تأثير برنامج تعليمي باستخدام الأسلوب المدمج على تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء

أ.د / ابو النجا احمد عزالدين
استاذ طرق تدريس بقسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية الرياضية جامعة المنصورة

أ.م.د / هاني محمد فتحي علي
استاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية الرياضية جامعة المنصورة

الباحثه / رقيه حمزه كناوي
معيدة بكلية التربية الرياضية – جامعة كربلاء، باحثة ماجستير بقسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية الرياضية - جامعة المنصورة

الملخص

يعد إتقان اداء مهارة التصويب في لعبة كرة اليد من أهم العوامل التي تحقق للفريق الفوز والانتصار، أي ان نجاح أي فريق يتوقف على مدى استطاعة لاعبيه من اداء مهارة التصويب بأنواعها المختلفة بتفوق وبأقل قدر ممكن من الاخطاء، لذلك لجئت الباحثة الى التفكير في تصميم برنامج تعليمي باستخدام (التعلم المدمج) وذلك بهدف تحسين الأداء المهارى للطلاب، حيث أن استخدام (التعلم المدمج) الذي يعتبر أحد وسائل تكنولوجيا التعلم الحديثة يسهل عملية التعليم والتعلم، كما يعمل الحاسب الآلي على تكوين البرنامج الحركي التعليمي بشكل أفضل وأسرع للمتعلم ويوفر الوقت والجهد مراعيا الفروق الفردية بين الطلاب، مما قد يساعد على تحقيق أهداف العملية التعليمة بصورة أكثر فاعليه.

ويهدف البحث الى تعلم مهارة التصويب بالوثب لأعلى في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة كربلاء وذلك بتصميم برنامج للتعلم المدمج.

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو القياس القبلي والبعدي لمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة وذلك لمناسبته لطبيعة البحث، وبلغت عينة البحث (٥٠) طالبا تم تقسيمهم الى عينة اساسية قوامها (٤٠) طالبا وعينة استطلاعية قوامها (١٠) طلاب.

استعانت الباحثة في جمع بيانات هذه الدراسة بالاستمارات والاختبارات المعرفية والبدنية والمهارية والبرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي.

وكانت أهم النتائج:

١- تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت أسلوب التعلم المدمج على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية مما يدل على فاعلية استخدام الأسلوب المدمج على تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد.

٢- تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت أسلوب التعلم المدمج على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في نسب التحسن بين القياسين البعديين في تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي للعبة كرة اليد.

٣- ضرورة تطبيق البرنامج المقترح باستخدام أسلوب التعلم المدمج في تعلم مهارة التصويب من الوثب لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء.

٤- أدخال مادة تكنولوجيا التعليم كأحد المواد الاساسية في البرنامج التعليمي لخريجي كلية التربية الرياضية للتعرف على كيفية أعداد وتصميم البرامج التعليمية المتنوعة وكيفية استخدامها.

٥- العمل على أنتاج العديد من الأفلام التعليمية المعدة بالرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الآلي للتعليم في الأنشطة الرياضية والحركية المختلفة بصفة عامة بالتعاون مع الخبراء والمختصين في تكنولوجيا التعليم.

٦- الاستفادة من خبرات المتخصصين في برامج الحاسب الآلي عن طريق اقامة الندوات والمحاضرات والدورات التدريبية التي تساهم في توعية الباحثين بأهمية استخدام تكنولوجيا التعليم في التعلم وكيفية تصميم هذه البرامج.

مقدمة البحث:

يعتبر البحث العلمي حلقة الوصل والاتصال الفعال في حل المشكلات في جميع المجالات الحياتية فمن خلاله نتجه لحل المشكلات التي تواجهنا في مجال البحث والوصول الى أقرب النتائج الايجابية التي تؤثر تأثيرا فعالا في العملية التعليمية وتفيد المعلم والمتعلم من حيث الثراء المعرفي وتوفير بيئة تعليمية تفاعلية تجذب اهتمام الطلبة على تبادل الآراء والخبرات.

تعد ثورة الاتصالات وتطور العلوم التربوية وازمة التجديد التربوي كانت وراء الجانب المادي من المستحدثات التكنولوجية والمتمثلة في الاجهزة والأدوات الحديثة، فلا شك أن معرفة المعلمين والمعلمات للجانب الفكري للمستحدثات التعليمية وما أرتبط من مواد تعليمية وبرمجيات تساعد في التعامل مع هذه البرامج وتنفيذها وتقويمها. (٥٧:١٤)

ويعد الحاسب لآلي من الأجهزة التكنولوجية التي حظت باهتمام المختصين في المجال التربوي والتعليمي، فأخذ أبعاد جديدة، وعناية خاصة بالتغيير في أساليب واستراتيجيات التعليم والتعلم.(١٩١:١٧)

إن التطور التكنولوجي مهما سما وتطور لا يغنى عن الطرق التقليدية في التعليم والتعلم، ولن يكون التعلم الالكتروني بديلا عن التعلم التقليدي ولاعن المعلم الانسان ولا الصفوف المدرسية. إلا أنه من غير المنطق تجاهل هذه التكنولوجيا التي أفرزتها ثورة المعلومات والاتصالات الحديثة كي تستفيد منها جميع القطاعات والمؤسسات بما فيها المؤسسة التعليمية الأكثر حاجة لها، لذا ينبغي اتخاذ كافة الاجراءات الازمة لتوظيفها والانتفاع بما تحويها من أدوات وفنيات في صياغة استراتيجيات تعليمية جديدة تتماشى مع ما تنادي به الاتجاهات الحديثة في التربية. ومن هنا ظهر مفهوم التعلم المدمج Blended Learningكتطور طبيعي للتعلم الالكتروني ليجمع بين التعلم الالكتروني E. Learningوالتعليم التقليدي (وجها لوجه)-Face-to

Faceلأنه لا يلغي التعلم الالكتروني ولا التعلم التقليدي إنما هو دمج بين الاثنين للحصول على أفضل نتيجة بأقل تكلفة.

تعد كرة اليد أيضا شأنها شأن أي لعبة من العاب الكرة، لها مبادئها الأساسية المتعددة التي تعتمد في إتقانها والارتقاء بها إلى مستوى الإنجاز الأمثل على ضرورة إتباع الأسلوب السليم في طرق التدريس والتعلم والتدريب، مع اختيار المستحدث منها، ولقد أتفق العديد من المتخصصين العاملين في مجال كرة اليد سواء من مدربين بمختلف مستوياتهم او معلمين يقومون بتدريس اللعبة، وكذلك المتخصصين من خلال أبحاثهم ودراستهم على أن نجاح أي فريق لكرة اليد وتقدمه يتوقف الى حد كبير على مدى إتقان أفراده المبادئ الاساسية للعبة، والتي تعد الركيزة الاساسية نحو الوصول إلى أعلى مستويات الإنجاز.

