تأثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعدادية

م٠ د/ شريف محمود عرفة
الاستاذ المساعد بقسم التدريب الرياضي وعلوم الحركة كلية التربيةالرياضية– جامعة اسيوط

– مقدمة ومشكلة البحث :

إنطلاقاً من أهمية الدور والتنمية البشرية ، وإنعكاساً لتوجهات وتحديات العصر الحديث والذي من أبرز مميزاتة التقدم العلمي والتطور التكنولوجى المستمر والمتسارع ، وإتساع المعارف الإنسانية التي أثرت في جميع جوانب الحياة ، فقد برزت أهمية وضرورة إعادة النظر في أنماط التعليم التقليدية السائدة لمواجهة متطلبات القرن الحادي والعشرين وتحدياته ، ومن خلال إيجاد بيئات تعليمية ثرية ومناسبة تتيح للمتعلم فرص إكتشاف الخبرات والمعارف من مصادر متنوعة ومتعددة عن طريق التفاعل المباشر، والمشاركة الإيجابية لكي يستطيع التلاميذ التكيف ومسايرة هذه التطورات والتحديات المستمرة في جميع المجالات.

إن التعليم هو أساس تقدم الأمم ورقيها وهو الذي إذا كان متطورا وله مكانته وقدره في الدول كان من أسرع الطرق للوصول لأعلى المراتب بين الدول وهو اليوم يواجه تحديات كبيرة لمسايرة التطور الهائل في الثورة التكنولوجية التي إمتدت إلى جميع فروع المعرفة ومن ثم كان لزاما التطوير في أساليب التدريس لمختلف المراحل السنية بهدف مواجهة تلك التطورات المتلاحقة سعيا إلي إمداد المعلم بالمعلومات اللازمة التي تعينه على مواجهة مهنة التدريس بكم وافر من الخبرات التدريسية. (١١: ٢)

فالمؤسسات التعليمية اليوم يقع على عاتقها تقديم حلول متنوعة للإستفادة من التقنيات التكنولوجية الحديثة ودمجها في العملية التعليمية بما يتوافق مع أهدافها ، ومع أهداف المجتمع ، وكذلك تقديم المبادرة للإستفادة من التقنية الحديثة في تحسن جودة مدخلات ومخرجات العملية التعليمية للتوافق مع متطلبات سوق العمل ، نتيجة للتطور الهائل في هذة التقنيات التكنولوجية

الحديثة التي حولت العالم بأكملة إلي مجتمع معلوماتي تتلاشى فية الحواجز الزمانية والمكانية . (٢٣ : ١٤)

و يؤدي التصميم التعليمي دورا مهما في تطوير التعلم، حيث يهدف إلى جعل المتعلم بؤرة التركيز في العملية التعليمية، ويدعم التعلم الذي يتسم بالفاعلية والكفاءة والجاذبية، ويدعم تطوير نظم بديلة للتدريس، ويوفر الإنسجام بين أهداف التعلم وتفاعلاته وتقويمه، ويوفر إطاراً منظما للتعامل مع مشكلات التعلم ... ولكي يحقق التصميم التعليمي هذه الأهداف فإنه يعتمد على عدد من الإفتراضات: أن تكون مخرجات التعلم واضحة ومحددة، وأن أفضل التعلم الذي يتسم بالفاعلية والكفاءة والجاذبية، وأن المتعلمين يمكن أن يتعلموا من خلال تقنيات مختلفة، وهنا يأتي دور المصمم التعليمي في دمج وسائل التواصل الإجتماعي والإستفادة من مميزاتها المتعددة لجعل العملية التعليمية أكثر فاعلية وكفاءة وجاذبية. (١٣: ٣١)

ويشير "**صادق الحايك**" **٢٠١٨م**، إلى" أن التدريس الناجح يتطلب التنوع في إستخدام الأساليب والطرائق والإستراتيجيات والوسائل التعليمية، فليس هناك طريقة أو إسلوب تعليمي واحد مناسب لجميع المهارات ولجميع المتعلمين في نفس الوقت". (١١: ١١٢)

إن المستحدثات التكنولوجية إكتسبت أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية وترقيتها، فعلى الرغم مما قدمته التكنولوجيا من وسائط تعليمية تكنولوجية يمكن أن تخدم العملية التعليمية إلا أن التعليم في كافة المراحل المختلفة لم يستفيد من هذه الوسائط حيث إن إستخدامها مازال محدودا حيث يتطلب ذلك من جانب المعلم معرفة وفهم التغيرات العلمية والتكنولوجية والإستفادة من الإنجازات التكنولوجية وإستخدامها في العملية التعليمية. (٢٣: ٥)

و لم تعد بيئة التعلم التقليدية هى وحدها مصدر تقديم الخبرات التعليمية اللازمة لإعداد التلاميذ ، مما دعا كثيرا مَن التربويين لتصميم بيئات للتعلم التشاركي عبر الإنترنت ، لجذب اهتمام التلاميذ وحثهم على تبادل الآراء والخبرات ، وإعطاهم الفرص المناسبة للتفاعل والتشارك الاجتماعي، بهدف بناء البنية المعرفية الجديدة متخطين حدود الزمان والمكان.

ويُعد التعلم الإلكتروني من أهم أساليب التعلم الحديثة ، بسبب مساعدته على حل مشكلة الأنفجار المعرفي الكبير الذي حدث مع ظهور ثورة الأتصالات ، وللطلب المتزايد على التعليم ، ولكونه يُستَخدْم في بيئة تكنولوجيا الوسائط المتعددة المتفاعلة لتحقيق الأهداف التعليمية ، وإيصال

المحتوى التعليمي للمتعلمين بالصوت والصورة والحركة ، دون إعتبار للحواجز الزمنية والمكانية. (٧: ٣٦)

وتعد عملية التعلم عبارة عن دخول الجديد إلى حياة الإنسان وسلوكه أو حدوث تغيير أو تعديل في هذا السلوك، كما تشكل عملية تعلم المهارات الحركية أهمية كبرى في دروس التربية الرياضية والعملية التعليمية بهدف اكتساب الفرد للمهارات الحركية وإتقانها بحيث يمكن استخدامها بصورة جيدة واقتصادية كبيرة. (٢: ٤٢)

وتعد المنصات التعليمية الإلكترونية أحد أنواع وأساليب التكنولوجيا الحديثة في عمليه التعليم والتعلم وبيئة تعليمية تفاعلية توظف تقنية الويب وتجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الإلكتروني وبين شبكات التواصل الاجتماعي الفيس بوك، وتوتير وتمكن المعلمين من نشر الدروس والأهداف ووضع الواجبات وتطبيق الأنشطة التعليمية ، والاتصال بالمعلمين من خلال تقنيات متعددة، تقسيم الطلاب إلي مجموعات عمل، وتساعد على تبادل الأفكار والآراء بين المعلمين والطلاب، ومشاركة المحتوى العلمي، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية.(6: ١٢٥)

يرى "**جريسون وأوربة**" **Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. " (2007)** "إلي أن بيئات التعلم الإلكترونية عادة ما يتميز بالارتكاز على دعائم توفر مزيجا متكاملا من أبعاد الحضور المعرفي و الأجتماعي والتدريسي مجتمعة على نحو يساهم في تحقيق معايير الجودة للأهداف المنشودة من توظيف أنظمة التعلم الإلكتروني التي تؤدي دوراً أساسيا في توفير الأتصال والتواصل بين جميع أطراف المنظومة التعليمية . (٣٧: ١٥٧)

ومنصة جوجل كلاس روم هى منصة تعليمية إلكترونية مجانية توفر للمعلمين والطلاب بيئة تعلم إفتراضية أمنة للإتصال والتعاون وتبادل المحتوى التعليمى ، والمشاركة فى الأنشطة التعليمية والمناقشات إضافة إلى الواجبات المنزلية والإختبارات وإمكانية رصد الدرجات ، وتجمع منصة جوجل كلاس روم بين مزايا شبكة الفيس بوك ونظام بلاك بورد لإدارة التعلم lms ويستخدم المنصة عدد هائل وهو فى تزايد مستمر وهى بذلك تستحق لقب أول وأكبر شبكة تعلم إجتماعى بالعالم .

