تصميم برنامج تعليمى بإستخدام منصة School Every Where كمدخل لتدريس وحدات كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى "

أ.د/ ماجدة عقل صابر(*)
أ.د/ حنان محمد عبداالطيف(**)
عمرو أحمد الساموالى (***)

ملخص البحث :

هدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمى بإستخدام المنصة التعليمية لتلاميذ الصف الأول الإعدادى ومعرفة تأثيره فى تعلم وحدات كرة اليد ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى لمناسبته لطبيعة البحث وذلك لمعرفة تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع ، وقد إستعان الباحث بالتصميم التجريبى ذو مجموعة تجريبية واحدة بإستخدام القياسات القبلية والبعدية ، وقام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من الصف الأول الإعدادى بالمرحلة الثانية من التعليم الأساسى بمدرسة جلوري الدولية للغات بمدينة المحلة الكبرى – محافظة الغربية فى العام الدراسى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م فى الفصل الدراسى الأول ، حيث تكونت العينة من عدد (٢٠) تلميذ يطبق عليها البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية من مهارات كرة اليد ، وقد تم اختيار عدد (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية للدراسة الإستطلاعية والمعاملات العلمية لتقنين الاختبارات (قيد البحث) ، وكانت أهم النتائج التى توصلت إليها البحث هى كما يلى :

١- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية ساهم بطريقة إيجابية تحسين مستوى الأداء المهاري لمهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .
٢- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية ساهم بطريقة إيجابية تحسين مستوى التحصيل المعرفي لوحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .
٣- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية تأثير إيجابي على الآراء والإنطباعات الوجداة (الانفعالي) للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية فى تعلم أنشطة وحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية .

(*) أستاذ المناهج بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية –كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
(**) استاذ المناهج ورئيس قسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية - كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا

(***) باحث دكتوراة بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية – كلية التربية الرياضية - بجامعة طنطا.

" An educational program using the School Every Where platform as an introduction to teaching handball units to first year middle school students "

Dr. Amr Ahmed Al-Samouli (*)

Research Summary :

The research aimed to design an educational program using the educational platform for first-year middle school students and determine its effect on learning handball units. The researcher used the experimental method as it suits the nature of the research in order to know the effect of the independent variable on the dependent variable. The researcher used the experimental design with one experimental group using pre- and post-measurements. The researcher selected the research sample intentionally from the first year of middle school in the second stage of basic education at Glory International Language School in the city of Mahalla al-Kubra - Gharbia Governorate in the academic year 2022/2023 AD in the first semester, where the sample consisted of (20) students to whom the program was applied. The educational program used the educational platform to learn some basic handball skills. A number of (20) students were selected from the research community and from outside the original sample for the exploratory study and scientific transactions to codify the tests (under research). The most important results reached by the research are as follows :

1- The educational program using the educational platform contributed in a positive way to improving the level of skill performance of handball skills for first year middle school students (under research) for the experimental group for the benefit of the post-measurement.
2- The educational program using the educational platform contributed in a positive way to improving the level of cognitive achievement of the handball units (under research) for the experimental group in favor of the post-measurement.
3- The educational program using the educational platform had a positive impact on the students' emotional opinions and impressions regarding the proposed educational program using the educational platform in learning the activities of the handball units (under research) for the experimental group.

(*) **PhD in Curricula and Methods of Teaching Physical Education at Tanta University and Head of the Physical Education Department at Glory International School in Mahalla al-Kubra**

مقدمة ومشكلة البحث :

يشهد المجتمع العالمي مع دخول عصر المعلومات وثورة الاتصالات تغيرات كبيرة ونظرا لذلك فإن برامج المؤسسات التعليمية بحاجة إلى إعادة النظر والتطوير لتواكب هذه التغيرات ، ولقد لمس التربويون في الأونة الاخيرة هذه الاهمية ولذا فقد تعالت الآراء لإعادة النظر في محتوى العملية التعليمية وأهدافها ووسائلها بما يتيح للمتعلم اكتساب المعرفة بنفسه حسب قدراته وإمكانياته واستعدادته ، وفي هذا الصدد يشير كل من **محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م)** أن استخدام تكنولوجيا التعليم ووسائلها المختلفة تعمل على خلق البنية التعليمية التى يستطيع المتعلم من خلالها أن يكون خبرته التعليمية عن طريق استخدام كافة مصادر المعرفة والوسائل التكنولوجية المساعدة لكي يصل الى المعلومة بنفسه حسب قدراته وإمكانياته واستعداداته بالسرعة المطلوبة والشكل المناسب ، وهذا هو التعليم الإيجابي المستهدف من تطوير التكنولوجيا وليس مجرد الإبهار التكنولوجي باستخدام التكنولوجيا الحديثة . (٢٦ : ٢٤)

وتؤدى الثورات العلمية والتكنولوجية والاجتماعية المتعاقبة الى ظهور العديد من الاختراعات والاكتشافات في مجال كثيرة وتعددت منابع المعرفة مما كان لها تأثيرها المباشر على النواحى السياسية والاقتصادية والثقافية لمعظم دول العالم ، وسخرت التكنولوجيا لتسهم في تقدم العلم وتطويره من خلال توفير التجهيزات وإمداده بالبرامج التطبيقية التي ينتج عنها معرفة جديدة تضيف للبناء المعرفى الذى توصل إليه الإنسان من قبل ونتيجة لهذه العلاقة التي تربط بينهما فإن أي تقدم أو تطور في العمل والوصول إليه سيكون له إنعكاس مباشر على التكنولوجيا ، وسيؤدى الى تقدمها وتطورها والعكس صحيح ، ولما كان العصر الحالي قد شهد توصل الإنسان لكثير من المستحدثات العلمية فإنه قد شهد أيضًا توصله لكثير من المستحدثات التكنولوجية . (٩ : ١)

يفرض التطور التقني الهائل الذي شهده قطاع تكنولوجيا المعلومات والاتصال في العقدين الأخيرين - خاصة مع انتشار الإنترنت - حقائق جديدة على العالم ، وكان من نتاجها وجود ما يعرف بالشبكات الاجتماعية الإلكترونية وهي المواقع التي تدعم البرامج التعليمية في توطيد العلاقات الإنسانية ، وبناء المعرفة على الويب ، فالفضاء الالكتروني يقدم خيارًا ثريًا للحياة ، إذ تتيح هذه البرامج للمتعلمين تسخير التقنيات الرقمية التي تمكنهم من إفادة بعضهم البعض عن طريق المشاركة في بناء المعرفة ، وفى هذا الصدد يذكر كل من **هيشانج شوا وآخرون .Hichang Choa et al (٢٠٠٧م) ، محسن محمد حمص وعاصم محمد غازى (٢٠١٦م)** أن ظهور المستحدثات التكنولوجية والتي عن طريقها أمكن التطوير في العملية التعليمية ومواجهة العديد من التحديات التي تعترض القائمين على العملية التعليمية ، ومن هذه التحديات الزيادة في أعداد المتعلمين في المراحل التعليمية المختلفة ، الأمر الذى دعى الى ضرورة الاستعانة بالأجهزة والمواد التعليمية الحديثة واستخدام المستحدثات التكنولوجية المتطورة في العملية التعليمية وتنويع طرق التدريس وحفز المتعلمين على الإقبال على استخدام الأجهزة والمواد التعليمية المتعددة وتقبل أوعية المعلومات الحديثة بما ينعكس بالإيجابية في النهاية على العملية التعليمية ويزيد من فاعليتها ويحقق الأهداف . (٤٣ : ٣١٥) (٢٢ : ٧)

ويعد ظهور التعلم الالكترونى نتيجة توظيف وتفعيل التكنولوجيا الحديثة فى العملية التعليمية ، والذى تقوم فكرته على تفريد عملية التعلم كان من المفترض أن تكون هذة ميزة ، بينما مع بداية القرن الحادى والعشرين ونتيجة التدفق السريع للمعلومات والحاجة لرفع مستوى المهارات الفردية للطلاب ، تولدت رغبة قوية فى التقليل من انعزالية الطالب فى العملية التعليمية عن طريق التعلم النشط للطالب مع زملائه والتحول إلى مرحلة التشارك التفاعلى والاجتماعي للمعرفة . (٤١ : ٦٦٠)

كما توصى العديد من الدراسات كدراسة كل من **إيهاب محمد فهيم (٢٠٠٦م)** (٨) ، **داليا السيد عنتر (٢٠٠٩م)** (١٠) ، **محمود البدرى إسماعيل (٢٠١٣م)** (٢٨) ، **محمد أحمد فريد (٢٠١٧م)** (٢٣) بضرورة توظيف التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية للتغلب على ما قد تواجهه من مشكلات تعليمية تتمثل في زيادة عدد المتعلمين وعدم مراعاة الفروق الفردية بينهم وتوفير التفاعل بين المعلم والمتعلم داخل الفصل الدراسى ، كما تزيد من كفاءة المعلم فى تقييم كل طالب .

وقد لوحظ خلال السنوات القليلة الماضية أن هناك زيادة فى استخدام شبكات الحاسب الآلى فى التعليم والتدريب ، ولكن على الرغم من ذلك فان بيئات التعلم الالكتروني أو الافتراضية لا تتضمن أى تشارك منهجى ، لكن أفكار التعلم التشاركى المدعم بالحاسوب تم تطبيقها بشكل متزايد فى طرق عملية مختلفة للتعلم المدعم بشبكة الانترنت وعادة ما تشمل امكانيات تقاسم وتشارك وثائق ومجموعة متنوعة من أدوات محددة للاتصال والتواصل عن طريق الشبكة ، حيث يمكن استخدام أدوات الاتصال المتزامنة مثل أداة الدردشة والحوار ، والبريد الصوتى ، مؤتمرات الفيديو أو أدوات الاتصال غير المتزامنة مثل منتديات النقاش ، كما تشير بعض وجهات النظر الى أن استخدام التعلم التشاركى من خلال شبكة الانترنت وأجهزة الحاسوب سوف يزيد من تعزيز وتوسيع طرق الاتصال والتواصل بين الطلاب والمعلمين ، مما يؤدى الى تطوير الممارسات التربوية ودعم الطلاب على مستوى التعلم والتفاعل . (٤٥ : ٣٧)

وتعد المنصات التعليمية التفاعلية أحد المستحدثات التكنولوجية فهي بيئة تعليمية تفاعليه توظف تقنية الويب وتجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الالكترونى وبين شبكات التواصل الاجتماعى **Social Network** الفيس بوك **Facebook** وتويتر **Twitter** وتوفر للمعلمين والطلاب بيئة آمنة للاتصال والتعاون ، وتبادل المحتوى التعليمي وتطبيقاته الرقمية إضافة إلى الواجبات المنزلية والدرجات والمناقشات ، وتجمع المنصات التعليمية بين مزايا شبكة الفيس بوك ونظام بلاك بورد لإدارة التعلم **LMS** ، وتستخدم فيها تقنية الويب ٢.٠ ، كما تعد المنصة التعليمية طريقة آمنة وسهلة تستخدم لتبادل الأفكار ومشاركات المحتويات التعليمية وتتيح الوصول للواجبات ومشاهدة الدرجات ، يتيح للمعلم عمل مجموعات للطلاب حسب صفوفهم ، ويمكن لأولياء الأمور الدخول بالحسابات الخاصة بهم لرؤية درجات أبناءهم وواجباتهم ، ويستطيع المعلم التواصل مع أولياء الأمور وإشعارهم بالواجبات المتأخرة وبالأنشطة من خلال الموقع .
(٤٩)

وقد أوصت عدد من المؤتمرات بضرورة إدخال التقنيات الحديثة والتعليم المدمج في العملية التعليمية ومنها المؤتمر الدولى الخامس لتقنيات وسائل التعليم عام (٢٠٠٩م) في النمسا ، والمؤتمر الدولى الأول لتقنيات التعليم العالى (٢٠١٠م) في عمان ، والمؤتمر الدولى الأول للتعليم الالكترونى والتعليم المدمج

عام (٢٠١٢م) في الولايات المتحدة الأمريكية ، ومؤتمر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتطوير الأداء في المؤسسات التعليمية عام ٢٠١٣م في عمان ، والمؤتمر الدولى الرابع للتعليم الإلكترونى عام (٢٠١٣م) في مملكة البحرين ، والمؤتمر الدولى الثانى للجمعيات العمانية لتقنيات التعليم عام (٢٠١٣م) في عمان .

وقد أصبحت المنصات التعليمية متاحة فى كل زمان ومكان ، بسبب التطور الهائل فى مجال التكنولوجيا ، وقد أصبحت هذه العملية أكثر سهولة واندماجاً ويمكن عن طريق هذه التطبيقات والشبكات أن تصبح عملية التعليم والتعلم أكثر تفاعل وقرباً من المستخدم وذلك من خلال التفاعل مع الأخرين ومن خلال الأنشطة المختلفة التى يمكن القيام بها داخل هذه المنصات حيث تساعد على اكتساب الخبرات العملية والعلمية والعمل على عملية التعليم الجماعى واكتساب العادات والسلوكيات والقيم المختلفة وجعل عملية التواصل بين المعلمين والطلاب سهلة وفعالة وذلك من خلال التفاعل المستمر والتواصل الهادف لتحقيق الأهداف التعلمية من خلال مراحل ومهام وأدوار لكل فرد مجموعة العمل داخل هذه التطبيقات والشبكات المختلفة . (٣٤ : ٣)

وتنادي الاتجاهات التربوية الحديثة في التربية الرياضية باستخدام طرق وأساليب تكنولوجية تقوم على توفير مجموعة من دروس المشاهد النموذجية للأداء المهاري والخططي والتحصيل المعرفي للقانون يعقبها دروس تطبيقية داخل الملعب على ان تصاحبها مناقشات وملاحظات يشترك فيها المعلم مع المتعلم في تقويم الاداء التعليمي الذي يتم مشاهدته مستخدمين في ذلك كل ماتوفر من أجهزة الحاسب الألي والوسائل التكنولوجية الحديثة وأدوات التعليم الحديثة التي تهدف الى الارتقاء بمستوى المتعلمين في جميع جوانب التعلم . (٨ : ٢٧)

ويرتكز التعلم من خلال المنصات التعليمية علي الطالب فيصبح الطلاب تدريجياً مستقلين ومعتمدين علي أنفسهم ويوجهون أنفسهم ويمارسون درجات عالية من التفكير الخلاق وحل المشكلات ويتعلم الطلاب بأنفسهم وبسرعة استيعابهم ويمكن تقوية التعلم من خلال طلب مواد إضافية لإثراء المعلومات ، وهناك دراسات أكدت على أثر استخدام المنصات التعليمية في التعلم ، ومنها دراسة كلا من **السيد أحمد عبد الخالق (٢٠١٠م)** (٦) ، ودراسة **ريم راشد محمد (٢٠١٢م)** (١٣) ، ودراسة **ثونجامك Thongmak (٢٠١٣م)** (٤٦) ، ودراسة كلا من **باستيلا وتسهوريديس فافوجيوس Bastila; Tsihouridis. Vavougios (٢٠١٤م)** (٤٢) ، ودراسة **السعيد خليل Khaleel, M. Al-Said (٢٠١٥م)** (٤٤) ، ودراسة **ترست Truste (٢٠١٦م)** (٤٧) ، ودراسة **أسماء عبد الخالق عبد الفتاح (٢٠١٧م)** (٤) ، ودراسة **أسماء عبد الناصر سيف (٢٠١٨م)** (٥) وقد أشارت نتائجها على فاعلية استخدام المنصات التعليمية بأنواعها في تنمية الجوانب المعرفية وجوانب التعليم لما لها اثر مباشر وايجابى على تحسين مستوى أداء الطلاب المستخدمين للمنصات التعليمية بحيث يجعل التعلم أكثر نشاطاً وتفاعلاً وتوفير المزيد من الوقت للمعلم للإجابة على استفسارات الطلاب وفهم كامل احتياجاتهم التعليمية واستخدام التكنولوجيا بصورة مرنة كما يقدم المحتوى التعليمى بشكل مشوق وجذاب وتوفير بيانات واحصائيات لأداء الطالب وإعطاء الفرص لمعالجة الثغرات في الاستيعاب .

