فاعلية التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية

أ.م.د/محمد عبد السلام عبد الباقي علام

استاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية - جامعة بنها

المقدمة ومشكلة البحث:

يتميز العصر الذي نعيشه الان بالتطور السريع في تكنولوجيا التعليم حيث بلغت شأن لم يكن يتخيله الانسان من قبل، وهذا ادي إلى ظهور وسائل وأساليب جديدة في العملية التعليمية مثل التعليم باستخدام الانترنت والفصول الافتراضية، والرحلات المعرفية وكذلك التعليم الالكتروني وغير من الأساليب التي تساعد في العملية التعليمية.

ومن أهم بيئات التعلم الإلكتروني التي بدأت تتجلى استخداماتها في العملية التعليمية بيئات التعلم الافتراضية، حيث توفر إمكانية الاتصال والتفاعل بين المعلم والطالب عن بعد، وبما يتيح مرونة أكبر في ممارسة العملية التعليمية، وملاءمة أكبر لظروف وإمكانيات كل من الطالب والمعلم، ويمكن تعريفها على أنها بيئات أو أنظمة مفتوحة نسبياً، قائمة على الكمبيوتر، تسمح للمشاركين باللقاء والتفاعل مع المشاركين الاخرين، حيث توفر لهم سيولة في الوصول إلى مجموعة واسعة من الموارد والمعلومات. (٢٠: ٩٣)

ويري كل من **"حليف، برييتو، بلزكيز Ally, Prieto, Blázquez"** (٢٠١٤م) أن بيئات التعلم واسع الانتشار تمثل مستقبل توظيف التعليم الالكتروني في التعليم حيث تتوفر بها إمكانيات غير محدودة لبناء مجتمعات متعلمة، ترتكز على دعم وتنظيم وتوجيه الأنشطة الفردية، والجماعية وفقاً طبيعة موقف التعلم وفي ضوء تحليلات دقيقة لخصائص واحتياجات المتعلم ومصادر التعلم المتاحة في العالم الافتراضي الحقيقي. (١٨: ١٤٣)

ويتفق كلا من **"جمال الدهشان ومجدي يونس"** (٢٠٠٩م) و**"هسيني بنغ، وآخرون Hsinyi Peng, et all"** (٢٠٠٩م) في ان التعلم واسع الانتشار هو ذلك النوع من التعلم الموجود حولنا دائماً في كل زمان ولكننا لا نشعر به ويمكن بلوغه بسهولة في أي وقت، وظهر نتيجة الانتشار الكبير لأجهزة الاتصال الحديثة والهواتف الذكية وظهر معها ما يعرف بالتعلم النقال والمنصات التعليمية والفصول الافتراضية وغيرها من طرق وأساليب التعليم المستحدثة.
(٨: ١٠-١١)، (٢٤: ١٧٥-١٧٧)

ويحدد **"جونز وجو Jones & Jo"** (٢٠٠٤م) نموذج بيئة التعلم واسع الانتشار في عنصرين أساسيين وهما (ماذا) و(كيف) فماذا تتعلق بالنموذج نفسه والذي يشبه معرض تعليم تفاعلي واستخدام الشبكة اللاسلكية مع كل من تكنولوجيا WIFI- Bluetoot، أما (كيف) فهي تتضمن المعلومات التربوية والتي تعتمد على النظرية البنائية التي تسمح للطلاب بتكوين المعرفة مما يرونه أو يسمعونه او يقرؤونه او يدركونه، كما يقدم التعليم واسع الانتشار الدعائم والمحفزات

المطلوبة التي تشجع على مشاركة الطلاب، ويعطي الإحساس بالمكان بحيث ينقل المتعلم من الواقعية إلى الالكترونية الافتراضية ومن القاعة الدراسية التقليدية إلى حجرة المناقشات والدردشة من خلال توفير بنية تعلم جديدة نافذة وشاملة تقوم بعمل تعاوني تكاملي تشاركي بين المتعاونين في التعلم، بالإضافة إلى محتويات وخدمات التعليم التي تركز على العملية الاجتماعية المعرفية الخاصة ببناء المعرفة والمشاركة فيها في ضوء مجموعة من السمات. (٢٥: ٤٦٨-٤٧٤)

وتعد المنصة التعليمية إحدى أدوات التكنولوجيا الحديثة التي يمكن استخدامها في العديد من مجالات العملية التعليمية بهدف تسهيل عملية التعليم في ظل ما توفره من خصائص وميزات تساعد في هذا المجال، وتوفر المنصات التعليمية الإلكترونية عدد من الفوائد للعملية التعليمية، من خلال ما تتمتع به خصائص ومقومات، والتي تبرز من خلال توفير إمكانية تصفح شبكة الإنترنت، بالإضافة إلى توفير إمكانية الدخول إلى الشبكة الكلية، وامكانية استخدام البريد الإلكتروني للدخول الي المنصة التعليمية الإلكترونية. (١٤: ٧)

والمنصات التعليمية هي عبارة عن مجموعة متكاملة من الخدمات التفاعلية عبر الإنترنت، لا تتقيد بزمان أو مكان، وتوفر للمعلمين والمتعلمين والآباء وغيرهم من المشاركين في الميدان التعليمي بالمعلومات والأدوات والموارد اللازمة لدعم وتعزيز العملية التعليمية والتربوية. (٢١: ١)

وتتمتع المنصات التعليمية بواجهات تدمج بين الخدمات التعليمية، وتضمن التواصل بين مجتمع التعلم من المعلمين والمتعلمين، وتتوافق كلياً مع متطلبات الأمان والتربية السليمة، والتي يمكن أن توظف في إثراء التواصل والتعلم في الفصول الدراسية واليوم أصبحت الكثير من مؤسسات التعليم العالي في العالم تعتمد بدرجة أكبر على المنصات الإلكترونية في بناء خبرات تعلم الطلبة، وتحرص على دراسة كيفية تغيير الممارسات التربوية المعتادة من أجل الاستفادة من هذه التغييرات. (٥: ٧)

ويعتبر التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية من الوسائل الحديثة في عملية تعليم المهارات وبخاصة مهارات كرة القدم حيث تعتبر كرة القدم أحد الألعاب الجماعية الغزيرة بمهاراتها الفردية والمركبة، كما انها تجعل التلميذ يشعر بالسعادة أثناء تعلم مهاراتها المختلفة، وتعتمد لعبة كرة القدم على المهارات الأساسية كقاعدة هامة للتقدم في مستوي الأداء ويتميز لعبة كرة القدم بشعبيتها الكبيرة في ارجاء العالم وقد ارجع أساتذة علم النفس أسباب هذا الميل الشعبي الجارف لهذه اللعبة للكثير من الأسباب منها كثرة المهارات وتنوعها أكثر مما هو معتاد في الألعاب الأخرى، مما يتطلب من التلميذ بالإضافة الى دقة وكمال الأداء المهارى رشاقة ومرونة واضحتين، وتمتاز كرة القدم أيضاً بأن المشاهد لا يمكن ان يتوقع المهارة التي سيقوم التلميذ بأدائها، ورغم ان المهارات الأساسية ليست هي كل شيء في كرة القدم، فهناك بلا شك الخطط واللياقة البدنية لكن تبقي المهارات الأساسية هي العامل المهم في اللعبة فبدون اجادة التلميذ للمهارات لا يستطيع ان ينفذ الخطط أو يقوم بواجبات مركزة على الوجه الاكمل. (١: ٨)، (١١: ٢، ٣)

وتأكيداً على الأهمية التربوية للتعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية، فقد استخدمه العديد من الباحثين في مجال التربية الرياضية على المستوي العربي والاجنبي وعلى سبيل المثال دراسة **"أسماء سعيد"** (٢٠٢١م) (٤)، ودراسة **"عمرو فهمي"** (٢٠٢٠م) (١٢)، ودراسة **"احمد حسين ومني نجيب"** (٢٠١٩م) (٣)، ودراسة **"مريم إبراهيم"** (٢٠١٩م) (١٧)، والتي اكدت جميع نتائجهم على فاعلية التعليم واسع الانتشار والمنصات التعليمية في تحقيق النتائج المرجوة وهي تعلم المهارات الحركية المختلفة.