(٨ : ٢٥)

كما تعد منصة الجوجل كلاس روم Google Classroom إحدى أهم شبكات التعلم الاجتماعية، تم إطلاقها في عام ٢٠٠٨ م لسد الفجوة بين ما يتعلمه الطلاب في المدرسة وما يعيشونه في حياتهم، وتم إنشاؤها لتوفر التعلم في بيئة القرن الحادي والعشرين، وتعد بيئة شبيهة ببيئة الفيس بوك؛ ويطلق عليها الفيس بوك التعليمي وتمثل بيئة تعليمية آمنة وسهلة الاستخدام للمعلمين والطلبة وأولياء الأمور، وتتوفر بشكل مجاني، وتسهل التواصل بين المعلمين والطلبة في كافة أنحاء العالم. (76:85)

ويتميز موقع الجوجل كلاس روم Google Classroom عن بقية مواقع التواصل الاجتماعي أنه خاص بالمعلمين والطلاب وأولياء الأمور لتبادل المعلومات والأفكار والآراء والملفات والمستجدات العلمية؛ حيث يستطيع المعلمون إرسال البيانات وتحديد وإعطاء الدرجات، وتلقى الواجبات من خلال الشبكة، كما يتيح نقل الملفات، والبريد الالكتروني، والتعلم عن بعد، وتزويد أولياء الأمور، والمهتمين بدرجات الطلبة(١٠: ٥).

وترجع أهمية المنصات الإلكترونية **Google Classroom** فى التعليم والتعلم للخدمات التى تقدمها للدارس والمعلمين ، ومن اهمها : أنها تجمع بين شبكات التواصل الإجتماعى لتساعدهم على تبادل الأراء والأفكار ، وتمكن المعلم من إنشاء فصول إفتراصية لإجراء حوارات فى مجموعات متخصصة ، كما أنها توفر مكتبة رقمية تحتوى على مصادر للتعلم ، وتساعد على إعداد بنوك أسئلة ، وتتمتع هذه البرامج بسهولة التحميل على الهواتف الذكية وتشجع على التواصل بين المعلمين والطلاب فى مختلف أنحاء العالم . (١٢ : ١٣)

وبإستعراض نتائج الدراسات المرجعية التي أسفرت عن إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في العملية التعليمية بما يتناسب حاجات المتعلمين كشرح المقررات ، ووسيلة مساعدة للنقاش والحوار في مشاركة المعلم أو تدريب المتعلمين على مهارات ومفاهيم محددة وتدعيم المعلومات وترسيخها ، أجرت **منار خيرت (٢٠١٩)** (٢١) دراسة بعنوان **تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصات التعليمية جوجل كلاس روم Google Classroom على مستوى أداء وزمن البدء والدوران ودافعية الإنجاز في سباحة الزحف على البطن**، توصلت فيها إلي تفوق المجموعة التجريبية في مستوى أداء وزمن البدء والدوران ودافعية الإنجاز في سباحة الزحف على البطن عن المجموعة الضابطة ، وذلك بعد تعلمهم من خلال المنصة التعليمية

"Google Classroom ، أجرت **شاهرة سعيد (٢٠٢١م)** (١٠) دراسة بعنوان **استخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم "Google Classroom" لمقرر طرق التدريس وأثره في التحصيل وتنمية التفكير الناقد لدى طالبات قسم رياض الأطفال بكلية التربية بالمزاحمية جامعة شقراء** ، توصلت فيها إلي تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل وتنمية التفكير الناقد لدى طالبات قسم رياض الأطفال بكلية التربية بالمزاحمية جامعة شقراء بعد دراستهم المنصة التعليمية "Google Classroom

، أجره " **محمد عبد الحميد (٢٠٢٠م)** (١٧) دراسة بعنوان **استخدام المنصة التعليمية "Google Classroom" في تدريس مقرر كرة الماء وتأثيرها على نواتج التعلم لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة بنها** ، توصلت فيها إلي تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل وإتجاتهم الإيجابية بعد دراستهم المنصة التعليمية "Google Classroom ، وأجره **محمود حسن (٢٠٢١)** (٢٠) دراسة بعنوان **تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية على تعلم مهارة الجري بالكرة ومستوى التحصيل المعرفي لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات** ، وتوصلت أهم نتائج الدراسة إلي أرتفاع مستوى التحصيل لدي طالبات كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات بعد تعلمهم من خلال المنصة التعليمية التفاعلية ، وأجره **عبد الله محمد (٢٠٢١م)** (١٤) دراسة بعنوان **أثر التعلم المقلوب باستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم "Google Classroom" في تنمية عمليات العلم ومهارات التعلم الإلكتروني في الأردن**، وتوصلت فيها إلي تنمية تنمية عمليات العلم ومهارات التعلم الإلكتروني في الأردن بعد إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم "Google Classroom". ، وأجره **عبد الحميد فتحي (٢٠٢٣)** (١٢) دراسة بعنوان **تأثير استخدام المنصات التعليمية على جوانب تعلم بعض مهارات الجمباز لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة بنها في ظل جائحة كورونا**، وتوصلت فيها إلي تنمية جوانب تعلم بعض مهارات الجمباز لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة بنها في ظل جائحة كورونا، ويرجع ذلك الى المنصة التعليمية جوجل كلاس روم "Google Classroom".

وتعد لعبة كرة القدم من أكثر الالعاب الشعبية والمحببة الى جميع فئات الشعب على اختلاف مستوياتهم ، كما تمتاز كرة القدم المشاهد لا يمكنه ان يتوقع تماماً المهارات التى سيقوم اللاعب بأدائها على خلاف الالعاب الاخرى .

ومما سبق رأي "الباحث" إن إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعداديةكوسيلة تعليمة لما لها من إيجابية حيث تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين في تعلم المهارات الأساسية لمسابقات كرة القدم ومن ثم المساهمة في خلق نوع من التفاعل بين المعلم والمتعلم وتحقيق مستوي أفضل في العملية التعليمية، ومن هنا جاءت فكرة البحث بإجراء هذه الدراسة التي تعتمد على وضع برنامج تعليمي لتحسين الأداء المهارى في كرة القدم وهي أحد الأنشطة المميزة ويفضلها التلاميذ بمختلف أعمارهم لممارستها نظرا للتنافس المباشر أو رغبة داخلية في الحصول على إشباع للذات ومن خلال ملاحظة الباحث للعديد من الزملاء من معلمي التربية الرياضية للمرحلة الإعدادية لاحظ أن طرق وأساليب التعليم المستخدمة في تعلم المهارات الأساسية في المرحلة الإعدادية تعتمد على الطريقة الأمرية، حيث يقوم المعلم بالشرح وتقديم نموذج للمهارة وتصحيح الأخطاء، ويكون دور المتعلم سلبيا يعتمد على تنفيذ ما يراه من المعلم، مع عدم قدرة هذة الطريقة على جذب انتباه المتعلمين حيث أنه لا يراعى الفروق الفردية بين التلاميذ علاوة على العبء الزائد على المعلم نتيجة للزيادة العددية للتلاميذ في الحصة والذي لا يمكنه من تصحيح الأخطاء وبالتالي يقلل من كفاءة التدريس، مما دفع هذا الأمر "الباحث" للدراسة والإطلاع والبحث في الأساليب التدريسية الحديثة ، فوجد أن المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال من الأساليب والطرق التي توفر بيئة تعليمية مناسبة لجميع التلاميذ لأنه يقوم على أساس تنويع الطرق والإجراءات والأنشطة الأمر الذي يمكن كل تلميذ من بلوغ الأهداف المطلوبة بالطريقة والأدوات والنشاط الذي يلائمة.

<u>وقد تبلورت مشكلة البحث في التساؤل الرئيسي التالي:</u>

ما هو " تأثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعدادية.

ويتفرع من هذا التساؤل السؤالين الفرعيين التاليين:

١-ما هو تاثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعدادية .

٢-ما هو تاثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تنمية التحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.

- **هدف البحث :**

يهدف هذا البحث إلى التعرف على" **تأثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعدادية.**" بهدف التعرف على:

- تاثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعدادية .
- تاثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تنمية التحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية..

- **فروض البحث :**

- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية لصالح القياسات البعدية للمجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة القدم والتحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية لصالح القياسات البعدية للمجموعة الضابطة على تعلم بعض مهارات كرة القدم والتحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة القدم والتحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.

