تأثير استخدام السبورة الذكية في تعلم مهارة اللعب باليد اليمنى لرياضة كرة السرعة لدي طالبات كلية التربية الرياضية

أ.د/ أمل الزغبي السعيد السجيني (*)
أ.د/ شريف فتحي صالح (**)
أمنية مصطفي على غلاب(***)

يهدف البحث إلى بناء برمجية تعليمية بإستخدام السبورة الذكية ومعرفة تأثيرها فى مستوى أداء مهارة اللعب باليد اليمنى فى رياضة كرة السرعة لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا . تم إختيار عينة البحث الأساسية بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا للعام الدراسى ٢٠٢١/٢٠٢٢م ، وبلغ عددها ٢٠ طالبة ، بنسبة مئوية % ٣.٥٥ من حجم المجتمع الأصلى . تم عمل استمارة اختبارات القدرات البدنية – استمارة لإختبار القدرات العقلية (للذكاء) إعداد / ا.د / سامية لطفى الأنصارى ـ إستمارة الملاحظة المقننة لقياس شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى رياضة كرة السرعة .

وكان من أهم النتائج ان المجموعة التجريبية التي استخدمت البرمجية التعليمية والتي تم عرضها على الطالبات باستخدام السبورة الذكية أدت إلى رفع مستوى الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى في رياضة كرة السرعة

The effect of using the smart board in learning the skill of playing the right hand of Speedball among female students of the Faculty of Physical Education

The research aims to build an educational software using the smart board and know its impact on the performance Level of right handed skill in speedball among female students of the Faculty of Physical Education Tanta University. The basic research sample was chosen by the intentional method from the students of the second year at the Faculty of Physical Education Tanta University for the academic year 2021/2022, and the number was 20 students, with a Percentage of 3.55 % of the size of the original community. a form for physical abilities tests – a form for testing mental abilities (for intelligence) prepared by Prof. Dr. Samia Lotfi Al-Ansari- a standardized observation form to measure the form of skill performance for the skill of playing right-handed in speedball was done.

One of the most important results was that the experimental group that used the educational software, which was presented to the students using the smart board, led to an increase in the skill level of performance of the skill of playing the right hand in the sport of speedball.

المقدمة ومشكلة البحث :

لقد اصبح العالم في تقدم مستمر وانتشرت التكنولوجيا الحديثة في مختلف المجالات فحرص كل متخصص علي محاولة التقدم بمجاله سواء بمسايرة وسائل التكنولوجيا الحديثة أو بالتطوير الذاتى مستخدما البحث والتجريب ، وبما أن المجال الرياضى هو أحد دعائم التكنولوجيا الحديثة فكان لزاما علي المشتغلين به مسايرة التقدم المستمر في التطوير بالبحث والتجريب وتطويع التكنولوجيا الحديثة في خدمة القطاع الرياضى كما أن المستحدثات التكنولوجية أيضا إكتسبت أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية والارتقاء بها ، وذلك على أثر التطور المستمر فى المعارف والزيادة المطردة فى الخبرات الإنسانية الأمر الذى يدعو الى أن يتوازى عصر المعلومات مع اشراقة القرن الحادى والعشرين لمواجهة متطلبات وتحديات غير المحددة أو تلك غير المتوقعة . (١٦٣:٧)

ويشير عبد الله يحي أل محيا (٢٠٠٦) إلى أن التعلم الإلكترونى يعتبر من أهم الإتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم والتى أدت إلى تغيير فى دور المعلم من كونه المصدر الوحيد للمعلومات والمعرفة إلى دور الموجه والمنظم للخبرات التعليمية والميسر لعملية التعلم والمصمم للمواقف التعليمية وهذا التغيير فى الأدوار يتطلب منا إعادة النظر فى تطوير نظمنا التعليمية ومناهجنا الدراسية وبرامج إعداد المعلمين لكى تستوعب هذه المعرفة وتكنولوجياتها . (١٩٥:١٣)

ويعرفه حسن حسين زيتون (٢٠٠٥) بأنه تقديم المحتوي التعليمى (الكترونى) عبر الوسائط المتعمدة على الكمبيوتر وشبكاته إلى المتعلم بشكل يتيح له إمكانية التفاعل النشط مع هذا المحتوى ومع المعلم سواء كان ذلك بصورة متزامنة أو غير متزامنة وكذا إمكانية إتمام هذا التعلم فى الوقت والمكان وبالسرعة التى تناسب ظروفه وقدراته فضلا عن إمكانية إدارة هذا التعلم أيضا من خلال تلك الوسائط . (٢٤:٦)

وتعد السبورة الذكية smart Board من أكثر الوسائل البصرية استخداما لأنها تصلح للاستخدام في جميع المواد وهي مرآه المعلم لأنها تعكس بوضوح مدى تمكنه من توصيل المادة العلمية وحسن التخطيط لها من حيث التنظيم والترتيب لأجزاء وأفكار الدرس ولعناصره الرئيسية .(٢٤)

ويطلق عدة مسميات على السبورة الذكية ومن بين تلك المسميات السبورة الإلكترونية E-board والسبورة البيضاء white Board ، وقد استخدمت السبورة الذكية لأول مرة فى عام ١٩٩١م واستمر تطورها حتى تم التوصل إلى سبورة تفاعلية تعمل على توفير التفاعل بين الطلاب وعناصر الموقف التعليمى وتزيد من دافعيتهم للتعلم وتجمع بين خصائص السبورة والكمبيوتر ، وتمتاز ببساطة السبورة العادية وسهولة الاستخدام . (٤٢:٤)

وتم تطوير استخدام السبورة الذكية في العملية التعليمية من قبل هيئة التدريس بالمؤسسات التعليمية (مدارس وجامعات) وذلك من خلال استخدامهم لها داخل قاعة الدروس الإلكترونية ، حيث تم تجربة استخدامها في جميع التخصصات التعليمية ومع جميع أعمار الطلاب على اختلاف خصائصهم وقدراتهم ، ويأتى استخدامهم للسبورة من خلال الكمبيوتر وتحديد ما يعرض عليها من مادة تعليمية مخزنة بالكمبيوتر أو شبكة المعلومات ، أو يتم نقل المادة التعليمية التى يتم تنفيذها وعرضها على السبورة إلى الكمبيوتر وتخزينها أو للتفاعل معها كما يمكن استخدامها مثل السبورة العادية للكتابة عليها بالقلم الإلكترونى . (٢٤)

كما تستخدم السبورة في عرض المادة التعليمية لمجموعات الطلاب الكبيرة والصغيرة وتنفيذ تطبيقاتها بالتعليم المباشر فى قاعة الدراسة وذلك يشجع على التعلم التعاونى بين الأقران فى أماكن مختلفة ، وتستخدم لعرض تنوع فكرى عالمى تنافسى من مصادر إلكترونية متنوعة . (٥٥,٥٤:٧)