ومن خلال عمل الباحث كعضو هيئة تدريس ومشرف على التربية العملية بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي فقد لاحظ ان هناك صعوبة كبيرة تواجه التلاميذ في إدراك الخطوات التعليمية

للأداء المهارى في كرة القدم وذلك لوجود العديد من الأسباب التي تحقق ذلك، ومن هذه الأسباب عدم وضوح النموذج المهارى الجيد للمهارة الحركية، حيث يقوم التلاميذ بمشاهدة نموذج الأداء الفني للمهارة من جانب أو اتجاه واحد فقط، بالإضافة إلى انه قد لا يتوفر المعلم او التلميذ الذي يؤدي النموذج المثالي للأداء الفني أو الخطوات التعليمية للمهارة، وفي ظل الاعداد الكبيرة للتلاميذ وقصر وقت الحصة فهناك مشكلة حقيقية تواجه التلاميذ في تعلم المهارات الحركية في كرة القدم، وتلك الأسباب ساهمت في انخفاض مستوي الأداء المهارى في كرة القدم لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي.

ومن خلال الإطار النظري المرجعي للباحث فقد اتضح عدم وجود دراسة عربية أو اجنبية استخدمت التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية في رفع مستوي الأداء المهارى لبعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية على الرغم من أهمية هذا الموضوع والثابت من خلال نتائج الدراسات السابقة، ومما سبق يرى الباحث أن مشكلة البحث تتمثل في محاولة التعرف على فاعلية التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية.

- هدف البحث:

يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية.

- فروض البحث:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية.

- مصطلحات البحث:

١- التعلم واسع الانتشار:

هو "عملية تعلم حقيقي وظيفي وتكيفي يتم من خلاله توصيل كائنات التعلم الالكترونية المناسبة إلى مجموعة المتعلمين المتواجدين في أماكن مختلفة ومتباعدة، بحيث تدار عمليات التعلم وما يرتبط بها من أنشطة وفاعليات وظيفية مناسبة في الوقت والمكان المناسبين في فضاء الكتروني منتشر وباستخدام تقنيات لاسلكية وأجهزة رقمية محمولة". (١٠: ٨)

٢- المنصات التعليمية:

هي "بأنها مجموعة متكاملة من الخدمات التفاعلية عبر الإنترنت التي توفر للمعلمين والمتعلمين وغيرهم من المشاركين في التعليم بالمعلومات والأدوات والموارد لدعم وتعزيز تقديم التعليم والإدارة". (٢٣: ١٩)

- **الدراسات المرتبطة**:

١- أجرت **"أسماء عاطف سعيد"** (٢٠٢١م) (٤) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير استخدام المنصات التعليمية ودراسة تأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي وتنمية المهارات التدريسية للطالبة المعلمة لدرس مسابقات الميدان والمضمار ودراسة اتجاهات الطالبات نحو استخدام المنصات في العملية التعليمية بكلية التربية الرياضية للبنات، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينة من طالبات الفرقة الثالثة "شعبة تعليم" بكلية التربية الرياضية للبنات البالغ عددهم (٤٥) طالبة، واستخدمت الباحثة الاختبار المعرفي واستمارة تقييم المهارات التدريسية ومقياس للاتجاهات في جمع البيانات، وكانت من اهم النتائج التأثير الإيجابي للمنصات التعليمية الالكترونية لتدريس المهارات التدريسية لدرس مسابقة الميدان والمضمار (الوثب الطويل – دفع الجلة - ٤× ١٠٠ تتابع – ١٠٠ متر عدو).

٢- أجري **"عمرو فهمي"** (٢٠٢٠م) (١٢) دراسة هدفت إلى التعرف على فعالية استخدام المنصات التعليمية الإلكترونية (Edmodo) على تعلم بعض المهارات الدفاعية والتحصيل المعرفي في كرة اليد، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٣٠) طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم إلي مجموعتين متساويتين قوام كل منها (١٥) طالب، ومن أدوات جمع البيانات الاختبارات البدنية والمهارية ومن أهم النتائج إن استخدام التدريس من خلال المنصة التعليمية الإلكترونية (Edmodo) أثر بشكل إيجابي على مستوى الطلاب المهارى وكذلك في مستوى التحصيل المعرفي لطلاب المجموعة التجريبية.

٣- أجري **"احمد عبد الفتاح حسين ومني محمد نجيب"** (٢٠١٩م) (٣) دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية التعلم واسع الانتشار بتقنية فصول جوجل الافتراضية على مخرجات مقرر التمرينات الايقاعية للطالبات الوافدات والاتجاه نحوها، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، على عينة من الطالبات الوافدات البالغ عددهم (١٨) طالبة، واستخدم الباحثان الاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية في جمع البيانات، وكانت من اهم النتائج تمكنت الطالبة من التحصيل المعرفي في مقرر التمرينات الايقاعية من خلال أنشطة التعلم عبر الفصل الافتراضي، تمكنت الطالبة من تعلم مهارات التمرينات الايقاعية المقررة من خلال أنشطة تعليم المهارات التطبيقية عبر الفصل الافتراضي بالإضافة إلى التطبيق المباشر للمهارات والتغذية الراجعة الفورية من المعلمة.

٤- أجرت **"مريم محمد ابراهيم"** (٢٠١٩م) (١٧) دراسة بعنوان "تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصة التعليمية التفاعلية في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة والتمرينات الفنية الايقاعية لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا"، واستهدفت الدراسة التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصة التعليمية التفاعلية في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة والتمرينات الفنية الايقاعية لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٤٠) طالبة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم الي مجموعتين متساويتين قوام كل منها (٢٠) طالبة، ومن أدوات جمع البيانات الاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية، ومن أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسين البعدية لمجموعتين البحث التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية والمستخدمة المنصة التعليمية التفاعلية.

٥- قامت **"هولميس، ويسترتش، وبونتير Holmes, Paunter, Oestreich"** (٢٠١٥م) (٢٢) بدراسة تهدف إلى الوقوف على فاعلية تطبيقات Google Education لتفعيل التعلم النشط وتعزيز التدريب العقلي من خلال قلب الفصول، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، واشتملت عينة البحث على عدد من المتعلمين، واستخدم الباحثان الاختبارات البدنية والمهارية في جمع البيات، وكانت اهم النتائج إن تطويع جميع تطبيقات جوجل التعليمية، وبينت فاعلية هذه التطبيقات في العملية التعليمية خصوصاً انها مجانية وليست بحاجة إلى فنيين متخصصين لإدارتها، كما بينت افتقار هذه التطبيقات إلى إدارة تكاملية لربطها مع بعضها من خلال لوحة تحكم واحدة.

٦- أجري **"ستيفن هانكينز Steven Hankins"** (٢٠١٥م) (٢١) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير استخدام منصة Edmodo على تحصيل تلاميذ المرحلة المتوسطة"، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٣٢٧) تلميذ تم اختيارهم بالطريقة العشوائية بالصف السابع وتم تقسيمهم إلي مجموعتين، ومن أدوات جمع البيانات استمارة تفاعل معالجة الكفاءة والاختبارات الدراسية ومن أهم النتائج هناك تأثير كبير لاستخدام منصة Edmodo في تحصيل التلاميذ اللغة الانجليزية.

