.d) sur le cou de pied	درجة	٠.٣٩	٠.٣٢	٤.٢٨	٠.٤٠	٣.٨٨	٧٣.٢٣
دوران الرجل Rond de jambre	درجة	٠.٤٦	٠.٢٧	٤.٢٩	٠.٤٤	٣.٨٣	٧٤.٦١
باتمو قرابية Battement frappe	درجة	٠.٥٢	٠.٢٠	٤.٣٤	٠.٣٠	٣.٨٢	٩٨.١٢
باتمو فاندية Battement fondu	درجة	٠.٤٦	٠.٣١	٤.٤٠	٠.٢٤	٣.٩٤	٩٠.٤٨
باتمو سوتية Battement Soutenu	درجة	٠.٤٩	٠.٢٧	٤.٢٦	٠.٣١	٣.٧٧	١٠٣.٥٤
الدوران على القدمين Tournant	درجة	٠.٤٩	٠.٢٤	٤.٢٤	٠.٣٧	٣.٧٥	٨١.١٠
الأرتفاع Relevé	درجة	٠.٥٣	٠.٢١	٤.٤٠	٠.٣٠	٣.٨٧	١٠٩.٩٩
ميل الجذع فى اتجاهات متعددة part de corps	درجة	٠.٥٢	٠.٢٥	٤.٢٩	٠.٣٤	٣.٧٧	٨٠.٥٢
Glissade الإنزلاق	درجة	٠.٥٢	٠.٢٥	٤.١٩	٠.٤٣	٣.٦٧	٦٩.٩٤
الزحلقة Chassé	درجة	٠.٣٠	٠.٣٤	٤.٣١	٠.٤٢	٤.٠١	٦٩.٩٧
الرفع مع الأنتقال Piqué	درجة	٠.٤٢	٠.٣١	٤.٣٢	٠.٤٨	٣.٩١	٧٤.٦١
المشى الثلاثى valse	درجة	٠.٣٦	٠.٣٤	٤.٢٩	٠.٤٠	٣.٩٣	٦٩.٢٣
الخطوة الثلاثية pas de Bourrée	درجة	٠.٤٧	٠.٢٨	٤.٢٩	٠.٤٦	٣.٨٢	٧١.٠٩
خطوة القطة pas de chat	درجة	٠.٤٢	٠.٢٥	٤.٣٣	٠.٣٠	٣.٩٢	٩٤.٩٧
الميزان Arabesques	درجة	٠.٤٦	٠.٢٩	٤.٤٣	٠.٢١	٣.٩٧	٩٧.٩٢
الوثب مع تبديل الرجلين فى الهواء Changement de pieds	درجة	٠.٥٠	٠.٢٦	٤.٢٨	٠.٢٧	٣.٧٨	١١٢.٧١
مهارة الوثب مع فتح الرجل وضمها سريعاً Echappé	درجة	٠.٥٠	٠.٢٤	٤.٢٢	٠.٣٨	٣.٧٢	٨٣.٠٩

*** " ت " الجدولية عند د.ح : ن-١ = (٨٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٦٧**

يتضح من جدول (٧) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية فى جميع مهارات البالية – **قيد البحث** – مما يدل على أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين القياس (القبلى – البعدى) في مستوى الأداء المهارى للمجموعة التجريبية الأولى المستخدمة " **الألعاب التعليمية الرقمية** "، ولصالح القياس البعدى.



شكل (٢)

يوضح فروق المتوسطات بين القياسين القبلى – البعدي للمجموعة التجريبية فى مستوى الأداء المهارى لمهارات البالية – قيد البحث –

يُعزو **الباحثان** هذه النتيجة إلي طريقة التعلم باستخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" التي أثارت اهتمام الطالبات، وزادت من دافعيتهم نحو التعلم ، كما أنها عرضت مهارات البالية بطريقة مشوقة وممتعة، حيث تتداخل فيها الصور والرسومات والمؤثرات الصوتية والحركة بشكل جذاب، وأضافت "**الألعاب التعليمية الرقمية**" إلى الموقف التعليمي أجواء من التسلية والمرح والمتعة والتشويق، مما أدى إلى تكوين الطالبات اتجاهات إيجابية نحو التعلم، كما أنها سمحت للطالبات بالتقدم الذاتي والمتدرج في المادة العلمية وفقاً لقدرتها في إنجاز المهام التعليمية وتحقيق الفوز في كل مستوى من مستويات اللعبة، واعتمدت "**الألعاب التعليمية الرقمية**" على إثارة روح المنافسة الفردية بين الطالبات إلى جانب المنافسة على مستوى المجموعات، مما ازداد من تفاعلهم ورغبتهم في إنجاز المهمات التعليمية في مستوى اللعبة ، وصولاً إلى تحقيق الفوز.