ومن خلال قيام الباحث بتدريس مادة التربية الرياضية لاحظ ان التدريس في الحصص يتم من خلال الأسلوب التقليدى وهو (الشرح وأداء النموذج) دون مراعاة المناخ التعليمى المعاصر والذى يتطور من حولنا مما يجعل التلميذ غير نشط وسلبي في العملية التعليمية وذلك لا يتمشى مع نظام التعليم الحالي الذى يعتمد على أساليب التدريس التقليدية التي قد لا تتوافق مع الحياة العصرية وتفكير التلميذ والمعلم في عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصال وإذا نظرنا الى الوضع الحالي في التعليم نجد أنه يعتمد فيه المعلم على الطريقة المباشرة بشرح المهارة وعرضها من خلال قيامه بأداء النموذج ، أما الجانب النظرى فإن المعلم يعتمد على الإلقاء والتلقين مما يحد من دور التلميذ وتفاعله داخل الحصة وبالتالي لا تؤدى الهدف المنشود في تحقيق الأهداف المعرفية والمهارية والوجدانية ، وفي ظل التطورات التي شهدها العالم اليوم لابد من وجود نظام للتعليم الحالي بأن يحدد موقعًا ومستوى له في ظل هذه الثورات العلمية والتكنولوجية العالمية لملاحقة الفيض الهائل من المعلومات في كافة اشكالها وصورها وايصال المعلومة بشكل متساو لجميع التلاميذ وأيضا مواجهة المشكلات وكيفية التعامل معها .

وعلى حد علم الباحث ومن خلال البحث لم يجد أية بحوث قد تطرقت الى استخدام المنصة التعليمية على تعلم الوحدات التعليمية في كرة اليد مما أثار اهتمام الباحث الى استخدام هذا النمط من التعليم ، ومن هنا قام الباحث بإستخدام أهم البرامج الالكترونية حداثة ووضوحاً وسهولة وهى منصة **School Every Where** للارتقاء بمستوى التلاميذ والتغلب على الصعوبات التي تواجههم وذلك من خلال استخدام تقنية جديدة تساعد التلاميذ على التعلم وفق رغباتهم دون تقيد بالبعد المكانى للمؤسسة التعليمية وسعيًا من الباحث في المحاولة للإستفادة من الإمكانات التي تتيحها تكنولوجيا المعلومات في مواجهة الكثير من التحديات في مجال العملية التعليمية بوجه عام ، وفي مجال تدريس التربية الرياضية بوجه خاص واستخدامها بطريقة منظمة .

وتكمن مشكلة هذا البحث في الإجابة على السؤال التالى : **ما هو تأثير برنامج تعليمى بإستخدام منصة School Every Where كمدخل لتدريس وحدات كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى ؟**

أهمية البحث :

ترجع أهمية البحث الحالي إلى :

- قلة الدراسات التي تطرقت لإستخدام المنصة التعليمية في التعليم بشكل عام والتربية الرياضية بشكل خاص .
- التعرف على الأثر الحاصل في مستوى تعلم التلاميذ لوجود مثل هذه التقنيات الجديدة كالمنصات التعليمية .
- استجابة لما ينادى به الكثير من المتخصصين في المجال التقنى والمجال التربوى من ضرورة دمج التقنيات الحديثة في التعليم لمواكبة التطورات التكنولوجية .
- من المتوقع أن يفتح هذا البحث مجالًا لإجراء دراسات على مواد أخرى بإستخدام المنصة التعليمية .

- تزايد أعداد المستخدمين للتقنية الحديثة من قبل المعلمين والتي قد تفيد في توجيههم التوجيه الصحيح الى الاستفادة من التقنية الحديثة وتطبيقاتها المختلفة .

هدف البحث :

تصميم برنامج تعليمى بإستخدام المنصة التعليمية لتلاميذ الصف الأول الإعدادى ومعرفة تأثيره فى تعلم وحدات كرة اليد .

فروض البحث :

١- توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطى القياسيين (القبلى والبعدى) في شكل الاداء المهاري لكرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .
٢- توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطى القياسيين (القبلى والبعدى) فى مستوى التحصيل المعرفى لوحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .
٣- توجد فروق دالة احصائيا بين الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية فى تعلم أنشطة وحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية .

الدراسات المرجعية :

١- دراسة **أحمد الرباني وفتحية الوهاب Ahmed, AL-Rabaani; Fathiya, AL-Wahaib (٢٠١٩م)** (٤٠) بعنوان " **تحصيل الطالبة باستخدام Edmodo في مناهج الجغرافيا الاقتصادية للصف الحادي عشر في عمان** " وهدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام المنصة **Edmodo** في تعليم مقرر الجغرافيا في عمان ، وإستخدمت الدراسة المنهج التجريبي على عينة من طالبات الصف الحادي عشر تكونت عينة البحث من (٥٢) طالبة ثم تقسيمهم إلى مجموعتين (مجموعة تجريبة ومجموعة ضابطة) بواقع (٢٤) طالبة للمجموعة التجريبية و (٢٨) طالبة للمجموعة الضابطة ، وتوصلت الدراسة إلى أن استخدام **Eahmodo** زاد بشكل ملحوظ من تحصيل الطالبات .

٢- دراسة **واهيوني ، سري وآخرون Wahyuni, Sri et al. (٢٠٢٠م)** (٤٨) بعنوان " **دمج Edmodo في تعليم اللغة الإنجليزية : تصورات الطلاب ومساهمته في التعلم المستقل** " وهدفت الدراسة إلى التعرف على استكشاف تصورات الطلاب لاستخدام المعلم **Edmodo** في تدريس اللغة الإنجليزية ومساهمتها في تطوير التعلم الذاتي ، وإستخدمت الدراسة المنهج الوصفي على عينة تتكون من عدد (٣٤) طالباً من مرحلة الثانوية العامة من طلاب الثانوية العامة في سيمارانج وجاوة الوسطى وإندونيسيا ، وتوصلت الدراسة إلى أن الصورة الإيجابية لمنصة **Edmodo** لدى الطلاب حول استخدامها التسهيل تعلم اللغة الإنجليزية ، كما أن **Edmodo** ساهم بشكل إيجابي في التعلم الذاتي للطلاب حيث كان باستطاعتهم إدارة أنشطة التعلم الخاصة بهم ، واختيار استراتيجيات التعلم المناسبة وتعزيز الدوافع لديهم .

٣- دراسة **عبد الرحمن محمد أحمد ومحمد الطاهر عثمان Ahmed, A. M., & Osman M. E. (٢٠٢٠م)** (٣٩) بعنوان " **فاعلية استخدام منصة WiziQ التفاعلية على تحصيل الطلاب وتحفيزهم**

واتجاهاتهم " وهدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام منصة **Wizia** التفاعلية على تحصيل الطلاب واتجاههم نحوها ، وإستخدمت الدراسة المنهج التجريبي على عينة تتكون من عدد (٤٢) طالباً مسجلين بالدورة ثم تقيمهم إلى مجموعتين (مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة) بواقع (٢٥) طالبة المجموعة التجريبية و (١٧) طالبة للمجموعة الضابطة من طلاب ثورة تكنولوجيا التعليم والمعلومات بكلية التربية - جامعة السلطان قابوس ، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوى التحصيل ولصالح مجموعة البحث التدريسية ، كما كانت نتائج المجموعة التجريبية إيجابية نحو استخدام منصة **WiziQ** .

٤- دراسة **محمد السيد الحبشى (٢٠٢٢م)** (٢٤) بعنوان **" تأثير استخدام المنصات التعليمية على مستوى التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الإعدادية "** وهدفت الدراسة إلى تصميم برنامج تعليمي لبعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الإعدادية باستخدام منصة أكادوكس ومعرفة تأثير البرنامج على مستوى تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمباز (الوقوف على اليدين - الوقوف على الرأس - الدحرجة الأمامية - الشقلبة الجانبية) لتلميذات المرحلة الإعدادية قيد البحث التحصيل المعرفي ، ومستوى التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الإعدادية ، وإستخدمت الدراسة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية ، وتم اختيار العينة بالطريقة العمدية من تلميذات الصف الثاني الإعدادي بمدرسة الرسمية للغات الإعدادية بادرة سمنود التعليمية للعام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م في الفصل الدراسي الأول ، وقد بلغ قوامهم (٤٠) تلميذة ، قامت الباحثة باختيار عدد (١٠) تلميذات منهن عينة لإجراء الدراسات الاستطلاعية ، وعدد (٣٠) تلميذة تم تقسيمهن إلى مجموعتين قوام كل منهما (١٥) تلميذة إحداهما مجموعة تجريبية ، وتوصلت الدراسة إلى أن منصات تعليمية استخدام المنصة التعليمية أكادوكس **Acadox** ساهم بطريقة إيجابية لدى التلميذات في بعض مهارات الجمباز للمشاركة الإيجابية في العملية التعليمية بشكل أدى إلى تحسن الأداء المهارى والتحصيل المعرفي لمهارات الجمباز للمجموعة التجريبية بصورة جيدة .

٥- دراسة **مصطفى سعيد على (٢٠٢٢م)** (٣٢) بعنوان **" فعالية استخدام منصة Edmodo علي تعلم بعض المهارات الأساسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية "** وهدفت الدراسة إلى التعرف على فعالية استخدام منصة (إدمودو **Edmodo**) على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، وإستخدمت الدراسة المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية عن طريق القياسين القبلى والبعدى لكل منهما ، وتم اختيار العينة بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدرسة ميت عاصم الابتدائية التابعة لإدارة بنها التعليمية بمحافظة القليوبية خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢١م ، والبالغ عددهم (٦٥) تلميذ ، واشتملت عينة البحث على (٥٠) تلميذ ، وبلغ عدد أفراد عينة البحث الأساسية (٥٠) طالب تم تقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها (٢٥) ، والأخرى ضابطة قوامها (٢٥) تلميذ ، وتم اختيار (١٠) تلاميذ لإجراء الدراسة الاستطلاعية ، وتوصلت الدراسة إلى أهم النتائج وهى :

- استخدام الطريقة التقليدية في التدريس أثر بشكل إيجابي على تلاميذ المجموعة الضابطة

- استخدام التدريس من خلال المنصة التعليمية الإلكترونية (إدمودو **Edmodo**) أثر بشكل إيجابي على مستوى التلاميذ المهارى لتلاميذ المجموعة التجريبية .
- استعمال تكنولوجيا المنصة التعليمية (إدمودو **Edmodo**) أثرت إيجابيا في رفع مستوى المهارى لتلاميذ المجموعة التجريبية بشكل أكبر مقارنة بتلاميذ المجموعة الضابطة اللذين درسوا بالطريقة التقليدية ، فضلا عن تنميه الاتجاه الإيجابي نحو التعليم الإلكتروني .

٦- دراسة **أحمد السيد الدماطى (٢٠٢٣م)** (١) بعنوان **" تأثير استخدام التعلم التوليدي من خلال المنصة التعليمية التفاعلية على بعض نواتج التعلم في رياضة تنس الطاولة "** وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام التعلم التوليدي من خلال المنصة التعليمية التفاعلية على بعض نواتج التعلم في رياضة تنس الطاولة ، وإستخدمت الدراسة المنهج التجريبي باستخدام أحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي ذو القياس (القبلي – البعدي) لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وتم اختيار العينة بالطريقة العمدية ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث الأساسية (٦٦) طالب ، وقد أستبعد الباحث عدد (٦) طلاب لتكرار غيابهم أكثر من مرة أثناء تطبيق البرنامج التعليمي ، وبذلك أصبحت عينة البحث الفعلية التي تم إجراء التجربة الأساسية عليها (٦٠) طالب ، وتوصلت الدراسة إلى أهم النتائج وهى :

- يؤثر التعلم التوليدي من خلال المنصة التعليمية التفاعلية تأثيراً إيجابياً على تعلُم مهارات مقرر تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفي لطلاب المجموعة التجريبية
- يؤثر إسلوب الأوامر (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي) تأثيراً إيجابياً على تعلم مهارات مقرر تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفي لطلاب المجموعة الضابطة .
- التعلم التوليدي من خلال المنصة التعليمية التفاعلية أكثر تأثيراً على تعلم مهارات مقرر تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفي من إسلوب الأوامر (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي) .

إجراءات البحث :

منهج البحث :

إستخدم الباحث المنهج التجريبى لمناسبته لطبيعة البحث وذلك لمعرفة تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع ، وقد إستعان الباحث بالتصميم التجريبى ذو مجموعة تجريبية واحدة بإستخدام القياسات القبلية والبعدية .

تحديد متغيرات البحث :

وقد أشتمل البحث على المتغيرات التالية :

المتغير المستقل : وينحصر هذا المتغير فيما يلى برنامج تعليمى باستخدام المنصة التعليمية .

المتغير التابع : وينحصر هذا المتغير فيما يلى :

- مستوى الأداء المهارى لبعض مهارات كرة اليد قيد البحث .
- التحصيل المعرفى فى تعلم بعض مهارات كرة اليد المرتبط بالمعلومات والمعارف الخاصة بـ (النواحى القانونية والنقاط الفنية للأداء المهارى فى كرة اليد قيد البحث) .
- الآراء والانطباعات الوجدانية لتلاميذ المجموعة التجريبية نحو استخدام برنامج تعليمي بإستخدام المنصة التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة اليد .

مجتمع وعينة البحث :

مجتمع البحث :

يتمثل مجتمع البحث فى تلاميذ الصف الأولى الإعدادى بمدرسة جلوري الدولية للغات (الطريق الدائرى) بمدينة المحلة الكبرى – محافظة الغربية فى العام الدراسى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م والبالغ عددهم (٩٥) خمسة وتسعون تلميذ وتلميذة .

عينة البحث :

قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من الصف الأول الإعدادى بالمرحلة الثانية من التعليم الأساسى بمدرسة جلوري الدولية للغات بمدينة المحلة الكبرى – محافظة الغربية فى العام الدراسى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م فى الفصل الدراسى الأول ، حيث تكونت العينة من عدد (٢٠) تلميذ يطبق عليها البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية من مهارات كرة اليد ، وقد تم اختيار عدد (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية للدراسة الإستطلاعية والمعاملات العلمية لتقنين الاختبارات (قيد البحث) .

