تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة اليد لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي

أ.م.د. هيام عبد الرحيم محمد العشماوي
استاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية
ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية
– جامعة مدينة السادات

المقدمة و مشكلة البحـــث :

قـدمت التكنولوجيـا التربويـة الحديثـة فـي السـنوات الأخيـرة العديـد مـن المسـتحدثات التكنولوجيـة التـي لعبـت دوراً هامـاً فـي زيـادة كفـاءة العمليـة التربويـة وتطويرهـا، وقـد أدى هـذا التطـور إلـى ظهـور أنظمـة جديـدة فـي التعلـيم وزيـادة الاتجـاه إلـى اسـتخدامها فـي العمليـة التعليميـة ،منهـا: التعلـيم المفـرد، والـتعلم بمسـاعدة الفيـديو التفـاعلي، والتعلـيم المبنـي علـى وسـائط الحاسـوب المتعـددة، والـنص الفـائق، والفيـديو الفـائق، وغيرهـا مـن الأنظمـة والمسـتحدثات التـي غيـرت مـن دور المعلـم والمـتعلم فـي العلميـة التعليميـة، كمـا غيـرت مـن شـكل حجـرة الدِّراسـة التقليديـة إلـى بيئـات جديـدة مصـممة لـتلائم احتياجـات المتعلمـين وميولهم واستعدادهم.

وفـي ظـل هـذا الواقـع ، فقـد أصـبح لزامـا علـى المؤسسـات التربويـة اسـتثمار هـذه التكنولوجيـا للنهـوض بالعمليـة التعليميـة ، وتعـد السـبورة التفاعليـة إحـدى المسـتحدثات التكنولوجيـة الحديثـة التـي تمثـل ثـورة فـي أسـاليب العـرض، وخاصـة فـي مجـال التـدريس ، فـيمكن عـن طريقهـا عـرض مـواد الـتعلم بصـورة جذابـة وتفاعليـة، وتوظيـف كافـة مهاراتهـا وأدواتهـا لتنميـة المهـارات العمليـة والأدائيـة للطلبـة، بالإضـافة للميـزات المتنوعـة التـي يمكـن تنفيـذها بواسـطة هـذه السـبورة ،كالتسـجيل، والتوثيـق، والتطبيـق، والرسـم المباشـر علـى السـبورة والحاسـوب، وكـذلك سـهولة إعـداد الـدروس عبـر السـبورة، وحفـظ وطباعـة وترتيـب محتويـات السـبورة، وتـوفير الوقـت والجهـد، والتواصـل المباشـر ، سـواء داخـل الفصـل أو عبـر الشـبكة العالمية والبريد الإلكتروني (١٧: ١٩١).

كمـا تحقـق السـبورة التفاعليـة التفاعـل مـع جميـع المتعلمـين، مـن خـلال عرضـها للأنشـطة المختلفـة، وذلـك لأنهـا تتـيح الفرصـة لمشـاركة بعـض المتعلمـين فـي اسـتخدام

الوسائط التعليمية، ويترتب على ذلك بقاء أثر كبير للتعلم، وهذا يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم، ورفع الأداء عند المعلم والمتعلم معاً

ويتفق كلا من وفيقة سالم (٢٠٠١م) ، محمد سعد وآخرون (٢٠٠١م)، مصطفى عبدالسميع وآخرون (٢٠٠٥) أن استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة يلعب دورا هاما فى تفعيل العملية التعليمية كما تهتم الوسائط التعليمية المختلفة فى الارتفاع بالعملية التعليمية حيث يتعايش المتعلم بإيجابية مع هذه الوسائط التى تقدم له فى صورة نظامية ومتكاملة عن طريق الكمبيوتر (٢٣ : ٤٥) ، (١٥: ٣٦) ، (١٩: ٢٣)

ويرى **عبدالحميد شرف (٢٠٠٠م)** أن استخدام الوسائط التعليمية فى عمليات التعليم والتعلم يؤدى إلى وضوح شكل الأداء ويسهل للطالب عملية إدراك الحركة المطلوب تعلمها ، فى نفس الوقت تسهل للمعلم مهمته وتوفر عليه الكثير من الخطوات والإجراءات وبذلك توفر الجهد وتسهل للمعلم مهمته وتوفر عليه الكثير من الخطوات والاجراءات وبذلك توفر الجهد وتسهل علية التعليم ، كما أن تعدد الوسائط التعليمية بأشكالها المختلفة وأحجامها المتعددة يمكن أن يقابل الفروق الفردية بين الطلاب ، وهذا يسهل عمليات التعليم والتعلم للمهارات الحركية الرياضية من أنه يولد عمليات التعزيز الناتجة من النجاح فى الأداء ، خاصة وأن المهارات الحركية فى التربية الرياضية متعددة ومتنوعة . (١٢ :٥٥-٥٧)

وتعتبر كرة اليد من الالعاب التي تلقي إقبالاً شعبياً متزايد ، والعصر الحديث يتطلب تطوير وتغيير في مناهج واساليب التدريس بما يتواكب مع متغيرات العصر الحديث ، حيث ان استخدام وسائل التعليم الحديثة اصبحت من ضروريات الحياه التي يجب استغلالها لتحقيق الفائدة المرجوه التي تمكن الناشئ من سرعة استحضار المعلومة وتثبيتها فمن خلال السبورة التفاعلية سواء كانت مصورة أو مكتوبة أو فيديو أو عن طريق روابط الانترنت ، تمكن من تفاعل جميع المتعلمين مع الوسيلة خلال عرضها وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض المتعلمين في استخدام الوسيلة ويترتب على ذلك بقاء أثر التعلم بالاضافة إلى عرض المهارات فى صورة أسئلة وتفاعل الطلاب للاجابة على هذه الاسئلة بطريقة جذابة وشيقة لمعرفة مدى إدراكهم للمحتوى الذى تم تقديمه باستخدام السبورة التفاعلية مما يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع الأداء عند الطلاب أو المتدربين .

ويظل المعلم في كرة اليد هو العامل الأساسي لتحقيق العملية التعليمية، فإنه مهما بلغت اتجاهات التربية وأهدافها من الطموح ومهما بلغت السياسات التربوية والخطط الموضوعة لتنفيذها

من الدقة والوضوح فإن هذه الأهداف وتطبيق تلك السياسات وتنفيذ تلك الخطط بنجاح تلقي على كاهل معلم التربية الرياضية عبئاً ضخماً يجعله مسئولاً إلى حد كبير عن إعداد جيل سليم للوطن. (١٣: ٢٧٨، ٢٧٩)

فهذه المسئولية تتطلب من معلم رياضة كرة اليد أن يكون جديراً بها، ذلك عن طريق العمل المتواصل، والتعرف على ما يطرأ من تغير واستحداث في طرق وأساليب التدريس؛ لمواكبة تلك التغييرات والمستحدثات، حتى تتم عملية التدريس بكفاءة عالية. (١٤: ١٢٣)

ولقد أدت الثورة التكنولوجية المعلوماتية إلي تغير منظومة التدريس ودور المدرس الرياضي في ظل منظومة التعلم الإلكتروني إلي التخطيط للعملية التعليمية وتصميم بيئات التعلم الإلكترونية ، وتقويمها وأصبح المدرب الرياضي مطالباً أكثر من أي وقت مضي بالتعامل مع هذه التقنيات نظراً لأهميتها في العملية التعليمية في ظل هذا التقدم المتزايد يوماً تلو الآخر ، وكذلك زيادة العبء الواقع علي كاهل المدرب نتيجة للزيادة المطردة في أعداد الناشئين ، الأمر الذي حتم عليه مواصلة النمو المهني من جهة وإختيار وتصميم المواقف التعليمية من جهة أخري . (٣: ١٠٤)

ويشير كل من **وينبرج** Weinberg **ووليامز Williams** (١٩٩٨م) أنه من الخطأ الشائع الإعتقاد بأن المهارات تخص الصفوة وذوي المستوي المهاري العالي فقط ولكن الفائدة تمتد لتشمل المبتدئين والناشئين ، مع أهمية الأخذ في الإعتبار أن الناشئ الصغير يحتاج إلي بعض التعديلات الملائمة لتقديم هذه المهارات ومع ذلك وضع عدد أقل من الأهداف وقصر الفترة الزمنية لجلسات التدريب وتبسيط التعليمات اللفظية وضرورة التكامل بين ممارسة المهارات المهارية والمهارات الحركية (٢٩ : ٢٧٦)

ومن خلال عمل **الباحثة** مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات ومن خلال الاشراف علي طالبات التربية العملية لاحظت ان الأسلوب المتبع ليس به أي تشويق أو حماس وأن هناك تكرار فى محتوى التدريبات المهارية الفردية والجماعية وذلك بالجزء الرئيسي من الوحدة التعليمية الأمر الذى ادى إهمال النشاط الجماعي وإصابة الاطفال بالملل ، وقد لاحظت وجود قصور الطرق التقليدية في شرح وتقديم المهارات فى كرة اليد ، ومن خلال بعض القراءات للمراجع العلمية المتخصصة فى مجال كرة اليد ومن خلال المسح المرجعي للدراسات والبحوث السابقة والتى استخدمت التكنولوجيا الحديثة فى تعلم مهارات كرة اليد وفى حدود علم الباحثة فإن هناك ندره فى هذه الابحاث والدراسات التى تطرقت لاستخدام السبورة التفاعلية كأحد الأساليب التكنولوجية الحديثة فى تعلم

المهارات في كرة اليد ، وهذا ما دعا للقيام بهذه الدراسة كمحاولة علمية للتعرف على تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات كرة اليد لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي .

هدف البحث

يهدف البحث الى بناء وتصميم برنامج تعليمي باستخدام السبورة التفاعلية ومعرفة تأثيره على تعلم بعض المهارات كرة اليد لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي .

فروض البحث

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات في كرة اليد لصالح متوسط القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات في كرة اليد لصالح متوسط القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات في كرة اليد لصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث

السبورة التفاعلية Interactive whiteboard :

هي سبورة إلكترونية حساسة يتم التعامل معها باللمس والبعض الاخر بالقلم الخاص بها ويتم الكتابة عليها بطريقة إلكترونية وتستخدم لعرض ما على شاشة الحاسب الالى من تطبيقات متنوعة مع إمكانية التحكم في البرامج بالطريقة التي يريدها المستخدم ، وطباعة هذه الملاحظات والرسوم وغيرها من الحاسب الآلي ، أو حفظها للرجوع إليها مستقبلاً وهى وسيلة فعالة للتفاعل بين المعلم والمتعلم . **(تعريف إجرائى)**

الدراسات المرجعية

– دراسة **محمد على ، مصطفى الجيلاني (٢٠٠٢م) (١٦)** بعنوان " تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم "،بهدف التعرف على مدى فاعلية استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، واشتملت العينة على ٤٠ مبتدىء تم تقسيمهم الى مجموعتين احداهما تجريبية والاخرى ضابطة، وكانت

أهم النتائج فاعلية استخدام أسلوب الهيبرميديا فى تعلم مهارتالتصويب وضرب الكرة بالرأس للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة

- دراسة **أحمد ساهر (٢٠٠٢م)** (١) دراسة بعنوان " أثر برنامج تعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم " ،بهدف التعرف على اثر البرنامج التعليمى باستخدام الفيديو التفاعلي على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، واشتملت العينة على ٤٠ لاعب من مدارس ناشئين من ١٠ – ١٢ سنة، وكانت أهم النتائج

أن أسلوب الفيديو التفاعلى أكثر تأثيرا على تعلم مهارات كرة القدم قيد البحث من الاسلوب التقليدى (المتبع)

- دراسة **رشيد عامر (٢٠٠٣م)** (٧)بعنوان" أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشئ كرة القدم "، بهدف معرفة أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشئ كرة القدم، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، واشتملت العينة على ٣٠ لاعب من الناشئين تحت ١٠ سنوات، وكانت أهم النتائج وجود فروق داله احصائيا بين متوسطى القياسات البعدية لكل من المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت الرسوم المتحركة

- دراسة **رضا شلبى (٢٠٠٦م)** (٨) بعنوان " تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم "، وهدفت الدراسة الى تصميم برنامج تعليمى مقترح باستخدام الحاسب الالى والتعرف على تأثيره فى تنمية مستوى أداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم والجانب المعرفي والوجداني، واستخدم الباحث المنهج التجريبى، واشتملت العينة على مبتدئى كرة القدم بأندية محافظة الشرقية للمرحلة السنية من ١٠ – ١٢ سنة وقد بلغ تعداد العينة ٥٠ مبتدىء، وكانت أهم النتائج وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطى قياسات المجموعة التجريبية القبلية والبعدية فى المتغيرات قيد البحث لصالح القياس البعدى.

إجراءات البحث

منهج البحث

استخدمت **الباحثة** المنهج التجريبى مستعينا بالتصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية باستخدام السبورة التفاعلية والاخرى ضابطة باستخدام الاسلوب التقليدى مستخدما القياس القبلى والبعدى لكلا المجموعتين

مجتمع البحث :

تلاميذ الصف الاول الاعدادي مدرسة السادات للغات ، والمدرسة الحديثة للبنات بمنوف

عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ مدارس (مدرسة السادات للغات – والمدرسة الحديثة بمنوف ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث (٨٠) تلميذه وتم تقسيم الي ما يلي (٦٠) تلميذة لعينة البحث الاساسية (٢٠) تلميذة لإجراء التجربة الاستطلاعية .وتم تقسيم عينة البحث الاساسية بطريقة عشوائية الي مجموعتين متساويتين احداهما مجموعة تجريبية خضعوا للبرنامج المصمم باستخدام السبورة التفاعلية في تعليم المهارات الأساسية لكرة اليد (قيد البحث) والأخرى ضابطة خضعن للطريقة التقليدية في تعليم المهارات الاساسية لكرة اليد .

وسائل وأدوات جمع البيانات :

قامت **الباحثة** بالاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة ومواقع الانترنت ومن خلال الرجوع للدراسات المرجعية **كدراسة محمد على ، مصطفى الجيلانى (٢٠٠٢م) (١٦) ، أحمد ساهر (٢٠٠٢م) (١)، رشيد عامر (٢٠٠٣م) (٧)، دراسة صلاح محسن نجا ، مصطفى عبدالقادر الجيلانى (٢٠٠٤م) (١٠)، ودراسة رضا شلبى (٢٠٠٦م) (٨)** بهدف التعرف على الأدوات والأجهزة والاختبارات المناسبة للبحث كالتالى:

- جهاز كمبيوتر

- السبورة التفاعلية
- استمارات تسجيل بيانات عينة البحث مرفق(٢)
- استمارة استبيان لرأى الخبراء حول صلاحية البرنامج التعليمى باستخدام السبورة التفاعلية

- **المتغيرات والاختبارات قيد البحث**

تحديد الصفات البدنية الخاصة بعينة البحث :

حددت **الباحثة** المتغيرات البدنية قيد البحث من خلال الرجوع الي الدراسات والمراجع العلمية ثم قامت بوضعها في استمارة مرفق (٣) روعي فيها الاضافة والحذف بما يناسب راي الخبير وتم عرضها علي ٥ خبراء مرفق (١) وذلك لتحديد أهم هذه المكونات وجدول (١) يوضح أهم مكونات الصفات البدنية الخاصة بلعبة كرة اليد والنسبة المئوية لكلاً منها .

جدول (١)

النسبة المئوية لآراء الخبراء حول أهم مكونات الصفات البدنية الخاصة بلعبة كرة اليد

م	مكونات الصفات البدنية		التكرار	النسبة المئوية
١	السرعة	السرعة الانتقالية	٥	% ١٠٠
		سرعة رد الفعل	٢	% ٤٠
		السرعة الحركية	٢	% ٤٠
٢	القوة	القوة العضلية العظمي	٢	% ٤٠
		القوة المميزة بالسرعة	٥	% ١٠٠
٣	التحمل	التحمل الدوري التنفسي	٣	% ٦٠
		تحمل القوة العضلية	٥	% ١٠٠
		تحمل السرعة	٢	% ٤٠
٤	التوافق		٥	% ١٠٠
٥	الرشاقة		٥	% ١٠٠
٦	المرونة		٥	% ١٠٠
٧	الدقة		٥	% ١٠٠
٨	التوازن		١	% ٢٠

يتضح من الجدول (١) ان النسبة المئوية لتحديد مكونات الصفات البدنية الخاصة بلعبة كرة اليد تراوحت ما بين (٢٠ % - ١٠٠ %) وقد ارتضت **الباحثة**

بنسبة ١٠٠ % من اراء السادة الخبراء لاختيار مكونات الصفات البدنية وهي كما يلي :(السرعة الانتقالية – القوة المميزة بالسرعة – تحمل القوة –التوافق – الرشاقة – المرونة – الدقة)

تحديد اختبارات الصفات البدنية

قامت **الباحثة** بإجراء مسح مرجعي للدراسات المرتبطة والمراجع العلمية المتخصصة في مجال رياضة كرة اليد والاختبارات والمقاييس لتحديد الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة برياضة كرة اليد واستخلص أكثر هذه الإختبارات استخداماً لقياس تلك المكونات البدنية ثم قام بوضعها في إستمارة مرفق (٤) روعي فيها الإضافة والحذف بما يناسب رأي الخبير وتم عرضها علي (٥) من الخبراء في مجال رياضة كرة اليد مرفق (١) وذلك لتحديد أنسب تلك الإختبارات والجدول التالي يوضح آراء الخبراء حول أنسب الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة برياضة كرة اليد والنسبة المئوية لكل منها وجدول (٢) يوضح ذلك

جدول (٢)

النسبة المئوية لآراء الخبراء حول أنسب الإختبارات التي تقيس العناصر البدنية الخاصة بمهارات كرة اليد قيد الدراسة والنسبة المئوية لكل منها

م	الصفات البدنية	الإختبارات المرشحة	التكرار	النسبة المئوية	الإختبارات المستخلصة
١	السرعة الإنتقالية	إختبار العدو ٣٠ متر من البدء عاليا	٤	%٨٠	إختبار العدو ٣٠م من البدء عاليا
		إختبار العدو ٢٢ متر في منحني	-	-	
		إختبار العدو في المكان ١٥ ث	١	%٢٠	
٢	القدرة العضلية للرجلين	إختبار الوثب العمودي لسارجنت	٤	%٨٠	إختبار الوثب العمودي لسارجنت
		إختبار الوثب العريض من الثبات	١	%٢٠	
٣	القدرة العضلية للذراعين	إختبار رمي كرة طبية وزن ٨٠٠ جم لأقصي مسافة	٤	%٨٠	إختبار رمي كرة طبية وزن ٨٠٠ جم لأقصي مسافة
		إختبار رمي كرة يد بالوثب لأقصي مسافة	-	-	
		إختبار رمي كرة طبية وزن (٦ كجم) باليدين	١	%٢٠	
٤	التوافق	إختبار الدوائر المرقمة	٥	١٠٠ %	إختبار الدوائر المرقمة
		نط الحبل ٥ مرات	-	-	