ويشير **الباحثان** إلي أن "**الألعاب التعليمية الرقمية**" أتاحت اللعب دون التقيد بحدود الزمان والمكان ، كما قدّمت "**الألعاب التعليمية الرقمية**" تغذية راجعة فورية بعد كل استجابة قامت بها الطالبه ، فتولّد لديها تحدياً مع ذاتها دفعتها إلى الاستمرار في اللعب ورغبةً في تحقيق الفوز ، كما أن "الألعاب التعليمية الرقمية" ساهمت في عرض مفاهيم البالية على الطالبات عدة مرات وبأشكال مختلفة وفي

أكثر من مستوى من مستويات الألعاب وذلك لأنها تتضمن أنشطة تربوية هادفة ومقصودة، كما أنها تخضع لعدة قوانين وقواعد محددة ، مما أدى ذلك إلى حدوث تعلم قائم على الفهم وإستدعاء المعارف والمعلومات بسهولة، كما أن "الألعاب التعليمية الرقمية" ساهمت في توثيق العلاقة بين المعلمة والطالبات لأنها تركز على التفاعل الإيجابي النشط للمتعلم من خلال التعبير عن انفعالتهم وطرح تساؤلاتهم دون خجل أو خوف، وذلك جعلهم يشاركون في عملية التعليم والتعلم بشكل إيجابي ونشط وفعّال تمزج التعلم بعناصر المتعة والتشويق والإثارة.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة كل من دراسة "**ابتسام محمد عبد القادر ، إيمان صلاح الدين صالح ، محمد ضاحي توني**" (٢٠٢٣م) (١) ، ودراسة "**بشري عبدالباقي أبوزيد ، شيماء محمود عبدالوهاب**" **(٢٠٢١م)** (٨) ، ودراسة "**علياء سامح ذهني ، إسماعيل محمد بدوي ، إيمان ذكي محمد**" **(٢٠١٩م)** **(٢٣)** ، ودراسة "**هنادي فهد الهران**" **(٢٠١٩م)** **(٣٩)** ، ودراسة "**هند عبدالرحيم سليمان**" **(٢٠١٨م)** **(٤٠)** ، ودراسة "**منذر عدنان القزاز**" (٢٠١٨م)(٣٠) ، ودراسة "**شريف شعبان إبراهيم**" **(٢٠١٧م)** **(١٥)** ، ودراسة "**حبة أحمد أكرم**" (٢٠١٦م)(١١) ، ودراسة "**عبيد مزعل الحربي**" (٢٠١٠م) (٢١) ، ودراسة "**منير سليمان حسن**" (٢٠١٦م)(٣٢) ، ودراسة "**هنادي بدر الخراز**" (٢٠١٣م)(٣٨) ، ودراسة "**هناء حامد زهران**"،"**محمود جابر أحمد**" (٢٠١٠م)(٣٥) ، ودراسة "**دعاء محمد عبد الرحيم**" (٢٠١٥م)(١٢) ، ودراسة "**عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار**" (٢٠١٤م)(١٩) ، ودراسة "**عواطف حسن عبد المجيد ، نوف سليمان صالح المزيني**" (٢٠١٤م)(٢٥) ، ودراسة "**علياء عبد العال محمود مكية**" (٢٠١٤م)(٢٤) ، ودراسة "**محمد فوزي والي**" (٢٠١٦م)(٢٨) ، ودراسة "**أحمد محمد نوبي**" ،"**عبد اللطيف الصفي الجزار**"، "**سلمى كاتب الشمري**" (٢٠١٤م)(٤) ، ودراسة "**منصور سمير الصعيدي**" (٢٠١٤م)(٣١).

وبذلك يتحقق الفرض الثاني كليا والذي ينص علي "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض مهارات **الباليه – قيد البحث**– ولصالح متوسط القياس البعدي".

٣. عرض ومناقشة نتائج عرض نتائج القياسات البعدية لمجموعتى البحث الضابطة والتجريبية في اختبار التحصيل المعرفى – قيد البحث –.

جدول (٨)

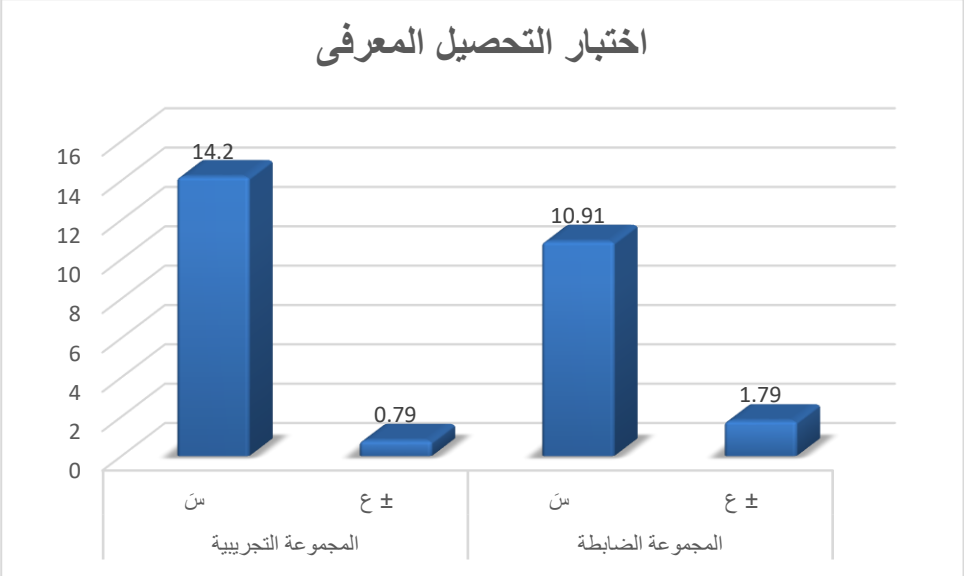
دلالة الفروق بين متوسطى القياسات البعدية لمجموعتى البحث لمهارات البالية – قيد البحث –

