تأثير برنامج تعليمي باستخدام الفصول الافتراضية على مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة

أ.د/ أشرف محمد مصطفي صالح

استاذ مشارك بقسم علوم الرياضة والنشاط البدنى

كلية التربية – جامعة الباحة

استاذ بكلية التربية الرياضية للبنين بالهرم

Doi: 10.21608/jsbsh.2024.261887.2639

يشهد العصر الحالي تطورات تكنولوجية سريعة ومتلاحقة في كافة مجالات الحياة ، حيث أصبحت التقنيات العلمية جزءاً أساسيا من حياة الفرد فلا يكاد يخلو أي نشاط من أنشطة الحياة اليومية من استخدام التقنيات الحديثة ومن المجالات الأساسية التي أثرت فيها هذه التقنيات مجال التعليم والتعلم الذي يشكل منظومة متكاملة تعتمد أساسا على العلاقات المتبادلة التي تنشأ بين المعلم والمتعلم والمادة التدريسية ووسائل نقل المحتوى إلى المتعلم ، ومع تطور وسائل تقنية المعلومات ظهرت أساليب جديدة للتعلم تسمح للمتعلم بتحقيق أقصي استفادة من العملية التعليمية دون التقيد بمكان أو زمان معين حيث يمكن للفرد أن يحصل على المعلومات من خلال المنزل أو الجامعة دون التقيد بقرب المكان أو بعده .

وفي هذا الصدد يذكر كلا من " **حسن الباتع، السيد عبد المولى**" (٢٠٠٩م) ، " **عبد الفتاح لطفي، اسمت فهمى**" (٢٠٠٩م) ويعد استخدام الحاسب الآلي في العملية التعليمية من أبرز مظاهر التطور التكنولوجي الذي أصبح حديث الساعة في هذه الألفية لما له من أثر فعال في عرض ونقل المعلومات وتقديمها بصورة جيدة للمتعلم حيث يمكن من خلاله استخدام تطبيقات متعددة لعرض المادة التعليمية ومن هذه التطبيقات الحديثة برامج الواقع الافتراضي وتعد برامج تكنولوجيا الواقع الافتراضي واحدة من أهم تطبيقات استخدام الحاسب الآلي في العملية التعليمية التي تعتمد على استخدام أنماط تعليمية جديدة للحاسب الألى يدخل فيها الصوت والصورة الثابتة والمتحركة ذات الأبعاد الثنائية أو الثلاثية كنواة أساسية في أسلوب المحاكاة الذي يشكل الأساس في تكوين البيئة الافتراضية تمشيا مع التطور والتسارع الذي يشهده واقع التعليم في هذا العصر التقني والعلمي.(٤٨:٥)(٦٩:١٢)

ويشير " **بيجميان**" **Bergmann (٢٠١٣)** بالرغم من الاتجاه العام نحو توظيف التكنولوجيا، والرغبة في دمجها في التعليم العالي، تشير أحدث الدراسات العلمية إلى وجود بطء نسبي في دمجها بشكل فاعل، وأرجعت الأسباب إلى التكلفة العالية لتبني أنظمة أو إستراتيجيات تعليمية قائمة على التكنولوجيا. (١٢٥:٢٢)

ويتفق كلا من " **دنيال ستناس**" **(٢٠١١م)، سارة** "**(٢٠٠١م)** أن هذا البطء في دمج التكنولوجيا في التعليم العالي، قد يرجع إلى وجود نسبة كبيرة من أعضاء هيئة التدريس يفضلون أساليب

وإستراتيجيات تعليم، وتعلم تقليدية كأسلوب المحاضرة. (٣٧:٢٤)، (١٤١:٢٧)

ويذكر ساد ن.س "Sad, N.S " (٢٠١١) أن الواقع الافتراضي هو التجسيد لواقع لكنه ليس حقيقيا كما أنه عملية محاكاة لمشاهد من واقع حقيقي أو وهمي يتيح للمتعلمين الذين يقومون باستخدامه والتدريب عن طريقه تنفيذ المهمات وأداء الأعمال المطلوبة ضمن مشاهد المحاكاة ومؤثراتها في الزمن الحقيقي (٢٦: ١٣).

كما يذكر "**تين**" "**Tune** " (٢٠٠٥) أن مصطلح الحقيقة الافتراضية يستخدم لوصف أنظمة كمبيوترية يستطيع المستخدم من خلالها أن يستكشف عوالم مبتدعة بواسطة الأجهزة والبرامج التي تحمل قدرا من المشابهة بالحقيقة، من خلال برامج Software-Animation، الرسوم الثلاثية Three-Dimensional والرسوم المعتمدة على الشاشة Screen –Based Graphic حيث أصبح من الممكن الحصول على لقطات تكاد لا تختلف عن لقطات الفيديو للعالم الحقيقي. (٦٨:٢٨)

ويشير كلا من "**البيساك** **Abeysekera**" (**٢٠١٤م**)، " **على عبد المنعم**" (**٢٠٠٧م**) أن أهمية استخدام الواقع الافتراضي والتطبيقات التربوية له تتمثل في بناء بيئات افتراضية مشابهة لواقع تعليم الطلاب وتدريبهم على تنفيذ المهام التي يمكن أن تسهم في إكسابهم مهارات عالية في تنفيذ بعض المهام المطلوب أدائها مما يقلل من احتمالية الخطأ عند الممارسة الواقعية ، كما يساعد الواقع الافتراضي المتعلمين على إتقان المهارات التدريسية من خلال المواقف التعليمية الافتراضية ، وينمي المشاركة الفعالة لديهم وتفاعلهم مع الآخرين ومع الدرس تنفيذا لعملية التدريس بفعالية وإتقان(٢١ :٣١٦)(١٣: ١٣ ، ١٤).

ويشير كلا من "**محمد زغلول، مصطفي محمد**" (٢٠٠٤م) ، **بشوب** " **Bishop**" (٢٠١٣م) إلى أن الدراسات أثبتت أن تكنولوجيا الواقع الافتراضي تمكن المتعلمين من التعايش في البيئة الافتراضية والاستفادة منها في التعليم معتمدة في ذلك على مبدأ الاستمتاع والملاحظة قبل الممارسة كما أنها تعمل على تهيئة جو تعليمي تفاعلي يجذب انتباه المتعلم بل ويغمره في هذا الجو ليتعامل مع المادة التعليمية الموجود فيها بطريقة طبيعية أكثر فعالية مما يسهل ذلك تزويد المتعلم بإرشادات صوتية أو على شكل رسوم متحركة تسهل عليه الاندماج في هذه البيئة ، وإذا أحسن الإعداد لهذه البيئة الافتراضية بطريقة مناسبة وبنائها بالشكل المطلوب فان المتعلم سوف يحصل على فرصة تعليمية من شأنها تعزيز وصقل وتعلم وتنمية قدراته ومهاراته المطلوبة و تقوم البيئة الافتراضية أساسا على التخطيط والبناء والبرمجة والتجربة وهى مراحل تطوير البرامج التعليمية حيث تقدم صورة حية للأشكال والمناظر ممزوجة بالصوت والحركة فتكون نظاما للبيئة التعليمية المطلوبة لممارسة المهام التدريسية والتعليمية من خلال المشاركة في تفاعلات حسية متنوعة مرئية ومسموعة إضافة إلى التفاعلات الحركية لان إمكانية عرض الأشياء بأبعادها الثلاثة تساعد المتعلم على التعرف من قرب على العلاقات بين الأشياء وأجزائها مع بعضها

البعض إضافة إلى عملية التفاعل الصفي (٣٦ :١،٢) .

ويتفق كلا من " **حسن زيتون**" (٢٠٠٤م)، " **موسى فهمى**" (٢٠١٠م) انه انطلاقاً من قدرة المستحدثات التكنولوجية الحديثة في المساهمة في حل المشكلات التربوية فإنه من الممكن استثمار هذه التكنولوجيا لإكساب الطلبة مهارات تدريسية وتعليمة متعددة، إن ما يميز هذه الوسائل هو قدرتها على إشراك المتعلمين بصورة فعالة في عملية التعليم والتعلم ومن الوسائل الحديثة التي تؤدي هذا الهدف بفعالية كبيرة ما يطلق عليها الصف المقلوب وهي إحدى وسائل التعلم وهي من أهم تقنيات التعليم في حياتنا. (١٨:٦) (٧٤:١٧)

ويوفر استخدام هذه التقنية في الغرفة الصفية العديد من المزايا الفريدة التي تشمل ما يأتي (استبدال طرق أكثر جاذبية وتشويق بتقنيات العرض التقليدية- إمكانية التحكم بالنصوص والصور والرسومات المعروضة- الاستفادة من مصادر ومواد شبكة الإنترنت بصورة إبداعية وفعالة- توفير مساحة لتخزين المواد التعليمية، وتسهيل القدرة على استرجاعها بسرعة، بالإضافة إلى توفير الفرص لإعطاء تغذية راجعة فورية - توفير فرصة للمشاهدة الجماعية للمحتوى المعروض - استخدام برمجيات الحاسوب في غرفة الصف دون أن تكون بجانب الجهاز- تصميم أنشطة تعليمية محوسبة مزودة بوسائط متعددة- إمكانية إضافة عبارة وشروحات على مقاطع الفيديو التعليمية- السماح للطلبة بالتفاعل حركياً مع الجهاز بما ينطوي عليه من استخدام لأصابع اليد والأقلام)(٧٨:٢٥).

