فاعلية برنامج رسوم متحركة باستخدام الفليب بوك
في تحسين التصور الحركي
وتعلم بعض مهارات الجمباز الإيقاعي

م.د/ إيمان عبد الله عبد الحميد قطب*

م.د/ نجلاء فتحي خليفة علي**

مشكلة البحث وأهميته:

التربية الرياضية هي أحد المجالات التربوية الهامة التي تهدف إلى تحقيق النمو الشامل المتزن للطفل حيث تتم فيه العملية التربية بصورة واضحة، وتمارس فيه القاعدة العريضة لنشئ أنشطة رياضية مختلفة، الأمر الذي يستوجب أن يلقى الطفل عناية واهتمام العاملون في مجال التربية الرياضية للوصول إلى أفضل البرامج لتعليمهم وإكسابهم المهارات الحركية المختلفة. (أحمد محمد عبد الله، ١٩٩٥: ٢١).

وتعتبر رياضة الجمباز الإيقاعي من الأنشطة التنافسية التي تعد نتائجها أحد المدلولات العلمية للدول المتقدمة حيث يتعامل فيها الجسم البشري مع القوانين الطبيعية الميكانيكية والفسيولوجية والتشريحية والنفسية والتربوية في أعلى صورة. (سامية الهجرسي، ٢٠٠٤: ٥-٦)، كما تهدف إلى الوصول إلى أعلى مستويات الأداء، ويتم تحقيق هذا الهدف من خلال تعلم واكتساب المهارات الخاصة وتطويرها وتنمية المقدرة الحركية والإبداعية بالإضافة إلى تشكيل الخصائص النفسية والذهنية التي تتوافق مع متطلبات الأداء. "جسترجمبسكايا" و "تيتوف" (JastrJembskaia & Titov, 1999: 15)، (ياسمين النجار، وسوزان طنطاوي، ٢٠٠٤: ١٠٨).

والتصور وظيفة معرفية للكائن الحي، وهو عامل أساسي في تطوير المهارات الحركية والأداء، فهو يلعب دورا هاما في تنمية قدرات ومستوى الفرد الرياضي، ويحمل طابعا مركبا ويشتمل على مكونات بصرية وأخرى حركية. (محمد العربي شمعون، ٢٠٠١: ٢٠٨)

ويضيف (أسامة راتب، ٢٠٠٠: ١٥١) أن التصور الحركي يساعد المتعلم على فهم طبيعة الحركة وتسلسل المهارات والمواقف والأحداث المرتبطة بالأداء على نحو أفضل حيث يصبح المتعلم أكثر إدراكا بمتطلبات نجاح الأداء.

ويؤكد (محمد عبد الغني عثمان، ١٩٩٤: ١٥٩- ١٦٢) نقلا عن أوكران وشويس Ukran & Shwes أن أهمية التصور الحركي تكمن في اكتساب وتعلم وإتقان المهارات الحركية، فهو عملية الحصول على الصورة الأولية للحركة وهي المرتبة الأولى في ترتيب أهميات التعلم الحركي، مطالبا بامتلاك معلم التربية الرياضية لوسائل تعليمية حديثة تمكنه من توصيل المعلومات الصحيحة المراد تعليمها للمتعلم.

* مدرس دكتور بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية- كلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية.

** مدرس دكتور بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية- كلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية.

ويشير (محمد عبد الغني عثمان، ١٩٩٤: ١٥٢) عن جروسينج GROSSING (١٩٨١) وباير Beire (١٩٨٢) إلى أهمية استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم في المجال الحركي، حيث تجعلها أكثر فاعلية وإيجابية، كما تجعل المتعلم مسئولا ومشاركا وإيجابيا إلى حد كبير بعد أن كان مستقبلا ومقلدا بجانب تنشيط عملية توصيل المعلومات.

وتؤكد (فاتن أبو الوفا، ١٩٨٤: ٢) أن الرسوم المتحركة وسيلة من وسائل التعليم الحديثة التي تؤدي إلى إحداث تغيرات أساسية في المفاهيم والعلاقات والخصائص وهي صورة جديدة للتعلم.

كما يذكر "فينرش" (Fenrich, 1992: 167- 168)، أن الرسوم المتحركة تلعب دورا هاما في العملية التعليمية حيث أنها تزيد من فاعلية تطبيقات الوسائط المتعددة عن طريق تحسين التعلم بصورة فعالة وكذلك الدافعية والاتجاهات كما أنها تؤدي إلى تقليل الوقت الذي نحتاج إليه في التعلم والحصول على الانتباه وجذبه كما أنها منشط لخيال الطفل وتعلمه وترفيهه.

والرسوم المتحركة تستخدم لتوضيح فكرة أو حركة كما تسهم في إثراء وتعزيز التأثير الانفعالي للأحداث المعروضة، وهي مهمة لتعلم المهارات الحركية واستيعابها وسرعة أدائها، لأن نجاح الأداء المهاري يستلزم الإدراك البصري أولا والذي لا يتم عن طريق الجهاز البصري فقط ولكن من خلال العمليات العقلية، ثم يليه الممارسة الفعلية، وعادة ما يسبق الممارسة مشاهدة المتعلم بيانا عمليا يؤثر في المعرفة والتخيل والفهم. (Pull. F. Merrill et al, 1996: 16)، (زينب محمد أمين، نبيل جاد عزمي، ٢٠٠١: ٢٧)

وعلى الرغم من ارتفاع تكاليف إنتاج أفلام الرسوم المتحركة إلا أنها تضيف إبداعات وإمكانيات تجعلها ضرورية الاستخدام في ظل تطور المواد الفيلمية مما يوفر الوقت والجهد والتكاليف في إنتاج مثل هذه النوعية من الأفلام مما يسهل مسيرتها لتوسيع نطاق استخدامها في العملية التعليمية (مصطفى أمين علي، ١٩٩٩: ٢٧)، (منى محمد إبراهيم، ١٩٨٩: ٩) إلا أن الفليب بوك Flipbook كأحد أنواع الرسوم المتحركة التي تقوم على فكرة شيقة للأطفال وهي التقليب بالأصابع لمجموعة من الصور مرتبة ومسلسلة بسرعة بالانتقال من إطار إلى الإطار الذي يليه لرؤية المهارات في صورة متحركة يعد تنفيذها أسهل من استخدام الرسوم المتحركة عن طريق الكمبيوتر حيث تتطلب الأخيرة الكثير من الوقت والجهد والموهبة في تنفيذها، كما أنها تتواجد في يد المتعلمين باستمرار للإطلاع على تدرج الأوضاع الصحيحة للمهارة. (Wright, Jone p.; Wright, C. Dan 1980: 95- 98)، (Connelly, Marilyn; John Connelly, 2008: 15).

ومن خلال الخبرة في مجال تدريب وتحكيم الجمباز الإيقاعي، لاحظت الباحثتان أثناء متابعتهن لناشئات الجمباز الإيقاعي المسجلات في المرحلة السنية تحت ٦ سنوات بالإتحاد المصري للجمباز في البطولات على مستوى محافظة الإسكندرية أو على مستوى الجمهورية أن مستوى الأداء لمهارات الجسم يشوبه الكثير من الأخطاء الأدائية، فعدم رؤية نموذج الأداء بدقة يؤدي إلى اكتساب اللاعبات أداء خاطئ لهذه المهارات الحركية مع إقبالهن على عملية التعلم والذي قد يرجع إلى أن طرق التدريس المستخدمة قد تحتاج إلى تطوير حتى يمكن مساعدة اللاعبات الصغيرات في إثارة دوافعهن نحو عملية التعلم، فقلما نجد مدربة على مستوى أندية جمهورية مصر العربية تلجأ إلى أي من الوسائل التكنولوجية لاكتساب التصور الحركي للمهارات في مختلف الألعاب وخاصة في الجمباز الإيقاعي.

وترى الباحثتان أن أهمية هذه الدراسة تكمن في أنها تسهم في ترسيخ وتعميق المادة التعليمية المعروضة من خلال الرسوم المتحركة، كما تطيل فترة احتفاظ الناشئات بالمعلومات وتزيد من إدراكهن وفهمهن للأداء الحركي الصحيح من خلال تصميم برامج الرسوم المتحركة

باستخدام الفليب بوك Flipbook واستخدامهن لحواسهن البصرية والحس حركية بالإضافة إلى أنها تساعد على توفير الوقت والجهد وتحقيق أقصى استفادة ممكنة من المستحدثات التكنولوجية.

هذا وقد وجدت الباحثتان أن الفليب بوك Flipbook من أفضل أنواع الرسوم المتحركة المتعارف عليها في القصص المصورة التي تجذب الأطفال لرؤية الأحداث في صورة متحركة، ومن هنا كان التفكير في كيفية استغلالها في عملية التعلم بإجراء دراسة لمعرفة أهميتها في تعليم وتحسين مستوى الأداء المهاري لمهارات الجمباز الإيقاعي والتي لم تتطرق أي من البحوث والدراسات السابقة إلى مثل هذه النوعية من الدراسات وخاصة باستخدام الفليب بوك.

وهذا ما دعى الباحثتان إلى تناول موضوع البحث بهدف اقتراح برنامج رسوم متحركة باستخدام الفليب بوك Flibbook لمعرفة أثره على التصور الحركي، وتعلم بعض المهارات لناشئات الجمباز الإيقاعي.

هدف البحث:

تصميم برنامج رسوم متحركة باستخدام الفليب بوك Flipbook للناشئات تحت (٦) سنوات والتعرف على فاعليته في:

١. تحسين التصور الحركي لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي.
٢. تعلم بعض مهارات الجمباز الإيقاعي.

فروض البحث:

١. يوجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي في تحسين التصور الحركي لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي لصالح القياس البعدي.
٢. يوجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياس والبعدي في تحسين مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي لصالح القياس البعدي.