- **التعريفات المستخدمة قيد البحث :**
- **المنصات التعليمية الإلكترونية:**

هي "أرضيات للتكوين عن بعُد قائمة على تكنولوجيا الويب ، وهي بمثابة الساحات التي يتم بواسطتها عرض الأعمال ، وجميع ما يختص بالتعليم الإلكتروني ، وتشمل المقررات الإلكترونية وما تحتوى من نشاطات ، ومن خلالها تتحقق عملية التعلم باستعمال مجموعة من أدوات الاتصال والتواصل التي تمكن المتعلم من الحصول على ما يحتاجه من مقررات دراسية وبرامج ومعلومات. (٩: ٢٣)

- **منصة جوجل كلاس روم Google Classroom :**

فصل افتراضي يلتحق التلاميذ به بعد إنشاء حساب خاص بهم على المنصة، حيث يقومون بنشر أنشطة الكتابة الخاصة بهم ومشاركتها مع زملائهم، ويقوم المعلم بمتابعة ما ينشره التلاميذ وما يشاركونه؛ من أجل تقديم التغذية الراجعة المناسبة لهم. (٢٧: ٣١)

- **إجراءات البحث:**
- **منهج البحث:**

إستخدم "الباحث" المنهج التجريبي نظراً لملاءمته لطبيعة هذا البحث، مستعيناً بإحدى التصميمات التجريبية ، وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس القبلي والبعدي لكلا المجموعتين.

- **مجتمع وعينة البحث:**

- **مجتمع البحث:**

تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة ناصر الإعدادي ، إدارة بنها التعليمية ، محافظة القليوبية ، للعام الدراسي (٢٠٢٣- ٢٠٢٤) ، والبالغ عددهم (٩٥) تلميذ.

- **عينة البحث:**

تم اختيار العينة الفعلية لإجراء التجربة الأساسية بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة ناصر الإعدادي ، إدارة بنها التعليمية ، محافظة القليوبية حيث تكونت العينة من (٥٠) تلميذاً بنسبة مئوية قدرها (٥٢.٦٣%) من إجمالي مجتمع البحث ، وقد تم تقسيمهم بالطريقة العشوائية إلى مجموعتين متساويتن وذلك بواقع (٢٥) تلميذاً لكل مجموعة ، بالإضافة الى عدد (١٥) تلميذاً بنسبة مئوية قدرها (١٥.٧٨%) من إجمالي مجتمع البحث لإجراء الدراسات الإستطلاعية ، وقد قام الباحث باستبعاد (١٥) تلميذا باقون للإعادة ، كما قد تم إستبعاد (١٠) تلاميذ لكونهم مقيدين بالأندية في دوري منطقة القليوبية لكرة القدم ، وبذلك أصبح عدد التلاميذ المستبعدون (٢٥) تلميذاً بنسبة مئوية (٢٦.٣١٪) من إجمالي مجتمع البحث ، وباقى مجتمع البحث بلغ (٥) بنسبة مئوية (٥.٢٦٪) من إجمالي مجتمع البحث ، والجدول الأتي يوضح ذلك.

جدول (١)

توصيف عينة البحث الأساسية والإستطلاعية

العدد الإجمالي	التوصيف	العدد	الإجمالي	النسبة المئوية
(٩٥) تلميذاً	المجموعة الضابطة	(٢٥) تلميذاً	(٥٠) تلميذاً	٥٢.٦٣٪
	المجموعة التجريبية	(٢٥) تلميذاً		
	الإستطلاعية	(١٥) تلميذاً	(١٥) تلميذاً	١٥.٧٨٪
	المستبعدين	(٢٥) تلميذاً	(٢٥) تلميذاً	٢٦.٣١٪
	باقي مجتمع البحث	(٥) تلميذاً		٥.٢٦٪
الإجمالى		(٩٥) تلميذاً		١٠٠.٠٠٪

يتضح من جدول (٣) أن إجمالي عينة البحث الأساسية التجريبية والضابطة قد بلغت (٥٠) تلميذاً وبنسبة مئوية ٥٢.٦٣٪ من إجمالي مجتمع البحث ، فى حين بلغت العينة الإستطلاعية (١٥) تلميذاً وبنسبة مئوية ١٥.٧٨٪ من إجمالى مجتمع البحث ومن خارج أفراد العينة الأساسية، وبلغ عينة البحث المستبعدين (٢٥) تلميذاً وبنسبة مئوية ٢٦.٣١٪ من إجمالى مجتمع البحث وبلغ باقي مجتمع البحث (٥) تلميذاً وبنسبة مئوية ٥.٢٦٪.

- تجانس وتكافؤ العينة:

قام "الباحث" بإجراء تجانس لأفراد عينة البحث (المجموعة التجريبية – المجموعة الضابطة – المجموعة الإستطلاعية) ، والبالغ عددهم (٤٥) تلميذاً لمتغيرات البحث وهي معدلات النمو وبعض المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث للتأكد من وقوعها تحت المنحنى كما يوضح جدول (٢) (٣) .

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث في المتغيرات (قيد البحث)

ن=٦٥

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
متغيرات النمو	السن	سنة	١٤.٨	٠.٨	١٥	-٠.٨
	الطول	سم	١٥٧.٣	١.١	١٥٨	-١.٩
	الوزن	كجم	٤٤.٣	٠.٧	٤٤	١.٣
ثني الجذع للإمام من الوقوف		سم	٥.٢	٠.٧	٥	٠.٩
الدوائر المرقمة		ثانية	٨.١	٠.٧	٨	٠.٤
الوثب العريض من الثبات.		سم	١٥٦.٤	١.٢	١٥٧	-١.٥
الجري والدوران.		ثانية	١٣.٨	٠.٩	١٤	-٠.٧
تمرير الكرة .		عدد	٧.٨	١	٨	-٠.٦
دقة تمرير الكرة بباطن القدم.		عدد	١.٣	٠.٧	١	١.٣
الجري بالكرة حول دائرة.		ث	١٧.٧	٠.٧	١٨	-١.٣
ضرب الكرة بالرأس.		درجة	١	٠.٦	١	٠
الأختبار المعرفي		درجة	٩.٤	١.٤	٩	٠.٩

يتضح من جدول (٣) أن معاملات الإلتواء متغيرات النمو ، والمتغيرات البدنية والمهارية و الإختبار المعرفى" قيد البحث قد إنحصرت بين (± ٣) حيث تراوحت القيم بين (- ١.٩ : ١.٣) مما يعنى تجانس أفراد العينة المختارة فى معدلات "المتغيرات المختارة "قيد البحث" وبالتالى وقوعها تحت المنحنى الطبيعي والتوزيع الإعتدالى.

- **تكافؤ مجموعتي البحث التجريبية والضابطة:**

قام الباحث بإيجاد التكافؤ بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة ، والتي بلغ قوام كل مجموعة (٣٠) تلميذاً، عن طريق إحتبار قيمة " ت " بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغيرات معدلات النمو والمتغيرات البدنية ، والمهارية و الأختبار المعرفي قيد البحث والجدول التالي يوضح ذلك .

جدول (٣)

دلالة الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات قيد البحث

ن١ =ن ٢=٢٥

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
متغيرات النمو	السن	سنة	١٤.٥	٠.٧	١٤.٨	٠.٨	-٠.٣	-١.٢
	الطول	سم	١٥٧.٨	١.١	١٥٦.٨	١.١	١	١.٢
	الوزن	كجم	٤٤.٣	٠.٨	٤٤.٢	٠.٨	٠.١	٠.٤
ثني الجذع للإمام من الوقوف		سم	٥.١	٠.٧	٥.٢	٠.٧	-٠.١	-٠.٢
الدوائر المرقمة		ثانية	٨.٣	٠.٦	٨	٠.٨	٠.٣	٠.٦
الوثب العريض من الثبات.		سم	١٥٦.٤	١.٧	١٥٦.٣	١	٠.١	١.٢
الجري والدوران		ثانية	١٤	١	١٣.٥	٠.٩	٠.٥	٠.٧
تمرير الكرة على حائط الصد		عدد	٨.٣	٠.٦	٧.٣	٠.٧	١	٠.٩
دقة تمرير الكرة بباطن القدم		عدد	١.٣	٠.٧	١.٢	٠.٦	٠.١	٠.٥
الجري بالكرة حول دائرة		ث	١٧.٦	٠.٧	١٧.٦	٠.٦	٠	٠.٦
ضرب الكرة بالرأس		درجة	١.٢	٠.٦	١.١	٠.٧	٠.١	١.٢
الأختبار المعرفي		درجة	٩.٤	١.٤	٩.٧	١.٤	-٠.٣	-١

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ٣٨= ٢.٠٢١

يتضح من جدول (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين مجموعتى البحث الضابطة والتجريبية فى متغيرات معدلات النمو والمتغيرات البدنية والمهارية والمعرفية قيد البحث ، مما يدل على تكافؤهما فى هذة المتغيرات.

- **وسائل جمع البيانت :**

إستند الباحث لجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بهذا البحث إلى الوسائل والأدوات التالية:

- **الأجهزة والأدوات المستخدمة فى البحث:**

❖ جهاز الرستاميتر لقياس طول الجسم مقدراً بالسنتيمتر.

❖ ميزان طبى لقياس الوزن بالكيلو جرام.

