"تأثير استخدام المنصات التعليمية على جوانب تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية"

*أ.م.د/تامر جمال عرفة علي

المقدمة ومشكلة البحث:

لقد تطورت تكنولوجيا التعليم منذ بدايات القرن العشرين بطريقة متسارعة حتى اصبحت تتميز بحضور قوي في القرن الحادي والعشرين، واصبحت جزء لا يتجزأ من العملية التعليمية، ليس هذا فقط بل اصبحت تؤثر على كل من المعلم والمتعلم حيث دفعت المعلم الى امتلاك مهارات التدريس المختلفة باستخدام الادوات التكنولوجيا الحديثة، وايضاً المتعلم في التفاعل في العملية التعليمية من خلال المشاركة في المحاضرة او استخدام الوسائل التكنولوجيا الحديثة للتعلم.

ويعد ظهور التعلم الإلكتروني نتيجة توظيف وتفعيل التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية، والذي تقوم فكرته على تفريد عملية التعلم وكان من المفترض أن تكون هذه ميزة، بينما مع بداية القرن الحادي والعشرين ونتيجة التدفق السريع للمعلومات والحاجة لرفع مستوى المهارات الفردية للمتعلمين، تولدت رغبة قوية في التقليل من انعزالية المتعلم في العملية التعليمية عن طريق التعلم النشط للمتعلم مع زملائه والتحول إلى مرحلة التشارك التفاعلي والاجتماعي للمعرفة. (١٧: ٦٦٠)

ونظراً للتطورات التقنية المتسارعة فقد تطورت تقنيات التعلم الإلكتروني من خلال تطور برمجياته ونظمه فيما أطلق عليه ويب الجيل الثاني (Web ٢.٠) والذي ساعد على نقل المتعلم من متلقي غير متفاعل إلى متعلم فعال ومشارك في الخدمات والتطبيقات، ومن التركيز على المحتويات المعدة مسبقاً إلى وسائط تفاعلية يتم إنتاجها عن طريق المتعلم يتشارك فيها مع الاخرين، وذلك من خلال أدوات الجيل الثاني للويب، التي تتميز بالتفاعلية والاتصال في وسط افتراضي تعاوني. (١٩)

وعلى نحو خاص، تفرض تقنيات الجيل الثاني من الويب (Web ٢.٠) نفسها على مجالي التعليم والتعلم، مثل: مواقع الشبكات الاجتماعية، والويكي، والمدونات، وذلك بسبب ما تتميز به من إمكانات، من أهمها أن معظمها مجاني ويسهل الوصول إليه واستخدامه دون أن يتطلب ذلك مهارات خاصة، كما أنها توفر للمتعلمين سياقاً متنوعاً، يمكنهم من خلاله بناء معارفهم على اختلاف انماطها سواء كانت بصرية أو سمعية أو سمعية بصرية أو مكانية أو نصية. (١٥: ٢٢٥)

* استاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية – جامعة بنها.

وقد ظهر نتيجة لذلك في الآونة الأخيرة مصطلح شبكات التعلم الاجتماعية Networks Learning Social للدلالة على المواقع التي تعمل، تماماً مثل شبكات التواصل الاجتماعية كالفيس بوك وتويتر وماي سبيس وغيرهما إلا أنها تتميز عنها بوجود المزيد من الخصائص والتطبيقات في مجال التعليم، مثل: حفظ الدرجات وأدوات التقييم والخطة الدراسية وغير ذلك من الخصائص التي تتمتع بها شبكات التعلم الاجتماعية. (٩)

وتأتي منصات التعليم الإلكترونية في مقدمة تقنيات الجيل الثاني من الويب (Web ٢.٠) التي تشهد إقبالاً متزايداً على توظيفها من قبل اعضاء هيئة التدريس، وذلك نظراً الى الحيوية والمتعة التي تضيفها على عمليتي التعليم والتعلم، مما يدفع المتعلم إلى التفاعل مع المحتوى المقدم عبرها، وكذلك مع أقرانه ومعلمه، إضافة إلى إشراكه في عدد من المهمات التي تنمي مهاراته. (٢٣: ٤٣)، (١٨: ٥٥)

وتعد المنصة التعليمية إحدى أدوات التكنولوجيا الحديثة التي يمكن استخدامها في العديد من مجالات العملية التعليمية بهدف تسهيل عملية التعليم في ظل ما توفره من خصائص وميزات تساعد في هذا المجال، وتوفر المنصات التعليمية الإلكترونية عدد من الفوائد للعملية التعليمية، من خلال ما تتمتع به خصائص ومقومات، والتي تبرز من خلال توفير إمكانية تصفح شبكة الإنترنت، بالإضافة إلى توفير إمكانية الدخول إلى الشبكة الكلية، وإمكانية استخدام البريد الإلكتروني للدخول الي المنصة التعليمية الإلكترونية. (١٢: ٧)

وبالرغم من إنتشار أجهزة ووسائل تكنولوجيا التعليم بالمدارس والجامعات المصرية إلا أن أسلوب التعلم بالأمر مازال من أكثر الأساليب شيوعاً في المدارس إلى اليوم وفيه يقوم المعلم بإيجاد جميع القرارات التي تتعلق بجوانب العملية التعليمية من تخطيط وتنفيذ وتقويم ودور المتعلم هو المتلقي والأداء. (٧: ٩٨)

وهذا ما يؤكده "**عثمان مصطفي عثمان**" (٢٠٠٤م) أن دروس التربية الرياضية تحتاج إلى تطبيق الأساليب التكنولوجية الحديثة حتى يمكن أن تحقق أهدافه بطريقة مثلي، حيث أن إدخال التكنولوجيا الحديثة في مجال التعلم من الممكن أن تعطينا الفرصة للتخلص من الطرق التقليدية في التدريس، حيث أصبحت معظم أساليب تنفيذ البرامج الحالية للتربية الرياضية بالمدارس لم تعد تساير الفلسفات التربوية الحديثة والتي تعتمد في تقدمها المستمر علي استخدام التقنيات التعليمية الحديثة التي تجعل المتعلمين أكثر فاعلية داخل العملية التعليمية مما يؤدي للوصول إلى الأهداف المنشودة.(٦: ٢٩)

ومسابقة الوثب الطويل من إحدى مسابقات الميدان التي تتميز بالسرعة والقوة، فهي عبارة عن حركة وحيدة لها هدف واحد وغرض واحد ونهاية واضحة الا أنها تحتوي في جزء منها على الحركة المتكررة متمثلة في مرحلة الاقتراب، وتتمثل الحركة الوحيدة في عملية الوثب الفعلية، وعلى ذلك فإن مسابقة الوثب الطويل تنقسم إلى المرحلة التمهيدية أو التحضيرية، وهي عبارة عن الاقتراب المرحلة الأساسية، وتشتمل على الارتقاء والطيران وهي الجزء الرئيسي الذي يؤدى فيه هدف الحركة، والمرحلة النهائية ويتم فيها الهبوط. (٤: ١٤)

ومن خلال عمل الباحث كعضو هيئة تدريس ومشرف على التربية العملية بمدارس المرحلة الاعدادية فقد لاحظ خلال السنوات القليلة الماضية أن هناك زيادة في استخدام شبكات الحاسب الألي بالنسبة لتلاميذ المرحلة الاعدادية، ولكن على الرغم من هذا الاستخدام العالي الا انهم لا يستخدموها في عملية التعليم والتعلم، كما لاحظ الباحث ايضاً انخفاض في مستوى الأداء الفني والرقمي في الوثب الطويل للتلاميذ، حيث يدرس تلاميذ الصف الاول الاعدادي مسابقة الوثب الطويل ضمن المنهج المقرر عليهم، ويرجع الباحث ذلك إلى صعوبة تعلم مسابقة الوثب الطويل بالنسبة لتلاميذ المرحلة الاعدادية وبخاصة الصف الأول الاعدادي لما تحتاجه هذه المسابقة من توافق جيد وتسلسل حركي متقن في الأداء مما يتطلب في عملية تعليمها بذل جهد كبير من جانب المعلم والتلميذ.