وتعتبر رياضة كرة السرعة من رياضات العاب المضرب التى تحتاج لممارستها توفر الكرة والمضرب والجهاز البسيط التركيب الذى يجعل الكرة تدور حول البكرة فى محور دائرى وهي تنفرد بأنها الرياضة الوحيدة من رياضات الكرة والمضرب التى يمكن ان يمارسها اللاعب بمضربين فى آن واحد وكونها ايضا الرياضة الوحيدة من رياضات الكرة والمضرب التى يمكن أن يمارسها اللاعب بمفرده فهى لا تتطلب فريق كاملا او عددا كبيرا لممارستها . (٢٢:٥)

يذكر جمال عبد الحليم ، محمد حامد شعبان (٢٠١٣م) أن هناك العديد من المهارات الأساسية فى كرة السرعة تتنوع بين المهارات الهجومية والدفاعية ونظرا لصغر ملعب كرة السرعة فإنها تتطلب بذل مجهود عالى لتعلمها وإيجادتها ونظرا لصغر حجم الملعب كما تتطلب قدرات بدنية خاصة ومهارية ونفسية . (٢٢:٥)

وفى العصر الحديث يتطلب أن يكون القائم بالتدريس متجددا بإستمرار وأن يستخدم إستراتيجيات تعليمية ومتنوعة كى يرتقى بالعملية التعليمية ويجعل المتعلمين أكثر إيجابية وتفاعلا في العملية التعليمية مما يؤدى إلى اكتساب المهارات الحركية وإتقانها فى أقل زمن ممكن ، وأيضا عند تدريس المهارات الحركية يجب أن ألا يعتمد على التعليم فقط ولكن على التعلم الذى يراعي قدرات ومستوى المتعلمين والفروق الفردية بينهم وإستخدام استراتيجيات وأساليب تدريس حديثة يكون المتعلم فيها محور العملية التعليمية بالإضافة الى الاستفادة من تكنولوجيا التعليم وأساليبها لكى نلبى متطلبات العصر من خلال البرمجيات التى تجعل تعلم مهارات الأنشطة الرياضية أكثر إثراء وبطريقة بسيطة وسريعة وفقا لقدرات المتعلم . (١٠:١٨)

السبورة الذكية تعد من الوسائل التعليمة المستخدمة فى تكنولوجيا التعليم وهى نوع خاص من اللوحات أو السبورات البيضاء الحساسة التفاعلية التى يتم التعامل معها باللمس ويتم استخدامها لعرض ما على شاشة الكمبيوتر ، وتساعد فى توسيع خبرات المتعلم وتيسير بناء المفاهيم واستثارة اهتمام المتعلم وإشباع حاجته للتعلم لكونها تعرض المادة العلمية بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة كما تمكن من تفاعل جميع المتعلمين مع الوسيلة (السبورة الذكية) خلال عرضها وذلك أثر التعلم مما يؤدى بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع مستوي الأداء عند الطلاب . (٢٣) والسبورة الذكية تسهم فى تنمية قيم التعاون وإبقاء أثر التعلم من خلال إتاحة الفرصة لإكتشاف الأخطاء وإمكانية التدقيق على مراحل أداء المهارات وزوايا وأوضاع الجسم التفصيلية وذلك من خلال تقطيع أو تحديد الأجزاء المهمة من ملفات الفيديو أو الصور بغرض رؤية جزء أو أجزاء من الجسم المشتركة فى اداء المهارة أو مرحلة معينة من مراحل أداء هذه المهارة . (٣:١٦)

وهناك العديد من الدراسات التى تناولت إستخدام السبورة الذكية كدراسة **ايمان يحيي حسين القصاص (٢٠١٧م)(٢) ، شيماء رضا عبد الوهاب المزين (٢٠١٧م) (١١) ، طاهر مصطفى محمد عبد الواحد (٢٠١٤م) (١٢)** والتى اشارت نتائجهم الى فاعلية السبورة الذكية فى العملية التعليمية ورفع المستوى المهارى وتعلم المهارات الحركية.

وهذا ما دعى الباحثة إلى تصميم برنامج تعليمى بإستخدام السبورة الذكية ، كأحد الأساليب التكنولوجية الحديثة التى يمكن أن تساهم بشكل إيجابى في شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى رياضة كرة السرعة .

هدف البحث:

تصميم برنامج تعليمى بإستخدام السبورة الذكية ومعرفة تأثيره على شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى لرياضة كرة السرعة لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

فروض البحث:

١- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى لرياضة كرة السرعة قيد البحث لصالح القياس البعدى.

التعرف ببعض المصطلحات الواردة فى البحث

السبورة الذكية

عبارة عن لوحة إلكترونية للعرض تعمل كشاشة بتقنية اللمس وكوحدة ملخقة عند توصيلها بالكمبيوتر وتأتى مجهزة بالبرمجيات اللازمة ويكتب ويرسم على سطحها مباشرة بإستخدام قلم إلكترونى وكفأرة كمبيوتر فى نفس الوقت كما تسمح بالتحكم فى الرسوم والصور والكتابات من حيث حجم العرض وجاذبة لإنتباه الطلاب فى غرفة الصف وتستخدم لعرض وتقديم الشرح للمشاركين جميعا وفى نفس الوقت رغم تبادل المواقع . (٥٤:٧)

البرنامج التعليمى

هو أحد عناصر التخطيط المهمة والتى بدونها تكون عملية التخطيط غير قابلة للتنفيذ وفى هذه الحالة تصبح عاجزة عن تحقيق أهدافها المرجوة معنى هذا أن الخطة والتخطيط لها برامج وبدونها تصبح العملية سلبية وليس لها مضمون . (٤٥:٢٠)

الدراسات السابقة

أولاً :الدراسات العربية :

الدراسة الأولى :

اسم الباحث : ايمان يحيي حسين القصاص (٢٠١٧) (٢).

عنوان الدراسة : تأثير برنامج تعليمي باستخدام السبورة الذكية على تعلم بعض المهارات الاساسية فى التنس لدى طالبات كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا.

هدف الدراسة : تصميم برنامج تعليمى باستخدام السبورة الذكية ومعرفة تأثيره فى مستوى شكل الاداء لمهارات التنس(الضربة الامامية الأرضية – الضربة الخلفية الارضية – الارسال) مستوى التحصيل المعرفى .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي نضرا لمناسبته لطبيعة البحث .

العينة : تتمثل عينة البحث من طالبات الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية للعام الجامعى ٢٠١٥/٢٠١٦ وقد بلغ عدد المجتمع الكلى ٤١٧ طالبة وقد قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية والبالغ عددهن ٤٠ طالبة بنسبة مئوية قدرها ١٠%من اجمالى مجتمع البحث .

أهم النتائج : توصلت الباحثة الى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطةفى تعلم بعض المهارات الأساسية فى التنس بإستخدام السبورة الذكية التى ساهمت فى تحسين مستوى شكل الاداء المهارى والتحصيل المعرفى

الدراسة الثانية :

اسم الباحث : شيماء رضا عبد الوهاب المزين (٢٠١٧) (١١) .

