فاعلية برنامج تعليمي باستخدام منصة الصور التفاعلية Thing link على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد

م.د/ فاطمة محمد السيد مرسي على
مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب
كلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق
Doi: 10.21608/jsbsh.2024.339533.2880

مقدمة ومشكلة البحث:

إن التكنولوجيا في مجال التعليم تساعد على علاج القصور لدى الطلبه في مجالات متعدده ، فما يمكن ان يقدمه استخدام مثل هذه التكنولوجيا في العمليه التعليميه من برامج وتطبيقات تحتوي على وسائط متعدده وعناصر مختلفه تعمل على جذب انتباه الطلبه وتساعد في التغلب على مشكلاتهم وتراعي الفروق الفرديه فيما بينهم ، وذلك لتحقيق اقصى استفاده من قدراتهم وامكانياتهم (٣ : ٤٦٨).

تعتبر الصور التفاعليه احد وسائل تكنولوجيا التعليم الحديثه التي تساعد في عمليه التعلم ويكفي الاشاره الى اهميه الصوره في التعليم فالصوره الواحده تعني (الف كلمه) لما للصوره من قدره على اضفاء الصور الواقعيه و الحقيقيه على الفكر او المفهوم او الكلمه ولما لها من قدره على اثاره دفاعيه الطلاب على التعلم واستمرار اثاره اهتمامهم (١٣ : ٢٧٤).

تاتي منصات التعليم الالكتروني في مقدمه تقنيات الجيل الثاني من الويب التي تشهد اقبالا متزايدا على توظيفها من كل الاعضاء هيئه التدريس و ذلك نظرا الى الحيويه والمتعه التي تضيفها على عمليتي التعليم والتعلم مما يدفع المتعلم الى التفاعل مع المحتوى المقدم عبرها وكذلك مع اقرانه ومعلمه كذلك بالاضافه الى اشراكة في عدد من المهمات التي تنمي مهاراته (٢٠ : ٥٥).

ويضيف " **احمد عبد الفتاح** " (٢٠٢١) ان التعليم يرتبط ارتباطا وثيقا بالتقدم العلمي والتكنولوجي وهو احدى الاعمده الاساسيه التي يبنى عليها المجتمع فيجب على التربويين الاستجابه الى هذا العصر والاستجابه للتحويلات التي تكتسح مجالات الحياه المختلفه من خلال تعديل وتغير برنامجها ومقرراتها وانشطتها بحيث تتناسب مع هذا التقدم من اجل تفعيل انشطه التعليم وتسهيل مهماته وتحقيق أهدافه (1 : ١٩٩).

ويشير **(l et Jeffery. J Adam)** (٢٠٢١) بأن Thing link منصه تعليميه تعتمد على زياده الصور ومقاطع الفيديو لانشاء تجارب تفاعليه تعليميه مرئيه تسمح للمستخدم بتحميل الصور واضافه العديد من النقاط المهمه التي عند النقر عليها تسمح استخدام صور اضافيه او نصوص او ملفات صوتيه او روابط الى صور اخرى ويمكن للمستخدم ايضا تحميل ٣٦٠ درجه من الصور ومقاطع الفيديو والتي يمكن زيادتها بنفس الطريقه واستخدامها من خلال نظارات جوجل او سماعات الواقع الافتراضي المنتج

النهائي هو مورد مرن مقابل للاستخدام مع صور متعدده او مقاطع فيديو مرتبطه معا بطريقه متماسكه (2 : ١٩).

يذكر "**صبحي أحمد**" (**٢٠١٢م**) أن لعبة كرة اليد يعدها عديد من الناس لعبة مشتقة عن كرة القدم، وهي لعبة الإثارة والسرعة معا في آن واحد، تجمع بين الوثب والجري وتمرير الكرة واستلامها في اقل زمن ممكن، وتسجل الاهداف فيها عن طريق تصويب الكرة في مرمي الخصم، وتتطلب ممارستها إلي لياقة بدنية عالية وقوة جسمانية كما أنها اجتذبت العديد من الجماهير في كافة بلدان العالم. (٤: ٩)

ويري كلاً من "**وديع ياسين وئاوات أحمد وزانا إبراهيم**" (**٢٠١٣م**) أن لعبة كرة اليد من الالعاب التي تتسم بتعدد مهاراتها الرياضية، فضلاً عن الترابط بينها مما يجعل فرصة تحقيق التقدم بالأداء المهاري مرتبطة بما تقدمة المهارة السابقة كما أن بعض المهارات الأساسية في لعبة كرة اليد مثل التمرير والتصويب جميعهم من المهارات الحاسمة في هذة اللعبة اذ عن طريقها يمكن الحصول علي هدف مباشر يمنح الاسبقية للفريق بالتقدم وهذا ياتي من خلال اداء التكرارات والتصحيح والاعتماد علي التغذية الراجعة لضمان استيعاب وفهم الحركة وتطبيقها. (١٨: ٣٠٦)

يري "**فتحي أحمد**" (**٢٠١٠م**) أن التصويب من الوثب يستخدم من مدافع قريب أو الإقتراب من مرمي الفريق الخصم أو المضاد، وفي هذا النوع من التصويب يتحرك اللاعب بإتجاة المرمي وعند إقترابة منة يتقدم بالجانب المعاكس لليد المصوبة وفي اللحظة المناسبة يرتقي بالقدم المعاكسة أيضا وتترك الكرة اليد المصوبة قبل الهبوط بقليل لإكتساب أكبر مسافة ممكنة بإتجاة المرمي، والتصويب من الوثب يمكن أن يكون من الوثب للأمام ويمكن أن يكون من الوثب عاليا وهذا يحددة المكان الذي يقف فية المدافع بالنسبة للاعب. (٦: ٥٨)

يشير **منير جرجس** (**٢٠٠٤م**) أن التصويب بالوثب الطويل يهدف إلي محاولة التخلص من المدافع، حتي يستطيع التصويب علي الهدف دون إعاقة، وغالبا ما تؤدي هذه التصويبة من خلال ثغرة بين المدافعين في حدود منطقة دائرة المرمي، وكذلك في حالة إنفراد المهاجم بحارس المرمي، مما يسهم في زيادة الإقتراب من المرمي مع استعداد وتهيئة أفضل للتصويب. (١٧: ١١٥)

من خلال عمل الباحثة في تدريس مقرر كرة اليد بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق، وجدت ضعف مستوى أداء مهارة التصويب بالوثب الطويل والتحصيل المعرفي في كرة اليد لدى طالبات الكلية من الفرقة الثانية يمكن أن يعزى ذلك إلى استخدام طريقة التدريس المعتادة، مثل العرض التوضيحي (الشرح والنموذج) .

يتم تدريس منهج لعبة كرة اليد لطالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة

الزقازيق، في ضوء فلسفة جودة التعليم في الكلية، فإنها تؤكد على الاهتمام بجميع الجوانب المعرفية والبدنية والمهارية لشخصية المتعلم لتحقيق المخرجات التعليمية المستهدفة وتحفيز المتعلمين إلى مستوى جيد لاكتساب المعلومات والمعرفة، وأداء المهارات الأساسية في كرة اليد (التصويب بالوثب الطويل)، وكذلك استخدام أساليب التدريس البنائية أو أساليب التعلم النشط، وهي متعددة ومتنوعة.

ومن خلال إطلاع **الباحثة** للعديد من المراجع والكتب والرسائل العلمية الخاصة بتكنولوجيا التعليم والأساليب التكنولوجية الحديثة ومنها) **Adam J. Jeffery, Steven L. Rogers, Kelly L. A.**) **(Jeffery, and Luke Hobson (2021)** ، (**C. Berman, (2017)**) ، **(Donna Baumbach (2016)** ، (١٩)،(٢٠) ،(٢٢) والتي يعد استخدام الصور التفاعليه Thing link واحدة منها حيث أكدت نتائجها علي فاعلية استخدام الصور التفاعليه Thing link في تنمية التحصيل الدراسي، كما أن استخدام الصور التفاعليه Thing link يساعد علي زيادة التفاعل المشترك بين المعلم والمتعلم والتغلب علي صعوبات بعض الموضوعات وأكتساب مهارات تدريسية جديدة.

