مجلة سيناء لعلوم الرياضة

فاعلية التعلم الإلكتروني التشاركي على مستوى التحصيل المعرفي والمهاري لتلاميذ المرحلة الإعدادية في كرة اليد بشمال سيناء

* أ.م.د/ رضوان مصطفي رضوان
أستاذ مساعد بكلية التربية الرياضية جامعة العريش

د/ أحمد سعيد المسلماني
مدرس بكلية التربية الرياضية جامعة العريش

يوسف محمد سكسك
باحث ماجستير بكلية التربية الرياضية جامعة العريش

مقدمة ومشكلة البحث :

التعلم ليس عملية فردية؛ ولكنه عملية اجتماعية تشاركية يتفاعل فيها المتعلمون مع معلميهم ومع بعضهم البعض للوصول إلى المعاني وإنجاز المهام التعليمية المطلوبة. ومن هنا ظهر التعلم التشاركي Collaborative Learning. ويقصد به "مدخل تعليمي يستخدم على نطاق واسع؛ حيث يعمل فيه المتعلمون في مجموعات صغيرة لتحقيق هدف مشترك. وفي هذه المجموعات، يكون المتعلمون مسؤولين عن تعلمهم وغيرهم أيضًا. وبالتالي فإن نجاح أحد المتعلمين يساعد فى نجاح الآخر (Gokhale, 1995p;22).

وقد أثبتت عديد من البحوث والدراسات فاعلية التعلم التشاركي مقارنة بالتعلم الفردي في معالجة المعلومات بصورة أكثر عمقاً، حل المشكلات، تحسين الأداء، تحقيق عديد من الأهداف التعليمية ونواتج التعلم، وجعل التعلم ذو معنى وأكثر ثراء وعمقا؛ منها دراسة كيرشنر وآخرون (Kirschner et al., 2009ap;31-42)، كيرشنر وآخرون (Kirschner et al., 2009bp;306-314)، كيرشنر وآخرون (Kirschner et al., 2011p;587-599)، طباطبائي وآخرون (Tabatabaee et al., 2013p;219-224)، واديوسي وآخرون (Adeusi et al., 2017p;95).

ويُعرف التعلم التشاركي القائم على الويب بأنه "مُدخل تربوي للتعليم والتعلم عبر الويب يتضمن مجموعات من المتعلمين يعملون معًا لحل مشكلة أو إكمال مهمة أو إنشاء منتج. ويشير إلى طريقة التعليم التي يعمل فيها المتعلمون على مستويات الأداء المختلفة معًا

فـي مجموعـات صـغيرة نحـو هـدف مشـترك" (Laal & Laal, 2012p;491-495).

ولـذلك فـإن بيئـة الـتعلم التشـاركي القائمة على الويب تُعد هي البيئـة المناسبة لتنمية مستوى التحصيل المعرفي وبعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية بشمال سيناء؛ حيث تُفعل من استراتيجية إنتاج المعرفة المسيرة بواسطة المتعلمين وفقًا لمداخل تطوير المعارف الجديدة التي تقوم على المشاركة الاجتماعية التفاعلية لبناء المعرفة التشاركية، التي يتسم فيها التعلم بالإيجابية والتفاعلية والدافعية، حيث أصبحت عملية التعلم ليست عملية اكتساب المعرفة، وإنما بناء وتطوير المعرفة اجتماعياً وثقافياً.

أن لعبة كرة اليد تعتبر من أحدث الالعاب الرياضية التى ظهرت فى القرن العشرين الا أنها شقت طريقها بسرعة واحتلت مكانة مرموقة على كافة المستويات ومع الرعاية والاهتمام التى حظيت بهما هذه اللعبة وامدتها بالدعم فانها اختطت لنفسها اسلوب عمل من واقع أسس ومقومات علمية واضحة ساهمت باثراء جوانب هذه اللعبة واكسابها قوة الاستمراروالتطور التى جعلتها من اكثر الالعاب شعبية واقبالا، ونظرا لانتشارها وتطورها السريع فقد أصبح من الضرورى أن تزداد العناية بأعداد الطلاب وأن تتطور برامج وأساليب تدريس هذه اللعبة وفقا لأحدث التطورات العلمية فى مجال التعليم والتدريس جلال سالم، ٢٠٠٤، ص٤).

تأتى مشكلة البحث الحالي من الحاجة إلى تحديد فاعلية بيئة العلم التشاركي القائمة على الويب والكشف عن أثرها في تنمية مستوى التحصيل المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية بشمال سيناء، وكذلك وجود صعوبة تحول دون إكسابهم للجانبين المعرفي والمهارى المرتبطين بمهارات كرة اليد، ومن خلال الدراسة الاستكشافية التي قامت بها الباحث لهذه الشريح؛ تبين أن هناك تعثر لدى التلاميذ لمثل هذه النوعية من المهارات؛ تمثل في انخفاض في مستوى التحصيل المعرفي والأدائي الخاص بمهارات كرة اليد لهذه الفئة في هذا المقرر قياساً بالمهارات البدنية الأخرى ومستوى تقبلهم لتعلمها، كما أوضحت النتائج أن نسبة ٨٤% من المتعلمين كان المستوى المعرفي والأدائي منخفض لهذه المهارات ويحتاج الى تطوير.

وقد يرجع السبب في هذه المشكلة إلى عدم توافر بيئة التعلم الملائمة لتعليم مثل هذه النوعية من المهارات واكتسابها؛ مما دفع الباحث إلى توفير بيئة تعلم تشاركي قائمة على الويب تتيح بعض من أنماط التشارك المختلفة لكى تلائم تدريس وتعلم هذه المهارات بمقرر التربية البدنية (كرة اليد)، والاستفادة من الامكانات

المتعددة لها في التغلب على صعوبات اكساب الطالبات لهذه الجوانب المعرفية والأدائية والوصول بقدراتهم إلى أقصى درجات الفاعلية التي تساعدهم في التمكن وإتقان تعلم هذه المهارات باستخدام بيئات التعلم التشاركي القائمة على الويب لعلاج القصور في الجانبين المعرفي والمهارى المتعلق بمهارات كرة اليد.

وبالتالي استخدام بيئات التعلم التشاركي القائمة على الويب يحتمل أن تكون أكثر بيئات التعلم مناسبة وفاعلية لهم، بما تطيحه وتوفره من إمكانية التشارك والتواصل بين المتعلمين/ المتعلمات والمعلم، والمتعلمين/ المتعلمات وبعضهم البعض بمثيرات التعلم المختلفة، وبما يحققه التفاعل بين المتعلم/ المتعلمة وكل من (الأقران، المحتوى، المعلم)، فبيئات التعلم التشاركي القائمة على الويب تراعى خصائص المتعلمين/ المتعلمات وقدراتهم، واستعداداتهم، وأسلوب تعلمهم، وتعمل على تلبية احتياجاتهم التعلمية المختلفة والمتمايزة في التواصل والتفاعل أثناء مراحل التعلم، لتحقيق أهداف التعلم المراد الوصول إليها لصنع المعرفة وتوليدها، وخاصة إذا ما تم تقديم أنماط التشارك الملائمة لطبيعة المحتوى والمتعلمين عبر سياقات التعلم، وهذا ما أكدته دراسات وبحوث عديدة منها، (Buchem et al., 2012p;311-314; Tripathi& Kumar, 2010p;195-207; Jimoyiannis et al., 2013p;248-267; O,Reilly, 2016p;245; West, 2009p;58; Anderson, 2007p56; Luo, 2010p32-40; Rangnekar, 2015p47; Hwang et al., 2010p;679-687; Yahya, et al, 2010p;93).

هدف البحث:

يهدف البحث الى:

١- تصميم بيئة تشاركية عبر الويب لتنمية مستوى التحصيل المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الثالث الأعدادي بمدرسة الشهيد أحمد عاصم الإعدادية بالعريش بشمال سيناء.

٢- تحديد قائمة معايير بيئة التعلم التشاركى القائمة على الويب لتنمية مستوى التحصيل المعرفي وتعلم مهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الثالث الأعدادي بمدرسة الشهيد أحمد عاصم الإعدادية بالعريش بشمال سيناء.

٣- الكشف عن فاعلية استخدام بيئة التعلم التشاركى عبر الويب فى تنمية مستوى التحصيل المعرفي وتعلم مهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الثالث الأعدادي بمدرسة الشهيد أحمد عاصم الإعدادية بالعريش بشمال سيناء.