يؤدي استخدام الحاسب الآلي في تعلم مهارة التصويب في كرة اليد إلى تكوين بيئة تعليمية جيدة، يستطيع من خلالها المتعلم تكوين خبراته التعليمية عن كيفية استخدام مصادر المعرفة للحصول على المعلومة بنفسه، وهذا الأسلوب يعد أحد أنواع التعلم الايجابي والذي قد يوثر إيجابيا في تعلم مهارة التصويب في كرة اليد، ومما سبق ترى الباحثة أن استخدام التعلم المدمج قد يحقق نتائج إيجابية في تنمية مهارة التصويب في كرة اليد.

مشكلة البحث وأهميته:

يتأثر التعليم بطرق وأساليب التعلم التي يتبعها المعلم فقد ظهرت أساليب تعليمية جديدة تساعد على نقل مركز النشاط من المعلم الى المتعلم، فالأسلوب الذي يعتمد على أساس من التجريب والتطبيق ينتقل أثره أسرع وأسهل من الذي يلقن فيه المتعلم مجموعات مستقلة من المعرفة لا يعرف فوائد تعلمها وفي هذا الصدد تشير نتائج العديد من الدراسات التي تناولت التعلم بالطريقة التقليدية والتعلم بالوسائل الحديثة إلى مدى فعالية التعلم بالوسائل الحديثة وضعف التعليم بالطريقة التقليدية وعلى سبيل المثال وليس الحصر، دراسة "الفريد روفي وهوب جوردان Alfred Rove & Hope Jordan" (٢٠٠٤م) أوضحت نتائجها أن التعلم المدمج أكسب الطلاب شعورا قويا بروح الجماعة أكثر من الطريقة التقليدية والتعلم الالكتروني بالكامل. Hope Jordan & aiii روفي وهوب جوردان فعالية بالمقارنة بالتعليم بالطريقة التقليدية .علم بالوسائل الحديثة وضعف التعليم بالطريقة الت وتعتبر لعبة كرة اليد أحد الألعاب الجماعية التي تتميز بطبيعة خاصة عن سائر الألعاب الأخرى، والتي تحقق كثيرا من ميول واتجاهات وحاجات الأفراد لذلك كان لابد من تفهم طبيعة وخصائص كرة اليد، فهي من الرياضات التنافسية التي تحمل في طياتها فرص تنمية الاعتماد والثقة بالنفس والرغبة في إبراز روح التفوق والانتصار والفوز، وجميعها أمور هامة وتشير الى الدوافع التي تمثل الميراث الطبيعي للشباب، فممارستها تتسم بالديناميكية التي ينتج عنها ارتقاء مستوى الاثارة. (١٨)

يعد إتقان اداء مهارة التصويب في اللعبة أهم العوامل التي تحقق للفريق الفوز والانتصار، أي ان نجاح أي فريق يتوقف على مدى استطاعة لاعبيه من اداء مهارة التصويب بأنواعها المختلفة بتفوق وبأقل قدر ممكن من الاخطاء، وقد لاحظت الباحثة من خلال عملها كمعيدة بالكلية أن مستوى الاداء المهارى لطلاب

المرحلة الثانية لمهارة التصويب في كرة اليد، يشوبه بعض القصور والضعف.

ويعزو الباحثين ذلك الى أن الطرق المستخدمة في عملية التدريس قد تحتاج الى تطوير حتى يمكنها مساعدة الطلاب على استخدام جميع حواسهم وكذلك أثارة دوافعهم نحو عملية التعلم، وكذلك مواجهة عدم كفاية الزمن المخصص للعملية التعليمية، الذي قد يؤدي الى عدم تحقيق العملية التعليمية لأهدافها المرجوة على الوجه الأكمل، ومواكبه للتقدم العلمي فقد لجأ الباحثين الى التفكير في تصميم برنامج تعليمي باستخدام (التعلم المدمج) وذلك بهدف تحسين الأداء المهارى للطلاب لتعلم مهارة التصويب في كرة اليد، حيث أن استخدام (التعلم المدمج) الذي يعتبر أحد وسائل تكنولوجيا التعلم الحديثة يسهل عملية التعليم والتعلم، كما يعمل الحاسب الآلي على تكوين البرنامج الحركي التعليمي بشكل أفضل وأسرع للمتعلم ويوفر الوقت والجهد مراعيا الفروق الفردية بين الطلاب، مما قد يساعد على تحقيق أهداف العملية التعليمة بصورة أكثر فاعليه، ولذلك ترجع أهمية البحث الى أن التعلم المدمج الذي يعتمد على مصدرين من المعرفة وهو الشرح والتوضيح بأداء نموذج وهذا هو المصدر الأول، أما المصدر الثاني هو تصميم برمجية الكترونية معده بتقنية الوسائط المتعددة التكنولوجية التي تساعد على تعليم مهارة التصويب في كرة اليد قيد البحث ، وتوظيف هذا النوع من التعليم الجديد ومميزاته ومدى أهميته في التعليم وخاصة اذا كان المتعلمين في بداية اكتساب الخبرات التعليمية للمهارات التي تتميز بالصعوبة من حيث التوافق العضلي العصبي وتطبيق هذا النوع من التعلم خاصة على طلاب المرحلة الثانية بكلية التربية الرياضية.

هدف البحث:

يهدف البرنامج التعليمي باستخدام الأسلوب المدمج إلى معرفة تأثيره على:

١- تعلم مهارة التصويب من الوثب في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء .

٢- التحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء .

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة احصائيا بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى تعلم مهارة التصويب من الوثب "قيد البحث " والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء ولصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق دالة احصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء ولصالح القياس البعدي.

٣- توجد نسب تحسن بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى تعلم مهارة التصويب من الوثب "قيد البحث " والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء ولصالح المجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث:

التعلم المدمج Blended Learning:

"طريقة للتعليم تهدف إلى مساعدة المتعلم على تحقيق مخرجات التعلم المستهدفة من خلال الدمج بين أشكال التعليم التقليدية وبين التعليم الإلكتروني بأنماطه المختلفة داخل قاعات الدراسة أو خارجها، كما أنه مزيج هادف من وسائط التعلم (التعلم وجها لوجه وأشكال مختلفة من التقنيات الحديثة) كحلول لتحسين التعلم والاداء ". (٢٢:٤٧٥)

البرنامج التعليمي:

" هو خطة يقوم المعلم بأعدادها وتشمل الاجراءات والمواد التعليمية اللازمة لعرضها من خلال قناة من قنوات الاتصال التعليمية". (تعريف إجرائي)

البرمجية:

"هي مصطلح يستخدم للدلالة على جميع المكونات غير المادية لنظم الكمبيوتر والتي تكون وحدة قائمة بذاتها تمكننا من تشغيله باستخدام الاوامر". (١:١٦٦)

التعلم:

" هو التغير في الاداء أو تعديل السلوك عن طريق الخبرة والمران ويحدث أثناء إشباع الفرد لدوافعه وبلوغ أهدافه". (٧:١١)

الدراسات السابقة:

١- دراسة سوساي وكاتز(Soucie & Kstze)(١٩٩٢م) بعنوان "فاعلية برنامج تدريبي في الكرة الطائرة باستخدام الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية الذين يخططون لممارسة الكرة الطائرة"، بهدف تصميم برنامج تدريبي في الكرة الطائرة باستخدام الحاسب الآلي والتعرف على تأثير استخدام برنامج الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية الذين يخططون لممارسة الكرة الطائرة، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، وكانت عينة البحث (٥٠) طالب جامعي من طلاب كلية التربية الرياضية مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، حيث كانت اهم النتائج ان البرنامج التدريبي المقترح باستخدام الحاسب الآلي له تأثير فعال وبنسبة أكبر على كلا من المستوى المعرفي والمهارى لدى طلاب المجموعة التجريبية القائمة في البحث(١٩).