وباطلاع الباحث على العديد من الدراسات العلمية المرتبطة بموضوع المنصات التعليمية مثل دراسة كل من "**يوني وليسك Younei & Leask**" (٢٠٠٩م) (٢٤)، ودراسة "**سارة بنت طلق المطيري**" (٢٠١٥م) (٢)، ودراسة " **ستيفن هانكينز Steven Hankins**" (٢٠١٥م) (٢٠)، تبين أنه لا توجد دراسة علمية على حد علم الباحث تناولت المنصات التعليمية في تعلم مسابقة الوثب الطويل داخل درس التربية الرياضية بالمدارس.

ومن هنا إنبثقت فكرة البحث في كونها محاولة علمية للتعرف على تأثير استخدام المنصات التعليمية على جوانب تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

- هدف البحث:

يهدف البحث الى التعرف على تأثير استخدام المنصات التعليمية على جوانب تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية (مسابقة الوثب الطويل) لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

- فروض البحث:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في المستوي الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ولصالح القياس البعدي.

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في المستوي الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي.

- توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في المستوي الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية.

- وجود اختلاف بين الآراء والانطباعات الوجدانية لتلاميذ المجموعة التجريبية نحو استخدام المنصة التعليمية في جوانب تعلم مسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

- مصطلحات البحث:

١- المنصة التعليمية:

هي شبكة تعلم اجتماعي مجانية توفر للمعلمين والطلاب بيئة أمنة للاتصال والتعاون وتبادل المحتوي التعليمي وتطبيقاته اضافة الى الواجبات المنزلية والمناقشات. (٥: ٨)

- الدراسات المرجعية:

١- أجري "**يوني وليسك Younei & Leask**" (٢٠٠٩م) دراسة بعنوان "استخدام المنصات التعليمية الإلكترونية في المدارس والجامعات في بريطانيا"، استهدفت الدراسة التعرف على دور المنصات التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية"، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، على عينة من المعلمين، ومن أدوات جمع البيانات استمارة استبيان حول دور المنصات الالكترونية، ومن أهم النتائج أن المعلمين بحاجة إلي التطوير المهني المستمر فيما يتعلق بزيادة معرفتهم بالمنصات التعليمية الإلكترونية من الناحية الفنية والتربوية ولكن هذا الدعم غير متوفر وقت الحاجة في المدارس بينما في الجامعات متوفر بشكل دائم، الدور الإيجابي للمنصات التعليمية في زيادة مشاركة الطلاب وتبادل المعلومات وزيادا دافعيتهم نحو التعلم.(٢٤)

٢- أجري "**محمد عبده محمد**" (٢٠١٠م) دراسة بعنوان " فاعلية برنامج تعليمي بإستراتيجية كيلر في تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الإعدادية"، واستهدفت الدراسة التعرف على فاعلية برنامج تعليمي بإستراتيجية كيلر في تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الإعدادية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٢١) تلميذ تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم الي مجموعتين، ومن أدوات جمع البيانات الاختبارات البدنية والمهارية، ومن أهم النتائج أثر البرنامج التعليمي المقترح بإستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) باستخدام برمجية الكمبيوتر

التعليمية المعدة بتقنية الهيبروميديا ساهمت بطريقة إيجابية بدلالة معنوية علي القدرات البدنية.(١٣)

٣- أجرت "**علياء مصطفي السايح**" (٢٠١٤م) دراسة بعنوان " فاعلية استخدام نموذج التعلم البنائي على تحسين بعض نواتج التعلم لمسابقة الوثب الطويل للمرحلة الثانية من التعليم الأساسي"، واستهدفت الدراسة التعرف على فاعلية استخدام نموذج التعلم البنائي على تحسين بعض نواتج التعلم لمسابقة الوثب الطويل للمرحلة الثانية من التعليم الأساسي، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٤٠) تلميذة تم تقسيمهم الي مجموعتين متساويتين، ومن أدوات جمع البيانات الاختبارات البدنية والمهارية واختبار التحصيل المعرفي، ومن أهم النتائج نموذج التعلم البنائي أكثر تأثيراً من طريقة الشرح والنموذج في تحسن المستوى الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل.(٨)

٤- أجرت "**سارة بنت طلق المطيري**" (٢٠١٥م) دراسة بعنوان "فاعلية استراتيجية الفصول المقلوبة باستخدام المنصة التعليمية ادمودو(Edmodo) في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل الدراسي في مقرر الاحياء"، واستهدفت الدراسة التعرف على فاعلية استراتيجية الفصول المقلوبة باستخدام المنصة التعليمية ادمودو(Edmodo) في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل الدراسي في مقرر الاحياء، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٦٢) طالبة تم تقسيمهم الي مجموعتين المجموعة التجريبية قواما (٣٢) طالبة والمجموعة الضابطة قواما (٣٠) طالبة، ومن أدوات جمع البيانات مقياس مهارات التعلم الذاتي واختبار التحصيل المعرفي، ومن أهم النتائج وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية، ودرجات المجموعة الضابطة في جميع الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس مهارات التعلم الذاتي، واختبار التحصيل والدرجة الكلية للتحصيل، في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.(٢)

٥- أجري "**ستيفن هانكينز Steven Hankins**" (٢٠١٥م) دراسة بعنوان "تأثير استخدام منصةEdmodo على تحصيل تلاميذ المرحلة المتوسطة"، واستهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام منصة Edmodo على تحصيل تلاميذ المرحلة المتوسطة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٣٢٧) تلميذ تم اختيارهم بالطريقة العشوائية بالصف السابع وتم تقسيمهم الي مجموعتين، ومن أدوات جمع البيانات استمارة تفاعل معالجة الكفاءة والاختبارات الدراسية ومن أهم النتائج هناك تأثير كبير لاستخدام منصة Edmodo في تحصيل التلاميذ اللغة الانجليزية.(٢٠)

٦- أجري "**محمود جابر محمد**" (٢٠١٥م) دراسة بعنوان "تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مسابقات العاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة شمال سيناء"، واستهدفت الدراسة التعرف على تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مسابقات العاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة شمال سيناء، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة قوامها (٤٦) تلميذ تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم الي مجموعتين، ومن أدوات جمع البيانات الاختبارات البدنية والمهاية، ومن أهم النتائج يوجد فروق داله احصائية بين القاس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية عنها في المجموعة الضابطة في المستوى المهارى ومستوى التحصيل المعرفي.(١٤)

٧- أجرت "**ليلى سعيد الجهني**" (٢٠١٥م) دراسة بعنوان "تقصي نوايا طالبات الدراسات العليا السلوكية في استخدام منصة ادمودو Edmodo التعليمية مستقبلاً باستخدام نموذج قبول التقنية"، واستهدفت الدراسة تقصي نوايا طالبات الدراسات العليا السلوكية نحو استخدام منصة ادمودو التعليمية مستقبلاً، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، على عينة قوامها (٢٤) طالبة تم اختيارهم بالطريقة العمدية، ومن أدوات جمع البيانات مقياساً لتقصي النوايا السلوكية في استخدام التقنية مستقبلاً، ومن أهم النتائج وجود علاقة دالة إحصائياً بين اتجاه طالبات الدراسات العليا نحو استخدام منصة ادمودو التعليمية ونواياهن السلوكية في استخدامها مستقبلاً؛ وكذلك بين كل من الفائدة المدركة والكفاءة الذاتية المدركة والاتجاه نحو استخدام منصة ادمودو التعليمية.(١٠)

- الاستفادة من الدراسات المرجعية:

ساعدت الدراسات المرجعية الباحث في اختيار منهجية البحث وتحديد أهداف البرنامج التعليمي وكذلك تصميم البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية، بالإضافة إلى اختيار أدوات جمع البيانات بدنية، ومهارية، وبناء الاختبار المعرفي، بالإضافة إلى تحديد المدة الزمنية لتطبيق البرنامج وعدد الوحدات التعليمية وزمن كل وحدة، وكذلك أفضل الأساليب الإحصائية المناسبة لمعالجة بيانات البحث الماثل، كما استفاد الباحث من نتائج هذه الدراسات في تفسير ومناقشة نتائج البحث .