فروض البحث:

يسعى البحث الحالي للتحقق من صحة الفروض التالية:

١. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي للتطبيقين القبلي والبعدي لمهارات كرة اليد عبر بيئة تعلم تشاركي قائمة على الويب لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية قيد البحث.

٢. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في المستوى المهاري في كرة اليد للتطبيقين القبلي والبعدي لمهارات كرة اليد عبر بيئة تعلم تشاركي قائمة على الويب لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية قيد البحث.

مصطلحات البحث:

التعلم الإلكتروني التشاركي: Collaborative Learning

ترى دعاء لبيب أنه "أسلوب للتعلم باستخدام الحاسب وبرمجياته المختلفة وشبكة المعلومات الدولية (الانترنت) يعمل فيه الدارسون معاً في مجموعات، ويتشاركون في انجاز مهمة أو تحقيق اهداف تعليمية مشتركة حيث يتم اكتساب المعرفة والمهارات والاتجاهات من خلال العمل التعاوني (دعاء لبيب،٢٠٠٧، ص٧٨).

الدراسات السابقة:

١- أجرت **هبة عبدالمنعم (٢٠٠٥)** دراسة استهدفت التعرف على تأثير استخدام استراتيجيتى التعلم التشاركي (فكر – زواج شارك "جيسو) على تعليم مهارة الضرب الساحق المواجة في الكرة الطائرة لدى طالبات كلية التربية الرياضية بجامعة طنطا، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي على عينة قوامها (٥٢) طالبة من طالبات الفرق الثالثة شعبة تدريس بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا، ومن أهم النتائج: لابد من تطوير اساليب التعليم والتعلم من خلال تطبيق بعض استراتيجيات التعلم التشاركى كأحد الاستراتيجيات الحديثة والتى لا تعتمد اعتماداً اساسياً على المعلم.

٢- وأجرت **منار خيرت (٢٠١٧م)** دراسة استهدفت تصميم برنامج تعليمى باستخدام التعلم الألكتروني التشاركي ومعرفة تأثيرة على مستوى أداء مهارات النجمة الأولى في السباحة التوقيعية والتحصيل المعرفى لدى طالبات الفرقة الرابعة تخصص سباحة بكلية التربية الرياضية جامعة الزقازيق، وأستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من عدد (٤٠) طالبة بالفرقة الرابعة تخصص بنات، ومن أهم النتائج: توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطى درجات مجموعة التعلم المقلوب القائم على التعلم التشاركي ومجموعة التعلم المقلوب في

متوسطات درجات القياس البعدى للتعلم المنظم ذاتياً لصالح مجموعة التعلم التشاركي.

٣- كما قام **جورج كونلى George K.conley(٢٠٠٨م)** بدراسة استهدفت التعرف على تأثير الجرافيك على التحصيل الأكاديمى لتاريخ الولايات المتحده لطلاب المدارس الثانويه الذين يتلقون تعليماً ممزوجاً ببيئه التعلم القائم على الحاسوب، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وأشتملت عينة البحث على عدد (٦٠) طالباً من طلاب المدارس الثانوية، ومن أهم النتائج: أن طلاب المدارس الثانوية الذين تلقوا تعليمات فى تاريخ الولايات المتحدة على الحاسوب بيئه التعلم المختلط باستخدام الجرافيك كان له أثر ايجابى عليهم وظهر ذلك بشكل ملحوظ فى اختبار نهاية السنه الدراسية.

٤- وأجرى **كاريداد يونزويتا Caridad H.unzueta (٢٠٠٩)** دراسة استهدفت التعرف علي التعرف على تأثير استخدام الكمبيوتر جرافيك على مساعده الطلاب ذوى صعوبات التعلم من اصل اسبانى فى كتابتهم موضوعات انشائية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من عدد (١٠) طلاب من المدارس المتوسطة، ومن أهم النتائج: كان استخدام الكمبيوتر جرافيك له تأثير ايجابى على عملية التراكيب للكتابة المقنعة وأدى الى تحسين الطلاب تحسناً واضحاً.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدم الباحثون المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة هذا البحث، وذلك بإتباع التصميم التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة.

مجتمع وعينة البحث:

تم اختيار عينة البحث الأساسية بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الثالث الإعدادي بمدرسة الشهيد أحمد عاصم للبنين بمحافظة شمال سيناء للعام الدراسي (٢٠٢٢ / ٢٠٢٣) وعددهم (١٣٠) تلميذ واشتملت العينة على (٢٠) تلميذ من المجتمع الكلى للبحث، وتم الاستعانة بعدد (١٠) تلاميذ من نفس مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية وذلك لأجراء التجربة الاستطلاعية والتحقق من المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة في البحث.

اعتدالية التوزيع لعينة الدراسة:

جدول (١)
تجانس عينة البحث في المتغيرات البدنية والاختبارات المهارية والاختبار المعرفي قيد البحث
ن = ٣٠

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الاختبارات البدنية	رمي كرة طبية ٨٠٠ جرام	متر	١٠.٩٠	٢.٧٣	٠.٨٣
	العدو ٣٠م من البدء العالي	ث	٤.٤٢	٠.٣٦	٠.٥٣
	الوثب العريض من الثبات	م	١.٧٩	٠.١٧	-٠٣٤
	الجري (بارو الزجزاجي)	عدد	٢٦.٤٤	٢.٤٠	٠.٣٤
	ثني الجذع أمام أسفل	سم	٨.٧٥	١.٧٥	٠.٣٤٣
الاختبارات المهارية	التمرير والاستلام علي حائط	عدد	١٢.٦٧	٢.٠٢	٠.١١
	التنطيط المستمر في اتجاه متعرج لمسافة ٣٠ متر	ث	١٨.٩٥	٢.٥٨٢	٠.٣٣٧
	التحركات الدفاعية للأمام وللخلف	عدد	٥.٢٧	٠.٧٠	-٠.٤٣
	التحركات الدفاعية للجانبين	عدد	٥.٣٣	٠.٦٢	-٠.٣١
	التصويبة الكرباجية من اسفل بثني الجذع	عدد	١.٤٠	٠.٦٣	-٠.٥٥
	التصويب بالوثب علي هدف محدد	عدد	٠.٤٧	٠.٧٤	١.٣٣
الاختبار المعرفي		الدرجة	٢٥.٨٠	٠.٨٩	١.٣١٧

يوضح جدول(١) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء في المتغيرات حيث تراوح بين (-٠.٥٥، ١.٣٣) أي أن معامل الالتواء يقع ما بين ±٣ مما يدل على تجانس أفراد عينة البحث في البدنية وتعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد قيد البحث.

رابعاً: أدوات ووسائل جمع البيانات:

(١) المسح المرجعي:

قام الباحثون بأجراء مسح مرجعي في حدود ما تم التوصل الية من الدراسات والمراجع والبحوث العلمية والشبكة الدولية للمعلومات (الأنترنت) وذلك بهدف:

- تحديد الشكل العام لهذا النوع من البحوث وكيفية تطبيقه.
- تحديد التصميم التجريبي المناسب الذي يحقق أهداف الدراسة.
- تجهيز الإطار النظري للدراسة.
- تصميم استمارات تسجيل البيانات.
- الوقوف على الاختبارات (المهارية _ المعرفية) التي سيتم استخدامها.
- تحديد مكونات واجزاء وزمن البيئة التعليمية.

- قياس السن بالرجوع الى تاريخ الميلاد لأقرب شهر.

(٢) استمارات استطلاع رأى الخبراء:

قام الباحثون بأعداد استمارات استطلاع أراء الخبراء لتحديد انسب الاختبارات المهارية في كرة اليد للمهارات قيد الدراسة.

(٣) تحليل الوثائق:

وقد تمثلت هذه الوثائق في دليل معلم التربية الرياضية للمرحلة الاعدادية وبعض المراجع العلمية المتخصصة لإيجاد أفضل صورة لأعداد البيئة التعليمية في العاب القوى طبقا للمنهج الدراسي ملحق (١٠).

(٤) الأدوات والأجهزة المستخدمة في البحث:

(ملعب كرة يد – كرات يد - كرات طبية - ساعة ايقاف - علامات لاصقة - شريط قياس - ميزان طبى لقياس الوزن (بالكيلوجرام) - جهاز الريستاميتر لقياس الطول بالسنتيمتر).