مصطلحات البحث:

الرسوم المتحركة:

هي أحد تطبيقات الوسائل المتعددة وتعني إعطاء الحياة لشيء ما، كما تعني جعل العين تستقبل العديد من الصور الساكنة في آن واحد معا إذا ما عرضت بشكل سريع ومتواصل في وجود درجة كافية من الضوء بحيث تعطي حياة واضحة لرسم بياني يتقدم بسلسلة من الصور تتغير عبر الوقت. (علي محمد عبد المجيد، ١٩٩٦: ٢٨)

الفليب بوك Flipbook:

هي أحد أنوع الرسوم المتحركة التي تقوم على فكرة التقليب بالأصابع لمجموعة من الصور مرتبة ومسلسلة بسرعة بالانتقال من إطار إلى الإطار الذي يليه لرؤية المهارات في صورة متحركة. (Connelle,; Connelly, John Marilyn, 2008: 15)

التصور الحركي:

هو إعادة استرجاع صور المهارات الحركية وإستراتيجيات الأداء المطلوبة بدرجة عالية من الوضوح والتحكم دون أداءها عمليا. (محمد العربي شمعون، ٢٠٠١: ٢١٠)

الدراسات السابقة:

من خلال الإطلاع على العديد من المصادر المتمثلة في رسائل الماجستير والدكتوراه والمجلات والدوريات والمؤتمرات العلمية بالإضافة إلى شبكات المعلومات، قامت الباحثتان باختيار هذه الدراسات ومن ثم عرضها على النحو التالي:

دراسة منى محمود محمد (٢٠٠٠): هدفت الدراسة إلى التعرف على الأسلوب الأمثل لتقديم عرض مهارات الجمباز الفني بالرسوم وبالصور المتحركة أم الاثنين معا وسرعة العرض المثلي لتقديم المهارة الحركية في برامج الحاسب الآلي، وبلغ حجم العينة (٩٦) طالبة، تم اختيارهن بالطريقة العشوائية، وكان من أهم النتائج أن أسلوب جمع الرسوم والصور المتحركة معا عند إنتاج برامج الحاسب الآلي متعددة الوسائل أثر إيجابيا على تعلم مهارات الجمباز الفني.

دراسة غادة ربيع حسن غريب (٢٠٠٧): هدفت إلى تصميم برنامجي باليه ورقص ابتكاري باستخدام الرسوم المتحركة ومعرفة تأثير كل منهما على مستوى أداء مهارات الجمباز وعناصر اللياقة البدنية الخاصة بالصحة لتلميذات الصف الأول والثاني والثالث بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي، وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات- مجموعتين تجريبيتين والثالثة ضابطة متبعة القياس القبلي والبعدي للثلاث مجموعات، واشتملت العينة على (٢٢٥) تلميذة من تلميذات الصف الأول والثاني والثالث بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي تم اختيارهن بالطريقة العشوائية، وتتراوح أعمارهن ما بين (٦- ٩) سنوات، وكان من أهم النتائج أن برامج الرسوم المتحركة المقترحة أثرت إيجابيا على مستوى أداء مهارات الجمباز وعناصر اللياقة البدنية الخاصة بالصحة قيد البحث.

دراسة علا علي عبد الحليم (٢٠٠٨): هدفت إلى تصميم برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة والتعرف على تأثيره على تعلم بعض مهارات الجمباز الفني للأطفال من ٦: ٨ سنوات والتعرف على العلاقة الإرتباطية بين التصور الحركي وتعلم بعض مهارات الجمباز الفني للأطفال من ٦: ٨ سنوات، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعة تجريبية واحدة يجرى عليها القياس القبلي والبعدي وتم اختيار العينة بالطريقة العشوائية، وتتراوح أعمارهن ما بين (٦- ٨) سنوات وكان من أهم النتائج أن برنامج الرسوم المتحركة المقترح أثر إيجابيا على مستوى التصور الحركي لمراحل المهارات الحركية قيد البحث وأثر على تعلم المهارات الحركية الأساسية للجمباز الفني.

التعليق على الدراسة السابقة:

الهدف:

استهدفت الدراسات السابقة تصميم برامج بالرسوم المتحركة وتطبيقها في بعض الأنشطة الرياضية مثل الجمباز الفني، التعبير الحركي.

المنهج:

اتفقت جميع الدراسات على استخدام المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة هذه الدراسات.

العينة:

تراوح حجم العينة التي استخدمتها تلك الدراسات من (١٢: ٢٢٥) فرد، واختلفت فئات العينة ما بين: طلبة وطالبات كليات التربية الرياضية، تلاميذ وتلميذات تتراوح أعمارهم ما بين (٦- ١١) سنة.

أدوات جمع البيانات:

تنوعت الدراسات السابقة في أدوات جمع البيانات والتي انحصرت بين كلا من (الاستبيان- المسح المرجعي).

المعالجات الإحصائية:

اختلفت الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل بيانات كل دراسة على حدة وذلك طبقا لطبيعة وأهدف كل دراسة ولكنها استخدمت بعض الأساليب الإحصائية الأولية في إجراءات الدراسات مثل: (المتوسط الحسابي- الوسيط- المنوال- الالتواء- الانحراف المعياري- اختبار "ت")

أهم النتائج:

لم يستدل على أي من البحوث التي تناولت فاعلية برامج الرسوم المتحركة باستخدام الفليب بوكس Flipbooks في تعليم المهارات الحركية بصفة عامة- أو برنامج الرسوم المتحركة باستخدام الكمبيوتر لتعليم مهارات الجمباز الإيقاعي.

جوانب إفادة البحث الحالي من الدراسات السابقة:

التعرف على الإطار النظري والإجراءات التي تضمنتها البحوث السابقة والاستفادة منها في البحث الحالي من حيث:

- ♣ تحديد (المشكلة- الأهداف- المنهج- العينة) للبحث الحالي.
- ♣ بناء وتصميم برامج الرسوم المتحركة في تعلم بعض مهارات الجمباز الإيقاعي.

إجراءات البحث

- منهج البحث:

نظرا لطبيعة هذا البحث والأهداف التي يسعى إلى تحقيقها فقد اعتمد على:

- ♣ المنهج التجريبي: وذلك بإجراء القياس القبلي والبعدي لمجموعة تجريبية واحدة.

مجالات البحث:

١- المجال الزماني:

مرت الدراسة الحالية بعدة مراحل حتى تم تطبيق التجربة الأساسية وهذه المراحل هي:

- مرحلة الإعداد والتخطيط للبحث في الفترة من ٢٠٠٨/٥/٥ إلى ٢٠٠٨/٦/١٢.
- مرحلة تصميم برنامج الرسوم المتحركة في الفترة من ٢٠٠٨/٦/١٤ إلى ٢٠٠٨/٧/٢٨.
- مرحلة تطبيق التجربة الاستطلاعية في الفترة من ٢٠٠٨/٨/٢ إلى ٢٠٠٨/٨/١٦.
- مرحلة تطبيق التجربة الأساسية في الفترة من ٢٠٠٨/٨/٢٨ إلى ٢٠٠٨/١٢/٤.

٢- المجال المكاني:

- الصالة المغطاة بكلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية.

- وذلك للأسباب الآتية:

- وجود مدرسة جمباز إيقاعي يتم التدريب فيها والتي أنشأتها إحدى الباحثات تحت إشراف الكلية.
- توافر المساحات والأماكن الآمنة لتنفيذ البرنامج داخل الكلية.
- تعاون أولياء الأمور لتأكدهم من أهمية البحث.

٣- المجال البشري

ويتضمن ما يلي:

اختيار وحجم العينة:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية البسيطة من بين الأطفال (البنات) ويبلغ متوسط أعمارهم (±٥.١٩٣ سنة) بمدرسة الجمباز الإيقاعي بكلية التربية الرياضية للبنات وقد بلغ حجم العينة المختارة (٢٨) طفلة، بعد استبعاد اللاتي لم يستكملن اختباراتهن وكذلك غير المنتظمات في الحضور، وتم اختيار عينة استطلاعية عشوائية من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية، وبلغ عددها (٩) أطفال ليطبق عليها الدراسات الاستطلاعية، واستخدمت في تقنين أدوات البحث.

تجانس عينة البحث:

قامت الباحثتان بإيجاد التجانس بين أفراد عينة البحث الكلية بحساب معامل الالتواء للمتغيرات الآتية متغيرات مرتبطة بعوامل الشخصية وهي المتغيرات الأساسية (الطول، الوزن، السن) والذكاء العام واختبار القدرة على التعلم الحركي، ومتغيرات مرتبطة بالعامل التجريبي وهي اختبار التصور الحركي، وتقييم مستوى الأداء لمهارات الجمباز الإيقاعي "قيد البحث"، وجدول رقم (١) يوضح اعتدالية القيم وتجانس أفراد العينة.

جدول (١)

التوصيف الإحصائي لبيانات عينة البحث في المتغيرات الأساسية والذكاء العام والقدرة على التعلم الحركي

ن= ٢٨

المتغيرات		الدلالات الإحصائية للتوصيف			
		المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
المتغيرات الأساسية	العمر	٥.١٩٣	٥.٣	٠.٦٢١	-٠.٦٧٠
	الطول	١٠٧.٨٠٠	١٠٧	٢.٣٤٠	٠.٥٥٢
	الوزن	١٨.٨١٧	١٨.٥	١.٩٤١	٠.١٧٦
الذكاء العام		١٦٥.٥٠٠	١٦٥.٥	١٠.١٣٤	-٠.٤٥١
القدرة على	الاختبار الذاتي	١١.٧١٦	١٢.٣٤	٢.١٨٨	-١.٣٨٢

المتغيرات		الدلالات الإحصائية للتوصيف			
		المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
التعلم	اختبار التغيير	١٠.٢٣١	٩.٩٣	٢.٢٠٣	٠.٧٥٦
	التوجه الخلفي	١٨.٣٤٧	١٨.١٦	٣.٦٢٨	-٠.٩٨٠

يتضح من جدول (١) أن جميع قيم معاملات الالتواء للمتغيرات الأساسية والذكاء العام والقدرة على التعلم الحركي للمجموعة التجريبية معتدلة وتتسم بالتوزيع الطبيعي حيث تنحصر ما بين (±٣) مما يدل على اعتدالية القيم وتجانس أفراد عينة البحث الكلية.

جدول (٢)

التوصيف الإحصائي لبيانات عينة البحث في القياسات القبلية لاختبارات القدرات البدنية

ن= ٢٨

المتغيرات		الدلالات الإحصائية للتوصيف			
		المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
اختبارات القدرات البدنية	ثني الجذع أماما	-٧.١٣٣	-٧	٢.٣٨٩	٠.٠٨٧
	القبة	٤١.٨٠٠	٤٣	٣.٩٥١	-٠.٩٤٤
	جراند يمين	٢١.٩٦٧	٢٢	٤.٦٧٩	٠.١٧٢
	جراند يسار	٢٠.٣٦٧	٢١.٥	٣.٠٤٥	-٠.٣٨٢
	جراند عرض	٢٣.٢٠٠	٢٥	٤.٤٢٩	-٠.٣٧٢
	الوثب العمودي	١١.٠٣٣	١١	٢.٦٣٢	٠.٣٥٠
	قوة مميزة بالسرعة لعضلات البطن	٦.٠٣٣	٦	١.٥٦٤	٠.٥٢٠
	قوة مميزة بالسرعة لعضلات الظهر	١١.٨٠٠	١٢	٢.١٤٠	٠.٠٥٢
	الوثب الطويل	٦٨.٧٣٣	٦٩	١٠.٩٤٢	-١.٢١٨

يتضح من جدول (٢) أن جميع قيم معاملات الالتواء لاختبارات القدرات البدنية للمجموعة التجريبية معتدلة وتتسم بالتوزيع الطبيعي حيث تنحصر ما بين (±٣) مما يدل على اعتدالية القيم وتجانس أفراد عينة البحث الكلية.

