فعاًلية التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة

إعداد

د/ أحمد عطا حجاج السيد

أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس

كلية التربية الرياضية. جامعة الازهر

د/ محمود عبدالله إبراهيم سيد أحمد

استاذ مساعد بقسم التدريب الرياضى.

كلية التربية الرياضية. جامعة الازهر

د/ وليد محمد الصادق محمد

استاذ مساعد بقسم الإدارة الرياضية.

كلية التربية الرياضية. جامعة الازهر

فعَّالية التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة

أحمد عطا حجاج السيد، محمود عبدالله إبراهيم سيد أحمد، وليد محمد الصادق محمد.

كلية التربية الرياضية بنين- جامعة الأزهر.

البريد الإلكتروني: aahmedata017@gmail.com

المستخلص :

يهدف البحث إلى التعرف على فعالية التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة Microsoft Teams على التحصيل المعرفى والأدء المهارى في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة الأزهر, وتم إستخدام المنهج التجريبى لملائمته لطبيعة البحث , وتمثل مجتمع البحث في طلاب الفرقة الثالثة - تخصص الكرة الطائرة بكلية التربية الرياضية - جامعة الأزهر , وتمثلت عينة البحث في (٥٠) طالباً من طلاب الفرقة الثالثة – تخصص الكرة الطائرة بكلية التربية الرياضية – جامعة الأزهر و(٢٥) طالباً من طلاب الفرقة الأولى والثالثة لإجراء المعاملات العلمية, وإستخدم الباحثون أدوات للقياس وهى الكتب والمراجع العلمية والإستبيان والمقابله الشخصية , وقد أشارت أهم نتائج البحث إلى أن التعلم من خلال التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة (Microsoft Teams) يؤثر تأثيراً إيجابياً على مستوى التحصيل المعرفي وأداء مهارات الكرة الطائرة , وكانت من أهم التوصيات إجراء دراسات مماثلة باستخدام المنصات التعليمية على المهارات الحركية في مختلف الرياضات ، وذلك لما لها من تأثير ايجابى في العملية التعليمية .

الكلمات المفتاحية: التعلم الشبكى المتمازج، منصة (Microsoft Teams)، مهارات الكرة الطائرة.

The Effectiveness of Blended Learning Using Microsoft Teams Platform on Learning Some Volleyball Skills

Ahmed Atta Hajjaj El-Sayed, Mahmoud Abdullah Ibrahim Sayed Ahmed, Walid Mohamed El Sadik Mohamed.
Faculty of Physical Education for Boys - Al-Azhar University.
Email: aahmedata017@gmail.com

Abstract:

This research aimed to investigate the effectiveness of blended learning using the Microsoft Teams platform on cognitive achievement and skill performance in volleyball for students of the Faculty of Physical Education at Al-Azhar University. The experimental approach was chosen to suit the research nature. The research population consisted of third-year students specializing in volleyball at the Faculty of Physical Education at Al-Azhar University. The research sample included 50 students from the third year, majoring in volleyball at the Faculty of Physical Education at Al-Azhar University, and 25 students from the first and third years for conducting scientific transactions. The researchers utilized measurement tools such as books, scientific references, questionnaires, and personal interviews. The most important research findings indicated that learning through blended learning using the Microsoft Teams platform had a positive impact on the level of volleyball skills performance. One of the key recommendations was to conduct similar studies using educational platforms for motor skills in various sports due to their positive impact on the educational process.

Keywords: Blended Learning , Microsoft Teams Platform, Volleyball Skills.

مقدمة البحث:

تعلق المجتمعات الحديثة أمالاً كبيرة على أنظمة التعليم فيها وذلك لتحسين المستوى المعيشي لشعوبها متخذة من التعليم وسيلة لتحقيق ذلك وهو بداية التقدم الحقيقي لأي دولة ، لذا فقد أصبح جوهر الصراع العالمي بين الدول الآن هو السباق في تطويره، وبموازاة التطور فى العملية التعليمية أصبح أيضاإالتطور الرياضي سمة من سمات العصر وأصبحت الرياضة مؤشراً للتقدم الحضارى للأمم لما تعكسه بصورة جدية عن إهتمام الدول بكافة المجالات المتعلقة ببناء الإنسان.

لذلك يعد التقدم العلمي والتكنولوجي من أهم سمات العصر الحديث ، ويعتبر المجال الرياضي من المجالات التي ظهر فيها هذا التقدم بمظهر ملموس ، فقد أصبحت تكنولوجيا التعليم ضرورة ملحة للمتعلمين في جميع مراحل التعليم لرفع مستوى كفاءة وفعّالية العملية التربوية والتعليمية ومن ثم الوصول إلى الهدف الأساسي من تطوير التعليم وهو تنمية الفكر والإبداع والفهم وربطها بالتطبيق العملي.

لذا ظهرت الكثير من المستحدثات التكنولوجية في الفترة الأخيرة، الهدف منها هو جعل المتعلم هو محور العملية التعليمية بدلاً من المعلم، ومن هذه المستحدثات التعليم الإلكتروني بإستخدام المنصات التعليمية ومنها منصة (Microsoft Teams) ويقصد بها بصفة عامة إستخدام التكنولوجيا بجميع أنواعها في إيصال المعلومة للمتعلم بأقل وقت وجهد وأكبر فائدة وقد يكون هذا التعلم تعلماً فورياً متزامناً Synchrnous وقد يكون غير متزامن Asynchronous داخل الفصل المدرسي أو خارجه. (١٠ : ٢٢)

وعلى الرغم من العديد من المميزات والإيجابيات للتعليم الإلكتروني، إلا أن البعض يرى أنه يوجد قصور في بعض الجوانب التي لم يستطع التعليم الإلكتروني التغلب عليها، ومن هنا كانت الحاجة إلى مدخل جديد يجمع بين مميزات كل من التعليم بإستخدام الأسلوب المتبع والتعليم الإلكتروني والتغلب على جوانب القصور في كل منهما، فظهر ما يسمى بالتعلم الشبكى المتمازج والذى يعنى مزج كل من التعليم بإستخدام الأسلوب المتبع والتعليم الإلكتروني بأشكاله المتنوعة ليزيد من فعّالية الموقف التعليمي وفرص التفاعل الإجتماعي وغيرها. (٦: ١١)(١٢: ٧٤)

و'يعد' التعلم الشبكى المتمازج نظام متكامل يدمج الأسلوب التعليمى المتبع للتعلم وجهاً لوجه مع التعليم الإلكترونى ، لتوجيه ومساعدة المتعلم خلال كل مرحلة من مراحل التعليم كأحد المداخل الحديثة القائمة على إستخدام تكنولوجيا التعليم في تصميم مواقف تعليمية جديدة ، وعلى الرغم من أن التعلم الشبكى المتمازج أصبح كلمة مشهورة نوعاً ما في الدوائر الأكاديمية ، إلا أنه لا يزال هناك قدر من الغموض عن ما هو المقصود عندما نستخدم هذا المصطلح ، فالتعلم الشبكى المتمازج مختلف عن غيره من المصطلحات الأخرى مثل التعليم الإلكترونىE- Learning والتعليم المفتوح Open Learning والتعليم المرن Flexible Learning ، ومصطلح التعلم الشبكى المتمازج إستخدم كرد فعل ضد الإفراط غير الملاءم في إستخدام التكنولوجيا ، وذكر كلاوديو دوندو Claudio Dondo رئيس منظمة البحث الإيطالية أن التعلم الشبكى المتمازج كان السبب الذى أجبر التعليم بإستخدام الأسلوب المتبع أن يختفى ، كما إعترف أن التعلم الشبكى المتمازج هو الملاذ الآمن لباعة التعلم الإلكترونى. (١ : ٢٦) (٤٥,: ٤٦٨)

وللتعلم الشبكى المتمازج تعريفات متعدده تختلف بإختلاف الرؤية له، فيرى كلاً من (جون ووبجلز٢٠١٢م) أن الشبكى المتمازج يصف نموذجاً من التعلم الالكترونى الذى يسمح بوجود

طرائق التدريس المتبعه بجانب مصادر وأنشطة التعليم الإلكترونى الحديثة فى مقرر واحد، وقد إعتبره هورن واستاكر (Horn&staker,2013) أنه برنامج تعليم رسمى يتعلم فيه الطلاب من خلال الإنترنت بشكل جزئى والفصل الدراسى بجزء منه، مع إمكانية التحكم بالوقت والمكان والسرعة المطلوب إنجاز التعلم فيه، وبذلك تترابط وسائل التعلم على مسار العملية التعليمية بأكملها.

(٧ :٣٩)(٤٨ :٦٥)

ويعرف " **أمين أنور الخولى ، ضياء الدين محمد العزب** " تكنولوجيا التعليم بأنها عملية منهجية منظمة لتحسين التعليم الإنسانى تقوم على توظيف التفاعل البشرى مع مصادر التعلم المتنوعه من المواد التعليمية والأجهزة والأدوات وذلك لحل مشكلات تعليمية وتحقيق أهداف محددة. (٨ : ٣٨)

وتتفق كلاً من " **سوسن إبراهيم أبو العلا ، نهى محمود أحمد** " أن المنصات التعليمية لها أهمية كبيرة في قدرة المعلم على تقييم أعمال الطلاب بسهوله وإرسال التكليفات المنزلية مع إمكانية إتصال المعلم بطلابه ، كما تتيح برامج تعليمية وتطبيقات ومواقع تثرى المتعلمين ، بالإضافه على سهولة التواصل بين المعلم وأولياء الأمور في أي وقت ، وتسهم منصات التعلم الإلكترونية من خلال توظيف أدوات المناقشة في إتمام الأنشطة والمهام التعليمية وتحسين التعلم. (١٦ : ٥٩)

و'تعد المنصة التعليمية الإلكترونية (**Microsoft Teams**) هي خدمة تعتمد بشكل أساسى على الإنترنت ، وتتيح للمعلمين إنشاء فصول دراسية وتمكنهم من إدارة هذه الفصول ، وتسمح لهم بالتواصل والتعاون مع الطلاب ومشاركة المحتوى التعليمى وتبادل المواد الدراسية ويسمح للمعلمين بمشاركة الملفات من جهاز الكمبيوتر الخاصة بهم ، كما يمكن للمعلمين والطلاب تسجيل الدخول من أي جهاز كمبيوتر أو جوال للوصول إلى جميع المشاركات والواجبات الدراسية (٣٤ : ٢٥)

ويشير" **زكى محمد حسن** "إلى أن لعبة الكرة الطائرة أحد الألعاب الجماعية وشكلاً من أشكال الأنشطة الرياضية التى تطرق إليها العديد من الباحثين والمتخصصين فمنهم من سعى إلى تقديم المعارف والمعلومات بصورة مبسطة تهدف إلى الإعداد والتنمية أو بهدف التطوير والتغيير لتقديم أحدث النظريات العلمية من أجل رفع شأن الرياضة بالأسلوب العلمى, إيماناً منهم بأن لعبة الكرة الطائرة مازالت فى حاجة ماسة إلى إستمرار البحث العلمى والدراسة التى تهدف إلى تطويرها نظراً لما تتمتع بها من خصائص ومبادئ ومفاهيم ميزتها عن سائر اللعبات الجماعية الأخرى.

(١٥:١٢)

مما سبق يتضح أن للتعلم الشبكى المتمازج **بإستخدام منصة (Microsoft Teams)** أهمية كبيرة في الإرتقاء بعملية التدريس بوجه خاص والعملية التعليمية بوجه عام ، فهي أداة تعليمية جيدة يستعين بها المعلم في التخطيط لدرسه، كما أنها تساعده على تعليم طلابه كيف يتعلمون وإختيار المعلومات الجيدة والأمثلة المناسبة والربط بين المهارات والمفاهيم الجديدة مع ما سبق تعلمه من مهارات ومفاهيم مشابهه ليصبح التعلم ذو معنى ، كما أنها تعد أداة تقويمية تبين مدى تحصيل الطلاب لمفاهيم المادة الدراسية ومراجعتها بعد دراستها .

ويرى الباحثون أن إستخدام **التعلم الشبكي المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams)** بشكل إلكتروني بإستخدام الحاسب الآلي أو الهواتف المتنقلة كأسلوب مستحدث يستهدف تنظيم وترتيب المحتوى العلمي المقدم للطلاب بما يحتويه من جوانب معرفية ومهارية قد يكون ذو أهمية كبيرة في تعليم المهارات في الكرة الطائرة حيث أن هذا الأسلوب يساعد على إكتساب الأداء الفني الصحيح وكذلك التحصيل المعرفي والمهارى في الكرة الطائرة بصورة جيدة ويعمل على تهيئة موقف تعليمي يساعد على تعميق فهم الأداء الفني للمهارات.

ومن خلال عمل الباحثون كأعضاء هيئة تدريس بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر فقد لاحظوا أن الأساليب التدريسية المستخدمة في تدريس مقرر الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية بنين جامعة الأزهر تفتقر إلي التنوع وتبتعد عن إستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة التي تزيد من دافعية المتعلم ورغبته في التعليم والإعتماد على الأساليب المتبعة المعتادة التي تؤدي إلي الملل والرتابة في الموقف التعليمي، فهذه الأساليب لا تتناسب مع ما وصلت إليه تكنولوجيا التعليم ولم تعد قادرة علي مواكبة الإتجاهات التربوية الحديثة التي ركزت علي ضرورة إستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة في عملية التعليم لجعل المتعلمين أكثر فعّالية في العملية التعليمية.