ن=٩٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة " ت" المحسوبة
	سَ	± ع	سَ	± ع	" ف. م "	
اختبار التحصيل المعرفى	١٤.٢٠	٠.٧٩	١٠.٩١	١.٧٩	٣.٢٩	*١٧.١٥

*" ت " الجدولية عند د.ح : ن-١ = (٨٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٦٧

يتضح من جدول (٩) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية فى اختبار التحصيل المعرفى – قيد البحث – مما يدل على أن قيمة"ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين القياسات البعدية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لصالح المجموعة التجريبية فى اختبار التحصيل المعرفى – **قيد البحث** –.



شكل (٣)

يوضح فروق المتوسطات بين القياسن القبلى – البعدي للمجموعة التجريبية فى مستوى التحصيل المعرفى – قيد البحث

٤. عرض ومناقشة نتائج عرض نتائج القياسات البعدية لمجموعتى البحث الضابطة والتجريبية لمهارات البالية – قيد البحث –.

جدول (٩)

دلالة الفروق بين متوسطى القياسات البعدية لمجموعتى البحث

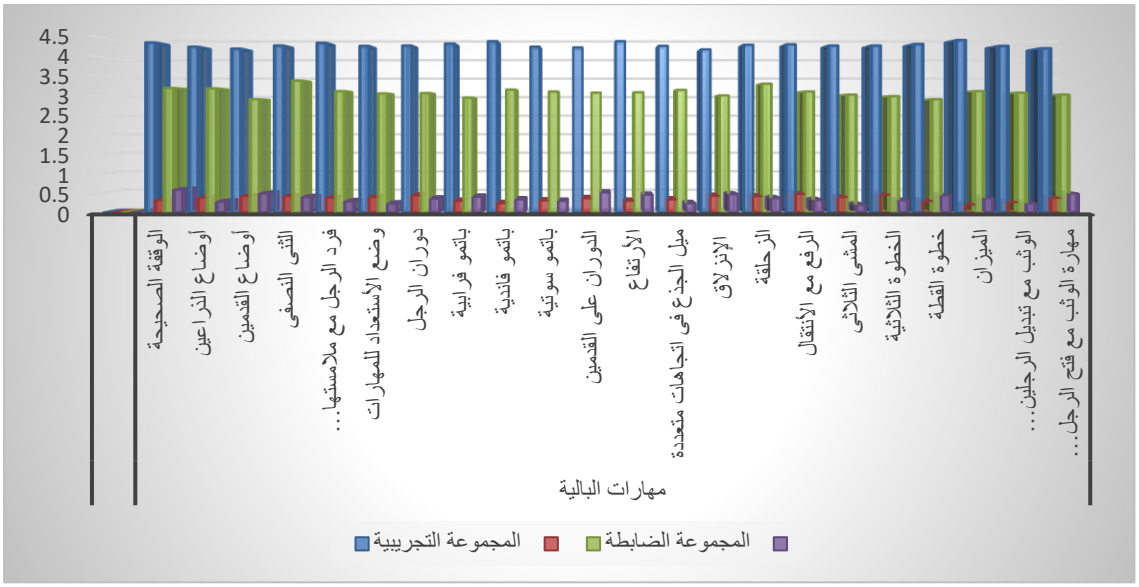
لمهارات البالية – قيد البحث – ن=٩٠

	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		ف. م	قيمة "ت" المحسوبة
			سَ	± ع	سَ	± ع		
مهارات البالية	الوقفة الصحيحة	درجة	٤.٣٧	٠.٣٢	٣.٢٠	٠.٥٩	١.١٧	١٥.٦٥
	أوضاع الذراعين	درجة	٤.٢٦	٠.٣٨	٣.١٩	٠.٢٨	١.٠٧	٢١.٠٥
	أوضاع القدمين	درجة	٤.٢١	٠.٤٢	٢.٩١	٠.٤٩	١.٣١	١٨.٠٦
	الثنى النصفى Demi plié	درجة	٤.٢٩	٠.٤٢	٣.٣٩	٠.٤٠	٠.٩١	١٥.٢٠
	فرد الرجل مع ملامستها الأرض Battement tendu simple	درجة	٤.٣٦	٠.٣٨	٣.١٢	٠.٢٩	١.٢٣	٢٣.٧٥
	وضع الأستعداد للمهارات (s.c.d) sur le cou de pied	درجة	٤.٢٨	٠.٤٠	٣.٠٦	٠.٢٣	١.٢٢	٢٣.٤٧
	دوران الرجل Rond de jambre	درجة	٤.٢٩	٠.٤٤	٣.٠٧	٠.٣٦	١.٢٣	٢٠.٢١
	باتمو فرابية Battement frappe	درجة	٤.٣٤	٠.٣٠	٢.٩٨	٠.٤١	١.٣٦	٣٢.٢٨
	باتمو فاندية Battement fondu	درجة	٤.٤٠	٠.٢٤	٣.١٦	٠.٣٤	١.٢٤	٢٧.٣٢
	باتمو سوتية Battement Soutenu	درجة	٤.٢٦	٠.٣١	٣.١١	٠.٣٠	١.١٥	٢٥.٥٥
	الدوران على القدمين Tournant	درجة	٤.٢٤	٠.٣٧	٣.٠٣	٠.٤٢	١.٢١	١٩.١٧
	الأرتفاع Relevé	درجة	٤.٤٠	٠.٣٠	٣.٠٩	٠.٤٦	١.٣١	٢٢.٦٧
	ميل الجذع فى اتجاهات متعددة part de corps	درجة	٤.٢٩	٠.٣٤	٣.١٥	٠.٢٤	١.١٤	٢٦.٣١
	الإنزلاق Glissade	درجة	٤.١٩	٠.٤٣	٣.٠١	٠.٤٧	١.١٨	١٦.٥٣
	الزحلقة Chassé	درجة	٤.٣١	٠.٤٢	٣.٣١	٠.٣٧	٠.٩٩	١٧.٣٧
	الرفع مع الأنتقال Piqué	درجة	٤.٣٢	٠.٤٨	٣.١١	٠.٣٢	١.٢١	٢٠.٦٧