ويعتبر الوصول الى المستوى العالي في لعبة كرة السلة متوقفاً على مدى اتقان مختلف المهارات الأساسية للعبة ولا سيما التصويب الذي يأتي على رأس قائمتها، ونظرا للتطور السريع في خطط اللعب الدفاعية حيث أصبح الدفاع الضاغط في كل الملعب او جزء منه هو الشائع بين الفرق والذي عمل عائقاً على فرص تنفيذ أنواع التصويب التي تتسم بالبطء. (٥:٢) (٦٤:١٦)

ومع التطور الذى طرأ على كرة السلة في اغلب دول العالم في الفترة الاخيرة من حيث أساليب اللعب والخطط وارتفاع شدة التنافس وتقارب المستويات فإن ذلك يستدعى توجيه المزيد من الاهتمام الى جميع جوانب التدريب الرياضي للوصول باللاعب الى اعلى المستويات الممكنة وتعد الاداءات المهارية الهجومية المركبة هي القاعدة الاساسية للعبة اذ بدونها لا يستطيع اللاعب تنفيذ خطط اللعب او واجبات المركز بصورة كبيرة وكاملة كما يعتمد ايضا على مدى اعداد اللاعب عقليا ومن هنا لابد من توافر مستويات معينة من المهارات العقلية التي بلا شك تعين اللاعب على الاداء السليم.(٩٥:١٩)

ونجد أن الهدف الرئيسي للعملية التعليمية هو التوصل للتدريس المؤثر، ويتفاعل مع التدريس عدة متغيرات رئيسية وثانوية منها طرائق التعلم والتعليم وأساليبها واستراتيجيتها ووسائل قياس التعلم، وجميعها تشارك في تأثيراتها المتباينة والمختلفة في العملية التدريسية. (٣: 3)

ويشير " **محمد عبد الغنى**" (٢٠٠١م) إن تعلم المهارات الحركية عملية معقدة تهدف إلى انتقال من

المدرس إلى الطالب (الفرد المتعلم) , كذلك في التغيرات التي تحدث في السلوك الحركي والتي تنتج أساسا من عملية الممارسة العقلية كما أنها تهدف أيضا إلى إكساب الطالب (الفرد المتعلم) الصفات البدنية والقدرات الحركية والمهارية والخططية. (١٢: ١٢٤)

ومن خلال ما سبق يتضح لنا مدى أهمية استخدام تكنولوجيا التعليم في التغلب على المشاكل التي قد تواجه القائمين على العملية التعليمية ومن ضمن هذه الوسائل الحديثة التي تساعد على تحقيق الهدف من العملية التعليمية بكفاءة الفصول الافتراضية ويحتوى استخدام هذه التقنية في مجال المناهج وطرق التدريس على مزايا عديدة منها " استبدال الطرق التقليدية القديمة بطرق أكثر جاذبية وتشويق من دون أخطاء التكرار المتتالي ليسهم في تكوين التصور المبدئي للمهارة المؤداة ، وكذلك إمكانية التحكم بالرسومات والصور يساعد على التكرار لأكثر من مرة وكذلك أداء النموذج المقدم ، الاستفادة من مصادر ومواد شبكة الانترنت بصورة إبداعية وفعالة ، توفير مساحة لتخزين المواد التعليمية المتعلقة بالمقرر والقدرة على استرجعها بسرعة في أي وقت مما يعطي الفرصة للمتعلم في أي وقت الحصول على التغذية الرجعية بسرعة.

ونظرا لاتساع مساحتها فإنها تعمل على توفير فرصة للمشاهدة الجماعية للمحتوى المعروض ، كما أن إمكانية إضافة عبارات وشروحات على مقاطع الفيديو التعليمية تعمل على زيادة كفاءة العملية التعليمية ، كما تعمل السبورة التفاعلية أيضا على السماح للمتعلمين بالتفاعل حركيا باستخدام الأصابع والأقلام مما يزيد من فاعلية المتعلم للمحتوى المعروض.(٦:٤)(٩:١)

ولقد لاحظ الباحث أن الطلاب داخل المحاضرة بشكل عام يعاني من التشتت وعدم التركيز إذا كان التدريس بأسلوب تقليدي، ومن هنا يرى الباحث أن التطورات في المجالين التربوي والتكنولوجي ساعدت على زيادة الاهتمام بتقديم برامج تتناسب مع قدرات الطلاب عن طريق استخدام الكمبيوتر في التعليم، كونه يتميز بالإثارة والتشويق والتحفيز على التعلم.

وتُعد الفصول الافتراضية أحد الإستراتيجيات التدريسية الحديثة التي تعتمد على استخدام الطالب للتقنيات التعليمية، وتوظيفها في عملية تعلمها ، فهي إستراتيجية تعمل على زيادة التفاعل بين المعلمة والطالب ، وبين الطلاب بعضم البعض، كما تُعد إستراتيجية الفصول الافتراضية أحد الحلول التقنية لتنمية مهارات الطلاب، ورفع مستوى تحصيلهم المعرفي لمقرر كرة السلة ، ومن خلال ما اطلع عليه الباحث من الدراسات كدراسة حنان بنت أسعد الزين (٢٠١٥)(٧) بعنوان " أثر استخدام استراتيجية التعلم المقلوب في التحصيل الأكاديمي لطالبات كلية التربية بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، ساره عوضه عبدالله الأحمري (٢٠٢١م)(٨) بعنوان واقع استخدام الفصول الافتراضية في ظل جائحة كورونا (كوفيد ١٩) من وجهة نظر الطالبات بجامعة الملك خالد، ودراسة سيف طارق حسين ، سارة ثامر عبيد (٢٠١٥)(٩) بعنوان" فاعلية التفكير بالمقلوب في التحصيل والتذوق الأدبي لدى طالبات الصف الخامس

الأدبي في مادة البلاغة، ودراسة وسام عادل السيد (٢٠١٥م) (١٠) بعنوان فاعلية التدريس بإستراتيجية التعلم المقلوب على مستوى أداء بعض أوضاع ومهارات الرقص الشعبي والتي اشارات نتائجها الى فاعلية استخدام استراتيجية الصفوف الافتراضية في تحسين التحصيل المعرفي والمهارى، دفع الباحث الى القيام بهذه الدراسة للتعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الفصول الافتراضية على مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة.

هدف البحث

يهدف البحث الحالى الى التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الفصول الافتراضية على مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة

فروض البحث

- توجد فوق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة لدى طلاب مجموعة البحث التجريبية.
- توجد فوق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة لدى طلاب مجموعة البحث الضابطة.
- توجد فوق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسين البعديين لدى مجموعتى البحث التجريبية والضابطة في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة ولصالح مجموعة البحث التجريبية.

بعض المصطلحات الواردة في البحث

تكنولوجيا الفصول الافتراضية:

بيئة تعلم تخيلية تعتمد على عملية محاكاة لمشاهد حقيقية تعمل على إظهار الأشياء الثابتة والمتحركة وكأنها في واقعها الحقيقي من حيث حركتها والإحساس بها وهي تساعد المتعلم على أداء الأعمال والمهام المطلوبة منه من خلال المشاهد التعليمية ومؤثراتها في الزمن الحقيقي للمشهد التعليمي. (٢٩:٩٤)

خطة وإجراءات البحث

منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو القياسين القبلي والبعدي على مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة.

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية لعدد (٣٦) طالب من طلاب كلية التربية قسم علوم الرياضة والنشاط البدني بجامعة الباحة بالمملكة العربية السعودية ، تم تقسيمها إلي مجموعتين

إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل منها (١٠) طلاب بالإضافة إلى (١٦) طالب لإجراء الدراسة الاستطلاعية للبحث.

شروط اختيار عينة البحث:

١- أن يكون الطالب من المستجدين.

٢- أن لا يكون مشترك بأي نادي لتدريب وتعليم كرة السلة.

٣- الالتزام في الحضور في المحاضرات والبرنامج المقترح.

جدول (١) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء في مستوى معدلات النمو والاختبارات المهارية لعينة البحث ن = ٣٦

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
معدلات النمو	السن	سنة	١٧,٨٥	٢,١١	١٨,٨٠	٠,٩٨
	الطول	سم	١٦٨,٨٤	٣,٩٨	١٦٥,١٠	٠,٢٥٦
	الوزن	كجم	٦١,٢٥	٢,٤٧	٦٠,١٠	٠,٦٢٤
الاختبارات المهارية	المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٨,٤٥	٠,٦٥	٨,٤٢	٠,٧٤
	سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	٧,٢٥	٠,١٥	٧,٢٠	٠,٣٢
	سرعة المحاورة	ثانية	١٣,٢٠	٠,٤٥	١٣,١٠	٠,١٥
المتغيرات البدنية	الرشاقة	ث	١٢,٥٨	١,٥١	١٢,٥٥	٠,٠٥٩٦
	التوافق	ث	٤,٥٢	٠,٦٥	٤,٥٠	٠,٠٩٢٣
	المرونة	سم	٣,٥١	٠,٩٨	٣,٥٠	٠,٠٣٠٦
	القدرة العضلية للذراعين	متر	٦,٦٤	٠,١٩	٦,٦٠	٠,٦٣١
	القدرة العضلية للرجلين	سم	٢٨,٩٤	٢,١١	٢٨,٩٠	٠,٠٥٦٨

يتضح من الجدول السابق (١) ما يلي:

المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء للعينة قيد البحث في معدلات النمو (السن والطول والوزن) والاختبارات المهارية في كرة السلة حيث يقع معامل الالتواء بين (± ٣) مما يشير إلى اعتدالية التوزيع لأفراد عينة البحث.