ولذلك تكونت فكرة البحث الحاليه وهي دراسه تاثير استخدام الصور التفاعليــه Thing link على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل والتحصيل المعرفي في كرة اليد لطلبه كليه التربيه الرياضــيه بنات جامعه الزقازيق ، فقد يكون لها تاثير ايجابي افضل على المتغيرات قيد البحث من الاسلوب المتبع هو الاسلوب التقليدي الشرح والنموذج.

وأنطلاقا مما سبق وجدت الباحثة إمكانية استخدام الصور التفاعلية Thing link لانة يعمل علي إشراك الطالبة بصورة إيجابية في العملية التعليمية وتساعد علي تحقيق التفاعل بين الطالبة والمعلمــة ويؤدي إلي التقدم والارتقاء بالمستوي المعرفي و المهاري للطالبات في لعبة كرة اليد ووصولا لــلأداء الجيد وذلك من خلال وضع برنامج تعليمي باستخدام الصور التفاعلية Thing link لمعرفة تأثيرة علي تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل والتحصيل المعرفي في كرة اليد.

هدف البحث: يهدف البحث إلي:

يهدف البحث إلى تحسين تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي فــي كــرة اليــد باستخدام منصه الصور التفاعليه . Thing link

فروض البحث: من خلال هدف البحث تفترض الباحثة ما يلي

-- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعــدي للمجموعــة الضــابطة (طريقــة العرض والنموذج) على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي فــي كــرة اليــد لصالح القياس البعدي.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (منصة الصــور

التفاعليه thing link) على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كـرة اليـد لصالح القياس البعدي.

– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية على تعلـم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد لصالح القياس البعـدي للمجموعـة التجريبية.

مصطلحات البحث

– **منصه الصور التفاعليه Thing link** : هي منصه الكترونيه لانشاء الصور التفاعليه من خـلال تحويل اي صوره ثابته الى منصه اطلاق الوسائط المتعدده من خلال انشاء مجموعه من النقاط (hot spot) على اجزاء معينه من الصوره عايز تشمل الصوت والفيديو والرسوم البيانيه والبومات الصور بهدف اطفاء الحيويه على الموضوعات الدراسيه ممكن ربطها بمواقع انترنت المختلفـه كالمـدونات وسائل التواصل الاجتماعي لربط الافكار ببعضها وتنميه مهارات التفكير المختلفه. (١٥ : ٥ ، ٦)

الدراسات السابقة

1 – أجرت مريم محمد ابراهيم (٢٠١٥م)(١٦) دراسة بعنوان " تاثير برنامج تعليمي باستخدام طريقه دالتون مدعم ببرمجيه تعليميه في تعلم بعض وثبات التمرينات الايقاعيه" استخدمت الباحثـه المـنهج التجريبي وتم تطبيق التجربه الاساسيه على عينه قوامها ٤٠ طالبه وتم تقسـيمهم الـى مجمـوعتين المجموعه التجريبيه وتستخدم طريق الدالتون والمجموعه الضابطه وتستخدم اسلوب الاوامر وكان من اهم النتائج تحسن مستوى طالبات المجموعه التجريبيه المستخدمين لطريق الـدالتون عـن طالبـات المجموعه الضبطه المستخدمين لاسلوب الاوامر.

2– أجرت مروه حسين اسماعيل(٢٠١٦م)(١٥) دراسة بعنوان " فعاليه اسـتخدام منصـه الصـور التفاعلية Thing link تنميه مهارات التفكير البصري وحب الاستطلاع الجغرافي لدي تلاميذ المرحله الاعداديه ، مجله الجمعيه التربويه للدراسات الاجتماعيه ، كليه التربيه ، جامعه عين شـمس" وتـم اختيار عينة البحث من تلميذات الصف الأول الإعدادي بمدرسة عبد القادر فهمي الإعداديـة بنـات ، والذي بلغ عددهم (٧٠) تلميذة ، تم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية وأخرى ظابطة ، وقد أشارت نتائج البحث إلى فاعلية استخدام منصة الصور التفاعلية على تنمية كل من مهارات التفكير البصري وحـب الاستطلاع الجغرافي لدى التلميذات مجموعة البحث ،ويتضح ذلك من خلال دلالة متوسطى درجـات تلميذات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات التفكير البصـري سـواء للاختبار ككل أو لكل مهارة فرعية تضمنها الاختبار ، وكـذلك بالنسـبة لمقيـاس حـب الاسـتطلاع الجغرافي .

3– أجرت فاطمة محمد السيد (٢٠١٩م)(٥) دراسة بعنوان " أثر استخدام الهولـوجرام علـى تعلـم

واتقان مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد" وتم تطبيق التجربة الاساسية على عينه قوامها (٨٠) طالبة تم تقسيمهم إلى مجموعتين المجموعة التجريبية (٤٠) طالبة وتستخدم طريقة عرض المحتوى باستخدام الهولوجرام والمجموعة الضابطة وتستخدم أسلوب الاوامر وكان من أهم النتائج تحسن مستوى طالبات المجموعة التجريبية المستخدمين لطريقه الهولوجرام عن طالبات المجموعة الضابطة المستخدمين لاسلوب الاوامر. كما ان هناك فروق داله احصائيه بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات البدنية والمهارية لصالح المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في القياسات البعدية.

4- أجري أحمد محمد السيد (٢٠٢٢م) (٢) دراسة بعنوان " فعالية استخدام منصة الصور Thing link التفاعلية بالتعلم المعكوس وتأثيرها علي مستوي أداء بعض المهارات الدفاعية لحارس المرمي في كرة اليد " يهدف هذا البحث الي معرفة تأثير استخدام منصة الصور Thing link التفاعلية بالتعلم المعكوس علي مستوي أداء بعض المهارات الدفاعية لحارس المرمي في كرة اليد ، وتمثلت عينة البحث في (٥٢) طالب من الفرقة الاولي بكلية التربية الرياضية جامعة بنها ، وتم تقسيمهم الي مجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة ضابطة قوام كلا منهما (٢٦) طالبا بالاضافة الي عدد (١٤) مبتدئ كعينة استطلاعية من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية وكانت أهم النتائج تشير الي أن استخدام منصة الصور Thing link التفاعلية كان لها اثر ايجابي في عملية التعلم لدي المجموعة التجريبية ، كما ان البرنامج التقليدي المتبع بأسلوب الامر الشرح واداء النموذج لدي المجموعة الضابطة ادي الي مستوي تعلم وأداء مرضي الي حد ما ، وتفوق المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات الدفاعية لحارس مرمي كرة اليد باستخدام منصة الصور.

إجراءات البحث:

منهج البحث: أستخدمت الباحثة المنهج التجريبي وأستعانت الباحثة بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخري ضابطة مستخدمة القياس القبلي والبعدي لكلا المجموعتين.

مجتمع البحث: أشتمل مجتمع البحث علي طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق للعام الجامعي (٢٠٢٤م– ٢٠٢٥م).

عينة البحث: تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية (وذلك لان الباحثة تدرس لهم المحاضرة (كرة اليد) طبقا للجدول الدراسي) من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق والبالغ عددها (١٢٠) طالبة، وتم سحب عدد (٢٠) طالبة عينة الدراسة الإستطلاعية لإجراء المعاملات العلمية للإختبارات قيد البحث، وبذلك أصبحت عينة البحث الأساسية (١٠٠) طالبة تم

تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية والأخري ضابطة وعدد كلا منهن (٥٠) طالبة، جدول (١) يوضح تصنيف عينة البحث.

جدول (١) تصنيف مجتمع البحث

مجتمع البحث	عينة البحث	الدراسة الإستطلاعية	العينة الأساسية	
			مجموعة تجريبية	مجموعة ضابطة
١٢٨٣	١٢٠	٢٠	٥٠	٥٠

وسائل وأدوات جمع البيانات:

قامت الباحثة بالاطلاع علي المراجع العلمية والدراسات المرتبطة المتخصصة في مجال تعليم وتدريب للإستفادة منها في تحديد وسائل وأدوات جمع البيانات و لتحديد المتغيرات البدنية والمهارية المرتبطة بالبحث، وكذلك الإختبارات المناسبة لقياس تلك المتغيرات ولذلك أستخدمت الباحثة بعض الأجهزة والأدوات المناسبة لهذا البحث.

