تأثير استخدام المنصة التعليمية علي مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لكرة قدم لتلاميذ المرحلة الاعدادية بالمنوفية

*أ.م.د . احمد ماجد حجازى

* أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية بالمنوفية – جامعة المنوفية

مقدمة ومشكلة البحث :

أظهرت أزمة تفشى فيروس كورونا "كوفيد ١٩" المستجد عالميا الذي اقتحم كل مناحي الحياة بجميع دول العالم دون استثناء ، وحدث ايضا انقلابا كبيرا في طبيعة تلقي المعلومة في المدارس والجامعات ، ولذلك أصبح لزاما على المؤسسات التربوية والتعليمية أن تواكب الثورة التكنولوجية والاستعانة بها من أجل الوصول إلى تعليم افضل ، وذلك يشير إلى أن التكنولوجيا لم تعد للرفاهية فقط بل أصبحتتلعب دوراً كبيرا في إدارة الأزمات ، الا ان الثورة التكنولوجية والتى تتقدم بسرعة فائقة على أساليب ووسائل التعلم فى كل دول العالم فهى تسيطر ولكن بدرجات متفاوتة بين الدول وحسب ظروف كل منها ، وفى الآونة الأخيرة زاد الاهتمام باستخدام تلك التكنولوجيا ومنهم التلاميذ وذلك للاستفادة منها ومواكبة هذه الفئات لأقرانهم على المستوى العالمى.

مما ادى الى ضرورة التعامل باسلوب "المنصات التعليمية وهى من أشهر المستحدثات التكنولوجية /والتي تشير إلى أنها لنظام الأكثر تحقيقاً للاستمتاع الشخصي لدى المتعلم هو النظام الأكثر فاعلية في تنمية الدافعية للإنجاز ومما لا شك فيه أن "المنصات التعليمية" بما توفره للمتعلم من إمكانات تساعده بشكل كبير في عمليات التنمية الذاتية . (١٤ : ٣٤) (١٠ : ١٧)

ويعد استخدام المنصة التعليمية ذات أهمية بالغة فى ميدان التربية الرياضية ، وتتضح أهمية استخدام المنصة التعليمية عند التعلم لإحدى المهارات الحركية حيث يكون تصورهم للمهارة الحركية الجديدة غير مكتمل وبذلك تكون الحاجة الماسة لاستخدام المنصة التعليمية لتحسين تصورهم وأداءهم لهذه المهارة (١٢ : ٨٣)

ويرى الباحث أنه عادة ما يرتبط التعلم بشكل واضح بالوسيلة التعليمية المستخدمة فى التعلم والتى يقدمها المعلم للمتعلم والتى تكون موجهه أساسا لتصحيح الأخطاء الناجمة عن الأداء الحركى الذى ينجزه المتعلم ، وهذا ما تؤكده شيماء عادل يس صالح : (٢٠٠٥م) حيث أشارت الى ان المعرفة باستخدام المنصة التعليمية تمثل معلومات عن الحركة ويتم استخدام هذه المعلومات فى تعديل الأداء المهارى ، ويجب على المتعلم ان يتعرف من خلالها على طبيعة الأداء المهارى (٩ : ١٣) .

ورياضة كرة القدم هى أحد البرامج الرياضية المقررة على تلاميذ المرحلة الإعدادية وتشتمل على مهارات (ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة ، الجري بالكرة ، السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم) ، السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر ، ضرب الكرة بالرأس) وما يشمله من اعداد بدنى ومعرفى خاص برياضة كرة القدم ومن ثم يجب استخدام البرامج التعليمية الحديثة للوصول بالتلاميذ الى تعلمواتقان هذه المهارات .

لذا يرى الباحث ان استخدام المنصة التعليمية علي مستوي أداء المهارات الاساسية ، حيث تدريس كرة القدم كنشاط رياضة مقرر على تلاميذ المرحلة الاعدادية قد يساعد على تنميتها

حيث ان استخدام المنصة التعليمية علي مستوي أداء تعليم المهارات قد يؤدى الى تنمية هذه المهارات لدى الممارسين مما يساعد على تعلم الأداء المهارى الذى يتميز بالقدرة على إدراك المكان والاتجاهات والمدى الحركى بالإطر اف وحركة الجسم ككل (٩ : ٣٤).

ويضيف احمد حسين اللقانى : (١٩٩٦) انه من الكفاءات اللازمة للمعلم ان يصمم نظام للإجراءات التدريسية التى تتواءم مع الفروق الفردية بين التلاميذ ، وان يكون لديه نظام للتغذية الراجعة (المرتدة) يزود به التلاميذ فى اتجاه تحقيق الأهداف المنشودة (٢ : ٢٠)٠

ومن خلال ملاحظات الباحث من خلال متابعته لتعليم الأنشطة الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية وخاصة رياضة كرة قدم, لاحظ اعتماد المعلمين علي الطريقة المعتادة هذا بالاضافة الى انتشار كوفيد ١٩ مما ادى الى ضرورة وجود وسيلة تعليمية تكنولوجية حديثة والتى تتناسب والاوضاع الجارية , وبذلك ظهرت مشكلة البحث .

وفي حدود علم الباحث فلم يجد دراسة استخدمت اسلوب المنصة التعليمية فى مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة قدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية في المجتمع المصري مما دفع الباحث إلي الاستعانة باسلوب المنصة التعليمية على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية , ومن هنا وضحت مشكلة البحث المتمثلة فى تصميم برنامج تعليمى باستخدام أسلوب تكنولوجيا التعلم للتعرف على تأثيره على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

أهداف البحث :

يهدف البحث الى التعرف على تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب المنصة التعليمية على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم (ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة ، الجري بالكرة ، السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم) ، السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر ، ضرب الكرة بالرأس) لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية وذلك من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية :-

١- التعرف على تأثر استخدام المنصة التعليمية على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.
٢- التعرف على الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

فروض البحث :

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات القياس القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية لصالح القياس البعدى .