(٥) الاختبارات المستخدمة قيد البحث:

قام الباحث بتحديد المهارات وذلك من خلال النشرة العامة لتوجيه التربية الرياضية للعام الدراسي ٢٠٢٢ / ٢٠٢٣ م وتم تحديد اهم المهارات الأساسية الخاصة بكرة اليد وهي (الاستلام- التمرير- التنطيط - التصويب- الدفاع)، وتحديد الاختبارات البدنية المناسبة لقياسها بناء على المسح المرجعي للمراجع والبحوث والدراسات العلمية التي أمكن الحصول عليها والمرتبطة بكرة اليد والمتاحة لدى الباحثون.

(٦) اختبار مستوى التحصيل المعرفي الالكتروني:

تم تحديد واختيار اختبار مستوى التحصيل المعرفي الالكتروني المصمم من قبل رضوان مصطفى وأحمد نور (٢٠٢٠م) والذي تم تطبيقه على نفس المرحلة السنية للصف الثالث الإعدادي في كرة اليد، ويناسب جميع المتغيرات في البحث الحالي وهذا ما دعي الباحث إلى استخدامه في تقويم مستوى التحصيل المعرفي في كرة اليد لتلاميذ الصف الثالث الإعدادي. مرفق (٨).

خامساً: الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحثون بأجراء الدراسة الاستطلاعية في الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٠/١ الى يوم الخميس الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٣ بهدف ايجاد المعاملات العلمية:

- تجريب استخدام البيئة التعليمية وذلك بهدف التعرف على مدى مناسبة البيئة لقدرات التلاميذ ومدى فهمهم واستيعابهم لها.

- اختبار صلاحية المكان والأجهزة والأدوات المستخدمة في تنفيذ البيئة أو في اجراء القياسات.
- ايجاد المعاملات العلمية (الثبات – الصدق) للاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث وذلك بالاستعانة بعدد (١٠) لاعبين من نادي شباب مصر لكرة اليد بشمال سيناء كمجموعة مميزة.

أولا: الصدق:

جدول (٢)
معاملات الصدق الاختبارات البدنية قيد البحث
ن ١ = ن ٢ = ١٠

م	المتغيرات	غير مميزين		المميزين		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
		س	±ع	س	±ع		
الاختبارات البدنية	رمي كرة طبية ٨٠٠ جرام	٧.٣٣	٣.٥٨	٩.٨٧	٢.٤٧	٢.٥٤	*٤.٢٤
	العدو ٢٠ م من البدء العالي	٧.١٢	٣.٧٥	٦.١٠	٣.٥٢	١.٠٢	*٣.٧٤
	الوثب العريض من الثبات	١.٥٠	٤.١٤	١.٧٣	٣.٣٤	٠.٢٣	*٣.٢٢
	الجري الزجزاجي	٣٠.٥٤	٤.٤٦	٢٨.٣٨	٢.٤٧	٢.١٦	*٤.٥٤
	ثنى الجزع أماما من الوقوف	٣.٤٢	٣.٤٧	٥.٢٠	٣.٦٤	١.٧٨	*٣.٢٥
الاختبارات المهارية	التمرير والاستلام علي حائط	٨.١٤	٤.١٧	١١.٢١	٢.٨٧	٣.٠٧	*٤.١٥
	التنطيط المستمر في اتجاه متعرج ٣٠م	٢٠.١٤	٤.٨٧	١٨.٥٥	٣.٤٧	١.٥٩	*٣.٥٢
	التحركات الدفاعية للأمام وللخلف	٢.١٠	٣.٥٨	٤.١٠	٣.٤٨	٢	*٣.٦٢
	التحركات الدفاعية للجانبين	٢.١٤	٣.٧٤	٤.٥١	٣.٨٦	٢.٣٧	*٤.١٢
	التصويبة الكرباجية من اسفل	١.٠٥	٣.١٤	٢.٥٢	٣.٥٤	١.٤	*٣.٥٤
	التصويبة بالوثب علي هدف محدد	١.١٢	٣.٥٤	٢.٢١	٣.٦٤	١.٠٩	*٣.١٢
	الاختبار المعرفي	٢٤.٦٠	١.١٤	٣٢.٤٠	١.٦٧	٧.٨	٥.٣٠١

يتضح من جدول (٢) وجود فروق دالة احصائية بين المجموعتين المميزة وغير مميزة في جميع الاختبارات مما يدل على صدق الاختبارات البدنية المستخدمة قيد البحث.

ثانياً: الثبات:

جدول (٣)
معاملات الثبات للاختبارات البدنية قيد البحث ن = ١٠

م	المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الفرق بين المتوسطين	معامل الثبات
		س	±ع	س	±ع		
الاختبارات البدنية	رمي كرة طبية ٨٠٠ جرام	٩.٨٧	٢.٤٧	٩.٩٣	٣.١٤	٠.٠٦-	*٠.٩٩
	العدو ٢٠م من البدء العالي	٦.١٠	٣.٥٢	٦.٢٢	٣.٥٤	٠.١٢	*٠.٩٨
	الوثب العريض من الثبات	١.٧٣	٣.٣٤	١.٧٨	٢.٢٣	٠.٠٥-	*٠.٨٣
	الجري الزجزاجي	٢٨.٣٨	٢.٤٧	٢٧.٣٦	٣.٥٧	-٠.٧٥	*٠.٩٠
	ثنى الجزع أماما من الوقوف	٥.٢٠	٣.٦٤	٥.٥٠	٣.٢٥	-٠.٣٠	*٠.٩٢
الاختبارات المعرفية	التمرير والاستلام علي حائط	١١.٢١	٢.٨٧	١١.٧١	٢.٤١	٠.٥٠-	*٠.٩٣
	التنطيط المستمر في اتجاه متعرج ٣٠ م	١٨.٥٥	٣.٤٧	١٩.٣٦	٣.٢٧	٠.٨١	*٠.٩٨
	التحركات الدفاعية للأمام وللخلف	٤.١٠	٣.٤٨	٤.٩٣	٣.٥١	٠.٨٣-	*٠.٨٣
	التحركات الدفاعية للجانبين	٤.٥١	٣.٨٦	٥.٣٤	٢.٤٧	٠.٨٣-	*٠.٨٨
	التصويبة الكرباجية من أسفل	٢.٥٢	٣.٥٤	٣.٤٤	٣.٢٥	٠.٩٢-	*٠.٨٢
	التصويبة بالوثب علي هدف محدد	٢.٢١	٣.٦٤	٢.٨١	٣.٧٤	٠.٦٠-	*٠.٩١
	الاختبار المعرفي	٢٥.١٤	٢.٨٦	٢٥.٤٠	٢.٤٥	٠.٢٦	*٠.٩٤٦

يتضح من جدول (٣) وجود ارتباط دال احصائيا بين التطبيق الاول والثاني للاختبارات المقترحة وقد تراوحت قيم معامل الارتباط ما بين ٠.٨٣ و ٠.٩٩ مما يدل على ان الاختبارات تتميز بدرجة عالية من الثبات.

تصميم منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب.

(١) تحديد معايير تصميم منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب.

- تم تحديد الشروط الواجب توافرها في منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب وملائمته لتلميذات الصف الثالث الإعدادى لكي يلبي احتياجاتهم المعرفية للمحتوى وينمى الفاعلية الذاتية لديهن.

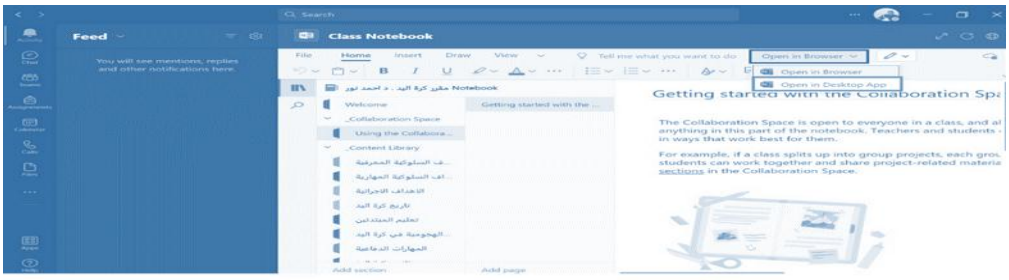
إعداد الصورة الأولية بقائمة المعايير الخاصة بتصميم منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب والمحتوى التعليمي وأنشطته وأهداف التعلم، وعمليات التقويم عبر منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب، ثم عُرضت على السادة المحكمين فى مجال تكنولوجيا التعليم للتأكد من صدق هذه المعايير، ومعرفة أرائهم حول تحديد أهمية المعايير ومؤشراتها بالنسبة لتصميم منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب ملحق (٢).