عنوان الدراسة : تأثير برنامج تعليمى بإستخدام السبورة الذكية فى تعليم مهارات الكرة الطائرة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسى .

هدف الدراسة : تصميم برنامج تعليمى باستخدام السبورة الذكية وذلك للتعرف على تأثيرها فى مستوى الاداء المهارى لمهارات (التمرير من اعلى وامام – التمرير من اسفل باليدين – الارسال من اسفل) فى الكرة الطائرة .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي نضرا لمناسبته لطبيعة البحث.

العينة : قامت الباحثة باختيار عينة البحث من تلميذات الصف الثانى الاعدادى بمدرسة الشهيد اسماعيل ابو عيانة بقرية الابراهيمية – مركز قطور – محافظة الغربية للعام الجامعى ٢٠١٨/٢٠١٩ .

اهم النتائج : الطريقة المتبعة ساهمت فى تحسين مستوى الاداء المهارى والتحصيل المعرفى لبعض مهارات الكرة الطائرة قيد البحث لصالح المجموعة الضابطة والبرنامج التعليمى باستخدام السبورة الذكية اثر تاثير ايجابى فى مستوى الاداء المهارى والتحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية .

الدراسة الثالثة :

اسم الباحث : طاهر مصطفى محمد عبد الواحد (٢٠١٤) (١٢) .

عنوان الدراسة : تأثير برنامج مقترح باستخدام السبورة الذكية المدعمة بالانترنت على تعلم بعض مهارات العاب المضرب لطلبة كلية التربية الرياضية – جامعة المنيا .

هدف الدراسة : تصميم برنامج تعليمى باستخدام السبورة الذكية المدعمة بالانترنت لطلبة الفرقة الثالثة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة بواسطة القياس القبلي والبعدى للمجموعتين نظرا لمناسبته لطبيعة البحث .

العينة : اشتمل مجتمع البحث على طلاب الفرقة الثالثة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية – جامعة المنيا وتم تقسيمهم الى مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة بواسطة القياس القبلي والبعدى للمجموعتين نظرا لمناسبته لطبيعة البحث .

اهم النتائج : استخدام السبورة الذكية ادى الى تحسين مستوى الاداء المهارى لبعض مهارات العاب المضرب لطلاب المجموعة التجريبية.

الدراسة الرابعة :

اسم الباحث : كريم محمد على السباخى (٢٠١١) (١٦) .

عنوان الدراسة : تأثير إستخدام السبورة الذكية على تعلم بعض المهارات الأساسية فى تنس الطاولة لدى طلاب كلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة .

هدف الدراسة : تصميم برنامج تعليمى باستخدام السبورة الذكية للتعرف على تأثيرة على تعلم بعض المهارات الأساسية فى تنس الطاولة لدى طلاب كلية التربية الرياضية .

المنهج: المنهج التجريبي

العينة :٩١ طالب من الفرقة الرابعة بنين بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة .

أهم النتائج : تأثير استخدام السبورة الذكية إيجابى على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة

ثانياً:الدراسات الأجنبية:

الدراسة الأولى :

اسم الباحث : Jobily Allen (٢٠١٤) (٢٢) .

عنوان الدراسة : فاعلية الدمج بين استخدام السبورة الذكية ومهارات التفكير ما وراء المعرفى فى تحصيل طلبة تكنولوجيا التعليم للمعرفة المرتبطة بمهارات إنتاج البرمجيات التعليمية .

هدف الدراسة : تهدف للتعرف على فاعلية الدمج بين استخدام السبورة الذكية ومهارات التفكير ما وراء المعرفى فى تحصيل طلبة تكنولوجيا التعليم للمعرفة المرتبطة بمهارات إنتاج البرمجيات التعليمية .

المنهج : المنهج التجريبى .

العينة: ٥٠ طالبا وطالبة .

أهم النتائج: أشارت النتائج إلى تفوق طلبة المجموعة التجريبية على طلبة المجموعة الضابطة فى تحصيل طلبة تكنولوجيا التعليم للمعرفة المرتبطة بمهارات إنتاج البرمجيات التعليمية بإستخدام السبورة الذكية .

الدراسة الثانية :

اسم الباحث : Carren Moresya (٢٠٠٨) (٢١) .

عنوان الدراسة : التعليم من أجل الثقافة العلمية بواسطة السبورة التفاعلية .

هدف الدراسة : تهدف إلى معرفة تأثير السبورة التفاعلية على التعليم .

المنهج : المنهج التجريبي .

العينة : ٦٠ معلم من مختلف المواد ومن مدارس مختلفة .

أهم النتائج: المعلمين يمكنهم الإستفادة من إستخدامات السبورة التفاعلية لتطوير التعليم من أجل ثقافة أفضل.

الاستفادة من الدراسات السابقة:

- اختيار المنهج العلمي المستخدم في البحث.
- المساهمة في تحديد أدوات ووسائل القياس اللازمة لجميع البيانات.
- توضيح معظم الخطوات الإجرائية التي سوف تتبع في البحث
- التصميم الجيد للبرنامج التجريبي على أسس علمية.

إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث :

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث وذلك بإستخدام التصميم التجريبى لمجموعة واحدة بواسطة القياس (القبلى – البعدى) .

ثانيا: مجتمع وعينة البحث :

- **مجتمع الدراسة**

إشتمل مجتمع البحث على طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا وقد بلغ عددهم (٥٦٣) طالبة .

- **عينة الدراسة**

قامت الباحثة بإختيارعينة البحث بالطريقة العشوائية العمدية بعدد (٢٠) طالبة من بين طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا بنسبة مئوية قدرها (٣.٥٥%) من إجمالى مجتمع البحث .

وتم اختيار عينة الدراسة الإستطلاعية من نفس المجتمع الأصلى للبحث ومن خارج عينة البحث الأساسية وبلغ عددهن (٢٠) طالبة وذلك لإجراء الدراسة الإستطلاعية وحساب المعاملات العلمية (الصدق- الثبات) للإختبارات المستخدمة فى الدراسة وجدول (١) يوضح توصيف مجتمع وعينة البحث .

جدول (١)
توصيف مجتمع وعينة البحث

المجتمع الأصلى		عينة البحث		العينة الأساسية		العينة الإستطلاعية	
العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%
٥٦٣	١٠٠	٣٦	٦.٣٩	٢٠	٣.٥٥	٢٠	٣.٥٥

اختبار القدرات العقلية

قامت الباحثة بإختيار إختبار الذكاء للصغار والكبار إعداد سامية لطفى الأنصارى (٢٠٠٨م) – ملحق (ب) – حيث يشتمل هذا الإختبار على (٦٠) سؤالاً يتضمن عدداً من العمليات العقلية التى تتمثل فى تكملة سلاسل عددية ، التمييز بين الأشكال ، إدراك معانى الأشكال ، إدراك معانى الكلمات ، وإدراك علاقات قائمة بين سلسلة حروف . ملحق

أ- معامل الصدق :

قامت الباحثة بإختيار إختبار الذكاء للصغار والكبار إعداد سامية لطفى الأنصارى (٢٠٠٨م) – ملحق (ب)– وتم تطبيق الإختبار على طالبات الفرقة الثانية جامعة طنطا يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٠/٩م .

