ملخص البحث باللغة العربية

بناء كتاب تفاعلى مدعم بقارئ الأكواد على التحصيل المعرفى وبعض المهارات الأساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية

أ.م. د / شريف ابراهيم عبده
أ. م. د / علاء طه محمد
م. د / عمرو سيد فهمى
الباحث /إسلام محمود حافظ

يهدف البحث الى التعرف على تأثير بناء كتاب تفاعلى مدعم بقارئ الأكواد على التحصيل المعرفى وبعض المهارات الأساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .
إستخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملاءمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس القبلي و البعدي لكلا المجموعتين .
يشمل مجتمع البحث على تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بمدرسة كفر العجايزة الإبتدائية بشبين الكوم خلال العام الدراسي ٢٠١٩ـ٢٠٢٠ م ، والبالغ عددهم (٨٥) تلميذ ، ومتوسط أعمارهم من ١٢ ـ ١٤ سنة ، ثم إختار الباحث (٢٠) تلميذا لإجراء الدراسات الإستطلاعية ، وتم تقسيم باقى التلاميذ عشوائياً إلى مجموعتين إحدهما تجريبية والإخرى ضابطة قوام كل مجموعة (٢٠) تلميذا .
في ضوء المعالجات الإحصائية لبيانات الدراسة وما أسفرت عنه من نتائج يمكن إستخلاص ما يلي :
- وجود فروق داله إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية والتى استخدمت (الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة القدم .
- وجود فروق داله إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة والتى استخدمت (التعلم التقليدى) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة القدم .

ملخص البحث باللغة الإنجليزية

The research aims to identify the effect of building an interactive book supported by code reader on the cognitive achievement and some basic skills in football among elementary school students

Dr-shrief abdo

Dr- alaa taha ahmed

Dr- amr sayed fahmy

a/ eslam Mahmoud hafez.

The researcher used the experimental method due to its suitability to the nature of this research with the help of one of the experimental designs, which is the experimental design of two groups, one experimental and the other controlling, using pre and post measurement for both groups.

The research community includes students of the sixth grade of primary school in Kafr El-Agayza Elementary School in Shebin El-Kom during the academic year 2019-2020 AD, whose number is (85) pupils, and their average age is from 12 to 14 years old, then the researcher selected (20) pupils to conduct the exploratory studies, and the rest of the pupils were divided Randomized into two groups, one experimental and the other a control, the strength of each group (20) students.

In light of the statistical treatments of the study data and the results it resulted in, the following can be drawn:

-The existence of statistically significant differences between the pre and post measurement in favor of the post measurement of the experimental group, which used the (interactive booklet supported by a

بناء كتاب تفاعلى مدعم بقارئ الأكواد على التحصيل المعرفى وبعض المهارات الأساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية

أ.م. د / شريف ابراهيم عبده
أ. م. د / علاء طه محمد
م. د / عمرو سيد فهمى
إسلام محمود حافظ محمود

مقدمة البحث

يشهد العالم منذ مطلع القرن الحالى نقلة حضارية هائلة شملت كل أوجه ومجالات الحياة ، حيث أنه فى كل يوم يهر على مسرح الحياة معطيات حديثة تحتاج إلى خبرات جديدة وفكر جديد ومهارات جديدة للتعامل معها بنجاح ، وأصبحت الثورة التكنولوجية الرقمية هى العنصر الرئيسي المحرك لعجلة الحياة ، كما أصبح تأثير إستخدام التكنولوجيا على الأفراد أكثر من أى وقت مضى ، وبالطبع كانت مؤسسات التعليم لها النصيب الأكبر من هذا التأثير على مواقف التعليم والتعلم المختلفة .

كما أن هذا التقدم العلمى والتطور التكنولوجى أدخل العالم إلى ما يسمى بالعصر المتنقل ، الذى أصبحت فيه وسائل التكنولوجيا تنتقل مع الأفراد وتحمل باليد ، وتوضع فى الجيب لصغر حجمها ، وبات إستخدامها ميسرا فى اى زمان ومكان ، ويأتى الهاتف النقال فى مقدمة هذه الوسائل التى انتشرت بشكل سريع ، فلم تحظ أى منظومة تقنية أخرى بهذا الإنتشار كما حظيت تقنية الهاتف النقال ، حيث إنتشر إستخدام الهواتف النقالة بين جميع شرائح المجتمعات على مستوى العالم بغض النظر عن مستواها الثقافى والإجتماعى والإقتصادى ، وأصب إمتلاك الهاتف النقال ضرورة لا يمكن الإستغناء عنها ولا التنقل بدونها . (١٣ : ٢٧٣)

ومن بين تلك التقنيات الحديثة المرتبطة بالهواتف النقالة ، والتى هرت فى منتصف التسعينات والتى تم تصميمها لأغراض تجارية ولاقت قبولا كبيرا لدى العالم ، ثم سرعان ما إنتقلت إلى مجال التعليم لا سيما مع إنتشار إستخدام أجهزة الهواتف الذكية ، هى تقنية رمز الإستجابة السريع أو ما يسمى بقارىء الأكواد Qr Code ، ويعد رمز الإستجابة السريع هو أحد أنواع الجيل الثانى للشفرة الخطية المعروفة بإسم الباركود ولكنه يختلف عنه فى الشكل والقدرة التخزينية الأعلى ، ويمكن فك شفرة رمز الإستجابة السريع وقراءته بإستخدام أحد البرامج المخصصة لذلك ، والذى يمكن توافرها على الهواتف النقالة .

ويعد إستخدام رمز الإستجابة السريع فى التعليم وبالأخص عند إستخدامه ضمن المطبوعات الورقية مثل الكتيبات والأوراق الإرشادية هو بمثابة الجسر الذى ينقل الورق المطبوع إلى تقنيات

الويب المتعددة ، مما يتيح للمعلمين دمج كافة المصادر الرقمية وإمكانيات الوسائط المتعددة ضمن المواد المطبعة وداخل القاعات الدراسية ، كما يضمن إستخدام رمز الإستجابة السريع ضمن المواقف التعليمية جوانب التعزيز والتفاعلية للمواد الورقية المطبوعة مثل الأصوات ولقطات الفيديو ومواقع الإنترنت ، والتى لا يمكن أن تعكسها المواد المطبوعة بمفردها . (١٩ : ١٤٠)

ويوضح " **فهيم مصطفي**" **(٢٠٠٤)** أن عصر التربية التقليدية القائمة علي التلقي والحفظ والاستظهار قد أنتهي تقريبا في دول العالم الغربي ولم يعد له وجود في عصر المعلومات الذي يؤكد مفهوم المشاركة الإيجابية من جانب المتعلم في عمليتي التربية والتعليم ، لذلك فإن النظم التربوية العربية من واجبها أن تنفذ هذه المهام الجديدة في عصر متغير متطور من أجل مواكبة أحداث وأفكار واختراعات متلاحقة سريعة ، وكذلك من أجل مواجهة ثورة المعلومات والانفجار المعرفي الذي يقذف لنا في الدقيقة الواحدة الملايين من المعلومات والمعارف في جميع المجالات . (٩ : ٩)

والثورة الهائلة في المعلومات في عصرنا هذا تتطلب تطبيق الاساليب التكنولوجية الحديثة وتطويرها الي أساليب جديدة في التعليم لتلائم التقدم الحادث في عالمنا حيث تزداد أهمية طرق التدريس الحديثة في اعداد المتعلم لمواجهة تحديات العصر التي فرضتها العولمة والمتغيرات العلمية والتكنولوجية والثقافية وانتشار شبكات الاتصالات الدولية ومن هذا المنطلق فإن برامج اعداد المتعلم بالمدارس بحاجة ماسة الي اعادة النظر لتواكب التغيرات في مجال تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات حيث اصبح اتقان المتعلم للمهارات المعلوماتية والتعامل مع المستحدثات التكنولوجية مطلب لتطوير التعليم . (١٠ : ٢٨)

