## الملخص العربى

"تصميم برنامج رسوم متحركة باستخدام الوحدات التعليمية النسقية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة بدرس التربية الرياضية" أ.م.د. تامر جمال عرفة على

استهدف البحث الحالي تصميم برنامج رسوم متحركة باستخدام الوحدات التعليمية النسقية وتأثيرها على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة 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 الاول الاعدادي والبالغ عددهم (٢١١) تلميذ، وقد تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وعددهن (٤٠) تلميذ، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية وضابطة قوام كل مجموعة (٢٠)تلميذ، ولقياس الأداء القبلي والبعدي في مجموعتي البحث أستخدم الباحث الاختبارات البدنية والاختبارات المهارية الخاصة بمهارات الكرة الطائرة قيد البحث، وقد قم الباحث باستخدام برمجية الرسوم المتحركة باستخدام الوحدات التعليمية النسقية على المجموعة التجريبية والأسلوب المتبع (التقليدي) على المجموعة الضابطة وبعد الانتهاء من جمع البيانات أخضعها الباحث للمعاملات الإحصائية للحصول للنتائج وتوصل الباحث إلى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مستوى أداء بعد المهارات الأساسية في الكرة الطائرة.

## Designing an animation program using modular educational units and their effect on learning some volleyball skills with a physical education lesson

## Dr, Tamer Gamal Arafa Ali

The current research aimed to design an animation program using modular educational modules and their effect on learning some volleyball skills with a physical education lesson

.

To achieve the research goal, 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 other is control. The research sample consisted of first-class middle school students who number (211) pupils. The research sample was chosen intentionally and they are (40) pupils. The researcher used the physical tests and the skill tests for the volleyball skills under consideration, and the researcher used animation software using the educational educational units on the experimental group and the method used (traditional) on the control group and after completing the data collection the researcher submitted For statistical transactions to obtain the results, the researcher reached the superiority of the experimental group over the control group in the level of performance after basic skills in volleyball.