جدول (٢)

اختبار ت بين الربيع الأعلى والأدنى لبيان صدق استمارة شكل الأداء الفني لمهارة اللعب باليد اليمني

ن=٢٠

م	المتغير	وحدة القياس	الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		الفروق بين المتوسطات	قيمة ت
			م	ع	م	ع		
١	اختبار القدرات العقلية	الدرجة	٥٤.٠٠	١.٠٠	٤١.٤٠	١.٣٤	١٢.٦٠	١٦.٨٤

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٢.٣٠٦

يتضح من الجدول (٢) أن قيمة (ت) تساوي (١٦.٨٤) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) وهي قيمة أقل من (٠.٠٥) مما يعني وجود فروق دالة إحصائياً بين الربيع الأعلى والادنى أي ان الاختبار ميز بين المستوي العالي والمنخفض مما يدل على وجود صدق في اختبار القدرات العقلية

ب- معامل الثبات :

قامت الباحثة بإختيار إختبار الذكاء للصغار والكبار إعداد سامية لطفى الأنصارى (٢٠٠٨م) – ملحق (ب)- وتم تطبيق الإختبار على طالبات الفرقة الثانية جامعة طنطا يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٠/٩م .

جدول (٣)

معامل الارتباط بين التطبيق وإعادة التطبيق لبيان ثبات استمارة شكل الأداء الفني لمهارة اللعب باليد اليمني

ن=٢٠

م	المتغير	وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		قيمة ر
			م	ع	م	ع	
١	اختبار القدرات العقلية	الدرجة	٤٨.٥٠	٤.٩٧	٤٧.٩٥	٣.٩٩	٠.٩٥٦

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يتضح من الجدول (٣) أن قيمة (ر) تساوي (٠.٩٥٦) وهي أكبر من قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) وهي قيمة أقل من (٠.٠٥) مما يدل على وجود معامل ارتباط دال احصائيا أي أن هناك ثبات في اختبار القدرات العقلية .

اختبار القدرات البدنية

إختبارات القدرات البدنية الخاصة بمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة :

قامت الباحثة بتحديد القدرات البدنية وذلك من خلال المراجع العلمية محمد حسانين (٢٠٠٤م)(١٩) ، كمال عبد الحميد إسماعيل (٢٠١٦م) (١٧) وتم عرض هذه الإختبارات على عدد (٦) من الخبراء فى رياضات المضرب ومناهج وطرق التدريس وذلك لاستطلاع آرائهم حول القدرات البدنية والإختبارات التى تقيسها .ملحق (أ)

وقد توصلت الباحثة إلى الإختبارات البدنية

- اختبار الجري المكوكي لقياس عنصر الرشاقة
- اختبار رمى الكرة الطبية لقياس عنصر القدرة العضلية
- اختبار الدوائر المرقمة لقياس عنصر التوافق
- اختبار ثنى الجذع خلفا من الوقوف لقياس عنصر المرونة . ملحق (ج)

المعاملات العلمية لإختبارات القدرات البدنية الخاصة بمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة :

أ- معامل الصدق :

تم إستخدام إختبار دلالة الفروق بين الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى لإيجاد صدق الإختبارات وتم تطبيقه على عينة عددهم **(20)** طالبة من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية وذلك فى يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٠/٩م وجدول (٢)يوضح ذلك .

جدول (٢)
دلالة الفروق بين متوسطى الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى فى الإختبارات البدنية
لبيان معامل الصدق لدى عينة التقنين ن = 20

م	المتغير	وحدة القياس	الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		الفروق بين المتوسطات	قيمة ت
			م	ع	م	ع		
١	**اختبار الجري المكوكي**	**الثانية**	١٣.٩٦	٠.٣٦٦	١٦.٥٦	٠.٢٠٧	٢.٦٠	١٣.٨١
٢	**اختبار رمي الكرة الطبية**	**المتر**	٣.٨٣	٠.١١٥	٣.١٥	٠.٠٧١	٠.٦٨٣	١٠.٦١
٣	**اختبار الدوائر المرقمة**	**الثانية**	١١.٦٠	٠.٣٥٢	١٣.١٢	٠.٠٨٤	١.٥٢	٩.٤٠
٤	**اختبار ثني الجذع خلفا من الوقوف**	**السنتيمتر**	٧٩.٠٠	١.٤١	٦١.٠٠	٢.٢٤	١٨.٠٠	١٥.٢١

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٢.٣٠٦

يتضح من الجدول (2) أن قيمة (ت) تتراوح بين (٩.٤٠ – ١٥.٢١) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) وهي قيمة أقل من (٠.٠٥) مما يعني وجود فروق دالة إحصائياً بين الربيع الأعلى والادنى أي ان الاختبار ميز بين المستوي العالي والمنخفض مما يدل على وجود صدق في اختبارات القدرات البدنية

ب-ثبات إختبارات القدرات البدنية :

قامت الباحثة بحساب ثبات الإختبار عن طريق تطبيق الإختبار وإعادة تطبيقه Test-Retest على عينى قوامها (٢٠) طالبة من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية بفارق زمنى مدته (٧) أيام فكان التطبيق الأول يوم السبت الموافق ٩/ ١٠/ ٢٠٢١م وكان التطبيق الثانى يوم السبت ٢٠٢١/١٠/١٦م وتم تحديد معامل الثبات بين التطبيق الأول والثانى والجدول (٣) يوضح معامل الأرتباط .

جدول (٣)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والثانى لبيان معامل الثبات فى إختبارات القدرات البدنية قيد البحث لدى عينة التقنين

ن = ٢٠

م	المتغير	وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		قيمة ر
			م	ع	م	ع	
١	**اختبار الجري المكوكي**	**الثانية**	١٥.١٧	١.٠٦	١٥.٤١	٠.٩٢٦	٠.٩٥٤
٢	**اختبار رمي الكرة الطبية**	**المتر**	٣.٤٤	٠.٢٦٥	٣.٥٩	٠.١٩٩	٠.٩٠١
٣	**اختبار الدوائر المرقمة**	**الثانية**	١٢.٤٠	٠.٦١٢	١٢.٤٧	٠.٤٨٠	٠.٩٣٧
٤	**اختبار ثني الجذع خلفا من الوقوف**	**السنتيمتر**	٧٠.٦٠	٧.٢١	٦٤.٢٠	٥.٢٦	٠.٩٧٠

