مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة
المجلد (٤١) العدد (٢) / سبتمبر ٢٠٢٣
ISSN : : 2636-3860 (print)

تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية على مستوى الأداء المهارى لمسابقة دفع الجلة

أ.د/ عصام الدين متولي عبد الله
أستاذ المناهج وطرق التدريس المتفرغ بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب وعلوم الحركة الرياضية
بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات
أ.د/ عزه محمد عبد الحميد العمري
استاذ العاب القوي ورئيس قسم نظريات وتطبيقات العاب القوي
بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات
د/ محمد صبحي فتوح
مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب وعلوم الحركة الرياضية
بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات
الباحث/ محمد سمير طنطاوي فوده
معيد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية
بكلية التربية الرياضية- جامعة المنوفية

ملخص البحث باللغة العربية

يهدف البحث إلى التعرف علي تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية علي مستوى الأداء المهارى لمسابقة دفع الجلة.

قام الباحث باستخدام المنهج التجريبي ذو القياس (القبلي . البعدي) لمجموعة تجريبية واحدة, وتضمن مجتمع البحث طلاب الفرقة الأولى البنين المقيدون بكلية التربية الرياضية شبين الكوم بجامعة المنوفية للعام الدراسي (٢٠٢٢م . ٢٠٢٣م) والبالغ عددهم (٣٧٨) طالب والذين تقرر تدريس مسابقة دفع الجلة لهم ضمن محتوي مادة ألعاب قوي(١), وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية حيث تم اختيار عدد (٨٠) طالب كمجموعة تجريبية والتي تمثل نسبة (٢١.١٦ %) من المجتمع الاصلي وتم اختيار عدد (٢٠) طالب كعينه استطلاعية والتي تمثل نسبة (٥.٢٥ %) من المجتمع الكلي.

وتوصلت أهم نتائج البحث الى أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام المنصة التعليمية التفاعلية *Google Classroom* يؤثر إيجابياً علي: الجانب المهارى حيث أن متوسط درجات المجموعة التجريبية في اختبار الاداء المهارى في القياس البعدي تساوي (31.713) بينما متوسط الدرجات في القياس القبلي يساوي (9.663) وذلك من درجة الاختبار الكلية التي تساوي (٤٠) درجة.

الكلمات الاستدلالية للبحث :
المنصة التعليمية, المنصة التعليمية التفاعلية, مسابقة دفع الجلة

المقدمة ومشكلة البحث

تتميز الفترة الحالية بالتقدم التكنولوجي الهائل الذي يحيط بنا من جميع الجوانب الاجتماعية والاقتصادية والثقافية والتربوية والتي لابد من تعليم أبنائنا وتدريبهم علي كيفية التعامل معها واستغلالها الاستغلال الأمثل للصالح العام للمجتمع الذي نعيش فيه وتجنب مخاطر إهمال مواكبة هذه التكنولوجيات الحديثة والاستفادة من إيجابياتها في الناحية التعليمية لما لها من أثر إيجابي من توفير وقت أكبر لعملية تطبيق الأنشطة الحركية الرئيسية داخل درس التربية الرياضية وبحيث تكون مكملة للجانب التطبيقي للدرس وتزيد من كمية المعلومات المعروضة للطالب بكافة أشكالها مع مراعاة سن المتعلمين واحتياجاتهم النفسية والاجتماعية والبيولوجية وبحيث تسهم في بناء شخصية المتعلمين بصوره متزنة توائم احتياجات المجتمع وتستطيع مواكبة هذا التطور في التكنولوجيا.

