جـامعة سوهـاج
كلية التربية الرياضية

مجلة سوهاج لعلوم وفنون
التربـية البدنيـة والرياضة

فاعلية برنامج تمرينات قائم على التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) في تنمية الجوانب المعرفية والمهارية لطلاب كلية التربية الرياضية

د. / عبد الرحمن محمد أحمد محمد دردير.

مجلة سوهاج لعلوم وفنون التربية البدنية والرياضة – العدد الحادي عشر – يوليو ٢٠٢٣م (الجزء الثالث)
الترقيم الدولي: Print (ISSN ٢٦٨٢-٣٧٤٨) Online (ISSN ٢٦٨٢-٣٨٣٧)

فاعلية برنامج تمرينات قائم على التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) في تنمية الجوانب المعرفية والمهارية لطلاب كلية التربية الرياضية

(*)د./ عبد الرحمن محمد أحمد.

المقدمة ومشكلة البحث:

تهتم الدول المتقدمة بتطوير العملية التعلمية، إن هذا التطوير يتطلب تبني صيغ جديدة تقوم على أسس منهجية نظامية تعمل على تغيير الفكر التربوي القائم على الأسلوب التقليدي في استخدام أساليب وطرق التعلم الحالية التي أصبحت غير ملائمة لعمليات تطوير العملية التعلمية، وقد كان لتطور تقنيات المعلومات والاتصالات أثرها في تفعيل عمليات التطبيق العلمي للنظريات والاتجاهات الحديثة في مجال طرق واستراتيجيات التعلم والتعليم وتطويرها لتساعد في إعداد أجيال جديدة أكثر قدرة على مواجهة تطورات العصر وتحديات المستقبل.

يرى مصطفى السايح(٢٠٠٤م) أن تكنولوجيا التعلم ضرورة واجبة لكافة المتعلمين في جميع مراحل التعلم لرفع مستوى كفاء ة وفاعلية العملية التعلمية والتربوية ،ومنذ ذلك الحين بدأ ظهور أنظمة وأساليب جديدة من منظومة التعلم ومنها التعلم الذاتي (Self-Instruction) ، والفيديو التفاعلي (Interactive video)، والنص الفاعل (Hyper text) ، والرسوم الفائقة (Hyper Graphic) مما أدى إلى ظهور أجيال متطورة ومتقدمة تعتمد في آلياتها وتقنياتها وإمكانياتها على الحاسب الآلي، وهذا التطور المتنامي أفرز العديد من المستحدثات التكنولوجية (٢٢: ٣٢).

يُعد التعلم الهجين نظام متكامل يدمج الأسلوب التقليدي للتعليم (التدريس وجهاً لوجه) والتعليم الالكتروني من أجل توجيه ومساعدة المتعلم خلال كل مرحلة من مراحل التعلم،وهو أحد المداخل الحديثة القائمة على استخدام تكنولوجيا التعلم في تصميم مواقف تعليمية جديدة، وعلى الرغم من أن التعلم الهجين أصبح كلمة مشهورة نوعاً ما إلا أنه لايزال هناك قدراً كبيراً من الغموض عن ما هو المقصود عندما يُستخدم هذا المصطلح، إن التعلم الهجين يختلف عن غيره من المصطلحات الأخرى مثل التعلم الموزع Distributed learning ،والتعليم الالكتروني E-Learning ،والتعليم المفتوحOpen learning ،والتعليم المرن Flexible Learning ، والمقررات المختلطة Hybrid Courses ، إن إدخال التكنولوجيا الجديدة لعملية التعلم والتعليم هي التي ساهمت في تقديم التعلم الهجين للأضواء ، وقد أُستخدم مصطلح التعلم الهجين كرد فعل ضد الإفراط غير الملائم أحياناً في استخدام التكنولوجيا (٢٩ :٤٦٨)(١: ٢٦).

* حاصل على دكتوراة الفلسفة في التربية الرياضية بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية – كلية التربية الرياضية – جامعة أسيوط.

والتعلم الهجين هو التقارب المستمر بين بيئتين للتعلم، بيئة التعلم التقليدية من ناحية وبيئة التعلم التي تعتمد على الكمبيوتر من ناحية أخرى، وهي التي بدأت في النمو والتوسع الهائل في الاعتماد على وسائل التكنولوجيا الحديثة، وأدى ذلك إلى اتساع نطاق الإمكانيات المتاحة للاتصال والتفاعل، وبذلك فإن التعلم الهجين يجمع بين فوائد التعلم التقليدي الموجه بواسطة المعلم Traditional instructor led training ومزايا التكنولوجيا الحديثة من أجل إيجاد برنامج أمثل (٢٤:٢٨) (٣٠: ٢٢).

إن التعلم الرقمي هو الشكل العصري للتعليم ويعتمد على تكنولوجيا الاتصال المعتمدة على شبكة الانترنت، ليشمل كافة صور التعلم القائم على عدم اشتراط تواجد المعلم والمتعلم في نفس الزمان والمكان معتمداً في ذلك على استخدام وسائل اتصال مختلفة كالتعلم بالوسائط المتعددة وآليات البحث الرقمي والمكتبات الرقمية وبوابات ومواقع الانترنت ووسائل التواصل الاجتماعي والمنصات التفاعلية التزامنية وغير التزامنية مثل منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) من أجل ايصال المعلومات للمتعلمين بأسرع وقت وأقل تكلفة وبصورة ضابطة للعملية التعلمية ، إضافة إلى إمكانية قياس وتقييم آداء المتعلمين خلالها ،ولقد أدى التطور في التعلم الالكتروني والتعلم الهجين إلى حدوث تغيراً كبيراً في المؤسسات التعلمية بوجه عام والجامعات بشكل خاص، حيث فرض ذلك التطور على المؤسسات التعلمية ضرورة استيعاب هذه التكنولوجيا بإيجابياتها وسلبياتها بصورة الزامية (١٦ :٥)(٣: ٤٧).

إن الجمباز الفني يشمل كل من الجمباز الفني للرجال والجمباز الفني للنساء حيث استخدام أجهزة محددة تختلف من جنس لآخر، ويتضمن الجمباز الفني للرجال آداء مهارات محددة وواضحة وتحت شروط تنافسية لتمييز قدرات اللاعبين عند استخدام أجهزة الجمباز الفني، وتتطلب بطولات الجمباز الفني للرجال تنفيذ المهارات طبقاً لما حدده القانون الدولي للجمباز وحسب نوع البطولة (فرقي، فردي، عام، أجهزة) (١٩ :٨٠).