جدول (٣)

التوصيف الإحصائي لبيانات عينة البحث في القياسات القبلية لاختبار التصور الحركي

ن= ٢٨

المتغيرات		الدلالات الإحصائية للتوصيف			
		المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
اختبار تصور حركي	مرونة من الجثو	١.٠٠٠	١	٠.٨٧١	٠.٦٧١
	توازن باسيه	١.١٦٧	١	٠.٩١٣	٠.٥٢٣
	دوران أفقي	١.١٣٣	١	١.٠٠٨	٠.٥٨٢
	وثبة الفجوة	١.٢٣٣	١	٠.٩٣٥	٠.٣١٠
	توازن أمامي	١.١٠٠	١	٠.٨٠٣	٠.٦٦٨
	الوثب العمودي	١.٢٠٠	١	٠.٠٣١	٠.٣٨١
	مرونة من الوقوف	١.٢٠٠	١	٠.٦١٠	-٠.١١٧
	دوران باسيه	٠.٧٦٧	١	٠.٥٠٤	-٠.٤٢٢

يتضح من جدول (٣) أن جميع قيم معاملات الالتواء في اختبار التصور الحركي لمهارات الجمباز الإيقاعي (قيد البحث) للمجموعة التجريبية معتدلة وتتسم بالتوزيع الطبيعي حيث تنحصر ما بين (±٣) مما يدل على اعتدالية القيم وتجانس أفراد عينة البحث الكلية.

جدول (٤)

التوصيف الإحصائي لبيانات عينة البحث في القياسات القبلية لتقييم مستوى الأداء

ن= ٢٨

المتغيرات		الدلالات الإحصائية للتوصيف			
		المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
اختبار تصور حركي	مرونة من الجثو	١.٩٣٣	٢	١.٠١٥	٠.٧٧٧
	توازن باسيه	٢.٦٠٠	٣	١.١٠٢	-٠.٤٣٨
	دوران أفقي	١.٥٦٧	١	١.٠٤٠	٠.٤٠١
	وثبة الفجوة	١.٥٦٧	١	٠.٨٩٨	١.٠١٢

المتغيرات	الدلالات الإحصائية للتوصيف			
	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
توازن أمامي	٢.٢٣٣	٢	٠.٦٧٩	-٠.٣٢٣
الوثب العمودي	٢.٣٣٣	٢.٥	٠.٧٥٨	-٠.٦٦٠
مرونة من الوقوف	١.٦٣٣	١.٥	٠.٩٩٩	٠.٣٨٣
دوران باسيه	١.٥٦٧	١	١.١٩٤	٠.٤١٧

يتضح من جدول (٤) أن جميع قيم معاملات الالتواء لتقييم مستوى الأداء لمهارات الجمباز الإيقاعي (قيد البحث) للمجموعة التجريبية معتدلة وتتسم بالتوزيع الطبيعي حيث تنحصر ما بين (±٣) مما يدل على اعتدالية القيم وتجانس أفراد عينة البحث الكلية.

قياسات وأدوات البحث:

أولا- القياسات:

- الطول: باستخدام جهاز الريستاميتر لأقرب (سم)
- الوزن: باستخدام الميزان الطبي لأقرب (كجم)
- العمر الزمني: لأقرب ½ سنة.

ثانيا: الأدوات:

وتشتمل هذه الدراسة على الأدوات التالية:

١- اختبار الذكاء لجود انف Good Enough "رسم الرجُل".

هو اختبار بسيط غير لفظي والهدف منه هو قياس نسبة الذكاء العام للأطفال وهو مناسب للمرحلة السنية المختارة قيد البحث، وفيه يطلب من الطفل رسم صورة لرجل على أفضل نحو يستطيعه، ويكون التقدير على أساس دقة الطفل في الملاحظة وليس على أساس المهارة الفنية في الرسم (حلمي المليجي، ٢٠٠١)، وقد بلغت نسبة ثباته ما بين (٠.٨٠- ٠.٩٨) ومعامل صدقه (٠.٧٩)، واستخدم الاختبار في العديد من الدراسات والأبحاث في نفس المرحلة السنية منها دراسة (أميمة رسمي، ١٩٩٧)، (حنان الجمل، ١٩٩٨)، (مرام سراج، ٢٠٠٠)، (أميمة رسمي، ٢٠٠٤)، (نجلاء فتحي، ٢٠٠٧). والاختبار وكيفية تطبيقه وتصحيحه والمعيار الخاص به مرفق رقم (٢).

٢- اختبار القدرة على التعلم الحركي "بطارية لوتسر Lutzner" (١٩٧٤):

يعتبر عامل القدرة على التعلم الحركي عاملا هاما ومؤثرا في تعلم المهارات الحركية الأساسية الخاصة بالجمباز الإيقاعي، وقد تم اختيار هذه البطارية لسهولة تنفيذها، ومناسبتها لعينة البحث فقد تم تطبيقها على عينة ألمانية في نفس المرحلة العمرية لعينة البحث، كما سبق تطبيقها على عينة مماثلة في مرحلة ما قبل المدرسية في البيئة المصرية في دراسة كل من (فاطمة سعيد، ١٩٩٤)، (أميمة رسمي، ١٩٩٧)، (أميمة رسمي، ٢٠٠٤)، (نجلاء فتحي، ٢٠٠٧)، كما أنها تتمتع بمعاملات علمية عالية حيث ثبت فعاليتها في قياس ما وضعت من أجله، وتتألف بطارية لوتسر Lutzner من ثلاث اختبارات وهي:

- الاختبار الذاتي.

- اختبار التغيير.
- اختبار التوجيه الخلفي.

والاختبارات وكيفية تطبيقها مرفق (٣)، وقد قامت الباحثتان بحساب ثبات وصدق اختبارات القدرة على التعلم الحركي.

أولا: ثبات الاختبارات:

للتأكد من ثبات اختبارات القدرة على التعلم الحركي الثلاث، استخدمت الباحثتان طريقة إعادة الاختبار عن طريق حساب معامل الارتباط بين نتائج الاختبار في المرة الأولى والثانية بفاصل زمني سبعة أيام، على عينة مكونة من (٩) طفلة من داخل مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية، والجدول بمرافق (١٢) يوضح حساب معامل الثبات.

ثانيا: صدق الاختبارات:

استخدمت الباحثتان طريقة صدق التمايز لإيجاد صدق الاختبارات بإيجاد قيمة (ت) بين مجموعتين مجموعة مميزة وأخرى غير مميزة، ويتضح من الجدول بمرفق (١٢) وجود فروق معنوية بين المجموعتين لصالح المجموعة المميزة، حيث تراوحت قيمة (ت) ما بين (٧.٣٦٢- ٨.١١٣) كما بلغ معامل الصدق ما بين (٠.٨٩١- ٠.٩٠٨) مما يؤكد أن هذه الاختبارات تستطيع التميز بين الأفراد والمستويات وبذلك فإنه يقيس ما وضع من أجله.

٣- اختبارات القدرات البدنية المرتبطة بالمهارات (قيد البحث):

تم تحديد أهم القدرات المرتبطة بالمهارات "قيد البحث" من خلال الخطوات التالية:

أ- من خلال الاستعانة بالمراجع العلمية والدراسات السابقة مثل "جستر جمبسكايا ويوري تيتوف" (Juster jembskaia & Yuri titouf, 1999: 15)، (نعمات أحمد عبد الرحمن وماجدة علي رجب، ٢٠٠٣: ٧٣)، (ياسمين البحار وسوزان طنطاوي، ٢٠٠٤: ٤٥، ٤٩، ٧٠)، (إيمان عبد الله، ٢٠٠٥) تم تحديد جميع القدرات البدنية المرتبطة بمهارات الجمباز الإيقاعي "قيد البحث".

ب- تم اختيار مجموعة من الاختبارات التي تقيس القدرات البدنية المرتبطة بالثماني مهارات (قيد البحث) من خلال المراجع والدراسات السابقة.

ج- تم إعداد استمارة استطلاع رأي الخبراء تحتوي على أكثر من اختبار لقياس كل قدرة بدنية.

د- تم عرض الاستمارة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية الرياضية والجمباز الإيقاعي مرفق (١).

هـ- في ضوء آراء الخبراء تم تحديد الاختبارات المناسبة باستخدام طريقة التكرارات والنسب المئوية وقد حذفت الاختبارات التي قلت النسبة المئوية لها عن (٨٠%) والجدول بمرفق (٤) يوضح الاختبارات المختارة.

- **إيجاد المعاملات العلمية لاختبارات القدرات البدنية:**

قامت الباحثتان بإجراء الثبات والصدق للاختبارات البدنية للتحقق من المعاملات العلمية لها كما يلي:

أ- معامل ثبات الاختبارات:

للتحقق من ثبات الاختبار استخدمت الباحثتان طريقة إعادة الاختبار عن طريق حساب معامل الارتباط بين نتائج الاختبار في المرة الأولى والثانية بفاصل زمني ٧ أيام على عينة مكونة من (٩) طفلة من داخل مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية، ويوضح الجدول بمرفق (١٢). حساب معامل الثبات.

ب- معامل صدق الاختبارات:

استخدمت الباحثتان طريقة صدق التمايز لإيجاد صدق الاختبارات بإيجاد قيمة (ت) بين مجموعتين أحداهما مجموعة مميزة وأخرى مجموعة غير مميزة، والجدول بمرفق (١٢) يوضح حساب معامل صدق الاختبارات المختارة.

وبعد التأكد من المعاملات العلمية لهذه الاختبارات أصبحت معدة وصالحة للتطبيق.

٤- اختبار التصور الحركي:

- يتمتع هذا الاختبار بمعاملات علمية عالية، وكذلك مناسبته لتلك المرحلة السنية، ولقد استخدم سابقا في دراسة كل من (فريدة عثمان، ١٩٨٧)، دراسة (مرفت محمد أمين، ١٩٩٤)، دراسة (علا علي، ٢٠٠٨)، وفي ضوء هذه الاختبارات لجأت الباحثتان لإعداد اختبار للتصور الحركي للمهارات الآتية: (وثبة الفجوة، الوثب العمودي بالدوران، توازن الباسيه، التوازن الأمامي، الدوران الأفقي، دوران الباسيه، المرونة خلفا من الجثو، المرونة خلفا من الوقوف).

- تم تقسيم كل مهارة للمراحل الأساسية واختيار مجموعة من الصور الثابتة لنفس الشخصية الكرتونية- المستخدمة في برنامج الرسوم المتحركة- توضح مراحل كل مهارة.