جدول (٢)

تابع النسبة المئوية لآراء الخبراء حول أنسب الإختبارات التي تقيس العناصر البدنية الخاصة بمهارات كرة اليد قيد الدراسة والنسبة المئوية لكل منها

م	الصفات البدنية	الإختبارات المرشحة	التكرار	النسبة المئوية	الإختبارات المستخلصة
٥	الرشاقة	إختبار اختبار الجري الزجزاجي ٩م محاولة واحدة فقط	١	%٢٠	إختبار الانبطاح المائل من الوقوف ٣٠ ثانية
		إختبار الجري الزجزاجي بطريقة بارو ٣م×٤.٥م	-	-	
		إختبار الانبطاح المائل من الوقوف ٣٠ ثانية	٤	%٨٠	
٦	المرونة	اختبار ثني الجذع من الجلوس الطويل	١	%٨٠	اختبار ثني الجذع من الجلوس الطويل
		إختبار ثني الجذع للامام من الوقوف محاولة واحدة فقط	٤	%٢٠	
٧	الدقة	إختبار التصويب بالكرة علي المستطيلات المتداخلة	٤	%٢٠	إختبار التصويب علي زوايا المرمي المرسومة علي الحائط
		إختبار التصويب علي زوايا المرمي المرسومة علي الحائط	١	% ٨٠	

يتضح من جدول (٢) أن النسبة المئوية لآراء الخبراء لتحديد أنسب الإختبارات التي تقيس الصفات البدنية الخاصة برياضة كرة اليد تراوحت ما بين (صفر: ١٠٠%) وقد إرتضت **الباحثة** بنسبة (٨٠%) فأكثر من آراء السادة الخبراء لإختيار الإختبارات البدنية .

الإختبارات المهارية مرفق (٤)

- **تحديد الإختبارات المهارية للمهارات قيد البحث :**

قامت **الباحثة** بإجراء مسح مرجعي للدراسات المرتبطة والمراجع العلمية المتخصصة في مجال رياضة كرة اليد لتحديد الإختبارات التي تقيس الأداء المهاري وللمهارات المختارة "**قيد البحث**" وهي:

- **تنطيط الكرة**
- **الاستلام والتمرير من الجري**
- **التصويب بالوثب عالياً**
- **التصويب علي المرمي من الزوايا**
- **التحركات الدفاعية للجانبين**
- **التحركات الدفاعية للامام وللخلف**
- **التحركات الدفاعية لعمل حائط صد**

ثم قامت **الباحثة** بوضعها في إستمارة مرفق (٥) روعي فيها الإضافة والحذف بما يناسب رأي الخبير وتم عرضها علي (٥) خبراء في مجال لعبة كرة اليد مرفق (١) لتحديد انسب تلك الإختبارات لطلبة الفرقة الثانية بالكلية وجدول (٣) يوضح آراء السادة الخبراء حول أنسب الإختبارات المهارية والنسبة المئوية لكل منها .

جدول (٣)

النسبة المئوية لآراء السادة الخبراء حول أنسب الإختبارات المهارية والنسبة المئوية لكل منها

ن = ٥

م	المهارات	الإختبارات المرشحة	التكرار	النسبة المئوية	الإختبارات المستخلصة
١	تنطيط الكرة	التنطيط المستمر مع تغيير الاتجاهات ٣ محاولات	-	-	تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة
		تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	٤	%٨٠	
		تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م في خط متعرج	١	%٢٠	
٢	الاستلام و التمرير من الجري	التمرير من الجري (ذهاب) لليمين واليسار	-	-	التمرير من الجري بطول الملعب
		التمرير من الجري (ذهاب وعودة) لليمين واليسار	١	%٢٠	
		التمرير من الجري بطول الملعب	٤	%٨٠	
٣	التصويب بالوثب عالياً	التصويب بالوثب عالياً علي هدف محدد ٦٠ x ٦٠	٤	%٨٠	التصويب بالوثب عالياً علي هدف محدد ٦٠x٦٠
		الجري المتعرج مع التنطيط المنتهي بالتصويب	-	-	
		التصويب في المربعات المتداخلة من مسافة ٥م	١	%٢٠	
٤	التصويب علي المرمي في الزوايا	التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٧ م	١	%٢٠	التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م
		التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	٤	%٨٠	
		التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٩ م	-	-	
٥	التحركات الدفاعية للجانبين	اختبار التحرك للجانبين لمسافة ١٨ م	١	%٢٠	اختبار التحركات الدفاعية للجانبين
		اختبار التحركات الدفاعية للجانبين	٤	%٨٠	
٦	التحركات الدفاعية للامام وللخلف	التحرك للامام وللخلف وللجانب بالميل ١٨ م	-	-	التحركات الدفاعية للامام وللخلف
		التحركات الدفاعية للامام وللخلف	٥	%١٠٠	
		التحركات الدفاعية المتنوعة	-	-	
٧	التحركات	التحرك لعمل حائط صد عالي باليدين من الارتكاز	٤	%٨٠	التحرك لعمل حائط

الدفاعية لعمل حائط صد عالي	حائط الصد في اتجاهين	١	%٢٠	صد عالي باليدين من الارتكاز
	حائط الصد الدفاعي في اتجاه واحد	-	-	

يتضح من جدول (٣) أن النسبة المئوية لآراء الخبراء لتحديد أنسب الإختبارات التي تقيس المهارية للمهارات" قيد البحث " تراوحت ما بين (صفر: ١٠٠%) وقد إرتضت **الباحثة** بنسبة (٨٠%) فأكثر من آراء .

– إختبار الذكاء مرفق(٩)

–استخدمت **الباحثة** اختبار الذكاء المصور .. إعداد/ **أحمد زكي صالح**

– الدراسة الاستطلاعية الأولى :

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية الأولى يومي الاحد والاثنين ٢٠ ، ٢٠٢١/٢/٢١ ، وكان الهدف من هذه الدراسة هو التعرف على :

– التأكد من كيفية تعامل أفراد العينة مع السبورة التفاعلية.

– مدى صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في الاختبارات.

– التأكد صلاحية المكان المخصص لإجراء الاختبارات.

– مدى استيعاب المساعدين لكيفية إجراء الاختبارات وشروط تطبيقها وتدريبهم على تسجيل البيانات في الاستمارات.

وأسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية عن :

- معرفة أفراد العينة لكيفية التعامل مع السبورة التفاعلية.
- صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في الاختبارات.
- صلاحية المكان المخصص لإجراء الاختبارات .
- استيعاب المساعدين لكيفية إجراء الاختبارات وشروط تطبيقها وتدريبهم على تسجيل البيانات في الاستمارات.

ب–الدراسة الاستطلاعية الثانية:

قامت الباحثة بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية يومي السبت والاحد الموافق ٢٧، ٢٠٢١/٢/٢٨ م على عينة البحث الاستطلاعية والبالغ عددهم (٢٠) من مدرسة السادات للغات بمدينة السادات من نفس مجتمع عينة البحث وخارج العينة الأساسية وذلك لحساب (الصدق – الثبات) للاختبارات البدنية والمهارية المختارة قيد البحث واختبار الذكاء.

- **المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والمهارية والعقلية**
- **حساب الصدق**

قامت **الباحثة** بحساب معامل الصدق عن طريق إستخدام صدق التمايز بطريقة المقارنة الطرفية بين الربيعي الأعلي والربيعي الادني ، حيث تم تطبيق الإختبار علي عينة إستطلاعية قوامها (٢٠) تلميذه من مدرسة السادات للغات بمدينة السادات ومن خارج العينة الاساسية .

جدول (٤)

دلالة الفروق بين الربيعي الأعلى و الأدنى للاختبارات البدنية والمهارية والعقلية "قيد البحث"

المتغيـــــرات	الربيعي الأعلى		الربيعي الأدنى		الفـرق بـين المتوسطات	قيمة "ت" المحسوبة
	سَ	±ع	سَ	±ع		
اختبار العدو ٣٠ م من البدء عاليا	٥.٩٠	٠.٥١	٧.٩٢	٠.٥٠	٢.٠٢	*٣.٢٩
إختبار الوثب العمودي لسارجنت	١٠.٢٣	٠.٦٨	٨.٦٤	٠.٦٣	١.٥٩	*٤.٨٤
إختبار رمي كرة طبية وزن ٨٠٠ جم لأقصي مسافة	٤.٤٢	٠.٤٠	١.٦٩	٠.٤١	٢.٧٣	*٥.٧٨
إختبار الدوائر المرقمة	١١.٢١	.054	9.18	.36	٢.٠٣	*9.58
إختبار الانبطاح المائل من الوقوف ٣٠ ثانية	١٧.٠٢	١.٥٢	١١.٨٧	١.٥٩	٥.١٥	*٦.٠٥
إختبار ثني الجذع للأمام من الوقوف محاولة واحدة فقط	٢٥.١٤	١.٣٨	٢٠.٧٤	١.٢٣	٤.٤٠	*٤.٦٢
إختبار التصويب علي زوايا المرمي المرسومة علي الحائط	٨.٥٦	1.16	٥.٣٨	.74	٣.١٨	*9.97
تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	٩.١٨	١.٢٧	١٤.٥٢	١.١٨	٥.٣٤	*٧.٠٥
التمرير من الجري بطول الملعب	٦.٧٤	١.٢١	١٠.٨٣	١.١٩	٤.٠٩	*٤.٣٨
التصويب بالوثب عالياً	1.56	0.97	0.57	0.97	٠.٩٩	*٥.٨٥
التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	1.12	0.65	0.49	0.55	٠.٦٣	*٤.١٨
التحركات الدفاعية للجانبين	3.88	1.33	1.65	1.23	٢.٢٣	*٦.٦٢
التحركات الدفاعية للامام وللخلف	36.45	1.69	41.35	1.85	٤.٩٠	*٧.٠٥
التحركات لعمل حائط الصد	14.5	1.66	10.55	1.62	٣.٩٥	*٥.٣٤
الذكاء	77.5	2.04	54.7	3.12	22.8	*9.25

***"ت" الجدولية عند مستوي المعنوية (٠.٠٥) = ١.٨١٢**

يتضح من جدول (٥) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية مما يدل علي أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلي وجود فروق بين الربيعي الأعلي والادني لصالح الربيعي الأعلي ، مما يدل علي صدق الإختبارات البدنية والمهارية العقلية المستخدمة " قيد البحث " لقياس ما وضعت من أجله .

