المجلة العلمية للتربية البدنية و الرياضية (RSEPS)
ISSN): 1135-1111 / EISSN 2661 - 7358
://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/452

المجلد: 22 العدد: 01.(2023) ص 360/335

فاعلية توظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى

The effectiveness of employing educational video games in developing the side-kick skill in boxing among students of the Faculty of Physical Education at Al-Aqsa University

فادي فريد ابو سلطان [1]
جامعة غزة– فلسطين–غزة
Sultanfffsultan@gmail.com

تاريخ الارسال:02 /2022/10 تاريخ القبول: 2022/11/10

معلومات المقال

ملخص:

هدف الدراسة الحالي الكشف عن فاعلية توظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي، وبلغت عينة الدراسة (20) طالب من طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى ، وتم تطبيق بطاقة ملاحظة لقياس مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة على عينة الدراسة، حيث أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=0.01) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لصالح التطبيق البعدي، كما تبين أن توظيف ألعاب الفيديو التعليمية لتنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى حققت فاعلية أكبر من (1.2) وفق معدل الكسب لبلاك

الكلمات المفتاحية : ألعاب الفيديو، رياضة الملاكمة، التربية الرياضية.

Received:02/10/2022 Accepted :10/11 / 2022

Article info

Abstract:

The current study aims to reveal the effectiveness of employing educational video games in developing the side-kick skill in boxing among students of the Faculty of Physical Education at Al-Aqsa University. The researcher used the quasi-experimental approach, and the study sample consisted of (20) students from the Faculty of Physical Education. The researcher also applied an observation card to measure the side-kick skill in boxing on the study sample. The results showed that there were statistically significant difference effects at the level of significance (0.01 = α) between the grades of the students in the pre and post application of the side-kick skill observation card in boxing in favor of the post application,

The researcher also found that the use of educational video games to develop the side-kick skill in boxing among the students of the Faculty of Physical Education at Al-Aqsa University was very effective, and greater than (1.2) according to the earning rate of Black.

Keywords: video games, boxing, physical education

[1] المؤلف المرسل

. مقدمة:

إن التغير السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة، رافقه تغير مفهوم اللعب عند الأطفال. ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالباً ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها. وبات مألوفاً مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيداً أمام شاشة التلفاز وهو في ملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين منذ سن الثالثة .(حسني,2007: 1)

ويشهد عالمنا اليوم تطورا متسارعا في شتى المجالات العلمية والتكنولوجية والمعرفية، بسبب انتشار المعلومات والانفجار المعرفي، الذي انعكس على العملية التعليمية، وطرق التدريس لمواكبة التقدم، والتطور بالوسائل والإمكانيات المتاحة عن طريق متابعة المستجدات التربوية، وأحدث الطرق والأساليب، والاستراتيجيات والوسائل المتعددة، لضمان تحقيق تقدم ملحوظ نحو نظام تعليمي يسير وفق التقدم المتلاحق مقارنة بباقي الدول المتطورة.

كما ارتبطت حياة أطفالنا باللعب بشتى أنواعه، حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم سلوكياتهم الحياتية، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، وبالتالي يشكل اللعب مخزوناً معرفياً يرتبط بفهم الطفل وتفكيره. ولما كانت الألعاب بهدفها القديم الحديث أداة فاعلة من أدوات تعلم التفكير والتدرب عليه، فهي تعتمد عليه ولا تنفصل عنه وهو هدفها الأسمى ونتاجها. ولما كان اللعب يسير في خطوات منظمة يمر بها كل لاعب أثناء لعبه، فإنه يعد نظاماً يهدف إلى إكساب الطفل مزيداً من المعرفة التي لا يمكن التوصل إليها إلا من خلال التفكير. ويؤكد "كاي (Kay)" , أن للعب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة، ومصدر رئيس للتعلم. وعندما نتذكر أن اللعب يسير في خطوات منظمة تؤثر وتتأثر كل منها بالأخرى، فإن تحديد هذه الخطوات واختبار صحتها ومدى ارتباط كل منها بالأخرى، ومدى تحقيقها للأهداف التي وضعت من أجلها يقودنا للحديث عن التفكير والإبداع والتعلم كعملية عقلية (أبو جابر، الخريشة، ومدانات،2003: 74)

كما انتشرت في السنوات الأخيرة ألعاب الفيديو بين الأطفال وتنوعت مواضيعها، بالتالي ارتفع استهلاكهم وادمانهم على هذه الألعاب خصيصاً في العطل، ليقضوا معظم وقتهم أمام شاشات التلفاز والكمبيوتر والأجهزة اللوحية. كما وتطورت هذه الألعاب لتصبح شبكة كبيرة موسعة، تمكن أكثر من طفل واحد من ممارسة نفس اللعبة مع بعضهم من أماكن مختلفة عن طريق وصلها بالإنترنت في انٍ واحد! (حجازي,2010: 3)

فعندما يبدء الأطفال بلعب ألعاب الفيديو يصبحون مهوسين لإنهاء مراحلها المتعددة والصعبة، بالتالي يفرطون في اللعب، مما يجعلهم في المقابل عرضة لأن يخسروا اهتمامهم بواجباتهم الدراسية وهواياتهم الأخرى. ويصبحون عندها غير قادرين على تطوير حلقاتهم العلمية والاجتماعية بصورة جيدة، ويصبح جل همهم الجلوس على الأريكة وممارسة ألعاب الفيديو.

ولا شك انه لتنوع الطرق والأساليب في التدريس، أهمية كبيرة لاختيار الطريقة المستخدمة المناسبة للمادة التعليمية، بمعنى انه كانت الطريقة أكثر إثارة وتشويقا ومرتبطة بخصائص نمو المتعلمين وقدراتهم كانت أكثر نجاحا وقدرة على إكساب الطلاب خبرات ومفاهيم وقيم جديدة. (الأستاذ، ومطر، 2001، 64).

إن ألعاب الفيديو المصممة خصيصاً لعروض المواد التعليمية, تمثل عالماً خيالياً يبدو كالواقع, فهو عالم تم إنشاؤه كبديل للواقع لصعوبة الوصول إليه, مثل وصف انفجار بركان أو شرح التفاعلات فوق الشمس أو اجراء تجارب فيزيائية خطرة, تتميز العاب الفيديو التعليمية بأن الصورة التي تقدمها ثلاثية الأبعاد (مجسمة) كما أنه يمكن السيطرة على البيئة, ثم بناء خبرات تعليمية فعالة, بالإضافة إلى عرض المعلومات التعليمية بشكل جذاب – وليس جاف – ولهذا يحتوي على المتعة والتسلية بجانب الاستفادة من المعلومات ومعايشتها وسهولة استيعابها.

بالإضافة إلى التمثيل المبسط للمناهج الدراسية في شكل صور متحركة, مما يوجد مفهوماً أعمق للمادة التعليمية لدى الطالب, وينشط لديه التفكير ألابتكاري والعلمي, وقد أشارت بعض الدراسات أن أسلوب التعليم المبني على الألعاب أثبت فعالياته في تحسين مستوى تحصيل المتعلمين واتجاهاتهم ومهاراتهم المختلفة كدراسة (أبو كلوب، 2020)، ودراسة (ليوس وبت وفرانكلين، 2005)، والتي توصلت إلى أهمية استخدام التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية، والاحتفاظ بها وغيرها من الدراسات.

فمثلا: سلّط عدد من الدراسات، التي أجريت على تأثير الألعاب التاريخية في عملية التعليم التاريخي، الضوء على تطور قدرة المحاكاة والتقدم التقني، إذ دخلت ألعاب الفيديو في الطريقة التي نتعامل بها مع التاريخ، وتصميم ألعاب تدور حول حقبة تاريخية معينة، ما أدى إلى حدوث فروق جوهرية في تخيل الحقب التاريخية عن طريق المعالجة الكمبيوترية، التي تسمح بتصميم العوالم التاريخية التي تقتحمها الألعاب، وأيضًا الدمج التي تُحدِثه الألعاب بين الترفيه والتعلُّم، ما يسمح بسهولة الاستفادة منها.(حجازي,2010: 11)

في ضوء ما سبق تظهر الحاجة إلى الاهتمام بالتغيير واتباع طرق وأساليب تدريس تعتمد على مدخل التعلم النشط لتحسين المهارات الادائية في التربية الرياضية والتي تجعل المتعلم نشطا وفعالا في الحصول على الخبرات والمعلومات وتطبيق المهارة بشكل فعال، لان ألعاب الفيديو تحفز الطلبة على التعلم, وأن قيمتها التعليمية تبرر إدخالها ضمن المناهج الدراسية, وعليه فإن الباحثين يسعيان لإجراء تلك الدراسة متناولان أسلوب من أساليب التدريس الحديثة والتي تعتمد على التعلم النشط، وهو أسلوب يعتمد على العاب الفيديو لتنشيط العملية التعليمية واكتساب المهارات بطريقة ممتعة , حيث تشكل هذه الألعاب مصدرا يدفع بالمتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم ومعارفهم بوضعها على المحك العملي.

2.مشكلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

ما فاعلية استخدام ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة سنة رابعة بجامعة الاقصى؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1- ما الصورة المقترحة لألعاب الفيديو التعليمية المراد توظيفها لتدريب طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى؟

2- هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة ؟

3- "هل تحقق توظيف ألعاب الفيديو التعليمية لتنمية الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى فاعلية وفق معدل الكسب لبلاك(1.2)؟"

3.فرضيات الدراسة:

1- لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة.

4.أهداف الدراسة :

هدفت هذه الدراسة إلى تحقيق ما يلي:

1. توظيف صورة مقترحة لألعاب الفيديو التعليمية لتدريب طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى.
2. الكشف عن فاعلية ألعاب الفيديو لتنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة.

5.أهمية الدراسة :

تكمن أهمية هذه الدراسة فيما تسعى إلى تحقيقه، وهو الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب الفيديو على العمليات المعرفية الثلاث لدى طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى.

