جامعة بنها
BENHA UNIVERSITY
Learn Today ... Achieve Tomorrow

المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة

Scientific Journal of Physical Education and Sports Science

SJPESS

ISSN 2682-2687

العدد: ٢٦

العام: ٢٠٢٠

النصف: الثانى

الجزء: الثانى عشر

ISSN 2682-2687 print
ISSN 2682-2695 online

جامعة بنها
BENHA UNIVERSITY
Learn Today ... Achieve Tomorrow
كلية التربية الرياضية

SJPESS
المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة
Scientific Journal of Physical Education and Sports Science

خطـاب نشـر

السيد الدكتور / محمد عزت محمد مصطفى

تحية طيبة وبعد ،،،،

إيـماء إلي البحث المقدم من سيادتكم بعنـوان:

تأثير برنامج تعليمي بإستخدام القصص التفاعلية الإلكترونية علي تعلم بعض مهارات السباحة وتنمية أنماط التعلق للأطفال

(فردي) نتشرف بأن البحـث المشـار إليـه قـد تـم قبولـة بعـد التحكـيم بتاريخ ٢٠٢١/٦/١م للنشر في المجلة العلمية، وقد تم تسـديد رسـوم النشـر بقسيمة رقم (٠٧١٩١٠٦).

مع خالص الشكر وأطيب التمنيات بدوام التوفيق ....

شاكرين لسيادتكم حسن تعاونكم الصادق معنا ....

وتفضلوا بقبول وافر الاحترام والتقدير...

المسئول المالي

٢٠٢١/٦/١٤

مدير المجلة

(أ.م.د/ أحمد شوقي محمد)

وكيل الكلية لشئون الدراسات العليا والبحوث

(أ.د/محمد سعد إسماعيل)

يعتمد
عميد الكلية

(أ.د/أسامة صلاح فؤاد)

+2(013)322 73 99
https://sjes.journals.ekb.eg http://fphe.bu.edu.eg
E-mail: SJPESS@fphe.bu.edu.eg info@fphe.bu.edu.eg

البحث الأول

تأثير برنامج تعليمي بإستخدام القصص التفاعلية الإلكترونية علي تعلم بعض مهارات السباحة وتنمية أنماط التعلق للأطفال

م. د/ محمد عزت محمد مصطفي

ملخص البحث

يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي بإستخدام القصص التفاعلية الإلكترونية ومعرفة أثرة علي تعلم بعض مهارات السباحة للأطفال و تنمية أنماط التعلق للأطفال لمجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) للأطفال من (٦–٨) سنوات، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي على عينة قوامها (٧٠) طفل من أطفال مدرسة السباحة بنادي الرحاب الرياضي، وقد تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل منهما (٢٥) طفل، وكان عدد (٢٠) طفل لإجراء الدراسة الإستطلاعية في الإختبارات المستخدمة قيد البحث من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية للبحث.

ومن أدوات البحث: إستمارة تقييم مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات السباحة – مقياس أنماط التعلق – عدد من الأسطوانات "**CD**" بها القصص التفاعلية الإلكترونية – حاسب آلي.

الأساليب الإحصائية المستخدمة المتوسط الحسابي – الإنحراف المعياري – الوسيط – معامل الإلتواء – إختبار "ت" لدلالة الفروق "**T test**" – معامل الإرتباط البسيط – نسب التحسن–مُعامل ألفا كرونباخ، وقد أظهرت نتائج البحث ما يلي:

١– القصص التفاعلية الإلكترونية أدت إلي إثارة التشويق وجذب إنتباة الأطفال حيث أنه كلما كانت هناك فرصه للتقليد الإيجابي كلما أدي إلي تسهيل عملية التعلم.

٢– القصص التفاعلية الإلكترونية لها تأثير إيجابي في مستوى تعلم بعض المهارات الأساسية في السباحة (كتم النفس –القفز في الماء – الطفو –ضربات الرجلين –حركات الذراعين –التوافق) وأنماط التعلق " للأطفال.

٣– تفوق المجموعة التجريبية التى خضعت لبرنامج القصص التفاعلية الإلكترونية على أطفال المجموعة الضابطة التى خضعت برنامج الأسلوب التقليدي المتبع فى مستوي تعلم بعض المهارات الأساسية في السباحة وتنمية أنماط التعلق لديهم.

٤– إرتفعت نتائج مستوي التعلق الآمن في السباحة لدي الأطفال.

الكلمات المفتاحية: **القصص التفاعلية الإلكترونية، أنماط التعلق.**

---

* **مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات المائية – كلية علوم الرياضة – جامعة بنها.**

First Research

The effect of an educational program using electronic interactive stories on learning some swimming skills and developing children's attachment styles

Dr. Mohamed Ezzat Mohamed Mostafa

Abstract:

The research aims to design an educational program using interactive electronic stories and find out its effect on learning some swimming skills for children and developing children's attachment styles for the two research groups (experimental - control) for children from (6-8) years old. The researcher used the experimental method on a sample of (70) children. From the children of the swimming school at Al-Rehab Sports Club, They were divided into two groups, one experimental and the other control, each consisting of (25) children. The number of children was (20) to conduct the exploratory study in the tests used under investigation from within the research community and outside the main sample of the research.

Among the research tools: a form to evaluate the level of skill performance for some swimming skills - a measure of attachment styles - a number of CDs containing electronic interactive stories - a computer.

The statistical methods used are the arithmetic mean - the standard deviation - the median - the skewness coefficient - the "T" test for the significance of differences - the simple correlation coefficient - the improvement rates - the Cronbach's alpha coefficient.

The findings of the study revealed the following:

1- Electronic interactive stories created excitement and attracted children's attention, as the more opportunities there were for positive imitation; the more it facilitated the learning process.
2- Electronic interactive stories have a positive impact on the level of learning some basic swimming skills (holding the breath - jumping into the water - buoyancy - leg strikes - arm movements - coordination) and children's attachment patterns.
3- The experimental group that underwent the electronic interactive stories program outperformed the children of the control group that underwent the traditional method program followed in terms of learning some basic swimming skills and developing their attachment styles.
4- The results of the level of safe attachment in swimming among children increased.

Keywords: Electronic interactive stories, attachment styles.

Lecturer in the Department of Water Sports Theories and Applications - Faculty of Sports Science - Benha University.