ويعتبر الكتاب الالكتروني احدي التقنيات الحديثة التي فرضت واقعا جديدا علي طرق التعليم والتدريس نتيجة للثورة المعلوماتية التي نشاهدها في عصرنا الحالي وهو يحتوي في طياته علي الصفحات الالكترونية المتعددة بالنص text كما يتضمن بعض الرسوم والصور الثابتة والمتحركة وبه بعض الاصوات والمؤثرات الصوتية ، كما يتضمن النصوص المتشعبة التي تتميز بانتقالها من فقرة الي أخري ومن صفحة الي أخري ومن فصل لأخر . (٢ : ١٨٦ – ١٨٩)

وأهم ما يميز الكتاب التفاعلي المحوسب عن باقي أنواع الكتب الإلكترونية حيث يمكن من رؤية الصور والرسومات المتحركة التي يمكن أن تحدث أصواتاً وتتجاوب مع القارئ فيستجيب لهذا النوع من الكتب التي استخدمت فيها كل وسائل التعليم المرئية والمسموعة والمقروءة .

وقد أدى التطور الكبير في تقنيات المعلومات وفي زيادة استخدام الأجهزة الإلكترونية إلى ظهور مصطلح جديد في مجال التعليم أطلق عليه Mobile Learning أو m-Learning , أو التعلم بالنقال أو التعلم بالجوال أو التعلم بالهواتف الذكية . (٢ : ١٥)

ويمكن استخدام الهواتف الذكية والاجهزة اللوحية وتوظيفها في منظومة التعليم من خلال ما تحتويه تلك الأجهزة من تقنيات أو ما تقدمه من خدمات يمكن أن تقدم فوائد عديدة للعملية التعليمية، وتعطي فرصا جديدة للتعلم التقليدي في الفصول الدراسية وكذلك في نمط التعلم مدي الحياه خارج هذه الفصول الدراسية . (١٦ : ٥٦)

مشكلة البحث :

من خلال خبرة الباحث العملية لاحظ وجود مشكلة لدى بعض الطلاب تتمثل فى ضعف مستوى الأداء لمهارات كرة القدم المقررة على الطلاب و كثرة الأخطاء خلال الأداء ، وقد لاحظ أن الطريقة التقليدية المتبعة (إسلوب الإوامر) فى تعلم مهارات كرة القدم بدرس التربية الرياضية تعتمد على مصدر واحد وهو المدرس والذى يقوم بالشرح من جانبة يتبعة عرض للنموذج دون ادنى مشاركة فعلية للتلاميذ فى الموقف التعليمى وهذا لايتلاءم مع التطور فى تكنولوجيا التعليم من حيث استخدامها للإرتقاء بالعملية التعليمية فى الوقت الحاضر .

هذا الى جانب الزيادة العددية للتلاميذ اثناء الحصة وما يتبع ذلك بالضرورة من زيادة التباين فى الفروق الفردية بين التلاميذ مما يزيد العبء الواقع على المدرس واحتياجه الى جهد اكثر لتعليم المهارات وتبسيطها بحيث يسهل ادراك مراحلها فى محاولة لاتقان كل مرحلة للوصول بها الى الاداء المتكامل الامثل والصحيح للمهارة , وبالنسبة للتلاميذ فقد لاحظ الباحث وجود صعوبة فى اتصاله المباشر مع المدرس لتلقى مراحل تعلم مهارات كرة القدم وبالتالى تقل درجة اجادتة لهذه المرحلة اثناء تطبيقها .

كما لاحظ **الباحث** أيضا أن معظم القائمين بعملية التدريس يهتمون بالجانب المهارى ويتركون الجانب المعرفى دون تركيز أو تخصيص الوقت الكافي له ، ومن المعروف إن الجانب المعرفى من الجوانب التعليمية التي يجب أن يتعلمها الطالب بجانب التعلم للمهارات الأساسية وذلك يضيف عبئا زائدا على الطلاب حيث أن القائمين بعملية التدريس لا يعطون للجانب النظري للمهارات إهتماما كافيا مثل الجانب التطبيقي للمهارات وكذلك مواد القانون التي يجدها الطالب غريبة وصعبة الفهم نظرا لضعف مستوى الطلاب مهاريا فى رياضة كرة القدم .

وفى ظل عدم توافر التكنولوجيا وكيفية إستخدامها فى المرحلة الإبتدائية ، وفى ظل عدم توافر الأدوات والأجهزة المستخدمة فى التعليم كان الباحث يلجأ أحيانا إلى عرض بعض المصادر الرقمية مثل عروض الفيديو ومواقع الانترنت او أى أنشطة أخرى تدعم الطلاب لمعرفة شكل المهارات المتعلمة ، وقد إستشعر الباحث أن مجرد عرض تلك المصادر الرقمية أثناء المحاضرة أو التطبيقات العملية غير كافى ، وأن الطلاب فى كثير من الأحيان تحتاج إلى عرض هذه المصادر الرقمية أكثر من مرة .

وجاءت فكرة هذا البحث من خلال القرارات المبدئية لوزارة التربية والتعليم وكذلك وزارة التعليم العالى بأنه سوف يتم تطوير الكتب المدرسية والجامعية بما يتلاءم مع المستجدات التكنولوجية الحديثة ، الأمر الذي لجأ اليه الباحث في البحث عن وسيلة تعليمية الكترونية تكون أكثر فاعلية وبأقل تكلفة وتكون متاحة لمعظم الطلاب ألا وهي الكتب المطبوعة والمدعمة بالصور والرسومات والتى يمكن إستخدامها بصورتها الورقية وتدعيمها بقارىء الأكواد الذى سيتيح للطالب رؤية الصور والرسومات والفيديوهات والتى تؤدى بدورها إلى مساعدة الطالب فى إدراك وفهم المهارات المقررة وكذلك المساعدة فى التحصيل المعرفى المرتبط بتلك المهارات العملية .

وفى ضوء ما سبق من إحساس الباحث بأهمية تعزيز المحتوى الورقى المطبوع بمواد رقمية تفاعلية وبالأخص فى المقررات العملية مثل مقرر مهارات كرة القدم ، وكذلك ما أظهرته نتائج العديد من الدراسات السابقة نحو أهمية إستخدام رمز الإستجابة السريع (QR) ضمن المواد المطبوعة ، لما له من أهمية كبيرة فى تعزيز قدرات الطلاب وتحفيزهم على التعلم ، كل ذلك ساعد الباحث فى التوصل إلى مشكلة البحث الحالى .

وتأسيساً على ما سبق فإن البحث الحالى يحاول التعرف على تأثير بناء كتاب تفاعلى مدعم بقارئ الأكواد على التحصيل المعرفى وبعض المهارات الأساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

هدف البحث

يهدف البحث الى التعرف على تأثير بناء كتاب تفاعلى مدعم بقارئ الأكواد على التحصيل المعرفى وبعض المهارات الأساسية فى كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

فروض البحث .

– توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط نتائج القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في كرة القدم .

– توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط نتائج القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في كرة القدم .

– توجد فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياسيين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل المعرفي وبعض المهارات الأساسية في كرة القدم .

