أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على تحسين مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ رياضة الكاراتيه

أ.د/ صفاء صالح

أ.د/ ايناس غانم

أ.م.د/ امينة جمال

الباحثة/ هالة ماهر

مقدمة ومشكلة البحث:

إن التغير السريع الذي يشهده العالم الان بفعل التكنولوجيا الحديثة صاحبه تغير مفهوم اللعب عند الأطفال، وادى ذلك إلى انتشار الألعاب الإلكترونية التفاعلية، إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن الألعاب الإلكترونية التفاعلية لم تعد حكر على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب، والكبار، فأغلب الأطفال يمضون وقتهم في اللعب، الذي يعتبر من الأنشطة المُحببة إليهم، وباتت تشكل هوساً للكبار والصغار ولاحقاً بدأت فكرة دمج الألعاب الإلكترونية في المناهج التعليميّة، وهناك الكثير من الإحصائيات التي تتحدث عن الساعات الطويلة التي يقضيها معظم الطلاب في اللعب، إذ تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، مما يتحتّم على التربويين استغلال هذا العالم لدمجه في المناهج التعليمية، والاستفادة منه في الاتجاه التعليمي الصحيح وعدم تركه للحرب الناعمة وأدواتها التي تغزو عقول ونفس أجيالنا الناشئة.

وتعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية فى جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمتعلمين. (٢: ٤)

وتؤدي الألعاب الإلكترونية إلى زيادة مستوى التركيز وتحفيز الطلاب على المشاركة في الأنشطة الصفيّة، وتُعد الألعاب بالنسبة إليهم مألوفةً إذ إن معظمهم شارك في ألعاب مختلفة. وإن أهم مشكلة يواجهها معظم الطلاب اليوم هي ضعف الدافعية للمشاركة في الأنشطة التعليمية، بيد أن استخدام الألعاب الإلكترونية يعتبر من أهم الحوافز للمشاركة في البيئة التعليمية، ويمكن بكل سهولة مراقبة تقدّم الطلاب ومعرفة مدى فهمهم للمادة التي يدرسونها. وبناء لـ زيشرمان وليندر فإن "استخدام الألعاب الإلكترونية يحسِّن من تعلم مهارات جديدة بنسبة ٤٠٪. (١٤: ٥٦)

وهذا يتفق مع كلا من (Kim & others, 2018)(٨) (Kumar & Khurana, 2012)(9)، (Mayo, 2009)(١١) أن هناك علاقة إيجابية بين الألعاب الإلكترونية والنتائج المرجوة.

وعرف (سالين وزيمرمان٢٠٠٤) الالعاب الإلكترونية انها جميع انواع الالعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل العاب الحاسب والعاب الانترنت والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة والعاب الاجهزة الكفية.(١٢ : ٨٦)

وتعتبر الألعاب الالكترونية أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له اهداف تعليمية وتربوية محددة في اطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الالكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية. (١: ١٠٧)

كما تعد الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام، وكبير في حياة الطفل، وسلوكه ومراحل تطوره فقد فرض نفسها على الأطفال وأصبحت الألعاب الإلكترونية مصدرا ترفيهيا من الدرجة الأولى في هذا العصر، حيث أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية، في حين صار بإمكان المراهق ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة، أو في قاعات خاصة، أو في أجهزة الحاسوب .(١٣ :٢١٤)

ويذكر بعض الباحثين تصنيف أنواع الألعاب الإلكترونية، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومن أهم هذه الأنواع(العاب الالغاز – العاب المحاكاة – العاب المغامرات – العاب حربية)، تظهرُ فوائد الألعاب الإلكترونيّة ومَيّزاتها في نواحي عديدة من حياة الفرد؛ فهي إلى جانبِ التّعليم الذي يَكتسبه الطّفل منها من خلال زيادة المَفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فإنّها تُنمّي الذكاء وسرعة التفكير لديه؛ حيث تَحتوي العَديد من الألعاب على الألغاز، وتَحتاج إلى مَهاراتٍ عقليةٍ لحلّها، وكذلك تَزيد من قُدرته على التّخطيط والمُبادرة، وتُشبع خيال اللاعب بشكلٍ لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويّته، ويُصبح ذا معرفةٍ عالية بالتقنية الحديثة، ويُجيد التّعامل معها واستخدامها وتكريسها لمَصلحته.(٤: ٤٥٤)

