تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) على نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل

أ.م.د/ إيهاب محمد فهيم عبده (*)

مقدمة ومشكلة البحث:

أن المستحدثات في طرق وأساليب التدريس أصبح ليس فقط وسيلة للتطوير والتحديث ولكنه أصبح في عالمنا اليوم ضرورة عاجلة وملحة حيث أن الظروف الراهنة وما تمر به مجتمعاتنا بشكل خاص والعالم بشكل عام قد وضع المحافل التعليمية في صراع من اجل إيجاد حلول بديله حتى تتم العملية التعليمية بسلام وأمان، وهذا ما دعا المجتمعات التعليمية اللجوء الى ترسيخ وتوطين التعليم المدمج والتعليم الإلكتروني عن بعد.

وقد ساعد في ذلك التقدم العلمي الهائل في مختلف مناحي الحياة وانتشار الثورة الإلكترونية بين أجيال الشباب مما جعلها متاحة للجميع على مستوي العالم، مما أدي إلى ضرورة أن يستفيد التربويين بهذا التطور من اجل تحقيق ثورة تعليمية مستغلين الطفرة التكنولوجية وقد أكده كلاً من ***Jenny Ngo and Agustinus Ngadiman, (٢٠١٨)*** أن التكنولوجيا أصبحت تمثل طرق تفكير الأجيال الرقمية الناشئة. (٣١ : ٣٨)

وهذا ما دعا المتخصصين في مجال التربية من اقتحام هذه العوالم الافتراضية مستخدمين أدواتها في التعليم عن بعد من اجل خلق بيئة تعليمية تتناسب مع متغيرات العصر، وقد مكن هذا التقدم كثيراً من الجامعات في تقديم الخدمة التعليمية والأكاديمية لكافة منسوبي الجامعة في أماكن تواجدهم سواء داخل الحرم الجامعي أو اي مكان غيرها، وبما يراعي المعايير الوطنية والدولية لضمان الجودة والاعتماد للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد، لذلك تستخدم معظم الجامعات حالياً نظم إدارة التعلم الإلكتروني بكافة أنواعها. (٢ : ٦٧)

وتعتبر نظم إدارة التعلم بأشكالها المختلفة من أهم مكونات التعلم الإلكتروني الحديث، فهي منظومة متكاملة مسؤولة عن إدارة العملية التعليمية عبر الشبكة العنكبوتية، وهذه المنظومة تتضمن العديد من الخدمات ومنها القبول والتسجيل في المواد الدراسية، والواجبات، ومتابعة تعلم الطلاب، وإدارة الاختبارات، بالإضافة الى استخراج الشهادات النهائية. (١ : ٢٤)

وقد اتفقت توصيات كلاً من المؤتمر العلمي الثاني عشر لنظم المعلومات وتكنولوجيا الحاسبات (٢٠١٢م) والمنعقدة بالقاهرة في الفترة من ١٥-٢٠١٢/٥/١٨م، والمؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد (٢٠١٣م) والمنعقدة بالرياض في الفترة من ١١-٢٠١٣/٣/١٤م على ضرورة تطوير نظم وبرمجيات إدارة التعلم، ونشر ثقافة التعلم الإلكتروني، وتعزيز مفهومة لدى المجتمع المدني ومؤسسات التعليم العام والتعليم العالي ولدى المجتمع بصورة عامة.

(*) أستاذ مساعد بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا.

ويعد نظام أدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) أحد أهم نظم إدارة بيئة التعلم التي تتسم بالقوة كونها تقدم فرص تعليمية متنوعة حيث تزيل جميع العوائق التي تواجه المؤسسات التعليمية والمتعلمين وتساعد الكثير من المؤسسات التعليمية في نشر التعليم من خلال الشبكة العنكبوتية وهذا ما أكده كلاً من **عثمان الشحات وأماني عوض (٢٠٠٨م)** فنظام البلاك بورد لإدارة التعلم الإلكتروني يتميز بالقوة بالنسبة للأنظمة الأخرى ويمتاز بالمرونة وقابليته للتطوير والتوسع، حيث تمكن المعلم من عرض المادة التعليمية بشكل متنوع وكذا تمكن المتعلم من المناقشة والحوار وتبادل الخبرات وكذا توفر وسائل تقويمية متنوعة سواء(المناقشة، حل الواجبات، التكليفات الفردية والجماعية أو توفير بنوك أسئلة، وغيرها). (٢٠ : ١٥٠)

ولقد أشار **جواد النجار (٢٠١٠م)** إلى أن نظام أدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) تقدم عدد من الوظائف من أهمها:

- **أدوات:** يتفاعل من خلالها المتعلمين أثناء دراستهم مثل (الإعلانات- التقويم الزمني – المهام – التقديرات – دليل المستخدمين).
- **عرض المحتوى:** تقديم محتوى المادة التعليمية.
- **أتصال:** يتيح هذا النظام ثلاث طرق للتواصل وهي (إرسال واستقبال الرسائل البريدية- لوحات النقاش التفاعلية- الفصل الافتراضي). (١٢: ٤٧)

وتعد مسابقة الوثب الطويل من مسابقات الميدان فهي عبارة عن حركة وحيدة لها هدف واحد وغرض واحد ونهاية واضحة إلا أنها تحتوى في جزء منها على الحركة المتكررة متمثلة في مرحلة الاقتراب، وتتمثل الحركة الوحيدة في عملية الوثب الفعلية وعلى ذلك فإن مسابقة الوثب الطويل تنقسم إلي: المرحلة التمهيدية أو التحضيرية، وهي عبارة عن الاقتراب ثم المرحلة الأساسية وتشتمل على الارتقاء والطيران وهي الجزء الرئيسي الذي يؤدى فيه هدف الحركة, المرحلة النهائية ويتم فيها الهبوط. ولذا فان استخدام تطبيقات التعليم عن بعد في تعلم مسابقة الوثب الطويل قد يساعد في زيادة فرص التعلم وهذا ما أكده **عمرو فهمي (٢٠١٣م)** أن المتعلم ينجذب نحو الأشياء التي تشد انتباهه ولا يوجد افضل من استخدام تكنولوجيا التعليم والتعلم عن بعد، حيث تقضى على الملل الذى يشعر به المتعلمين فتساعد علي فتح أفاق جديدة من المعرفة وزيادة الدافعية نحو تعلم الأداء الحركي أو الجانب المعرفي الخاص بالمسابقة. (٢١: ٣)

ونظراً لما يمر به العالم من حولنا بشكل عام والمملكة العربية السعودية بشكل خاص من تفشى فيروس كورونا المستجد (Coved-١٩) وما صاحبه من أتخاذ إجراءات احترازية وتباعد اجتماعي وذلك بموجب قرارات ومراسيم ملكية وتعليمات ملزمة من وزارة الصحة السعودية، فقد قامت وزارة التعليم السعودية بتغيير مسار العملية التعليمية من التعليم بشكل حضوري الى التعليم عن بعد عبر منصة إدارة التعلم الإلكترونية (BlackBoard) في جميع الجامعات السعودية ومنها جامعة جازان، ، ومن خلال خبرة الباحث بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات وبعد الحصول علي دورة ادارة المحتوى الإلكتروني البلاك بورد بالجامعة تبين للباحث

الفوائد المتعددة له والتي تخدم العملية التعليمية بمختلف جوانبها بشكل كبير، ونتيجة للإغلاق الكامل بعد بداية الفصل الدراسي الثاني ٢٠٢٢/٢٠٢١م بفترة قصيرة كان لزاماً عل الباحث أن يقوم بتحويل جميع مفردات مسابقة الوثب الطويل من مفردات ورقية إلى مفردات إلكترونية ومن ثم استبدال كافة طرق العرض والشرح التقليدية للمسابقة إلى مقاطع مصورة وفيديوهات للمهارات الحركية وكذا طرق عرض للشرح اللفظي المصاحب لهذه المقاطع وإصلاح الأخطاء، وعلي الرغم من أن طلاب المستوي الثالث الذين يدرسون مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) لم يدرسوا من قبل مقرر عملي عن طريق التعليم عن بعد إلا أن بالدراسة الدقيقة لبرنامج البلاك بورد وأدواته المتعددة وكذا إعداد محتوى تعليمي متدرج يراعى الفروق الفردية وصعوبات التعلم مما قد يساعد في نجاح العملية التعليمية عن بعد وهذا ما أكده كل من **أحمد عدلي (٢٠١٩)(٣)، عمرو فهمى (٢٠١٩)(٢١)، احمد زكي (٢٠٢٠)(٤)** أن نظام إدارة التعلم الالكتروني البلاك بورد لها تأثير إيجابي في التعلم المهارى وكذا التحصيل المعرفي.

وهذا ما دعا الباحث إلى القيام بالبحث الحالي بعنوان تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل.

هدف البحث:

التعرف على تأثير استخدام (Blackboard) على نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل لطلاب المستوى الثالث بقسم التربية البدنية – جامعة جازان.

فروض البحث:

- توجد فروق دالة إحصائياً ذات تأثير فعال بين القياسين القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث في متغير مستوى الاداء المهارى في مسابقة الوثب الطويل لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً ذات تأثير فعال بين القياسين القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث في متغير مستوى التحصيل المعرفي في مسابقة الوثب الطويل لصالح القياس البعدي.
- الأراء والاتجاهات إيجابية نحو استخدام نظام أدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard).

مصطلحات البحث:

نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard): برنامج صمم خصيصاً للمساعدة في إدارة ومتابعة وتقديم الانشطة التعليمية من خلال منصة تعليمية إلكترونية توفرها وزارة التعليم السعودية للجامعات حيث تتضمن مجموعة شاملة ومتكاملة من الخدمات التعليمية التفاعلية بداية من عرض المحتوي التعليمي بالإضافة الى أدوات تقويم متنوعة مثل الواجبات والتكليفات الفردية والجماعية وتقييم الاستجابات الخاصة بالمتعلمين من خلال منتديات تفاعلية ووصولاً إلى إظهار النتائج ورصدها وإعلانها وذلك وفق آليات وضوابط تضعها الجامعات مع إمكانية رصد الحضور والغياب آلياً. (تعريف إجرائي)

الدراسات السابقة:

قامت **روضة أحمد عمرو (٢٠١٧) (١٤)** بدراسة بعنوان **" فاعلية استخدام تطبيق بلاك بورد للتعلم النقال BlackBoard Mobile Learn في تنمية الاتجاهات نحو التعلم الإلكتروني النقال لدى طالبات جامعة نجران** " وذلك التعرف على أثر استخدام تطبيق Black board Mobile learn على تنمية اتجاهات طالبات جامعة نجران نحو التعليم الإلكتروني النقال، والتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق اتجاهاتهن تعزى لمتغيرات (المستوى الأكاديمي–مهارة استخدام التطبيقات الإلكترونية). كما هدفت إلى التعرف على أهم المعوقات التي تواجههن أثناء استخدام التطبيق، وطبقت الدراسة على عينة قصدية بلغ عددها (٢٦) طالبة بالمستوى الخاس في مقرر الحاسوب في التعليم. وتم توظيف المنهج التجريبي، كما استخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن اتجاهات الطالبات كانت محايدة في القياس القبلي، وأصبحت إيجابية في القياس البعدي. كما أن استخدام التطبيق كان فعالاً في تنمية الاتجاهات نحو التعلم الإلكتروني النقال. وكانت هنالك فروق دالة إحصائياً بين متوسطات القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي. كما أظهرت النتائج بأنه لا توجد فروق في اتجاهات الطالبات نحو التعلم الإلكتروني النقال باستخدام التطبيق تعزى لمتغيرات المستوى الأكاديمي والمهارة في استخدام التطبيقات الإلكترونية. كما أظهرت النتائج أن الطالبات يعانين درجة متوسطة من المعوقات التي كانت أبرزها: صعوبة نقل وتحميل الملفات كبيرة الحجم على الأجهزة الذكية، صعوبة رفع الملفات على موقع المقررات الإلكترونية باستخدام الأجهزة الذكية، وصعوبة نقل وتبادل الملفات بين المتعلمين باستخدام الأجهزة الذكية.

كما قامت **ريم عبدالرحمن المبارك (٢٠١٧) (١٥)** تحت عنوان **أثر اختلاف نمط التعلم المستخدم في تدريس المقررات بنظام إدارة التعلم (البلاك بورد) علي التحصيل المعرفي لطالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن واتجاهاتهن نحوه**، والتي هدفت إلى الكشف عن أثر نمطين من أنماط التعلم المدمج والداعم بنظام إدارة التعلم بلاك بوورد Blackboard علي التحصيل المعرفي لمحتوي مقرر تقنيات التعليم واتجاه الطالبات نحو استخدام البلاك بورد، ولقد استخدمت المنهج التجريبي وكذلك المنهج الوصفي، واشتملت عينة الدراسة علي (٧٩) طالبة، تم استخدام اختبار تحصيلي واستبانة لقياس الاتجاه وتوصلت الباحثة إلى تفعيل استخدام البلاك بوورد Blackboard في جميع مقررات جامعة الأميرة نوره وذلك لأثرة الإيجابي وتدريب أعضاء هيئة التدريس علي استخدام نظام البلاك بورد لفاعليته في التدريس.

كما قام **أحمد عيد عدلي (٢٠١٩) (٣)** بدراسة بعنوان " **أثر تفعيل نظام إدارة التعليم الإلكتروني (بلاك بورد) علي مستوي أداء طلاب مقرر سباحة ٢ واتجاهاتهم نحو استخدام البلاك بورد** "، وذلك للتعرف على أثر تفعيل نظام إدارة التعلم الإلكتروني (البلاك بورد) كبرنامج تعليمي للجانب العملي والنظري لمقرر سباحة ٢ (سباحة الفراشة)، وأيضا بناء وتقنين اختبار تحصيلي إلكتروني لمقرر سباحة ٢، والتعرف على اتجاه الطلاب نحو التعلم

باستخدام نظام أدارة التعلم الإلكتروني (البلاك بورد) بجامعة جازان، واستخدم الباحث المنهج التجريبي مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة والمنهج المسحي التحليلي لدراسة اتجاهات الطلاب نحو البلاك بورد، وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وعددهم (٤٠) طالباً وتوصل الباحث إلى أن البرنامج المقترح باستخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني (البلاك بورد) له تأثير إيجابي على مستوى الاختبار المهاري للمجموعة التجريبية وتحسين مستوي التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية قيد البحث في مقرر سباحة ٢، واتجاهات الطلاب كانت إيجابية نحو استخدام البلاك بورد.

كما قام **أحمد محمد زكي حسب الله (٢٠٢٠م) (٤)** بدراسة بعنوان " **فعالية برنامج تعليمي يستخدم منصة Blackboard التعليمية في تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد** " وذلك للتعرف على أثر برنامج تعليمي باستخدام منصة Blackboard التعليمية في تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي لمجموعة واحدة عن طريق القياس القبلي والبعدي، واستخدم طريقة المسح لتصميم اختبار معرفي إلكتروني وأشتمل مجتمع البحث طلاب المستوى الخامس في قسم التربية البدنية بكلية التربية – جامعة جازان في العام الدراسي ١٤٤٠-١٤٤١. وقد توصل الباحث في ضوء أهداف البحث إلى أن الفرضيات والإجراءات أشارت إلى أن البرنامج التعليمي باستخدام المنصة الرقمية التعليمية Blackboard كان له تأثير إيجابي محدود على عملية تعلم بعض المهارات الهجومية عن بعد، علي عكس الجوانب المعرفية فقد اثر بشكل ايجابي، وساهم استخدام منصة Blackboard الرقمية بشكل إيجابي في الالتزام بالإجراءات الاحترازية من خلال التباعد الاجتماعي لتجنب الإصابة بفيروس كورونا المستجد .COVID-١٩.

قام **هيثم عبد المجيد محمد (٢٠٢٠) (٢٤)** بدراسة بعنوان " **اتجاهات أعضاء هيئة التدريس وطلاب التربية الرياضية نحو التعلم باستخدام نظام البلاك بورد في ظل جائحة كورونا ببعض جامعات المملكة العربية السعودية** " والتي استهدفت الكشف عن اتجاهات أعضاء هيئة التدريس وطلاب التربية الرياضية نحو التعلم باستخدام نظام البلاك في ظل جائحة كورونا ببعض جامعات المملكة العربية السعودية. واشتملت أدوات البحث على مقياس اتجاهات أعضاء هيئة التدريس نحو استخدام نظام البلاك بورد في التدريس، ومقياس اتجاهات الطلاب نحو استخدام نظام البلاك بورد في التدريس، تم تطبيقهما على (٢٧٠) من وطلاب التربية الرياضية، بجانب (٣٣) من أعضاء هيئة التدريس بأقسام التربية الرياضية، بـ (٤) جامعات سعودية (جامعة حائل، جامعة جدة، جامعة الباحة، جامعة الملك فيصل بالإحساء). وقد توصل البحث إلى عدم وجود فروق اتجاهات كل من أعضاء هيئة التدريس بأقسام التربية الرياضية وطلاب التربية الرياضية قيد البحث نحو استخدام نظام البلاك بورد في التعليم يرجع إلى اختلاف الجامعة. كما أوصى بتحفيز هيئة التدريس المبدعين والمتميزين في استخدام نظام البلاك بورد في التدريس الجامعي.

كما قامت **سالي محمد أبو والي (٢٠٢١) (١٦)** بدراسة بعنوان " **تأثير استخدام برنامج البلاك بورد على بعض نواتج التعلم لمقرر تنمية مهارات بدنية وحركية لطالبات جامعة جازان في ظل جائحة كرونا** " وذلك للتعرف

على تأثير استخدام برنامج البلاك بورد لمقرر تنمية مهارات بدنية وحركية على تعلم بعض المهارات البدنية والحركية، التحصيل المعرفي ومقياس اتجاهات طالبات جامعة جازان نحو استخدام البلاك بورد في ظل جائحة كرونا، وقد تم تطبيق البحث على عينة تجريبية واحدة مكونة من (٦٠) طالبة من طالبات المستوى السابع بالكلية الجامعية بصامطة، باستخدام المنهج التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة، وتم استخدام ثلاث أدوات للدراسة برنامج البلاك بورد لمحتوى إلكتروني لمقرر تنمية مهارات بدنية وحركية، مقياس التحصيل المعرفي، استبانة لمعرفة اتجاهات الطالبات نحو استخدام برنامج البلاك بورد في التدريس، وقد أسفرت النتائج على أن استخدام البلاك بورد في تعليم مقرر تنمية مهارات بدنية وحركية أدى إلى تحسن طالبات المجموعة التجريبية في كل من المهارات البدنية والحركية قيد البحث، حيث جاءت مهارة المشي في الترتيب الأول بمعدل تحسن بلغ (٥٣.٢٨٪)، اختبار التحصيل المعرفي (قيد البحث)، حيث بلغ معدل التحسن (٧٠.٢٠٪)، استبانة قياس اتجاهات الطالبات نحو استخدام برنامج البلاك بورد (قيد البحث)، حيث بلغ معدل تحسن برنامج البلاك بورد على اتجاهات الطالبات تجاه استخدامه (٤٥,٧٨%).

إجراءات البحث:

أولاً: منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة وتستخدم نظام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) في الجانبين النظري والتطبيقي، والمنهج المسحي التحليلي لدراسة أراء واتجاهات الطلاب نحو استخدام نظام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard).

ثانياً: مجتمع وعينة البحث:

يمثل مجتمع البحث طلاب المستوى الثالث بكلية التربية قسم التربية البدنية جامعة جازان بالمملكة العربية السعودية للفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠٢١-٢٠٢٠م، وقد اشتمل مجتمع البحث الأصلي على عدد (٦٠) طالب ممن يدرسوا مقرر مسابقات الميدان والمضمار(١)، وقد اختار الباحث مجموعة البحث بالطريقة العمدية من المجتمع الكلي للبحث بعدد (٤٠) طالب كعينة البحث الكلية وبنسبة مئوية مقدارها ٦٦.٦٧ % من مجتمع البحث الأصلي، وقد قام الباحث باستبعاد عدد (٢٠) طالب لأنهم مشتركين ومسجلين بالاتحاد السعودي لألعاب القوى وايضاً الباقون للإعادة، بالإضافة للذين يحملون شهادات مرضية، وقد قام الباحث باختيار عدد (٢٠) طالب لإجراء الدراسة الاستطلاعية وبنسبة مئوية مقدارها ٣٣.٣٣%، لتصبح عينة البحث الأساسية (مجموعة البحث) (٢٠) طالب كمجموعة تجريبية واحدة تم تطبيق نظام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) في تعلم مسابقة الوثب الطويل والذي كان من خصائصهم:

- قدرتهم على استخدام الحاسب الالي وتعاملهم مع ادواته.
- لم يسبق لهم استخدام نظام ادارة التعلم (Blackboard) في دراسة المقررات.

والجدول (١) يوضح ذلك:

جدول (١)
تصنيف مجتمع البحث

مجتمع البحث		العينة الكلية		مجموعة البحث		العينة الاستطلاعية		المستبعدون	
العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪
٦٠	١٠٠	٤٠	٦٦.٦٧	٢٠	٣٣.٣٣	٢٠	٣٣.٣٣	٢٠	٣٣.٣٣

يوضح جدول (١) التوصيف العددي لمجتمع البحث من طلاب المستوى الثالث بالفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠٢١-٢٠٢٠م.

قام الباحث بالتأكد من حساب اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في المتغيرات التالية: معدلات ودلالات النمو (السن – الطول – الوزن – الذكاء)، بالإضافة الى متغيرات الاختبارات البدنية المرتبطة بمسابقة الوثب الطويل (٣٠متر عدو طائر لقياس السرعة الانتقالية – الدوائر الرقمية لقياس التوافق بين العينين والرجلين – وثب عريض من الثبات لقياس القوة المميزة بالسرعة للرجلين – الوثب العمودي لقياس القدرة العضلية للرجلين – ثني الجذع أماما أسفل لقياس مرونة العمود الفقري)، ومتغير مستوى الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل، وأخيراً متغير التحصيل المعرفي وجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢)
الدلالات الإحصائية لتوصيف افراد عينة فى المتغيرات الاساسية قيد البحث لبيان اعتدالية البيانات
ن= ٢٠

م	المتغيرات الاساسية	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء
	معدلات دلالات النمو						
١	السن	سنة/شهر	١٧,٧٦٣	١٨,٠٠٠	٠,٤٨٠	٠,٨٣٧-	٠,٣٤٩-
٢	طول	سم	١٧٤,٩٢٥	١٧٥,٠٠٠	٢,٤٨٥	١,٢٠٤-	٠,١١١-
٣	الوزن	كجم	٧٧,١٧٥	٧٧,٠٠٠	٢,٥٠٠	٠,٩٣٠-	٠,٤٢٧-
٤	الذكاء	درجة	٣٢,٨٢٥	٣٣,٠٠٠	٢,١٥٩	٠,٩٦٤-	٠,٠٢٩
	الاختبارات البدنية						
١	٣٠متر عدو طائر	ث	٤,٦٤٥	٤,٧٠٠	٠,٢١٦	٠,٦٠٥-	٠,٢٨٢-
٢	الدوائر الرقمية	ث	٨,٧١٨	٨,٧٠٠	٠,١٣٩	٣,٤٨٤	١,٢٨٦-
٣	وثب عريض من الثبات	سم	١٩٤,٧٥٠	١٩٥,٠٠٠	١١,٨٥١	٠,٢٨٣-	٠,٠٩٦-
٤	الوثب العمودي	سم	٣٨,١٠٠	٣٨,٠٠٠	٢,٩٥١	١,١٣٢	٠,٥٦٥
٥	ثني الجذع اماما اسفل	سم	٤,١٠٠	٤,٠٠٠	١,١٠٥	٠,٧١٤-	٠,١٥٤
	المتغير المهارى						
١	مهارة الوثب الطويل	درجة	٢,٩٥٠	٣,٠٠٠	٠,٦٨٦	٠,٥٦٧-	٠,٠٢٦-
	المتغير المعرفي						
١	التحصيل المعرفى للوثب الطويل	درجة	٧,٤٠٠	٨,٠٠٠	١,١٨٨	٠,٨٢٣-	٠,٢٤٤-

الخطأ المعياري لمعامل الالتواء=٠.٥١٢

حد معامل الالتواء عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =١.٠٠٤

يوضح جدول (٢) المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لدى افراد العينة في المتغيرات الاساسية قيد البحث قيد البحث ويتضح ان قيم معامل الالتواء قد تراوحت ما بين (±٣) وهى اقل من حد معامل الالتواء مما يشير الى اعتدالية البيانات وتماثل المنحنى الاعتدالي مما يعطى دلالة مباشرة على خلو البيانات من عيوب التوزيعات الغير اعتدالية.

ثالثاً: أدوات ووسائل جمع البيانات:

١- أدوات جمع البيانات:

- جهاز الرستاميتر لقياس الطول.
- ميزان طبي لقياس الوزن.
- ساعة إيقاف.
- شريط قياس.
- حفرة وثب.
- أجهزة حاسب الي مدعومة بأنترنت ومتصفح جوجل كروم.
- منصة مرخصة معتمدة جامعة جازان " إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) "

٢- الاختبارات والاستمارات المستخدمة في البحث:

أ- اختبار الذكاء العالي: ملحق (أ)

نظراً لأن البحث أحد متغيراته معرفية تم التأكد من القدرات العقلية لطلاب عينة البحث من خلال بعض الأسئلة الذهنية التي تبين قدرة المختبر على التفكير واقد أستخدم الباحث اختبار الذكاء العالي الذى قام بإعداده **السيد محمد خيرى (١٩٨٩) (٩)** ملحق (أ) ويشتمل علي عدد (٤٢) سؤالاً من الأسئلة الذهنية التي تبين قدرة المختبر علي التفكير (الذكاء) من خلال قياس القدرات العقلية المتعددة مثل (القدرة اللغوية – القدرة الحسابية – القدرة علي التصور) وهو صالح لكلا الجنسين من البالغين وزمن هذا الاختبار (٣٠) دقيقة والدرجة العظمى (٤٢) درجة.

المعاملات العلمية لاختبار الذكاء:

1 - معامل الصدق:

استخدم الباحث طريقة صدق المقارنة الطرفية بحساب الأرباعي الأعلى و الأرباعي الأدنى علي عينة قوامها (٢٠) طالب من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وذلك لإيجاد صدق اختبار الذكاء العالي، وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)
دلالة الفروق بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى
لاختبار الذكاء العالي لبيان معامل الصدق

ن=٢٠

م	متغير القدرات العقلية	الارباعى الاعلى ن=٥		الارباعى الادنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة ت	ايتا٢	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع				
١	الذكاء	٣٥,٨٦٧	٠,٩٧٨	٣١,٤٣٩	٠,٧٥٢	٤,٤٢٨	٧,١٧٨	٠,٨٦٦	٠,٩٣٠

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٣٠٦

يتضح من جدول (٣) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لدى عينة التقنين لاختبار الذكاء العالي قيد البحث، كما يتضح حصول الاختبار على قوة تأثير وصدق عالية.