وتتم عملية تعليم مهارات الجمباز الفني عندما تصل إلى المخ إثارة محددة فيصدر أوامر للعضلات لإصدار استجابة نوعية بانقباض أو استرخاء ، وتساهم الحواس في إنجاز عملية التعلم وإتقان آداء المهارة فمثلاً بواسطة حاسة السمع يستفيد المتعلم من شرح المهارة ، وبواسطة حاسة البصر يستفيد من عرض نموذج للمهارة ، إن الهدف النهائي لعملية التعلم هو إتقان المهارة الحركية ،والتعلم الحركي يعني الوصول بمستوى الطالب إلى أعلى مستوى في رياضة الجمباز الفني لأنه مهما بلغ مستوى الصفات البدنية للطالب من تطور فإنه لن يحقق النتائج المرجوة في هذه الرياضة مالم يرتبط ذلك بالإتقان التام للمهارات الحركية التي تتمثل في حركات الجمباز على مختلف الأجهزة (١٠ :٥٣).

والجمباز من الألعاب المحببة للطلاب ويتم تدريسه في جميع المدارس ,وقد أظهرت نتائج بعض الدراسات السابقة فاعلية التعلم الهجين باستخدام المنصات الإلكترونية في تحسين نواتج التعلم في بعض الأنشطة الرياضية مثل دراسة رضا سعد ياسين (٢٠٢٠) والتي استهدفت التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام منصة تعليمية إلكترونية في تعلم بعض مهارات جهاز العارضتان مختلفتا الارتفاع في

الجمباز لدى طلاب كلية التربية الرياضية جامعة طنطا، وأظهرت النتائج أن البرنامج ساهم في تحسين مستوى التحصيل المعرفي و الآداء المهاري لبعض مهارات جهاز العارضتان مختلفتا الارتفاع ، ودراسة مي محسن أبو النور(٢٠٢١م)التي استهدفت التعرف على أثر برنامج مقترح باستخدام التعلم الهجين على بعض المتغيرات المهارية ومستوى التحصيل المعرفي لدى طلاب تخصص السلاح، وأظهرت النتائج أن استخدام التعلم الهجين له تأثير إيجابي على المستوى المهاري والمعرفي.

وقد لاحظ الباحث أنه في الوقت الحالي أصبحت الطريقة التقليدية لا تتناسب مع قدرات الطلاب فكان لابد من البحث عن طريقة تساعدهم في تحسين قدرتهم على التعلم، ومن الملاحظ أن الطلاب في العصر الحالي أصبحت لديهم قدرات خاصة في التعامل مع الأجهزة الذكية (الهاتف، التابلت) والتي يمكن الاستفادة منها في عملية تعلم مقرر الجمباز.

لقد أخذت المعرفة العلمية في الآونة الاخيرة حيزًا كبيرًا من اهتمام الاختصاصيين والعلماء في مجال المعرفة الرياضية؛ كونها تشكل حجر الزاوية في بناء المعرفة الخاصة بالمادة الرياضية بصورة رئيسية في عملية اعداد الطالب وكذلك الرياضي الذي لا يتوقف عند اكتسابه لياقة بدنية ومستوى مهاري وخططي ونفسي جيد وإنما يتعدى أبعد من ذلك، إنها عملية الحصول على المعلومات والحقائق العلمية التي تساهم في سرعة عملية التعلم واستيعاب وهضم المعلومات وبالتالي تسارع عملية الاستيعاب للمهارات المختلفة وتنظيم المعلومات والتوافق العضلي العصبي للآداء مما يؤدي الى ارتفاع مستوى ودرجة الآداء للمهارة،و إن التوافق بين حالة الإعداد الفني والبدني والخططي يساهم في زيادة ترابط الإدراك المعرفي ورفع مستوى الآداء المهاري ، فالتحليل الدائم المستمر والتفكير يؤدي الى توقع صحيح (١٧ :٣١).

ومن خلال قيام الباحث بتدريس مقرر الجمباز والتمرينات لطلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة أسيوط ،ومن خلال قيامه بتدريس مقرر التمرينات لطلاب كلية التربية أساسي جامعة أسيوط لاحظ قصوراً في الجوانب المهارية والمعرفية لبعض مهارات تمرينات الجمباز لديهم، ويرى الباحث أن ذلك قد يرجع إلى عدم مناسبة أسلوب التدريس المتبع (التعلم بالأمر) في تعلم تلك الجوانب، حيث أنه في هذا الأسلوب يقوم المعلم بشرح المهارة لفظياً ثم آداء النموذج دون مشاركة الطلاب مشاركة فعلية في الموقف التعليمي، ولا يراعى الفروق الفردية بين الطلاب، ويتطلب هذا من القائمين على عملية التعلم البحث عن أسلوب للتدريس يجعل العملية التعلمية أكثر تشويقاً، ويعمل على توصيل المعلومة للطلاب بسهولة، وبدون ملل ، ويعمل على جذب انتباههم وتثبيت الخبرات التعلمية لديهم، وبالتالي تتحقق الأهداف التعلمية.

ومن هنا انبثقت فكرة البحث كونها محأولة علمية للتعرف على تأثير التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) على الجوانب المهارية والمعرفية لبعض مهارات الجمباز أثناء تدريس الجمباز بكلية التربية الرياضية جامعة أسيوط.

هدف البحث:

- **يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج تمرينات قائم على التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) على تنمية الجوانب المهارية والمعرفية لبعض مهارات الجمباز (القفز داخلاً على حصان القفز – مهارة الشقلبة الخلفية على اليدين –مهارة الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة).**

فروض البحث:

١. **يوجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (برنامج تمرينات – التعلم الهجين – باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز) في تعلم الجوانب المهارية (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لبعض مهارات الجمباز لصالح القياس البعدي.**
٢. **يوجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة (التعلم بالأوامر) في تعلم الجوانب المهارية (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لبعض مهارات الجمباز لصالح القياس البعدي.**
٣. **يوجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم الجوانب المهارية (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لبعض مهارات الجمباز لصالح المجموعة التجريبية.**

مصطلحات البحث:

التعلم الهجين (Hybrid Instruction)**:**

هو التكامل الفعال بين مختلف وسائل نقل المعلومات في بيئات التعليم والتعلم، ونماذج التعلم وأساليب التعلم كنتيجة لتبنى المدخل المنظومي في استخدام التكنولوجيا الهجينة مع أفضل مميزات التفاعل وجها لوجه (٣١ :٤١).

مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams)**:**

كتعريف اجرائي هو عبارة عن منصة تعليمية تفاعلية تسمح للمعلم بإنشاء فصل دراسي افتراضي يمكن من خلاله التواصل المباشر بينه وبين الطلاب وكذلك مشاركة الملفات والتطبيقات مما يساعد في تحقيق الأهداف المختلفة.

التحصيل المعرفي (Cognitive Achievement)**:**

هو المعلومات التي اكتسبها المتعلم ونمت لديه خلال تعلم الموضوعات الدراسية، ويُقاس بالدرجة التي يحصل عليها المتعلم في أحد اختبارات التحصيل (٢: ٦٤).

الدراسات المرجعية:

دراسة "مي محسن أبو النور" (٢٠٢١م) (٢٥): استهدفت التعرف على أثر برنامج مقترح باستخدام التعلم الهجين على بعض المتغيرات المهارية ومستوى التحصيل المعرفي لدى طلاب تخصص السلاح، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، واشتملت عينة البحث على عدد (٤١) طالبة، وتوصل البحث إلى أن استخدام التعلم الهجين له تأثير إيجابي على المستوى المهاري والمعرفي.