كما لاحظ الباحثون أن هناك زيادة هائلة في أعداد الطلاب في المحاضرات العملية والتي تمثل صعوبة في عملية التعليم والتعلم والمتابعة وتصحيح الأخطاء وتقديم التغذية الراجعة لكل هذا العدد من الطلاب فضلاً عن أن التدريس مقتصر علي محاضرة واحدة أسبوعياً وهذا لا يسمح بتناول الجانب النظري الخاص بالمعلومات والمعارف وتطبيق الأداء المهاري معاً في محاضرة واحدة فقط وبالرجوع إلي نتائج الطلاب في الإختبارات النهائية خلال العام السابق "٢٠٢٢ ـ ٢٠٢٣م " إتضح وجود إنخفاض في مستوي التحصيل المعرفي والأداء المهاري في المقرر الدراسي لمادة الكرة الطائرة الأمر الذى دفع الباحثون للبحث عن طريقة تدريس غير الطريقة المتبعة, بهدف التغلب على تلك الصعوبات التى تواجه الطلاب مع محاولة إستثارتهم للتفكير والتعلم وتطوير مستوي التحصيل الدراسي والأداء المهاري.

ومن خلال إطلاع الباحثون على بعض الدراسات السابقة مثل دراسة "هشام عزب " (٢٠٢١م) (٣٥) ، " محمد سالم " (٢٠٢٠م) (٢٦) ، " عبد العال السيد " (٢٠١٦م) (١٨) ، " ماجده إبراهيم ، أحمد باسل " (٢٠١٩م) (٢٣) ، " نجلاء محمد فارس " (٢٠١٩م) (٣٣) ، " هدى صابر " (٢٠٢٠م) (٣٤) ، " محمد عبد المجيد " (٢٠٢١م) (٢٧) ،" محمد رمضان " (٢٠١٩م) (٢٥) ، " أمينة جمال "(٢٠٢١م) (٩) ، " مى محسن " (٢٠٢١م) (٣٢) ، " ***Chei chang chiou*** " (٢٠٢٠م) (٤٤) ، " رشا فرج " (٢٠١٩م) (١٣) ، " ***Stiefel, J. P.*** "

(٢٠١٦م) (٥٨) " منار سالم " (٢٠٢٣م) (٣٠) ،" أحمد طلعت " (٢٠١٩م) (٣) ، " منى عطية " (٢٠٢٠م)(٣١)، " عبد العليم السيد " (٢٠١٨م)(١٩).

والتي أكدت جميع نتائجهم على فعّالية التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة **(Microsoft Teams)** في تعلم بعض مهارات الألعاب الرياضية المختلفة ، وتفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة وهذا ما دفع الباحثون لإستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة **(Microsoft Teams)** على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية ـ جامعة الأزهر.

ثانياً :أهمية البحث:

تتضح أهمية هذه الدراسة في أنها :

١- إستجابة للإتجاهات العالمية الحديثة في تدريس الألعاب الرياضية والتي تنادى بضرورة توفير بيئة تعليمية تعتمد على مشاركة الطلاب وإيجابيتهم .

٢- يهتم البحث بالتركيز على المتعلم من خلال تطبيق المستحدثات التكنولوجية الحديثة والكشف عن وسائل تكنولوجية ومنصات إلكترونية جديدة.

٣- إستخدام المنصة التعليمية الإلكترونية (Microsoft Teams) تفيد الباحثين في مجال التدريس بصة عامة والكرة الطائرة خاصة .

ثالثاً : هدف البحث :

إستهدف البحث الحالي التعرف على فعّالية برنامج تعليمى بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة الأزهر من خلال التعرف علي الآتى :

١- فعّالية إستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على التحصيل المعرفى فى الكرة الطائرة لدى طلاب كلية التربية الرياضية ـ جامعة الأزهر.

٢- فعّالية إستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على الأداء المهارى في الكرة الطائرة لدى طلاب كلية التربية الرياضية ـ جامعة الأزهر.

وتتحدد أهم تساؤلات الدراسة في الآتى :

١- ما فعّالية إستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على التحصيل المعرفى فى الكرة الطائرة لدى طلاب كلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ؟

٢- ما فعّالية إستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على الأداء المهارى فى الكرة الطائرة لدى طلاب كلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ؟

رابعاً: فروض البحث:

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لمهارات(الإرسال من أسفل ـ التمرير من أسفل ـ الإرسال من أعلى) لصالح القياس البعدى.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لمهارات(الإرسال من أسفل ـ التمرير من أسفل ـ الإرسال من أعلى) لصالح القياس البعدى.

٣- توجد فروق دالة إحصائياً بين القياس البعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لبعض مهارات الكرة الطائرة لصالح المجموعة التجريبية.

خامساً مصطلحات البحث:

التعلم الشبكى المتمازج :(Blended Learning)

أسلوب يجمع بين التعلم فى الحرم الجامعى والتعلم الإلكترونى بإستخدام آليات الإتصال الحديثة كالحواسب والشبكات والوسائط المتعددة من أجل إيصال المعلومات للمتعلمين بأسرع وقت وبأقل تكلفة وبصورة تمكن من إدارة العملية التعليمية وضبطها وقياس وتقييم أداء المتعلمين.(١٧: ٣٩٩)

المنصات التعليميةالإلكترونية: (E-Learning platform)

بيئة تعليمية تمكن المعلمين من نشر الدروس ووضع الواجبات وتطبيق الأنشطة التعليمية من خلال تقنيات متعددة مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جوده عالية. (٢٣ : ١٣٣)

مايكروسفت تيمز (Microsoft Teams)

عبارة عن مساحة عمل قائمة على الدردشة والمراسلة والمكالمات وهى تساعد المؤسسات على تلبية الحاجه المتزايدة للتعاون داخل الفرق في العمل اليومى . (٥٩)

إجراءات البحث :

أولاً: منهج البحث:

إستخدم الباحثون المنهج التجريبى وذلك لمناسبته لطبيعة البحث وتحقيق أهدافه والتحقق من صحة فروضه ، وبتصميم تجريبي مجموعتان الأولى تجريبية والأخرى ضابطة مستخدماً القياس القبلي والبعدي لكلى المجموعتين.

ثانياً: مجالات البحث:

١- المجال الزمانى:

تم إجراء الدراسات الإستطلاعية والدراسة الأساسية فى (الفصل الدراسي الاول) للعام الجامعى ٢٠٢٣/ ٢٠٢٤ م

٢- المجال المكانى:

ملعب الكرة الطائرة بكلية التربية الرياضية ـ جامعة الأزهر

٣- المجال البشرى:

طلاب الفرقة الثالثة (تخصص الكرة الطائرة) بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ، وقد تم إستخدام التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة(Microsoft Teams) في تعليم مهارات الكرة الطائرة المقررة على هؤلاء الطلاب .

ثالثاً: مجتمع البحث :

إشتمل مجتمع البحث على طلاب الفرقة الثالثة (تخصص الكرة الطائرة) بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر للعام الجامعى ٢٠٢٣/٢٠٢٤م والبالغ عددهم (١٥٠ طالباً) وبلغ أفراد عينة البحث (٥٠) طالباً.

كما قام الباحثون بإختيار:

(٢٥) طالباً من طلبة الفرقة الأولى والثالثة من غير عينة البحث الأساسية لإجراء المعاملات العلمية للإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية المختارة.

رابعاً: عينة البحث:

قام الباحثون بإختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من بين طلاب الفرقة الثالثة تخصص الكرة الطائرة بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر للعام الجامعى ٢٠٢٣/٢٠٢٤ م. كما هو موضح بالجدول التالى:

جدول رقم(١)

وصف عينة البحث

م	وصف العينة		العدد	الاجمالى
١	عينة البحث	ضابطة	٢٥	٥٠
		تجريبية	٢٥	
		اجراء معاملات علمية	٢٥	٢٥
الإجمالى				٧٥

أ- تجانس عينة البحث :

قام الباحثون بإجراء التجانس لعينة البحث في بعض المتغيرات التى قد يكون لها تأثير فى نتائج الدراسة وكانت النتائج كما فى الجدول التالى:

جدول رقم(٢)

تجانس عينة البحث في المتغيرات *ن = ٥٠*

م		المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١-	الأساسية	السن	سنة	٢٠,٣٣	٢٠,٤٤	٠,٤٢	-٠,٥١
٢-		الطول	سم	١٧٨,٧٥	١٧٨,٩٠	٣,٩٥	-٠,٤٩
٣-		الوزن	كجم	٧٢,٤٤	٧٢,٠٠	٥,٨٠	٠,٨٤
١-	البدنية	نلسون للاستجابة الحركية الانتقالية	ثانية	٢,٩٨	٣,٢٥	٠,١٢	-٠,٣٨
٢-		اختبارجرى ٢٠ م عدو	ثانيه	٤,١٠	٤,١٨	٠,٢٢	٠,٢٩
٣-		الجلوس من الرقود	عدد	١٧,٢٥	١٧,٩٠	١,٧٥	-٠,٤١
٥-		رمى كرة سلة	متر	١٧,١٢	١٦,٩٨	١,٦٥	-٠,٤٥
٦-		ثنى الجذع	درجة	١٤,١٣	١٤,٤٠	١,٨٨	٠,٢٨
		اختبار"٩-٣-٦-٣-٩"	ثانية	٨,٧٥	٧,٩٠	٠,٧٠	٠,٤٣
٧-		رمى واستقبال الكرات على الحائط	عدد	١٣,٩٤	١٣,٣٠	١,٦٥	٠,٣٩

م		المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
٨-		التصويب باليد على الدوائر المتداخلة	درجة	٩,٨٨	٩,٠٩	٠,٩٥	٠,٢٠
٩		الوثب العريض من الثبات	سم	٢١٥,٢١	٢١٦,٠٠	١٥,١٠	٠,٩٢
١-٢		أيفر للإرسال من اسفل.	درجة	١٨,١٠	١٨,٢٥	١,٣٥	٠,٠٤-
٣-	المهارية	ايفر للارسال من اعلى	درجة	١٧,٩٠	١٨,٥٥	١,٨٠	٠,٧-
		دقة التمرير من أسفل على الحائط لمدة (٣٠ ث)	عدد	١٥,٨٥	١٦,١٥	١,١٥	٠,٠٨
١-	المعرفي	الاختبار المعرفي	درجة	٣٣,٧٥	٣٣,٨٠	٢,٢٠	٠,٠٩

يتضح من الجدول رقم (٢) أن قيم معاملات الإلتواء لعينة البحث فى المتغيرات السابقة قد إنحصرت ما بين (-٠,٧ ، +٠,٩٢) وجميعها تنحصر ما بين (+٣ ،-٣) مما يدل على تجانس عينة البحث فى المتغيرات السابقة.

ب- تكافؤ عينة البحث:

قام الباحثون بحساب قيمة(ت) بين مجموعتى البحث التجريبية والضابطة في بعض المتغيرات التى قد يكون لها تأثير فى نتائج الدراسة ، وكانت النتائج كما هو موضح بالجدول رقم(٣):

جدول رقم(٣)

تكافؤ عينة البحث في المتغيرات ن١=ن٢=٥٠

م		المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		ت	مستوى الدلالة
			متوسط	انحراف	متوسط	انحراف		
١-	الأساسية	السن	٢٠,٤٥	٠,٤٣	٢٠,١٠	٠,٤١	٠,٩٥	٠,٣٦
٢-		الطول	١٨٠,٤٠	٤,٤٠	١٧٩,٩٠	٤,٢٠	٠,٢١	٠,٨٧
٣-		الوزن	٧٥,٥٠	٥,١٠	٧٤,٣٣	٤,٩٥	٠,٣٩	٠,٧٦
١-	البدنية	نلسون للاستجابة الحركية الانتقالية	٣,٠٥	٠,١٥	٣,٠٨	٠,١٤	١,٤٧	٠,١٨
٢-		اختبار الجري ٢٠ متر	٤,٤٠	٠,٢٤	٤,٣٠	٠,٢٣	٠,٢٣	٠,٨١
٣-		اختبار الجلوس من الرقود	١٦,٩٥	١,٦٥	١٧,١٠	١,٨٥	١,٣٠	٠,٢٦
٥-		رمى كرة السلة	١٧,٦٠	١,٧٥	١٧,٣٠	١,٥٥	٠,٤٦	٠,٦٩
		ثنى الجزع	١٥,١٠	١,٩٠	١٤,٨٠	١,٧٠	٠,٦٤	٠,٥٩
٦-		اختبار" ٩ – ٣ – ٦ – ٣ – ٩ "	٨,٨٠	٠,٧٤	٨,٦٠	٠,٦٨	٠,٢٦	٠,٨٠
٧-		رمى واستقبال الكرات على الحائط	١٤,١٥	١,٧٦	١٤,١٠	١,٧١	٠,٦٥	٠,٥٦
٨-		التصويب باليد على	٩,٧٠	٠,٩٠	٩,٦٠	٠,٨٧	٠,٥١	٠,٥٥

م		المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		ت	مستوى الدلالة
			متوسط	انحراف	متوسط	انحراف		
		الدوائر المتداخلة						
٩-		الوثب العريض من الثبات	٢١٠,١٥	١٤,٩٠	٢٠٥,١٠	١٤,٦٠	١,١٠	٠,١٧
١-	المهارية	أيفر للإرسال من اسفل.	١٦,٩٠	١,٢٠	١٦,٧٠	١,٠٥	١,٧٠	٠,٠٨
		ايفر للارسال من اعلى	١٧,١٥	١,٩٠	١٧,١٠	١,٠٨	١,٧٥	٠,٠٩
٢-		دقة التمرير من أسفل على الحائط	١٧, ٧٠	١,١٠	١٧, ٥٠	١, ٠٩	٠,١٨	٠,٨٩
١-	المعرفي	الإختبار المعرفي	٣٢,٥٠	٢,٤٠	٣٢,١٠	٢,١٠	٠,٩٤	٠,٣٨

قيمة(ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٢ وعند مستوى (٠,٠١) = ٢,٧٠

يتضح من الجدول رقم (٣) أن قيمة (ت) المحسوبة للمتغيرات السابقة قد إنحصرت ما بين (٠,١٨- ١,٧٥) وهى قيم أقل من قيمة (ت) الجدولية وبالتالى تبين عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات البحث التجريبية والضابطة مما يوضح تكافؤ عينة البحث فى المتغيرات السابقة .