٢- دراسة توماس براوس (Thomas Bruce)(١٩٩٣م) بعنوان "أثر التعليم مساعدة الحاسب الآلي على تعلم الطالب وانطباعاته عن طرق التعليم في مادة التدريب الرياضي"، بهدف التعرف على تأثير استخدام الحاسب الآلي على تعلم الطالب مادة التدريب الرياضي، آراء وانطباعات الطلاب عن طرق التعليم المستخدمة معهم واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وكانت عينة البحث(٤٣) طالب من طلاب كلية التربية الرياضية مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وكانت اهم النتائج ان استخدام الحاسب الآلي أكثر فاعلية وتأثير على تعلم الطلاب المعلومات النظرية لمادة التدريب الرياضي من استخدام طريقة التلقين، تفضيل الطلاب للتعلم عن طريق الحاسب الآلي من التعلم باستخدام الطريقة التقليدية أو التلقين(٢٠).

٣- دراسة محسن حسيب، وياسر عابدين(٢٠٠٧م) بعنوان "تأثير دمج بعض أساليب التعلم على

مستوى الأداء البدني والمهارى والفسيولوجي في ألعاب القوى لتلاميذ المرحلة الثانوية"، بهدف التعرف على تأثير الدمج بين أساليب (التعلم بالأوامر والتعلم التبادلي والتعلم التعاوني والمنافسات الجماعية) على مستوى الأداء البدني والمهارى والفسيولوجي في ألعاب القوى لتلاميذ المرحلة الثانوية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وكانت العينة (١٤٠) تلميذ من الصف الأول الثانوي بمدرسة أحمد عرابي الثانوية بإدارة غرب الزقازيق التعليمية مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وكانت اهم النتائج أسلوب الدمج لأساليب (التعلم بالأوامر -التعلم التبادلي -التعلم التعاوني - المنافسات الجماعية -الدمج) له تأثير أكثر إيجابية من هذه الأساليب منفردة على مستوى الأداء للمتغيرات البدنية والمهارية والفسيولوجية، وتراوحت نسبة التغير بين القياس القبلي والبعدي ما بين (٢٩,١٩%: ٨٥,٧١%)(١١).

٤- دراسة مدحت يحيى عبد الرحمن(٢٠٠٧م) بعنوان "برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا وتأثيره على تعلم مسابقة دفع الجلة لدى طلبة المدارس الثانوية الفنية الصناعية"، بهدف بناء برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا والتعرف على تأثيره في مستوى الأداء الفني والتحصيل المعرفي لمسابقة دفع الجلة لدى طلبة المدارس الثانوية الفنية الصناعية، واستخدم الباحثة المنهج التجريبي، وكانت العينة (٣٠) طالبة من طلاب المرحلة الثانوية الفنية الصناعية، مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، وكانت اهم النتائج البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب الهيبرميديا كان أكثر تأثيرا في التعليم وتحسن مستوى الأداء الفني لمسابقة دفع الجلة ومستوى التحصيل المعرفي من البرنامج التقليدي مما يدل على فاعلية البرنامج التعليمي و نسبة التحسن المئوية في كل من مستوى الأداء الفني ومستوى التحصيل المعرفي لدى المجموعة التجريبية أعلى من نسبة التحسن لدى المجموعة الضابطة(١٣).

٥- دراسة خديجة حسن بن مشرف(٢٠١٠م) بعنوان "فاعلية التعلم المدمج في إكساب مهارات برنامج العروض التقديمية (Power Point) لطالبات الصف الثاني الثانوي بمدينة الرياض"، بهدف التعرف على فاعلية التعلم المدمج في إكساب الطالبات مهارات برنامج العروض التقديمية كما سعت إلى التعرف على الصعوبات التي تواجه الطالبات عند دراسة برنامج العروض التقديمية واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي ،وكانت العينة (٣٩٤) طالبة من الصف الثاني الثانوي مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، وكانت اهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي بين المجموعة الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية وبناءً على النتائج التي توصل إليها يمكن التوصية بضرورة تطبيق طريقة التعلم المدمج في المناهج الدراسية المقررة(٨).

٦- دراسة نشوة أحمد السيد (٢٠١٣م) بعنوان "فاعلية استخدام التعلم المدمج على تعليم مسابقة دفع الجلة بالدوران"، بهدف معرفة مدى

تأثير وفاعلية التعلم المدمج على تعليم مسابقة دفع الجلة بالدوران لطالبات كلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ، وكانت العينة(٥٥) طالبة من طالبات الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، ومن اهم النتائج ساهم البرنامج التعليمي الالكتروني المقترح في تعلم مسابقة دفع الجلة بالدوران ورفع مستوى التحصيل المعرفي لدى أفر اد عينة البحث التجريبية(١٥).

٧- دراسة هاني احمد أحمد(٢٠١٣م) بعنوان "تأثير برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الكرة السلة"، بهدف معرفة مدى تأثير برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الكرة السلة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وكانت عينت البحث (٤١) ناشئ من مركز شباب ناصر بالشرقية مجموعة واحدة ، وكانت اهم نتائج الدراسة البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الكمبيوتر له تأثير إيجابي دال إحصائيا على تعلم المهارات الأساسية (قيد البحث) الناشئ لكرة السلة(١٦).

التعليق على الدراسات السابقة:

تلقى الدراسات السابقة الضوء على كثير من الأساسيات التي تفيد البحث الحالي، كما تبرز نوع العلاقة بين الدراسات وبعضها البعض وعلاقتها بموضوع الدراسة الحالية، كما تنير الطريق أمام الباحثين لمعرفة ما يتصل بتحديد خطة البحث وطبيعة المنهج والعينة والأدوات المستخدمة والخطوات التعليمية الصحيحة لتعليم مهارة التصويب " قيد البحث " والتحصيل المعرفي في كرة اليد، وأهم النتائج ومقارنتها بنتائج الدراسة الحالية، مما يساعد على تفسيرها وتوضيحها وذلك من خلال الحصر والتحليل العلمي الدقيق للدراسات السابقة وعددهم (٧) دراسة عربية وأجنبية.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو القياس القبلي والبعدي لمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة وذلك لمناسبته لطبيعة البحث.