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يتضح من الجدول (3) أن قيمة (ر) تتراوح بين (٠.٩٠١ – ٠.٩٧٠) وهي أكبر من قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) وهي قيمة أقل من (٠.٠٥) مما يدل علي وجود معامل ارتباط دال احصائيا أي أن هناك ثبات في اختبارات القدرات البدنية

استمارة تقييم شكل الأداء المهارى :

قامت الباحثة بتصميم استمارة لتقييم شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة وذلك بالرجوع إلى المراجع العلمية والدراسات السابقة مثل فاروق رجب (١٩٩٢م) (١٥)، كمال عبد الحميد إسماعيل (٢٠٠١م) (١٧) ، رشا رفعت محمد (٢٠١٤م) (٨)، الشيماء على أبو الدهب (٢٠١٥م) (٣) . ملحق(د)

وقد تم مراعاة ما يلى عند تصميم الإستمارة :

- **تحديد الهدف من الاستمارة :** تم تحديد الهدف من الاستمارة وهو تقييم مستوي شكل الاداء المهاري للطالبات في مهارات كرة السرعة.
- **تحديد المراحل الفنية لشكل الأداء المهارى :** تم تحديد مكونات الإستمارة متضمنة على تقييم كل جزء من أجزاء المهارة على حدة .
- **الصورة الأولية للإستمارة :** تم عرض الصورة الأولية للأستمارة على السادة الخبراء والمتخصصين فى مجال رياضات المضرب وبذلك أصبحت الإستمارة فى صورتها النهائية .
- **كيفية القياس :** تم القياس بإستخدام إستمارة تقييم مستوى شكل الأداء المهارى من خلال لجنة ثلاثية من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين فى مجال رياضات المضرب .

المعاملات العلمية لإستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة :

١- صدق إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى :

قامت الباحثة بإجراء صدق الإستمارة عن طريق صدق المقارنة الطرفية بين الإرباعى الأعلى والإرباعى الأدنى على عينة الدراسة الإستطلاعية والتى بلغ قوامها (20) طالبة من مجتمع البحث ومن خارج عينه البحث ، وذلك فى يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٠/٩م والجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

دلالة الفروق بين متوسطى الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى فى إستمارة تقييم مستوى شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة لبيان معامل صدق المقارنة الطرفية لدى عينة التقنين

ن = 20

م	المتغير	وحدة القياس	الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		الفروق بين المتوسطات	قيمة ت
			م	ع	م	ع		
١	مهارة اللعب باليد اليمني	الدرجة	٤.٦٠	٠.٥٤٨	١.٤٠	٠.٥٤٨	٣.٢٠	٩.٢٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٢.٣٠٦

يتضح من الجدول (4) أن قيمة (ت) تساوي (٩.٢٣) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) وهي قيمة أقل من (٠.٠٥) مما يعني وجود فروق دالة

إحصائياً بين الربيع الأعلى والادنى أي ان الاختبار ميز بين المستوي العالي والمنخفض مما يدل على وجود صدق في استمارة شكل الأداء الفني لمهارة اللعب باليد اليمني

٢- ثبات إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة :

تم حساب الثبات لمتغير شكل الأداء المهارى بإستخدام تطبيق الإستمارة وإعادة تطبيقها بفارق زمنى (٧) أيام على عينة قوامها (٢٠) طالبة من مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية وذلك فى الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٠/٩م إلى يوم السبت الموافق ٢٠٢١/١٠/١٦م ، من خلال لجنة ثلاثية من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين فى مجال رياضات المضرب وذلك من خلال عرض فيديوهات مصورة للطالبات لقياس شكل الأداء المهارى لمهارى اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة لكل طالبة على حدة وجدول (٥) يوضح قيمة معامل الإرتباط .

جدول (٥)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والثانى لبيان معامل الثبات فى إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة

ن = ٢٠

م	المتغير	وحدة القياس	التطبيق		إعادة التطبيق		قيمة ر
			م	ع	م	ع	
١	مهارة اللعب باليد اليمني	الدرجة	٣.٠٠	١.٣٤	٣.٥٠	١.١٩	٠.٩٢٤

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٤٤٤

يتضح من الجدول (٥) أن قيمة (ر) تساوي (٠.٩٢٤) وهي أكبر من قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) وهي قيمة أقل من (٠.٠٥) مما يدل على وجود معامل ارتباط دال احصائيا أي أن هناك ثبات في استمارة شكل الأداء الفني لمهارة اللعب باليد اليمني.

البرنامج التعليمى المقترح

قامت الباحثة بتصميم البرنامج التعليمى المقترح لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة .

ملحق (هـ)

خطوات إعداد البرنامج التعليمى :

تضمنت المراحل التالية :

تحديد الهدف المهارى : إكساب الطالبات كيفية أداء شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة .

أسس وضع البرنامج :

حرصت الباحثة على مراعاة مجموعة من الأسس عند تصميم البرنامج وهى كالتالى :

- أن يتناسب محتوى البرنامج مع أهدافه .
- مراعاة خصائص النمو للمرحلة السنية التى سوف يطبق عليها البرنامج .
- أن يتميز البرنامج بالتنوع والبساطة .
- أن يتحدى البرنامج قدرات الطالبات نحو التعلم .
- أن يتميز البرنامج بالتدرج من السهل إلى الصعب .
- أن يتميز البرنامج بالتشويق والبعد عن الملل ويجذب إهتمام الطالبات لموضوع التعلم .
- أن يتميز البرنامج بالبساطة والسهولة والبعد عن التعقيد .
- مراعاة توفير المكان والإمكانات المناسبة لتنفيذ البرنامج مع الإهتمام بعوامل الأمن حرصا على سلامة الطالبات .

تحديد محتوى البرنامج :يتضمن محتوى البرنامج ما يلى :

- المراحل الفنية لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة .

تحديد الإمكانات اللازمة لتنفيذ البرنامج :

استخدمت الباحثة الإمكانات التالية لتنفيذ البرنامج :

١- البرمجية التعليمية .

٢- مضرب كرة السرعة .

٣- جهاز كرة السرعة .

٤- كاميرا .

أسلوب التدريس المستخدم فى تنفيذ البرنامج :

تصميم برنامج تعليمي بإستخدام السبورة الذكيه لتعليم الاداء المهاري لمهارة اللعب باليد اليمني في رياضة كرة السرعة.

تحديد الإطار العام لإستخدام البرنامج :

قامت الباحثة بوضع (٣) وحدات تعليمية بواقع (١) وحدة تعليمية فى الإسبوع وكان زمن الوحدة التعليمية (٦٠) دقيقة حيث كان الزمن الكلى لتطبيق البرنامج (١٨٠) دقيقة أى (٨) ساعات .

جدول (٦)

التوزيع الزمنى لأجزاء الوحدة التعليمية فى البرنامج التعليمى بإستخدام السبورة الذكية على شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة

م	المحتوى	التوزيع الزمنى
١	أعمال إدارية	٢ق
٢	التفاعل مع البرمجية التعليمية	٢٠ق
٣	إحماء	٥ق
٤	الإعداد البدنى	١٠ق
٥	التطبيق العملى والتدريبات	٢٠ق
٦	الجزء الختامى	٣ق

قيادات التنفيذ للبرنامج :

قامت الباحثة بتنفيذ وحدات البرنامج .