خامساً: أدوات جمع البيانات:

تختلف أدوات جمع البيانات تبعاً لنوع البيانات المراد الحصول عليها وقد إعتمد الباحثون فى ذلك على مصادر أساسية لجمع البيانات فى دراسته وهى كالتالى:-

أ- الكتب والمراجع العلمية:

قام الباحثون بالإطلاع على المراجع والدراسات السابقة ومنها:

(٢٨) ،(٢) ،(٣١) ، (٥)،(١٤) (٣) ،(٣٦) ،(١٨) ، (٢٣) ،(٣٣) (٣٤) ،(٣٨) (٤٢) ،(٤٨) ،(٥٠) (٥١) (٣٠) ، (٣٧) ،(٣٩).

وذلك للإستفادة منها في مراحل البحث المختلفة.

ب- المقابلة الشخصية مع الخبراء والمتخصصين

قام الباحثون بإجراء العديد من المقابلات الشخصية مع عدد من الخبراء المتخصصين وذلك للإستفادة من خبراتهم في التعرف على أهمية الدراسة وخطوات تنفيذها وصلاحية بناء بعض أدواتها(الإختبار المعرفي لقياس الجانب المعرفى لعينة البحث).

ت- السجلات والوثائق

قام الباحثون بالإطلاع على بعض الوثائق والسجلات من ملفات شئون الطلبة والقوائم الطلابية (تخصص الكرة الطائرة) الفرقة الثالثة بالكلية للعام الجامعى٢٠٢٣/٢٠٢٤م ، وكذا الإطلاع على بطاقة الرقم القومي لحساب السن لعينة البحث.

ث- الإستبيان:

قام الباحثون بإعداد إستمارات إستطلاع آراء الخبراء لتحديد:

- القدرات البدنية الخاصة بالكرة الطائرة والإختبارات المناسبة لها. مرفق(٢)

- الإختبارات المهارية فى الكرة الطائرة للمهارات. مرفق (٣) .

معامل الصدق للإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية:

تم تطبيق الإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية يومى(١٥، ٢٠٢٣/١٠/١٦م) عن طريق تطبيق الإختبار ثم حساب معامل صدق الإختبارات (صدق التمايز) من خلال تطبيق الإختبار على (٢٠ طالب) مقسمين إلى مجموعتين مجموعة غير مميزة (١٠ طلاب) عينة الدراسة الإستطلاعية الأولى، ومجموعة مميزة (١٠ طلاب) المميزين (ذوى المستوى المرتفع) في لعبة الكرة الطائرة كما هو موضح بالجدول رقم(٤)

جدول رقم(٤)

صدق الإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية ***ن= ٢٠***

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	مجموعة مميزة		مجموعة غير مميزة		قيمة "ت"	دلالة إحصائية
			م	ع	م	ع		
البدنى	نلسون للاستجابة الحركية	ثانية	٢,٧٠	٠,٣٠	٣,١٠	٠,٣٥	٨,٩٥	٠,٠١
	العدو ٢٠م	ثانية	٢,٩٠	٠,١٩	٣,٧٥	٠,٢٤	٨,٣٣	٠,٠١
	الجلوس من الرقود	عدد	١٩,٦٠	١,٢٥	١٦,٥٠	٠,٩٧	٥,٤٠	٠,٠١
	الوثب العريض من ثبات	سم	٢٦٠,٠٠	١٠,٦٥	٢٢٠,٠٠	٩,١٥	٧,٨٢	٠,٠١
	رمى كرة السلة	متر	٢٣,١٠	٠,٩٨	١٧,٨٠	٠,٧٥	١٤,٩٠	٠,٠١
	ثنى الجذع أماماً	درجة	٢٢,٠٠	١,٢٨	١٥,٩٠	١,١٥	١٢,٦٥	٠,٠١
	اختبار٩-٣-٦-٣-٩	ثانية	٦,٥٥	٠,٢٢	٨,٢٠	٠,٤٢	٧,٦٠	٠,٠١
	رمى واستقبال الكرات	عدد	١٠,١٩	٠,٦٩	١٤,١٠	٠,٤٥	٢٠,٣٠	٠,٠١
	التصويب على مستطيلات	درجة	١٤,١٠	١,٤٠	١٠,٢٠	٠,٩٩	٨,٢٤	٠,٠١
	اختبار ايفر للإرسال من اسفل	درجة	٢٣,٦٠	١,٦٢	١٦,٨٠	١,٧٥	١٠,٥٠	٠,٠١
المهارى	اختبار ايفر للارسال من اعلى	درجة	٢٢, ٣٥	١, ٥٠	١٧, ٧٠	١, ٩٢	١٠, ٥٥	٠, ٠١
	دقةالتمرير من اسفل على الحائط	درجة	٢٢,٨٠	١,٧٥	١٦,٥٠	١,٤٥	١٠,٦٠	٠,٠١
المعرفي	الاختبار المعرفي	درجة	٣٣,٤٠	١,١٨	٢٨,٧٠	١,١٠	٨,٠٥	٠,٠١

قيمة(ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢,١٠ وعند مستوى (٠,٠١) = ٢,٨٨

يتضح من جدول رقم(٤) أن قيمة التاء المحسوبة أكبر من الجدولية وبالتالي توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين المميزة وغير المميزة لصالح المجموعة المميزة في الإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية مما يدل على صدقها في قياس ما وضعت لأجله .

معامل الثبات للإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية:

تم تطبيق الإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية يومى(١٥ ،١٦/١٠/٢٠٢٣م) على

(٢٠ طلاب) عينة الدراسة الإستطلاعية الأولى وتم إعادة تطبيقها بفارق زمني بين التطبيق الأول والثاني (٧) أيام بنفس الظروف أي في نفس التوقيت والمكان والأدوات لإمكانية ضبط المتغيرات ، حيث تم إيجاد معامل الإرتباط لبيرسون Pearson بين التطبيقين الأول والثاني للعينة الإستطلاعية وأوضحت النتائج ثبات الإختبار كما هو موضح بالجدول رقم(٥):

جدول رقم(٥)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والثاني للإختبارات البدنية والمهاريه والمعرفية ن=٢٠

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	تطبيق اول		تطبيق ثاني		ر
			م	ع	م	ع	
البدنى	نلسون للاستجابة الحركية	ثانيه	٣,١٠	٠,٣٥	٣,١٥	٠,١١	٠,٨١٢**
	العدو ٢٠م	ثانية	٣,٧٥	٠,٢٤	٣,٦٠	٠,١٤	٠,٨٢٨**
	الجلوس من الرقود	عدد	١٦,٥٠	٠,٩٧	١٦,٢٠	٠,٨٢	٠,٩٣٠**
	الوثب العريض من ثبات	سم	٢٢٠,٠٠	٩,١٥	٢١٩,١٥	١٠,١٥	٠,٩٦٥**
	رمى كرة السلة	متر	١٧,٨٠	٠,٧٥	١٦,٩٥	٠,٨٥	٠,٦٧٢*
	ثنى الجذع أماماً	درجة	١٥,٩٠	١,١٥	١٥,٨٠	١,٢٠	٠,٦٦٩*
	اختبار٩-٣-٦-٣-٩	ث	٨,٢٠	٠,٤٢	٨,٤٠	٠,٤٥	٠,٩٨٨**
	رمى واستقبال الكرات	عدد	١٤,١٠	٠,٤٥	١٣,٩٥	٠,٧٨	٠,٧٦٢*
	التصويب على مستطيلات	درجة	١٠,٢٠	٠,٩٩	٩,٧٠	٠,٦٨	٠,٧٢٠*
المهارى	اختبار ايفر للإرسال من اسفل	درجة	١٦,٨٠	١,٧٥	١٧,٠٥	١,٣٠	٠,٨٥٥**
	اختبار ايفر للارسال من اعلى	درجة	١٧,٧٠	١,٩٢	١٧,١٠	١,٢٦	٠,٨٣٩**
	دقة التمرير من اسفل على الحائط	درجة	١٦,٥٠	١,٤٥	١٦,٦٠	٠,٩٨	٠,٨٦٢**
المعرفي	الاختبار المعرفي	درجة	٢٨,٧٠	١,١٠	٢٩,١٠	١,٣٤	٠,٨٨٠**

قيمة(ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٠,٦٣٢ وعند مستوى (٠,٠١) = ٠,٧٦٥

يتضح من جدول رقم (٥) ثبات الإختبارات البدنية المطبقة في البحث حيث كانت قيمة (ر) المحسوبة بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني أعلى من قيمتها الجدولية مما يشير إلى ثبات تلك الإختبارات.

الإختبار المعرفى من تصميم الباحثون:

قام الباحثون بإتباع بعض الخطوات عند بناء الإختبار المعرفى والتى تمثلت فى:

- تحديد محاور إختبار التحصيل المعرفى لمهارات الكرة الطائرة والأهمية النسبية لكل محور . مرفق (٦)

- قام الباحثون بعرض محاور الإختبار المعرفى على الخبراء مرفق(١) لتحديد الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار المعرفى وتحديد العبارات المناسبة لكل محور وحذف العبارات الغير مناسبة وكانت الأهمية النسبية كما هو موضح بالجدول رقم(٦):

جدول رقم(٦)

الأهمية النسبية لمحاور الإختبار المعرفى

م	المحاور	الأهمية النسبية
١	تاريخ الكرة الطائرة.	%١٦
٢	الإرسال من أسفل.	% ٢٣
٣	التمرير من أسفل.	%٢٢
٤	الإرسال من أعلى.	%٢٢
٥	الأدوات والأجهزة والقواعد الدولية.	%١٧
	المجموع	%١٠٠

ثم قام الباحثون بتصميم وبناء الإختبار المعرفى للكرة الطائرة من خلال توصيف المقررعلى طلاب

(تخصص الكرة الطائرة)الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر، وقد إتبع الباحثون الخطوات التالية :

أ- تحديد الهدف من الإختبار.

ب- تحليل المحتوى الدراسى.

ت- تحديد المستويات المعرفية للإختبار.

ث- تحديد محاور الإختبار.

ج- إعداد جدول المواصفات .

فى ضوء الهدف العام للإختبار وتحديد مستوياته المعرفية ، وبتحديد محتوى المنصة التعليمية **(Microsoft Teams)** من معارف ومعلومات ومهارات مرتبطة بالكرة الطائرة قام الباحثون بتصميم إستمارة لإستطلاع آراء الخبراء لتحديد مدى مناسبة المحاور المقترحة للهدف العام من الإختبار ولتحديد الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار وتشمل على (٥) محاور مقترحة لبناء الإختبار مرفق (٦) وقد روعي فيها التعديل والإضافة والحذف بما يناسب رأى الخبير ، وتم

عرضها على خبراء الكرة الطائرة وتكنولوجيا التعليم من أعضاء هيئة التدريس مرفق (١) وجدول رقم (٧) يوضح ذلك:

جدول رقم(٧)

جدول المواصفات لإختبار التحصيل المعرفي والأهمية النسبية ومستوياته المعرفية وفقاً لآراء الخبراء

م	المحاور	المستويات المعرفية			المجموع	الأهمية النسبية
		المعرفة	الفهم	التطبيق		
١	تاريخ الكرة الطائرة.	٣	٣	٥	١١	١٦ ٪
٢	الارسال من أسفل.	٤	٤	٩	١٧	٢٣ ٪
٣	التمرير من اسفل.	٤	٤	٨	١٦	٢٢ ٪
٤	الارسال من أعلى.	٤	٤	٨	١٦	٢٢ ٪
٥	الادوات والاجهزة والقواعد الدولية.	٣	٣	٦	١٢	١٧ ٪
	المجموع	١٨ سؤال	١٨ سؤال	٣٦ سؤال	٧٢ سؤال	١٠٠ ٪

يتضح من جدول رقم (٧) آراء الخبراء حول محاور الإختبار المعرفى والأهمية النسبية لكل محور.

ح- إعداد وصياغة عبارات الإختبار:

من خلال الإطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة التى تناولت بناء الإختبارات المعرفية فى الكرة الطائرة مثل دراسة كلاً من: (١٥) (٣) (٩) (٢٤) (٣١) (٣٥) (٤١) ،(٤٣)

وذلك بهدف التعرف على كيفية بناء الإختبار الجيد ، وبناءً على ماسبق تم صياغة عبارات الإختبار بطريقتى الصواب والخطأ والإختيار من متعدد ، وقد راعى الباحثون فى صياغته لعبارات الإختبار :

- أن تقيس كل عبارة ناتج تعلم معين .
- أن تكون العبارة واضحة غير قابلة للتأويل .
- التأكيد على السلامة اللغوية لعبارات الإختبار .
- الإبتعاد عن الألفاظ التى يكون لها أكثر من مدلول .
- الإبتعاد عن العبارات الصعبة والغامضة .
- أن تتميز العبارة بالشمول والبساطة .

وقد إشتمل الإختبار فى صورته الأولية على (٧٢) عبارة حيث قام الباحثون بتوزيعه على محاور الإختبار الخمسة وفقاً للأهمية النسبية لكل محور وطرق صياغة العبارات.

خ- إعداد الصورة الأولية للإختبار:

تم إعداد الإختبار فى صورته الأولية ، وقد روعى أن تكون العبارات متنوعة ومتضمنة لأكبر كمية من المعلومات فى المحاور قيد البحث والتى يتضمنها البرنامج التعليمى حيث بلغ عددها (٧٢) عبارة ، وقام الباحثون بتصميم إستمارة لإستطلاع آراء الخبراء تتضمن عبارات الإختبار وتم عرضها على بعض السادة الخبراء في مجال الكرة الطائرة وتكنولوجيا التعليم من أعضاء هيئة التدريس مرفق (١) وذلك لإبداء الرأى حول مايلى :

- مناسبة الأهداف الموضوعة لعبارات الإختبار.

- شمولية الإختبار للمعلومات التى تتضمنها المنصة التعليمية .

- إبداء أى ملاحظات أو مقترحات .