جدول (٢) دلالة الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في معدلات النمو والاختبارات المهارية قيد البحث ن١=ن٢=٢٠

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة ت
		م	ع	م	ع	
معدلات النمو						
السن	سنة	١٧,٦٠	٠,٩٨	١٧,٥٥	٠,٥٤	٠,٩٦
الطول	سم	١٦٤,٩٨	٠,٤٨	١٦٢,٨٧	٠,٣٦	٠,٣٢
الوزن	كجم	٦٠,٤١	٠,٣٦	٦٠,١٠	٠,٢١	٠,٢٥

المتغيرات المهارية						
المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٨,٤٥	٠,٦٥	٨,٥١	٠,٣٥	٠,٣٢
سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	٧,٢٥	٠,١٥	٧,٢١	٠,١٥	٠,٨٥
سرعة المحاورة	ثانية	١٣,٢٠	٠,٤٥	١٣,٢٨	٠,٨٤	٠,٣٢
المتغيرات البدنية						
الرشاقة	ث	١٢,٥٨	١,٥١	١٢,٩٨	٠,٦٨	٠,٢٢
التوافق	ث	٤,٥٢	٠,٦٥	٤,٥٧	٠,٥١	٠,٥٨
المرونة	سم	٣,٥١	٠,٩٨	٣,٤٩	٠,٢٦	٠,٤١
القدرة العضلية للذراعين	متر	٦,٦٤	٠,١٩	٦,٦٩	٠,٨٧	٠,٢١
القدرة العضلية للرجلين	سم	٢٨,٩٤	٢,١١	٢٨,٥٤	٠,٦٩	٠,٨٧

* قيمة "ت" الجدولية عند مستوي (٠,٠٥) =١,٨٤٢

يتضح من الجدول السابق (٢) ما يلي :

عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في معدلات النمو (السن، الطول، الوزن)، والاختبارات المهارية قيد البحث مما يشير إلي تكافؤ المجموعتين.

وسائل جمع البيانات :

أولا : الأجهزة والأدوات .

ثانيا : الاختبارات (الاختبارات المهارية)

ثالثا : برنامج المديول التعليمى.

أولا : الأجهزة والأدوات .

١- جهاز رستاميتر لقياس الطول بالسنتيمتر و الوزن بالكيلو جرام

٢- ساعة إيقاف

٣- استمارة استطلاع رأى الخبراء

٤- ملعب كرة سلة ٥- كرات سلة

ثانيا: الاختبارات البدنية :

- اختبار الجري المكوكي ٤×١٠ لقياس مستوى الرشاقة.
- اختبار الدوائر الرقمية لقياس مستوى التوافق.
- اختبار ثنى الجذع إماما لقياس مستوى المرونة.
- اختبار رمى الكرة الطبية لأبعد مسافة لقياس القدرة العضلية للذراعين.
- اختبار الوثب العمودي من الثبات لقياس القدرة العضلية للرجلين.

ثالثا: الاختبارات المهارية

- سرعة المحاورة يسجل الزمن الذى قطع فيه المختبر المسافة المحددة ذهاباً وإيابا وحتى

تخطى خط البداية بالثواني

- المحاورة المنتهية بالتصويب يحسب للمختبر الزمن الذى قطعة منذ لحظة صدور إشارة البدء وحتى تجاوزه لخط البداية
- سرعة التصويب على الهدف (٣٠ث)

المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والمهارية

لحساب صدق وثبات الاختبارات المهارية قام الباحث بتقنينها على عينة من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية قوامها (١٦) طالب.

أ – الصدق :

لإيجاد الصدق قام الباحث بحساب صدق التمايز وذلك عن طريق تطبيق اختبارات الاداء المهارى والبدنى في كرة السلة إحداهما مميزة والاخرى غير مميزة قوام كل منها (١٦) طلاب وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣) دلالة الفروق بين المجموعة المميزة وغير المميزة في اختبارات الأداء المهارى والبدنى قيد البحث ن ١=ن٢= ٨

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة (ت)
		م	ع	م	ع	
الرشاقة	ث	١٣,٩٨	٠,٦٩	١١,٢٦	٠,٦٢	٢,٩٨
التوافق	ث	٥,٢٦	٠,٢٥	٥,١٠	٠,٢٥	٢,٥٨
المرونة	سم	٣,١٠	٠,٤١	٤,١٥	٠,٦٢	٢,١٦
القدرة العضلية للذراعين	متر	٧,١٥	٠,٦٢	٧,٢٥	٠,٣٢	٢,٨١
القدرة العضلية للرجلين	سم	٣٠,١٤	٠,٥١	٣٢,٥٨	٠,١٥	٢,٣٦
المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٧,٩٠	٠,٥٢	٨,٥٠	٠,٦٥	٣,٧٤
سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	٩,٥٠	٠,٦٤	٨,٢٦	٠,٧٤	٣,٦٢
سرعة المحاورة	ثانية	١٢,٦٥	٠,٨٥	١٣,١٠	٠,٦٢	٣,٤٧

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,٠٤٨

يتضح من جدول (٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعة المميزة وغير مميزة في الاختبارات المهارية والبدنية في كرة السلة قيد البحث ولصالح مجموعة البحث المميزة حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ مما يشير إلى صدق الاختبارات في التمييز بين المجموعات المختلفة.

ب– الثبات :

لإيجاد ثبات الاختبارات المهارية في كرة السلة قيد البحث استخدم الباحث طريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على عينة قوامها (١٦) طالب وبفاصل زمني (٣) ثلاثة أيام بين التطبيقين وإيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني وجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤) معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات المهارية
في كرة السلة قيد البحث ن = ١٦

الاختبارات المهارية	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		م	ع	م	ع	
الرشاقة	ث	١٢,٦٢	٠,٦٥	١٢,٦٠	٠,٦٢	٠,٩١٠
التوافق	ث	٢,١٨	٠,١١	٢,١٥	٠,٢٥	٠,٩٠٠
المرونة	سم	٣,٦٢	٠,٥٢	٣,٧٧	٠,٦٣	٠,٩٥٠
القدرة العضلية للذراعين	متر	٧,٢٠	٠,٥١	٧,٢٥	٠,٦١	٠,٩٦٠
القدرة العضلية للرجلين	سم	٣١,٣٦	٠,٢٦	٣١,٥٨	٠,١٥	٠,٩١٥
المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٨,٢٠	٠,٥٤	٨,١٥	٠,٥٤	٠,٩٦٣
سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	٨,٨٨	٠,٢٥	٨,٩٠	٠,٢٥	٠,٩٥٤
سرعة المحاورة	ثانية	١٢,٩	٠,٢٤	١٢,٩٨	٠,٣٢	٠,٩٨٠

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٠,٥١٤

يتضح من جدول (٤) أن معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني في الاختبارات المهارية والبدنية في كرة السلة قيد البحث قد تراوحت بين (٠,٩٨٠ إلى ٠,٩٥٤) وهي معاملات ارتباط دالة إحصائيا مما يشير إلى ثبات تلك الاختبارات.

الدراسة الأساسية:

١ – هدف البرنامج:

يهدف البرنامج للتعرف على تأثير استخدام تكنولوجيا الفصول الافتراضية على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة لدى طلاب كلية التربية قسم علوم الرياضة والنشاط البدني جامعة الباحة بالمملكة العربية السعودية.

٢ – أغراض البرنامج:

- أن يكتسب الطالب المهارات الاساسية في كرة السلة.
- أن يتذكر الطالب الأعمال والمهام المطلوب أدائها كما شاهدها في تنفيذ مهارات كرة السلة.
- أن يفهم الطالب الممارسة الصحيحة للمهارات الاساسية في كرة السلة قيد البحث.
- أن يتعرف الطالب على أهمية المهارات الأساسية في كرة السلة.
- أن ينمى لدى الطالب القدرة على التخيل والإدراك والابتكار في التنفيذ.
- أن يكتسب ويتعرف الطالب على بعض الأساليب التكنولوجية في التعلم.
- أن يستطيع الطالب التفاعل مع الحاسب الآلي والتعلم عن طريقة.
- أن يكتسب الطالب القدرة على التعلم الذاتي من خلال الاعتماد على نفسه.
- أن يكتسب الطالب بعض أنماط السلوك التي يجب عليه أن يقوم بها أثناء عملية التدريس.
- أن يتحسن أداء الطالب بممارسة هذه المهارات نتيجة مروره بخبرات مناسبة.

- أن يتدرب الطالب على المهارات الحركية في كرة السلة في جو تخيلي يشبه الواقع الحقيقي.
- أن يتطور مستوي أداء الطالب في أداء المهارات الحركية.

٣ – أسس وضع البرنامج:

- أن يحقق البرنامج الهدف منه.
- أن يتناسب المحتوى مع هدف البرنامج.
- أن يراعي مبدأ التدرج من السهل إلى الصعب عند تعليم المهارة الحركية بالنسبة لمهارة تنفيذ الدرس.
- أن يراعي التسلسل الحركي للمهارة عند عرضها في جزء تنفيذ الدرس.
- أن يكون الحجم المناسب للرسوم والحركة المناسبة من حيث السرعة وتوقيت الأداء.
- أن تصاغ الفقرات اللفظية لطريقة الأداء بطريقة سهلة وواضحة.
- أن تكون الصور المتحركة ملونة وجذابة وطريقة الأداء سليمة للصور المتحركة.
- أن يقوم المتعلم بتشغيل جهاز الحاسب الآلي بنفسه والاختيار من قائمة المحتويات بنفسه.
- أن تعمل أنشطة البرنامج على استثارة دافعية المتعلم لإنتاج الأفكار الإبداعية.
- أن تعمل الأنشطة على استثارة خيال المتعلم لخلق أفكار جديدة.
- أن يسهم البرنامج في توفير عاملي المتعة والتشويق للمتعلم.