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية لصالح القياس البعدى .

٣- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية لصالح المجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث :

المنصات التعليمية الإلكترونية:- Interactive educational platforms (Edomodo)

هى بيئة تعليمية تفاعلية ، تجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الإلكترونى وبين شبكات التواصل الإجتماعي ، وتمكن المتعلم من نشر الدروس والأهداف ونشر الواجبات ، وتطبيق الأنشطة التعليمية ، والأتصال بالمعلم من خلال تقنيات متعددة ، كما أنها تمكن المعلمين من إجراء الإختبارات الإلكترونية وتوزيع الأدوار وتقسيم التلاميذ إلي مجموعات عمل ، وتساعد علي تبادل الأراء بين المعلمين و التلاميذ ، وتتيح لأولياء الأمور التواصل مع المعلمين والأطلاع علي نتائج أبنائهم مما يساعد علي تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية. (١٣)

إجراءات البحث :

- منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم تجريبى لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطه) بإتباع القياس القبلى والبعدى لمناسبته للبحث الحالى .

مجتمع البحث :

تم تمثيل مجتمع البحث من بالفرقة الثانية بمدرسة المؤسسة الاعدادية بنين التابعة لإدارة الباجور التعليمية بمحافظة المنوفية للعام الدراسي ٢٠٢١م/٢٠٢٢م والبالغ عددهم (١٢٠) تلميذا .

عينة البحث :

سحب العينة بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث (٦٠) تلميذ بالطريقة العشوائية ، سحبت منهم عدد (٤٠) تلميذ عشوائيا كعينة أساسية بنسبة بلغت ٢٥٪ من حجم مجتمع البحث ، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين(ضابطه ، وتجريبية) قوام كل منها (٢٠) تلميذ ، كما تم استخدام عدد (٢٠) تلميذ لأجراء الدراسات الاستطلاعية والمعاملات العلمية للاختبار قيد البحث .

أسباب اختيار العينة :

* توافر أعداد مناسبة من التلاميذ .
* توافر الإمكانات والأدوات وألاجهزة والمساعدين والتى يتطلبها البحث.
* موافقة إدارة المدرسة على إجراء البحث .
* توافر ملعب كرة القدم .

اعتدالية التوزيع التكرارى :-

أجرى الباحث قياسات لمتغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمنى ، البدنية ، المهارية) على عينة البحث وبلغ عددها (٦٠) تلميذ وذلك بهدف إيجاد التجانس بينهم

جدول (١)

التجانس في متغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمنى ، البدنية ، المهارية)

ن =٦٠

المتغيرات		المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الوسيط	الالتواء
العمر الزمنى		١٤.٢٠	١.٧٥	١٤	٠.٣٤
الطول		١٥٥.٢٤	٦.٦٩	١٥٥	٠.١١
الوزن		٤٦.٢٦	٤.٥١	٤٦	٠.١٧
الذكاء		١٠٨.١٢	٠.٨٥	١٠٨	٠.٤٢
اختبارات بدنية	الدوائر الرقمية	٥.٣٢	١.١٥	٥.٢٠	٠.٢٧
	رمى واستقبال كرة تنس	٥.١٤	١.٣٤	٥.٢١	٠.١٦
	الوقوف على قدم واحدة	٢.١٥	٠.٥٢	٢.٢٠	٠.٢٩
	ثنى الجذع أماما	٧.٢٥	١.٨٣	٧.٠٠	٠.٤١
المهارات	اختبار ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة	٢٠.١٣	٠.١٤٥	٢٠.٠	٢.٦٩
	اختبار الجري بالكرة	١٩.٢٩	١.٢٩٣	٢٠.٠	٠.٠٥
	اختبار السيطرة على الكرة (بالكتم بأسفل القدم)	١٩.٠٩	١.١٩٢	١٩.٠	٠.٢٣
	اختبار السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر	١٩.٦٩	١.٢٧٠	٢٠.٠	-٠.٧٣
	اختبار ضرب الكرة بالرأس	٥.٦٣٢	٠.١١٣	٥.٠	٠.٤٠

يوضح جدول (١) أن معامل الالتواء لمتغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمى ، البدنية ، المهارية) قد تراوح ما بين (-٠.٤٢ : ٠.٢٩) وهذه القيم تنحصر بين (±٣) وتقع تحت المنحنى الاعتدالى مما يدل على تجانس عينة البحث

القياس القبلي :

قام الباحث بإجراء القياس القبلي على مجموعة البحث الاساسية في الاختبارات قيد البحث من الاحد الموافق ٢٠٢١/١٠/٢٤م حتى الخميس ٢٠٢١/١٠/٢٨م .

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبليين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية (ن=١ = ن٢ = ٢٠)

الاختبارات		المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
الاختبارات البدنية	الدوائر الرقمية	١٦.٥٥	٢.١٥	١٦.٥٨	٢.١١	٠.٠٤
	رمى واستقبال كرة تنس	٣.٢٩	٠.٧٥	٣.٢٦	٠.٦٨	٠.١٤
	الوقوف على قدم واحدة	١٧.٨١	٢.١١	١٧.٨٣	٢.٣١	٠.٠٣
	ثنى الجذع أماما	٢٧.٤٦	٢.٩٤	٢٧.٥٠	٢.٩٨	٠.٠٩
الاختبارات المهارية	اختبار ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة	٢٠.١٣	٠.١٤٥	٢٠.٢٠	٠.٢٧٣	٠.٣٧
	اختبار الجري بالكرة	١٩.٢٩	٠.٢٩٣	١٩.٢٢	٠.١٥٣	٠.٦٤
	اختبار السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم)	١٩.٠٩١	١.١٩٢	١٩.٤٩	١.٢٥٩	٠.٧١
	اختبار السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر	١٩.٦٩	٠.٢٧٠	١٩.٦١	٠.٢٦٩	٠.٦٢
	اختبار ضرب الكرة بالرأس	٥.٦٣٢	٠.١١٣	٥.٦٢٠	٠.١٣١	٠.٨٤

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥ =٢.٠٩٣

يوضح جدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبليين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أقل من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يدل على التكافؤ بين المجموعتين فى مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث.