- **حساب الثبات**

تـم حسـاب ثبـات الإختبـارات البدنيـة والمهاريـة والعقليـة بطريقـة تطبيـق الاختبـار وإعـادة تطبيقـه علـي العينـة الاسـتطلاعية والتـي بلـغ عـددهم (٢٠) تلميـذ مـن الصـف الاول الاعـدادي ومـن خـارج العينـة الأساسـية ، وكانـت المـدة الفاصـلة مـا بـين التطبيقـين (٨) أيـام ، وتـم إيجـاد معامـل الإرتبـاط بـين التطبيقـين ، والجـدول التـالي يوضـح ثبـات الإختبـارات البدنيـة .

جدول (٥)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني للإختبارات البدنية والمهارية "قيد البحث"

ن = ٢٠

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الفرق بين المتوسطين	معامل الإرتباط
	سَ	±ع	سَ	±ع		
اختبار العدو ٣٠ م من البدء عاليا	٤.٥٥	٠.٦٨	٤.٥٠	0.59	٠.٠٥	*٠.٩٦
إختبار الوثب العمودي لسارجنت	١١.٢٥	١.٤٢	١١.٢٧	١.٤٣	٠.٠٢	*٠.٨٨
إختبار رمي كرة طبية وزن ٨٠٠ جم لأقصي مسافة	٣.٩٨	٠.٨٦	٣.٩٩	٠.٨٢	٠.٠١	*٠.٩٦
إختبار الدوائر المرقمة	8.29	0.55	8.30	0.54	٠.٠١-	*.98
إختبار الانبطاح المائل من الوقوف ٣٠ ثانية	١٢.٤٦	١.٢٣	١٢.٤٨	١.٢٥	٠.٠٢	*٠.٨٤
إختبارثني الجذع للامام من الوقوف محاولة واحدة فقط	٢٠.٩٨	٢.٤٧	٢٠.٩٩	٢.٤٥	٠.٠١	*٠.٩٧
إختبار التصويب علي زوايا المرمي المرسومة علي الحائط	10.60	2.03	10.97	1.75	٠.٣٧-	*0.81
تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	١٠.١٢	١.٠٢	١٠.٠٩	1.03	٠.٠٣	*٠.٨٨
التمرير من الجري بطول الملعب	٢٥.٨٨	١.٥٥	٢٥.٨٥	١.٥٧	٠.٠٣	*٠.٩٤
التصويب بالوثب عالياً	١.٠٢	1.08	١.١١	٠.٩٦	٠.٠٩	*٠.٩٢
التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	٠.٨٨	0.65	٠.٨٦	٠.٥٥	٠.٠٢	*٠.٩٥
التحركات الدفاعية للجانبين	٢.٦٧	1.33	٢.٦٨	1.33	٠.٠١	*٠.٩٤
التحركات الدفاعية للامام وللخلف	٣٨.٩٥	١.٥٥	٣٨.٩٢	١.٥٢	٠.٠٣	*٠.٩٦
التحركات لعمل حائط الصد	١١.٩٥	١.٥٦	١١.٨٩	١.٥٣	٠.٠٦	*٠.٨٨
الذكاء	75.45	١.٠٢	75.23	1.08	٠.٢٢	*٠.٩٢

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ٠.٤٤٤

- **البرنامج التعليمى المستخدم بالسبورة التفاعلية:**

قامت **الباحثـــة** بتصميم البرنامج المستخدم بالسبورة التفاعلية عن طريق عرض وتنسيق محتويات البرنامج على الإسطوانة المصممة قبل البدء في تصميم الإسطوانة وذلك كالآتي:

(أ) المقدمة:

وهي الصفحات التي يتم عرضها على السبورة التفاعلية بشكل متتالي دون تدخل من الطالب أثناء العرض وتشتمل على (مقدمة رياضية للتشويق والإثارة ، اسم الباحثة ، مقدمه عن مهارات كرة اليد).

(ب) المحتوى التعليمي للبرنامج:

وهي الصفحات التي يتحكم فيها المدرس ويعرضها على السبورة التفاعلية بالتتابع والتفرع الذي يختاره ، حيث يتحكم في الجزء المراد تعليمه وسرعته وتسلسله وعرض الفيديو الخاص به ، وكذلك الخروج من البرنامج متى أراد ويحتوي هذا الجزء على المهارات في لعبة كرة اليد قيد البحث.

ويشتمل المحتوى التعليمي للمهارات قيد البحث على:

- الجزء المستخدم في المهارة.
- نموذج للأداء العادي للمهارة في شكل صور.
- عرض صور متسلسلة للمهارة.
- عرض شرح نصي للمهارة (الخطوات التعليمية).
- عرض طريقة أداء المهارة بالصوت والصورة.
- تدريبات لإتقان المهارة.
- فيديو لأداء المهارة ككل .
- عرض فيديو للمهارة بالصورة البطيئة.

محتوى البرنامج التعليمى المقترح باستخدام السبورة التفاعلية :

بعد اجراء المقابلات الشخصية لأخذ راي الخبراء في محتوي السبورة التفاعلية الخاصة بكرة اليد والمرتبطة بالبرنامج التعليمي قامت **الباحثـــة** بتصميم البرنامج التعليمى المقترح باستخدام السبورة التفاعلية و بهدف تحقيق الأهداف الموضوعة لكل وحدة تعليمية حيث أشتمل البرنامج اليومي للتدريس على العناصر التالية :

١. الجزء التمهيدى : بحيث تتخذ عدة إجراءات فى هذا الجزء منها , أخذ الحضور والغياب و مشاهدة السبورة التفاعلية بالمعمل وبسرعة الأحماء العام والذى يهدف إلى تهيئة الجسم لأستقبال النشاطات الحركية و مدة هذا الجزء حوالى (٢٠) دقيقة .

٢. الجزء الرئيسى : يحتوى هذا الجزء على عدة نشاطات بهدف تعليم التلاميذ بعض المهارات الأساسية فى كرة اليد وتطبيق ما جاء في السبورة التفاعلية ومدة هذا الجزء حوالى (٢٣) دقيقة .

٣. الجزء الختامى : يهدف هذا الجزء إلى تهدئة الجسم للعودة للوضع الطبيعى وبشكل تدريجى إعادة وجمع الأدوات المستخدمة ومدة هذا الجزء حوالى (٢) دقيقة .

- **الخطة الزمنية لتنفيذ البرنامج :**

- قامت **الباحثة** بإعداد البرنامج التعليمى بحيث يشمل على (١٦) وحدة تعليمية من 1 / 3 / ٢٠٢١ م حتى 21 / ٤ / ٢٠٢١ م , وبواقع (٢) وحدتين تعليميتين فى الأسبوع , وزمن الوحدة التعليمية (٤٥) دقيقة وذلك طبقا لخطة الدراسة بالمدرسة حسب المنهج الدراسي مرفق (١١) , كما هو موضح بالجدول التالي .

جدول (٦)

التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى المقترح باستخدام السبورة التفاعلية

البيان	التوزيع الزمنى
مدة تطبيق البرنامج	شهرين
عدد الأسابيع	(٨) أسابيع
عدد الوحدات التعليمية فى الأسبوع	(٢) وحدتين
زمن التطبيق فى الوحدة الواحدة	(٤٥) دقيقة
زمن التطبيق فى الأسبوع	(٩٠) دقيقة
الزمن الكلى لتطبيق البرنامج	(٧٢٠) دقيقة

يتضح من جدول (٦) التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى المقترح باستخدام السبورة التفاعلية بإجمالى (٧٢٠) دقيقة ويحتوى على (١٦) وحدة تعليمية .

جدول (٧)

التوزيع الزمني لكل وحدة تعليمية

م	أجزاء الوحدة التعليمية	الزمن المحدد
١	أعمال إدارية (تعليمات – الغياب – توزيع المجموعات)	٢ ق
٢	مشاهدة البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية	٩ ق
٣	الانتقال من المعمل إلى الملعب	٣ ق
٤	إحماء عام	٦ ق
٥	التطبيق العملي للبرنامج	١٨ ق
٦	تدريبات للتقدم بالمهارة	٥ ق
٧	الختام	٢ ق
	إجمالي الزمن	٤٥ دقيقة

يتضح من جدول (٧) أن الزمن المحدد لأجزاء للوحدة التعليمية يتراوح ما بين (٢ ق– ١٨ ق) بإجمالي (٤٥ دقيقة) للوحدة التعليمية الواحدة.