لهذه الدراسة **أهمية نظرية** تتمثل فيما يمكن أن تضيفه من معلومات لحسم النقاش حول أثر هذه الألعاب في تنمية العمليات المعرفية والانفعالية، **وأهمية عملية** تتمثل في التطبيقات التربوية التي سيكون لها آثار إيجابية في تنمية المهارات الرياضية لدى لطلاب كلية التربية الرياضية .

6.حدود الدراسة:

أجريت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2012-2019م، على طلاب كلية التربية الرياضة سنة رابعة بجامعة الاقصى، واقتصرت على مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة.

7.مصطلحات الدراسة:

ويعرفها الباحث إجرائيًا كما يلي:

العاب الفيديو: تعرفها (امل خليفة,2009: 2567), بانها تلك الالعاب التي تقدم محتوى تعليمي له منهج واهداف تعليمية وتربوية في صورة العاب عن طريق الكمبيوتر بهدف تنمية مهارات معينة او تقديم مفاهيم او علاج لبعض المشكلات لدى الطلاب ولا بد ان تكون الالعاب مسلية ومشوقة حتى لا يمل المتعلمون منها.

ويعرفها الباحثان اجرائيا في هذا الدراسة بانها " لعبة تعليمية كمبيوترية (لعبة فيديو) لها هدف تعليمي وهدف ترفيهي في الدراسة الحالي, يتمثل الهدف التعليمي في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة سنة رابعة بجامعة الاقصى, ويتمثل الهدف الترفيهي في تشويق التلاميذ وتوفير جو من المرح والتنافس اثناء اللعب.

الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة: هي ضربة من الضربات الفتاكة في الملاكمة واقواها واخطرها قد تفقد الخصم الوعي او التوازن لانها توجه الى الفك (الذقن) فى الغالب وتلعب هذه الضربة من مسافة قصيره ويدخل معها الوسط اي ان الضربه تخرج من القدم من الاسفل الى الاعلى ويكون وضع اليد فيها شكل الزاوية 90

8.الاطار النظري: ألعاب الفيديو

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في نهاية القرن التاسع عشر وأصبحت منتشرة في عام 1981 وفقا لدراسة الفسفوس (2004) وانتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بألعاب الفيديو المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الألعاب المختلفة، وازداد عدد المستخدمين لها ، وهذه الألعاب تعتمد على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير ، ثم انتشرت في السنوات الأخيرة بيع الألعاب الإلكترونية (Video Games) المشبعة بالعنف والتي تستخدم لفترات طويلة ،مما تؤثر في كل مراحل النمو والتطور لدى الطفل وتترك آثار سلبية جدا على الأطفال.

وانتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلوا منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والالوان والخيال والمغامرة, حيث انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نمو ملحوظا واغرقت الاسواق بأنواعها المختلفة منها ودخلت معظم المنازل, وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكر على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعد ذلك للكبار (عبد الله الهدلق:2012، 1)

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج خاصة من هذه الالعاب حتى اصبحت جزء من غرف النوم للأطفال. بل اصبح الاباء والامهات يصطحبونها اينما ذهبوا ليزيدوا الاطفال ادمانا على ممارستها, حتي في العطل الصيفية واذا ما سأل احدهم عما يسعد الاطفال خلال اجازاتهم, فان اجابة نسبة كبيرة منهم تأتي لصالح احدث العاب الفيديو.(ابو العينين,2010: 132)

كما صرحت (McGoniga,2011:43), بان الاطفال الامريكيون يمضون في ممارسة العاب الفيديو المحوسبة (الالعاب الالكترونية) اوقاتا طويلة تتساوى مع الاوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي, وانه بوصول الفرد الامريكي من الحادي والعشرين فانه سيكون امضى عشرة الاف ساعة على الاقل في ممارسة الالعاب الالكترونية, وان عدد الامريكيين الذين يمارسون الالعاب الالكترونية يبلغ 170 مليون امريكي.

في خضم هذا الاهتمام الكبير بألعاب الفيديو يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام ، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلوا من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت تأثيرات الألعاب الإلكترونية على لاعبيه, وفي جميع أنحاء العالم تمت دراسة آثار الألعاب الإلكترونية على السلوك الإنساني ، ففي دول الغرب كان التركيز على ألعاب العنف وتأثيراتها السلبية، وفي اليابان كاف التركيز على استخدام الألعاب الإلكترونية بصورة مكثفة لتنمية القدرات العقلية للأطفال، وخلصت الدراسات الى ان التكنولوجيا ليست وحدها المسئولة عن السلوك الإنساني ولكن محتواها يقع عليه العبء الأكبر من تلك المسؤولية. (McGoniga,2011:43-44)

وقد اوضح المجدوب (2008:3) انه اذا وجدت الضوابط الرقابية على العاب الفيديو (الالعاب الإلكترونية بشكل عام) تحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الايجابيات بحيث يستطيع الطفل ان يقضي فيه جزءا من وقت فراغه دون خوف او قلق عليه, فيمارس العابا شيقة كالألعاب الرياضية والعاب الذاكرة وتنشيط الفكر والعاب التفكير الابداعي.

ولهذا وفي ضوء دراسة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الأطفال يمكن رصد اتجاهين بارزين ، يرى **الاول** منهما أن هذه الألعاب تؤثر بفعالية و إيجابية في تنمية بعض العمليات المعرفية حيث تعمل على تطوير وتنمية عمليات السرعة والانتباه والتركيز وحل المشكلات، بينما يرى أنصار الاتجاه **الثاني** أن هذه الألعاب تعرض الأطفال لكثير من الأخطار كالضغط النفسي والعزلة الاجتماعية وبعض المشكلات الصحية.

1.8 توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية :

يُعد المعلم العامل المهم في نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية وتحقيق أهدافها التعليمية، وقد حدد مولقن وباتروسكي (2003:254) عدًدا من الشروط المهمة لكي يتم توظيف الألعاب بشكل جيد منها:

دارسة اللعبة بدقة واتقان، وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار التلاميذ، والتأكيد على النقاط والمفاهيم المهمة فيها، وتحديد وقت استخدامها وكيفية تنفيذها.

تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجارء اللعبة التعليمية؛ وذلك بالتأّكد من سلامة أجهزة الكمبيوتر اللازمة لتنفيذ اللعبة.

التأكد من مدى إتقان التلاميذ لمهارات الكمبيوتر اللازمة لتشغيل وممارسة الألعاب ومعالجة المشكلات.

توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وكيفية الفوز من أجل إيجاد عنصر التشويق وربط اللعبة بالموقف التعليمي.

وأضاف زهران (2007:71) إلى ما سبق أربعة شروط أخرى هي:

إتاحة الفرصة للتلاميذ للاستفسار عن أي جوانب خاصة باللعبة والإجابة عنها، ثم تحديد وقت اجراء اللعبة .

متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحيًانا لإزالة أي توتر قد يحدث.

متابعة التغذية الراجعة بدقة؛ وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية ودقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم.

تقويم اللعبة التعليمية، ويتضمن ذلك وضوح الأهداف التعليمية، وخطوات تحقيقها، وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعبة.

ويتبين مماسبق أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في مساعدة التلاميذ والمعلمين نظراً للمميزات العديدة التي تحتويها وعلى الأخص إذاُ روعي في تصميمها المعايير الفنية والتربوية الجيدة، ومن أجل ذلك اهتم التربويّون بتوظيفها في العملية التعليمية، الأمر الذي دعا إلى تطوير البرامج الخاصة لانتاجها، خاصة وأنها استخدمت في معالجة القصور الذي تعانيه بعض المقرارت التعليمية.

2.8 مخاطر وفوائد ألعاب الفيديو

1.2.8 اولا: مخاطر ألعاب الفيديو وسلبياتها: (منسي,2012: 219)

1. تسبب انطوائية للشخص المدمن عليها أكثر من غيره وتعزله عن المحيطين به.
2. التأثير على القوة الحركية والعضلية للطفل فتنخفض لديه قوة الذراعين وقوة اليد؛ لأنه يعتمد على تحريك أصابعه فقط أثناء اللعب.
3. زيادة فرصة الإصابة بالسمنة والبدانة المبكرة بسبب تراكم الدهون في الجسم دون بذل أي نشاط أو مجهود لحرقها.
4. انخفاض الكتلة العضلية للأطفال المدمنين على ممارسة ألعاب الفيديو.
5. تعرض الطفل لاضطرابات النمو والإدراك.
6. عدم حصول الطفل على النوم الكافي اللازم لنموه وقد يلجأ لتناول المزيد من المواد الدهنية والسكرية لتعويض هذا النقص.
7. زيادة تركيز الجلوكوز بالدم بسبب الجلوس لفترات متواصلة وطويلة.
8. التعرض لحالات من الاكتئاب والعنف نتيجة العزلة أثناء ممارسة مثل هذه الألعاب.
9. التأثير على المفاصل خاصة مفاصل اليدين.

2.2.8 فوائد ألعاب الفيديو وايجابياتها:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواح ايجابية فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير ، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الالعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف ، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الالعاب التركيز والانتباه, وتنشيط الذكاء, لأنها تقوم على حل الاحاجي او ابتكار عوالم من صنع المخيلة، ليس هذا فحسب بل أيضا تساعد على المشاركة. (الجارودي,2011: 32)

1. **تحقيق التفاعل بين الناس:** حيث إنّ الكثير من هذه الألعاب تتيح فرصة التفاعل بين أشخاص متعددين من دول مختلفة ويكون هذا التفاعل صوتاً وصورة وليس تفاعلاً افتراضياً، كما أنّ الكثير من شبكات التواصل الاجتماعي مثل: الفيس بوك توفر ميزة لممارسة هذه الألعاب بين أطراف مختلفة.
2. **تخصيص الألعاب:** حيث إنّ هناك عدداً من الألعاب المخصصة للفتيات والآخر مخصص للشباب ويمكن لكل منهما أن يختار ما يناسبه منها. التعلم وتقوية الهوايات: هناك ألعاب مفيدة للأطفال مثل: ألعاب تعلم الحروف، وألعاب التلوين، وألعاب المسابقات التي تجعل الطفل ومن يمارسها يكتسب معلومات ومهارات جديدة، كما يمكن استخدامها في التدريب العسكري والخدمات العسكرية فتقلص الخسائر والأموال المنفقة على التدريبات العسكرية.
3. **تنمي الذكاء:** تنمي الذكاء عند الأطفال وتثير خيالهم وتجعلهم يستجيبون لمن حولهم بشكل أسرع، كما تزيد مستوى التدقيق والتركيز والفهم عند الأطفال.
4. **الترفيه عن النفس:** التسلية وتلبية الاحتياجات العقلية والعاطفية للشخص.