٧- أجري **"يوني وليسك Younei & Leask"** (٢٠٠٩م) (٢٦) دراسة هدفت إلى التعرف على دور المنصات التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، واستخدم الباحثان المنهج الوصفي، على عينة من المعلمين، ومن أدوات جمع البيانات استمارة استبيان حول دور المنصات الالكترونية، ومن أهم النتائج أن المعلمين بحاجة إلي التطوير المهني المستمر فيما يتعلق بزيادة معرفتهم بالمنصات التعليمية الإلكترونية من الناحية الفنية والتربوية ولكن هذا الدعم غير متوفر وقت الحاجة في المدارس بينما في الجامعات متوفر بشكل دائم، الدور الإيجابي للمنصات التعليمية في زيادة مشاركة الطلاب وتبادل المعلومات وزيادا دافعيتهم نحو التعلم.

الاستفادة من الدراسات المرتبطة:

ساعدت الدراسات المرتبطة الباحث في اختيار منهجية البحث وتحديد أهداف البرنامج التعليمي وكذلك تصميم البرنامج التعليمي باستخدام التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية، بالإضافة إلى اختيار أدوات جمع البيانات سواء بدنية، مهارية، إلى جانب تحديد المدة الزمنية لتطبيق البرنامج وعدد الوحدات التعليمية وزمن كل وحدة، وكذلك أفضل الأساليب الإحصائية المناسبة لمعالجة بيانات البحث الماثل، كما استفاد الباحث من نتائج هذه الدراسات في تفسير ومناقشة نتائج هذا البحث.

- إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي من خلال التصميم التجريبي الذي يعتمد على القياسين القبلي والبعدي لمجموعتين، إحداهما تجريبية والثانية ضابطة، وذلك لمناسبته لطبيعة هذا البحث.

مجتمع وعينة البحث:

يتمثل مجتمع البحث في تلاميذ الصف الاول الاعدادي بمدرسة مصطفي كامل ببنها محافظة القليوبية للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٠م والبالغ عددهم (٢١٩) تلميذ، ولقد تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية والبالغ عددهم (٥١) تلميذ بنسبة مئوية قدرها (٣٧.٨٤٪)، حيث تم اختيار عدد (٤٠) تلميذ كعينة أساسية، وقد تم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما مجموعة تجريبية قوامها (٢٠) تلميذ واتبع معها التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية، والأخرى مجموعة ضابطة (٢٠) تلميذ واتبع معها الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج)، بالإضافة إلى عدد (١١) تلميذ لإجراء الدراسة الاستطلاعية، والجدول التالي يوضح تصنيف عينة البحث:

جدول (١)

تصنيف عينة البحث

مجتمع البحث		العينة		الدراسة الاستطلاعية		المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة	
العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
٢١٩	١٠٠٪	٥١	٢٣.٢٩٪	١١	٥.٠٢٪	٢٠	٩.١٣٪	٢٠	٩.١٣٪

- اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث:

قام الباحث بإجراء اعتدالية توزيع أفراد العينة في ضوء المتغيرات التالية: معدلات النمو "العمر الزمنى، الطول، الوزن"، وكذلك القدرات العقلية (الذكاء)، بجانب القدرات الحركية الخاصة بكرة القدم، بعض المهارات الأساسية لكرة القدم، وجدول (٢) يوضح اعتدالية توزيع أفراد العينة.

جدول (٢)

اعتدالية توزيع عينة البحث في جميع المتغيرات ن= ٥١

المتغيرات	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
النمو	السن	سنة	١٣.٤٥	٠.١٩	١٣.٥٠	-٠.٧٩
	الطول	سم	١٦٤.٣٥	٢.٩٤	١٦٤.٠٠	٠.٣٦
	الوزن	كجم	٦٤.٣١	٤.٠٥	٦٥.٠٠	-٠.٥١
الذكاء	القدرات العقلية (الذكاء)	درجة	٤٣.٣٣	٢.٠٢	٤٣.٠٠	٠.٤٩
البدنية	القوة	سم	١٥٨.٦٣	٣.٩٥	١٥٨.٠٠	٠.٤٨
	التحمل	عدد	٣٢.٨٨	٢.٠١	٣٢.٠٠	١.٣١
	السرعة	ثانية	٧.١٢	٠.٧٩	٧.٠٠	٠.٤٦
	المرونة	سم	٢.٣٩	٠.٤٤	٢.٠٠	٢.٦٦
	الدقة	درجة	٤.٩٦	٠.٧٧	٥.٠٠	-٠.١٦
	الرشاقة	ثانية	١٦.١٠	١.٢٢	١٦.٠٠	٠.٢٥
المهارية	ركل الكرة	متر	٩.٧٣	٠.٩٦	١٠.٠٠	-٠.٨٤
	الجري بالكرة	ثانية	٢٤.٨٦	١.٢٣	٢٥.٠٠	-٠.٣٤
	ضرب الكرة بالرأس	عدد	١٣.٣٣	١.٠٧	١٣.٠٠	٠.٩٣
	التصويب	عدد	٢.٣٩	٠.٩٢	٢.٠٠	١.٢٧

يوضح جدول (٢) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الالتواء لعينة البحث في جميع المتغيرات (النمو- الذكاء – البدنية – المهارية)، حيث يتضح أن قيم معاملات الالتواء تراوحت ما بين (-٠.٨٤، ٢.٦٦) إي إنها انحصرت ما بين (±٣) الأمر الذي يشير إلى إعتدالية توزيع العينة في جميع هذه المتغيرات.

ب- تكافؤ أفراد العينة:

قام الباحث بإجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) في معدلات النمو، والذكاء، والمتغيرات البدنية والمهارية (قيد البحث)، وذلك للتأكد من تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات، وهذا القياس يعتبر بمثابة القياس القبلي لأفراد المجموعتين (التجريبية – الضابطة)، وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبتين في

جميع المتغيرات قيد البحث ن١= ن٢ = ٢٠

متغيرات النمو والذكاء والبدنية والمهارية		وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة "ت"
			م	±ع	م	±ع	
النمو	العمر الزمني	سنه	١٣.٤٣	٠.٢٢	١٣.٥٠	١.١٦	٠.٨٣
	ارتفاع القامة	سم	١٦٤.٦٠	٣.٠٥	١٦٤.٨٠	٣.٠٤	٠.٦٥
	وزن الجسم	كجم	٦٤.٩٠	٤.١٩	٦٤.٥٠	٤.٢٦	٠.٩٤
	القدرة العقلية (الذكاء)	درجه	٤٣.٠٥	٣.٠٦	٤٣.٥٥	٣.١١	١.٦١
البدنية	القوة	سم	١٥٨.٦٠	٣.٣٣	١٥٨.٠٥	٤.٣٢	١.٤٢
	التحمل	عدد	٣٢.٦٥	١.٨١	٣٢.٩٠	٢.١٥	١.٢٥
	السرعه	ثانيه	٧.١٥	٠.٨١	٧.٠٥	٠.٨٣	١.٢١
	المرونه	سم	٢.٣٥	١.٤٣	٢.٤٥	١.٤٦	٠.٦٩
	الدقه	درجه	٥.٠٠	٠.٦٥	٤.٩٠	٠.٩١	١.٢٦
	الرشاقه	ثانيه	١٦.١٠	١.١٧	١٥.٩٥	١.٣٢	١.١٩
المهارية	ركل الكرة	متر	٩.٦٠	٠.٨٨	٩.٧٥	٠.٩٧	١.٦١
	الجري بالكرة	ثانيه	٢٤.٧٠	١.٩٣	٢٤.٩٠	١.٩٧	١.٠٢
	ضرب الكرة بالراس	عدد	١٣.٤٠	١.١٩	١٣.٢٥	١.٠٢	١.٣٤
	التصويب	عدد	٢.٣٠	٠.٩٢	٢.٤٠	٠.٩٤	٠٧.

* قيمة "ت" الجدولية عند مستوي معنوية ٠٥, = ٢.٠٢١

ويتضح من الجدول (٣) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي معنوية ٠٥, بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات النمو اختبار الذكاء، والاختبارات البدنية، والاختبارات المهارية، مما يشير إلى تكافؤ مجموعتين البحث.