٤ – محتوى البرنامج:

يتضمن محتوى البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الفصول الافتراضية بواسطة الحاسب الآلي قيد البحث من خلال تصميم بيئة تعليمية افتراضية تشبه الواقع الحالي من خلال البرامج Software-Animation والرسوم الثلاثية Three-Dimensional ، والرسوم المعتمدة على الشاشة – Screen Based Graphic حيث اعتمد الباحث على إنتاج مشاهد تعليمية مكونة من لقطات تكاد لا تختلف عن لقطات الفيديو للعالم الحقيقي، وقد قام الباحث في هذا البحث بالاستعانة ببرامج الرسوم ثلاثية الأبعاد ودمج بين الرسوم الثنائية البعد والثلاثية الأبعاد، متضمنة الخطوات الأولي لممارسة المهارات التدريسية بدءاً من تحضير الدرس وانتهاءُ بالملعب والمبني المدرسي حيث يقوم الطالب بممارسة أداء العملية التدريسية لمهارات كرة السلة وقام الباحث بعرض محتوى البرنامج على مجموعة من الخبراء المتخصصين في مجال علوم الرياضة ، وهم نفس الخبراء المحكمين الذين تم عرض استمارة تقييم الاداء المهارى في كرة السلة عليهم للتأكد من صلاحية البرنامج للتطبيق عن طريق استمارة استطلاع رأي الخبراء مرفق (١)

٥ – الإمكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

- أجهزة حاسب آلي (عدد ١٠ أجهزة).
- أماكن مشاهدة الفيلم التعليمي (معمل الحاسب الآلي بالكلية).

– أجهزة وأدوات لأداء المهارات الحركية الخاصة أثناء التنفيذ لمهارات كرة السلة.

٦ – أساليب التدريس المستخدمة في تنفيذ البرنامج التعليمي:

استخدم الباحث أسلوب التعلم الذاتي من خلال الحاسب الآلي ممثل في البرنامج التعليمي المعد بتكنولوجيا الفصول الافتراضية مع المجموعة التجريبية الأولى بحيث يعمل كل متعلم مستخدما الحاسب الآلي مباشرة بمشاهدة كل جزء كما هو محدد بالبرنامج ، كما استخدم الباحث طريقة التدريس المتبعة (الشرح والنموذج) في تدريس المحاضرة للمجموعة الضابطة.

٧– الإطار العام لتنفيذ البرنامج المقترح:

قام الباحث بوضع الدروس التعليمية المقترحة للمهارات المقترحة في كرة السلة قيد البحث بواقع (٢) محاضرتين أسبوعيا لكل مجموعة، وزمن المحاضرة (١٢٠) مائة وعشرون دقيقة طبقا لزمن المحاضرة المتبع بخطة الدراسة بالكلية، بواقع (٨) ثماني محاضرات في الشهر بما يعادل زمن محاضرتين، وقد أستغرق البرنامج التعليمي المقترح (٨) ثماني أسابيع ليصبح عدد المحاضرات طوال فترة البرنامج (١٦) سته عشر محاضرة في الفترة من الاحد ١٤٤٥/٢/٤هـ وحتى الخميس ١٤٤٥/٣/٢٧هـ للتجربة الاساسى .

وقد قام الباحث باستطلاع رأى السادة الخبراء لتحديد زمن المشاهدة هل خارج زمن المحاضرة أو داخل زمن المحاضرة، وذلك من خلال استمارة استطلاع رأى قام الباحث بإعدادها للبرنامج التعليمي للمهارات الحركية في كرة السلة وقد أرتضى الباحث نسبة اتفاق للسادة الخبراء تمثل ٨٠% وقد أسفر استطلاع الرأي عن التالي:

– زمن المشاهدة داخل زمن المحاضرة (٣٠) ثلاثون دقيقة على أن يكون قبل الممارسة العملية مباشرة وذلك حفاظا على مبدأ الاستمرارية في الأداء للمحاضرة وأيضا لبقاء أثر المشاهدة وسهولة تذكر الطالب لما شاهده

– على أن تلتزم المجموعة الضابطة بتنفيذ نفس دروس التدريب الميداني المعدة من قبل الباحث من خلال محاضرات عملية بالكلية يطبق فيها الطالب المهارات الحركية في درس التربية الرياضية لمهارات كرة السلة من خلال الدروس المعدة بطريقة الشرح والنموذج وذلك لعدم وجود منهج أو خطة للتدريب الميداني بالكلية على أن يكون زمن المحاضرة هو نفس زمن المحاضرة للمجموعة التجريبية (١٢٠) مائة وعشرون دقيقة وعدد المحاضرات الأسبوعية (٢) محاضرتين على أن يستغرق الأداء العملي للمجموعة الضابطة عدد (١٦) ستة عشر محاضرة مثل ما هو متبع مع المجموعة التجريبية على أن يحدد زمن (٣٠) ثلاثون دقيقة داخل زمن المحاضرة لإلقاء جزء نظري عن مهارات التدريس ويكون هذا الزمن هو نفس زمن المشاهدة المتبع مع المجموعة التجريبية وذلك للمحافظة على ضبط المتغيرات بين المجموعتين

٨- أساليب التقويم المقترحة للبرنامج:

يتم تقييم البرنامج التعليمي عن طريق ثلاثة من المحكمين من الأساتذة المتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس الحاصلين على درجة الدكتوراه بحيث لا تقل عدد سنوات خبرتهم عن (١٠) عشر سنوات للمهارات التدريسية قيد البحث بحيث يعطي كل محكم درجة للطالب من خلال الاستمارة ويتم حساب متوسط درجات المحكمين الثلاثة.

خطوات تصميم برمجية الكمبيوتر التعليمي المعدة بتكنولوجية الواقع الافتراضي:

تعتبر برمجية الكمبيوتر المعدة الفصول الافتراضية هي الجزء الرئيسي الذي يدور حوله البحث وقد استخدم الباحث في إنتاج البرمجية التعليمية أحد البرامج التطبيقية الجاهزة وهو برنامج Microsoft power point 2003 ويعمل في بيئة النوافذ ويندوز اكس بي windows XP، وقد تضمن إعداد البرنامج المراحل التالية:

١- لتصميم البرمجية التعليمية قام الباحث بالاطلاع على العديد من المراجع والدراسات السابقة التي تناولت إعداد برمجيات الكمبيوتر التعليمية، وذلك لتصميم وإنتاج البرمجية التعليمية ضوء الأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها من حيث صياغة المادة العلمية الخاصة بالمهارات الحركية المختلفة قيد البحث والصور الثابتة والمتحركة وذلك حتى يتسنى للباحث الوصول للأسلوب الأمثل لتصميم وإنتاج البرمجية التعليمية المعدة بتكنولوجيا الفصول الافتراضية لضمان تحقيق الأهداف المنشودة.

٢- قام الباحث بتحديد المحتوي للبرمجية التعليمية في ضوء المراجع والدراسات السابقة حيث أمكن تحديد المحتوى وهو مكون من ثلاث موضوعات رئيسية هي:

أ- مهارات التمرير في كرة السلة قيد البحث.

ب- مهارات المحاورة في كرة السلة قيد البحث.

ج- مهارات التصويب السلَمي في كرة السلة.

٣- في ضوء الأهداف العامة للبرنامج التعليمي والأهداف السلوكية والمادة العلمية لمهارات كرة السلة، قام الباحث بإعداد الصورة الأولية للسيناريو الخاص بالبرمجية التعليمية وعرضه على السادة المحكمين مرفق (٣) من أعضاء هيئة التدريس بكليات علوم الرياضة والتربية النوعية بقسم تكنولوجيا التعليم وذلك بهدف استطلاع آرائهم حول :

- الأهداف العامة للبرمجية التعليمية.
- الأهداف السلوكية للبرمجية التعليمية.
- محتوى البرمجية التعليمية.
- الدقة العلمية والصياغة اللغوية داخل البرمجية التعليمية.

- أسلوب عرض وتتابع الشاشات داخل البرمجية التعليمية.

وقد ارتضي الباحث نسبة اتفاق ٨٠% حول مناسبة محتوى البرمجية لعينة وموضوع البحث

٤- بعد تحليل آراء السادة المحكمين قام الباحث بكتابة محتوى البرمجية التعليمية في صورتها النهائية على الورق تمهيدا لتصميمها على الكمبيوتر.

٥- قام الباحث باستخدام المواد التعليمية التالية لإنتاج البرمجية التعليمية:

أ- استخدم الباحث بعض البرمجيات الخاصة بالكمبيوتر مثل برنامج Adobe Photo Shop 7.0 لنقل وتخزين الصور والرسومات التي اشتملت عليها البرمجية التعليمية الخاصة بموضوع البحث، وقد تم إدخالها للكمبيوتر بواسطة جهاز الماسح الضوئي Scanner.

ب- كما استخدم الباحث بعض الأصوات والتي تم نقلها إلى الكمبيوتر عبر بطاقة الصوت بواسطة ملفات بامتدادات Wav وتم معالجة هذه الأصوات باستخدام برنامجي **Jet-Audio & Sound Recorder** حيث تسمح هذه البرامج بإضافة مجموعة من المؤثرات الصوتية المختلفة وقد تمثلت تلك الأصوات فيما يلي:

- التعليق الحواري Comment: وهو عبارة عن أصوات بشرية مسجلة ومصاحبة للشاشات لشرح ما هو موجود على شاشة الكمبيوتر.
- المؤثرات الصوتية Sound Effects: وذلك لاستخدامها في التعزيز السلبي أو الايجابي.
- الموسيقى Music: وتمثلت في استخدام بعض المقاطع الموسيقية كخلفية مصاحبة للشاشات تتنوع حسب نوع الشاشة والهدف منها.