- ❖ ساعة إيقاف (لقياس الزمن) .
- ❖ شريط قياس (لقياس المسافة) .
- ❖ موبيل (android) .

- **الإستمارات والمقابلات الشخصية :**

قام "الباحث" بإعداد مجموعة من الإستمارات لتحديد البيانات اللازمة لأجراء الدراسة :

- ❖ إستمارة تسجيل البيانات مرفق (١).
- ❖ إستمارة إستطلاع رأي الخبراء حول تحديد أهم الإختبارات البدنية المهارية الخاصة بعينة البحث مرفق (٢).
- ❖ إستمارة أسماء السادة الخبراء الذين إستعان بهم الباحث مرفق (٣).
- ❖ إستمارة إستطلاع رأي الخبراء للمحاور الرئيسية للإختبار المعرفي مرفق (٥).
- ❖ إستمارة الإختبار المعرفي في صورتة الأولية مرفق (٦).
- ❖ إستمارة الإختبار المعرفي في صورتة النهائية مرفق (٧).
- ❖ إستمارة إستطلاع رأي الخبراء حول المنصة التعليمية فى بيئة التعلم النقال لكرة القدم مرفق (٨).

- ❖ **الإختبارات المستخدمة قيد البحث :**

- **الإختبارات البدنية : مرفق (٢)**

قام الباحث بتحديد اهم الصفات البدنية المرتبطة بالمهارات قيد البحث من خلال المراجع والدراسات المرجعية مثل كلا من **محمد عبده، مفتى ابراهيم (١٩٩٤م) (١٨) ، بطرس رزق الله ، على عثمان (١٩٩٦) (٥) ، غازى السيد، وأخرؤون (٢٠٠٦) (١٥) ، إبراهيم شعلان على (٢٠٠٩م) (١) ، محمد حسين (٢٠١٢) (١٦) ، محمود حسن (٢٠٢١)(٢٠) ، هشام فتحي (٢٠٢١) (٢٢)** ، ثم قام الباحث بوضعهم في إستمارة إستطلاع رأي الخبراء ، وتم عرضها على مجموعة من السادة الخبراء المتخصصين في مجال طرق التدريس ، و مجال كرة القدم مرفق (٣) لتحديد أهم القدرات البدنية المناسبة لهذا البحث وكذلك الإختبارات البدنية التي تقيسها مرفق (٢) ، وقد إرتضي الباحث نسبة مئوية قدرها ٧٥% فأكثر للقبول ، وقد توصل الباحث على إستخدام الإختبارات الأتية وذلك بعد موافقة السادة الخبراء وتم أختيار الاختبارات الاتية .

جدول (٤)

إختبارات القدرات البدنية المختارة وإختبارتها قيد البحث

ن=١٠

م	القـــدرات البـــدنية	الإختبـــارات	وحدة القياس	نسبة موافقة الخبراء
١	القدرة العضلية للرجلين	الوثب العريض من الثبات	سم	٩٠.٠٠٪
٢	السرعـة الانتقالـية	العدو ٣٠ متر من بداية متحركة	ثانية	٩٠.٠٠٪
٣	الرشاقة	الجرى والدوران ناحية اليمين	ثانية	٩٠.٠٠٪
٤	المرونة	ثني الجذع للإمام من الوقوف	سم	١٠٠.٠٠٪
٥	التوافـق	الدوائر المرقمة	ثانية	١٠٠.٠٠٪
٦	دقة التمرير	تمرير الكرة على حائط الصد خلال ٣٠ ث	عدد	٩٠.٠٠٪

يتضح من جدول (٥) النسبة المئوية لإراء السادة الخبراء في إختبارات القدرات البدنية قيد البحث حيث تراوحت ما بين (٩٠.٩٠ : ١٠٠.٠٠٪) .

❖ **الإختبارات المهارية للمهارات قيد البحث : مرفق (٢)**

قام الباحث بتحديد أهم الإختبارات المهارية قيد البحث من خلال الأبحاث والدراسات المرجعية مثل **دراسـة " محمد عبـده، مفتـى ابـراهيم (١٩٩٤م) (١٨) ، بطـرس رزق الله ، علـى عثمـان (١٩٩٦) (٥) ، غازى السيد، وأخرؤون (٢٠٠٦) (١٥) ، إبراهيم شعلان (٢٠٠٩م) (١) ، محمد حسين (٢٠١٢) (١٦) ، محمود حسن (٢٠٢١)(٢٠) ، هشام فتحي (٢٠٢١) (٢٢)**، ثم قام الباحث بوضعهم في إستمارة إستطلاع رأي الخبراء ، وتم عرضها على السادة الخبراء المتخصصين مرفق (٣) لتحديد أهم الإختبارات المهارية ، وقد إرتضي الباحث نسبة مئوية قدرها ٧٠% فأكثر للقبول وقد توصل الباحث على إستخدام الإختبارات الأتية وذلك بعد موافقة السادة الخبراء .

جدول (٥)

الإختبارات المهارية المختارة قيد البحث

ن=١٠

م	الإختبـــــارات	وحدة القياس	نسبة موافقة الخبراء
١	دقة تمرير الكرة بباطن القدم	درجة	%٩٠.٠٠
٢	الجرى بالكرة حول دائرة	ثانية	%٩٠.٠٠
٣	ضرب الكر بالراس	درجة	%١٠٠.٠٠

يتضح من جدول (٥) النسبة المئوية لإراء السادة الخبراء في الإختبارات المهارية قيد البحث حيث تراوحت ما بين (٩٠.٠٠ : ١٠٠.٠٠٪) .

- المعاملات العلمية للإختبارات البدنية والمهارية قيد البحث : مرفق (١٠)

❖ **البرنـامج التعليمـي المقتـرح بإسـتخدام المنصـة التعليميـة جوجـل كـلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال:**

يهدف هذا البحث إلي وضع برنامج تعليمي بإستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الأعدادية ، وذلك بعد إطلاع الباحث على العديد من المراجع العلمية و الدراسات المرجعية ، مما ساعد الباحث فى تصميم وإعداد نماذج الدروس التعليمية المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال ، والتعرف على مكونات ومتضمنات الدروس لمحاولة إنتاجها وتصميمها على الوجة الأفضل . **وقد إتبع الباحث الخطوات التالية :**

١- الأهداف السلوكية للبرنامج المقترح لكل مجموعة :

يمكن تحديد الهدف العام في التعرف على تاثير إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال فى مستوي التحصيل لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية ، وقد قام الباحث بصياغة الهدف العام للبرنامج المقترح لكل مجموعة في صورة أهداف سلوكية يمكن ملاحظتها وقياسها ووصفها وصفاً دقيقياً يوضح أشكال الأداء المختلفة والمتوقعة من التلاميذ وتمثلت في الأتي :

❖ **أهداف معرفية :**

- أن يتفهم التلميذ المراحل الفنية للمهارات الأساسية في كرة القدم قيد البحث.

- أن يعرف التلميذ الخطوات التعليمية للمهارات الأساسية في كرة القدم قيد البحث.
- أن يفهم ويطبق التلميذ الأداء الصحيح المهارات الأساسية في كرة القدم.
- أن يعرف التلميذ الأخطاء الشائعة في الأداء الفني بكرة القدم وكيفية إصلاحها.
- أن يستطيع التلميذ تحليل المهارات الأساسية قيد البحث طبقا لشروط الأداء.
- أن يفهم بعض القواعد الخاصة بقانون كرة القدم الدولي.

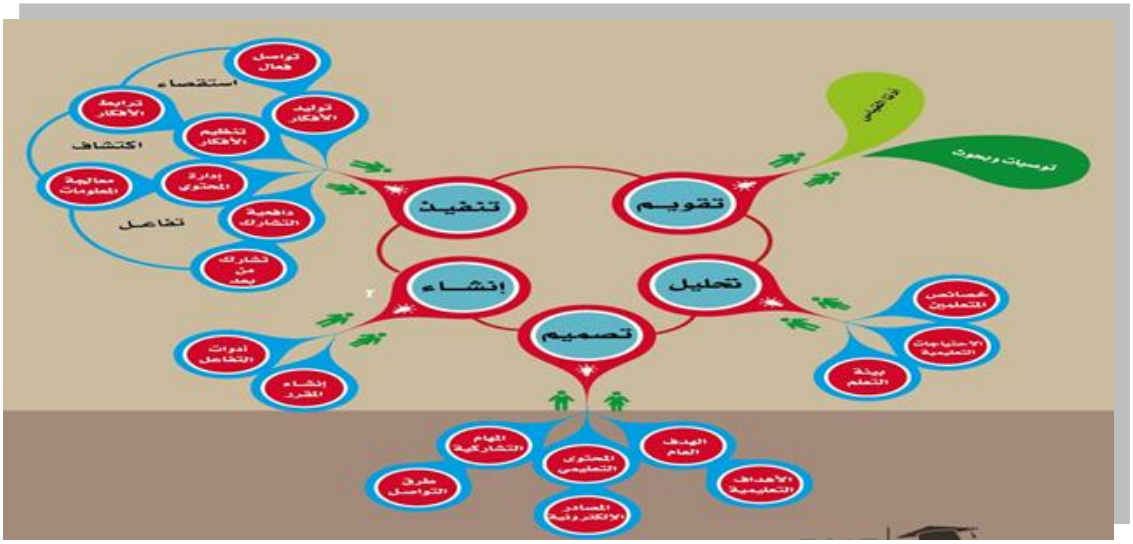
❖ – **أهداف حركية :**

- أن يتمكن التلميذ من أداء مهارة التصويب بطريقة صحيحة.
- أن يتمكن التلميذ من أداء مهارة التمرير بطريقة صحيحة.