2 - معامل الثبات:

قام الباحث بحساب ثبات الاختبار بتطبيق طريقة الاختبار وإعادة تطبيقه على عينة قوامها (٢٠) طالب من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية بفارق زمني مدته أسبوع بين التطبيقين، وذلك لحساب معامل الارتباط بين درجات التطبيق الأول ودرجات التطبيق الثاني، وجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيق واعادة التطبيق لاختبار الذكاء العالي لبيان معامل الثبات

ن = ٢٠

م	متغير القدرات العقلية	التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
١	الذكاء	٣٣,٦٥٣	١,٤٣٦	٣٣,٧٨٩	١,٦٨٤	٠,٩٨١

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠,٤٤٤

يوضح جدول (٤) وجود ارتباط ذو دلالة احصائية بين التطبيق واعادة التطبيق (اعادة تطبيق الاختبار) لاختبار الذكاء العالي قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية (٠.٠٥) مما يشير الى أن الاختبار ذات معامل ثبات عال.

ب-القدرات البدنية واختباراتها: ملحق (ب)

قام الباحث بتحديد بعض القدرات البدنية الخاصة بسباقات الوثب والمرتبطة بسباق الوثب الطويل والمناسبة لعينة البحث والاختبارات التي تقيسها، وذلك من خلال الاطلاع على المراجع العلمية لمتخصصة مثل **بسطويسي أحمد (١٩٩٧م)، ذكي درويش وأخرون (١٩٩٤م)** والدراسات السابقة مثل دراسة كل من **إيهاب محمد فهيم (٢٠٠٦م)** وذلك بحصر تلك القدرات البدنية والاختبارات الخاصة بها، وقد استخلص الباحث أن هناك اتفاق في الاختبارات البدنية التي تقيس تلك القدرات وأنها قد أثبتت صدقها وثباتها، وتلك الاختبارات والقدرات الخاصة بها هي:

- اختبار ٣٠متر عدو طائر لقياس السرعة الانتقالية.
- اختبار الدوائر الرقمية لقياس التوافق بين العيذين والرجلين.
- اختبار وثب عريض من الثبات لقياس القوة المميزة بالسرعة للرجلين.

- اختبار الوثب العمودي لقياس القدرة العضلية للرجلين.
- اختبار ثني الجذع أماما أسفل لقياس مرونة العمود الفقري. (١١)،(١٣)،(٦)

المعاملات العلمية لاختبارات القدرات البدنية:

1 - معامل الصدق:

استخدم الباحث طريقة صدق المقارنة الطرفية بحساب الأرباعي الأعلى والأرباعي الأدنى علي عينة قوامها (٢٠) طالب من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وذلك لإيجاد صدق الاختبارات البدنية، وجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥)
دلالة الفروق بين متوسطي الأرباع الأعلى والأرباع الأدنى
لمتغيرات اختبارات القدرات البدنية لبيان معامل الصدق

ن=٢٠

م	الاختبارات البدنية	الارباعى الاعلى ن=٥		الارباعى الادنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة ت	ايتا٢	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع				
١	٣٠متر عدو طائر	٤,٢٧٩	٠,٣٢٧	٥,٨٥٣	٠,٣٦٨	١,٥٧٤	٦,٣٩٥	٠,٨٣٦	٠,٩١٥
٢	الدوائر الرقمية	٧,٤٣٥	٠,٧٨٣	١١,٦٥٣	٠,٩٦٥	٤,٢١٨	٦,٧٨٨	٠,٨٢٢	٠,٩٠٦
٣	وثب عريض من الثبات	٢٠٠,٧٦٥	١,٨٣٢	١٩٣,١٨٥	١,٥٦٩	٧,٥٨٠	٦,٢٨٥	٠,٨٣٢	٠,٩١٢
٤	الوثب العمودي	٣٩,٦٧٤	٢,١٠٨	٣١,٨٥٧	١,٧٦١	٧,٨١٧	٥,٦٩٢	٠,٧٦٤	٠,٨٧٤
٥	ثني الجذع اماما اسفل	٦,٧٨١	١,٦٤١	١,٧٨٩	٠,٧٨٤	٤,٩٩٢	٩,٨٨٩	٠,٩٠٧	٠,٩٥٢

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٣٠٦

يتضح من جدول (٥) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين متوسطي الإرباع الأعلى والأرباع الأدنى لدى عينة التقنين لمتغيرات الاختبارات البدنية قيد البحث مما يوضح حصول الاختبار على قوة تأثير وصدق عالية.

2 -ثبات الاختبار:

قام الباحث بحساب ثبات الاختبارات البدنية بتطبيق طريقة الاختبار وإعادة تطبيقه على عينة قوامها (٢٠) طالب من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية بفارق زمني مدته (٣) أيام بين التطبيقين، وذلك لحساب معامل الارتباط بين درجات التطبيق الأول ودرجات التطبيق الثاني، وجدول (٦) يوضح ذلك.

جدول (٦)
معامل الارتباط بين التطبيق واعادة التطبيق لمتغيرات اختبارات القدرات البدنية
لبيان معامل الثبات

ن = ٢٠

م	الاختبارات البدنية	التطبيق	اعادة التطبيق	معامل الارتباط

		س	±ع	س	±ع	
١	٣٠متر عدو طائر	٤,٥٦٨	٠,٥٦٣	٤,٥٢١	٠,٦٢٣	٠,٩٦٢
٢	الدوائر الرقمية	٨,٥٤٤	١,٤٥٨	٨,٤٩٧	١,٥١٦	٠,٩٦٨
٣	وثب عريض من الثبات	١٩٧,٤٣٥	٣,٢١٦	١٩٧,٦٧٠	٣,٧٤٢	٠,٩٨٢
٤	الوثب العمودي	٣٦,٧٦٦	٢,٥٦٩	٣٦,٧٩٠	٢,٢٨٧	٠,٩٧٦
٥	ثني الجذع اماما اسفل	٤,٢٨٥	١,٨٩٤	٤,٥٦٣	١,٥٨٧	٠,٩٥٣

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠,٤٤٤

يوضح جدول (٦) وجود ارتباط ذو دلالة احصائية بين التطبيق واعادة التطبيق (اعادة تطبيق الاختبار) لمتغيرات الاختبارات البدنية قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية (٠.٠٥) مما يشير الى ثبات الاختبار.

ج-مستوي الاداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل ملحق (د)

تعتبر مسابقة الوثب الطويل من الذواتج التعليمية لمقرر مسابقة الوثب الطويل بقسم التربية البدنية جامعة جازان، حيث قام الباحث بعمل استطلاع راي للخبراء حول تجزئة مسابقة الوثب الطويل لكي يسهل عملية تقييمها، كما قام الباحث بعمل مسح مرجعي للدراسات السابقة والمراجع العلمية مثل **بسطويسي أحمد (١٩٩٧م)، أمين الخولي ومحمود عنان (١٩٩٩م)، الاتحاد الدولي لألعاب القوى (٢٠١٦م)**، وذلك لتحديد أفضل تقسيم لمسابقة الوثب الطويل، وبعد استطلاع راي السادة الخبراء في مجال مسابقات الميدان والمضمار ملحق (م)، تم تحديد ٢.٥ درجة لكل مرحلة من مراحل مسابقة الوثب الطويل (اقتراب – ارتقاء –طيران – هبوط). كما مبين بالجدول رقم (٧). (١١) ، (١٠) ، (٨)

جدول (٧)

توزيع الدرجات باستمارة تقييم مستوي الآداء المهاري الوثب الطويل قيد البحث

اقتراب	ارتقاء	طيران	هبوط	المجموع الكلي
٢,٥ درجة	٢,٥ درجة	٢,٥ درجة	٢,٥ درجة	١٠ درجات

ويتم التقييم عن طريق الملاحظة المقننة للأداء المهارى السليم والذي يعتمد فيه التقييم على النقد الذاتي الموضوعي لثلاثة محكمين ملحق (ك) وذلك بأخذ متوسط الدرجات لهم حيث أن الدرجة النهائية للاستمارة (١٠) درجات موزعة على المراحل الفنية لمسابقة الوثب الطويل.

المعاملات العلمية لاستمارة تقييم مستوى الآداء المهاري لمسابقة الوثب الطويل:

١-معامل الصدق:

استخدم الباحث طريقة صدق المقارنة الطرفية بحساب الأرباعي الأعلى والأرباعي الأدنى علي عينة قوامها (٢٠) طالب من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وذلك لإيجاد صدق استمارة تقييم مستوى الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل، وجدول (٨) يوضح ذلك.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين متوسطي الإرباع الأعلى والإرباع الأدنى لاستمارة تقييم مستوى الاداء لمهارة الوثب الطويل لبيان معامل الصدق

ن=٢٠

م	استمارة تقييم	الارباعى الاعلى ن=٥		الارباعى الادنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة ت	ايتا٢	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع				
١	مستوي الأداء المهارى في الوثب الطويل	٤,٢٩٥	٠,٣١٤	٢,٦٤٥	٠,١١٨	١,٦٥٠	٩,٨٣٨	٠,٩٢٤	٠,٩٦١

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٣٠٦

يتضح من جدول (٨) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين متوسطي الأرباعي الأعلى والإرباعي الأدنى لدى عينة التقنين لاستمارة تقييم مستوى الاداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل قيد البحث، كما يتضح حصول الاستمارة على قوة تأثير وصدق عالية.

2 - ثبات الاختبار:

قام الباحث بحساب ثبات استمارة تقييم مستوى الأداء المهارى بتطبيق طريقة الاختبار وإعادة تطبيقه علي عينة قوامها (٢٠) طالب من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية بفارق زمني مدته (٣) أيام بين التطبيقين، وذلك لحساب معامل الارتباط بين درجات التطبيق الأول ودرجات التطبيق الثاني، وجدول (٩) يوضح ذلك.

جدول (٩)
معامل الارتباط بين التطبيق واعادة التطبيق لاستمارة تقييم مستوى الاداء لمهارة الوثب الطويل لبيان معامل الثبات

ن = ٢٠

م	استمارة تقييم	التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
١	مستوي الأداء المهارى في الوثب الطويل	٣,٤٧٠	٠,٢١١	٣,٤٧٥	٠,١٨٩	٠,٩٧٤

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠,٤٤٤

يوضح جدول (٩) وجود ارتباط ذو دلالة احصائية بين التطبيق واعادة التطبيق (اعادة تطبيق الاستمارة) لاستمارة تقييم مستوى الاداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية (٠.٠٥) مما يشير الى ثبات الاستمارة.

د- الاختبار المعرفي لقياس مستوى التحصيل المعرفى: ملحق (هـ)

قام الباحث بتصميم الاختبار المعرفي لقياس مستوى التحصيل المعرفى لدى طلبة المستوي الثالث فى المعلومات المعرفية المرتبطة بمسابقات الميدان والمضمار بشكل عام ومسابقة الوثب الطويل قيد التطبيق بوجه خاص وكما جاء بتوصيف مقرر مسابقات ميدان ومضمار (١) "اعتماد" هيئة تقويم التعليم والتدريب ملحق (ج) ، وبعد الإطلاع على بعض المراجع والدراسات مثل " **أمين الخولى ومحمود عنان " (١٩٩٩)، " محمد زغلول ، محمد على ، هانى سعيد "(٢٠٠٣)، الاتحاد الدولي لألعاب القوى (٢٠١١)، ضيف الله الزبون ومحمد أبو صعيليك (٢٠١٤م)** وقد اتبع الباحث في تصميمه الخطوات التالية :-

- تحديد الهدف العام للاختبار.
- إعداد المحاور الرئيسية للاختبار.
- تحديد المادة العلمية (مصادر بناء الاختبار).
- صياغة مفردات الاختبار.
- تعليمات الاختبار.
- إعداد الصورة الأولية للاختبار.
- الصورة النهائية الاختبار.
- تقديرات الدرجات وطريقة التصحيح.
- حساب الثوابت الإحصائية والمعاملات العلمية للاختبار. (١٠) ، (٢٣) ، (٧) ، (١٨)

- تحديد الهدف العام للاختبار:

فى ضوء أهداف البحث تم تحديد الهدف العام للاختبار المعرفى وتمثل فى قياس مدى التحصيل المعرفى لعينة البحث فى المعلومات المعرفية من حقائق ومفاهيم ومهارات خاصة بمسابقة الوثب الطويل والتي تضمنها البرنامج التعليمي بمنصة التعلم الالكتروني (Blackboard).

- إعداد المحاور الرئيسية للاختبار:

في ضوء الهدف العام للاختبار والأهداف السلوكية، ومحتوى الموقع التعليمي من خلال الإنترنت من المعلومات المعرفية المرتبطة بمسابقات الميدان والمضمار قيد البحث والمراد قياس تحصيل الطلبة فيها، تم تحديد المحاور الرئيسية للاختبار والتي تمثلت في محاور اختبار التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل (نبذة تاريخية، الجانب المهارى، القانون) قيد البحث، وكذلك تم تحديد مجموعة من الأسئلة (الصواب والخطأ – اختيار من متعدد)، الخاصة بكل محور من المحاور.

- تحديد المادة العلمية (مصادر بناء الاختبار):

في ضوء الأهداف السلوكية المراد قياسها والمحتوى الذي يتضمنه (Blackboard) تم بناء الاختبار المعرفي في المحاور الرئيسية قيد البحث وقد روعي في ذلك مستويات (المعرفة، الفهم، التطبيق، التحليل، التركيب، التقويم) وفقاً لتقسيم بلوم Bloom للأهداف في المجال المعرفي أو الإدراكي.

- صياغة مفردات الاختبار:

من خلال الاطلاع على المراجع العلمية والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت أساليب التقويم والاختبارات الموضوعية بهدف التعرف على عملية بناء الاختبار الجيد ، تم صياغة مفردات الاختبار والتي بلغ عددها (٣٣) عبارة ، وجاءت في مجملها كنوعين من الأسئلة بطريقة الصواب والخطأ ، وطريقة الاختيار من متعدد، وقد روعي في هذه الأسئلة قياس التحصيل المعرفي للطلبة في مسابقة الوثب

الطويل قيد البحث من حيث الشمول ، ومناسبة مستوى ذكاء الطلاب ، والوضوح وعدم احتمال اللفظ لأكثر من مدلول ، والبساطة والسهولة ، والدقة العلمية.

- تعليمات الاختبار:

تعد تعليمات الاختبار إحدى العوامل الهامة لتطبيقه حيث يترتب عليها وضوح الهدف من الاختبار بلغة سهلة وسليمة بحيث تبعد عن الإطالة والمدلولات اللفظية غير الواضحة، وكذلك طريقة تسجيل الإجابة فى المكان المخصص له.

- إعداد الصورة الأولية للاختبار وعرضها على المحكمين:

تم إعداد الصورة الأولية للاختبار، وقد روعي أن تكون المفردات متنوعة ومتضمنة لأكبر كمية من المعلومات في المحاور (نبذة تاريخية، الجانب المهارى، القانون) قيد البحث، والتي يتضمنها (Blackboard) حيث بلغ عددها (٣٣) عبارة، وتم عرض هذه الصورة الأولية على عدد (٣) ثلاثة خبراء فى تدريس مسابقات الميدان والمضمار وذلك لإبداء الرأي حول ما يلي:

- الدقة العلمية واللغوية لمفردات الاختبار.
- مناسبة الأهداف الموضوعة لمفردات الاختبار.
- شمولية الاختبار للمعلومات المتضمنة ببرمجية التعليم عن بعد.
- الأهمية النسبية لكل محور من المحاور قيد البحث.
- إبداء ايه ملاحظات أو مقترحات.
- مدى صلاحية الاختبار للتطبيق.

وقد قام المحكمين بحذف وتعديل بعض العبارات حتى يناسب الأهداف الموضوعة لمحاور الاختبار، وجداول أرقام (١٠)، (١١) يوضح ذلك.

جدول (١٠)

العبارات التى تم حذفها من إختبار التحصيل المعرفى لمسابقة الوثب الطويل

م	المحاور	العبـــــارات
١	**مهاري**	هدف مرحلة الهبوط تقليل المسافة المفقودة.
٢	**قانون**	في مسابقة الوثب الطويل يرتب اللاعبين بالقرعة.
٣	**مهاري**	طريقة المشى في الهواء من أهم أشكال التكنيك المستخدم في مسابقة الوثب الطويل.

يوضح جدول (١٠) العبارات التى تم حذفها من قبل المحكمين وعددها (٣) ثلاثة عبارات متنوعة من عبارات صح وخطأ ، وإختيار من متعدد .

جدول (١١)

العبارات التى تم تعديلها فى إختبار التحصيل المعرفى لمسابقة الوثب الطويل

م	المحاور	رقم العبارة	العبارات قبل التعديل	العبارات بعد التعديل
١	تاريخ	٥	تاريخ دخول تلك المسابقة للنساء في الألعاب الأوليمبية كان في سنة ١٨٩٦ ميلادية.	تاريخ دخول مسابقة الوثب الطويل للنساء في برنامج الألعاب الأوليمبية سنة ١٨٩٦ ميلادية.
٢	تاريخ	١٨	بدورة ..... نجح "جيس أوتو " من الفوز بأربعة ميداليات. أ- أثينا،ب- برشلونة ، ج- برلين	خلال دورة ..... استطاع الأمريكي "جيس أوتو " من الفوز بأربعة ميداليات. أ-أثينا،ب- برشلونة ، ج- برلين
٣	مهاري	١٢	تنقسم مراحل الوثب الطويل إلى أربعة مراحل .	تقسم المراحل الفنية للوثب الطويل إلى أربعة مراحل .
٤	مهاري	١٦	هناك أشكال عديدة مستخدمه في مسابقة الوثب الطويل منها طريقة القرفصاء .	هناك أشكال عديدة للتكنيك المستخدم في مسابقة الوثب الطويل منها طريقة القرفصاء.
٥	مهاري	١٥	في الارتقاء يراعى أن لا تكون مفاصل الكاحل والركبة والفخذ على استقامة واحدة.	في مرحلة الارتقاء يراعى أن لا تكون مفاصل الكاحل والركبة والفخذ على استقامة واحدة .

يوضح جدول (١١) العبارات التى تم تعديلها من قبل المحكمين وعددها (٥) خمس عبارات.

- الصورة النهائية لاختبار التحصيل المعرفي: ملحق (هـ)

من خلال استعراض آراء السادة المحكمين وتحليلها تم حذف (٣) عبارات من إجمالي الاختبار المعرفي، وتم تعديل (٥) عبارات، ووصل عدد عبارات الاختبار الى (٣٠) عبارة، وجدول (١٢) يوضح ذلك

جدول (١٢)

العدد المبدئي والنهائي وأرقام العبارات المستبعدة للاختبار المعرفي قيد البحث وفقا لآراء السادة الخبراء

م	المتغير	العدد المبدئي للعبارات	عدد العبارات المستبعدة	أرقام العبارات المستبعدة	عدد العبارات المعدلة	أرقام العبارات المعدلة	العدد النهائي للعبارات
١	الاختبار المعرفي	٣٣	٣	٧-١٦-٢٢	٥	١٨-١٦-١٥-١٢-٥	٣٠

يوضح جدول (١٢) العدد المبدئي والنهائي وأرقام العبارات المستبعدة والمعدلة لاختبار التحصيل المعرفي ويتضح اتفاق السادة الخبراء على حذف عدد (٣) عبارات ليصبح العدد النهائي لعبارات الاختبار (٣٠) عبارة من أجمالي (٣٣) عبارة بعد تعديل عدد (٢) عبارة.

وبذلك تم موافقة المحكمون على الاختبار النهائي بنسبة مئوية قدرها ١٠٠٪ على وضوح الأهمية النسبية لكل محور من محاور مفردات الاختبار، والدقة العلمية واللغوية لمفردات الاختبار، ومناسبة الأهداف الموضوعة،

وشمولية الاختبار للمعلومات المتضمنة في إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)، وفى النهاية على صلاحية الاختبار للتطبيق.

- تقديرات الدرجات وطريقة التصحيح:

روعي عند تصحيح الاختبارات تعطى درجة واحدة لكل إجابة صحيحة، وصفر لكل إجابة خاطئة، وبالتالي تكون الدرجة الكلية لإختبار التحصيل المعرفى من (٣٠) درجة.

- حساب الثوابت الإحصائية والمعاملات العلمية للاختبار:

تم تطبيق الاختبار قبل البدء فى التجربة على مجموعة من الطلاب وقوامهم (٢٠) طالباً من غير عينة البحث الأصلية ومن مجتمع البحث، وتم تصحيح الإجابات ورصد الدرجات لحساب المعاملات العلمية والثوابت الإحصائية للاختبار.

المعاملات العلمية لاختبار التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل:

1- معامل السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار:

تم حساب معاملات السهولة لمفردات الاختبار باستخدام المعادلة التالية:

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{عدد الأفراد الذين أجابوا على إجابة صحيحة على كل عبارة}}{\text{عدد الأفراد الكلى}}$$

والعلاقة بين السهولة والصعوبة علاقة عكسية، بمعنى أن مجموعهم يساوى الواحد الصحيح:

معامل السهولة = ١ - معامل الصعوبة .

معامل الصعوبة = ١ - معامل السهولة .

2- معامل التميز:

استخدم الباحث معادلة التباين (التباين= معامل السهولة x معامل الصعوبة) لحساب معامل التميز لمفردات الاختبار ، ويوضح جدول رقم (١٣) معاملات السهولة والصعوبة والتميز لمفردات الاختبار فى مسابقة الوثب الطويل قيد البحث.

جدول (١٣)

معاملات السهولة والصعوبة والتميز لمفردات اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث

رقم العبارة	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز	رقم العبارة	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز
١	٠,٣٥	٠,٦٥	٠,٢٢٨	١٦	٠,٣٥	٠,٦٥	٠,٢٢٨
٢	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٤٨	١٧	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤٠
٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥٠	١٨	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٤٨
٤	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٢٤٨	١٩	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٢٤٨
٥	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥٠	٢٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤٠
٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤٠	٢١	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١٠
٧	٠,٣٥	٠,٦٥	٠,٢٢٨	٢٢	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٤٨
٨	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٤٨	٢٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥٠
٩	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤٠	٢٤	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٢٤٨
١٠	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥٠	٢٥	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤٠
١١	٠,٣٠	٠,٧٠	٠,٢١٠	٢٦	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤٠
١٢	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤٠	٢٧	٠,٣٥	٠,٦٥	٠,٢٢٨
١٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥٠	٢٨	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤٠
١٤	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤٠	٢٩	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٤٨
١٥	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٤٨	٣٠	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥٠

يتضح من جدول (١٣) ان الاختبار يتميز بمعاملات السهولة حيث يتراوح معامل السهولة بين (٠.٣٠ – ٠.٧٠) ومعاملات الصعوبة حيث يتراوح معامل الصعوبة بين (٠.٣٠ – ٠.٧٠) وان معاملات التميز لاختبار التحصيل المعرفي ذات قوة تميز مناسبة حيث تتراوح ما بين (٠.٢١٠ –٠.٢٥٠).

- **تحديد زمن الاختبار:**

فى ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية للاختبار تم تحديد زمن الاختبار من المعادلة التالية:

$$\text{زمن الاختبار} = \frac{\text{الزمن الذي استغرقه أول طالب + الزمن الذي استغرقه آخر طالب}}{٢}$$

وبذلك أمكن تحديد زمن إختبار التحصيل المعرفى لمسابقة الوثب الطويل وهى (١٢ دقيقة).

- **ضبط وتقنين الاختبار:**

قام الباحث بإجراء مجموعة من الخطوات بهدف تقدير صدق وحساب ثبات الاختبار.

٣- معامل الصدق:

استخدم الباحث نوعين من الصدق على النحو التالي:

- صدق المحتوى:

قام الباحث بعرض الاختبار على خمسة من السادة المحكمين من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين فى مسابقات الميدان والمضمار بكليات التربية الرياضية ملحق (م)، للحكم على الاختبار وملاحظة عباراته مرة أخرى والتأكد من الدقة العلمية، ومناسبة المفردات لمستوى وسن الطلاب، وتناسبها مع كل محور من

المحاور الرئيسية للاختبار، وأخيرا صلاحيتها للتطبيق، وفى ضوء آراء المحكمين أصبح الاختبار في شكله الذهائي مكون من (٣٣) عبارة.

- صدق الإختبار:

تم حساب صدق الإختبار كمؤشر للحد الأعلى لصدق الاختبار من خلال ترتيب درجات الطلاب تنازلياً من الأعلى فالأدنى ثم قسم إلى أربعة مستويات وتم أخذ الطرف العلوى (الارباعي الأعلى)، والطرف السفلى (الارباعي الأدنى) ، وتم أخذ عدد ٥ طلاب فى كل طرف لحساب الصدق بإستخدام الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى ، وجدول (١٤) يوضح صدق الإختبار .

جدول (١٤)
دلالة الفروق بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى
لاختبار التحصيل المعرفي لبيان معامل الصدق

ن=٢٠

م	المتغير	الارباعى الاعلى ن=٥		الارباعى الادنى ن=٥		فروق المتوسطات	قيمة ت	ايتا٢	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع				
١	اختبار التحصيل المعرفي	١٢,٨٠٠	١,٣٦٣	٥,٣٠٠	٠,٨٧٩	٧,٥٠٠	٩,٢٤٩	٠,٩١٤	٠,٩٥٦

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٣٠٦

يتضح من جدول (١٤) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطي الارباعى الأعلى والارباعى الأدنى لدى عينة التقنين لاختبار التحصيل المعرفي لمهارة الوثب الطويل قيد البحث. مما يوضح حصول الاختبار على قوة تأثير وصدق عالية.

٤-معامل الثبات

قام الباحث بتطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه بفارق زمني مدته أسبوع على (٢٠) طالب من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية، والجدول رقم (١٥) يوضح ذلك.

جدول (١٥)
معامل الارتباط بين التطبيق وعادة التطبيق لاختبار
التحصيل المعرفي لبيان معامل الثبات

ن =٢٠

م	المتغير	التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
١	اختبار التحصيل المعرفي	٦,٨٩٠	١,٦١١	٦,٩٣٠	٠,٨٣١	٠,٩٧٨

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٠,٤٤٤

يوضح جدول (١٥) وجود ارتباط ذو دلالة احصائية بين التطبيق واعادة التطبيق (اعادة تطبيق الاختبار) لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث لدى عينة التقنين عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير الى ثبات الاختبار.