ج- استخدم الباحث لإنتاج الصور الثابتة والمتحركة ثلاثية وثنائية البعد بعض البرمجيات الخاصة بالكمبيوتر مثل برنامج Adobe Photo Shop 7.0 لتصميم الصور وتلوينها الخاصة بالشخصيات والخلفيات والأدوات المستخدمة في البرمجية التعليمة ثم الاستعانة ببرنامج 3DStudio Max وذلك لإنشاء مقاطع الفيديو ذات البعد الثلاثي والخلفيات المجسمة وبرنامج GIF Movie Gear الذي يقوم بتحويل هذه الصور السابقة إلى لقطات فيديو متحركة للمهارة بامتداد.Avi (لقطات الرسوم المتحركة).

د- استخدام الباحث برنامج **Microsoft Word** لمعالجة النصوص (إدخال وتحرير وتنسيق) الخاصة بمحتوى البرمجية التعليمية قيد البحث.

هـ- استعان الباحث ببرنامج **Microsoft power point 2003 وهو** أحد البرمجيات التي تعمل من خلال بيئة التشغيل **Windows XP**وقد استخدمه الباحثان في إنتاج شاشات وعرض البرمجية التعليمية المقترحة.

و- تم تصميم المهارات الحركية في كرة السلة في شكل رسوم ذات بعد ثلاثي تعبر عن الكيفية العملية لممارسة المهارات في كرة السلة بدءاً من تحضير الدرس وانتهاءً بممارسة مهارة تنفيذ الدرس وذلك من

خلال تصميم بيئة تعليمية افتراضية صممت فيها الممارسة العملية للمهارات الحركية في كرة السلة، كما تم توضح في هذه البيئة نماذج لبعض الإحماءات وبعض التمرينات الخاصة بعناصر اللياقة البدنية وكذلك بعض المهارات الحركية المتحركة للجزء الخاص بالرياضات الأساسية والألعاب بمصاحبة التعليق الصوتي الخاص بكيفية ممارسة هذه المهارات التدريسية وأنواع السلوك الذي يجب أن يمارسه الطالب داخل الملعب بالإضافة للجزء التقييمي الخاص بكل مهارة بعد انتهاء عرضها.

– تم رسم صور المهارات الحركية والتمرينات البدنية والإحماءات المختلفة، والمنزل خارج جهاز الحاسب الآلي ثم نقل الرسوم إلى الحاسب الآلي عن طريق الماسح الضوئي (Scanner) وتلوين الرسوم الخاصة بالمهارات ببرنامج فوتوشوب (Photo Shop).

–تم معالجة الرسوم بعد التلوين لتأخذ بعدا ثنائيا حتى تعطى شكلا طبيعيا للأداء.

– تم حفظ الرسوم على برنامج الفوتوشوب (Photo Shop) بامتداد .psd

– تصغير مساحة الرسوم حتى يتسنى عرضها على الحاسب الآلي وذلك بتحويلها من امتداد psd إلى .jpg

– إعادة تعيين لمساحة الرسوم لتصبح مساحتها أقل مرة أخرى باستخدام برنامج ACD system

– نقل هذه الرسوم على خلفية الملعب ذات البعد الثلاثي عن طريق برنامج الفوتوشوب (Photo Shop).

– نقل التسلسل الحركي للصور بعد وضعها على خلفية الملعب إلي برنامج Gif Movie Gar ولذلك لتحويلها إلي صور متحركة بنوعين من الامتدادات Avi، Gif وذلك حتى يسهل التعامل معها داخل برنامج الحاسب الآلي.

٦– بعد تحديد المحتوى العلمي للبرمجية التعليمية تم تحديد المهام التعليمية وتوصيفها في صورة إطارات حيث يمثل الإطار الوحدة الأساسية التي تتكون منها البرمجية وهو ما يتم عرضه على شاشة الكمبيوتر في لحظة ما، وهو أيضا مقدار المعلومات التي تظهر للمتعلم في إطار واحد سواء كان نصا مكتوبا أو صوتا أو لقطات فيديو أو صور ثابتة أو من هذه العناصر السابقة مجتمعة.

وقد استخدم الباحث اللغتين اللفظية وغير اللفظية عند صياغة إطارات البرنامج، حيث تمثل استخدام اللغة اللفظية المكتوبة في بيان محتوى الإطارات، بينما تم استخدام اللغة غير اللفظية من رسومات وصور وموسيقى في تقديم بعض التعزيزات والمثيرات مثل حدوث صوت انفجار واستخدام الأصوات كخلفية لكل جزئية في البرمجية وكذلك الرسومات والأشكال التوضيحية التي استخدمها الباحث في بناء الإطارات التعليمية وقد تمثلت الإطارات التي استخدمها الباحث في الآتي:

أ– إطارات إرشادية:

حيث يتم فيها تقديم إرشادات وتوجيهات وملاحظات للمتعلم حول كيفية استخدام البرمجية التعليمية.

ب- إطارات تمهيدية:

ويتم فيها الترحيب بالمتعلم وتعريفه بموضوع التعلم.

جـ- إطارات التوجيه:

وهى توضح للمتعلم الهدف من دراسة الموضوع وتؤهله لاستقبال معلومات جديدة عن الموضوع الذي يتم تعلمه.

د-إطارات تنمية المعلومات:

وهى تهدف إلى إمداد المتعلم بمعلومات إضافية حول الموضوع الدراسي الذي يتعلمه المتعلم.

هـ- إطارات تكوين المفهوم:

وفيها يتم توضيح مفهوم معين وتعليمه للمتعلم.

و- إطارات اختباريه:

وهي تهدف إلى اختبار مدي تحصيل المتعلم للنقاط التعليمية التي سبق عرضها له لتساعده على تقييم مستواه أثناء التفاعل مع البرمجية.

ز - إطارات رابطة:

حيث يتم فيها ربط المعلومات الجديدة داخل البرمجية بمعلومات سبق تقديمها في نفس البرمجية للمتعلم للحفاظ على تسلسل عرض مهارات البرمجية.

٧-قام الباحث بمراعاة معايير الكفاءة الفنية عند تصميم البرمجية وقد تمثلت هذه المعايير في النقاط التالية:

أ- تحديد ألوان خلفيات الشاشة بحيث تتناسب مع العناصر المعروضة دون تكلف في استخدام الألوان.

ب - عرض النصوص والمعلومات بطريقة مبسطة وشيقة تسهل على المتعلم قراءتها.

جـ- الاستفادة الكاملة من مساحة شاشة الحاسب الآلي عن طريق توزيع النص والصور بشكل متوازن.

د- توظيف المؤثرات الصوتية والبصرية لتدعيم عملية التعلم بشكل فعال من موسيقي وتعزيز سلبي أو إيجابي.

هـ- إمكانية تحكم المتعلم في تحديد الجزء المراد تعلمه وفي زمن عرض معلوماته على الشاشة .

و- إمكانية تجول المتعلم داخل البرمجية بسهولة وحرية.

ز- تصميم البرمجية بحيث تمنع خروج المتعلم نهائيا منها عند استعمال مفاتيح الانتقال بصورة خاطئة .

ح _ جذب انتباه المتعلم طوال فترة عرض البرنامج من خلال استخدام الرسوم والخطوط والصور والرسوم المتحركة والصوت.

و-عدم إتاحة الفرصة للمتعلم للتغيير في شكل أو محتوى البرمجية.

٨- قام الباحث بتقسيم الأنشطة التعليمية التي تتضمنها البرنامج التعليمي إلي نوعان من الأنشطة

التعليمية، نوع يؤديه المعلم والآخر يؤديه المتعلم وهما:

أ- أنشطة تعليمية يؤديها المعلم:

١- قبل البدء في مشاهدة البرمجية: قام الباحث بتوضيح مكونات جهاز الكمبيوتر، وكيفية استخدامه واستخدام ملحقاته، وكيفية استخدام البرمجية.

٢- أثناء مشاهدة البرمجية: يتمثل في ملاحظة المتعلمين أثناء التعلم والقيام بتوجيههم نحو القيام بالأنشطة التعليمية، ومتابعة تقدمهم وتصحيح أخطائهم التنفيذية، والإجابة عن التساؤلات التي قد تظهر أثناء استخدامهم للبرمجية.

٣- بعد الانتهاء من مشاهدة البرمجية: تكليف المتعلمين بتنفيذ الأداء المطلوب داخل الملعب والذي تم مشاهدته داخل البرمجية بنفس التسلسل الذي تم عرضه.

ب- أنشطة تعليمية يؤديها المتعلم:

تتمثل أنشطة المتعلم في الآتي:

١-استخدامه للبرمجية وإجابته عن أسئلة التقويم التي تتضمنها.

٢- ممارسته للمهارات الموجودة داخل البرمجية عمليا داخل ميدان العمل التطبيقي.

٣- الانتقال من موقف تعليمي لآخر طبقا لقدراته وإمكانياته الخاصة.

٩- قام الباحث بالبدء في عملية البرمجة برسم خريطة التدفق / السريان **Flow Chart** التي تأخذ منها البرمجية تتابع تنفيذ الأوامر الخاصة به، والتي توضح التسلسل المنطقي للموضوع

واستخدم الباحث في إنتاج البرمجية برنامج **Microsoft power point 2003** الذي ساعد الباحث على أن يبرمج المادة التعليمية والوصول بها إلى الإخراج الرائع الذي يجذب انتباه المتعلم بالإضافة إلى سهولة التحكم في سير البرنامج حسب طلب المتعلم ويستطيع المتعلم أن يتجول داخل البرنامج كيفما شاء بحرية لذلك فإستراتيجية التحكم هنا تحكم المتعلم.