وقد أثبتت الأبحاث عظم الإمكانات التي توفرها تكنولوجيا التعليم في عملية التعليم والتعلم وكيف أنها تساهم بشكل إيجابي وفعال في تحقيق الأهداف التعليمية المختلفة عن طريق جذب انتباه الطلاب نحو المواد الدراسية وتقريب الموضوعات إلى مستوي إدراكهم، وتحسين اتجاههم نحو الموضوعات الدراسية المقدمة, ويمكن القول أنه عند استخدام تكنولوجيا التعليم بالطريقة الفعالة يعمل ذلك على حل الكثير من المشكلات التعليمية كما يحقق عائداً كبيراً حيث إنه يوفر الوقت والجهد والتعب. (٣: ١٠)

وتعتبر المنصات التعليمية الإلكترونية أحد أدوات التعليم الإلكتروني الفعالة التي تسهم بشكل كبير في فاعلية عملية التعلم وزيادة المشاركة النشطة والتفاعل والتعاون بين المتعلمين والمعلمين في العملية التعليمية، بالإضافة إلى دورها في بناء الشخصية والاعتماد على الذات في الحصول على المعلومة، ويتضح من أهمية التعليم الإلكتروني بشكل عام والمنصات التعليمية الإلكترونية بشكل خاص ما يمكن أن تقدم المنصات التعليمية الإلكترونية من فائدة للعملية التعليمية وتسهيل العملية التدريس بالنسبة للمعلمين، وزيادة في التفاعل الصفي خلال العملية التعليمية وتوفير البيئة التعليمية الإيجابية التي تسهم في ذلك. (٤: ٤)

وأشارت منظمة اليونسكو "UNESCO" إلي مجموعة من التطبيقات والمنصات التي تساعد على التعلم الالكتروني، وتساعد مؤسسات التعليم العالي في تطوير مسارات العملية التعليمية منها تطبيق البلاك بورد"Black Board"، وكذلك منصة "ادمودو Edmodo", وتطبيق جوجل كلاس روم "Google Classroom"، وتطبيق "سي سو seesaw"، وتطبيق مايند سبارك "MIND SPARK" (١٦)

و تعتبر دفع الجلة هو فرع من فروع ألعاب القوى التي تشمل القيام بحركات مركبة بسرعة كبيرة نسبيا وفي وقت محدد، يبدأ لاعب الرمي في نطاق حدود دائرة الرمي وتتبع الحركة الأولية للرامي أحد الأسلوبين المختلفين المستخدمين حاليا الأسلوب التقليدي والذي يسمى أيضاً الزحف أو الأسلوب الدائري تتقدم تلك الحركة بعد ذلك لتشكل التسارع النهائي للرمية أو الدفع حيث يجب تنمية قدر كبير من القوة في فترة زمنية قصيرة جدا، وإن اعتماد تلك العوامل التي تحدد طول الرمية على بعضها البعض متصل بدقة بالمميزات الفردية الفسيولوجية والعضلية والخصائص التكنيكية لكل لاعب رمي.(١ :٤٩)

ومن خلال عمل الباحث كمعيد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية ومشاركته في تدريس مقرر ألعاب القوي، لاحظ الباحث قصور في مستوي الأداء المهارى لمسابقة دفع الجلة, نظراً لأن مسابقة دفع الجلة من المهارات المركبة والتي تحتاج إلي جهد أكبر في عملية التعليم، وانطلاقا من التوجه العام للدولة ورؤيتها ٢٠٣٠م بالتحويل نحو تفعيل أكبر للنواحي الإلكترونية بالعملية التعليمية، وتماشياً مع ما مر به العالم من تداعيات جائحة فيروس كورونا، وأيضا من خلال ملاحظة الباحث أن المنصات الحالية للطلاب لا تستغل بالصورة الجيدة رغم الإمكانيات التي تحتويها هذه المنصات, الأمر الذي دفع الباحث إلي إجراء هذه الدراسة باعتبار المنصة التعليمية التفاعلية أداة إلكترونية تزيد من التفاعل بين الطلاب والمعلمين، وتقدم المحتوي بمختلف الأشكال (نصوص، بور بوينت، مقاطع فيديو، صور، رسومات، أشكال)، ويمكن من خلالها التعلم بشكل فردي وفي صورة مجموعات بصورة متزامنة وغير متزامنة، وإمداد الطلاب بالتغذية الراجعة بصورة مستمرة ودائمة، وباستعراض الدراسات المرجعية **فايزة محمد (٢٠٢٢م)(٣٣), محمد شحات شرف الدين** (٢٠٢١م)(١٢), **فاطمة سليمة** (٢٠٢١م)(٩), **عمرو فهمي** (٢٠٢٠م)(٨)، توصل الباحث إلي اتفاق الدراسات علي التأثير الإيجابي لاستخدام المنصات التعليمية التفاعلية علي مستوي الأداء بصفة عامة، الأمر الذي دفع الباحث لإجراء هذه الدراسة للتعرف علي" **تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية علي مستوى الأداء المهارى لمسابقة دفع الجلة** ".