	المشى الثلاثى valse	درجة	٤.٢٩	٠.٤٠	٣.٠٣	٠.٢٠	١.٢٦	٢٥.٧٠
	الخطوة الثلاثية pas de Bourrée	درجة	٤.٢٩	٠.٤٦	٢.٩٩	٠.٣٢	١.٣٠	٢٢.٤٣
	خطوة القطة pas de chat	درجة	٤.٣٣	٠.٣٠	٢.٩٤	٠.٤٤	١.٤٩	٣١.٤٥
	الميزان Arabesques	درجة	٤.٤٣	٠.٢١	٣.١٢	٠.٣٧	١.٣١	٣٠.٠١

	الوثب مع تبديل الرجلين فى الهواء Changement de pieds	درجة	٤.٢٨	٠.٢٧	٣.٠٨	٠.٢٤	١.٢١	٢٩.٤٢
	مهارة الوثب مع فتح الرجل وضمها سريعاً Echappé	درجة	٤.٢٢	٠.٣٨	٣.٠٣	٠.٤٩	١.١٥	١٩.٩٠

" ت " الجدولية عند د.ح : ن-١ = (٨٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٦٧

يتضح من جدول (٩) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية فى لمهارات الرقص الشعبى – قيد البحث – مما يدل على أن قيمة"ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين القياسات البعدية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لصالح المجموعة التجريبية فى مهارات البالية – **قيد البحث** –.



شكل (٤)

يوضح فروق المتوسطات بين القياسين البعدين لمجموعتى البحث فى مستوى الأداء المهارى لمهارات البالية – قيد البحث –

ويشير **الباحثان** إلي أن تحسن مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات الباليه – **قيد البحث**– لصالح متوسط القياس البعدى لدي طالبات المجموعة التجريبة يرجع إلي أن "**الألعاب التعليمية الرقمية**" وفرت الفرصه للتعلم دون التعرض لضغوط المواقف التعليمية مما ساهم في تكوين بنية معرفية سليمة ، كما وفرت "**الألعاب التعليمية الرقمية**" برمجيات مختلفة تساعد علي تنوع طرق التدريس مما زاد من دافعية الطالبات نحو عملية التعلم ، بالإضافه إلي أن "**الألعاب التعليمية الرقمية**" اتاحت فرصة إمكانية التعلم وفق السرعة الذاتية ، ودراسة المحتوي والتعلم فى أى وقت بدون التقييد بالحدود الزمنية

أو المكانية ، كما أن تنوع"**الألعاب التعليمية الرقمية**" ساعد فى تحسين أداء الطالبا ت لمهارات الباليه – **قيد البحث** – وهو ما أدى إلى تكوين خلفية متعددة الجوانب لدى الطالبا ت ساعدت على إتقانه للمهارات .

ويشير كل من "**علياء سامح ذهني، إسماعيل محمد بدوي، إيمان ذكي محمد**" **(٢٠١٩م) (٢٣)** و كابا Kapp **(٢٠١٢م)** (٤٥) ، إلي أن "**الألعاب التعليمية الرقمية**" تعزز وتحسن انخراط الطالبات في عملية التعليم من خلال اللعب وبالتالي تزيد من دافعية الطالبات ليكونوا أكثر نشاطاً أثناء عملية التعلم ، كما أنها وفرت التغذية الراجعة المناسبة مما ساهم وساعد في زيادة التحصيل المعرفي والمهاري لدي الطالبات .