وتتفق الباحثة مع عدد من الدراسات أن لعب الألعاب الإلكترونية السريعة قد يكون له تأثيرات إيجابية على عدد من المهارات البصرية، والمكانية، مثل سرعة رد الفعل البصري، وتوطين الهدف المحسن، والدوران العقلي والتي تتطلبها طبيعة منافسات الكوميتيه، (٧ :٥١) (٦ : ١٧٦) (١٠ : ٦٣).

فيرى محمد سعيد (٢٠٠٢) أن فاعلية أداء المهارات الهجومية المركبة تتوقف على مدى التتابع الطبيعي لحركاتها واتجاهاتها في سلسلة متصلة متنوعة والتي سبق التخطيط لها من قبل اللاعب مع ملاحظة أن كل مهارة هجومية يجب أن تفتح ثغرة عند المنافس حتى يتمكن من تسديد المهارة التالية. ص ٢٧

محمد سعبد أبو النور (٢٠٠٩م): **الإدراك الحس–حركي وعلاقته بفعالية الهجوم البسيط والمركب أثناء مباريات الكوميته للاعبي الكاراتيه**، المؤتمر العلمي الدولي الثالث، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق، المجلد الثالث، ٤–٥ مارس.

كما يشير وجيه شمندى (٢٠٠٢) تتميز مسابقات الكوميتيه بالتغير الدائم لمواقف اللعب التنافسية الدائرة بين اللاعب ومنافسة خلال زمن المباريات فضلا عن التنويع المستمر للأداءات الهجومية

المختلفة خلال هذه المواقف التنافسية حتى أن الأمر قد يزيد إلى حد تنوع طريقة أداء الأسلوب الهجومي الواحد بأكثر من كيفيه لتغير المواقف التنافسية أو لتغير محددات الموقف التنافسي الواحد من لحظة لأخرى أو لتنويع اللاعب مداخل هجومه لنفس الأداء الهجومي الواحد كأن يتغير وضع الاستعداد أو مسافة الهجوم أو التوقيت الهجومي أو محتوى الإعداد الهجومي أو نوع الهجوم نفسه المستخدم للأداء الهجومي من اللاعب على المنافس ص ٩١ .

وجيه احمد شمندى (٢٠٠٢) : اعداد لاعبى الكاراتيه للبطولة (النظرية والتطبيق) مطبعة خطاب القاهرة

مما سبق ترى الباحثة ان الالعاب الالكترونية انتشرت في الفترة الاخيرة بطريقه كبيرة حيث لا يكاد يخلو منزل ولا متجر منها ونمت نموا ملحوظا واصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث انها استحوذت على عقولهم ووقتهم واهتمامهم، وقد لاحظت جدوى استخدام الألعاب الالكترونية وانها تساعد على تنمية القدرات المهارية للأطفال وتثير دافعيتهم وترفع مستواهم، فالدراسات البحثية في مجال استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالأداء الحركي تعد قليلة لذا تسعى الدراسة الحالية للوقوف على واقع استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات الهجومية فى مجال رياضة الكاراتيه ليكون ذلك ركيزة لإعداد تصور أو نموذج مقترح لتوظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الأداء المهارى للألعاب المختلفة، لذا رأت الباحثة ضرورة توظيف بعض من هذه الالعاب الإلكترونية وتكييفها مع تنميه المهارات لناشئي رياضة الكاراتيه، وهذا ما دفعها لأجراء الدراسة الحالية.