* متغيرات النمو(السن – الطول – الوزن) مرفق(٢).
* إستمارات إستطلاع رأي الخبراء للمتغيرات البدنية و المهارية مرفق(٣).
* المتغيرات البدنية و المهارية (مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد) مرفق(٤).
* إستمارات إستطلاع رأي الخبراء للتحصيل المعرفي مرفق(٥).

– الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

♦ جهاز رستاميتر: لقياس الطول والوزن (بالسنتيمتر، بالكيلو جرام)♦ ساعة إيقاف: لحساب الزمن(بالثواني) ♦شريط قياس ♦السلم♦ مسطرة ♦أقماع بلاستيكية ♦عدد ٢ مرمي لكرة اليد + كرات يد ♦ شريط لاصق. ♦ أطواق ♦ كرات طبية.

– ضبط متغيرات البحث: قامت الباحثة بإجراء التجانس لأفراد عينة البحث الأساسية في المتغيرات قيد البحث الأتية:

* متغيرات النمو(السن – الطول – الوزن)،المتغيرات البدنية (المرونة – التوافق – القدرة العضلية للذراعين والقدرة العضلية للرجلين – الدقة– السرعة)، المتغيرات المهارية (مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد)، التحصيل المعرفي كما هو موضح في جدول رقم (٢).

جدول (٢) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواءلعينة البحث في المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي (التجانس) ن = ١٢٠

	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	معامل الالتواء
متغيرات النمو	السن	سنة	١٩,٣٥	٠,٥٩	١٩	١.٧٧
	الطول	سم	١٦٣,٠٠٨	٤,٥٦	١٦٣	٠,٠٠٥
	الوزن	كجم	٦٢,٠٩	١٠,٠٠٦	٦١	٠,٣٢

المتغيرات البدنية	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٨,٣٥	٨,٢٢	١٢	١,٣٣-
	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	٠,٨٨	٠,٥٨	١	٠,٦٢-
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,٢٤	٠,٢٨	٣,١٧	٠,٧٥
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,١٢	٠,١٣	١,١٠	٠,٤٦
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٨,١٥	١,٥٠	٩	١,٧-
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٧٣	٠,٣٨	٤,٦٨	٠,٣٩
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٥٥	٠,٧٩	٢	١,٧٠-
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	١,٧٠	٠,٧٧	٢	١,١٦-
التحصيل المعرفي		درجة	٢٥,٨٩	٥,٦٤	٢٦	٠,٠٥-

يتضح من جدول (٢) أن معاملات الألتواء لعينة البحث فى المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي المختارة قد تراوحت بين (١,٣٣- : ٠,٠٠٥) أى انحصرت بين (±٣)، مما يدل على أن العينة تمثل مجتمعا اعتداليا متجانسا فى هذه المتغيرات.

ثم قامت الباحثة بإجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في جميع متغيرات البحث وذلك للتأكد من تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات وهذا القياس يعتبر بمثابة القياس القبلي لأفراد المجموعتين التجريبية والضابطة، تتمثل المتغيرات كالاتي:

- معدلات النمو (السن – الطول – الوزن)،المتغيرات البدنية (المرونة – التوافق – القدرة العضلية للذراعين والقدرة العضلية للرجلين – الدقة– السرعة)، المتغيرات المهارية (مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد)، التحصيل المعرفي كما هو موضح في جدول رقم (٣).

جدول (٣) دلالة الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياسين القبليين للمتغيرات قيد البحث

ن١=ن٢=٥٠

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلي للمجموعة الضابطة		القياس القيلي للمجموعة التجريبية		قيمة (ت)
			م	ع	م	ع	
متغيرات النمو	السن	سنة	١٩,٢٨	٠,٦١	١٩,٢٨	٠,٥٧	٠,٤٤٢
	الطول	سم	١٦٣,٨٨	٤,٢٢	١٦٣,٨٨	٤,٦٧	٠,١٧٢
	الوزن	كجم	٦٠,٧٢	١٠,٢١	٦٤,٠٤	٨,١٤	٠,١٧٩
المتغيرات	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٨,٤٤	٨,٤٢	٩,٥٦	٦,٧٨	٠,٤٧٥

البدنية	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	٠,٨٢	٠,٥٢	٠,٨٠	٠,٥٣	٠,٤٧٥
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,١٩	٠,٢٦	٤,٢٩	٠,٣١	٠,١٨٩
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,٠٩	٠,١٠٠٦	١,١٣	٠,١٢	١,٨٦٧
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٨,٢٢	١,٣٨	٨,٤٠	١,٣٥	٠,٦٥٦
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٧٩	٠,٣٣	٤,٦٥	٠,٤٣	١,٧٩٤
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٥٠	٠,٨١	١,٧٢	٠,٧٨	١,٣٧٧
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	١,٦٤	٠,٧٢	١,٨٤	٠,٨٤	١,٢٧٥
التحصيل المعرفي		درجة	٢٥,١٨	٤,٥٦	٢٤,٨٢	٤,٥٣	٠,٣٩٦

قيمة (ت) الجدولية = ٢,٠٠ يتضح من جدول (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبليين للمجموعتين التجريبية والضابطة فى جميع المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي مما يدل على وجود تكافؤ المجموعتين فى هذة المتغيرات.

- المعاملات العلمية للعينة الاستطلاعية : اولا الصدق:

جدول (٤) دلالة الفروق بين المجموعتين غير المميزة والمجموعة المميزة في متغيرات قيد البحث ن=٢٠

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة غير المميزة		المجموعة المميزة		قيمة (ر)
			م	ع	م	ع	
المتغيرات البدنية	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٥,١٠	١٠,٣٥	١٣,٠٥	٢,١٦	٣,٢٢٢
	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	١,٢٥	٠,٦٩	٤,١٥٠	١,٣٠	٨,٦٩٢
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,٢٧	٠,٢٠	٥,٣٦	٠,٧٢	٦,٤٧٩
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,٢٠	٠,١٦	١,٨٧	٠,٤٧	٤,٠٠٢
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٧,٤٠	١,٨٨	١٢,٦٠	١,٨٤	٨,٧٠٥
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٧٩	٠,٣١	٣,٧٠	٠,٤٧	٨,٤٢٠
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٣٠	٠,٧١	٤,٢٠	١,١٠	٩,٧٨٢
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	١,٥٥	٠,٦٦	٥,٠٥	١,٥٣	٩,٢٩٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي ٠,٠٥= ٢,١٠١ يتضح من جدول (٤) وجود فروق دالة احصائيا بين كل المجموعة الغير مميزة والمجموعة المميزة في المتغيرات قيد البحث للصالح القياس المجموعة المميزة.

ثانيا: الثبات الاختبارات

جدول (٥) معامل الاتباط بين القياسين التطبيق الاول واعادة التطبيق في المتغيرات البدنية والمهارية ن=٢٠

المتغيرات		وحدة القياس	التطبيق الاول		إعادة التطبيق		قيمة (ر)
			م	ع	م	ع	
المتغيرات البدنية	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٥,١٠	١٠,٣٥	٥,٥٥	٩,٩٣	*٠,٩٩٩
	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	١,٢٥	٠,٦٩	١,٣٠	٠,٧٣	*٠,٩٥٣
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,٢٧	٠,٢٠	٤,٣١	٠,٢٦	*٠,٦٥٧
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,٢٠	٠,١٦	١,٢٢	٠,١٩	*٠,٨٨٧
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٧,٤٠	١,٨٨	٧,٤٥	١,٩٨	*٠,٩٩٤
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٧٩	٠,٣١	٤,٧٥	٠,٣٧	*٠,٨٦٦
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٣٠	٠,٧١	١,٤٥	٠,٨٨	*٠,٨٣٤
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	١,٥٥	٠,٦٦	١,٦٠	٠,٦٨	*٠,٩٤٧

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي ٠,٠٥= ٠,٤٤ يتضح من الجدول (٥) وجود علاقة ارتباطية بين كل التطبيق الاول واعادة التطبيق في المتغيرات البدنية والمهاري قيد البحث.