دراسة "رضا سعد يس" (٢٠٢٠ م) (٨): وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام منصة تعليمية إلكترونية في تعلم بعض مهارات جهاز العارضتان مختلفتا الارتفاع في الجمباز لدى طلاب كلية التربية الرياضية جامعة طنطا، واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعة التجريبية الواحدة، واشتملت عينة البحث على عدد (٣١) طالبة، ومن أهم نتائج الدراسة أن البرنامج التعلمي باستخدام المنصة التعلمية ساهم في تحسين مستوى التحصيل المعرفي والآداء المهاري لبعض مهارات جهاز العارضتان مختلفا الارتفاع.

دراسة "رضا محمد إبراهيم" (٢٠١٦) (٩): هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على تعلم بعض الجوانب المهارية والمعرفية لبعض مهارات الجمباز، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذي المجموعتين، واشتملت عينة البحث على عدد (٨١) طالبة، ومن أهم نتائج الدراسة أن البرنامج التعلمي باستخدام الفيديو التفاعلي ساهم في تحسين مستوى التحصيل المعرفي والآداء المهاري لبعض مهارات الجمباز.

الاستفادة من الدراسات المرجعية:

استفاد الباحث من الدراسات المرجعية في اختيار منهج البحث، واختيار العينة والأسلوب الإحصائي، وفي كيفية وضع محتوى الوحدة التعلمية المقترحة، كما استفاد الباحث من نتائج الدراسات المرتبطة عند مناقشة وتفسير نتائج الدراسة الحالية.

إجراءات البحث:

أولا: منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث، واستخدم التصميم التجريبي ذي المجموعتين (إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة) باستخدام القياسات القبلية والبعدية.

ثانيا: مجتمع وعينة البحث:

يمثل مجتمع البحث طلاب الفرقة الثالثة (تخصص جمباز) بكلية التربية الرياضية جامعة أسيوط، و وبلغ عددهم (٣٥٦) طالب ،وتم تنفيذ الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي(٢٠٢٢ م)، ، قام الباحث باختيار عدد (٦٠) طالب بشكل عشوائي حيث تم تقسيمهم إلى (١٠) طلاب للدراسة الاستطلاعية و(٥٠) طالب لتجربة البحث الأساسية، (٢٥) طالب كمجموعة تجريبية، و(٢٥) طالب كمجموعة ضابطة، ثم قام الباحث بحساب اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث الأساسية في بعض المتغيرات التي قد تؤثر على المتغير التجريبي مثل: السن، الطول، الوزن ، ومستوى آداء بعض المهارات في تخصص الجمباز ، والقدرة العقلية، والتحصيل المعرفي ، وجدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١)

اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في السن والطول والوزن ومستوى آداء القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة والقدرة العقلية والتحصيل المعرفي

(ن = ٦٠ طالب)

م	البيانات / المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١	السن	سنة	٢٠.٤٣	٢٠.٠٠	١.٥٩	٠.٨٢
٢	الطول	سم	١.٦٣	١.٦٤	٤.٤٤	-٠.٠٧
٣	الوزن	كجم	٦٤.٨٧	٦٥.٠٠	٩.٣٨	-٠.٠٩

٤	القفز داخلاً على حصان القفز	درجة	٦.٤٥	٤	١.٠٦	-١.٥٥
٥	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	٦.٣٢	٦	٠.٨٧	٠.٨٠
٦	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	٦.٤٧	٦	٠.٩٥	١.٤٨
٧	القدرة العقلية	درجة	٣٨.١٢	٣٨	٣.٦٤	-٠.٣٢
٨	التحصيل المعرفي	درجة	١٣.٠٥	١٣	٢.٧٢	٠.٠٧

يتضح من جدول (١) أن معاملات الالتواء في معدلات النمو ومستوى آداء المهارات قيد البحث تراوحت ما بين (- ١.٥٥ إلى ١.٤٨) وهي تنحصر ما بين (± ٣) مما يشير إلى اعتدالية توزيع أفراد العينة في هذه المتغيرات.

أدوات ووسائل جمع البيانات:

الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

١. **ميزان طبي معاير لقياس الوزن بالكيلو جرام.**
٢. **جهاز الرستاميتر لقياس الطول الكلي للجسم بالسنتيمتر.**
٣. **ساعة إيقاف رقمية (Stop Watch) بالثانية ومزودة بذاكرة.**
٤. **صالة جمباز.**
٥. **أدوات جمباز قانونية.**

الاختبارات والمقاييس:

١. **اختبار القدرة العقلية (الذكاء) (ملحق (٣))**

استخدم الباحث اختبار الذكاء الذي أعده (السيد محمد خيري) لقياس الذكاء العالي للطلاب.

٢. **اختبار التحصيل المعرفي لمهارات الجمباز في التخصص (ملحق (٤))**

تم اعداد هذا الاختبار لقياس الجوانب المختلفة في الجمباز ويتكون من (٤٣ سؤال)، والدرجة الكلية للاختبار (٤٣) درجة.

٣. **استمارة تقييم مستوى آداء مهارات الجمباز قيد البحث (ملحق (٧))**

قام الباحث بتصميم استمارة لتقييم مستوى آداء مهارات الجمباز بعد الاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة في رياضة الجمباز، والإتحاد المصري للجمباز. هذا بالإضافة إلى استطلاع رأى الخبراء (ملحق (١)).

اشتملت استمارة التقييم (ملحق (٧)) على مجموعة من مهارات الجمباز (مهارة القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة)، وتم التقييم باستخدام طريقة المحكمين بواسطة ٤ (محكمات ورئيسة) (ملحق (٨)) ممن لهم خبرة في تدريس الجمباز حيث تُعطي كل واحدة منهم درجة واحدة للطالب، ثم تقوم الرئيسة بحذف الدرجتين الكبرى والصغرى، وتُحتسب الدرجة من متوسط الدرجتين المتوسطتين.

الدراسة الاستطلاعية الأولى:

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية في الفترة من ١٤/٣/٢٠٢٢م إلى ٢٣/٣/٢٠٢٢م على عينة قوامها (١٠) طلاب من مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية، وذلك لإيجاد المعاملات العلمية (الصدق، الثبات) للاختبارات (قيد البحث).