طرق وأساليب تقويم البرنامج :

استخدمت الباحثة أساليب تقويم البرنامج كالتالى :

التقويم القبلى :

هو نوع التقويم الذى يستخدم فى تحديد مستوى الطالبات ويهدف إلى تحديد مستوى أداء الطالبات ويتم قبل البدء فى تنفيذ البرنامج وتقديم المعلومات المعرفية والمهارات العملية لهن وقد تم تنفيذ ذلك من خلال تطبيق وسائل القياس التى اشتملت على :

- إستمارة تقييم شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة
- **التقويم الختامى :**

وهو العملية التى تتم فى نهاية البرنامج التعليمى والذى يحدد درجة تحقيق الطالبات للمخرجات الرئيسية للتعلم وذلك من خلال استمارة تقييم شكل الأداء المهارى لمهارة

اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة ومن خلاله يتم قياس مدى تقدم الطالبات . ملحق (و)

خطوات تصميم البرمجية التعليمية :

١- مرحلة التصميم

تعتبر من أهم مراحل إنتاج البرمجية التعليمية حيث أنها بمثابة خريطة لها سيتم تنفيذها فى المراتحل التالية ويتضمن التصميم الخطوات التالية :

- **الأساس العلمى** : يتمثل فى تحديد وإختيار المادة العلمية حول موضوع تعلم (شكل الأداء الفنى لمهارة اللعب باليد اليمنى) والتى تقدمها البرمجية التعليمية المُعدة بإستخدام السبورة الذكية لتزويد المتعلمين بالمعارف والخبرات والمهارات المتعلقة بالمحتوى التعليمى .
- **الأساس التربوى** : يتمثل فى تحديد أسلوب تقديم عرض المحتوى العلمى (البرمجية التعليمية) وتنظيم المحتوى فى تسلسل منطقى وتحديد العلاقات الداخلية بين وحداته .
- **الأساس التقنى** : يتمثل فى كتابة النص التعليمى للبرمجية التعليمية وتحديد متطلبات الإنتاج المادية والجوانب اللفظية والجوانب غير اللفظية التى تضمنتها البرمجية

٢- تنظيم محتوي البرمجية

فى ضوء خصائص السبورة الذكية قامت الباحثة بتنظيم محتوى البرمجية فى جزأين وهما :

- **الجزء الأول : المقدمة :** وهو الجزء الذى يُعرض على الشاشة ويتضمن هذا الجزء التقديم ، الإعداد ، الإشراف ، الأهداف العامة ، محتوى البرمجية .
- **الجزء الثانى : المحتوى التعليمى :** وهو الجزء الذى يُعرض على الشاشة ويتم فى هذا الجزء عرض : (بعض النواحى التاريخية ، بعض القواعد القانونية ، مهارة اللعب باليد اليمنى ، طريقة الأداء ، صور ، فيديو).

٣- مرحلة الاعداد والتجهيز

هى المرحلة التى تم فيها تجهيز متطلبات التصميم من مواد علمية وأنشطة وصور ولقطات فيديو ، وكذلك البرامج الخاصة بعرض الصور والأصوات ولقطات الفيديو ووضعها فى الصورة المناسبة لمتطلبات إنتاج البرمجية ، وقد قامت الباحثة بإعداد وتجهيز ما يلى :

- أجهزة الحاسب الآلى التى يتم توصيلها بالسبورة الذكية .
- السبورة الذكية وما بها من إمكانيات لعرض البرمجية التعليمية .
- المواد التعليمية المستخدمة فى البرمجية التعليمية .
-

٤- كتابة السيناريو

وهى المرحلة التى تم فيها ترجمة الخطوط العريضالتى وضعها المُصمم إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية حقيقية على الورق مع الوضع فى الإعتبار ما تم إعداده وتجهيزه بمرحلة الإعداد من متطلبات .

٥- مرحلة التنفيذ

وهى المرحلة التى تم فيها تنفيذ السيناريو فى صورة برمجية تعليمية .

إجراء الدراسة الأساسية :

القياسات القبلية :

بعد التأكد من المعاملات العلمية (الصدق والثبات) للمتغيرات المستخدمة قيد البحث قامت الباحثة بإجراء القياسات القبلية لمتغيرات الدراسة على عينة الدراسة والبالغ عددهم (٢٠) طالبة فى (معدلات النمو –اختبار القدرات العقلية– إختبارات القدرات البدنية – شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة) وذلك في يوم الخميس الموافق ٢٠٢١/١٠/٩م .

التوصيف الإحصائى لعينة البحث :

للتأكد من وقوع أفراد عينة البحث تحت المنحنى الإعتدالى ، قامت الباحثة بإجراء اعتدالية التوزيع بين أفراد عينة البحث فى بعض المتغيرات المختارة والتى من الممكن أن تؤثر على نتائج الدراسة :

- معدلات النمو (الطول – الوزن – العمر الزمنى).
- القدرات البدنية (السرعة – الرشاقة – المرونة – القدرة العضلية – التوافق – الدقة).
- شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة

وجدول (٧)يوضح معامل الألتواء وإعتدالية البيانات بين عينة البحث .

جدول (٧)

توصيف العينة فى المتغيرات الأساسية قيد البحث لبيان إعتدالية البيانات

ن = ٢٠

م	المتغير	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء	Kolmogorov-Smirnov	مستوي الدلالة
١	العمر	السنة	١٩.١٠	١٩.٠٠	٠.٤٤٧	٢.٦٦	٠.٥٤٩	٠.١٠٧	٠.٢٠٠
٢	الطول	السنتيمتر	١٦٣.٠٥	١٦٢.٠٠	٥.١٦	٠.٧١٢-	٠.٣٨٣	٠.١٣١	٠.٢٠٠
٣	الوزن	كجم	٥٨.٩٠	٥٦.٠٠	٧.٢٨	٠.٦٣٦-	٠.٦٦٦	٠.١٤٣	٠.٢٠٠
٤	القدرات العقلية	الدرجة	٤٦.٤٥	٤٥.٠٠	٤.٥٢	٠.٨٣٢-	٠.٥٠٣	٠.١٥٩	٠.٢٠٠
٥	اختبار الجري المكوكي	الثانية	١٤.٩٢	١٥.١٢	٠.٩٤٨	٠.٤١٨-	٠.٣٥١	٠.١٢٩	٠.٢٠٠
٦	اختبار رمي الكرة الطبية	المتر	٣.٥٤	٣.٥١	٠.١٨٢	٠.١٠٦	٠.٣٣١-	٠.٠٨٨	٠.٢٠٠
٧	اختبار الدوائر المرقمة	الثانية	١٢.٠٤	١٢.١٠	٠.٥٥٧	٠.٨٩٧-	٠.١٢٥-	٠.٠٩٩	٠.٢٠٠
٨	اختبار ثني الجذع خلفا من الوقوف	السنتيمتر	٧٢.١٠	٧٥.٠٠	٦.٩٨	١.٥١-	٠.٤٠٣-	٠.٠٧٩	٠.٢٠٠
٩	مهارة اللعب باليد اليمني	الدرجة	٣.١٠	٣.٥٠	١.٥٩	١.٦٠-	٠.١٨١-	٠.١٣٨	٠.٢٠٠