جدول (٨)

توزيع المحتوى التعليمي على الوحدات الكلية للبرنامج

م	رقم الوحدة	تاريخ التنفيذ	المحتوى التعليمي
١	الأولى	٢٠٢١/٣/١	تنطيط الكرة
٢	الثانية	٢٠٢١/٣/٣	
٣	الثالثة	٢٠٢١/٣/٨	استقبال وتمرير الكرة
٤	الرابعة	٢٠٢١/٣/١٠	
٥	الخامسة	٢٠٢١/٣/١٥	
٦	السادسة	٢٠٢١/٣/١٧	التصويب من الثبات
٧	السابعة	٢٠٢١/٣/٢٢	
٨	الثامنة	٢٠٢١/٣/٢٤	التصويب من الوثب للأعلى
٩	التاسعة	٢٠٢١/٣/٢٩	
١٠	العاشرة	٢٠٢١/٣/٣١	
١١	الحادية عشر	٢٠٢١/٤/٥	التحركات للجانبين
١٢	الثانية عشر	٢٠٢١/٤/٧	

١٣	الثالثة عشر	٢٠٢١/٤/١٢	التحركات الجانبية للأمام والخلف
١٤	الرابعة عشر	٢٠٢١/٤/١٤	
١٥	الخامسة عشر	٢٠٢١/٤/١٩	التحركات لعمل حائط صد
١٦	السادسة عشر	٢٠٢١/٤/٢١	

يتضح من جدول (٨) أن عدد الوحدات الإجمالية للبرنامج (١٦) وحدة تعليمية بدأت من يوم الاثنين الموافق ٢٠٢١/٣/١ وانتهت يوم الاربعاء الموافق ٢٠٢١/٤/٢١ أي لمدة شهرين.

جدول (٩)

نموذج لوحدة داخل البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية

***الأسبوع: الأول** ***الهدف النفس حركي : تعلم مهارة تنطيط الكرة.**

***رقم الوحدة : ٢** ***الهدف المعرفي : معرفة وفهم وتطبيق مهارة تنطيط الكرة.**

***الزمن : ٤٥ دقيقة.** ***الهدف الوجداني : تنمية الثقة بالنفس، النظام، التعاون.**

أجزاء الوحدة التعليمية	الزمن	مكونات الوحدة التعليمية	الأدوات والأجهزة المستخدمة
أعمال إدارية	٢ ق	- تجهيز الحاسب الآلي والسبورة التفاعلية - التحية وأخذ الغياب	بدون أدوات.
مشاهدة البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية	٩ ق	مهارة تنطيط الكرة لتوضيح أهمية المهارة ، طريقة الأداء (شكل الجسم) والأخطاء الشائعة.	أجهزة الحاسب الآلي والسبورة التفاعلية بملحقاتها.
الانتقال من المعمل إلى الملعب	٣ ق	—	بدون أدوات.
إحماء عام	٦ ق	– الجرى حول الملعب بخطوات منتظمة . – الجرى بالكرة داخل الملعب فى اتجاهات مختلفة – مجموعة تمرينات للمرونة والاطالة .	ملعب كرة يد
التطبيق العملي للبرنامج	١٨ ق	• يقوم اللاعبين بأداء مهارة تنطيط الكرة تحت إشراف وتوجيه المدرب • شاهدة لأداء النموذج بواسطة المدرب. • تنفيذ ما تم مشاهدته من خلال البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية.	• كرات يد. • ملعب. • أقماع.
الأنشطة التطبيقية للمهارة	٥ ق	• يقوم اللاعبين بأداء تدريبات عملية للمهارة.	• كرات يد. • ملعب. • أقماع.

			• حواجز.
الختام	٢ ق	• يقوم اللاعبين بأداء تمرينات التهدئة لرجوع الجسم للحالة الطبيعية .	بدون أدوات.
إجمالي الزمن	٤٥ دقيقة		

يتضح من جدول (٩) نموذج لوحدة تعليمية داخل البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية وزمن الوحدة (٤٥ دقيقة).

تجانس عينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) :

قامت **الباحثة** بإجراء التجانس لعينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) من تلاميذ الصف الاول الاعدادي والبالغ عددهم (٨٠) تلميذة ، وذلك في متغيرات (السن – الطول – الوزن) وبعض المتغيرات البدنية والمتغيرات المهارية والذكاء وذلك للتأكد من وقوع عينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) تحت المنحني الاعتدالي

جدول (١٠)

تجانس عينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) في متغيرات

(السن – الطول – الوزن) وبعض المتغيرات البدنية والمهارية والذكاء

ن = ٨٠

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
السن		سنة	١١.٩٢	١١.٩	٠.٧٢	٠.٠٨
الطول		سنتيمتر	١٥٤.٥٥	١٥٤	٥.١٤	٠.٣٢
الوزن		كيلو جرام	٤٨.٥٦	٤٩	٣.٣٧	٠.٣٩-
الاختبارات البدنية	اختبار العدو ٣٠ م من البدء عاليا	الثانية	٧.٨٦	٧.٩	٠.٧٣	٠.١٦ -
	إختبار الوثب العمودي لسارجنت	سنتيمتر	١٥.٦٧	١٥	٢.٨٧	٠.٧٠
	إختبار رمي كرة طبية وزن ٨٠٠ جم لأقصي مسافة	المتر	٢.١٨	٢.٤	٠.٣٨	١.٧٤ -
	إختبار الدوائر المرقمة	العدد	٦.٢٢	٦	١.٨٧	٠.٣٥
	إختبار الانبطاح المائل من الوقوف ٣٠ ثانية	العدد	١٣.٨٩	١٤	٢.٣٣	٠.١٤ -
	إختبار ثني الجذع للامام من الوقوف محاولة واحدة فقط	سنتيمتر	٢٢.١١	٢١	٢.٠٤	١.٦٣
	إختبار التصويب علي زوايا المرمي المرسومة علي الحائط	العدد	٥.١١	٥	١.٣٧	٠.٢٤
م	تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	الثانية	٩.٢٧	9.2	0.64	٠.٣٣

	التمرير من الجري بطول الملعب	الثانية	٢٦.٨٩	٢٧	٢.١٣	ـ ٠.١٥
	التصويب بالوثب عالياً	العدد	٠.٦٦	١	٠.٤٧	ـ ٢.١٧
	التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	العدد	٠.٧٨	١	٠.٦٣	ـ ١.١٤
	التحركات الدفاعية للجانبين	الثانية	٢.٨٩	٣	٠.٨٧	ـ ٠.٣٨
	التحركات الدفاعية للامام وللخلف	الثانية	٣٥.٢٢	٣٥	٤.٣٩	٠.١٥
	التحركات لعمل حائط الصد	الثانية	١٤.٨٩	١٥	١.٩٧	ـ ٠.١٧
الذكاء		الدرجة	٧٢.٧٤	٦٥	٩.٨٢	٢.٣٦

يتضح من الجدول (١٠) أن معامل الالتواء في متغيرات (السن – الطول – الوزن) وبعض المتغيرات البدنية والمهارية يتراوح بين (– ٢.١٧ ، ٢.٣٦) أي إنحصرت بين (+٣) مما يدل علي تجانس أفراد عينة البحث في هذه المتغيرات .

تكافؤ مجموعتي البحث :

لتحقيق التكافؤ بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة ، قامت الباحثة بايجاد دلالة الفروق بين مجموعتي البحث في القياس القبلي في بعض متغيرات البحث وهذ ما يوضحه الجدول التالي

جدول (١١)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغيرات البحث ن = ٦٠

المتغيرات		المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة " ت "
		س	ع	س	ع		
السن		١١.٩١	٠.٤٢	١٢.٠١	٠.٣١	٠.١	٠.٣١
الطول		١٥٤.٥٦	٥.١٤	١٥٣.٨٩	٤.٧٧	٠.٦٧	٠.٤٠
الوزن		٤٨.٥٦	٣.٣٧	٤٨.١١	٢.٨٥	٠.٤٥	٠.٣٩
الاختبارات البدنية	اختبار العدو ٣٠ م من البدء عاليا	٧.٨٦	٠.٧٣	٧.٨٢	٠.٦٩	٠.٠٤	٠.٤٦
	إختبار الوثب العمودي لسارجنت	١٥.٦٧	٢.٨٧	١٥.٣٣	٢.٦٢	٠.٣٤	٠.٤١
	إختبار رمي كرة طبية وزن ٨٠٠ جم لأقصي مسافة	٢.١٨	٠.٣٨	٢.٢	٠.٣٧	٠.٠٢	٠.٤٥
	إختبار الدوائر المرقمة	٦.٢٢	١.٨٧	٥.٨٩	١.٥٢	٠.٣٣	٠.٣٥
	إختبار الانبطاح المائل من الوقوف ٣٠ ثانية	١٣.٨٩	٢.٣٣	١٣.٦٧	٢.١٦	٠.٢٢	٠.٤٢
	إختبارثني الجذع للامام من الوقوف محاولة واحدة فقط	٢٢.١١	٢.٠٢	٢١.٤٤	١.٧٧	٠.٦٧	٠.٢٥
	إختبار التصويب علي زوايا المرمي المرسومة علي الحائط	٥.١١	١.٣٧	٤.٧٨	٠.٩٢	٠.٣٣	٠.٢٩

الاختبارات المهارية	تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	9.27	0.64	٩.١٤	0.47	٠.١٣	٠.٣٣
	التمرير من الجري بطول الملعب	٢٦.٨٩	٢.١٣	٢٦.٣٣	١.٨٣	٠.٥٦	٠.٢٩
	التصويب بالوثب عالياً	0.67	0.47	٠.٥٦	0.49	٠.١١	٠.٣٣
	التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	٠.٧٨	٠.٦٣	٠.٦٧	٠.٤٧	٠.١١	٠.٣٤
	التحركات الدفاعية للجانبين	٢.٨٩	٠.٨٧	٢.٨٣	٠.٧٨	٠.٠٦	٠.٤٠
	التحركات الدفاعية للامام وللخلف	٣٥.٢٢	٤.٦٩	٣٤.٤٤	٤.٢٥	٠.٧٨	٠.٣٧
	التحركات لعمل حائط الصد	١٤.٨٩	١.٩٧	١٤.٤٤	١.٦٤	٠.٤٥	٠.٣٢
	الذكاء	٦٥.٧٨	٧.٦٢	٦٦.٥٦	٧.٣٥	٠.٧٨	٠.٤٢

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤٢

يتضح من الجدول (١١) أنه لا توجد فروق غير دالة احصائيا عند مستوي دلالة (٠.٠٥) بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغيرات البحث المختارة

القياس البعدى

قامت **الباحثة** بإجراء القياس البعدي (اختبارات المهارات قيد البحث) على عينة البحث الأساسية خلال يوم الاربعاء ٥ / ٥ / ٢٠٢١ وقد راعت **الباحثة** أن تكون القياسات البعدية تحت نفس الظروف التى تم بها إجراء القياسات القبلية .