المعاملات العلمية (الصدق الثبات) : -

أ- حساب معامل الصدق:

قـام الباحـث بحسـاب معامـل الصـدق للاختبـارات واسـتمارة تقيـيم مسـتوى آداء مهـارات الجمبـاز عـن طريـق (صـدق التمـايز) بأسـلوب المقارنـة بـين المجموعـة المميـزة، (وهـم طـلاب بالفرقـة الرابعـة تخصـص الجمبـاز بالكليـة) وبلـغ عـددهم (١٠) طـلاب، والأخـرى مجموعـة غيـر مميـزة (مـن طـلاب الفرقـة الثالثـة تخصـص الجمبـاز بالكليـة)، وهـي عينـة البحـث الاسـتطلاعية، وعـددهم (١٠) طـلاب مـن مجتمـع البحـث، ومـن خـارج عينـة البحـث الأساسـية، وجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في مستوى آداء القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامى على جهاز العقلة والقدرة العقلية واختبار التحصيل المعرفي في الجمباز (ن١=ن٢=١٠)

م	البيانات / المتغيرات	وحدة القياس	مجموعة مميزة		مجموعة غير مميزة		قيمة "ت" ودلالتها
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	القفز داخلاً على حصان القفز	درجة	٩.٢	٠.٧٩	٦.٢	٠.٧٩	٨.٠٩
٢	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	٩.٣	٠.٦٧	٥.٩	٠.٣٢	١٤.٤٢
٣	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	٩.٤	٠.٥٢	٦.٣	٠.٤٨	١٣.٨٦
٤	القدرة العقلية	درجة	٤٤	١.٤١	٣٤.٦	٠.٥٢	١٩.٧٣
٥	التحصيل المعرفي	درجة	٣٥.٧	٢.٣١	١٠	٠.٠٠١	٣٥.١٥

***قيمة "ت" الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) =(٢.١٠١)**

يتضح من جدول (٢) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في مستوى آداء القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة واختبار القدرة العقلية واختبار التحصيل المعرفي في الجمباز لصالح المجموعة المميزة مما يُشير إلى صدق الاختبارات فيما تقيس.

ب- معامل الثبات: -

تم حساب معامل الثبات لاستمارة تقييم مستوى آداء مهارات الجمباز (آداء القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة) واختبار القدرة العقلية واختبار التحصيل المعرفي في الجمباز عن طريق التطبيق وإعادة التطبيق Retest - Test على أفراد العينة الاستطلاعية وعددها (١٠) طلاب، وبفارق زمني (١٠) أيام في الفترة من ٢٠٢٢/٣/١٤ إلى ٢٠٢٢/٣/٢٣م، وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثانى في مستوى آداء القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامى على جهاز العقلة واختبار القدرة العقلية واختبار التحصيل المعرفي في الجمباز (ن١=ن٢=١٠)

م	البيانات / المتغيرات	وحدة القياس	مجموعة مميزة		مجموعة غير مميزة		قيمة "ت" ودلالتها
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	القفز داخلاً على حصان القفز	درجة	٦.٢	٠.٧٩	٦.٠٢	٠.٥٩	٠.٩٧٧
٢	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	٥.٩	٠.٣٢	٥.٨	٠.٣٦	٠.٩٨٤
٣	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	٦.٣	٠.٤٨	٦.١	٠.٤٥	٠.٩٨٥
٤	القدرة العقلية	درجة	٣٤.٦	٠.٥٢	٣٤.١	٠.٠٢	٠.٩٦٢
٥	التحصيل المعرفي	درجة	١٠	٠.٠٠١	٩.٥٤	٠.٠٥١	٠.٩١٤

***قيمة "ر" الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) = (٠.٦٣٢) * دال عند مستوى (٠.٠٥)**

يتضح من جدول (٣) وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين نتائج التطبيقين الأول والثاني مما يشير إلى ثبات الاختبارات (قيد البحث).

خامسا: برنامج التمرينات المقترح باستخدام التعلم الهجين المدعم بمنصة(Microsoft Teams) :

قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة التي تناولت اعداد البرامج التعلمية باستخدام أسلوب التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) ومن خلال ذلك استخلص الباحث الخطوات التالية لإعداد البرنامج التعليمي:

- **هدف البرنامج :**

يهدف البرنامج إلى تعليم بعض المهارات والجوانب المعرفية المتعلقة ببعض مهارات الجمباز لدى طلاب المجموعة التجريبية.

أ- الأهداف المعرفية :

بعد الانتهاء من دراسة البرنامج ينبغي على الطالب أن يكون قادراً على أن يتعرف على:

١. المعلومات والمعارف الخاصة بمهارات الجمباز.

٢. طريقة الآداء الفني الصحيح لمهارات الجمباز.

ب- الأهداف المهارية :

بعد الانتهاء من دراسة البرنامج ينبغي على الطالب أن يكون قادراً على أن:

١. يتقن طريقة آداء بعض مهارات التخصص في الجمباز وهي (القفز داخلاً على حصان القفز ومهارة الشقلبة الخلفية على اليدين ومهارة الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة).

٢. يؤدى مهارات تخصص الجمباز (قيد البحث) وفقا لشروط الآداء الصحيح.

ت- الأهداف الوجدانية:

بعد الانتهاء من دراسة البرنامج ينبغي أن:

١. يكتسب الطالب الثقة والاعتماد على النفس.

٢. يشعر بزيادة الدافعية لتعلم مهارات الجمباز (قيد البحث).

- **أسس وضع برنامج التمرينات المقترح باستخدام التعلم الهجين المدعم بمنصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams):**

راعى الباحث أثناء تصميم البرنامج التعليمي الأسس العلمية التالية:

١. أن يتناسب محتوى البرنامج مع أهدافه.

٢. تدرج الخطوات التعلمية من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب.

٣. الفروق الفردية بين الطلاب.

٤. التكرارات المناسبة لتعلم كل مهارة.

٥. أن يتميز البرنامج بالمرونة وتوفير البدائل في عرض المادة العلمية للطلاب.

٦. تقديم التعليمات والإرشادات التي توضح النواحي الفنية الصحيحة لكل مهارة لمعالجة الأخطاء وتصحيحها.

٧. أن يتناسب البرنامج مع مستوى الطلاب.

٨. أن تكتسب المتعلمة مجموعة من المعارف والمعلومات حول كل مهارة من المهارات قيد البحث.

٩. أن يتميز محتوى البرنامج بالتنوع والتشويق والسهولة والبساطة.

١٠. توفير الامكانيات والمكان المناسب لتنفيذ البرنامج.

- **محتوى برنامج التمرينات المقترح:**

تم إجراء مسح مرجعي للخطوات التعلمية وطريقة الآداء الفني لمهارات التخصص في الجمباز وذلك من المراجع العلمية المتخصصة وقد أسفر ذلك عن التعرف على الخطوات التعلمية وطريقة الآداء الصحيحة لهذه المهارات وتم ترتيبها من السهل إلى الصعب ومن البسيط الى المركب.

- **الإطار العام لتنفيذ برنامج التمرينات المقترح:**

تم وضع وتوزيع محتوى البرنامج التعليمي لمهارات الجمباز على (٦) أسابيع بعدد (١٢) وحدة بواقع درسين في الأسبوع حيث زمن المحاضرة الاسبوعية (١٢٠) دقيقة، وقد تم استخدام برنامج التمرينات التعليمي المقترح (التعلم الهجين) مع أفراد المجموعة التجريبية، (ملحق (٢))، كما تم استخدام أسلوب (التعلم بالأوامر) الشرح اللفظي والنموذج العملي مع أفراد المجموعة الضابطة (ملحق (٦)).