يمثل مجتمع البحث طلبة المرحلة الثانية بكلية التربية الرياضية -جامعة كربلاء للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٤م والبالغ عددهم (١١٨) طالب.

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وبلغ عددهم (٥٠) طالبا بنسبة ٤٢,٣٧%من أجمالي مجتمع البحث وتم تقسيمهم الى عينة اساسية عددها (٤٠) طالبا وعينة استطلاعية عددها (١٠) طلبة، وتم تقسيم العينة الاساسية الى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل مجموعة (٢٠) طالب.

جدول (١)

توصيف عينة البحث

العدد الكلي للطلاب	الدراسة الاستطلاعية	العينة الاساسية		النسبة المئوية
		مجموعة تجريبية	مجموعة ضابطة	
٥٠	١٠	٢٠	٢٠	%٤٢,٣٧

اعتدالية عينة البحث:

تم التأكد من اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث الاساسية في متغيرات النمو والمتغيرات المعرفية والبدنية والمهارية (قيد البحث).

جدول (٢)

اعتدالية توزيع عينة البحث في متغيرات النمو والمتغيرات المعرفية البدنية والمهارية

(**قيد البحث**) **ن**=٤٠

المتغيرات	الاختبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
متغيرات النمو	السن /سنة	١٧,٣٩	٠,٤٩	١٧,٢٠	٠,٦١
	الطول /سم	١٦٥,٠٦	٨,١١	١٦٥,٥٠	-٠,١٦
	الوزن /كجم	٦٥,٢٨	٨,٢٤	٦٥,٠٠	-٠,٢٧
	الذكاء /درجة	٢٢,٩٨	٢,١٠	٢٣	-٠,١٢
المتغيرات المعرفية	الاختبار المعرفي	٢٣,١٦	٣,١٦	٢٣	٠,٠٨
المتغيرات البدنية	رمي كرة يد وزن (٨٠٠) جرام لأقصى مسافة.	٢٥,٢٨	٢,٩٤	٢٦,١٢	-٠,٥٣
	الوثب العمودي من الثبات.	١٤,٤٤	١,١٣	١٤,٥٠	-٠,٠٣
	العدو(٢٢) مترفي منحنى.	٦,٥٨	٠,٥٧	٦,٠٠	-٠,٤٩
	الجري الزجاجي بطريقة بارو.	٢٨,٧٢	١,٣٥	٢٧,٧٩	-٠,٣٦
	اختبار ثني الجذع اماما أسفل من الوقوف.	٧,٢٠	١,٢٥	٦,٨٠	-٠,٢٠
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب.	٣,١٠	٠,٥٧	٣,٥٠	٠,٢٣

يتضح من جدول (٢) اعتدالية توزيع عينةالبحث في المتغيرات قيد البحث حيث أن قيم معامل الالتواء تراوحت بين (٠,٦١ ، -٠,٥٣) وهي بين + ١.

تكافؤ مجموعتي البحث:

تم التأكد من تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي للمتغيرات قيد البحث قبل تطبيق التجربة الاساسية للبحث.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين كلا من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في

القياسات القبلية لمتغيرات البحث **ن١=ن٢=٢٠**

المتغيرات	الاختبارات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
متغيرات النمو	السن /سنة	١٧,٢٦	٠,٣٨	١٧,٢٣	٠,٦٣	٠,١٧٨
	الطول /سم	١٦٦,٢	٦,٥٦	١٦٥,٧٢	٥,٧٤	٠,٢٤٠
	الوزن /كجم	٦٦,٢٨	٩,٥	٦٧,٧٢	٧,٨	٠,٥١١-
	الذكاء /درجة	٢٣,٢	٢,١٧	٢٢,٧٦	٢,٠٤	٠,٦٤٤
المتغيرات المعرفية	الاختبار المعرفي	٢٣,٠٨	٣,٩١	٢٤,١٨	٣,٥٢	٠,٩١١-
المتغيرات البدنية	رمي كرة يد وزن (٨٠٠) جرام لأقصى مسافة.	٢٥,٣٩	٢,٨٢	٢٤,٦٨	٢,٩٤	٠,٧٦٠
	الوثب العمودي من الثبات.	١٤,٣١	١,١١	١٤,٢٩	١,٢٣	٠,٠٥٣
	العدو (٢٢) متر في منحنى.	٦,٥٧	٠,٢٣	٦,٦٣	٠,٣٧	٠,٦٠٠-
	الجري الزجاجي بطريقة بارو.	٢٨,٧٧	١,١٧	٢٨,٨٤	١,٠٩	٠,١٩١-
	ثني الجذع اماما أسفل من الوقوف.	٧,٨٨	١,٢٥	٧,٩٣	١,٢٨	٠,١٢٢-
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب.	٣,٤٤	٠,٧١	٣,٤١	٠,٦٩	٠,١٣٢

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,٠٩٣

يوضح جدول (٣) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين القياسات القبلية للمجموعة التجريبية والقياسات القبلية للمجموعة الضابطة في المتغيرات قيد البحث مما يشير لتكافؤ كل من المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي عند مستوى ٠,٠٥.

وسائل جمع البيانات:

١- **الأدوات والأجهزة**

- جهاز الرستاميتر لقياس الطول (بالسنتيمتر).
- ميزان طبي لقياس الوزن (بالكيلو جرام).
- شريط قياس لقياس المسافات.
- اسطوانات CD للبرنامج التعليمي.
- ملعب كرة اليد.
- كرات يد.
- أقماع.
- مقاعد سويدية.
- ساعة ايقاف.
- أجهزة كمبيوتر، جهاز داتا شو، كاميرا فيديو.

٢- الاستمارات

٣- اختبار الذكاء المصور (أعداد د/ أحمد زكي صالح)

٤- اختبار التحصيل المعرفي (أعداد د/ أمل خيري)

٥- الاختبارات البدنية

٦- الاختبارات المهارية

الدراسة الاستطلاعية:

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية على افراد العينة الاستطلاعية وعددهم (١٠) طلبة من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الاساسية وذلك في الفترة من ٣/٨ حتى٢٠١٥/٣/١١م.

المعاملات العلمية (الصدق – الثبات):

١- **حساب الصدق Validity**:

تم حساب معامل الصدق باستخدام طريقة صدق التمايز بأسلوب المقارنة بين المجموعة المميزة وهم فريق كرة اليد بالكلية من نفس المرحلة السنية وعددهم (١٠) لاعبين، والمجموعة الغير مميزة (عينة البحث الاستطلاعية) وعددهم (١٠) طلاب، كما يوضحه الجدول رقم (٤).