- المعالجات الإحصائية

استخدمت الباحثة فى معالجة البيانات إحصائياً البرنامج الإحصائي SPSS لنتائج البحث

وقد استخدم المعالجات التالية :

- المتوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- النسبة المئوية
- إختبار (T)
- الوسيط
- معامل الإلتواء
- معامل الارتباط.

عرض ومناقشة النتائج

أولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول:

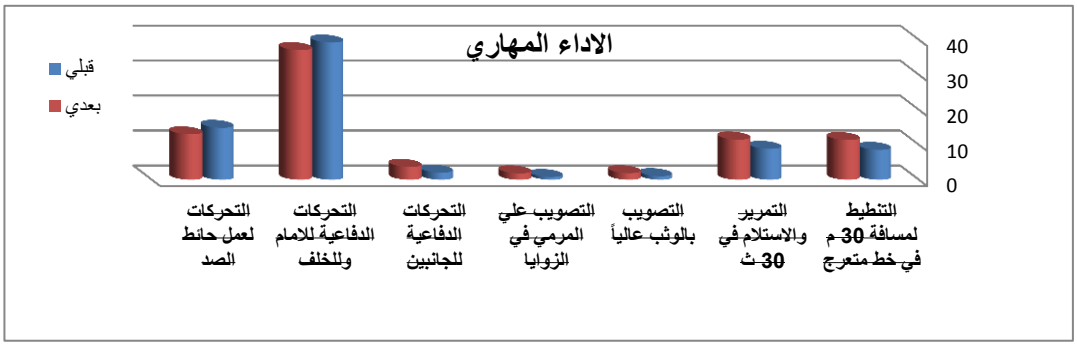
جدول (١٢)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث

الاختبار	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة "ت"
	س	ع	س	ع		
تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	**9.27**	**0.64**	٨.٢٥	٢.٤٤	١.٠٢	*٦.٧٢
التمرير من الجري بطول الملعب	٢٦.٨٩	٢.١٣	٢٣.٤٤	٣.٧٥	٣.٤٥	*٧.٩٨
التصويب بالوثب عالياً	**0.67**	**0.47**	١.٤٦	٢.٠١	٠.٧٩	*١١.٢٢
التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	٠.٧٨	٠.٦٣	١.٧٢	١.٨٩	٠.٩٤	*٨.٢٢
التحركات الدفاعية للجانبين	٢.٨٩	٠.٨٧	٢.١١	١.٨٧	٠.٧٨	*١٠.٤٣
التحركات الدفاعية للامام وللخلف	٣٥.٢٢	٤.٦٩	٣٠.٤٧	٦.٨٣	٤.٧٥	*٨.٥٦
التحركات لعمل حائط الصد	١٤.٨٩	١.٩٧	١٢.٨٩	٣.٦١	٢.٠٠	*٧.٤٥

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤٢

يتضح من الجدول (١٢) وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث بلغت قيمة " ت " في مهارة التنطيط (٦.٧٢) وفي مهارة التمرير والاستلام (٧.٩٨) وفي مهارة التصويب بالوثب (١١.٢٢) وفي مهارة التصويب علي المرمي في الزوايا (٨.٢٢) والتحركات الدفاعية للجانبين (١٠.٤٣) والتحركات الدفاعية للامام وللخلف (٨.٥٦) والتحركات لعمل حائط الصد (٧.٤٥)



شكل (١) الفرق بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاداء المهاري

وتعزي **الباحثة** هذه النتيجة إلى أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام السبورة التفاعلية حيث يجمع بين الصورة الثابتة والمتحركة والصوت مثل تحميل الفيديو أو تحميل التسجيلات الصوتية أو إضافة عنصر الحركة مثل إنتاج حركات وهمية داخل الصور مما يؤدي إلى زيادة تعميق واستيعاب المتعلم لمفردات المهارات الحركية مما يسهم في العمل على صقل المهارة الحركية ككل ، والذي استمر لمدة (٨) أسابيع بمعدل (١٦) وحدة تعليمية وكانت الوحدات التعليمية الأسبوعية عددها (٢) وحدات وزمن الوحدة التعليمية (٤٥) دقيقة.

كما ترجع **الباحثة** هذه النتيجة إلى أن السبورة التفاعلية تقوم بعرض وتوضيح حركات أجزاء الجسم أثناء أداء المهارات والتركيز على الأجزاء المهمة في الأداء و تفاعل جميع المتعلمين مع الوسيلة خلال عرضها ، وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض المتعلمين في إستخدام الوسيلة ، ويترتب على ذلك بقاء أثر التعلم ، مما يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع الأداء عند اللاعبين أو المتدربين. وبذلك فإن إستخدام السبورة التفاعلية في التعليم يعمل على خلق تواصل فعال بين المتعلم والبرنامج ، وأيضاً يعمل على جذب إنتباه الطلاب وزيادة تركيزهم وعدم شعورهم بالملل ، وعلى إثارة اهتمامهم وحماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم مما يؤدي إلى بقاء أثر ما يتعلمون.

وكذلك تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة "**منى محمود**" ٢٠٠٠م(٢١) ، "**سوان Swan**" ٢٠٠٨م (٢٧)، "**ربيع رمود**" (٢٠٠٩م) (٦) " في أن إستخدام وسائل تكنولوجيا التعليم والحاسب الآلي والسبورة التفاعلية أدى إلى إيجابية وإستثارة المتعلم لتعلم وإستيعاب وصقل المهارات الحركية وأن إستخدام السبورة التفاعلية للعملية التعليمية هدفه الأساسي هو رفع الكفاءة في الإستخدام المنظم للمعلومات والأداء المهاري لأن تعلم هذه المهارات تمكن المتعلم من التعامل مع المتغيرات البيئية والثقافية والمعلوماتية وفي الحقيقة ما تحتاجه لكي نعد المتعلمين إعداداً جيداً وأن يتعلموا ليس فقط المهارات الأساسية ولكن أيضاً المهارات العليا لحل المشكلات والتقويم ويجب أن يعلمهم كيف يصبحوا متعلمين أكفاء على وعي بنوعية تعلمهم ، حيث أن ثورة المعلومات مع التغيرات المنتظمة في الوظائف والمهن التي يمكن تصورها بالنسبة للأعوام القادمة تحتاج منا أن نحافظ على التعلم مدى الحياة وأن يكون لدى الفرد القدرة على إدراك متى يحتاج إلى المعلومات وكيفية تحديدها.

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الاول من فروض البحث والذي ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في

تعلم بعض المهارات لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في كرة اليد قيد البحث لصالح متوسط القياس البعدي

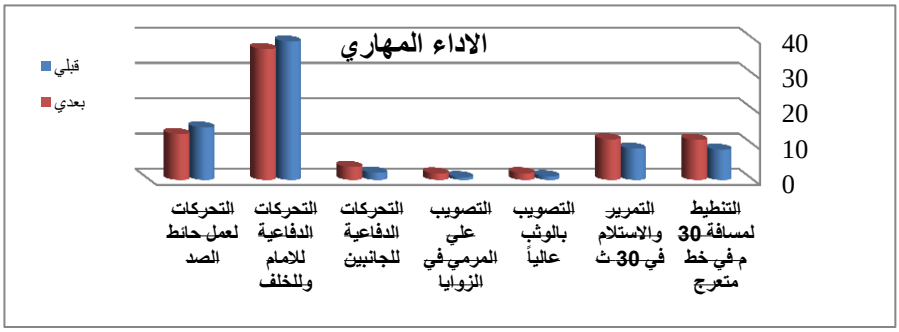
جدول (١٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية قيد البحث

الاختبار	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة "ت"
	س	ع	س	ع		
تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	٩.١٤	0.47	٨.٩٦	٢.١٩	٠.١٨	*٧.٢٧
التمرير من الجري بطول الملعب	٢٦.٣٣	١.٨٣	٢٥.٦٨	٣.٤٤	٠.٦٥	*٨.٧٤
التصويب بالوثب عالياً	٠.٥٦	0.49	١.٠٤	١.٠٩	٠.٤٨	*٨.٢١
التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	٠.٦٧	٠.٤٧	١.١٦	١.١٢	٠.٤٩	*٨.٨٧
التحركات الدفاعية للجانبين	٢.٧٨	٠.٧٨	٢.٧١	١.٣٢	٠.٠٧	*٤.٩٨
التحركات الدفاعية للامام وللخلف	٣٤.٤٤	٤.٢٥	٣٣.٧٦	٥.١٩	٠.٦٨	*٦.٧٣
التحركات لعمل حائط الصد	١٤.٤٤	١.٦٤	١٤.٢٢	٢.٤١	٠.٢٢	*٦.١٤