أدوات ووسائل جمع البيانات :

- العمر الزمنى: بالرجوع إلى تاريخ الميلاد (لأقرب سنة).
- الطول: بواسطة إستخدام جهاز الرستامتير (لأقرب سنتيمتر).
- الوزن: بواسطة الميزان الطبى (لأقرب كيلو جرام).
- شبكة إنترنت
- أجهزة كمبيوتر.
- شاشة عرض.
- سماعات.
- كاميرا.
- ملعب كرة قدم

الاختبارات والمقاييس :

الاختبارات البدنية :

من خلال المسح المرجعى للدراسات السابقة والاطلاع على المراجع المتخصصة قد توصل الباحث الى الاختبارات التالية :-

- الدوائر الرقمية
- رمى واستقبال كرة تنس
- الوقوف على قدم واحدة
- ثنى الجذع أماما

المعاملات العلمية للاختبارات البدنية قيد البحث :

أولا : معامل الصـدق

استخدم الباحث صدق التمايز لتطبيق الاختبارات البدنية علي عينة الدراسة الاستطلاعية من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية (٢٠) تلميذ وتم إيجاد الربيعين الأدنى والأعلى وإجراء المقارنة بين الربيعين وجدول (٣) يوضح ذلك

جدول (٣)

صدق الاختبارات البدنية قيد البحث (ن=٢٠)

الاختبارات البدنية	الربيع الادنى		الربيع الاعلى		قيمة (ت)
	س	ع	س	ع	
الدوائر الرقمية	١٦.٣٦	١.٥٠	٢٢.٥٦	٢.٧٢	*٥.٦٤
رمى واستقبال كرة تنس	٣.٣٦	٠.٥٧٦	٤.٥٢	٠.٥٤٥	*٤.١٣
الوقوف على قدم واحدة	١٧.٨٠	١.٥٣	١٢.٢٤	١.٥٩	*٧.١٢
ثنى الجذع أماما	٢٧.٤٤	٧.٠٨	٣٩.٠٤	٢.٢٨	*١٠.٦٣

قيمة ت الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ = ٢.٠٩٣

يوضح جدول (٣) وجود فروق دالة إحصائيا بين الربيعين الأدنى والأعلى مما يشير الي صدق الاختبارات البدنية قيد البحث .

ثانيا : معامل الثبات :

استخدم الباحث طريقة تطبيق الاختبارات البدنية علي العينة الاستطلاعية الغير مميزة في الصدق وكان يوم الاحد ٢٠٢١/١٠/١٧م ثم إعادة تطبيقه علي نفس العينه بعد ٣ ايام من التطبيق الاول يوم الاربعاء ٢٠٢١/١٠/٢٠م وجدول (٤) يوضح ذلك .

جدول (٤)

ثبات اختبارات الاختبارات البدنية قيد البحث (ن=٢٠)

الاختبارات البدنية	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة معامل الارتباط
	س	ع	س	ع	
الدوائر الرقمية	١٦.٢٤	١.٤١	١٦.٣٦	١.٥٠	٠.٨٣٣
رمى واستقبال كرة تنس	٣.٣٥	٠.٥٧	٣.٣٦	٠.٥٨	٠.٨٦٤
الوقوف على قدم واحدة	١٨.٠٠	١.٥١	١٧.٨٠	١.٥٣	٠.٨٤٥
ثنى الجذع أماما	٢٨.٥٠	٢.٣٢	٢٨.٣٦	٢.٢٧	٠.٨٣٠

* دلالة معاملة الارتباط عند مستوي ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يوضح جدول (٤) وجود علاقة ارتباطية دالة احصايا بين التطبيقين الاول والثاني في الاختبارات البدنية قيد البحث ,حيث تراوحت قيمة معامل الارتباط مابين (٠.٧٣٠, ٠.٨٦٤) وجميعها داله احصائيا عند مستوي ٠.٠٥ مما يدل على ثبات تلك الاختبارات ٠

تصميم البرنامج التعليمي على "المنصات التعليمية الإلكترونية" "Edmodo"

أولاً :- مرحلة الإعداد والتخطيط

- **تحديد الهدف العام :-**

يهدف البحث إلى التعرف تأثير استخدام المنصة التعليمية على بعض المتغيرات البدنية ومهارات كرة قدم (ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة ، الجري بالكرة ، السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم) ، السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر ، ضرب الكرة بالرأس).

- **تحديد الفئة المستهدفة :-**

تلاميذ الصف الثانى الاعدادى .

- **تحديد المحتوى :-**

تم إستخدم "**المنصات التعليمية الإلكترونية**" **(الإدومودو)** المقترحة لتدريس مقرر مادة كرة قدم بما يتضمنة من مهارات عملية محددة من خلال مفردات توصيف المقرر الخاص بالفرقة الثانية الاعدادية .

ثانياً :- مرحلة التصميم

- **تحديد وإعداد الوسائل والأدوات البصرية المستخدمة فى البحث**

قام **الباحث** بتحديد وإعداد وتصميم وسائل وأدوات التعلم المستخدمة في البحث وهى تتضمن " نص مكتوب ، أشكال توضيحية ، الصور المسلسلة ، فيديو".