هدف البحث:

يهدف البحث الى التعرف على تأثير ممارسة بعض الالعاب الإلكترونية علي:

- تحسين مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ رياضة الكاراتيه.

فرض البحث:

- توجد فروق دالة احصائياً بين القياس القبلى والبعدي في مستوى أداء بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ رياضة الكاراتيه لصالح القياسات البعدية.

مصطلحات البحث:

الالعاب الإلكترونية:

أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له اهداف تعليميه وتربوية محددة في اطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفالية داخل البيئة التعليمية الالكترونية لتنميه المفاهيم والمهارات المعرفية. (١ :١٧٢)

اجراءات البحث:

اولا: منهج البحث

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة لملائمته لطبيعة واجراءات البحث.

ثانيا: مجتمع البحث:

اشتمل مجتمع البحث على ناشئ الكوميته بمركز شباب (كفر صقر) بمحافظه الشرقية بالمرحلة السنيه من (١٣-١٥) سنه والمسجلين بالاتحاد المصري للكاراتيه للموسم الرياضى ٢٠٢١-٢٠٢٢ والبالغ عددهم (١٠٨) ناشئ

ثالثا: عينة البحث:

اختيرت عينة البحث بالطريقة العشوائية ممثله لناشئ الكوميته بمركز شباب (كفر صقر) بمحافظة الشرقية للموسم الرياضى ٢٠٢١-٢٠٢٢ وعددهم (٣٠) ناشئ حاصلين على الأحزمة كما اختيرت مجموعة قوامها (١٠) ناشئين كعينة استطلاعية من نفس مجتمع البحث

<u>اسباب اختيار عينة البحث الأساسية:</u>

١- استعداد جميع الناشئين للانتظام والمشاركة في قياسات البحث

٢- توافر الادوات والأجهزة المساعدة في القياس

٣- توافر المساعدين مع الباحثة لأجراء القياسات

جدول (١)

تصنيف عينة البحث

العينة	العدد	النسبة المئوية
مجتمع البحث	١٠٨	% ١٠٠
العينة الاساسية	٣٠	% ٢٧.٧٨
العينة الاستطلاعية	١٠	% ٩.٢٦
العدد الكلى	٤٠	% ٣٧.٠٤

يتضح من الجدول (١) ان عينه البحث (٣٠) ناشئ بنسبه ٢٧,٧٨% من مجتمع البحث، والعينة الاستطلاعية (١٠) ناشئين بنسبه ٩,٢٦% من مجتمع البحث ، وبهذا بلغ ما تم اختياره من مجتمع البحث (٤٠) ناشئ نسبه ٣٧,٠٤% .

جدول (٢)

اعتداليه توزيع افراد عينة البحث فى متغيرات السن والطول والوزن

ن = ٤٠

المتغيرات		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
متغيرات النمو	السن	١٤.٢٢	١.٠٧	١٤	٠.٦١٤
	الطول	١٥٩.١٤	٥.٥٦	١٦٠	-٠.٢٩٧
	الوزن	٥٥.٤٦	٤.١٠	٥٥	٠.١٤٣
المتغيرات البدنية	اختبار العدو (٣٠ متر)	٤.٨٢	٠.٧٣	٥.٠٠	-٠.٧٤
	اختبار الجلوس من الرقود	٢٢.١٠	٠.٨٢	٢٢.٠٠	٠.٣٦
	الوثب داخل الدوائر المرقمة	١١.٤٦	٠.٩٩	١١.٠٠	١.٣٩
	اختبار ثنى الجذع أماماً أسفل	٥.٢٨	٠.٧٦	٥.٠٠	١.١
المتغيرات المهارية	أوي زوكي	٤.٤٩	٤.٦٨	٤.٠٠	٠.٣١
	مواشى جيري	٥.٠٤	٣.٣٥	٥.٠٠	٠.٠٣
	أورا مواشي	٤.٢٢	٣.٦٨	٤.٠٠	٠.١٨
	كياجو زوكي	٦.٢٥	٤.٤١	٦.٠٠	٠.١٧
	كياجي مواشي	٣.٩٨	٤.٣٩	٤.٠٠	-٠.٠١