تعريفات البحث

– الكتاب التفاعلى :

يعرفه **جمال الشرهان (٢٠٠٣م)** بأنه هو كتاب محاكي للحقيقة يستخدام احدث التقنيات التكنولوجية , يقدم هذا الكتاب تجربة فريدة من نوعها للقارئ, حيث يقدم الكتاب خدمة تعمل على

تحويل الكتب من كتب قابلة للقراءة بطريقة عادية الى كتب اقرب الى الحياة التفاعلية , حيث يتفاعل الكتاب مع القارئ , هذا الكتاب سيغير الية القراءة لدى معظم البشر وسيعمل على خلق الابداع الفكري لديهم , باختصار الكتاب يقدم لنا المستقبل بطريقة جديدة وحديثة في التعليم والقراءة . (٥ : ١٣٩)

- قارىء الأكواد : QR CODE

عرفه **ROBERTTSON & GREEN (٢٠١٢م)** : على أنه شكل ثنائى الأبعاد شبيه تماماً بشكل الباركود المتعارف عليه سابقاً مع إختلاف مساحة التخزين ، حيث أنه يمكن أن يخزن ما بين ٤٠٠٠ إلى ٧٠٠٠ حرفاً ، بينما الباركود التقليدى يمكنه تخزين ٢٠ حرفاً فقط . (١٩ : ٨٥)

المهارات الأساسية في كرة القدم Skills of The Football

كل الحركات الضرورية الهادفة التي تؤدى بغرض معين في إطار قانون كرة القدم سواء كانت هذه الحركات بالكرة أو بدونها . (٨ : ١٤)

إجراءات البحث

منهج البحث

إستخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملاءمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس القبلي و البعدي لكلا المجموعتين .

مجتمع وعينة البحث

يشمل مجتمع البحث على تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بمدرسة قويسنا الإبتدائية بمحافظة المنوفية خلال العام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠ م ، والبالغ عددهم (٨٥) تلميذ ، وقد قام الباحث باستبعاد (٢٥) تلميذ من إجمالى العينة منهم (٥) تلاميذ باقين للإعادة و (١٠) تلاميذ لكونهم مقيدين بالأندية في دوري المنطقة ، (١٠) تلاميذ غير منتظمين فى الحضور ، ثم إختار الباحث (٢٠) تلميذا لإجراء الدراسات الإستطلاعية ، وتم تقسيم باقى التلاميذ عشوائياً إلى مجموعتين إحدهما تجريبية والإخرى ضابطة قوام كل مجموعة (٢٠) تلميذا .

تجانس عينة البحث :

قام **الباحث** بالتأكد من مدى إعتدالية توزيع أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في ضوء معدلات النمو (السن ، الطول ، الوزن) وبعض الصفات البدنية والمهارات الأساسية فى كرة القدم والإختبار المعرفى قيد البحث ، ويوضح الجدول رقم (١) تجانس عينة البحث ككل .

جدول (١)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الإلتواء لعينة البحث فى معدلات النمو والتحصيل المعرفى والمتغيرات البدنية ومستوى الأداء المهارى لمهارات كرة القدم

	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	الوسيط	معامل الإلتواء
النمو	السن	سنة	١٢,٥٠	٠,١٧٥	١٣,٥٠	-٠,١٠٨
	الطول	سم	١٥٥,٥٠	٣,١٨٢	١٥٦,٠٠	٠,٥٩٠
	الوزن	كجم	٤٥,٩٠	٢,٧٠٥	٤٦,٠٠	-٠,٢٣١
البدنية	التوافق (الدوائر المرقمة	ث	٧,٣٠	٠,٧٨٩	٧,٥٠	-٠,٥٩٧
	قدرة عضلية (وثب عريض من الثبات	سم	١٥٣,٢٦	٠,٧٢٣	١٥٣,٠٠	-٠,٤٤٢
	السرعة (العدو ٣٠م بداية متحركة	ث	٥,٦٦	٠,٧٦١	٥,٦٢	-٠,١٧٠
	الرشاقة (الجرى والدوران)	ث	١١,٣٢	٠,٨٦٧	١٢,٠٠	-٠,٦٨٥
	الدقة (تمرير الكرة على حائط الصد	عدد	٦,٣٠	٠,٧٩٩	٦,٣٥	٠,٠٦٧
المهارية	تنطيط الكرة	عدد	٠,٧٥	٠,١٠٥	٠,٧٢	٠,٧٦٤
	الجري بالكرة	ث	١٨,٥٤	٠,٧٠٦	١٨,٠٠	٠,٩٤١
	ضرب الكرة بالرأس	درجة	٠,٧٥	٠,٠٧٣	٠,٧٢	١,٠٧٠

يتضح من **جدول (١)** أن قيم معاملات الالتواء قد تراوحت ما بين (+٣) مما يشير إلى إعتدالية توزيع العينة في متغيرات النمو (السن- الطول- الوزن) والتحصيل المعرفى وبعض الصفات البدنية والمهارات الأساسية في كرة القدم قيد البحث .

الاختبارات البدنية :

إختبار العدو ٣٠ متر من بداية متحركة لقياس السرعة.

إختبار الجرى والدوران ناحية اليمين لقياس الرشاقة .

إختبار الوثب العريض من الثبات لقياس قدرة عضلات الرجلين .

إختبار الدوائر المرقمة لقياس توافق الرجلين والعينين .

إختبار تمرير الكرة على حائط الصد خلال ٣٠ ث لقياس الدقة .

الاختبارات المهارية :

- إختبا ر دقة تمرير الكرة بباطن القدم من بين كرسيين لقياس دقة التمرير.
- إختبار ضرب الكرة بالراس لقياس دقة تمرير الكرة بالراس نحو مكان محدد .
- إختبار الجرى بالكرة حول دائرة لقياس قدرة اللاعب على التحكم فى الكرة اثناء الجرى

المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث :

الصدق التمايزى : لحساب الصدق للاختبارات البدنية والمهارية قام الباحث باستخدام صدق التمايز بين مجموعتين احداهما مميزة من ممارسي كرة القدم وعدهم (٢٠) لاعب من لاعبى فريق كرة القدم مواليد (٢٠٠٨/٢٠٠٩) بنادى بنها الرياضى والثانية غير مميزة وهي عينة الدراسة الاستطلاعية وعدهم (٢٠) تلميذاً من خارج العينة ومن نفس مجتمع البحث

جدول رقم (٢) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعتين المميزة وغيرالمميزة في الاختبارات البدنية والمهاريه قيد البحث

ن ١= ن٢ = ٢٠

الاختبارات	وحدة القياس	الارباعى الادنى		الارباعى الاعلى		الفرق	قيمة (ت)
		س	ع	س	ع		
الدوائر المرقمة.	ثانية	٨,٠٠	٠,٠٠	٦,٢٥	٠,٥٠	١,٧٥	٧,٠٠- *
الوثب العريض من الثبات.	سم	١٥٣,٢٥	١,٠٠	١٥٣,٥٠	٠,٥٠	٠,٢٥	٠,٥٢*
العدو ٣٠م من بداية متحركة	ثانية	٥,٥٠	٠,٤٣	٦,٠١	١,٠٣	٠,٥٠	١,١٣*
الجري والدوران	ثانية	١١,٠٠	١,١٥	١١,٢٥	٠,٩٥	٠,٢٥	٠,٢٣*
تمرير الكرة على حائط الصد	عدد	٦,٦٨	٠,٦٨	٦,٧٦	٠,٩٣	٠,٠٧	٠,٤٤*
دقة تمرير الكرة بباطن القدم	درجة	٠,٨٠	٠,١٠	٠,٦٥	٠,٠٣	٠,١٤	٠,٨٦*
الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٩,٥٠	٠,٥٧	١٧,٧٥	٠,٥٠	١,٧٥	٠,٥٧*
ضرب الكرة بالرأس	درجة	٠,٧٣	٠,٠٥	٠,٧٠	٠,٠٣	٠,٠٢	٠,٣٩*

يتضح من **جدول (٢)** أن قيمة ت المحسوبة اكبرمن قيمتها الجدولية مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة المميزة وغير المميزة لصالح المجموعة المميزة عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل على صدق الاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث.