- **إعداد المحتوى النظرى الخاص بالمهارات**

تم إعداد المحتوى الخاص بالمعلومات والشرح اللفظى للمهارات المختارة "قيد البحث" فى شكل ملف (pdf) يستطيع التلميذ الأطلاع من خلال الدخول علي"المنصات التعليمية الالكترونية (الإدومودو) وبالرجوع إلى المراجع العلمية والدراسات السابقة أمكن حصر مجموعة من التمرينات ومهارات كرة القدم التى تتناسب وهدف البحث وكذا خصائص العينة وهى كما يلى :

١. ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة
٢. الجري بالكرة
٣. السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم)
٤. السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر
٥. ضرب الكرة بالرأس

ثالثاً :- مرحلة الإنتاج

تم تصميم موقع تعليمي علي شبكة الإنترنت من خلال "المنصات التعليمية الإلكترونية" (الإدومودو) Edmodo.com

قام الباحث بالأستعانه بمتخصص في تكنولوجيا التعليم لتصميم المنصة التعليمية الأدومودو نماذج أثناء تصميم المنصه

- **بالضغط على sign up لبدء التسجيل كمعلم بالموقع باختيار teacher account**
- **اختيار الطريقة المناسبة للتسجيل**

وبعد تعبئة البيانات بشكل سليم نضغط create

- **يتم إنشاء محاضرة وحصص الفصل الدراسي**
- **وتشتمل المحاضرة الواحدة على محتوى نصي ومرفقات تتمثل في ملف pdf للشرح وملفات فيديو لتوضيح المهارة إلى ان يتم الانتهاء**

بالنسبة للتلاميذ

- يقوم التلميذ بالاشتراك على الموقع باستخدام حساب student
- لكي يدخل التلميذ على المحتوى التعليمي لابد له من معرفة وادخال كود الفصل كما هو موضح

- **بعد قيام** التلميذ **بتسجيل الدخول للفصل يمكنه الاطلاع على المحتوى العلمي والمشاركة في النقاش حول الموضوعات**
- **مرفقات احد الدروس ملف pdf للشروحات النظرية للدرس**

تصميم المنصة التعليمية الإلكترونية (أدمودو) Edmodo :

بعد الإطلاع على الاطار المرجعى للبحث تم إعداد محتويات صفحة إدمودو Edmodo وفق النموذج العالمى (addie model) لسهولته ومناسبتهللدراسة الحالية وفقاً للخطوات التالية

١ - جمع المعلومات :

قام الباحث قبل البدء بالتصميم بمراعاة أن تكون جميع المعلومات المستخدمة في تصميم المنصة التعليمية (إدمودو) جاهزة لكي نتمكن من توظيفها بالشكل المناسب ، لذا قام الباحث بعدة خطوات تتضح فيما يلي :

الخطوة الأولى : معرفة الهدف من إستخدام المنصة التعليمية (إدمودو) Edmodo من خلال مشكلة البحث وبناء عليه تحديد الأهداف المهارية والسلوكية وتحديد إستراتيجيات التعلم ونوع الوسائط المستخدمة ووسائل التقويم .

الخطوة الثانية : تحليل خصائص المتعلمين (العينة التجريبية) وهم (٢٠) تلميذ مقيدين بالصف الثانى الاعدادى بمدرسة المؤسسة الاعدادية بنون التابعة لادارة الباجور بالمنوفية .

الخطوة الثالثة : تحليل المادة العلمية ، حيث تم تحليل محتوى المادة العلمية للموضوعات من مقرر مادة (كرة قدم) للصف الثانى الاعدادى خلال العام الدراسى٢٠٢١/٢٠٢٢.

الخطوة الرابعة : قام الباحث بتحليل بإعداد مقاطع فيديو للاعبين ذوى مستويات عالية وصور ثابتة ومتحركة وفيديو ونصوص تفاعلية لتوضيح بعض المهارات الاساسية فى كرة قدم

تحديد محتوي البرنامج التعليمى القائم على المنصة التعليمية (إدمودو) EDMODO :

تعتبر عملية إختيار المحتوي أهم خطوات بناء المنصة ، وتتمثل هذه الأهمية في إختيار الحقائق والمعلومات والمفاهيم المرتبطة بمقرر كرة القدم الصف الثانى الاعدادى ، وكذلك تحديد الرسوم الثابتة والمسلسلة حركيا وغيرها من المواد والأدوات التعليمية التي وقع عليها الإختيار وتنظيمها علي نحو تربوي معين وتحديد طريقة السير فيها بما يسهم في تحقيق أهداف الموقع.

يحتوي البرنامج التعليمي للمنصة التعليمية (إدمودو) على مقرر مادة كرة القدم لتلاميذ الصف الثانى الاعدادى للعام الدراسى ٢٠٢١م/٢٠٢٢مم والذى تم ايضاحه سابقاً .

إنتاج المنصة التعليمة الالكترونية (إدمودو) EDMODO :

المتطلبات البرمجية المستخدمة فى المنصة التعليمية (إدمودو) EDMODO :

قام الباحث بإستخدام بعض البرمجيات المساعدة في إنتاج صفحة المنصة التعليمية (إدمودو) Edmodo وتمثلت تلك البرمجيات المساعدة فيما يلي كما يوضحها الجدول التالى .

جدول (٥)

البرامج المستخدمة فى إعداد محتويات صفحة (إدمودو) Edmodo

م	البرامج المستخدمة	الشركة المنتجة	وظيفته
١	Adope photoshop	Adope	إنشاء وتعديل الصور
٢	Advanced word	Microsoft	كتابة النصوص
٣	Power point	Microsoft	تصميم العروض التقديمية
٤	Free make vedio converter	Eula	تقطيع الفيديو وتغيير الصي
٥	Adope acrobat reader	Adope	قارىء ملفات pdf
٦	Audacity	Open source	تحرير الأصوات

إختبار المنصة التعليمية (إدمودو) قبل النشر :

بعد إنتهاء عملية تصميم المنصة لابد من تجريبها قبل البدء في نشرها للتلاميذ علي شبكة الإنترنت ، حيث قام الباحث بإختيار بعض تلاميذ الصف الثانى الاعدادى بتجربة المنصة التعليمية الالكترونية وذلك للتأكد من سهولة الإستخدام ووضوح الصور والنصوص والفيديوهات والاختبارات ، والتأكد من محتويات الموقع بشكل كامل ، وذلك لتعديل أي أخطاء تظهر علي المنصة التعليمة الالكترونية (إدمودو) ، كما قام الباحث بعرض موقع المنصة على السادة الخبراء لإبداء الرأى حول موقع المنصة التعليمية وذلك .