يتضح من الجدول (٢) ان جميع قيم معاملات الالتواء لأفراد عينه البحث الأساسية في (السن – الطول – الوزن) تراوحت ما بين (_٠,٢٩٧ :٠,٦١٤) اى انها تنحصر ما بين (+–٣) مما يشير الى اعتداليه توزيع افراد عينه البحث في هذه المتغيرات .

رابعا: الاختبارات وادوات جمع البيانات:

الأجهزة والادوات: مرفق(١)

- جهاز (الرستاميتر) لقياس الطول الكلى للجسم
- ميزان طبي معاير
- شاشه عرض.
- بروجكتور.

خامسا: قياس مستوي المهارات الهجومية :

تم قياس مستوي المهارات الهجومية قيد البحث عن طريق الاستعانة بلجنة محكمين مكونه من ثلاثة من حكام رياضة الكاراتيه من منطقة الشرقية مسجلين لدي الاتحاد المصري للكاراتيه مرفق (٢)

سادسا: تطبيق البرنامج: مرفق (٣)

- تم الاطلاع علي الدراسات و الادبيات ذات صلة بالألعاب الالكترونية بغرض تحليها و الاستفادة من في اعداد برنامج البحث.
- تم تصميم و انتاج برنامج الالكتروني قائم علي الألعاب الالكترونية التعليمية و عرضها علي مجموعة من **مراحل تصميم البرنامج القائم علي الألعاب الالكترونية التعليمية كما يلي:**

مرحلة التحليل: وذلك عن طريق تحليل محتوي الوحدات التعليمية للمهارات الهجومية وصياغة الأهداف العامة من كل وحدة وتحديد المهام والأنشطة التي تعرض علي الناشئين.

مرحلة التصميم: وذلك عن طريق تحديد الأهداف الإجرائية الخاصة بكل مدلول من الوحدات المحتوي وتنسيق الألعاب الالكترونية وتحديد الارتباطات بين العناصر بشكل يسير للتنقل.

مرحلة الإنتاج: يتم فيها ادخال الصور المختلفة والرسوم المتحركة وكذلك العناصر التفاعلية التي تستخدم في تعلم المهارات الهجومية.

مرحلة النشر: بعد الانتهاء البرنامج يتم تحمله علي أجهزة الناشئين.

مرحلة التجريب المبدئي: وذلك من خلال عرض البرنامج علي الناشئين وتجريبه علي العينة الاستطلاعية بهدف التأكد من الصلاحية للتطبيق.

مرحلة التقويم: وذلك من خلال تطبيق البرنامج علي عينة البحث وتحليل نتائج التطبيق وتفسيرها.

سابعاً: المعاملات العلمية للإختبارات:

قامت الباحثة بحساب المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة (الصدق – الثبات).

- **صدق الإختبارات:**

قامت الباحثة بإيجاد معامل صدق الاختبارات بتطبيق صدق التمايز على مجموعتين إحداهما ذات المستوى المرتفع (المجموعة المميزة) والمجموعة الأخرى (غير المميزة).

جدول (٣)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة فى الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث

المتغيرات المهارية	المجموعة غير المميزة		المجموعة المميزة		قيمة (ت)
	س	ع	س	ع	
أوي زوكي	٤.٥١	٣.١٣	٥.٥٥	٢.٦٤	-٧.٤*
مواشى جيري	٤.١٦	٢.٦٩	٥.٩٨	٣.٥٤	-٥.١*
أورا مواشي	٤.٢٣	٤.٥٨	٥.٠٦	٣.٦٥	-٦.٢*
كياجو زوكي	٥.٠٧	٣.٢٦	٦.٩٧	٤.٨١	-٣*
كياجي مواشي	٣.٢٨	٥.١٨	٤.٣٩	٤.٩٦	-٥.٣*
المجموع	٢١.٢٥	٦.٧٦	٢٧.٩٥	٣.٢٥	-٦.٥*