وتتفق هذه النتائج مع دراسة كل من دراسة "**ابتسام محمد عبد القادر ، إيمان صلاح الدين صالح ، محمد ضاحي توني**" (٢٠٢٣م) (١) ، ودراسة "**بشري عبدالباقي أبوزيد ، شيماء محمود عبدالوهاب**" **(٢٠٢١م)** (٨) ، ودراسة "**علياء سامح ذهني ، إسماعيل محمد بدوي ، إيمان ذكي محمد**" **(٢٠١٩م) (٢٣)** ، ودراسة "**هنادي فهد الهران**" **(٢٠١٩م) (٣٩)** ، ودراسة "**هند عبدالرحيم سليمان**" **(٢٠١٨م) (٤٠)** ، ودراسة "**منذر عدنان القزاز**" (٢٠١٨م)(٣٠) ، ودراسة "**شريف شعبان إبراهيم**" **(٢٠١٧م) (١٥)** ، ودراسة "**حبة أحمد أكرم**" (٢٠١٦م)(١١) ، ودراسة "**عبيد مزعل الحربي**" (٢٠١٠م) (٢١) ، ودراسة "**منير سليمان حسن**" (٢٠١٦م)(٣٢) ، ودراسة "**هنادي بدر الخراز**" (٢٠١٣م)(٣٨) ، ودراسة "**هناء حامد زهران**"،"**محمود جابر أحمد**" (٢٠١٠م)(٣٥) ، ودراسة "**دعاء محمد عبد الرحيم**" (٢٠١٥م)(١٢) ، ودراسة "**عاطف محمود عبد العال ، محمد السيد النجار**" (٢٠١٤م)(١٩) ، ودراسة "**عواطف حسن عبد المجيد ، نوف سليمان صالح المزيني**" (٢٠١٤م)(٢٥) ، ودراسة "**علياء عبد العال محمود مكية**" (٢٠١٤م)(٢٤) ، ودراسة "**محمد فوزي والي**" (٢٠١٦م)(٢٨) ، ودراسة "**أحمد محمد نوبي**" ،"**عبد اللطيف الصفي الجزار**"، "**سلمى كاتب الشمري**" (٢٠١٤م)(٤) ، ودراسة "**منصور سمير الصعيدي**" (٢٠١٤م)(٣١) ، Merino, campos&Del, Castillo, frenandez (٢٠١٦م) (٤٩) .

وبذلك يتحقق الفرض الثالث كليا والذي ينص على "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين البعديين لمجموعتي البحث الضابطة، والتجريبيه في مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات الباليه – **قيد البحث**– لصالح متوسط القياس البعدى" للمجموعة التجريبية.

عرض ومناقشة نتائج نسب آراء وإنطباعات الطالبات بالمجموعة "التجريبية على إستمارة الآراء والإنطباعات نحو إستخدام الألعاب التعليمية الرقمية.

جدول (١٠)

إستجابات طالبات المجموعة التجريبية على عبارات إستمارة الآراء والإنطباعات

نحو إستخدام الألعاب التعليمية الرقمية ن= ٩٠

رقم العبارة	بدرجة كبيرة جداً	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جداً	المجموع التقديرى	النسبة المئوية	الترتيب
١	٨٤	٥	١	–	–	٤٤٣	٩٨.٤٤	١١
٢	٨٣	٤	٣	–	–	٤٤٠	٩٧.٧٨	١٣
٣	٨٩	١	–	–	–	٤٤٩	٩٩.٧٨	٥
٤	٩٠	–	–	–	–	٤٥٠	١٠٠.٠٠	١
٥	٩٠	–	–	–	–	٤٥٠	١٠٠.٠٠	١م
٦	٨٨	١	١	–	–	٤٤٧	٩٩.٣٣	٧
٧	٩٠	–	–	–	–	٤٥٠	١٠٠.٠٠	١م
٨	٩٠	–	–	–	–	٤٥٠	١٠٠.٠٠	١م
٩	٨٥	٤	١	–	–	٤٤٤	٩٨.٦٧	١٠
١٠	٨٧	٢	١	–	–	٤٤٦	٩٩.١١	٨
١١	٨٤	٤	٢	–	–	٤٤٣	٩٨.٤٤	١١م
١٢	٨٦	٣	١	–	–	٤٤٥	٩٨.٨٩	٩
١٣	٨٨	٢	–	–	–	٤٤٨	٩٩.٥٦	٦

يتضح من جدول (١٠) الأهمية النسبية لآراء وأنطباعات المجموعة التجريبية نحو إستخدام الألعاب التعليمية الرقمية حيث تراوحت نسبة استجاباتهم ما بين ٩٧.٧٨٪ : ١٠٠.٠٠٪

وتُعزو **الباحثة** ردود فعل الطالبات إلى أن إستخدام الألعاب التعليمية الرقمية بأحتوائها على العديد من الوسائل البصرية المتنوعة ساعدت الطالبات فى إزالة الشعور بالملل والسلبية فى ظل الطريقة المعتاد وزاد من حماسهن ودافعيتهن للتعلم، مما جعل الطلبة تتلقى الكثير من المعارف التى يحتاجهن أثناء العملية التعليمية والتقدم سواء فى تحسين مستوى التحصيل المعرفى أو فى أداء مهارات البالية المختارة طبقاً لقدراتهن واحتياجاتهن.