المعاملات العلمية للتحصيل المعرفي : إختبار التحصيل المعرفي(إعداد الباحثة) : مرفق (٥)

قامت الباحثة بتصميم إختبار التحصيل المعرفي وذلك لقياس مدي تحصيل الطالبات للجانب المعرفي الخاص برياضة كرة اليد وذلك بعد الإطلاع علي المراجع العلمية والدراسات التي تطرقت إلي بناء الإختبارات المعرفية والتي منها " **مروه حسين اسماعيل** (٢٠١٦م) (١٥) " ، " **Tom Barrett** (٢٠١٥م) (٢٥) " ، " **Susan Oxnevad, Guest Author** (٢٠١٢م) (٢٤) " ، ولقد إعتمدت الباحثة في بناء الإختبار علي الخطوات التالية :

- **تحديد الهدف من الإختبار :**

تم تحديد الهدف من الإختبار في قياس مستوي التحصيل المعرفي لمفاهيم رياضة كرة اليد المدرجة داخل البرنامج التعليمي ، أن يكون هذا الإختبار ملائم لقدرات الطالبات عينة البحث ، وأن يتم صياغة الأهداف العامة للإختبار المعرفي بحيث يمكن قياسها كما يلي :

- أن تتعرف الطالبة علي النواحي الفنية والمهارية للتصويب بالوثب الطويل في كرة اليد .
- أن تتعرف الطالبة علي النقاط القانونية برياضة كرة اليد .

- **تحليل المنهج المقرر** : قامت الباحثة بتحليل المحتوي الدراسي (المنهج المقرر) لكرة اليد والذي تدرسة طالبات الفرقة الثانية – بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق ، وذلك من خلال المراجع والمذكرات في كرة اليد .

- **تحديد محاور الإختبار:** بعد أن قامت الباحثة بتحليل المنهج المقرر لكرة اليد والذي تدرسة طالبات

الفرقة الثانية(عينة البحث) ، وإستناداً إلي المراجع العلمية المتخصصة والدراسات التي تناولت بناء الإختبارات المعرفية توصلت الباحثة إلي تحديد محاور الإختبار كما يلي :

- الجانب النظري المرتبط بمهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد .
- النواحي الفنية والمهارية للتصويب بالوثب الطويل في كرة اليد ، القانون الدولي في كرة اليد .

- إعداد محاور الإختبار الرئيسية :

قامت الباحثة بتحديد المحاور الرئيسية للإختبار المعرفي والتي ترتبط برياضة كرة اليد ، حيث قامت الباحثة بتصميم إستمارة إستطلاع رأي الخبراء وأشتمل علي ٣ محاور مقترحين لبناء الإختبار المعرفي ، ثم قامت الباحثة بعرضها علي عدد من الخبراء في مجال رياضة كرة اليد ، وطرق تدريس التربية الرياضية لتحديد أهم المحاور التي ترتبط بشكل مباشر بموضوع البحث وكذلك لتحديد الأهمية النسبية لكل محور وإضافة ما يرونة مناسباً لموضوع البحث **مرفق (١)** .

- تحديد وصياغة عبارات الإختبار المعرفي :

تم صياغة عبارات الإختبار المعرفي وفقاً للشروط والمواصفات الواجب إتباعها ووضعها في إستمارة لمعرفة مدي صلاحيتها ، علي أن يراعي في تلك العبارات التالي :

- أن تكون لغة العبارات صحيحة ، تكون للعبارة معني واحد فقط (ليس أكثر من معني) .
- الإبتعاد عن العبارات السهلة أو البديهية ، وكذلك الغامضة أو الصعبة ، تكون كل عبارة مستقلة عن بقية عبارات الإختبار .

- تحديد نوع الأسئلة :

من خلال إطلاع الباحثة علي المراجع العلمية والبحوث والدراسات السابقة والتي تناولت أساليب التقويم والإختبارات الموضوعية بهدف التعرف علي عملية بناء الإختبار المعرفي ، حيث إختارت الباحثة صياغة أسئلة الإختبار المعرفي من خلال أسئلة الصواب والخطأ والإختيار من متعدد ، وذلوك لأنهما يعتبران من أفضل أنواع الإختبارات الموضوعية وأكثرها شيوعاً وإستعمالاً .

صدق الاتساق الداخلى:

تم حساب صدق الاتساق الداخلى بحساب دلاله معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجـــة الكلية لمحاور الاستبيان باستخدام معامل الارتباط، ويتضح ذلك كما فى الجدول (٨) التالى:

جدول (٨) صدق الاتساق الداخلى لعبارات محاور التحصيل المعرفي ن=٢٠

الاسئلة	اولاً: محور النطري		ثانيا :المهاري		ثالثا: القانوني	
	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
اسئلة صح او خطأ	١	*٠,٥٩٦	٦	*٠,٥٣٥	٢٤	٠,٢١٨
	٢	*٠,٧٣١	٧	*٠,٦٦٧	٢٥	٠,١٠٠
	٣	*٠,٤٧١	٨	*٠,٥١٤	٢٦	٠,٣٦٣
	٤	*٠,٦٦٦	٩	٠,٢٨٠	٢٧	٠,٢٧٣
	٥	*٠,٧١٥	١٠	*٠,٥٩٩	٢٨	*٠,٦٥٤
			١١	*٠,٤٥٤	٢٩	*٠,٦٧١
			١٢	*٠,٤٧١	٣٠	*٠,٤٥٨
			١٣	*٠,٤٦٤	٣١	*٠,٦٧٢
			١٤	*٠,٨٤٥	٣٢	*٠,٤٦٥
			١٥	٠,٢٣١	٣٣	٠,٠٦١
			١٦	*٠,٧٧٥	٣٤	٠,٣٦٥
			١٧	*٠,٥١٦	٣٥	٠,٠٤٣
			١٨	*٠,٧٥٦	٣٦	٠,٢٤٨
			١٩	*٠,٤٧٥	٣٧	٠,٣٤١
			٢٠	*٠,٤٦٤	٣٨	*٠,٥٣٤
			٢١	*٠,٤٧٧	٣٩	*٠,٥٢٩
			٢٢	*٠,٧٠٠	٤٠	*٠,٤٨٢
			٢٣	*٠,٤٦٦	٤١	*٠,٤٦٦
					٤٢	*٠,٥٥٣
					٤٣	*٠,٧٦٧
					٤٤	*٠,٥٣٢
					٤٥	*٠,٥٨٢
اسئلة اختر ما بين متعدد			٥٢	*٠,٦٦٦	٤٦	*٠,٥٨٦
			٥٣	*٠,٥٣٣	٤٧	*٠,٤٨٣
			٥٤	٠,٢٧٤	٤٨	٠,١٣٠
			٥٥	٠,٤٣٢	٤٩	٠,٤٣٤
			٥٦	*٠,٥٥٦	٥٠	*٠,٤٦٣
			٥٧	٠,٤٢٠	٥١	*٠,٧١١
			٥٨	٠,٢٥١		
			٥٩	٠,١٣٤		
			٦٠	*٠,٥٧٦		

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥= ٠,٤٤٤

يتضح من الجدول (٨) وجود علاقة ارتباطيه لبعض العبارات داله احصائيا بين درجة كل عبارة والمحور الذى تنتمى اليه العباره كما يتضح انه لا يوجد علاقة ارتياطية لبعض العبارات بين درجة كل عبارة والمحور الذى ينتمى الية وقد قامت الباحثة بحذف العبارات غير دالة احصائيافاصبح عدد العبارات ٤٤ عبارة.

جدول (٩) معاملات الإرتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية لمقياس الشباب

العينة الإستطلاعية قيد البحث (الإتساق الداخلى) ن = ٢٠

م	المحاور	معامل الإرتباط
١	النظري	٠,٧٢٦*
٢	المهارى	٠,٩١٩*
٣	القانوني	٠,٩٣٣*

* قيمة "ر" الجدولية عند ٠,٠٥= ٠,٤٤٤ يتضح من جدول رقم (٩) أنه توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠٥,٠) بين درجة كل محور والدرجة الكلية لمقياس المشاركين، مما يدل على تمتع هذا المقياس بدرجة عالية من الصدق.