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨= ٢.١٠١

يوضح جدول (٣) أن قيمة ت المحسوبة إنحصرت بين (-٥.٦: ٢.٩) وكانت قيمتها أكبر من قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥)، مما يدل على وجود فروق بين المجموعتين المجموعة

الغيرمميزة والمجموعة المميزة في جميع المتغيرات المهارية لناشئ الكوميتيه مما يدل على صدق الأختبارات المهارية المستخدمة.

- ثبات الإختبارات:

قامت الباحثة بإيجاد معامل الثبات عن طريق تطبيق الإختبارات ثم إعادة تطبيقها مرة أخرى، وذلك على عينة ثلاثة أيام (٧٢ ساعة) بين تالئج التطبيق الأول والتطبيق الثاني.

جدول (٤)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والثاني للعينة الإستطلاعية فى الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث

المتغيرات المهارية	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة (ر) المحسوبة
	س	ع	س	ع	
أوي زوكي	٤.٥٩	٣.١٥	٤.٦٢	٣.٠٩	٠.٨٧
مواشى جيري	٤.١٣	٢.٥٩	٤.١٩	٢.٦٢	٠.٩٠
أورا مواشي	٤.٦٩	٤.٤٦	٤.٧١	٤.٤٨	٠.٨٨
كياجو زوكي	٥.١٥	٣.٣٥	٥.٢	٣.٢٢	٠.٩١
كياجي مواشي	٣.٣٣	٥.٢٩	٣.٣١	٥.١٨	٠.٨٦
المجموع	٢١.٨٩	٦.٠٨	٢٢.٠٣	٥.٩٣	٠.٩٠

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ٩= ٠.٦٠٢

يوضح جدول (٤) وجود علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوي معنوية (٠.٠٥)، بين التطبيق وإعادة التطبيق فى الإختبارات المهارية قيد البحث، مما يعطي دلالة مباشرة على ثبات تلك الإختبارات.

ثامنا: خطوات تنفيذ تجربة البحث الأساسية:

بعد تحديد المتغيرات الأساسية والأدوات المستخدمة قامت الباحثة بإجراء الاتي:

- إجراء القياسات القبلية يوم الأحد الموافق ٠٥ /٠٣/ ٢٠٢٣ م وشملت قياسات السن والطول والوزن وإجراء الاختبارات المهارية لعينة البحث الأساسية.
- بدء تنفيذ البرنامج المقترح يوم الثلاثاء الموافق٠٧ /٠٣ / ٢٠٢٣ م إلى

يوم الاربعاء الموافق ١٤ / ٠٦ / ٢٠٢٣ م لمدة (٨) أسابيع ويتكون من (٢٤) وحدة تدريبية بواقع (٣) وحدات تدريبية أسبوعيا مرفق (٣).

تم إجراء القياس البعدي لعينة البحث الأساسية يوم الإثنين الموافق ١٩ / ٠٦ / ٢٠٢٣ م. بنفس ترتيب القياس القبلى لمقارنتها بالقياس القبلي باستخدام الأساليب الإحصائية اللازمة.

تاسعا: المعالجات الإحصائية:

قامت الباحثة بإجراء المعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.
- الوسيط.
- معامل الالتواء.
- اختبار (ت) لدلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية لعينة البحث.
- النسب المئوية لمعدلات التحسن لمتغيرات البحث.