قام الباحث بعرض محتوى البرنامج التعليمي ولقطات الفيديو الثلاثية والثنائية الأبعاد والخاصة بالمهارات الحركية في كرة السلة المعدة مسبقا على مجموعة من الخبراء السابق ذكرهم في ملحق (٤) في مجال طرق تدريس التربية الرياضية.

تم برمجة المهارات الحركية في كرة السلة بطريقة تكنولوجيا الفصول الافتراضية بالحاسب الآلي بحيث تسمح للطالب بمشاهدة الأداء الخاص بكل مهارة من المهارات الحركية في كرة السلة، وقد أعدت هذه البرمجية بحيث يجعل المتعلم متفاعلا معها وتعطي تخيلا افتراضيا لشكل الأداء داخل المدرسة الافتراضية النموذجية، ثم طباعتها في صورة ورقية مرفق (٦) كما قام الباحث بوضع البرمجية التعليمية على قرص مدمج CD،

- قام الباحث بوضع قائمة للمهارات الاساسية في كرة السلة قيد البحث موضحة من خلال الدروس

التعليمية وقد قام الباحث بإعداد نموذج لبعض دروس تدريب كرة السلة

الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية حول البرنامج المقترح وذلك لمحاولة التعرف على مدى مناسبة البرنامج من حيث المحتوي العلمي وطريقة عرض المحتوى للمرحلة السنية قيد البحث وكذلك للتعرف على مدى صلاحية البرنامج للاستخدام وتحقيق الهدف منه وكذلك للتأكد من مدى إمكانية استخدام العينة قيد البحث للحاسب الآلى وكذا إمكانية التعامل مع البرنامج المعد وإمكانية الاستفادة المباشرة دون أى مشكلات ، وكذلك التعرف على إمكانية التطبيق والتعامل مع وذلك على عينة مماثلة لمجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية ومن نفس العينة التي قام الباحث بإيجاد المعاملات العلمية للاختبارات عليها، وقد بلغ قوامها (١٦) طالب خلال الفترة الاستطلاعية من٢/٤/١٤٤٥هـ الى ١٥/٢/١٤٤٥هـ وذلك من خلال تطبيق (٢) درسين من البرنامج التعليمي المقترح، وقد اتضح لدى الباحث وجود عوائق بالنسبة لنظام التشغيل الموجود بالحاسب الآلي بالكلية حيث لم يتناسب مع نظام تشغيل البرنامج وقد تم التغلب على ذلك بواسطة الباحث عن طريق تحميل نظام التشغيل Windows XPsp2 وبرنامج Microsoft Office 2003 .

تطبيق البحث:

القياس القبلي:

- قام الباحث بإجراء القياس القبلي لمجموعتي البحث في تقييم أداء الطالب في مستوى المهارات الاساسية في كرة السلة قيد البحث.

إجراءات تنفيذ البرنامج (التجربة الأساسية) : قام الباحث بتنفيذ البرنامج التعليمي لمهارات التدريس قيد البحث لطلاب المستوى الثالث من خلال استخدام البرنامج المقترح باستخدام تكنولوجيا الفصول الافتراضية ولمدة (٨) ثماني أسابيع بواقع (٢) محاضرتين أسبوعيا، وزمن المحاضرة (١٢٠) مائة وعشرون دقيقة ليصبح عدد المحاضرات (١٦) ستة عشر محاضرة في البرنامج كله.

وقد التزم الباحث أثناء تنفيذ البرنامج المقترح بما يلي:

١- راعي الباحث إعداد جلسة تمهيدية لتعريف طلاب المجموعة التجريبية التي تستخدم البرنامج المقترح طريقة العمل على الحاسب الآلي وكيفية الدخول للبرنامج المعد بتكنولوجيا الفصول الافتراضية وكيفية التنفيذ بالملعب، وأيضا المجموعة الضابطة وتعريفهم بطريقة العمل والتنفيذ داخل الملعب.

٢- قرب المكان المخصص بعرض البرنامج التعليمي من الملعب ليخرج المتعلم بعد المشاهدة للتطبيق العملي في أقل زمن ممكن.

٣- زمن المحاضرة (١٢٠) مائة وعشرون دقيقة لكل من المجوعتين التجريبية والضابطة كما هو متبع بجميع المحاضرات العملية في باقي المواد الدراسية بالكلية وبناءاً على أراء السادة الخبراء.

٤- قام الباحث بتدريس الدروس التعليمية لمهارات كرة السلة الخاصة بالبرنامج التعليمي قيد البحث للمجموعة التجريبية بأسلوب التعلم الذاتي الموجه باستخدام تكنولوجيا الفصول الافتراضية من خلال الحاسب الآلي ، وذلك أيام الاحد والثلاثاء من كل أسبوع ، أما المجموعة الضابطة فقد تم التدريس لها باستخدام أسلوب التعلم الذاتي الموجه بواسطة المعلم أيام الاثنين والأربعاء من كل أسبوع .

٦- قام الباحث بتبادل التدريس للمجموعتين أسبوعيا وذلك لضبط هذا المتغير.

٧- تواجد الباحث مع أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة أثناء تنفيذ دروس التدريب الميداني وذلك لملاحظة الأداء والتوجيه.

القياس البعدي : بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج التعليمي المقترح قام الباحث بإجراء القياس البعدي لمجموعتي البحث في تقييم أداء الطالب في المهارات الحركية في كرة السلة قيد البحث، وقد تمت جميع القياسات على نحو ما تم إجراؤه في القياس القبلي تماماً.

الأسلوب الإحصائي المستخدم:

استخدم الباحث الأساليب الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.
- اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات.
- معامل الالتواء .
- معامل الارتباط.
- اختبار مربع كا.
- النسبة المئوية.

المعالجات الإحصائية : استخدم الباحث حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS واختارت معامل ارتباط بيرسون لإيجاد الثبات ، واختبار (ت) لإيجاد الفروق بين القياسين القبليين والقياسين والبعديين للمجموعتين (التجريبية والضابطة) .

عرض النتائج ومناقشتها:

اولا: عرض النتائج

جدول (٥) دلالة الفروق بين القياس القبلى والبعدى في مستوى بعض المتغيرات المهارية

لدى طلاب كرة السلة مجموعة البحث التجريبية ن= ١٠

	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدى		الفروق بين المتوسطين	نسبة التحسن	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع				
الأداء المهارى	المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٨,٤٥	٠,٦٥	٦,٨٥	٠,٦٢	١,٦٠	%٢٣,٣٥	٧,١١	دال
	سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	٧,٢٥	٠,١٥	١٠,٩٨	٠,٥٨	٣,٧٣	%٥١,٤٤	٦,٢٥	دال
	سرعة المحاورة	ثانية	١٣,٢٠	٠,٤٥	١٠,٢٦	٠,٤٧	٢,٩٤	%٢٨,٦٦	٣,١٥	دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ =٢,٠٩٣

يوضح جدول (٥) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في

الاختبارات المهارية في كرة السلة قيد البحث لصالح القياس البعدى ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥

جدول (٦) دلالة الفروق بين القياس القبلى والبعدى في مستوى بعض المتغيرات المهارية

لدى طلاب كرة السلة مجموعة البحث الضابطة ن=١٠

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدى		الفروق بين المتوسطين	نسبة التحسن	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع				
الأداء المهارى	المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٨,٥١	٠,٣٥	٨,١٠	٠,٥٤	٠,٤١	%٥,٠٦	٢,٩٨	دال
	سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	٧,٢١	٠,١٥	٨,٥٠	٠,٣٦	١,٢٩	%١٧,٩	٢,٧٨	دال
	سرعة المحاورة	ثانية	١٣,٢٨	٠,٨٤	١١,٢٠	٠,٥٧	٢,٠٨	%١٨,٥٧	٣,١٠	دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ =٢,٠٩٣

يوضح جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية في كرة السلة قيد البحث لصالح القياس البعدى ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥

جدول (٧) دلالة الفروق بين القياس البعديين لدى مجموعتى البحث التجريبة والضابطة في

مستوى بعض المتغيرات المهارية لدى طلاب كرة السلة ن١=ن٢=٢٠

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة التجريبة		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع		
الأداء المهارى	المحاورة المنتهية بالتصويب	ثانية	٦,٨٥	٠,٦٢	٨,١٠	٠,٥٤	٣,٢٠	دال
	سرعة التصويب (٣٠ث)	عدد	١٠,٩٨	٠,٥٨	٨,٥٠	٠,٣٦	٣,٩٦	دال
	سرعة المحاورة	ثانية	١٠,٢٦	٠,٤٧	١١,٢٠	٠,٥٧	٣,٨٠	دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ =٢,٠٩٣

يوضح جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين البعدين لدى مجموعتى البحث التجريبة والضابطة في الاختبارات المهارية في كرة السلة قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥

مناقشة النتائج

يتضح من الجدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي في المتغيرات المهارية للمجموعة التجريبية وذلك لصالح القياس البعدي حيث تراوحت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية ويعزى الباحث هذه الفروق إلى البرنامج التعليمي والمستخدم معة الفصول الافتراضية المقترحة الذي تم استخدامه، وتتفق نتائج هذة الدراسة مع طارق زياد (٢٠١٤م)(١٠)، عبد الرحمن بن محمد (٢٠١٥م)(١١) التي اتفقت على تفوق المجموعات التجريبية مجال الدراسة بسبب برنامج الفصول الافتراضية حيث أن استخدمها في هذه الدراسات قد حققت تأثيرات واضحة في ايجابية

مستوى أداء عملية تعليم مهارات المختلفة حسب هدف كل دراسة.