جدول (١٠) معـــاملات الســـهولة والصـــعوبة والتـــميز للاختبار المعرفى قيد البحث ن = ٢٠

المحاور	المحور الاول: التظري				المحور الثاني :المهاري				المحور الثالث: القانوني			
	رقم العبارة	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز	رقم العبارة	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز	رقم العبارة	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز
اسئلة صح او خطأ	١	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣	٦	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٢٢	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
	٢	٠,٩٥	٠,٠٥	٠,٠٥	٧	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣	٢٣	٠,٩٥	٠,٠٥	٠,٠٥
	٣	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣	٨	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٢٤	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
	٤	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٩	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩	٢٥	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦
	٥	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩	١٠	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٢٦	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩
					١١	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣	٢٧	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
					١٢	٠,٩٥	٠,٠٥	٠,٠٥	٢٨	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٠٩
					١٣	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩	٢٩	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
					١٤	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣	٣٠	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦
					١٥	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٣١	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
					١٦	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣	٣٢	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦
					١٧	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٣٣	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩
					١٨	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩	٣٤	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
					١٩	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣				
					٢٠	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٠٩				
					٢١	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٠٩				
اختاري مابين					٣٥	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦	٣٩	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
					٣٦	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩	٤٠	٠,٩٥	٠,٠٥	٠,٠٥

متعدد					٣٧	٠,٩٥	٠,٠٥	٠,٠٥	٤١	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣
					٣٨	٠,٩٥	٠,٠٥	٠,٠٥	٤٢	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦
									٤٣	٠,٩٠	٠,١٠	٠,٩
									٤٤	٠,٨٥	٠,١٥	٠,١٣

يتضح من الجدول (١٠) أن معاملات السهولة للاختبار المعرفى قيد البحث قد تراوحت بين (٠,٧٥، ٠,٩٥) ومعامل الصعوبة يتراوح بين (٠,٢٥، ٠,٢٠) ومعامل التميز يتراوح بين (٠,١٩، ٠,٠٥).

- **الصورة النهائية للإختبار مرفق (٥)** : قامت الباحثة بعد تطبيق الإختبار المعرفي لرياضة كرة اليد قيد البحث علي عينة البحث الإستطلاعية ، والتأكد من مدي صدق وثبات جميع أسئلة الإختبار ، وأصبح الإختبار المعرفي في صورتة النهائية جاهزاً للتطبيق علي عينة البحث الأساسية .

ثبات الاختبار:

جدول (١١) معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثانى الدال على الثبات لعبارات محاور الاستبيان ن= ٢٠

الاسئلة	اولاً: محور النظري		ثانيا :المهاري		ثالثا: القانوني	
	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
اسئلة صح او خطأ	١	*٠,٩٠٥	٦	*٠,٧٢٤	٢٢	*٠,٧٦٤
	٢	*٠,٩٠٣	٧	*٠,٨٠٢	٢٣	*٠,٨٩٨
	٣	*٠,٨١١	٨	*٠,٨٩٢	٢٤	*٠,٨١١
	٤	*٠,٨٩٩	٩	*٠,٦٦٣	٢٥	*٠,٨٩٩
	٥	*٠,٨٦٦	١٠	*٠,٨٩٢	٢٦	*٠,٩٠٥
	المجموع الكلى	*٠,٩٠٨	١١	*٠,٥٦٠	٢٧	*٠,٨١١
			١٢	*٠,٧٠٧	٢٨	*٠,٨٩٢
			١٣	*٠,٨٠٢	٢٩	*٠,٨٩٩
			١٤	*٠,٩٠٣	٣٠	*٠,٨١١
			١٥	*٠,٨٩٢	٣١	*٠,٨٠٢
			١٦	*٠,٧٠٧	٣٢	*٠,٩٠٣
			١٧	*٠,٨١١	٣٣	*٠,٩٠٣
			١٨	*٠,٩٠٥	٣٤	*٠,٨٩٩
			١٩	*٠,٩٠٣		
			٢٠	*٠,٨٠٢		
			٢١	*٠,٨٩٢		
اسئلة اختر ما بين متعدد			٣٥	*٠,٧٢٨	٣٩	*٠,٩٠٣
			٣٦	*٠,٨٤٠	٤٠	*٠,٨٦٦
			٣٧	*٠,٩٠٣	٤١	*٠,٨١٦
			٣٨	*٠,٨٩٩	٤٢	*٠,٩٠٣
			المجموع الكلى	*٠,٨٨٦	٤٣	*٠,٨٩٢
					٤٤	*٠,٨٨٢
					المجموع الكلى	*٠,٩٣٣

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥= ٠,٤٤٤ يتضح من الجدول (١١) ان قيم معاملات الارتباط أعلي قيمة (ر) الجدولية مما يدل على أن جميع عبارات الاستبيان ذات داله وثبات.

- تحديد زمن الإختبار :

متوسط زمن الإختبار = (الزمن الذي إستغرقتة أول طالبة + الزمن الذي إستغرقتة أخر طالبة) / ٢

وكان المتوسط الحسابي لزمن الإختبار يساوي (٣٥ ق) وهو الزمن المناسب للإجابة علي الإختبار المعرفي وذلك كما هو موضح بجدول رقم (١٢) .

جدول (١٢) الزمن المناسب لتطبيق الإختبار المعرفي

الزمن التجريبي		المجموع	الزمن المناسب
الزمن الذي إستغرقتة أول طالبة	الزمن الذي إستغرقتة أخر طالبة		
٣٠ ق	٤٠ ق	٧٠	٣٥ ق

- بناء البرنامج التعليمي :تحديد الهدف العام : وضعت الباحثة هدف وهو معرفة فاعلية إستخدام الصور التفاعلية Thing link علي تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد.

- تخطيط البرنامج التعليمي بإستخدام منصة الصور التفاعليةThinglink :

https://www.thinglink.com/card/١٩١٣٩٩٩٤٨٨٨٠٩١٧٣٤٧٨

- قامت الباحثة باستطلاع رأي الخبراء **مرفق (1)** في مجال كرة اليد لوضع تصور للبرنامج التعليمي لمعرفة فاعلية إستخدام منصة الصور التفاعليةThing link علي تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد.

-البرنامج باستخدام الصور التفاعليةThing link مرفق (٦):

قامت الباحثة باستخدام الصور التفاعليه من خلال تحويل اي صوره ثابته الى منصه اطلاق الوسائط المتعدده من خلال انشاء مجموعه من النقاط (hot spot) على اجزاء معينه من الصوره تشمل الصوت والفيديو والبومات الصور بهدف جعل الموضوعات الدراسيه (مهارة التصويب بالوثب الطويل) أسهل في الفهم وكذلك لجذب إنتباة الطالبات للمحتوي التعليمي كذلك يمكن ربطها بمواقع الانترنت المختلفه كالمدونات وسائل التواصل الاجتماعي لربط الافكار ببعضها وتنميه مهارات التفكير المختلفه. **الإجراءات التنفيذية:**

- الدراسة الاستطلاعية الاولي : قامت الباحثة بإجراء الدراسة الاستطلاعية الاولي لمتغيرات الدراسة علي عينة من نفس المجتمع ومن خارج عينة البحث الاساسية والبالغ عددهم (٢٠) طالبة في

الإختبارات البدنية و المهارية والمعرفية (قيد البحث)، وذلك في الفترة من ١-٢٠٢٤/١٠/٣م. ، وذلك (لحساب المعاملات العلمية للاختبارات (الصدق – الثبات)).

– **الدراسة الاستطلاعية الثانية :** قامت الباحثة بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية لمتغيرات الدراسة علي عينة البحث الاصتطلاعية والبالغ عددهم (٢٠) طالبة في الإختبارات البدنية و المهارية والمعرفية (قيد البحث)، وذلك في الفترة من ٧-٢٠٢٤/١٠/١٠م ، وذلك (لتدريب المساعدين – اكتشاف نواحي القصور والعمل علي تلاشي الاخطاء– تحديد الزمن اللازم لعملية القياس – التأكد من صلاحية الأجهزة والأدوات المستخدمة).

– **القياسات القبلية:** قامت الباحثة بإجراء القياسات القبلية لمتغيرات الدراسة علي المجموعتين (التجريبية، الضابطة) والبالغ عددهم (١٠٠) طالبة في الإختبارات البدنية و المهارية والمعرفية (قيد البحث)، وذلك في الفترة من ١٥/١٠/٢٠٢٤م.