- وسائل وادوات جمع البيانات:

- أدوات جمع البيانات:

أولاً: قياس معدلات النمو:

جهاز الرستاميتر لقياس الطول (بالمتر) - ميزان طبي معاير لقياس الوزن (بالكيلو جرام) - قياس السن (بالسنة)

ثانياً: اختبار الذكاء المصور لقياس القدرات العقلية:

استخدم الباحث إختبار الذكاء المصور إعداد **"أحمد ذكي صالح"** (١٩٧٥م) (٢) ملحق (٢) وهو إختبار من النوع غير اللفظي الجمعي فلا يخضع لأي عامل لغوى أو مهارة في اللغة وهو جمعي لأنه يمكن تطبيقه على عدد من الأفراد في وقت واحد بواسطة فاحص واحد، وتقوم فكرته على التصنيف بين الأشكال الخمسة التي يتكون منها كل سؤال من أسئلة الاختبار وعددها (٦٠) سؤال حيث يعتمد على إدراك العلاقة بين مجموعة من الأشكال وإنتقاء الشكل المختلف من بين وحدات المجموعة، ويهدف هذا الإختبار إلى تقدير القدرة العقلية العامة لدى الأفراد.

ثالثاً: القدرات البدنية الخاصة بكرة القدم:

لتحديد أهم القدرات البدنية التي تؤثر على مستوى تعلم مهارات كرة القدم المقررة على تلاميذ الصف الاول الاعدادي، فقد تم الرجوع للدراسات السابقة منها على سبيل المثال دراسة **"رضا هلال وأحمد حسانين وعبد الحميد محمود"** (٢٠٢١م) (٩)، ودراسة **"باهي محمود"** (٢٠٢٠م) (٦)، ودراسة **"محمد عبد الغني"** (٢٠٢٠م) (١٥)، ودراسة **"محمود رفعت"** (٢٠١٩م) (١٦)، والتي تناولت المتغيرات البدنية التي لها الأولوية في كرة القدم والإختبارات التي تقيسها، وقد وجد الباحث أن أكثر الاختبارات البدنية ارتباطاً بمهارات كرة القدم هي:

- اختبار اختبار الوثب العريض من الثبات لقياس القوة
- اختبار العدو ٣٠م من البدء العالي لقياس السرعة
- اختبار الجري المتعرج لقياس الرشاقة
- اختبار ثني الجذع اماماً أسفل لقياس المرونة
- اختبار الجري في المكان ٣٠ث لقياس التحمل
- اختبار التصويب على الدوائر المتداخلة لقياس الدقة ملحق (٣)

رابعاً: الاختبارات المهارية:

بناء على المنهج المقرر على تلاميذ الصف الاول الاعدادي وهو (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب) قام الباحث باستعراض المراجع العلمية والدراسات السابقة في مجال كرة القدم لاختيار الاختبارات المناسبة لتحديد مستوى التلاميذ المهارى في كرة القدم، ومنها على سبيل المثال دراسة **"رضا هلال وأحمد حسانين وعبد الحميد محمود"** (٢٠٢١م) (٩)، ودراسة **"باهي محمود"** (٢٠٢٠م) (٦)، ودراسة **"محمد عبد الغني"** (٢٠٢٠م) (١٥)، ودراسة **"محمود رفعت"** (٢٠١٩م) (١٦)، وفى ضوء ذلك تم تحديد الاختبارات التي تقيس هذه المهارات وهى:

- اختبار ركل الكرة لأبعد مسافة بطول ٥٠م. لقياس مهارة ركل الكرة.
- اختبار الجري بالكرة حول دائرة ٥٠ متر. لقياس مهارة الجري بالكرة.
- اختبار ضرب الكرة من الثبات نحو الحائط لقياس مهارة ضرب الكرة بالرأس
- اختبار دقة التصويب نحو دائرة مرسومة على الحائط لقياس مهارة التصويب. ملحق (٤)

- الدراسة الاستطلاعية:

أجريت الدراسة الاستطلاعية في الفترة من السبت ٢٠٢١/٢/٢٧م إلى الاثنين ٢٠٢١/٣/٨م على عينة اختيرت بالطريقة العشوائية من تلاميذ الصف الاول الاعدادي بمدرسة مصطفي كامل ببنها محافظة القليوبية من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وقوامها (١١) تلميذ، حيث قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية للتعرف على النواحي الإدارية والفنية والتنظيمية الخاصة بالبحث، وهي التأكد من سهولة الاختبارات، اختيار الأماكن المناسبة لإجراء الاختبارات، التأكد من المعاملات العلمية للاختبار (الثبات – الصدق).

- **المعاملات العلمية (الصدق –الثبات)**:

١- الصدق:

لحساب معامل الصدق استخدم الباحث طريقة صدق التمايز بين مجموعة مميزة من فريق كرة القدم بالمدرسة وعددهم (١١) تلميذ، ومجموعة غير مميزة من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وعددهم (١١) تلميذ، ويوضح ذلك جدول (٤):

جدول (٤)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعة المميزة والغير مميزة في الاختبارات البدنية والمهارية ن١=ن٢= ١١

الاختبارات البدنية والمهارية	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة (ت)
	م	±ع	م	±ع	
اختبار الوثب العريض من الثبات	١٦٤.٣٥	١.١٨	١٥٩.٧٣	٤.٤١	*٣.٢٠
اختبار العدو ٣٠م من البدء العالي	٥.٩٦	٠.٥١	٧.١٨	٠.٧٥	*٤.٢٥
اختبار الجري المتعرج	١٣.٩٩	٠.٩٩	١٦.٣٦	١.٢١	*٤.٧٩
اختبار ثني الجذع اماماً أسفل	٣.١١	٠.٢٤	٢.٣٦	٠.٤٥	*٤.٦٥
اختبار الجري في المكان ٣٠ث	٣٦.٩٢	٠.٩٨	٣٣.٢٧	٢.٢٠	*٤.٧٩
اختبار التصويب على الدوائر المتداخلة	٦.٣١	٠.٦٩	٥.٠٠	٠.٧٧	*٤.٠١
اختبار ركل الكرة لأبعد مسافة بطول ٥٠م.	١٢.٥٧	١.١٠	٩.٩١	١.١٤	*٥.٣١
اختبار الجري بالكرة حول دائرة ٥٠ متر.	٢٢.٨٧	١.١٣	٢٥.٠٩	١.٣٠	*٤.٠٨
اختبار ضرب الكرة من الثبات نحو الحائط	١٥.٤٣	٠.٩٨	١٣.٣٦	١.٠٣	*٤.٦٠
اختبار دقة التصويب نحو دائرة مرسومة على الحائط	٤.٥٨	٠.٧٩	٢.٥٥	٠.٩٣	*٥.٢٦

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى عند ٠.٠٥=٢.٠٨٦

يوضح جدول (٤) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعة المميزة والمجموعة غير المميزة في الاختبارات البدنية والمهارية حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعة المميزة والمجموعة غير المميزة في جميع الاختبارات البدنية والمهارية ولصالح المجموعة المميزة، الأمر الذي يشير إلى صدق الاختبارات المستخدمة قيد البحث.

٢- الثبات:

قام الباحث بحساب الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار وإعادة التطبيق بفارق زمني ثلاث ايام وذلك على العينة الاستطلاعية وعددها (١١) تلميذ من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية حيث طبق نفس الاختبارات وتحت نفس الظروف وباستخدام نفس الأدوات والمساعدين، وقد تم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني، وجدول (٥) يبين معاملات ثبات اختبارات المتغيرات البدنية والمهارية قيد البحث.