هدف البحث

يهدف البحث إلى التعرف علي تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية علي مستوى الأداء المهارى لمهارة دفع الجلة.

فروض البحث

- توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياس القبلي و القياس البعدي للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهارى لمهارة دفع الجلة ولصالح القياس البعدي.

بعض المصطلحات المستخدمة في البحث

المنصة التعليمية :

هي شبكة اجتماعية مجانية توفر للمعلمين والطلاب بيئة أمنه للاتصال والتعاون وتبادل المحتوي التعليمي وتطبيقاته إضافة إلى الواجبات المنزلية والمناقشات.(٦ :٨)

إجراءات البحث

أولا :. منهج البحث

قام الباحث باستخدام المنهج التجريبي ذو القياس (القبلي . البعدي) لمجموعة تجريبية واحدة يطبق عليها البرنامج التعليمي باستخدام المنصة التعليمية التفاعلية.

ثانيا:. مجتمع وعينة البحث

١) مجتمع البحث

تضمن مجتمع البحث علي طلاب الفرقة الأولى البنين المقيدون بكلية التربية الرياضية شبين الكوم بجامعة المنوفية للعام الدراسي (٢٠٢٢م – ٢٠٢٣م) والبالغ عددهم (٣٧٨) طالب والذين تقرر تدريس مسابقة دفع الجلة لهم ضمن محتوي مادة ألعاب قوي ١.

٢) عينة البحث

تم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية حيث تم إختيار عدد (٨٠) طالب كمجموعة تجريبية والتي تمثل نسبة (٢١.١٦ %) من المجتمع الاصلي وتم إختيار عدد (٢٠) طالب كعينه استطلاعيه والتي تمثل نسبة (٥.٢٥ %) من المجتمع الكلي, والجدول التالي يوضح توصيف عين البحث.

جدول (١)

توصيف عينة البحث التجريبية فى متغيرات (الطول – الوزن – العمر)

ن = ٨٠

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الطول	سم	176.913	177.000	5.487	0.037-
الوزن	كجم	71.613	71.000	8.605	0.051-
العمر	سنة	18.050	18.000	0.549	0.975

يتضح من جدول (١) المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث التجريبية لمتغيرات (الطول – الوزن – العمر)، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع افراد عينة البحث التجريبية في هذه المتغيرات حيث تراوح معامل الإلتواء بين (± ٣).

ثالثا : وسائل و ادوات جمع البيانات

١. الأجهزة والأدوات

- إستمارات تسجيل البيانات (الطول . الوزن . السن . الاختبارات البدنية)
- جهاز الرستاميتر لقياس الطول بالسنتيمتر
- ميزان طبي لقياس الوزن (بالكيلوجرام)
- ساعات إيقاف
- كرات طبية وزن ٣ كجم
- صندوق خاص لاختبار المرونة
- كرات يد

٢. وسائل جمع البيانات

١. المقابلات الشخصية
٢. الدراسات المرجعية
٣. السجلات
٤. استمارات استطلاع رأي الخبراء
٥. الاختبارات البدنية

← . اختبار ثني الجذع من الوقوف لقياس مرونة الظهر.
← . اختبار الجري الارتدادي لقياس عنصر الرشاقة.

← . اختبار الوثب العريض لقياس القدرة للرجلين.

← . اختبار قذف كرة طبية وزن ٣كجم من الجلوس لقياس القدرة للذراع.

← . اختبار قذف كرة اليد لقياس دقة ذراع الدفع.