(٢) تصميم منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب الالكترونية والمحتوى وتطويرها:

بعدما تم استعراض وتحليل المراجع والدراسات والبحوث المختلفة التي اهتمت بمنصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب، نمط تقديم التغذية الراجعة داخلة وارتباط أنماط تقديم التغذية الراجعة بنظريات التعلم والتصميم التعليمي والاطلاع على بعض نماذج التصميم التعليمي لاختيار ما هو مناسب منها لعملية تصميم وإنتاج المحتوى الإلكتروني المقدم عبر منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب للدارسة، وقد خلص الباحثون إلى تبني نموذج "محمد إبراهيم الدسوقي ٢٠١٥" على أساس أنه نموذجٌ أعد خصيصًا لمثل هذا النمط من أنماط التعليم والتعلم الإلكتروني، حيث يراعي سمات وخصائص الكيان الإلكتروني الذي يقوم بتقديم التغذية الراجعة، ومبادئ تصميم المحتوى التعليمي الإلكتروني، واختيار استراتيجيات التعليم والتعلم الفعالة وفقًا للأهداف التعليمية، وأدوات التقييم وكيفية التقييم لهذه الأهداف، والتفاعل بين المعلم والمتعلم، ذلك بالإضافة الى كونه يراعي تأمين المتطلبات القبلية اللازمة لتفعيل كل عنصر من عناصر منظومة التعليم والتعلم الإلكتروني، وذلك مع إدخال بعض التعديلات على النموذج مع ما يتناسب مع البحث الحالي.

تحديد المتطلبات الواجب توافرها في منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب:

تم تحليل وسرد الإمكانيات المادية والبشرية المتاحة لدي التلميذات وهي توافر موبايل واجهزة حاسب آلي متصلة بالإنترنت ومزودة ببرامج مثل (برامج نظم التشغيل، وبرامج مستعرضات الويب – وبرنامج جافا) لدخول التلميذات على منصة التعلم الالكترونية بسهولة ويسر، كما تم ملاحظة ان بعض التلميذات تتعامل من خلال الـ Mobile او الـ Tablet او الـI pad لذلك تم تفعيل المنصة لتعمل على تلك الأجهزة بشكل جيد.

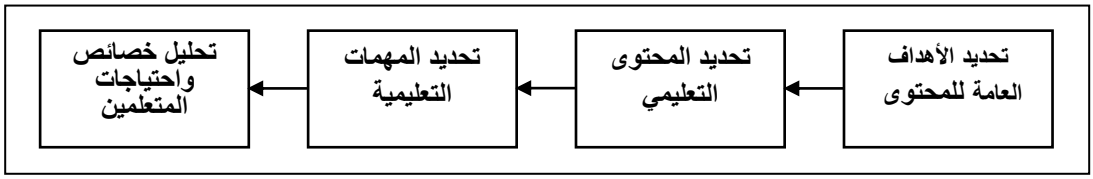


شكل (١)
الواجهة الرئيسة لبيئة التعلم التشاركي عبر الويب عن طريق الكمبيوتر

تحديد البنية التحتية التكنولوجية الرقمية:

تهدف إلى دراسة واقع الموارد المتاحة، لتحديد البرامج والأجهزة الخاصة بالإنتاج والتسهيلات والقيود والمحددات التعليمية والمالية والإدارية اللازمة لإنتاج المحتوى التعليمي المقدم عبر منصة التعلم الالكتروني القائمة على الويب والتحكم فيه.

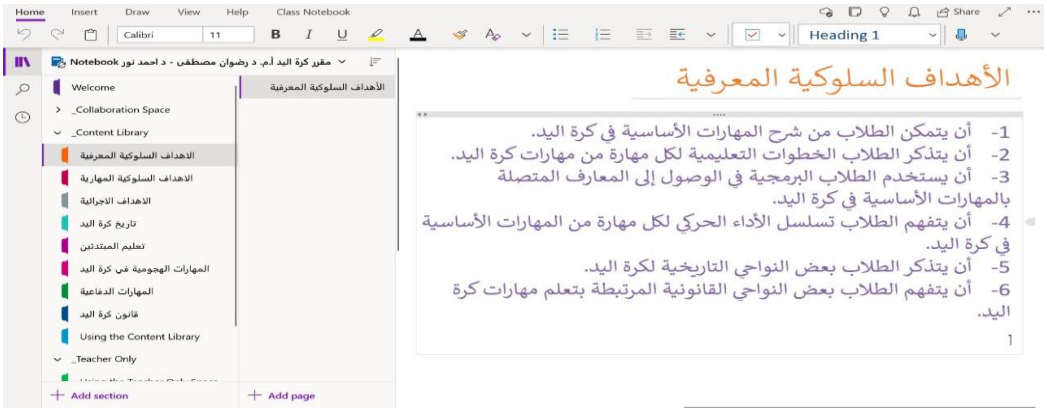
مرحلة التحليل وتشمل:



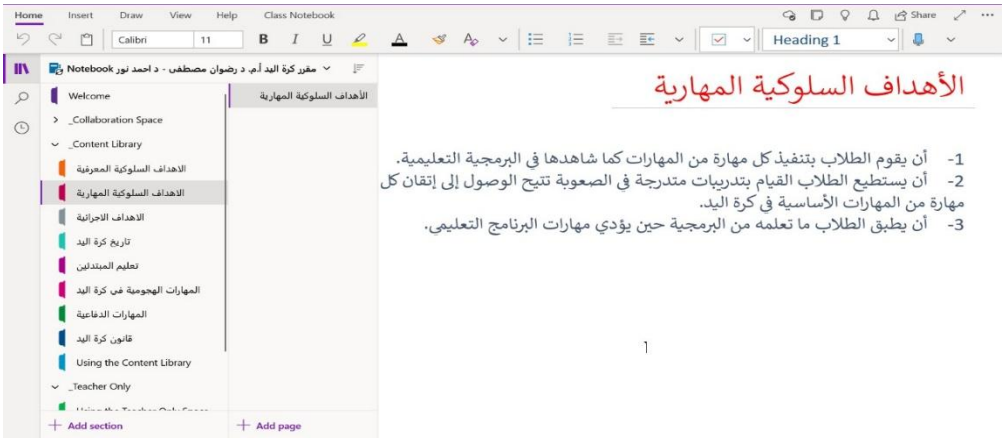
شكل (٢)
عمليات التحليل التعليمي

تحديد الأهداف العامة لمقرر كرة اليد في ادارة بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب":

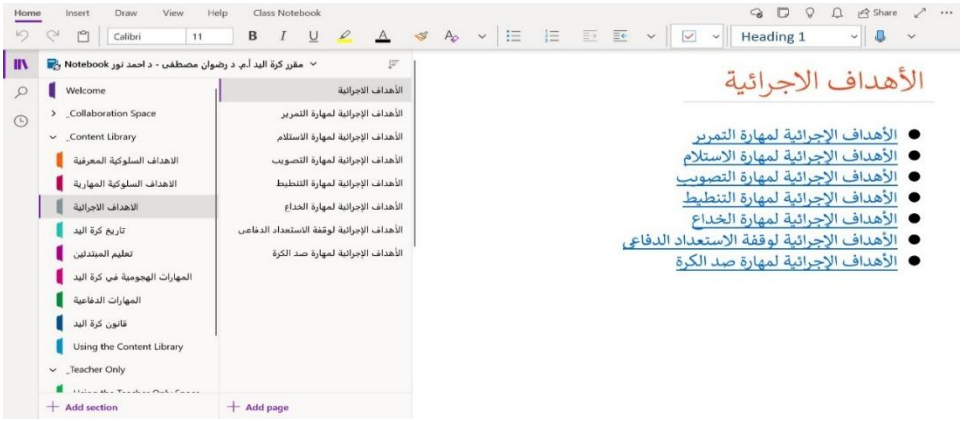
قام الباحثون بتحديد الهدف العام من تصميم المحتوى التعليمي المقدم عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب في البحث الحالي وهو قياس استخدام بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب، في تنمية مستوى التحصيل المعرفي وبعض مهارات كرة اليد لتلاميذ الصف الثالث الاعدادي "واستخدام الكمبيوتر في عمليتي التعليم والتعلم"، ويتفرع من الهدف العام للمحتوى التعليمي الى أهدافٍ رئيسةٍ تظهر تم استخلاصها كما في الأشكال الأتية.