3.8 الاثار المترتبة على استخدام العاب الفيديو في مجال الشخصية للطفل:

حظيت الالعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة (الفيديو؛ حاسوب؛ انترنت) باهتمام الباحثين, وتركز هذا الاهتمام في البداية على الاثار السلبية لتلك الالعاب ممثلة في العنف, والعزلة الاجتماعية والادمان ومضيعة الوقت ....., ثم ظهرت مجموعة اخرى من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في الدراسة عن الاثار الايجابية لتلك الالعاب اما في العمليات المعرفية او الذكاء الانفعالي والسلوك الاجتماعي او تطور الشخصية, لقد كان هذا الاختلاف مصدر للحيرة , هل يلعب الاطفال هذه الالعاب ام يمنعون من اللعب بها؟ وهل على الدول ان توقف الصناعات الخاصة بهذه الالعاب على الرغم من انها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار ام تستمر بها؟ ولكن الحل كان باستثمار ما لهذه الالعاب من الجاذبية في التعليم للأطفال بطريقة مدروسة منظمة من قبل المعلمين ومصممي تلك الالعاب. (غباري، أبو شعيرة،2010: 202)

وقد ظهر من خلال الأبحاث المختلفة ان الالعاب الالكترونية تؤثر في جوانب عدة من شخصية الطفل وسماته الاجتماعية التواصلية. فمثلا اشار جروس (Gros,2003) الى ان الالعاب الالكترونية هي عبارة عن ادوات يمكن تقديمها بسهولة في المدارس لتعليم محتويات المناهج او التوصل الى استراتيجيات ومخططات جديدة للمتعلمين, وهي من وسائل دمج الاطفال في عالم التكنولوجيا, وهذا يعني التحول من ثقافة مبنية ومتركزة على الكتاب فقط الى ثقافة مبنية على وسائط متعددة جديدة, وبيّن ان استخدام مثل هذه الالعاب لا يؤثر فقط على التعلم, بل ايضا يؤثر على الشخصية الاجتماعية للطفل من خلال ما يتلقاه من مضمون في اللعبة من خلال تفاعله مع رفاقه في اثناء اللعب, وتؤثر ايضا على نمو الطفل وتطور طرق تفكيره, ولهذا من المهم ان نأخذ تأثيرات هذه الالعاب بعين الاعتبار عن التخطيط للتعليم.

وقد اوضح جروس ان هذه التأثيرات للألعاب الالكترونية يمكن ان تظهر من خلال ثماني سمات مهمة ينصف بها اطفال الالعاب الالكترونية. (الألفي,2020: 53)

1. **سرعة الفهم والتعلم وسرعة انجاز المهام**: ان كمية المعلومات التي تم الحصول عليها في هذه الايام هي اعظم مما تم الحصول عليه سابقا خلال عدة قرون, فلجيل الديجيتال خبرات تفوق ما تم للأجيال السابقة, حيث تقدم المعلومات للطفل بسرعة عالية من خلال الحاسوب والانترنت, ولذلك يجب على المربين مراعاة ذلك في تقديم المعلومات لهم بشكل اسرع مما كانت تقدم في السابق وبطرق تحاكي تعدد الحواس, ولذلك يشجع المعلمون على استخدام الالعاب الالكترونية في التعليم, لان هذا يتوافق مع سرعة الفهم والتعلم التي يتصف بها اطفال العصر الحديث "عصر النت والتكنولوجيا الرقمية".
2. **المعالجة المتوازية في مقابل المعالجة الخطية**: ان كثير من الاباء يندهشون عندما يرون ابنائهم قادرين على ان يؤدوا واجباتهم البيتية وفي ذات الوقت يشاهدون التلفاز او يتابعون شخص يتحدث, فلهذا الجيل مقدرة زائدة على المعالجة المتوازية التي تتطلب الانتباه والتركيز على مهمتين في آن واحد, ومثال ذلك عندما يكون هناك مذيع يقرأ الاخبار, يظهر على الشاشة شريط الاخبار اسفل الشاشة, وعلى المشاهد متابعة الحدثين معا, وقد وجد جروس (Gros,2003,7) في ابحاثه ان طفل الديجيتال يقوم بعدة مهمات في آن واحد كاللعب بالسيارة او الرسم مع التحدث بالهاتف النقال او الدراسة لامتحان ما, او انه يقوم بأداء واجباته البيتية مع تفحص موقع النت, فالكبار قد يجدون صعوبة في التركيز عل المهام المزدوجة المتوازية بينما اطفال اليوم يقومون بذلك بسهولة.(بدح، العنزي،2012: 71)
3. **التواصلية والانفتاح**: يشير جروس (Gros,2003,8) الى ان الجيل الحالي (جيل الديجيتال والنت) ينمو في عالم ذي تواصل اجتماعي ثقافي كبير وسريع, فلذلك طفل الديجيتال يتواصل مع الاحداث التي تحدث في مواقع بعيدة عنه في العالم, ويطّلع على الاحداث المتعددة التي تحدث في آن واحد, مما ينمي التواصل والتفاعل الاجتماعي مع الحدث ومع الآخرين, وليس العزلة والانقطاع عما يجري في العالم, ولهذا السبب فان اطفال العصر الحديث يميلون نحو النظر الى المشكلات من زوايا مختلفة, ولديهم القدرة على التفكير المتشعب, وهو نوع من التفكير الابداعي.
4. **النشاط والحيوية في مقابل السلبية**: وجد جروس (Gros,2003,8) ان استخدام الحاسوب والانترنت يؤدي الى ممارسة خبرة نشطة كالمراسلة والمحادثة والدراسة عن المعلومات وجمعها وتحليلها, ويتوقع من استخدام الاطفال والمراهقين لألعاب الفيديو "الالعاب الالكترونية" نتائج فورية كأن يصبحوا أكثر نشاطا وحيوية, واكثر قدرة على التقاط المعلومة وتخزينها في اذهانهم, واكثر دافعية للتعلم, ووفقا ل (برينسكي,2001: 11):"اننا ترى ان جيل الديجيتال اقل تسامحا وتوافقا مع مواقف التعليم التي تقدم عن طريق المحاضرة او من خلال طرق التعليم التقليدي, لأنه تعود النشاط والتفاعلية".
5. **التوجه نحو حل المشكلات**: يؤكد جروس (Gros,2003,) انه ليس مستغربا زيادة التأكيد على التعلم المبني على المشكلات, لان الجيل الحالي تعلم عدة طرق للتوصل الى الاشياء والحلول, فالألعاب الالكترونية (العاب الفيديو المحوسبة) تساعد على التخطيط والمراجعة للعمل ومحاولة التوصل الى حلول والموازنة بينها, واحيانا استعمال المحاولة والخطأ لحل المشكلات, وهذا يزيد من اهمية دور المعلم في تشجيع التفكير بأنواعه المختلفة, وتشجيع استخدام استراتيجيات التخطيط واستراتيجيات حل المشكلة.

وهذا التوجه نحو حل المشكلات هو ما نصبو اليه في الحياة الواقعية لمواجهة المشكلات اليومية بالإضافة الى تنمية القدرة على حل المشكلات تنمي القدرة على التفكير الابداعي والحل الابداعي للمشكلات التي يواجهها العصر, وخاصة ما تواجهه مجتمعاتنا العربية من تحديات. (جاردنر،2004: 26)

6. **الرغبة في المكافئة الفورية:** يقول برنسكي (**Prensky, 2001:15**):"ان التحدي امام المعلمين في ان يفهموا الاهمية الكبيرة للمكافأة الفورية لدي هذا الجيل, وان يجدوا طرقا لتقديم مكافآت مهمة ذات معنى للأطفال بدلا من تقديم الاشياء التي تكافئ العمل في المدى البعيد", وقد اوضح جروس (Gros,2003) ان المتعلمين دائما ما يسألون عن اهمية وفائدة ما يتعلمون (الفائدة على المدى القريب), بينما الكبار فانهم يعتقدون ان فائدة ما يتعلمه الاطفال تظهر على المدى البعيد, ولكن المتعلم يريد ان يعرف النتيجة الحالية لما يتعلم, وليس بالضرورة المنفعة المادية, بل يحتاج الى تطبيق ما تعلمه, فالطلاب يحتاجون امورا حقيقية واقعية, وهذا يأتي من خلال ما تعلموه من العاب الكترونية (مثل العاب الفيديو), حيث تقدم المكافأة الفورية والتطبيق والتغذية الراجعة.

7. **تنمية الخيال:** اوضح جروس (Gros,2003,7) الى انه ومن خلال الرجوع الى معظم العاب الفيديو والحاسوب الناجحة والافلام والروايات التي تقرأ من قبل المراهقين اليوم, تظهر بان الخيال هو المفتاح الاساسي لتفكير المراهقين اليوم, وهي الاساس للتفكير العلمي المنتج, ولربما ان ظاهرة الاهتمام بالخيال من المحتمل انها شجعت وتشجّع من خلال التكنولوجيا لتنمية قدرات التفكير العلمي والابداعي لدى الاطفال.(الشحروري,2008: 32)

8. **تكوين النظرة الايجابية نحو التكنولوجيا:** ان الجيل الجديد نما مع استخدام التكنولوجيا في حياته, فالوسائل التكنولوجية مألوفة لديهم, ونظرته نحو ايجابيته, وذلك بخلاف الكبار الذين يختلف اتجاههم نحوها كما استنتج جروس (Gros,2003) وتوصل ايضا الى ان الفروق بين الاطفال والمراهقين في استعمال التكنولوجيا هو في انواع التكنولوجيا التي يستخدمونها وكمية ما يصرفونه من وقت في التفاعل معها.