جدول (٤)

دلالة الفروق بين المجموعتين الغير مميزة والمميزة في متغيرات البحث (الصدق)

ن١=ن٢=١٠

المتغيرات	الاختبارات	المجموعة الغير مميزة		المجموعة المميزة		قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
القدرات العقلية	الذكاء	٢٧,٢	٦,١	٤٦,٤	٧,١٥	٨,٩٠
	اختبار التحصيل المعرفي	٢٢,٨	٣,٨١	٣٩,٩	٣,٩١	١٣,٦٥
المتغيرات البدنية	رمي كرة يد وزن(٨٠٠) جرام لأقصى مسافة.	٢٥,٣١	٢,٦٢	٢٧,٢٥	٢,١٣	٢,٥٠
	الوثب العمودي من الثبات.	١٤,٢٩	١,٢٤	١٧,٨٦	١,٣٨	٨,٣٩
	العدو(٢٢) متر في منحنى.	٦,٤٩	٠,٨٧	٥,٢٢	٠,٩٢	٤,٣٧
	الجري الزجزاجي بطريقة بارو.	٢٨,٥٧	١,٢٧	٢٦,٤٣	١,٠١	٥,٧٥
	ثني الجذع أماماً أسفل من الوقوف.	٨,٠٤	١,٠٨	١١,٨٦	١,١٩	١٠,٣٦
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب.	٣,٥٧	٠,٧٧	٥,٢٤	١,٢٤	٤,٩٩

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥=٢,٢٦٢

يتضح من جدول (٤) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين متوسطات أفراد المجموعتين المميزة والغير مميزة ولصالح متوسط المجموعة المميزة في جميع المتغيرات قيد البحث. مما يشير الى صدق الاختبارات المستخدمة في البحث.

٢- **حساب الثبات Reliability**:

تم حساب معامل الثبات للاختبارات البدنية والمهارية عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة التطبيق Test-Retest على طلاب العينة الاستطلاعية وعددها (١٠) طلاب مرتين وبفارق زمني ثلاثة أيام في الفترة من (٣/٨ الى ٢٠١٥/٣/١١م) وإعادة الاختبار تحت نفس ظروف التطبيق الأول، كما يوضحه الجدول رقم (٥).

جدول (٥)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني في المتغيرات قيد البحث (الثبات)

ن١=ن٢=١٠

المتغيرات	الاختبارات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
القدرات العقلية	الذكاء	٢٧,٢	٦,١٠	٢٧,٩	٥,٦٨	*٠,٩٧٦
	الاختبار المعرفي	٢٢,٨	١,٨١	٢٣,٢	٢,١٤	*٠,٩٢٣
المتغيرات البدنية	رمي كرة يد وزن(٨٠٠) جرام لأقصى مسافة.	٢٥,٢٦	٢,٩٣	٢٥,٣٠	٢,٠١	*٠,٧٨٣
	الوثب العمودي من الثبات.	١٤,٢٠	١,١٣	١٤,٢٩	١,٢٤	*٠,٧٧٧
	العدو(٢٢) متر في منحنى.	٦,٥٤	٠,٥٦	٦,٤٩	٠,٨٧	*٠,٨٤١
	الجري الزجزاجي بطريقة بارو.	٢٨,٩٦	١,٣٣	٢٨,٥٧	١,٢٧	*٠,٧٥٤
	ثني الجذع أماماً أسفل من الوقوف.	٧,٩٠	١,٢٥	٨,٠٤	١,٠٨	*٠,٨٦١
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب.	٣,٤٠	٠,٥٦	٣,٥٧	٠,٧٧	*٠,٧٢٥

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ = ٠,٦٣٢

يتضح من جدول (٥) وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥ بين التطبيقين الأول والثاني لمتغيرات البحث حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط ما بين (٠,٩٧٦، ٠,٧٢٥) مما يشير الى ثبات الاختبارات المستخدمة قيد البحث.

المعالجات الإحصائية Statistics:

تم استخدام برنامج spss20 لإجراء المعالجات الاحصائية المستخدمة بالبحث وهي:

- المتوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- معامل الالتواء
- معامل الارتباط الخطى البسيط لبيرسون
- اختبار ت للبيانات المستقلة
- اختبار ت للبيانات المرتبطة
- نسبة التغير

البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي

تحديد مستوى البرمجة

تعتبر عملية اختيار البرمجة من أصعب خطوات بناء البرمجية، وتتمثل هذه الصعوبة في اختيار الحقائق والمفاهيم والمعلومات المرتبطة بكيفية تعلم التصويب من الوثب في كرة اليد، وكذلك تحديد مقاطع شرائط الفيديو والصور

التوضيحية والمقاطع الموسيقية والأدوات التعليمية المستخدمة التي وقع عليها الاختيار وتنظيمها على نحو تربوي وتحديد طريقة السير فيها، بما يسهم في تحقيق أهداف البرمجية.

تجريب البرنامج

تم عرض البرنامج على مجموعة من السادة الخبراء مرفق (١٠) وذلك بهدف استطلاع رأيهم في الهدف العام للبرنامج، وأغراض وأسس ومحتوى البرنامج، الدقة العلمية وأسلوب العرض داخل البرنامج، حيث تم تجريب البرنامج بقاعة كمبيوتر خاصة مجهزة داخل الكلية في الدراسة الاستطلاعية على عدد (١٠) طلاب خارج عينة البحث الأساسية ومن نفس مجتمع عينة البحث الاساسية، بتطبيق (٢) وحدتان تعليمية متنوعة، ثم قامت الباحثة بتقديم البرنامج وتعريفهم بمحتوياته وكيفية استخدامه، وذلك بهدف التعرف على آرائهم واتجاهاتهم نحو البرنامج ومعرفة مدى مناسبة البرنامج.

وقد أسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية عن بعض الأخطاء اللغوية وبعض الصور الغير واضحة ونقط تفرع خاطئة وأخطاء في ترتيب بعض الخطوات التعليمية بالبرنامج.

المراجعة والتعديل والتطوير

وفي ضوء ما توصلت إليه الباحثة من آراء السادة الخبراء ومن خلال نتائج التجريب العملي للبرنامج على عينة الدراسة الاستطلاعية تم تعديل وتطوير بعض الأجزاء الخاطئة في البرنامج ليصبح جاهز في شكله النهائي.