- إجراءات البحث:

- منهج البحث:

أستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما مجموعة تجريبية، والأخرى مجموعة ضابطة، وذلك لمناسبته لطبيعة هذا البحث.

مجتمع البحث:

أشتمل مجتمع البحث علي تلاميذ الصف الاول الاعدادى بمدرسة الاندلس الخاصة بادارة غرب شبرا الخيمة التعليمية بمحافظة القليوبية للعام الدراسي ٢٠١٦م/٢٠١٧م الفصل الدراسي الثانى والبالغ عددهم (١٣٤) تلميذ .

عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الاول الاعدادى بمدرسة الاندلس الخاصة وعددهم (٣٦) تلميذ حيث تم اختيار عدد (١٢) تلميذ وهم المشتركين في الدراسة الاستطلاعية، وبذلك أصبح حجم العينة الأساسية للبحث(٢٤) تلميذ، وقد تم تقسيم العينة إلى مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها (١٢) تلميذ واتبع معها البرنامج المقترح باستخدام المنصة التعليمية" **schoology** " ، والأخرى ضابطة قوامها (١٢) تلميذ ولقد اتبع معها طريقة التدريس المتبعة (الشرح والنموذج) .

أ- اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث:

قام الباحث بإجراء اعتدالية توزيع بين أفراد عينة البحث في ضوء المتغيرات التالية: معدلات النمو (العمر الزمني، الطول، الوزن)، الذكاء كأحد القدرات العقلية، القدرات البدنية الخاصة بمسابقة الوثب الطويل، والمستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل، والتحصيل المعرفي، وجدول (١) يوضح التجانس بين أفراد العينة.

جدول (١)

اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في جميع المتغيرات ن= ٣٦

	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
	العمر الزمني	سنة	١٢.٤٢	٠.١٤	١٢.٤٠	٠.٤٣
	الطول	سم	١٥٨.٩٢	١.٠٨	١٥٩.٠٠	-٠.٢٢
	الوزن	كجم	٥٦.٨٩	١.٢٨	٥٧.٠٠	-٠.٢٦
	الذكاء	درجة	٤٥.٢٥	١.٨١	٤٥.٥٠	-٠.٤١
	القوة المميزة بالسرعة	متر	١.٥٢	٠.١٢	١.٥٠	٠.٥٠
	السرعة	ثانية	٧.٣٨	٠.١٦	٧.٤٠	-٠.٣٨
	الرشاقة	ثانية	٣.٥٢	٠.٢١	٣.٥٠	٠.٢٩
	المرونة	سم	٤.٥٦	٠.٨١	٤.٥٠	٠.٢٢
	التوافق	ثانية	٧.٢٨	٠.٩٤	٧.٠٠	٠.٨٩
المهارى	المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل	متر	٠.٩٥	٠.١٣	٠.٩٣	٠.٤٦
	اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١١.٩٢	١.٩٠	١٢.٠٠	-٠.١٣

يوضح جدول (١) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الالتواء لعينة البحث في جميع المتغيرات (النمو – الذكاء – البدنية – المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل – التحصيل المعرفي) حيث يتضح أن قيم معاملات الالتواء تراوحت ما بين (-٠.٤١، ٠.٥٠) إي إنها انحصرت ما بين (±٣) الأمر الذي يشير إلى إعتدالية توزيع أفراد العينة في جميع هذه المتغيرات.

ب- تكافؤ أفراد العينة:

ثم قام الباحث بإجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) في معدلات النمو، والمتغيرات البدنية والمستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي، وذلك للتأكد من تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات، وهذا القياس يعتبر بمثابة القياس القبلي لأفراد المجموعتين (التجريبية – الضابطة)، وجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات

النمو والبدنية والمستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ن١=ن٢=١٢

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
السن	سنة	١٢.٤٨	٠.١٥	١٢.٣٩	٠.١٤	١.٤٥
الطول	سم	١٥٩.٢٥	١.١٤	١٥٩.٠٨	٠.٩٩	٠.٣٧
الوزن	كجم	٥٦.٧٥	١.٢٢	٥٦.٩٢	١.٤٤	٠.٣٠
الذكاء	درجة	٤٤.٩٢	١.٨٣	٤٥.٠٨	١.٦٢	٠.٢٢
القوة المميزة بالسرعة	متر	١.٥٠	٠.٠٢	١.٥٢	٠.٠٤	١.٤٨
السرعة	ثانية	٧.٤٣	٠.٠٩	٧.٣٥	٠.١٩	١.٢٦
الرشاقة	ثانية	٣.٥٥	٠.١٩	٣.٤٨	٠.٢٢	٠.٨٠
المرونة	سم	٤.٦٣	٠.٨٦	٤.٤٦	٠.٨٩	٠.٤٦
التوافق	ثانية	٧.٥٠	٠.٨٠	٧.٢٥	٠.٩٧	٠.٦٦
المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل	متر	٠.٩٦	٠.٠٣	٠.٩٤	٠.٠٥	١.١٤
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١٢.٠٨	١.٢٤	١٢.٤٢	٢.٦١	٠.٣٩

*** قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٠٧٤**

يتضح من جدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات النمو والبدنية والمستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي، مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات.

- وسائل وادوات جمع البيانات:

١- وسائل جميع البيانات:

أولاً: قياسات معدلات النمو:

- العمر الزمني: بالرجوع إلى تاريخ الميلاد "سنة".
- الطول: بواسطة استخدام الرستاميتر لقياس الطول "سنتيمتر".
- الوزن: بواسطة ميزان طبي معاير "كيلوجرام".

ثانياً: اختبار الذكاء:

استخدم الباحث اختبار الذكاء المصور إعداد "**أحمد ذكي صالح**" (١٩٧٥م) ملحق (٢) وهو اختبار من النوع الغير لفظي الجمعي فلا يخضع لأي عامل لغوى أو مهارة في اللغة وهو جمعي لأنه يمكن تطبيقه على عدد من الأفراد في وقت واحد بواسطة فاحص واحد، وتم اختيار هذا الاختبار نظراً لمناسبته لهذه المرحلة السنية، وتم تطبيقه في البيئة المصرية وتحت نفس ظروف البحث الحالي.

ثالثاً: الاختبارات البدنية الخاصة بمسابقة الوثب الطويل:

لتحديد أهم الاختبارات البدنية التي تؤثر على مستوى تعلم مسابقة الوثب الطويل المقررة على تلاميذ الصف الاول للمرحلة الإعدادية، فقد تم الرجوع للدراسات السابقة منها على سبيل المثال دراسة "**شيماء صادق حامد**"(٢٠٠٩م) (٣)، ودراسة "**محمد عبده محمد**" (٢٠١٠م) (١٣)، ودراسة "**علياء مصطفي السايح**" (٢٠١٤م) (٨)، ودراسة "**محمود جابر محمد**" (٢٠١٥م) (١٤)، وقد أسفر ذلك عن المتغيرات والاختبارات التالية:

- اختبار الوثب العريض من الثبات — لقياس القدرة العضلية للرجلين
- اختبار العدو ٣٠م من البدء المنطلق. — لقياس السرعة
- اختبار الجري الزجزاجي — لقياس الرشاقة
- اختبار ثني الجذع امام أسفل من الوقوف — لقياس المرونة
- اختبار الدوائر الرقمية. — لقياس التوافق. ملحق (٣)

رابعاً: قياس المستوى الرقمي في مسابقة الوثب الطويل:

قام الباحث بقياس المستوى الرقمي في الوثب الطويل وفقاً لما جاء بالقانون الدولي للألعاب القوى للهواة.