4.8 دور العاب الفيديو (الالعاب الالكترونية) في التعليم:

ان اللعب هو من طبيعة الاطفال خاصة والانسان عامة, وان الألعاب تظهر بمدى متنوع عبر الثقافات, فلكل ثقافة العابها, وحتي نهاية القرن التاسع عشر كانت الالعاب من اجل التسلية فقط, ولكن اليوم اصبحت الالعاب بأنواعها المختلفة تلعب دورا كبيرا في التعلم والتعليم, وقد تنبه المعلمون لذلك حيث وجدوا ان الالعاب لها طاقة تعليمية كبيرة, فهي لا تحرك الدماغ فقط بل تفيد الذاكرة ايضا, وتساعد الطلاب على تطوير مهاراتهم وقدراتهم واستراتيجيات تفكيرهم, وهذه تجعلها جزءا مهما من التعليم في المدارس, ومعظم المعلمين يعتقدون انه من الممكن ان يتعلم الانسان بواسطة اللعب ولكن القليل منهم من يوظف اللعب في التعليم, على الرغم من ان الالعاب تشكل جزءاً من استراتيجيات التعليم التي يمكن ان تستخدم بفاعلية بواسطة المعلمين لجميع مستويات الجامعة.

ويقترح فان ايك (Van Eck,2007:137) ان الالعاب فعالة في التعلم لا نها تتم في سياق اجتماعي ذي معنى بالنسبة للمحتوى, فالتعلم في سياق ذي معنى افضل من التعلم المباشر او التقليدي, فمن خلال السياق يمكن ان يتم التعلم من خلال نمذجة افعال النموذج ومحاكاتها, فالأطفال يتعلمون مهارات اللعب والتفكير من خلال اللعبة نفسها ومن خلال محاكاة افعال اقرانهم, وهم يمارسون اللعب كاستراتيجية تعليمية, مما يساعد على التعلم والتذكر فيما بعد.

وفي هذا السياق؛ فان العاب الفيديو الحاسوبية الالكترونية اصبحت تستخدم في الدول الاجنبية المتطورة, وبشكل موسع لتحقيق اهداف التعليم وتطوير الاستراتيجيات العقلية والقدرات لدى الاطفال, حيث انها تراعي ان اطفال اليوم لا يتجاوبون للتعليمات والتعليم التقليدي كما اشار جروس (Gros,2003,22).

وميزة العاب الفيديو الإلكترونية انها تسمح باختيار البيئة للعب, والتحكم بها والسيطرة عليها, والانخراط بنشاط وبفاعلية وبالشكل التطوري الملائم, وهي تساعد على استخدامها بعدة طرق تختار من قبل اللاعب نفسه مما يزيد من البدائل امام المتعلم, وهي تزود المتعلم بوجهات نظر

متعددة, بالإضافة الى انها تسهل تعلم القيم الثقافية المقصودة, وتعين على تعلم المعلومات بطريقة ممتعة, وتسهل بناء الادوات المعرفية لحل المشكلة. (**Baird & Silvern,1990,263**)

لذلك فان العاب الفيديو اذا استخدمت بشكل جيد فإنها تخدم اهداف التعليم والتنشئة الاجتماعية للطفل, لان التنشئة الاجتماعية كما بين الدكتور ابراهيم ناصر (2004) في كتاب التنشئة الاجتماعية (ص12):"هي عملية تتفاعل فيها مجموعة الابعاد الوجدانية والاجتماعية والمعرفية والادراكية والسلوكية", كما يشير الى ان التنشئة الاجتماعية تتأثر في كيفية ادراكنا لأي موقف يواجهنا كما تؤثر في طريقة تفكيرنا وانفعالنا", وهذا ما يحدث من خلال استخدام العاب الفيديو في التعليم فهي تؤثر على كيفية ادراكنا لموقف اللعب التي تواجهنا مما يعمل على تدريب هذه القدرة لدى الاطفال لتوظيفها في الحياة العملية فيما بعد, وكذلك من خلال هذا اللعب تتم عملية التفاعل للأبعاد المختلفة الانفعالية والاجتماعية والمعرفية والسلوكية والادراكية, لأنها تتم في سياق اجتماعي موجه من قبل المعلم او المربي في البيت.

ويوضح فان ايك (Van Eck,2007:93) انه اصبح بالإمكان التغلب على الفكرة السائدة ان هذه الالعاب هي مجرد لعبة ومضيعة للوقت, بل هي يمكن ان تكون مسلية وتجاب الانتباه, وفي ذات الوقت فعالة وتحتل مكاناً في التعلم, ولكن الخوف من ان يعتقد ان جميع الالعاب الالكترونية هي كلها ممتعة ومفيدة وهادفة للتعلم, فقد وجد فان ايك في الدراسة ان هذه الالعاب واجهت النقد الكبير من قبل المعارضين لها, حيث اشاروا اليها على انها العاب مملة والعاب مفسدة للتعلم, ولكن من خلال الدراسة والتحري وجد فان ايك ان مثل هذه الالعاب المملة صممت من قبل اكاديميين ليس لديهم الا القليل من الفن والعلم في ثقافة تصميم اللعبة, فالنتاجات بتلك الحالة كانت ممتازة كمادة تعليمية, ولكنها ضعيفة كألعاب مثيرة وممتعة, وبالمقابل وجد ان الاعتماد على مصممي البرامج وحدهم يمكن ان ينتج العابا ممتعة ومثيرة, ولكنها لا تحقق اهدافا تعليمية تربوية مقصودة, لذلك لابد من الدمج والانسجام بين الطرفين: المعلمين من جهة ومصممي البرامج من جهة اخرى, للوصول الى العاب الكترونية مفيدة تحقق اهداف التعلم المرجوة.

ومن الجدير بالذكر ان ننوه الى انه طورت في الكثير من الدول الاوروبية والامريكية العاب الكترونية تربوية مثيرة ومناسبة للتربية التعليم, وذلك في مواضيع: اللغات والعلوم الطبيعية, والعلوم الاجتماعية, والرياضيات وغيرها....., واصبحت تستخدم في المدارس والجامعات الغربية, وعلى الرغم من ان اللعبة قد تملي على صاحبها الدور المطلوب منه فان اللاعب يقوم من خلالها بنشاطات كثيرة من التفكير والتحليل والتركيب والتقويم والابداع, وهي مهارات التفكير العليا في هرم بلوم, ويستعمل اللاعب مصادر متنوعة لتحقيق الاهداف وحل المشكلات سواء أكان يلعب وحده ام متفاعلاً مع آخرين.(ابو ريا,1993: 81)

ويقول جروس (Gros,2003:11) في هذا الصدد: "نحن نعتقد ان الالعاب الالكترونية تحتوي على مصادر ووسائط تعلم فعالة في ثقافتنا في هذا الزمن", وهو يفترض ان الاطفال يتعلمون القراءة والكتابة والرياضيات بطريقة غير رسمية بواسطة اللعب المقصود اكثر مما يتعلمونها بواسطة التعليم التقليدي في المدارس والجامعات.

ومن جانب اخر, فقد بين فان ايك (Van Eck,2007:102) وهو مدرس لمساق تصميم التدريس وتكنولوجيا التعليم بطلاب الماجستير في الجامعة, وهو يستخدم العاب الفيديو الرقمية منذ عام 2001 في تعليم هذا المساق, انه وبعد سنوات من الدراسة والاهتداء لفكرة التعلم المبني على اساس الالعاب الرقمية (الالكترونية), قدم ثلاثة ادلة تدعم وتساعد في تقبل ونشر الوعي حول اهمية هذه الالعاب الالكترونية كأدوات تعلم للطفل ونقل للثقافة وهي:(سبتي,2013: 163)

الدليل الاول: الدراسة المتواصل من قبل مؤيدي الالعاب الالكترونية على انها ادوات تعليم, ففي كل 10 سنوات او اكثر منذ بداية تطور الالعاب الالكترونية فان الباحثين كانوا ينشرون نتائج جديدة حول فوائدها وتأثيراتها, وقد نشروا عشرات الابحاث والمقالات والتحليلات حول فاعلية الالعاب الالكترونية في النمو والتعليم للطفل.

الدليل الثاني: مواكبة ومتابعة تطور جيل الديجيتال الاصليين او جيل الانترنت وهم الاطفال الذين لم يرتبطوا مع التعليم التقليدي, والذين يفضلون قنوات متنوعة لإيصال المعلومات, ويفضلون التبريرات المنطقية للنقاش, ويطلبون التفاعل السريع مع المحتوى للمنهاج, حيث لديهم قدرات تعليمية سريعة ومميزة, وهذا ما يتفق مع التعلم المبني على اساس الالعاب الرقمية.

الدليل الثالث: زيادة شعبية الالعاب الالكترونية الرقمية (Digital Video Games) بين الاطفال والمراهقين وحتى لدى بعض الكبار وادارة مسابقات لها. فالألعاب الإلكترونية يكلف انتاجها 10 بلايين دولار سنويا في الولايات المتحدة.

ومما سبق مناقشته فمن المنتظر ان يطور العالم العربي مثل تلك البرامج التربوية الالكترونية المحوسبة التي تخدم العملية التربوية, وتدفعها خطوات واسعة الى الامام, خاصة من قبل ذات رؤوس المال المرتفعة كدول الخليج العربي, حيث مازالت الجهود في ذلك فردية ونادرة ومتفرقة هنا وهناك, تحتاج الى جهود وجهات منظمة, وكذلك الدراسات العربية المتعلقة بهذا الشأن ما زالت قليلة ونادرة ولم تفي الحاجة المطلوبة والقدر المتوقع.

وعليه فان هذه المناقشات جميعها توجه مسارنا نحو اهمية ادخال التقنية والالعاب الالكترونية والعاب الفيديو التعليمية في التعليم لطلبتنا وابنائنا من خلال التوجيه والمراقبة والانتاج المبني بطريقة هادفة لتلك الالعاب, من اجل تحقيق نتاجات التربية والتعليم التي نسعى لها دون اخلال في العملية التربوية, بل من خلال استغلال ما توفره لنا تقنية العصر الحالي في التعليم المدرسي, فالفضاء العلمي التقني اليوم اصبح رحبا وخصبا بطريقة تفيد المعلمين في الغرفة الصفية وتثري العملية التعليمية وتدفعها قدما, وتفيد الطلبة انفسهم في عملية التعلم والتذكر والتطبيق, وهذا كله يقودنا للحديث عن اهمية وفوائد توظيف العاب الفيديو في عملية التعليم.

