إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية وتأثيرها على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير إستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية والوجدانية فى كرة اليد لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، تم أختيار مجتمع عينة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بمدرسة الشهيد (إبراهيم أحمد محمد عبد الرحمن زيد) الإبتدائية التابعة لإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية للفصل الدراسى الأول للعام الجامعي ٢٠٢٠/٢٠٢١م ، والبالغ عددهم (١٢٠) تلميذ مقسمين على فصلين ، و تم اختيار العينة الفعلية لإجراء تجربة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بالمدرسة ، وقد بلغ عدد أفراد العينة الكلية (٤٠) تلميذاً ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث الأساسية (٣٠) تلميذاً يقوم الباحث بالتدريس لهم بإستخدام العاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية يوم الثلاثاء من كل أسبوع بالجدول الدراسى ، وتم إختيار (١٠) طلاب لإجراء الدراسة الأستطلاعية من خارج عينة البحث الأساسية ومن نفس مجتمع البحث ، كما تم الإستعانة ب (١٠) لاعبين من فريق نادى بنها مواليد (٢٠٠٦/٢٠٠٧م) لإجراء صدق التمايز فى الإختبارات المستخدمة ، وقد تم إستبعاد (٣٠) تلميذ من قائمة الفصل المطبق عليهم البحث لعدم الانتظام فى الحضور وذلك بسبب الظروف الصحية التى تمر بها البلاد من تفشى فيروس (كورونا) والتى تزامنت مع فترة تطبيق البحث وخوف أولياء الأمور على أبنائهم من الإصابة ، في ضوء نتائج البحث استنتج الباحث :

١- إستخدام التدريس من خلال ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية أثر بشكل إيجابى على مستوى الطلاب المهارى وكذلك فى مستوى التحصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية .

٢- توجد نسبة تحسن للقياس البعدى عن القياس القبلى فى تعلم بعض المهارات الهجومية ومستوى التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية والتى درست بإستخدام ألعاب المحاكاة الإلكترونية التعليمية .

٣- أظهر تلاميذ المجموعة التجريبية إتجاهاً إيجابياً نحو إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية فى التعلم .