شكل (٤)
الأهداف السلوكية المعرفية



شكل (٥)
الأهداف السلوكية المهارية



شكل (٦)
الأهداف الإجرائية

تحديد المحتوى التعليمي:

راعى الباحثون عند اختيار وتحديد المحتوى التعليمي المتاح عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب مجموعةً من الاعتبارات أهمها:

١. أن يبرز المحتوى متغير البحث من خلال المعالجة المقدمة عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب.

٢. أن يكون مناسبًا للتقديم والعرض من خلال بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب.
٣. أن يكون من المقررات التي لا يجد الطالبات صعوبةً في فهمها وأدائها.

تحليل المهمات التعليمية:

- تم الاطلاع على توزيع المنهج لمقرر التربية الرياضية للصف الثالث الاعدادي.
- وضع وصف هيكلي للمحتوى يتضمن الموضوعات والمفاهيم أو العناوين الرئيسية والفرعية في موضوع التعلم عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب.
- إعداد قائمة تحليل المهام الأساسية ومكوناتها الفرعية في صورتها المبدئية، وعرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم، والمناهج وطرق التدريس.
- إجراء التعديلات اللازمة والوصول إلى التحليل النهائي وذلك لسهولة اختيار أنسب الطرق وتصميم الاستراتيجيات المناسبة الكترونيا لإكساب المتعلمين المهارات المناسبة لهم.

وللتأكد من صدق المحتوى قام الباحثون بإعداد قائمة تحليل المهام الأساسية ومكوناتها الفرعية في صورتها المبدئية، وقامت بعرضها على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس ومتخصصي التربية الرياضية، وذلك بهدف استطلاعهم فيما يلي:

- صحة تحليل المهام واكتمال هذه المهام وتحقيقها للغرض المطلوب منها ومدى كفايتها لسلوك التعلم المراد تحقيقه، وقد طلب من المحكم وضع علامة (□) في الخانة المناسبة الموجودة في نهاية كل مهمة والتي تعبر عن رأيه في مدى صحة تحليل المهمة واستكمال الناقص بكتابته في المكان المخصص لذلك في نهاية كل مهمة.
- صحة ووضوح تتابع الخطوات وتسلسلها في الاتجاه الصحيح بما يتفق مع البينة المعرفية للمحتوى، وقد طلب من المحكم وضع علامة (□) بجانب كل خطوة من الخطوات المقترحة والتي يراها تسير في تسلسلها الصحيح، أما إذا كان هناك تعديل في تتابع الخطوات فالمرجو من المحكم أن يضع الرقم الصحيح لتتابع هذه الخطوات بجانبها.
- مدى تحقيق قائمة تحليل المهام ومكوناتها الرئيسة والفرعية للأهداف التعليمية.
- دقة الصياغة اللغوية لكل مهمة وما تتضمنه من واجبات وردت بقائمة التحليل وذلك باقتراح الصياغة المناسبة

فوق المهام التي يراها المحكم تحتاج إلى تعديل في الصياغة.

- مدى ارتباط المحتوى التعليمي بالأهداف التعليمية، ومدى كفايته لتحقيقها، ومدى وضوح المحتوى ودقته العلمية، ومدى ملائمته لخصائص المتعلمين، وملائمته لأنشطة التعلم لتحقيق الهدف منها، ومدى ملائمة عناصر تقييم الأداء مع أنشطة التعلم.
- تعديل أو حذف الخطوات التي يصعب على المتعلمين فهمها وإدراكها وتحتاج إلى تبسيط ودعم وعناية في العرض أعقب ذلك المعالجة لإجابات المحكمين الإحصائية بحساب النسبة المئوية لمدى صحة تحليل كل مهمة واكتمالها، وتقرر اعتبار المهمة التي يجمع على صحة تحليلها واكتمالها أقل من ٨٠% من المحكمين غير صحيحة وغير مكتملة تماماً، وبالتالي يتطلب الأمر إعادة النظر فيها بناءً على توجيهات السادة المحكمين.
- وقد أجرى المحكمون بعض التعديلات الخاصة بالصياغة والتنظيم للبنية المعرفية للمحتوى لكي تلائم خصائص المتعلمين المقدم لهم المحتوى التعليمي. وبعد إجراء التعديلات المقترحة أصبح محتوى التعلم معدًا في صورته النهائية، تمهيداً للاستعانة به في عند تصميم وبناء المحتوى الإلكتروني عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب ملحق (٧).

تحليل أساليب دعم المتعلم:

قام الباحثون بتحليل أساليب دعم المتعلم داخل بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب في مراحل التعلم؛ وهو الدعم المباشر المقدم من خلال المعلم؛ لمواجهة الاحتياجات المتغيرة لهم داخل سياق التعلم بصورة فورية لتحقيق أهداف التعلم. وخاصة أن هذه البيئات توفر مساحةً جيدةً من التفاعل والتواصل والدعم التعليمي الملائم لطبيعة محتوى التعلم وفئة المتعلمين.

تحليل خصائص واحتياجات المتعلمين:

يهدف هذا التحليل إلى التعرف على المتعلمين الموجه إليهم هذا المحتوى التعليمي من خلال تحديد الفئة العمرية المستهدفة، والجوانب المختلفة لها (معرفيةً، مهاريةً، وجدانيةً) والمهارات والقدرات الخاصة بها، ومعرفة السلوك المدخلي لها ومدى ما لديهم من معلوماتٍ عن المحتوى التعليمي المقدم عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب، ومراعاة اهتماماتهم، واستعداداتهم، وقدراتهم التي تؤثر في تحقيق الأهداف النهائية التي يصلون إليها.

تحديد مخرجات التعلم:

تركز مخرجات التعلم على الجوانب المعرفة والتي تتمثل في مستوى التحصيل المعرفي والمستوى المهاري في كرة اليد لتلاميذ الصف الثالث الاعدادي والتعامل معها والاستفادة منها في عمليتي التعليم التعلم لمحتوى التعلم المقدم عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب واختبارهم في نهاية تعلمهم.

تم تصميم المحتوى التعليمي في مجموعةٍ كبيرةٍ من الوسائل المتعددة التي تتناسب مع طبيعة كل مفردةٍ تعليميةٍ، وبحيث تقدم المحتوى المطلوب بيسر وفاعليةٍ وفي صورة نصوصٍ وصور ثابتةٍ وصور متحركةٍ وغيرها من الوسائل المتعددة التي سيتم استخدامها في مرحلةٍ لاحقةٍ كعناصر لبناء المحتوى التعليمي داخل بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب موضوع البحث الحالي.

تصميم المحتوى التعليمي المناسب لبيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب:

شكل (٦)

المحتوى المقدم عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب

تصميم السيناريو الأولي لمادة المعالجة التجريبية:

(١) إعداد السيناريو:

بعد تحديد محتوى المقرر الدراسي والصورة النهائية للأهداف العامة، والاختبار التحصيلي في صورته النهائية تأتى الخطوة التالية، وهى إعداد سيناريو

بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب، وتضمن هذه المرحلة عدة خطوات هي:

أ) إعداد سيناريو بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب:

وتضمنت هذه المرحلة علي مجموعة من الخطوات هي:

- ترتيب الأهداف والمحتوي والخبرات التعليمية التي ستنقلها بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب.
- ترتيب الأنشطة التي سيقوم بها التلاميذ لجمع المحتوي وتبادله فيما ويتم ذلك في ضوء الأهداف التعليمية المرجو تحقيقها وتتضمن هذه الأنشطة البحث والاستكشاف وجمع المعلومات والمناقشة وتبادل المعارف والتلخيص وعمل الأبحاث وإعداد وتجهيز العروض التعليمية ورفعها على الإنترنت.
- تجهيز مجموعة من المصادر التعليمية للتلاميذ لإرشادهم ومعاونتهم على البحث العلمي في ضوء الأهداف التعليمية، شملت محركات بحث ومواقع تعليمية إلكترونية وكتب.
- إعداد دليل استخدام بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب للمتعلم.

ب) كتابة السيناريو:

تم اختيار شكل السيناريو كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (٤)
سيناريو لتصميم بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب

رقم الإطار	عنوان الإطار	كروكي الإطار	وصف المحتوي	النص		الصوت		الصور الثابتة		الرسوم الثابتة		الصور المتحركة		الرسوم المتحركة		الابحار	
				نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا

ويلاحظ أن نموذج كتابة السيناريو لبيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب اشتمل على أحد عشر عنصراً وهما:

- **رقم الإطار:** يحتوي على رقم مسلسل لإطارات الشاشة على أن تأخذ كل شاشة رقما وحيداً لا يتكرر.
- **عنوان الإطار:** يتم كتابة العناوين الرئيسية والفرعية للموضوعات أو العنوان الرئيسي لبيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب.