5.8 تاريخ الملاكمة

تعود هذه الرياضة إلى الألفية الثانية قبل الميلاد عند السومريين، وقد دلّ على ذلك النقوش الموجودة في دول ما بين النهرين، وحضارة الآشوريين، والبابليين، وتطورت الملاكمة في روما القديمة، عندما كانوا المقاتلين يقومون بالتدرب عليها لحماية أنفسهم من الخصوم، وكانوا يقومون بلف سيور الجلد حول قبضة اليد، ثم قاموا بوضع الدبابيس المعدنيّة على سيور الجلد، وكانت تمارس هذه الرياضة قديماً حتى موت أحد الطرفين التي كان يستمتع بها المشاهدين، أمّا الآن تقام المباريات الدوليّة والعالميّة لهذه الرياضة.

6.8 فوائد رياضة الملاكمة الدفاع عن النفس:

تعتبر من أكثر الرياضات التي تساعد الإنسان على الدفاع البدني عن نفسه، وذلك من خلال تعلمه كم هائل من طرق تسديد وضرب اللكمات على مناطق مختلفة من جسم الخصم.

1. تخفيف الوزن: ممارستها يومياً يساعد على حرق سعرات تتراوح من 500 سعرة حراريّة إلى 1000 سعرة حراريّة خلال مدّة تصل إلى ساعةٍ واحدة، ويعتمد حرق هذه السعرات على شدّة التمارين، وقوة العمل.
2. بناء قلب قوي: ممارسة هذه الرياضة كمتدرب عادي، ومتمرس قوي، يساعدك في الحفاظ على ضربات القلب متوازنة، كما أنّها تساهم في تحسين قوة عضلات القلب.
3. بناء عظام وعضلات قويّة: من المعروف أنّ جميع ممارسات أيّ رياضة تساهم في تقويّة العظام، وتعدّ العظام القويّة بيئة جيدة لتقويّة العضلات وبنائها، وبالتالي تحسّن من تركيب الجسم ليكون متناسقاً، وجذاباً، فضلاً عن كونه رياضيّ.
4. تقوية أجزاء الجسم: تعتبر هذه الرياضة بأنّها كثيرة الحركة، وربما تكون من أكثر الرياضات التي تتطلب جهد كبير، بالرغم من أنّها تمارس بداخل حلبة صغيرة، وتعدّ هذه الحركات المتكررة تساعد في تقويّة مرونة المفاصل وخاصةً مفاصل اليدين، والساقين، وبالتالي تعطي الجسم قوةً أكبر.
5. تخفف الضغط: تعتبر الرياضات التي تعتمد على القوة كالملاكمة وسيلة لتفريغ الطاقات الكامنة، وهذا يساعد على إزالة الخوف، والتوتر، والضغوطات التي تحدث خارج الحلبة، كما أنّها تحد من الآثار النفسيّة الناتجة عن أمور كثيرة كأن تعزز الثقة بالنفس.
6. مفيدة للعقل: تعتمد هذه الرياضة كثيراً على أمور التفكير والتركيز اللتان تسهمان في تعزيز القدرات العقليّة، والذهنيّة؛ ويكون ذلك بسبب قدرتها الكبيرة على التنسيق بين اليد والعين، ليحمي اللاعب نفسه من الضربات، والقدرة على تسديد اللكمات القاضيّة.

7.8 القانون الدولي للملاكمة المادة

(1) يجب أن تستوفي الحلقة في جميع المنافسات

المواصفات الآتية :

1- المساحة : يجب أن تكون الحلقة مربعة الشكل طول ضلعها من داخل حدود الحبال لا يقل عن 490 سم 16 قدما" ولا يزيد عن 610 سم 20 قدما" ويجب أن يكون ضلع الحلقة في البطولات الدولية 610 سم كما يجب الا يقل ارتفاع الحلقة عن الارض او القاعدة عن 91 سم 3 اقدام ولا يزيد عن 122 سم 4 اقدام

1.7.8 القانون الدولي للملاكمة المادة (2) القفازات

أ- المادة القانونية : يستخدم اللاعبون القفازات الحمراء أو الزرقاء وفق الركن المحدد للملاكم التي يقدمها لهم المسؤولون عن تنظيم البطولة والتي تكون معتمدة من اللجنة التنفيذية للاتحاد الدولي للملاكمة للهواة ولا يجوز للاعبين استخدام قفازاتهم الخاصة .

ب- المواصفات : يكون وزن القفازات 10 أوقيات " 284 " جرام بحيث يكون وزن الجلد نصف الوزن الإجمالي للقفاز وكذلك يكون وزن الحشو لا يتعدى نصف الوزن الاجمالي

2.7.8 القانون الدولي للملاكمة المادة (3) الأربطة

أ – المواصفات يجب استعمال رباط طبي املس للف اليد لا يزيد طوله عن 2,5 مترا وعرضه لا يزيد عن 5 سم لكل يد ويفضل الرباط المطاط (الفلبو) ولا يجوز استعمال أي نوع اخر من الأربطة كما يحظر نهائيا" استعمال أي نوع من الأشرطة المطاطية واللاصقة كأربطة و لكن يمكن تثبيت الأربطة عند الرسغ العلوي بقطعة من الشريط اللاصق طوله 7,6 سم 3 بوصة وعرضها 2,5 سم بوصة واحدة .

ب– الدورات القارية والعالمية والاولمبية – تقوم الدولة المضيفة بتوفير الأربطة في الدورات القارية والعالمية والاولمبية ويستخدم اللاعبون اربطة جديدة في كل مباراة يقدمها لهم الإداريون اثناء تواجدهم في غرف خلع الملابس قبل المباراة مباشرة

3.7.8 القانون الدولي للملاكمة المادة (4) الملابس القانونية

1– الزي : يرتدي اللاعبون اثناء الملاكمة حذاء خفيف خالي من المسامير البارزة وبدون كعب او حذاء ذو رقبة وجورب قصير وشورت بحيث لا يزيد عن طول الركبة وفانيلا تغطي الصدر والظهر . وبالنسبة للمسابقات الدولية ودورات الالعاب الاولمبية وكأس العالم والبطولات الدولية وبطولات الشباب ودورات العاب الكومنولث او اية منافسات يقرها الاتحاد الدولي للملاكمة للهواة يرتدي اللاعبون فانيلا حمراء او زرقاء وفقا" للون ركن كل لاعب ويكون ذلك من اختصاص كل منهم ويجوز ان توضع على هذه الفانيلات علامات باسم دولتهم وفقا" للمساحة والمواصفات المقررة لذلك من الاتحاد الدولي للملاكمة على الا تتجاوز 100 سم . وفي حال تشابه لون الفانيلا والشورت يجب ان يكون خط الحزام واضحا" وذلك باستخدام حزام مطاط على الخصر عرضه 10 سم خط الحزام هو خط وهمي يبدأ من السرة في الوسط حتى اعلى المقعدة

9. الدراسات السابقة

دراسة ابو جربوع (2012)

هدفت الدراسة الى تحديد اثر توظيف استراتيجية الالعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طلبة الصف الرابع الاساسي, واعتمدت الباحثة المنهج التجريبي اثناء الدراسة على عينة تكونت من (80) طالبة من طالبات الصف الرابع, وزعت على المجموعة التجريبية (41) طالبة والمجموعة الضابطة (39) طالبة, وكانت اهم النتائج التي توصلت لها الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي لمهارات التفكير الرياضي وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة احمد (2016)

هدفت الدراسة الى الكشف عن استخدام الالعاب التعليمية الكمبيوترية (لعبة التانجرام) في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي . واتبعت الدراسة المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة على عينة مكونة من (46) طالبا, و اعدت الدراسة اختبار تحصيلي للمفاهيم الرياضية, واختبار للتفكير المنظومي في الرياضيات, وكشفت النتائج عن فاعلية استخدام الالعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى طلاب الصف السادس الابتدائي.

دراسة حسن (2016)

هدفت الدراسة الحالية الى دراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (233) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بست مدارس بمحافظات (الرياض، المدينة المنورة، الخرج) ، وتم تطبيق أدوات الدراسة التي تمثلت في استبانة ممارسة الألعاب الإلكترونية من اعداد الباحثة، ومقياس الذكاء اللغوي من اعداد الباحثة' ومقياس الذكاء الاجتماعي من اعداد الباحثة على أفراد العينة، وقد توصلت النتائج الى عدم وجود فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي ، بينما وجدت فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون ، كما أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس الذكاء اللغوي ،بينما وجدت فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير الجنس بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على مقياس الذكاء الاجتماعي ،وأخيراً أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة احصائياً تعزي لمتغير المدينة بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية على كلا من مقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي، وخرجت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات.

دراسة نوبي وآخرون (2015)

هدفت الدراسة الى تصميم الالعاب التعليمية الإلكترونية وبيان اثرها في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية في مادة الرياضيات, واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي على عينة مكونة من (37) طالبة من الصف الخامس الابتدائي بمدارس جامعة الملط فهم للبترول والمعادن, وكشفت النتائج عن عدم وجود اثر لاستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدي تلميذات المرحلة الابتدائية في مادة الرياضيات.

دراسة عبد الحليم (2015)

هدفت الدراسة التعرف على فاعلية استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي بينبع لتنمية مهارات التفكير البصري المكاني, واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي على عينة مكونة من (50) طالبة من الصف الخامس الابتدائي بالجامعة الابتدائية بينبع, موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة, وكشفت النتائج عن وجود اثر دال احصائيا لاستخدام الالعاب الالكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي بينبع لتنمية مهارات التفكير البصري المكاني لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة عطيف والمليجي (2014)

هدفت الدراسة الى اعداد بعض الالعاب التعليمية الالكترونية لتقديم الاشكال الهندسية لأطفال المستوى الثاني (KG2) بمرحلة رياض الاطفال, وتجريب هذه الالعاب في عرض وتقديم بعض الاشكال الهندسية المناسبة لأطفال الروضة وهي (المثلث؛ المربع؛ الدائرة؛ المستطيل), ثم الكشف عن فاعلية استخدام هذه الالعاب في تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي (الطلاقة؛ المرونة؛ الاصالة؛ التخيل), واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي على عينة مكونة من (30) طفلا وطفلة بالمستوى الثاني(KG2) بإحدى رياض الاطفال بمدينة اسيوط المصرية, وتوصلت النتائج الى ان استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية ادى الى تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى الاطفال بمجموعة الدراسة.