جدول (٢)

توصيف عينة البحث التجريبية في الاختبارات البدنية المستخدمة قيد البحث في القياس القبلي

ن = ٨٠

الاختبار	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
المرونة	سم	7.375	10.000	9.195	0.819-
الدقة	درجة	18.188	17.500	10.769	0.017
قدرة الذراع	متر	4.896	4.900	0.480	0.435
قدرة الرجلين	متر	2.281	2.305	0.246	0.345-
الرشاقة	الثانية	22.776	22.860	0.887	0.009

يتضح من جدول (٢) المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث التجريبية في الاختبارات البدنية المستخدمة قيد البحث في القياس القبلي ، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع افراد عينة البحث التجريبية في الاختبارات البدنية المستخدمة قيد البحث حيث تراوح معامل الالتواء بين (± ٣).

٦. الاختبار المهارى

جدول (٣)

توصيف عينة البحث التجريبية في الاختبار المهارى المستخدم قيد البحث في القياس القبلي

ن = ٨٠

الاختبار	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
حمل الجلة ووقفة الاستعداد	الدرجة	5.400	5.000	1.572	0.031-
مرحلة التكور	الدرجة	1.650	2.000	0.943	0.261-
مرحلة الزحف والوصول لوضع الرمي	الدرجة	1.738	2.000	0.938	0.296-
مرحلة الرمي والتخلص والاتزان	الدرجة	0.875	1.000	0.736	0.202
الأداء الكامل لمهارة دفع الجلة	الدرجة	9.663	10.000	2.746	0.035-

يتضح من جدول (٣) المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث التجريبية في الاختبار المهارى المستخدم قيد البحث في القياس القبلي ، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع افراد عينة البحث التجريبية في الاختبار المهارى المستخدم قيد البحث حيث تراوح معامل الإلتواء بين (± ٣).

رابعا: البرنامج التعليمي

١. تحليل المشكلة

- تلخصت هذه المرحلة في تحليل المشكلة والهدف العام للبحث وتحديد حاجات المتعلمين وكذلك تحديد بيئة التعلم

٢. مرحلة التصميم

- تضمنت هذه المرحلة تحديد الأهداف المهاريه قيد البحث وكذلك تنظيم المحتوي واستراتيجيات التعليم وتحديد الانشطة وكذلك إعداد اساليب التقويم.

٣. مرحلة الانتاج

قام الباحث بإنتاج السيناريو التعليمي علي النحو التالي:

- استخدم الباحث الموقع الخاص بمنصة Zoom
- قام الباحث باستخدام الموقع الخاص بمنصة Google Classroom
- قام الباحث باستخدام تطبيق What Sapp للتواصل مع الطلبة
- استخدم الباحث تطبيق kine Master لتحرير الفيديوهات
- التصميم الفعلي للمنصات

٤. مرحلة التطبيق

- تضمنت إجراء المقابلات مع الطلاب والتسجيل الفعلي علي المنصات

إجراء القياسات القبلية:

قام الباحث بإجراء بعض القياسات القبلية للتأكد من أن عينة البحث تقع تحت المنحني الاعتدالي فقد قام الباحث:

- بأجراء قياسات النمو الاساسية (الطول . السن . الوزن) بتاريخ ١٦ / ١٠ / ٢٠٢٢م
- ثم قام الباحث بإجراء الاختبارات الخاصة بمتطلبات الاداء البدني قيد البحث بتاريخ ١٩ /١٠/ ٢٠٢٢

إجراء الدراسة الأساسية:

قام الباحث بالبدء في التطبيق الفعلي للدراسة بتاريخ الاحد الموافق ٣٠ / ١٠ / ٢٠٢٢م وحتي يوم الخميس الموافق ٨ / ١٢ / ٢٠٢٢م بواقع ٦ اسابيع متتالية بكل اسبوع ٢ وحدة دراسية وبحيث يكون زمن الوحدة ٩٠ دقيقة وبحيث يتم إرسال محتوي الوحدة علي منصة Google Classroom ثم يتم إجراء اجتماع علي منصة Zoom للمتناقش حول محتويات الوحدة المهاريه.