الثبات :

قام الباحث بتطبيق الاختبارات البدنية والمهارية على عينة البحث الاستطلاعية وتم إعادة تطبيقها وبفاصل زمني قدره خمس ايام بين التطبيقين وتم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني .

جدول (٣)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات البدنية

ن = ٢٠

الأختبارات	وحدة القياس	التطبيق الاول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		س	ع	س	ع	
الدوائر المرقمة.	ثانية	٧,١٠	٠,٨٧	٦,١٠	٠,٩٩	١,٠٠
الوثب العريض من الثبات.	سم	١٥٣,٣٠	٠,٨٢	١٥٥,٦٠	٢,٧٥	٢,٣٠
العدو ٣٠م من بداية متحركة	ثانية	٥,٦٩	٠,٧٧	٥,٠٩	١,٠٦	٠,٦٠
الجري والدوران	ثانية	١١,٣٠	٠,٩٤	١٠,٣٠	٠,٩٤	١,٠٠
تمرير الكرة على حائط الصد	عدد	٦,٧٩	٠,٦٨	٧,١٩	٠,٦٦	٠,٤٠
دقة تمرير الكرة بباطن القدم	عدد	٠,٧٢	٠,٠٩	١,١٧	٠,١٠	٠,٤٥
الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٨,٥٠	٠,٧٠	١٧,٠٠	٠,٨١	١,٥٠
ضرب الكرة بالرأس	درجة	٠,٧٢	٠,٠٤	٠,٨٩	٠,٠٤	٠,١٦

قيمة ر الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ ودرجة حرية ٨ = ٠,٦٣٢

يتضح من جدول (٣) أنه يوجد ارتباط قوي بين التطبيقين الأول والثاني حيث جاءت قيمة (ر) المحسوبة اكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل على ثبات الاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث.

الاختبار المعرفي (تصميم الباحث) :

قام الباحث بتصميم الإختبار لقياس مدى تحصيل التلاميذ للجانب المعرفى الخاص بكرة القدم قيد البحث ولقد اعتمد الباحث فى بناء الإختبار على الخطوات التالية :

تحديد الهدف من الإختبار:

يهدف هذا الإختبار الى قياس تحصيل التلاميذ عينة البحث فى الجوانب المعرفية الخاصة بكرة القدم قيد البحث وأن يتناسب هذا الاختبار مع مستوى التلاميذ عينة البحث.

تحديد المحاورالرئيسية للاختبار:

بعد الإطلاع على العديد من الأبحاث والمراجع العلمية قام الباحث بتحديد محاور الإختبار لعرضه على الخبراء مرفق (٥) لإضافة أو حذف ما يرونة مناسباً من تلك المحاور، ثم قام الباحث بتفريغ إستمارات الإستبيان التي تحتوي على آراء الخبراء حول المحاور المقترحة وقد تم تحديد المحاور في :

المحور القانونى : ويشتمل على بعض الجوانب القانونية الخاصة برياضة كرة القدم.

المحور المهارى : ويشتمل على بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم قيد البحث .

تحديد الأهمية النسبية لمحاور الاختبار :

قام الباحث بإستطلاع رأى الخبراء مرفق (٥) وذلك لإبداء الرأي حول الأهمية النسبية لكل محور من محاور الأختبار واقتراح ما يضاف إليها أو يحذف منها، والجدول (٤) يوضح النسبة المئوية لآراء الخبراء حول محاور الأختبار المعرفى وكذلك الأهمية النسبية

جدول (٤) النسبة المئوية لمحاور الاختبار المعرفي

ن = ١٠

المحـور	نسبة الموافقة	الأهمية النسبية
المحور المهارى	% ١٠٠	% ٦٠
المحور القانونى	% ١٠٠	% ٤٠

صياغة مفردات الاختبار :

قام الباحث بصياغة مفردات الاختبار في صورة مبدئية وبلغ عددها (٤٠) مفردة مقسمة على محاور الاختبار، وقد راعى الباحث أن تكون لكل مفردة معنى واحد محدد وأن يكون لغة كل مفردة صحيحة والإبتعاد عن المفردات الصعبة وتجنب الكلمات التي تحمل أكثر من معنى واحد وتم وضعها في استمارة وعرضها على السادة الخبراء **مرفق (٦)** لمعرفة مدى صلاحية المفردات حيث وافق السادة الخبراء على جميع مفردات الأختبار.

تحديد نوع الأسئلة :

اختار الباحث نوعين من الأسئلة وهي الاختيار من متعدد (٣) ثلاثة احتمالات والصواب والخطأ، وقد روعي في أسئلة الاختبار الشروط التالية (الشمولية ، الموضوعية ، الدقة ، مناسبتها لمستوى التلاميذ) .

إعداد تعليمات الإختبار :

قام الباحث بصياغة تعليمات الإختبار فى صورة مقدمة للإختبار تشتمل على تعليمات الإجابة والهدف من الإختبار بأسلوب مبسط وسهل يظهر أنه تقويم للتحصيل وليس إمتحاناً.

إعداد الصورة الأولية للاختبار :

قام الباحث بتصميم إستمارة لإستطلاع آراء الخبراء تشتمل على عبارات الإختبار فى صورتة المبدئية وقد إشتمل على (٤٠) عبارة وقد روعى ان تكون العبارات متنوعة ومتضمنة لأكبر كمية من المعلومات والتى يتضمنها المحتوى قيد البحث ، وقد قام المحكمين بالموافقة على عبارات إختبار التحصيل المعرفى جميعها .

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز للاختبار المعرفى قيد البحث :

قام **الباحث** بتطبيق الإختبار المعرفى في كرة القدم المقترح على عينة التقنين وبعد الإنتهاء من التطبيق قام بتصحيح الإختبار واحتساب الدرجة التي يحصل عليها الطالب ، كما قام بترتيب الدرجات التي حصلت عليها عينة التقنين ترتيباً تنازلياً وفق مجموع درجات كل مفحوص في الإختبار **٢٧%** من الدرجات التي تمثل أعلى الدرجات وأطلق عليها الممتازين ثم اختير **٢٧%** أيضاً من درجات نفس العينة وهى تمثل أدنى درجات وأطلق عليها مجموعة ضعاف المستوى وذلك لحساب معاملات الصعوبة والسهولة والتمييز .

المعاملات العلمية للإختبار

صدق الإختبار صدق الإتساق الداخلى للإختبار:

يتضح من مرفق (٦) أن قيمة معامل الإرتباط قد تراوحت ما بين (٠,٧٠٠ – ٠,٨٨٨) مما يدل على وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للأختبار الامر الذى يشير إلى صدق الإختبار المقترح.