دراسة الصعيدي (2014)

هدفت الدراسة الى تصميم العاب تعليمية الكترونية في تدريس الرياضيات وبيان اثرها في تنمية مهارات التصور البصري وبقاء اثر التعلم لدى المتفوقين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية, واتبعت الدراسة المنهج التجريبي ذو المجموعات الواحدة على عينة مكونة من (24) طالب من الصف الثاني المتوسط بالجامعة الثانية والعشرون بحي الورود في مدينة تبوك, واعدت الدراسة اختبار تحصيلي في وحدت التحصيل في الرياضيات واختبار التصور البصري في وحدة القياس لصالح المجموعة التجريبية, وكذلك في اختبار التحصيل المؤجل لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة الشحرور والرملاوي (2011)

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية .حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالبًا وطالبة. تم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة .مارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورًا وإناثًا هذه الألعاب بواقع حصة واحدة أسبوعيًا على مدى الفصل الدراسي الأول 2007/2006.

وبعد الانتهاء من جمع البيانات حسبت متوسطات الأداء القبلي والبعدي والانحرافات المعيارية لإفراد المجموعتين التجريبية بنوعيها التجريبية الموجهة والتجريبية غير الموجهة وكذلك المجموعة الضابطة، واستخدم تحليل التباين المتعدد المتغيرات (MANCOVA), للتأكد من دلالة الفروق الظاهرة بين متوسطات الأداء البعدي المعدل على العمليات الثلاث: التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار، ثم متوسطي الأداء البعدي المعدل لذكور وإناث المجموعة التجريبية بفرعيها والمجموعة الضابطة, أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل

المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة .كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

دراسة الغامدي (2011)

هدفت الدراسة الى التعرف على اثر العاب الفيديو على رسوم الاطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة, وأستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وذلك من خلال تحليل رسوم الأطفال للكشف عن تأثير ألعاب الفيديو على رسومات الأطفال، ويكون ذلك من خلال ملاحظة العناصر والموجزات الشكلية في رسوم الأطفال، كذلك دراسة الرسومات المتأثرة بألعاب الفيديو بواسطة أداة تحليل تم تحكيمها من قبل مختصين في التربية الفنية.

واظهرت النتائج تأثيرا واضحا على رسومات الاطفال انعكس على اكسابهم مخزون بصري كبير للتعبير في رسوماتهم و اهتمامهم بالتفاصيل كما تعطي العاب الفيديو للطفل انفتاحا ادراكيا وخبرات تراكمية في تصويره للكثير من الاحداث في الرسم.

دراسة بشير (2008)

هدفت الدراسة الى التعرف على اثر العاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي لدى المراهقين المتمرسين ذكور (12-15 سنة), اتبعت الدراسة المنهج الوصفي على عينة مكونة من (43) طالب من طلبة متوسطة البساتين الجميلة ببئر مراد رايس بالعاصمة الجزائر, وكانت النتائج أن الاهتمام والتوجه الكبير لفئة المراهقين المتمرسين نحو الألعاب الالكترونية وتراجعهم عن ممارسة النشاط البدني الرياضي.

دراسة فريك (Frick,2008)

هدفت الدراسة الى التعرف على فاعلية الالعاب التعليمية الحاسوبية في تنمية التحصيل في الرياضيات واتجاهات الطلاب نحو الرياضيات, اتبعت الدراسة المنهج التجريبي على عينة مكونة من (50) طالب من المرحلة الابتدائية, واعدت الدراسة اختبار تحصيلي ومقياس للاتجاهات نحو الرياضيات, وكشفت النتائج عن فاعلية الالعاب التعليمية الحاسوبية في تدريس الرياضيات لتنمية التحصيل والاتجاهات نحو الرياضيات لدى طلاب المرحلة الابتدائية في التطبيق البعدي لكلا الاداتين.

دراسة زيدان وعفانة (2007)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات، لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس؛ تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس التابعة لتربية ضواحي القدس المنتظمين في الفصل الثاني من العام الدراسي ٢٠٠٤/2005م, والبالغ عددهم (1630), طالباً وطالبةً، وتكونت عينة الدراسة من (68) طالباً وطالبة، تم اختيارهم بصورة قصديه من مدرسة العيزرية الأساسية المختلطة، قسمت العينة إلى مجموعتين :مجموعة تجريبية درست باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية، ولأغراض الدراسة قام الباحثان بإعداد اختبار تحصيلي لقياس التحصيل الفوري والمؤجل، وقد بلغ معامل ثبات الاختبار (0.88), وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الفوري تعزى لطريقة التدريس، أو الجنس، أو التفاعل بينهما، وأظهرت أيضا وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المؤجل تعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ومتغير الجنس لصالح الإناث، ولم تظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين طريقة التدريس والجنس.

دراسة لؤي عبيدات (2005), هدفت الى استقصاء اثر استخدام الالعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لطلبة الصف الثالث الاساسي, وتكونت العينة الدراسية من (68) طالبا وطالبة, تم توزيعهم الى اربعة مجموعات بالطريقة العشوائية, مجموعتين تجريبيتين احدهما

للذكور والاخرى للإناث درست من خلال الالعاب التربوية المحوسبة وتكونت من (34) طالبا وطالبة ومجموعتين ضابطتين احدهما للذكور والاخرى للإناث درست بالطريقة التقليدية وتكونت من (34) طالبا وطالبة, واشارت النتائج الى وجود فروق دالة احصائيا في تحصيل الطلبة لبعض المفاهيم الرياضية على الاختبار المباشر والمؤجل لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت من خلال الالعاب التربوية المحوسبة.

1.9 التعقيب على الدراسات السابقة

بعد عرض هذه المجموعة المتنوعة من البحوث والدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية في العلوم المختلفة لاحظ الباحث ما يلي:

- اتفقت هذه الدراسات من حيث الهدف في أنها تهدف جميعها إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية (العاب الفيديو) على العملية التعليمية.
- تنوعت الأدوات المستخدمة بما يخدم نمط البحث مابين الاختبار التحصيلي، ومقياس الاتجاه، وبرمجيات الألعاب ،اختبارات التفكير الإبتكاري.
- اتفقت اغلب الدراسات في استخدام المنهج التجريبي.
- اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية (العاب الفيديو التعليمية) في العملية التعليمية.

2.9 الإفادة من الدراسات السابقة: استفادت الدارسة الحالية من الدراسات السابقة في الآتي:

منهجية البحث– اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة. – بناء الإطار النظري. – مقارنة نتائج الدراسة الحالية بالدراسات السابقة.

10. إجراءات الدراسة

1.10 منهج الدراسة:

استخدم الباحثان في دراستهم المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة بقياس قبلي وبعدي، والمنهج شبه التجريبي هو المنهج الذي يدرس أثر متغير مستقل أو أكثر على متغير تابع أو أكثر، ويتميز التصميم في المنهج شبه التجريبي بأنه لا يشترط فيه الاختيار العشوائي للأفراد في عينة الدراسة.

وأدخل الباحثان المتغير المستقل في الدراسة، وهو التدريس بتوظيف ألعاب الفيديو التعليمية لقياس المتغير التابع وهو الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة على طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى، حيث يرى الباحثان أن المنهج شبه التجريبي أكثر توافقاً للدراسة الحالية، ولتسهيل إجراءات تطبيق الدراسة تم اختيار تصميم المجموعة الواحدة مع قياس قبلي-بعدي.

2.10 مجتمع الدراسة وعينته:

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2012م-2019م)، وقد تم اختيار الجامعة قصدياً. وتكونت عينة الدراسة من عينة من أفراد مجتمع الدراسة، حيث بلغ عدد العينة (20) طالب.

3.10 أدوات الدراسة:

بطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة:

- **الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة:**

قام الباحثان بمراجعة الأدب التربوي المتعلق بمقاييس مهارات رياضة الملاكمة، ومن ثم قاموا بإعداد بطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة، حيث تم بناء فقرات البطاقة، ومفرداتها، في ضوء مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة، وتكونت بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة في صورتها الأولية من (12) فقرة لكل فقرة خمس بدائل.

- **تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة:**

تهدف بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة إلى قياس مستوى مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى، وذلك من خلال تدريس مقرر رياضة الملاكمة على طلبة كلية التربية في جامعة الأقصى بتوظيف ألعاب الفيديو.

-صياغة فقرات بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة:

تكونت فقرات بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة من (12) فقرة تمثل بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة في صورتها، بحيث كان لكل فقرة (5) مستويات "بدرجة كبيرة جداً" و"بدرجة كبيرة"، و"بدرجة متوسطة" و"بدرجة قليلة" و"بدرجة قليلة جداً".

- **صدق بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة:**

للتحقق من صدق بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المختصين في المناهج وطرق التدريس في التربية الرياضية لتحكيمها، وبناءً على آراء المحكمين تم إعادة صياغة بعض الفقرات ولم يُشر أحد بحذف أو اضافة أي فقرة، ومن ثم أصبحت بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة في صورته النهائية مكون من (12) فقرة.

- **ثبات بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة:**

تم حساب معامل ثبات بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة من خلال معامل كرونباخ ألفا (Gronbach Alpha) بعد تطبيقها على العينة الاستطلاعية حيث بلغ قيمة معامل كرونباخ ألفا للدرجة الكلية للبطاقة (0.841)، كما تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة من خلال التجزئة النصفية باستخدام معادلة سبيرمان براون حيث كان معامل الثبات الناتج يساوي (0.729)، وهو معامل ثبات مرتفع يطمئن الباحثين إلى ثبات بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة وإمكانية تطبيقها على عينة الدراسة.