نشر المنصة التعليمية الالكترونية EDMODO في صورتها النهائية :

بعد موافقة السادة الخبراء وإبداء الرضا التام عن موقع المنصة التعليمية الإلكترونية (إدمود) وإنتهاء عملية التجريب من قبل التلاميذ والتأكد من أن المنصة تعمل بكامل كفاءتها تم نشر المنصة في صورتها النهائية لتصبح متاحة لكل من يملك اسم للدخول عليها وتصفح صفحاتها والاستفادة من المعلومات الموجودة بها .

الإطار العام لتنفيذ واستخدام البرنامج التعليمي لمنصة التعليمية (إدمودو) :

قام الباحث بإستخدام المنصة التعليمية الالكترونية (إدمودو) EDMODO من خلال عدد من الوحدات التعليمية بواقع وحدة تعليميةأسبوعياً وزمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة وفقاً لمقرر الصف الثانى للمرحلة الاعدادية خلال للعام الدراسى ٢٠٢١م/٢٠٢٢م ، ويحتوى البرنامج على (٦) وحدات تعليمية .

القياس القبلى

قام الباحث بإجراء القياس القبلي على مجموعتى البحث الاساسية في الاختبارات قيد البحث من الاحد الموافق ٢٠٢١/١٠/٢٤م حتى الخميس ٢٠٢١/١٠/٢٨م .

المجموعة التجريبية

تم تطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام المنصة التعليمية لبعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث ، وأجريت هذه الدراسة فى الفترة من ٢٠٢١/١٠/٣١م الى ٢٠٢١/١٢/٩م

المجموعة الضابطة

تم تطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام أسلوب شرح المعلم لبعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث ، وأجريت هذه الدراسة فى الفترة من ٢٠٢١/١٠/٣١م الى ٢٠٢١/١٢/٩م .

القياس البعدي:

قام الباحث بإجراء القياس البعدي لجميع الاختبارات البدنية واختبارات بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث فى الفترة من ٢٠٢١/١١/١٢م الى ٢٠٢١/١١/١٦م

المعالجات الإحصائية :

استخدم الباحث حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS واختار معامل ارتباط بيرسون لإيجاد الثبات ، واختبار (ت) لإيجاد الفروق بين القياسين القبليين والقياسين والبعديين للمجموعتين (التجريبية والضابطة) .

عرض ومناقشة النتائج :

أولا : عرض النتائج :

جدول (٦)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث (ن=٢٠)

الاختبارات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
	س	ع	س	ع	
اختبار ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة	٢٠.١٣	٠.١٤٥	٢٥.٦٤	١.٧٦	*١٢.٧٨
اختبار الجري بالكرة	١٩.٢٩	٠.٢٩٣	١٦.٦٤	١.٣٤	*٨.٢٥
اختبار السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم)	١٩.٠٩١	١.١٩٢	٢٤.٦٨	١.٦٧	*١١.٨٩
اختبار السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر	١٩.٦٩	٠.٢٧٠	٢٤.١٠	٢.١٠	*٩.٠٠
اختبار ضرب الكرة بالرأس	٥.٦٣٢	٠.١١٣	٧.٣٦	١.٠٢	*٧.٢٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥ =٢.٠٩٣

يوضح جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث لصالح القياس البعدى ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥

جدول (٧)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث (ن=٢٠)

الاختبارات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
	س	ع	س	ع	
اختبار ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة	٢٠.٢٠	٠.٢٧٣	٣١.٢٥	٢.١٣	*٢٢.٥٥
اختبار الجري بالكرة	١٩.٢٢	٠.١٥٣	١١.٢٥	٢.٤٢	*١٤.٢٢
اختبار السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم)	١٩.٤٩	١.٢٥٩	٣٠.٢٨	٣.٦٢	*١٢.٢٦
اختبار السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر	١٩.٦١	٠.٢٦٩	٢٩.٥٤	٢.١١	*٢٠.٢٤
اختبار ضرب الكرة بالرأس	٥.٦٢٠	٠.١٣١	٩.٥٩	١.١٩	*١٤.١٨

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥ =٢.٠٩٣

يوضح جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث لصالح القياس البعدى ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥

جدول (٨)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم (ن=٢٠)

الاختبارات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (ت)
	س	ع	س	ع	
اختبار ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة	٢٥.٦٤	١.٧٦	٣١.٢٥	٢.١٣	*٨.٩٠
اختبار الجري بالكرة	١٦.٦٤	١.٣٤	١١.٢٥	٢.٤٢	*٨.٨٤
اختبار السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم)	٢٤.٦٨	١.٦٧	٣٠.٢٨	٣.٦٢	*٦.٠٩
اختبار السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر	٢٤.١٠	٢.١٠	٢٩.٥٤	٢.١١	*٧.٨٨
اختبار ضرب الكرة بالرأس	٧.٣٦	١.٠٢	٩.٥٩	١.١٩	*٦.١٩

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥ =٢.٠٩٣

يوضح جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ .

جدول (٩)

فروق نسب التغير بين القياس القبلى والقياسات البينية والقياس البعدى فى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم

الاختبارات	المجموعة الضابطة			المجموعة التجريبية			الفروق فى نسبة التحسن
	قبلى	بعدى	نسبة التحسن	قبلى	بعدى	نسبة التحسن	
اختبار ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة	٢٠.١٣	٢٥.٦٤	٪٢٧.٣٧	٢٠.٢٠	٣١.٢٥	٪٥٤.٧٠	٪٢٧.٣٣
اختبار الجري بالكرة	١٩.٢٩	١٦.٦٤	٪١٣.٧٤	١٩.٢٢	١١.٢٥	٪٤١.٤٧	٪٣٧.٧٣
اختبار السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم)	١٩.٠٩١	٢٤.٦٨	٪٢٩.٢٧	١٩.٤٩	٣٠.٢٨	٪٥٥.٣٦	٪٣٦.٠٩
اختبار السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر	١٩.٦٩	٢٤.١٠	٪٢٢.٤٠	١٩.٦١	٢٩.٥٤	٪٥٠.٦٤	٪٢٨.٣٤
اختبار ضرب الكرة بالرأس	٥.٦٣٢	٧.٣٦	٪٣٠.٦٨	٥.٦٢٠	٩.٥٩	٪٧٠.٢٨	٪٣٦.٦٠

يوضح جدول (٩) معدلات نسب التغير بين القياس القبلى والقياس البعدى فى مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم فقد تراوحت ما بين (١٣.٧٤١٨٪ : ٣٠.٦٨٪) للمجموعة الضابطة ، وما بين (٤١.٤٧٪ : ٧٠.٢٨٪) للمجموعة التجريبية بفارق بين المجموعتين تراوح ما بين (٢٨.٣٤٪ : ٣٧.٧٣٪) لصالح المجموعة التجريبية.وشكل(١) يوضح الفروق فى نسب التغير

ثانيا : مناقشة النتائج :

يوضح جدولى (٦ ، ٧) وجود فروق دالة احصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لصالح القياس البعدى ، ويعزي هذه النتائج الي التأثير الايجابى لبرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية المستخدم للمجموعة التجريبية وأيضا البرنامج المتبع للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم

كما يوضح جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم قيد البحث لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية

ويرجع الباحث هذه النتائج الى التأثير الايجابى لبرنامج تكنولوجيا التعلم فى تنمية بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم ، ويتفق هذه النتائج مع ما يشير اليه إبراهيم الفار (٢٠٠٠م) ان الحاسب الآلي أداه مناسبة للتعليم لأنه أداه اتصال وتفاعل ذو اتجاهين , فالحاسب يمكن المتعلم من التفاعل المستمر وينقله من نجاح لنجاح وهذا يطمأن المتعلم أثناء التعلم والتقدم بالبرنامج (١ : ٤٥)

وتتفق مع هذه النتائج مع نتائج دراسة مصطفى الجيلانى (٢٠٠٠) (١١) والتى خلصت الى ان أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيرا على تعليم مهارات كرة القدم قيد البحث وكذلك على مستوى التحصيل المعرفى من الأسلوب التقليدى مما يدل على فاعليته وتأثيره ٠

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة أسامة عبد العزيز (٢٠٠١) (٤) والتى خلصت الى ان استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية كان أكثر تأثيرا على تعليم مسابقة الوثب العالى وكذلك مستوى التحصيل المعرفى من الاسلوب التقليدى ممل يدل على فاعليته ، استخدام بر مجية لكمبيوتر التعليمية كان ذو فاعلية على آراء وانطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

كما يوضح جدول (٩) معدلات نسب التغير بين القياس القبلى والقياس البعدى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم فقد تراوحت ما بين (١٣.٧٤١٨٪ : ٣٠.٦٨٪) للمجموعة الضابطة ، وما بين (٤١.٤٧٪ : ٧٠.٢٨٪) للمجموعة التجريبية بفارق بين المجموعتين تراوح ما بين (٢٨.٣٤٪ : ٣٧.٧٣٪) لصالح المجموعة التجريبية.

ويعزي الباحث هذا التقدم للدور الايجابي وفاعلية الحاسب الآلي في العملية التعليمية في المجال الرياضي عند تصميم برامج تعليمية مرئية كوسيلة تعليمية توفر عليهم وعلي المعلم الجهد والوقت أثناء عملية التعلم ,تساعد المتعلم علي فهم وإدراك مهارات كرة القدم المراد تعلمها , وقد راع الباحث عامل التشويق والجذب الذي يوفره الحاسب الآلي في نقل هذه المهارة بصورة جيدة للطلاب كما أن الصور المجمعة لهذه المهارة توضح كيفية أداء تلك المهارة بشكل سليم

حيث يري احمد العقاد ,احمد حسين (٢٠٠٣) ان الكمبيوتر يعمل علي جذب انتباه المبتدئ وتحفيز حواسه بشكل كبير ,ويجعله في حالة تركيز دائم ومتابعة جيده للصور الملونة والألوان البراقة وسهولة التشغيل والاعاده , مما يجعل الكمبيوتر وسيط نموذجي لما يتم عرضه عليه (٣ : ٣٢)

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة النبوى سلامة (٢٠٠١)(٥) والتى خلصت الى ان طريقة التعليم بواسطة المنصة التعليمية أكثر فعالية وإيجابية للطلاب عن الطريقة التقليدية لتعليم المهارات قيد البحث ، والتعليم بواسطة المنصة التعليمية لبعض المهارات الرياضة أسهم الى نتائج أفضل من تعلمها بالطريقة التقليدية

وتتفق مع هذه النتائج مع نتائج دراسة جون Jon, (٢٠٠٢م) (١٥) والتى خلصت أهم نتائجها الى التأكيد على أهمية تدريب اخصائى الحاسبات والمعلومات والعاملين بالمجال على مهارات إنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية لمجابهة المستحثات التكنولوجية الحادثة فى مجال الوسائل المتعددة من صوت وصورة ومؤثرات من خلال الموديلات التعليمية .