خامساً: الاختبار المعرفي في مسابقة الوثب الطويل:

أعد هذا الاختبار "**محمد عبده محمد**" (٢٠١٠م) (١٣) ملحق (٤)، ويتكون من عدد (٥٠) سؤال ويشتمل على الجوانب المعرفية المختلفة في مسابقة الوثب الطويل (الجانب التاريخي – الجانب الفني – الجانب القانوني)، وزمن تطبيقه (٣٠) دقيقة. ملحق (٤)

سادساً: استبيان الجانب الوجداني:

وهو استبيان من تصميم الباحث واعتمد في بناءه على الخطوات التالية:

١- **تحديد هدف الاستبيان:** وقد تمثل هذا الهدف في التعرف على أراء وانطباعات التلاميذ تجاه استخدام (المنصة التعليمية) في تعلم مسابقة الوثب الطويل.

٢- **الصورة المبدئية للاستبيان:** قام الباحث بصياغة مفردات الاستبيان وقد بلغ عددها (١٧) مفردة ملحق (٥)، وذلك بصورة مبدئية ومراعي وجود مفردات موجبة وأخرى سالبة، وقد راع أن تكون المفردات بسيطة ومفهومة ومحددة لتؤدي إلى الحصول على بيانات دقيقة.

٣- **اختيار المفردات الصالحة للاستبيان:** قام الباحث بعرض مفردات الاستبيان على خبراء في مجال علم النفس الرياضي، لاختيار المفردات الصالحة للاستبيان ولعمل التعديلات اللازمة حيث وافقوا على (١٥) مفردة، وتم حذف المفردات التالية (٥، ١٢)

٤- **الصورة النهائية للاستبيان:** تم وضع المفردات في صورتها النهائية بطريقة عشوائية، وكان عدد مفردات الاستبيان (١٥) مفردة، منها (١٢) مفردة موجبة، و(٣) مفردات سالبة، وتم وضع استجابتين لكل مفردة، ويقوم كل تلميذ بإبداء الرأي نحو عبارات الاستبيان وفق ميزان ثنائي. ملحق (٦)

٥- **تجربة الاستبيان:** لاختبار مدى وضوح المفردات ومدى فهم التلاميذ لها (المجموعة التجريبية) وكذلك لاختبار درجة واقعية المفردات وكذا تحديد صدق وثبات الاستبيان لذا فقد قام الباحث بتطبيق الاستبيان على العينة الاستطلاعية، وذلك لحساب صدق وثبات الاستمارة.

٦- **المعاملات العلمية للاستبيان:**

أ- وضوح العبارات: دلت إجابات التلاميذ على وضوح العبارات المستخدمة في الاستبيان وفهمها.

ب- صدق الاستبيان: قام الباحث باستخدام عدة طرق لإيجاد الصدق وهي "صدق المحتوى، وصدق الاتساق الداخلي".

١- صدق المحتوى: تم عرض الاستبيان على خبراء في مجال علم النفس الرياضي للتعرف على صدق الاستبيان فيما وضع من أجله، وقد أشارت النتائج إلى اتفاق الخبراء بنسبة ٩٥٪ على المحتوى حيث تم استبعاد (٢) مفردة وأصبح المقياس يتضمن (١٥) مفردة.

١- صدق الاتساق الداخلي: للحصول على الاتساق الداخلي تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل مفردة وبين مجموع درجات الاستبيان ككل وذلك على عينة من العينة الاستطلاعية للبحث وقوامها (١٢) تلميذ، وجدول (٣) يوضح ذلك:

جدول (٣)

معاملات الارتباط الداخلي بين درجات كل مفردة وبين الدرجة الكلية للاستبيان ن=١٢

رقم المفردة	قيمة معامل الارتباط	رقم المفردة	قيمة معامل الارتباط	رقم المفردة	قيمة معامل الارتباط
١	*٠.٦٨٥	٦	*٠.٦٧٧	١١	*٠.٧٩٢
٢	*٠.٧٤٥	٧	*٠.٨٤٩	١٢	*٠.٦٨٩
٣	*٠.٦٩٤	٨	*٠.٩١٠	١٣	*٠.٧٨٣
٤	*٠.٧٤١	٩	*٠.٦١٩	١٤	*٠.٨١٦
٥	*٠.٨٨٣	١٠	*٠.٧٤٩	١٥	*٠.٧٣٩

* قيمة (ر) الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) = ٠.٥٧٦

يتضح من جدول (٣) أن قيم معامل الارتباط بين كل مفردة ومجموع درجات المفردات ككل لها دلالة معنوية عند مستوى ٠.٠٥، وذلك يشير إلى مدى صدق الاتساق الداخلي للاستبيان الوجداني.

ثبات الاستبيان: تم حساب ثبات الاستبيان عن طريق تطبيق الاستبيان وإعادة تطبيقه على عينة قوامها (١٢) تلميذ، وتم التطبيق بفارق زمني مدته (٥) خمسة أيام من يوم الاحد٢٠١٧/٢/٢٦م إلى الخميس٢٠١٧/٣/٢م، وبحساب معامل الارتباط بين القياسين وجد أن معامل الثبات (٠.٨٧) مما يشير إلى ثبات الاستبيان.

- الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية على عينة البالغ عددهم (١٢) تلميذ من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وذلك في الفترة من الاحد٢٠١٧/٢/١٩م وحتى الخميس٢٠١٧/٣/٩م واستهدفت التعرف على النواحي الادارية والفنية والتنظيمية الخاصة بالبحث، وهي التأكد من سهولة الاختبارات، اختيار الاماكن المناسبة لإجراء الاختبارات، التأكد من المعاملات العلمية للاختبار (الثبات – الصدق)، بالإضافة الى إجراء تقويم داخلي للمنصة التعليمية للتعرف على مدى مناسبة المنصة لقدرات التلاميذ ومدى فهمهم واستيعابهم لها، والتعرف على كفاءة المنصة للاستخدام، وكذلك التعرف على كيفية التعامل معها، واختبار المنصة خلال متصفحات الإنترنت المختلفة.

- المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) للاختبارات قيد البحث:

أولاً: معامل الصدق:

للتحقق من صدق الاختيارات البدنية، أستخدم الباحث صدق التمايز، وذلك بمقارنة نتائج قياسات مجموعتين إحداهما تلاميذ فريق العاب القوي بالمدرسة (مجموعة مميزة) وعددهم (١٢)

تلميذ، والأخرى عينة البحث الاستطلاعية (مجموعة غير مميزة) وعددهم (١٢) تلميذ، ثم تم إيجاد دلالة الفروق بين المتوسطات، وجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية والتحصيل المعرفي ن١=ن٢=١٢

الاختبارات البدنية والتحصيل المعرفي	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير مميزة		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
اختبار الوثب العريض من الثبات	متر	١.٧٤	٠.٠٤	١.٥٢	٠.٠٢	*١٦.٣٢
اختبار العدو ٣٠م من البدء المنطلق	ثانية	٦.٥٧	٠.١٦	٧.٣٨	٠.١٧	*١١.٥١
اختبار الجري الزجزاجي	ثانية	٢.٨١	٠.٠٨	٣.٥٢	٠.٢٤	*٩.٣١
اختبار ثني الجذع امام اسفل من الوقوف	سم	٥.٢١	٠.٤٠	٤.٥٨	٠.٧٣	*٢.٥١
اختبار الدوائر الرقمية	ثانية	٥.٧١	٠.٥٠	٧.٠٨	١.٠٨	*٣.٨٢
التحصيل المعرفي في الوثب الطويل	درجة	٣١.٩٢	١.٦٢	١١.٢٥	١.٥٤	*٣٠.٦٧

*قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٢٠١

يتضح من جدول (٤) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين المميزة والغير مميزة في الاختبارات البدنية والتحصيل المعرفي، ولصالح المجموعة المميزة، مما يشير إلى صدق الاختبارات فيما تقيس.