أسباب إختيار عينة البحث :

- موافقة إدارة المدرسة على تطبيق البحث .
- توافر الإمكانات المناسبة لتطبيق البحث .
- وجود عدد مناسب من تلاميذ المرحلة الدراسية لعينة البحث .

- جميع أفراد العينة فى مرحلة نمو واحدة فيها النضج العقلى والحركى متقارب .
- جميع أفراد العينة يخضعون لخطة دراسية واحدة .
- المدرسة التى سوف يتم بها البرنامج محل عمل الباحث .

مواد المعالجة التجريبية :

وتتضمن على :

- وسائل جمع البيانات .
- البرنامج التعليمى المقترح .
- المنصة التعليمية **School Every Where** .

وسائل جمع البيانات :

- معدلات النمو (السن – الطول – الوزن) – ملحق (أ) .
- الاختبارات المهارية لبعض المهارات الأساسية لكرة اليد – ملحق (ج) .
- اختبار التحصيل المعرفي لبعض المهارات الأساسية بكرة اليد – ملحق (ه) .
- استمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمي بإستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** (إعداد الباحث) – ملحق (ح) .
- البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد – ملحق (ط) .
- المنصة التعليمية **School Every Where** .

وقد إستخدم الباحث الوسائل التالية لمناسبتها لطبيعة البحث :

أدوات للدلالة على معدلات النمو : وتمثلت فى القياسات التالية :

- **العمر :** بالرجوع إلى تاريخ الميلاد فى سجلات المدرسة " لأقرب سنة " .
- **الطول :** بواسطة إستخدام جهاز الرستاميتر " لأقرب سنتيمتر " .
- **الوزن :** بواسطة الميزان الطبى " لأقرب كيلو جرام " .

الاختبارات المهارية لبعض المهارات الأساسية بكرة اليد :

تم إختيار الاختبارات المهارية الخاصة بكرة اليد المقررة بدليل معلم التربية الرياضية الخاص بالصف الأول الإعدادى الخاص بوزارة التربية والتعليم بجمهورية مصر العربية وهم :

- اختبار التمرير والاستقبال .
- اختبار التصويب من الثبات .

اختبار التحصيل المعرفي (قيد البحث) - ملحق رقم (د) (ه) **:**

قام الباحث بتصميم الإختبار المعرفى الالكترونى لقياس التحصيل المعرفى لعينة البحث فى المعلومات المعرفية المرتبطة ببعض المهارات الخاصة بكرة اليد :

- التمرير والاستقبال (الجانب القانونى والمهارى) .

- التصويب من الثبات (الجانب القانونى والمهارى) .

إستمارة الآراء والإنطباعات الوجدانية نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية – ملحق رقم (ز) (ح) :

قام الباحث بتصميم إستبيان الآراء والإنطباعات الوجدانية لقياس إتجاه عينة البحث التجريبية نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** للتعرف على تأثيره فى الجانب الوجدانى لعينة البحث وذلك بالرجوع للمراجع والدراسات العلمية كدراسة كلا من **مدحت يحيي عبد الرحمن (٢٠١٢م)** (٢٩) ، ودراسة **هانى جلال أمين (٢٠١٦م)** (٣٦) ، ودراسة **دعاء جمال طاحون (٢٠١٨م)** (١١) ، ودراسة **مريم محمد عمران (٢٠١٩م)** (٣٠) ، ودراسة **مصطفى جابر امين (٢٠٢٢م)** (٣١) وفي ضوء ذلك قام الباحث بتصميم استمارة استبيان متضمنة (٢٠) عشرون عبارة في صورتها الأولية - ملحق رقم (ز) ، وقد استخدم الباحث طريقة (ليكرت) ذات الثلاث أوزان (درجة كبيرة = ٣ درجات) ، (درجة متوسطة = درجتان) ، (درجة قليلة = ١ درجة) لمناسبتها لطبيعة البحث وقد راعى في تصميم عبارات الإستمارة أن تكون مفهومة وبسيطة .

البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية – ملحق (ط) :

قام الباحث بالاطلاع على العديد من الدراسات والبحوث التربوية التي تناولت استخدام المنصات التعليمية في التعليم مثل دراسات **أسماء عبد الخالق عبد الفتاح (٢٠١٧م)** (٤) ، ودراسة **أسماء عبد الناصر سيف (٢٠١٨م)** (٥) ، ودراسة **دعاء جمال طاحون (٢٠١٨م)** (١١) ، ودراسة **مريم محمد عمران (٢٠١٩م)** (٣٠) ، ودراسة **مصطفى جابر امين (٢٠٢٢م)** (٣١) ، والدراسات التى تناولت البرمجيات التعليمية والتى استخدمت تكنولوجيا التعليم بصفة عامة مثل دراسات **داليا السيد عنتر (٢٠٠٩م)** (١٠) ، ودراسة **مدحت يحيي عبد الرحمن (٢٠١٢م)** (٢٩) ، ودراسة **إسلام رأفت عبد الفتاح (٢٠١٤م)** (٣) ، ودراسة **محمد أحمد فريد (٢٠١٧م)** (٢٣) ، ودراسة **إيمان جمال حافظ (٢٠١٩م)** (٧) واتبع الباحث الخطوات التالية :

- **خطوات بناء البرنامج التعليمي :**

أولاً : هدف البرنامج :

تعلم بعض المهارات الأساسية من مسابقات مهارات كرة اليد من خلال برنامج تعليمى باستخدام المنصة التعليمية .

ثانياً : تحديد الأهداف التعليمية للبرنامج التعليمى :

قام الباحث بتحديد الأهداف العامة تبعًا لجوانب التعلم الثلاثة وهى :

(أ) هدف عام مهارى :

- إكساب التلاميذ شكل الأداء الفنى والمهارى لبعض المهارات الأساسية من مهارات كرة اليد من خلال البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية .

(ب) هدف عام معرفى :

- إكساب التلاميذ المعلومات والمعارف (القانونية – المهارية) من خلال البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية .

(ج) هدف عام وجدانى :

- إكساب التلاميذ الأراء والإنطباعات الايجابية نحو البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية

ثالثـــاً : ترجمـــة الأهـــداف العامـــة للبرنـــامج التعليمـــى وصـــياغتها فـــى صـــورة أهـــداف ســـلوكية إجرائية :

بعد تحديد الاهداف العامة للبرنامج تم صياغتها فى صورة أهداف إجرائية على شكل سلوك نهائى ووصفها وصفاً إجرائياً يوضح شكل الأداء المتوقع من التلاميذ وقد تم صياغة الأهداف السلوكية والتى يجب أن تكتسبها من خلال البرنامج التعليمى الذى يستخدم المنصة التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية من مهارات كرة اليد وقد تم تحديد الأهداف السلوكية الإجرائية في أهداف معرفية – أهداف مهارية – أهداف وجدانية .

(أ) الأهداف السلوكية المهارية : أن تكون التلميذ قادر على ان :

- **مهارات كرة اليد**

- أن يستطيع استلام ومسك الكرة في مستويات مختلفة ، ويقوم بمسك وتمرير الكرة (الكتف – الكرباجية) ، ويتقن مهارة التصويب من الارتكاز ، ويتمكن من الدفاع (دفاع منطقة) ٣ ضد ٣

(ب) الأهداف السلوكية المعرفية : أن يكون التلميذ قادر على ان :

- يتعرف على المعلومات الخاصة بأداة مهارات الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يتذكرالمهارات الخاصة بالوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يكتسب القدرة على إستيعاب الأداء المهارى للوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يستنتج النقاط الفنية للأداء المهارى لبعض المهارات والأنشطة التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يربط بين الأداء المثالى والأداء الفعلى في المهارات والأنشطة التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يلتزم بالتعليمات الموجهة إليه من المعلم عند أداء بعض المهارات والأنشطة التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يميز بين الخطوات التعليمية لمهارات والأنشطة التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي

- يفسر الحركة أثناء أداء بعض المهارات والأنشطة التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يتمكن من تصحيح الأخطاء التى تحدث أثناء أداء المهارات والأنشطة التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي
- يقيم أدائه تقييماً صحيحاً وسليماً
- يترجم ما شاهده في البرمجية التعليمية لأداء فعلى صحيح

(ج) الأهداف السلوكية الوجدانية : أن يكون التلميذ قادر على ان :

- يكتسب الثقة والاعتماد على النفس في المواقف المختلفة ، ويتدرب على إحترام النظام ، ويكتسب الروح الإجتماعية ، ويفهم ذاته بطريقة أفضل ، ويحب الإقبال على التعلم الذاتى ، ويلتزم بالعمل فى نشاط دائم ومستمر ، ويكتسب الاتجاهات الايجابية السليمة ، ويقاوم اللامبالاة أثناء الأداء ، ويكون لديه الشخصية المستقلة ، ويشعر بالسعادة والرضا أثناء الأداء ، ويقدر على تحمل المسئولية ، وينمي لديه الصفات الاخلاقية الحميدة كالصدق والاحترام ، ويطيع التعليمات الموجهة إليها من قبل المعلم .

رابعاً : أسس بناء البرنامج :

حرص الباحث على مراعاة مجموعة من الأسس العلمية عند تصميم البرنامج وهى كالتالى :

- يدعم التعليم بين التلاميذ بعضهم البعض ، ويخدم التلاميذ كبوابة للوصول الى مزيد من مصادر المعرفة ، ويقوم بتذكير التلاميذ وإرسال التنبيهات لهم مما يساعدهم في التنظيم ، ويعطى فكرة أوضح عن طرق تعلم التلاميذ وتحصيلهم ومشاركتهم ، ويسهل إدارة التلاميذ والمواد التعليمية والأنشطة المختلفة ، ومراعاة عوامل الأمن والسلامة أثناء عملية التعلم ، ويربط المعلم بتلاميذه داخل وخارج غرفة الصف ، ويساعد على تحسين التعاون والتواصل والإدارة بإستخدام أدوات إدارة المواد الدراسية والأكاديمية المرنة ، ويوظف عدد من الأدوات الحديثة لتسهيل مهمة المعلمة كأدوات النقاش والتصحيح والمتابعة والتقارير ، ويمكن التلاميذ من توثيق كل ما يقومون به من إنجازات ومهام تعليمية ، ويوفر أدوات متطورة وسهلة الاستخدام وتفاعلية وذات طابع اجتماعى ، ويساعد على التغلب على البعد المكانى بين المعلم والمتعلم ، ويستخدم تطبيق School Every Where على الهواتف الذكية وبذلك يبقى المتعلم على اتصال دائم بمجتمع التعلم ، ويهدف الى تبسيط إدارة التعلم وجعلها عملية ممتعة ومشجعة على المشاركة ، ويوفر أدوات تقنية حديثة وحلول ذكية وعصرية تساعد في العملية التعليمية ، ويمكن من إرسال واستقبال المعلومات مع الزملاء حول المهارات والأنشطة التعليمية

خامساً : تحديد المحتوى العلمي للبرنامج :

تم تحديد المحتوى العلمى للبرنامج من خلال الأهداف العامة والسلوكية حيث قام الباحث بالاطلاع على العديد من المراجع والدراسات التى تناولت البرمجيات التعليمية كدراسة كلا من **أحمد شوكت المسيرى (٢٠٢٢م)** (٢) ، ودراسة **نادر الدسوقى محمد (٢٠٢٢م)** (٣٥) ، ودراسة **مصطفى جابر امين (٢٠٢٢م)** (٣١) ، ودراسة **محمد السيد الحبشى (٢٠٢٢م)** (٢٤) ، ودراسة **أحمد السيد الدماطى (٢٠٢٣م)** (١)

حتى يكون المحتوى مرتبط بالأهداف المرجو تحقيقها ومراعيا للدقة العلمية ويلائم خبرات وحاجات التلاميذ كما يثير لدوافع التلاميذ نحو التعلم حتى قام الباحث بتنظيم محتوي البرنامج في عدد من المحاور تتمثل في :

- ماهية المهارات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي مصحوبة بصور متتالية .
- النواحى الفنية للمهارات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي .
- المتطلبات المعرفية للمهارات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي (قيد البحث) .
  - **كرة اليد :**
    - استلام ومسك الكرة في مستويات مختلفة
    - مسك وتمرير الكرة (الكتف – الكرباجية)
    - التصويب من الارتكاز
    - الدفاع (دفاع منطقة) ٣ ضد ٣
    - بعض القواعد القانونية لممارسة كرة اليد
- تم تنظيم عرض مهارات والأنشطة التعليمية قيد البحث بحيث تحتوى كل مهارة على (مراحل فنية ، خطوات تعليمية ، تمرينات للإرتقاء بالمهارة ، مجموعة فيديوهات ، ملفات على صيغة **word** أو **pdf** ، مجموعة صور ورسومات توضيحية ، الصوت المصاحب لشرح كل مهارة) .
- الاختبار المعرفى الالكترونى على موقع **School Every Where** .

سادساً : الامكانات الازمة لتنفيذ البرمجية :

١- الامكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج :

- أجهزة كمبيوتر بالمواصفات التالية : جهاز كمبيوتر IBM أو متوافق معه - معالج طراز بانتيوم 4 بسرعة 1024 ميجاهيرتز - نظام ويندوز (Win7) أو أعلى مدعم باللغة العربية - بطاقة شاشة 1024x768 ذات تحليل لونى عالى 32 Bit - بطاقة صوت Bit128 - مشغل أقرص مندمجة CD-RoM بسرعة 52 على الاقل - شاشة 17 بوصة - سماعات خارجية ويفضل سماعات للاذن - ذاكرة ممتدة Ram 2 GB على الاقل - لوحة مفاتح وفارة .
- جوالات ذكية
- كور تمرينات وأدوات وملاعب قانونية
- قاعات

-٢٢-الاختبارات وأدوات البحث : -2

- اختبارات الاداء لمهاري للوحدات التعليمية المقررة في كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى
- اختبار معرفي
- استبيان لاستطلاع اراء والانطباعات الإيجابية نحو البرنامج التعليمي المقترح

سابعاً : أسلوب التدريس المستخدم :

استخدم الباحث المنصة التعليمية **School Every Where** .

ثامناً : الاطار الزمنى العام لتنفيذ البرنامج :

١- تم تنفيذ البرنامج التعليمى على تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة جلوري الدولية للغات العام الدراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣ فى الفصل الدراسى الأول .

٢- مدة تنفيذ البرنامج التعليمى بواقع (٢) وحدة تعليمية في الأسبوع لمدة (٣) أسابيع وبذلك يصبح إجمالي عدد الوحدات التعليمية (٥) خمسة وحدات ، علماً بأن زمن الوحدة يستغرق فترة زمنية (٤٥) خمسة وأربعون دقيقة للمجموعة التجريبية .