- تم عرضها في استمارة استطلاع رأي الخبراء مرفق (٦) لتحديد الصور التي تتفق مع التدرج السليم أو مراحل أداء كل مهارة وبناء على رأي الخبراء تم إجراء التعديل التالي:

- تم تحديد (٥) صور فقط توضح مراحل كل مهارة من المهارات (قيد البحث) ليتناسب الاختبار مع المرحلة السنية لعينة البحث، وقد قامت الباحثتان بحساب صدق وثبات الاختبار كما يلي:

أ- ثبات الاختبار:

تم حساب ثبات اختبار التصور الحركي عن طريق إعادة الاختبار على عينة مكونة من (٩) طفلة من خارج عينة البحث الأساسية، بفارق زمني (٧) أيام بين التطبيق الأول والثاني، وتم إيجاد معامل الارتباط بينهما والجدول بمرفق (١٢) يوضح حساب معامل الثبات عن طريق إيجاد قيمة (ت) بين مجموعتين أحداهما مجموعة مميزة وأخرى مجموعة غير مميزة، والجدول بمرفق (١٢) يوضح حساب معامل صدق الاختبار.

ب- صدق الاختبار:

تم حساب صدق اختبار التصور الحركي للمهارات (قيد البحث) باستخدام صدق التمايز

٥- بطاقة تقويم الأداء المهاري

نظرا لأن الجمباز الإيقاعي من الأنشطة التي تعتمد على دقة الأداء الفني ومستوى الأداء المهاري والبراعة فيه، لذا فقد اعتمدت هذه الدراسة لقياس المهارات (قيد البحث) على إعداد بطاقة ملاحظة مقننة في تقييم مستوى الأداء (من إعداد الباحثتان)، وفيما يلي توضيح للخطوات التي تم بها إعداد هذه البطاقات:

- من خلال الاستعانة بالمراجع العلمية تم إعداد بطاقة ملاحظة في ضوء العناصر الهامة المكونة لكل حركة بما يتناسب مع تلك المرحلة السنية لتقييم مستوي أداء مهارات الجمباز الإيقاعي "قيد البحث"، بهدف التعرف على مستوى الأداء ومدى إنجاز الطفلة لكل عنصر من عناصر كل حركة، وقد روعي أن يصاغ كل عنصر في صورة عبارة دقيقة وواضحة، وأن تقيس كل عبارة سلوكا محددا.
- وقد تم إعداد الاستمارة في صورتها الأولية من خلال استمارة استطلاع رأي الخبراء مرفق (١١).
- تم عرض الاستمارة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية الرياضية ومجال الجمباز الإيقاعي مرفق (١)، بهدف التعرف على:

- مدى دقة صياغة العبارات وقياسها لسلوك محدد.
- مدى صحة التدرج السليم للعناصر المكونة لكل حركة.
- صحة توزيع الدرجات لكل عنصر من العناصر المكونة لكل حركة.

- وفي ضوء آراء الخبراء تم تعديل وحذف بعض العبارات لتتناسب العناصر المكونة لكل حركة مع المرحلة السنية، كما تم تعديل توزيع الدرجات.
- وبناء على التعديلات التي تمت، تم إعداد الاستمارة في شكلها النهائي وأصبحت قابلة للتطبيق مرفق (١٣)

ثبات بطاقة ملاحظة مستوى الأداء:

استخدمت الباحثتان طريقة إعادة التقييم (الملاحظة) لحساب معامل الثبات عن طريق حساب معامل الارتباط بين نتائج الملاحظة في المرة الأولى والثانية بفاصل زمني قدره سبعة أيام على عينة مكونة من (٩) طفلة من خارج عينة البحث الأساسية.

والجدول بمرفق (٢) يوضح حساب معامل الثبات لبطاقة الملاحظة المقننة.

صدق بطاقة ملاحظة مستوى الأداء:

- استخدمت الباحثتان طريقة صدق المحتوى من خلال عرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية الرياضية والجمباز الإيقاعي للتحقق من صدق الاستمارة ومدى تحقيقها للغرض الذي وضعت من أجله ومدى ملاءمتها للأطفال من (٤- ٦ سنوات)، وقد اتفق الخبراء على صلاحية الاستمارة للهدف الذي وضعت من أجله وهو قياس مستوى أداء كل مهارة من المهارات المحددة سابقا.

- كما استخدمت الباحثتان صدق التمايز عن طريق إيجاد قيمة (ت) بين مجموعتين إحداهما مجموعة مميزة وأخرى مجموعة غير مميزة، والجدول بمرفق (١٢) يوضح حساب معامل صدق الاختبار.

- وفي ضوء ما سبق قامت الباحثتان بتعديل البطاقة حتى أصبحت معدة في صورتها النهائية وصالحة للتطبيق مرفق (١٣).

٦- برنامج الرسوم المتحركة المقترح:

اعتمدت هذه الدراسة في عرض برنامج الرسوم المتحركة المقترح باستخدام الكتاب القلاب، وقد تم تصميم البرنامج من خلال عدة مراحل وهي:

أولا: مرحلة الإعداد والتخطيط:

وقد اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

تحديد الفئة المستهدفة:

تم تحديد الفئة المستهدفة وهن الناشئات (البنات) واللاتي بلغ متوسط أعمارهن (±٥.٢٢ سنة) بمدرسة الجمباز الإيقاعي بكلية التربية الرياضية للبنات.

١- أهداف البرنامج:

يهدف برنامج الرسوم المتحركة إلى التعرف على تأثير استخدام برنامج رسوم متحركة باستخدام الفليب بوك Flipbook للناشئات تحت (٦) سنوات والتعرف على تأثيره على التصور الحركي وتعليم مهارات الجمباز الإيقاعي (قيد البحث).

٢- تحديد محتوى البرنامج:

- تم تحديد المهارات الحركية المراد تعلمها والتي يتم تعليمها للأطفال في تلك المرحلة السنية وفقا لقانون الجمباز الإيقاعي وهذه المهارات هي:

- التموج الخلفي من الوقوف فتحا.
- التموج الخلفي من الجثو.
- الدوران بالارتكاز برفع الرجل الحرة في الوضع الأفقي horizontal.
- الدوران لفة واحدة في الباسيه.
- التوازن في وضع الباسيه.
- التوازن برفع الرجل الحرة أماما في الوضع الأفقي.
- وثبة الفجوة.
- الوثب العمودي بالدوران.

- **تصميم برنامج الرسوم المتحركة:**

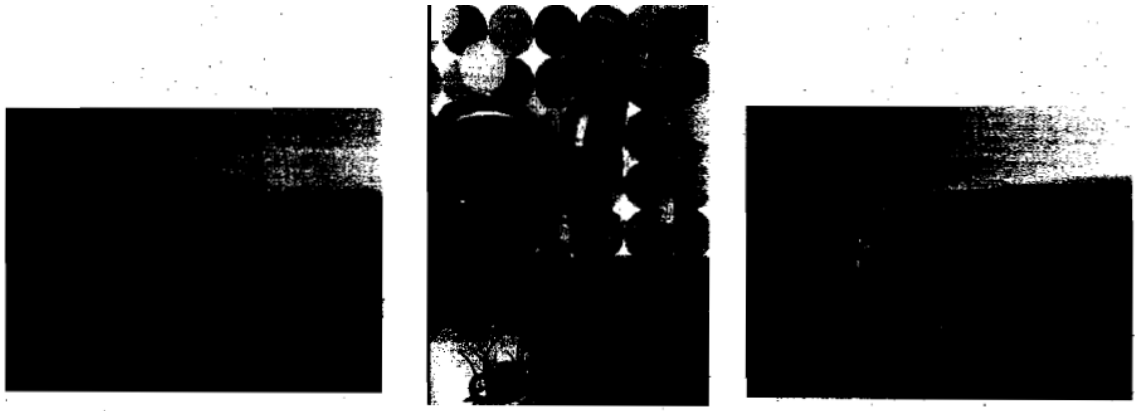
اعتمدت الدراسة الحالية على عرض المهارات الحركية "قيد البحث" باستخدام الفليب بوك Flipbook وقد تم تصميمه وفقا للخطوات التالية:

أولا: خطوات تصميم برنامج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد باستخدام الكمبيوتر:

- تم إنتاج لقطات الفيديو بتصوير (٨) لقطات فيديو للمهارات السابقة من خلال الاستعانة بإحدى لاعبات الجمباز الإيقاعي بنادي سبورتنج، وقد روعي الآتي عند إنتاج لقطات الفيديو:

- أن تكون لقطات الفيديو خالية من العيوب.
- تتميز بدرجة وضوح Resolution جيدة.

- قامت الباحثتان بإدراج لقطات الفيديو على الكمبيوتر وتم فصل المهارات باستخدام برنامج Vegas وتحميلها على قرص مدمج (CD) وتسليمها للمبرمج وشرح له الفكرة كاملة ومتطلبات كل مهارة.
- قامت الباحثتان مع مصمم الرسوم المتحركة (المبرمج) باختيار شخصية كرتونية محببة للأطفال من خلال شبكة المعلومات.



شكل (١) الشخصية الكرتونية المستخدمة داخل برنامج الرسوم المتحركة

- قام مصمم برنامج الرسوم المتحركة باستخدام برنامج 3D Max في تصميم الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وذلك من خلال الخطوات التالية:

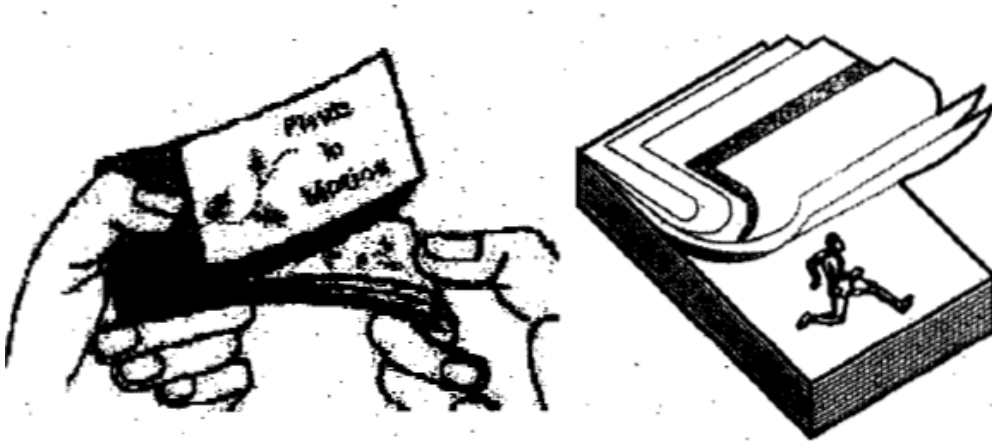
- بناء جسم الطفلة Create Model.
- تركيب العظام Install a Himation Biped.
- ضبط الإضاءة Lighting Adjustment.
- تصميم البيئة المحيطة Create Environment.
- بعد تجهيز الرسوم المتحركة بشكل مبدئي تم عرضها على الباحثتان للتأكد من صلاحية الرسوم وخلوها من الأخطاء وقد تم تعديل النقاط الفنية الخاصة بعدة مهارات والتي تمثلت في:

- تصحيح أوضاع الرأس وأمشاط القدمين والركبتين في مهارتي الوثب والتوازن.
- إكمال الدورانات إلى ٣٦٠° في مهارة الدوران بالارتكاز.
- تعديل وضع الحوض في مهارتي المرونة.