وقد قام السادة الخبراء بتعديل وحذف بعض عبارات الإختبار المعرفى حتى يناسب الأهداف الموضوعة لمحاور الإختبار ، وكانت النتيجة أن نسبة الاتفاق على عبارات الإختبار المعرفى هى ٩٤% ونسبة العبارات المرفوضة هى نسبة ٦%حيث بلغت(٤) عبارات.

د- إعداد تعليمات الإختبار:

تعد تعليمات الإختبار إحدى العوامل الهامة لنجاح تطبيق الإختبار ، حيث قام الباحثون بإعداد تعليمات الإختبار فى صورة مقدمة مع الإختبار تتضمن على تعليمات الإختبار وكذلك طريقة تسجيل الإجابة فى المكان المحدد لها والهدف الأساسى من الإختبار وتقويم التحصيل، مع أهمية كتابة البيانات الخاصة بكل طالب فى ورقة الإجابة وتشمل الإسم والسن .

ذ- إعداد طريقة تصحيح الإختبار:

تم تحديد درجة واحدة لكل إجابة صحيحة ، وصفر لكل إجابة خاطئة ، وبالتالي تكون الدرجة الكلية للإختبار من (٦٨) درجة، وكذلك تم إعداد مفتاح تصحيح لتسهيل عملية التصحيح.

ر- إختبارمدى صلاحية عبارات الإختبار:

تم إجراء هذه التجربة يومى(١٥ ، ٢٠٢٣/١٠/١٦م) على(١٠ طلاب) من نفس مجتمع البحث ، ومن خارج عينة البحث الأساسية ، وكان الهدف من هذه التجربة حساب معامل السهولة والصعوبة والتمييز والمعاملات العلمية للإختبار التحصيل المعرفي.

ز- معامل السهولة والصعوبة لعبارات الإختبار:

تم تطبيق الإختبار على عدد (١٠ طلاب) من طلبة الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ومن خارج عينة البحث وقد تم إختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تصحيح الإختبار لهم تمهيداً لحساب معامل السهولة والصعوبة والجدول رقم(٨) يوضح معامل السهولة:

جدول رقم(٨)

معامل السهولة والصعوبة والتباين لعبارات الإختبار المعرفى

رقم السؤال	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التباين	رقم السؤال	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التباين	رقم السؤال	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التباين
١	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٢١	٠,٣	٠,٧	٠,٢١	٤١	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥
٢	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٢٢	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٤٢	٠,٣	٠,٧	٠,٢١
٣	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٢٣	٠,٢	٠,٨	٠,١٦	٤٣	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤
٤	٠,٢	٠,٨	٠,١٦	٢٤	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٤٤	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١
٥	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٢٥	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٤٥	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥
٦	٠,١	٠,٩	٠,٠٩	٢٦	٠,١	٠,٠٩	٠,٩	٤٦	٠,٣	٠,٧	٠,٢١
٧	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٢٧	٠,٣	٠,٧	٠,٢١	٤٧	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤
٨	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٢٨	٠,٩	٠,١	٠,٠٩	٤٨	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤
٩	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٢٩	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٤٩	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١
١٠	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٣٠	٠,٣	٠,٧	٠,٢١	٥٠	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥
١١	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٣١	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٥١	٠,٤	٠,٦	٠,٢٤
١٢	٠,٩	٠,١	٠,٠٩	٣٢	٠,٤	٠,٦	٠,٢٤	٥٢	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١
١٣	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٣٣	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٥٣	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥
١٤	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٣٤	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٥٤	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤
١٥	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٣٥	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٥٥	٠,٢	٠,٨	٠,١٦
١٦	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٣٦	٠,٢	٠,٨	٠,١٦	٥٦	٠,٣	٠,٧	٠,٢١
١٧	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٣٧	٠,٤	٠,٦	٠,٢٤	٥٧	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١
١٨	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٣٨	٠,١	٠,٠٩	٠,٩	٥٨	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥
١٩	٠,٤	٠,٦	٠,٢٤	٣٩	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٥٩	٠,٣	٠,٧	٠,٢١
٢٠	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٤٠	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١	٦٠	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤
٦١	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٦٤	٠,٣	٠,٧	٠,٢١	٦٧	٠,٤	٠,٦	٠,٢٤
٦٢	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤	٦٥	٠,٥	٠,٥	٠,٢٥	٦٨	٠,٧	٠,٣٠	٠,٢١
٦٣	٠,٢	٠,٨	٠,١٦	٦٦	٠,٦	٠,٤	٠,٢٤				

يتضح من جدول رقم(٨) أن معاملات السهولة أو الصعوبة لأسئلة الإختبارالمعرفى تراوحت ما بين (٠,٣٠- ٠,٧٠) مما يدل على أنها معاملات مقبولة، كما تراوحت معاملات التباين ما بين (٠,٢١- ٠,٢٥) مما يدل على أن هذه الأسئلة لها القدرة على التمييز ما بين الطلاب ، وتوضح نتائج الجدول إلى أنه تم إستبعاد العبارات أرقام (٤ ، ٦ ، ١٢ ، ٢٣ ، ٢٦،٢٨ ،٣٦،٣٨ ، ٥٥، ٦٣) حيث أنها لم تحقق معامل (سهولة ، صعوبة) يتراوح ما بين (٣٠,٠ :٧٠,٠) بينما تم قبول باقي العبارات .

سادساً: الدراسات الإستطلاعية :

أ- الدراسة الإستطلاعية الأولى :

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الأولى يومى ١٥،١٦ /١٠/ ٢٠٢٣م على عينة مماثلة لعينة البحث وخارج عينة البحث الأساسية ، بهدف إيجاد المعاملات العلمية (الثبات – الصدق) للإختبارات البدنية والمهارية.

ب- الدراسة الإستطلاعية الثانية :

بعد الإنتهاء من إعداد البرنامج التعليمى بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة **(Microsoft Teams)** فى صورته النهاية قام الباحثون بتطبيق وحدة تعليمية من البرنامج، وذلك يوم ٢٢/١٠/٢٠٢٣م على عينة إستطلاعية من خارج العينة الأساسية ومن نفس مجتمع البحث لمعرفة فعّالية هذا البرنامج التعليمى المقترح على تعلم بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة وذلك لـ :

١- التعرف على الصعوبات التى قد تواجة الباحث أثناء التطبيق الفعلى للبحث .

٢- التأكد من صلاحية الأجهزة والأدوات المستخدمة فى البحث من حاسب آلى وأجهزة وأدوات مستخدمة لعرض محتوى البرنامج التعليمى الإلكترونى اثناء تطبيق الوحدات التعليمية .

٣- التأكد من صلاحية المكان وتوافر عوامل الامن والسلامة أثناء التطبيق الفعلى للبحث .

٤- تقنين البرنامج التعليمى وذلك بتحديد عدد مرات التكرارات المناسبة والمجموعات وفترات الراحة البينية ، وزمن مشاهدة الوسيلة التعليمية وأفضل الأماكن لتواجد هذه الوسيلة وقربها من مكان التطبيق.

سابعاً: البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة (Microsoft Teams) :

قام الباحثون بإعداد البرنامج التعليمي بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة **(Microsoft Teams)** للمهارات الأساسية والمقررة على طلاب الفرقة الثالثة (تخصص الكرة الطائرة) بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ، وذلك من خلال إتباعه الأسس والخطوات التالية:

أ- تحديد الأهداف العامة للبرنامج التعليمي :

يهدف البرنامج التعليمي المقترح إلى تعلم مهارات الكرة الطائرة والمقررة على طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ، من خلال تصميم برنامج تعليمي بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة**(Microsoft Teams)** لهذه المهارات ، ومعرفة فعّالية البرنامج التعليمي في أداء هذه المهارات ، وكذلك مستوى التحصيل المعرفي وحدد الباحثون الأهداف العامة للبرنامج التعليمي بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج باستخدام منصة **(Microsoft Teams)** فيما يلي:

أهداف معرفية وتتمثل فيما يلي:

- تزويد الطلاب بمعلومات عن تاريخ رياضة الكرة الطائرة.

- إلمام الطلاب بالمعلومات الخاصة بالمراحل الفنية والخطوات التعليمية لمهارات الكرة الطائرة.

- تعرف الطلاب على كيفية تنمية هذة المهارات.

أهداف مهارية (نفس حركية) وتتمثل فيما يلي:

- تعلم طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر المهارات الأساسية لرياضة الكرة الطائرة وهى (الإرسال من أسفل ، التمرير من أسفل ، الإرسال من أعلى)

- أن تنمي هذة المهارات فى الطلاب القدرة على إكتساب الأداء الجيد أثناء التطبيق داخل الدرس.

- أن يستطيع الطلاب معالجة الأخطاء التى تحدث أثناء تطبيق المهارات.

ب- أسس وضع البرنامج التعليمي :

أخذ الباحثون في الإعتبار الأسس التالية عند وضع البرنامج التعليمي لطلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر كما يلي :

- تحديد الهدف من البرنامج.
- تحديد الفترة الزمنية اللازمة لتطبيق البرنامج.
- مراعاة خصائص المتعلمين وإحتياجاتهم البدنية والنفسية والمهارية.
- أن يكون البرنامج بعيد عن الملل ويتميز بالتشويق والإثارة.
- أن يراعى الفروق الفردية بين الطلاب.
- أن يراعى إشباع حاجات الطلاب من الحركة والنشاط.
- أن يراعى مبدأ التدرج في التعليم من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركّب.

ت- محتوى البرنامج التعليمي:

قام الباحثون بتصميم البرنامج التعليمى الإلكتروني لمهارات الكرة الطائرة والتي يتم عرضها من خلال منصة **(Microsoft Teams)** بحيث تحتوى المنصة التعليمية على مايلى:

- عرض المفهوم الخاص بكل مهارة وبكل مرحلة من المراحل الفنية للمهارة في القناة الخاصة بها على المنصة التعليمية الإلكترونية.
- عرض الجانب المعرفي الخاص بكل مهارة وبكل مرحلة من المراحل الفنية للمهارة.
- عرض المراحل الفنية للأداء الخاصة بكل مهارة.
- عرض صور متسلسلة بشكل تتابعي لمراحل أداء المهارات.

- عرض فيديو تعليمي خاص بكل مرحلة من المراحل الفنية الخاصة بكل مهارة.

ث- إعداد مكونات البرنامج التعليمي :

قام الباحثون بالإطلاع على العديد من المراجع العلمية المتخصصة في مجال الكرة الطائرة للإستفادة منها فيما يلي:

- التوصل إلى أفضل التدريبات التي تساعد في تعليم الطلاب مهارات الكرة الطائرة.
- تم تزويد البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية بالفيديو التعليمي الخاص بالأداء الفني الكامل لكل مهارة والتي استعان فيها الباحثون .
- تم تقسيم الأداء الفني لكل مهارة إلى مراحل مختلفة وتم إختيار لقطات الفيديو التعليمية الخاصة بكل مرحلة من المراحل الفنية لعرضها.
- تم تزويد البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية بالفيديو التعليمي الخاص بالتدريبات المختلفة لكل مرحلة من المراحل الفنية الخاصة بكل مهارة.
- تم إدخال بعض المؤثرات الصوتية كأسلوب من أساليب التعزيز أثناء الإجابة على أسئلة التقويم الموجودة بالجانب المعرفي داخل المنصة التعليمية.
- تم التوصل إلى البرنامج التعليمى باستخدام المنصة التعليمية التي تحتوى على المهارات الخاصة بالكرة الطائرة .

ثامناً :الوسيلة الكنولوجية المستخدمة في تطبيق البرنامج:

المنصة التعليمية الإلكترونية (Microsoft Teams)

أ- خطوات إنشاء المنصة التعليمية الإلكترونية للمعلم (Microsoft Teams)

- قم بالبحث في محرك البحث جوجل على (Microsoft Teams) ومن ثم الدخول الى الصفحة الرئيسية أو من خلال (Microsoft Teams) على الهاتف المحمول .
- تسجيل الدخول للبرنامج عن طريق البريد الإلكترونى على الجي ميل .
- إنشاء فصل دراسى عن طريق الضغط على زر (+) في الجزء العلوى الأيسر من الشاشة الرئيسية ، ثم إختيار إنشاء صف بالنسبة للمعلم.
- بعد إختيار إنشاء صف سوف تظهر لك نافذة أخرى تطلب منك إدخال المعلومات الخاصة بالصف الإلكترونى واسم الصف والموضوع .
- بعد الضغط على النافذة سوف تظهر لك الصفحة الرئيسة للصف الإلكترونى ، يوجد داخل الصفحة الرمز الخاص بالصف يجب إعطائه لعينة البحث .
- بعد ذلك يمكن تحيد الفكرة الرئيسية للفصل الدراسى.

ب- خطوات التسجيل في المنصة التعليمية الإلكترونية للطلاب (Microsoft Teams)

- قم بالتسجيل في محرك البحث جوجل على (**Microsoft Teams**) ومن ثم الدخول الى الصفحة الرئيسية أو من خلال تطبيق (**Microsoft Teams**) على الهاتف المحمول عن طريق :
- كتابة (**Microsoft Teams**) في مربع البحث في متجر جوجل بلاى .
- بعد الانتهاء من التحميل نضغط على كلمة فتح ثم البدء.
- تسجيل الدخول الى المنصة التعليمية باستخدام الجى ميل الشخصى أو الجى ميل الجامعى.
- الضغط على علامة(+) الموجوده بالأعلى ثم الإنضمام للفصل الدراسى بالنسبة للطالب.
- إدخال رمز الصف وذلك بالحصول عليه من المعلم.
- إدخال المعلومات الخاصة بالحساب الجامعى والخاص بالمجموعة التجريبية حتى يتمكن من الدخول عليها ومتابعة المحاضرات.