جدول (١)
محتوى الوحدة التعليمية اليومية

م	المحتوى	التوزيع الزمنى
١	اعمال إدارية	٣ ق
٢	دخول معمل الحاسب الالى ومشاهدة المنصة التعليمية	١٤ ق
٣	احماء عام	٥ ق
٤	اعداد بدنى خاص	٥ ق
٥	النشاط التطبيقى	١٥ ق
٦	النشاط الختامي	٣ ق

جدول (٢)
التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى المقترح

م	البيان	التوزيع الزمنى
١	عدد الأسابيع	(٣) أسبوع
٢	عدد الوحدات التعليمية	(٥) وحدة تعليمية
٣	عدد الوحدات التعليمية فى الأسبوع الواحد	(٢) وحدة فى الاسبوع
٤	زمن التطبيق فى الوحدة الواحدة	(٤٥) دقيقة
٥	زمن التطبيق فى الأسبوع	(٩٠) دقيقة
٦	الزمن الكلى لتطبيق البرنامج	(٢٢٥) دقيقة

تاسعاً : قيادات تنفيذ البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية :

سوف يقوم الباحث بتنفيذ البرنامج التعليمى بمفرده للمجموعة التجريبية .

جدول (٣)
تنظيم محاور الوحدات التعليمية للمنصة التعليمية

رقم الاسبوع	عدد الوحدات	محور الوحدة	التاريخ
الأول	وحدتان	- استلام ومسك الكرة في مستويات مختلفة في كرة اليد - مسك وتمرير الكرة (الكتف والكرباجية)	٢٠٢٢/١١/٢٠م ٢٠٢٢/١١/٢٣م
الثانى	وحدتان	- التصويب من الارتكاز - الدفاع ٣ ضد ٣	٢٠٢٢/١١/٢٧م ٢٠٢٢/١١/٣٠م
الثالث	وحدة واحدة	- بعض القواعد القانونية لممارسة كرة اليد	٢٠٢٢/١٢/٤م

عاشراً : اختيار طريقة التقويم المناسب للبرنامج .

تمثلت طريقة التقويم المتضمنة بالبرنامج فيما يلى :

١- التقويم المبدئى او التمهيدي للبرنامج ويتضمن :

- استمارة الاختبارات المهارية للوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي (قيد البحث) .
- إختبار مستوى التحصيل المعرفى لبعض مهارات الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي .

٢- التقويم البنائي او التكويني :

- تم تطبيق التقويم علي كل مهارة من مهارات وحدات المنهج علي مدار البرنامج من خلال الاهداف السلوكية .

٣- التقويم النهائي :

تم تطبيق التقويم بعد انتهاء البرنامج ويتضمن :

- اختبارات الاداء المهاري للوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي (قيد البحث) .
- اختبار التحصيل المعرفي .
- إستمارة إستطلاع الأراء والانطباعات الإيجابية لتلاميذ المجموعة التجريبية نحو البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية .

مرحلة إنتاج البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية في تعلم بعض المهارات وأنشطة الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ (المجموعة التجريبية) :

- مرحلة التصميم واشتملت على الخطوات التالية :

أولاً : بناء البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية :

لتصميم بيئة تعلم الكترونية على درجة عالية من الكفاءة تم دراسة العديد من البيئات التعليمية المتاحة على الشبكة مثل (**School Every Where - Edmodo - Easy Class - Schoology – B12**) واختار الباحث منصة **School Every Where** لخبرة الباحث بكيفية تصميم المنصة حيث حضر الباحث دورات تدريبية داخل المدرسة وحصل على شهادات في (أساليب التقويم واعداد الاختبارات والاختبارات الالكترونية) – ملحق (م) – وأيضا لسهولة التعامل من قبل كل من الباحث والتلاميذ مع المنصة التعليمية .

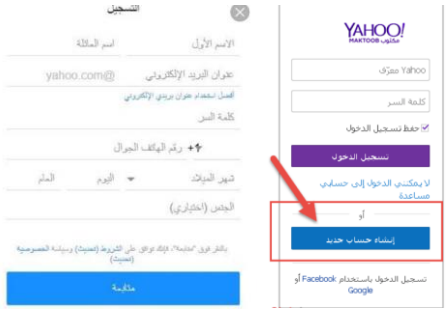
وقد روعى عند تصميم البرنامج الأساس العلمى والتربوى والتقنى لتحديد وأختيار المادة العلمية حول تعلم بعض مهارات وأنشطة الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي (قيد البحث) وكذلك تحديد الأهداف العامة والسلوكية وتحديد قائمة المهام التعليمية التي يمكن تحقيقها في القاعات الدراسية وأسلوب تقديم عرض المحتوى وتنظيمه وكيفية كتابة النص التعليمى داخل منصة **School Every Where** حيث تم الاستعانة بأحد خبراء المتخصصين في تصميم المنصات التعليمية .

تنظيم محتوى البرنامج :

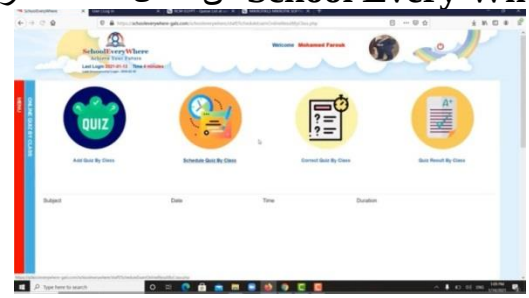
قام الباحث بتنظيم محتوى البرمجية وفقاً لطبيعة المهارات والأنشطة (قيد البحث) وخصائص التلاميذ عينة البحث حيث أشتمل محتوى البرنامج المقترح على ما يلى :

١- تسجيل الدخول للموقع School Every Where :

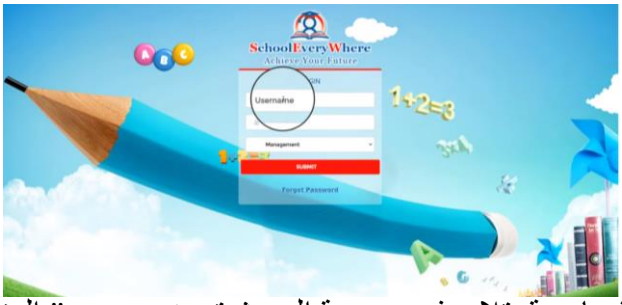
- تم تدريب التلاميذ على كيفية انشاء ايميل على **yahoo** للتسجيل داخل موقع **school every where** .



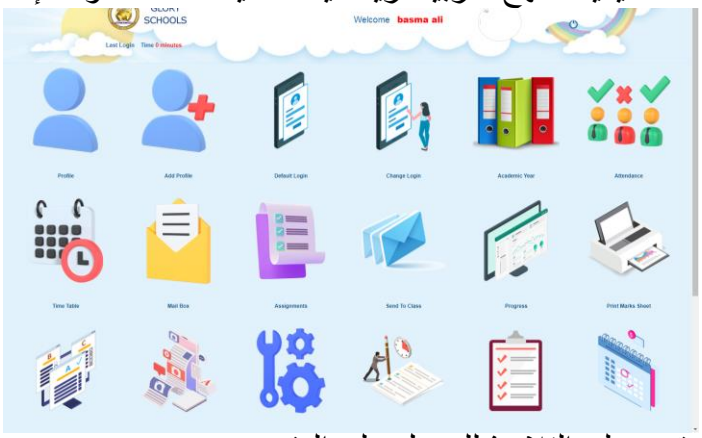
- يتم الوصول لموقع **School Every Where** من خلال شاشة محرك البحث **Google** .



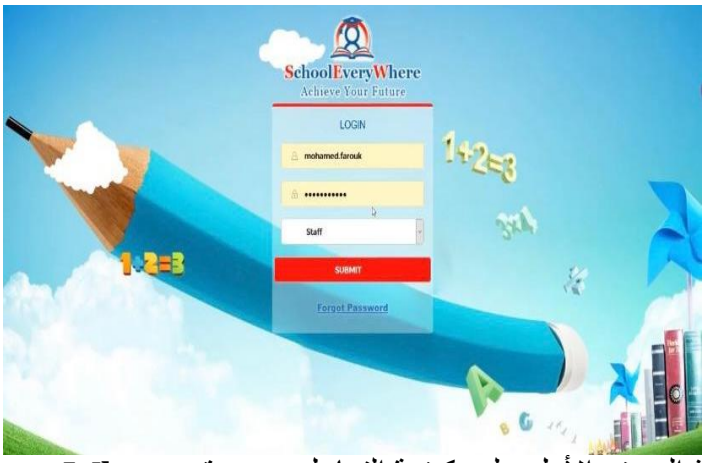
- تم عرض خطوة خطوة عن كيفية التسجيل داخل الموقع والتعامل معه حيث يقوم التلميذ بإدخال الايميل وكلمة السر الخاص بها وبذلك يكون التلميذ دخل المنصة التعليمية **School Every Where** .



- تم انشاء مجموعة خاصة بتلاميذ مجموعة البحث تحت مسمى " المنصة التعليمية لتعلم بعض مهارات الوحدات التعليمية لمنهج التربية لرياضية لتلاميذ الصف الأول الإعدادى "



- تم توزيع كود المقرر على التلاميذ للدخول على المقرر .



- تم تدريب تلاميذ الصف الأول على كيفية التعامل مع موقع **School Every Where** والاجابة على استفساراتهم .
- تم نشر اهداف المقرر وموضوعاته على مجموعة البحث .
- تم رفع المهارة الأولى على مجموعة البحث .

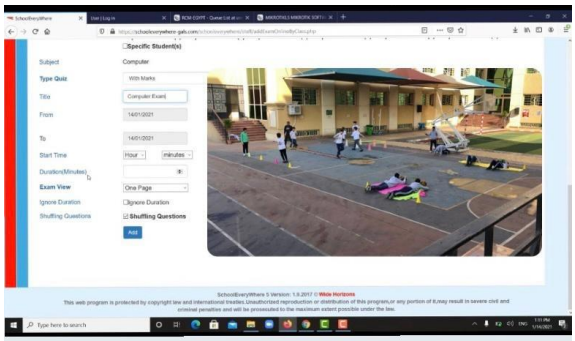
٢- المقدمة :

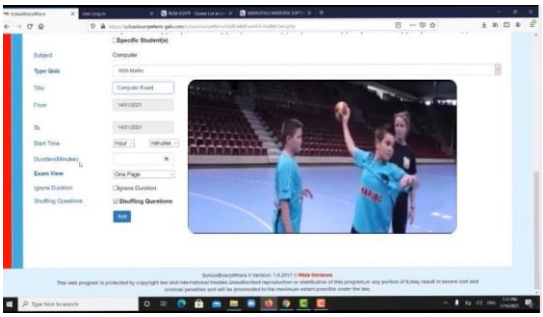
وهو الجزء الذى يعرض على الصفحة الرئيسية لموقع **School Every Where** ويتضمن ما يلي : (**upgrade – courses – groups – resources** - التنبيهات – الرسائل – التقويم) .

٣- الجزء الأساسى (المحتوى التعليمى) : ويحتوى على ما يلى :

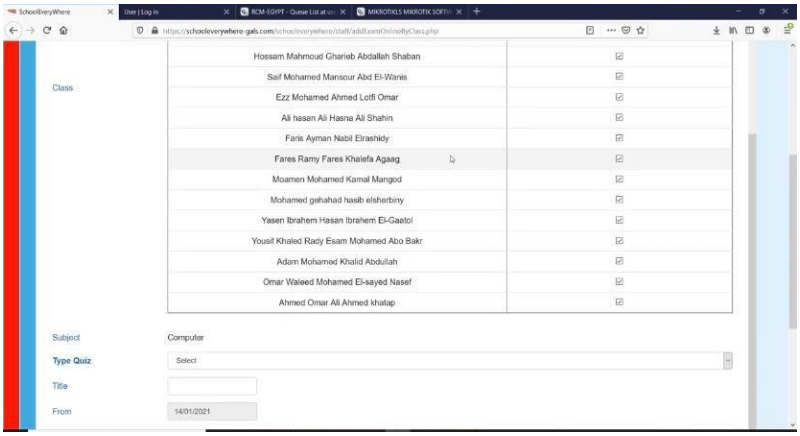
- دليل البحث ويحتوى على اسم البحث وهيئة الاشراف .

- نبذة عن كرة اليد وتتكون من (أهداف سلوكية – محتوى نظري مكتوب – مجموعة فيديوهات لشرح كرة اليد مصحوبه بالصوت) .
- النقاط الفنية لمهارة التمرير والاستقبال وتتكون من (نص مكتوب عن النقاط الفنية – مجموعة فيديوهات لشرح الخطوات التعليمية للعدو مصحوبه بالصوت) .
- النقاط الفنية لمهارة التصويب من الثبات وتتكون من (نص مكتوب عن النقاط الفنية – مجموعة فيديوهات لشرح الخطوات التعليمية للعدو مصحوبه بالصوت) .





- اختبار معرفى الكترونى لأنشطة الوحدات التعليمية المقررة في وحدات كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى قيد البحث .



وقد روعى عند عرض هذا المحتوى البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية في تعلم مهارات الوحدات التعليمية بالمنهج بأن يكون منظم بحيث تتناسب مع طبيعة المادة الدراسية وتبعاً لخصائص التلاميذ .

ثانياً : إعداد مخطط البرنامج التعليمى :

قام الباحث بالإطلاع علي وثائق التصميم المعروفة بإستخدام السيناريو .

ثالثاً : كتابة السيناريو :

قام الباحث بإعداد السيناريو المقترح في ضوء الأهداف المطلوب تحقيقها بالمهارات والأنشطة التعليمية (قيد البحث) حيث يشتمل السيناريو على وصف الإطار والجانب المسموع المتمثل في أنشطة الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي والجانب المرئى يحتوى على كل ما يشاهده التلاميذ من تعليمات وإرشادات في بداية البرنامج وكذلك الأهداف العامة والسلوكية للبرنامج والنقاط الفنية مع شرح الخطوات التعليمية للمهارات (قيد البحث) مع مراعاة المثير والإستجابة والتغذية الرجعة لكل إطار ودقة معلوماته وصياغته للغة واضحة وقد تم عرضها على مجموعة من الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس بهدف استطلاع أرائهم في البرنامج التعليمى المقترح وأهدافه وأسلوب العرض لتقرير مدى صلاحيته للتطبيق – ملحق رقم (ط) .

وبناءاً على ذلك تم تحديد الوسائل التى سوف يستخدمها الباحث في إنتاج البرنامج المقترح من حيث مواضيعها ودلالتها وتحديدها وموقعها على كل إطار والمتمثلة في تحديد شكل الإطارات بنوعيها الرئيسية والفرعية من حيث الشكل واللون والوضوح والتأثير والمتمثلة في :

(النص المكتوب **Text** تم كتابة ومعالجة النصوص باستخدام برنامج **Microsoft word 2016** - الصور الثابتة - الفيديوهات - التعليق الصوتى) .

رابعاً : المكونات وطريقة العرض :

١- المكونات الفنية لتصميم الشاشة : حرص الباحث على :

- ترتيب المهارات وعناصر المحتوى والخبرات التعليمية بشكل واضح .
- استخدام بعض الصور التوضيحية لتوضيح بعض المهام المطلوبة من التلاميذ .
- تحديد موضع رفع النشاط بالمناقشة وأدوات الحوار والنقاش .
- عدم المغالاة فى استخدام الألوان حتى لا تشتت انتباه التلميذ .
- استخدام أنواع الخطوط الواضحة ووضعها بأحجام وألوان .
- ان يتم تمييز الملاحظات الهامة .
- أن تكون الصفحة مريحة للعين وعرض المعلومات بصورة متناسقة .
- يجب أن يكون التعزيز فورى وبطريقة جذابة وشيقة .