جدول (٧)

معاملات الارتباط بين درجة كل محور وإجمالي درجات باقي المحاور للإختبار

ن = ٢٠

م	المحـــور	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	معامل الإرتباط
١	المحور القانونى	٧,٥٤	٢,٣٤	*٠,٩٠
٢	المحور المهارى	١٣,٣٤	٢,١٤	*٠,٨٨

قيمة " ر" الجدولية عند درجة حرية ١٨ ومستوي معنوي ٠,٠٥= ٠,٤٤٤

يتضح من الجدول (٧) ارتفاع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل محور وإجمالي درجات باقي المحاور باختبار قيد البحث، مما يدل علي صدق الإختبار وقبوله.٣

ثبات الإختبار

قام الباحث بإيجاد معامل الثبات بإستخدام طريقة معامل الثبات الفا كرونباخ لعبارات الأختبار العينة الإستطلاعية المسحوبة من مجتمع البحث البالغ عددها (٢٠) تلميذا، وذلك بتطبيق الأختبار والذى إشتمل على (٤٠) عبارة ، وذلك بمرفق ( ) يوضح ذلك

الصورة النهائية للإختبار:

فى ضوء ما أسفرت عنه خطوات تقنين الإختبار والتى تضمنت حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز وصدق الإتساق الداخلى للعبارات ، توصل الباحث إلى بناء وإعداد الصورة النهائية للإختبار والتى إشتملت على (٤٠) عبارة .

تحديد زمن الإجابة على الاختبار: في ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الاستطلاعية للإختبار ، تم حساب الزمن المناسب له فقد استخدم الباحث المعادلة الرياضية التالية :

١. **(الزمن الذى إستغرقه اول طالب + الزمن الذى استغرقه أخرطالب) ÷ ٢**

زمن الإختبار وهو (٢٤) دقيقة مع عدم إحتساب الوقت المخصص للتعليمات .

إعداد مفتاح تصحيح الإختبار :

تم تصحيح الإختبار وذلك بأن أعطيت لكل إجابة صحيحة درجة واحدة ، وبذلك تراوحت الدرجة الكلية للإختبار ما بين (صفر : ٤٠) درجة ، وتم إعداد مفتاح تصحيح الاختبار

الكتيب التفاعلي المدعم بقارىء الأكواد :

من أجل وضع البرنامج التعليمي باستخدام الكتيب التفاعلي المدعم بقارىء الأكواد كان لزاما علي الباحث الاطلاع علي العديد من الدراسات السابقة التي تناولت وضع البرامج التعليمية باستخدام الكتب التفاعلية والمدعمة بتطبيقات الهواتف الذكية مثل تطبيق QR CODE وتوصل الباحث الي الاتي :

أهداف البرنامج :

الهدف العام للبرنامج :-

معرفة مدى صلاحية الكتيب التفاعلى بإستخدام التطبيق المعد بتقنية قارىء الأكواد (QR CODE) على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم والتى تتمثل فى (دقة تمرير الكرة بباطن القدم ، الجري بالكرة حول دائرة ، ضرب الكرة بالرأس) لعينة البحث وهم لتلاميذ الصف السادس الإبتدائى بمدرسة قويسنا الإبتدائية .

الأهداف السلوكية :- أهداف معرفية :-

إكساب تلاميذ الصف السادس الإبتدائى بعض المعلومات من خطوات فنية وتعليمية وبعض قوانين كرة القدم المقررة عليهم فى المنهاج الدراسى للفصل الدراسى الأول خلال العام الدراسى ٢٠١٩/٢٠٢٠م .

هدف مهارى :-

اكساب الطلاب كيفية اداء مهارات كرة القدم التالية والمقررة عليهم بصورة صحيحة :

دقة تمرير الكرة بباطن القدم – الجري بالكرة حول دائرة – ضرب الكرة بالرأس

أهداف وجدانية :-

- أن يحب الطالب التعلم بأسلوب الكتيب التفاعلى بتقنية قارىء الأكواد QR CODE .

– أن يحب الطالب إستخدام التكنولوجيا فى التعلم .

أغراض البرنامج :

– مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب. – أن يتناسب البرنامج مع الهدف الموضوع.

– أن يراعى توفير الإمكانات المتاحة لتنفيذ البرنامج.

– أن يناسب البرنامج المهارات التي يحتوي المنهج الدراسي عليها.

– أن يراعى فى محتوى البرنامج مبدأ التدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب.

– أن يعمل البرنامج على إشباع رغبات المبتدئين.

– أن يراعي البرنامج عامل التشويق والإثارة للمبتدئين.

إجراءات تحديد محتويات البرنامج التعليمى:

قام الباحث بتحديد المهارات طبقا للمقرر الدراسى لطلاب الصف السادس الإبتدائى ، وقد تضمن البرنامج التعليمى بإستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد QR CODE على الجانب المهارى – الجانب القانونى

تصميم الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد Qr Code

وقد تم تصميم الكتيب التفاعلى وربطة بالتطبيق فى عدة خطوات كالتالى:–

تنظيم محتوى البرنامج:

قام الباحث بتنظيم محتوى الكتيب التفاعلى قبل البدء فى تصميمه بحيث إشتمل على أجزاء نظريه (بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم – وقاعدة رقم (١ ، ٢ ، ٣ ، ٥) من قانون كرة القدم) وتم ربط المهارات والقانون بالتطبيق الإليكتروني (قارىء الأكواد) من خلال الصور والفيديوهات المشار إليها والموجودة في الكتب التفاعلى بحيث يفتح الطالب التطبيق QR CODE ويوجه كاميرا الموبايل الى الصور ومن ثم يقوم التطبيق بإظهار المهارة أو الفيديو أو الصورة .

إعداد مكونات الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد :

– بعد الإطلاع على المراجع المتخصصه فى كرة القدم قيد البحث تم إختيار افضل النصوص المكتوبة التى تشرح الجزء النظرى للمهارات الفنية المقررة على عينة البحث وتمت كتابتها على برنامج (MICROSOFT WORD)

–تم إستخدام صور – فيديوهات تشرح المهارات قيد البحث والتى قدمت نموذج مثال للمهارة.

– تم إستخدام صور – فيديوهات تشرح بعض قواعد قانون كرة القدم المقررة

إنتاج الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد :

– قام الباحث بإعداد الكتيب التفاعلى من حيث كتابة النصوص وشرح مفصل للمهارات الأساسية لكرة القدم وكذلك مواد القانون المقررة على التلاميذ وطباعته فى صورته الورقية .

– قام الباحث بإنشاء قناة علي اليوتيوب

– قام الباحث برفع جميع الفيديوهات الخاصة بالمهارات الأساسية لكرة القدم وشرح مواد القانون المقررة على عينة البحث علي قناة اليوتيوب .

– تم إعداد وحدات البرنامج المدعمة بالصور وروابط الفيديوهات الخاصة بالوحدات ورفعها علي مواقع (QR code generation and reading) وقد أعطي الباحث كود محدد لكل فيديو أو صورة أو فلاش مستخدم لشرح المهارات أو القانون علي حدة

– تم تكليف الطالب بتحميل برنامج (QR Code Reader) من المتجر الخاص بالهاتف المحمول store play حيث يقوم البرنامج بمجرد تشغيله على الهاتف النقال ومرور الكاميرا علي الكود المستخدم يتم تحميل (الفيديوهات أو الصور أو الفلاشات التعليمية فورا وذلك بإستخدام الإنترنت) .

– قام الباحث بعد إعداد البرنامج فى صورته الأولية بالعرض على الخبراء بهدف التعرف على مدى مناسبة البرنامج والمحتوى التعليمى وطريقة إستخدامه لعينة البحث ، وقد أشار الخبراء ببعض التعديلات ليصبح البرنامج جاهزا للتطبيق.

تحديد الإسلوب التعليمى المستخدم فى التدريس :

تم إستخدام إسلوب التعلم الذاتي من خلال إستخدام التطبيق مع الكتاب التفاعلى حيث يقوم الطالب بتعلم المهارات من خلال الكتاب التفاعلى والتطبيق لعرض كل المهارات المقررة فى المنهج .