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤٢

يتضح من الجدول (١٣) وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث بلغت قيمة " ت " في مهارة التنطيط (٧.٢٧) وفي مهارة التمرير والاستلام (٨.٧٤) وفي مهارة التصويب بالوثب (٨.٢١) وفي مهارة التصويب علي المرمي في الزوايا (٨.٨٧) والتحركات الدفاعية للجانبين (٤.٩٨) والتحركات الدفاعية للامام وللخلف (٦.٧٣) والتحركات لعمل حائط الصد (٦.١٤)



شكل (١) الفرق بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاداء المهارى

وتعزي **الباحثة** هذه النتيجة إلى أن البرنامج التعليمى الذى اعتمد على أسلوبي الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي يحتوى على طرق وأساليب تعليمية لتحسين الاداءات المهارية المندمجة بالطرق التقليدية المتبعة ، ثم تقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب وممارسة وتكرار أداء المهارة من اللاعبين وتصحيح الأخطاء وتوجيههم من قبل المعلم أثناء ذلك، مما يؤدي إلى التعلم بصورة سليمة مطابقة للأداء الفني للمهارة ومن ثم تؤثر تأثيراً إيجابياً في كفاءة الأداء المهاري، مما يؤدى إلى تحسن في المهارات المندمجة بالتبعية ولكن بنسبة ضئيلة تحتاج لوقت وجهد كبير مقارنة بالبرنامج التعليمى المقترح

ويتفق ذلك من نتائج دراسات كل من" **مصطفى الجيلاني**" (٢٠٠٠م) (٢٠) "**أسامة عبد العزيز**" (٢٠٠١م) (٣) ، "**عائشة الفاتح**" (٢٠٠١م) (١١) ، ، "**أحمد ساهر**" (٢٠٠٢م) (١) ، في أن الطريقة التقليدية والتي تعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي أدت إلى استيعاب المتعلم للمهارات الحركية وتعلمها.

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الثاني من فروض البحث والذي ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في كرة اليد قيد البحث لصالح متوسط القياس البعدي.

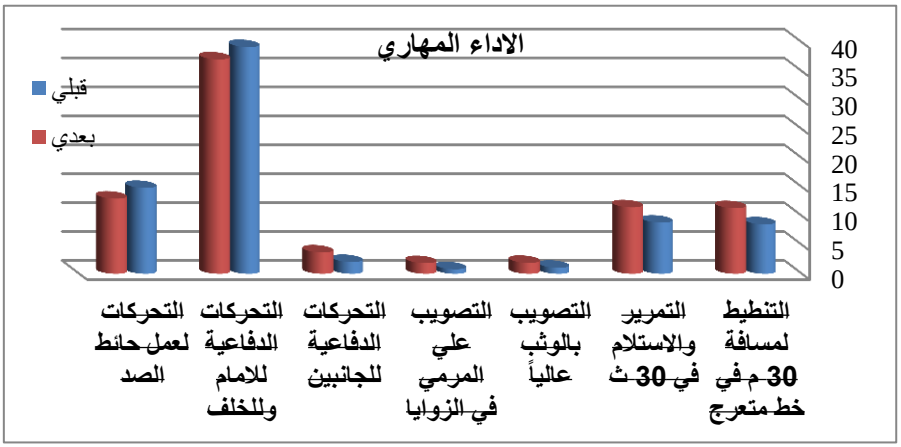
جدول (١٤)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس البعدي للمجموعة التجريبية والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية قيد البحث

الاختبار	التجريبية		الضابطة		الفرق بين متوسطين	قيمة "ت"
	س	ع	س	ع		
تنطيط الكرة لمسافة ٣٠ م محاولة واحدة	٨.٢٥	٢.٤٤	٨.٩٦	٢.١٩	٠.٧١	*٧.٨٣
التمرير من الجري بطول الملعب	٢٣.٤٤	٣.٧٥	٢٥.٦٨	٣.٤٤	٢.٢٤	*٦.٣٣
التصويب بالوثب عالياً	١.٤٦	٢.٠١	١.٠٤	١.٠٩	٠.٤٢	*٤.٨٧
التصويب علي المرمي في الزاوية من الثبات لمسافة ٦ م	١.٧٢	١.٨٩	١.١٦	١.١٢	٠.٥٦	*٥.٧٤
التحركات الدفاعية للجانبين	٢.١١	١.٨٧	٢.٧١	١.٣٢	٠.٦٠	*٦.٧٩
التحركات الدفاعية للامام وللخلف	٣٠.٤٧	٦.٨٣	٣٣.٧٦	٥.١٩	٣.٢٩	*٩.٥٦
التحركات لعمل حائط الصد	١٢.٨٩	٣.٦١	١٤.٢٢	٢.٤١	١.٣٣	*٦.٣٤

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤٢

يتضح من الجدول (١٤) وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث ولصالح القياس البعدي حيث بلغت قيمة " ت " في مهارة التنطيط (٧.٨٣) وفي مهارة التمرير والاستلام (٦.٣٣) وفي مهارة التصويب بالوثب (٤.٨٧) وفي مهارة التصويب علي المرمي في الزوايا (٥.٧٤) والتحركات الدفاعية للجانبين (٦.٧٩) والتحركات الدفاعية للأمام وللخلف (٩.٥٦) والتحركات لعمل حائط الصد (٦.٣٤)



شكل (١) الفرق بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاداء المهاري

وتعزي **الباحثة** تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في المهارات قيد البحث يرجع إلى البرنامج التعليمى باستخدام السبورة التفاعلية والذى يوفر بيئة تعليمية ذات إتجاهين ، حيث يكون هناك تبادل وتفاعل بين المدرس و المتعلم وعرض الموضوع أو الفكرة بشكل متكامل وفي تسلسل منطقي بإستخدام الصور والرسوم والأشكال البسيطة مع إمكانية عرض المهارة ببطء "Slow Motion" وهذا يعطي التلاميذ التصور الحركي الصحيح للمهارات ويوضحها لهم خاصة تلك التي تؤدى بسرعة ، الامر الذى يؤدى إلى زيادة إنتباه التلاميذ فإستخدام أكثر من حاسة أثناء الموقف التعليمي ، يدفع التلميذ إلى التركيز والتدقيق ومتابعة الأحداث ويزيد من نشاطه كما يتيح للتلميذ فرصة كبيرة لإستيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارة من خلال الرؤية الواضحة والوقت الكافي أثناء عرض المهارة ، تساعد المدرس على التنويع في مصادر التعلم بما يناسب حاجة كل لاعب ومراعاة مبدأ الفروق الفردية للاعبين أثناء عملية التعلم ، بالإضافة إلى أن محتوى البرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية الذي خضعت له المجموعة التجريبية كان وراء تفوقها على

المجموعة الضابطة وذلك لأن إستخدام أكثر من وسيط في التعلم من خلال السبورة التفاعلية مثل (النص المكتوب "النص التعليمي" – الصور الثابتة والمتحركة "لقطات من الأفلام التعليمية" والمسلسلة "بشكل تتابعي "الحركة" إدخال النصوص والصور بحركات مختلفة للشاشة) وتعدد الوسائط في هذا الأسلوب وتعدد أنماط المشاركة الفعالة يساعد التلاميذ على فهم وإستيعاب شكل المهارة ومسار الحركة بها ويوضح لهم المراحل المختلفة لها والنقاط الفنية بها مما يعمل على تثبيتها ويجعل عملية التعلم سهلة وشيقة مما يكون له عظيم الأثر على تعلمهم المهارات الأساسية قيد البحث بصورة جيدة والوصول بهم إلى أفضل مستوى ممكن ، بينما تفتقر الطريقة التي إعتمدت على أسلوبي الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي فقط والتي خضعت لها المجموعة الضابطة إلى كل هذه الوسائط ، وكذلك يعمل على جذب الانتباه وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل كما يعمل على إثارة اهتمام التلاميذ وحماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم مما يؤدي إلى بقاء أثر ما يتعلموه.