ت- الإطار العام لتنفيذ البرنامج :

تم تنفيذ البرنامج من خلال وحدات تعليمية، وذلك بواقع (١٢) وحدة تعليمية لمدة (٨) أسابيع، وزمن تنفيذ الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة، وأجزاء الوحدة التعليمية على النحو التالي:

- أعمال إدارية (٥ق).
- النشاط التعليمى "مشاهدة المنصة التعليمية"(٢٠ ق).
- الاحماء (١٠ق) .
- إعداد بدنى (١٠ق) .
- نشاط تطبيقى (٤٠ق) .
- الجزء الختامى (٥ق).

ث- إعداد الصورة المبدئية للبرنامج :

بعد الإنتهاء من الصورة المبدئية للبرنامج التعليمي تم عرضه علي مجموعه من الخبرآء في المناهج وطرق التدريس، وذلك لإستطلاع رأيهم حول ما يلى:

- مدي مناسبة وتحقيق الأهداف العامة للبرنامج.

- الدقة العملية والوضوح لمحتوي البرنامج.

- مدي مناسبة عرض المحتوي وملاءمتها لإحتياجات المتعلمين من الطلاب.

ج- إعداد الصورة النهائية للبرنامج :

من خلال إستعراض آراء الخبراء وتحليلها إتضح موافقتهم علي صلاحية البرنامج التعليمي للتطبيق.

ح- تنفيذ البرنامج التعليمي المقترح:

عند تنفيذ البرنامج التعليمي بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج من خلال منصة(Microsoft Teams)

تم إتباع ما يلى:

- تم تدريس وحدة تعليمية باستخدام المنصة التعليمية (Microsoft Teams) ثم تم تدريس الوحدة التعليمية التالية باستخدام الأسلوب التعليمى المتبع لأفراد المجموعة التجريبية .

- تم إستخدام الأسلوب التعليمى المتبع مع أفراد المجموعة الضابطة حيث تم شرح المراحل الفنية وعرض نموذج تطبيقي للمهارة من قبل المعلم ثم يقوم المتعلمين بالأداء فقط.

- قام الباحثون بالتدريس لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة.

تاسعاً :القياسات القبلية :

قام الباحثون باجراء القياسات القبلية في الفترة من ٢٩ ، ٢٠٢٣/١٠/٣٠ م للمجموعتين (التجريبية – الضابطة) للمتغيرات البدنية والمهارية والمعرفية.

عاشراً : تطبيق البرنامج التعليمي المقترح :

تم تطبيق البرنامج التعليمي المقترح باستخدام التعلم الشبكى المتمازج من خلال منصة(Microsoft Teams) على أفراد المجموعة التجريبية في الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي ٢٠٢٣/٢٠٢٤م، ولمدة (١٢) أسابيع متصلة، وذلك في الفترة من ٢٠٢٣/١١/١ م وحتي ٢٠٢٣/١٢/٢٥م، كما تم إستخدام الأسلوب التعليمى المتبع مع المجموعة الضابطة.

إحدى عشر:القياسات البعدية :

تم إجراء القياسات البعدية خلال يومى ٢٠٢٣/١٢/٢٦ م ، ٢٠٢٣/١٢/٢٧ م للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات البدنية والمهارية والمعرفية وذلك بنفس ترتيب وشروط القياسات القبلية.

الثانى عشر: المعالجات الإحصائية :

تم إجراء المعاملات الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية "spss" وتم إستخدام المعاملات الإحصائية التالية للتوصل إلى النتائج:

- المتوسط الحسابي - الإنحراف المعيارى - معامل الإلتواء- إختبار"ت" لدلالة الفروق

- معامل إرتباط بيرسون - النسبة المئوية للتحسن – الوسيط - معامل الصعوبة

- معامل التمييز.

عرض ومناقشة النتائج :

أولاً:عرض النتائج :

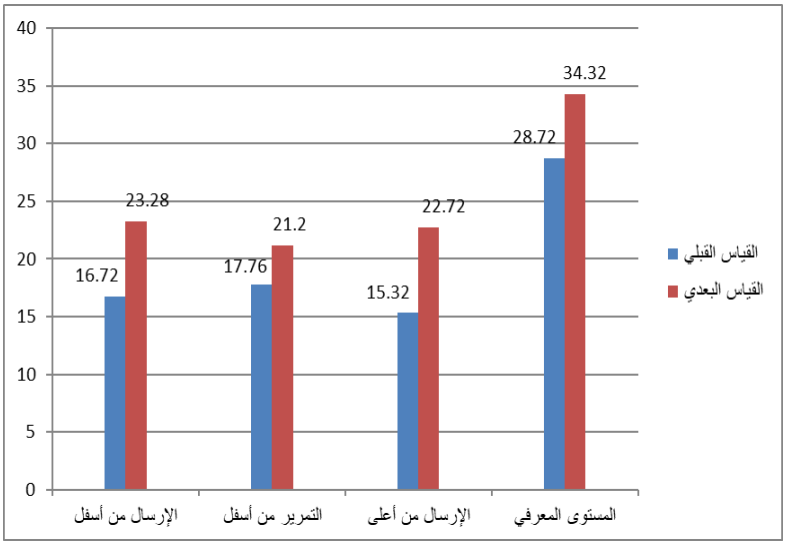
جدول رقم(٩)

المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها فى الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدى للمجموعة الضابطة للمتغيرات المهارية والمعرفية ن=٢٥

المتغيرات	الضابطة قبلى		الضابطة بعدى		قيمة ت	مستوى الدلالة عند معنوية (٠,٠١)
	م	ع	م	ع		
الارسال من اسفل	١٦,٧٠	١,٠٥	٢٢,٢٠	١,٨٤	١٦,٩٣	دالة
التمرير من أسفل	١٧,٥٠	١,٠٩	٢٣,٦٠	١,٩٠	١٠,٨٢	دالة
الإرسال من أعلى	١٧, ١٠	١, ٠٨	٢٣, ١٠	٢, ١٥	١٩,٤٩	دالة
المستوى المعرفى	٣٢,١٠	٢,١٠	٣٤,٢٢	٢,٨٠	١٦,٥٧	دالة

قيمة(ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١)= (٢,٨٠)

يتضح من الجدول رقم(٩) أن قيمة (ت) المحسوبة للمتغيرات المهارية والمعرفية أكبر من (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١) مما يدل على وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى للمجموعة الضابطة والشكل التالى يوضح ذلك.



شكل (١)

متوسطي القياسين القبلي والبعدي لطلاب المجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية والمعرفية

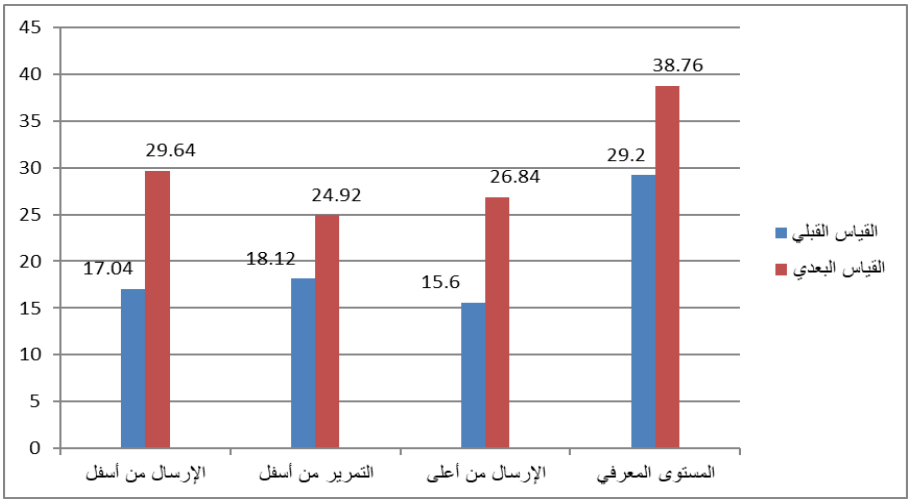
جدول رقم(١٠)

المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها فى الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية للمتغيرات المهارية والمعرفية ن=٢٥

المتغيرات	التجريبية قبلى		التجريبية بعدى		قيمة ت	مستوى الدلالة عند معنوية (٠,٠١)
	م	ع	م	ع		
الارسال من اسفل	١٦,٩٠	١,٢٠	٢٥,٣٣	٢,٠١	٢٦,٠١	دالة
التمرير من أسفل	١٧,٧٠	١,١٠	٢٦,٧٠	٢,٣٠	١٨,١٢	دالة
الإرسال من أعلى	١٧, ١٥	١, ٩٠	٢٣, ٤٠	١, ٨٥	٣٢,١٤	دالة
المستوى المعرفى	٣٢,٥٠	٢,٤٠	٣٧,١٦	٢,٩٥	١٦,٦١	دالة

قيمة(ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١)= (٢,٨٠)

يتضح من الجدول رقم(١٠) أن قيمة (ت) المحسوبة للمتغيرات المهارية والمعرفية أكبر من (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١) مما يدل على وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية والشكل التالى يوضح ذلك.



شكل (٢)

متوسطي القياسين القبلي والبعدي لطلاب المجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية والمعرفية

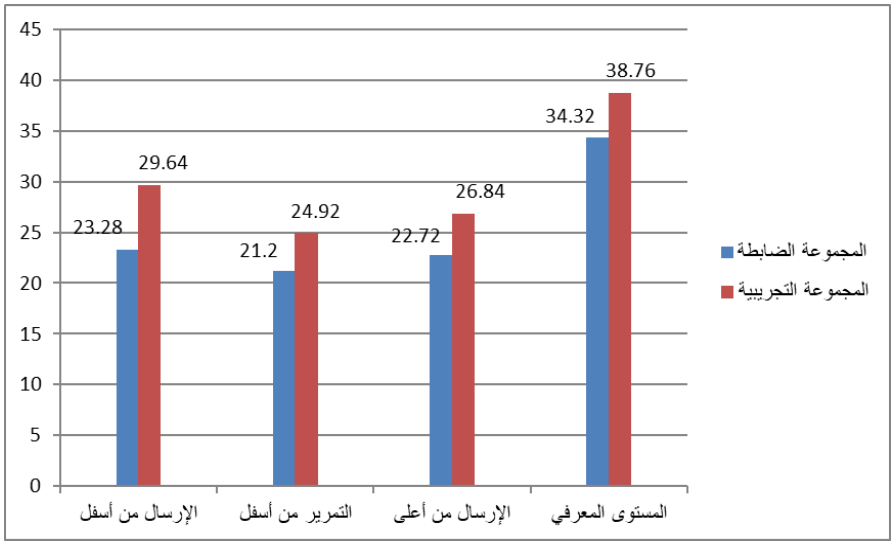
جدول رقم(١١)

المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيم (ت) ودلالتها فى الفروق بين التطبيق البعدى للمجموعة التجريبية والضابطة للمتغيرات المهارية والمعرفية ن=٥٠

المتغيرات	الضابطة بعدى		التجريبية بعدى		قيمة ت	مستوى الدلالة عند معنوية (٠,٠١)
	م	ع	م	ع		
الارسال من اسفل	٢٢,٢٠	١,٨٤	٢٥,٣٣	٢,٠١	١٣,٣٢	دالة
التمرير من أسفل	٢٣,٦٠	١,٩٠	٢٦,٧٠	٢,٣٠	١٣,٤٥	دالة
الإرسال من أعلى	٢٣, ١٠	٢, ١٥	٢٣, ٤٠	١, ٨٥	١٠,٧٣	دالة
المستوى المعرفى	٣٤,٢٢	٢,٨٠	٣٧,١٦	٢,٩٥	١٤,٨٠	دالة

قيمة(ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١)= (٢,٧٠)

يتضح من الجدول رقم(١١) أن قيمة (ت) المحسوبة للمتغيرات المهارية والمعرفية أكبر من (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١) مما يدل على وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعدى لصالح القياس البعدى للمجموعةالتجريبية والشكل التالى يوضح ذلك.



شكل (٣)

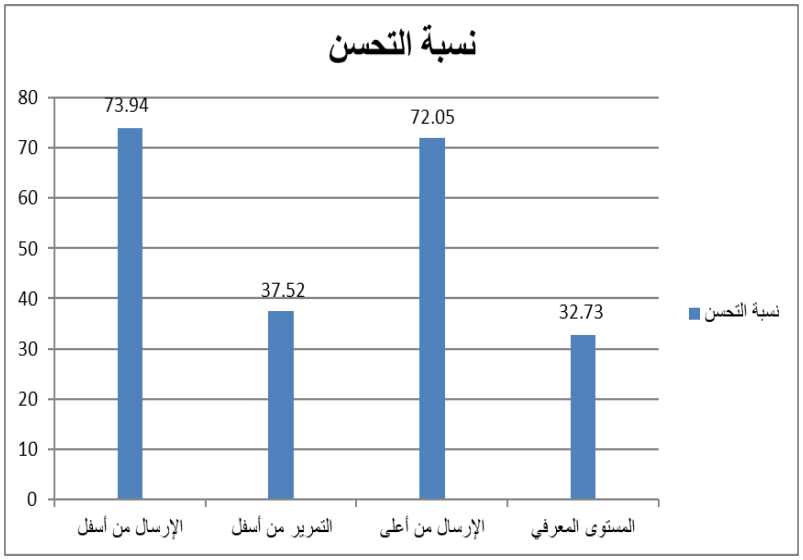
متوسط القياس البعدي لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية والمعرفية

جدول رقم(١٢)

نسبة التحسن بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية والمعرفية

المتغيرات	المتوسط الحسابي للقياس القبلي	المتوسط الحسابي للقياس البعدي	الفرق بين المتوسطين	نسبة التحسن
الإرسال من أسفل	١٧,٠٤	٢٩,٦٤	١٢,٦	%٧٣,٩٤
التمرير من أسفل	١٨,١٢	٢٤,٩٢	٦,٨	%٣٧,٥٢
الإرسال من اعلى	١٥,٦٠	٢٦,٨٤	١١,٢٤	%٧٢,٠٥
المستوى المعرفي	٢٩,٢٠	٣٨,٧٦	٩,٥٦	%٣٢,٧٣

يتضح من جدول(١٢) وجود نسبة تحسن بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستويات المهارية والمعرفية وكانت أعلى نسبة تحسن في الإرسال من أسفل وبلغت (٧٣,٩٤%) وكانت أقل نسبة تحسن في التمرير من أسفل وبلغت (٣٧,٥٢%).