خامسا: مرحلة التقويم

إجراء القياسات البعدية

بعد انتهاء الباحث من إجراء الدراسة الأساسية قام الباحث بإجراء تقييم للمستوي المهارى في يومي الأحد ١٨/ ١٢/ ٢٠٢٢م , الأربعاء ٢١ / ١٢ / ٢٠٢٢م, من خلال خبراء ألعاب القوي بكلية التربية الرياضية جامعة المنوفية.

عرض النتائج ومناقشتها

وفقا لأهداف البحث وفروضه يعرض الباحث نتائجه بالشكل الاتي :.

عرض النتائج ومناقشتها وفقا لفرض البحث (القياس القبلي ـ البعدي في مستوي الأداء المهارى للمجموعة التجريبية)

جدول (٦)

دلاله الفروق بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار المهارى المستخدم قيد البحث

ن= ٨٠

المحور	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة " ت "
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
حمل الجلة ووقفة الاستعداد	5.400	1.572	15.575	2.091	10.175	*34.785
مرحلة التكور	1.650	0.943	5.300	0.753	3.650	*27.058
مرحلة الزحف والوصول لوضع الرمي	1.738	0.938	5.675	0.742	3.938	*29.442
مرحلة الرمي والتخلص والاتزان	0.875	0.736	5.163	0.787	4.288	*35.606
الأداء الكامل لمهارة دفع الجلة	9.663	2.746	31.713	3.342	22.050	*45.592

*قيمة "ت" الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ هي ٢.٠٠

يتضح من جدول (٦) وجود فروق داله إحصائياً بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار المهارى المستخدم قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

ويعزو الباحث إلي أن الفرق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهارى يرجع إلي مدي التأثير الإيجابي للمنصة التعليمية التفاعلية والبرنامج التعليمي الموضوع من قبل الباحث باستخدام منصة Google Classroom والتي تساعد المعلم علي عرض المحتوي التعليمي بأكثر من صورة (فيديو . صور . نصوص . باور بوينت), بالإضافة إلي وجود هذا المحتوي علي المنصة بصورة دائمة مما يعمل علي دعم الطلاب عن طريق وجود التغذية الراجعة للمعارف المعلومات الخاصة بمهارة دفع الجلة بصورة مستمرة, وكذلك منصة Zoom والتي تساعد المعلم من التواجد مع الطلاب بشكل تزامني وعرض الأجزاء المهاريه الخاصة بمهارة دفع الجلة بصورة مستمرة وكذلك عرض لبعض النماذج للأبطال العالميين في مهاره دفع الجلة مما يعمل علي حفظ صورة كاملة علي المهارة في أذهان الطلاب وبشكل ونموذج جيد لذلك, ويساعد تواجد الباحث مع الطلاب بهذا الشكل علي المحتوي بالتفصيل وسماع تعليقات الطلاب والإجابة عليها فور سماعها مما يعمل علي تثبيت المعلومات الخاصة بمهارة دفع الجلة في ذهن الطلاب, كذلك عرض بعض النماذج المهاريه الخاصة بالطلاب والذي تم تصويرها أثناء الأداء العملي للمهارة والتعليق عليها مما يجعل كل طالب يصحح أخطاءه ويتفادى اخطاء زميلة ويتفق ذلك مع دراسة **هيثم عبد المجيد, رشا ناجح (٢٠٢٠م)(١٤), عبد المهدي علي, محمد تيسير (٢٠١٨م)(٧).**

كما يشير الباحث إلي أن هذا الفرق في مستوي الاداء المهارى نتيجة تنوع صور تقديم المحتوي للطلبة، حيث تتيح منصة ***Google Classroom*** تقديم المحتوي على هيئة (ملفات وورد، ملفات بور بوينت، فيديوهات، صور, ملفات صوت... وغيرها)، الأمر الذي يتماشى مع الأنماط المختلفة للطلبة في التعلم، فيستطيع كل طالب من الطلبة الإطلاع على المحتوي المناسب له، فيوفر ذلك مبدأ التنوع فيجد كل طالب فيها ما يتماشى مع قدراته واستعداداته من كل تلك الوسائط، الأمر الذي يعمل على تنويع المثيرات التي تتعامل مع الحواس المختلفة، مما يزيد من فاعلية التعلم والقدرة على اكتساب المعلومات والمعارف بالشكل المناسب وبأفضل صورة ممكنة، وكذلك فالتكامل بين المحتوي التعليمي والوسائط التعليمية المتعددة والأنشطة التعليمية التي يقوم بها الطلبة وكذلك أساليب التقويم كان له أثر إيجابي في تحسين مستوي الاداء المهارى للطلبة.