جدول (٥)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني للاختبارات البدنية والمهارية
ن= ١١

الاختبارات البدنية والمهارية	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
	م	±ع	م	±ع	
اختبار الوثب العريض من الثبات	١٥٩.٧٣	٤.٤١	١٦٠.٠٩	٤.٢٣	*٠.٩٦
اختبار العدو ٣٠م من البدء العالي	٧.١٨	٠.٧٥	٧.٠٠	٠.٦٣	*٠.٨٤
اختبار الجري المتعرج	١٦.٣٦	١.٢١	١٦.٦٤	١.٠٣	*٠.٩٢
اختبار ثني الجذع اماماً أسفل	٢.٣٦	٠.٤٥	٢.٤١	٠.٤٤	*٠.٩٤
اختبار الجري في المكان ٣٠ث	٣٣.٢٧	٢.٢٠	٣٢.٩١	٢.٠٢	*٠.٩٣
اختبار التصويب على الدوائر المتداخلة	٥.٠٠	٠.٧٧	٥.١٨	٠.٦٠	*٠.٨٦
اختبار ركل الكرة لأبعد مسافة بطول ٥٠م.	٩.٩١	١.١٤	١٠.٢٧	٠.٧٩	*٠.٩٣
اختبار الجري بالكرة حول دائرة ٥٠ متر.	٢٥.٠٩	١.٣٠	٢٤.٩١	١.١٤	*٠.٩٥
اختبار ضرب الكرة من الثبات نحو الحائط	١٣.٣٦	١.٠٣	١٣.٥٥	١.٢٢٩	*٠.٨٩
اختبار دقة التصويب نحو دائرة مرسومة على الحائط	٢.٥٥	٠.٩٣	٢.٧٣	١.١٩	*٠.٨٧

* قيمة (ر) عند مستوى عند ٠.٠٥=٠.٦٠٢

يوضح جدول (٥) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني للاختبارات البدنية والمهارية حيث يتضح وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائياً بين التطبيق الأول والثاني للاختبارات البدنية والمهارية قيد الدراسة الأمر الذي يشير إلى ثبات الاختبارات المستخدمة قيد البحث.

- **بناء البرنامج التعليمي باستخدام التعلم واسع الانتشار**: ملحق (٥)

١- الهدف العام للبرنامج:

يهدف البرنامج التعليمي إلى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة القدم (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب) المقررة على تلاميذ الصف الاول الاعدادي وذلك من خلال التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية.

٢- أسس البرنامج:

- ان يساعد البرنامج على تحقيق الهدف العام والاهداف السلوكية قيد البحث.
- ان يعرض محتوي التعلم بشكل جيد ومرتب عبر المنصة التعليمية.
- ان يراعي الفروق الفردية بين التلاميذ.
- أن يراعي احتياجات التلاميذ المعرفية والحركية والنفسية.
- أن ينمى القدرات العقلية والتفكير العلمي المنظم للتلاميذ عينة البحث.
- ان يتيح فرص أفضل للتفاعل بين التلاميذ.
- ان يجذب التلاميذ نحو التعلم وتطبيق ما تم مشاهدته.
- ان يراعي توفير الإمكانات اللازمة لتطبيقه.
- أن يوفر التقييم الذاتي اثناء عملية التعلم.

٣- محتوى البرنامج:

يحتوى البرنامج التعليمي باستخدام التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية على منهج كرة القدم المقرر لتلاميذ الصف الاول الاعدادي، والذى يحتوى على (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب).

٤- الإمكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

- منصة تعليمية.
- كرات قدم قانونية.
- مقاعد سويدية.
- مرمي تدريب.
- انترنت متوسط السرعة
- ملعب كرة قدم.
- اقماع.
- كرات طبية.
- أجهزة حاسب الآلي.
- أجهزة نقالة

٥- نمط التعليم المستخدم:

استخدم الباحث نمط التعلم الذاتي القائم على التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات التعليمية على تلاميذ المجموعة التجريبية قيد البحث، في حين استخدم أسلوب المتبع (الشرح والنموذج) على تلاميذ المجموعة الضابطة في تعليم مهارات كرة القدم.

٦- الإطار العام لتنفيذ البرنامج:

١- الإطار العام لتنفيذ الجزء الرئيسي من البرنامج:

يتم تنفيذ البرنامج من خلال وحدات تعليمية، وذلك بواقع (٢) وحدتين أسبوعياً لمدة (٨) ثمانية أسابيع وبذلك يتضمن البرنامج (١٦) ستة عشر وحدة تعليمية، وزمن تنفيذ الوحدة (٤٥) خمسة واربعون دقيقة وتفاصيل الوحدة التعليمية على النحو التالي:

- ١٠ دقائق التهيئة العامة والاعداد البدني.
- ٣٠ دقيقة الجزء الرئيسي مقسم إلى:
  - مراجعة ما تم مشاهدة من المهارة (٥ق)
  - التطبيق العملي على ما تم مشاهدته (٢٥ق)
- ٥ دقائق ختام.

٢- الإطار العام لمشاهدة المنصات التعليمية:

بعد تقسيم الباحث لمحتوى المنصات التعليمية إلى عدد من الوحدات والدروس قام بوضع خطة للسير داخل كل وحدة تعليمية للمنصة التعليمية، وذلك بعمل جلستين للتلاميذ من خلال المنتدى (التفاعل) ويتم تحديد ذلك مسبقاً بإرسال الرسائل عبر البريد الإلكتروني، ليكون الغرض من هذا اللقاء هو التعرف على الآراء أثناء التطبيق العملي للمنصات التعليمية وكذلك إعطاء التغذية الراجعة للتلاميذ، مع مراعاة أن يكون زمن التعلم مفتوح للتلاميذ، وقد استغرق تنفيذ الوحدات التعليمية (١٦) ستة عشر وحدة تعليمية بواقع شهرين، والتعلم في المنزل يكون في اليوم الذي يسبق حصة التربية الرياضية ملحق (٧)، ويتضح ذلك من جدول (٦).

جدول (٦)
التوزيع الزمنى للمنصات التعليمية

م	البيان	التوزيع الزمنى
١	عدد الوحدات التعليمية للمنهاج	ستة عشر وحدة تعليمية
٢	عدد الجلسات التعليمية التي تدار بين التلاميذ والمعلم على المنصات التعليمية في الأسبوع.	جلستين أساسيتين (أو أكثر حسب البريد الإلكتروني المتروك للمعلم من التلاميذ)
٣	عدد الجلسات التعليمية للتلاميذ على المنصات التعليمية (لا يشترط تواجد المعلمة)	مفتوح
٤	زمن التطبيق العملي للتلاميذ في ملعب المدرسة	الالتزام بزمن الحصة (٤٥ق) في الأسبوع ويشترط تواجد المعلم + مرات التدريب للتلاميذ (مفتوح)

٧- قيادات التنفيذ:

قام الباحث بتنفيذ البرنامج بنفسه ومعه (٢) مساعدين من مدرسي التربية الرياضية بالمدرسة، وكذلك قام الباحث بتطبيق البرنامج المتبع مع المجموعة الضابطة بنفسه. ملحق (٦)

٨- مراحل تقويم البرنامج:

تمثلت طريقة التقويم المستخدمة بالبرنامج فيما يلي:

أ- التقويم المبدئي:

ويتم قبل البدء في تنفيذ البرنامج وتشتمل على الاختبارات البدنية، وتقييم المستوي المهارى لمهارات كرة القدم.

ب- التقويم الختامي:

وهو الذي يجري بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج وذلك للتعرف على مدي ما تحقق من الاهداف لتقدير أثره بعد الانتهاء من تطبيقه ويتم هذا التقويم من خلال استخدام نفس الاختبارات المهارية في كرة القدم التي استخدمت في التقويم القبلي قيد البحث.