هـ- استبانة أتجاهات الطلاب نحو أستخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) ملحق (ط)

تم الاستعانة باستبانة الاتجاه نحو نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) إعداد **عبد المهدي علي الجراح** (١٩) حيث اشتملت علي ٤٠ فقرة علماً بأن المقياس المستخدم خماسي التدرج وقد تم تعديل العبارات بشكل غير جوهري لتتناسب مع طبيعة البحث الحالي، والدرجة العالية في تقدير افراد الدراسة تشير الي وجود اتجاهات ايجابية مرتفعة اذا كان المتوسط الحسابي للاستبانة من (١٤٠ درجة - ٢٠٠ درجة)، ودرجة اتجاهات ايجابية متوسطة ما بين (٨٠ درجة - ١٣٩ درجة) اتجاهات ايجابية ضعيفة أقل من (٨٠ درجة)، وقد حصل الاختبار علي معاملات صدق وثبات عالية.

و- البرنامج التعليمي باستخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) - مسابقة الوثب الطويل (إعداد الباحث) ملحق (و)

قام الباحث بتحليل المحتوي التعليمي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) - مسابقة الوثب الطويل والذي يتم تدريسه بقسم التربية البدنية طبقاً للتوصيف المسبق ملحق(ج) ووفقاً للمعايير الأكاديمية لبرنامج بكالوريوس التربية البدنية بكلية التربية جامعة جازان بالمملكة العربية السعودية.

ومن ثم قام الباحث بإعداد برنامج تعليمي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) (الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل، التحصيل المعرفي للمقرر) باستخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) المعتمد لدى جامعة جازان من خلال المسح الشامل للمراجع والابحاث العلمية والدراسات السابقة ومقابلة المتخصصين في مجال التعلم الإلكتروني تمهيداً لعرضة علي الخبراء لاستطلاع رايهم حول مكونات ومحتويات البرنامج ملحق (و)، وقام الباحث بتصميم البرنامج التعليمي بما يتناسب مع خصائص وميول واحتياجات هذه المرحلة مما يساهم في الأداء المهاري لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١).

ز- نموذج تصميم البرنامج التعليمي على إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) إعداد الباحث ملحق (ح)

قام الباحث بالحصول على دورة تدريبية عن ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) بجامعة جازان من أساتذة متخصصين لكي يكون على دراية كافية بتصميم وإنتاج الوحدات والتعامل مع الموقع الإلكتروني وقد تم التصميم وفق المراحل التالية:

١- مرحلة التحليل: وتشمل

- تحليل محتوي مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) وتحديد الاهداف التعليمية للمقرر.
- تحديد خصائص المتعلمين وتم التوصل الي ان الطلاب لديهم بعض المهارات الاساسية للتعامل مع الحاسب الالي.
- المصادر المتاحة: حيث تم تصميم عروض تقديمية ومقاطع فديو ورسوم متحركة وفلاشات ومقاطع صوت مسجلة لدعم تدريس مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) - مسابقة الوثب الطويل.

٢- التصميم: تشمل تحديد المواصفات التعليمية والفنية ووصف الاجراءات والاساليب التي تتعلق بكيفية تنفيذ عملية التعليم والتعلم وتشمل:

- تحديد الاهداف السلوكية لكل محاضرة بعبارات قابلة للقياس والملاحظة.
- تحديد المحتوي التعليمي والذي يتضمن اتاحته على الموقع الإلكتروني للطالب بطريقة يسهل على المتعلم فتحة والتعامل معه في الكلية او المنزل.
- تم تصميم انشطة مساندة لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – مسابقة الوثب الطويل وذلك للمساعدة على تنمية مهارات التفكير مثل الاشتراك في غرفة النقاشات المتاحة على الموقع والجلسات المتفق عليها.
- التقويم: ويشمل الاختبارات الالكترونية من تصميم الباحث والتي يؤديها الطلاب في نهاية المقرر ولا يتم أتاحته الا في وقت معين وتاريخ معين وتحديد زمن الاجابة عليه (اختبار التحصيل المعرفي ملحق (هـ.) حيث يقوم النظام بتصحيح الاختبار الكترونياً ويعرف الطالب درجته بمجرد الانتهاء من الاختبار، اختبار المستوى المهاري ملحق (د) ويتم التقييم بواسطة لجنة المحكمين ملحق (ك)).

٣- التطوير: ويتم ذلك من خلال اخذ اراء مجموعة استطلاعية من الطلاب وانطباعاتهم حول المقرر من خلال للتأكد من مدى ملائمته للمحتوي التعليمي وإمكانية تنفيذه وبالفعل تم تحديد المشكلات التي واجهت الطلاب وتم تعديلاها لتطوير المحتوي على النظام الإلكتروني.

٤- التنفيذ: في هذه المرحلة تم بالفعل القيام بالتدريس من خلال نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) لمجموعة البحث في الساعات المكتبية للمقرر وفي المنزل وتم اتاحة المقرر بالكامل على الموقع الإلكتروني.

٥- التقويم: وشملت عرض المحتوي التعليمي على مجموعة من المختصين بتكنولوجيا التعليم ومسابقات الميدان والمضمار ملحق (م) لاستطلاع آرائهم حول التصميم المقترح وقابلية التصميم للتطبيق وتم اقتراح بعض التعديلات حتى يصبح التصميم قابل للتطبيق.

ح- الوحدات التعليمية: ملحق (ز)

بناء على استطلاع راي الخبراء ملحق (م) تم تحديد مدة تطبيق البرنامج قيد البحث الى (٦) اسابيع بواقع وحدتين اسبوعياً بمدة تتراوح ما بين ٥٠- ٥٥ دقيقة لكل وحدة، واشتمل البرنامج التعليمي على استخدام التصميم المقترح (Blackboard) للمقرر حيث تم تجهيز معمل الحاسب الالي بالكلية بأجهزة حاسب الي متوافر بها انترنت وبالنسبة للتعلم بالمنزل: يتم التعلم من خلال فتح موقع الطالب بالمنزل وقت الوحدة التعليمية وتصفح محتويات المقرر والتعرف علي الواجب وموعد جلسة النقاش.

الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية في الفترة من ٢٠٢١/٠١/١٧م إلى يوم ٢٠٢١/٠١/٢٠م، على عدد (٢٠) طالب من داخل مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وذلك بهدف التعرف على:

- مدى ملائمة الاختبارات لأفراد العينة.
- الوقت المستغرق لكل اختبار.
- الصعوبات التي قد تحدث أثناء إجراء الاختبارات.

- اجراء المعاملات العلمية للإستمارات والإختبار المعرفي قيد البحث.
- مدى ملائمة البرنامج المقترح.
- مدى مناسبة الأدوات المستخدمة ومكان تنفيذ البرنامج للعينة الأساسية.
- مدى جاهزية الكوادر المساعدة أثناء أداء الاختبارات.

تنفيذ تجربة البحث الاساسية:

قام الباحث بمقابلة مجموعة البحث قبل البدء في التنفيذ للتعريف بالبرنامج التعليمي المقترح وكيفية التعامل مع محتوى (Blackboard) والتعامل مع الوسائط والنوافذ المختلفة وبالمواضيع الخاصة بالمقرر.

أ- القياس القبلي

قام الباحث بإجراء القياس القبلي لمجموعة البحث في المتغيرات قيد البحث في الفترة من ٢٠٢١/٠١/٢٥م إلى يوم ٢٠٢١/٠٢/٠١م، وذلك بمساعدة (٢) من الهيئة المعاونة بقسم التربية البدنية ملحق (ل) والتقييم بواسطة لجنة من المحكمين مكونة من (٣) أعضاء بقسم التربية البدنية تخصص مسابقات ميدان ومضمار ملحق (ك) وتم قياس المستوي المهارى (بالدرجة) باستخدام اختبار المستوى المهارى المعد من قبل الباحث ملحق (د) وكذلك تطبيق اختبار التحصيل المعرفي المعد من قبل الباحث ملحق (هـ) بشكل الكتروني علي منصة إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard).

ب- تطبيق تجربة البحث الأساسية

بعد التأكد من تكافؤ مجموعات البحث قام الباحث بتنفيذ تجربة البحث الاساسية باستخدام استراتيجية (Blackboard) خلال الفترة من ٢٠٢١/٠٢/٠٣م إلى يوم ٢٠٢١/٠٣/١٨م بواقع (٦) أسابيع – وحدتين – ساعتين معتمدتين اسبوعياً (٥٠-٥٥) ق، وذلك بعد التأكد من تمام معرفة الطلاب بكيفية استخدام المنصة التعليمية وكيفية استخدام الأدوات المتنوعة التي توفرها ووفقاً للجدول الدراسي يقوم كل طالب بالدخول إلى المحاضرة وذلك بعد إتاحتها له من قبل أستاذ المقرر قبل الموعد المحدد بـ ١٥ ق، ويكون ذلك من خلال (الجانب النظري، الجانب التطبيقي).

الوحدة الأولى: الجانب النظري

يقوم أستاذ المقرر بعمل إعلان عن الخطة التدريسية كاملة وعدد الساعات وعنوان المحاضرة وعناصرها الأساسية والأسئلة الأساسية وذلك في لوحة الإعلانات على منصة التعلم الالكتروني (Blackboard). ملحق (ح)

حيث تتيح إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) أدوات متعددة منها (العروض التقديمية Power Point، ملفات الـ PDF ، فيديوهات تعليمية وغيرها) من أساليب العرض وإتاحة الدخول علي مواقع البحث واليوتيوب عبر الشبكة المعلوماتية، وكذلك إتاحة الفرصة للمستخدمين في التعامل مع المكتبة الرقمية السعودية والاستفادة من محتواها البحثي الرقمي، كما يقوم أستاذ المقرر بعرض المحتوي الرقمي الملحق بالمنصة التعليمية وما

يحتويه من مادة تعليمية موثقة وعرضها والنقاش مع الطلاب حولها وتبادل الأسئلة شفهياً وكتابياً وبصورة مرئية اذا تطلب الأمر من خلال المحادثة والمشاهدة والكتابة والاستفسارات والرسائل النصية.

الوحدة الثانية: الجانب التطبيقي

يقوم أستاذ المقرر بإتاحة الدخول للمحاضرة العملية قبل موعدها بـ ١٥ق، ثم يقوم بعرض مقاطع الفيديو والصور التي تمثل المحتوي التعليمي المهارى أو القانوني والتي تحتوي علي الدروس الخاصة بتعليم وتطوير الجانب المهاري لمسابقة الوثب الطويل من خلال عرض الأداء الفني ثم الخطوات التعليمية ومن ثم إصلاح الأخطاء وتطويرها، ثم يقوم أستاذ المقرر بالمناقشة من خلال أدوات المنصة مثل المحادثة الصوتية أو المرئية واستخدام أدوات الرسم ورسائل الصوت والرسائل النصية.

ج-القياس البعدي

بعد الانتهاء من تطبيق تجربة البحث الأساسية قام الباحث بإجراء القياسات البعدية في الفترة من يوم ٢٠٢١/٠٣/٢١م إلى يوم ٢٠٢١/٠٣/٢٨م على مجموعة البحث في المستوى المهارى والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل وجرت عملية القياس البعدي في ظروف مشابهة لعملية القياس القبلي وبنفس نموذج التقييم وبنفس المحكمين.

المعالجات الإحصائية:

استخدم الباحث الأساليب الإحصائية التالية: المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل الارتباط، نسبة التحسن، حجم التأثير، قيمة كا٢، دلالة الفروق بين المتوسطين T-Test، وقد ارتضى الباحث نسبة الدلالة عند مستوى معنوية (٠.٠٥).

عرض ومناقشة النتائج:

أولاً: عرض النتائج:

جدول (١٦)
دلالة الفروق بين القياس القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث
فى متغير المستوي المهارى لمسابقة الوثب الطويل

ن=٢٠

م	المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		فروق المتوسطات	الخطأ المعياري للمتوسط	قيمة ت	نسبة التحسن%	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
		س	±ع	س	±ع						
١	مهارة الوثب الطويل	٢,٩٥٠	٠,٦٨٦	٧,٤٠٠	٠,٩٩٥	٤,٤٥٠	٠,٢١٥	٢٠,٧٣٦	١٥٠,٨٤٧	٢,٧٢٨	مرتفع

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =١,٧٢٩

يتضح من جدول (١٦) انه توجد فروق إحصائية حيث ان قيمة (ت) المحسوبة اكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) مما يدل على وجود فروق دالة احصائياً بين القياسين القبلي والبعدي ولصالح القياس البعدي في مستوى الاداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل قيد البحث.

جدول (١٧)
دلالة الفروق بين القياس القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث
في متغير التحصيل المعرفي لسابقة الوثب الطويل

ن=٢٠

م	المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		فروق المتوسطات	الخطأ المعياري للمتوسط	قيمة ت	نسبة التحسن%	حجم التأثير	دلالة حجم التأثير
		س	±ع	س	±ع						
١	التحصيل المعرفي	٧,٤٠٠	١,١٨٨	٢٦,٥٠٠	١,٧٠١	١٩,١٠٠	٠,٧٢٩	٢٦,١٩٣	٢٥٨,١٠٨	٣,٢٥١	مرتفع

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =١,٧٢٩

يتضح من جدول (١٧) انه توجد فروق إحصائية حيث ان قيمة (ت) المحسوبة اكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) مما يدل على وجود فروق دالة احصائياً بين القياسين القبلي والبعدي ولصالح القياس البعدي في مستوى التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل قيد البحث.

جدول (١٨)
التكرار والنسبة المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية وقيمة كا٢ لاستجابات افراد عينة البحث في مقياس الاراء والانطباعات الوجدانية نحو استخدام نظام ادراة التعلم الإلكتروني (Blackboard)

ن=٢٠

العبارة	موافق جدا		موافق		الى حد ما		غير موافق		غير موافق جدا		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	كا٢
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%			
١	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٩٧	٥٤,٥٠
٢	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٩٨	٦٢,٠٠
٣	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٩٨	٦٢,٠٠
٤	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٩٧	٥٤,٥٠
٥	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٩٨	٦٢,٠٠
٦	١٩	٩٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٩	٩٩	٧٠,٥٠
٧	١٦	٨٠,٠٠	٣	١٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٥	٩٥	٤٦,٥٠
٨	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٩٧	٥٤,٥٠
٩	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٩٧	٥٤,٥٠
١٠	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٩٨	٦٢,٠٠
١١	١٦	٨٠,٠٠	٤	٢٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٦	٩٦	٤٨,٠٠
١٢	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٩٧	٥٤,٥٠
١٣	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٩٨	٦٢,٠٠
١٤	١٩	٩٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٩	٩٩	٧٠,٥٠
١٥	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٩٧	٥٤,٥٠
١٦	١٧	٨٥,٠٠	٢	١٠,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٦	٩٦	٥٣,٥٠
١٧	٢٠	١٠٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	١٠٠	١٠٠	٨٠,٠٠
١٨	١٩	٩٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٩	٩٩	٧٠,٥٠
١٩	١٦	٨٠,٠٠	٣	١٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٥	٩٥	٤٦,٥٠

٢٠	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٢١	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٦٢,٠٠
٢٢	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٦٢,٠٠
٢٣	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٢٤	١٦	٨٠,٠٠	٤	٢٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٦	٤٨,٠٠
٢٥	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٢٦	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٢٧	١٧	٨٥,٠٠	٢	١٠,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٦	٥٣,٥٠
٢٨	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٦٢,٠٠
٢٩	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٣٠	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٣١	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٦٢,٠٠
٣٢	١٩	٩٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٩	٧٠,٥٠
٣٣	٢٠	١٠٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	١٠٠	٨٠,٠٠
٣٤	١٩	٩٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٩	٧٠,٥٠
٣٥	١٦	٨٠,٠٠	٣	١٥,٠٠	١	٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٥	٤٦,٥٠
٣٦	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٣٧	١٧	٨٥,٠٠	٣	١٥,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٧	٥٤,٥٠
٣٨	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٦٢,٠٠
٣٩	٢٠	١٠٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	١٠٠	٨٠,٠٠
٤٠	١٨	٩٠,٠٠	٢	١٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٠	٠,٠٠	٩٨	٦٢,٠٠

قيمة كا ٢ الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٩,٤٩

يوضح جدول (١٨) التكرار والنسبة المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية وقيمة كا٢ لأراء عينة البحث في مقياس الآراء والانطباعات الوجدانية ويتضح ان قيمة كا٢ الجدولية وقيمتها (٩.٤٩) اقل من قيمة كا٢ المحسوبة والتي انحصرت ما بين (٤٦.٥٠٠ الى ٨٠.٠٠٠) وهى دالة إحصائيا لجميع العبارات كما يتضح ان الاهمية النسبية تراوحت ما بين(٩٥.٠٠٪الى١٠٠.٠٠٠ %)

ثانياً: مناقشة الذتائج:

يتضح من جدول (١٦) دلالة الفروق الاحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين القياسين القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث في متغير مستوى الاداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل لدى أفراد مجموعة البحث التي خضعت للبرنامج التعليمي باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)، وقد حققت (ت) المحسوبة قيمة (٢٠.٧٣٦)، كما حققت نسبة تحسن مئوية بقيمة (١٥٠.٨٤٧٪)، كما حققت حجم تأثير بقيمة (٢.٧٢٨)، وهي دلالة مرتفعة مما يدل على فاعلية المعالجة التجريبية بشكل فاعل على المتغير التابع.

ويرى الباحث أن تلك الفروق ذات الدلالة الإحصائية لمجموع مراحل مسابقة الوثب الطويل وهذا التقدم في مستوى تعلم الجانب العملي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – الوثب الطويل يرجع إلي أن البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) كان له تأثير واضح وكبير علي تعلم مسابقة الوثب الطويل، كما ان هذا التحسن جاء نتيجة ان نموذج تصميم المقرر وعرضه كان مميز ومعد بشكل جيد علي موقع الجامعة حيث تم تزويد مجموعة البحث بكافة المعلومات المقروءة والمرئية والمسموعة عن

الاداء المهاري لمسابقة الوثب الطويل بجميع مراحلة (الاقتراب – الارتقاء –الطيران – الهبوط) وجميع موضوعات ووحدات مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) بشكل واضح ومفسر، كما ان حلقات النقاش داخل غرف النقاشات ساهمت في خلق بيئة عملية جديدة للتعلم المهاري لمجموعة البحث وهذا ما يؤكده **إيهاب محمد فهيم (٢٠٠٦م)(٦)، *Edman, Elaina* (٢٠١٠م) أسماء عبد الناصر (٢٠١٨م)(٥)، أحمد عيد (٢٠١٩م)(٣)** أن المنصة التعليمية عن بعد تساهم بشكل كبير في إثراء موضوعات المقررات العملية والذي يؤدي بشكل كبير الي تحسن مستوى الأداء المهاري لمجموعة البحث.

وبذلك يتحقق صحة الفرض الاول وهو : توجد فروق دالة إحصائياً ذات تأثير فعال بين القياسين القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث في متغير مستوى الاداء المهارى في مسابقة الوثب الطويل لصالح القياس البعدي، وهذا ما أثبتته النتائج التي توصل اليها البحث.

يتضح من جدول (١٧) دلالة الفروق الاحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين القياسين القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث فى متغير التحصيل المعرفي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – مسابقة الوثب الطويل قيد البحث وقد حققت (ت) المحسوبة قيمة (٢٦.١٩٣)، كما حققت نسبة تحسن مئوية بقيمة (٢٥٨.١٠٨٪)، كما حققت حجم تأثير بقيمة (٣.٢٥١)، وهى دلالة مرتفعة مما يدل على فاعلية المعالجة التجريبية بشكل فاعل على المتغير التابع.

ويرجع الباحث هذا التقدم الي التصميم الجيد للمحتوي النظري والمتابعة المستمرة من الباحث والذي أدى إلى تحقيق اقصي الاستفادة من المقرر المقدم علي نظام ادراة التعلم الإلكتروني (البلاك بورد) وهذا ما أكدته **سامية حسين جودة (٢٠١٨م) (١٧) *Bonk, Curtis Jay* (٢٠١٨م) (٢٨)** أن التعلم بالطرق الجديدة المعتمدة علي المنصات التعليمية قد ساعدت في توفير الفرصة للتركيز على المحتوى مقارنة بالتشتت الذي يتعرضوا له في التدريس التقليدي كذلك الدور الفعال للاختبار الإلكتروني والمصادر الاضافية في دعم عملية التعلم. (١٧)

و يرجع الباحث هذه النتيجة ايضاً الي سهولة التعامل مع المحتوى المصمم حيث لا يتطلب استخدامه مهارات سابقة، كما لا تتطلب مهارات استخدامه أجادة استخدام تطبيقات اخرى وذلك لسهولة واجهة الاستخدام في التطبيق، كما ان الطلاب تعلموا من خلال التدريس المباشر وتطبيق البيئة التفاعلية الجديدة من بيئات افتراضية مما اثرى عملية التعلم وهذا انعكس علي نتيجة الاختبار التحصيلي الإلكتروني لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١).

كما يرى الباحث بان استخدام البرنامج المقترح حقق لمجموعة البحث مبدأ التعلم الذاتي حيث ساعد على اتاحة الفرصة للمتعلمين علي توجيه انفسهم ذاتياً وان لديهم الحرية في اختيار المحتوي الذي يريدوا ان يشاهدوه وان لديهم القدرة علي تشغيله اكثر من مرة طبقا لمبدأ الفروق الفردية ، كما ساعد علي زيادة نشاط الطلاب وزيادة فاعليتهم اذ يقوموا بعدة انشطة تعلمية مختلفة أثناء دراسة المحتوى المقترح ،كما أن الطالب يبتعد عن

الروتين ويدرس في اي وقتسواء وقت المحاضرة او المنزل كما تزيد مهارات التفكير لدى الطالب وتشجعهم علي التفاعل الاجتماعي بين الطلاب .

وبذلك يتحقق صحة الفرض الثاني وهو: توجد فروق دالة إحصائياً ذات تأثير فعال بين القياسين القبلي والبعدي لدى مجموعة البحث في متغير مستوى التحصيل المعرفي في مسابقة الوثب الطويل لصالح القياس البعدي، وهذا ما أثبتته النتائج التي توصل اليها البحث.

ويتضح ايضاً من نتائج جدول (١٦)،(١٧) ومن وجه نظر الباحث أن هناك تأثيرات إيجابية في مستوي تعلم المتغيرات المهارية والمعرفية قيد البحث نتيجة استخدام المنصة التعليمية بلاك بورد Blackboard كأسلوب جديد من أساليب التعلم وذلك لما تتيحه من أدوات تعليمية وما توفره من إمكانات للعرض وإعادة العرض في أوقات متزامنة وغير متزامنة بما يتيح مراعاة الفروق الفردية.

وكذا يري الباحث أن استخدام الشباب لأدوات التكنولوجيا من الهاف المحمول وغيرها من الوسائل وكذا استخدام المنصات الإلكترونية وبرامج التواصل الاجتماعي مثل الفيس بوك Facebook وتويتر Twitter، وانستجرام Instagram يقلل الفجوة الرقمية بين طموحات الشباب ويعد قمة التحول ارقمي، كما أن من خلال أدوات الفيديو والعرض وأعادته يمكن تحسين استجابة الطلاب واستيعابهم، كذلك يعد استخدام التكنولوجيا من العوامل المشوقة التي تثير دوافع الطالب نحو التعلم.

وهذا ما أشارت إليه نتائج دراسة كل من **أحمد عيد (٢٠١٩)(٣)، عمرو فهمى (٢٠١٩)(٢١)، أسماء عبد (٢٠١٨)(٥)، سامية جودة (٢٠١٨)(١٧)، ليلي الجهني (٢٠١٨)(٢٢)، *Jenny Ngo* (٢٠١٨)(٣١)، ياسر علي مرسي (٢٠١٨م)، يوسف العزيزي (٢٠١٧)(٢٦)** والتي اتفقت جميعها علي تفوق القياس البعدي للمجموعة التجريبية التي استخدمت المنصات التعليمية.

يتضح من جدول (١٨) التكرار والنسبة المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية وقيمة كا٢ لأراء عينة البحث في مقياس الآراء والانطباعات الوجدانية ويتضح ان قيمة كا٢ الجدولية وقيمتها (٩.٤٩) اقل من قيمة كا٢ المحسوبة والتي انحصرت ما بين (٤٦.٥٠ : ٨٠.٠٠٠) وهى دالة إحصائيا لجميع العبارات كما يتضح ان الاهمية النسبية تراوحت ما بين(٩٥.٠٠٪ : ١٠٠.٠٠٠٪) وهذا يدل على ان اتجاهات مجموعة البحث نحو استخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) في التعلم كانت إيجابية مرتفعة وان عملية التعلم قد ساعدت مجموعة البحث بشكل أفضل في تعلمهم وزيادة تحصيلهم.

ويرجع الباحث هذا الانطباع نتيجة الاعداد الجيد والمميز للمحتوى التعليمي علي موقع الجامعة كما أن المجموعة التجريبية تفاعلت وبشكل جيد نحو استخدام المحتوى المصمم حيث يعتقد الطالب أن المعلومات التي وفرت له كانت كافية وان الطالب ابدى رغبة حقيقية في دراسة مقررات اخرى بنفس الطريقة (Blackboard).

كما لاحظ الباحث ان هناك مرونة ايجابية عالية لدى افراد مجموعة البحث في تقبل الوسائل التكنولوجية الحديثة في مجال التعلم الإلكتروني كما وجد ان للطلبة معرفة جيدة باستخدام شبكة المعلومات الإلكترونية.

واتفق مع راي الباحث كل من ***Heirds field, Walker , Tambyah & Beutel*** **(٣٠) (٢٠١١م)** ***Baris,M.F.*** **(٢٠١٥)** ، **دراسة ريم عبد الرحمن (٢٠١٧م) (١٥)** في ان الاتجاه نحو استخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) ايجابي لدي المتعلمين.

ومما سبق يتحقق صحة الفرض الثالث وهو: أن الأراء والاتجاهات إيجابية نحو استخدام نظام أدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard)، وهذا ما أثبتته النتائج التي توصل اليها البحث.

الاستنتاجات:

الإستنتاجات والتوصيات:

أولاً: الاستنتاجات:

في ضوء أهداف البحث وفروضه وإجراءات البحث ونتائجه توصل الباحث إلى الاستنتاجات الآتية:

1 -البرنامج المقترح بإستخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) كان له تأثير إيجابي على مستوى الاداء المهاري لمجموعة البحث في مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – الوثب الطويل.

2 – البرنامج المقترح بإستخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) كان له تأثير إيجابي على مستوى التحصيل المعرفي لمجموعة البحث في مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – الوثب الطويل.