ويرى الباحث أن البرنامج التعليمي للفصول الافتراضية المستخدم قد أدى إلى حدوث التحسن لدى المجموعة التجريبية حيث أن البرنامج معد ومقنن بما يتناسب مع مستوى قدرات الطلاب ومقنن بشكل علمي، كما أن التمرينات المستخدمة تتناسب مع شكل أداء المهارة المطلوب تعلمها في رياضة كرة السلة.

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **محمد سعد الدين** (٢٠٠٤)(١٤) أن أسلوب الفصول الافتراضية أثر بشكل إيجابي على تعلم المهارات المقررة.

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **ياسر محمد بن عطا** (٢٠٠٩م)(٢٠) وكانت أهم النتائج أن أسلوب الفصول الافتراضية لها تأثير ايجابيا على التعلم بعض المهارات الدفاعية وكذلك التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية.

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **طارق زياد** (٢٠١٤م) والتي أسفرت نتائجها انة يوجد تأثير دال إحصائياً لأسلوب التعلم الذاتي (الإستراتيجية المقترحة القائمة على استخدام بعض أساليب التعلم الذاتي معاً) وهما أسلوبي الموديولات والبرنامج الكمبيوتري في تنمية المهارات الفنية ، وكذلك يوجد تأثير دال إحصائياً لأسلوب التعلم الذاتي (الإستراتيجية المقترحة القائمة على استخدام بعض أساليب التعلم الذاتي معاً) وهما أسلوبي الموديولات والبرنامج الكمبيوتري في تنمية المهارات المقررة.(٩:١٠)

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **محمد سعد الدين** (٢٠٠٤)(١٤) حيث يؤثر أسلوب الفصول الافتراضية تأثيراً إيجابياً على مستوى أداء المهارات الحركية لدى مجموعة البحث التجريبية.

وبذلك يكون قد تحقق الفرض **الاول والذى ينص على** توجد فوق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية كرة السلة لدى طلاب مجموعة البحث التجريبية.

ويتضح من الجدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي في المتغيرات المهارية للمجموعة الضابطة وذلك لصالح القياس البعدي حيث تراوحت قيمة (ت) المحسوبة بين (٣,١٥ إلى ٣,٤٢) وهى قيمة أكبر من قيمة (ت) الجدولية

حيث يشير "**احمد أمين فوزي ، الفت هلال**" (**٢٠٠٢م**) إلى أن البرامج التعليمية باستخدام التمرينات التقليدية والتي تؤدى بطريقة مقننة وفقاً لبرنامج معين وطرق منتظمة ولفترات طويلة تؤدي إلى تحسين مستوى الأداء المهاري. (٦٧:٢)

ويرى الباحث أن التحسن في المجموعة الضابطة حدث نتيجة الخطوات التقليدية المتبعة في التعلم من القبل الباحث، حيث يستخدم المتعلم المعلومات والتوجيهات التي تقدم له عن كيفية أداء مهارة ، فيقوم المعلم بالشرح اللفظي للمهارة، ثم يقوم المعلم بعرض المهارة الحركية، ثم السماح للمتعلمين

بتجريب المهارة الحركية، ومن خلال التكرار مع طول الفترة الزمنية التي يمارس فيها المتعلم المهارة يحدث التحسن .

كما أن أسلوب التعلم الامرى الذي اتبعته في تنفيذ المنهج التعليمي (البرنامج المقرر من الكلية لمهارات كرة السلة) واحتوائها على تمرينات لصفات بدنية وحركية من قوة وسرعة ورشاقة والتي أدت دوراً أساسيا في تطوير هذه الصفات وبالتالي إلى تطوير الأداء المهاري فالنشاط التعليمي للدرس هو أساس الخطة الدراسية (الوحدة الدراسية) التي يلتزم بها المعلم لتعليم المهارات الحركية، كما أنه يعتبر العنصر الأساس للدرس حيث إن الغرض منها تعليم مهارة رئيسية تحقق الهدف المباشر من الدرس.

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثانى والذى ينص على توجد فوق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة لدى طلاب مجموعة البحث الضابطة.

يتضح من جدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين في المتغيرات المهارية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية وذلك لصالح المجموعة التجريبية حيث قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية.

ويعزى الباحث هذا التقدم للدور الايجابي وفاعلية الفصول الافتراضية المقترح في العملية التعليمية في المجال الرياضي عند تصميم برامج تعليمية مرئية كوسيلة تعليمية توفر عليهم وعلى المعلم الجهد والوقت أثناء عملية التعلم ،تساعد المتعلم على فهم وإدراك المهارات الأساسية في رياضة كرة السلة المراد تعلمها ، وقد راع الباحث عامل التشويق والجذب في نقل هذه المهارة بصورة جيدة للمتعلمين كما أن الصور المجمعة لهذه المهارة توضح كيفية أداء تلك المهارة بشكل سليم ، وأن ما يراة الباحث من خلال هذه الدراسة أن الفصول الافتراضية تمكن القائم بالتدريس من التعرف على إمكانات الطلاب ومدى مناسبته لدراسة كل موديول وتشخيص حالة كل طالب التعليمية وتتبع سلوكها وأدائها أثناء دراسة الموديول وإكتشاف مدى قدراته على الفهم والإستيعاب .

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة برجامين *Bergmann* (٢٠١٢م)(٢٢) ، حنان بنت أسعد (٢٠٠٧م)(١٥) والتي إشارات تفوق أفراد المجموعة التجريبية (أسلوب الفصول الافتراضية) على أفراد المجموعة الضابطة في مستوى الأداء الحركي.

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **طارق زياد** (٢٠١٤م)(١٠)، محمد سعد الدين (٢٠٠٤م)(١٤) والتي إشارات أنه تؤثر الفصول الافتراضية تأثيرا إيجابياً مستوى الأداء للمهارات الأساسية ، والفصول الافتراضية أكثر تأثيرا على مستوى الأداء للمهارات الأساسية عن الطريقة التقليدية (الشرح . أداء النموذج) مما يدل على فاعليه وتأثير الفصول الافتراضية ، وهذا ما يفسر تقدم المجموعة التجريبية أكثر من المجموعة الضابطة لأن استخدام الفصول الافتراضية في التعلم والتدريب تقوم على

فكرة إتقان التعلم محدد بنسبة ٧٠% لكي تجتاز الفصول الافتراضية وتنتقل للأخرى وهذا يدل على فاعليه التعلم وليس مجرد تحقيق النجاح بنسبة ٥٠% كما هو متبع في النظام التقليدي.

كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة وسام عادل (٢٠١٨م)(١٥) والتي إشارات أن الوحدات التعليمية (التعلم الافتراضى) كانت أكثر تأثيرا على التحصيل العلمي لمقرر أسس وبرامج التربية البدنية من الطريقة التقليدية (الشرح – العرض).

ويرجع الباحث هذه النتائج إلى أن إستخدام الفصول الافتراضية تساهم في إيجاد بيئة تعليمية أفضل مكنت الطلاب من الإهتمام والإنتباه للعملية التعليمية ، وذلك من خلال إثارتهم وتشجيعهم على التفكير العلمي والمشاركة الإيجابية في التعلم وفقا لقدراتهم وإستعداداتهم الخاصة ، هذا بالإضافة إلى التسلسل المنطقي الذي يقدمه الفصل الافتراضى في تعلم المهارات في كرة السلة الذي يساهم في زيادة تركيز إنتباههم وتفهمهم لكل جزء من أجزاء المهارة وترتيبها في الذاكرة بطريقة مسلسلة ، مما يسهل عملية إسترجاعها وتذكر المعلومات الحركية من خلال التحليل العقلي للمهارة الحركية التي يقوم بها الطالب وكيفية تصحيح الأخطاء من خلال التغذية الراجعة التي تقدمها الموديولات للطالب بشكل فوري على مستوى تقدمه ، وتمكنه من الوصول إلى درجة عالية من التعلم وهذا يساهم في إثراء الموقف التعليمي نحو تعلم أفضل .

ويؤكد ذلك شريف ياسر محمد بن عطا الله (٢٠٠٩م) (٢٠) أن إستخدام الفصول الافتراضية يوفر لكل طالب أن يتعلم جزء من المادة الدراسية التي تناولتها الوحدة حسب قدراته وسرعته الخاصة في التعلم ولا ينتقل من جزء إلى التالي إلا بعد إتقان الجزء السابق.

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثالث توجد فوق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسين البعديين لدى مجموعتى البحث التجريبية والضابطة في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة ولصالح مجموعة البحث التجريبية.

الاستنتاجات

في حدود وطبيعة ومجال البحث والهدف منه وفي ضوء فروض البحث والمنهج المستخدم وطبيعة العينة ومن خلال التحليل الإحصائي للبيانات، أمكن التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسيين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري في مهارات كرة السلة وذلك لصالح المجموعة التجريبية.
- إن مفردات البرنامج التعليمي للفصول الافتراضية التي تم استعمالها كان لها التأثير الايجابي في تعلم المهارات المنهجية في مهارات كرة السلة .
- يسهم استخدام أسلوب للفصول الافتراضية في تقليل فترة التعليم والوصول لمرحلة الإتقان والتثبيت في فترة زمنية أقل.

- إن برنامج للفصول الافتراضية المقترح قد احدث تحسنا بنسبة اكبر من البرنامج التقليدى في المتغيرات والمهارية قيد البحث.