- **الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:**

بلغ عدد مفردات البطاقة في صورتها النهائية (12) فقرة.

- **تصحيح بطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة:**

بعد جمع الاستجابات، تم تصحيحها بناءً على مقياس ليكرت الخماسي، وقد تم تحديد طريقة الاستجابة لفقرات بطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة على النحو التالي:

الجدول 1: طريقة تصحيح بطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة

بدرجة كبيرة جدا	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جداً
5	4	3	2	1

يتم احتساب الدرجة الموضحة بالجدول، ويتم استخدام العكس في الفقرات السلبية.

1. **توظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تدريس مساق الملاكمة:**

قام الباحثان بتصميم الدراسة الحالية باستخدام نموذج التصميم التعليمي (ADDIE) (الفليح، الصرايرة، والشرعة، 2009: 201)، لاتصافه بالسهولة والوضوح والشمول ومناسبته لطبيعة الدراسة ووضوح خطواته الإجرائية، حيث يتكون النموذج من خمس مراحل هي (التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق والتقييم)، **وتم تطبيق الدراسة وفقاً للخطوات السابقة كما يلي:**

- **مرحلة التحليل: قام الباحثان في هذه المرحلة بالخطوات التالية:**

1. تحديد خصائص المتعلمين.
2. تحديد الهدف العام ويتمثل في استخدام ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى.
3. تحديد الاحتياجات اللازمة مثل (جهاز X-BOX، وشاشة عرض، وكوابل توصيل)

- **مرحلة التصميم:** قام الباحثان في هذه المرحلة بالخطوات التالية:

1. صياغة الأهداف التعليمية والإجرائية
2. تحديد اللعبة التعليمية المراد تطبيقها من خلال جهاز X-BOX.
3. تصميم أسئلة تقويمية للطالب بعد الانتهاء من التدريب، ويقوم المتعلم بالتفاعل والإجابة على الأسئلة، مع تقديم تغذية راجعة من قبل مدرس المساق للمتعلم.

- **مرحلة التطوير:** في هذه المرحلة قام الباحثان بالإجراءات التالية:

1. تحضير وشراء الاحتياجات اللازمة في المرحلة السابقة.
2. تجريب التقنية التعليمية للتأكد من صلاحيتها للتطبيق والاستخدام الفعلي لها وتطوير بعض الأفكار من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين والأخذ بآرائهم.
3. تجهيز خطة العمل والتي سيتم من خلالها استخدام ألعاب الفيديو في تدريس مساق رياضة الملاكمة لكلية التربية بجامعة الأقصى.

- **مرحلة التطبيق:**

في هذه المرحلة تم التجريب على عينة استطلاعية عددها (15) طالب، ثم بدأ التطبيق الفعلي على عينة الدراسة وفقاً لما تم تخطيطه مسبقاً، حيث تم التدريس باستخدام ألعاب الفيديو على عينة الدراسة.

- **مرحلة التقويم:**

تم في هذه المرحلة التقويم البنائي من خلال جمع الملاحظات واستشارة الخبراء في كل مراحل الإعداد، وعرض الفكرة النهائية وآلية التطبيق على المحكمين، والاستفادة من آرائهم في التعديل على مراحل الإعداد والتطبيق.

4. المادة العلمية:

تناولت الدراسة موضوعات مساق الملاكمة لطلبة كلية التربية مستوى رابع في جامعة الأقصى، حيث قام الباحثان بإعداد دليل يشرح آلية استخدام ألعاب الفيديو وجهاز X-BOX، ودليل آخر لتوضيح كيفية تدريس مهارة الضربة الجانبية لرياضة الملاكمة، **وقد شمل الدليل على:**

- مقدمة الدليل وتتضمن التعريف بألعاب الفيديو ومميزاتها، وجهاز X-BOX.
- شرح ألعاب الفيديو التعليمية المستخدمة في تدريس المهارة.
- الخطة الزمنية لتدريس المادة العلمية.
- خطط الدروس وأوراق العمل الملحقة باستخدام ألعاب الفيديو.

– تنفيذ تجربة الدراسة:

نفذت التجربة في الفصل الدراسي الثاني من العام [2012-2019م]، وذلك بعد أن تم ضبط كافة الإجراءات اللازمة لتنفيذ التجربة، وقد استغرق زمن التجربة أسبوعين، بدأت بتطبيق أدوات الدراسة على العينة الاستطلاعية، وانتهت بتطبيق أداة الدراسة بعدياً، ومن ثم رصد الدرجات، وإدخال البيانات ومعالجتها احصائياً باستخدام برنامج (SPSS).

خطوات الدراسة الإجرائية: قام الباحثان بالإجراءات التالية:

1. الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة.
2. تحديد الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة الواردة في موضوعات مساق الملاكمة المقررة على طلبة المستوى الرابع من كلية التربية في جامعة الأقصى.
3. توفير جهاز X-BOX المراد استخدامه في تدريس الطلبة وتدريبهم.
4. تجريب ألعاب الفيديو التعليمية المراد استخدامها والتأكد من صلاحيتها للاستخدام.
5. تدريب الطلاب على استخدام ألعاب الفيديو التعليمية بشكل عملي، وحثهم على استخدامها والاستفادة منها.

6. إعداد أداة الدراسة والتأكد من صدقها وثباتها.
7. تطبيق الأداة قبلياً ثم تطبيق التجربة.
8. تطبيق أداة الدراسة بعدياً ثم معالجة البيانات إحصائياً.

11. الأساليب الإحصائية المستخدمة:

لاختبار فرضيات الدراسة استخدم الباحثان المعالجات الإحصائية التالية:

- اختبار ويلكوكسون Wilcoxon Signed Ranks Test للكشف عن الفروق لعينتين مرتبطتين.
- معامل الارتباط الثنائي لرتب الأزواج المرتبطة (r_{prb}) لحساب حجم أثر التدريس بتوظيف ألعاب الفيديو التعليمية.
- معدل الكسب لبلاك للتأكد من فاعلية توظيف ألعاب الفيديو التعليمية.

12. نتائج الدراسة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة، قام الباحثان باختبار الفروض وكانت النتائج كالتالي:

1.12 النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ومناقشتها:

ينص السؤال الأول من أسئلة الدراسة على: " **الصورة المقترحة لألعاب الفيديو التعليمية المراد توظيفها لتدريب طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى؟"**

وللإجابة على السؤال الثالث قام الباحثان بالاطلاع على الأدبيات الدراسات السابقة، وقاموا بتحليل محتوى موضوعات مساق الملاكمة التي تُدَرس لطلبة المستوى الرابع في كلية التربية – جامعة الأقصى، واستخراج كافة الضربات في رياضة الملاكمة، وبالاطلاع على نماذج التصميم التعليمي وذلك لتصميم الدراسة بناء على خطوات منهجية، حيث تم التصميم بناء على نموذج التصميم العام ADDIE، والتي تم توضيحها في إجراءات الدراسة ، وتم مراعاة المعايير التربوية والتكنولوجية أثناء تصميم البرمجية، كما قام الباحثان بعرض التقنية المراد توظيفها على مجموعة من المحكمين والمختصين، وتم التعديل وفقاً لتلك المقترحات، حتى الوصول إلى الصورة النهائية.

2.12 النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:

ينص السؤال الثاني على: **"هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة ؟"**

للإجابة عن هذا السؤال قام الباحثان بصياغة الفرض التالي: " لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة ".

وقد قام الباحثان بإجراء اختبار التوزيع الطبيعي Tests of Normality (اختبار Shapiro-Wilk) لفحص اعتدالية البيانات في نتائج بطاقة ملاحظة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة بالنسبة للدرجة الكلية في التطبيقين القبلي والبعدي لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى، وذلك لأن معظم الاختبارات المعلمية تشترط أن يكون توزيع البيانات طبيعياً، ولأن عدد العينة كان صغيراً نسبياً، وقد تبين أن توزيع البيانات غير اعتدالي، ولذلك استخدم الباحثان اختبار ويلكوكسون Wilcoxon Signed Ranks Test لمعرفة الفروق بين التطبيق القبلي والبعدي في اختبار الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة، وفيما يلي جدول (2) يوضح نتائج الفروق بين متوسطات الرتب وقيمة "Z" في القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة.

الجدول 2: نتائج اختبار ويلكوكسون Wilcoxon Signed Ranks Test للفروق بين رتب درجات الطلاب في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة

المهارة	الاختبار		العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	القيمة الإحتمالية (Sig.)	الدلالة الإحصائية
الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	0	0	0	3.922	0.001**	دال إحصائياً
		الرتب الموجبة	20	10.5	210			
		التساوي	0	0	0			

**قيمة "Z" الجدولية عند مستوى دلالة (α=0.01) تساوي (2.58)

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (Z) المحسوبة بين القياسين لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة كانت (3.922) حيث أن قيمة (Z) المحسوبة أكبر من قيمة (Z) الجدولية والتي تساوي (2.58) عند مستوى دلالة (α=0.01)، وهذا يدل على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha\leq$0.05) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لصالح التطبيق البعدي؛ لذلك نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha\leq$0.05) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة ". ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha\leq$0.05) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة ".

ثم قام الباحثان بحساب حجم أثر توظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تدريس التربية الرياضية على تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة المقاسة بواسطة بطاقة الملاحظة وذلك بحساب (r_{prb}) معامل الارتباط الثنائي لرتب الأزواج المرتبطة باستخدام المعادلة التالية: (صافي،2017م، ص295)

$$r_{prb}=\frac{4T_1}{n(n-1)}-1$$

حيث:

r_{prb} : معامل الارتباط الثنائي لرتب الأزواج المرتبطة

T_1 : مجموع الرتب ذات الإشارة الموجبة

n : عدد أزواج الدرجات

ويفسر جدول (3) قيمة r_{prb} في ضوء المحكات التالية: (المرجع السابق)

الجدول 3: جدول تحديد مستويات حجم الأثر بالنسبة لمعامل الارتباط الثنائي لرتب الأزواج المرتبطة (r_{prb})

قيمة r_{prb}	$r_{prb} < 0.4$	$0.4 \leq r_{prb} < 0.7$	$0.7 \leq r_{prb} < 0.9$	$0.9 \leq r_{prb}$
حجم الأثر	**ضعيف**	**متوسط**	**كبير**	**كبير جداً**

وللكشف عن درجة التأثير قام الباحثان بحساب حجم الأثر الناتج عن توظيف العامل المستقل (التدريس بتوظيف ألعاب الفيديو التعليمية) على العامل التابع (مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة) وفق المعادلة السابقة، والجدول التالي يوضح حجم الأثر ودرجة التأثير على مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة في الاختبار:

الجدول 4: حجم أثر توظيف ألعاب الفيديو التعليمية ودرجة تأثيرها على الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة

المهارة	قيمة T_1	قيمة r_{prb}	درجة التأثير
الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة	105	1	كبير جداً

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (r_{prb}) لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة المتضمنة في الاختبار تساوي (1) وهي درجة تأثير "كبيرة جداً"، مما يدلل على أن درجة تأثير توظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة كان كبيراً جداً.