وتتفق مع هذه النتائج مع نتائج دراسة أيهاب فتحى (٢٠٠١)(٦) والتى خلصت الى ان أسلوب الوسائط المتعددة باستخدام الصور الشرائح والفيديو والمعلم ساهم بطريقة إيجابية فى تعليم مهارات الملاكمة ، وأسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيرا على تعليم المهارات الملاكمة عن الأسلوب التقليدى ، ونتائج دراسة ويزنت اتيسبدا W. Atisabda ٢٠٠١ (١٦) والتى خلصت الى تصميم نموذج لبدء إدخال المستحدثات التكنولوجية وكذلك تطوير الكلية وتوفير المناخ التنظيمى والثقافي ليلاءم هذا التغيير

وتتفق مع هذه النتائج مع نتائج دراسة حسام الدين نبيه (٢٠٠٢) (٨) والتى خلصت الى أن جميع الأساليب المستخدمة فى البحث لتعليم المهارات الأساسية للعبة كرة اليد لها تأثير إيجابى على تحسين مستوى الأداء المهارى ، وكذا نتائج دراسة منال فوزى (٢٠٠٣)(٢٩ والتى خلصت الى ان الكمبيوتر ساعد فى نجاح البرنامج لانتقاء الناشئات فى المدارس ..

كما يتفق ما سبق مع دراسة كلا من بشير عبد الرحيم (١٩٩٣م) ، إبراهيم عبدالوكيل (٢٠٠٠م) أن خاصية التشويق والجذب والتفاعل التي تتوفر في الحاسب الآلي هي التي تميزه عن غيره من وسائل التعليم المختلفة وتجعله أفضل وسيلة تعليمية عرفها الإنسان حتى يومنا ، كما انه يعمل علي إثارة الحماس والدافعية لدي المتعلمين (٧ : ٥٣) ، (١: ٤٨) .

وما توصل إليه الباحث يتفق مع إبراهيم عبد الوكيل (٢٠٠٠م) ، النبوي عبد الخالق (٢٠٠١م) ، محمد سعد زغلول ، مكارم أبوهرجة ، هانى سعيد عبدالمنعم : (٢٠٠١) علي أن الحاسب الآلي يعمل علي مساعدة المعلم علي رفع مستوي الأداء المهاري للمتعلمين وإحداث التغذية الراجعة التعليمية (المرئية) للمهارات الحركية وزيادة فاعلية تعلم تلك المهارات وان الحاسب الآلي وسيلة تسهل عملية التعلم بتوفير صورة أكثر وضوحا للمهارة المراد تعلمها وتزود المعلم وتزيده من فاعلية تدريسه لجميع مستويات المتعلمين (١ : ٤ ، ٥) ، (٥ : ٣) ، (١٦ : ١٢) .

كما تتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة محمد حسن (٢٠٠٤)(١٠) والتى خلصت الى ان برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى تعليم سباحة الزحف على البطن ، وكان لها تأثير اكبر من الطريقة التقليدية .

وفي هذا الصدد يشير احمد اللقاني (١٩٩٦م) إلي أن التقنيات التعليمية تستطيع نقل المعلومات بسرعة ، كما إنها توفر الوقت والجهد ، بالإضافة إلي أن أثرها باقي إذا اختيرت على أسس سليمة واستخدمت على نحو طيب ، كما إنها تخلق الاهتمام والإثارة والانتباه (٢ : ٧١ -٧٣) .

الاستنتاجات :

من خلال الإطار المرجعى للباحث ومن النتائج التى أمكن التوصل إليها فقد تم استنتاج ما يلى :-

- البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية له تأثير ايجابى على مستوى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم (ركل كرة ثابتة لمسافة بالقدم الضاربة ، الجري بالكرة ، السيطرة على الكرة (بالكتم باسفل القدم) ، السيطرة على الكرة بالامتصاص على الصدر ، ضرب الكرة بالرأس) .
- البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية له تأثير ايجابى أفضل من تأثير طريقة شرح المعلم فى مستوى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم
- تراوحت معدلات نسب التغير للمجموعة الضابطة بين القياس القبلى والقياس البعدى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم ما بين (١٣.٧٤١٨٪ : ٣٠.٦٨٪) لصالح القياس البعدى
- تراوحت معدلات نسب التغير للمجموعة التجريبية بين القياس القبلى والقياس البعدى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم ما بين (٤١.٤٧٪ : ٧٠.٢٨٪) لصالح القياس البعدى
- تراوح فارق معدلات نسب التغير بين المجموعتين التجريبية والضابطة ما بين (٢٨.٣٤٪ : ٣٧.٧٣٪) لصالح المجموعة التجريبية.

التوصيات :

من خلال الاستنتاجات التى أمكن التوصل إليها وفى حدود عينة البحث يوصى الباحث بما يلى :-

١- استخدام المنصة التعليمية لتحسين مستوى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم .

٢- إجراء مزيد من البحوث والدراسات على عينات مختلفة لتأكيد على التأثير الإيجابى استخدام المنصة التعليمية علي مستوي أداء مستوى بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم .

٣- الاستعانة بأجهزة بتكنولوجيا التعليم ضمن الأجهزة والأدوات وخاصة فيديو على المنصة لتعليم التلاميذ المهارات المختلفة.

المراجع العر بية والأجنبية :

١. إبراهيم عبد الوكيل الفار : (٢٠٠٠) ، " تربوية الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون " ، الطبعة الثانية ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٢. احمد حسين اللقانى : (١٩٩٦)،الوسائل التعليمية والمنهج المدرسي،مركز الكتاب للنشر، القاهرة .

٣. احمد محمد العقاد , احمد علي حسين : (٢٠٠٣) فعالية استخدام الكمبيوتر والاستراتيجيات المحفزة للتعلم علي بعض المهارات الأساسية لكرة السلة للتلاميذ الصم البكم , إنتاج علمي , مجلة بحوث التربية الرياضية ,المجلد ٢٦ , العدد ٦٣ , أغسطس ٢٠٠٣– كلية التربية الرياضية للبنين – جامعة الزقازيق

٤. أسامة أحمد عبد العزيز : (٢٠٠١) اثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعليم مسابقات الوثب العالى لدى المبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين بالمنيا ، جامعة المنيا .