– **التجربة الأساسية:** قامت الباحثة بتطبيق البرنامج التعليمي علي العينة التجريبية للبحث وقوامها (٥٠) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق، لمدة (٦ أسابيع)، وذلك في الفترة من يوم ١٦/١٠/٢٠٢٤م إلي ٢٠/١١/٢٠٢٤م ، حيث اشتملت علي (٦) وحدات بواقع وحدة واحدة كل أسبوع وفقا للجدول الدراسي للعملية التعليمية (المحاضرة) زمنها ٩٠ دقيقة ، حيث استخدمت عرض المحتوي باستخدام الصور التفاعليه thinglink مع أفراد المجموعة التجريبية، واستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) مع أفراد المجموعة الضابطة.

– **القياسات البعدية:** بعد الإنتهاء من تطبيق التجربة الأساسية قامت الباحثة بإجراء القياسات البعدية لكل من المجموعتين (التجريبية، الضابطة) والبالغ عددهم (١٠٠) طالبة في الإختبارات البدنية و المهارية والمعرفية (قيد البحث) ، وذلك في يوم٢١/١١/٢٠٢٤م بنفس الطريقة التي تم بها القياس القبلي.

عرض النتائج ومناقشتها:

مناقشة الفرض الأول :

جدول(١٣) دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة للمتغيرات قيد البحث ن=٥٠

	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي للمجموعة الضابطة		القياس البعدي للمجموعة الضابطة		قيمة (ت)	نسبة التحسن %
			م	ع	م	ع		
المتغيرات البدنية	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٨,٤٤	٨,٤٢	٩,٥٢	٨,٢٨	٣,٣٠٠	٪١٢,٧٩
	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	٠,٨٢	٠,٥٢	١,٣٠	٠,٥٤	٥,٠١١	٪٥٨,٥٣
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,١٩	٠,٢٦	٤,٣٧	٠,٣٨	٢,٦٣٥	٪٤,٢٩

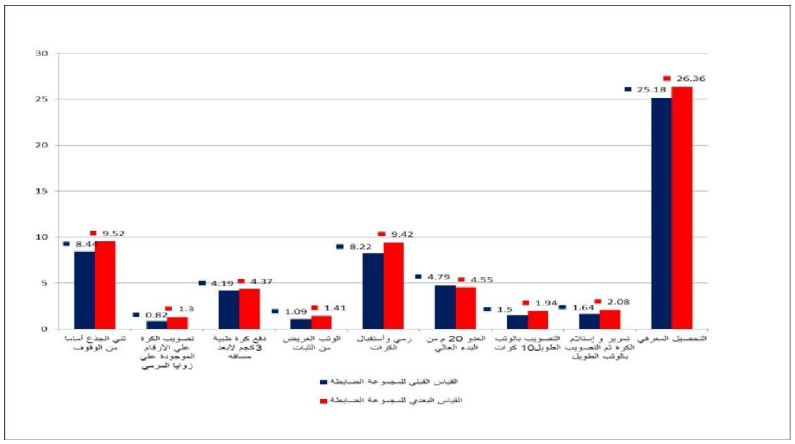
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,٠٩	٠,١٠٠٦	١,٤١	٠,٢٣	٤,٧١٧	٢٩,٣٥٪
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٨,٢٢	١,٣٨	٩,٤٢	٢,٧٦	٣,٩١٧	١٤,٥٩٪
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٧٩	٠,٣٣	٤,٥٥	٠,٤٥	٤,٢٥٩	-٥,٢٧٪
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٥٠	٠,٨١	١,٩٤	٠,٨١	٣,٨٣١	٢٩,٣٣٪
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	١,٦٤	٠,٧٢	٢,٠٨	٠,٨٧	٤,٦١٠	٢٦,٨٢٪
التحصيل المعرفي		درجة	٢٥,١٨	٤,٥٦	٢٦,٣٦	٤,٧٦	٣,٢٩٩	٤,٨٦٪

قيمة (ت) الجدولية = ٢,٠٢

يتضح من الجدول (١٣) وشكل رقم (١) توجد فروق دالة احصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي فى المتغيرات البدنية و المهارية والتحصيل المعرفي للمجموعة الضابطة (الشرح والنموذج)، ويرجع وجود فروق ذات دلالة إحصائية إلي الأسلوب التعليمي في إلقاء المحاضرة بالطريقة المتبعة (الشرح والنموذج) وذلك لأنه يعطي فكرة واضحة عن كيفية الأداء السليم لأداء التصويب بالوثب الطويل ، وهذا ما يوضح أثر الطريقة المتبعة في شرح المادة التعليمية للطالبات، ولذلك يعتبر تعلم التصويب بالوثب الطويل بصورة جيدة والوصول بها إلي مرحلة التوافق الجيد والاداء بصورة جيدة حيث أن درجة أداء الطالبات للتصويب بالوثب الطويل يتوقف علي المحتوي الذي يدرس لهم أثناء العملية التعليمية حيث يتم تعليم المحتوي بطريقة (الشرح والنموذج) وهي الطريقة التقليدية المتبعة في جميع المدارس والجامعات والتي تعتمد علي الشرح وإعطاء نموذج للأداء وذلك لقلة الإمكانيات المتاحة في الجامعات من برامج معدة لتعليم المهارات الرياضية المختلفة وأيضاً عدم توافر وسائل حديثة في التدريس والتعليم ، مما أدي إلي تعلم الطالبات بهذة الطريقة التقليدية ، كما أن التحصيل المعرفي للطالبات قد تأثر بشكل إيجابي نتيجة إستخدام تعليم المحتوي بطريقة (الشرح والنموذج) وهي الطريقة التقليدية المتبعة ، من خلال أداء التصويب بالوثب الطويل للطالبات ثم قيامهم بالتدريب عليها في المحاضرة مع تصحيح الأخطاء التعليمية لهم .

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة " **مروه حسين اسماعيل** (**٢٠١٦م**) (١٥) حيث تشير إلي أن الأسلوب المتبع (الشرح وأداء النموذج) له تأثير إيجابي علي تحسين مستوي وشكل الأداء البدني لمهارات كرة اليد (قيد البحث) في المجموعة الضابطة، يؤثر الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي والنموذج) تأثير إيجابي علي تعلم لعبة كرة اليد لتلاميذ المجموعة الضابطة، الطريقة التقليدية تؤثر إيجابيا علي جوانب التعلم التصويب بالوثب الطويل كرة اليد، بهذا **يتحقق صحة الفرض الاول لهذا البحث الذي ينص علي** " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة**

الضابطة (طريقة العرض والنموذج) على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد لصالح القياس البعدي".



شكل رقم (١) دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة للمتغيرات قيد البحث

جدول(١٤) دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية للمتغيرات قيد البحث ن=٥٠