ثانياً: معامل الثبات:

لحساب معامل الثبات تم إجراء تطبيق الاختبارات البدنية والتحصيل المعرفي على أفراد العينة الاستطلاعية ثم إعادة التطبيق على عينة البحث الاستطلاعية وعددهم (١٢) تلميذ، بفاصل زمني قدره (٣) أيام بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات قيد البحث ثم تم حساب معامل الارتباط البسيط بين نتائج التطبيقين الأول والثاني، وجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥)

معامل الثبات للاختبارات البدنية والتحصيل المعرفي ن=١٢

الاختبارات البدنية والتحصيل المعرفي	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة "ر"
		س	ع	س	ع	
اختبار الوثب العريض من الثبات	متر	١.٥٢	٠.٠٢	١.٥٢	٠.٠٢	*٠.٨٠
إختبار العدو ٣٠م من البدء المنطلق	ثانية	٧.٣٨	٠.١٧	٧.٣٥	٠.١٦	*٠.٨٧
اختبار الجري الزجزاجي	ثانية	٣.٥٢	٠.٢٤	٠.٨٧	٠.٢٠	*٠.٨٧
اختبار ثني الجذع امام اسفل من الوقوف	سم	٤.٥٨	٠.٧٣	٤.٧٥	٠.٥٨	*٠.٩٠
اختبار الدوائر الرقمية	ثانية	٧.٠٨	١.٠٨	٦.٨٣	٠.٨٣	*٠.٩٢
التحصيل المعرفي في الوثب الطويل	درجة	١١.٢٥	١.٥٤	١١.٥٠	١.٣١	*٠.٨٣

*قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥= ٠,٥٧٦

يتضح من جدول (٥) وجود علاقة ارتباطيه دالة احصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين نتائج التطبيق الأول والثاني في الاختبارات البدنية والمهارية، مما يشير إلى ثبات الاختبارات عند القياس.

- البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية:

قام الباحث بعمل مسح مرجعي للعديد من المراجع والدراسات السابقة في مجال المنصات التعليمية مثل دراسة "**يوني وليسك Younei & Leask**" (٢٠٠٩م) (٢٤)، ودراسة "**سارة بنت طلق المطيري**" (٢٠١٥م) (٢)، ودراسة "**ليلى سعيد الجهني**" (٢٠١٥م) (١٠) وذلك لتحديد مكونات البرنامج التعليمي، وقام الباحث بعد تحديد محتوي البرنامج التعليمي بوضعه في استمارة استطلاع رأي الخبراء ملحق (٧)، ثم قام بعرضها على الخبراء ملحق (١)، وتوصل الباحث الى:

١- هدف البرنامج التعليمي:

يهدف البرنامج التعليمي الى تعلم مسابقة الوثب الطويل باستخدام المنصة التعليمية، ويتفرع من الهدف العام الأهداف التالية:

أ- هدف عام معرفي:

إكساب التلاميذ عينة البحث المعلومات عن بعض مفاهيم وحقائق مرتبطة بالتطور التاريخي والمحتوى الفني لمراحل أداء مسابقة الوثب الطويل.

ب - هدف عام مهاري:

إكساب التلاميذ عينة البحث كيفية أداء الخطوات الفنية لمسابقة الوثب الطويل بسرعة وتوافق كبير بين اجزاء الجسم المختلفة.

ج - هدف عام وجداني:

إكساب التلاميذ عينة البحث الأساسية اتجاهات إيجابية نحو استخدام المنصة التعليمية لتعلم مسابقة الوثب الطويل من خلال البرنامج التعليمي.

٢- اسس وضع البرنامج:

- أن يناسب محتوى البرنامج مع الهدف الموضوع من أجله.
- أن يراعي التسلسل المنطقي لمحتويات البرنامج مع أهدافه ومع خصائص عينة البحث.
- أن يتحدى محتوى البرنامج إمكانيات وقدرات التلاميذ.
- أن يراعى البرنامج إحتياجات التلاميذ للحركة والنشاط.
- أن يراعى الفروق الفردية للتلاميذ ويثير دافعيتهم للتعلم.

- أن يساعد البرنامج على تحقيق مبدأ التفاعل بين التلاميذ.
- تزويد التلاميذ بالتغذية الراجعة الفورية التي تدعم استجابتهم الصحيحة أو الخاطئة.
- أن يراعى البرنامج توفير الإمكانيات والأدوات والمكان المناسب لتنفيذ البرنامج.

٣- محتوي البرنامج:

يتضمن محتوى البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية على مسابقة الوثب الطويل بجميع جوانبها المعرفية والمهارية.

٤- الامكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

- حفرة وثب طويل
- ساعة ايقاف
- عدد من اجهزة الكمبيوتر
- انترنت
- حواجز
- صناديق وثب مختلفة الارتفاعات.
- شريط قياس
- كرات طبية

٥- نمط التعليم المستخدم في تنفيذ البرنامج:

استخدم الباحث نمط التعلم الذاتي القائم على استخدام المنصة التعليمية على تلاميذ المجموعة التجريبية لتعليم مسابقة الوثب الطويل، في حين استخدمت المجموعة الضابطة أسلوب الأوامر في تعليم مسابقة الوثب الطويل.

٦- الإطار العام لتنفيذ البرنامج:

يتم تنفيذ البرنامج من خلال وحدات تعليمية، وذلك بواقع وحدتين اسبوعياً لمدة (٨) اسابيع، وبذلك يتضمن البرنامج (١٦) وحدة تعليمية، وزمن تنفيذ الوحدة (٤٥) دقيقة وهي زمن حصة التربية الرياضية بالمدارس الاعدادية، وتفاصيل الوحدة التعليمية على النحو التالي:

- مشاهدة المنصة التعليمية (١٠) دقيقة.
- الإحماء (٥) دقائق.
- الجزء الرئيسي (٢٥) دقيقة تطبيق ما تم مشاهدته واداء التدريبات.
- الختام (٥) دقائق.

٧- قيادات التنفيذ:

قام الباحث بتنفيذ البرنامج بنفسه ومعه (٢) مساعدين ملحق (٨)، وكذلك قام الباحث بتطبيق البرنامج المتبع مع المجموعة الضابطة.

٨- مراحل تقويم البرنامج:

تمثلت طريقة التقويم المستخدمة بالبرنامج فيما يلي:

أ- التقويم المبدئي:

ويتم قبل البدء في تنفيذ البرنامج ويعطي معلومات مهمة على تحديد مستوي التعلم والنقاط التي يبدأ منها التلميذ وتشتمل على الاختبار البدنية، المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل، واختبار التحصيل المعرفي.

ب- التقويم الختامي:

وهو الذي يجري بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج وذلك للتعرف على مدي ما تحقق من الاهداف لتقدير أثره بعد الانتهاء من تطبيقه، ويتم هذا التقويم من خلال استخدام قياس المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل، واختبار التحصيل المعرفي، والتي استخدمت في التقويم القبلي.

- التصميم التعليمي للمنصة التعليمية :

استخدم الباحث منصة (schoology) وذلك لسهولة التعامل معها سواء من الباحث او من جانب التلاميذ بالإضافة الى تحميل جميع الملفات الصوتية والفيديو وسهولة عرضها على التلاميذ، حيث تتميز بتشغيل الفيديوهات والصور من خلال المنصة ولا تحتاج الى تحميلها على جهاز الكمبيوتر او الهاتف النقال. ملحق (٩)

خطوات تنفيذ المنصة التعليمية :

١- مرحلة الاعداد:

وفى هذه المرحلة قام الباحث بالاطلاع على العديد من المراجع العلمية والدراسات والبحوث التي تناولت إعداد المنصات التعليمية ولذلك لتحديد السيناريو الخاص بشكل العام للمنصة، ومنها دراسة "**عثمان مصطفي عثمان**" (٢٠٠٤م) (٦)، ودراسة "**محمود جابر محمد**"(٢٠١٥م) (١٤)، ودراسة "**سارة بنت طلق المطيري**" (٢٠١٥م) (٢)، ومن خلال الاطلاع توصل الباحث الي السيناريو الخاص بالمنصة ملحق (٥)، وقام الباحث بعرضه على الخبراء ملحق (١)، وتمت الموفقة عليه.

٢- مرحلة التنظيم:

وقد قام الباحث بتنظيم محتوى المنصة التعليمية بحث تحتوي على الخطوات التعليمية الخاصة بمسابقة الوثب الطويل، ثم عرض صور مسلسلة لمسابقة الوثب الطويل، وعرض فيديو لمسابقة الوثب الطويل، ثم تدريبات لتنمية أداء مسابقة الوثب الطويل.