ثانياً: التوصيات:

بناء على الاستنتاجات الخاصة بموضوع البحث يقدم الباحث التوصيات التالية:

- الإهتمام من قبل الباحثين بتطبيق المديول التعليمي أثناء تعليم المهارات المختلفة.
- تدريب الباحثين على إعداد اختبارات تفصيلية وموضوعية في مختلف جوانب منهج التربية الرياضية وتدريبهم على وسائل قياس هذه الاختبارات وتحليل نتائجها.
- إعداد دورات صقل للمعلمين للتعرف على كيفية استخدام وإعداد مرجع الوحدة لتعليم المهارات الحركية داخل الوحدات التعليمة.

المراجع

أولاً : المراجع العربية :

١-ابتسام بنت سعيد بن حسن القحطاني،(٢٠١٠م) "واقع استخدام الفصول الافتراضية في برنامج التعليم عن بعد من وجهه نظر أعضاء هيئة التدريس" رسالة ماجستير، جامعة الملك عبد العزيز بمدينة جدة، المملكة العربية السعودية.

٢-احمد أمين فوزي ، الفت هلال :(٢٠٠٢م) مبادئ كرة السلة ،الفنية للطباعة والنشر ،الإسكندرية.

٣ – أحمد حسين اللقانى (٢٠٠١م) : معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج و طرق التدريس ، ط٢ ، عالم الكتب ، القاهرة.

٤- الطيب أحمد حسن ، محمد عمر موسى (٢٠١٥):" فاعلية نموذج التعلم المقلوب في التحصيل والأداء لمهارات التعلم الإلكتروني لدى طلاب البكالوريوس بكلية التربية "، المؤتمر الدولي الأول لكلية التربية " التربية آفاق مستقبلية"، جامعة الملك عبد العزيز، السعودية.

٥- حسن الباتع محمد عبد العاطي، السيد عبد المولى أبو خطوة،(٢٠٠٩م) "التعلم الإلكتروني الرقمي: النظرية، التصميم، الإنتاج"، دار الجامعة الجديدة، القاهرة.

٦- حسن حسين زينون (٢٠٠٤م): مهارات التدريس رؤية في تنفيذ الدرس، ط٢، عالم الكتاب، القاهرة.

٧- حنان بنت أسعد الزين (٢٠١٥): " أثر استخدام استراتيجية التعلم المقلوب في التحصيل الأكاديمي لطالبات كلية التربية بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن"،المجلة الدولية التربوية المتخصصة، المجلد(٤)، العدد الأول، المملكة العربية السعودية.

٨-ساره عوضه عبدالله الأحمري (٢٠٢١م) واقع استخدام الفصول الافتراضية في ظل جائحة كورونا (كوفيد ١٩) من وجهة نظر الطالبات بجامعة الملك خالد، بحث علمى منشور، مجلة كلية التربية ، جامعة اسيوط.

٩- سيف طارق حسين ، سارة ثامر عبيد (٢٠١٥):" فاعلية التفكير بالمقلوب في التحصيل والتذوق الأدبي لدى طالبات الصف الخامس الأدبي في مادة البلاغة"، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية ، العدد(٢٠)، جامعة بابل، العراق.

١٠-طارق زياد خليلي النجار (٢٠١٤م)"أثر توظيف الفصول الافتراضية في تنمية مهارات استخدام الحاسوب والانترنت لدى طلبة كلية الدعوة الاسلامية"، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الاسلامية، غزة، فلسطين.

١١- عبد الرحمن بن محمد الزهراني (٢٠١٥):" فاعلية استراتيجية الصف المقلوب في تنمية مستوى التحصيل المعرفي لمقرر التعليم الإلكتروني لدى طلاب كلية التربية بجامعة الملك عبدالعزيز"، مجلة كلية التربية ،المجلد (١٦٢)، العدد الأول، جامعة الأزهر، فلسطين.

١٢- **عبد الفتاح لطفي، أسمت فهمي (٢٠٠٤م):** التربية الرياضية لدور المعلمين والمعلمات، الهيئة العامة للمطابع الأميرية، القاهرة.

١٣- على محمد عبد المنعم (٢٠٠٧م): تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية، دار البشري، القاهرة.

١٤- محمد سعد الدين السيد (٢٠٠٤م): تأثير استخدام التغذية المرتدة المدعمة باستخدام الفيديو على تحسين مستوى أداء المهارات التدريسية لدى طلبة قسم التربية الرياضية بكلية التربية جامعة الإمارات، بحث منشور، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، الجزء الثالث العدد الثامن عشر، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط، مارس، جامعة اسيوط.

١٥- محمد سعد زغلول، مصطفي السايح محمد: تكنولوجيا إعداد وتأهيل معلم التربية الرياضي، ط٢، دار الوفاء للطباعة والنشر، الإسكندرية، ٢٠٠٤م.

١٦- **محمد عبد الغنى عثمان (٢٠٠١م):**- التعلم الحركي والتدريب الرياضي، الطبعة السادسة، دار القلم، الكويت.

١٧- **موسى فهمي إبراهيم – عادل على حسن:** التمرينات والعروض الرياضية، دار المعارف، القاهرة.

١٨- وسام عادل السيد (٢٠١٥م) فاعلية التدريس بإستراتيجية التعلم المقلوب على مستوى أداء بعض أوضاع ومهارات الرقص الشعبي ، بحث علمي منشور، المؤتمر الدولي السادس عشر، الرياضة المدرسية، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان.

١٩-محمد عبد الرحيم إسماعيل : (٢٠١٠م) كرة السلة تطبيقات عملية الهجوم ،الطبعة الثانية ،الفنية للطباعة والنشر ،الإسكندرية.

٢٠-ياسر محمد بن عطا الله الغريبي: (٢٠٠٩م) "أثر التدريس باستخدام الفصول الإلكترونية بالصور الثلاث (تفاعلي – تعاونى – تكاملى) على تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة الرياضيات"، رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة أم القرى ، المملكة العربية السعودية.

ثانياً : المراجع الأجنبية :

٢١-**Abeysekera, L., & Dawson, P., (2014):** Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research. Higher Education Research & Development.

٢٢-**Bergmann, J., & Sams, A., (2012):** Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. Washington, DC: International Society for Technology in Education.

٢٣-**Bishop, J., & Verleger, M., (2013):** The Flipped Classroom: A Survey of the Research. Paper presented at the 120th ASEE Conference &

Exposition.

٢٤- Daniel stica , Florica Paragina , Silvin Paragina , Crislina Miron , Alex and Rujipa : The interactive white board and the instructional design Teaching physics ,faculty of physics ,university of Bucharest,romania 2011

٢٥-**Mason, G., Shuman, T., & Cook, K., (2013):** Comparing the Effectiveness of an Inverted Classroom to a Traditional Classroom in an Upper-Division Engineering Course. IEEE Transactions on Education, 56(4), 430-435.

٢٦- Sad, N.S : Anattilude scale for smart board use ineducation validity and reliability studies turket , Faculty of Education , University Malaty ,turkey 2011 .

٢٧- **Sayre, N. & Gallagher, J. The young child and the environment, Issues related to health, nutrition, safety,** and physical education activity. Ally and Bacon, Boston(2001)

٢٨-**Tune, J. D., Sturek, M., & Basile, D. P. (2013):** Flipped classroom model improves graduate student performance in cardiovascular, respiratory, and renal physiology. Advances in Physiology Education, 37, 316-320.

٢٩-**Wagner, D., Laforge, P., & Cripps, D., (2013):** Lecture Material Retention: a First Trial Report on Flipped Classroom Strategies in Electronic Systems Engineering at the University of Regina. Paper presented at the Canadian Engineering Education Association (CEEA13) Conference, Canada.

ملخص البحث

تأثير برنامج تعليمي باستخدام الفصول الافتراضية على مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة

أ.د/ أشرف محمد مصطفي صالح

استهدفت الدراسة التعرف على "تأثير برنامج تعليمي باستخدام الفصول الافتراضية على مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة السلة واستخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو القياسين القبلي والبعدي على مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية لعدد (٣٦) طالب من طلاب كلية الرتبية قسم التربية البدنية بجامعة الباحة بالمملكة العربية السعودية ، تم تقسيمها إلي مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل منها (١٠) طلاب بالإضافة إلى (١٦) طالب لإجراء الدراسة الاستطلاعية للبحث وكانت من اهم النتائج انة توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسيين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى الأداء المهاري فى مهارات كرة السلة وذلك لصالح المجموعة التجريبية وكذلك إن مفردات البرنامج التعليمي للفصول الافتراضية التي تم استعمالها كان لها التأثير الايجابي في تعلم المهارات المنهجية في مهارات كرة السلة وتوصى الدراسة تدريب الباحثين على إعداد اختبارات تفصيلية وموضوعية في مختلف جوانب منهج التربية الرياضية وتدريبهم على وسائل قياس هذه الاختبارات وتحليل نتائجها.

Abstract

The effect of an educational program using virtual classrooms on the learning level of some Basic skills in basketball

Prof. Ashraf Mohamed Mustafa Saleh

The study aimed to identify "the effect of an educational program using virtual classrooms on the level of learning some basic skills in basketball. The researcher used the experimental method using an experimental design with two pre- and post-measurements on two groups, one experimental and the other control. The research sample was selected by random intentional method for a number of (36) students from Students of the College of Education, Department of Physical Education at Al Baha University in the Kingdom of Saudi Arabia, were divided into two groups, one experimental and the other control, each consisting of (10) students in addition to (16) students to conduct the exploratory study for the research. One of the most important results was that there were statistically significant differences between the averages of the two standards. The two dimensions of the control and experimental groups on the level of skill performance in basketball skills are in favor of the experimental group. Also, the vocabulary of the educational program for the virtual classes that was used had a positive impact on learning the methodological skills in basketball skills. The study recommends training researchers to prepare detailed and objective tests in various aspects. The physical education curriculum and training them on means of measuring these tests and analyzing their results