- **كروكي الإطار:** ويتضمن رسم كروكي مبسط لتوزيع العناصر التي تظهر على الشاشة.
- **وصف المحتوي:** ويشتمل على وصف لكل ما يظهر في إطار الشاشة ومكان ظهور المحتوي سواء في المنتصف أو في اليمين أو في اليسار.

- **النص المكتوب:** أي احتواء الشاشة على لغة لفظية مكتوبة فإذا كان بالشاشة نصوص يتم وضع علامة في الخانة نعم وفي حالة عدم توافر نصوص في الشاشة توضع العلامة أمام الخانة لا.

- **الصوت:** احتواء الشاشة على الصوت المسموع.

- **الصور الثابتة:** أي احتواء الشاشة علي صور ثابتة، فإذا كان بالشاشة صور ثابتة يتم وضع علامة في الخانة نعم وفي حالة عدم توافر صور ثابتة في الشاشة توضع العلامة أمام الخانة لا.

- **الرسوم الثابتة:** أي احتواء الشاشة على رسوم ثابتة، فإذا كان بالشاشة رسوم ثابتة يتم وضع علامة في الخانة نعم وفي حالة عدم توافر رسوم ثابتة في الشاشة توضع العلامة أمام الخانة لا.

- **الصور المتحركة:** أي احتواء الشاشة على فيديو خاص بمحتوي المقرر ويشمل الفيديو هنا الأفلام الصامتة الأفلام التي تحتوي علي صوت وفي حالة وجود أياً منهما في الشاشة يتم وضع علامة أمام الخانة نعم أما في حالة وجود أياً منهما يتم وضع العلامة لا.

- **الرسوم المتحركة:** أي احتواء الشاشة علي صوت مصاحب أو صامتة خاص بمحتوي المقرر وفي حالة وجود أياً منهما في الشاشة يتم وضع علامة أمام الخانة نعم اما في حالة وجود أياً منها يتم وضع العلامة لا.

- **الإبحار:** ويعني التنقل بين صفحات المحتوي عن طريق الروابط والنصوص الفائقة، الصور الفائقة، فإذا كانت موجودة يتم وضع علامة في الخانة نعم وفي حالة عدم توافرها توضع العلامة أمام الخانة لا.

وبعد تصميم السيناريو تم عرضه على مجموعة من الخبراء المتخصصين في تكنولوجيا التعليم، والمناهج وطرق التدريس، لإبداء الرأي في كل إطار من إطارات السيناريو، ولقد أخذت الباحثة بالمقترحات المقدمة من السادة المحكمين والخبراء.

وذلك بهدف استطلاع رأيهم فيما يلي:

- مدى تحقيق شكل السيناريو للأهداف التعليمية الموضوعة.
- مدى صحة المصطلحات الفنية المستخدمة في السيناريو.
- مدى مناسبة شكل الإطار المستخدم في السيناريو للمحتوى الذي يعبر عنه.
- مدى دقة المصورات والفيديو المستخدم في التعبير عن المحتوى اللفظي والتفاعل.

تصميم الوسائل المتعددة المناسبة لتقديمها ببيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب

روعي عند تصميم اختيار الوسائل المتعددة أن يتم على ضوء الأسس والمعايير التربوية والفنية لبيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب المستخدمة في التجربة، وكذلك خصائص المتعلمين وقدراتهم، ومناسبة هذه العناصر مع الأهداف التعليمية والمحتوى العلمي، كما روعي توظيف الوسائل المتعددة في عرض المحتوى التعليمي عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب، ومن أهم الوسائل المستخدمة في الإنترنت التي تجمع في طياتها عديد الوسائل البصرية اللفظية أو البصرية غير اللفظية، التي تستخدم لجذب انتباه وإثارة دافعية المتعلمين لدراسة المحتوى التعليمي، وتقدم في أشكالٍ متعددةٍ، كالنصوص الثابتة وما تتضمنها من روابط Links تفتح في إطارٍ مستقلٍ أعلى المفهوم، والرسوم والصور الثابتة والمتحركة.

بالإضافة إلى التفاعل بين المعلم والمتعلم، بما يخدم المحتوى العلمي المقدم، وقد تم اختيار الوسائل التي تتناسب مع خصائص وقدرات المتعلمين، وتم توظيفها في ضوء المعايير التربوية والفنية لبيئي التعلم التشاركي القائمة على الويب المستخدمة في التجربة.

تصميم الأنشطة التعليمية الالكترونية ومهام التعلم عن بعد:

تم تصميم أنشطة ومهام التعلم التي يجب على المتعلمين إنجازها عند دراستهم للمحتوى التعليمي المتاح عبر بيئة التعلم التشاركي القائمة على الويب، وذلك لإكساب المتعلمين المهارات والمعارف والخبرات المطلوبة لتحقيق مخرجات التعلم المطلوبة، بحيث يتضمن كل مهارة داخل هذا المحتوى مجموعةً من الأسئلة حول مهام التعلم المختلفة كاستخدام أدوات التواصل في البحث عن المعرفة والحصول على المعرفة وتقييم المعرفة وتوليد وتوسيع المعرفة ونشر المعرفة بحيث يتمكن المتعلم من إتقان استخدام تلك الأدوات.

التجربة الاساسية:

القياسات القبلية:

قام الباحث بأجراء القياس القبلي للمجموعة التجريبية الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٥م الى يوم الأحد الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٦وذلك بتطبيق الاختبارات المهارية قيد الدراسة.

جدول (٥)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للاختبارات الأساسية المستخدمة في البحث

ن= ٢٠

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الاختبارات البدنية	رمي كرة طبية ٨٠٠ جرام	متر	١١.١٠	١.٥٦
	العدو ٣٠م من البدء العالي	ث	٤.١٣	٠.٣٣
	الوثب العريض من الثبات	م	١.٨٨	٠.٤٥
	الجري (بارو الزجزاجي)	عدد	٢٦.٢٣	٢.١٢
	ثني الجذع أمام أسفل	سم	٨.١٥	٢.٤٥
الاختبارات المهارية	التمرير والاستلام علي حائط	عدد	١٢.٢٥	٢.١٤
	التنطيط المستمر في اتجاه متعرج لمسافة ٣٠ متر	ث	١٩.١٣	٢.١٤
	التحركات الدفاعية للأمام وللخلف	عدد	٥.٤٤	٠.٥٥
	التحركات الدفاعية للجانبين	عدد	٥.١٢	٠.٥٦
	التصويبة الكرباجية من اسفل بثني الجذع	عدد	١.١٨	٠.٤٢
	التصويب بالوثب علي هدف محدد	عدد	٣.٤٥	٠.٤٥
اختبار التحصيل المعرفي		درجة	٢٦.٠١	١.١٦

تطبيق التجربة:

تم تطبيق التجربة لمدة (٦) اسابيع في الفترة من يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٨م الى يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٢/١١/٢٢م بواقع وحدة تعليمية واحدة في الاسبوع حيث يبلغ زمن الوحدة التعليمية (٩٠ق).

القياسات البعدية:

قام الباحث بعد الانتهاء من تطبيق التجربة بأجراء القياس البعدي للمجموعة التجريبية في الفترة من يوم الاربعاء الموافق ٢٠٢٢/١١/٢٣م الى يوم الخميس الموافق ٢٠٢٢/١١/٢٤م وذلك للمهارات قيد البحث.

سابعاً: المعالجات الاحصائية:

استخدم الباحث برنامج (Spss) للمعالجات الإحصائية.

عرض ومناقشة النتائج:

أولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول:

جدول رقم (٦)
دلالة الفروق الإحصائية بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار المعرفي قيد البحث

ن = ٢٠

الاختبار	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		ف	قيمة (ت) المحسوبة
		س	±ع	س	±ع		
الاختبار المعرفي	درجة	٢٦.٠١	١.١٦	٥٥.٤٦	١.١٤	٢٩.٤٥	١٦.٣٤

يتضح من جدول رقم (٦) أن قيمة (ت) المحسوبة في الاختبار المعرفي قيد البحث بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية قد بلغت (١٦.٣٤) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية البالغة (١.٧٣) عند مستوى دلالة إحصائية (٠.٠٥) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية للاختبار المعرفي قيد البحث بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية لصـــالح القياس البعدي.