عرض النتائج ومناقشتها:

١- عرض دلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في المتغيرات قيد البحث

جدول (٦)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

ن=٢٠

المتغيرات	الاختبارات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	نسبة التغير
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
المتغيرات المعرفية	الاختبار المعرفي	٢٣,٠٨	٣,٩١	٤٠	٣,٦	١٣,٨٨	%٧٣,٣
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب	٣,٤٤	٠,٧١	١٠,٧٤	٠,٥٦	٣٥,١٩	%٢١٢,٢

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,٠٩٣

يتضح من نتائج جدول (٦) وجود فروق ذات دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في جميع المتغيرات المهاريه والمعرفية ولصالح القياس البعدي حيث كان القياس القبلي للاختبار المعرفي (٢٣,٨) فيما كان القياس البعدي (٤٠) وايضا للاختبارات المهاريه فقد كان القياس القبلي للتصويب من الوثب (٣,٤٤) والبعدي (١٠,٧٤)، وتعزو الباحثة هذه النتائج الى استخدام المدخل التكنولوجي بأسلوب التعليم المدمج والاستفادة من الوسائط المتعددة والحاسب الآلي والتكنولوجيا الحديثة المتطورة، ويتفق ذلك مع ما أشارت به "وفيقة مصطفى سالم " (٢٠٠١م)، " أحمد محمد عبد الفتاح " (٢٠٠٥م)، الى أهمية استخدام وسائط الاتصال التعليمية مثل الأجهزة كمعينات سمعية وبصرية كوسائل مساعدة في عملية التعليم والتعلم وتنوع مجالات الخبرة للمتعلم، مما يؤدي بدوره الى امتداد فرص التعلم مدى الحياة، وتقليل جهد المتعلم وزيادة تأثير التعليم وتعلم أكبر عدد ممكن في أقل وقت وجهد، وكذلك تحسين أداء المتعلمين من خلال تفاعلهم مع الأجهزة والمواد التعليمية. (١٧) (٢) (١١٦:١٧)

ويرى الباحثين سبب تقدم المجموعة التجريبية في القياس البعدي الى احتواء البرنامج على التكنولوجيا الحديثة الملائمة لطبيعة البحث، حيث ساعد ذلك على إثارة اهتمام المتعلمين وتحفزهم على بذل الجهد في التعلم وعدم الشعور بالملل، وكذلك يساعد التعليم المدمج في خلق المزيد من القدرات العقلية كالنقد والتحليل والمقارنة لدى المتعلمين، بالإضافة الى استخدام التطبيق العلمي المباشر وذلك بعد مشاهدة البرمجية والربط بين الفيلم والمهارة المعطاة داخل الوحدة التعليمية وبما يوحيه البرنامج المعد بالرسوم المتحركة للمتعلم من مشاهدة وخبرات نظرية وعملية فهي بذلك تتيح للمتعلم المشاركة الايجابية، كما تتيح فرصة للمتعلم استغلال الحد الأقصى من الوقت المتاح للعملية التعليمية.

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من " أحمد محمود حسين " (٢٠٠٥م) ، " إسماعيل عمر علي " (٢٠٠٨م) ، الى أن استخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة تعمل ايجابياً على زيادة التحصيل المعرفي من خلال التذكر والفهم والتحليل للمعلومات والمعارف، وكذلك القدرة على توظيف هذه المعلومات والمعارف والربط بينهم لإتقان الأداء الحركي، مما يسهم بدرجة كبيرة في تحسين المستوى الرقمي وتقليل الأخطاء، كما أن له تأثير ايجابي على زيادة اهتمام دافعية المتعلمين نحو التعلم مع عدم إغفال الفروق الفردية، كما أن التعليم المدمج بمختلف أنواعه يعمل على جذب الانتباه وإثارة اهتمام المتعلمين ومساعدتهم على اكتساب الخبرات التعليمية وبقاء أثر التعلم وتوافرها في أي وقت وأي مكان مما يحقق أهداف التعلم للمتعلمين، وبذلك يتحقق صحة فرض البحث الأول والذي ينص على " توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء ولصالح القياس البعدي ".(٣) (٥)

٢- عرض دلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في المتغيرات قيد البحث

جدول (٧)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي

للمجموعة الضابطة ن=٢٠

المتغيرات	الاختبارات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	نسبة التغير
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
المتغيرات المعرفية	الاختبار المعرفي	٢٤,٦٨	٣,٥٢	٣٤,٩٦	٢,٦	١٠,٢٤	%٤١,٧
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب	٣,٤١	٠,٦٩	٨,٧٣	١,٣٤	١٥,٣٩	%١٥٦,٠

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,٠٩٣

يتضح من نتائج جدول (٧) وجود فروق ذات دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في جميع المتغيرات المهاريه والمعرفية ولصالح القياس البعدي حيث كان القياس القبلي للاختبار المعرفي (٢٤,٦٨) فيما كان القياس البعدي (٣٤,٩٦) وأيضاً للاختبارات المهارية فقد كان القياس القبلي للتصويب من الوثب (٣,٤١) والبعدي (٨,٧٣)، ويعزو الباحثين تلك النتيجة الى أن الطريقة التقليدية المتبعة والمتمثلة في الشرح اللفظي وأداء النموذج لها تأثير ايجابي على تحسين مستوى المتغيرات المستوى الرقمي والتحصيل المعرفي لمهارة التصويب بالوثب في كرة اليد قيد البحث فمن خلال إعطاء الطلاب المعلومات والمعارف المرتبطة بمهارة التصويب بالوثب في كرة اليد والمتمثلة في النبذة التاريخية والمراحل الفنية والخطوات التعليمية والأخطاء الفنية وتصحيحها والجانب القانوني والتدريبات كان لها تأثير ايجابي في تكوين صورة واضحة لمهارة التصويب بالوثب في كرة اليد قيد البحث، مما يؤدي بدوره الى تحسين الأداء وتوفير الوقت والجهد، بالإضافة الى أن التعلم بشكل جماعي أثار دافعية المتعلمين للتنافس فيما بينهم لإبراز تفوق كل منهم على الأخر، مما جعلهم يؤدون المهارة بأفضل ما يمكن.

كما يرى الباحثين سبب الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة يرجع الى أن المعلمة في أسلوب الشرح والعرض قدمت المزيد من المعلومات الجديدة والمتنوعة حول التاريخ والقانون والأداء المهاري الخاص بمهارة التصويب بالوثب في كرة اليد وذلك أثناء إجراء الوحدات التعليمية وعرض النموذج وتصحيح الأخطاء الفنية المختلفة، هذا بالإضافة الى أن الطلاب قيد البحث من المبتدئين والمهارات قيد البحث جديدة ومعرفة الطلاب بها محدود وهذا يلاحظ بين متوسطي القياس القبلي والبعدي فأي معلومات تقدم لهم سوف تزود حصيلتهم المعرفية، وفي ضوء ما سبق يتضح أن أسلوب الشرح والعرض

(أسلوب الأداء التقليدي) يؤثر تأثيراً ايجابياً في التحصيل المعرفي للمجموعة الضابطة.