- تصميم المنصات التعليمية:

قام الباحث بعمل مسح مرجعي في العديد من الدراسات السابقة والمراجع العلمية في المنصات التعليمية مثل دراسة **"أسماء سعيد"** (٢٠٢١م) (٤)، ودراسة **"عمرو فهمي"** (٢٠٢٠م) (١٢)، ودراسة **"احمد حسين ومني نجيب"** (٢٠١٩م) (٣)، ودراسة **"مريم إبراهيم"** (٢٠١٩م) (١٧)، وتوصل الباحث الى عدة خطوات، وهي:

١- تحديد المنصة المستخدمة:

قام الباحث بعمل بحث شامل على المنصات التعليمية علي شبكة المعلومات الدولية (Internet) فوجد العديد من المنصات التعليمية منها المجانية ومنها بمقابل مادي، وحاول الباحث الحصول على منصة تعليمية يسهل التعامل معها من قبل الباحث والتلاميذ، وقد وجد الباحث ان منصة (google classroom) هي منصة تسمح للمعلمين بتكوين صفوف على الانترنت حيث يمكنهم تخزين المواد الدراسية على الانترنت، وإدارة وتقيم الوجبات والامتحانات، ومراقبة

مواعيد التسليم، وتزويد التلاميذ بملاحظات، وكل ذلك في مكان وحد، ويمكن التعامل معها باللغة العربية، ولكي يقوم الباحث بالتعامل على المنصة التعليمية، قام بالتالي:

١- مرحلة الاعداد:

وفى هذه المرحلة قام الباحث بتحديد محتويات المنصة وتنظيمها وكيفية التسجيل عليها كمعلم واضافة المادة العلمية داخلها من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة.

٢- مرحلة التنظيم:

وقد قام الباحث بتنظيم محتوى المنصة التعليمية كما يلي:

- الخطوات التعليمية الخاصة لكل مهارة من المهارات الأساسية في كرة القدم.
- عرض رسوم مسلسلة لكل مهارة من المهارات الأساسية في كرة القدم.
- عرض فيديو لكل مهارة من المهارات الأساسية في كرة القدم.
- تدريبات لتنمية كل مهارة من المهارات الأساسية في كرة القدم.
- أسئلة تقويمية على كل مهارة من المهارات الأساسية في كرة القدم.

٣- إعداد مكونات المنصة التعليمية:

- **المادة التعليمية المكتوبة:** قام الباحث بجمعها من المراجع العلمية المتخصصة في مجال كرة القدم.

- **الرسوم:** تم تجميع الرسومات الخاصة بمهارات كرة القدم التي يتم تعليمها من خلال المراجع العلمية وكذلك شبكة المعلومات الدولية.

- **لقطات الفيديو:** تم تجميع لقطات الفيديو الخاصة بالمهارة من خلال شبكة المعلومات الدولية وكذلك تصوير موديل (لاعب منتخب مصر).

٤- مرحلة التنفيذ على المنصة التعليمية:

١- قام الباحث بالدخول على المنصة التعليمية من خلال الرابط https://classroom.google.com/

٢- قام الباحث بالاشتراك على المنصة التعليمية من خلال حساب جوجل.

٣- قام الباحث بتحميل جميع مكونات المنصة من فيديوهات وصوتيات وملفات بوربوينت وصور وتدريبات.

٤- قام الباحث بتجريب محتوي المنصة للتأكد من عملها بشكل سليم بالإضافة لقيامة بفتحها من جهاز اخري ليتأكد من عملها وعمل محتوياتها.

- مرحلة التقويم:

وقد قام الباحث بتقويم المنصة التعليمية بطريقتين:

الطريقة الأولى:

قام الباحث بإعداد المنصة التعليمية وقام بعرضها على مجموعة من الخبراء المتخصصين في مجال كرة القدم ملحق (١) لتحديد مدى مناسبتها واقتراح أي تعديلات.

الطريقة الثانية:

وفيها قام الباحث بتطبيق وحدتين (أسبوع) من المنصة على العينة الاستطلاعية وعددهم (١١) تلميذ وذلك بهدف التعرف على ملاحظات التلاميذ حول المنصة التعليمية ومدى مناسبتها لهم وقد حققت هذه المرحلة الهدف منها.

- **الدراسة الاساسية**:

١- القياسات القبلية:

تم أجراء القياسات القبلية للمجموعتين (التجريبية – الضابطة) في الاختبارات البدنية والمهارية وذلك في الفترة من الاربعاء ٢٠٢١/٣/١٠م وحتى الخميس ٢٠٢١/٣/١١م.

٢- التجربة الأساسية:

قام الباحث عقب انتهاء القياس القبلي بإجراء التجربة الأساسية على مجموعتي البحث، (التجريبية – الضابطة) لمدة ثمانية أسابيع وذلك في الفترة من السبت ٢٠٢١/٣/١٣م إلى الخميس ٢٠٢١/٥/٦م، بواقع وحدتين تعليميتين أسبوعياً، زمن الوحدة (٤٥) خمسة وأربعون دقيقة ملحق (٨)، كما قام الباحث بالتدريس للمجموعة الضابطة بالطريقة المتبعة.

٣- القياس البعدي:

قام الباحث بعد انتهاء المدة المحددة للتطبيق بإجراء القياس البعدي لمجموعتين البحث (التجريبية – الضابطة) في الاختبارات المهارية على النحو الذي تم إجراؤه في القياس القبلي، وذلك في الفترة من الاحد ٢٠٢١/٥/٩م إلى ٢٠٢١/٥/١٠م، وبعد الانتهاء من القياس قام الباحث بتجميع النتائج وجدولتها ومعالجتها إحصائياً.

المعالجات الإحصائية:

- المتوسط الحسابي. - الانحراف المعياري. - الوسيط.
- معامل الالتواء. - معامل الارتباط البسيط. - اختبار (ت).
- نسب التحسن٪.

- **عرض ومناقشة النتائج**:

أولاً: عرض النتائج:

جدول (٧)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية ن= ٢٠

الاختبارات المهارية	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة "ت"	نسب التحسن
		س	± ع	س	± ع		
ركل الكرة	متر	٩.٦٠	٠.٨٨	١٤.١٥	٠.٦٢	*١٨.٤٢	٪٤٧.٤٠
الجري بالكرة	ثانية	٢٤.٧٠	١.٩٣	٢١.٤٣	٠.٨٠	*٦.٨٢	٪١٣.٢٤
ضرب الكرة بالرأس	عدد	١٣.٤٠	١.١٩	١٥.٦٩	٠.٩١	*٦.٦٦	٪١٧.٠٩
التصويب	عدد	٢.٣٠	٠.٩٢	٤.٤١	٠.٥٨	*٨.٤٦	٪٩١.٧٤

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٢.٠٩٣

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية ولصالح القياسات البعدية في جميع الاختبارات المهارية.

جدول (٨)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية ن=٢٠

الاختبارات المهارية	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة "ت"	نسب التحسن
		س	± ع	س	± ع		
ركل الكرة	متر	٩.٧٥	٠.٩٧	١٢.٨٩	٠.٧٤	*١١.٢٢	٣٢.٢١٪
الجري بالكرة	ثانية	٢٤.٩٠	١.٩٧	٢٢.٧٢	٠.٨٣	*٤.٤٥	٨.٧٦٪
ضرب الكرة بالرأس	عدد	١٣.٢٥	١.٠٢	١٤.٢٨	٠.٩٣	*٣.٢٥	٧.٧٧٪
التصويب	عدد	٢.٤٠	٠.٩٤	٢.٩٤	٠.٣١	*٢.٣٨	٢٢.٥٠٪

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٢.٠٩٣

يتضح من جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة ولصالح القياسات البعدية في جميع الاختبارات المهارية.