❖ **أهداف وجدانية :**

- أن يقبل التلميذ على تعلم وأداء مهارات كرة القدم برضا وسعادة .
- أن يشارك التلميذ بإيجابية ويتخلي عن السلبية أثناء تعلم مهارت كرة القدم قيد البحث.
- أن يشعر التلميذ بأهمية التعاون مع الزملاء خلال الأداء الحركي.
- أن ينمي التلميذ الاعتماد على النفس وقوة الإرادة والتصميم.
- أن يشعر بقيمة الذات أثناء أداء مهارات كرة القدم قيد البحث.

وقد أتبع الباحث خطوات النموذج العالمي ADDIEModels في تصميم المحتوي العلمي التعليمي المعروض والذي يحتوي على خمس مراحل كما تمثلها الحروف (ADDIE) وذلك بعد إطلاع الباحث على العديد من المراجع العلمية والدراسات المرجعية والنماذج التعليمية المتعلقة والشكل الأتي يوضح ذلك.



شكل (١) خطوات النموذج العالمي ADDIE Models

المرحلة الأولي : التحليل :Analysis "

تمثل مرحلة التحليل نقطة البداية في عملية التصميم التعليمي وتتضمن مرحلة التحليل ما يلي :

- **تحليل المشكلة وتقدير الأحتياجات التعليمية :** تحددت مشكلة البحث الحالية في عدم العناية بتوظيف بيئات التعلم الإلكترونية من خلال تقنية المنصة التعليمية.
- **تحديد الهدف العام :** يتمثل الهدف العام في تقديم المحتوي التعليمي تلاميذ الصف الثالث الإعدادي داخل بيئة تعليمية تعلم إلكترونية تفاعلية تستند إلي التعلم عن بعد من خلال استخدام المنصة التعليمية وذلك بغرض تنمية التحصيل المعرفي من خلال توظيف التقنيات التكنولوجية التعليمية التي تسهم في إيجاد جو من التفاعل والحماس بين التلاميذ وتشجعهم علي المشاركة الفعالة في مواقف التعلم المختلفة .
- **تحليل خصائص المتعلمين :** حدد خصائص التلاميذ بأنهم من تلاميذ الصف الثالث الإعدادي ، وتتروا ح أعمارهم من (١٤ – ١٦) سنة.
- **تحليل المحتوي التعليمي :** تم إجراء تحليل شامل ودقيق للمحتوي التعليمي، وذلك بتصنيف الوحدات إلي مفاهيم ومهارات وتحديد الأهداف الإجرائية السلوكية التي يجب أن يشتمل عليها كل موضوع.
- **تحليل الموارد والقيود في بيئة التعلم :** تم التاكد من توافر جميع التسهيلات الإدراية والبشرية والمادية الأزمة للحد من ظهور معوقات أو مشكلات أثناء فترة إجراء التجربة.

المرحلة الثانية: التصميم Design:

- **تحديد الأهداف السلوكية للوحدة الدراسية:** تم تحديد الأهداف السلوكية الإجرائية للمستويات المعرفية لبلوم (التذكر – الفهم – التطبيق).
- **جمع الموارد :** قام الباحث بالبحث في الشبكة الدولية للمعلومات للحصول على الصور والرسومات زمقاطع الفديو ، والتي تستخدم في تدريس الوحدة من خلال تقنية المنصة التعليمية.
- **أعداد الأنشطة :** قام الباحث بإعداد الأنشطة التي تدعم الوحدات الدراسية، حيث تعددت تلك الأنشطة ما بين أنشطة للتهئية، وأنشطة تكونية تنفيذ أثناء التدريس، وأنشطة للتقويم الختامي، ويأتي كل نشاط علي هيئة سؤال يتطلب الإجابة.
- **إختيار إستراتيجيات التدريس :** تم إستخدام إستراتيجية التعليم المباشر والمتمثلة في الطريقة المتبعة للمجموعة الضابطة ، والتعلم الإلكتروني المتمثل في المجموعة التجريبية.

- **تحديد أسلوب التقويم:** في هذة الخطوة قام الباحث بتحديد أسلوب تقويم للتلاميذ في تعليم مهارات كرة القدم من خلال:
- **التقويم القبلي:** تمثل التقويم القبلي في تطبيق أختبار التحصيل المعرفي، الأختبارات المهارية على عينة البحث البحث التجربية والضابطة.
- **التقويم المستمر:** تمثل التقويم المستمر في إداء الوجبات اليومية، والإختبارات بعد نهاية كل درس.
- **التقويم الختامي:** تمثل التقويم الختامي في تطبيق أختبار التحصيل المعرفي، الأختبارات المهارية على عينة البحث التجربية والضابطة.

المرحلة الثالثة : التطوير Development:

في هذة المرحلة حدد الباحث الخطوات التفصيلية لتخطيط المحتوي العلمي، والإنتاج الفعلي له، وتتمثل هذة الخطوات في كتابة السيناريو وذلك بتحويل جميع الأفكار والتصورات المتعلقة بالمحتوي إلي نصوص مكتوبة ومترتبة تبعاً لتسلسل عناص المحتوي، وبعد ذلك تم تحديد المنتج التعليمي ووصف مكوناته وطورت أدوات القياس ومصادر والأنشطة التعليمية المتعلقة بالمحتوي.

المرحلة الرابعة : التطبيق Implementation:

في هذة المرحلة قام الباحث في الخطوات التالي :

- تدريب التلاميذ على إستخدام المنصة التعليمية الألكترونية فى تعليم مهارات كرة القدم.
- تدريس التلاميذ لمدة ستة أسابيع ، حيث تم تعليم تلاميذ المجموعة التجربية من خلال التعلم الالكترونى باستخدام المنصة التعليمية الألكترونية ، وتلاميذ المجموعة الضابطة بالطريقة المتبعة.

المرحلة الخامسة : التقويم Evaluation:

<u>في هذة المرحلة قام الباحث في الخطوات التالي:</u>

بتحكيم المحتوى الإلكتروني من خلال المنصة التعليمية وذلك من خلال عرض المحتوى على مجموعة من السادة الخبراء في مجال طرق التدريس والتكنولوجيا وذلك للتأكد من مدي تحقيق الدورس لكلأ من الأهداف العامة و السلوكية والأنشطة التعليمية والوسائل التعليمية ووسائل التقويم ، وكذلك التحقق من صحة الدروس لغوياً ومدي إرتباطها بالمحتوى التعليمى ، وقد قام الباحث بأجراء التعديلات من تصحيح الأخطاء اللغوية وإختيار الأنشطة والوسائل المناسبة والتي تحقق الهدف من تلك الدروس.

- **أعد الباحث لغرض تقييم التلاميذ في النواحي المعرفية والمهارية الأدوات التالية:**
- **تقويم معرفي:** وذلك بتطبيق أختبار التحصيل المعرفي.
- **تقويم مهاري:** وذلك بتطبيق الأختبارات المهارية.

❖ **الدراسات الإستطلاعية :**

❖ **الدراسة الإستطلاعية الأولي :**

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الأولي خلال الفترة الزمنية من يوم الاثنين الموافق ١٤/ ٢/ ٢٠٢٣م إلى يوم الخميس الموافق ٢٣/ ٢/ ٢٠٢٣م على عدد (١٥) تلميذ من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية ، وكانت تهدف الى التأكد من توافر المعاملات العلمية (الصدق– الثبات) للإختبارات المستخدمة قيد البحث .