بعد الانتهاء من تصميم البرنامج واستلامه من المصمم أصبح البرنامج معد بشكل مبدئي.

ثانيا: خطوات إنتاج الفليب بوك Flipbook: استكمالا للخطوات السابقة وبعد إجراء التعديلات اللازمة:

تم إخراج العمل بصورة متتابعة Render Sequence لكل مهارة من خلال تقسيم المهارات ببرنامج الرسوم المتحركة باستخدام الكمبيوتر إلى لقطات وحددت عدد اللقطات بكل مهارة والجدول (٥) يوضح عدد هذه اللقطات.



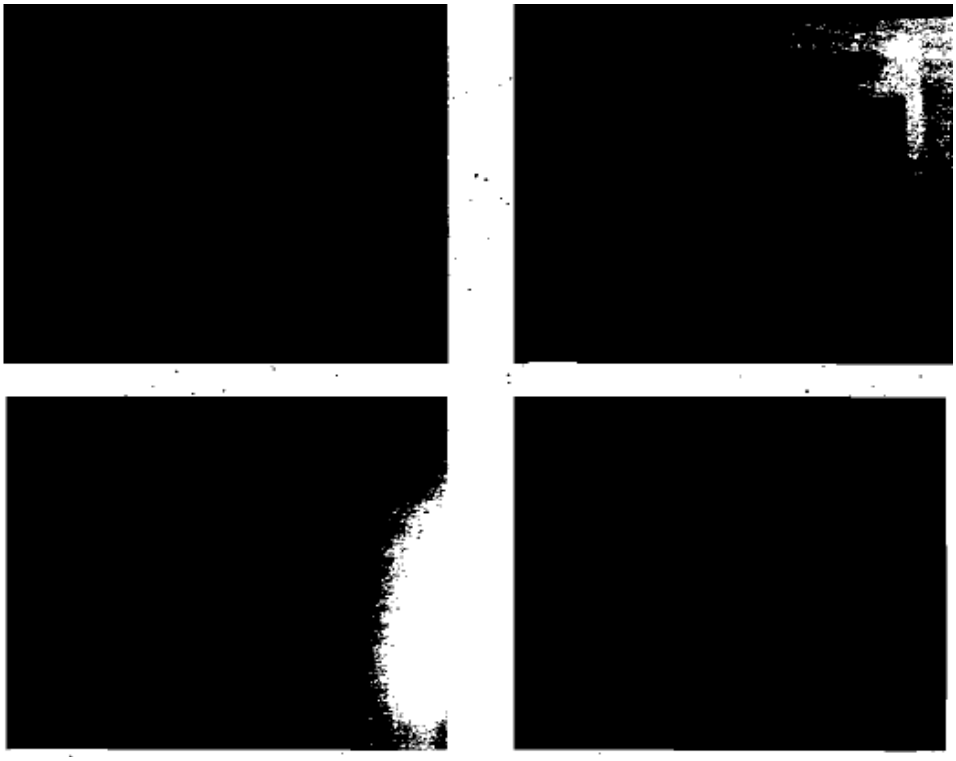
شكل (٢) نموذج لأحد أشكال الفليب بوك Flipbook

جدول (٥)

عدد اللقطات ببرنامج الرسوم المتحركة

م	اسم المهارة	عدد اللقطات
١	النموذج خلفا من الوقوف	٤٨
٢	النموذج خلفا من الجثو	٥٦
٣	الدوران بالارتكاز الرجل أمام (Horizontal)	٦٣
٤	الدوران بالارتكاز (Passé)	٥٦
٥	التوازن باسيه (Passé)	١٤١
٦	التوازن الأمامي Front scale	١٤١
٧	وثبة الفجوة Split leap	١٠١
٨	الوثب العمودي بالدوران Vertical Jump	٥١

- وبالاستعانة بهذه اللقطات قامت الباحثتان بإدراج كل مهارة ببرنامج Adobe Photo Shop لإنتاج الصور لكل مهارة.
- تم عمل جدول يحمل (٤) صور أو لقطات بعد رسم إطار خارجي له.
- تم طباعة الصور وتقسيمها لحجم ١٤.٥ سم طول، ١٠.٥ سم عرض، وتم تغليفها بالكرتون وتثبيتها من ناحية واحدة لضمان حرية تقلب الصفحات.



شكل (٣) نموذج لشكل الفليب بوك Flipbook المستخدم في البحث

ما تم مراعاته في تصمم البرنامج:

- مراعاة التسلسل الحركي لكل مهارة وسلامة الأداء.
- مراعاة الحجم المناسب للرسوم المتحركة عند العرض.
- استخدام الألوان الجذابة والخلفيات المناسبة للرسوم المتحركة.
- تجنب التفاصيل الزائدة في الرسومات بحيث يسهل على الطفلة فهمها وإدراكها.
- احتوى الغلاف الخارجي لكل فليب بوك Flipbook على عنوان، وصورة توضح المهارة مضمون الكتاب، ومعلومات شخصية وأسماء المساعدون في تصنيعه المنفذ والمصمم.

- تم توضيح أسلوب التنفيذ بما يتناسب مع خصائص المرحلة السنية وأهداف البرنامج المقترح، وبناء على ذلك أصبح المحتوى معد بصورته الأولية.
- تم عرض محتوى برنامج الرسوم المتحركة المقترح باستخدام الفليب بوك Flipbook على مجموعة من الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والجمباز الإيقاعي والمناهج وطرق التدريس مرفق رقم (١) بهدف التأكد من:
  - مدى ملائمة المحتوى مع الأهداف المحددة سابقا لبرنامج الرسوم المتحركة.
  - مدى صحة الرسوم المتحركة ودقتها في توصيل التصور الحركي لكل طفلة.
  - مدى ملائمة المحتوى لخصائص الطفلة في تلك المرحلة السنية.
  - التدرج المنطقي السليم لتعلم المهارات الحركية.

- وبناء على آراء الخبراء حول محتوى برنامج الرسوم المتحركة المقترح، وما أسفر عنه تطبيق بعض وحدات البرنامج استطلاعيا تم التوصل إلى مجموعة من الاقتراحات والتعديلات المطلوبة في محتوى البرنامج.
- وفي ضوء هذه الاقتراحات والآراء البناءة تم تعديل محتوى البرنامج وصياغته في صورته النهائية مرفق (١٤).
- تم تقسيم محتوى البرنامج إلى (١٢) وحدة تعليمية، وتحدد عدد الدروس داخل كل وحدة بثلاث دروس أو ستة دروس وفقا لرأي الخبراء ومن خلال الرجوع للمراجع العلمية.
- تم تحديد المحتوى الخاص بكل وحدة ثم تم توزيع محتوى كل وحدة داخل كل درس.
- بعد الانتهاء من توزيع المحتوى كاملا أصبح البرنامج المقترح معد في صورته النهائية وقابل للتنفيذ مرفق (١٤).

الدراسة الاستطلاعية:

- قامت الباحثتان بإجراء دراسة استطلاعية بهدف تجربة البرنامج وذلك لـ:

☒ التأكد من مناسبة برنامج الرسوم المتحركة للأطفال.

☒ تحديد كيفية التنفيذ.

☒ التعرف على الصعوبات التي قد تطرأ أثناء تنفيذ البرنامج.

وتمت الدراسة على عينة استطلاعية من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية قوامها (٩) طفلة وقد أسفرت نتائج الدراسة على:

☒ تناسب محتوى البرنامج المقترح للأطفال واستعدادهم لأداء ما يطلب منهم، وكذلك تحديد مكان والموعد المناسب لتطبيق الدروس وتنفيذها، وقد تم إجراء التعديلات اللازمة وفقا لنتائج التجربة.

الدراسة الأساسية:

قد تم إجراء الدراسة الأساسية من خلال الخطوات التالية:

١- القياس القبلي:

تم إجراء القياس القبلي للمجموعة التجريبية وذلك في كل من اختبارات القدرات البدنية واختبار التصور الحركي واختبارات تقييم مستوى أداء المهارات الحركية خلال الفترة من (٢٠٠٨/٨/١٧) وحتى (٢٠٠٨/٨/٢٧)، وقد تم مراعاة شروط أداء القياسات والاختبارات، ولضمان الموضوعية والحيادية في القياس استعانت الباحثتان بمجموعة من أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية مرفق رقم (١).

٢- تطبيق البرنامج المقترح:

تم تطبيق برنامج الرسوم المتحركة المقترح باستخدام الفليب بوك Flipbook مرفق (١٤)، وقد تم التدريس على عينة البحث الأساسية خلال الفترة من (٢٠٠٨/٨/٢٨) إلى (٢٠٠٨/١٢/٤)، كما قد تم تطبيق وتنفيذ البرنامج وفقا للخطة الزمنية التالية:

- **الخطة الزمنية للبرنامج:**

استغرق تنفيذ البرنامج (١٢) أسبوع بـ (١٢) وحدة تعليمية بواقع (٣) دروس أسبوعيا واشتمل البرنامج على (٣٦) درسا، ويبلغ زمن الدرس الواحد (٩٠ق) موزعة كالتالي:

الجزء الأول: الإحماء: ويستغرق (٥ق) ويحتوي هذا الجزء على مجموعة من التمرينات البسيطة بمصاحبة الموسيقى أو لعبة صغيرة، **والإعداد البدني:** ويستغرق (٢٥ق) ويهدف إلى تهيئة أجهزة الجسم المختلفة للعمل.

الجزء الثاني: الرئيسي: ويتكون من جزئين **الجزء التعليمي:** ويستغرق (٣٠ق) يهدف إلى تنفيذ البرنامج المقترح، والجزء التطبيقي ويستغرق (٢٥ق) ويهدف لتطبيق الجانب التعليمي.

الجزء الثالث: الختامي: يستغرق (٥ق) يشتمل على لعبة صغيرة تبعث في نفوس الأطفال روح المرح والسرور.

٣- القياس البعدي:

بعد الانتهاء من تدريس الوحدات التعليمية للبرنامج التجريبي، تم إجراء القياس البعدي لجميع أفراد عينة البحث الأساسية في الاختبارات السابق قياسها في القياس القبلي وتتمثل هذه الاختبارات في اختبارات المهارات الحركية وكذلك اختبار التصور الحركي وذلك في الفترة من (٢٠٠٨/١٢/٦) وحتى (٢٠٠٨/١٢/١٨).

- **المعالجات الإحصائية:**

تم استخدام الوسط الحسابي، الوسيط، الانحراف المعياري، معامل الالتواء، معامل الارتباط البسيط، نسبة التحسن، اختبار (ت) الفروق للمجموعة الواحدة، اختبار (ت) بين مجموعتين غير مترابطتين.