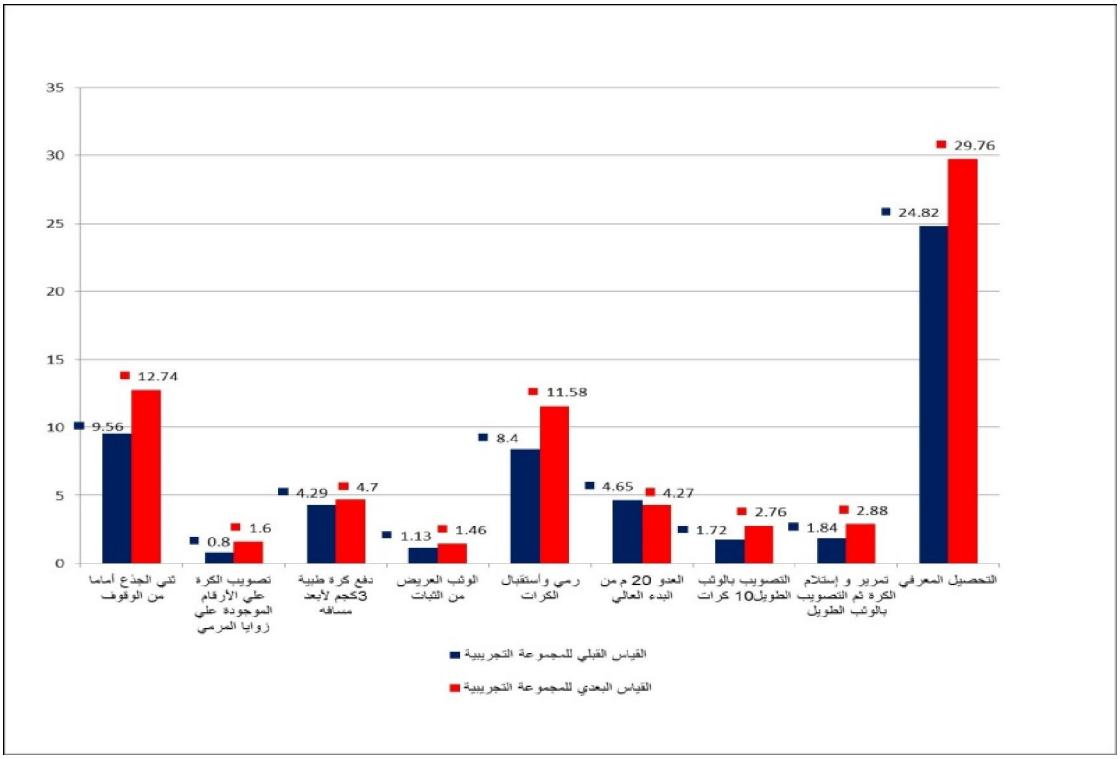
المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلي للمجموعة التجريبية		القياس البعدي للمجموعة التجريبية		قيمة (ت)	نسبة التحسن %
			م	ع	م	ع		
المتغيرات البدنية	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٩,٥٦	٦,٧٨	١٢,٧٤	٢,٣٧	٥,٧٣٩	٣٣,٢٦٪
	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	٠,٨٠	٠,٥٣	١,٦٠	٠,٥٧	٧,٧٦٦	١٠٠٪
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,٢٩	٠,٣١	٤,٧٠	٠,٤٩	٦,٢٦٣	٤٢,٨٦٪
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,١٣	٠,١٢	١,٤٦	٠,١٦	١١,٠٢٧	٢٩,٢٠٪
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٨,٤٠	١,٣٥	١١,٥٨	٢,٢٠	٧,١٢٥	٣٧,٨٥٪
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٦٥	٠,٤٣	٤,٢٧	٠,٤٠	٥,١٥٥	٨,٨٩-٪
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٧٢	٠,٧٨	٢,٧٦	١,٢٨	٨,٣٦٠	٣٧,٦٨٪
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	١,٨٤	٠,٨٤	٢,٨٨	١,٢٥	٦,٧٦٤	٥٦,٥٢٪
التحصيل المعرفي		درجة	٢٤,٨٢	٤,٥٣	٢٩,٧٦	٥,٤٩	٥,٣٣٧	١٩,٩٠٪

قيمة (ت) الجدولية = ٢,٠٢

يتضح من الجدول (١٤) وشكل رقم (٢) توجد فروق دالة احصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية للصالح القياس البعدي في المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي ولصالح القياس البعدي عن القياس القبلي للمجموعة الضابطة التي استخدمت (منصه الصور التفاعليه Thing link) وتشير الباحثة تلك النتائج إلي البرنامج التعليمي المقترح باستخدام منصه الصور التفاعليه Thing link وما يثمرة من عامل التحفيز والتشويق للطالبات، حيث أن منصه الصور التفاعليه Thing link يعمل علي جذب إنتباة الطالبات أثناء عرض تدريبات التصويب بالوثب الطويل لتعلمها وإتقانها بالإضافة إلي تحفيزهم بشكل كبير، وكل ذلك جعل منصه الصور التفاعليه Thing link عامل جذب وتشويق للطالبات (المتعلمين) لتعلم التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد، حيث أنها من المهارات الهامة

في كرة اليد، وحتي يتم تعليم وإتقان الطالبات لمهارة التصويب بالوثب الطويل عن طريق البرنامج التعليمي المقترح فقد راعت الباحثة بعض النقاط الهامة ومنها مراعاة الوضوح والتدرج من السهل إلي الصعب ومن البسيط إلي المركب وكذلك البساطة وعدم المبالغة في الأسلوب حتي يتم توصيل المعلومة إلي الطالبات بسهولة، مما جعل الطالبات لديهم الحافز للتعليم والتركيز أثناء عرض المحتوي والتدريبات لتعلمها وإتقانها وكل ذلك ساعد علي بساطة وسهولة المادة التعليمية المعروضة للطالبات مما جعل البرنامج التعليمي علي قدر من السهولة في الاستخدام وسرعة ودقة التنفيذ مما كان له دور إيجابي في تعليم الطالبات وهذا يفسر الأثر الفعال والإيجابي للجرافيك في التعليم.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة " **أحمد محمد السيد (٢٠٢٢م)** (٢) حيث أشارت نتائج هذه الدراسات إلي أن منصه الصور التفاعليه Thing link لها أهمية في التعليم وأثر إيجابي وفعال في عملية التعليم والتعلم، كما أنة ساعد علي زيادة التفاعل المشترك بين المعلم والمتعلم والتغلب علي صعوبات بعض الموضوعات وأكتساب مهارات تدريسية جديدة . **بهذا يتحقق صحة الفرض الثاني لهذا البحث الذي ينص علي " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (منصه الصور التفاعليه Thing link) على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد لصالح القياس البعدي".**



شكل رقم (٢) دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية للمتغيرات قيد البحث

جدول(١٥) دلالة الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياسين البعديين للمتغيرات قيد البحث

ن١=ن٢=٥٠

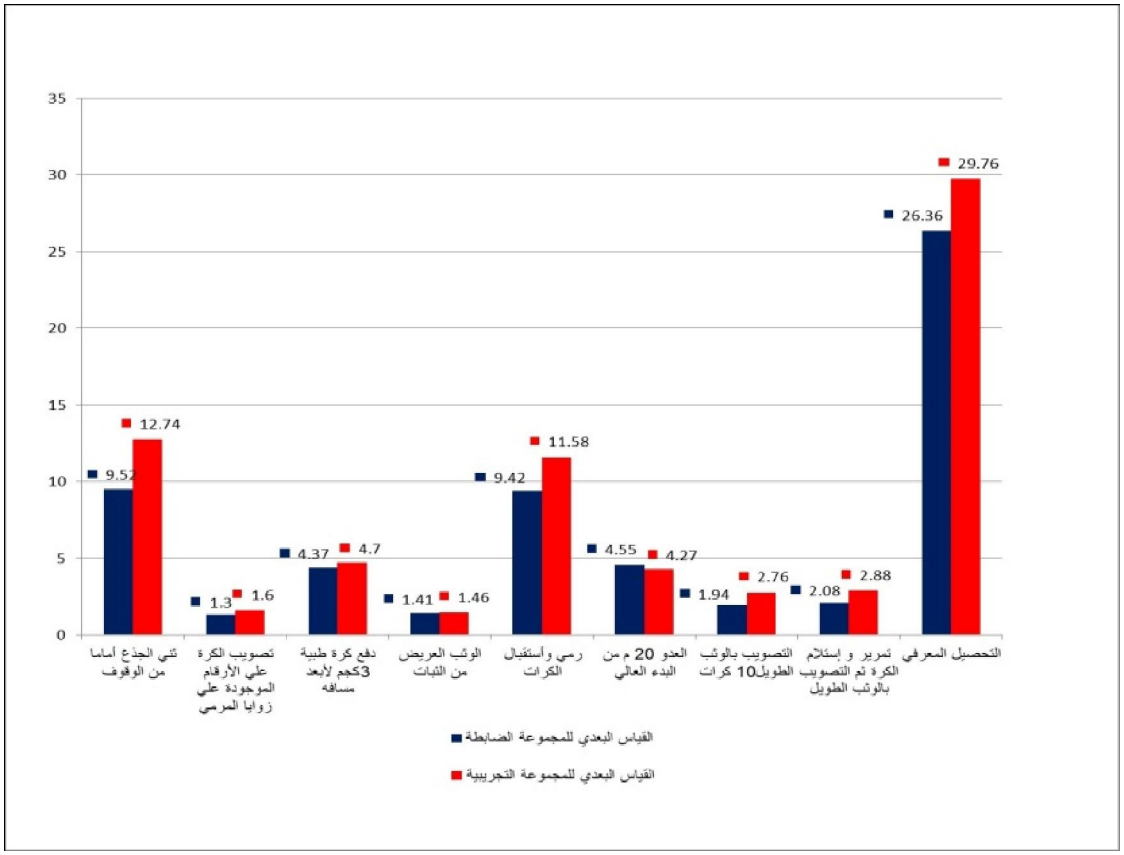
المتغيرات		وحدة القياس	القياس البعدي للمجموعة الضابطة		القياس البعدي للمجموعة التجريبية		قيمة (ت)
			م	ع	م	ع	
المتغيرات البدنية	ثني الجذع أماما من الوقوف	سم	٩,٥٢	٨,٢٨	١٢,٧٤	٢,٣٧	٢,١٤٤
	تصويب الكرة علي الأرقام الموجودة علي زوايا المرمي	درجة	١,٣٠	٠,٥٤	١,٦٠	٠,٥٧	٢,٤٩٤
	دفع كرة طبية ٣كجم لأبعد	متر	٤,٣٧	٠,٣٨	٤,٧٠	٠,٤٩	٣,٦٣٩
	الوثب العريض من الثبات	سم	١,٤١	٠,٢٣	١,٤٦	٠,١٦	٢,١١٧
	رمي وأستقبال الكرات	درجة	٩,٤٢	٢,٧٦	١١,٥٨	٢,٢٠	٢,٣٨٠
	العدو ٢٠م من البدء العالي	ث	٤,٥٥	٠,٤٥	٤,٢٧	٠,٤٠	٣,١٩٩
المتغيرات المهارية	التصويب بالوثب الطويل ١٠ كرات	درجة	١,٩٤	٠,٨١	٢,٧٦	١,٢٨	٣,٣٩٠
	تمرير إستلام الكرة ثم التصويب بالوثب الطويل	درجة	٢,٠٨	٠,٨٧	٢,٨٨	١,٢٥	٣,٦٩٣
التحصيل المعرفي		درجة	٢٦,٣٦	٤,٧٦	٢٩,٧٦	٥,٤٩	٣,١٠٨