الخطة الزمنية لتطبيق البرنامج :

قام الباحث بإعداد البرنامج بحيث يشتمل على (١٠) أسابيع بواقع وحدة تعليمية أسبوعيا أى ١٠ وحدات تعليمية .

أسس وضع الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد QR CODE :

– أن يحقق الهدف الذى وضع من أجله. – أن يكون مناسباً للطلاب اللذين سوف يطبق عليهم البرنامج. – أن يناسب الهواتف الذكية المتاحة مع الطلاب .

– مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب. – مرونة البرنامج وقبوله للتعديل.

٨/٤/٣ الوحدات التعليمية المستخدمة بإستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد :

قام الباحث باستطلاع راي الخبراء **مرفق (٩)** من حيث التوزيع الزمنى داخل الوحدة التعليمية المستخدمة داخل البرنامج التعليمى بإستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بتقنية قارىء الأكواد حيث تم يستغرق مدة تطبيق البرنامج التعليمي (١٠) اسابيع بواقع وحدة اسبوعياً بزمن (٤٥) دقيقة للوحدة التعليمية ، واشتمل البرنامج التعليمي علي جزأين الاول (مهاري) خاص بالمهارات الأساسية فى كرة القدم والأخر(معرفي) خاص بالجانب المعرفى عن الخطوات الفنية

للمهارات المقررة على التلاميذ و بعض قوانين كرة القدم المقررة على عينة البحث ، والجدول التالى يوضح موافقة السادة الخبراء على التوزيع الزمنى للوحدة التعليمية كما إقترحه الباحث .

٩/٤/٣ أسلوب التقويم :

من أجل تقويم مدى فاعلية البرنامج التعليمي بإستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد QR CODE على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفي لبعض مهارات كرة القدم قيد البحث ، قام **الباحث** بما يلي :

١/٩/٤/٣ إستخدم **الباحث** التقويم الداخلي لمحتوى المقرر التعليمى قيد البحث حيث تم وضع أسئلة تقويمية بعد كل وحدة تعليمية ليجيب الطلاب عليها وذلك للتأكد من فهمها وإستيعابها لهذا الجزء مع وجود التغذية الراجعة المناسبة لذلك .

٢/٩/٤/٣ إستخدم **الباحث** لتقويم المتغيرات قيد البحث أدوات التقويم التالية :

١/٢/٩/٤/٣ الإختبارات المهارية في كرة القدم قيد البحث .

٢/٢/٩/٤/٣ إختبار التحصيل المعرفى فى كرة القدم قيد البحث .

٥/٣ الدراسة الإستطلاعية :

١/٥/٣ الدراسة الاستطلاعية الاولى :

قام الباحث باجراء التجربة الاستطلاعية الاولى على (٢٠) مبتدئ من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الإساسية خلال الفترة الزمنية من ٩/٢٢ / ٢٠١٩م إلي ٩/٢٩/ ٢٠١٩م بهدف إيجاد المعاملات العلمية للإختبارات المستخدمة.

٢/٥/٣ الدراسة الاستطلاعية الثانية :

قام الباحث بإجراء التجربة الإستطلاعية الثانية فى الفترة من ١٠/٦/ ٢٠١٩ م بواقع تنفيذ وحدة تعليمية ًعلى العينة الإستطلاعية المسحوبة من مجتمع البحث وعددها (٢٠) تلميذا ومن خارج العينة الأساسية للأسباب الآتية :

– تحديد مدى وضوح ومناسبة البرنامج التعليمى باستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بتقنية قارىء الأكواد .

– التاكد من سلامة الإجهزة والإدوات المستخدمة وبعد إجراء التعديلات المناسبة, أصبح البرنامج التعليمى جاهزا للإستخدام والتطبيق على عينة البحث التجريبية.

تنفيذ التجربة الأساسية : القياسات القبلية

تم إجراء القياسات القبلية فى المتغيرات المهارية والتحصيل المعرفى خلال الفترة الزمنية من ٢٠١٩/١٠/١٣م إلي ٢٠/ ١٠/٢٠١٩م .

٢/٦/٣ تطبيق تجربة البحث الأساسية

قام الباحث بتطبيق تجربة البحث الإساسية فى الفترة من ٢٠١٩/١٠/٢٧م الى ٢٩ /١٢/ ٢٠١٩م بواقع (١٠) اسابيع مرة أسبوعيا لمدة ٤٥ دقيقة فى المرة الواحدة وقد تم تطبيق تجربة البحث على المجموعة التجريبية بإستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بتقنية قارىء الأكواد ، أما المجموعة الضابطة فقد قامت بتنفيذ البرنامج التقليدى .

٣/٦/٣ القياسات البعدية :

تم إجراء القياسات البعدية فى عينة البحث الإساسية فى المتغيرات المهارية والإختبارالمعرفى خلال الفترة الزمنية من ١/٥/ ٢٠٢٠م إلي ١/١٢/ ٢٠٢٠م

٧/٣ المعالجات الإحصائية :

- المتوسط الحسابى. - معامل الإرتباط " لبيرسون". -إختبار (ت). - معامل السهولة والصعوبة والتمييز. - معامل الإلتواء .
- الوسيط . -الإنحراف المعيارى

عرض النتائج :

جدول (١١)

دلالة الفروض بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية فى الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث

ن = ٢٠

الاختبارات المهارية	وحده القياس	قياسات قبلية		قياسات بعدية		فرق متوسط	قيمة ت
		س	ع	س	ع		
دقة تمرير الكرة	درجة	٠,٧٠	٠,٠٩	١,٣٨	٠,١٣	٠,٦٨	*٢٧,٠٩
الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٨,٦٥	٠,٧٤	١٦,١٥	٠,١٨	٢,٣٥	*١٢,٠١
ضرب الكرة بالرأس	درجة	٠,٧٣	٠,٠٧	١,٢٢	٠,١٨	٠,٤٩	*١٣,٤٧

قيمة " ت " الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٧٣

جدول (١٢)

دلالة الفروض بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية فى الإختبارالمعرفي للعينة قيد البحث

ن = ٢٠

الاختبارات	وحده القياس	القياسات القبلية		القياسات البعدية		فرق متوسط	قيمة ت
		س	ع	س	ع		
الاختبار المعرفي	درجة	١٧,٥٠	٠,٦٨	٢١,١٥	٠,٧٤	٣,٦٥	*٣٣,٣٥

قيمة " ت " الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٧٣

جدول (١٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة

في الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث

ن = ٢٠

الاختبارات	وحده القياس	القياسات القبلية		القياسات البعدية		فرق متوسط	قيمة ت
		س	ع	س	ع		
دقة تمرير الكرة	درجة	٠,٧٩	٠,١٠	١,٠٨	٠,١٠	٠,٢٨	*٢٨,٥٣
الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٨,٤٥	٠,٦٨	١٧,١٥	٠,٨١	١,٣٠	*١٢,٣٦
ضرب الكرة بالرأس	درجة	٠,٧٧	٠,٠٨	٠,٩٩	٠,١٠	٠,٢١	*١٩,٠٧

قيمة " ت " الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ ودرجة حرية ١٩ = ١,٧٢

جدول (١٤)

دلالة الفروض بين متوسطي القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة

فى الإختبارالمعرفي للعينة قيد البحث

ن = ٢٠

الاختبارات	وحده القياس	القياسات القبلية		القياسات البعدية		فرق متوسط	قيمة ت
		س	ع	س	ع		
الاختبار المعرفي	درجة	١٧,٦٠	٠,٧٥	١٩,٤٠	١,٢٣	١,٨٠	*٩,٦٥