3.12 النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:

ينص السؤال السادس على: "**هل تحقق توظيف ألعاب الفيديو التعليمية لتنمية الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى فاعلية وفق معدل الكسب لبلاك(1.2)؟**"

للإجابة على هذا السؤال قام الباحثان بصياغة الفرض التالي: "**لا تحقق توظيف ألعاب الفيديو التعليمية لتنمية الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى فاعلية وفق معدل الكسب لبلاك (1.2)**". ولاختبار الفرضية قام الباحثان بحساب معدل الكسب لبلاك للمفاهيم الهندسية المتضمنة في اختبار الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة وبطاقة الملاحظة لمهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة نحوها، والجداول (5) توضح معدل الكسب لبلاك، حيث قام الباحثان بحسابه وفق المعادلة التالية:

$$\text{معدل الكسب لبلاك} = \frac{S - W}{]} + \frac{S - W}{S -]}$$

(المفتي، 1989م)

حيث:

S : متوسط درجة الاختبار البعدي.

W : متوسط درجة الاختبار القبلي.

] : الدرجة الكلية للاختبار.

الجدول 5: معدل الكسب لبلاك لمهارة الضربة الجانبية لرياضة الملاكمة

م	المجال	الدرجة الكلية	المتوسط القبلي	المتوسط البعدي	معدل الكسب لبلاك
1	**الدرجة الكلية**	60	25.2	54	3081.

يوضح الجدول (5) أن توظيف ألعاب الفيديو التعليمية حققت فاعلية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة في الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة وفق معدل الكسب لبلاك الذي (1.308)، وهي قيمة أكبر من حد القبول الأدنى لمعامل بلاك والذي يساوي (1.2).

13. خاتمة

هدفت الدراسة الحالية الكشف عن فاعلية توظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي، وبلغت عينة الدراسة (20) طالب من طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى ، وتم تطبيق بطاقة ملاحظة لقياس مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة على عينة الدراسة، حيث أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=0.01) بين رتب درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لصالح التطبيق البعدي، كما تبين أن توظيف ألعاب الفيديو التعليمية لتنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية الرياضة بجامعة الاقصى حققت فاعلية أكبر من (1.2) وفق معدل الكسب لبلاك

1.13 النتائج:

توصل الباحثان إلى فاعلية التدريس بتوظيف ألعاب الفيديو التعليمية في تنمية مهارة الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة لدى طلاب كلية التربية بجامعة الأقصى، ويعزو الباحثان هذه النتائج إلى ما يلي:

1. أتاحت التقنية المستخدمة بيئة تدمج المتعلم بشكل واقعي وافتراضي وأدائه للمهارة بصورة بدنية.
2. تفاعل المتعلم واندماجه مع التقنية المستخدمة لألعاب الفيديو بصورة فردية.
3. قدرة ألعاب الفيديو على جذب انتباه المتعلم وزيادة الدافعية للتعلم.
4. اعتماد أسلوب التعلم النشط، حيث كان للمتعلم دور كبير من حيث التفاعل والاندماج داخل ألعاب الفيديو.

وتتفق نتائج الدراسة مع نتائج الدراسات التي استخدمت ألعاب الفيديو التعليمية للطلاب مثل دراسة دراسة الصعيدي (2014) ودراسة احمد (2016) ودراسة ابو جربوع (2012)

1.14 توصيات الدراسة:

بناءً على النتائج التي توصل إليها الدراسة، يوصي الباحثان بما يلي:

1. توجيه اهتمام الباحثين والمختصين في مجال المناهج وطرق تدريس الرياضيات إلى توظيف ألعاب الفيديو التعليمية والمعزز في تدريس الرياضيات.
2. ضرورة اهتمام كليات التربية بتدريب المعلمين قبل وأثناء الخدمة على كيفية بناء تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز لتدريس الرياضيات باستخدامها للطلبة.
3. ضرورة الاهتمام بتنمية الضربة الجانبية في رياضة الملاكمة عند الطلاب.
4. ضرورة تدريس الواقع الافتراضي والمعزز في المراحل التعليمية المبكرة لتمكن الطلاب من القدرة على التعامل بسهولة مع تقنيات ومعطيات العصر الرقمي الذي نعيشه.

المراجع

ابراهيم ، احمد عبد الرحمن، حسن ، عزت عبد الحميد (2003):"الذكاء الاجتماعي وعلاقته بكل من الدافعية للتعلم والخجل والنجاعة والتحصيل الدراسي لدى طلاب وطالبات كلية التربية جامعة الزقازيق" ، مجلة كلية التربية بالزقازيق ،العدد 44 مايو ص ص192-272

ابو جابر, ماجد وآخرون (2003):"اثر استخدام الالعاب اللغوية في منهاج اللغة الانجليزية", دراسات الجامعة الاردنية, المجلد 3, العدد1, ص 44-58.

ابو ريا, محمد (1993):"اثر استخدام التعلم المنفذ من خلال الحاسوب في اكتساب مهارات العمليات الحسابية الاربعة لطلبة الصف السادس الاساسي في المدارس الخاصة", رسالة ماجستير غير منشورة, الجامعة الاردنية, عمان, الاردن.

أبو العينين، علاء (2010):"حياة أفضل بلا "بلايستيشن "رسالة الإسلام", تم استعراضه بتاريخ 27 ذو القعدو 2032هـ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

أبو كلوب, أماني عطية (2014):"أثر توظيف الأناشيد والألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم وبعض عمليات التعلم الأساسية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة"، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

الالفي, امينة (2014):"مناهج رياض الاطفال"، ط1. مكتبة الرشد: المملكة العربية السعودية

بدح، أحمد محمد – العنزي ، محمد مشغل (2012):"أثر مشاهدة البرامج التعليمية في تنمية الذكاء اللغوي لدى الطلبة الموهوبين من وجهة نظر أولياء الأمور في المملكة العربية السعودية"، (رسالة ماجستير غير منشورة) جرش لمبحوث والدراسات

الجارودي ، حسين (2011):" اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال", تم استعراضه بتاريخ 2032/10/19هـ على الرابط http://waelarabic.in.goo.com/t596-topic

حجازي, آندي محمد (2010):"دور الالعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمه", مجلة الطفولة العربية, العدد الثالث والاربعون.

حسن, مرح مؤيدا(2016):" ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية", اضاءات موصلية, العدد75, ايلول.

حسني ، الهام (2007):"ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع", جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559 .الأحد 23 صفر 2023هـ .

خليفة, امل كرم (2014):" فاعلية ألعاب الكمبيوتر التعليمية في خفض تشتت الانتباه – فرط النشاط لدى طفل الجامعة الابتدائية", الاعتماد الأكاديمي لمؤسسات وبرامج التعليم العالي النوعي في مصر والعالم العربي : الواقع والمأمول: المجلد الرابع: المؤتمر العلمي السنوي العربي الرابع والدولي الأول لكلية التربية النوعية, ص 2545-2581

زهران, عبد السلام (2007):"علم نفس النمو الطفولة والمراهقة", القاهرة, عالم الكتب, مصر.

سبتي ، عباس (2013),"دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة, نتائج ..حلول", الكويت, موقع شبكة الحياة الالكترونية, ابريل.

الشحروري ، مها حسنى و الريماوي ، محمد عودة (2011):" أثر الألعاب الإلكترونية على عملية التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن", مجلة دراسات في العلوم التربوية ، مجلد (38), ملحق (2).

الشحروري ، مها حسني (2008):"الالعاب الإلكترونية في عصر العولمة ،مالها وما عليه", دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان

الغامدي، منصور محمد (2011):"تأثير الألعاب الإلكترونية (البلايستيشن) على مستخدميها", معهد بحوث الحاسب الآلي والإلكترونيات ، جامعة الإمام محمد بن سعود الاسلامية

غباري, ثائر احمد وابو شعيرة, خالد محمد(2010):" القدرات العقلية بين الذكاء والإبداع"، ط 1 ،مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

منسي ، حسن عمر شاكر (2012):"الاثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفالئ في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية"، مجلة كلية التربية, جامعة المنصورة، العدد 79،الجزء الثاني ص ص 125:228

ناصر, ابراهيم (2004):"التنشئة الاجتماعية", الاردن, دار عمان للنشر.

الهدلق ، عبد الله عبد العزيز (2012):"إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض", مجلة القراءة والمعرفة ، العدد (2), جامعة عين شمس ، مصر

Baird,W., & Silvern, S. (1990), Electronic games: Children controlling the cognitive Environment. Early Child Development & Care,Vol. 61: 43-4.

Gardner , Howard (1983): Frames of Mind. The theory of Griffiths, M. The educational benefits of videogames. Education and Health. 20. 47-51

Gros, B.(2003):" The Impact of digital games in education. Retrieved 15/9/2007 from: www. First Monday.org/issues/issue87/xyzgros/index.html.

McGonigalM ،Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.Penguin Group (USA) Incorporated Multiple Intelligences. New York. Basic Book

Prensky, M. (2001):" Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? NCB University Press.

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

Van Eck,R. (2007). Digital Game. Based learning, journal of Educational review, Retrieved 11/6/2007 from: www. DoDGameCommunity.com