٢- صياغة شاشات البرمجية :

استخدم الباحث عند صياغة شاشات البرمجية اللغتين اللفظية (المرئية والمسموعة) وغير اللفظية وتمثل استخدام اللغة اللفظية المرئية فى بيان محتوى المنصة بينما تم استخدام اللغة غير اللفظية المسموعة باستخدام الأصوات كخلفية لبعض أجزاء البرمجية .

٣- تصميم الخطو الذاتى وتحكم المتعلم :

ويتحكم التلميذ فى زمن التعلم وله الحرية التامة في الانتقال بين وحدات البرنامج المختلفة بما يتناسب مع خطوه الذاتي بحيث لا يتم الانتقال من مهارة الى آخرى دون إتمام الجزء المطلوب منه والخروج والدخول من الموقع في أى وقت يشاء .

ثانياً : مرحلة التطوير (إنتاج البرمجية) :

وقد اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية :

الإنتاج الرقمى لمكونات البرنامج وتتضمن :

١- **إنتاج لقطات الفيديو :** تم إنتاج جميع لقطات الفيديو التعليمية ببرنامج **Wonder Share Video Editor** كما تم تصوير لقطات فيديو للاعبين المميزين يؤدون الخطوات التعليمية لكل مهارة وتم مراجعتها من قبل هيئة الاشراف والباحث .

٢- **إنتاج الصوت :** تم استخدام برامج معالجة الصوت **Goldwave** المصاحب لشرح كل مهارة وأيضا تم إستخدام برنامج **Creative Wave Studio** لتسجيل الصوت الايقاع وعمل إجراءات المونتاج الصوتى .

٣- **إنتاج النص :** استخدم الباحث برنامج **Microsoft Words 2016** في تحرير النص وصياغته وتنسيقه وقد راعى الباحث أنواع وأحجام الخطوط التى يسهل قراءتها من حيث حجم الخط ونوعه ولونه واختلافه في عنوان رئيسى وعنوان فرعى والمحتوى.

٤- **إنتاج الصور الثابتة والرسوم :** تم تحميل بعض هذه الصور من على شبكة الانترنت وتم انتاج البعض الاخر باستخدام برنامج معالجة الصور **Adobe PhotoShop Cs6** .

٥- **إنتاج البرمجية باستخدام المنصة التعليمية :** لتصميم بيئة تعلم الكترونية على درجة عالية من الكفاءة تم دراسة العديد من البيئات التعليمية المتاحة على الشبكة مثل (**Edmodo - Easy Class - Schoology - Teach Street**) كما حضر الباحث دورات تدريبية داخل المدرسة وحصل على شهادات في (أساليب التقويم واعداد الاختبارات والاختبارات الالكترونية) .

ثالثاً : مرحلة التقويم :

لقد مرت عملية تقويم البرمجية بالمراحل التالية :

- الاختبار المبدئي للبرمجية :

وفيه قام الباحث بعرض البرمجية في صورتها الأولية على عدد (١٠) من السادة الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس فى التربية الرياضية من مدي ملائمة ومناسبة أسلوب عرض المحتوي واكتشاف نواحي القوة والضعف داخل البرنامج وتحديد الصعوبات التي يمكن أن تواجه التلاميذ وإبداء رأيهم فى كيفية استخدام البرمجية واقتراح أية تعديلات ، وقد تمثلت مقترحات السادة الخبراء فيما يلي :

- تقليل محتوي النظرى للبرمجية حتي لا تشتت التلاميذ والتركيز علي النقاط الفنية والخطوات التعليمية لكل مهارة مع عرض المزيد من الفيديوهات و الصورة الخاصة بكل جزء من أجزاء المهارة .
- التوازن بين جوانبه بحيث لا يطغى الجانب الخاص بمهارة معينة على باقى المهارات.
- تعديل بعض الاخطاء اللغوية الموجودة .

وقد تم إجراء بعض التعديلات التى أشاروا اليها الخبراء وقد اتفقوا على مناسبة البرنامج فى صورته النهائية لعينة البحث وصلاحيتها للتطبيق .

- الاختبار الثاني للبرمجية (تجربة استطلاعية) :

قام الباحث بتطبيق التجربة الاستطلاعية في بعض مهارات البرمجية على عينة عددهم (٢٠) عشرين تلميذ من تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة جلورى الدولية للغات كتجربة استطلاعية (من مجتمع البحث الأصلي ومن خارج عينة البحث الأساسية) كتجربة استطلاعية في الفترة من ٢٠٢٢/١٠/١٦م حتي ٢٠٢٢/١٠/٢٠م .

وقد أسفرت الدراسة الاستطلاعية عن الآتي :

١. التأكد من سلامة وصلاحية الأجهزة المستخدمة .
٢. تجنب ما يستجد من بعض المشكلات عند تطبيق البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية علي المجموعة التجريبية للبحث .
٣. التأكد من عدم وجود صعوبات في استخدام ادواته في عرض ومشاركه الملفات والتطبيقات
٤. التأكد من قدرة التلاميذ علي فهم واستيعاب البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية علي المجموعة والقدرة علي استخدام أجهزة الحاسب الآلي والانترنت ودرجة استجابتهم لها
٥. التعرف على ملاحظات التلاميذ حول البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية وكذلك على مدى مناسبتها لقدرات التلاميذ .
٦. أهم الصعوبات التي واجهت التلاميذ أثناء استخدام المنصة التعليمية **School Every Where** .

وكان من أهم نتائج الدراسة الاستطلاعية ما يلي :

١. صلاحية الأجهزة المستخدمة والأدوات مثل الرستاميتر والميزان الطبي .
٢. تفهم التلاميذ لإجراءات البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية علي المجموعة علي أجهزة الحاسب الآلي والجوالات والقدرة علي أدائها .
٣. تم تدريب التلاميذ علي استخدام الحاسب الآلي والتجوال داخل المنصة قبل البدء في تنفيذ البرنامج ، وبعد الانتهاء من عملية تقويم البرنامج التعليمي وإجراء التعديلات اللازمة أقر الخبراء بصلاحية البرنامج التعليمي وإمكانية تطبيقه علي عينة البحث الأساسية .

اعتدالية توزيعات بيانات العينة :

للتأكد من خلو عينة البحث من عيوب التوزيعات غير الاعتدالية تم حساب المتوسط الحسابى ، الانحراف المعيارى ، الوسيط ، معامل الالتواء الأفراد عينة البحث التجريبية وعددهم (٢٠) تلميذ فى المتغيرات التى قد يكون لها تأثير على نتائج البحث وهى معدلات النمو (الطول – الوزن – السن) والاختبارات المهارية والتحصيل المعرفي في تعلم بعض المهارات وأنشطة الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي ، ويتضح من جدول (٤) توصيف عينة البحث .

جدول (٤)

توصيف العينة فى متغيرات النمو الأساسية المتغيرات المهارية والتحصيل المعرفى في تعلم المهارات وأنشطة الوحدات التعليمية المقررة على تلاميذ الحلقة الثانية للتعليم الأساسي (قيد البحث) لبيان اعتدالية البيانات

ن = ٢٠

م	المتغيرات الاساسية		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعيارى	التفلطح	الالتواء
	معدلات دلالات النمو							
١	السن		سنة/شهر	١١.٣٨٠	١١.٣٥٠	٠.٣٧٥	١.٢٦٣-	٠.١٠٧
٢	طول		سم	١٣١.٠٥٠	١٣١.٠٠٠	٣.٠٣٤	٠.٥٨١-	٠.٢٤١-
٣	الوزن		كجم	٣٢.٠٠٠	٣٢.٠٠٠	٢.١٠٣	٠.٦١٢-	٠.٠٣٨-
	الاختبارات المهارية							
٤	كرة اليد	التمرير والاستقبال	عدد	٧.٨٠٠	٧.٥٠٠	٢.٧٨٣	٠.٨٣٢-	٠.١٦٤
٥		التصويب من الثبات	درجة	٢.٦٠٠	٢.٥٠٠	١.٥٠١	٠.٠٣٤	٠.٤٦١
	المتغير المعرفى							
٦	اختبار التحصيل المعرفى		درجة	٢٤.٠٥٠	٢٤.٠٠٠	١.٠١٤	٠.٩٦٦	٠.٠٧٩

الخطا المعيارى لمعامل الالتواء = ٠.٥١٢

حد معامل الالتواء عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ١.٠٠٤

يوضح جدول (٤) المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لدى افراد العينة فى المتغيرات الاساسية قيد البحث قيد البحث ويتضح ان قيم معامل الالتواء قد تراوحت ما بين (± ٣) وهى اقل من حد معامل الالتواء مما يشير الى اعتدالية البيانات وتماثل المنحنى الاعتدالى مما يعطى دلالة مباشرة على خلو البيانات من عيوب التوزيعات الغير اعتدالية .

تجربة البحث :

بعد التأكد من توافر كافة الشروط والمعاملات العلمية للاختبارات المهارية والمعرفية (قيد البحث) لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدراس جلوري للغات ، والبرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية وكذلك استكمال كافة الإجراءات لتنفيذ تجربة البحث قام الباحث بتحديد القياسات كالتالى :

أولاً : القياس القبلي :

تم إجراء القياس القبلي لكلاً من متغيرات البحث التالية :

١- اختبارات الاداء المهاري للمجموعة التجريبية يوم الاربعاء الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٦م من خلال تطبيق اختبارات مهارية على التلاميذ .

٢- إختبار التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية يوم الخميس الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٧م .

ثانياً : الدراسة الأساسية :

قام الباحث بتطبيق الدراسة الأساسية من ٢٠٢٢/١١/٢٠م حتي ٢٠٢٢/١٢/٤م ، أي بواقع (٣) ثلاث أسابيع متصلة وذلك علي مجموعة البحث التجريبية ولقد قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية على المجموعة التجريبية .

١- تم عقد (٣) حصص مع تلاميذ الصف الأول الإعدادي (المجموعة التجريبية) على كيفية التسجيل داخل الموقع والتعامل مع المنصة التعليمية **School Every Where .**
٢- تم رفع المحتوى على المنصة التعليمية **School Every Where** ليشاهده التلاميذ من خلال أجهزة الحاسب الألي الموجودة داخل معمل الحاسب الالى بالمدرسة وأيضا يمكن مشاهدة المحتوى عن طريق أجهزة المحمول .
٣- لدى كل تلميذ حساب خاص به على المنصة التعليمية **School Every Where** .
٤- يقوم التلاميذ بمشاهدة البرنامج التعليمي داخل المنصة التعليمية في معمل الحاسب الآلى بالمدرسة وتكون الأجهزة متصلة بالانترنت بحيث يجلس كل تلميذ أمام الجهاز .
٥- يقوم التلميذ بمشاهدة المحتوى من خلال فيديو يشرح المهارة الأولى جيدا وفيديوهات تتضمن الخطوات التعليمية لتعلم المهارة وأيضا توجد لينكات بمجرد الضغط عليها تظهر فيديوهات من موقع اليوتيوب تحتوى على المهارة لزيادة فهمها واستيعابها بشكل جيد .
٦- يقوم التلميذ بمشاهدة المحتوى على شبكة الانترنت واثناء مشاهدتها للمحتوى لابد من اتباع قاعدة (**WSQ**) (شاهد – لخص – اسال) :
- **شاهد Watch :** يقوم التلميذ بمشاهدة مقاطع الفيديو او محتوى التعلم وتدوين الملاحظات .
- **لخص Summarize :** بعد الانتهاء من مشاهدة المحتوى يطلب المعلم من التلاميذ كتابة ملخص ما شاهدوه ومدى استيعابه للمهارة ومناقشة زملائه ومعلمهم ، وهذا يجعلهم ينتبهوا من مشاهدة المحتوى كاملا وهذا يوضح اذا كان التلاميذ تمكنوا من فهم المحتوى ام لا وانهم قد شاهدوا المهارة كاملة .
- **إسأل Question :** يقوم التلميذ بكتابة الأسئلة والاستفسارات عن المحتوى داخل المنصة .

٧- ينفذ التلاميذ الأنشطة المرتبطة بالمهارة المراد تعليمها والعمل المكلف بها داخل ملاعب المدرسة كما توفر الأدوات اللازمة للتنفيذ فى ملاعب المدرسة والتى تساعدهم على تعلم المهارات والأنشطة بشكل صحيح .
٨- يقوم المعلم بتوجيه وارشاد التلاميذ ومراقبتهم ومساعدتهم اذا تطلب الامر اثناء تنفيذ النشاط
٩- بعد الانتهاء من الوحدة التعليمية يتم مناقشة التلاميذ داخل منصة **School Every Where** عن الصعوبات التي واجهتها اثناء الأداء وكيفية مواجهتها بالرجوع الى مشاهدة الفيديوهات وتكرار الأداء للوصول الى مستوى جيد .

ثالثاً : القياس البعدي :

بعد الأسبوع الثامن (انتهاء تطبيق البرنامج التعليمي) ، تم إجراء القياس البعدي للمجموعة التجريبية للتلاميذ في أداء المهارات (قيد البحث) وذلك في فترة من ٢٠٢٢/١٢/٨م حتي ٢٠٢٢/١٢/١٢م في كل متغيرات البحث التالية :
١- اختبارات تقييم الأداء الفني للمهارات وأنشطة الوحدات التعليمية للمجموعة التجريبية يوم الأحد الموافق ٢٠٢٢/١٢/١١م .
٢- إختبار التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٢/١٢م .
٣- إستمارة إستطلاع الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى بإستخدام المنصة التعليمية في تعلم بعض المهارات والأنشطة الخاصة بالمنهج (إعداد الباحث) يوم الخميس الموافق ٢٠٢٢/١٢/٨م .

المعالجات الإحصائية :

تم معالجة البيانات إحصائياً باستخدام برنامج الحزم الإحصائية **SPSS** على الحاسب الآلي ولقد ارتضى الباحث مستوى الدلالة عند (٠.٠٥) وتمت المعالجة الإحصائية من خلال المعاملات الإحصائية التالية : (المتوسط الحسابى ، الوسيط ، الإنحراف المعيارى ، معامل التفلطح ، معامل الإلتواء ، فروق المتوسطات ، إختبار (ت) ، معامل ايتا^{2} ، معامل الصدق ، معامل الإرتباط ، معامل السهولة ، معامل الصعوبة ، معامل التميز ، النسبة المئوية ، معامل الثبات (التطبيق وإعادة التطبيق **Test – Retest**) ،

معامل الثبات (اختبار التجزئة النصفية - ألفا كرونباخ) ، الوزن النسبى ، الأهمية النسبية ، الخطأ المعيارى للمتوسط ، نسبة التحسن % ، حجم التأثير) .

عرض ومناقشة النتائج :

عرض النتائج :

عرض نتائج الفرض الأول :

توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسيين (القبلى والبعدى) في شكل الاداء المهاري للمهارات الرياضية لتلاميذ الصف الأول الإعدادى (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .

جـــدول (٥)
دلالة الفروق ونسب التحسن المئوية بين القياس القبلى والبعدى لدى مجموعة البحث التجريبية فى المتغيرات المهارية

ن = ٢٠

م	المتغيرات		القياس القبلى		القياس البعدى		فروق المتوسطات	الخطأ المعيارى للمتوسط	قيمة (ت)	نسبة التحسن %	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
			س	±ع	س	±ع						
١	كرة اليد	التمرير والاستقبال	٧.٨٠٠	٢.٧٨٣	٢٢.٥٠٠	١.٦٧٠	١٤.٧٠٠	١.١٢٩	١٣.٠٢٤	١٨٨.٤٦٢	٣.٤٥١	مرتفع
٢		التصويب من الثبات	٢.٦٠٠	١.٥٠١	٧.٤٠٠	١.٠٩٥	٤.٨٠٠	٠.٣٨٧	١٢.٤١٨	١٨٤.٦١٥	٣.٣٨٣	مرتفع

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ١.٧٢٩
مستويات حجم التأثير لكوهن : ٠.٢٠ : منخفض ٠.٥٠ : متوسط ٠.٨٠ : مرتفع

يتضح من الجدول رقم (٥) دلالة الفروق الاحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى لدى مجموعة البحث فى المتغيرات المهارية (قيد البحث) وقد حققت (ت) المحسوبة قيمة تراوحت ما بين (٤.٦١٨ الى ١٣.٠٢٤) ، كما حققت نسبة تحسن مئوية قيمة تراوحت ما بين (١٤.٧٤٤% الى ١٨٨.٤٦٢%) ، كما حققت حجم التاثير قيم تراوحت ما بين (١.٧١٦ الى ٣.٤٥١) وهى دلالة المرتفعة ، مما يدل على فاعلية المعالجة التجريبية بشكل فعال على المتغير التابع .

عرض نتائج الفرض الثاني :

توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطى القياسيين (القبلى والبعدى) فى مستوى التحصيل المعرفى لوحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى

جدول (٦)
دلالة الفروق ونسب التحسن المئوية بين القياس القبلى والبعدى لدى مجموعة البحث التجريبية فى متغير اختبار التحصيل المعرفى

ن = ٢٠

المتغير	القياس القبلى		القياس البعدى		فروق المتوسطات	الخطأ المعيارى للمتوسط	قيمة (ت)	نسبة التحسن %	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
	س	±ع	س	±ع						
التحصيل المعرفى	٢٤.٠٥٠	١.٠١٤	٧٨.٧٦٠	٣.٧٨٣	٥٤.٧١٠	٢.٧٨٦	١٩.٦٣٧	٢٢٧.٤٨٤	٣.٤٥٦	مرتفع

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ١.٧٢٩

مستويات حجم التأثير لكوهن : ٠.٢٠ : منخفض ٠.٥٠ : متوسط ٠.٨٠ : مرتفع

يتضح من الجدول رقم (٦) دلالة الفروق الاحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى لدى مجموعة البحث فى متغير اختبار التحصيل المعرفى (قيد البحث) وقد حققت (ت) المحسوبة قيمة قدرها (١٩.٦٣٧) كما حققت نسبة التحسن المئوية قيمة قدرها (٢٢٧.٤٨٤ %) كما يتضح أن قيمة حجم التاثير لاختبار مستوي التحصيل المعرفي أكبر من (٠.٨٠) قيمة قدرها (٣.٤٥٦) وهى دلالة مرتفعة ، مما يدل على فاعلية المعالجة التجريبية بشكل فعال على المتغير التابع

عرض نتائج الفرض الثالث :

توجد فروق دالة احصائيا بين الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية فى تعلم أنشطة وحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية .

جـــدول (٧)

التكرار والنسبة المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية وقيمة كا٢ لأراء عينة البحث في إستمارة إستبيان الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية ن = ٢٠

م	درجة كبيرة		درجة متوسطة		درجة ضعيفة		الوزن النسبى	الأهمية النسبية	كا٢
	ك	%	ك	%	ك	%			
١-	١٩	٩٥.٠٠	١	٥.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٩	٩٨.٣٣٣	٣٤.٣٠٠
٢-	١٨	٩٠.٠٠	٢	١٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٨	٩٦.٦٦٧	٢٩.٢٠٠
٣-	١٨	٩٠.٠٠	٢	١٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٨	٩٦.٦٦٧	٢٩.٢٠٠
٤-	٢٠	١٠٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٦٠	١٠٠.٠٠٠	٤٠.٠٠٠
٥-	١٨	٩٠.٠٠	٢	١٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٨	٩٦.٦٦٧	٢٩.٢٠٠
٦-	١	٥.٠٠	٢	١٠.٠٠	١٧	٨٥.٠٠	٥٦	٩٣.٣٣٣	٢٤.١٠٠
٧-	١٧	٨٥.٠٠	٢	١٠.٠٠	١	٥.٠٠	٥٦	٩٣.٣٣٣	٢٤.١٠٠
٨-	٢٠	١٠٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٦٠	١٠٠.٠٠٠	٤٠.٠٠٠
٩-	١٩	٩٥.٠٠	١	٥.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٩	٩٨.٣٣٣	٣٤.٣٠٠
١٠-	١	٥.٠٠	٢	١٠.٠٠	١٧	٨٥.٠٠	٥٦	٩٣.٣٣٣	٢٤.١٠٠
١١-	١٧	٨٥.٠٠	٣	١٥.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٧	٩٥.٠٠٠	٢٤.٧٠٠
١٢-	١٩	٩٥.٠٠	١	٥.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٩	٩٨.٣٣٣	٣٤.٣٠٠
١٣-	١٨	٩٠.٠٠	١	٥.٠٠	١	٥.٠٠	٥٧	٩٥.٠٠٠	٢٨.٩٠٠
١٤-	١٨	٩٠.٠٠	٢	١٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٨	٩٦.٦٦٧	٢٩.٢٠٠
١٥-	١٩	٩٥.٠٠	١	٥.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٩	٩٨.٣٣٣	٣٤.٣٠٠

م	درجة كبيرة		درجة متوسطة		درجة ضعيفة		الوزن النسبى	الأهمية النسبية	كا٢
	ك	%	ك	%	ك	%			
-١٦	١٨	٩٠.٠٠	٢	١٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٥٨	٩٦.٦٦٧	٢٩.٢٠٠
-١٧	٢٠	١٠٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٦٠	١٠٠.٠٠٠	٤٠.٠٠٠
-١٨	٠	٠.٠٠	٢	١٠.٠٠	١٨	٩٠.٠٠	٥٨	٩٦.٦٦٧	٢٩.٢٠٠

قيمة (كا٢) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥= ٥.٩٩

يتضح من الجدول رقم (٧) أن هناك فروق ذات دالة إحصائية لآراء عينة البحث فى الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى .

مناقشة النتائج وتفسيرها :

مناقشة النتائج الفرض الأول :

يتضح من الجدول رقم (٥) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى في مستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية الخاصة بكرة اليد (قيد البحث) لصالح القياس البعدى حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة قد تراوحت ما بين (١٢.٤١٨ الى ١٣.٠٢٤) وهى أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ حيث تساوى (١.٧٢٩) ، وجاءت قيمة حجم التأثير بين (٣.٤٥١) لمهارة التمرير والاستقبال وقيمة (٣.٣٨٣) لمهارة التصويب من الثبات وجميعهم قيمة مرتفعة التأثير .

ومن خلال تلك النتائج يتضح التأثير الايجابي للبرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** في تعلم بعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة (قيد البحث) مما يشير الى الارتفاع الايجابي في نتيجة القياس البعدى كنتيجة للبرنامج التعليمي المقنن بأسلوب علمي من قبل الباحث .

ويعزو الباحث التقدم في مستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة الى رؤية التلاميذ للأداء من خلال فيديوهات المنصة والعرض أكثر من مرة مما يتيح تفاعل التلاميذ مع المنصة التعليمية التى استخدمها الباحث تنوعت فيها عروض الفيديو للأداء المهارية للمهارات الأساسية وأيضا متابعة الباحث للتلاميذ وتقديم الدعم لهم بشكل مستمر أولا بأول وامداد المتعلمين بالتغذية الراجعة ، من خلال استقبال استفساراتهم داخل التعليقات بعد كل وحدة تعليمية وأمدادهم بالتعزيز المناسب على الاستجابات المختلفة لهم وإعطاء التلاميذ الوقت الكافي أثناء التدريب مع المتابعة المستمرة والتشجيع على إنهاء الأعمال بأفضل صورة مع الالتزام بالوقت المحدد لتسليم الإنتاج الخاص بكل منهم ، وأيضا استخدام أنشطة تعلم تفاعلية ساعدت التلاميذ بشكل كبير على اتقان بعض المهارات الأساسية الخاصة بمسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة ، وكذلك تنوع وسائل الاتصال بين الباحث والتلميذ حيث تنوعت وسائل الاتصال ما بين متزامنة (الإتفاق على ميعاد محدد لفتح المنصة **Live**) وأخرى غير متزامنة (متواجدة بصورة دائمة على المنصة) للإجابة عن استفسارات وإجاباتهم في كل وقت وتوضيح النقاط الصعبة مما ساعد على تتبادل الخبرات وتحقيق درجات مرتفعة في التحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهارى حيث ينعكس تنمية التحصيل المعرفي المرتبط ببعض المهارات الأساسية الخاصة بمسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة على تحسن معدل الأداء العملي للتلاميذ وأيضا احتواء المحتوى على العديد من المهارات التي لم يكن المتعلمون على دراية بها من قبل مع تقديم المهارات من خلال تقسميها إلى أداءات فرعية متسلسلة ومترابطة للأداء المهاري ، لتسهيل عملية التعليم عليهم وإتقانها ، فالتكامل بين المحتوى التعليمي والوسائل التعليمية والأنشطة العملية وأساليب التقويم كان له أثر كبير في تحقيق الأهداف .

كما يرى الباحث أن التقدم الملحوظ لطلاب المجموعة التجريبية يرجع إلى إستخدام المنصات التعليمية من خلال شبكة الإنترنت والذي تؤدي إلى خلق بيئة تعليمية تفاعلية تعمل على تشجيع الفكر العلمي الصحيح وتستثير دوافع المتعلمين تجاه العملية التعليمية وذلك لما توفره تلك المنصات التعليمية من إمكانية إتاحة المادة العلمية بصورة دائمة وإمكانية التعلم في أي وقت وفي أي مكان دون التقيد بقيود الأمر الذي يجعل كل تلميذ يسير حسب قدرات التعليمية ومن ناحية أخرى نجد أنه تندرج المنصات التعليمية تحت بوطقة شبكات الويب الإجتماعية فالمكونات الرئيسية للمنصة التعليمية (**School Every Where**) أدت إلى التعلم بصورة فعالة وذلك من من خلال ما تتيحة من أمكانية لإنشاء مجموعات أو فصول دراسية ، وتظهر أيضا فيها كافة الفصول والمجموعات التي يتم إنشاؤها مسبقا ، إذ يتسنى للمعلم الدخول إلى المجموعة أو الفصل الذي يريده بكل سهولة ويسر بالإضافة إلى (أخر الأخبار) **Latest Posts** يشبه إلى حد كبير الأمر (أخر الأخبار) في الفيس بوك ، حيث يتيح استعراض المشاركات الأخيرة من رسائل أو صور أو فيديو أو اختبارات أو تصويت ، وتترتب المشاركات الأحدث فالأحدث ، ويمكن أيضا إعادة ترتيب المشاركات حسب مشاركة المعلم أو المشاركة لمتعلم معين أو الترتيب حسب الاختبارات أو التصويت وغيرها كما يتوافر لدى المعلم (المكتبة) تتيح للمعلم تحميل الملفات والروابط والصور والمقالات وتنظيمها في مجلدات ومشاركتها مع المجموعات داخل **School Every Where** فإستخدام كل ذلك المميزات والخواص خلال عملية التعليم أدى إلى تحسن بعض المهارات الأساسية بمسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة .

وفي هذا الصدد يذكر كل من **عمر العطاس (٢٠١٥م) ، عبد العال عبد الله السيد (٢٠١٥م) ، رضوان عبد النعيم (٢٠١٦م)** أن استخدام المنصة التعليمية التفاعلية تتيح خفض استخدام الأوراق والاقراص الضوئية في التعليم وخفض الانفاق على القاعات الدراسية كما يمنحنا فرصة لتطبيق نظام في التعليم الذي يمكن الطلاب من استخدام اجهزتهم الشخصية دون الحاجة لمزيد من التكاليف في تجهيز المدارس بأجهزة الحاسب وصيانتها ، فالأجهزة الذكية في أيديهم طوال الوقت واستخدامها في خدمة تعليمهم بات امرا سهلا ، كما ان المنصة تساعد على تحسين عملية مراقبة وتقييم التعليم والتعلم وزيادة فرص التعلم التعاوني والتفاعلي ، كما يمكن أن تكون غير متزامنة فتراعي أوقات الطلاب فبإمكانهم مشاهدة المحتوى دون الالتزام بوقت محدد . (١٨ : ٣١) (١٦ : ١١٩) (١٢ : ٥٦)

وتتفق تلك النتائج مع دراسة كلا من **محمد السيد على (٢٠٠٩م)** (٢٥) ، **محمد أحمد فريد (٢٠١٧م)** (٢٣) وقد اكدت نتائجها على توظيف الوسائط المتعددة لعرض المهارات بهيئة التعلم ، في صورة مقاطع الفيديو بشكل مبسط وبتمثيل دقيق للمهارة ، مما أثر على الاداء الفعلى للطلاب ، كذلك مصاحبة تلك المقاطع لتسجيل صوتي ، وصور توضيحية ومؤثرات بصرية من خلال بيئة المنصة التعليمية مع أداء الأنشطة المختلفة للمهارة في قاعات الدراسة وقد ساعد ذلك التنوع في تقديم نماذج الأداء الجيد من نصوص مكتوبة ، وصور ثابتة ، وهو ما أدى إلى تكوين خلفية متنوعة الجوائب لدى الطلاب ساعدت على إتقانهم للمهارات ، كما ان التدريب العملي على المهارات ساعد الطلاب على اكتساب تلك المهارات من خلال الممارسة والخطأ وتصويب الخطأ كما تم تقسيم المهارة إلى خطوات بسيطة تسهل على الطلاب معرفتها والتمكن منها ، كذلك تنظيم وترتيب المهارات الفرعية المرتبطة بها بصورة متسلسلة ومنظمة ومترابطة ، أدى إلى مساعدة الطلاب على تعلمها وممارستها حتى إتقانها ، كما أن قدرة الطلاب على التحكم في عدد مرات عرض المحتوى العلمي ، وكذلك القدرة على التحكم في الايقاف اللحظي أو التقديم أو الارجاع لمشاهدة أهم تفاصيل في أداء المهارة .