أولا- عرض النتائج:

١- عرض النتائج الخاصة بالتصور الحركي:

جدول (٦)

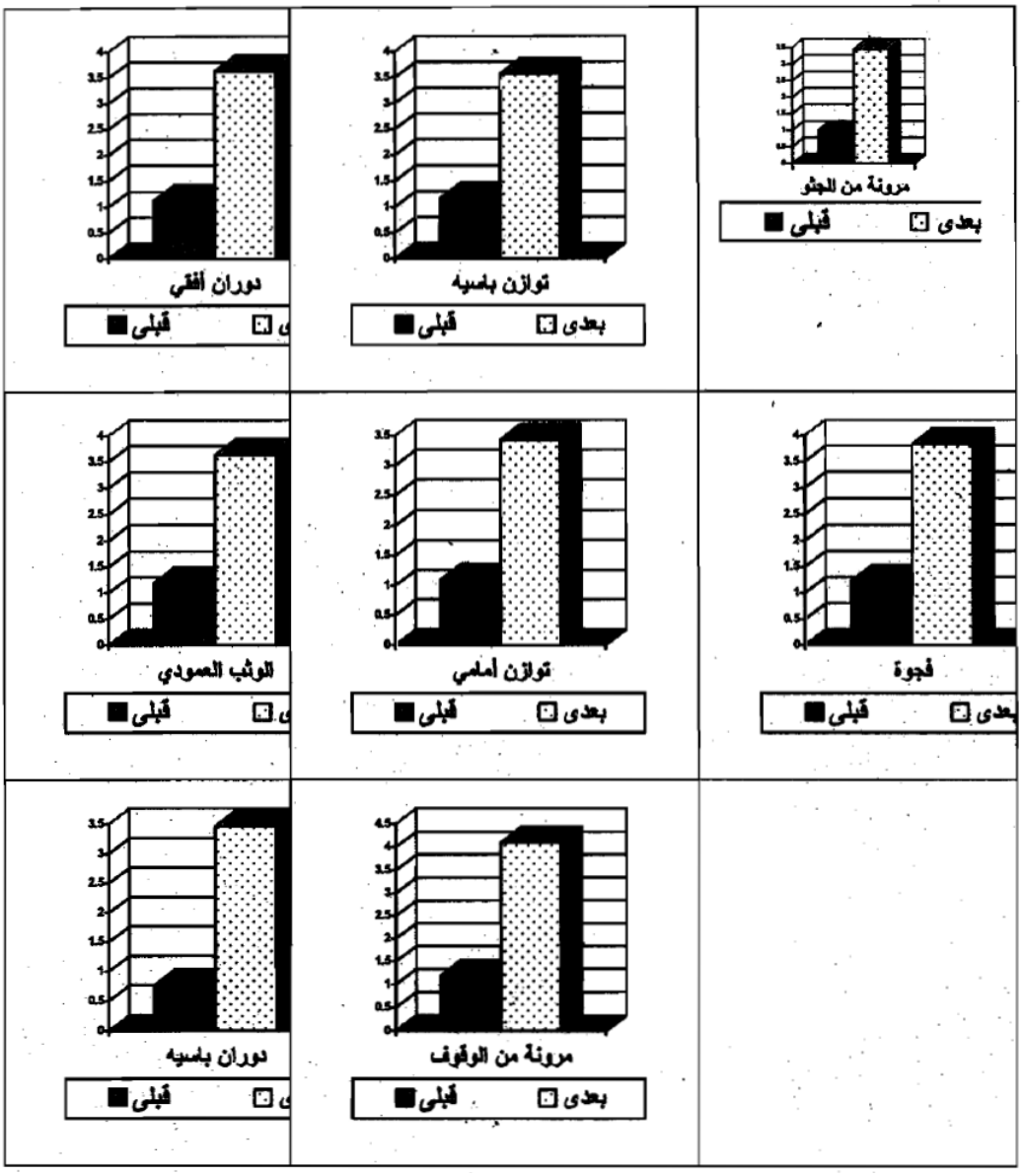
دلالة الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي لعينة البحث في اختبار التصور الحركي ن= ٢٨

المتغيرات / الدلالات الإحصائية		القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين		قيمة ت المحسوبة	نسبة التحسن %
		س	±ع	س	±ع	س	±ع		
اختبار التصور الحركي	مرونة من الجثو	١.٠٠٠	٠.٨٧١	٣.٤٣٣	١.٠٠٦	٢.٤٣٣	١.٤٠٦	٩.٤٧٦**	٢٤٣.٣٣٣
	توازن باسيه	١.١٦٧	٠.٩١٣	٣.٥٦٧	٠.٧٧٤	٢.٤٠٠	١.١٦٣	١١.٣٠٦**	٢٠٥.٧١٤
	دوران أفقي	١.١٣٣	١.٠٠٨	٣,٦٣٣	٠,٨٠٩	٢.٥٠٠	١.٤٥٦	٩.٤٠٣**	٢٢٠.٥٨٨
	فجوة	١.٣٣٣	٠.٩٣٥	٢.٨٣٣	٠.٨٣٤	٢.٦٠٠	١.٣٠٣	١٠.٩٣٣**	٢١٠.٨١١
	توازن أمامي	١.١٠٠	٠.٨٠٣	٢.٤٣٣	٠.٩٢٥	٢.٣٣٣*	١.٣٢٢	٩.٦٦٩**	٢١٢.١٢١
	الوثب العمودي	١.٢٠٠	١.٠٣١	٢.٦٣٣	٠.٦١٥	٢.٤٣٣	١.١٩٤	١١.١٥٩**	٢٠٢.٧٧٨
	مرونة من الوقوف	١.٢٠٠	٠.٦١٠	٤.١٠٠	٠.٨٤٥	٢.٩٠٠	٠.٩٣٣	١٧.٢١١**	٢٤١.٦٦٧

الدلالات الإحصائية / المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين		قيمة ت	نسبة
	س	±ع	س	±ع	س	±ع	المحسوبة	التحسن %
دوران باسيه	٠.٧٦٧	٠.٥٠٤	٢.٤٦٧	٠.٧٣٠	٢.٧٠٠	٠.٨٧٧	**١٦.٨٦٤	٣٥٢.١٧٤

**معنوي عند مستوى ٠.٠١= ٢.٧٧ *معنوي عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٠٥

يتضح من جدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ بين القياس القبلي والبعدي في اختبار التصور الحركي في جميع مهارات الجمباز الإيقاعي قيد البحث وتراوحت نسبة التحسن ما بين ٢٠٢.٧٧٨ و ٣٥٢.١٧٤%.



شكل (٤) المتوسط الحسابي للقياس القبلي والقياس البعدي لمجموعة البحث في اختبار التصور الحركي

٢- عرض النتائج الخاصة بتقييم مستوى الأداء:

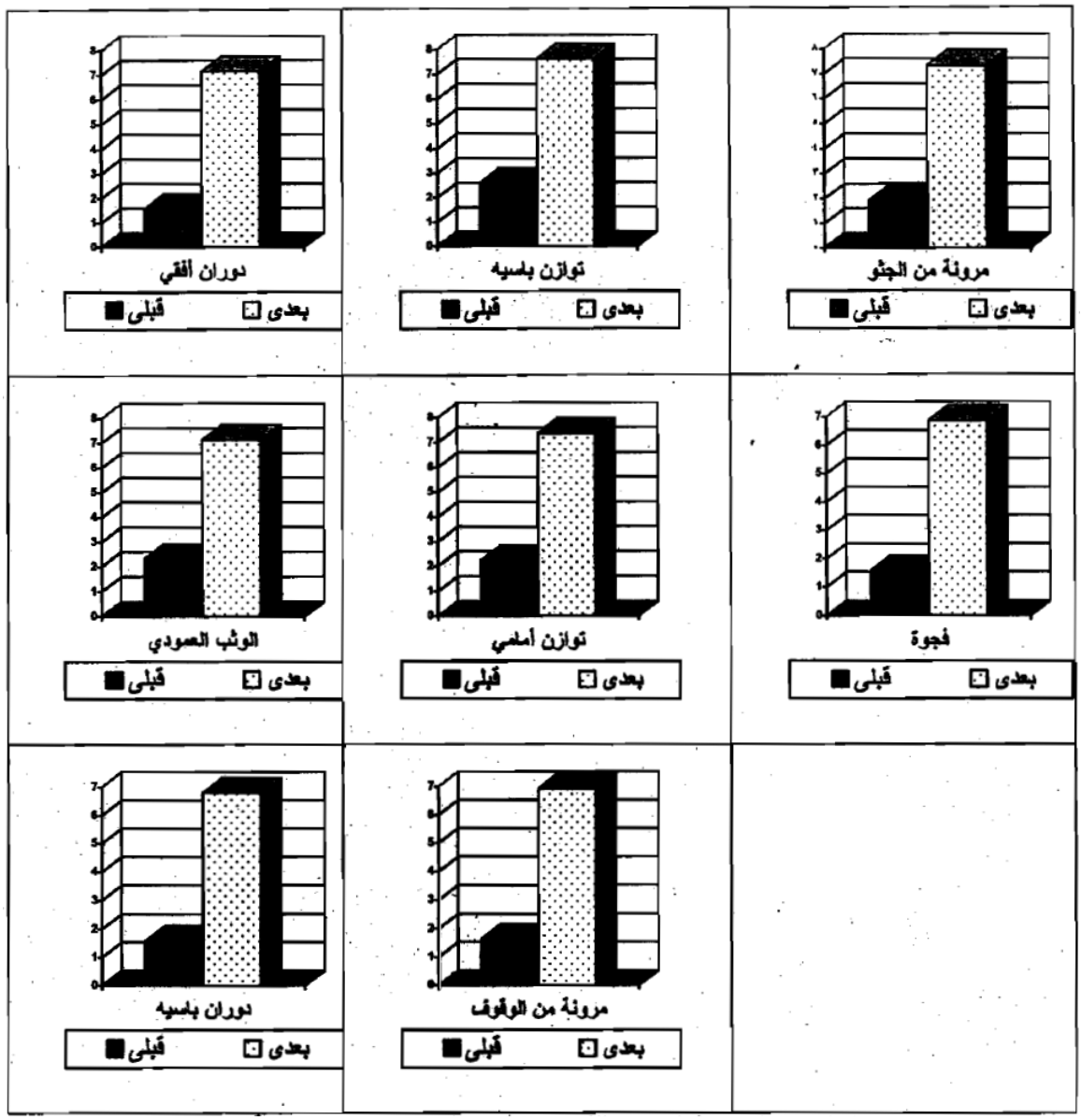
جدول (٧)

دلالة الفروق بيت القياس القبلي والقياس البعدي لعينة البحث في تقييم مستوى الأداء ن= ٢٨

