

## الملخص العربي

"تأثير استخدام كتيب الكتروني تفاعلي علي التحصيل المعرفي وتعلم بعض

مهارات كرة السلة بدرس التربية الرياضية"

أ.م.د. تامر جمال عرفة علي

استهدف البحث الحالي الى التعرف على تأثير استخدام كتيب الكتروني تفاعلي علي التحصيل المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة السلة بدرس التربية الرياضية.

ولتحقيق هدف البحث استخدم الباحث المنهج التجريبي من خلال التصميم التجريبي الذي يعتمد على القياسين القبلي والبعدي لمجموعتين، إحداهما تجريبية والثانية ضابطة، وتألفت عينة البحث من تلاميذ الصف الثاني الاعدادي والبالغ عددهم (١٤٠) تلميذ، وقد تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وعددهم (٣٠) تلميذ، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية وضابطة قوام كل مجموعة (١٥) تلميذ، ولقياس الأداء القبلي والبعدي في مجموعتي البحث أستخدم الباحث الاختبارات البدنية والاختبار المعرفي والاختبارات المهارية الخاصة بمهارات كرة السلة قيد البحث، وقد قام الباحث باستخدام كتيب تعليمي تفاعلي على المجموعة التجريبية والأسلوب المتبع (الشرح والنموذج) على المجموعة الضابطة وبعد الانتهاء من جمع البيانات أخضعها الباحث للمعاملات الإحصائية للحصول للنتائج وتوصل الباحث إلى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في الاختبار المعرفي ومستوى أداء بعد المهارات الأساسية في كرة السلة.

## English summary

### **The effect of using an interactive electronic brochure on cognitive achievement and learning some basketball skills by studying physical education**

**Dr, Tamer Gamal Arafa Ali**

The current research aimed to identify the effect of using an interactive electronic booklet on cognitive achievement and learning some basketball skills with a physical education lesson.

To achieve the goal of the research, the researcher used the experimental approach through experimental design that depends on the pre and post measurements of two groups, one is experimental and the second is a control, and the sample consisted of (140) pupils in the second middle class. Pupils, they were divided into two groups, an experimental group and a control group consisting of (15) pupils. To measure the pre and post-performance in the two research groups, the researcher used physical tests, cognitive testing, and skill tests for the basketball skills under consideration. The researcher used TIPP educational interactive experimental group and the method followed (explanation and model) on the control group after the completion of data collection subjected researcher statistical coefficients for the results of researcher reached superiority of the experimental group on the control group in cognitive testing and the level of performance after the basic skills in basketball.