وكذلك لعبت عملية تخطيط وتنظيم بيئة موضوعات المحتوي الذي قدم من خلال المنصتين ***Zoom، Google Classroom*** دوراً هاماً في تحسين الاداء المهارى، حيث كان مناسب

لقدراتهم واستعداداتهم وإمكانياتهم وتوجهاتهم في استخدام التكنولوجيا الحديثة بوجه عام ومواقع الإنترنت التي تتشابه مع تطبيقات الجيل الثاني للويب (مثل الفيس بوك وغيرها من التطبيقات) بوجه خاص.

ويتفق جميع ما سبق مع **دراسة مجدي فهيم , رشا يحيي (٢٠٢٠م)(١١), دراسة كاسيولا *Kasula*** (٢٠١٥)(١٥), في التأثير الايجابي لمنصة ***Google Classroom*** في التعليم, كما انها بيئة تعلم مبسطه وسهلة وآمنه يتم فيها توظيف الوسائط المتعددة بصوره تسهل علي الطلاب الاستفادة منها, كما يتفق التأثير الإيجابي للمنصة التعليمية التفاعلية ***Google Classroom*** قيد البحث مع الدراسات العلمية في مجال تكنولوجيا التعليم, **دراسة داليا سعد السيد (٢٠٢٢م)(٢),** علي الجانب المهارى لهاره دفع الجلة, **وبذلك يتحقق صحة الفرض والذي ينص على" توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياس القبلي و القياس البعدي للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهارى لمهارة دفع الجلة ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية** ".

الاستنتاجات

استخدام المنصات التعليمية التفاعلية ساهم في رفع مستوي الاداء المهارى لدي المجموعة التجريبية في القياس البعدي عن مستواها في القياس القبلي حيث ان متوسط درجات المجموعة التجريبية في اختبار الاداء المهارى في القياس البعدي تساوي (31.713) بينما متوسط الدرجات في القياس القبلي يساوي (9.663) وذلك من درجة الاختبار الكلية التي تساوي (٤٠) درجة.

التوصيات

- استخدام المنصات التعليمية التفاعلية في تعليم مهاره دفع الجلة
- استخدام المنصات التعليمية التفاعلية في تعليم مهاره العاب القوي
- عقد الدورات التدريبية للسادة اعضاء هيئة التدريس والساده اعضاء الهيئة المعاونة للتدريب علي كيفية استخدام تلك المنصات وتوظيفها في العملية التعليمية بالصورة التي تحقق اكبر عائد نفع علي الطلاب
- اجراء دراسات مشابهه لاستخدام المنصات التعليمة التفاعلية في تعليم المهارات المختلفة للتربية الرياضية بوجه عام والعاب القوي بوجه خاص.

المراجع العربية

١- **الاتحاد الدولي لألعاب القوي (٢٠٠٩م):** "دراسات حديثة في ألعاب القوي"، مجلة ربع سنوية ، الجزء الثاني والعشرون ، الإصدار رقم ٣. يونيو.

٢- **داليا سعد السيد عبد العزيز(٢٠٢١م):**" تأثير استخدام المديولات التعليمية علي بعض القدرات البدنية الخاصة ومستوي الأداء المهارى والمستوي الرقمي لمسابقة دفع الجلة لتلميذات المرحلة الثانوية ", مجلة أسيوط لعلوم وفنون الرياضة, المجلد (٦٠), العدد(٢), ص (٦٣٣. ٦٦٤).

٣. **شوقي حساني محمود (٢٠١٤م):**" تقنيات وتكنولوجيا التعليم (معايير توظيف المستحدثات وتطوير المناهج)", المجموعة العربية للتدريب والنشر, القاهرة.