(٢) مناقشة نتائج الفرض الثاني:

ومن خلال ذلك يتضح أن التحسن في الاختبار المعرفي لأفراد المجموعة التجريبية يرجع إلى تأثير بيئة تعلم تشاركي باستخدام منصات التعليم الإلكتروني.

ويتفق ذلك مع ما أشار إليه (**خالد السعود، ٢٠٠٨م، ص٢٧٧**) أن التعلم الإلكتروني التشاركي منظومة تعليمية لتقديم البرامج التعليمية أو التدريبية للمتعلمين أو المتدربين في أي وقت وفي أي مكان باستخدام تقنيات المعلومات والاتصالات التفاعلية مثل (أجهزة الحاسوب – الإنترنت – القنوات المحلية أو الفضائية للتلفاز – الأقراص الممغنطة – الهاتف المحمول – البريد الإلكتروني – المؤتمرات عن بعد) لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية متعددة المصادر بطريقة متزامنة أو غير متزامنة اعتمادا علي التعلم الذاتي والتفاعل بين المتعلمين وبعضهم البعض والتفاعل بين المعلم.

كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: (**ليلي عبد المنعم ونادية شوشة ٢٠٠٨م)، (نشوة أحمد ٢٠٠٩م)، (مايسة محمد ٢٠١١م)، (منار خيرت ٢٠١٢م)، (Moreno, ٢٠١٣)، (Rieber, ٢٠١٤)** على فاعلية استخدام أساليب التدريس الحديثة مثل التعلم الإلكتروني والتعلم الإلكتروني التشاركي في تعلم المهارات الحركية لدي الأفراد المتعلمين.

ويضيف **(حسن زيتون ، ٢٠٠٣م، ص٢١٦)** أن التعلم الإلكتروني التشاركي يؤدي إلى إتقان المهارات العملية والأدائية، والجوانب المعرفية نتيجة التفاعل بين المتعلمين وبعضهم

البعض وبين المعلم، ووسائل الاتصال وتكنولوجيا التعليم الحديث.

ويرجع الباحث هذا التحسن في مستوي التحصيل المعرفي لمهارات كرة اليد إلي فاعلية بيئة التعلم التشاركي باستخدام منصات التعلم الإلكتروني، وما صاحب ذلك من توفير الوسائط المتعددة والتغذية الراجعة للأداء الصحيح والتفاعل والتعاون والتشارك وحلقات النقاش بين التلاميذ بعضه البعض وبين الباحث، والذي ساهم وساعد في تكوين التصور الحركي لأداء مهارات كرة اليد، وكذلك من خلال ما تتضمنه بيئة التعلم التشاركي من تدريبات تعليمية ومراحل فنية وأخطاء شائعة يمكن تصحيحها من خلال الأداء السليم، بالإضافة إلي ما تقدمه بيئة التعلم التشاركي من شمول وتكامل المحتوي المعرفي، والذي أدي إلي تحقيق جوانب التعلم المعرفي، وذلك من خلال احتوائه علي فيديو تعليمي وصور ثابتة ومتحركة كل ذلك ساهم في إتقان التلاميذ للجوانب المختلفة من التحصيل المعرفي لمهارات كرة اليد.

ومن خلال مناقشة النتائج والدراسات السابقة يتضح مدي تحقق نتائج الفرض الأول والذي ينص علي: **"يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي للتطبيقين القبلي والبعدي لمهارات كرة اليد عبر بيئة تعلم تشاركي قائمة على الويب لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية قيد البحث"**.

ثانياً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الثاني:

(١) عرض نتائج الفرض الثاني:

جدول رقم (٧)
دلالة الفروق الإحصائية بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهارى قيد البحث

ن = ٢٠

الاختبار	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		ف	قيمة (ت) المحسوبة
		س	±ع	س	±ع		
التمرير والاستلام على حائط	عدد	١٢.٢٥	٢.١٤	١٥.٧٥	٠.٦٩	٣.٥٠	١٠.٦٩٣
التنطيط المستمر في اتجاه متعرج لمسافة ٣٠ متر	ث	١٩.١٣	٢.١٤	١٧.٤٢	٠.٦٩	١.٧١	٧.٢٢٣
التحركات الدفاعية للأمام وللخلف	عدد	٥.٤٤	٠.٥٥	٧.٧٥	٠.٥٥	٢.١١	١٢.٣٧٨
التحركات الدفاعية للجانبين	عدد	٥.١٢	٠.٥٦	٧.٤٠	٠.٥٠	٢.٢٨	١٣.٠٧٧
التصويبة الكرباجية من اسفل بثني الجذع	عدد	١.١٨	٠.٤٢	٣.٥٦	٠.٥١	٢.٣٨	١١.٠٢
التصويب بالوثب علي هدف محدد	عدد	٢.٤٥	٠.٤٥	٦.٦٠	٠.٥٨	٣.١٥	٧.٨٧٧

يتضح من جدول رقم (٧) أن قيمة (ت) المحسوبة في مستوي الأداء المهارى قيد البحث بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية قد بلغت (١٠.٦٩٣ – ٧.٢٢٣ – ١٢.٣٧٨ – ١٣.٠٧٧ – ٧.٨٧٧) علي التوالي وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية البالغة (١.٧٣) عند مستوى دلالة إحصائية (٠.٠٥) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتغيرات المهارية قيد البحث بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية لصـــالح القياس البعدي.

(٢) مناقشة نتائج الفرض الثاني:

ومن خلال ذلك يتضح أن التحسن في المتغيرات المهارية والمستوى الرقمي لأفراد المجموعة التجريبية يرجع إلى تأثير بيئة تعلم تشاركي باستخدام منصات التعليم الإلكتروني.

ويشير هذا إلي أن فاعلية بيئة التعلم التشاركي باستخدام منصات التعلم الإلكتروني قد أثرت تأثيراً إيجابياً علي المستوي المهارى ، وذلك لتميزه بالتكامل التكنولوجي بين الصور والرسوم المتحركة والأشكال التوضيحية والأفلام ولقطات الفيديو المتحركة والثابتة والمؤثرات الصوتية والأشكال والخطوط وارتباطها وأشكال ظهور النصوص والألوان المختلفة والحركة التي من شأنها جذب انتباه المتعلم وإثارة اهتمامه ودافعيته للتعلم ومساعدته علي اكتساب الخبرات وجعلها باقية الأثر، مما يؤدي إلي التعلم النشط الفعال الذي يتم من خلال العمل وليس المشاهدة فقط وتشجيع واستجابات التلاميذ وتنشيط مشاركتهم الفعالة في التعلم.

وتتفق هذه مع نتائج كلاً من: **(سهير الجندي، ٢٠٠٣م، ص٢٢)، (مروة فتحي وإيهاب علي، ٢٠٠٦م،**

ص٧٨)، (منال مصطفي، ٢٠٠٦م، ص١٦٥)، (أيمن عبد الرحمن وعبد العزيز محمد، ٢٠٠٤م، ص٧٣) حيث توصلوا إلى أن استخدام أسلوب التعليم الإلكتروني قد أدي إلي تحسن مستوي التعلم كما أنها أكثر فاعلية وتأثير في تعلم وإكساب المهارات.

ويري الباحثون أن هذه النتيجة ترجع إلي حسن اختيار فاعلية بيئة التعلم التشاركي باستخدام منصات التعلم الإلكتروني من حيث التسلسل المنطقي للمهارات وربطها بالمعلومات بطريقة مبسطة وكذلك جودة إعداد بيئة التعلم التشاركي وسهولة تصفحها للمحاور الأساسية والفرعية مما أدي إلى خلق بيئة تعليمية تفاعلية جيدة أدت لتحسن المستوي المهارى.

ومن خلال مناقشة النتائج والدراسات السابقة يتضح مدي تحقق نتائج الفرض الثاني والذي ينص علي: **" يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في المستوى المهاري في كرة اليد للتطبيقين القبلي والبعدي لمهارات كرة اليد عبر بيئة تعلم تشاركي قائمة على الويب لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية قيد البحث"**.

الاستنتاجات:

١. أدت بيئة التعلم التشاركي بفاعلية استخدام منصات التعليم الإلكتروني إلي تحسن مستوي الاختبار المعرفي لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية قيد البحث.
٢. أدت بيئة التعلم التشاركي باستخدام فاعلية استخدام منصات التعليم الإلكتروني إلي تحسن مستوي الأداء المهارى في كرة اليد لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية قيد البحث.