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من "وليام لي مارك William Lee Mark " (٢٠٠٣م)، " أحمد عبد الفتاح حسين " (٢٠٠٥م) أن استخدام الطريقة التقليدية لها تأثير ايجابي في مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري والرقمي، وبذلك يتحقق صحة فرض البحث الثاني والذي ينص على " توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء ولصالح القياس البعدي ".(٢١) (٢)

٣- عرض دلالة الفروق بين القياسات البعدية للمجموعة التجريبية والقياسات البعدية للمجموعة الضابطة في المتغيرات قيد البحث

جدول (٨)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات البحث ن١=ن٢=٢٠

المتغيرات	الاختبارات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
المتغيرات المعرفية	الاختبار المعرفي	٤٠	٣,٦	٣٤,٩٦	٢,٦	٤,٩٥
المتغيرات المهارية	التصويب من الوثب	١٠,٧٤	٠,٥٦	٨,٧٣	١,٣٤	٦,٠٣

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,٠٩٣

يتضح من نتائج جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات المعرفية والمهارية قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية، حيث كان القياس القبلي للاختبار المعرفي (٣٤,٩٦) فيما كان القياس البعدي (٤٠) وأيضاً للاختبارات المهارية فقد كان القياس القبلي للتصويب من الوثب (٨,٧٣) والبعدي (١٠,٧٤)، ويعزو الباحثين سبب تقدم المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة الى استخدام برنامج التعلم المدمج والذي تم أعداده من خلال برمجية معدة لهذا الغرض وما شملته من طرق متنوعة ووسائل إيضاح كافية للمتعلمين بالإضافة الى النماذج المصورة والمتحركة والتي توضح الأداء الصحيح لمهارة التصويب بالوثب في كرة اليد والخطوات التي تتبع لأداء هذه المهارة وكذلك القدرة على توظيف المعلومات والمعارف والربط بينهما لإتقان الأداء الحركي مما يسهم بدرجة كبيرة في تحسين المستوى الرقمي وتقليل الأخطاء، كما أن له تأثير ايجابي على زيادة اهتمام دافعية المتعلمين نحو التعلم مع عدم إغفال الفروق الفردية، كما أن التعلم المدمج

بمختلف أنواعه يعمل على جذب الانتباه وإثارة اهتمام المتعلمين ومساعدتهم على اكتساب الخبرات التعليمية وبقاء أثر التعلم وتوافرها في أي وقت وأي مكان، مما يحقق أهداف التعلم للمتعلمين، هذا بالإضافة الى ما تحتويه البرمجية من عرض وافي لمستوى التحصيل المعرفي وما يحتويه من تاريخ وقانون وأداء مهاري وأخطاء فنية وكيفية تصحيحها.

حيث يشير " محمد سعد زغلول " (٢٠٠١م) الى أن استخدام تكنولوجيا التعليم تؤدي الى زيادة بقاء أثر ما يتعلمه الطلاب من معلومات ومعارف وترسيخها في أذهانهم مما ينعكس على عملية التعلم. (١٢:٩٦)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من " أحمد محمود حسين " (٢٠٠٥م) ، " إيهاب محمد فهيم " (٢٠٠٦م) " رانيا محمد حسن سعيد " (٢٠٠٨م) ، الى أن استخدام التعلم المدمج وشبكة المعلومات الدولية وأحدث الأساليب التكنولوجية الحديثة أدت الى أتقان المهارات الحركية والتحصيل المعرفي لدى الأفراد المتعلمين، كما أكدت النتائج أيضاً أن استخدام الوسائط المتعددة أدى الى تنمية الجانب المعرفي لدى الطلاب وكذلك رفع مستوى المتعلمين بدنياً ومهارياً ومعرفياً وأسلوب المشاهدة في التعلم من أفضل أنواع التقنيات الحديثة وأكثرها فاعلية في التذكر الحركي ويراعي الفروق الفردية. (٣) (٦) (٩)

كما يتفق ذلك أيضاً مع نتائج دراسة " أحمد عبد الفتاح حسين " (٢٠٠٥م) ، أن البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل أسهم ايجابياً في التحصيل المعرفي للمهارات قيد البحث من خلال التذكر والفهم والتحليل للمعلومات والمعارف التي يتضمنها البرنامج التعليمي بدرجة أكبر من الشرح اللفظي، كما أسهم البرنامج ايجابياً في المهارات قيد البحث من خلال القدرة على توظيف المعلومات والمعارف التي يتضمنها البرنامج التعليمي والربط بينها لإتقان الأداء الحركي والتوافق بين مكونات الأداء والذي يسهم في تحسين المستوى المهاري بدرجة أكبر من الاعتماد على النموذج العملي، كما يساعد على تقليل الأخطاء. (٢)

وبذلك يتحقق صحة فرض البحث الثالث والذي ينص على " توجد نسب تحسن بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء ولصالح المجموعة التجريبية".

الإستخلاصات والتوصيات

أولاً : الإستخلاصات :

بناء على ما أظهرته نتائج البحث وفي حدود العينة والإجراءات تم التوصل الى الإستخلاصات التالية :-

١- يؤثر البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب التعلم المدمج تأثيراً ايجابياً في تعلم مهارة التصويب من الوثب (قيد البحث) للعبة كرة اليد والتحصيل المعرفي لدى أفراد المجموعة التجريبية.

٢- يؤثر البرنامج التقليدي باستخدام أسلوب الأوامر (الشرح وأداء نموذج) تأثيراً ايجابياً في تعلم مهارة التصويب من الوثب (قيد البحث) للعبة كرة اليد والتحصيل المعرفي لدى أفراد المجموعة الضابطة.

٣- يؤثر البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب التعلم المدمج تأثيراً ايجابياً أفضل من البرنامج التقليدي باستخدام أسلوب الأوامر (الشرح وأداء نموذج) في تعلم مهارة التصويب من الوثب (قيد البحث) للعبة كرة اليد والتحصيل المعرفي.

٤- تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت أسلوب التعلم المدمج على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية مما يدل على فاعلية استخدام الأسلوب المدمج على تعلم مهارة التصويب من الوثب في كرة اليد والتحصيل المعرفي.

٥- تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت أسلوب التعلم المدمج على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في نسب التحسن بين القياسين البعديين في تعلم مهارة التصويب من الوثب (قيد البحث) للعبة كرة اليد والتحصيل المعرفي.

ثانياً : التوصيات :

١- ضرورة تطبيق البرنامج المقترح باستخدام أسلوب التعلم المدمج في تعلم مهارة التصويب من الوثب لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء.

٢- أدخال مادة تكنولوجيا التعليم كأحد المواد الاساسية في البرنامج التعليمي لخريجي كلية التربية الرياضية للتعرف على كيفية أعداد وتصميم البرامج التعليمية المتنوعة وكيفية استخدامها.

٣- العمل على أنتاج العديد من الأفلام التعليمية المعدة بالرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الآلي للتعليم في الأنشطة الرياضية والحركية المختلفة بصفة عامة بالتعاون مع الخبراء والمختصين في تكنولوجيا التعليم.

٤- الاستفادة من خبرات المتخصصين في برامج الحاسب الآلي عن طريق اقامة الندوات والمحاضرات والدورات التدريبية التي تساهم في توعية الباحثين بأهمية استخدام تكنولوجيا التعليم في التعلم وكيفية تصميم هذه البرامج.