وقد قام الباحث بعرض محتوى برنامج التمرينات المقترح على خبراء من المتخصصين في المناهج وطرق التدريس والتمرينات والجمباز بكليات التربية الرياضية (ملحق (١،٢)) حيث اتفقوا على محتوى الوحدات التعليمية ومناسبتها للعينة، وصلاحيتها للتطبيق.

***ويُشير الباحث إلى أن محتوى برنامج التعليمي باستخدام التعلم الهجين من أجل تعلم بعض الجوانب المعرفية وبعض مهارات تخصص الجمباز (قيد البحث) موضح تفصيلياً بملحق (٢).**

الدراسة الاستطلاعية الثانية:

تم اجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية في ٢٠٢٢/٣/٢٥ وذلك للتعرف على:

١. **مدى ملائمة محتوى الدروس التعلمية المقترحة لأفراد عينة البحث.**
٢. **الصعوبات التي يمكن أن تقابل الباحث أثناء التطبيق.**

- **وأسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية عن أن محتوى الدروس التعلمية صالح للتطبيق على عينة البحث وضرورة تقليل عدد التمرينات الحركية داخل كل درس تعليمي.**

تنفيذ تجربة البحث الأساسية:

أ- القياسات القبلية: -

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية لمجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) وذلك بقياس التحصيل المعرفي ومستوى آداء مهارات تخصص الجمباز يوم ٢٠٢٢/٣/٢٦م.

جدول (٤)

دلالة الفروق بين مجموعتى البحث التجريبية والضابطة في بعض مهارات الجمباز في ولتحصيل المعرفي (التكافؤ)

(ن١ = ن٢ = ٢٥)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
١	القفز داخلاً على حصان القفز	درجة	٥.٨	٠.٧٩	٥.٦	٠.٧٩	٠.٢٢	دال
٢	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	١.٠٥	٠.١٦	٠.٩٥	٠.٣٧	٠.٩٠	دال
٣	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	١.١٥	٠.٢١	٠.٨٠	٠.٢٦	٠.٢٦	دال

٤	التحصيل المعرفي	درجة	١٨.٩	١.٢٩	١٨.٣	٢.١١	٢.١١	دال

***قيمة "ت" الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) = (٣.٠١١)**

يتضح من جدول (٤) عدم وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تعلم بعض مهارات الجمباز والتحصيل المعرفي (قيد البحث) مما يُشير إلى تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات.

ب- تطبيق تجربة البحث الأساسية: -

تم تطبيق تجربة البحث الأساسية وذلك في الفترة من ٢٠٢٢/٣/٢٨م إلى ٢٠٢٢/٥/٢٠ م على مدى (٤) أسابيع متصلة بواقع (٢) درس تعليمي في الأسبوع الواحد حيث زمن الدرس (١٢٠) دقيقة مقسمة إلى: (١٥) دقيقة إحماء أرضي ، (٩٠) دقيقة للجزء الرئيسي تم توزيعها (٣٠) دقيقة للدخول على المنصة قبل التطبيق بيوم في وقت محدد من قِبل الباحث، (٦٠) دقيقة للتطبيق في اليوم التالي ، (١٥) دقيقة للجزء الختامي .

ت- القياسات البعدية: -

تم إجراء القياسات البعدية لمجموعتي البحث التجريبية، والضابطة يوم ٢٠٢٢/٥/٢٢ إلى ٢٠٢٢/٥/٢٥ م وذلك خلال قياس التحصيل المعرفي ومستوى آداء بعض مهارات الجمباز (قيد البحث) بنفس ترتيب وشروط تنفيذ القياسات القبلية.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

- **قام الباحث بمعالجة البيانات إحصائياً باستخدام أساليب التحليل الإحصائية التالية:(المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، الوسيط، معامل الالتواء ، معامل الارتباط البسيط، اختبار "ت"، نسب التحسن %).**

عرض ومناقشة النتائج:

من خلال أهداف وفروض البحث ومن واقع البيانات والنتائج التي تم التوصل اليها واسترشادا بالدراسات السابقة والقراءات النظرية سوف يتم عرض ومناقشة النتائج كالتالي:

أولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول

جدول (٥)

دلالة الفروق بين القياسين القبلى والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض مهارات الجمباز والتحصيل المعرفي (ن = ٢٥)

	المتغيرات		القياس القبلي		القياس البعدي		نسبة التحسن	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
١	القفز داخلاً على حصان	درجة	٥.٨	٠.٧٩	٥.٦	٠.٧٩	٦٢.٢٦	٢٢.٢٦	دال

	القفز							
٢	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	١.٠٥	٠.١٦	٠.٩٥	٠.٣٧	١٢٨.٦	١٩.٢٩	دال
٣	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	١.١٥	٠.٢١	٠.٨٠	٠.٢٦	١٠٤.٣	١٦.٨١	دال
٥	التحصيل المعرفي	درجة	١٨.٩	١.٢٩	١٨.٣	٢.١١	١٢٧	١٨.٩	دال

***دال عند مستوى (٠.٠٥) = (٢.٠٦) *قيمة "ت" الجدولية عند مستوى (٠.٠٥)**

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) (١,١٢) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى آداء بعض مهارات الجمباز والتحصيل المعرفي لمهارات التخصص في الجمباز ولصالح القياس البعدي.

ويُعزي الباحث هده النتيجة إلى أن تطبيق برنامج التمرينات التعليمي المقترح باستخدام التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) المطبق على المجموعة التجريبية لتعلم مهارات التخصص في الجمباز ولزيادة التحصيل المعرفي ، والذى يجمع بين التعلم عبر الانترنت والتعلم وجهاً لوجه قد ساهم في زيادة رغبة الطلاب الإيجابية وتعطشهم إلى تعلم المهارة وإثارة دوافعهم وبث روح المنافسة بينهم، كما ساعد في تنشيط واستخدام أقصى ما لديهم من نواحي معرفية وتطور حركي للمهارات التي لديهم بشكل إيجابي وفعّال، وبذلك يمكن القول أن استخدام منصة مايكروسوفت تيمز وسيلة من الوسائل التي تساعد على تطوير العملية التعلمية وتحويلها من مجرد عملية روتينية تهدف الى التلقين فقط إلى عملية تفاعلية وإبداعية تعمل على تنمية المهارات والقدرات .