3 -اتجاهات الطلاب كانت ايجابية نحو استخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard).

ثانياً: التوصيات :

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث والاستنتاجات ، يوصي الباحث بما يلى:

١- تدريب وتشجيع اعضاء هيئة التدريس على استخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) لما ثبت من فاعليته.

٢- ضرورة الاهتمام بتطوير بعض الادوات التفاعلية في إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard).

٣- ضرورة استمرار نظام التعليم عن بعد والانتقال للتعلم الهجين بعد انتهاء جائحة كورونا المستجد COVID-١٩.

٤- ضرورة الاهتمام بتطوير بعض الأدوات التفاعلية في منصة ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) حيث أن ربط البرنامج بالنظام الأكاديمي له من الأهمية الكثير في اثراء البرنامج ودون أي تدخل بشرى.

٥- ضرورة انشاء تطبيق لبرنامج (Blackboard) على الهاتف المحمول لأعضاء هيئة التدريس ويكون مماثل للبرنامج الخاص بالطلاب.

٦- تفعيل استخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) على جميع المقررات بأقسام وكليات التربية البدنية بالمملكة العربية السعودية حيث أثبت أثره الايجابي لدي الطلاب نتيجة استخدامه.

٧- اجراء المزيد من الابحاث على استخدام منصة ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) في التعليم للتأكد من فاعليتها.

المراجع:

أولاً: المراجع العربية

١- أحمد خضر: **دليل استخدام الطلاب لنظام إدارة التعلم الإلكتروني بلاك بورد**، جامعة حائل،٢٠١٧م.

٢- أحمد سالم: **تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني**، ط١ ، الرياض، مكتبة أبن راشد، ٢٠٠٦م.

٣- أحمد عيد عدلي: **اثر تفعيل نظام إدارة التعليم الإلكتروني (بلاك بورد) علي مستوي أداء طلاب مقرر سباحة ٢ واتجاهاتهم نحو استخدام البلاك بورد**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، المجلد ٨٦، الجزء الثاني، جامعة حلوان، ٢٠١٩م.

٤- أحمد محمد زكي: **فعالية برنامج تعليمي يستخدم منصة Blackboard التعليمية في تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد**، بحث منشور، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة حلوان، ٢٠٢٠م.

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

٦- إيهاب محمد فهيم: **تصميم موقع تعليمي على شبكة الإنترنت وأثره على تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدى طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا**، بحث دكتوراة غير منشور، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، ٢٠٠٦م.

٧- الاتحاد الدولي لألعاب القوى: **القانون الدولي**، قواعد المنافسة، ٢٠١٦م.

٨- الاتحاد الدولي لألعاب القوي: **المراحل الفنية والخطوات التعليمية لألعاب القوي**، القاهرة ، مركز التنمية الإقليمي، ٢٠١١م .

٩- السيد محمد خيرى: **اختبار الذكاء العالي (تعليمات وتطبيقات)**، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٨٩م.

١٠- امين انور الخولى ،محمود عنان: **المعرفة الرياضية الإطار المفاهيمى –اختبارات المعرفة الرياضية وأسس بناءها ونماذج كاملة منها**، القاهرة، دار الفكر العربى، ١٩٩٩م .

١١- بسطويسى أحمد بسطويسى: **سباقات الميدان ومسابقات المضمار، تعليم – تكنيك – تدريب**، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٧م.

١٢- جواد كاظم النجار: **تحسين جودة التعليم باستخدام نظام Blackboard نظام التعلم الإلكتروني**، مجلة كلية التربية الاساسية، الجامعة المستنصرية، العراق، ٢٠١٠م.

١٣- ذكي محمد درويش، عادل محمود عبد الحافظ: **موسوعة ألعاب القوي (الرمي ومسابقات المركبة)**، الإسكندرية ، دار المعارف ، ١٩٩٤م

١٤- روضة أحمد عمرو: **فاعلية استخدام تطبيق بلاك بورد للتعلم النقال BlackBoard Mobile Learn في تنمية الاتجاهات نحو التعلم الإلكتروني النقال لدى طالبات جامعة نجران** ، بحث منشور، مج٦، ع٧، المجلة التربوية الدولية المتخصصة، دار سمات للدراسات والأبحاث، الأردن، ٢٠١٧م.

١٥- ريم عبدالرحمن المبارك: **أثر اختلاف نمط التعلم المستخدم في تدريس المقررات بنظام إدارة التعلم (البلاك بورد) علي التحصيل المعرفي لطالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن واتجاهاتهن نحوه**، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، عدد (٢٦)، ص ٥٢- ٨٢، ٢٠١٧م.

١٦- سالي محمد أبو والي : **تأثير استخدام برنامج البلاك بورد على بعض نواتج التعلم لمقرر تنمية مهارات بدنية وحركية لطالبات جامعة جازان في ظل جائحة كرونا** ، بحث منشور، مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة، مج٣٥، ع١، كلية التربية الرياضية، جامعة السادات، ٢٠٢١م.

١٧- سامية حسين جودة: **استخدام المنصة التعليمية ادمودو Edmodo في تدريس Matlab وتنمية القدرات الابتكارية المعرفية والوجدانية والتحصيل لدي طالبات قسم الرياضيات بجامعة تبوك**، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مركز النشر العلمي، جامعة البحرين، المجلد ٢٠، العدد ١مارس، ٢٠١٨م.

١٨- ضيف‌اللهالزبون ومحمد أبو صعيليك: **الآثار الاجتماعية والثقافية لشبكات التواصل الاجتماعي على الأطفال في سن المراهقة في الأردن، المجلة الأردنية في العلوم الاجتماعية**، العدد(٢)، الأردن، ٢٠١٤م.

١٩- عبد المهدي علي الجراح: **إتجاهات طلبة الجامعة الاردنية نحو إستخدام برمجية البلاك بورد (Black board) في تعلمهم**، كلية العلوم التربوية، الجامعة الاردنية، المجلد ٣٨ ، ملحق٤، ٢٠١١م

٢٠- عثمان الشحات، أماني عوض: **تكنولوجيا التعليم الإلكتروني**، دمياط، مكتبة نانسي، ٢٠٠٨م

٢١- عمرو سيد فهمى: **فعالية استخدام المنصات التعليمية الإلكترونية (Edmodo) علي تعلم بعض المهارات الدفاعية والتحصيل المعرفي في كرة اليد**، بحث منشور، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضة، جامعة الإسكندرية – كلية التربية الرياضية للبنات، ع١٥، ١-٢٦، ٢٠١٩م.

٢٢- ليلي سعيد الجهني: **تقييم منصة ادمودو الإلكترونية في ضوء معايير سهولة الاستخدام**، بحث منشور، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم، العدد ١١ يوليو، ٢٠١٨م.

٢٣- محمد سعد زغلول، محمد على محمود، هانى سعيد عبد المنعم: **تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا** ، بحث منشور، مجلة نظريات وتطبيقات، العدد (٤٨)، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية، ٢٠٠٣م

٢٤- هيثم عبد المجيد محمد : **اتجاهات أعضاء هيئة التدريس وطلاب التربية الرياضية نحو التعلم باستخدام نظام البلاك بورد في ظل جائحة كورونا ببعض جامعات المملكة العربية السعودية**، بحث منشور، مجلة علوم وفنون التربية الرياضية، جامعة أسيوط، ٢٠٢٠م.

٢٥- ياسر على مرسي: **تأثير برنامج باستخدام شبكات التواصل الاجتماعي على تعلم مهارة ١١٠متر/ حواجز لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنوفية**، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، المجلد ٧، العدد ٧، ٢٠١٨م.

٢٦- يوسف عبد المجيد العنيزى: **فعالية استخدام المنصات التعليمية Edmodo لطلبة تخصص الرياضيات والحاسوب بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت**، بحث منشور، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، مجلد ٣٣، العدد ٦، أغسطس،٢٠١٧م.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

٢٧- Baris,M.F.(٢٠١٥). ***Future of E-learning: Perspective of European Teachers***, Eurasia Journal of Mathematics, science & technology education, ١١ (٢), ٤٢١-٢٩.

٢٨- Bonk, Curtis Jay.(٢٠١١).E-Learning: ***It's about Nature (technology) AND Nurture (pedagogy***). Second international conference, Riyadh, Saudia

٢٩- Edman, Elaina (٢٠١٠). ***Implementation of formative assessment in the classroom. A thesis submitted to fulfillment of the requirement for the degree of Doctor***, Saint Louis University

٣٠- Heirds field, A .,Walker, S,. Tambyah, M,.& Beutel, D. (٢٠١١).***Blackboard as an online learning environment: what do teacher education students and staff think?***. Australian Journal of Teacher Education,٣٦(٧),١-١٧

٣١- Jenny Ngo and Agustinus Ngadiman, (٢٠١٨). ***The Impacts of Edmodo on Students' Performance in ESP Classrooms***" in International Seminar on Language, Education, and Culture, KnE Social Sciences, pages ٣٦٩–٣٧٨. DOI ١٠.١٨٥٠٢/kss.v٣i١٠.٣٩

الملحقـــــات

ملحق (أ) القدرات العقلية (اختبار الذكاء العالي).
ملحق (ب) الاختبارات البدنية.
ملحق (ج) توصـــيف مقرر دراســـي " مســـابقات الميدان والمضـــمار (١) " (اعتماد) هيئة تقويم التعليم والتدريب ٢٠٢٠م.
ملحق (د) استمارة تقييم مستوى الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل.
ملحق (هـ) الاختبار المعرفي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) - مسابقة الوثب الطويل.
ملحق (و) اســـتمارة اســـتطلاع راي الســـادة الخبراء في البرنامج التعليمي باستخدام نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard).
ملحق (ز) البرنـــامج التعليمي بـــاســـتخـــدام نظـــام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard).
ملحق (ح) نموذج التصـــميم التعليمي (قيـد البحـث) إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard).
ملحق (ط) اســـتبـانـة الاتجـاه نحو اســـتخـدام نظـام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard) في التعليم.
ملحق (ك) أسماء المحكمين لتقييم مستوى الأداء المهارى.
ملحق (ل) أسماء المساعدين في البحث.
ملحق (م) أسماء السادة الخبراء.

ملحق (أ)

اختبار القدرات العقلية

" الذكاء العالي "

اختبار الذكاء العالى

إعداد

الدكتور /السيد محمد خيري

الأسم:	
الكلية	
السنة الدراسية:	رقم الشعبة:
تاريخ الميلاد: / / ١٩٩	
تاريخ إجراء الاختبار: / /	

الدرجة:

فيما يلي أسئلة تبين قدرتك على التفكير وليس لها علاقة مطلقا بعملك المدرسي، والمطلوب منك أن تجيب على هذه الأسئلة بالترتيب بدقة وبسرعة لا تجعل أحد الأسئلة يستغرق منك وقتا أطول من اللازم، فإذا وجدت صعوبة كبيرة في سؤال اتركه وانتقل إلي الذي بعده، واليك بعض الأمثلة التي ستجدها في الاختبار حاول الإجابة عليها بعد ذلك، فبعد فهمها انتقل مباشرة إلي الصفحة التالية وأجب عن أسئلة أخرى.

اكمل الكلمات الناقصة في كل سطر مما يأتي:

(١) أبيض إلي أسود مثل قصير إلي .....

(٢) عين إلي ..... مثل ..... إلي سمع.

أوجد العددين التاليين في سلسلة الأعداد الآتية:

(٣) ٢- ٤- ٨- ١٦- .....

(٤) ١٥- ٥١- ١٦- ٦١- .....

رتب الكلمات الآتية لتكون جملة مفهومة ثم اعمل ما تطلبه منك الجملة فقط

حيوان أسم أكتب .....

الإجابات الصحيحة هى :

(١) طويل

(٢) يرى – أذن

(٣) ٣٢-٦٤

(٤) ١٨-٨١

(٥) أسم أي حيوان (قط مثلا)

أشطب كل (أ) تأتى بعد (م) وضع خطا تحت كل (أ) تأتى بعد (ن) في الحروف التالية:

(١) ك ل م س ر ن أ م ل

(٢) ى أ ط و س أ م ص

(٣) ع غ ن أ م ن س ح ط أ م ى

(٤) ف أ م ق ك ر ر أ أ م

أكتب الكلمات الناقصة في كل سطر مما يأتي:

(٥) الأول إلي واحد مثل ..... إلي ٤

(٦) ..... إلى ١٨ مثل ٢ الى ٣

(٧) ..... إلى رطل مثل زمن إلي دقيقة

(٨) أحمد عمره خمس سنوات وبعد ٣ سنوات يصير عمره نصف عمر على فيكون عمر على الآن .....

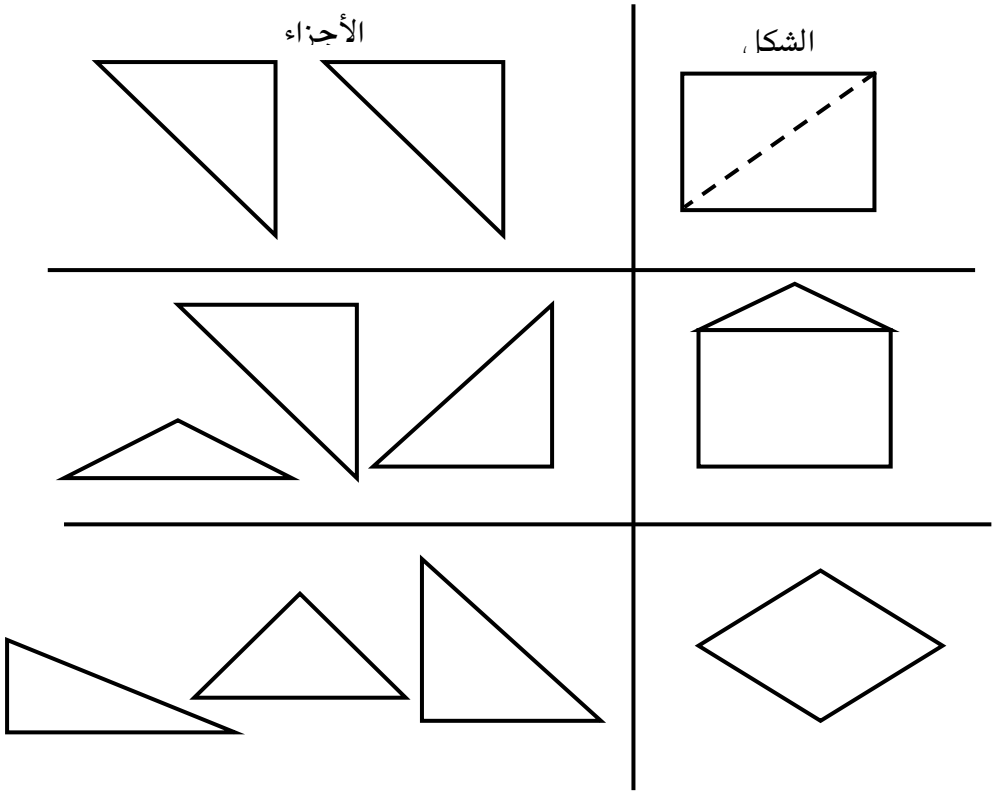
(٣ سنوات – سنه واحدة – ٤ سنوات – جواب آخر)

فى كل سطر مما يأتي كلمة وأمامها عدة تفسيرات بين قوسين. أختر أصلح التفسيرات لهذه الكلمة ثم ضع خطا تحته:

(٩) الاستشهاد (البسالة في الحروب – المقاومة حتى النهاية – التبرع بالشهادة – الموت في سبيل المبدأ).

(١٠) يستأثر (يكون سريع التأثر – يحتفظ بالشيء لنفسه – يستطيع التأثير على غيره – يميل للآخذ بالثأر).

(١١) الشكل الذي على اليمين في الأسئلة الآتية مكون من الأجزاء المجاورة له – إرسم الخطوط التي تقسم هذا الشكل حتى تنتج الأجزاء المجاورة له كما في المثال الآتي – لاحظ أن بعض الأجزاء مرسومة في وضع مخالف لها في الشكل.



(١٣) ضع علامة (✗) أمام التعبير الصحيح من التعبيرات بين القوسين فيما يأتي :

فاطمة تتعلم الفرنسية والألمانية – زينب تتعلم اللاتينية والأسبانية – عائشة تتعلم اللاتينية والفرنسية – لا يوجد مدرس في المدرسة يستطيع أن يعلم أكثر من لغة واحدة فقط وعلى ذلك:

- تكون فاطمة وزينب (يتعلمان دائما – يتعلمان أحيانا – لا يتعلمان أبدا) اللغات سوياً.
- وتكون زينب وعائشة (يتعلمان دائما – يتعلمان أحيانا – لا يتعلمان أبدا) اللغات سوياً.
- وتكون فاطمة وعائشة (يتعلمان دائما – يتعلمان أحيانا – لا يتعلمان أبدا) اللغات سوياً.

(١٤) من الأمثال الستة الآتية مثلان لهما نفس المعنى ضع علامة (✗) أمام المثالين:

- سبق السيف العزل.
- الطيور على أشكالها تقع.
- لا يفتى ومالك فى المدينة.
- تأتى الرياح بما لا تشتهى السفن.
- مكره أخاك لا بطل.
- إذا حضر الماء بطل التيمم.

فيما يلي أشطب كل (أ) يأتي بعد (م) وضع خطاً تحت كل (أ) تأتى قبل (م) وإذا جاء حرف (أ) قبل وبعد حرف (م) أشطبه وضع خطاً تحته:

(١٥) م ل م أ ن أ م

(١٦) م أ م أ ن أ م م أ

(١٧) م م أ أ م أ م أ أ أ م

(١٨) أ م أ أ م أ م م أ ل م أ

في لغة سرية يعكس ترتيب حروف الكلمة فمثلا الكلمة (يأكل) تصير (ل ك أ ى) ثم يبدل كل حرف بالحرف الذي يأتي قبله في الحروف الهجائية فتصير الكلمة نفسها بعد ذلك (ك ق ى لا) ونلاحظ أن الحرف (ى) يشير أنه قبل الحرف (أ) في الحروف الهجائية.

الحروف الأبجدية المرتبة هي كآلاتي وسوف تحتاج إليها في إجابة الأسئلة

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن هـ و ى

والآن حول كلمات الجملة الآتية إلى اللغة السرية:

(٢٦) أ ك ت ب – خ ط أ ب أ – أ ل ى و م .....

(٢٧) الجملة الآتية مكتوبة بنفس هذه اللغة السرية حولها إلى اللغة العادية

(٢٨) ذ غ ى ز – ى خ ع – ى ج ا ش

(٢٩)

(٣٠) إذا وضعت ٢٠ نقطة متجاورة بين النقطة الأولى والثانية ١ سم وبين النقطة الثانية والثالثة ٢ سم وبين الثالثة والرابعة ١سم وبين الرابعة والخامسة ٢ سم وهكذا فكم تكون المسافة بين أول وآخر نقطة؟.....

أختر أصلح التفسيرات لكل كلمة وضع خطاً تحته:

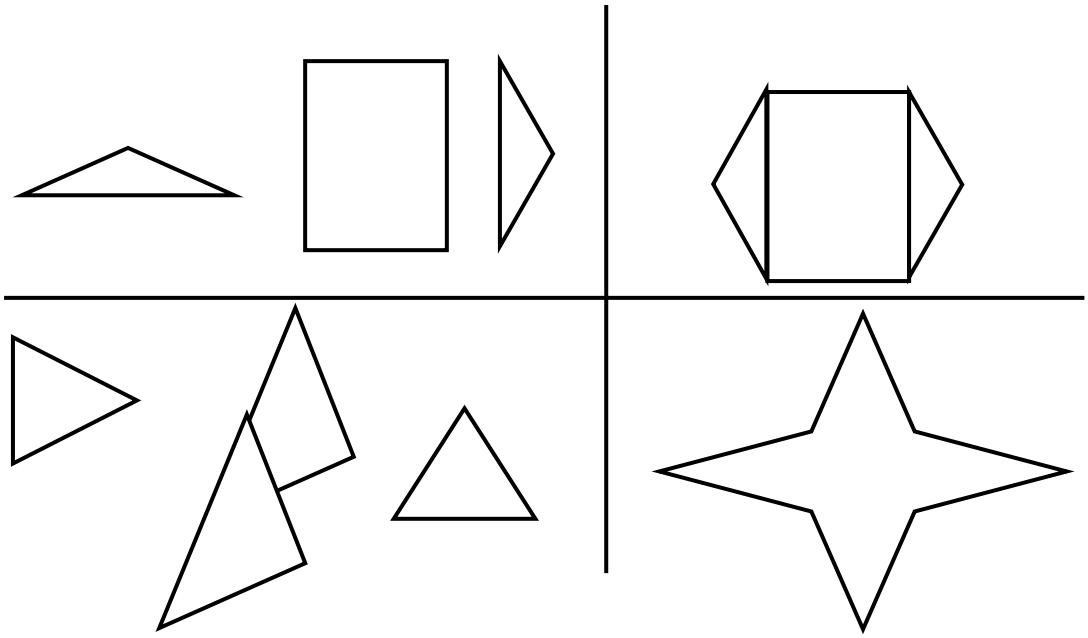
(٣١) أسفر (فسر – سلم – مثل – الكشف).

(٣٢) أستمر (أذعن لغيره – أستساغ – أستطرد – عمل معروفاً).

أرسم الخطوط التى تقسم الشكل إلى الأجزاء المجاورة:

(٢٤)

(٢٥)



أكتب الكلمات الناقصة في كل سطر مما يأتي:

(٣٣) المعين إلى المربع مثل ..... إلى الدائرة

(٣٤) الروائي إلى المؤرخ مثل ..... إلى الحقيقة

(٣٥) إصبع إلى يد مثل عين إلى .....

(٣٦) دم إلى شرايين مثل كهرباء إلى .....

(٣٧) مربع إلى مكعب مثل دائرة إلى .....

رتب الكلمات في كل من السؤالين الآتيين لتكون جملة مفهومة ثم أعمل ما تطلبه الجملة فقط :

(٣٨) ذلك استفهام كلمة ثم مرتين ضع أكتب علامة سطر بعد .....

(٣٩) ضرب الجواب ثلاثة تحت وأكتب أربعة خاصة في الخطأ ضع.....

في كل سؤال من الأسئلة مكون من جملتين ثم ثلاثة استنتاجات ضع علامة (✗) أمام الاستنتاج الصحيح منها :

(٤٠) لي ثلاثة أصدقاء ليس منهم من هو قصير – اثنان منهم فقط ليس لأحدهما وجه ابيض.

- إذن صديقي الثالث اسمر طويل.
- إذن صديقي الثالث اسمر قصير.
- إذن صديقي الثالث ابيض طويل.

(٤١) كل من كانوا بالحجرة رجال طوال وليس هذا الشخص القصير امرأة.

- إذن لابد أن هذا الشخص كان في الحجرة.
- إذن يجوز أن هذا الشخص كان في الحجرة.
- إذن لا يمكن أن هذا الشخص كان في الحجرة.

(٤٢) ليس من الكتب الإنجليزية التي أملكها كتاب أحمر وهذا الكتاب عربي أحمر.

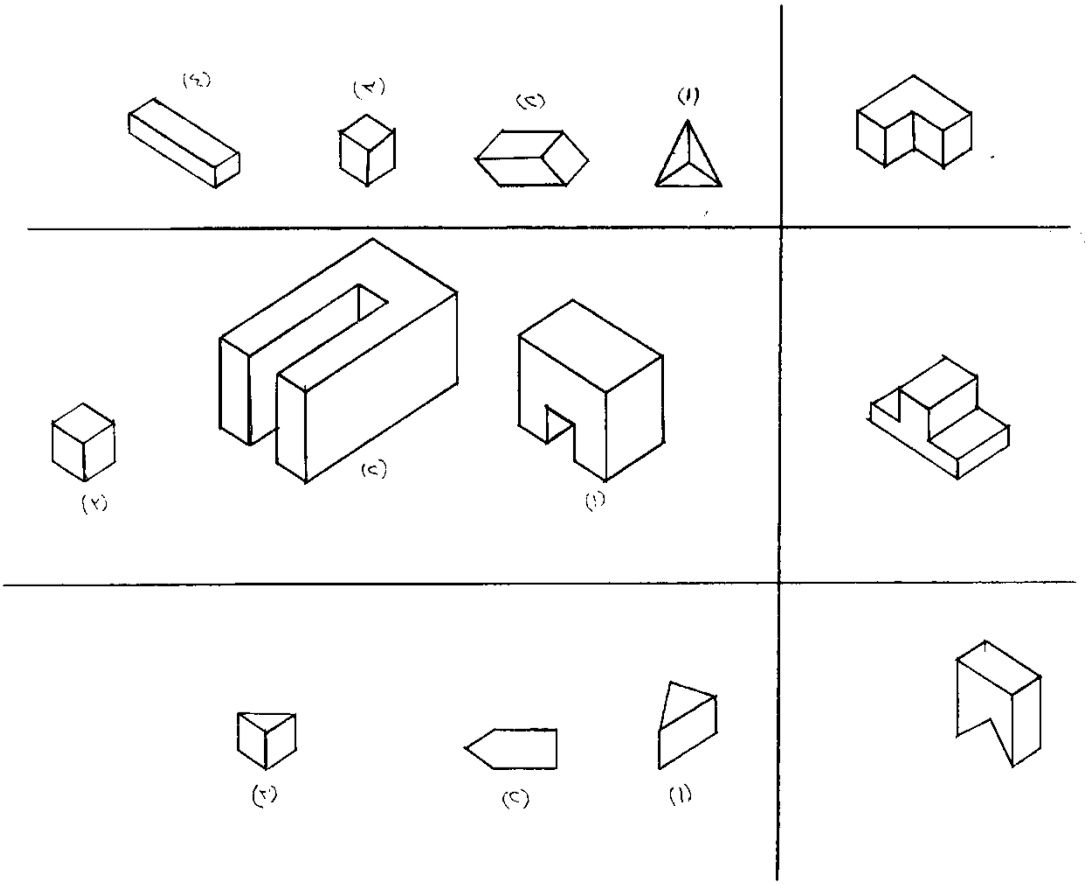
- إذن لابد ان يكون هذا كتابي.
- إذن يجوز ان يكون هذا كتابي.
- إذن لا يمكن ان يكون هذا كتابي.

في كل سؤال من الأسئلة الآتية سلسلة من الأعداد تسير كل منها حسب قاعدة خاصة اكتب الرقمين التاليين في كل سلسلة:

(٤٣) ٥-١٠-٧-١٤-١١-٢٢-١٩-٣٨.....

(٤٤) ١-٢-٥-١١-١٣-١٣-١٥-٢١- .....