التوصيات:

١. استخدام بيئة التعلم التشاركي بفاعلية استخدام منصات التعليم الإلكتروني في تعليم مهارات كرة اليد لتلاميذ المرحلة الاعدادية.
٢. التعاون في إعداد برمجيات الكمبيوتر التعليمية والمعدة بتقنية التعلم التشاركي من خلال منصات التعليم الإلكتروني في مادة التربية الرياضية لجميع الفرق الدراسية بالمرحلة الاعدادية.
٣. استخدام التعلم التشاركي من خلال منصات التعليم الإلكتروني في تعليم مهارات كرة اليد للناشئين واللاعبين في مختلف المراحل.

المراجع:

أولاً: المراجع باللغة العربية:

- أيمن عبد الرحمن، عبد العزيز محمد (٢٠٠٤م): تأثير برمجية الحاسب الآلي تعليمية باستخدام تقنية الفيديو التفاعلي علي مهارة دفع الجلة بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الثانوية، إنتاج علمي، مجلة الرياضة

علوم وفنون، المجلد ٢١، العدد الثاني جامعة حلوان، كلية التربية الرياضية للبنات.
- حسن حسين زيتون (٢٠٠٣م). استراتيجيات التدريس رؤية معاصرة لطرق التعليم والتعلم، القاهرة: دار الكتب.
- خالد محمود السعود (٢٠٠٨م). تكنولوجيا ووسائل التعليم وفاعليتها، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.
- جلال كمال على سالم (٢٠٠٤م) كرة اليد الحديثة، اسس وتطبيقات، الطبعة الثانية، عامر للطباعة والنشر، القاهرة.
- دعاء محمد لبيب ابراهيم لبيب (٢٠٠٧م). استراتيجية الكترونية للتعلم التشاركي في مقرر تشغيل الحاسوب على التحصيل المعرفي والمهارى والاتجاهات نحوها لطلاب الدبلوم العام في التربية شعبة كمبيوتر تعليمي، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية.
- رضوان مصطفى رضوان وأحمد محمود نور الدين (٢٠٢٠م). أثر استراتيجية التعلم الإلكتروني التشاركي على تعلم مهارات كرة اليد لدى طلاب المستوى الأول بكلية التربية الرياضية جامعة العريش،انتاج علمي، مجلة اسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط
- سهير الجندي (٢٠٠٣م). استخدام بعض الوسائط المتعددة على مستوي التحصيل المعرفي والأداء المهاري لمهارة الشقلبة الجانبية على جهاز عارضة التوازن، إنتاج علمي، مجلة الرياضة علوم وفنون، المجلد ٢٢، العدد الأول، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.
- ليلي عبد المنعم، نادية شوشة (٢٠٠٨م). فاعلية استخدام الهيبرميديا علي تعلم مهارات النجمة الأولي في السباحة التوقيعية، إنتاج علمي، الأردن: المؤتمر العلمي الدولي الرياضي، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، الجامعة الهاشمية.
- مروة فتحي محمد، إيهاب علي محمد (٢٠٠٦م). تصميم برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على إتقان وتثبيت الأداء الحركي لبعض المهارات الأساسية الهجومية في كرة اليد للناشئين تحت ١٣ سنة بنادي الجزيرة الثقافي الرياضي بأبو ظبي، إنتاج علمي، جامعة المنوفية، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضية.
- منار خيرت علي (٢٠١٢م). فاعلية التعليم الإلكتروني المدمج في تعلم مهارات النجمة الأولي في السباحة التوقيعية، إنتاج علمي، جامعة

حلوان، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضة، العدد ٦٦، الجزء الثالث، كلية التربية الرياضية للبنين.
- منار خيرت على أحمد (٢٠١٧م). المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان.
- منال مصطفي محمد (٢٠٠٦م). تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على بعض القدرات البدنية والمهارية والمعرفية والنفسية في كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية، بحث ماجستير، جامعة حلوان، كلية التربية الرياضية للبنات.
- نشوة أحمد السيد (٢٠٠٩م). فاعلية استخدام التعليم الإلكتروني مع التطبيق الميداني لتعلم مسابقة إطاحة المطرقة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالزقازيق، رسالة ماجستير، جامعة الزقازيق، كلية التربية الرياضية للبنات.
- هبة سعيد عبد المنعم محمد (٢٠١٥م). مجلة اسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Adeusi, S., Chenube, O., Gesinde, A., Adekeye, O., & Ovia, E. (2017). Individual and group learning on task achievement: Impact on Primary School Pupils in Nigeria. Proceedings of ICERI2017 Conference 16th-18th November 2017, Seville, Spain. Retrieved from http://eprints.covenantuniversity.edu.ng/12306/1/Susan%20O.%20 Adeusi.pdf.
- Anderson P.(2007). What is web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. JISC Technology and Standards Watch, Joint Information Systems Committee, UK. Retrieved from http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b. pdf.
- Buchem, I., Cochrane, T., Gordon, A., Keegan, H., & Camacho, M. (2012). Mlearning 2.0: The potential and challenges of collaborative mobile learning in participatory curriculum development in higher education. In I. A. Sánchez & P. Isaias (Eds.), Proceedings of the IADIS International Conference on Mobile

/ejournals/JTE/v7n1/gokhale.jte-v7nI.html?refSawos.Org

- Hwang, G. J. (2010). The role of collective efficacy, cognitive quality, and task cohesion in computer-supported collaborative learning (CSCL). *Computers & Education*, 58(2), 679-687.
- Kirschner, F., Paas, F., & Kirschner, P. A. (2009a). A cognitive load approach to collaborative learning: United brains for complex tasks. Educational Psychology Review, 21(1), 31–42.
- Kirschner, F., Paas, F., & Kirschner, P. A. (2009b). Individual and group-based learning from complex cognitive tasks: Effects on retention and transfer efficiency. *Computers in Human Behavior*,306–314.
- Kirschner, F., Paas, F., Kirschner, P.A., & Janssen, J. (2011). Differential effects of problem-solving demands on individual and collaborative learning outcomes. Learning Learning 2012 (pp. 311-314). Berlin, Germany: IADIS International Association for Development of the Information Society.
- Caridad H. Unzueta (2009), The Use Of A Computer G raphic Organizer for persuasive Composition Writing By Hispanic Students With Specific Learning Disabilities , ph . D , Florida International University .
- George k. Conley : (2008) , The Effect Of Graphic Organizers On The Academic Achievement Of High School Students In Until States History Who Receive Instruction In A Blended Computer – Based Learning Environment , Ph. D, Liberty University .

Gokhale, A. A. (1995). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. Journal of Technology Education, 71), 22-30. Retrieved from http://scholar.lib.vt.edu

http://www.waitakiri.school.nz/site/waitakirischool/2016%20UC%20Thesis%20N%20O%27Reilly%20.

.

- Rangnekar.A (2015). Ubiquitous Learning: What Every Education Organization Needs To Know Retrieved from https://elearningindustry.com/ubiquitous-learning-every-education-organization-needs-know .
- Rieber, M, (2014) : E-learning in partnership and its impact on learning the skill of shooting in basketball for undergraduate students, Journal of educational technology, No.11, Vol.2.
- Tabatabaee, S. M., Rajabpour, M., Abdoos, F., Malekirad, A., & Samadi, F. (2013). The impacts of individual and collaborative learning of worked out examples on problem-solving transference and cognitive load. Advances in Applied Science Research, 2013, 4(6).

and Instruction 21 (4), 587-599.

- Laal, M., & Laal, M. (2012). Collaborative learning: what is it? *Journal of Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 31, 491-495. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Marjan_Laal/publication/224766528_Collabora
- Luo, L. (2010). Web 2.0 integration in information literacy instruction: An overview. The journal of academic librarianship, 36(1), 32-40.
- Moreno, C, (2013). The effectiveness of E-Learning participatory acquire some basic skills in football, Journal of computer assisted learning, No.29, Vol.2.
- O'Reilly, N. (2016). The key components to creating effective collaborative teaching and learning environments. Master's Thesis, University of Canterbury. Retrieved from:

- West, J. A., & West, M. L. (2009). Using Wikis for Online Collaboration. San Francisco, CA: Jossey-Bass
- Yahya, S., Ahmad, E., & Jalil, K. A. (2010). The definition and characteristics of ubiquitous learning: A discussion. International Journal of Education and Development using ICT, 6(1).