٣- إعداد مكونات المنصة التعليمية:

لقطات الفيديو تم تجميع لقطات الفيديو الخاصة بمسابقة الوثب الطويل من خلال شبكة المعلومات الدولية.

المادة التعليمية المكتوبة تم جمعها من المراجع العلمية المتخصصة بمسابقة الوثب الطويل وكذلك من خلال شبكة المعلومات الدولية وتم كتابتها على برنامج Microsoft Word.

الصور المسلسلة تم تجميع الصور الخاصة بالمهارة التي يتم تعليمها من خلال المراجع العلمية وكذلك شبكة المعلومات الدولية ووضعها على أسطوانة لاستغلالها في المنصة التعليمية.

٤- مرحلة التنفيذ على المنصة التعليمية:

قام الباحث بالدخول على المنصة التعليمية من خلال الرابط https://www.schoology.com ثم قام بعمل الاشتراك على المنصة التعليمية من خلال الدخول على Sigh in وملئ البيانات، ثم قام بإنشاء فصل تعليمي من خلال الضغط على قائمة Courses ثم الضغط على Create Course، وبمجرد الانشاء يظهر كود (رمز دخول الطالب)، حيث يسمح للطالب بالانضمام الى الفصل التعليمي، كما يوجد في الجانب الايسر مجموعة من الادوات والتي تستخدم في انشاء مكونات الفصل الدراسي، ومن خلال السيناريو المعد من قبل الباحث سابقاً يتم ادخال النصوص والفيديوهات والصور بالإضافة الى عمل مجموعة مناقشة للتلاميذ مع المعلم او مع بعضهم البعض وذلك للتحدث لفهم المهارة او السؤال عن أي شيء غامض عنها.

- مرحلة التقويم:

وقد قام الباحث بتقويم المنصة التعليمية بطريقتين:

الطريقة الأولى:

قام الباحث بإنشاء المنصة التعليمية، ثم قام بعرضها على مجموعة من الخبراء المتخصصين في مجال طرق التدريس ومسابقات العاب القوي ملحق (١)، لتحديد مدى مناسبتها للعملية التعليمية وإبداء رأيهم في كيفية استخدام المنصة التعليمية للتلاميذ واقتراح أي تعديلات.

الطريقة الثانية:

وفيها قام الباحث بتطبيق وحدتين من المنصة التعليمية على العينة الاستطلاعية وعددهم (١٢) تلميذ وذلك بهدف التعرف على ملاحظات التلاميذ حول المنصة التعليمية ومدى مناسبتها لهم وقد قام الباحث بتعديل جميع الملاحظات التي عبر عنها التلاميذ في عملية التعلم، وقد حققت هذه المرحلة الهدف منها.

- الدراسة الاساسية:

١- القياسات القبلية:

تم أجراء القياسات القبلية للمجموعتين (التجريبية – الضابطة) في الاختبارات البدنية والمستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل وكذلك اختبار التحصيل المعرفي، وذلك في الفترة من ٢٠١٧/٢/١٩م وحتى ٢٠١٧/٢/٢٣م.

٢- التجربة الأساسية:

قام الباحث عقب انتهاء القياس القبلي بإجراء التجربة الأساسية على مجموعتي البحث، (التجريبية – الضابطة) لمدة ثمانية أسابيع وذلك في الفترة من الاحد ٢٠١٧/٣/١٢م إلى الخميس ٢٠١٧/٥/٤م، بواقع وحدتين تعليميتين أسبوعياً، زمن الوحدة (٤٥) خمسة وأربعون دقيقة ملحق (١٠)، وقد راعى الباحث أثناء التطبيق أن يكون ميدان التطبيق العملي قريب جداً من مكان مشاهدة المنصة التعليمية، حتى يخرج التلميذ بعد المشاهدة للتطبيق في اقل زمن ممكن، كما قام الباحث بالتدريس للمجموعة الضابطة بالطريقة المتبعة (الشرح والنموذج).

٣- القياس البعدي:

قام الباحث بعد انتهاء المدة المحددة للتطبيق بإجراء القياس البعدي لمجموعتين البحث (التجريبية – الضابطة) في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل وكذلك اختبار التحصيل المعرفي على النحو الذي تم إجراؤه في القياس القبلي، وذلك في الفترة من الاثنين ٢٠١٧/٥/٨م إلى الخميس ٢٠١٧/٥/١١م، وبعد الانتهاء من القياس قام الباحث بتجميع النتائج وجدولتها ومعالجتها إحصائياً.

المعالجات الإحصائية:

- المتوسط الحسابي. - الانحراف المعياري. - الوسيط.
- معامل الالتواء. - معامل الارتباط البسيط. - اختبار (ت).
- نسب التحسن٪.

- عرض ومناقشة النتائج:

أولاً: عرض النتائج:

جدول (٦)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي ن= ١٢

الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل	متر	٠.٩٦	٠.٠٣	١.٨٦	٠.٠٨	*٣٤.٩٤
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١٢.٠٨	١.٢٤	٤٥.١٧	١.٢٧	*٦١.٨٣

*قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٢٠١

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي، ولصالح القياس البعدي.

جدول (٧)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي ن= ١٢

اللااختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل	متر	٠.٩٤	٠.٠٥	١.٦٤	٠.٠٣	*٣٩.٨٢
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١٢.٤٢	٢.٦١	٣٤.٦٧	١.٤٤	*٢٤.٧٦

*قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٢٠١

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي، ولصالح القياس البعدي.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة

في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي ن= ١٢

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل	متر	١.٨٦	٠.٠٨	١.٦٤	٠.٠٣	*٨.٥٤
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	٤٥.١٧	١.٢٧	٣٤.٦٧	١.٤٤	*١٨.١٤

*قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٠٧٤

يتضح من جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل والتحصيل المعرفي، ولصالح المجموعة التجريبية.

جدول (٩)

استجابات التلاميذ على عبارات الاستبيان الوجداني الخاص باستخدام

المنصة التعليمية في تعلم مسابقة الوثب الطويل ن= ١٢

رقم العبارة	مقياس التقدير		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
	أوافق	لا أوافق			
١	١١	١	٢٣	٩٥.٨٣	*٨.٣٣
٢	١٢	٠	٢٤	١٠٠	*١٢.٠٠
٣	١٢	٠	٢٤	١٠٠	*١٢.٠٠
٤	١٠	٢	٢٢	٩١.٦٧	*٥.٣٣
٥	٢	١٠	٢٢	٩١.٦٧	*٥.٣٣
٦	١١	١	٢٣	٩٥.٨٣	*٨.٣٣
٧	١١	١	٢٣	٩٥.٨٣	*٨.٣٣
٨	١٠	٢	٢٢	٩١.٦٧	*٥.٣٣
٩	١١	١	٢٣	٩٥.٨٣	*٨.٣٣
١٠	١٢	٠	٢٤	١٠٠	*١٢.٠٠
١١	١٠	٢	٢٢	٩١.٦٧	*٥.٣٣
١٢	١	١١	٢٣	٩٥.٨٣	*٨.٣٣
١٣	١١	١	٢٣	٩٥.٨٣	*٨.٣٣
١٤	٠	١٢	٢٤	١٠٠	*١٢.٠٠
١٥	١٠	٢	٢٢	٩١.٦٧	*٥.٣٣

- قيمة كا٢ الجدولية عند مستوي ٠.٠٥= ٣.٨٤

يتضح من جدول (٩) أن استجابات التلاميذ على كل عبارة من عبارات الاستبيان الوجداني دالة إحصائياً عند مستوى معنوي ٠.٠٥ لصالح الموافقات مما يعتبر مؤشر على إن المنصة التعليمية ذو فاعلية في تحقيق الأهداف الوجدانية لدي التلاميذ.

ثانياً: مناقشة النتائج:

أظهرت نتائج جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي ولصاح القياس البعدي.