قيمة " ت " الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٧٣

جدول (١٥)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة

في الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث

ن١= ن٢=

٢٠

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		فرق متوسط	قيمة ت
		س	ع	س	ع		
دقة تمرير الكرة	درجة	١,٣٨	٠,١٣	١,٠٨	٠,١٠	٠,٣٠	*٧,٨٩
الجري بالكرة حول دائرة	ث	١٦,٣٠	١,٣٤	١٧,١٥	٠,٨١	٠,٨٥	*٢,٦٠
ضرب الكرة بالرأس	درجة	١,٢٢	٠,١٨	٠,٩٩	٠,١٠	٠,٢٢	*٤,٨٠

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٩٦

جدول (١٦)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار المعرفي للعينة قيد البحث

ن١= ن٢=٢٠

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		فرق متوسط	قيمة ت
		س	ع	س	ع		
الاختبار المعرفي	درجة	٢١,١٥	٠,٧٤	١٩,٤٠	١,٢٣	١,٧٥	٥,٥٥*

قيمة " ت " الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٩٦

مناقشة النتائج :

مناقشة نتائج الفرض الأول :

يتضح من **جدول (١١)** ، **(١٢)** وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسيات القبلية والبعدية لصالح القياسات البعدية في الإختبارات المهارية فى كرة القدم وكذلك فى إختبار المستوي المعرفي للمجموعة التجريبية ، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية

يرى الباحث أن عينة البحث التجريبية قد تطور أدائها بفضل الكتيب التفاعلى والمدعم بتقنية قارىء الأكواد حيث يظهر من نتائج الجداول السابقة أن قدرات التلاميذ فى المجموعة التجريبية والتى تعلمت من خلال الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد خلال أداء المهارات الأساسية فى كرة القدم قيد البحث قد تطورت بشكل كبير .

ويرجع الباحث ذلك التطور الحاصل إلى الطريقة التي تم بها تعلم هذه المهارات من خلال الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد حيث وجد التلاميذ المهارات الأساسية فى كرة القدم والمقررة عليهم مشروحة بشكل مبسط من خلال الكتيب التفاعلى بشكل منسق ومرتب ومنظم من حيث الخطوت الفنية والتعليمة والأخطاء الشائعة وتدريبات لتنمية تلك المهارات بالإضافة إلى تدعيم الكتيب التفاعلى المطبوع بأكواد يستطيع التلميذ من خلال تطبيق قارىء الأكواد بإستخدام الهواتف الذكية وتمرير كاميرا التطبيق على تلك الأكواد تدعيم شرح المهارة من خلال (الصور – الفيديوهات – الفلاشات) في التطبيق ، كما يتيح للطالب التحكم في سرعة الأداء وعدد مرات الإعادة وإمكانية التحكم في المدة التي يحتاجها للوصول إلى مرحلة التعلم ، كما أن الكتيب التفاعلى يحتوى على العديد من الملفات الداعمة لشرح المهارات وكذلك المعارف القانونية المقررة على التلاميذ من خلال صور وفيديوهات تقضى على الملل والسأم والنمطية التى قد تكون سبب فى عزوف الكثير من التلاميذ عن تعلم المهارات وكذلك المعارف المقررة عليهم .

وهذا يتفق مع **أحمد السيد (٢٠١٨)** (١) الى أن التعرف الجيد من جانب اللاعب على مهارة جديدة يعتمد أساسا على سلامة الشرح ومشاهدة النموذج حيث أنه كلما توافرت الخبرة السابقة أرتبطت المهارة الحديثة بذهن اللاعب وكأن التصور لها وأستيعابها أسرع ، ويجب أن يكون الشرح اللفظى واضحا ويستخدم المصطلحات الصحيحة ، ويتناسب الشرح مع مستوى

وهذا يؤكد صحة الفرض الأول الذى يقول **توجد فروق إحصائية دالة معنويا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد الدراسة لصالح القياس البعدى.**

مناقشة نتائج الفرض الثانى :

يتضح من جدول (١٣) , (١٤) وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسيات القبلية والبعدية لصالح القياسات البعدية في الإختبارات المهارية والمعرفية فى كرة القدم للمجموعة الضابطة ، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية٠

ويعزو الباحث التقدم الذي حققته المجموعة الضابطة والتي استخدمت الأسلوب التقليدي المتبع (الشرح والنموذج) يكمن في جدوى هذه الطريقة التي لا يمكن إغفالها، حيث تعتمد على الشرح وإعطاء نموذج جيد للمهارة المراد تعلمها، ويرجع التحسن في أداء المجموعة الضابطة إلى تعود التلاميذ على هذه الطريقة المتبعة في التعليم من خلال مراحل تعليمهم المختلفة .

ويتفق ذلك مع **عفاف عبد الكريم (١٩٩٤) م** ، حيث أن أداء المتعلم للمهارات يتوقف على قدرة المعلم على الشرح الجيد وأداء نموذج لكل من المهارات المراد تعلمها (قيد البحث) (٧ : ١٢) .

ويرى الباحث الأمر الذي لا يتوافر في البرنامج التقليدي المتبع، حيث يعتمد أسلوب الشرح والنموذج المعتاد الذي يطبق في تعلم المهارات الحركية على شرح المعلم وأداء نموذج للمهارة دون النظر للفروق الفردية وتباين المستوى بين التلاميذ ، فعدم مراعاة الفروق الفردية في قدرات الطلاب يعتبر من أهم وأكبر نقاط الضعف الموجهة إلى طرق التدريس المعتادة، مما يقلل من التأثير الناتج عن التدريس خلال الوحدات التعليمية .

وهذا يحقق الفرض الثاني للبحث والذي ينص على : أنه " **توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة فى مستوى أداء بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي في كرة القدم لصالح القياسات البعدية** " .

مناقشة نتائج الفرض الثالث : يتضح من **جدولى (١٥)** ، **(١٦)** وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسيات البعدية بين المجموعتين التجربية والضابطة لصالح المجموعة التجربية في

المستوى المهارى والمعرفى فى كرة القدم ، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية .

ويرجع الباحث هذا التقدم الواضح في المستوي الفني لبعض المهارات الأساسية فى كرة القدم قيد البحث للمجموعة التجريبية وكذلك التقدم في مستوي التحصيل المعرفي الي استخدام طريقة التعلم باستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد والذى يتضمن عرض المهارات المراد تعلمها من خلال الهاتف المحمول الشخصى بشكل جذاب والذى ادي إلى رؤية المهارات والمعارف المراد تعلمها عن طريق الهاتف النقال بشكل واضح واسهل في أعادة عرضها عدة مرات ، حيث ان الوسيلة المستخدمه هي ملك للطالب وهذه اهم ميزة بعكس وسائل تعليمية أخري يمكن الاستعانة بها في برامج تعليمية ولكن ليست ملك المبحوث أو حتي الباحث .

ويرى الباحث أن ميزة الوسيلة التعليمية الرئيسية في هذا البحث هي ملك للتلميذ فمن خلال ذلك يستطيع التلميذ اعادة المحتوي التعليمي وتكرارة عدة مرات في اي وقت يشاءه خلال اليوم أثناء وقبل وبعد الوحدة التعليمية وبالتالي يساعد في عملية التعلم واتقان المهارات والمعارف ، كما انه تم عرض المعارف والمعلومات بشكل منظم وطريقة شيقة مصحوبة بالصور المعدة والفديو الذي يجعل المعلومات ترتبط بأذهان التلاميذ ، كل ذلك أدي الي تفاعل التلاميذ مع البرنامج التعليمي وفقاً لقدراتهم وسرعة الاستيعاب والتعلم الامر الذي ادي الي تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية والتي تعتمد علي الشرح واداء النموذج .