شكل (٤)

نسبة التحسن بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية والمعرفية

ولقياس حجم التأثير الذي أحدثته المعالجة التجريبية (البرنامج التعليمي) في المتغيرات المعرفية والمهارية قام الباحثون بحساب مربع إيتا (η^2)، حيث يدل التأثير الذي يفسر حوالي (٠,٠١) من التباين الكلي على تأثير ضئيل، بينما يدل التأثير الذي يفسر (٠,٠٦) من التباين الكلي على تأثير متوسط في حين يدل التأثير الذي يفسر حوالي (٠,١٥) فأكثر على تأثير كبير، وهذا ما يوضحه الجدول التالي.

جدول رقم(١٣)

مربع (η^2) ومقدار حجم تأثير البرنامج التعليمي

المتغيرات	قيم "ت"	(η^2)	مقدار حجم التأثير
الإرسال من أسفل	٢٦,٠١	٠,٩٦	كبير
التمرير من أسفل	١٨,١٢	٠,٩٣	كبير
الإرسال من اعلى	٣٢,١٤	٠,٩٧	كبير
المستوى المعرفي	١٦,٦١	٠,٩١	كبير

يتضح من جدول رقم(١٣) أن قيمة (η^2) لحجم تأثير البرنامج التعليمي في المتغيرات المعرفية والمهارية بلغت (٠,٩٦، ٠,٩٣، ٠,٩٧، ٠,٩١) على التوالي وهو حجم تأثير كبير؛ وهذا يعني أن نسبة التباين الحقيقي للمتغير المستقل (البرنامج التعليمي) في المتغيرات المعرفية والمهارية تصل إلى ٩٦%، ٩٣%، ٩٧%، ٩١% على التوالي.

ثانيا : مناقشة النتائج :

بعد العرض السابق للنتائج يمكن للباحثون مناقشتها وتفسيرها على النحو التالى:

مناقشة وتفسير نتائج الفرض الأول:

بالرجوع إلى نتائج الجدول رقم(٩) والشكل رقم (١) أن قيمة (ت) المحسوبة للمتغيرات المهارية والمعرفية أكبر من (ت) الجدولية مما يدل على وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى للمجموعة الضابطة.

ويعزى الباحثون التحسن لدى المجموعة الضابطة إلى أن التعلم بأسلوب الشرح وعرض النموذج يقدم المزيد من المعلومات الجديدة والمتنوعة وممارسة المتعلمين للمهارات المختارة ومعرفتهم لمضمون الأداء الخاص بكل مهارة تدريسية مختارة، وذلك من خلال الشرح والمعلومات التي تساعد على تكوين الصوره الواضحة لتلك المهارات .

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كلاً من (حسن حسين زيتون) (٢٠٠٥م) (١١) ، فاطمة محمود أبو عبدون (٢٠١١م)(٢٢) ، (أحمد عبد العال)(٢٠١٧)(٤)، (محمد رمضان لطفى)(٢٠١٨)(٢٥)

حيث أتفقوا على أن الاسلوب التعليمى المتبع ساهم فى تعليم الأنشطة الرياضة المختلفة.

ويرى الباحثون أن تحسن المجموعة الضابطة في الجانب المعرفي والجانب المهارى إلى أن المعلم في طريقة التدريس المتبعة (أسلوب الشرح وعرض النموذج) يقوم بتقديم المعارف والمعلومات عن لعبة الكرة الطائرة من حيث النواحي التاريخية والقانونية وكذلك قيامه بالشرح اللفظي لطريقة الأداء الفني للمهارة المراد تعلمها وتكراره لهذه المعارف والمعلومات عدة مرات أدى إلى إكتساب الطلاب المعارف والمعلومات الخاصة برياضة الكرة الطائرة بصورة جيدة .

كما يتضح أيضاًمن نتائج جدول رقم (٩) ، وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في تعلم مهارات (الإرسال من أسفل – الإرسال من أعلى - التمرير من أسفل) في الكرة الطائرة ولصالح القياس البعدى مما يدل على تحسن طلاب

المجموعة الضابطة في الأداء المهاري والتحصيل المعرفى، وهذا يشير إلى أن أسلوب الشرح وعرض النموذج قد أثر تأثيراً إيجابياً على تعلم مهارات الكرة الطائرة.

ويتفق ذلك مع دراسة ماجده سالم نصر (٢٠٢٠م)(١٣)(*Fatin Adira, Azlan Ahmad*)(٢٠٢١م)(٤٦) بأن تعلم المهارة يكون من خلال التعرف على المهارة أولاً ثم الممارسة والتدريب عليها، بالإضافة إلى التدرج في عملية تقديم التغذية الراجعة خلال كل مرحلة من مراحل التعليم، ويتفق ذلك مع ماأشار اليه (عبدالله عبد الحميد ، رحاب عادل) (٢٠١١م)(٢٠) بأن أسلوب الشرح والعرض يمتاز بعدة فوائد منها تمكن المعلم من تقديم المعارف والمعلومات بصورة متنوعة، كما أنه لايحتاج إلى تكلفة عالية قياساً ببعض طرائق التدريس الأخرى الحديثة.

وبهذا نكون قد تحققنا من صحة الفرض الأول الذى ينص على أنه: توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى تعلم الأداء المهارى والتحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

مناقشة وتفسير نتائج الفرض الثاني :

يتضح من نتائج الجدول رقم(١٠) والشكل رقم (٢) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين (القبلي والبعدى) للمجموعة التجريبية في مستوى أداء مهارات الكرة الطائرة ومستوى الجانب المعرفى ولصالح القياس البعدى ، حيث جاءت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية.

ويعزى الباحثون هذه الفروق إلى إستخدام المنصة التعليمية **(Microsoft Teams)** والتى يتم عرضها على الطلاب باستخدام الحاسب الآلى أو من الخلال الهواتف الذكيه، حيث أتاحت لهم بيئة تعليمية ناجحة ساهمت فى إستيعابهم للمراحل الفنية الخاصة بكل مهارة بطريقة جيدة وما يتعلق بها من مفاهيم، والتنوع في المواد التعليمية والأنشطة والأهداف تزيد من دافعية الطلبة المتعلمين للتعلم حيث يتعود المتعلم الإعتماد على نفسه مما يقوى شخصيته وينمى لديه القدرة على الإبداع والإبتكار.

كما يرجع الباحثون هذه النتيجة إلى أن إستخدام المنصة التعليمية **(Microsoft Teams)** فى تعليم مهارات الكرة الطائرة أثرت تأثيراً فعّالاً فى الطلاب وساهمت فى تكوين قاعدة معرفية لديهم قبل الأداء الفعلى من خلال الربط بين المعارف السابقة والجديده لمهارات الكرة الطائرة مما أدى ذلك إلى إستيعاب المعلومات عن طريق إشتراك أكثر من حاسة من حواس المتعلم ، كما أنه ساعد على تزويد الطلاب بالمعارف والمعلومات عن مهارات الكرة الطائرة من حيث النواحي التاريخية والقانونية وكذلك النواحي الفنية والتعليمية الخاصة بالكرة الطائرة بالإضافة إلى العرض المنظم والمشوق لكل هذه المعارف والمعلومات .

وهذا ما يراه محمود عبد العزيز(٢٠٢١م) (٢٨) ، *Gülten Herguner, et)all.(2021)* (٤٧) إلى أن إكتساب المعارف المختلفة يتم بأكثر من وسيله في نظام مخطط له جيداً وبإستخدام أكثر من حاسة من حواس الجسم ، وإعطاء الفرصة للمتعلم لتعلم كل جزء جيداً قبل الإنتقال للجزء التالي له، ويساعده على أن يسير في التعلم حسب سرعته الذاتية مما يثير الحماس والدافعية لدى المتعلمين، وإعطائهم الفرصة للتدريب الحر دون مراقبة المعلم.

ويؤكد ذلك دراسة (محمد سالم)(٢٠١٩م)(٢٦) ، (زكى محمد حسن) (٢٠١١م) (١٥) ،

(منى محمد عطية) (٢٠٢٠ م) (٣١)، من أن المنصات التعليمية تعمل على توجيه المتعلم لدراسة المعلومات بشكل منظم، وتعمل على تحقيق مبدأ التعلم المستمر لمن يرغب في الإستفاده من موضوعها التعليمى ، وتساعد المنصة التعليمية على حل مشكلة التكدس داخل المحاضرات للمتعلمين وإقبالهم على التعلم بإتاحتها خارج الحدود المكانية وتعمل أيضاً على إثراء المادة التعليمية من خلال الأنشطة المصاحبة لها.

ويرجع الباحثون التأثير الإيجابي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى إلى إستخدام المنصة التعليمية **(Microsoft Teams)** ساعد على إثارة إهتمام المتعلم وتحفيزه على بذل الجهد في التعلم وعدم شعوره بالملل والفهم الجيد للمهارات وإستيعابها بصورة أفضل ، وذلك من خلال ما تحتويه على نصوص وصور ثابتة ومتحركة وفيديوهات بالعرض العادى والعرض البطىء متعلقة بمهارات الكرة الطائرة.

وتتفق هذه النتائج مع مع توصل إليه دراسة كلاً من (هشام عزب)(٢٠٢١م) (٣٥) ،

(أحمد طلعت) (٢٠١٩ م) (٣) ، (منایر سالم) (٢٠٢٣ م) (٣٠) ، (مى محسن)

(٢٠٢١م) (٣٢) ، (فادى محمد) (٢٠٢١ م) (٢١) ، (محمد رمضان) (٢٠١٨ م) (٢٥) ، (نجلاء محمد) (٢٠١٩ م)(٣٣) ، مروة يوسف **(**٢٠١٥م**) (**٢٩**)** Alvarez" (٢٠٠٥) (٣٦) ،

(***Korkmaz, O& Karaku***s)(٢٠٠٩) (٥٣) ، (***Ramp, Guffey***) (٢٠١٦) (٥٧) ، حيث إتفقوا على أن الأسلوب التعليمى ساهم فى تعليم مهارات الألعاب المختلفة.

وبهذا نكون قد تحققنا من صحة الفرض الثاني الذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لصالح القياس البعدى.

مناقشة وتفسير نتائج الفرض الثالث :

يتضح من جدول رقم(١١) والشكل رقم (٣) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة(٠,٠٥) بين القياس البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة، وكانت هذة النتائج لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية مما يدل على أفضلية وتناسب التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة **(Microsoft Teams)** فى التعليم.

ويرجع الباحثون هذه الفروق لصالح المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة ، إلى أن التعلم الشبكى المتمازج يعتمد على نوعين من التعلم الأول التعليم الإلكتروني حيث إستخدام الإنترنت الذي أصبح لغة العصر الذي نعيش فيه من خلال منصة **(Microsoft Teams)** للكرة الطائرة ، وكذلك إستخدام الطريقة المتبعة في التعليم (أسلوب الشرح وعرض النموذج) والذي يعتمد بصورة أساسية على المعلم ، كل ذلك أدى إلى المساحة الذاتية من حرية الطلاب التصفح لمحتويات المنصة التعليمية **(Microsoft Teams)** وتقديم كافة المعلومات والمعارف وتعدد مصادر الحصول على المعرفة والربط بين المراحل الفنية والخطوات التعليمية والقانونية وغيرها من معلومات مصحوبة ببعض الفيديوهات التعليمية والرسومات والصور الثابتة والمتحركة لتوضيح الأداء الفني السليم للمهارات ، مع تقديم التغذية الراجعة الفورية والصحيحة عن الأداء

، وكل ذلك دون الإبتعاد عن التفاعل وجهاً لوجه في الطريقة المتبعه (أسلوب الشرح وعرض النموذج) ، الأمر الذي أثر بصورة أكبر على فعالية وإيجابية نتائج التحصيل المعرفى والأداء المهارى للمجموعة التجريبية, عكس المجموعة الضابطة والتي تستخدم الطريقة المتبعه (أسلوب الشرح والنموذج) ، والذي قد يكون أدى إلى إنخفاض فى مستوى المتعلمين نتيجة إنشغال المعلم بالعديد من الأمور التنظيمية والإدارية .

كما يرى الباحثون أن تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة يرجع إلى ما يمتاز به التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة **(Microsoft Teams)** من التعلم بشكل مستمر في أي وقت وأي مكان بطريقة سهلة وشيقة تجذب الإنتباه وتثير دافعية المتعلمين نحو التعلم مما يكون له أثر كبير على تعلم النواحى الفنية والخطوات التعليمية والقانونية لمهارات البحث بصورة جيدة والوصول إلى أفضل مستوى ممكن.

وهذا ما تؤكده دراسة "مانسيلى واخرون"***Mancinelli, et al***"(٢٠٠٤م)(٥٥) ودراسة باديلا وسونيا"*Badilld&* ***Sonia***(٢٠٠٤م)(٤٠) ودراسة شيو شان"***chwi chan chiou***(٢٠٠٨م) (٤٤)إلى أن إستخدام الفيديو التعليمى والصوت والصورة والحركة فى العملية التعليمية يمكننا من توصيل المعلومة أو الرسالة بصورة أفضل وأسرع للمتعلم وتساعده على تثبيت الخبرات التعليمية لديه وفى نفس الوقت تزيد من فاعلية العملية التعليمية وتجعلها أكثر تشويقاً وبالتالى تحقق الأهداف التعليمية المرجوة.