الدلالات الإحصائية / المتغيرات		القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين		قيمة ت المحسوبة	نسبة التحسن %
		س	±ع	س	±ع	س	±ع		
تقييم مستوى الأداء	مرونة من الجثو	١.٩٣٣	١.٠١٥	٧.٣٣٣	٠.٩٢٢	٥.٤٠٠	١.٣٠٣	٢٢.٧٠٨**	٢٧٩.٣١٠
	توازن باسيه	٢.٦٠٠	١.١٠٢	٧.٦٣٣	٠.٩٩٩	٥.٠٣٣	٠.٨٩٠	٣٠.٩٧٩**	١٩٣.٥٩٠
	دوران أفقي	١.٥٦٧	١.٠٤٠	٧.١٦٧	٠.٩١٣	٥.٦٠٠	٠.٨٩٤	٣٤.٢٩٣**	٣٥٧.٤٤٧
	فجوة	١.٥٦٧	٠.٨٩٨	٦.٨٦٧	٠.٨٦٠	٥.٣٠٠	١.٤١٨	٢٠.٤٧٤**	٣٣٨.٢٩٨
	توازن أمامي	٢.٢٣٣	٠.٦٧٩	٧.٣٦٧	١.٢٤٥	٥.١٣٣	١.٥٧٠	١٧.٩١٠**	٢٢٩.٨٥١
	الوثب العمودي	٢.٣٣٣	٠.٧٥٨	٧.١٣٣	١.٠٤٢	٤.٨٠٠	١.٢٢٤	١٩.٨٦٤**	٢٠٥.٧١٤
	مرونة من الوقوف	١.٦٣٣	٠.٩٩٩	٦.٩٣٣	٠.٨٦٨	٥.٣٠٠	١.٠٨٨	٢٦.٦٩٢**	٣٢٤.٤٩٠
	دوران باسيه	١.٥٦٧	١.١٩٤	٦.٨٠٠	٠.٩٦١	٥.٣٣٣	١.١٩٤	٢٤.٠٠**	٣٣٤.٠٤٣

**معنوي عند مستوى ٠.٠١= ٢.٧٧ *معنوي عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٠٥

يتضح من جدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ بين القياس القبلي والبعدي في اختبار تقييم مستوى الأداء في جميع مهارات الجمباز الإيقاعي قيد البحث لعينة البحث وتراوحت نسبة التحسن ما بين ١٩٣.٥٩٠ و ٣٥٧.٤٤٧%.



شكل (٥) المتوسط الحسابي للقياس القبلي والقياس البعدي لمجموعة البحث في تقييم مستوى الأداء

مناقشة النتائج:

تشير النتائج كما يوضحها جدول (٦) إلى جدول فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي في تحسين **التصور الحركي** لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي لصالح القياس البعدي. وتعزو الباحثتان هذه النتيجة إلى أن استخدام الرسوم المتحركة في تعلم المهارات الحركية قيد البحث أدت إلى زيادة قدرة التلاميذ على الاحتفاظ بصور أداء المهارات أكثر لأن أسلوب الرسوم المتحركة محبب إلى التلاميذ وبذلك أصبح لديهم المقدرة على تذكر مراحل الأداء بصورة أقوى نتيجة لاسترجاعهم لهذا الأداء مما شاهدوه بالرسوم المتحركة، وهذا ما أكدته كل من "بويكا، ديمتور" (Boyca & Dimitor, 1996) استخدام الرسوم المتحركة يعمل على توفير خبرات متعددة واقعية تساعد المتعلمين على تكوين صور عقلية واقعية وتصور حركي للمهارات الحركية، كما ترجع الباحثتان تحسين التصور الحركي للمجموعتين إلى زيادة انتباه الأطفال نتيجة لعدة عوامل هي أن النظر للأشياء المتحركة، والمثيرات الجديدة التي تدخل في زخيرة المتعلم لأول مرة، وإعادة عرض المثير كلها عوامل تجذب انتباه الأطفال (عبد الحليم محمود، ١٩٩٠: ١٧٩- ١٨١) كذلك الشخصية الكرتونية المحببة للأطفال ساعدت على ربط المعلومات التي تقدم ببعضها وعلى سهولة تذكرها واسترجاعها، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة علا علي عبد الحليم (٢٠٠٨) حيث أكدت هذه الدراسة فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تحسين التصور الحركي لبعض مهارات الجمباز الفني لدى المجموعة التي تستخدم الكمبيوتر للأطفال من (٦- ٨) سنوات **مما يشير إلى صحة الفرض الأول.**

كما تشير النتائج كما يوضحها جدول (٧) إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي في تحسين مستوى **الأداء المهاري** لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي لصالح القياس البعدي وتتفق هذه النتيجة مع ما أكده (إبراهيم سلامة، ١٩٨٦: ٩٨) بأن استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم في تعلم المهارات الحركية وخاصة الوسائل التي لها القدرة على عرض تفاصيل مراحل الحركة ببطيء تساعد على التعلم الحركي، بجانب التوجيهات اللفظية التي يبديها المعلم وعرض النماذج التوضيحية ورؤية أداء الآخرين والتصور الحركي، كل هذه الوسائل لها فاعلية مع الممارسة البدنية العقلية التي تساعد على سرعة التعلم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة "ويلنسون وآخرون" (Wilkinson et al, 1999)، ومنى محمود جاد (٢٠٠١)، ودراسة أمل الزغبي السعيد وصفوت أحمد علي (٢٠٠٣)، ودراسة غادة ربيع حسن غريب (٢٠٠٧)، ودراسة علا علي عبد الحليم (٢٠٠٨) والتي خلصت إلى أن الرسوم المتحركة

ساهمت بطريقة فعالة وإيجابية في رفع مستوى الأداء المهاري للمهارات الحركية المختلفة كما يشير كل من (Wright, Jone P.; Wright, C. Dan 1980: 95- 98)، (Connelly, Marilyn; Connelly, John, 2008: 15) إلى أن الفليب بوك Flipbook كأحد أنواع الرسوم المتحركة يعد من أسهل طرق التعليم التي ترفع من منحنى التعلم، كما أنها تتواجد في يد المتعلمين باستمرار للإطلاع على تدرج الأوضاع الصحيحة للمهارة، حيث أن المشاهدة في وجود الرسوم المتحركة للمهارات قيد البحث وبألوان مختلفة جذابة تجعل عرض هذه المهارات الحركية أقرب ما يكون للحقيقة وأحب إلى التلاميذ عينة البحث، ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه (عفاف عبد الكريم، ١٩٩٥: ٣١) إلى أن تلاميذ المرحلة الابتدائية يفرحون بالخبرة الجديدة أو المدخل الجديد والذي يثيرهم ليتفاعلوا معه أو يقوموا بتعلمه ويحدث التفوق عندما يكتشف المتعلم هذا الشيء ويحدد خصائصه، وأن التكرار وفرص التجريب بنماذج حركية متعددة هو الأساس في التعلم الحركي، فالخبرات التي لا تتكرر والتعرض للتعلم لمرة واحدة فقط له تأثير قليل على التعلم الحركي.

الاستخلاصات:

في ضوء نتائج البحث توصلت الباحثتان إلى الاستخلاصات التالية:

١. البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الكتاب القلاب له تأثير إيجابي في تحسين التصور الحركي لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي قيد البحث لناشئات الجمباز الإيقاعي.

٢. البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الكتاب القلاب له تأثير إيجابي في تحسين مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي قيد البحث لناشئات الجمباز الإيقاعي.

التوصيات:

في ضوء ما أسفر عنه هذا البحث من نتائج، تظهر الحاجة إلى التوصيات التالية:

١. الإفادة من نتائج البحث الحالي على المستوى التطبيقي لبرنامج الرسوم المتحركة باستخدام الفيليب بوك في مدارس الجمباز الإيقاعي بأندية جمهورية مصر العربية.

٢. إجراء دراسة مقارنة بين برنامج الرسوم المتحركة باستخدام الكمبيوتر والفيليب بوك في مدارس الجمباز الإيقاعي بالأندية لمعرفة أي من هذه الوسائط أفضل بالنسبة للاعبات الجمباز الإيقاعي من جهة تعليم وتحسين مستوى الأداء المهاري لمهارات الجمباز الإيقاعي.

٣. دعوة القائمين على تدريس التربية الرياضية بكافة المراحل التعليمية إلى العمل على ضرورة التوسع في استخدام الحاسبات الآلية والرسوم المتحركة في برمجة وتدريس المناهج الدراسية، وفي تعلم مهارات الألعاب المختلفة بدرس التربية الرياضية وخاصة المراحل السنية الصغيرة.

٤. أن يقوم المدربين في الرياضيات الأخرى بالتركيز على تحسين التصور الحركي من خلال الممارسة الذهنية قبل وأثناء وبعد تعليم المهارات الرياضيات حيث أنها تساعد على ارتفاع مستوى الأداء بالنسبة للناشئيين.

٥. الاسترشاد باستمارات تقييم الأداء المهاري لمهارات الجمباز الإيقاعي قيد البحث في مدارس الجمباز الإيقاعي بأندية جمهورية مصر العربية.

٦. الاسترشاد باختبارات القدرات البدنية المرتبطة بالأداء المهاري لمهارات الجمباز الإيقاعي قيد البحث في مدارس الجمباز الإيقاعي بأندية جمهورية مصر العربية.

٧. ضرورة أن تتضمن برامج إعداد معلم التربية الرياضية قبل وأثناء الخدمة التدريب على استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة بصفة عامة والرسوم المتحركة بصفة خاصة.

المراجع

١- أحمد محمد عبد الله (١٩٩٥): تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم في تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية في كرة السلة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.

٢- أسامة كامل راتب (٢٠٠٠): تدريب المهارات النفسية- تطبيقات في المجال الرياضي، دار الفكر العربي.

٣- أميمة محمد رسمي (١٩٩٧): أثر استخدام بعض موضوعات دالكروز للإيقاع الحركي في تطوير الحركات الأساسية لرياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

٤- ---------- (٢٠٠٤): دراسة تجريبية للعوامل المؤثرة في الابتكار الحركي لمرحلة رياض الأطفال، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة الإسكندرية.

٥- أمل السعيد صفوت أحمد علي (٢٠٠٣): تأثير استخدام الرسوم المتحركة على تنمية الصفات البدنية وتعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلميذات الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، بحث منشور، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضية، العدد الثاني، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية.

٦- إبراهيم أحمد سلامة (١٩٨٦): علم الحركة والتدريب الرياضي، الدار القومية للطباعة والنشر، الإسكندرية.

٧- ---------- (٢٠٠٠): المدخل التطبيقي للقياس في اللياقة البدنية، منشأة المعارف، الإسكندرية.

٨- إيمان عبد الله المليجي (٢٠٠٥): فعالية برنامج للتعلم الفردي بمساعدة الكمبيوتر على تحصيل وزمن تعلم طالبات كلية التربية الرياضية ومستوى أدائهن في الجمباز

الإيقاعين رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية.