عرض ومناقشة النتائج

أولاً: عرض النتائج:

جدول (٥)

دلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية لعينة البحث فى بعض المهارات الهجومية لناشئي الكاراتيه ن = ٣٠

م	المتغيرات	القبلى		البعدى		م ف	ع ف	قيمة "ت"
		م	ع	م	ع			
١	كيزامى زوكى	٤,١٩	٠,٥٢	٥,٩٧	٠,٦١	١,٧٧	٠,٣٩	١٧,٧٧٩
٢	جياكو زوكى	٤,٣٣	٠,٥٦	٦,٤٣	٠,٥٣	٣,١٠	٠,٣٩	٢١,٠٠٠
٣	ماواشى جيرى	٤,٥٠	٠,٥٠	٦,٥٣	٠,٦٩	٢,٠٣	٠,٤٤	١٧,٨٢٣
٤	كيزامى ماواشى جيرى	٤,٢٧	٠,٦٢	٦,٣٠	٠,٤٦	٢,٠٣	٠,٤٤	١٧,٥٢٣

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,٠٤

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة احصائيا لصالح القياسات البعدية عن القبلية لعينة البحث في بعض المهارات الهجومية.

ثانياً: مناقشة النتائج:

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة احصائيا لصالح القياسات البعدية عن القبلية لعينة البحث في بعض المهارات الهجومية (كيزامى زوكى – جياكو زوكى – مواشى جيرى – كيزامى مواشى جيرى)لصالح القياس البعدي، وترجع الباحثة التحسن في المهارات الهجومية الى الألعاب الالكترونية التي تم استخدامها والتعليمات التي كانت تتضمنها والتي قد اثرت ايجابيا في تحسين المهارات الهجومية لناشئ الكوميتيه والتي ساعدت الناشئين على أداء تلك المهارات بدقة عند تنفيذه التعليمات والتكرار بصورة متتالية ومتعاقبة المهارة تلو الأخرى ، ويتفق هذا مع ما اشار اليه محمد سعيد أبو النور (٢٠٠٩م)(٥) أن الهجوم في الكوميته بأنواعه المختلفة هو العامل الرئيسي لحصول اللاعب على أكبر عدد من النقاط سواء كان هذا الهجوم هجوماً بسيطاً أو هجوماً مركباً مباشراً أو غير مباشراً، كما أن الأسلوب الحديث في رياضة الكاراتيه والخاص بلاعبي الكوميته يعتمد على سرعة ودقة تنفيذ المهارات الهجومية، وهذا ما حاولت الباحثة تحقيقه من خلال البرنامج المقترح.

وهذا يتفق مع ما أشار اليه **ناصر العنزي (٢٠١٩) (٣)** ان للألعاب الإلكترونيّة عدة فوائد منها زيادة المَفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فهى تُنمّي الذكاء وسرعة التفكير لدي الاطفال؛ حيث تَحتوي العَديد من الألعاب على الألغاز، وتَحتاج إلى مَهاراتٍ عقليةٍ لحلّها، وكذلك تَزيد من قُدرته على التّخطيط والمُبادرة، وتُشبع خيال اللاعب بشكلٍ لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويّته، ويُصبح ذا معرفةٍ عالية بالتقنية الحديثة، ويُجيد التّعامل معها واستخدامها وتَكريسها لمَصلحته.

كما يتفق مع ما ذكرته **انوار حجاب (٢٠١٥)** ان الألعاب الاليكترونية عبارة عن أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له اهداف تعليمية وتربوية محددة في اطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الالكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية (١: ١٧٢)

وايضاً تتفق ما ذكرته **شيرى واخرون Sherry et al (٢٠٠٦)** ان الألعاب الاليكترونية أصبحت تقدم للممارس كل أساليب الإثارة التي لا يجدها في الألعاب الحقيقية خاصة بعد اكتشاف تقنية الأبعاد الثلاثية والتي تصور الواقع كما هو، وجاءت هذه الأخيرة كتعويض عن النشاطات الرياضية، في حين صار بإمكان الناشئ ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية وقت ما شاء وفي أي مكان كان فيه، وهذا لتوفر الألعاب على مختلف الأشكال منها المحملة على أجهزة محمولة، أو في قاعات خاصة، أو في أجهزة الحاسوب. (١٣: ٢١٤)

الإستنتاجات:

في ضوء هدف البحث ومن عرض نتائجه وفى حدود عينة البحث ويمكن للباحثة استخلاص ما يلى:

- ❖ تحسين بعض مهارات الهجومية نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- ❖ تحسن قدرة الناشئين على تذكر التعليمات الخاصة بالأداء.
- ❖ ساعدت الألعاب الالكترونية على نمو العلاقات الإيجابية بين الناشئين والباحثة.