ويعُزو **الباحثان** إيجابية آراء الطالبات "بالمجموعة التجريبية " إلى أن ""**الألعاب التعليمية الرقمية** لها أسلوب جديد ومميز تماماً وهذا بشهادة الطالبات أنفسهن ، أيضا لأنها تعمل على جذب الإنتباة وذلك من خلال الرؤية الواضحة والمشوقة للمهارات وتركيز الحواس أثناء العرض الشيق بما

فيه من ألوان وخلفيات ملونة ، كما انها زادت من تجاوب وجذب إنتباه وميول واتجاهات الطالبات مما دفعهن للمشـــاركة الإيجابية في العملية التعليمية ، ومن ثم أتاح ذلك للطالبات متابعة الدروس بنشاط ، كما أنها تقدم نوعية جديدة من التعلم تناسب خصائص الطالبات واحتياجاتهن ، وزادت من شـــغف ودافعية الطالبات نحو بذل المزيد من الجهد لتعلم المهارات حيث أنه تم إســـتثارة حواس الطالبات وبالتالي زاد تركيزهن ، كما أنها ســـاعدت الطالبات على تنمية مهارات التفاعل مع المادة التعليمية المقدمة لها ، كل ماســـبق ســـاعد فى خلق جو من الألفة تجاة تعلم مادة التعبير الحركى (البالية) وهذا ما تفتقر إلية طرق التعليم المعتادة .

وذلك يتحقق الفرض الرابع والذي ينص علي يوجد أختلاف في الآراء والأنطباعات الوجدانية لدى طالبات المجموعة التجريبية نحو استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" وتأثيرها على تعلم مهارات الباليه – **قيد البحث**–

الإستنتاجات والتوصيات"

أولاً : الاستنتاجات :

في حدود هدف البحث وفروضة، وفى ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، وفى حدود عينة البحث توصل الباحثتان إلى الاستنتاجات التالية:

١. استخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" الذي طبق على "**المجموعة التجريبية**" أدى إلى تحسين في مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء لمهارات البالية – **قيد البحث** – حيث أظهرت فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي وكذلك في نسبة التحسن لصالح القياس البعدي.

٢. أسلوب التعليم التقليدي الذي طبق على **المجموعة الضابطة** أدى إلى تحسين في مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء لمهارات البالية "**قيد البحث**" حيث أظهرت فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي وكذلك في نسبة التحسن لصالح القياس البعدي.

٣. تفوق **المجموعة التجريبية** بإستخدام "**الألعاب التعليمية الرقمية**" علي **المجموعة الضابطة** بإستخدام "**الأسلوب التقليدي**" في مستوى التحصيل المعرفي وفي مستوى أداء مهارات البالية "**قيد البحث**".

بناء على النتائج التي توصل إليها الباحثان فى دراستهما وفى حدود عينة البحث تتقدم الباحثة بالتوصيات الآتية:

١. نشر الوعي التقني بين الطالبات وتدريبهم على استخدام التقنيات الحديثة في تعلم مهارات البالية مثل "**الألعاب التعليمية الرقمية**".
٢. ضرورة توظيف "**الألعاب التعليمية الرقمية**"، حتى تستطيع الطالبة الرجوع إليها في أي وقت وفى أي مكان وبالتالي يؤدى إلى رفع مستوى التحصيل المعرفي وفي مستوى أداء مهارات البالية "**قيد البحث**".
٣. عقد دورات لأعضاء هيئة التدريس والهيئة المعاونة بهدف نشر ثقافة "**الألعاب التعليمية الرقمية**"، وتعريفهم على أهمية وكيفية استخدامه وتطبيقه في الموقف التعليمي.
٤. توفير بيئة تعليمية مناسبة وملائمة لتطبيق "**الألعاب التعليمية الرقمية**" مثل تزويد الجامعة بشبكة الإنترنت لإستخدامها في العملية التدريسية.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية.

١. **ابتسام محمد عبد القادر ، إيمان صلاح الدين صالح ، محمد ضاحي توني (٢٠٢٣م) :** فاعلية المحفزات الرقمية في تنمية مهارات تصميم وبرمجة الروبرت لدي تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي مرتفعي ومنخفض المثابرة الأكاديمية ، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، المجلد التاسع ، العدد ٤٤ يناير ٢٠٢٣ .

٢. **إجلال محمد إبراهيم ، نادية محمد درويش (١٩٩١م) :** الرقص الابتكارى الحديث، دار الهنا، القاهرة.

٣. **أحمد محمد السيد القط (٢٠٢١م) :** المحفزات الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت kahoot) وتأثيرها علي بعض المهارات الهجومية ودافعية التعلم للمبتدئين بأكاديمية تعليم كرة اليد ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة،المجلة العلمية لكلية التربية الرياضية للبنين بالهرم _ جامعة حلوان ، العدد (٩٢) الجزء (٣)

٤. **أحمد محمد نوبي ، عبد اللطيف الصفي الجزار، سلمى كاتب الشمري (٢٠١٥م) :** تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة

الابتدائية ، مجلة دارسات في المناهج وطرق التدريس ٢١٠ (١) ٢١٥- ٢٥٦

٥. **أمال ربيع كامل ، زينب محمد أمين ، هاني محمد الشيخ ، رباب صلاح أحمد (٢٠١٩م) :** تصميم استراتيجية مقترحة لتكيف بيئة واقع معزز قائنة علي المحفزات الرقمية وفق أنماط اللاعبين ، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، كلية التربية النوعية _ جامعة المنيا.