❖ **الدراسة الاستطلاعية الثانية:**

قام الباحث بإجراء التجربة الإستطلاعية الثانية وذلك يوم الأحد الموافق ٢٦/ ٢/ ٢٠٢٣م على العينة الإستطلاعية وعددها (١٥) تلميذاً من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية وذلك بهدف:

❖ تحديد مدى وضوح ومناسبة البرنامج التعليمى عن طريق إستخدام تطبيق المنصة التعليمية في بيئة التعلم المتنقل المصمم لقدرات التلاميذ ومدى إستيعابهم لة.

❖ التاكد من سلامة الإجهزة والإدوات المستخدمة قيد البحث٠

❖ **تنفيذ التجربة الأساسية :**

❖ **القياسات القبلية**

تم إجراء القياسات القبلية فى المتغيرات المهارية والتحصيل المعرفى وذلك خلال الفترة الزمنية من يوم الاثنين الموافق ٢٧/ ٢/ ٢٠٢٣م إلى يوم الثلاثاء الموافق ٢٨/ ٢/ ٢٠٢٣م .

❖ **تطبيق تجربة البحث الإساسية :**

قام الباحث بتطبيق تجربة البحث الإساسية خلال الفترة الزمنية من يوم الاربعاء الموافق ٢٩/ ٢/ ٢٠٢٣م إلى يوم الاربعاء الموافق ١٧/ ٥/ ٢٠٢٣م بواقع (٨) أسابيع ، مرة أسبوعيا لمدة ٩٠ دقيقة فى المرة الواحدة ، وقد تم تطبيق تجربة البحث على المجموعة التجريبية أما المجموعة الضابطة فقد قامت بتنفيذ البرنامج التقليدى .

❖ **المجموعة الضابطة :**

خضعت المجموعة الضابطة للبرنامج التقليدى (الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى) بواقع (٨) أسابيع ، مرة أسبوعيا لمدة ٩٠ دقيقة فى المرة الواحدة ، وقد تم مراعاة الأسس العلمية السليمة أثناء التطبيق.

❖ **المجموعة التجريبية :**

خضعت المجموعة التجريبية الى البرنامج التعليمى والذى يحتوى على المنصة التعليمية في بيئة التعلم النقال بواقع (٨) أسابيع ، مرة أسبوعيا لمدة ٩٠ دقيقة فى المرة الواحدة ، وقد تم مراعاة الأسس العلمية السليمة .

❖ **القياسات البعدية :**

تم إجراء القياسات البعيدية فى عينة البحث الإساسية فى المتغيرات المهارية والاختبارالمعرفى وذلك خلال الفترة الزمنية من يوم الخميس الموافق ٢٥/ ٥/ ٢٠٢٣م إلى يوم الاحد الموافق ٢٨/ ٥/ ٢٠٢٣م.

❖ **المعالجات الإحصائية:**

إستخدم **الباحث** المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج : حِزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) Statistical package for the Social Science ، وتم استخدام المعالجات الإحصائية التالية:

١- المتوسط الحسابى .
٢- الإنحراف المعيارى .
٣- معامل الإلتواء .
٤- معامل الإرتباط .
٥- معامل السهولة والصعوبة .
٦- معامل التميز .
٧- إختبار (ت) .

- **عرض ومناقشة النتائج :**
- **عرض ومناقشة الفرض الأول الذي ينص على : " توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية لصالح القياسات البعدية للمجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة القدم والتحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.**

جدول (٦)

دلالة الفروض بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية

في تعلم بعض المهارات والتحصيل المعرفى في كرة القدم قيد البحث

ن=٢٥

المتغيرات		وحدة القياس	القياسات القبلية		القياسات البعدية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
المهارية	دقة تمرير الكرة	درجة	١.٤	٠.٥	٢.٧	٠.٥	١.٣-	١٠.٤-*
	الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٧.٨	٠.٦	١٥.٧	٠.٥	٢.١	١٢.١*
	ضرب الكرة بالرأس	درجة	١.١	٠.٧	١.٨	٠.٣	٠.٧-	٥.١-*
المعرفية		درجة	٩.٧	١.٤	٢٦.٤	١.٤	١٦.٧-	١٩.٢-*

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٩= ٢.٠٩٣

يوضح من جدول (٦) أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات القياسين القبلى والبعدى في بعض نواتج التعلم (المهارية ، المعرفية) في كرة القدم للمجموعة التجريبية قيد البحث حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة بين (-١٩.٢ : -٥.١) وكانت القيم المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) .

يوضح من جدول (١٤) أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات القياسين القبلى والبعدى في بعض نواتج التعلم (المهارية ، المعرفية) في كرة القدم للمجموعة التجريبية قيد البحث ويرجع الباحث إلى حدوث تلك النتيجة إلى تاثير المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال ، وما تتمتع بها تلك التطبيقات من مزايا متعددة تخدم تعلم التلاميذ، وتسهم في تحسن مستواهم المعرفى والحركى ، حيث سهولة حمل الأجهزة اللوحية الذكية ونقلها من مكان إلى آخر، والتكلفة القليلة ، ووجود الكاميرا فيها التي تساعد التلاميذ من إستخدامها في التوثيق أثناء العمل ، وحجمة الملائم الذي يسهل على التلاميذ التصفح ومشاهدة النماذج العملية والأداء الفني الصحيح لمهارات كرة القدم قيد البحث ، إضافة لتوفير وسائل متعددة لتمثيل

المحتوى وتوفير خيارات متعددة للتلاميذ ، وطرق مختلفة للتعبير عن النصوص المعرفية ، والوصول السريع للمعلومة والتصفح السلس الفعال، إضافة إلى إمكانية التحميل للبرامج والتطبيقات بدون تعقيد ، وتساعد المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال في التخطيط للدروس وفي حفظ محتوى المواد الدراسية وتدوين الملاحظات ، وغيرها من المزايا التي تخدم تعلم التلاميذ ، الأمر الذى أسهم فى زيادة التحصيل المعرفى وإتقان أداء مهارات كرة القدم.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من **يوسف عبد المجيد (٢٠١٧م) (٢٥) حكمت عايش (٢٠١٨م) (٨) ، سامية حسين (٢٠١٨م) (٩) ، أسماء عبد الناصر (٢٠١٨م) (٤) ، منار خيرت (٢٠١٩) (٢١) ، " بلقيس بنت، هيفاء جار الله (٢٠٢٠) (٦) ، محمد عبد الحميد (٢٠٢٠م) (١٧) ، شاهرة سعيد (٢٠٢١م) (١٠) ، عبد الله محمد (٢٠٢١م) (١٤) ، محمود حسن (٢٠٢١) (٢٠) ، عبد الحميد فتحي (٢٠٢٣) (١٣) ، محمد مرسي (٢٠٢٣م) (١٩)** حيث إشارو إلى أن إستخدام عن المنصة التعليمية جوجل كلاس روم لها تاثير ايجابيا فى تعليم المهارات الحركية وتنمية الجوانب والمفاهيم العلمية قيد أبحاثهم

- **عرض ومناقشة الفرض الثاني الذي ينص على: " توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية لصالح القياسات البعدية للمجموعة الضابطة على تعلم بعض مهارات كرة القدم والتحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.**

جدول (٧)

دلالة الفروض بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة

فى في تعلم بعض المهارات والتحصيل المعرفى برياضة كرة القدم

ن=٢٥

المتغيرات		وحدة القياس	القياسات القبلية		القياسات البعدية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
المهارية	دقة تمرير الكرة	درجة	١.٤	٠.٧	١.٨	٠.٦	-٠.٤	-٢.٢*
	الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٧.٦	٠.٧	١٧.٣	٠.٦	٠.٣	٢.٣*
	ضرب الكرة بالرأس	درجة	١.١	٠.٥	١.٣	٠.٤	-٠.٢	-٢.٥*
المعرفية		درجة	٩.٤	١.٤	١٩.٩	١.٥	-١٠.٥	-١٦.٧*

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٩= ٢.٠٩٣

يوضح جدول (٧) أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات القياسين القبلى والبعدى على نواتج التعلم في كرة القدم للمجموعة الضابطة قيد البحث حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة بين (-١٦.٧ : -٢.٢) وكانت القيم المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥).