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة Ravio & Jordan(٢٠٠٩م) ، ونتائج دراسة عبدالحميد شرف (٢٠٠٢ م) في أن التعلم من خلال الدمج بين الأسلوب التقليدي والإلكتروني (التعلم الهجين) يعتبر أحد أهم تطورات العصر الحالي نظراً لما يمتلكه من إمكانات واسعة في تقيم فرصة حقيقية لإيجاد تجربة تعليمية ناجحة كما تتضح أهميته في كونه أكثر شمولاً ومرونة وفاعلية من أنماط التعلم الإلكتروني المختلفة ،هذا بالإضافة إلى أنه يساهم في تحسين فاعلية التعلم من خلال تحقيق التناغم والانسجام بين متطلبات المتعلم والبرنامج التعليمي المقدم مما يتيح الوصول للمعلومات بيسر وسهولة في أي وقت كما يؤدي إلى تسهيل عملية التواصل بين أطراف العملية التعلمية واكتساب المعارف المختلفة بأكثر من وسيلة في نظام مخطط له جيداً وباستخدام أكثر من حاسة من حواس الجسم(٣٢: ٢٠١)(١٣: ٣٧).

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة كل من مي محسن أبو النور(٢٠٢١م) (٢٥)، نهى سمير، محمد فتحي (٢٠١٧م) (٢٦) حيث تشير نتائج هذه الدراسات إلى أهمية استخدام التعلم الهجين لما له من تأثير إيجابي على المستوى المهاري والمعرفي للمتعلم.

من خلال ما سبق يتضح لنا أهمية استخدام التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) على عملية التعلم حيث يعتبر البرنامج المدعم مصدرا تعليمياً مهماً بسبب توظيفه للتقنيات الحديثة، وأيضا لأنه على تحقيق مبدأ التعلم المستمر لمن يرغب في الاستفادة، كما أنه يساعد على حل مشكلة زيادة عدد المتعلمين وزيادة اقبالهم على التعلم بإتاحة المعلومات والمعارف خارج الحدود المكانية، كما أنه يساهم في إثراء المادة التعلمية من خلال الأنشطة الإجرائية المصاحبة لها.

ومن خلال العرض السابق يتحقق صحة الفرض الأول للبحث والذي ينص على:" توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية عند استخدام التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز في تعلم الجوانب المهارية (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لبعض مهارات التخصص في الجمباز لصالح القياس البعدي".

ثانيا: عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى:

جدول (٦)

دلالة الفروق بين القياسين القبلى والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم بعض مهارات تخصص الجمباز والتحصيل المعرفي (ن = ٢٥)

	المتغيرات		القياس القبلي		القياس البعدي		نسبة التحسن	قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
١	القفز داخلاً على حصان القفز	درجة	٥.٦	٠.٧٩	٨.٥	٠.٥٣	٥١.٧٩	١٥.٣٤	دال
٢	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	٠.٩٥	٠.٣٧	١.٦٥	٠.٢٤	٧٣.٦٨	٥.٨٢	دال
٣	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	٠.٩٥	٠.٥٥	١.٧٥	٠.٢٦	٨٤.٢١	١٤٠.٦	دال
٤	التحصيل المعرفي	درجة	١٨.٣	٢.١١	٣٢.٨	٠.٩٢	٧٩.٢٣	٤١.٥٢	دال

***دال عند مستوى (٠.٠٥) = (٢.٠٦) *قيمة "ت" الجدولية عند مستوى (٠.٠٥)**

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم مهارات الجمباز (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي.

ويرجع الباحث تلك الفروق والتأثير الإيجابي لنتائج القياس البعدي للمجموعة الضابطة إلى أن الطريقة التقليدية المتبعة بالكلية تهتم بالمادة التعلمية (مراحل الآداء الفني للمهارات) وفيها يكون للمعلم الدور الأساسي في الطريقة التقليدية المتبعة في تدريس مهارات تخصص الجمباز حيث يقوم بإعطاء فكرة واضحة عن كيفية الآداء الصحيح وكذلك عمل نموذج للمهارة ثم يقوم المتعلم بإعادة النموذج ثم يقوم المعلم بإعطاء مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب إضافة

إلى تصحيح الأخطاء والقيام بتوجيه الطالب، الأمر الذى أدى إلى تحسن مستوى آداء طلاب المجموعة الضابطة في مهارات الجمباز (قيد البحث) و زيادة التحصيل المعرفي ليهم .

وهذا يتفق مع ما أشار إليه مهدى محمود سالم(٢٠٠٢م)(٢٤) ، محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠٤)(٢٠) ،حيث أشارت هذه الدراسات إلى أنه قد إعتاد الطلاب على الطريقة التقليدية في التعلم خلال مراحل التعلم المختلفة، ومن خلالها يسهل عليهم تحصيل بعض المقررات النظرية والتطبيقية لقيام المعلم بهذه المهمة، وفيها يتم تعديل سلوك المتعلم بالممارسة والتمرين حتى يحدث التكيف في المواقف الجديدة ،وفيها يكون للمعلم أهمية كبيرة حيث يكون بمثابة المحور الرئيسي في العملية التعلمية ، وبذلك يكون لهذا الأسلوب تأثيراً إيجابياً على مستوى آداء المتعلمين في عملية التعلم .

وهذا يتفق مع ما أشار إليه حسن السيد أبو عبده (٢٠٠٢ م) حيث ذكر أن التعلم الحركي هو التغير في الآداء أو السلوك الحركي نتيجة للتدريب والممارسة وليس نتيجة للنضج أو التعب وغير ذلك من العوامل التي تؤثر على الآداء أو السلوك الحركي تأثيرا وقتياً (٦:٦).

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة كل من مايسة محمد عفيفي (٢٠١٨م) (١٨) منار خيرت علي (٢٠١٥م) (٢٣)، حيث أشارت هذه الدراسات إلى أن استخدام برنامج التمرينات المتبع في التدريس (الشرح اللفظي وآداء النموذج العملي) للمجموعة الضابطة له تأثير إيجابي في تعلم مهارات التخصص والتحصيل المعرفي.

وبذلك يتحقق صحة الفرض الثاني للبحث والذي ينص على: "توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة (التعلم بالأوامر) في تعلم الجوانب المهارية (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لبعض مهارات تخصص الجمباز لصالح القياس البعدي".

ثالثا : عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث

جدول (٧)

دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض الجوانب المهارية والمعرفية لبعض مهارات تخصص الجمباز (ن= ٢٥)

	المتغيرات		القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة "ت" المحسوبة	الدلالة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
١	القفز داخلاً على حصان القفز	درجة	٩.٤	٠.٥٢	٨.٥	٠.٥٣	٧.٠٧	دال
٢	الشقلبة الخلفية على اليدين	درجة	٢.٤	٠.٢١	١.٦٥	٠.٢٤	٩.٧٣	دال
٣	الطلوع بالكب الأمامي على جهاز العقلة	درجة	٢.٥٣	٠.٢٤	١.٧٥	٠.٢٦	٦.٢	دال
٤	التحصيل المعرفي	درجة	٤٢.٩	٠.٩٩	٣٢.٨	٠.٩٢	٤٠.٧٦	دال

*** دال عند مستوى (٠.٠٥) = (٢.) * قيمة "ت" الجدولية عند مستوى (٠.٠٥)**

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض مهارات الجمباز قيد البحث والتحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية.