التوصيات:

في ضوء اهداف البحث، وفى حدود عينة البحث، يمكن للباحثة التوصية بما يلي:

١- استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية في العملية التدريبية لمراحل سنية مختلفة.

٢- توجه التربويين والمدربين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية لتنمية القدرات المعرفية والمهارية للأطفال.

٣- تهيئة برامج خاصة لرفع كفاءة الذاكرة باستخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية.

٤- تدريب المدربين على استخدام الألعاب الالكترونية لزيادة إثارة وتشويق الناشئين.

٥- اختيار الألعاب الالكترونية بما يتناسب مع المرحلة العمرية للاعبين ومستوى وخصائص نموهم.

المراجع:

١. **انـوار احمـد عبـداللطيف حجـاب(٢٠١٥):** فعاليـة برنـامج تدريبي الكرتوني لتنمية مهارات انتـاج الالعـاب الالكترونيـة التعليميـة لـدى أخصـائي تكنولوجيـا التعلـيم، مجلـه القـراءة والمعرفة.

٢. **إيمان محمد الغزو (٢٠٠٤):** دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة)، دار القلم للنشر والتوزيع، دبى.

٣. **ناصـر العنـزي (٢٠١٩):** أثرا استخدام مواقـع التواصـل الاجتمـاعي والألعـاب الإلكترونيـة على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، دراسة ميدانية، السعودية.

٤. **نـورا طلعـت إسـماعيل (٢٠١٩):** العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، المجلة العربية للنشر العلمي .

٥. **محمد سعيد أبو النور (٢٠٠٢م):** فاعلية تطوير بعض المهارات الهجومية المركبة على نتائج المباريات لدى لاعبي الكاراتيه، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

6. **Gyselinck, V، , Ehrlich, M،-F، , Cornoldi, C، , de Beni, R، , & Dubois, V، (2000)**، Visuospatial working memory in learning from multimedia system، Journal of Computer Assisted Learning, 16 (2), 166-176،

7. **Kefalis, E، Kontostavlou &A،Drigas (2020)** "The Effects of Video Games in Memory and Attention" Institute of Informatics and Net Media Lab & Mind-Brain R&D, Agia Paraskevi 153 10, Athens,Greece, iJEP, 10(1), 51-61،

8. **Kim، S.، Song، K.، Lockee، B.، & Burton، J.** (2018). Gamification in Learning and Education. Virginia: Springer.

9. **Kumar، B.، & Khurana، P.** (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. International Journal of Computers and Distributed Systems, 2(1), 46-53.

10. **Marie Evans Schmidt and Elizabeth، A. Vandewater** (2008) "Media and Attention, Cognition, and School Achievement" Department of Human Development and Family Sciences at the University of Texas– Austin 18(1), 63- 85.

11. **Mayo، M.** (2009). Video games: A route to large-scale STEM education. Science, 323(5910), 79–82

12. **Salen ،K ،.& Zimmerman ،E.** (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ،MA: MIT Press.

13. **Sherry، J. L.، Lucas، K.، Greenberg، B. S.، and Lachlan** (2006) "Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference," In P.Vorderer & J. Bryant (Eds.), Playing Computer Games: Motives, Responses, and Cnsequences, 213-224

14. **Zichermann، G.، & Linder، J.** (2013). The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition. New York: McGraw Hill.