ويرجع الباحث هذه الفروق بين القياس القبلي والبعدي الى البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية حيث اشركت التلاميذ في العملية التعليمية بفاعلية والذي زاد من دافعية التلاميذ نحو التحصيل المعرفي وتعلم مهارات مسابقة الوثب الطويل مهما بلغت صعوبتها

بالإضافة الى انه ازال عامل الخوف والرهبة من تعلم مهارات مسابقة الوثب الطويل، وكذلك لما أتاحته المنصة التعليمية من فرصة مشاهدة التلاميذ الأداء الأمثل للحركات المكونة لمهارات مسابقة الوثب الطويل، مما يقلل من حدوث الأخطاء التي قد تسبب إصابته والذي خلق روح التحدي لدى التلاميذ في تعلم حركات كان يتصور أنه من الصعب عليه تعلمها.

كما أن المنصات التعليمية تقدم للتلاميذ النموذج الصحيح من خلال مشاهدة الاداء الصحيح لمهارات مسابقة الوثب الطويل من خلال الصور او الفيديوهات التعليمية، وبالتالي تقلل من أخطاء الأداء وتساعد التلاميذ على التقدم في التحصيل المعرفي وتعلم مهارات مسابقة الوثب الطويل، كما أن المنصات التعليمية تساعد على إمداد التلاميذ بقدر كبير من التغذية الراجعة والتي تساهم في إصلاح قدر كبير من أخطاء التلاميذ بالتالي تحسنت نتائج التحصيل المعرفي والمستوي الرقمي لمساقة الوثب الطويل.

ويتفق ذلك مع "**الغريب إسماعيل**" (٢٠٠١م) أن استخدام الوسائط التعليمية في التعلم يساعد المتعلم على الربط بين عناصر المعلومات ويمنحه مجالات أكبر لفهم وتذكر ما ورد بعناصر المعلومات. (١: ٢١٢)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: دراسة "**سارة بنت طلق المطيري**" (٢٠١٥م)(٢)، ودراسة "**ليلى سعيد الجهني**" (٢٠١٦م)(١٠)، ودراسة "**محمد الدوسري**" (٢٠١٦م)(١٢)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة التكنولوجيا الحديثة المستخدمة المنصات التعليمية لهم تأثير ايجابي على اكتساب التحصيل المعرفي والمهارات الحركية بشكل أفضل.

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الأول والذي ينص على:

"**توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في المستوي الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ولصالح القياس البعدي**".

أظهرت نتائج جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي ولصاح القياس البعدي.

ويرجع الباحث هذه الفروق بين القياس القبلي والبعدي في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي لدى أفراد المجموعة الضابطة إلى الدور الإيجابي الذي يقوم به المعلم في أسلوب التعلم بالأوامر، والذى يعتمد على الشرح اللفظي من قبل المعلم عن المسابقة ووصفها وصفاً دقيقاً بالإضافة إلى عرض نموذج عملي للمسابقة المتعلمة بالإضافة إلى تقديم

التغذية الراجعة والتقويم المستمر أثناء الوحدة التعليمية وبعدها، كل هذا أدى إلى تحسن المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي في مسابقة الوثب الطويل،

ويتفق ذلك مع "**الفريد Alfred**" (٢٠٠٦م) بأن أسلوب التعلم بالأمر من الأساليب المباشرة لسرعة وصول المعلومات واكتساب المهارات من المعلم إلى المتعلم حيث يشعر المعلم بالامتياز والسيطرة على الموقف التعليمي، ويستطيع ضبط ظروف البيئة المحيطة خلال التعلم. (١٦: ٩٤)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: دراسة "**عثمان مصطفي عثمان وهشام محمد عبد الحليم**" (٢٠٠٤م) (٦)، ودراسة "**محمد عبده محمد** (٢٠١٠م) (١٣)، ودراسة "**علياء مصطفي السايح**" (٢٠١٤م) (٨)، ودراسة "**محمود جابر محمد**"(٢٠١٥م) (١٤)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج) لها فاعلية في عملية التعلم وتساعد على تعلم المهارات الحركية بالإضافة الى الجانب المعرفي.

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الثاني والذي ينص على:

"**توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في المستوي الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية ولصالح القياس البعدي**".

أظهرت نتائج جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي ولصاح المجموعة التجريبية.

ويرجع الباحث وجود فروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية الى البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية حيث لاقي التلاميذ سهولة في التعامل مع المنصة التعليمية (schoology) فهي تعطي للتلميذ الحرية في التعامل مع المادة العلمية المقدمة، حيث تتمتع المنصة التعليمية ببيئة نشطة تفاعلية متنقلة لا تتطلب التعلم في مكان ثابت بحيث أصبح التلميذ مشاركاً فعالاً بما يتناسب مع وقته، وتهتم بالخبرة وليس التلقين فقط، بل ساعد علي اداء مسابقة الوثب الطويل بشكل غير روتيني وحياتي، حيث أتاحت المنصة التعليمية الفرصة للتلاميذ بإنشاء ملفات تحوي إجاباتهم على الاختبار المعرفي ورفعها على المنصة التعليمة بكل سهولة وعرفة النتيجة بطريقة سريعة مما يساعد على وجود التغذية الراجعة.

ويتفق ذلك مع "**نيلسون Nielson**" (٢٠٠٤م) أن طريقة عرض النموذج المصور لأداء المهارة بتقنيات التعليم ومشاهدة المتعلمين لأدائهم يساعد على سرعة تعلم المهارة بدرجة عالية من الإتقان والجودة، وزيادة التحصيل المعرفي الخاص بالمهارة المتعلمة. (١٢٧:٢٢)

كما يرجع الباحث هذه النتيجة أيضاً إلى المنصة التعليمية التي راعت أثناء تصميمها قدرات وميول التلاميذ حيث تميزت المنصة التعليمية باحتوائها على محتوى تعليمي جيد ومتكامل كما أن تنظيم وتنسيق المعلومات بشكل جيد ساعد التلاميذ على تذكر الأداء المهارى الصحيح وهذا ساعد على زيادة الدافعية نحو التعلم وتحقيق معدلات أداء عالية، ويذكر في هذا الصدد " **نجار لورنس Najar Lawrence**" (١٩٩٦م) أن درجة انبهار المتعلم بأساليب غير التقليدية تعمل على جذب انتباه نحو موضوع التعلم. (٢١: ١٣٤)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: دراسة "**علياء مصطفي السايح**" (٢٠١٤م)(٨)، دراسة "**سارة بنت طلق المطيري**" (٢٠١٥م)(٢)، ودراسة "**محمود جابر محمد**"(٢٠١٥م)(١٤)، ودراسة "**ليلى سعيد الجهني**" (٢٠١٦م)(١٠)، ودراسة "**محمد الدوسري**" (٢٠١٦م)(١٢)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة التكنولوجيا الحديثة تحقق افضل النتائج من الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج).

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الثالث والذي ينص على:

"**توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في المستوي الرقمي والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية**".

أظهرت نتائج جدول (٩) وجود فرق دالة إحصائياً بين أراء وانطباعات التلاميذ أفراد المجموعة التجريبية (الموافقون وغير الموافقين) على استخدام المنصة التعليمية، وأن الأهمية النسبية لأراء وانطباعات عينة البحث التجريبية في استخدام المنصة التعليمية تراوحت بين (٩١.٦٧٪: ١٠٠٪).

ويرجع الباحث استجابة آراء أفراد عينة البحث (المجموعة التجريبية) وانطباعاتهم نحو استخدام المنصة التعليمية إلى نجاحها في جذب انتباه وميول واتجاه التلاميذ نحوها، وذلك لسهولة التحكم في المسار وفي سير المنصة التعليمية، بالإضافة إلى أن استخدام المنصة التعليمية ساهم في تنمية الجانب الانفعالي لدى التلاميذ وكذلك نجح في إزالة شعور التلاميذ بالملل في تعلمهن بالنظام التقليدي لأنه يجعل التلميذ في تجاوب مستمر أثناء العملية التعليمية ويجعل الدرس أكثر

تشويقاً وكذلك يثير نشاطا ذاتيا هادفاً وحيوياً من جانب التلاميذ وهذا مالا يتوافر في الأسلوب المتبع (الشرح والعرض).