٤. **شيماء مصطفي عبد الله (٢٠٢١م):**" تأثير استخدام المنصات التعليمية علي مستوي الاداء الفني لمهاره الوثب الطويل لطالبات الفرقة الاولي بكلية التربية الرياضية جامعة الزقازيق", المجلة العلمية لكلية التربية الرياضية للبنين بالهرم, العدد (٩٣), الجزء (١), جامعة حلوان.

٥. **طارق عبد الرؤوف (٢٠٠٥م):** " التعليم الالكتروني والتعليم الافتراضي (اتجاهات عالميه معاصره)"، المجموعة العربية للتدريب والنشر, مدينة نصر, القاهرة.

٦. **عبد الله عبد العزيز الموسى (٢٠٠٢م) :**" التعليم الالكتروني مفهومه . خصائصه . عوائقه ", ندوه مدرسة المستقبل كلية التربية, جامعة الملك سعود, الرياض.

٧. **عبد المهدي علي, محمد تيسير (٢٠١٨م):**" أثر استخدام تطبيق Google Classroom في تدريس مادة مقدمة في المناهج في تنمية مهارات التفكير العلمي", الجامعة الأردنية عمادة البحث العلمي، مج (٤٥), ع. ٣ (عدد خاص), ص ٣١٣-٣٣٠, عمان، الأردن

٨. **عمرو السيد فهمي (٢٠٢٠م):**" فاعليه استخدام المنصات التعليمية الإلكترونية علي تعلم بعض المهارات الدفاعية والتحصيل المعرفي في كره اليد ", بحث منشور, المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضية, كليه التربية الرياضية للبنين, جامعه حلوان, مجله(١٥).

٩. **فاطمة محمد سليمة (٢٠٢١م):**" تأثير استخدام المنصة التعليمية علي تحسين مستوي اداء بعض مهارات التنس الارضي لطلاب الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية جامعة المنوفية", ", بحث منشور, المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضية, كليه التربية الرياضية للبنين, جامعه حلوان, المجلد (٦٥), العدد (١) .

١٠. **فايزة محمد السيد (٢٠٢٢م):**" فاعلية استراتيجية التعلم المعكوس باستخدام المنصة التعليمية ادمودو (Edmodo) علي تطوير المستوي المهارى لطالبات تخصص السلة ", المجلة العلمية لكلية التربية الرياضية للبنين بالهرم جامعة حلوان, العدد (٩٤), الجزء (١)

١١. **مجدي محمود فهيم, رشا يحيي الحريري (٢٠٢٠م):**" منصات التعلم الإلكتروني (زووم, كلاس رووم) وتأثيرها علي التحصيل المعرفي لمقرر الرقص الحديث ",المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة, عدد (٨٩),الجزء (٤)

١٢. **محمد شحات شرف الدين (٢٠٢١م):**" تأثير استخدام المنصة التعليمية التفاعلية علي بعض نواتج التعلم للطالب المعلم بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات", رسالة دكتوراه غير منشوره, كلية التربية الرياضية, جامعة مدينة السادات.

١٣. **محمد علي محمد علي (٢٠٢١م):**" تأثير برنامج تعليمي باستخدام التعلم البنائي المدعم إلكترونيا لتحسين الأداء المهارى والمعرفي لمهاره دفع الجلة لطلاب المرحلة الثانوية ", مجلة بحوث التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية جامعة الزقازيق, مجلد (٧٠)و العدد (١٣٦), صفحة (١٨٤. ٢٠٥).

١٤. **هيثم عبد المجيد محمد, رشا ناجح علي (٢٠٢٠م):**" تأثير التدريس باستخدام منصة Google Classroom لدي طلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا ", المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة, جامعة حلوان, العدد (٩٠), الجزء (٣), صفحة ٤٤١. ٤٦٦.

المراجع الأجنبية

*15- **Kasula, A, (2015).** Is Google Classroom Ready for EEL.*

16_https://www.scientificamerican.com/arabic/articles/news/distance-learning-versus-covid19/ ٢٠٢٣/٣/٢٠ الاثنين ١٢:٦ bm