٩- حلمي المليجي (٢٠٠١): علم النفس المعاصر، ط٤، دار الفكر للمعارف الجامعية، الإسكندرية.

١٠- ---------- (١٩٩٨): برنامج حركات تعبيرية مقترح لاكتساب بعض المفاهيم البيئية لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

١١- زينب محمد أمين (٢٠٠١): نظم تأليف الوسائط المتعددة، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا.
- نبيل جاد عزمي

١٢- سامية كامل الهجرسي (٢٠٠٤): التمرينات الإيقاعية والجمباز الإيقاعي. مكتبة ومطبعة الغد، الجيزة.

١٣- علا علي عبد الحليم (٢٠٠٨): برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة وأثره على التصور الحركي وتعلم بعض مهارات الجمباز الفني للأطفال من (٦- ٨) سنوات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية.

١٤- علي محمد عبد المجيد (١٩٩٦): أثر استخدام بعض الوسائل التكنولوجية على تدريس مهارات وحدة تعليمية في درس التربية الرياضية، مجلة علوم وفنون الرياضة، المجلد الثامن، العدد الأول، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.

١٥- عبد الحليم محمود المنسي (١٩٩٠): علم النفس العام، مكتبة الغريب، الإسكندرية.

١٦- عبد العزيز محمد (٢٠٠٢): تأثير تعلم الرسوم المتحركة على تعلم سباحتي الزحف على البطن والظهر لدى المبتدئين بمحافظة المنيا، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

١٧- عفاف محمد عبد الكريم (١٩٩٥): البرنامج الحركي والتدريب للصغار، منشأة المعارف،

الإسكندرية.

١٨- غادة ربيع حسن غريب (٢٠٠٧): تأثير برنامجي تعبير حركي باستخدام الرسوم المتحركة على مستوى الأداء المهاري وعناصر اللياقة الدنية المرتبطة بالصحة في درس التربية الرياضية لتلميذات الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بدولة الإمارات، بحث منشور، مجلة بحوث التربية الشاملة، المجلد الثاني، عدد نصف سنوي، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق.

١٩- فاتن علي أحمد أبو الوفا (١٩٨٤): الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية في مصر، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

٢٠- فاطمة سعيد عبد المعطي (١٩٩٤): برنامج مقترح لتطوير بعض الحركات الأساسية وأثره على تعلم بعض مهارات الجمباز لرياض الأطفال، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

٢١- فريدة إبراهيم عتمان (١٩٨٧): التربية الحركية لرحلة رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية، ط١، دار القلم، الكويت.

٢٢- محمد العربي شمعون (٢٠٠١): التدريب العقلي في المجال الرياضي، ط٢، دار الفكر العربي، القاهرة.

٢٣- محمد صبحي حسانين (٢٠٠٣): القياس والتقويم في التربية البدنية والرياضية، ط٥، دار الفكر العربي، القاهرة.

٢٤- محمد عبد الغني عثمان (١٩٩٤): التعلم الحركي والتدريب الرياضي، دار القلم، الكويت.

٢٥- مرام سراج الدين ربيع فاعلية برنامج حركات تعبيرية باستخدام أسلوب الاستكشاف على تنمية الابتكار الحركي لطفل ما قبل المدرسة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية- جامعة طنطا، ٢٠٠٠.

٢٦- مصطفى أمين علي (١٩٩٩): التأثير التقني والإبداعي لبرامج الكمبيوتر جرافيك في الرسوم

المتحركة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون الجميلة بالزمالك- جامعة حلوان.

٢٧- منى محمد إبراهيم (١٩٨٩): تأثير الحركة على الشكل في الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون الجميلة بالزمالك- جامعة حلوان.

٢٨- منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠): فاعلية برنامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية- جامعة حلوان.

٢٩- مرفت محمد محمد أمين (١٩٩٤): تأثير برنامج مقترح للتدريب العقلي المدعم بالأداء الحركي والتغذية الرجعية على رفع مستوى الأداء المهاري والرقمي لمسابقة الحواجز لطالبات الكلية، مجلة كلية التربية، العدد الواحد والعشرون- جامعة طنطا.

٣٠- نجلاء فتحي خليفة (٢٠٠٧): تأثير برنامج تربية حركية مقترح باستخدام الأسطح الثابتة والمتحركة على المنظومة الحسية والأنماط الحركية المرتبطة بالجمباز الإيقاعي لأطفال ما قبل المدرسة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات- جامعة الإسكندرية.

٣١- نعمات أحمد عبد الرحمن ماجدة علي رجب الجمباز الإيقاعي- النظرية والتطبيق، دار الحكمة، الإسكندرية.

٣٢- ياسمين حسن البحار سوزان صلاح الدين طنطاوي (٢٠٠٣): أسس تدريب الجمباز الإيقاعي، دار الكتاب للنشر، القاهرة.

33 Boyka, G. & Dimitar, D. (1996): Computer Aided Learning and Multimedia in Mathematics and Statistics .Cates 96, **The First International Conference on Computer and Advanced Technologies in Education Proceeding of Cater 96,** Cairo.

34 Connelly, John; Connelly, Marilyn .(2008) . Connellys' Classroom Cutaway: A Taste of Animation—Part 2 Journal Articles; Reports - Descriptive v52 h4pl5-17Jul

35 Fenrch, P. (1992) Practical Guidelines for grating instructional Multimedia applications.

36 JastrJembskaia, N; Y. (1999): **Rhythmic Gymnastics,** Human, Titov, U.S.A.
37 Pull. F. Merrill et al (19%) : **Computers in Education** , 3R.Ed, U.S.A
38 Skinsely ,M. Bradie, D. (1990) : A study of effectiveness of computer assisted learning in. **Physical Education sport express**, United Kingdom, 1990 .
39 Technical Committee of Rhythmic Gymnastics. (2005): Code of Points of Rhythmic Gymnastics, FIG
40 Wilkinson, C., Hillier, f., Padfield, G., Harrison (1999): The Effects of Volley Ball Software on Female Junior High School Students Volley Ball Performance. Physical Educator Journal, Vol 56, Winter.
41 Wright, C. Dan; Wright, Jone P. (1980) Handwriting: The Effectiveness of Copying from Moving versus Still Models. **Journal of Educational Research,** v74 n2 p95-98 Nov-Dec

ملخص البحث

فاعلية برنامج رسوم متحركة باستخدام الفليب بوك في تحسين التصور الحركي وتعلم بعض مهارات الجمباز الإيقاعي

م.د/ إيمان عبد الله عبد الحميد قطب*

م.د/ نجلاء فتحي خليفة علي**

تعتبر رياضة الجمباز الإيقاعي من الأنشطة التنافسية التي تعد نتائجها أحد المدلولات العلمية للدول المتقدمة حيث يتعامل فيها الجسم البشري مع القوانين الطبيعية الميكانيكية والفسيولوجية والتشريحية والنفسية والتربوية في أعلى صورة، والرسوم المتحركة وسيلة من وسائل التعليم الحديثة التي تعمل على تنشيط خيال الطفل وتعليمه وترفيهه، وهي مهمة لتعلم المهارات الحركية واستيعابها وسرعة أدائها، كما أن الفليب بوك Flipbook من أفضل أنواع الرسوم المتحركة المتعارف عليها والتي تقوم على فكرة شيقة للأطفال لرؤية المهارات في صورة متحركة، ومن هنا كان التفكير في كيفية استغلاله في عملية التعلم بإجراء دراسة لمعرفة إذا كان هذا الوسيط التكنولوجي أفضل بالنسبة للاعبات الجمباز الإيقاعي من جهة تعليم وتحسين مستوى الأداء المهاري لمهارات الجمباز الإيقاعي والتي لم تتطرق إليها أي من البحوث والدراسات السابقة وخاصة باستخدان الفليب بوك Flipbook، وهذا ما دعي الباحثتان إلى تناول موضوع البحث بهدف اقتراح برنامج تعليمي للأطفال تحت (٦) سنوات بالرسوم المتحركة باستخدام الفليب بوك Flipbook لمعرفة أثره على التصور الحركي، وتعلم بعض مهارات الجمباز الإيقاعي.

وقد استخدمت الباحثتان المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث، وتم اختيار مجتمع البحث وهن ناشئات تحت (٦) سنوات بمدرسة الجمباز الإيقاعي المسائية بكلية التربية الرياضية للبنات بالإسكندرية وعددهم (٢٨) طفلة، وقد بلغت المدة الكلية لتطبيق الدراسة ستة أشهر ونصف، وفي ضوء نتائج المعالجات الإحصائية اتضح وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تحسين التصور الحركي ومستوى الأداء المهاري لبعض مهارات الجمباز الإيقاعي، وتوصي الباحثتان بالإفادة من نتائج البحث الحالي على المستوى التطبيقي لبرنامج الرسوم المتحركة باستخدام الفليب بوك Flipbook بأندية جمهورية مصر العربية.

* مدرس دكتور بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية– كلية التربية الرياضية للبنات– جامعة الإسكندرية.

** مدرس دكتور بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية– كلية التربية الرياضية للبنات– جامعة الإسكندرية.

SUMMARY

Effectiveness of an educational program via using Flipbook developing dynamic visualisation skills and learning some rhythmic gymnastics skills

[*]Dr. Iman Abdollah Abdel Hamid Kotb

[**]Dr. Naglaa Fathy Khalifa Aly

Rhythmic gymnastics is considered one of the competitive activities; its results are counted indications of highly developed countries. It is a sport where the human body vastly deals with the laws of nature, mechanics, physiology, anatomy, psychology and education. Animated movies would be one of the modern educational means, where the child is educated and entertained through stimulated imagination. It could be very useful comprehending and promptly applying motional skills. In addition, Flipbooks are very interesting for children and illustrating skills. The idea was elaborated to determine that if Flipbooks would be more effective concerning learning and improving rhythmic gymnastics skills for players. Being a new topic that has never been approached before -especially using Flipbooks, both researchers chose the topic, with a suggestion of an educational program for children under 6 years old, via using Flipbooks, aiming to illuminate its effect on dynamic visualisation, and learning some rhythmic gymnastics skills.

The experimental method was the most suitable for the research. The research community was selected to be 28 under six-year old junior athletics, of Alexandria Faculty of Physical Education rhythmic gymnastics evening school. Application consumed six and a half months. Results shed light on indicative statistical differences between average telemetry degrees of the experimental group concerning improving skills, for a number of rhythmic gymnastics skills; for the group using computers. Both researchers advise utilizing the results of the

research to be applied throughout Egyptian clubs whether computers or animated books, in addition to publishing the program on the internet for remote training of young rhythmic gymnastics players.

[*] Lecturer Curricula and Methodology Department, Faculty of Physical Education - Alexandria University

[**] Lecturer Curricula and Methodology Department, Faculty of Physical Education - Alexandria University