٦. **أمجد الدربي (٢٠١٥م) :** التلعيب في التعليم متاح علي https://www.rwaq.org/courses/gamification

٧. **إيمان ذكي موسي (٢٠١٩م) :** أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية "الشارات / لوحة المتصدرين" والأسلوب المعرفي "المخاطر / الحذر" علي تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدي طلاب تكنولوجيا التعليم ، تكنولوجيا التربية ، دراسات وبحوث ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية.

٨. **بشري عبدالباقي أبوزيد , شيماء محمود عبدالوهاب (٢٠٢١م) :** أثر استخدام محفزات الألعاب الرقمية في الأختبارات الإلكترونية علي التحصيل المعرفي وخفض قلق الإختبارات الإلكترونية لدي تلاميذ المرحلة الأعدادية . الجمعية الدولية للتعليم والتعلم الألكتروني , المجلد الرابع , العدد الثاني نوفمبر ٢٠٢١ .

٩. **تامر مغاوري الملاح (٢٠٢٢م) :** الألعاب التعليمية الرقمية والمحفزات التنافسية ، المركز الأكاديمي العربي للنشر والتوزيع ، القاهرة .

١٠. **تامر مغاوري الملاح ، نور الهدي محمد فهيم (٢٠١٦م) :** الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية ، دار السحاب للنشر والتوزيع ، القاهرة.

١١. **حبة أحمد أكرم (٢٠١٦م) :** أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التلاوة لدى تلميذات صعوبات التعلم بالصف السادس الابتدائي بجدة مجلة العلوم التربوية ، العدد (٥) ١١٩- ١٦٠

١٢. **دعاء محمد عبد الرحيم (٢٠١٥م) :** فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي لتنمية مهارات التفكير البصري المكاني ، مجلة مستقبل التربية العربية (٢٢) (٩٩) ٢٨٥ – ٣٣٨.

١٣. **زينب الإسكندراني ، آمال يوسف (٢٠١٤م) :** فن الحركة في التعبير الحركي ، كلية التربية الرياضية ، جامعة الزقازيق.

١٤. **زينب الإسكندراني ، آمال يوسف ، انتصار عبد العزيز(٢٠١٤م) :** الأسس النظرية والعلمية للتعبير الحركي (شعبي – بالية– حديث) ، كلية التربية الرياضية ، جامعة الزقازيق.

١٥. **شريف شعبان إبراهيم (٢٠١٧م) :** أثر التفاعل بين عناصر محفزات الالعاب الرقمية والأسلوب المعرفي في تنمية مهارات تصميم قواعد البيانات لدي طلاب المعاهد العليا ، دراسات عربية في التربية وعلم النفس.

١٦. **صفية أحمد محيى الدين ، سامية ربيع محمد (٢٠٠٢م) :** الباليه والرقص الحديث ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، القاهرة .

١٧. **ضياء الدين مطاوع (٢٠٠٠م) :** فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة (الدسلكسيين) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة ، مجلة رسالة الخليج العربي ، العدد(٧٧) ١٣٩ – ١٩٩

١٨. **عادل سرايا (٢٠٠٧م) :** تكنولوجيا التعليم المفرد وتنمية الابتكار ، ط ١ عمان ، دار وائل.

١٩. **عاطف محمود عبد العال، محمد السيد النجار(٢٠١٤م) :** فاعلية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض ، مجلة العلوم التربوية (٣) (٢) ٦٣٨–٦٧٦

٢٠. **عبد الله القرني (٢٠١٦م) :** أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كمنظمات تمهيدية على التحصيل المعرفي في مادة اللغة

الإنجليزية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي ، مجلة القراءة والمعرفة العدد(١٣٧) ٢٧٣-٣٠٤

٢١. **عبيد مزعل الحربي (٢٠١٠م) :** "فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات" ، رسالة دكتوراة غير منشورة جامعة أم القرى ، المملكة العربية السعودية.

٢٢. **عزة الجهني (٢٠١١م) :** فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الملك عبد العزيز ، المملكة العربية السعودية.

٢٣. **علياء سامح ذهني ، إسماعيل محمد بدوي ، إيمان ذكي محمد (٢٠١٩م) :** فاعلية المحفزات الرقمية في تحسين مستوي الإنخراط في التعليم لدي طلاب تكنولوجيا التعليم ، مجلة بحوث في مجالات التربية النوعية ، كلية التربية النوعية _ جامعة المنيا.

٢٤. **علياء عبد العال محمود مكية (٢٠١٤م):** فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل وبقاء أثر التعلم وتنمية الاتجاه لدى التلاميذ المتأخرين دراسياً في مادة العلوم بالمرحلة الابتدائية رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية ، جامعة المنصورة

٢٥. **عواطف حسن عبد المجيد ، نوف سليمان صالح المزيني (٢٠١٤م) :** فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية مجلة العلوم الإنسانية ، ١٥ (٢) ٥٥-٧٢

٢٦. **محمد إبراهيم الدسوقي(٢٠٠٣م) :** الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة ، سلسلة دراسات وبحوث محكمة في تكنولوجيا التعليم ، جامعة حلوان، القاهرة.