وفي هذا الصدد تشير **زريبي سوسن (٢٠١٧م)** أن استخدام المنصة التعليمية تتيح عرض المادة التعليمية في أشكال وأساليب عديدة من رسومات ومخططات وفيديوهات وصور تساعد المتدرب على سهولة وسرعة الاستيعاب في وقت قصير وأقل جهد . (١٤ : ١٢٢)

وتتفق دراسة كلا من **فايزة محمد السيد (٢٠٢٢م)** (٢٠) ، ودراسة **نادر الدسوقى محمد (٢٠٢٢م)** (٣٥) ، ودراسة كلا من **عدنان خيرى عزيز وأحمد حاتم راضى وبهاء حسين عبد الأمير (٢٠٢٢م)** (١٧)

، ودراسة **محمد السيد الحبشى (٢٠٢٢م)** (٢٤) ، ودراسة **مصطفى سعيد على (٢٠٢٢م)** (٣٢) والتي أشارت نتائجهم إستخدام استراتجيات التعلم التعاوني ساهم بطريقة إيجابية في تعلم المهارات الاساسية للمبتدئين .

وبهذا تحقق صحة الفرض الأول للبحث والذي ينص علي " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسيين (القبلى والبعدى) في شكل الاداء المهاري لمهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى " .

٢/٢/٤ مناقشة النتائج الفرض الثانى :

يتضح من الجدول رقم (٦) دلالة الفروق الاحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى لدى مجموعة البحث فى متغير اختبار التحصيل المعرفى (قيد البحث) وقد حققت (ت) المحسوبة قيمة قدرها (١٩.٦٣٧) كما حققت نسبة التحسن المئوية قيمة قدرها (٢٢٧.٤٨٤ %) كما يتضح أن قيمة حجم التاثير لاختبار مستوي التحصيل المعرفي أكبر من (٠.٨٠) قيمة قدرها (٣.٤٥٦) وهى دلالة مرتفعة ، مما يدل على فاعلية المعالجة التجريبية بشكل فعال على المتغير التابع

ويتضح من جدول (٦) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى فى اختبار التحصيل المعرفى لبعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة (قيد البحث) لصالح القياس البعدى ، حيث جاء المتوسط الحسابى لاختبار التحصيل المعرفى في القياس القبلى (٢٤.٠٥٠) ، وفى القياس البعدى (٧٨.٧٦٠) بنسبة حجم أثر (٣.٤٥٦) .

ويعزو الباحث هذا التقدم في مستوى التحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي الى البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** في اكتساب بعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة (قيد البحث) حيث وجد أن محتوى التعلم الذي قدم التلاميذ تم تخطيط وتنظيم وبنية موضوعات المحتوى المقدم للتلاميذ من خلال المنصة التعليمية التفاعلية **School Every Where** بما يتناسب مع قدراتهم وامكاناتهم ، فكل تلميذ يتعلم حسب سرعته وقدراته مما ادي إلى زيادة التحصيل المعرفي لديهم .

كما تنوع مصادر تقديم محتوى التعلم إلى التلاميذ ، فقدمت المعلومات لهم في صورة مقاطع فيديو ، وصور وايضا حداثة محتوى التعلم فلم تتطرق مجموعة البحث للمهارات الأساسية للتلاميذ من كرة اليد من قبل ، مما أدى إلى زيادة التشويق والتنوع وجذب الانتباه التلاميذ أثناء تعلمهم للمهارات التدريسية ، كما أن المتابعة المستمرة والتعزيز المستمر من قبل الباحث من خلال الرد على استفسارات التلاميذ ، مما ساعد على تثبيت المعلومات ، والاحتفاظ بها لفترات طويلة بالإضافة الى ما يوفره لهم البرنامج من تغذية راجعة من خلال التعزيز للإجابة الصحيحة (صورة للإعجاب **Like**) بطريقة جذابة وفي حالة الإجابة الخاطئة يعطى فرصة للتلاميذ لإعادة الإجابة مرة أخرى حتى يمتلك المتعلم المعلومات الصحيحة وأيضا ساعدت المنصة التعليمية من التوسع في المادة التعليمية عبر استكشاف المصادر العديدة والمتنوعة في الانترنت من خلال الاستخدام الإيجابي للتكنولوجيا والانترنت مما يزيد من خبرة التلاميذ في التعامل مع المعلومات ومصادرها ، وقد تم ذلك من خلال التجول داخل منصة التعليم والابحار في عناصر المحتوى التعليمي وأداء مهام التعلم وايضا التفاعل بين المتعلمين ، وقد تم ذلك من خلال التعليقات **Comments** ساعد ذلك في حدوث تحسن ملحوظ في تحصيل التلاميذ ، وجعلهم يقدمون على الأداء الذي يؤدي إلى التعزيز الموجب ، ويبتعدون عن الأداء الذي ينتج عنه تعزيز سالب ، مما أدى إلى ارتفاع مستوى التحصيل المعرفي لدى التلاميذ وارتفاع مستوى الأداء المهارى والفنى لديهم وتنوع عناصر التعلم والعروض وتوظيفها ، مثل النصوص ، والصور الثابتة ، والصور المتحركة ، والرسوم ، ومقاطع الفيديو ، وغير ذلك من العناصر التي تعمل في جذب انتباه التلميذ نحو محتوى برامج التعليم ، وتتيح فرصة أكبر للتعلم من خلال أكثر من جلسة في وقت واحد والتصميم وفق نموذج معين ، وجعل استخدام المبتدئ للبرنامج وكذلك تصفح الوحدات

أمرا سهلا ويسير بانسيابية كبيرة ، وقد ساعد ذلك على تفاعل التلاميذ مع المحتوى ومع الباحث والمعلم ، وساعد على زيادة التحصيل المعرفي المرتبط ببعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة .

وفي هذا الصدد تذكر **زريبى سوسن (٢٠١٧م)** أن من خلال البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية يستطيع المتعلم التعامل معه حسب سرعته وقدرته على التعلم حيث توفر هذه البرمجيات العديد من البدائل ذات الوسائط المتعددة من حيث صورة وصوت ونص وحركة مدعمة للمحتوى الدراسي ، كما يتضح أن استخدام أحد وسائل تكنولوجيا التعليم ساهم في الارتقاء بالعملية التعليمة مع المجموعة التجريبية . (١٤ : ٩٨)

وهذا ما يتفق معه دراسة كلا من **إيمان جمال حافظ (٢٠٠٩م)** (٧) ، **محمد أحمد فريد (٢٠١٧م)** (٢٣) وقد اكدت نتائجها على أهمية استخدام البرمجية التعليمية في العملية التعليمية للأنشطة الرياضية وتأثيره على الجانب المعرفى .

ويتفق ذلك مع ما أشار اليه كلا من **عمر العطاس (٢٠١٥م) ، عبد العال عبد الله السيد (٢٠١٥م) ، رضوان عبد النعيم (٢٠١٦م)** الى سهولة استخدام المنصة التعليمية والتفاعل بين المعلم والمتعلم ، وبين المتعلم وواجهة التفاعل ، وتفاعل المتعلم مع أقرانه ، كان لها تأثير إيجابي في زيادة تفاعل التلاميذ مع محتوى التعلم ، حيث لا يتطلب استخدام المنصة التعليمية مهارات تقنية معقدة ، فيكفي أن يعرف التلاميذ كيفية التسجيل والابحار داخل المنصة وأداء الأنشطة ورفعها على المنصة التعليمية ، وهذا أدى إلى استمرار الدافعية للتعلم ، فضلا عن إزالة الخوف والقلق من استخدام المنصة التعليمية كما ترجع زيادة معدلات التحصيل المعرفي نتيجة استخدام المنصات التعليمية وذلك لاعتماد التلاميذ على الانترنت ولاستخدام بيئة المنصات في التعليم والتفاعل مع المحتوى العلمي ومع المعلم والتلاميذ المشاركين في بيئة التعلم . (١٨ : ١١٦) (١٦ : ٦٧) (١٢ : ٥٦)

وتتفق نتائج دراسة كلا من **هيام عبد الرحيم العشماوى (٢٠٢٢م)** (٣٧) ، ودراسة **أحمد شوكت المسيرى (٢٠٢٢م)** (٢) ، ودراسة **نادر الدسوقى محمد (٢٠٢٢م)** (٣٥) ، ودراسة **مصطفى جابر امين (٢٠٢٢م)** (٣١) ، ودراسة **محمد السيد الحبشى (٢٠٢٢م)** (٢٤) والتي أشارت نتائجهم الى ان استخدام المنصات التعليمية قد أثر تأثير ايجابى في تحسن مستوى التحصيل المعرفى للمتعلمين .

وبهذا يتحقق صحة الفرض الثاني والذي ينص علي أنه " توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطي القياسيين (القبلى والبعدى) فى مستوى التحصيل المعرفى لوحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى " .

٣/٢/٤ مناقشة النتائج الفرض الثالث :

يتضح من الجدول رقم (٧) أن هناك فروق ذات دالة إحصائية لآراء عينة البحث فى الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** في تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى .

ويتضح من الجدول رقم (٧) التكرار والنسبة المئوية والوزن النسبى لآراء عينة البحث في إستمارة إستبيان أراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية ، وأن قيمة كا^2 المحسوبة والتى إنحصرت ما بين (٢٤.١٠ : ٤٠.٠٠) أكبر من قيمة كا^2 الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ تساوى (٥.٩٩) ، ومثلت العبارات أرقام (٤ ، ٨ ، ١٧) أعلى وزن نسبى (٦٠) وأكثر أهمية بنسبة ١٠٠.٠٠ % بين عبارات المحور ، بينما مثلت العبارات أرقام (٦ ، ٧ ، ١٠) أقل وزن نسبى (٥٦) وأقل أهمية بنسبة ٩٣.٣٣٣ % مما يشير إلى قبول نتائج كل إستجابات العينة قيد البحث .

كانت أعلى نسبة مئوية فى آراء عينة البحث الذين إختاروا (نعم) فى العبارات أرقام (٤ ، ٨ ، ١٧) بنسبة ١٠٠.٠٠ % ، وكانت أقل نسبة مئوية فى العبارة رقم (١٨) بنسبة ٠.٠٠ % وكانت أعلى نسبة مئوية فى آراء عينة البحث الذين إختاروا (إلى حد ما) فى العبارة رقم (١١) بنسبة ١٥.٠٠ % ، وكانت أقل نسبة مئوية فى العبارات أرقام (٤ ، ٨ ، ١٧) بنسبة ٠.٠٠ % ، وكانت أعلى نسبة مئوية فى آراء عينة البحث الذين إختاروا (لا) فى العبارة رقم (١٨) بنسبة ٩٠.٠٠ % وكانت أقل نسبة فى العبارات أرقام (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥ ، ٨ ، ٩ ، ١١ ، ١٢ ، ١٤ ، ١٥ ، ١٦ ، ١٧) بنسبة ٠.٠٠ %

أشارت نتائج العبارات أرقام (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥ ، ٧ ، ٨ ، ٩ ، ١١ ، ١٢ ، ١٣ ، ١٤ ، ١٥ ، ١٦ ، ١٧) بالجدول رقم (٧) أن هناك فروق ذات دلالة معنوية لآراء عينة البحث الذين اختاروا (نعم) وبلغت قيمة النسبة المئوية ما بين (٨٥.٠٠% إلى ١٠٠.٠٠%) ، وهذا يشير إلى أن البرنامج التعليمى المقترح باستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** ساعد التلاميذ على إستخدام الأجهزة التعليمية التكنولوجية الحديثة وعلى زيادة ثقتهم بالنفس أثناء تعلم مهارات كرة اليد ، وأن المنصة التعليمية ساعدت التلاميذ على تحملهم للمسئولية وعلى تدريبهم على فهم النقاط الصعبة أثناء تعلم مهارات ، وأن المنصة التعليمية ساعدت التلاميذ على التعرف على جوانب كرة اليد من معارف ومعلومات ، وأن التعليم بإستخدام المنصة التعليمية يحافظ على الوقت ، ويدرب التلاميذ على صياغة الأهداف السلوكية بصورة صحيحة ، وأن التعليم بإستخدام المنصة التعليمية يساعد على إيضاح نقاط القوة والضعف أثناء تعلم مهارات كرة اليد ، وأن التلاميذ تشعر بالسعادة وحب تعلمهم لمهارات كرة اليد ، وتنمية إحساس التلاميذ بتوقيت الحركة وعلى الشعور بالراحة والطمأنينة مع زملائي ، وأن التعليم بإستخدام المنصة التعليمية يجعل التلاميذ تشعر بالثقة بالنفس وينمي لديهم الرغبة في تعلم مهارات كرة اليد .

وأشارت نتائج العبارات أرقام (٦ ، ١٠ ، ١٨) بالجدول رقم (٧) أن هناك فروق ذات دلالة معنوية لآراء عينة البحث الذين اختاروا (لا) وبلغت قيمة النسبة المئوية (٨٥.٠٠ % ، ٨٥.٠٠ % ، ٩٠.٠٠ %) على الترتيب ، وهذا يشير إلى أن البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** أن التلاميذ لا تشعر بالملل أثناء مشاهدة بعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة على المنصة التعليمية ، وأن التعليم بواسطة المنصة التعليمية يساعد التلاميذ على بذل المزيد من الجهد أثناء أداء مهارات كرة اليد ، وأن التلاميذ لا تشعر بالخوف والقلق عند أداء مهارات كرة اليد .

ويعزو الباحث إيجابية آراء تلاميذ المجموعة التجريبية وإتجاهاتهم الوجدانية فى تقديم البرنامج بطريقة مشوقة تضمنت عروض وفيديوهات للأداءات المهارية الخاصة بكرة اليد والإبتعاد عن الطريقة التقليدية أثناء تعليم بعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة لتلاميذ الصف الأول الإعدادى بالإضافة إلى أن البرنامج المقترح باستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** دفعهم إلى المشاركة الإيجابية في الأداء وعمل في نفس الوقت على خلق بيئة تعليمية لهم نشطة تساعدهم على تحصيل المعلومات والمعارف وتعلم شكل الأداء المهارى والفنى الصحيح لبعض المهارات الأساسية مسابقات الميدان والمضمار ومهارات كرة اليد ومهارات الكرة الطائرة (قيد البحث) بسهولة وبوضوح مما جعل العملية التعليمية أكثر جاذبية وإثارة وتشويقاً .

ويرى الباحث أن استخدام الأنظمة وتطبيقات المنصة جعل المتعلمين يشعروا بملكية نظام التعليم مما يدفعهم نحو النشاط المستمر من أجل بناء معارفهم ، كما ساهمت الأسئلة التي طرحها المتعلمين في تحفيز عمليات العصف الذهني والذي له دلاله على تنمية التفكير الابداعي .

ويرجع الباحث سبب هذا التقدم إلى سهولة ودقة تناول وتطبيق المعارف والمعلومات التي يقدمها البرنامج التعليمي مما ساهم في فاعلية العملية التعليمية وفي زيادة دافعية وحب المتعلمين نحو النشاط الممارس ، ويرى الباحث من إستبيان الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية **School Every Where** كوسيط تعليمي أنه قد خلق بيئة تعليمية محفزة للمتعلم حيث أن

هذا الوسيط ساهم في جذب إنتباه وميول واتجاه المتعلم نحوه ، وذلك لسهولة التحكم في مساره وفي سير البرنامج .