ويتفق هذا مع ما أشار إلية **صلاح نجا (٢٠١٢م)** إلى أنه من أفضل الطرق المناسبة لتعلم المهارات هو التقليد والمحاكاه وخاصة لصغار السن حيث أن هذه المهارات تتكون من أكثر من مهارة، أو من مجموعة وصلات حركية تشكل إطار واحد تشترك مع بعضها في تحقيق واجب حركى محدد، وذلك من خلال التدرج ومبادئ التعلم من البسيط إلى المركب ومن المجهول إلى المعلوم حتى الوصول إلى إيقاع الحركة السريعة.(٤٠٢:٩)

ويتفق هذا مع ما أكده "**عبد الحميد شرف**" (٢٠٠٠م) بأن "إستخدام وسائل تكنولوجيا التعليم تتيح الفرصة للمتعلم لمشاهدة الأداء الأمثل للحركات المراد تعلمها مما يقلل من حدوث الأخطاء وتساعد اللاعبين على سرعة تخزين المعلومات واسترجاعها". (١٢٣:١٢)

كما يتفق مع ما أشار اليه "**سوان وآخرون** **Swan, K., Schenker, J. and Kratcoski, A.**"(٢٠٠٨) أنه نظراً لإمكانيات السبورة التفاعلية المتميزة بما تحتويه من وسائط متعددة يُعد أداة قوية وفعالة في تعليم المتعلمين الذين يسعون لتطوير أدائهم وذلك نظراً لإمكانية مقارنة التلاميذ لأدائهم بأداء النموذج التعليمي الأمثل والمصمم على السبورة التفاعلية ، كما يتيح للتلاميذ إمكانية تجزئة المهارة مما يمكنهم من رؤية المراحل المختلفة لكل مهارة على حدا ، ومن ثم يتضح أهمية السبورة التفاعلية كوسيط في تعلم المهارة الحركية.(٢٢٧:٢٥)

وتتفق هذه النتائج مع نتائج كل من :

" برودي وسكنسلي " Skinsley, Brodi (1990)(25)، و " يانكا " Yinka, J. K. (1993)(28) ، و" ستين وجيليون " Stein, Jeelion V.(1996)(26) .مصطفى السايح ، صلاح أنس" ١٩٩٥م (١٨) ، و "منى محمود" ٢٠٠٠م (٢١) ، "أحمد عبد الفتاح" ٢٠٠١م

(٢) ، ، "عائشة الفاتح" ٢٠٠١م (١١) ، "أماني بسيوني" ٢٠٠٢م (٤) ، " رضا شلبى (٢٠٠٦)(٨).

الذين توصلوا إلى:-

أن إستخدام تكنولوجيا التعليم وبالأخص السبورة التفاعلية يؤدي إلى نتائج إيجابية في عملية التعلم.

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الثالث من فروض البحث والذي ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم المهارات لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في كرة اليد قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

الإستخلاصات والتوصيات

أولاً: الإستخلاصات:

في ضوء هدف البحث وفروضه والمنهج المستخدم وفي حدود عينة البحث وإستناداً إلى المعالجات الإحصائية للبيانات وما أشارت إليه من نتائج يمكن إستخلاص ما يلى :

- البرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية له تأثيراً إيجابياً على تعلم المهارات في كرة اليد قيد البحث لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في كرة اليد المجموعة التجريبية.
- الأسلوب الذى يعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي له تأثيراً إيجابياً على تعلم المهارات في كرة اليد قيد البحث لناشئي المجموعة الضابطة.
- البرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية له الأثر الأكبر على تعلم المهارات في كرة اليد قيد البحث عن الأسلوب الذى يعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي مما يدل على فاعلية إستخدام السبورة التفاعلية في التعلم.

ثانيا: التوصيات:

إستناداً إلى النتائج التي توصلت إليها **الباحثة** من خلال هذا البحث توصي بما يلي:

- إستخدام البرنامج التعليمي بواسطة السبورة التفاعلية في تعلم المهارات لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في كرة اليد .
- الإستعانة بهذا البرنامج في تقديم وشرح المهارات الحركية المختلفة لتفادي سلبيات الطريقة التقليدية في شرح المهارة وتقديمها.

- إدراج تكنولوجيا التعليم وبالأخص السبورة التفاعلية ضمن برامج تأهيل المدرسين وخاصة مدرسي الحلقة الثانية من التعليم الاساسي في كرة اليد .
- محاولة تطبيق التعلم من خلال إستخدام السبورة التفاعلية في الرياضات والألعاب المختلفة.
- إجراء دراسات وأبحاث مشابهه باستخدام السبورة التفاعلية على مراحل سنية مختلفة.

. قائمة المراجع .

. أولاً : المراجع العربية :

١. **أحمد ساهر حسانين(٢٠٠٢ م):** " أثر برنامج تعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم "، رسالة ماجستير غير منشوره، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنوفية.

٢. **أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١م):** " فاعلية بعض أساليب إستخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ متر حواجز " ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة.

٣. **أسامة أحمد عبد العزيز (٢٠٠١م):** " أثر برنامج تعليمي بإستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا.

٤. **أماني رفعت بسيوني (٢٠٠٢م):** " تأثير التعليم الذكي بإستخدام الحاسب الآلي على بعض مهارات المبارزة لدى المعاقين حركياً "، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا

٥. **خالد حمودة و جلال كمال سالم (٢٠٠٨ م)** : الهجوم والدفاع في كرة اليد ، ط ١ ، دار الكتب ، الاسكندرية .

٦. **ربيع ابراهيم رمود (٢٠٠٩م):** " فاعلية استراتيجية التعلم المدمج الإلكتروني والتقليدي في تنمية كفايات استخدام السبورة الذكية التفاعلية لدى أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية" ،المؤتمر العلمي الثاني عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، التعليم الإلكتروني بين تحديات الحاضر وآفاق المستقبل، مصر.

٧. **رشيد عامر محمد(٢٠٠٣ م) :** " أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشىء كرة القدم "، إنتاج علمى.

٨. **رضا مصطفى شلبى (٢٠٠٦ م)** " تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم "، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ،جامعة المنوفية

٩. **صلاح محسن نجا (٢٠١٢م) :** " مدخل تخطيط واجبات التدريب الرياضى"، دار الكتب المصرية، القاهرة.

١٠. **صلاح محسن نجا ،مصطفى عبدالقادر الجيلانى (٢٠٠٤ م):** " تقنيات الرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الالى وتأثيرها على مستوى أداء مهارة التصويب فى كرة القدم لطلبة كلية التربية الرياضية بجامعة المنوفية "، المجلد الثالث عشر ، مجلة جامعة أسيوط للتربية البدنية والرياضية

١١. **عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١م):** " تصميم برنامج تعليمي للحاسب الآلي لتعليم بعض مهارات المبارزة " ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بنات، الجزيرة، جامعة حلوان.

١٢. **عبدالحميد شرف (٢٠٠٠ م):** تكنولوجيا التعليم فى التربية الرياضية "، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة

١٣. **عصام الدين متولي عبد الله (٢٠٢٠م)** الاتجاهات الحديثة لدراسة مناهج التربية الرياضية، مؤسسة عالم لرياضة ودار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.

١٤. **عصام الدين متولي عبد الله (٢٠٢٠م)** طرق تدريس التربية البدنية بين النظرية والتطبيق، مؤسسة عالم الرياضة ودار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.

١٥. **محمد سعد زغلول ،مكارم ابوهرجة ،هانى سعيد(٢٠٠١ م):** " تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية "، ط١، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة.

١٦. **محمد على محمود ، مصطفى عبدالقادر الجيلانى (٢٠٠٢ م):** " تأثير استخدام اسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم "، مجلة كلية التربية الرياضية بالاسكندرية ، جامعة الاسكندرية.

١٧. **محمد كمال عفيفي (٢٠٠٧)** فاعلية حقيبة تدريبية في تنمية مهارات أعضاء هيئة التدريس بكليات المعلمين والتربية في استخدام السبورة الذكية في التدريس واتجاهاتهم نحوها " مجلة تكنولوجيا التربية (دراسات وبحوث)، مصر، ١٨٩-٢٣٣.

١٨. **مصطفى السايح محمد، صلاح أنس محمد (١٩٩٥م):** " إستخدام وسائل الإتصال التعليمية في درس التربية الرياضية في المرحلة الإعدادية بجمهورية مصر العربية " ، إنتاج علمي، المؤتمر العلمي التنمية البشرية وإقتصاديات الرياضة ، المجلد الثاني،٢٧ -٢٩ ديسمبر.

١٩. **مصطفى عبدالسميع محمد، حسبن بشير محمود، محمد مصطفى عبدالسميع (٢٠٠٥ م):** " تكنولوجيا التعليم – مفاهيم وتطبيقات "، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة.

٢٠. **مصطفى عبدالقادر الجيلانى (٢٠٠٠ م) :** " تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين "، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا.

٢١. **منى محمود جاد (٢٠٠٠م):** " فاعلية برامج الكمبيوتر متعدد الوسائط القائمة على الرسوم والصور

المتحركة في تعليم المهارات الحركية " ، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة حلوان.

٢٢. **منير جرجس إبراهيم (٢٠٠٤م)** كرة اليد للجميع التدريب الشامل والتميز المهاري ، دار الفكر العربي ، القاهرة

٢٣. **وفيقة مصطفى سالم** (٢٠٠١ م) " تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية "،منشأة المعارف ،الاسكندرية .

٢٤. **ياسر محمد حسين دبور (١٩٩٦م)** كرة اليد الحديثة " منشآة المعارف , الاسكندرية .

ثانيا : المراجع الاجنبية :

25- **Skinsley, Brodi (1990):** "A study of the effectiveness of computer assisted learning in physical education". Research supplement (Exeter, Eng.)(7), Autumn.

26- **Stein, Jeelion V. (1996):** "Partical new technologies in physical education at Geargenason university", U.S.A., Vorgivia Spo, 22641.

27- **-Swan, K., Schenker, J. and Kratcoski, A. (2008):** 1 "The Effects of the Use of Interactive Whiteboards on Student Achievement. In J. Luca & E. Weippl (Eds.), Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecomm uni-cations" (pp. 3290-3297). Chesapeake, Retrieved January 9, 2014 from http://www.editlib.org/p/28842

28- **Yinka, J. K. (1993):** "The effect of using the seen recorder on the training methods in the teaching use miniature for physical education faculty students", (an article).

٢٩ **Weinbery R.S(1998)** The Mental Advantage Developing Your Psychological Skill In Tennis leisure Press, changaigh, illiois,