في كل شكل من الأشكال التالية قطعة خشب على شكل متوازي مستطيلات قطع منها جزء والمطلوب منك أن تضع خط تحت جزء من الأجزاء على اليسار الذى يكمل القطعة التي على اليمين:



اكتب الرقمين التاليين في السلسلتين الآتيتين:

(٤١) ٣٥ -١٢-٣٠-١٤-٣٥-١٦ .....

(٤٢) ١٩٠-٩٥-٩٢-٤٦-٤٢-٢١-١٦ .....

ملحق (ب)
الاختبارات البدنية

١- اختبار العدو ٣٠ متر من البدء المتحرك

الغرض من الاختبار : قياس السرعة الانتقالية.

الأدوات المستخدمة: ثلاثة خطوط متوازية مرسومة على الأرض المسافة بين الخط الأول والثاني عشرة أمتار، وبين الخط الثاني والثالث ثلاثون (٣٠) متراً، عدد ٢ ساعة إيقاف.

وصف الأختبار : يقف المختبر خلف الخط الأول، عند سماع إشارة البدء يقوم بالعدو إلى أن يتخطى الخط الثالث، يحسب زمن المختبر ابتداء من الخط الثاني وحتى وصوله إلى الخط الثالث (٣٠) متراً. عندما يقطع المختبر خط النهاية يقوم الميقاتي بإيقاف الساعة وحساب الزمن.

آذن بالبدء: يقوم بإعطاء إشارة البدء.

التسجيل (حساب الدرجات) : يسجل للمختبر الزمن الذي استغرقه في قطع مسافة الثلاثين (٣٠) متراً من الخط الثاني وحتى الخط الثالث.

يسجل الزمن لأقرب ١/١٠ من الثانية.

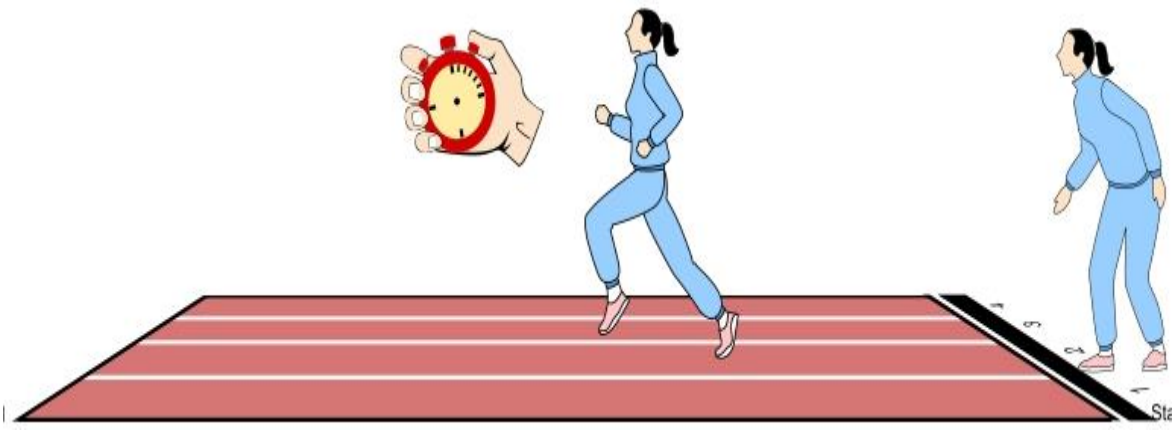
يحتسب للمختبر أحسن زمن يسجله في المحاولتين.

يؤدي كل متسابقين الاختبار معاً لضمان توافر عامل المنافسة.

على كل مختبر أن يجري في الحارة المخصصة له.

يتخذ المختبر وضع البدء العالي عند الخط الأول.

يعطى كل مختبر محاولتين بين كل محاولة والأخرى ٥ق للراحة.



٢- اختبار الوثب العمودي

الغرض من الاختبار : قياس القدرة العضلية للرجلين.

الأدوات المستخدمة: سبورة تثبت على حائط بحيث تكون حافتها السفلى مرتفعة عن الأرض مسافة ١٥٠ سم على أن تدرج بعد ذلك من ١٥١سم: ٤٠٠ سم، طباشير.

وصف الأختبار : يمسك اللاعب بطباشير ثم يقف بحث يكون ذراعه بجانب السبورة.

يقوم اللاعب برفع ذراعه على كامل إمتدادها لعمل علامة بالأصابع على السبورة – مع ملاحظة عدم رفع العقبين عن الأرض، ويسجل الرقم الذي تم وضع العلامة أمامه.

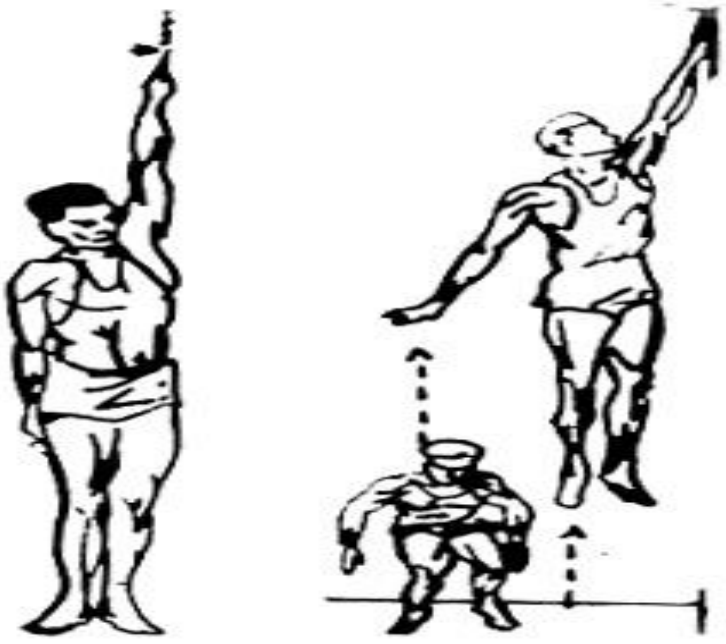
يقوم اللاعب من الوقوف بمرجحة الذراعين أماماً عالياً ثم أسفل خلفاً مع ثنى الركبتين نصفاً، ثم مرجحتها أماماً عالياً مع فرد الركبتين للوثب العمودى إلى أقصى مسافة يستطيع المختبر الوصول إليها لعمل علامة باليد وهي على كامل إمتدادها.

للمختبر الحق في عمل مرجحتين، يجب عدم رفع كتف الذراع المميزة عن مستوى الكتف الأخرى أثناء وضع العلامة الأولى.

آذن بالبدء: يقوم بإعطاء إشارة البدء.

التسجيل : كل مختبر محاولتان ويسجل له أفضلهما.

(حساب الدرجات) تعبر المسافة بين العلامة الأولى والعلامة الثانية عن مقدار ما يتمتع به المختبر من قدرة عضلية مقاسة بالسنتيمتر.



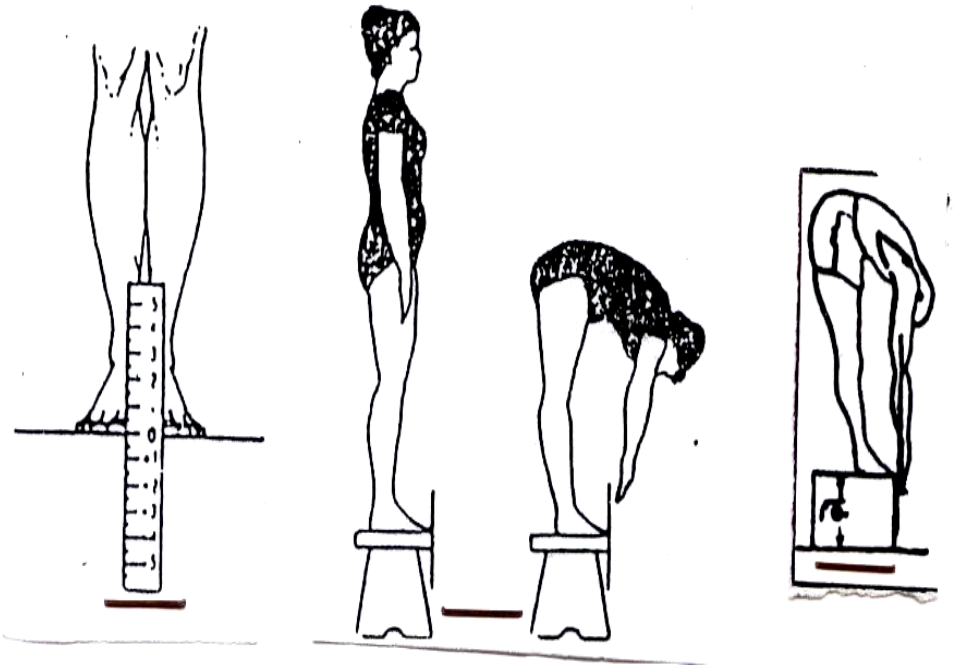
٣- ثني الجذع أماماً أسفل من الوقوف

الغرض من الاختبار : قياس مدي مرونة العمود الفقري فى حركات الثنى للأمام من وضع الوقوف.

الأدوات المستخدمة: مقعد بدون ظهر إرتفاعة ١٥٠ سم.
مسطرة غير مرنة مقسمة من صفر إلي ١٠٠ سم مثبتة عمودياً علي المقعد بحيث يكون رقم (٥٠) موازياً للحافة السفليه للمقعد.
مؤشر خشبي يتحرك علي سطح المسطرة.

وصف الأختبار : يقف المختبر فوق المقعد والقدمان مضمومتان مع تثبيت أصابع القدمين علي حافة المقعد مع الاحتفاظ بالركبتين مفرودتين.
يقوم المختبر بثني جذعه للأمام ولأسفل بحيث يدفع المؤشر بأطراف أصابعه إلي أبعد مسافة ممكنة علي أن يثبت عند أخر مسافة يصل إليها لمدة ثانيتين.

التسجيل (حساب الدرجات) : تسجل للمختبر المسافة التي حققها فى المحاولتين وتحسب له المسافة الأكبر بالسنتيمتر.



٤- اختبار (الدوائر المرقمة)

الغرض من الاختبار : قياس توافق الرجلين والعينين.

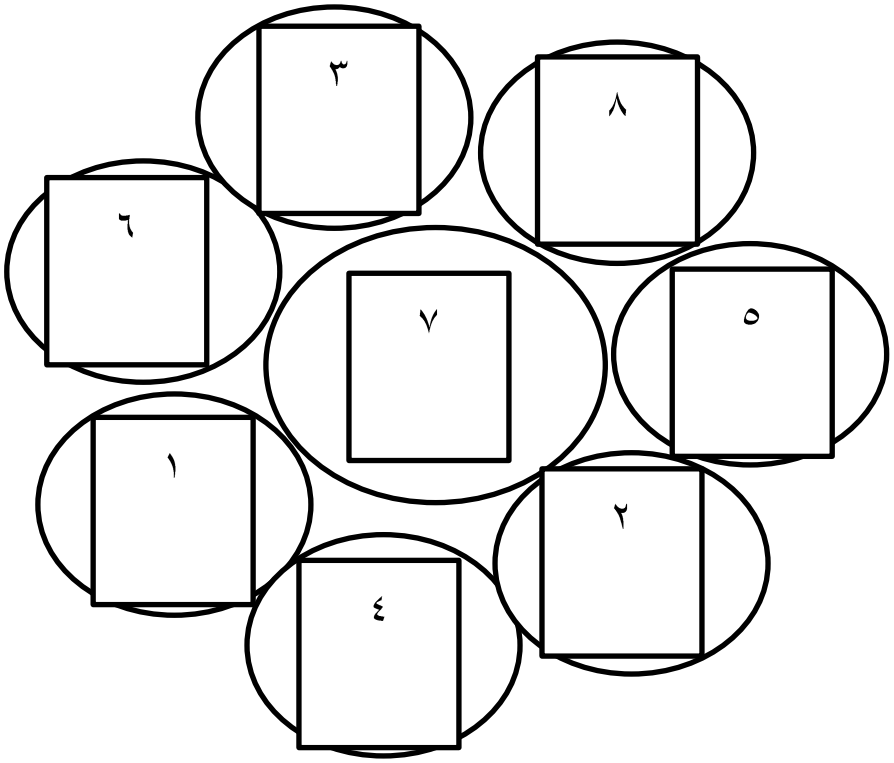
الأدوات المستخدمة: ساعة إيقاف، يرسم على الأرض ثماني دوائر على أن يكون قطر كل منها (٦٠) سنتيمترا ترقم الدوائر كما هو وارد بالشكل أسفله .

وصف الأختبار : يقف المختبر داخل الدائرة رقم (١)، عند سماع إشارة البدء يقوم بالوثب بالقدمين معا إلى الدائرة رقم (٢) ثم إلى الدائرة رقم (٣) ثم إلى الدائرة رقم (٤). حتى الدائرة رقم (٨)، يتم ذلك بأقصى سرعة.

يسجل للمختبر الزمن الذى يستغرقه في الانتقال عبر الثماني دوائر.

التسجيل :

(حساب الدرجات)



٥-اختبار الوثب العريض من الثبات

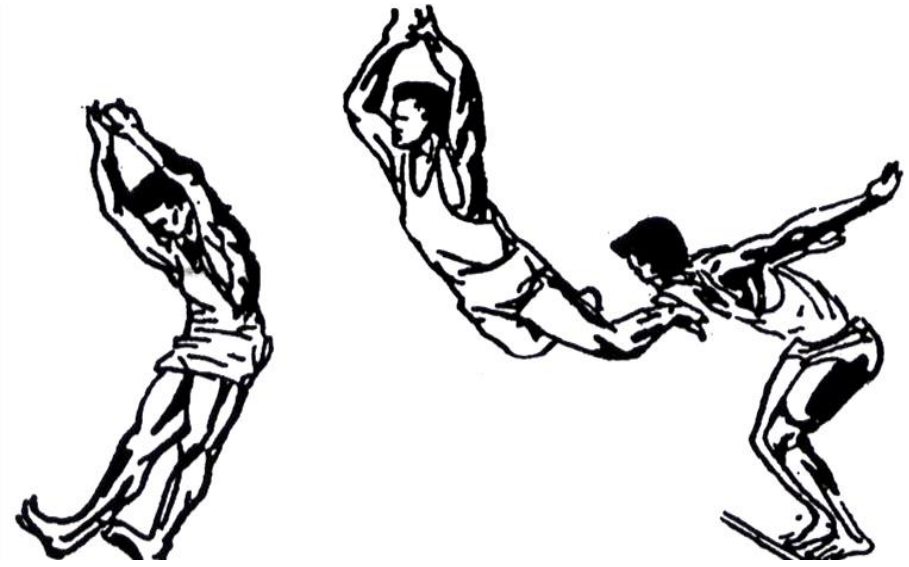
الغرض من الاختبار : قياس القوة المميزة بالسرعة للرجلين.

الأدوات المستخدمة: شريط قياس لأقرب سنتيمتر.
يجري الاختبار علي حفرة وثب.

وصف الاختبار : يقف اللاعب علي لوحة الوثب والقدمين متباعدين قليلاً والذراعان يتمرجحان أماماً عالياً ثم أسفل خلفاً مع ثني الركبتين نصفاً وميل الجذع للأمام مثل وضع البدء فى السباحة.
يقوم اللاعب بعد ذلك بالوثب للأمام إلي أبعد مسافة ممكنة من الثبات.
يتم التسجيل من خط البداية حتي أقرب مسافة لمس الكعبين للأرض

التسجيل : أو عند أول أثر يتركه اللاعب لحظة البداية.

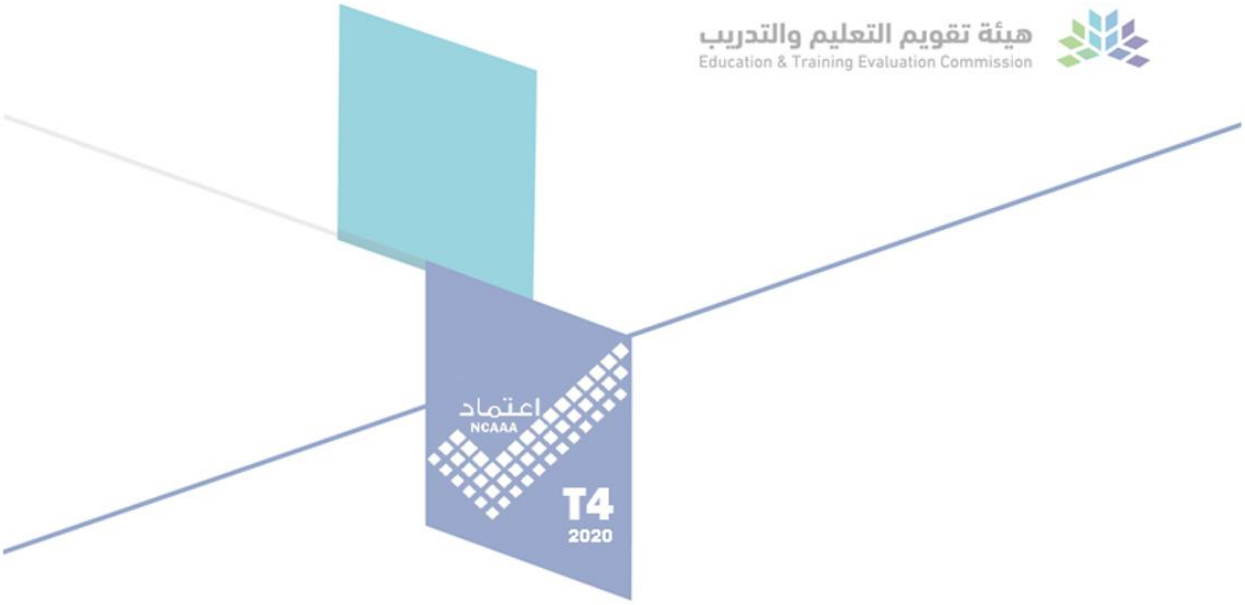
(حساب الدرجات) للاعب محاولتين ويسجل أفضلهما. ١٨٥: ٢٢٠



ملحق (ج)

توصيف مقرر دراسي ٢٠٢٠م (اعتماد) هيئة تقويم التعليم والتدريب

مسابقات الميدان والمضمار (١)



توصيف المقرر الدراسي

اسم المقرر:	مسابقات الميدان والمضمار (1)
رمز المقرر:	271 ترض
البرنامج:	بكالوريوس التربية (تخصص تربية بدنية)
القسم العلمي:	التربية البدنية
الكلية:	التربية
المؤسسة:	جامعة جازان

المحتويات

أ. التعريف بالمقرر الدراسي: 3
ب- هدف المقرر ومخرجاته التعليمية: 3
1. الوصف العام للمقرر: 3
2. الهدف الرئيس للمقرر 3
3. مخرجات التعلم للمقرر: 3
ج. موضوعات المقرر 4
د. التدريس والتقييم: 4
1. ربط مخرجات التعلم للمقرر مع كل من استراتيجيات التدريس وطرق التقييم 4
2. أنشطة تقييم الطلبة 4
هـ - أنشطة الإرشاد الأكاديمي والدعم الطلابي: 5
و – مصادر التعلم والمرافق: 5
1. قائمة مصادر التعلم: 5
2. المرافق والتجهيزات المطلوبة: 5
ز. تقويم جودة المقرر: 5
ح. اعتماد التوصيف 5

أ. التعريف بالمقرر الدراسي:

1. الساعات المعتمدة: (2) ساعة معتمدة (1) ساعة نظرية + (2) ساعة عملية
2. نوع المقرر أ. متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ☐ متطلب قسم ☑ أخرى ☐ ب. إجباري ☑ اختياري ☐
3. السنة / المستوى الذي يقدم فيه المقرر : المستوى الثالث
4. المتطلبات السابقة لهذا المقرر (إن وجدت) لا يوجد
5. المتطلبات المتزامنة مع هذا المقرر (إن وجدت) مسابقات الميدان والمضمار (١) (271ترض)

6. نمط الدراسة (اختر كل ما ينطبق)

م	نمط الدراسة	عدد الساعات التدريسية	النسبة
1	المحاضرات التقليدية		
2	التعليم المدمج	9	%20
3	التعليم الإلكتروني	6	%13.3
4	التعليم عن بعد	30	%66.6
5	أخرى		

7. ساعات الاتصال (على مستوى الفصل الدراسي)

م	النشاط	ساعات التعلم
1	محاضرات	15
2	معمل أو إستوديو	
3	دروس إضافية	
4	أخرى (تذكر)	30
	الإجمالي	45

ب- هدف المقرر ومخرجاته التعليمية:

1. الوصف العام للمقرر:

يتعرف المقرر على تاريخ مسابقات الميدان والمضمار، يتعرف على النواحي القانونية والتعليمية والفنية لمسابقات الجري والوثب والرمي، التعرف على سباقات العاب القوى للأطفال، يذكر الاهداف الخاصة بمسابقات الميدان والمضمار، يتعرف على كيفية رسم وتصميم المضمار،

2. الهدف الرئيس للمقرر:

- يتعرف على تاريخ مسابقات الميدان والمضمار.
- يتعرف على النواحي القانونية والتعليمية والفنية للمسابقات المقرر من عدو ووثب ورمى.
- التعرق على سباقات العاب القوى للأطفال.
- يذكر الاهداف الخاصة بمسابقات الميدان والمضمار.
- المراحل الفنية والخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل.
- يتعرف على كيفية رسم وتصميم المضمار.

3. مخرجات التعلم للمقرر:

	مخرجات التعلم للمقرر	رمز مخرج التعلم المرتبط للبرنامج
1	**المعرفة والفهم**	
1.1	– تعريف الطلاب بنشأة وأهمية مسابقات الميدان والمضمار. – تعريف الطلاب بالمواد القانونية المسابقات الميدان والمضمار. – يذكر مسابقات العاب القوى للأطفال.	ر
1.2	– تعريف الطالب بمسابقات العدو والجري والتتابع والوثب والرمي المقررة.	ر
1.3	– يتمكن الطالب من إعداد خطط جماعية لزملائه من خلال مجموعة عمل مشتركة.	ت

	مخرجات التعلم للمقرر	رمز مخرج التعلم المرتبط للبرنامج
2	**المهارات**	
2.1	– القدرة على أداء مسابقات العدو والجري والوثب والرمي المختارة.	ر
2.2	– ينجز ملفات من شأنها تحديد مسؤولياته المنفردة والمجتمعة ورؤيته في حل المشكلات.	ت
2.3	– يبين الطالب فهمه ومعرفته للقانون هذه المسابقات وكيفية القياس	ت
2.4	– قدرة الطالب على تحديد مسابقات العاب القوى للأطفال.	ر
3	**القيم**	
3.1	– يشارك الطالب في مجموعات نقاشيه وخلق روح التعاون بين الزملاء والأقران.	ر
3.2	– يظهر الثقة بالنفس ويمارس مهارات الإلقاء بشكل فعال.	ر
3.3	– يكون قادراً على عرض نماذج من السلوك العام والمهني.	ت

ج. موضوعات المقرر

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	التطور التاريخي لمسابقات الميدان والمضمار.	3
2	أهداف مسابقات الميدان والمضمار.	3
3	رسم وتصميم المضمار في العاب القوى.	6
4	مسابقات العدو (100م) الأداء الفني لمسابقات العدو المختارة. الخطوات التعليمية لمسابقات العدو المختارة. النواحي القانونية لمسابقات العدو المختارة. الغاء السباقات في العدو.	9
5	مسابقات الوثب الطويل الأداء الفني مسابقات الوثب المختارة. الخطوات التعليمية مسابقات الوثب المختارة. النواحي القانونية مسابقات الوثب المختارة. المحاولات الفاشلة في مسابقات الوثب المختارة.	12
6	مسابقات الرمي (جلة) الأداء الفني لمسابقات الرمي المختارة. الخطوات التعليمية لمسابقات الرمي المختارة. النواحي القانونية لمسابقات الرمي المختارة. المحاولات الفاشلة في مسابقات الرمي المختارة	12
	المجموع	45

د. التدريس والتقييم:

1. ربط مخرجات التعلم للمقرر مع كل من استراتيجيات التدريس وطرق التقييم

الرمز	مخرجات التعلم	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
1.0	**المعرفة والفهم**		
1.1	– تعريف الطلاب بنشأة وأهمية مسابقات الميدان والمضمار. – تعريف الطلاب بالمواد القانونية المسابقات الميدان والمضمار. – يذكر مسابقات العاب القوى للأطفال	العروض التقديمية	المشاركة الفعالة داخل المحاضرات تعكس قدرة الطالب على توظيفه لما تعلمه وقدرته على التعبير عنه.
1.2	– تعريف الطالب بمسابقات العدو والجري والتتابع والوثب والرمي المقررة.	خرائط المفاهيم	الاختبارات الشهرية (- اسئلة الصواب والخطأ – الاسئلة المقال).