ويُعزي الباحث تلك الفروق والتأثير الإيجابي لنتائج القياس البعدي للمجموعة التجريبية إلى استخدام التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams)لتعلم مهارات التخصص في الجمباز والتحصيل المعرفي حيث أنه أنتج عملية مهارية معرفية نشطة تقوم على الدمج بين التعلم الإلكتروني والتعلم وجهاً لوجه يتم فيها عرض النواحي التعليمية والفنية والأخطاء وطرق إصلاحها وعرض الصور ومقاطع الفيديو وتوفير التغذية الراجعة للمتعلم مما أدى إلى زيادة الحماس لدى الطلاب لتعلم المهارات (قيد البحث)،إضافة إلى أن التعلم المدمج أتاح الفرصة للطلاب للتحول من الإصغاء للتفاعل في التعلم فساعد بذلك على تنظيم المعلومات مما أدى إلى زيادة استيعاب وتحصيل الطلاب.

يشير كلا من جمال على الدهشان، مجدي محمد يونس (٢٠٠٨ م) (٤) إلى أن التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) هو شكل من أشكال التعلم الإلكتروني الذي يعتمد على الأجهزة اللاسلكية مثل الهواتف النقالة، وبذلك فهو يخلق فرصاً عديدة لإحداث التفاعل واجراء التعلم التعاوني بين الطلاب بعضهم البعض وبين الطلاب والمعلم والذي لا تحققه بعض الطرق الأخرى بهذه الكفاءة العالية، كما أنه يتيح للمتعلم إمكانية التواصل السريع مع شبكة المعلومات في أي وقت وفي أي مكان.

وبذلك فقد أظهرت النتائج بشكل واضح تفوق التدريس باستخدام التعلم الهجين على التدريس بالطريقة المعتادة أو التقليدية (الشرح اللفظي وآداء النموذج العملي)، واتفق ذلك مع ما ذكره محمد سعد زغلول ومصطفى السايح (٢٠٠٤م) (٢٠) أن الطريقة المعتادة (التقليدية) في تعليم المهارات الحركية في المجال الرياضي لابد أن تتغير للوفاء بأغراض التربية وأهدافها الحديثة، ولابد أن تتجاوب مع الاتجاهات الحديثة في التدريس القائمة على تكنولوجيا التعلم الحديثة، ولابد أن تساهم في وتلبية التزايد الكمي في أعداد المتعلمين.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة كل من مي محسن أبو النور (٢٠٢١م) (٢٥)، محمود عبد العزيز أحمد (٢٠٢٠ م) (٢١)، حيث أشارت هذه الدراسات أن استخدام التعلم الهجين يساهم بطريقة إيجابية في تعلم بعض المهارات الحركية والتحصيل المعرفي لأفراد المجموعة التجريبية.

وبذلك يتحقق صحة الفرض الثالث والذي ينص على: " توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم الجوانب المهارية (قيد البحث) والتحصيل المعرفي لبعض مهارات تخصص الجمباز لصالح المجموعة التجريبية ".

الإستخلاصات والتوصيات:

أولاً: الإستخلاصات:

في ضوء أهداف وفروض البحث والنتائج التي تم التوصل إليها يمكن استخلاص ما يلي:

١. **يؤثر استخدام التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) على تعلم بعض المهارات تخصص الجمباز (قيد البحث) وزيادة التحصيل المعرفي.**

٢. **يؤثر استخدام أسلوب التعلم بالأمر تأثيرا إيجابياً على تعلم بعض مهارات التخصص في الجمباز وزيادة التحصيل المعرفي.**
٣. **أسلوب التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) كان أكثر إيجابيةً وتأثيراً من الأسلوب التقليدي في تعلم بعض مهارات الجمباز وزيادة التحصيل المعرفي.**

ثانيا: التوصيات:

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي:

١. **استخدام أسلوب التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) لتعلم وإتقان مهارات الجمباز وزيادة التحصيل المعرفي لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة أسيوط.**
٢. **تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام أسلوب التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) على مراحل دراسية أخرى ورياضات أخرى.**
٣. **الاهتمام بتشجيع أعضاء هيئة التدريس على استخدام التقنيات التكنولوجيا الحديثة في تدريس مختلف جوانب مهارات الجمباز، وذلك لتفادي جمود الطريقة التقليدية في التدريس.**
٤. **إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام أسلوب التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) ومقارنته بالأساليب التدريسية الأخرى، واختيار الأسلوب المناسب منها لتعلم الجوانب المختلفة (تطبيقية ومعرفية) لمهارات التخصص في الجمباز.**
٥. **عقد دورات تدريبية لصقل معارف العاملين بالمجال الرياضي، وتثقيفهم بكيفية استخدام التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams).**
٦. **عقد ورش عمل عن أساليب التدريس الحديثة والتي يكون فيها موقف الطالب ايجابياً متفاعلاً وليس متلقياً فقط.**

المراجع:

المراجع العربية:

١. إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٢م): إعداد وانتاج برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية، ط٢، الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات، طنطا.

٢. أحمد حسين اللقاني وعلى أحمد الجمل (١٩٩٩م): معجم المصطلحات التربوية والمعرفية، عالم الكتب، القاهرة.

٣. إيمـان محمـد الغـراب (٢٠٠٣م): الـتعلم الالكترونـي مـدخل التـدريب غيـر التقليـدي، المنظمـة العربيـة للتنميـة الإدارية جامعة الدول العربية، القاهرة.

٤. جمـال علـي الدهشـان، مجـدي محمـد يـونس (٢٠٠٨م): الـتعلم بـالمحمول Mobil learning صـيغة جديـدة للتعلـيم، النـدوة العلميـة الأولـى بعنـوان الـتعلم الافتراضـي، قسـم التربيـة المقارنة والإدارة التعلمية، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ.

٥. حاتم حسني وصلاح منسي (٢٠٠٥م): موسوعة الجمباز المائي، دار العلم للنشر، الكويت.

٦. حسن السيد أبو عبده (٢٠٠٢م): أساسيات تدريس التربية الحركية البدنية، دار الإشعاع الفنية، الإسكندرية.

٧. حسـن حسـين زيتـون (٢٠٠٥م): رؤيـة جديـدة فـي الـتعلم " الـتعلم الإلكترونـي" المفهـوم – القضـايا التطبيـق التقييم، الدار الصولاتية للنشر والتوزيع، الرياض، المملكة العربية السعودية.

٨. رضا سعد يس (٢٠٢٠م): تأثير برنامج تعليمي باستخدام المنصة التعلمية في تعلم بعض مهارات جهاز العارضتان مختلفتا الارتفاع في الجمباز لدى طلاب كلية التربية الرياضية جامعة طنطا، مجلة علوم وفنون دراسات وبحوث، جامعة حلوان، المجلد ١١ سبتمبر، الجزء الأول.