وفي هذا الصدد يتفق كلا من **محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م) ، مصطفى عبد السميع ومحمد لطفي السيد (٢٠٠١م)** أن الوسائط المتعددة في عملية التعلم بما يتناسب مع المتعلمين تؤدي إلى زيادة أثر ما يتعلمه المتعلم مما ينعكس على التعلم من خلال جعله حيا ومحسوسا فيتيح للمتعلم مجالاً واسعا للملاحظة والتفكير والفهم والاكتشاف والابتكار وترسيخ المعلومات .
(٢٦ : ١١٢) (٣٣ : ٦٧)

ويشير كلا من **محمد سعد زغلول وأخرون (٢٠٠١م) ، عبد الحميد شرف (٢٠٠١م)** أن لتكنولوجيا التعليم تأثير ايجابي على المتعلم عند استخدامها في المجال الرياضي حيث تساهم في فاعلية التدريس واستثارة وبث النشاط في التعلم والتأثير في الاتجاهات السلوكية والمفاهيم العلمية والاجتماعية للمتعلم ، وزيادة الدافعية وإثارة الحماس لممارسة النشاط الحركي كما تربي الملاحظة وتعويد المبتدئ على الدقة والانتماء وتحمل المسؤولية والعمل الذاتي والاعتماد على النفس كما أنها تبتعد بالمتعلم عن الرتابة التي تصاحب الشرح اللفظي . (٢٦ : ١١٥) (١٥ : ٧٦)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كلاً من **هانى جلال أمين (٢٠١٦م)** (٣٦) ، ودراسة **دعاء جمال طاحون (٢٠١٨م)** (١١) ، ودراسة **مريم محمد عمران (٢٠١٩م)** (٣٠) ، ودراسة **نادر الدسوقى محمد (٢٠٢٢م)** (٣٥) ، ودراسة **مصطفى جابر امين (٢٠٢٢م)** (٣١) والتي أكدت نتائجها على مدى تأثير التكنولوجيا الحديثة حيث غيرت من آراء وإنطباعات التلاميذ والطلاب للإيجابية نحو تعلم الأنشطة الرياضية .

وبهذا يتحقق صحة الفرض الثالث والذي ينص علي أنه " توجد فروق دالة احصائيا بين الآراء والإنطباعات الوجدانية للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية فى تعلم أنشطة وحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية " .

الإستخلاصات والتوصيات :

أولاً : إستخلاصات البحث :

٤- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية ساهم بطريقة إيجابية تحسين مستوى الأداء المهاري لمهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادى (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .
٥- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية ساهم بطريقة إيجابية تحسين مستوى التحصيل المعرفي لوحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى .
٦- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية تأثير إيجابي على الآراء والإنطباعات الوجدانية (الانفعالي) للتلاميذ نحو البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام المنصة التعليمية فى تعلم أنشطة وحدات كرة اليد (قيد البحث) للمجموعة التجريبية .

ثانياً : توصيات البحث :

١- تطبيق المنصات التعليمية بأنواعها على تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في مختلف مدارس الجمهورية عند تدريس كرة اليد .
٢- إجراء دراسات وأبحاث مشابهة باستخدام المنصات التعليمية واستخدامها فى تعلم الانشطة والمهارات التي لا تتوافر لها الأدوات اللازمة لتعلمها .
٣- الاستفادة من المنصات التعليمية في التغلب على المشكلات التي تواجه عملية التعليم .
٤- عقد دورات تدريبية للمعلمين يتدرب خلالها على كيفية استخدام المنصات التعليمية لدمج البرامج التكنولوجية في التعليم والتعلم .

قائمة المراجع

أولاً : المراجع العربية :

١- **أحمد السيد الدماطى (٢٠٢٣م) :** تأثير استخدام التعلم التوليدي من خلال المنصة التعليمية التفاعلية على بعض نواتج التعلم في رياضة تنس الطاولة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة مدينة السادات .

٢- **أحمد شوكت المسيرى (٢٠٢٢م) :** تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصة التعليمية على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة مدينة السادات .

٣- **إسلام رأفت عبد الفتاح (٢٠١٤م) :** تأثير استخدام المعرض الالكتروني علي مستوي أداء بعض مهارات الصولجان في التمرينات الفنية الايقاعية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ،جامعة طنطا .

٤- **أسماء عبد الخالق عبد الفتاح (٢٠١٧م) :** أثر اختلاف المنصات التعليمية التفاعلية على تنمية بعض مهارات منظومة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها .

٥- **أسماء عبد الناصر سيف (٢٠١٨م) :** فاعلية بيئة المنصات الإلكترونية **Edmodo** القائمة على الدعامات التعليمية في تنمية مهارات الانخراط في التعلم والتواصل الإلكتروني لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الفيوم .

٦- **السيد أحمد عبد الخالق (٢٠١٠م) :** حوكمة لتعليم في عالم متغير ، مجلة التعليم الالكتروني وحدة التعلم الالكتروني جامعة المنصورة ، بحث منشور، العدد الخامس ، مارس .

٧- **إيمان جمال حافظ (٢٠١٩م) :** تأثير استخدام الدعائم التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية للكرة في التمرينات الفنية الإيقاعية لطالبات الحلقة الأولي من التعليم الأساسي ، بحث منشور ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات بالجزيرة ، جامعة حلوان ، عدد أكتوبر ، جزء ٤ .

٨- **إيهاب محمد فهيم (٢٠٠٦م) :** تصميم موقع تعليمى على شبكة الانترنت وأثرة على تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدى طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

٩- **حميده بنت عبيد (٢٠١٦م) :** منصات التعليم الالكترونى المفتوح : ماهيتها وعملها مع تصميم دليل لمنصات التعليم المفتوح على شبكة الإنترنت ، بحث منشور ، مجلة دراسات المعلومات ، العدد (١٦-١٧) ، جامعة أم القرى .

١٠- **داليا السيد عنتر (٢٠٠٩م) :** بناء برمجية تعليمية معدة بتقنية الوسائط المتعددة وتأثيرها فى مستوى أداء التمرينات لطالبات كلية التربية الرياضية بطنطا ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

١١- **دعاء جمال طاحون (٢٠١٨م) :** أثر التفاعل بين مدخل تقديم المحتوى وأسلوب القيادة الإلكترونية داخل المنصات التعليمية في تطوير كفايات مسئولي وحدات التدريب والتصور نحو بيئة التعلم ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس .

١٢- **رضوان عبد النعيم (٢٠١٦م) :** المنصات التعليمية للمقررات المتاحة عبر الإنترنت ، دار العلوم ، القاهرة .

١٣- **ريم راشد محمد (٢٠١٢م) :** فاعلية موقع **Edmodo** في تنمية التحصيل الدراسى ومهارة حل المشكلات في مقرر مهارات الاتصال لدى طالبات السنة التحضيرية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية .

١٤- **زريبى سوسن (٢٠١٧م) :** دور المنصات الرقمية التعليمية في تطوير العمل الصحفي منصتي (**Iversity** ، **Advocacy Assmbiy**) نموذجا ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة ٨ ماي .

١٥- **عبد الحميد شرف (٢٠٠١م) :** تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

١٦- **عبد العال عبد الله السيد (٢٠١٥م) :** المنصات التعليمية الاكترونية **Edmodo** رؤية مستقبلية لبيئات التعلم الالكتروني الاجتماعي ، بحث منشور ، مجلة التعليم الالكتروني ، اراء وقضايا العدد ١٦ ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .

١٧- **عدنان خيرى عزيز ، أحمد حاتم راضى ، بهاء حسين عبد الأمير (٢٠٢٢م) :** تأثير أسلوب التعلم المقلوب باستخدام منصة **MOODLE** في تطوير التوافق الحركي وتعلم مهارة التصويب من الثبات والسلمي بكرة السلة للطلاب ، بحث منشور ، المجلة الأوربية لتكنولوجيا علوم الرياضة ، الأكاديمية الدولية لتكنولوجيا الرياضة ، الأمارات ، عدد ٤٠ .

١٨- **عمر العطاس (٢٠١٥م) :** شبكة التعليم الاجتماعية إدمودو **Edmodo** بيئة تعليم القرن ٢١ ، مجلة المعرفة ، العدد ٢٣٧ ، الرياض .

١٩- **عمرو سيد فهمى (٢٠٢٠م) :** فعالية إستخدام المنصات التعليمية الإلكترونية (**Edmodo**) على تعلم بعض المهارات الدفاعية والتحصيل المعرفى فى كرة اليد ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الإسكندرية .

٢٠- **فايزة محمد السيد (٢٠٢٢م) :** فاعلية استراتيجية التعلم المعكوس باستخدام المنصة التعليمية ادمودو **Edmodo** علي تطوير المستوى المهاري لطالبات تخصص كرة السلة ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ، عدد ٩٤ ، الجزء ١ .

٢١- **كريم رأفت محمد (٢٠٢٠م) :** تأثير إستخدام المنصات التعليمية التفاعلية على تحسين بعض المهارات التدريسية للطالب المعلم بكلية التربية الرياضية جامعة بنها ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها .

٢٢- **محسن محمد درويش حمص ، عاصم محمد غازى (٢٠١٦م) :** تدريس التربية البدنية والرياضية في العصر الرقمى ، دار المعارف ، الإسكندرية .

٢٣- **محمد أحمد فريد (٢٠١٧م) :** تأثير برنامج تعليمى باستخدام الرسوم الثلاثية الأبعاد من خلال الحاسب الآلى فى ضوء التحليل الكيفى لبعض جوانب تعلم رفعة الكلين والنطر لدى المبتدئين في رياضة رفع الأثقال ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٢٤- **محمد السيد الحبشى (٢٠٢٢م) :** تأثير استخدام المنصات التعليمية على مستوى التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الإعدادية ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها ، مجلد ٢٩ ، عدد ١٠ .

٢٥- **محمد السيد على (٢٠٠٩م) :** تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية ، ط ٢ ، دار مكتبة الاسراء للطبع والنشر والتوزيع ، القاهرة .

٢٦- **محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى ابو هرجة ، هانى سعيد عبد المنعم (٢٠٠١م) :** تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب ، القاهرة .

٢٧- **محمد صبحى عبد الفتاح (٢٠١١م) :** موقع تعليمى كمدخل منهج كرة القدم لطلبة بنات كليات التربية الرياضية فى جمهورية مصر العربية ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٢٨- **محمود البدري إسماعيل (٢٠١٣م) :** تأثير استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لدي تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٢٩- **مدحت يحيي عبد الرحمن (٢٠١٢م) :** تأثير برنامج باستخدام أسلوب الموديولات بالحاسب الآلى فى ضوء التحليل الكيفى لتعلم مسابقة الوثب الطويل للحلقة الثانية من التعليم الأساسى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

٣٠- **مريم محمد عمران (٢٠١٩م) :** تأثير برنامج تعليمى بإستخدام المنصة التعليمية التفاعلية في تعلم بعض المهارات الأساسية بالكرة في التمرينات الفنية الإيقاعية لطالبات كلية التربية الرياضية - جامعة طنطا ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٣١- **مصطفى جابر امين (٢٠٢٢م) :** فعالية استراتيجية التعلم المعكوس بالمنصات التعليمية الإلكترونية على نواتج التعلم فى الكرة الطائرة لطلاب جامعة الأزهر ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الإسكندرية .

٣٢- **مصطفى سعيد على (٢٠٢٢م) :** فعالية استخدام منصة **Edmodo** علي تعلم بعض المهارات الأساسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها ، مجلد ٣٠ ، عدد ٤ .

٣٣- **مصطفى عبد السميع ، محمد لطفي السيد (٢٠٠١م) :** الاتصال والوسائل التعليمية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

٣٤- **مفيد أحمد أبو موسى (٢٠١٨م) :** دراسة وصفية لمنصة تعليمية تمزج التطورات التكنولوجية الحديثة في عمليتى التعليم والتعلم : تجربة خاصة مع التوجيهى الأردني ، بحث منشور ، مجلة المعهد الدولى للدراسة والبحث – مج٤ ، ع٤ ، المعهد الدولى للدراسات ، الأردن .

٣٥- **نادر الدسوقى محمد (٢٠٢٢م) :** فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام المنصة التعليمية التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين فى الكاراتيه ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الإسكندرية .

٣٦- **هانى جلال أمين (٢٠١٦م) :** استخدام بعض تطبيقات الحوسبة السحابية في تنمية مهارات المشاركة الالكترونية والذكاء الاجتماعى لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الفيوم .

٣٧- **هيام عبد الرحيم العشماوى (٢٠٢٢م) :** تأثير منصة جوجل كلاس روم **Google Classroom** التفاعلية على بعض نواتج التعلم للمهارات الأساسية في كرة اليد ، بحث منشور ، مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة السادات ، مجلد ٣٧ ، عدد ١ .

٣٨- **هيثم محمد أبو إسماعيل (٢٠٢٢م) :** فاعلية العصف الذهني من خلال منصة تعليمية في التحصيل المعرفي وتعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الإسكندرية .

ثانياً : المراجع الاجنبية :

39- Ahmed, A. M., & Osman, M. E. (2020). The Effectiveness of Using WiziQ Interaction Platform on Students' Achievement, Motivation and Attitudes. Turkish Online Journal of Distance Education, 21(1), 19-30.

40- Ahmed, A. R., & Fathiya, A. W. (2019). Female Student Achievement Using Edmodo in the Eleventh-Grade Economic Geography Curriculum in Oman. Journal of Technology and Information Education, 11(1), 38.

41- Amhag, L. and Jakobsson, A. (2009) : Collaborative Learning as a Collective Competence When Students Use the Potential of meaning in Asynchronous Dialogue, Sweden : Malmo University, The School of Teacher Education, Computers & Education, Vol. 52, pp. 656-667.

42- Bastila, M. CH. D.; Tsihouridis. Vavougios (2014) : Entering the Web-2 Edmodo World to support Learning: Tracing Teachers Opinon

After Using it in their Classes. University of theessaly Volos Greece. United Kingdom.

43- Hichang Choa, Geri Gayb, Barry Davidsonc,and Anthony Ingraffead, (2007) : Social networks, communication styles, and learning performance in a CSCL community, Computers & Education, Volume 49, Issue 2, September, Pages 309–329.

44- Khaleel, M. Al-Said (2015) : Students' perceptions of Edmodo and mobile learning and their real barriers towards them, Turkish online Journal of Eucational Technology, TOJET, (14), 2 P. 167-180.

45- Lehtinen, E. (2003) : Computer-Supported Collaborative Learning : An Approach to Powerful Learning Environments , UK: The Boulevard , Langford Lane Kidlington ,Oxford , Elsevier Science Ltd.

46- Thongmak. M. (2013) : Social network system in classroom: Antecedents of Edmodo© Adoption, Journal of e-Learning and Higher Education, available at http://dx.doi.org/10.5171/2013.657749

47- Truste, Torrey (2016) : New model of teacher learning in an online newtwork, Journal of Research on Technology in Education, (48)4, : EJ1113184.

48- Wahyuni, S., Mujiyanto, J., Rukmini, D., Fitriati, S. W., & Handoyo, B (2020) : Integrating Edmodo Into English Instruction : Students' Perceptions And Its Contribution To Autonomous Learning.

ثالثاً : مراجع من شبكة المعلومات الدولية (Internet) :

49- http://e-learninghome.blogspot.com.eg/2014/04/edmodo.html