ويعزو "الباحث" هذا التقدم في مستوي الأداء المهاري للمجموعة الضابطة إلى فاعلية وجدوى طريقة العرض والشرح التي لا يمكن إغفالها والتي تعتمد على تلقي التلميذ للمعارف والمعلومات والقوانين والمفاهيم من المعلم وذلك من خلال قيامه بشرح المهارة وعرض نموذج لها وتصحيح الأخطاء بإعطاء تغذية رجعية باستمرار خلال مراحل التعلم مما ساعد على تحسن ورفع مستوي الأداء المهاري واكتساب قدر لا بأس به من المعارف والمعلومات لدي التلاميذ

وحيث أن من يقوم بالتعليم والتدريس للمجموعة الضابطة هو الباحث وهو ما له من الخبرة التي تؤهله لتوصيل المعلومة والأداء المطلوب لعينة البحث من المجموعة الضابطة ، كما أن الباحث له من الخبرة المعقولة في عملية التعليم وبالتالي ساعد ذلك المتعلمين على ارتفاع مستواهم بشكل ملحوظ.

كما يعزي الباحث هذا التقدم الحادث للمجموعة الضابطة إلى أن الأنتظام والأستمرار في الممارسة والتعلم مع قيام المعلم بتقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب والممارسة والتكرار من التلاميذ أتاح لهم فرصة جيدة لتعلم المهارات قيد البحث مما أثر إيجابياً في كفاءة الأداء المهارى.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من **أحمد يس (٢٠١٦م)** (٣) " **يوسف عبد المجيد (٢٠١٧م) (٢٥) حكمت عايش (٢٠١٨م)** (٨) ، **سامية حسين (٢٠١٨م) (٩) ، أسماء عبد الناصر (٢٠١٨م) (٤) ، منار خيرت (٢٠١٩) (٢١) ، " بلقيس بنت، هيفاء جار الله (٢٠٢٠) (٦) ، عبد الحميد فتحي (٢٠٢٣)** (١٣) ، **محمد مرسي (٢٠٢٣م) (١٩)** حيث إشارو إلى أن إستخدام الطريقة المتبعة لها تاثير ايجابيا فى تعليم المهارات الحركية قيد أبحاثهم .

- **<u>عرض ومناقشة الفرض الثالث الذي ينص على:</u> " توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية على تعلم بعض مهارات كرة القدم والتحصيل المعرفى لتلاميذ المرحلة الأعدادية.**

جدول (٨)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبيه في في تعلم بعض المهارات والتحصيل المعرفى في كرة القدم

ن١ = ن٢=٢٥

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
المهارية	دقة تمرير الكرة	درجة	١.٨	٠.٦	٢.٧	٠.٥	-٠.٩	-٥.٩*
	الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٧.٣	٠.٦	١٥.٧	٠.٥	١.٦	٨.٩*
	ضرب الكرة بالرأس	درجة	١.٣	٠.٤	١.٨	٠.٣	-٠.٥	-٤.١*
المعرفية		درجة	١٩.٩	١.٥	٢٦.٤	١.٤	-٦.٥	-١٤.٣*

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ٣٨= ٢.٠٢١

يوضح جدول (٨) أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية فى بعض نواتج التعلم (المهارية ، المعرفية) في كرة القدم لصالح المجموعة التجريبية قيد البحث حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة بين (-١٤.٣ : -٤.١) وكانت القيم المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) .

ويعزو **الباحث** هذه الفروق الدالة إحصائيا في مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث ولصالح القياسات البعدية للمجموعة التجريبية إلى التأثير الإيجابي للمنصة التعليمية، والتي كان لها دور هام في تفعيل العملية التعليمية وتبسيط ووضوح خطوات التدرج التعليمي للمهارات قيد البحث، بوسيلة ممتعة ومشوقة في جذب الانتباه والحد من الملل ، كما شجعت على استثارة دافعية التلاميذ إلى التقليد والمحاكاة للمهارات بصورة صحيحة من خلال ملاحظتهم ومتابعتهم المستمرة للصور والفيديوهات التى ساعدتهم على استيعاب المهارات بكل مراحلها الفنية وخطواتها التعليمية لها، مما ساهم في زيادة الإحساس بقيمة دورهم في الإدراك والتصور والتعلم الذاتي في تطبيق المهارات داخل الوحدة التعليمية والوصول بالمهارات إلى مرحلة الأداء الصحيح والإتقان.

كما ساهمت المنصة التعليمية بما تحتويه من صور جاذبه للانتباه ومقاطع فيديو في إعداد بيئة تعليمية جيدة من خلال إشراك جميع حواس التلميذ كما ساعدت في تنوع المثيرات المقدمة للطلاب في مستوى الأداء المهارى وفقا لرغبته وسرعته وقدراته مما جعلهم يشعرون بأهمية العملية التعليمية.

كما يعزو الباحث الى تفوق المجموعة التجريبية الى التنوع في طرق تقديم المعارف العلمية للتلاميذ من خلال استخدام وسائل تعليمية جديدة تتمثل باستخدام منصة جوجل كلاس روم بالضافة اليم شاهدنهم للعديد من الفيديوهات والصور ساهم في تعزز من دافعية التعلم لدي تلاميذ المجموعة التجريبية، فكانت النتيجة إيجابية لديهم.

كما أن استخدام المجموعة التجريبية للتعلم باستخدام منصة جوجل كلاس روم قد ساعد على رفع مستوى تلاميذ المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة ، وبالتالي ارتفعت التحسن لديهم ؛ كما يساعد المنصة التعليمية المتعلمين على إتقان المهارات قيد البحث من خلال المواقف التعليمية ، وينمي المشاركة الفعالة لديهم وتفاعلهم مع الآخرين ومع الدرس تنفيذاً لعملية التدريس بفعالية وإتقان.

ومع هذا يتضح وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى ولصالح المجموعة التجريبية وهنا يعزو الباحث هذه النتائج إلى التأثير الإيجابي للبرنامج التعليمي لمنصة جوجل كلاس روم ، التي ساهمت بصورة فعالة في استيعاب وفهم تلاميذ المجموعة التجريبية لمراحل الأداء المهارى للمهارات قيد البحث ، من خلال الرؤية الواضحة والمشوقة والتي أدت إلى جذب الانتباه وتركيز الحواس أثناء العرض الشيق وكذلك حرية الإبحار داخل المنصة التعليمية واختيار عرض الأداء الحركي للمهارات ورؤيته بسرعات مختلفة [سريعة–بطيئة] أو إعادة العرض مما أثار اهتمام التلاميذ واستعداداتهم للاستيعاب والتعلم الصحيح ، كما ساهمت لقطات الفيديو والصور في توضيح الخطوات التعليمية والمراحل الفنية للمهارات فكان لها دوراً فعالاً في إمداد التلاميذ بالتغذية الراجعة المستمرة لتصحيح الأخطاء أول بأول وعمل على استثارة التلاميذ وجعلهم أكثر تشويقا في بذل المزيد من الجهد لتعلم المهارات.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من (٣٢) **K'Shaun S.S. "Taylor, M. (2015) (2014)**، **Jenny ، Insani, H. N., Suherdi, D., & Gustine, G. G. (2018) (٢٨)، Nuha Saleh Al-Essa ، Ngo and Agustinus Ngadiman, (2018)(29) (2018)(30) ، يوسف عبد المجيد (٢٠١٧م) (٢٥) حكمت عايش ، رنـــــان عـــــلى (٢٠١٨م) (٨) ، سامية حسين (٢٠١٨م) (٩) ، أسماء عبد الناصرعبد الحميد (٢٠١٨م) (٤) ، منار خيرت (٢٠١٩) (٢١) ، " بلقيس بنت، هيفاء جار الله (٢٠٢٠) (٦) ، محمد عبد الحميد (٢٠٢٠م) (١٧) ، شاهرة سعيد (٢٠٢١م) (١٠) ، عبد الله محمد (٢٠٢١م) (١٤) ،**

محمود حسن (٢٠٢١) (٢٠) ، عبد الحميد فتحي (٢٠٢٣) (١٣) ، محمد مرسي (٢٠٢٣م) (١٩) حيث إشارو إلى أن إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم لها تاثير ايجابيا فى تعليم المهارات الحركية أفضل من الطريقة المتبعة قيد أبحاثهم.

- **الإستناجات والتوصيات :**
- **الإستناجات :**

فى ضوء أهداف البحث وفروضه والمعالجة الإحصائية للبيانات ومناقشة النتائج تم التوصل الى **الإستناجات التالية:**

١- المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال لها تأثير إيجابياً على المستوي التحصيل المهاري والمعرفى.
٢- الطريقة التقليدية لها تأثيرا ايجابيا على المستوي المهارى والمعرفي لمهارات كرة القدم قيد البحث بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الاعدادية.
٣- تفوق المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال على الطريقة التقليدية في مستوي التحصيل التلاميذ المرحلة الاعدادية.