وفي هذا الصدد يشير "**محمد حسن علاوى**" (١٩٩٢م) إلى أن الوسائط التعليمية إذا أحسن استخدامها فسوف تكون وسيلة فعالة لاستثارة النشاط والحيوية في المتعلم فهي من الأساليب التي تعمل على زيادة الدافعية نحو ممارسة النشاط الحركي وزيادة بذل الجهد والثقة بالنفس والتي تصبغ الموقف التعليمي بالصبغة الانفعالية السارة. (١١: ٢٨٦)

وبذلك يتحقق الفرض الرابع والذي ينص على:

" **وجود اختلاف بين الآراء والانطباعات الوجدانية لتلاميذ المجموعة التجريبية نحو استخدام المنصة التعليمية في جوانب تعلم مسابقة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية**".

الاستنتاجات والتوصيات:

١ - الاستنتاجات:

بناء على أهداف البحث وفى حدود العينة وفى ضوء النتائج الإحصائية، توصل الباحث للاستنتاجات التالية:

- وجدت فروق دالة إحصائياً للمجموعة التجريبية المستخدمة المنصة التعليمية في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي ولصالح القياس البعدي.
- وجدت فروق دالة إحصائياً للمجموعة الضابطة المستخدمة الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج) في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي ولصالح القياس البعدي.
- تفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في المستوي الرقمي لمسابقة الوثب الطويل ومستوي التحصيل المعرفي.
- المنصة التعليمية كانت ذو فاعلية عالية على آراء وانطباعات أفراد العينة مما ساعد على تحقيق الجانب الوجداني.

٢ - التوصيات:

استنادا إلى ما أشارت إليه نتائج البحث يوصى الباحث بالآتي:

١- تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية عند تعليم مسابقة الوثب الطويل لما أثبته من نتائج في تحسين المستوي الرقمي ومستوي التحصيل المعرفي.

٢- إجراء دراسات وأبحاث مشابهة باستخدام المنصات التعليمية التفاعلية واستخدامها في تعلم العاب القوي بصفة عامة.

٣- إجراء المزيد من الدراسات المشابهة مع هذه الدراسة في مراحل سنية مختلفة وذلك للتأكد من تأثير المنصات التعليمية في عملية التعليم على جميع المراحل الدراسية.

٤- أن تقوم وزارة التربية والتعليم بتجهيز المعامل اللازمة لاستخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة في كل المدارس ويجب توصيلها بشبكة المعلومات الدولية.

٥- إجراء المزيد من الدراسات والبحوث التجريبية في استخدام الوسائل التعليمية الحديثة في مجال التعلم على مستوى مدارس وزارة التربية والتعليم للارتقاء بالعمليات التعليمية وذلك لمواكبة التطور الحادث في مجال التعليم.

٦- عقد دورات تدريبية للمعلمين يتدرب خلالها على كيفية استخدام المنصات التعليمية لدمج البرامج التكنولوجية في التعليم والتعلم.

المراجع

أولاً: المراجع العربي:

١- الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠١م): **تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم**، دار الكتاب، القاهرة.

٢- سارة بنت طلق المطيري (٢٠١٥م): "**فاعلية استراتيجية الفصول المقلوبة باستخدام المنصة التعليمية ادمودو(Edmodo) في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل الدراسي في مقرر الاحياء**"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية.

٣- شيماء صادق حامد"(٢٠٠٩م): **برنامج تعليمي مقترح باستخدام الوسائط فائقة السرعة (الهيبرميديا) وتأثيره في جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٤- عبد الرحمن عبد الحميد زاهر(٢٠٠٠م): **فسيولوجيا مسابقات الوثب والقفز**، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

٥- عبد المجيد صالح بوعزة (٢٠٠١م): "**واقع استخدام شبكة الانترنت من قبل طلبة جامعة السلطان قابوس**"، بحث منشور، مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية، العدد ٢ مج ٦.

٦- عثمان مصطفي عثمان وهشام محمد عبد الحليم(٢٠٠٤م): "**أثر برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية**"، مجلة التربية الرياضية علوم وفنون، المجلد العشرون، العدد الأول كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، يناير.

٧- عفاف عبد الكريم (١٩٩٤م): التدريس للتعليم في التربية البدنية والرياضة، منشأة المعارف، الإسكندرية.

٨- علياء مصطفي السايح" (٢٠١٤م): **فاعلية استخدام نموذج التعلم البنائي على تحسين بعض نواتج التعلم لمسابقة الوثب الطويل للمرحلة الثانية من التعليم الأساسي**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الاسكندرية.

٩- عمر العطاس(٢٠١٥م): **بيئة تعليم القرن ٢١، شبكة التعلم الاجتماعية إدمودو (Edmodo)** مجلة المعرفة، متاحة على الموقع http://www.almarefh.net/show_content_sub.php?UV=٤٣٤&Model=M&SubModel=١٦٢&ID=٢٤٢٣&ShowAll=On

١٠- ليلى سعيد الجهني (٢٠١٦م): **تقصي نوايا طالبات الدراسات العليا السلوكية في استخدام منصة ادمودو Edmodo التعليمية مستقبلاً باستخدام نموذج قبول التقنية**، بحث منشور، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، جامعة بابل، العدد ٢٨.

١١- محمد حسن علاوى (١٩٩٢م): **علم النفس الرياضي**، ط٨، دار المعارف، القاهرة.

١٢- محمد الدوسري (٢٠١٦م): "**واقع استخدام أعضاء هيئة التدريس المنصات التعليمية الإلكترونية في تدريس اللغة الانجليزية في جامعة الملك سعود**"، رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، الأردن.

١٣- محمد عبده محمد (٢٠١٠م): **فاعلية برنامج تعليمي باستراتيجية كيلر في تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الإعدادية**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة الزقازيق.

١٤- محمود جابر محمد(٢٠١٥م): **تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مسابقات العاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة شمال سيناء**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

١٥- Adcock, L., & Bolick, C. (٢٠١١): **Web ٢.٠ tools and the evolving pedagogy of teacher education**, Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, ١١(٢), ٢٢٣-٢٣٦.

١٦- Alfred, M.,(٢٠٠٦): **Problems The Commands Styles in Physical Education**, Journal Educational Research, Vol.١١٤, No., ٤٠.

١٧- Amhag, L. and Jakobsson, A. (٢٠٠٩): **Collaborative Learning as a Collective Competence When Students Use the Potential of meaning in Asynchronous Dialogue, Sweden: Malmo University, The School of Teacher Education**, Computers & Education, Vol. ٥٢, pp. ٦٥٦-٦٦٧.

١٨- Batsila, M., Tsihouridis, C., & Vavougios, D. (٢٠١٤): **Entering the Web-٢ Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers' Opinion After Using it in their Classes**, International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), ٩(١), ٥٣-٦٠.

١٩- DOWNES, S. E-learning ٢.٠, **ACM E -Learn Magazine**, ٢٠٠٦, [online]. URL: http://www. elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=٢٩-١ Retrieve at (٩-١٠-٢٠١٥).

٢٠- Hankins, Steven. N. (٢٠١٥): **The Effects of Edmodo on Student Achievement in Middle School**, PH.D dissertation, St. Thomas University.

٢١- Najar Lawrence (١٩٩٦): **Multimedia information and learning**, journal of Educational Multimedia and Hypermedia. Vol.٥. pp.١٢٩-١٥٠.

٢٢- Nielson,K.,(٢٠٠٤): **The Effects of Video- Cueing Selected Teaching Behavior in Physical Education Classes**, Journal of Teaching in Physical Education ,Vol.,٦١.

٢٣- Yagci, Tahsin (٢٠١٥): **Blended Learning via Mobile Social Media & Implementation of "EDMODO" in Reading Classes**, Advances in Language and Literary Studies, ٦(٤), ٤١-٤٧.

Younie, S. & Leask, M(٢٠٠٩): **Use of learning platforms to support continuing professional development in HEIS and schools**, De Montfort university, Leicester, ITTE