وتشير (**سوسن إبراهيم ، نهى محمود**)(٢٠١٧م) (١٦) ،***Horn,M&Staker, H*** (٢٠١٣)(٤٩) أن المنصات التعليمية لها أهمية كبيرة في قدرة المعلم على تقييم أعمال الطلاب بسهوله مع إمكانية إتصال المعلم بالطلبة ، كما تسهم المنصات التعليمية من خلال توظيف أدوات المناقشة في إتمام الأنشطة والمهام التعليمية وتحسين التعلم.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه نتائج دراسة (نجلاء محمد) (٢٠١٩م) (٣٣) ،

(**Mahmoud Aladle, zainab abdelglel**) (٢٠٢١ م) (٥٤) ، (هدى حسن)

(٢٠٢٠م) (٣٤) ،(***Mohamed Salem Darwesh***:)(٢٠٢٠م)(٥٦) بأن المنصات التعليمية لها تأثير إيجابى في تنمية وتحسين المهارات التدريسية الأمر الذى إنعكس بصورة أكبر على فاعلية وإيجابية نتائج مخرجات التعلم.

وبهذا نكون قد تحققنا من صحة الفرض الثالث الذى ينص على أنه: توجد فروق دالة إحصائياً بين القياس البعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لبعض مهارات الكرة الطائرة لصالح المجموعة التجريبية.

كما يتضح من جدول(١٢) والشكل رقم (٤) وجود نسبة تحسن بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستويات المهارية والمعرفية وكانت أعلى نسبة تحسن في الإرسال من أسفل وبلغت (٧٣,٩٤%) وكانت أقل نسبة تحسن في التمرير من أسفل وبلغت (٣٧,٥٢%).

ويرجع الباحثون تفوق نسب التحسن للمجموعة التجريبية لكل من فروق القياسين القبلى والبعدى فى المتغيرات المهارية والمعرفية إلى المنصة التعليمية **(Microsoft Teams)** بإستخدام التعلم الشبكى المتمازج ، الذى إتسم المحتوى التعليمى داخله بالتكامل والشمول والإيجابية

والمرونة والوضوح والسلاسة مما أدى إلى رفع كفاءة المستوى المهارى والمعرفى فى الكرة الطائرة مقارنة بالتعليم باستخدام الطريقة التعليمية المتبعة (أسلوب الشرح وعرض النموذج).

كما يتضح من جدول رقم(١٣) أن قيمة (η^2) لحجم تأثير البرنامج التعليمي في المتغيرات المعرفية والمهارية بلغت (٠,٩٦، ٠,٩٣، ٠,٩٧، ٠,٩١) على التوالي وهو حجم تأثير كبير، وهذا يعني أن نسبة التباين الحقيقي للمتغير المستقل (المنصة التعليمية) في المتغيرات المعرفية والمهارية تصل إلى ٩٦%، ٩٣%، ٩٧%، ٩١% على التوالي.

وبالتالى نكون قد حققنا الهدف الأساسى للبحث وهو: التعرف على فعّالية التعلم الشبكى المتمازج بإستخدام منصة (Microsoft Teams) على تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة "

الإستنتاجات والتوصيات:

الإستنتاجات :

من خلال العرض السابق لنتائج الدراسة وفى ضوء تفسيرها ومناقشتها وفى حدود عينة البحث يمكن للباحثون إستنتاج ما يلي:

١- تطبيق البرنامج التعليمى بإستخدام منصة **(Microsoft Teams)** له تأثير دال احصائياً على الجانب المعرفي والمهاري لتعلم مهارات الكرة الطائرة .

٢- وجود فروق ذات دلالة احصائة بين متوسطات القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية ولصالح القياس البعدى في الجانب المعرفي والمهاري لتعلم مهارات الكرة الطائرة .

٣- المنصة التعليمية الإلكترونية كانت أكثر تأثيراً وإيجابية من الأسلوب المتبع في تحسين أداء مهارات الكرة الطائرة مما يدل على فاعليتها .

٤ – المنصة التعليمية الإلكترونية كانت أكثر تأثيراً وإيجابية من الأسلوب المتبع في مستوى التحصيل المعرفى مما يدل على فاعليتها .

٥- المنصة التعليمية الإلكترونية أثبت فاعليتها في تبادل الأفكار والآراء بين المعلم والطلبة ومشاركة المحتوى العلمى مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية.

ثانيا : التوصيات :

في ضوء نتائج الدراسة وإستخلاصاتها يوصى الباحثون بما يلى :

١- إستخدام التعلم الشبكى المتمازج من خلال المنصات التعليمية فى تدريس مختلف المقررات الدراسية النظرية منها والعملية ، وفى مختلف المراحل الدراسية .

٢- إستخدام التقنيات الحديثة فى التعليم بالتوازى مع الأسلوب المتبع من خلال تطبيق التعلم الشبكى المتمازج من خلال المنصات التعليمية للاستفادة من مميزات كلا منهما.

٣- تدريب المعلمين والمدربين على كيفية استخدام تكنولوجيا المنصات التعليمية المختلفة .

٤- تدريب المتعلمين على كيفية بناء واستخدام المنصات التعليمة من خلال المقررات الدراسية المختلفة سواء العملية أو النظرية .

٥- إجراء دراسات مماثلة باستخدام المنصات التعليمية على المهارات الحركية في مختلف الرياضات ، وذلك لما لها من تأثير ايجابى في العملية التعليمية .

المراجع

المراجع العربية:

١- **إبراهيم عبد الوكيل الفار** : إعداد وإنتاج برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية ، ط٢ ، الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات ، طنطا ، ٢٠٠٠م.

٢- **أبو النجا أحمد عز الدين، هانى محمد فتحى، رقيه حمزه هانى** : تأثير برنامج تعليمي باستخدام الأسلوب المدمج علي تعلم مهارة التصويب من الوثب والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية بجامعة كربلاء " ، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية ، ع٢٦. (٢٠١٦م).

٣- **أحمد طلعت أبوزيد** :تأثير وحدات تعليمية باستخدام بعض أشكال أساليب التعليم المدمج على تعلم بعض المهارات الفنية في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنصورة(دراسة مقارنة)، بحث منشور مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية،ع ٤٨،ج ٤، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط. (٢٠١٩م).

٤- **احمد عبد العال عبد الله :** أثر إستراتيجية التعلم المقلوب الموجه بمهارات التفكير ما وراء المعرفه في تنمية مهارات إستخدام المنصات التعليمية التفاعلية لدى طلبة ماجستير تكنولوجيا التعليم ، مجلة دراسات تربوية واجتماعية (العدد٣) ، كلية التربية ، جامعة حلوان ،٢٠١٧.

٥- **إسلام طه حسين :** فعالية برنامج تعليمي باستخدام التعلم المدمج على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في كرة القدم، بحث منشور،المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية،ع٣٧، كلية التربية الرياضية، جامعة بورسعيد، (٢٠١٩م).

٦- **إسماعيل محمد اسماعيل**: "التعليم المدمج"، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد الخامس، مجلة الكترونيه ربع سنوية تصدر عن وحدة التعليم الإلكتروني بجامعة المنصورة ، (٢٠١٠م).

٧- **اليسون ليتل جون وكريس وبجلز**:الإعداد للتعلم الالكترونى المدمج ، ترجمة :عثمان بن،(٢٠١٢م).

٨- **أمين أنور الخولى، ضياء الدين محمد العزب :** تكنولوجيا التعليم والتدريب والرياضى "الوسائل والمواد التعليمية- الأجهزة ومساعدات التدريب " , دار الفكر العربى ، القاهرة ، ٢٠٠٩م.

٩- **أمينة جمال السيد** : فاعلية التعليم الهجين باستخدام برنامج (**Microsoft Teams**) لتحسين مستوى التحصيل المعرفى والأداء الهجومى في رياضة المبارزة ، بحث منشور العدد(٦٥) ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، ٢٠٢١م.

١٠- **حسن الباتع محمد، السيد عبد المولى السيد**:التعلم الإلكتروني الرقمي (النظرية – التصميم – الانتاج)"، الاسكندرية، دار الجامعة الجديدة ،(٢٠٠٨م).

١١- **حسن حسين زيتون** : رؤية جديده في التعليم "التعلم الالكترونى" ـالمفهوم ـ القضايا ت التطبيق ـ التقييم ، الدار الصولاتية للنشر والتوزيع ، الرياض ، المملكة العربية السعودية ، ٢٠٠٥م.

١٢- **حسن علي سلامة** : التعلم الخليط التطور الطبيعي للتعلم الإلكتروني"، المجلة التربوية، العدد(٢٢) كلية التربية بسوهاج، جامعة جنوب الوادي ،(٢٠٠٨م).

١٣- **رشا فرج مسعود** : تكنولوجيا الواقع الافتراضى وتاثيرها على تعلم بعض مهارات الهجوم المركب في رياضة المبارزة ، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية (العدد٥٤) ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط ، ٢٠١٩م

١٤- **ريتشارد بيلى(٢٠٠٣م)**: دليل تدريس التربية الرياضية فى المدارس سلسلة تطوير التعليم ، ترجمة تيب توب لخدمات التعريب والترجمة شعبة الدراسات التربوية، ط١، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة.

١٥- **زكى محمد حسن** : الكرة الطائرة الإستراتيجيات الحديثة في تدريس وتدريب المهارات الأساسية ، دار الكتاب الحديث ، القاهرة ، ٢٠١١م.

١٦- **سوسن إبراهيم أبو العلا ، نهى محمود احمد**: أثر التفاعل بين نمط المناقشة الإلكترونية وحجم مجموعات التفاعل بها بالمنصات التعليمية في تنمية مهارات إنتاج المحتوى الإلكترونى وتحديد الذات والإندماج الدراسى لدى طلاب الدراسات العليا ، تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، ٢٠١٧م.

١٧- **شيماء مصطفى عبدالعزيز، صافيناز محمد النبوى**:الإستفادة من التعلم الهجين فى رفع مهارات الطالبات بمقرر التفصيل والحياكة فى ظل جائحة كورونا، بحث منشور، مجلة البحوث فى مجالات التربية النوعية ، المجلد السابع ، العدد ٣٣ ، (٢٠٢١م).

١٨- **عبد العال عبد الله السيد** : المنصات التعليمية الإلكترونية رؤية مستقبلية لبيئات التعلم الإلكترونى الاجتماعية ، مجلة التعليم الإلكترونى (العدد٢٢) ، جامعة المنصورة ، ٢٠١٦م.

١٩- **عبدالعليم السيد أحمد**: تأثير استخدام التعلم المدمج على مستوى التحصيل المعرفي للطلبة واتجاهاتهم نحو استخدام مستحدثات تكنولوجيا التعليم، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية،ع٤٧،ج١، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط،(٢٠١٨م).

٢٠- **عبد الله عبد الحميد محمد، رحاب عادل جبل** المهارات التدريسية والتدريب الميدانى فى ضوء الواقع المعاصر للتربية الرياضية(مفاهيم – مباديء – تطبيقات)، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية،(٢٠١١م).

٢١- **فادى محمد زكى** : تأثير استخدام التعلم الهجين على تحسين بعض المهارات التدريسية

للطالب المعلم بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر " بحث منشور ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط (العدد٥٩) ، ٢٠٢١م.

٢٢- **فاطمة محمود أبو عبدون** : فاعاية إستخدام التعليم المتمازج على مستوى أداء التصويب من السقوط في كرة اليد ، مجلة علوم وفنون الرياضة ، المجلد ٣٨ (العدد٤) ، كلية التربية الرياضية للبانت ، جامعة حلوان ، ٢٠١١م.

٢٣- **ماجدة إبراهيم على الباوى ، أحمد باسل غازى** : أثر إستخدام المنصة التعليمية class room في تحصيل طلبة قسم الحاسبات لمادة image processing واتجلهاتهم نحو التعليم الإلكترونى ، بحث منشور ، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية ، مج . ٢ ، ع . ٢ ، ٢٠١٩م.

٢٤- **ماجدة سالم نصر:** خطة التعليم الهجين هي المستقبل في مصر، البوابة نيوز، عدد السبت ١أغسطس ٢٠٢٠م.

٢٥- **محمد رمضان لطفى** : تاثير استخدام المنصات التعليمية على تعلم بعض المهارات الأساسية لبراعم كرة السلة ، بحث منشور ، مجلة بحوث التربية الرياضية (العدد١٨) ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها ، ٢٠١٩.

٢٦- **محمد سالم حسين :** تاثير برنامج تدريبى باستخدام تكنولوجيا الفصول الافتراضية **" Microsoft Teams "** على الكفاءة الذاتية المدركة وفاعلية أداء بعض الممارسات التدريسية لدى معلمى التربية الرياضية ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الرياضية (العدد٤٠) ، جامعة حلوان.٢٠١٩م.

٢٧- **محمد عبد المجيد نبوى :** تاثير التعلم "الهجين " باستخدام منصة Googl Classroom على بعض نواتج التعلم لمهارة دفع الجلة ، بحث منشور ، كلية التربية الرياضية للبنات (العدد٥٤) ، جامعة حلوان ، ٢٠٢١م.

٢٨- **محمود عبد العزيزاحمد** : التعليم الهجين المدعم بمنصة Microsoft Teams واثره على أداء بعض المهارات الهجومية في الريشة الطائرة ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الرياضية (العدد٥٥) ،جامعة الزقازيق ، ٢٠٢١م.

٢٩- **مروة يوسف محمد** :"تأثير برنامج للتعليم المتمازج على الدافعية للإنجاز وبعض المهارات المقررة بدرس التربية الرياضية لتلميذات الصف الثاني الإعدادي"، بحث منشور، المؤتمر الدولي السادس عشر الرياضة المدرسية، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان،(٢٠١٥م).

٣٠- **منايرسالم ناصر** : اتجاهات الطلاب نحو التعلم باستخدام منصة Microsoft Teams واثرها على الحصيلة المعرفية لمقرر الإصابات الرياضية والاسعافات الأولية ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الرياضية للبنات (العدد٤) ، جامعة حلوان ، ٢٠٢٣م.

٣١- **منى محمد عطية:** تأثير التعلم المدمج على تحسين نواتج التعلم للضربة الساحقة المستقيمة في الكرة الطائرة، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية،ع٥٥،ج٥،كلية التربية الرياضية ،جامعة أسيوط ، (٢٠٢٠م) .