٢٧. **محمد إبراهيم الدسوقي(٢٠١٢م) :** قراءات في المعلوماتية والتربية ،كلية التربية، جامعة حلوان ط٣.

٢٨. **محمد فوزي والي (٢٠١٦م) :** استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، مجلة كلية التربية جامعة بنها١٠٦ (٢) ١ – ٥٠

٢٩. **مريم قويدر (٢٠١٢م) :** أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الأساسية والإعلام جامعة الجزائر.

٣٠. **منذر عدنان محمد القزاز (٢٠١٨م):** فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بغزة
دَرَجَةِ الْمَاجِستِيرِ فِي المناهج وطرق التدريس بِكُلِيةِ التربية فِي الْجَامِعَةِ الإِسلامِيةِ بِغَزة يوليو٢٠١٨م.

٣١. **منصور سمير الصعيدي (٢٠١٤م):** فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات على تنمية مهارات التصور البصري وبقاء أثر التعلم لدى المتفوقين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ، مجلة تربويات الرياضيات ، ١٧ (٢) ٦٢-١١٢

٣٢. **منير سليمان حسن (٢٠١٦م)** أثر توظيف استراتيجية التكليفات الإلكترونية وأسلوب التعلم في تنمية التحصيل الدراسي لدى طالبات كلية التربية بالجامعة الإسلامية بغزة مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ٢٤ (١) ٥٦ – ٧٣

٣٣. **نبيل جاد عزمي (٢٠١٤م) :** بيئات التعلم التفاعلية ط١ القاهر، دار الفكر العربي.

٣٤. **نجاح التهامي (١٩٩٢م) :** الباليه ، كلية التربية الرياضـــية للبنات ، جامعة حلوان ، القاهرة .

٣٥. **هناء حامد زهران ، محمود جابر أحمد، (٢٠١٠م) :** فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية مهارات التصور البصري المكاني للخرائط والاتجاه لدى طلاب المرحلة الإعدادية مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، العدد ١٨٥ – ٨٥ ١١٢

٣٦. **هناء رزق محمد(٢٠١٩م) :** محفزات الألعاب وأهميتها في التعليم Gamification المؤتمرالثالث الدولي الثاني الدراسات النوعية في المجتمعات العربية (الواقع والمأمول) كلية التربية النوعية ، جامعة الزقازيق من ٢-٣ مارس.

٣٧. **هناء عفيفى ، وفاء الماحى (٢٠١٣م) :** طرق تدريس التعبير الحركي ، كليه التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

٣٨. **هنادي بدر الخراز (٢٠١٣م) :** "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة بدولة الكويت" رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس.

٣٩. **هنادي فهد الهران (٢٠١٩م) :** "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الإجتماعية لدي طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية جامعة الزقازيق.

٤٠. **هند عبدالرحيم سليمان (٢٠١٨م) :** أثر أستخدام محفزات الألعاب الرقمية بالقصة التفاعلية علي تحقيق الفهم القرائي لدي تلاميذ المرحلة الأبتدائية ، كلية التربية ، قسم تكنولوجيا التعليم _ جامعة حلوان .

ثانياً: المراجع الأجنبية.

41. Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. *Review of Educational Research*, *85*(4), 740-779.

42.	Cahyani, A. D. (2016).	Gamification approach to enhance students engagement in studying language course. In *MATEC Web of Conferences* (Vol. 58). EDP Sciences.
43.	Campbell, A. A. (2016).	Gamification in higher education: Not a trivial pursuit (Doctoral dissertation, St. Thomas University)
44.	Diemer, T. T., Fernandez, E., & Streepey, J. W. (2013).	Student perceptions of classroom engagement and learning using iPads. Journa of Technology and Learning with Technology,1(2),13-25.
45.	Kapp , K (2012) :	The Gamification of learning and instruction ,case-based methods and strategies for training and education , New York .
46.	Ke, F., Xie, K., & Xie, Y. (2016).	Game-based learning engagement: A theory-and data-driven exploration. British Journal of Educational Technology, 47(6), 1183-1201
47.	Laremenko , N,V (2017) :	Enhancing English language learners motivation through online games , information technologies and learning tools , 59 (3).
48.	Licorish .S.A, George ,J,L , Owen ,H,E , & Daniel , B (2017) :	Enriching classroom Engagement , Motivation and learning experience with Games , 25th international conference on computers in education .
49.	Merino, campos&Del, Castillo, frenandez, (2016):	the benefits of active video games for educational physical activity approaches: asystematic review**, journal of a new approaches in educational research**, Vo15, No2, pp115-122.
50.	Noemi, P, Maximo, S (2014):	educational games for learning, **universal jornal of educational research**, Vol2, No3, PP230_238.

ثالثاً: المراجع من شبكة الإنترنت

51. https://staffsites.sohag-univ.edu.eg/stuff/posts/show/8181?p=posts
52. https://www.neweduc.com/%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AD%D9%81%D8%B2%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%8A%D9%85%D9%8A%D8%A9