الرمز	مخرجات التعلم	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
1.3	– يتمكن الطالب من إعداد خطط جماعية لزملائه من خلال مجموعة عمل مشتركة.	التعلم التعاوني	اسئلة الاختيار من متعدد- اسئلة الصواب والخطأ – اســئلة المقال – أســئلة اكمل العبارات الأتية).
2.0	**المهارات**		
2.1	– القدرة على أداء مســابقات العدو والجري والوثب والرمي المختارة.	العصف الذهني	مشاركة الطلاب لعرض حلول المشكلات المطروحة.
2.2	– ينجز ملفات من شأنها تحديد مسؤولياته المنفردة والمجتمعة ورؤيته في حل المشكلات.	أسلوب حل المشكلات	الاختبار النهائي (اســئلة الاختيار من متعدد- اسئلة الصواب والخطأ)
2.3	– يبين الطـالـب فهمـه ومعرفتـه للقـانون هـذه المسابقات وكيفية القياس	خرائط المفاهيم	الاختبارات الشـهرية (- اسـئلة الصـواب والخطأ – اسئلة المقال)
2.4	– قدرة الطالب على تحديد مسابقات العاب القوى للأطفال.	الحوار والمناقشة التكليفات الفردية	الأوراق البحثية مدى قدرة الطالب على التزامه بما يكلف به.
3.0	**القيم**		
3.1	يشارك الطالب في مجموعات نقاشيه وخلق روح التعاون بين الزملاء والأقران.	العصف الذهني	المشــاركة الفعالة داخل المحاضــرات تعكس قدرة الطـالـب على توظيفـه لمـا تعلمه وقدرته علي التعبير عنه
3.2	يظهر الثقة بالنفس ويمارس مهارات الإلقاء بشكل فعال.	التعلم التعاوني التكليفات الجماعية	تكليف الطـالـب بـالقيـام بمشــروع بحثي كمقيـاس لمـدى قـدرتـه على تطبيق مـا يتعلمه في المحاضرات
3.3	يكون قادراً على عرض نماذج من الســلوك العام والمهني.	التعلم التعاوني المناقشة	تخصــيص درجات لكل طـالـب مقابل المشــاركة في النقاشــات داخل الفصــل والقيام بتنفيذ مشاريع بحثية

2. أنشطة تقييم الطلبة

م	أنشطة التقييم	توقيت التقييم (بالأسبوع)	النسبة من إجمالي درجة التقييم
1	الحضور والمشاركة الفاعلة (التميز) في المحاضرات.	كل الأسابيع	% 10
2	الأبحاث الدراسية والمشروع البحثي.	طوال الفصل	% 20
3	الاختبار النصفي.	منتصف الفصل	% 20
4	الاختبار النظري النهائي.	نهاية الفصل	% 50

أنشطة التقييم (اختبار تحريري، شفهي، عرض تقديمي، مشروع جماعي، ورقة عمل الخ)

هـ - أنشطة الإرشاد الأكاديمي والدعم الطلابي:

الإجراءات أو الترتيبات المعمول بها لضمان تواجد أعضاء هيئة التدريس من أجل تقديم المشورة والإرشاد الاكاديمي للطالب المحتاج لذلك

- **الساعات المكتبية لعضو هيئة التدريس لمدة 10 ساعات أسبوعياً.**
- **الاتصال بأستاذ المادة عبر البريد الالكتروني وموقع الويب سيت ساعتان أسبوعياً.**
- **الإشراف المباشر على الطلاب أثناء المحاضرات النظرية ساعتان أسبوعياً.**

و – مصادر التعلم والمرافق:

1. قائمة مصادر التعلم:

المرجع الرئيس للمقرر	• عبد العظيم عبد الحميد السيد: مسابقات الميدان والمضمار، دار الكتاب للنشر، القاهرة، 1995م.
المراجع المساندة	• بسطويسي أحمد بسطويسي: سباقات المضمار ومسابقات الميدان (تعليم - تكتيك - تدريب) دار الفكر العربي، القاهرة 1999م. • الاتحاد الدولي لألعاب القوى: ألعاب القوى للأطفال مســابقات الفرق ، مركز التنمية الإقليمي ، 2014 • أسامة رياض: الطب الرياضي والعاب القوى ، دار النشر العربي ، القاهرة ، 2003م

	• قنديل، ياسين عبد الرحمن: الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم: المضمون، العلاقة، التصنيف، الرياض، دار النشر الدولي 1999 م • احمد عمر سليمان الروبي: الأهداف التربوية في المجال النفس حركي، دار الفكر العربي، القاهرة، 1996م. • جابر عبد الحميد جابر: مدرس القرن الحادي والعشرين الفعال، القاهرة، دار الفكر العربي 2002 م. • المراحل الفنية والخطوات التعليمية لألعاب القوى (الاتحاد الدولي لألعاب القوى) " نشر حديث " • أسس التعليم والتدريب (الاتحاد الدولي لألعاب القوى) " نشر حديث " • القانون الدولي لمسابقات الميدان والمضمار (الاتحاد الدولي لألعاب القوى) "نشرة حديثة للتعديلات في القانون"
المصادر الإلكترونية	• الموقع الالكتروني للاتحاد الدولي لألعاب القوى للهواة. • الاتحاد السعودي الألعاب القوى. • مركز التنمية الإقليمي لألعاب القوى.
أخرى	لا يوجد

2. المرافق والتجهيزات المطلوبة:

العناصر	متطلبات المقرر
المرافق (القاعات الدراسية، المختبرات، قاعات العرض، قاعات المحاكاة ... إلخ)	• قاعة محاضرات بمقاعد (30) بها جهاز عرض (Data Show) وجهاز عرض الشفافيات ومكتب للمحاضر وكرسي وإضاءة مناسبة. • قاعة تعلم إلكتروني تمكن الطلاب من الاطلاع على المقرر ومراجعة المعلومات.
التجهيزات التقنية (جهاز عرض البيانات، السبورة الذكية، البرمجيات)	• حاسب آلي. • داتا شوا. • جهاز عرض الشرائح.
تجهيزات أخرى (تبعاً لطبيعة التخصص)	• لا يوجد

ز. تقويم جودة المقرر:

مجالات التقويم	المقيمون	طرق التقييم
فاعلية التدريس	**الطلبة وأعضاء هيئة التدريس**	استراتيجيات الحصول على التغذية الراجعة من الطلاب بخصوص فعالية العرض
		توزيع استبيانات على الطلاب.
		مقابلة عينة من الطلاب لأخذ آراءهم.
		تحليل درجات الطلاب.
		التواصل عبر الإنترنت مع الطلاب.
		حلقات نقاشيه مع الطلاب حول استراتيجيات التعلم وإمكانيات التطوير.
فاعلة طرق تقييم الطلاب	**أعضاء هيئة التدريس**	إجراء حوار مفتوح مع الطلاب بشكل دوري للاطلاع على آرائهم حول مدى نجاح المقرر في تحقيق أهدافه.
		استراتيجيات أخرى لتقويم عملية العرض من قبل الأستاذ أو القسم:
		التقارير التي يعدها أعضاء هيئة العرض عن عرض المقرر.
		تقييم أعضاء هيئة العرض لطريقة عرض العضو الزميل والأدوات المساعدة المستخدمة.

مجالات التقويم	المقيمون	طرق التقييم
مدى تحصيل مخرجات التعلم للمقرر	قيادات البرنامج وأعضاء هيئة التدريس	عمليات المراجعة الدورية للبرنامج ومقرراته طبقا للمعايير المرجعية.
		نتائج الطلاب المرحلية.
		إجراءات تطوير العرض:
		تشجيع الطلاب على المناقشات الجماعية.
		تشجيع استخدام التقنية الحديثة في تقديم المقرر الدراسي.
مصادر التعلم	قيادات البرنامج وأعضاء هيئة التدريس والطلاب	تشجيع الطلاب على القراءة والبحث.
		الأخذ بتوصيات نتائج المراجعة الدورية للمقرر.
		توجيهات لجنة تحديث المقرر حول عرض المقرر.
		الاستفادة من استطلاع رأي الطلاب حول أداء أستاذ المقرر والتسهيلات الإدارية والتقنية.
		توجيهات إدارة القسم حول أداء عضو هيئة العرض بناء على الملاحظة المباشرة.

مجالات التقويم (مثل. فاعلية التدريس، فاعلة طرق تقييم الطلاب، مدى تحصيل مخرجات التعلم للمقرر، مصادر التعلم ... إلخ)
المقيمون (الطلبة، أعضاء هيئة التدريس، قيادات البرنامج، المراجع النظير، أخرى (يتم تحديدها)
طرق التقييم (مباشر وغير مباشر)

ح. اعتماد التوصيف

جهة الاعتماد	عمادة التطوير الاكاديمي– توصيف المقررات الدراسية ٢٠٢٠م
رقم الجلسة	٢-٢٧١-١٢٣٤
تاريخ الجلسة	٢٠٢٠/١/١٠م

ملحق (د)

استمارة تقييم مستوى الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل

استمارة استطلاع رأى السادة الخبراء حول وضع المعايير الخاصة بتقييم مراحل الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل قيد البحث

السيد الأستاذ الدكتور/.....

تحيه طيبه وبعد،

يقوم الباحث/ **إيهاب محمد فهيم عبده**، استاذ مساعد بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية- جامعة طنطا، بإجراء دراسة تحت عنوان:

" تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل "

ويهدف هذا البحث الى التعرف على تأثير استخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل.

وعلية فقد تم إعداد استمارة لاستطلاع رأى السادة الخبراء، راجين التكرم بإبداء الرآى في وضع المعايير الخاصة بدرجات أجزاء كل مرحلة من مراحل الأداء المهارى لمسابقة الوثب الطويل والتي تضمنها هذه الاستمارة، وتلك المراحل هى(اقتراب – ارتقاء –طيران – هبوط)، مع مراعاة أن يكون المجموع الكلى لكل محاولة (١٠) درجات تقسم على مراحل الأداء وأجزائه.

ولسيادتكم جزيل الشكر والتقدير ،،

الباحث ،،

نموذج لاستمارة تقييم مستوى الأداء
المهارى في مسابقة الوثب الطويل

م	المستوى المهارى / المحاولات	المستوى المهارى				المجموع	ملاحظات
		الاقتراب	الارتقاء	الطيران	الهبوط		
		٢,٥	٢,٥	٢,٥	٢,٥		
١	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٢	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٣	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٤	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٥	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٦	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٧	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٨	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
٩	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
١٠	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						
↓							
٢٠	المحاولة(١)						
	المحاولة(٢)						

ملحق (هـ)

الاختبار المعرفي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١)
مسابقة الوثب الطويل

ملحق (هـ)

الاختبار المعرفي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – مسابقة الوثب الطويل

** استطلاع آراء الخبراء لتحديد المحاور والاهمية النسبية لاختبار التحصيل المعرفي مسابقات الميدان والمضمار (١) – مسابقة الوثب الطويل قيد البحث

السيد الأستاذ الدكتور/.....

تحيه طيبه وبعد،

يقوم الباحث / **إيهاب محمد فهيم عبده**، استاذ مساعد بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية– جامعة طنطا، بإجراء دراسة تحت عنوان:

" تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل "

ويهدف هذا البحث الى التعرف على تأثير استخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) على نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل.

ونظراً لما تتميزون به سيادتكم من الخبرة العلمية والعملية في هذا المجال، الامر الذي دعا الباحث الى التوجه للاسترشاد بآرائكم البناءه لمساعدتي في تحديد الإطار العام للاختبار المعرفي.

فبرجاء من سيادتكم وضع علامة (√) أمام الاختيار الذي ترونه سيادتكم مناسباً، كما يسعد الباحث أن تتفضلوا سيادتكم بتدوين ما ترونه من ملاحظات إضافية تسهم في اثراء البحث بشكل أفضل، ولا يسع الباحث سوي تقديم جزيل الشكر والتقدير لمساهمتكم الايجابية والفعالة.

ولسيادتكم خالص الشكر والتقدير

الباحث

بيانات خاصة بالخبير:

الاسـ . . . . م : .....

التخصص الدقيق: .....

جهـ .ة العمـ .ل: .....

عدد سنوات الخبرة: .....

تابع ملحق (هـ)

الاختبار المعرفي لمقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – مسابقة الوثب الطويل

المحاور التي سيبنى عليها الاختبار المعرفي:

م	المحاور المقترحة	مناسب	غير مناسب	الاهمية النسبية
١	التطور التاريخي لمسابقة الوثب الطويل.			
٢	الأداء المهاري لمسابقة الوثب الطويل.			
٣	قانون مسابقة الوثب الطويل			

أي مقترحات أخرى ترونها سيادتكم:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الباحث

تابع ملحق (هـ)

**** الصورة النهائية للإختبار المعرفي**

بيانات الطالب :

الإســـــم : .....

الشـــعبـة : .....

عزيزي الطالب /

الإختبار الذى أمامك ليس إمتحاناً وإنما هو محاولة للوقوف على مدى تحصيلك، وسوف تستخدم نتائجه لأغراض البحث العلمي فقط ، ولذلك يجب مراعاة التعليمات التالية قبل الإجابة على الأسئلة:

- قراءة كل عبارة بدقة .
- عدم ترك أي عبارة بدون إجابة .
- لا تعتمد على التخمين .
- عليك باختيار احد الاجابات فقط.
- زمن الإجابة على الإختبار ( ) دقيقة.

إعداد

أ.م.د/ إيهاب محمد فهيم عبده

م	الأسئلـــة
أولاً: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة:	
١	لقد ظهرت أنواع عديدة من الوثب لدى اليونانيين القدماء.
٢	من سنة ١٩٠٠ . ١٩٠١ م قام كونور بتحطيم رقم العالم فى الوثب الطويل وتمكن من تسجيل رقم ٧.٦١ م
٣	تشـير المراجع القديمة إلى أن الأداء الحركي فمسـابقة الوثب الطويل قد تطور بشـكل ملحوظ خلال الفترة من ١٩٠٠م . ١٩٤٥م .
٤	أول إنسان تخطى حدود الأمتار الثمانية هو "بوب بيمون" .
٥	تاريخ دخول مسابقة الوثب الطويل للنساء فى برنامج الألعاب الأوليمبية سنة ١٨٩٦ ميلادية .
٦	الرقم العالمي للاعب " بوب بيمون" هو ٨.٧٩ م .
٧	يكون ترتيب اللاعبين فى مسابقة الوثب الطويل لأداء محاولاتهم بالقرعة .
٨	لا يشترط أن يكون سطح الرمل فى مكان الهبوط مستويا تماما .
٩	تعتبر المحاولة فاشلة فى مسابقة الوثب إذا لمس اللاعب الأرض خلف لوحة الارتقاء
١٠	يسمح للاعب بالمشى عائدا ناحية مكان الارتقاء داخل منطقة الهبوط بشرط أدائه لمحاولته .
١١	الحد الأدنى لطول حفرة الوثب الطويل ٨ متر .
١٢	تقسم المراحل الفنية للوثب الطويل إلى أربعة مراحل .
١٣	الاقتراب فى الوثب الطويل من وضع البدء المنخفض .
١٤	مرحلة التحضير للإرتقاء تسبق مرحلة الطيران .
١٥	فى مرحلة الارتقاء يراعى أن لا تكون مفاصل الكاحل والركبة والفخذ على استقامة واحدة .
١٦	هناك أشكال عديدة للتكنيك المستخدم فى مسابقة الوثب الطويل منها طريقة القرفصاء .
ثانياً: اختر الكلمة الصحيحة مما بين الأقواس:	
١٧	أول من استطاع التغلب على حدود الأمتار السبعة هو ..... **أ- جوش ، ب- ليم ، ج- جيمس**
١٨	خلال دورة ..... استطاع الأمريكي "جيس أوتو " من الفوز بأربعة ميداليات . **أ-أثينا،ب- برشلونة ، ج- برلين**
١٩	أول إنســان تخطى حدود الأمتار الثمانية هو ..... **أ- بوب بيمون ، ب- جيس أونر ، ج- كارل لويس**
٢٠	تاريخ دخول مسـابقة الوثب الطويل فى برنامج الألعاب الأوليمبية سـنة ..... ميلادية . **أ- ١٩٢٨ ، ب- ١٩٤٨ ، ج- ١٨٩٦**

م	الأسئلـة
٢١	تقاس جميع الوثبات من ..... أثر تركه جسـم اللاعب فى منطقة الهبوط . أ- **أبعد** ، ب- **أقرب** ، ج- **منتصف**
٢٢	لا يسـمح للاعب بالمشـى عائدا ناحية مكان الارتقاء داخل منطقة ..... وذلك بعد أداء المحاولة أ- **الهبوط** ، ب- **الارتقاء** ، ج- **الاقتراب**
٢٣	الحد الأدنى لعرض طريق الاقتراب فى الوثب الطويل هو ..... . أ- **١٢١ سم** ، ب- **١٢٢ سم** ، ج- **٢٢١ سم**
٢٤	..... هى المسافة بين لوحة الارتقاء ونهاية منطقة الهبوط .أ- **٢٠ م** ، ب- **١٠ م** ، ج- **١١ م**
٢٥	الحد الأدني لعرض حفرة الوثب الطويل .....أ - **٢٧٥ سم** ، ب- **٢٨٠ سم** ، ج- **١٦٥ سم**
٢٦	تعتبر طريقة ..... مناسبة للاعبين الذين يقل مستواهم عن ٧م لمسابقة الوثب الطويل. أ- **التعلق**، ب- **هيتشك** ، ج- **القرفصاء**
٢٧	الاقتراب فى الوثب الطويل من وضع البدء ..... أ- **المنخفض** ، ب- **العالى** ، ج- **المتوسط**
٢٨	من أهم أهداف مرحلة الهبوط هى ..... المسافة المفقودة . أ- **تقليل** ، ب- **زيادة** ، ج- **مساواة**
٢٩	طريقة ..... من أهم أشـكال التكنيك المسـتخدم فى مسـابقة الوثب الطويل أ- **المشـى فى الهواء** ، ب- **هيتشك** ، ج- **التعلق**
٣٠	الغرض من مرحلة الارتقاء هو زيادة السرعة الرأسية وتقليل فقدان السرعة ..... أ- **العمودية** ، ب- **الرأسية** ، ج- **الأفقية**

مفتاح تصحيح الاختبار المعرفى للوثب الطويل

مسلسل	الاجابة الصحيحة	مسلسل	الاجابة الصحيحة
١-	√	١٦-	√
٢-	√	١٧-	ب
٣-	×	١٨-	ج
٤-	×	١٩-	ب
٥-	×	٢٠-	ج
٦-	×	٢١-	ب
٧-	√	٢٢-	أ
٨-	×	٢٣-	ب
٩-	×	٢٤-	ب
١٠-	×	٢٥-	أ
١١-	√	٢٦-	أ
١٢-	√	٢٧-	ب
١٣-	×	٢٨-	أ

١٤-	×	٢٩-	أ
١٥-	×	٣٠-	ج

ملحق (و)

استمارة استطلاع راي السادة الخبراء في البرنامج التعليمي
باستخدام نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard)

السيد الأستاذ الدكتور/.....

تحيه طيبه وبعد،

يقوم الباحث/ **إيهاب محمد فهيم عبده**، استاذ مساعد بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية- جامعة طنطا، بإجراء دراسة تحت عنوان:

" تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل "

ويهدف هذا البحث الى التعرف على تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل.

ونظراً لما تتميزون به سيادتكم من الخبرة العلمية والعملية في هذا المجال، الامر الذي دعا الباحث الى التوجه للاسترشاد بآرائكم البناءه لمساعدتي في تحديد الإطار العام للبرنامج التعليمي.

فبرجاء من سيادتكم وضع علامة (√) أمام الاختيار الذي ترونه سيادتكم مناسباً، كما يسعد الباحث أن تتفضلوا سيادتكم بتدوين ما ترونه من ملاحظات إضافية تسهم في اثراء البحث بشكل أفضل، ولا يسع الباحث سوي تقديم جزيل الشكر والتقدير لمساهمتكم الايجابية والفعالة.

ولسيادتكم خالص الشكر والتقدير

الباحث

بيانات خاصة بالخبير:

الاسم: .....

التخصص الدقيق: .....

جهة العمل: .....

عدد سنوات الخبرة: .....

أولاً : هدف البرنامج التعليمي المقترح

م	الهـــــدف	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
يهدف البرنامج التعليمي المقترح إلي :-			
١-	تعليم الطلاب بعض الجوانب النظرية مسابقات الميدان والمضمار (١) من خلال التعلم علي نظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard)، وتحسين الجانب المعرفي لهم.		
٢-	تحسين المستوي المهاري لمسابقة الوثب الطويل.		
٣-	إكساب الطلاب المعلومات من مفاهيم وحقائق وقوانين مرتبطة بالجانب النظري لمقرر مسابقات الميدان والمضمار بشكل عام ومسابقة الوثب الطويل بشكل خاص.		

*** ملحوظة :**

هل هناك إضافات أخري تريدون سيادتكم إضافتها لأهدف البرنامج؟

- .....
- .....
- .....
- .....

ثانياً : أغراض البرنامج التعليمي المقترح

م	أغراض البرنامج	رأي الخبير	
		اوافق	لا أوافق
١-	أن يكتسب الطلاب بعض الجوانب النظرية والعملية لمقرر مسابقة الميدان والمضمار (١).		
٢-	أن يكتسب الطلاب المعارف والمفاهيم المرتبطة بمقرر مسابقة الميدان والمضمار (١) (التطور التاريخي لالعاب القوي – مسابقات الميدان والمضمار – مسابقة الوثب الطويل (المراحل الفنية– الخطوات التعليمية–التمرينات النوعية المساعدة–الأخطاء الشائعة وكيفية تلافيها).		
٣-	أن يتعلم الطلاب كيفية استخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) والتعامل مع أدواته المختلفة.		
٤-	أن يكتسب الطلاب طرق جديدة للتعلم.		
٥-	أن يكتسب الطلاب بعض الأهداف السلوكية.		
٦-	أن يكتسب الطلاب القدرة على التفكير العلمي المنظم.		
٧-	أن يتعرف الطلاب على نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard) وتطبيقها فى التربية الرياضية.		
٨-	أن يتعود الطلاب على التذكر والانتباه والإدراك.		
٩-	أن يكتسب الطلاب القدرة على الجرأة والإقدام.		

*** ملحوظة :**

هل هناك إضافات أخري تريدون سيادتكم إضافتها لأغراض البرنامج ؟

- .....
- .....
- .....

- .....

ثالثاً : أسس وضع البرنامج :

م	أسس البرنامج	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١-	مراعاة خصائص النمو لهذه المرحلة السنية.		
٢-	مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب.		
٣-	أن يناسب البرنامج المهارات التي يحتوي عليها المنهج الدراسي.		
٤-	أن يحقق البرنامج العمل على تكامل الشخصية.		
٥-	أن يحقق البرنامج الفرصة لكل مبتدئ بالممارسة فى وقت واحد.		
٦-	أن يتميز البرنامج بالبساطة والتنوع .		
٧-	أن يتناسب محتوى وأهداف البرنامج مع الطلاب.		
٨-	أن يعمل البرنامج على استثارة دوافع الطلاب.		
٩-	أن يحقق البرنامج عامل التشويق والإثارة الطلاب.		
١٠-	أن يراعي في البرنامج التدرج من السهل إلي الصعب.		

*** ملحوظة :**

هل هناك إضافات أخري تريدون سيادتكم إضافتها لأسس وضع البرنامج ؟

- .....
- .....
- .....

رابعاً : تحديد زمن البرنامج التعليمي وعدد مرات التكرار للوحدات في الأسبوع وزمن الوحدة والتوزيع الزمني لمكونات الوحدة.

أ: برجاء من سيادتكم وضع علامة (√) حول ما يناسب الفترة الكلية للبرنامج :

٦ أسابيع ( )	٨ أسابيع ( )

١٠أسابيع ( )	١٢أسابيع ( )

ملاحظات:.....

ب: برجاء من سيادتكم وضع علامة (√) أمام عدد الوحدات المناسبة في الأسبوع :

٢وحدة أسبوعيا ( )	٣وحدات أسبوعيا ( )
٤وحدات أسبوعيا ( )	٥ وحدات أسبوعيا ( )

ملاحظات :.....

ج: برجاء من سيادتكم وضع علامة (√)أمام زمن الوحدة من البرنامج التعليمي المقترح :

٤٥ دقيقة ( )	٦٠ دقيقة ( )
٧٥ دقيقة ( )	١٢٠ دقيقة ( )

ملاحظات: .....

د: برجاء من سيادتكم تحديد زمن كل جزء من أجزاء الوحدة:

م	مكونات الوحدة التعليمية	الزمن
١	الجزء التمهيدي (الاحماء).	
٢	الجزء الخاص بالمقرر الإلكتروني ومتابعته.	
٣	الجزء الرئيسي. نشاط تعليمي وتطبيقي. إعداد بدني.	
٤	الجزء الختامي (التهدئة)	

أي مقترحات ترونها سيادتكم برجاء إضافتها بعد إبداء الرأي في الشكل العام للبرنامج .

الرأي الشخصي: .....