٩. رضـا محمـد إبـراهيم (٢٠١٦م): تـأثير اسـتخدام الفيـديو التفـاعلي علـى تعلـم بعض الجوانـب المهاريـة والمعرفيـة لـبعض مهـارات الجمبـاز فـي الجمبـاز، المجلـة العلميـة للتربيـة البدنيـة وعلـوم الرياضة، جامعة حلوان، المجلد ٢٢، يناير، الجزء الرابع.

١٠. سالم أحمد بني حمدان (٢٠١٢): الجمباز الفني من الألف إلى الياء، عمان، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

١١. صـالح محمـد صـالح زكريـا أنـور عبـد الغنـي (٢٠١٦م): فسـيولوجيا الغـرق طـوارئ التـنفس، طـوارئ القلـب، مؤسسة عالم الرياضة للنشر والطباعة، دار الوفاء، القاهرة.

١٢. صلاح منسي وآخرون (٢٠٠٨م): الأسس العلمية للسباحة: تعليم تدريب إنقاذ، شركة دار العلم للنشر، الكويت.

١٣. عبد الحميد شرف (٢٠٠٢م): التربية الرياضية والحركة للأطفال الأسوياء ومتحدي الإعاقة مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٤. عفاف عبد الكريم حسن (١٩٩٤م): طرق التدريس في التربية البدنية والرياضة، منشأة المعارف، الإسكندرية.

١٥. علي نكي وطارق ندا وإيمان نكي (٢٠٠٢م): الجمباز: تكنيك تعليم تدريب إنقاذ، دار الفكر العربي، القاهرة.

١٦. قسطندي شوملي (٢٠٠٨م): الأنماط الحديثة في التعلم العالي والتعلم الرقمي المتعدد الوسائط أو التعلم المتمازج، المؤتمر السادس في الجامعات الأعضاء في اتحاد الجامعات العربية، لبنان.

١٧. ليلى السيد فرحات (٢٠٠١): القياس المعرفي الرياضي، القاهرة، مركز الكتاب والنشر.

١٨. مايسة محمد عفيفي (٢٠١٨م): تأثير إستراتيجية قائمة على الدمج بين دورة التعلم السباعية ٢ E'S وخرائط المفاهيم على تعلم بعض مهارات الجمباز، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، جامعة حلوان.

١٩. محمد إبراهيم شحاتة (٢٠٠٣): تدريب الجمباز المعاصر، دار الفكر العربي، القاهرة.

٢٠. محمد سعد زغلول ومصطفى السايح (٢٠٠٤م): تكنولوجيا إعداد وتأهيل معلم التربية الرياضية، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.

٢١. محمود عبد العزيز أحمد(٢٠٢٠م): التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) وأثره على آداء بعض المهارات الهجومية في الريشة الطائرة، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، المجلد ٢٢، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة حلوان.

٢٢. مصطفى السايح (٢٠٠٤م): المنهج التكنولوجي وتكنولوجيا التعلم والمعلومات في التربية الرياضية، مطبعة دار الوفاء، الإسكندرية.

٢٣. منار خيرت علي أحمد (٢٠١٥م): تأثير استخدام إستراتيجية التعلم الاتقاني على التحصيل الحركي والمعرفي لبعض مهارات الجمباز في الجمباز، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، أكتوبر.

٢٤. مهدي محمود سالم (٢٠٠٢م): تقنيات ووسائل التعلم، دار الفكر العربي، القاهرة.

٢٥. مي محسن أبو النور (٢٠٢١م): تأثير برنامج مقترح باستخدام التعلم الهجين على آداء بعض الجوانب المهارية والمعرفية لطلاب تخصص المبارزة في ظل جائحة كورونا، مجلة علوم الرياضة كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

٢٦. نهى سمير محمد فتحي(٢٠١٧م): فاعلية استخدام الأسلوب المتمازج على تعلم سباحة الزحف على البطن للتلميذات بدولة الإمارات العربية المتحدة، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة أسيوط.

٢٧. هارالد فيرفيك (٢٠١٠م): الجمباز والسلامة المائية، ترجمة نبيل الشاذلي، الإتحاد المصري للغوص والجمباز، القاهرة.

المراجع الأجنبية:

٢٨. Bonk, C., & Graham, C., (٢٠٠٧): Hand book of blended learning: global perspectives, local design, San Francisco, C.A: Pfeiffer Publishing.

٢٩. Dewar, T., Whittington D. (٢٠٠٤): Blending Learning Research Report, Retrieved.

٣٠. Gulsun Kurubacak (٢٠٠٦): Critical curriculum design for blended Learning in higher education: the strategies, principles and challenges of interactive classroom management, Journal of Educational Technology, Vol. ٢, No٣, Pp٩٢ - ٣٢.

٣١. Krause, K. (٢٠٠٧): Blended e-learning strategy, Griffith University.

٣٢. Rovai, A., & Jordan, H., (٢٠٠٩): 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, (٢). Retrieved from: http:// www. irrodl. Org /index. Php /irrodl/article/view.

المستخلص:

هدفت الدراسة التعرف على فاعلية برنامج تمرينات قائم على التعلم الهجين باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز(Microsoft Teams) على الجوانب المهارية والمعرفية لبعض مهارات الجمباز استخدم الباحث المنهج التجريبي ،واشتملت عينة البحث على (٦٠) طالب تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتم جمع البيانات اللازمة باستخدام بإجراء مسح مرجعي للدراسات والمراجع والبحوث العلمية المختلفة بهدف تحديد المتغيرات البدنية والاختبارات المناسبة لها، ومن أهم نتائج الدراسة أن برنامج التمرينات باستخدام التعلم الهجين المدعم بمنصة (Microsoft Teams) قد أثبت فاعليته في تعلم بعض مهارات التخصص في الجمباز (قيد البحث) وزيادة التحصيل المعرفي، كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن استخدام أسلوب التعلم بالأمر يؤثر تأثيراً إيجابياً على تعلم بعض مهارات التخصص في الجمباز وزيادة التحصيل المعرفي، وكان من أهم توصيات الدراسة استخدام أسلوب التعلم الهجين المدعم بمنصة(Microsoft Teams)لتعلم وإتقان مهارات الجمباز وزيادة التحصيل المعرفي لطلاب كلية التربية الرياضية.

Abstract:

The effectiveness of an exercise program based on hybrid education using the Microsoft Teams platform on developing the cognitive achievement and Gymnastics skills of the students of The Faculty of Physical Education

The study aimed to identify the effectiveness of an exercise program based on hybrid learning using the (Microsoft Teams) platform on developing gymnastics skills and cognitive achievement of the Faculty of Physical Education students. The researcher has used the experimental method. The research sample included (٦٠) students. They were divided into two groups, one as an experimental and the other as the control group. The results of the study referred to that the exercise program using hybrid education supported by the Microsoft Teams platform has contributed in developing some of the students' gymnastics skills and cognitive achievement. The researcher has recommended using hybrid education method supported by (the Microsoft Teams) platform to learn and master gymnastics skills and increase the cognitive achievement of students of the Faculty of Physical Education.

Keywords: exercise, hybrid education, Microsoft Teams, gymnastics