جدول (٩)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات البعدية للمجموعة التجريبية والضابطة في الاختبارات المهارية ن١=ن٢=٢٠

الاختبارات المهارية	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة "ت"	نسب التحسن
		س	± ع	س	± ع		
ركل الكرة	متر	١٤.١٥	٠.٦٢	١٢.٨٩	٠.٧٤	*٥.٦٨	٨.٩١٪
الجري بالكرة	ثانية	٢١.٤٣	٠.٨٠	٢٢.٧٢	٠.٨٣	*٤.٨٨	٦.٠٢٪
ضرب الكرة بالراس	عدد	١٥.٦٩	٠.٩١	١٤.٢٨	٠.٩٣	*٤.٧٢	٨.٩٩٪
التصويب	عدد	٤.٤١	٠.٥٨	٢.٩٤	٠.٣١	*٩.٧٤	٣٣.٣٣٪

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٢.٠٤٢

يتضح من جدول (٩) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعة التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية في جميع الاختبارات المهارية.

ثانياً: مناقشة النتائج:

من خلال فروض البحث ومن واقع البيانات والنتائج التي تم التوصل إليها والتي تمت معالجتها إحصائياً توصل الباحث إلى ما يلي:

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ولصالح القياس البعدي في جميع الاختبارات الخاصة بالمهارات (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب)، وكذلك وجود نسب تحسن.

ويرجع الباحث هذا التقدم بين القياس القبلي والبعدي ونسب التحسن إلى البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث باستخدام التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات حيث ساعد على التفاعل مع التلاميذ بعضهم البعض من خلال التواصل على جروب المناقشات، كما ساعد التلاميذ على اكتشاف المعلومات عن المهارة بالمغامرة والبحث بمفردهم عن المعلومات من خلال الوسائط المقدمة عبر المنصة مثل الفيديو والصور وملفات البوربوينت وكل هذا ساعدهم على توسيع مداركهم وفهم لمكونات المهارة، كما ان التعليم واسع الانتشار يمتاز بمراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ ومقارنة مستوى التلميذ بقدراته الذاتية، وبالتالي التعلم طبقاً لقدراته الخاصة وسرعته الذاتية في عملية التعلم دون خوف ولا إحباط عند العمل مع مستويات أعلى منه وبالتالي يكون عنده القدرة على التعلم بسهولة ويسر وهذا يساعد على زيادة قدرة التلميذ على التعلم والتقدم في المهارات وتحقيق مستويات مرتفعة عند أدائها وتقليل الوقت والجهد المبذول في تعليم المهارة

وبالتالي يساعد على تقليل من شعور التلميذ بالإحباط وعدم القدرة على الاستمرار والتقدم في أداء المهارات وبالتالي يقلل من محاولات الفشل في عملية التعلم.

وتتفق هذه النتيجة مع ما ذكر **"توفيق احمد مرعى ومحمد محمود الحيلة" (٢٠١٧م)** أن الفروق الفردية بين المتعلمين يجب ألا يكون العامل المقرر بدرجة تعلمهم حيث أن توافر بيئات تعليمية غنية وتعليم يناسب كل مستوى مع معالجة الصعوبات التي تواجههم بانتظام ستكون العوامل البديلة والحاسمة. (٧: ٣٦٠)

كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من **"أسماء سعيد"** (٢٠٢١م) (٤)، ودراسة **"عمرو فهمي"** (٢٠٢٠) (١٢)، ودراسة **"احمد حسين ومني نجيب"** (٢٠١٩م) (٣)، على أن البرامج التعليمية المستخدمة التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات لها تأثير ايجابي على تعلم المهارات الحركية وتساعد على فهم المهارات بطريقة اسرع.

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الأول والذي ينص على:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي".

يتضح من جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة ولصالح القياس البعدي في جميع الاختبارات الخاصة بالمهارات (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب)، وكذلك وجود نسب تحسن.

ويرجع الباحث هذا التقدم بين القياس القبلي والبعدي ونسب التحسن إلى البرنامج التعليمي المتبع باستخدام الشرح اللفظي والنموذج العملي "الأسلوب المتبع" حيث قدم مهارات جديدة للتلاميذ لم يتعلموها من قبل وهي مهارات كرة القدم قيد البحث، وكذلك استخدام التلاميذ كنموذج أو المعلم نفسه في عملية التعليم وتصحيح الاخطاء، وكذلك تكرار الأداء والممارسة خلال فترة البرنامج التعليمي (٨ اسابيع) كل ذلك أثر تأثير مباشر على مستوى تلاميذ المجموعة الضابطة ورفع مستوي الأداء المهارى لمهارات كرة القدم قيد البحث.

وفي هذا الصدد يشير **"دافسون ونيل Davison &Neale** (٢٠٠٧) أن الأسلوب التقليدي يعمل على ترسيخ الأخطاء في المهارة المراد تعلمها، عند تكرار ممارستها من قبل الطالب، وذلك لتأجيل التغذية الراجعة من قبل المعلم، ولا يقدم النصيحة بعد الخطأ.(١٩: ٤٥٧)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من **"رضا هلال وأحمد حسانين وعبد الحميد محمود"** (٢٠٢١م) (٩)، ودراسة **"باهي محمود"** (٢٠٢٠م) (٦)، ودراسة **"محمد عبد الغني"** (٢٠٢٠م) (١٥)، ودراسة **"محمود رفعت"** (٢٠١٩م) (١٦)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة الطريقة المتبعة (الشرح اللفظي والنموذج العملي) لهم تأثير ايجابي على تعلم الجانب المهارى لمختلف الألعاب الرياضية.

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الثاني والذي ينص على:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي".

يتضح من جدول (٩) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في جميع الاختبارات الخاصة بالمهارات (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب)، وكذلك وجود نسب تحسن.

ويرجع الباحث هذا التقدم بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي ونسب التحسن إلى البرنامج التعليمي المعد باستخدام التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات والتي تحتوي على المعارف والمعلومات المرتبطة بمهارات كرة القدم من نواحي فنية وتمرينات للارتقاء بمستوي المهارة في شكل مبهر بالإضافة إلى تناول المنصة التعليمية المعلومات داخلها من صور للمهارة وكذلك الفيديوهات التعليمية والصور المتحركة والتي تبين المفاهيم والمعارف في عرض مرتب ومنظم ومشوق للتلاميذ، كل ذلك ساعد التلاميذ على بذل مزيد من الجهد وإعطاءه الحرية في تناول المنهج وفقاً لزمن مفتوح يناسب قدراتهم الذاتية على التعلم بالإضافة إلى مزايا التي توفرها المنصات من التنظيم والألوان والسرعة في الفتح وغيرها من الادوات المتوفرة على المنصة والتي استفاد منها التلاميذ وكل ذلك انعكس بشكل ايجابي على التلاميذ وساعد على تعلم مهارات كرة القدم قيد البحث.

ويتفق هذه النتيجة مع **"فؤاد سليمان قلادة"** (١٩٩٧م) في انه كلما توفرت الاثارة بقدر كبير في البيئة التعليمية كلما ساعد ذلك على زيادة عدد خلايا الجلية وبالتالي تؤدي دور كبير في سرعة التعلم وعلى العكس من ذلك فضعف أو انعدام عملية الاثارة يؤدي إلى التقليل من فرصة حدوث التعلم، لذلك فإن زيادة هذه الخلايا يؤدي دوراً مهما في سرعة التعلم ويتوقف حجم الزيادة في هذه الخلايا على حجم الاثارة الحقيقية بكم المعلومات، وطرق تقديمها. (١٣: ١٠)

كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: **"أسماء سعيد"** (٢٠٢١م) (٤)، ودراسة **"عمرو فهمي"** (٢٠٢٠) (١٢)، ودراسة **"احمد حسين ومني نجيب"** (٢٠١٩م) (٣)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات لهم تأثير ايجابي على اكتساب المهارات الحركية بشكل أفضل من الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج).

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الثالث والذي ينص على:

"توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم بدرس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية".

- الإستخلاصات والتوصيات

أولاً: الإستخلاصات:

في حدود أهداف البحث ومن خلال نتائج التحليل الإحصائي أمكن الباحث من التوصل إلى الإستخلاصات التالية:

- وجدت فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب) بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي.
- وجدت فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب) بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي.
- تفوقت المجموعة التجريبية والمتبع معها التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات على المجموعة الضابطة والمتبع معها طريقة (الشرح والنموذج) في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب) بدرس التربية الرياضية.