مقترحات أخرى:

١-

٢-

٣-

٤-

ملحق (ز)

البرنامج التعليمي باستخدام نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)

الوحدة التعليمية
(النظرية والتطبيقية على البلاك بورد بالأسبوع الأول)

اليوم: **التاريخ:**

الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري: أن يستطيع الطالب أداء الاقتراب في مسابقة الوثب الطويل بشكل صحيح.**
- **هدف معرفي: أن يتعرف الطالب على المراحل الفنية للوثب الطويل.**
- **هدف وجداني: أن يعتاد الطالب على الاعتماد على النفس والتعاون.**

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة الافتراضية – أخذ الغياب	٣ق
٢-	الجانب النظري علي المقرر باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)	<u>عند البدء بالشرح يتم تسجيل المحاضرة .</u> **الوسائل المعاونة والوسائط المستخدمة اعداد الباحث** (مقطع صوت – عرض تقديمي – فيديوهات – صور ورسوم) **الامكانات المستخدمة من البلاك بورد:** (المحاضرة الافتراضية – المحتوى – المناقشات والمنتديات – حلقات النقاش – الاعلانات – البريد الإلكتروني – الواجبات – مسجل المحاضرات– حساب الحضور – استخدام السبورة – مركز التقديرات الكامل) **عرض المحتوى النظري ويشمل:** شرح المحتوى النظري عن ماهية مسابقات الميدان والمضمار بشكل عام من قبل المعلم من خلال العرض التقديمي المدعم بالصور والرسومات البيانية من خلال تشغيل المحاضرة الافتراضية . تشغيل بعض الفديوهات التي تظهر اللاعبين اثناء أداء مسابقة الوثب الطويل لبعض اللاعبين الدوليين. عمل مناقشات وسماع اراء الطلاب حول مراحل مسابقة الوثب الطويل. التأكيد على مشاهدة المحاضرة المسجلة مرة اخرى على النظام. **عرض المحتوى العملي ويشمل:** – عرض نموذجي لأداء مرحلة الاقتراب والأداء الفني الخاصة بها. – عرض مقاطع فيديو عن مرحلة الاقتراب في الوثب الطويل في أماكن متفرقة خارجية وداخلية. – مشاهدة بعد التمرينات البدنية الخاصة بالوثب الطويل والتعليق على آدائها. – سماع الشرح الصوتي للباحث عن شكل الأداء الحركي اثناء مرحلة الاقتراب. – عرض فلاش تعليمي لمسابقة الوثب الطويل. **الاعلان عن موعد المحاضرة القادمة:** **الاعلان عن الواجب المطلوب في الاسبوع الثاني**	٢٥ ق

٣-	**الإحماء والإعداد البدني**	- (وقوف) الجرى أماما ثم التبديل للمشى. - (وقوف) المشى أماما مع ثنى الجذع وتحريك الذراعين. - (وقوف فتحا الذراعان عاليا) ثنى الجذع أماما أسفل مع تحريك الذراعين. - (وقوف أماماً ذراع خلفاً) تحريك الذراع الخلفية عالياً أماماً مع لف الجذع. - (وقوف انحناء ثنى الركبتين نصفا) المشى أماما ببطء	٥ق
٤-	**-التطبيق العملي بعد مشاهدة المسابقة علي نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	- يقاس الاقتراب بقدم اللاعب لنفســه، وطول طريق الاقتراب من (٣٠-٤٠) متر، لضبط وتقنين هذه الخطوات يؤدي الاقتراب من ناحية لوحة الارتقاء عدة مرات. - الجري ثم تبادل الحجل على الرجلين. - الجري وعند سماع الإشارة يتم التغيير إلى الحجل ثم الجري. - الجري ثم الارتقاء للمس أداة معلقة بالرأس ثم بالذراع ثم بالكتف. - تأدية الاقتراب من أول طريق الاقتراب ويســاعده على ذلك العلامات الضــابطة التي توضع على طريق الاقتراب وقبل الارتقاء بحوالي ٦ خطوات. - تقيم الاداء النهائي للطالب مع تصحيح الاخطاء الفنية من قبل المعلم.	٢٠ ق
٥-	**الختام**	تمرينات تهدئة – التحية. التنبيه على مشاهدة ما تم شرحه لوحدات المقرر مرة أخري بالمنزل.	٥ ق

الوحدة التعليمية
(النظرية والتطبيقية على البلاك بورد بالأسبوع الثاني)

اليوم: **التاريخ:**

الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري: ان يكتسب الطالب خبرات اكتشاف قدم الارتقاء في مسابقة الوثب الطويل.**
- **هدف معرفي: أن يتعرف الطالب علي أداء العضلات العاملة في مسابقة الوثب الطويل.**
- **هدف وجداني: ان يكتسب الطالب الروح الرياضية والتعاون مع زملائهم أثناء أداء التمرينات.**

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة الافتراضية – أخذ الغياب	٣ق
٢-	الجانب النظري علي المقرر باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)	<u>عند البدء بالشرح يتم تسجيل المحاضرة .</u> **الوسائل المعاونة والوسائط المستخدمة اعداد الباحث** (مقطع صوت – عرض تقديمي – فيديوهات – صور ورسوم) **الامكانات المستخدمة من البلاك بورد:** (المحاضرة الافتراضية – المحتوى – المناقشات والمنتديات – حلقات النقاش – الاعلانات – البريد الإلكتروني – الواجبات – مسجل المحاضرات– حساب الحضور – استخدام السبورة – مركز التقديرات الكامل) **عرض المحتوى النظري ويشمل:** – شرح المحتوى النظري عن أهمية مرحلة الارتقاء من قبل المعلم من خلال العرض التقديمي المدعم بالصور والرسومات البيانية من خلال تشغيل المحاضرة الافتراضية. – تشغيل بعض الفيديوهات التي تظهر اللاعبين اثناء أداء مرحلة الارتقاء ووضع القدمين في الثلاث خطوات السابقة للارتقاء لبعض اللاعبين الدوليين. – عمل مناقشات وسماع اراء الطلاب حول مرحلة الارتقاء. – التأكيد على مشاهدة المحاضرة المسجلة مرة اخرى على النظام. **عرض المحتوى العملي ويشمل:** – عرض نموذجي لأداء مرحلة الارتقاء والأداء الفني الخاصة بها. – عرض مقاطع فيديو عن مرحلة الارتقاء في الوثب الطويل لإظهار الوضع الصحيح – مشاهدة بعد التمرينات البدنية الخاصة بمرحلة الارتقاء والتعليق على آدائها. – سماع الشرح الصوتي للباحث عن شكل الأداء الحركي اثناء مرحلة الارتقاء. – عرض فلاش تعليمي لمرحلة الارتقاء والاخطاء الشائعة أثناء أدائها.	٢٥ ق

	الاعلان عن موعد المحاضرة القادمة: **الاعلان عن الواجب المطلوب في الاسبوع الثالث**		
٣-	– الجرى حول الملعب . – العدو بأقصى سرعة مدة ١٠ ثوانى . – (وقوف) ثنى الجذع أماماً أسفل والضغط ثم مد الجذع عالياً والضغط . – (وقوف فتحاً) الذراعان جانباً تبادل لف الجذع جانباً . – (وقوف مواجهة للزميل . اليدين تشبيك) ثنى ومد الذراعين. – (وقوف) الجرى أماما ثم التبديل للمشى. – (وقوف) المشى أماما مع ثنى الجذع وتحريك الذراعين.	**الإحماء والإعداد البدني**	٥ق
٤-	– ضبط وتقنين خطوة الارتقاء فوق لوحة الارتقاء يقوم الطالب بأدائها عدة مرات. – اكتشاف قدم الإرتقاء يليها بعض التدريبات الهامة فى العملية التعليمية – الجري ثم تبادل الحجل على الرجلين. – الجري وعند سماع الإشارة يتم التغيير إلى الحجل ثم الجري. – الجري ثم الارتقاء للمس أداة معلقة بالرأس ثم بالذراع ثم بالكتف. – الوثب لأعلى على قدم واحدة (على صندوق الوثب) من خلال استخدام إقتراب قصير (٥-٧) خطوات وبحيث يكون الهبوط على القدم الحرة. – تقيم الاداء النهائي للطالب مع تصحيح الاخطاء الفنية من قبل المعلم	**-التطبيق العملي بعد مشاهدة المسابقة علي نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	٢٠ ق
٥-	تمرينات تهدئة – التحية. التنبيه على مشاهدة ما تم شرحه لوحدات المقرر مرة أخري بالمنزل.	**الختام**	٥ ق

الوحدة التعليمية
(النظرية والتطبيقية على البلاك بورد بالأسبوع الثالث)

اليوم: **التاريخ:**

الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري: أن يستطيع الطالب أداء مرحلتي الاقتراب والارتقاء بشكل صحيح.**
- **هدف معرفي: أن يتعرف الطلبة على أجزاء جسمها المستخدمة أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل.**
- **هدف وجداني: أن يعتاد الطالب على النظام والقيادة وتنفيذ الأوامر.**

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة الافتراضية – أخذ الغياب	٣ق
٢-	**الجانب النظري علي المقرر باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	عند البدء بالشرح يتم تسجيل المحاضرة . الوسائل المعاونة والوسائط المستخدمة اعداد الباحث (مقطع صوت – عرض تقديمي – فيديوهات – صور ورسوم) الامكانات المستخدمة من البلاك بورد: (المحاضرة الافتراضية – المحتوى – المناقشات والمنتديات – حلقات النقاش – الاعلانات – البريد الإلكتروني – الواجبات – مسجل المحاضرات– حساب الحضور – استخدام السبورة – مركز التقديرات الكامل) **عرض المحتوى النظري ويشمل:** شرح المحتوى النظري عن ماهية مسابقات الميدان والمضمار بشكل عام من قبل المعلم من خلال العرض التقديمي المدعم بالصور والرسومات البيانية من خلال تشغيل المحاضرة الافتراضية . تشغيل بعض الفديوهات التي تظهر اللاعبين اثناء أداء مسابقة الوثب الطويل لبعض اللاعبين الدوليين. عمل مناقشات وسماع اراء الطلاب حول مراحل مسابقة الوثب الطويل. التأكيد على مشاهدة المحاضرة المسجلة مرة اخرى على النظام. **عرض المحتوى العملي ويشمل:** – الوثب لأعلى على قدم واحدة (على صندوق الوثب) من خلال استخدام إقتراب قصير (٥-٧) خطوات وبحيث يكون الهبوط على القدم الحرة ويؤدى استخدام هذا التدريب إلى تعلم المبتدىء للاقتراب القصير (٥) خطوات كما يؤدى هذا التمرين إلى تقوية العلاقة بين الاقتراب والارتقاء. ويؤدى استخدام هذا التدريب إلى التعرف أيضا على قدم الإرتقاء وتثبيت الإقتراب القصير(٥) خطوات كما يؤدى إلى تحسين الإقتراب والإرتقاء .عرض نموذجي لأداء مرحلة الاقتراب والأداء الفني الخاصة بها. – عرض مقاطع فيديو عن مرحلتي الاقتراب والارتقاء في الوثب الطويل في أماكن متفرقة خارجية وداخلية.	٢٥ ق

		- مشاهدة بعد التمرينات البدنية الخاصة بالاقتراب والارتقاد والتعليق على آدائها. - سماع الشرح الصوتي للباحث عن شكل الأداء الحركي اثناء مرحلتي الاقتراب والارتقاء. - عرض فلاش تعليمي لمسابقة الوثب الطويل موضحاً بها مرحلتي الاقتراب والارتقاء. **الاعلان عن موعد المحاضرة القادمة:** **الاعلان عن الواجب المطلوب في الاسبوع الرابع**	
٣-	**الإحماء والإعداد البدني**	- (وقوف فتحا الذراعان عاليا) ثنى الجذع أماما أسفل مع تحريك الذراعين. - (وقوف أماماً ذراع خلفاً) تحريك الذراع الخلفية عالياً أماماً مع لف الجذع. - (وقوف انحناء ثنى الركبتين نصفا) المشى أماما ببطء - (وقوف فتحاً) محاولة لمس الكفين للأرض . - جلوس على الركبة اليمنى والضغط أماماً على الركبة اليسرى . - جلوس على الركبة اليسرى والضغط أماماً على الركبة اليمنى . - جلوس طويل تشبيك اليدين خلف الرقبة رفع الرجلين أماماً عالياً .	٥ق
٤-	**-التطبيق العملي بعد مشاهدة المسابقة على نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	التدريب في أي مكان بحيث يتم وضع علامة على مكان الإرتقاء ثم يحاول الطالب تكرار عملية الاقتراب لمسافة من ١٥- إلى ٢١ مترا مع ملاحظة: - أن يكون الاقتراب على هيئة تدرج فى السرعة - السرعة القصوى يتم الحصول عليها فى مسافة قدرها ٨ متر قبل اللوحة - يحاول الطالب هنا أيضا الوقوف على نقطة الإقتراب الصحيحة - تحسين ترجمة الإقتراب إلى ارتقاء قوى . - تكرار الإقتراب من مسافة قدرها (١- ٧) خطوة ثم الإرتقاء من على اللوحة فى عملية مرجحة قوية للأمام ولأعلى .تقيم الاداء النهائي للطالب مع تصحيح الاخطاء الفنية من قبل المعلم	٢٠ ق
٥-	**الختام**	تمرينات تهدئة – التحية. التنبيه على مشاهدة ما تم شرحه لوحدات المقرر مرة أخري بالمنزل.	٥ ق

الوحدة التعليمية
(النظرية والتطبيقية على البلاك بورد بالأسبوع الرابع)

اليوم: **التاريخ:**

الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري: أن يستطيع الطالب أداء مرحلة الطيران من وضع التعلق في مسابقة الوثب الطويل بشكل سليم.**
- **هدف معرفي: أن يتعرف الطالب على أنواع الطيران المستخدمة في مسابقة الوثب الطويل.**
- **هدف وجداني: أن يشعر الطالب بالسعادة والرضا أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل.**

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة الافتراضية – أخذ الغياب	٣ق
٢-	الجانب النظري علي المقرر باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)	<u>عند البدء بالشرح يتم تسجيل المحاضرة .</u> **الوسائل المعاونة والوسائط المستخدمة اعداد الباحث** (مقطع صوت – عرض تقديمي – فيديوهات – صور ورسوم) **الامكانات المستخدمة من البلاك بورد:** (المحاضرة الافتراضية – المحتوى – المناقشات والمنتديات – حلقات النقاش – الاعلانات – البريد الإلكتروني – الواجبات – مسجل المحاضرات– حساب الحضور – استخدام السبورة – مركز التقديرات الكامل) **عرض المحتوى النظري ويشمل:** – يتناول المعلم جوانب تكنيك الأداء للطيران في الوثب الطويل حيث يتم نقل ثقل الجسم أماماً عالياً ويتم ذلك بعد الارتقاء والانطلاق مؤدياً الطيران بالطرق المختلفة ويلي ذلك شرح لطريقة الطيران من وضع التعلق حيث يقوم الطالب بتأدية تمرينات الوثب والحجل ومن ثم الوثب إلى مكان مرتفع أو صندوق قفز لوضع القدم الحرة عليه ثم الارتقاء من سلم الوثب أو الوثب من مكان مرتفع إلى أسفل مع مراعاة اتخاذ وضع التقوس في الهواء وذلك بدفع الحوض إلى الأمام مع بقاء الرجلين والذراعين خلفاً، الارتقاء لأعلى مع لمس عارضة حاجز منخفض بقدم الرجل الحرة حتى يمكن تأدية وضع التقوس للهبوط في الحفرة، ثم زيادة مسافة الاقتراب تدريجياً والوثب بطريقة التعلق. – تصحيح الأخطاء بصورة مستمرة. من خلال العرض التقديمي المدعم بالصور والرسومات البيانية من خلال تشغيل المحاضرة الافتراضية . – تشغيل بعض الفديوهات التي تظهر اللاعبين اثناء أداء مسابقة الوثب الطويل بطريقة التعلق لبعض اللاعبين الدوليين.	٢٥ ق

		- عمل مناقشات وسماع اراء الطلاب حول أستخدام طريقة التعلق في الوثب الطويل. - التأكيد على مشاهدة المحاضرة المسجلة مرة اخرى على النظام. **عرض المحتوى العملي ويشمل:** - عرض نموذجي لأداء مرحلة الطيران في الوثب الطويل من وضع التعلق والأداء الفني الخاصة بها. - عرض مقاطع فيديو مرحلة الطيران في الوثب الطويل من وضع التعلق في أماكن متفرقة خارجية وداخلية. - مشاهدة بعد التمرينات البدنية الخاصة بالطيران في الوثب الطويل من وضع التعلق والتعليق على آدائها. - سماع الشرح الصوتي للباحث عن شكل الأداء الحركي اثناء مرحلة الطيران. - عرض فلاش تعليمي لمسابقة الوثب الطويل موضحاً مرحلة الطيران في الوثب الطويل من وضع التعلق. **الاعلان عن موعد المحاضرة القادمة:** **الاعلان عن الواجب المطلوب في الاسبوع الخامس**	
٣-	**الإحماء والإعداد البدني**	- ((وقوف رفع الرجل اليمنى أماماً على حاجز) ثنى الجذع أماماً والضغط . - (وقوف رفع الرجل اليسرى أماماً على حاجز ثنى الجذع أماماً والضغط . - (وقوف ثبات الوسط) الرجل اليمنى أماماً زاوية قائمة خفض الرجل أسفل أماماً جانباً. - (وقوف . ثبات الوسط) الرجل اليسرى أماماً زاوية قائمة خفض الرجل أسفل أماماً جانباً.	٥ق
٤-	**-التطبيق العملي بعد مشاهدة المسابقة علي نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	- الوثب لأعلى مع الهبوط والقدمين متباعدين : والواجب الأساسى لهذا التدريب هو تعلم وتثبيت الأساس الديناميكى والأساس الزمنى لوضع الرجلين أثناء مرحلة الطيران بطريقة التعلق، كما يؤدى هذا التمرين إلى تأمين عملية الهبوط بعد الارتقاء والطيران العالى حيث يهبط الطالب فى الوضع فتحا والذراعين عاليا . - تقيم الاداء النهائي للطالب مع تصحيح الاخطاء الفنية من قبل المعلم	٢٠ ق
٥-	**الختام**	تمرينات تهدئة – التحية. التنبيه على مشاهدة ما تم شرحه لوحدات المقرر مرة أخري بالمنزل.	٥ ق

الوحدة التعليمية
(النظرية والتطبيقية على البلاك بورد بالأسبوع الخامس)

اليوم: **التاريخ:**

الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري: أن يستطيع الطالب أداء مرحلة الطيران من وضع المشي في الهواء في مسابقة الوثب الطويل بشكل سليم.**
- **هدف معرفي: أن يتعرف الطالب على الخطوات التعليمية للطيران من وضع المشي في الهواء في مسابقة الوثب الطويل.**
- **هدف وجداني: أن يستطيع الطالب الاعتماد على نفسه والتعاون مع زملائه.**

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة الافتراضية – أخذ الغياب	٣ق
٢-	الجانب النظري علي المقرر باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)	<u>عند البدء بالشرح يتم تسجيل المحاضرة .</u> **الوسائل المعاونة والوسائط المستخدمة اعداد الباحث** (مقطع صوت – عرض تقديمي – فيديوهات – صور ورسوم) **الامكانات المستخدمة من البلاك بورد:** (المحاضرة الافتراضية – المحتوى – المناقشات والمنتديات – حلقات النقاش – الاعلانات – البريد الإلكتروني – الواجبات – مسجل المحاضرات– حساب الحضور – استخدام السبورة – مركز التقديرات الكامل) **عرض المحتوى النظري ويشمل:** – يتناول المعلم فيها شكل الارتقاء ومرجحة الرجل الحرة أماماً ثم خلفاً (الخطوة الأولى) تتحرك بعد ذلك رجل الارتقاء أماماً (الخطوة الثانية) على أن تمتد من مفصل الركبة وهي موازية للأرض تقريبا، بعد ذلك تتحرك الرجل الحرة أماماً عالياً (نصف خطوة) حتى تقابل رجل الارتقاء في وضع الجلوس في الهواء استعداداً للهبوط، حيث جميع تحركات الرجلان تبدأ من مفصل الفخذين. – حركة الذراعين تتفق تماماً مع الرجلين كما هو في الجري والارتقاء ثم الوثب على صندوق القفز لوضع القدم الحرة عليه ثم الارتقاء منه على شكل خطوة للهبوط على القدمين معاً في الحفرة. – من قبل المعلم من خلال العرض التقديمي المدعم بالصور والرسومات البيانية من خلال تشغيل المحاضرة الافتراضية . – تشغيل بعض الفديوهات التي تظهر اللاعبين اثناء أداء الطيران بطريقة المشي في الهواء في مسابقة الوثب الطويل لبعض اللاعبين الدوليين. – عمل مناقشات وسماع اراء الطلاب حول طريقة المشي في الهواء. – التأكيد على مشاهدة المحاضرة المسجلة مرة اخرى على النظام.	٢٥ ق

		عرض المحتوى العملي ويشمل: - عرض نموذجي لأداء مرحلة الطيران في الوثب الطويل بطريقة المشي في الهواء والأداء الفني الخاصة بها. - عرض مقاطع فيديو مرحلة الطيران في الوثب الطويل بطريقة المشي في الهواء في أماكن متفرقة خارجية وداخلية. - مشاهدة بعد التمرينات البدنية الخاصة بالطيران في الوثب الطويل بطريقة المشي في الهواء والتعليق على آدائها. - سماع الشرح الصوتي للباحث عن شكل الأداء الحركي اثناء مرحلة الطيران. - عرض فلاش تعليمي لمسابقة الوثب الطويل موضحاً مرحلة الطيران في الوثب الطويل بطريقة المشي في الهواء. **الاعلان عن موعد المحاضرة القادمة:** **الاعلان عن الواجب المطلوب في الاسبوع السادس**	
٣-	**الإحماء والإعداد البدني**	- وقوف) الجرى أماما ثم التبديل للمشى. - (وقوف) المشى أماما مع ثنى الجذع وتحريك الذراعين. - (وقوف فتحا الذراعان عاليا) ثنى الجذع أماما أسفل مع تحريك الذراعين. - (وقوف أماماً ذراع خلفاً) تحريك الذراع الخلفية عالياً أماماً مع لف الجذع. - (وقوف انحناء ثنى الركبتين نصفا) المشى أماما ببطء	٥ق
٤-	**-التطبيق العملي بعد مشاهدة المسابقة على نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	- الجري والارتقاء ثم الوثب أماماً على شكل حجلة للهبوط على قدم الارتقاء والرجل الحرة خلفاً. - يكرر التمرين السابق عدة مرات مع الهبوط على القدمين معاً. - زيادة مسافة الاقتراب تدريجياً والوثب بطريقة المشي في الهواء مع استعمال سلم الوثب أولاً ثم بدونه بعد ذلك. - مراعاة تصحيح الأخطاء. - تقيم الاداء النهائي للطالب مع تصحيح الاخطاء الفنية من قبل المعلم	٢٠ ق
٥-	**الختام**	تمرينات تهدئة – التحية. التنبيه على مشاهدة ما تم شرحه لوحدات المقرر مرة أخري بالمنزل.	٥ ق

الوحدة التعليمية
(النظرية والتطبيقية على البلاك بورد بالأسبوع السادس)

اليوم: **التاريخ:**

الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري: أن يستطيع الطالب أداء مسابقة الوثب الطويل.**
- **هدف معرفي: ان يتعرف الطالب على معارف ومعلومات عن مسابقات الميدان والمضمار – الوثب الطويل.**
- **هدف وجداني: أن يشعر الطالب بالسعادة والرضا أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل.**

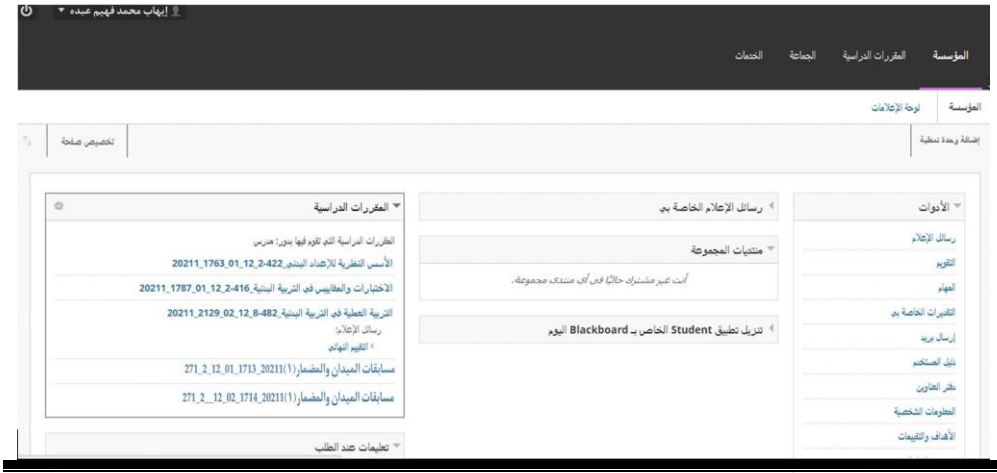
م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة الافتراضية – أخذ الغياب	٣ق
٢-	الجانب النظري علي المقرر باستخدام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard)	<u>عند البدء بالشرح يتم تسجيل المحاضرة .</u> **الوسائل المعاونة والوسائط المستخدمة اعداد الباحث** (مقطع صوت – عرض تقديمي – فيديوهات – صور ورسوم) **الامكانات المستخدمة من البلاك بورد:** (المحاضرة الافتراضية – المحتوى – المناقشات والمنتديات – حلقات النقاش – الاعلانات – البريد الإلكتروني – الواجبات – مسجل المحاضرات– حساب الحضور – استخدام السبورة – مركز التقديرات الكامل) **عرض المحتوى النظري ويشمل:** شرح المحتوى النظري عن مسابقة الوثب الطويل بشكل عام من قبل المعلم من خلال العرض التقديمي المدعم بالصور والرسومات البيانية من خلال تشغيل المحاضرة الافتراضية . تشغيل بعض الفديوهات التي تظهر اللاعبين اثناء أداء مسابقة الوثب الطويل لبعض اللاعبين الدوليين. عمل مناقشات وسماع اراء الطلاب حول مراحل مسابقة الوثب الطويل. التأكيد على مشاهدة المحاضرة المسجلة مرة اخرى على النظام. **عرض المحتوى العملي ويشمل:** – عرض نموذجي لأداء مسابقة الوثب الطويل والأداء الفني الخاصة بها. – عرض مقاطع فيديو عن مسابقة الوثب الطويل في أماكن متفرقة خارجية وداخلية. – مشاهدة بعد التمرينات البدنية الخاصة بالوثب الطويل والتعليق على آدائها. – سماع الشرح الصوتي للنعلم عن شكل الأداء الحركي اثناء أداء مسابقة الوثب الطويل. – عرض فلاش تعليمي لمسابقة الوثب الطويل. **الاعلان عن موعد المحاضرة القادمة:**	٢٥ ق

		الاعلان عن الواجب المطلوب في الاسبوع الرابع	
٣-	**الإحماء والإعداد البدني**	- الجرى حول الملعب . - العدو بأقصى سرعة مدة ١٠ ثوانى . - (وقوف) ثنى الجذع أماماً أسفل والضغط ثم مد الجذع عالياً والضغط . - (وقوف فتحاً) الذراعان جانباً تبادل لف الجذع جانباً . - (وقوف مواجهة للزميل . اليدين تشبيك) ثنى ومد الذراعين. - (وقوف) الجرى أماما ثم التبديل للمشى. - (وقوف) المشى أماما مع ثنى الجذع وتحريك الذراعين.	٥ق
٤-	**-التطبيق العملي بعد مشاهدة المسابقة علي نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard)**	- تأدية المسابقة بشكل كامل بداية من طريق الاقتراب وحتى الهبوط في الحفرة. - تقيم الاداء النهائي للطالب مع تصحيح الاخطاء الفنية من قبل المعلم	٢٠ ق
٥-	**الختام**	تمرينات تهدئة – التحية. التنبيه على مشاهدة ما تم شرحه لوحدات المقرر مرة أخري بالمنزل.	٥ ق

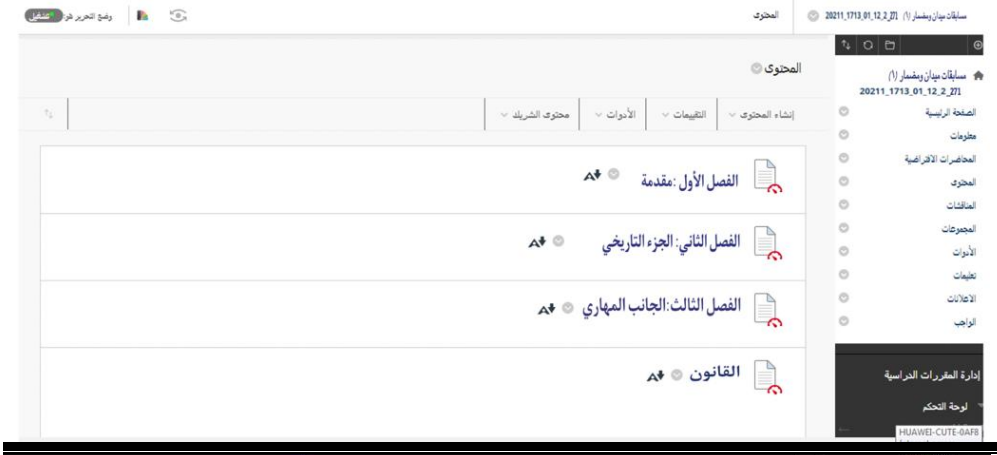
ملحق (ح)

نموذج التصميم التعليمي إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) من إعداد الباحث