ويتفق مع الباحث كل من **جمال الدهشان (٢٠٠٩م) (٤) ، عبد الحميد بسيوني (٢٠٠٧م) (٦)** فى أن الخدمات التي يقدمها الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد يمكن توظيفها والاستفادة منها في التعليم وهي أصبحت خدمات موثوقة يمكن الاستفادة منها في أي وقت واي مكان .

تأسيساً على ما سبق يتضح تفوق وتأثير البرنامج التجريبي المقترح بإستخدام الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد عند مقارنته بالبرنامج التقليدي المتبع ، وهذا يحقق الفرض الثالث للبحث والذي ينص على : " **توجد فروق ذات دلالة احصائية فى بين القياسين البعديين بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى متوسطات مستوى أداء بعض المهارات الحركية الأساسية والتحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية** " .

الإستنتاجات والتوصيات :

الإستنتاجات :

في ضوء المعالجات الإحصائية لبيانات الدراسة وما أسفرت عنه من نتائج يمكن إستخلاص ما يلي :

– وجود فروق داله إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية والتى استخدمت (الكتيب التفاعلى المدعم بقارىء الأكواد) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة القدم .

–وجود فروق داله إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة والتى استخدمت (التعلم التقليدى) في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة القدم .

– وجود فروق داله إحصائيا بين القياسين القبليين والبعديين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى فى كرة القدم .

التوصيات :

إعتماداً على نتائج البحث وفى حدود عينة الدراسة يوصى الباحث بما يلي :

– إستخدام الكتب التفاعلية المدعمة بتقنية قارىء الأكواد فى تدريس مهارات كرة القدم وباقى الرياضات فى جميع مراحل التعليم المختلفة بمختلف المدارس .

– إستخدام أساليب جديدة ومبرمجة فى ظل سهولة تواجد أجهزة اللاب توب والأى باد والهواتف الذكية والحديثة فى حجرة الدراسة والإستفادة من تواجدها مع معظم الطلاب لتدريس مناهج التربية الرياضة عامة ورياضة (كرة القدم) قيد البحث على وجه الخصوص.

– تدريب المعلمين على عمل الكتب التفاعلية الخاصة بهم فى مناهج التربية الرياضة عامة ورياضة (كرة القدم) قيد البحث على وجه الخصوص.

– الإهتمام ولو على الأقل بعرض نموذج مثالى من خلال الأجهزه الحديثة لتلاشى مشاكل عرض النموذج من خلال المعلم.

– إجراء مثل تلك الدراسة فى مقررات أخرى ورياضات أخرى ومراحل سنية مختلفة.

٦/٠ المراجع العربية :

١- **أحمد أنور السيد (٢٠١٨)** : تأثير أستخدام الواقع المعزز على تعلم بعض المهارات الأساسية وتركيز الأنتباه لمبتدئى الهوكى المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، فبراير ، الجزء الرابع

٢ - **أحمد عيد عدلي (٢٠١٥ م) :** تأثير برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب التعلم المتنقل M- learning بطريقة قاريء الكود علي تعلم بعض مهارات الانقاذ في السباحة, مجلة بحوث التربية البدنية والرياضية , العدد (١٨) كلية التربية الرياضية للبنين , جامعة بنها ٠

٣- **أمينة جمال السيد (٢٠١٩م)** : فاعلية كتيب مقترح بإستخدام خاصية رمز الإستجابة السريع QR code لتحسين مستوى التحصيل المعرفى والمهارى فى رياضة المبارزة ، انتاج علمى ، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة ، كلية التربية الرياضية للبنات بالجزيرة ، جامعة حلوان .

٤- **جمال الدهشان، مجدي يونس (٢٠٠٩م)** : التعليم بالمحمول"صيغة جديدة للتعليم عن بُعد. بحث مقدم إلى الندوة العلمية الأولى لقسم التربية المقارنة والإدارة التعليمية بكلية التربية-جامعة كفر الشيخ، تحت عنوان "نُظم التعليم العالي الافتراضي .

٥- **جمال عبد العزيز الشرهان (٢٠٠٣م)** : الوسائل التعليمية ومستجدات تكنولوجيا التعليم ، الرياض .

٦- **عبد الحميد بسيوني (٢٠٠٧م)** : التعليم الإلكتروني والتعليم الجوال، مكتبة ابن سينا، القاهرة.

٧- **عفاف عبد الكريم حسن (١٩٩٤م)** : التدريس للتعلم في التربية البدنية والرياضية "أساليب – إستراتيجيات – تقويم"، منشأة المعارف، الإسكندرية .

٨- **غازي السيد يوسف (٢٠٠٠م)** : الاتجاهات الحديثة في إعداد مدربي كرة القدم، مكتب العزيزى
للكمبيوتر، الزقازيق .

٩- **فهيم مصطفي محمد (٢٠٠٤م)** : مهارات القراءة الالكترونية وعلاقتها بتطور أساليب التفكير ، دار الفكر العربي، القاهرة ، ٢٠٠٤م.

١٠- **محمد العمري، محمد المومني** (٢٠١١م) : المستحدثات في عملية التعلم والتعليم ودليل استخدامها خطوة خطوة، عالم الكتب الحديث .

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

١٢- **محمد عطا محمد (٢٠١٨م) :** أثر اختلاف تصميم نمط الإستجابة السريعة code QR لبعض المصادر الرقمية على تحصيل الطالب و اتجاهاتهم نحو استخدام التعليم النقال ، مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية ، العدد (٨) .

١٣- **محمد محمود عطا (٢٠١٧م) :** أثر اختلاف نمط تصميم رمز الاستجابة السريع QR" code"لبعض المصادر الرقمية على تحصيل الطلاب واتجاهاتهم نحو استخدام التعليم النقال , مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية ، رابطة التربويين العرب ، العدد الثامن , أكتوبر .

١٤- **منار خيرت على (٢٠١٩م) :** فاعلية كتيب مقترح بإستخدام خاصية رمز الإستجابة السريع code QR فى تعلم سباحة الزحف على الظهر والتحصيل المعرفى ، انتاج علمى، مجلة بحوث التربية البدنية ، جامعة المنيا.

١٥- **نشوى أحمد السيد (٢٠١٧م) :** تأثير إستخدام الكتيب الالكترونى على نواتج التعلم المعرفية والحركية فى سباق ٤٠٠ متر حواجز لطالبات كلية التربية الرياضية، بحث منشور، المؤتمر الدولى لكلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الاسكندرية رقـ ٤٤ بالاتحاد الدولى لتاريخ التربية البدنية والرياضة.

١٦- **ولاء محمد كامل العبد (٢٠١٧ م):** تأثير التعلم المتنقل باستخدام الأجهزة اللوحية الذكية على تعلم الجوانب المعرفية والفنية فى سباحة الزحف على البطن , مجلة بحوث التربية البدنية والرياضية , العدد (٢١) كلية التربية الرياضية للبنين , جامعة بنها .

٢/٦ المراجع الأجنبية :

17- Chapple, D., Weir, B., & San Martin, R. (2019): Can the Incorporation of Quick Response Codes and Smartphones Improve Field-based Science Education?. International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education (formerly CAL-laborate International), 25(2).

18- López, M. I., & Vera, M. I. (2016). Development of creative and educational thinking in arts training teachers: QR codes.
with QR Codes. International Association for the Development of the Information

19- Robertson and Tim Green 2012 : Scanning the Potential for Using QR Codes in the Classroom Cory , Volume 56, Number 2 TechTrends • March/April 2012

20- Vigil, K. M. (2018) : Quick response (QR) codes for audio support in foreign language learning (Doctoral dissertation, Boston University).