٥. ألنبوي عبد الخالق سلامة : (٢٠٠١) ، " تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط علي تعليم بعض مهارات رياضة الجمباز " ، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة ، جامعة حلوان .

٦. إيهاب فتحى ذكى : (٢٠٠١) ، استخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على تعليم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين فى الملاكمة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بطنطا ، جامعة طنطا .

٧. بشير عبد الرحي م الكلوب : (١٩٩٣) ، " تقنيات التعليم التكنولوجي في عملية التعلم والتعليم " ، الطبعة الثانية ، دار الشروق ، عمان .

٨. حسام الدين نبيه عبد الفتاح : (٢٠٠٢) ، تأثير استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم فى تعليم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة ، جامعة حلوان .

٩. شيماء عادل يس صالح : (٢٠٠٥م) ، "التغذية المرتدة بمعرفة الأداء وتأثيرها على تحسين المهارات التدريسية لطالبات التربية العملية بكلية التربية الرياضية" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، جامعة حلوان .

١٠.محمد حسن حسن : (٢٠٠٤) , وضع برنامج باستخدام الهيبرميديا لتعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس .

١١.مصطفى عبد القادر الجيلانى : (٢٠٠٠) ، تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعليم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بالمنيا ، جامعة المنيا .

١٢.منال محمد فوزى : (٢٠٠٣) ، تصميم برنامج باستخدام الحاسب الالى لإنتقاء الناشئات من سن ١١-١٤ سن فى الكرة الطائرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، جامعة حلوان .

١٣. ولاء عبد الفتاح أحمد السيد(٢٠١١م):تأثير التعلم الشبكي المتمازج على مخرجات التعلم فى الكرة الطائرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

١٤. وليد سالم محمد الحلفاوي (٢٠١٧م) نموذج مقترح لمنصة فنية عبر الويب وقياس فاعليتها في تنمية التفكير الابداعي لدى الطلاب المعلمين في التربية الفنية المؤتمر العلمي الرابع والدولي الثاني : التعليم النوعي : تحديات الحاضر ورؤى المستقبل – كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس – مصر . متاح على رابط https://search.mandumah.com/Record/٨٦٨٢٠٠

١٥.Jon Springier M; The formative evaluation of a computer assisted instruction Module for Metric area instruction, for per service Teachers, its effect on student achievement and its congruence with ADDIF instructional Desing Model Ed, D. Idaho static unive, ٢٠٠٢ DD, No: AAT ٣٠٥٢٧٣١

١٦. Wasant .Atisabda: pre-service Teacher Education In The Information Society :A qualitative Case Study of Institutional Efforts And faculty Implementation of Technology innovation Dissertation Abstract international,vol(٦٢-٠٤A)No(AA١٣٠١٢٩٤٦) ٢٠٠١.P١٣٧٨

١٧.Nov, O. and C. Ye (٢٠٠٨)"Community photo sharing: Motivational and structural antecedents". ICIS ٢٠٠٨ Proceedings

الملخص

تأثير استخدام المنصة التعليمية علي مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لكرة قدم لتلاميذ المرحلة الاعدادية بالمنوفية

***أ.م.د . احمد ماجد حجازى**

يهدف البحث الحالي إلي التعرف علي تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب اسلوب المنصة التعليمية على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، و استخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين (مجموعة ضابطة ، مجموعة تجريبية) مع قياس قبلى وقياس بعدى لكل منهم ، في تلاميذ الصف الثاني الاعدادي بمدرسة المؤسسة الاعدادية بنون التابعة لإدارة الباجور التعليمية بمحافظة المنوفية ، وعددهم خلال الفصل الدراسى الثاني (١٢٠) تلميذاً من العام الدراسي (٢٠٢١/٢٠٢٢)، وقد بلغ عدد أفراد العينة الأساسية (٤٠) تلميذ من مجتمع البحث ، كما تم استخدام عدد (٢٠) تلميذ من خارج عينة البحث فى إيجاد المعاملات العلمية للاختبارات المهارية قيد البحث، و أظهرت النتائج تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام استخدام المنصة التعليمية على تلاميذ المجموعة الضابطة التي تدرس باستخدام اسلوب الشرح والعرض ، و إن استخدام المنصة التعليمية أكثر فعالية من اسلوب الشرح والعرض في المستوي المهارى فى كرة القدم ، كما إن استعمال المنصة التعليمية ، والحرص على جودة الأداء والفهم السليم في أثناء الانتقال من مهارة إلى أخرى ، ينعكس إيجابياً على فهم التلاميذ في المستوى المهارى فى كرة القدم ، وأوصى الباحث باعتماد اسلوب المنصات التعليمية عند تعليم التلاميذ فى كرة القدم.

* أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية بالمنوفية – جامعة المنوفية

Summary

The Effect of Using The Educational Platform on The Performance Level of Some Basic Foot Ball Skills for Middle School Students in Menoufia

The current research aims to identify the effect of an educational program using the method of the educational platform method on the level of performance of some basic skills in football for middle school students. Pupils of the second preparatory grade at the Foundation Preparatory School for Boys affiliated to the Educational Administration of Al-Bajour in the Menoufia Governorate, and their number during the second semester is (١٢٠) students from the academic year (٢٠٢١/٢٠٢٢), and the number of members of the main sample reached (٤٠) students from the research community, and the number of students from the research community was used The number of (٢٠) students from outside the research sample in finding scientific transactions for the skill tests under study, and the results showed that the students of the experimental group that study using the educational platform outperformed the students of the control group that studies using the method of explanation and presentation, and that the use of the educational platform is more effective than the method of explanation. And the display is at the skill level in football, just as the use of the educational platform, and the concern for the quality of performance and sound understanding during the transition from skills To another, it reflects positively on students' understanding of the skill level in football, and the researcher recommended adopting the method of educational platforms when teaching students in football.