يتضح من الجدول (٧) أن معامل الالتواء يتراوح بين (-٠.٤٠٣–٠.٦٦٦) حيث تتراوح بين (±٣)

مما يعني وجود اعتدالية في توزيع البيانات وقيمة اختبار Kolmogorov–Smirnov تتراوح بين (٠.٠٧٩–٠.١٥٩) ومستوي الدلالة تساوي (٠.٢٠٠) وهي مستوي دلالة أكبر من (٠.٠٥) مما يدل على وجود اعتدالية في متغير العمر والطول والوزن والقدرات العقلية والقدرات البدنية وشكل الأداء الفني لمهارة اللعب باليد اليمني .

تنفيذ الدراسة الأساسية :

قامت الباحثة بتطبيق البرنامج المعد بإستخدام السبورة الذكية على شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة على المجموعة التجريبية فى الفترة من يوم السبت١٦/١٠/٢٠٢١م إلى يوم السبت الموافق ٣٠/١٠/٢٠٢١م .

القياسات البعدية :

بعد انتهاء الفترة المحددة لتنفيذ البرنامج المقترح قامت الباحثة بإجراء القياسات البعدية لمجموعة البحث التجريبية وذلك للتعرف على شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة وذلك من خلال (اللجنة الثلاثية المقيمة من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين فى ألعاب المضرب) وقد تمت القياسات فى يوم الأربعاء الموافق ٢٠٢١/١١/٣م .

أساليب المعالجات الإحصائية :

قامت الباحثة بتجميع البيانات بعد الانتهاء من تطبيق التجربة وتنظيم البيانات وجدولتها ومعالجتها إحصائيا من خلال برنامج الحزم الإحصائية Spss مستخدمة في ذلك التالي :

- المتوسط الحسابى .
- الوسيط .
- الإنحراف المعيارى .
- معامل الألتواء .
- معامل الإرتباط .
- إختبار (ت) T-test.
- إختبار Man – Whitney .

عرض ومناقشة النتائج :

فرض البحث : توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة لصالح القياس البعدى .

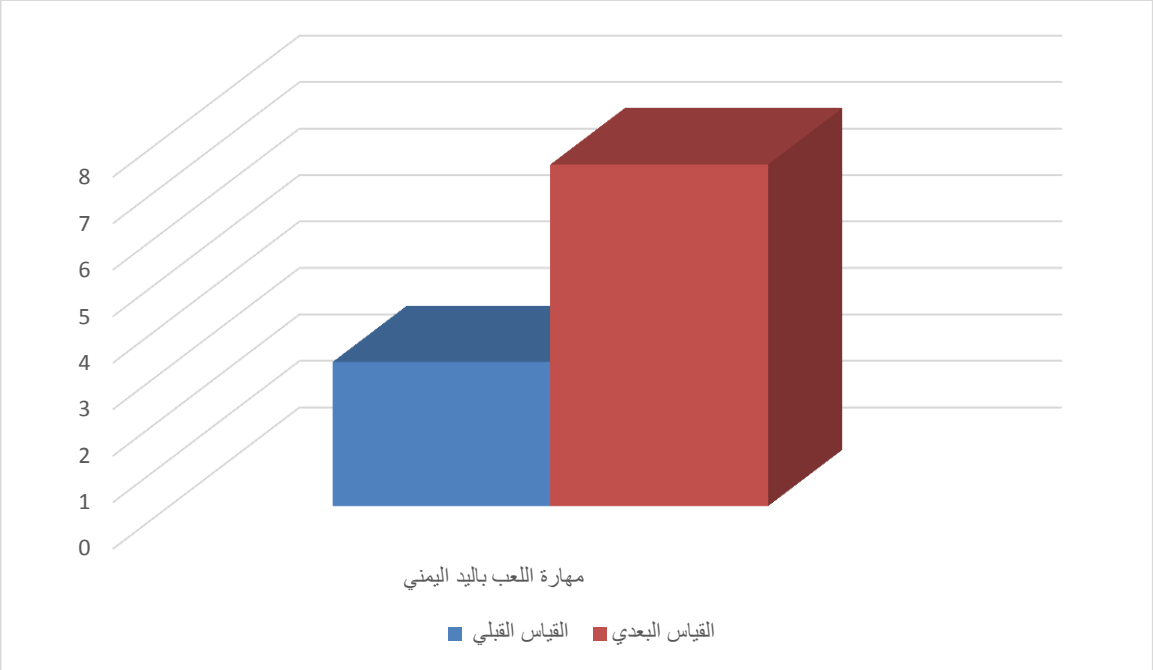
جدول (٨)

دلالة الفروق بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لدى المجموعة التجريبية فى شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة

ن = ٢٠

م	المتغير	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطات	قيمة (ت)	النسبة المئوية للكسب
			م	ع	م	ع			
٤	مهارة اللعب باليد اليمني	درجه	٣.١٠	١.٥٩	٧.٣٥	١.٤٢	٤.٢٥	٧.٨٤	٦١.٥٩ %

قيمة ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٩٣



الشكل (١)

بيان الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في استمارة شكل الأداء الفني لمهارة اللعب باليد اليمني

يتضح من الجدول (٨) و الشكل (١) أن قيمة ت المحسوبة تساوي (٧.٨٤) وهي اكبر من ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) مما يدل علي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية وبمقارنة المتوسطات وجد أنها لصالح القياس البعدي والنسبة المئوية للكسب تساوي (٦١.٥٩%) .

وترجع الباحثة التحسن لدى المجموعة التجريبية فى القياس البعدى فى شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى إلى البرنامج التعليمى بإستخدام السبورة الذكية حيث صممت برمجية تعليمية بإستخدام السبورة الذكية بأسلوب العرض المرن فى عرض العديد من الصور والفيديوهات والنصوص المكتوبة مقترنة بالمؤثرات الصوتية والموسيقى فهى تتيح للطالبات رؤيه أكثر دقة ووضوحا وهى بذلك توفر بيئة تعليمية جيده من خلال اشتراك جميع حواس المتعلمة مما دفع المتعلمة للشعور بذاتها وقيمتها ودورها فى العملية التعليمية مما أدى إلى إستيعابها وإدراكها للحقائق والمعارف المرتبطة بمستوى الأداء المهارى والتعليم الصحيح لدى طالبات كلية التربية الرياضية .