ثانياً: التوصيات:

١- ضرورة استخدام التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات في تعلم بعض مهارات في كرة القدم (ركل الكرة - الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس - التصويب) بدرس التربية الرياضية.

٢- الاستفادة من الخدمات التعليمية المجانية التي تقدمها المنصات التعليمية في تحسين مستوي الأداء المهارى للاعبي كرة القدم.

٣- تطوير البنية التحتية للمدارس خاصة شبكات الانترنت بشكل يساعد المعلمين على التواصل مع التلاميذ في منازلهم من خلال المنصات التعليمية.

٤- أجراء المزيد من الأبحاث باستخدام التعلم واسع الانتشار باستخدام المنصات على عينات مختلفة ومهارات اخري.

٥- الاهتمام بتشجيع معلمي التربية الرياضية على استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة في تدريس مختلف جوانب مهارات كرة القدم وذلك لتفادي سلبيات الطريقة المتبعة في التدريس.

قائمة المراجـــع

أولاً: المراجع العربية:

١. أحمد بهاء عبد اللطيف (٢٠١١م): **تأثير أسلوب تفريد التعليم باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٢. أحمد زكى صالح (١٩٨٧م): **اختبار الذكاء المصور**، كراسة تعليمات الاختبار، دار النهضة العربية، القاهرة.

٣. احمد عبد الفتاح حسين ومني محمد نجيب (٢٠١٩م): **فاعلية التعلم واسع الانتشار بتقنية فصول جوجل الافتراضية على مخرجات مقرر التمرينات الايقاعية للطالبات الوافدات والاتجاه نحوها**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، العدد (٨٥)، الجزء (٣)، يناير.

٤. أسماء عاطف سعيد (٢٠٢١م): **تأثير استخدام المنصات الالكترونية في تحسين المهارات التدريسية والاتجاهات لطالبات تخصص شعبة تعليم بكلية التربية الرياضية للبنات**، مجلة تطبيقات علوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الاسكندرية، العدد (١١٣)، سبتمبر.

٥. إيمان محمد عبدالعال لطفي (٢٠١٩م): **استخدام منصة Google Classroom التعليمية لتدريس مقرر الكتروني مقترح في التغذية الصحية للمعاقين**، وفاعليته في تنمية التحصيل المعرفي والاتجاه لدى الطالب المعلمين، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، العدد (١١٥)، نوفمبر.

٦. باهي أحمد محمود (٢٠٢٠م): **تأثير برنامج تعليمي بإستخدام القدرات التوافقية في البيئة الرملية على مستوى أداء بعض المهارات الاساسية الهجومية في كرة القدم بالوادي الجديد**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة حلوان، مجلد (٨٨)، يناير.

٧. توفيق احمد مرعى ومحمد محمود الحيلة (٢٠١٧م): **تفريد التعليم**، ط٣، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

٨. جمال الدهشان ومجدي يونس (٢٠٠٩م): **صيغة جديدة للتعلم عن بعد التعليم بالمحمول Mobile Learning**، الندوة العملية الاولي لكلية التربية، بعنوان نظام التعليم العالي الافتراضي، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ.

٩. رضا مصطفي هلال وأحمد ساهر حسانين وعبد الحميد عبد الحميد محمود (٢٠٢١م): **فعالية برنامج تعليمي بالوسائط الإلكترونية المتكاملة على الأداء المهارى في كرة القدم لطلبة المرحلة الإعدادية**، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، مجلد (٢٧)، العدد (١٦)، يونيو.

١٠. عصام ادريس كمتور الحسن (٢٠١٥م): **التعلم الالكتروني المنتشر نقلة جديدة نجو تفريد التعليم الجامعي من تعلم كل المجموعة الى التعلم كل فرد في المجموعة**، مجلة دراسات تربوية، المركز القومي للمناهج والبحث التربوي، مجلد (١٦)، العدد (٣١).

١١. على احمد المبروك (٢٠٠٦م): **تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الالي على مستوي أداء بعض المهارات الأساسية للناشئين في كرة القدم تحت ١٤ سنة بليبيا،** رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

١٢. عمرو سيد فهمي (٢٠٢٠م): **فعالية إستخدام المنصات التعليمية الإلكترونية (Edmodo) على تعلم بعض المهارات الدفاعية والتحصيل المعرفي في كرة اليد، بحث منشور، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضة،** كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الاسكندرية، مجلد (١٥)، العدد (١٥) يوليو.

١٣. فؤاد سليمان قلادة (١٩٩٧م): **استراتيجيات طرائق طرق التدريس والنماذج التدريسية،** الجزء الاول، دار المعارف الجامعية، طنطا.

١٤. محمد الدوسري (٢٠١٦م): **"واقع استخدام أعضاء هيئة التدريس المنصات التعليمية الإلكترونية في تدريس اللغة الانجليزية في جامعة الملك سعود"،** رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، الأردن.

١٥. محمد عبد العظيم عبد الغني (٢٠٢٠م): **تأثير استخدام خرائط المفاهيم الالكترونية علي تعلم تطبيق مهارات كرة القدم لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي،** المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، مجلد (٢٤)، العدد (١٢)، ديسمبر.

١٦. محمود محمد رفعت (٢٠١٩م): **تأثير استخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل المعرفي ومستوى بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات،** مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة السادات، مجلد (٣١)، الجزء الثالث، يناير.

١٧. مريم محمد إبراهيم (٢٠١٩م): **"تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصة التعليمية التفاعلية في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة والتمرينات الفنية الايقاعية لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا"،** رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

ثانياً: المراجع الاجنبية:

18. Aly, M., & Prieto- Blázquez, J. (2014): **What IS the future of mobile learning in education**, International Journal of Educational Technology in Higher Education, 11(1), 142-151.

19. Davison, G., & Neale, J., (2007): **Abnormal Psychology**: An Experimental Clinical Approach, New York.

20. Gedera, D. S. (2014): **Students' experiences of learning in a virtual classroom**, International Journal of Education & Development using Information & Communication Technology, 10 (4), 93-101.

21. Hankins, Steven. N. (2015): **The Effects of Edmodo on Student Achievement in Middle School**, PH.D dissertation, St. Thomas University.

22. Holmes, M, Tracy, E, Paunter, L, Oestreich, T. & Park, H, (2015): **Moving from Flipcharts to the Flipped Classroom: Using Technology Driven Teaching Methods acceptance and readiness for E-learning in Northeastern Thailand**, International Journal of Educational Technology in Higher Education, 13(34).
23. Homanova, Zuzna, Prextova, Tatiana (Nor) (2016): **Educational Networking Platforms through the Eyes of Czech Primary School Students** ،Academic Conferences International Limited European Conference one learning.
24. Hsinyi Peng, Yi-Ju Su, Chien Chou & Chin-Chung Tsai (2009): **Ubiquitous knowledge construction: mobile learning re-defined and a conceptual framework**, Innovations in Education and Teaching International,46:2, 171-183.
25. Jones, V., & Jo, J.H. (2004): **Ubiquitous learning environment: An adaptive teaching system using ubiquitous Technology**. Proceedings of the 21st ASCILITE Conference, vol. 468, pp. 474, Retrieved, from:https://www.semanticscholar.org/paper/Ubiquitous-learning environment- %3A-An-adaptive-using-Jones-Jo/0653fe8a27eba618bb54ed81ab3268e71cdda6f7?navId=citingpapers& fbclid=IwAR1ie1GHQZ3dDZdsQ8WruW1fF5YIU7u7K-Vr59ZJ8AIc vDgrIN1ugyjsw
26. Younie, S. & Leask, M(2009): **Use of learning platforms to support continuing professional** development in HEIS and schools, De Montfort university, Leicester, ITTE