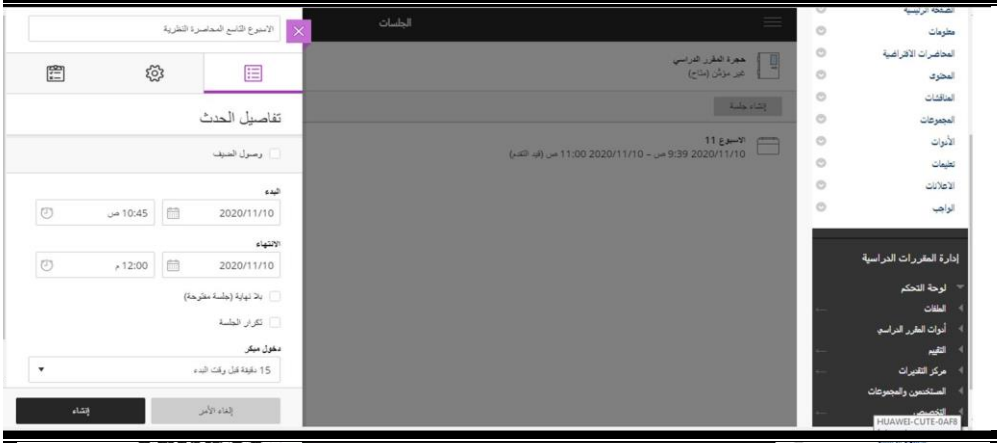
" نموذج عرض لواجهة البرنامج وبعض من وحداته التقنية التعليمية "



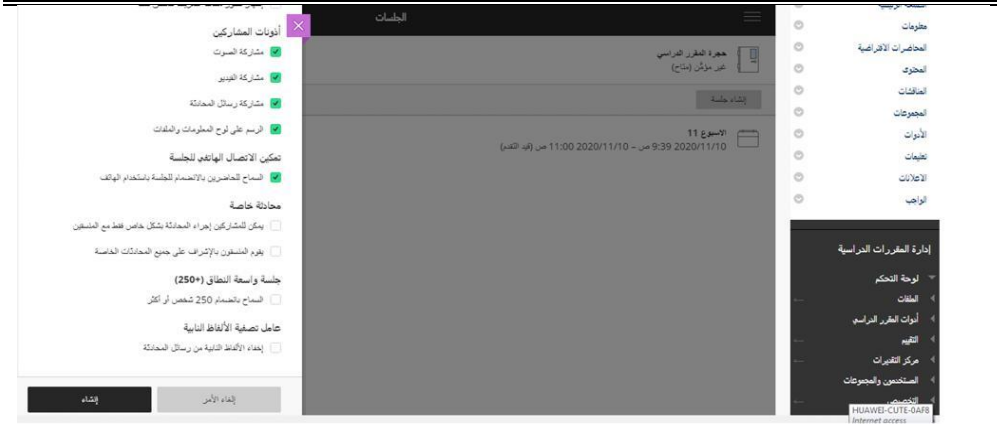
مقررات عضو هيئة التدريس



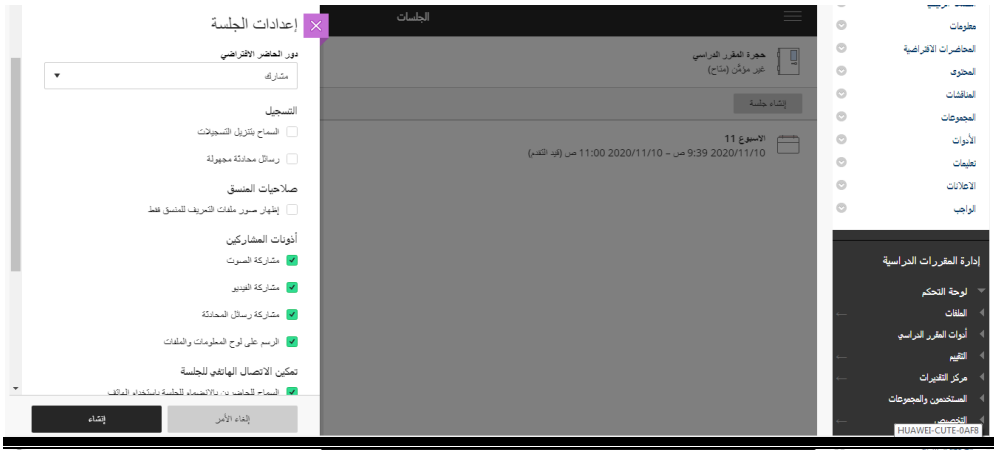
محتويات المقرر



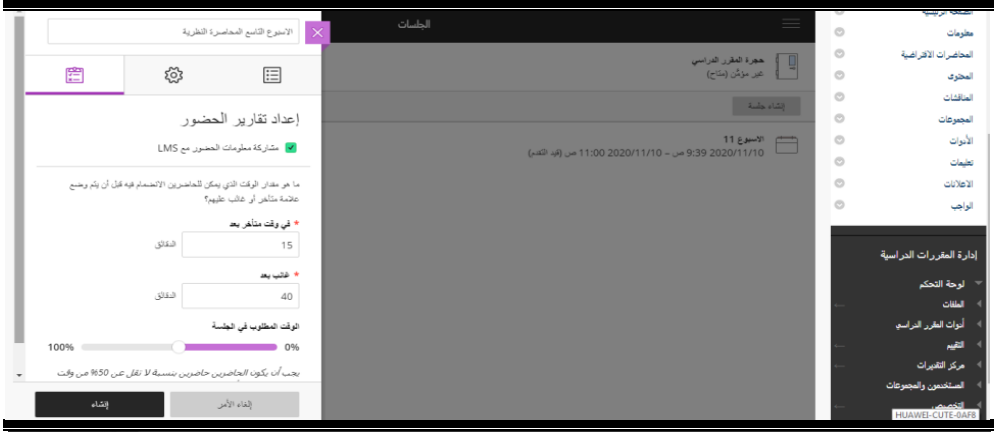
إنشاء محاضرة إلكترونية (١)



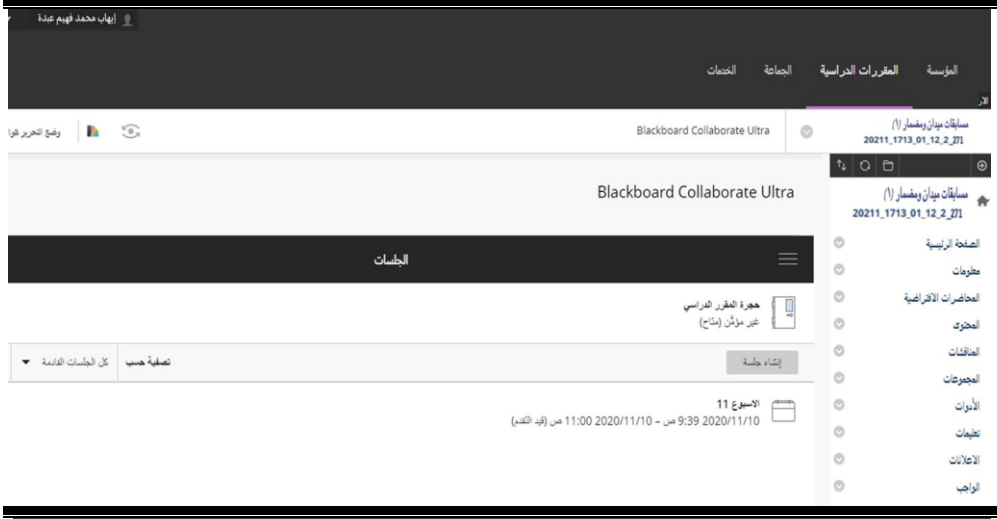
إنشاء محاضرة إلكترونية (٢)



إنشاء محاضرة إلكترونية (٣)



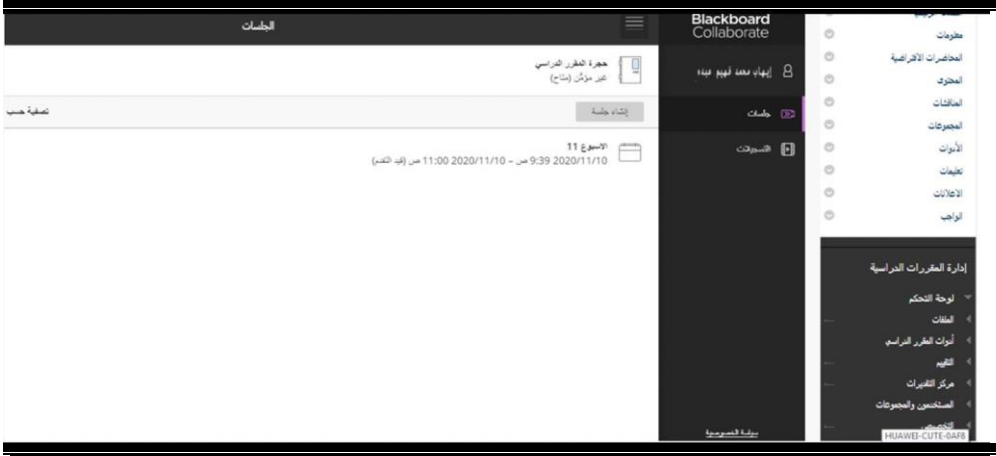
إنشاء محاضرة إلكترونية (٤)



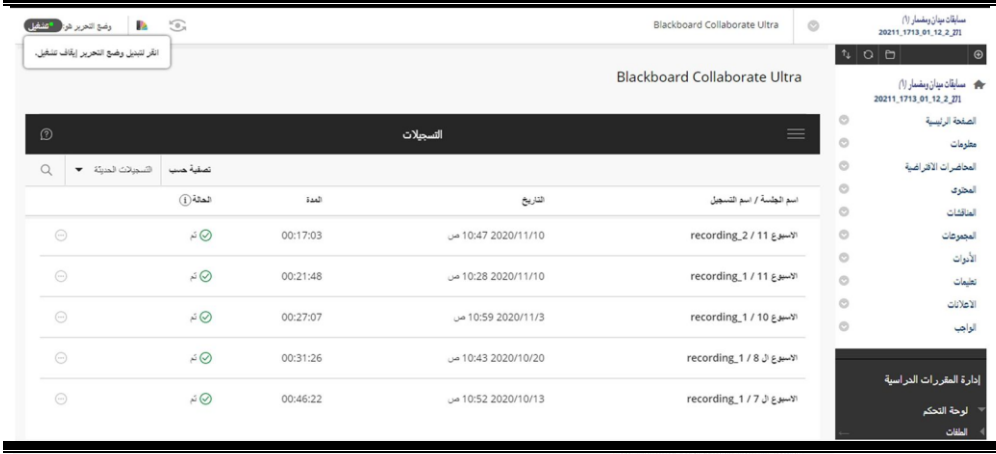
المحاضرة الإلكترونية

الإنضمام للجلسة

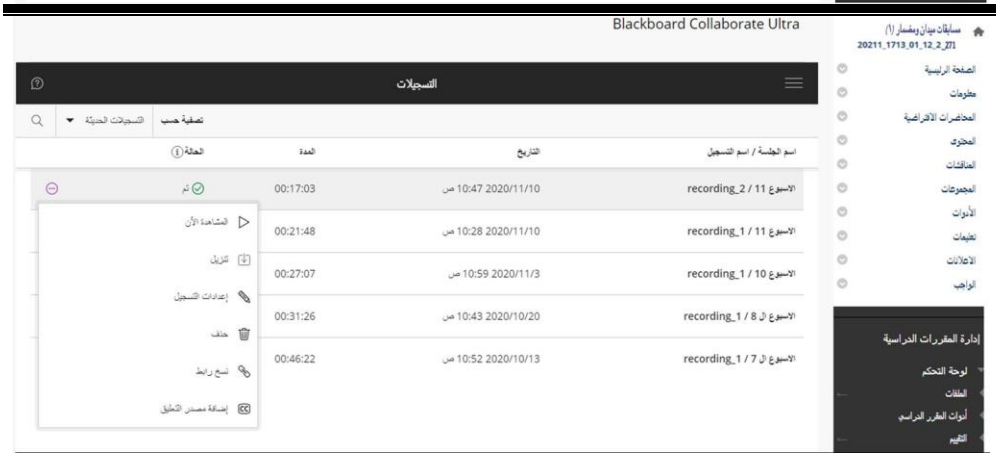
إعلانات المقرر



حضور الجلسات المتزامنة وغير المتزامنة



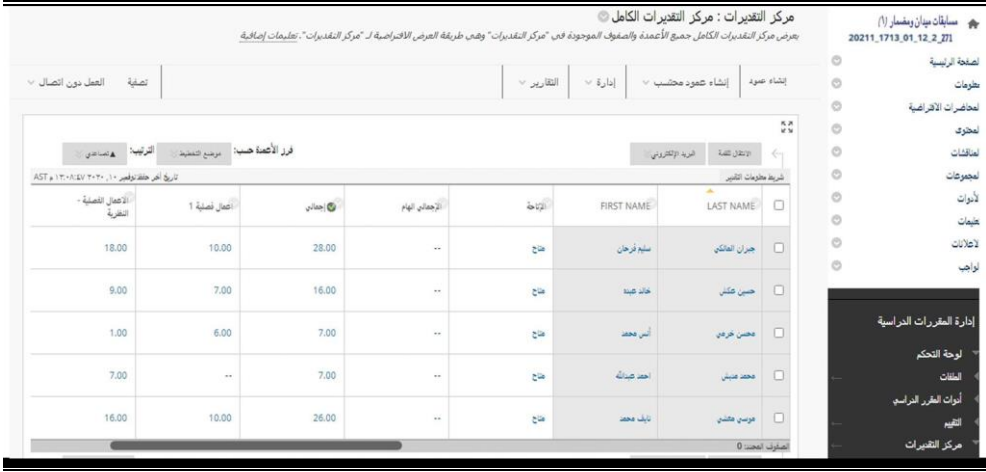
المحاضرات المسجلة



خيارات التعامل مع المحاضرات المسجلة

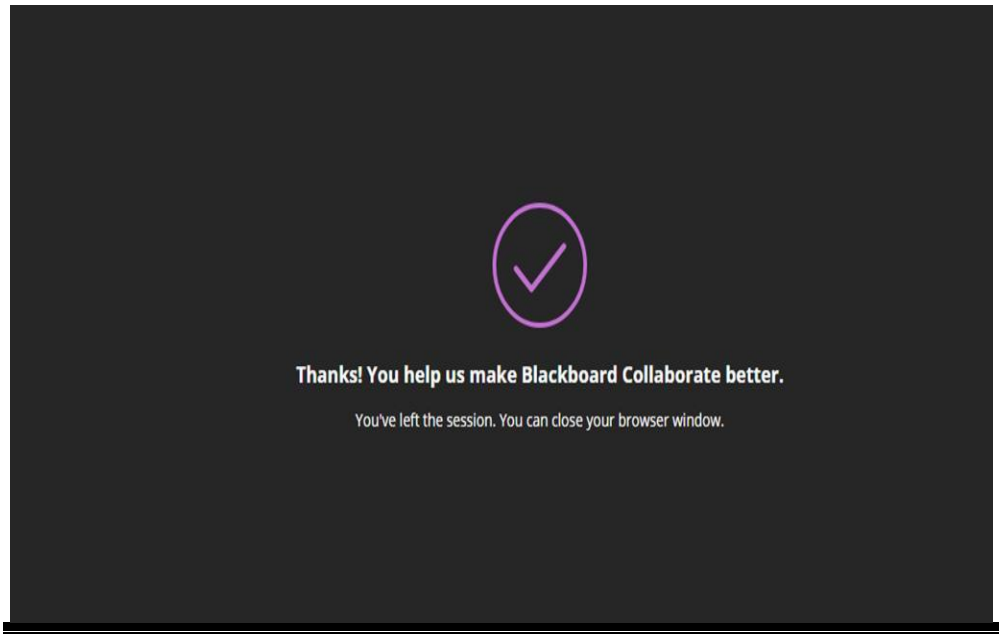
الواجبات والاعمال الفصلية

مركز التقديرات كامل



رصد درجات الأعمال الفصلية والواجبات

نموذج محاضرة



انهاء المحاضرة

ملحق (ط)

استبانة الاتجاه نحو أستخدام نظام ادارة التعلم الالكتروني (Blackboard) في التعليم

بيانات الطالب :

الإســـــم : .....

الشـــعبـة : .....

عزيزي الطالب /

يجب مراعاة التعليمات التالية قبل الإجابة على الأسئلة:

- قراءة كل عبارة بدقة.
- عدم ترك أي عبارة بدون إجابة .
- عليك باختيار احد الاجابات فقط.

إعداد

د. عبد المهدي علي الجراح

الباحث

د. إيهاب محمد فهيم عبده

م	العبـــــــــــــارة	اوافق بشدة	اوافق	احيانا	لا أوفق	لا أوافق بشدة
١	البلاك بورد يزيد من تحصيلي الدراسي.					
٢	البلاك بورد يسهل عمل المعلمين بشكل كبير.					
٣	أرغب في الحصول علي المزيد من التدريب علي كيفية استخدامه.					
٤	البلاك بورد يقدم فائدة عظيمة في التدريس					
٥	احصل علي المساعدة في حال واجهتني اي مشكلة في البلاك بورد.					
٦	اناقش زملائي حول كيفية استعمال البلاك بورد.					
٧	المعلمون يشجعوني علي استخدام البلاك بورد في الدراسة					
٨	يؤدي البلاك بورد الي تغيرات جيدة في تطبيق مسابقة الوثب الطويل.					
٩	يساهم البلاك بورد في توضيح محتوي مقرر مسابقة الوثب الطويل					
١٠	اتوقع في المستقبل ان يصبح استخدام البلاك بورد ضرورة لكل الطلاب.					
١١	قرائتي للمادة الدراسية عن طريق استخدام البلاك بورد اصبحت افضل.					
١٢	حل الواجبات عن طريق البلاك بورد اصبح اسهل واسرع.					
١٣	النشاطات التي ترسل عن طريق البلاك بورد تكون واضحة ومفيدة.					
١٤	يساعدني البلاك بورد علي تنظيم المادة الدراسية باستمرار.					
١٥	البلاك بورد تزودني بمصادر تعلم اضافية للدرس.					
١٦	يساعدني البلاك بورد في التعلم دون الحضور الي المحاضرة النظرية.					
١٧	كمية المعلومات التي احصل عليها من البلاك بورد اكثر من الوصف العادي.					
١٨	يساعدني البلاك بورد علي الاطلاع علي المعلومات الجديدة للوحدات التعليمية قبل شرحها.					
١٩	أتعلم اكثر خلال غرفة النقاشات الخاصة بالبلاك بورد.					
٢٠	يساعدني البلاك بورد علي التعلم الذاتي.					
٢١	يساعدني البلاك بورد علي التعلم بشكل يتصف بالاستمرارية.					

٢٢	احب أن التحق ببرامج دراسية وتدريبية تعتمد علي استخدام البلاك بورد.					
٢٣	يساعدني البلاك بورد علي التعلم دون الالتزام بمكان او زمان محدد.					
٢٤	أشعر بان استخدام البلاك بورد يسهم في تطوير عملية التدريس لدى المعلم والتعلم لدي.					
٢٥	أشعر بالمتعة عندما يتحدث احد معي عن البلاك بورد واستخداماته.					
٢٦	أري أن البلاك بورد يقلل من دور المعلم في الفصل الدراسي وتزيد من دور المتعلم.					
٢٧	تساعد البلاك بورد علي إجتياز الحواجز الدراسية.					
٢٨	يساعد البلاك بورد المعلم علي تزويدانا ببيئة تعليمية فردية.					
٢٩	يزيد البلاك بورد من القدرة الاستيعابية للمؤسسة التعليمية.					
٣٠	يسهم البلاك بورد في تكامل المصادر التعليمية بفاعلية.					
٣١	يزيد البلاك بورد من التفاعل بين المعلم والمتعلم.					
٣٢	يزيد البلاك بورد من المرونة في انظمة المؤسسات التعليمية.					
٣٣	يؤدي البلاك بورد نتائج أفضل من التعلم التقليدي.					
٣٤	تساعد البلاك بورد علي تحقيق تدريس بسيط.					
٣٥	تساعد البلاك بورد علي توفير تعلم ممتع.					
٣٦	تسهم البلاك بورد في ايصال المعلومة بسرعة.					
٣٧	تكلفة التعلم باستخدام البلاك بورد اعلي من تكلفة التعلم العادي بسبب الانترنت.					
٣٨	سيحل التعلم باستخدام البلاك بورد محل التعلم التقليدي.					
٣٩	التعلم باستخدام البلاك بورد يزيد من فرص التعاون بين المؤساسات التعليمية المختلفة.					
٤٠	يشجع البلاك بورد علي زيادة التنافس بين المتعلمين.					

ملحق (ي)

أسماء المحكمين لتقييم مستوى الأداء المهاري

م	الإســـــم	الوظيفـــة
١	أشرف جمعه بدير	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار بقسم التربية البدنية – جامعة جازان – المملكة العربية السعودية
٢	ايمن علي عثمان	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار المشارك بقسم التربية البدنية – جامعة جازان – المملكة العربية السعودية
٣	أيمن أحمد البدراوي	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار المساعد بقسم التربية البدنية – جامعة جازان – المملكة العربية السعودية

* تم ترتيب أسماء المحكين وفقاً للترتيب الهجائي.

ملحق (ك)

أسماء المساعدين في البحث

م	الإسم	الوظيفة
١	محمد بن إبراهيم مريع	محاضر مسابقات الميدان والمضمار بقسم التربية البدنية – جامعة جازان – المملكة العربية السعودية
٢	يوسف بن محمد أزيبي	معيد مسابقات الميدان والمضمار بقسم التربية البدنية – جامعة جازان – المملكة العربية السعودية

* تم ترتيب أسماء قيادات التنفيذ وفقاً للأقدمية في الدرجة العلمية.

ملحق (ل)

أسمـــاء الخبـــراء (*)

م	الاسم	الوظيفة
١	أشرف رشاد شلبي	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار – ووكيل كلية التربية الرياضية للدراسات العليا والبحوث – جامعة كفر الشيخ.
٢	حمدي إبراهيم سيد يحي	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
٣	خالد عبد الغفار حسن الفلاح	أستاذ ورئيس قسم مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
٤	دعاء محمد محي الدين	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
٥	سالي محمد محمد عبد اللطيف	استاذ مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية – كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
٦	علي محمود علي عبيد	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
٧	غادة محمد عبد الحميد عبد الفتاح	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
٨	ماجدة عقل محمد صابر	أستاذ مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية – كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا.
٩	محمد حلمي أحمد الجنايني	أستاذ مساعد مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
١٠	محمد سعد زغلول	أستاذ مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية – كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا
١١	محمد محمد الضهراوي	أستاذ مسابقات الميدان والمضمار – كلية التربية الرياضية بنين – جامعة الزقازيق
١٢	وفاء علي محمد مبروك	أستاذ مساعد مسابقات الميدان والمضمار– كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا

(*) تم ترتيب أسماء الخبراء هجائياً

ملخص البحث

تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل

أ.م.د/ إيهاب محمد فهيم عبده (*)

تعتبر نظم إدارة التعلم بأشكالها المختلفة من أهم مكونات التعلم الإلكتروني الحديث، فهي منظومة متكاملة مسؤولة عن إدارة العملية التعليمية عبر الشبكة العنكبوتية، ويعد نظام أدارة التعلم الإلكتروني Blackboardأحد أهم نظم إدارة بيئة التعلم التي تتسم بالقوة كونها تقدم فرص تعليمية متنوعة حيث تزيل جميع العوائق التي تواجه المؤسسات التعليمية، ونظراً لما يمر به العالم من حولنا بشكل عام والمملكة العربية السعودية بشكل خاص من تفشي فيروس كورونا المستجد Coved-١٩وما صاحبه من أتخاذ إجراءات احترازية وتباعد اجتماعي، كان لزاماً على الباحث أن يقوم بتحويل جميع مفردات مسابقة الوثب الطويل من مفردات ورقية إلى مفردات إلكترونية وهذا ما دعا الباحث إلى القيام بالبحث الحالي بعنوان تأثير أستخدام برنامج تعليمي بنظام إدارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) علي نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل وقد هدفت الدراسة الى التعرف على تأثير استخدام (Blackboard) على نواتج تعلم مسابقة الوثب الطويل لطلاب المستوى الثالث بقسم التربية البدنية – جامعة جازان، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة وتستخدم نظام إدارة التعلم الالكتروني (Blackboard) في الجانبين النظري والتطبيقي، والمنهج المسحي التحليلي لدراسة أراء واتجاهات الطلاب نحو استخدام نظام إدارة التعلم الالكتروني يمثل مجتمع البحث طلاب المستوى الثالث بكلية التربية قسم التربية البدنية جامعة جازان بالمملكة العربية السعودية للفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠٢١-٢٠٢٠م، وقد اشتمل مجتمع البحث الأصلي على عدد (٦٠) طالب ممن يدرسوا مقرر مسابقات الميدان والمضمار(١)، وقد اختار الباحث مجموعة البحث بالطريقة العمدية من المجتمع الكلي للبحث بعدد (٤٠) طالب كعينة البحث الكلية وقد استخدم أدوات لجمع البيانات منها اختبار معرفي – اختبار مهاري – استبيان للاراء والانطباعات وقد جاءت أهم الاستنتاجات أن البرنامج المقترح بإستخدام نظام ادارة التعلم الإلكتروني (Blackboard) كان له تأثير إيجابي فعال على مستوى التحصيل المعرفي والاداء المهاري لمجموعة البحث في مقرر مسابقات الميدان والمضمار (١) – الوثب الطويل.

(*) أستاذ مساعد بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا.

Research Summary

The effect of using an educational program in the Blackboard e-learning management system On the outcomes of learning the long jump competition

Prof. Dr. Ehab Mohammed Fahiem Abdo

Learning management systems in their various forms are one of the most important components of modern e-learning, as it is an integrated system responsible for managing the educational process over the Internet. Obstacles facing educational institutions, and given what the world around us in general and the Kingdom of Saudi Arabia in particular is going through from the outbreak of the new Corona virus (Coved-١٩) and the accompanying precautionary measures and social distancing, it was necessary for the researcher to transform all the vocabulary of the jump competition The long jump from paper to electronic vocabulary and this is what prompted the researcher to do the current research entitled the effect of using an educational program in the e-learning management system (Blackboard) on the learning outcomes of the long jump competition. The study aimed to identify the effect of using (Blackboard) on the learning outcomes of the long jump competition For third-level students in the Department of Physical Education - Jazan University, the researcher used the experimental method due to its suitability to the nature of this research, using one of the Experimental designs, which is the experimental design for one group and uses the electronic learning management system (Blackboard) in the theoretical and practical aspects, and the analytical survey method to study the opinions and attitudes of students towards using the e-learning management system. The second academic year of the academic year ٢٠٢٠-٢٠٢١ AD, and the original research community included (٦٠) students who study the course of the field and track competitions (١). Tools for data collection, including a cognitive test - a skill test - a questionnaire for opinions and impressions. The most important conclusions came that the proposed program using the e-learning management system (Blackboard) had an effective positive impact on the level of cognitive achievement and skill performance of the research group in the course of field and track competitions (١) - long jump.