ويري عبد الله يحي أل محيا (٢٠٠٦) إلى أن التعلم الإلكترونى يعتبر من أهم الإتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم والتى أدت إلى تغيير فى دور المعلم من كونه المصدر الوحيد

للمعلومات والمعرفة إلى دور الموجه والمنظم للخبرات التعليمية والميسر لعملية التعلم والمصمم للمواقف التعليمية وهذا التغيير فى الأدوار يتطلب منا إعادة النظر فى تطوير نظمنا التعليمية ومناهجنا الدراسية وبرامج إعداد المعلمين لكى تستوعب هذه المعرفة وتكنولوجياتها . (١٩٥:١٣)

و يتفق ذلك مع دراسة كلا من ايمان يحيي حسين القصاص (٢٠١٧م) (٢) ، شيماء رضا عبد الوهاب المزين (٢٠١٧م) (١١) ، كريم محمد علي السباخي (٢٠١١م) (١٦) السبورة الذكية ترفع من مستوى الأداء المهارى .

وبذلك يتحقق صحة الفرض والذى ينص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمى فى كرة السرعة .

المراجع العربية

الإستنتاجات

- البرنامج التعليمى بإستخدام السبورة الذكية ساهم بطريقة إيجابية وفعالة فى تحسين شكل الأداء المهارى لمهارة اللعب باليد اليمنى فى كرة السرعة .

التوصيات :

- تطبيق السبورة الذكية فى تعلم مهارات رياضات المضرب على كليات التربية الرياضية .
- إنتاج العديد من برمجيات السبورة الذكية فى تعلم أنواع الأنشطة الرياضية المختلفة وللمراحل السنية المختلفة .
- إجراء المزيد من الأبحاث والدراسات العلمية فى كليات التربية الرياضية فى مختلف الرياضات الأخرى من خلال استخدام السبورة الذكية .

١ **أميرة إسماعيل حسن (٢٠٠٨م)** : أثر توظيف بعض المستخدمات التكنولوجية فى تنمية بعض مهارات التفكير الإبتكارى فى التكنولوجيا لدى طلبة الصف التاسع بغزة ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة الإسكندرية .

٢ **ايمان يحيي حسين القصاص(٢٠١٧م) :** : تأثير برنامج تعليمي باستخدام السبورة الذكية على تعلم بعض المهارات الاساسية فى التنس لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

٣ **الشيماء على أبو الدهب (٢٠١٥م)** : برنامج تدريبى لتطوير بعض المكونات البدنية وتأثيره على دقه ضربه الإرسال فى كرة السرعة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

٤ **الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠٩م)** : التعليم الإلكترونى من التطبيق إلى الإحتراف والجودة ، القاهرة ، عالم الكتاب للنشر .

٥ **جمال عبد الحليم الجمل ، محمد حامد شعبان (٢٠١٣م** : كرة السرعة ، دار الجمل للطباعة والنشر ، محافظة الغربية .

٦ **حسن حسين زيتون (٢٠٠٥م)** : رؤية جديدة فى التعليم "التعلم الإلكترونى " المفهوم – القضايا – التطبيق – التقييم " ، الدار الصوتية للتربية ، الرياض ، المملكه العربية السعودية .

٧ **حسن شحاته (٢٠١٣م)** : التعليم الإلكترونى وتحرير العقل ،ط٢ ،دار العلم العربى ، القاهرة .

٨	**رشا رفعت إمام (٢٠١٤م)**	: فاعلية الموديول التعليمى بإستخدام التصور العقلى فى تعليم بعض المهارات الأساسية لكرة السرعة للمبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الزقازيق .
٩	**شاهيناز محمود أحمد (٢٠٠٩م)**	: فاعلية توظيف سقالات التعلم ببرامج الكمبيوتر التعليمية فى تنمية مهارات الكتابة الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات اللغه الإنجليزية .
١٠	**شمى نادر ، إسماعيل سامح (٢٠٠٨م)**	: مقدمة فى تقنيات التعليم ، دار الفكر العربى ، القاهرة .
١١	**شيماء رضا عبد الوهاب المزين (٢٠١٩م)**	: تأثير برنامج تعليمى بإستخدام السبورة الذكية فى تعليم مهارات الكرة الطائرة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسى ، رسالة ماجستير ،كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .
١٢	**طاهر مصطفى محمد عبدالواحد (٢٠١٤م)**	تأثير برنامج مقترح باستخدام السبورة الذكية المدعمة بالانترنت على تعلم بعض مهارات العاب المضرب لطلبة كلية التربية الرياضية – جامعة المنيا .
		:
١٣	**عبد الله يحي ال محيا (٢٠٠٦م)**	: الجودة فى التعليم الإلكترونى من التصميم إلى استراتيجيات التدريس ، بحث منشور ، المؤتمر الدولى للتعلم عن بعد ، جامعة السلطان قابوس ، سلطمة عمان .
١٤	**عبد النبى إسماعيل الجمال ، ناصر أبو زيد على إبراهيم (٢٠١٧م)**	: ألعاب المضرب ، مركز الكتاب الحديث ، الطبعة الثانية ، القاهرة .

١٥ **فاروق رجب (١٩٩٧م)** : كرة السرعة بين النظرية والتطبيق (أنواع وخطط اللعب – مهارات – إصابات) ، مطابع الأهرام التجارية ، القاهرة.

١٦ **كريم محمد على السباخى (٢٠١١م)** : تأثير إستخدام السبورة الذكية على تعلم بعض المهارات الأساسية فى تنس الطاولة لدى طلاب كلية التربية الرياضية ، رسالة ماجستير ، غيرمنشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة .

١٧ **كمال عبد الحميد إسماعيل (٢٠١١م)** : نظريات رياضات المضرب وتطبيقاتها ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

١٨ **محمد سعد زغلول ، لمياء فوزى محروس (٢٠٠٢م)** : برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط التعليميه علي جوانب التعليم في كرة السلة لتلميذات الحلقه الثانيه من التعليم الاساسي ، بحث منشور ، المجله التعليميه للتربيه البدنيه ، كليه التربيه الرياضيه للبنات ، جامعه الاسكندريه .

١٩ **محمد صبحى حسانين (٢٠٠٤م)** : القياس والتقويم فى التربية الرياضية ، دار الفكر العربى ، القاهرة .

٢٠ **مصطفى عبد السميع محمد (١٩٩٩م)** : تكنولوجيا التعليم دراسات عربية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

ثانيا المراجع الاجنبية:

٢١ **Carren Moresya (٢٠٠٨م)** : Teaching scientific with interactive board.

٢٢ **Jobily Allen (٢٠١٤م)** : Effectiveness of the integration between the use of smart board and the skills of thinking beyond the knowledge in the achievement of students of education technology of knowledge associated with the skills of the production of educational software , the Jordanian Journal of Educational sciences .

ثالثا : مراجع شبكة المعلومات الدولية :

23. www.wikipedia.org.
24. https://www.facebook.com/alrashid22221111