المراجع:

١. أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١م) : فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠م الحواجز، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٢. أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠٥م) : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفي ومستوى الإنجاز الرقمي لبعض مسابقات الميدان والمضمار، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

٣. أحمد محمود حسين (٢٠٠٥م) : فاعلية استخدام منظومة الوسائط المتعددة في تعلم مهارة دفع الجلة لتلاميذ المدارس الإعدادية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٤. أحمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠٥م) : فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر (الوسائط المتعددة – الفيديو – عرض الصور) في تعليم مسابقة ١٠٠م حواجز، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٥. إسماعيل عمر علي (٢٠٠٨م) : أثر التفاعل بين بعض متغيرات أساليب المساعدة والتوعية في التعليم عبر الويب وأساليب التعلم المعرفية في التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات لدى طلبة جامعة الأقصى بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس.

٦. أيهاب محمد فهيم (٢٠٠٦م) : تصميم موقع تعليمي على شبكة الانترنت وأثره على تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدى طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٧. جابر عبد الحميد جابر (١٩٨٩م) : سيكولوجية التعلم ونظريات التعليم، دار الكتاب الحديث، الكويت.

٨. خديجة حسن بن مشرف (٢٠١٠م) : فاعلية التعلم المدمج في إكساب مهارات برنامج العروض التقديمية (Power Point) لطالبات الصف الثاني الثانوي بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، الرياض.

٩. رانيا محمد حسن سعيد (٢٠٠٨م): تصميم موقع تعليمي لمسابقات الميدان والمضمار للمبتدئين باستخدام شبكة المعلومات الدولية، إنتاج علمي، المؤتمر الإقليمي الرابع للمجلس الدولي للصحة والتربية البدنية والترويح والرياضة والتعبير الحركي لمنطقة الشرق الأوسط، المجلد الرابع، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية.

١٠. عبد اللطيف بن محمد الحليبي، مهدي محمود سالم (١٩٩٦م): التربية الميدانية وأساسيات التدريس، مكتبة العبيكان، الرياض، السعودية.

١١. محسن حسيب السيد، ياسر محمد عابدين (٢٠٠٧م) : تأثير دمج بعض التعلم على مستوى الأداء البدني والمهاري والفسيولوجي في ألعاب القوى لتلاميذ المرحلة الثانوية، المؤتمر العلمي الثاني (التدريب الميداني بكليات التربية الرياضية في ضوء مشروع الجودة والاعتماد في التعليم) في الفترة من ٢١- ٢٢مارس، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق

١٢. محمد سعد زغلول (٢٠٠١م) : تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٣. مدحت يحيي عبد الرحمن (٢٠٠٧م): برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا وتأثيره على تعلم مسابقة دفع الجلة لدى طلبة المدارس الثانوية الفنية الصناعية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

١٤. منذور عبد السلام فتح الله (٢٠١٠م): وسائل وتقنيات التعليم، الجزء الثاني، دار الرياض للنشر، السعودية.

١٥. نشوة أحمد السيد (٢٠١٣م) : فاعلية استخدام التعلم المدمج على تعليم مسابقة دفع الجلة

بالدوران لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالزقازيق، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق.

١٦. هاني أحمد أحمد (٢٠٠٢م) : تأثير برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر على مستوى أداء بعض المهارات الاساسية للمبتدئين في كرة السلة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

١٧. وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١م) : تكنولوجيا التعليم والتعلم، الجزء الثاني، منشأة المعارف، الإسكندرية.

المراجع الأجنبية:

18. Alfred & Hope Jordan(2004): Blended Learning and Sense of Community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses, The International Review of Research in open and Distance Learning, Vol. 5, No. 2

19. Soucie & Kstze (1992): The effectiveness of computers volley ball program on physical education students planning a volleyball practice session the international conference on computer applications in sport and physical education thezin man college, Wingate institute, Netanga.

20. Thomas Bruce (1993): Effects of computers Assisted presented on both student learning and student perception of instructional method (Athletic training), Ph. D. Thesis, the university of Alabma.

21. William Lee Mark, (2003): An export facto on the comparison of levels of achievement and satisfaction in distance education and traditional education in distance education, Is this walking with the dancing with the devil, Vol 64-80 A of Dissertation Abstracts International.

22. Yoon, S. W., Lim, D. H., (2007): Strategic Blending A conceptual Framework to Improve Learning and Performance, International Journal on E- Learning, Vol. 6, No. 3, P. P. 475-489.

Abstract

The impact of the use of the built learning to learn the skill of the shooting in handball and cognitive achievement for students of the Faculty of Sport Education University of Karbala

Prof. Dr. / Abul Naga Ahmed Ezzedine

Professor of teaching methods, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Sport Education, Mansoura University.

Assistant Prof. Dr. /Hani Mohammed Fathi Ali

Assistant Professor, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Sport Education, Mansoura University.

Ruqia Hamza Knawa

Instructor, Faculty of Sport Education
University of Karbala, a researcher MA,
Department of Curriculum and Instruction,
Faculty of Sport Education, Mansoura University.

The mastery of the performance of the skill of the shooting in the game of handball of the most important factors that check the team win and victory, that the success of any team depends on the extent to which the players perform the skill of the correction of various types of superiority and with minimal mistakes. The researcher designs an educational program using (learning-ROM) with the aim of improving the performance skills of students, where the use of (learning-ROM), which is a modern learning technology facilitates the teaching and learning process, as the computer works on the configuration of the motor tutorial better and faster learner and saves time and effort, taking into account individual differences among students, which may help to achieve the objectives of the educational process more effectively.

The research aims to learn the skill of shooting in handball for the students of the Faculty of Sport Education - University of Karbala by designing learning program built.

The researcher uses the experimental method by a tribal measurement experimental design and post one trial for two and the other officer so as to appropriateness to the nature of the search, and reached the sample (50) students were divided into a basic sample of (40) male and exploratory sample of (10) students.

The researcher gathers the data by forms and tests of cognitive and physical skills and tutorial CNC.

<u>The most important results are :</u>

1. The experimental group is higher than that used the built-learning control group that used the traditional method of demonstrating the effectiveness of the use of learning built on skill learning shooting in handball and cognitive achievement.

2.The experimental groupis higher than that used the built-learning control group used the traditional method of improvement rates between the two measurements to learn the skill of shooting (under discussion) for the game handball and cognitive achievement.

3. The need to apply the proposed learning program using the built-in learning other skills.

4. The material of educational technology is necessary to be used as a basic material in the educational program for graduates of the Faculty of Sport Education to learn how to set up and design of various educational programs and how to use them.

5. The expertise of specialists will be beneficial in computer programs through seminars, lectures and training courses that contribute to the awareness of the importance of researchers in the use of educational technology and learning how to design the.