٣٢- **مى محسن أبو النور** : تاثير برنامج مقترح باستخدام التعليم الهجين على أداء بعض الجوانب المهارية والمعرفية لطالبالت تخصص المبارزة في ظل جائحة كورونا ، مجلة علوم الرياضة (العدد٢) ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا ، ٢٠٢١م.

٣٣- **نجلاء محمد فارس** : فاعلية منصة تعليمية الكترونية قائمة على القصص التشاركية الرقمية لتنمية التنظيم التعاونى والانتماء الى الون لدى طلاب جامعة جنوب الوادى ، بحث منشور ، كلية التربية ، المجلة التربوية العدد ٦٨ ، ديسمبر ٢٠١٩ م.

٣٤- **هدى حسن صابر:** واقع استخدام أعضاء هيئة التدريس مقرر الكاراتيه للمنصات التعليمية الإلكترونية الإفتراضية ببعض كليات التربية الرياضية ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الرياضية للبنات بالجزيرة ، المجلد ٣٧، العدد ٢٠٢٠م ، ٣٧ ، ٢٠٢٠م.

٣٥- **هشام عزب عبد العزيز** : فاعلية برنامج تعليمى قائم على المنصة التعليمية الإلكترونية وتأثيرها على تعلم مهارة الإرسال في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية الرياضية للبنات بالجزيرة ، المجلد (٠٤٩) العدد (١) ، ٢٠٢١م.

المراجع العربية مترجمة للغة الأجنبية:

The References in English;

1-Al-Far, I. A. (2000). *Preparation and production ofinteractive multimedia software (2nd ed.). Delta for Computer Technology, Tanta.*

2-Abu Al-Naja, A. A., Fathi, H. M., & Hanan, R. H. (2016). *The impact of an educational program using the integrated approach on learning the skill of jump shooting and cognitive achievement in handball for students of the College of Physical Education at Karbala University. Scientific Journal of Physical Education and Sports Sciences, 26*

3- Abuzeid, A. T. (2019). *The impact of instructional units using some forms of integrated teaching methods on learning some technical skills in volleyball for students of the College of Physical Education, Mansoura University: A comparative study. Published Research, Asyut Journal of Sports and Arts Education, 48.(٤)*

4-Abdullah, A. A. (2017). *The impact of flipped learning strategy directed toward thinking skills beyond knowledge in developing the skills of using interactive educational platforms for master's students in educational technology. Studies and Social Research Journal, Faculty of Education, Helwan University(3)*

5- Hussein, I. T. (2019). *The effectiveness of an educational program using blended learning on the performance of some basic skills for beginners in football. Published Research, Journal of Scientific Research and Studies in Physical Education, 37, College of Physical Education, Port Said University.*

6- Ismail, M. M. (2010). *Blended learning. E-Learning Magazine, 5.*

7-Littlejohn, A., & Pegler, C. (2012). *Preparing for blended e-learning: Understanding and implementing hybrid learning. Translation: Othman Bin .*

8-El-Khouly, A. A., & Mohamed, D. A. (2009). *Educational technology and training in sports (Educational aids, materials, devices, and training aids). Dar Al-Fikr Al-Arabi, Cairo.*

9-El-Sayed, A. A. (2021). *The effectiveness of hybrid education using Microsoft Teams program to improve cognitive achievement and offensive performance in fencing. Published Research, College of Physical Education for Girls, Helwan University.)(65)*

10- Mohammed, H., & Al-Sayyid, A. M. (2008)*. Digital e-learning (Theory, design, and production). Dar Al-Jamea Al-Jadeeda, Alexandria.*

11-Zaitoun, H. H. (2005). *A new vision in education: E-learning - Concepts - Issues - Applications - Evaluation. Dar Al-Sawlatia for Publishing and Distribution, Riyadh, Saudi Arabia.*

12-Salama, H. A. (2008). *Blended learning: The natural evolution of e-learning. Educational Journal, 22, College of Education, Sohag University.*

13-Masoud, R. F. (2019). *Virtual reality technology and its impact on learning some compound attack skills in fencing. Asyut Journal of Sports and Arts Education, Faculty of Physical Education, Asyut University(54)*

14-Bille, R. (2003). *Teaching guide for physical education in schools. Development of Education Series. Translated by Taib Toub for Arabization and Translation Services, Educational Studies Division, 1st ed. Dar Al-Farouk for Publishing and Distribution, Cairo.*

15-Hassan, Z. M. (2011). *Modern volleyball: Strategies in teaching and training basic skills. Dar Al-Kitab Al-Hadith, Cairo.*

16- Abu Al-A'la, I. M., & Ahmed, N. M. (2017). *The impact of interaction between the electronic discussion style and the size of the interaction groups on developing skills of content production, self-determination, and academic integration among graduate. students. Educational Technology, Studies, and Research, Arab Association for Educational Technology.*

17- Abdelaziz, S. M., & El-Nabawy, S. M. (2021). *Utilizing hybrid learning to enhance female students' skills in the design and knitting course during the COVID-19 pandemic. Published Research, Journal of Research in Gender Education, 7.(٣٣)*

18-Abdullah, A. A. (2016). *Electronic educational platforms: A future vision for social e-learning environments. E-Learning Magazine, Mansoura University(22).*

19-Abdelhamid, A. A. (2018). *The impact of using hybrid learning on the cognitive achievement level of students and their attitudes toward using educational technology innovations. Asyut Journal of Sports and Arts Education, 47.(١)*

20-Mohammed, A. H. M., & Jabal, R. A. (2011). *Teaching skills and field training in the light of the contemporary reality of physical education (Concepts - Principles - Applications). Dar Al-Wafa for Printing and Publishing, Alexandria.*

21- Zaki, M. H. (2021). *The impact of using hybrid learning on improving some teaching skills for student teachers at the College of Physical Education, Al-Azhar University. Published Research, College of Physical Education, Asyut University. (59)*

22-Fatma, M. A. (2011). *The effectiveness of using blended learning on the level of shooting performance from falling in handball. Journal of Sports Sciences and Arts, 38,(4) College of Physical Education for Girls, Helwan University.*

23-Majida, I. A., & Ahmed, B. G. (2019). *The impact of using the class room educational platform on the achievement of computer science students in the image processing course and their attitudes toward e-learning. International Journal of Educational Sciences Research, 2.(٢)*

24-Majida S. N. (2020). *Hybrid education plan is the future in Egypt. Al-Bawaba News, August 1, 2020.*

25-Mohammed, R. L. (2018). *The impact of using educational platforms on learning some basic skills for basketball juniors. Research Journal of Physical Education, Faculty of Physical Education, Benha University(18)*

26-Hussein, M. S. (2019). *The impact of a training program using Microsoft Teams virtual technology on self-perceived competence and the effectiveness of performance in some teaching practices for physical education teachers. Published Research, College of Physical Education, Helwan University.(40)*

27-Nabawi, M. A. (2021). *The impact of hybrid learning using Google Classroom platform on some learning outcomes for the skill of push in volleyball. Published Research, College of Physical Education for Girls, Helwan University.(54)*

28-Ahmed, M. A. (2021). *Hybrid education supported by the Microsoft Teams platform and its effect on the performance of some attacking skills in badminton. Published Research, College of Physical Education, Helwan University.(55)*

29-Mohamed, M. Y. (2015). *The impact of a blended learning program on achievement motivation and some prescribed skills in the physical education lesson for second-grade female students. Published Research, The 16th International School Sport Conference, College of Physical Education for Boys, Helwan University.*

30-Nasser, M. S. (2023). *Students' attitudes towards learning using the Microsoft Teams platform and its impact on the cognitive achievement for the sports injuries and first aid course. Published Research, College of Physical Education for Girls, Helwan University.(4)*

31- Atiya, M. M. (2020). *The impact of blended learning on improving learning outcomes for the direct smash in volleyball. Asyut Journal of Sports and Arts Education, 55(5).*

32-Abu Al-Nour, M. M. (2021). *The impact of a proposed program using hybrid learning on the performance of some skill and cognitive aspects for students specializing in fencing amid the COVID-19 pandemic. Journal of Sports Sciences, College of Physical Education, Benha University(.2)*

33-Fares, N. M. (2019). *The effectiveness of an electronic educational platform based on digital interactive storytelling for developing cooperative organization and belonging among South Valley University students. Published Research, College of Education, Issue 68, December 2019.*

34-Saber, H. H. (2020). *The reality of using the virtual e-learning platforms by the faculty members in the Karate course in some physical education colleges. Published Research, College of Physical Education for Girls, Jazeera, 37.*

35-Abdulaziz, H. A. (2021). *The effectiveness of an educational program based on the electronic educational platform and its impact on learning the skill of serving in volleyball for students of the College of Physical Education. Published Research, College of Physical Education for Girls, Jazeera, 49(1).*

المراجع الأجنبية:

36- Alvarez,G., : *Blending learning in K-12/Evolution of Bleanding learning, fromWikibooks,the open textbooks collection**.(2005).***

37- Anderson, A. ; *seven major Challenges for e- learning in developing countries: Case study EBIT, Sir lank. International journal of education and Development using ICT**.(2008).***

38 -Anne Abraham : *Student cent red teaching of accounting to engineering students: Comparing blended learning with traditional approaches, University of Wollongong, Singapore, 2007.*

39-ASTD. ; *E-Learning Courseware Certification (ECC) Fact Sheet http://www.saleshelp.com/webtraining/astdfactssheet.html Retrived:15/3/2020**.(2005).***

40-Badilla &Sonia: *Experiencia pedagogica: mapas conceptuales en preescolar [Teachingexperience:concept maps in preshool]. In Memorias v congreso Nacional de Educadores, programa Nacional de informatica Educativa Mep-fod (preescolar,I y ii ciclos),san Jose, costa Rica, Septiembre3-4,2004**.***

41- Bodie L. W.; *An Experimental Study Of Instructor Immediacy In the Wimba Virtual Classroom. Unpublished doctoral dissertation, San Diego , USA**.(2009).***

42- Bencze, L, and Upton, L ; *Being Your Own Role Model for Improving Self-efficacy: An Elementary Teacher Self-actualizes through Drama-Based Science Teaching. Canadian Journal of Science Mathematics and Technology Education**.(2006).***

43- Bonk, C., & Graham, C.,: *Hand book of blended learning: Global perspectives, local design. Sanfrancisco, CA: Pfeiffer publishing, 2007.*

44 -Chei chang chiou : *The effect of concept mapping on studwnts learning achievements innovaions in Education and Teaching Internatinal . volume 45, issue 4, pp.(375-387)2008.*

45- Dewar, T.,Whittington, D.,; *Blended Learning Rsearch Report.Retrieved From,2004.*

46 -Fatin Adira, Azlan Ahmad: *The Impact of E-Learning on University Students Learning of Sport Skill Subjects during the COVID-19 Pandemic, The European Journal of Social and*

*Behavioral Sciences, EJSBS Volume XXX, Issue III, pages 201-216, Malays**i.(2021).***

47 -Gülten Herguner, et all.: *The Effect of Online Learning Attitudes of Sports Sciences Students on their Learning Readiness to Learn Online in the Era of the New Coronavirus Pandemic (Covid-19), The Turkish Online Journal of Educational Technology, January volume 20 Issue 1, pages 68-77, Turkey.(2021).*

48 -Gulsun Kurubacak : Critical curriculum design for blended learning in higher education: The strategies, principles and challenges of interactive classroom management, Journal of Educational Technology, Vol.3, No.2, Pp16–25, 2006.-

49- *Horn,M&Staker, H**(2013):Thr rice of k-12blended learning0 www.charistens.s institute.org/publication*

50- Howard, L., Remenyi, Z., Pap, G.,: *Adaptive Blended Learning Environments, 9th International Conference on Engineering Education, Vanderbilt University, Institute for Software Integrated Systems, San Juan, 2006.*

51- Jack Downey: *Better Badminition for all, Britain Badmintion*, Federation, 2003.

52- Jun, X,. Hong-Zheng, S., Tzu-Han Lin, M., Zhimin, P., Hsu-Chen. C.*:* *What makes learners a good fit for hybrid learning? Learning Learning competences as predictors of experience and satisfaction in hybrid learning space.British Journal of Educational Technology.(2020)*

53- Korkmaz, O& Karakus ,U: *The Impact Of Blended Learning Model On Student attitudes To Wards Geography Course and There Critical Thinking, disposition and levels The Turkish on line Journal of Educational Technology To Jet October2009 ISSV:1303-6521 VolumeIssue 4 article.(2009).*

54- Mahmoud Aladle, zainab abdelglel: *The effectiveness of using participatory learning through the Microsoft Teams platform on cognitive achievement, teaching skills and student attitudes in the course on methods of teaching physical education in light of the Egypt Vision 2030, The Scientific Journal of Sports Science and Arts, June, 66 (1) Pages 455-494, Egypt.(2021).*

55- *Mancinelli,et al**:concept maps in kindergarten. In Alberto J. canas, Joseph D. Novak,&Fermin M. Gonzalez (Eds),*

proceedings of the Ist International conference on concept Mapping Pamplona, spain: Univwrsided publica de Navarra, 2004.

***56 -Mohamed Salem Darwesh**: The effect of a training program using "Microsoft Teams" virtual classroom technology on the perceived self-efficacy and effectiveness of the performance of some teaching practices of physical education teachers, The Scientific Journal of Sports Science and Arts, June, 40 (40) Pages 151-171, Egypt.(2020).*

***57- Ramp, L. C. & Guffey, J. S**: The impact of metacognitive training on academic self-efficacy of selected underachieving college students, ERIC Document Reproduction Services, Ed 432-607.(2009).*

***58 -Stiefel, J. P.**: A Mixed Methods Analysis of Parental Support for a High School Hybrid Learning. Ph.D, Northcentral University, Arizona.(2016).*

59- http://www.alaql.4t.com/mm.htm

60-- http://diskbedo.coolbb.net/montada-f11/topic-t306.htm