- **التوصيات :**

<u>فى ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي:</u>

١- إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال في تعليم مهارات كرة القدم بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الاعدادية.
٢- عقد الدورات التدريبية لأعضاء هيئة التدريس والمعلمين في مجال التدريس للتعرف على المنصة التعليمية جوجل كلاس روم (Google Classroom) في بيئة التعلم النقال، وذلك لتطوير الأداء التدريسي بالمؤسسات التعليمية .
٣- إعادة النظر في المناهج الرياضية بحيث تركز من خلال محتواها وتنظيمها وطريقة تقديمها فى تنمية السلوكيات الإيجابية لدي التلاميذ ، والإتجاة نحو العمل التعاوني .
٤- الأهتمام بالبيئة التعليمية عند تعليم مهارات الألعاب الرياضية بصفة عامة ومهارات كرة القدم بصفة خاصة .

- **المراجع العربية والأجنبية :**

- **المراجع العربية :**

١- **إبراهيم شعلان على (٢٠٠٩م)** : كرة القدم للبراعم والأشبال، مركز الكتاب للنشر، الطبعة الأولى، القاهرة.

٢- **أبوالنجا عز الدين (٢٠١٢م)** : التربية الحركية بين النظرية والتطبيق ، دار حراء المنيا .

٣- **أحمد يس رشاد (٢٠١٦م):** تأثير برنامج تعليمي بإستخدام العصف الذهني وحل المشكلات على التحصيل المعرفي والمهارى في كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

٤- **أسماء عبد الناصرعبد الحميد (٢٠١٨م)** : فاعلية بيئة المنصات الإلكترونية Google Classroom القائمة على الدعامات التعليمية في تنمية مهارات الإنخراط في التعلم والتواصل الإلكتروني لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة الفيوم .

٥- **بطرس رزق الله ، على عثمان (١٩٩٦):** كرة القدم الحديثة ، دار الشرق الأوسط للطباعة والنشر ، الإسكندرية ، م .

٦- **بلقيس بنت إسماعيل ، هيفاء جار الله معيض (٢٠٢٠)** : دور المنصات التعليمية الإلكترونية في النمو المهني لمعلمات الطفولة المبكرة دراسة تقويمية ، المجلة التربوية ، كلية التربية ، العدد الثالث والسبعون مايو ، سوهاج .

٧- **جمال عبد العزيز الدهشان، مجدي علي يونس (٢٠٠٩م)** : التعليم بالمحمول/"صيغة جديدة للتعليم عن بُعد ، مكتبة العبيكان ، الرياض .

٨- **حكمت عايش المصري رنان على الأشقر (٢٠١٨م)** : فاعلية المنصة التعليمية جوجل كلاس روم(Google Classroom) في تنمية التحصيل في العلوم والاتجاه نحوها لدى طلبة الصف العاشر في فلسطين ، المؤتمر والمعرض الدولي الثاني عشر للتعلم الذكي والتكنولوجيا الذكية في الفترة ما بين ٢٥_ ٢٦ سبتمبر ٢٠١٨ في فندق هيلتون رمسيس، القاهرة.

٩- **سامية حسين جودة (٢٠١٨م)** : إستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم GOOGLE CLASSROOMفي تدريس والتحصيل والوجدانية المعرفية الإبتكارية القدرات

وتنمية MATLAB لدى طالبات قسم الرياضيات بجامعة تبوك ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، مركز النشر العلمي ، جامعة البحرين ، المجلد ٢٠ ، العدد ١ ، مارس .

١٠- **شاهرة سعيد القحطانى (٢٠٢١م)** : استخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم "Google Classroom" لمقرر طرق التدريس وأثره في التحصيل وتنمية التفكير الناقد لدى طالبات قسم رياض الأطفال بكلية التربية بالمزاحمية جامعة شقراء ، بحث منشور ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، مركز النشر العلمي ، جامعة البحرين ، مجلد ٢٢ ، العدد ٢ .

١١- **صادق خالد الحايك (٢٠١٨م)**: مناهج واستراتيجيات معاصره في تدريس التربية الرياضية، المكتبة الوطنية، عمان.

١٢- **عبد الحميد فتحي عبد الحميد (٢٠٢٣)** : تأثير استخدام المنصات التعليمية على جوانب تعلم بعض مهارات الجمباز لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة بنها في ظل جائحة كورونا رسالة دكتوراة ، كلية التربية الرياصية ، جامعة بنها

١٣- **عبد العزيز بن عمر الجلعود (٢٠١٤م)**: إعداد معلم التربية البدنية تكنولوجيا، كلية علوم الرياضة والنشاط البدني، جامعة الملك سعود، الرياض.

١٤- **عبد الله محمد شهاب (٢٠٢١م)** : أثر التعلم المقلوب باستخدام المنصة التعليمية جوجل كلاس روم "Google Classroom" في تنمية عمليات العلم ومهارات التعلم الإلكتروني في الأردن ، بحث منشور ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، كلية التربية ، جامعة طيبة .

١٥- **غازى السيد يوسف ، ابراهيم مجدى صالح ، ممدوح سعد ، عجمى محمد عجمى ، ممدوح ابراهيم (٢٠٠٦م)** : الإتجاهات الحديثة فى تدريب كرة القدم ، مكتبة الزيزى للكمبيوتر ، الزقازيق.

١٦- **محمد حسين محمد عبد المنعم (٢٠١٢ م)** : طرق تدريس الألعاب الجماعية بين النظرية والتطبيق، ط١، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.

١٧- **محمد عبد الحميد طه مقلد (٢٠٢٠م)** : استخدام المنصة التعليمية " **Google Classroom**" في تدريس مقرر كرة الماء وتأثيرها على نواتج التعلم لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة بنها، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، رقم المجلد (٥٢)، شهر: يونيو، لعام: ٢٠٢٠، العدد الثاني، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها.

١٨- **محمد عبده صالح ، مفتى ابراهيم حماد (١٩٩٤م)** : كرة القدم ، دار علم المعرفة ، القاهرة .

١٩- **محمد مرسي محمد (٢٠٢٣م)** : التعرف على تأثير استخدام المنصات التعليمية على مخرجات التعلم لمقرر تكنولوجيا التعليم لطلبة كلية التربية الرياضية جامعة بنها رسالة دكتوراة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها.

٢٠- **محمود حسن الحوفي (٢٠٢١)** : تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية على تعلم مهارة الجري بالكرة ومستوى التحصيل المعرفي لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات.

٢١- **منار خيرت علي أحمد (٢٠١٩)** : تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصات التعليمية جوجل كلاس روم Google Classroom على مستوى أداء وزمن البدء والدوران ودافعية الإنجاز في سباحة الزحف على البطن، (انتاج علمي)، كلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق.

٢٢- **هشام فتحي الجلبة (٢٠٢١)**: تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مستوي الأداء المهاري في كرة القدم لتلاميذ المدرسة الرياضية بالمنوفية، رسالة دكتوراة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها.

٢٣- **وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠٧م)**: تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية، الكتاب الاول، منشأه المعارف، ط ٢، الإسكندرية.

٢٤- **وليد سالم الحلفاوي (٢٠٠٦م)**: مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، ط١، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان.

٢٥- **يوسف عبد المجيد العنيزى (٢٠١٧م)** : فعالية استخدام المنصات التعليمية Google Classroom لطلبة تخصص الرياضيات والحاسوب بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية ، جامعة أسيوط ، مجلد ٣٣ العدد ٦ ، أغسطس .

- المراجع الأجنبية :

26- - **K'Shaun S.S. (2014**). An examination of the academic networking site Google Classroom on student engagement and responsible learning.Secondary Education ؛ Educational technology; Science education.Universty of South Carolina, p Malaysia, 144(20), pp. 416-422 doi: 10.1016/

27- **Garrison, D. R., & Arbaugh, J. B. (2007):** Researching the community of inquiry framework: Review, issues, and future directions The Internet and Higher Education.

28- **Insani, H. N., Suherdi, D., & Gustine, G. G. (2018)** : Undergraduate students' perspectives in using Google Classroom as an educational social network. English Review: Journal of English Education, 6(2), 61-68. doi: 10.25134/erjee.v6i2.1254**.**

29- **Jenny Ngo and Agustinus Ngadiman, (2018)** : The Impacts of Google Classroom on Students' Performance in ESP Classrooms" in International Seminar on Language, Education, and Culture, KnE Social Sciences, pages 369–378. DOI 10.18502/kss.v3i10.3918

30- **Nuha Saleh Al-Essa (2018) :** The Impact of Using Google Classroom as a Blended Learning Medium on Promoting Saudi EFL Female Secondary School Students' English Grammar. Al Imam Muhammad ibn Saud Islamic University, College of Languages and Translation, Department of English Language and Literature, KSA