قيمة (ت) الجدولية = ٢,٠٠

يتضح من الجدول (١٥) وشكل رقم (٣) توجد فروق دالة احصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية فى المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة فى القياسات البعدية، وترجع الباحثة ذلك التقدم الحادث إلي البرنامج التعليمي المقترح باستخدام منصه الصور التفاعليه Thing link حيث راعي الفروق الفردية بين التلاميذ، وكذلك ساعد البرنامج باستخدام منصه الصور التفاعليه Thing link علي رؤية الطالبات المحتوي التعليمي والتدريبات التعليمية في نفس الوقت وكذلك ساعد علي التعاون والعمل الجماعي فيما بينهم وبين المعلم حيث أن منصه الصور التفاعليه Thinglink ساعدت علي زيادة التفاعل المشترك بين المعلم والمتعلم والتغلب علي صعوبات بعض الموضوعات وأكتساب مهارات تدريسية جديدة، كما ساعد علي تطور وتحسن المستوي لدي الطالبات مما ساعد علي تطور وتحسن المتغيرات البدنية والمهارية وكذلك التحصيل المعرفي ونتيجة لذلك تقدم مستوي الطالبات في دقة التصويب والمرونة والسرعة في الأداء وكذلك القدرة العضلية للذراعين والرجلين والتوافق أثناء أداء المهارة مما ساعد علي إتقان المهارة وأدائها بصورة إنسيابية وبالتالي فهناك فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة فى القياسات البعدية.

وهذا يتفق مع نتائج دراسة كلاً من "**فاطمة محمد**" (٢٠١٩م) (٥)، "**أحمد السعيد**" (٢٠٢١م)

(١)، "**أحمد محمد**" (٢٠٢٢م) (٢)، "**مروة حسين** " (٢٠١٦م) (١٥) أن البرنامج التعليمي أدي إلي تنمية القدرة العضلية للذراعين لصالح القياس البعدي، تحسن في إختبار رمي الكرة الطبية من الوقوف في القياس البعدي عن القبلي وأيضا التأثير الإيجابي لمنصه الصور التفاعليه Thing link في تنمية مهارات المتعلم، أهمية استخدام منصه الصور التفاعليه Thing link في التعليم والعملية التعليمية لما لة من أثر إيجابي وفعال في عملية التعليم وكذلك أن منصه الصور التفاعليه Thing link ساعد علي زيادة التفاعل المشترك بين المعلم والمتعلم والتغلب علي صعوبات بعض الموضوعات وأكتساب مهارات تدريسية جديدة، تطوير اساليب التعلم عن بعد وتنمية مهارات التفكير العلمي وتقديم خبرات واقعية، وكل ذلك يساعد علي سهولة التعلم وتقبل المعلومات، حيث أشارت نتائج تلك الدراسات إلي تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في القياس البعدي في المتغيرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي . **بهذا يتحقق صحة الفرض الثالث لهذا البحث الذي ينص علي " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة على تعلم مهارة التصويب**



بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية ".

شكل رقم (٣) دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة للمتغيرات قيد البحث

الإستخلاصات والتوصيات:

الإستخلاصات: بناء علي ما أظهرته نتائج البحث وفي حدود العينة والإجراءات تم الوصول إلي الإستخلاصات التالية:

- البرنامج التعليمي المقترح باستخدام منصه الصور التفاعلية Thing link ساهم بطريقة إيجابية وفعالة علي تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد لدي أفراد المجموعة التجريبية.
- المجموعة التجريبية التي استخدمت البرنامج التعليمي منصه الصور التفاعلية Thing link تفوقت علي المجموعة الضابطة التي استخدمت البرنامج التقليدي لمهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد.
- المجموعة التجريبية تفوقت علي المجموعة الضابطة في نسب التغير و زيادة نسب التغير للمجموعة التجريبية فى القياسات البعدية عن القياسات القبلية في المتغيرات المعرفية و البدنية والمهارية (قيد البحث).
- وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى جميع المتغيرات المعرفية و البدنية والمهارية لصالح المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة فى القياسات البعدية.

التوصيات: في ضوء هدف البحث، وفروضة، وما تم إستخلاصة من نتائج بعد المعالجة الإحصائية توصي الباحثة بالأتي:

- تطبيق البرنامج التعليمي المقترح منصه الصور التفاعلية Thing link في العملية التعليمية والتدريبية بكليات التربية الرياضية لما لة من أثر إيجابي علي تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد.
- **إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام منصه الصور التفاعلية Thing link ومقارنتها بالاساليب التدريسية الحديثة الأخرى للوصول إلي أفضل أساليب التدريس في تعليم وتدريب المهارات الأساسية وتاكتيك كرة اليد، والأنشطة الرياضية الأخرى.**
- **إدراج موضوعات تكنولوجيا منصه الصور التفاعلية Thing link ضمن منهج ومقرر تكنولوجيا التعليم بأقسام المناهج وطرق التدريس بكليات التربية الرياضة وذلك لمعاصرة ومواكبة التطور الحديث في التعليم.**
- **تطبيق المزيد من الأبحاث في تعليم باقي الأنشطة الرياضية باستخدام منصه الصور التفاعلية Thing link**
- **استخدام منصه الصور التفاعلية Thing link في مختلف الأنشطة الرياضية الأخرى لما لة من أثر**

إيجابي في العملية التعليمية والتدريبية .

المراجع:

المراجع العربية:

١. **أحمد السعيد عبد الفتاح (٢٠٢١)** : فعاليه استخدام تقنيه الهولوجرام في نمزجه بعض جوانب درس التربيه الرياضيه لتلاميذ المرحله الابتدائيه ، مجله اسيوط لعلوم وفنون التربيه الرياضيه ، ع ٥٧ ، ج ١ ، كليه التربيه الرياضيه ، جامعه أسيوط .

٢. **أحمد محمد السيد (٢٠٢٢م)** : فعالية استخدام منصة الصور Thinglink التفاعلية بالتعلم المعكوس وتأثيرها علي مستوي أداء بعض المهارات الدفاعية لحارس المرمي في كرة اليد ، المجلة العلمية لكلية التربية الرياضية – جامعة بنها .

٣. **خالد عبد المنعم محمد (٢٠١٨)** : فاعليه تكنولوجيا الواقع المعزز باستخدام استراتيجيه كيلر واثرها على رضا طلبه مقرر المعلوماتيه للصف العاشر بدوله الكويت ، المجله التربويه ، العدد ٥٤ ، كليه التربيه ، جامعه سوهاج.

٤. **صبحي أحمد قبلان (٢٠١٢م)**: كرة اليد مهارات / تدريب / تدريبات / اصابات، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، عمان.

٥. **فاطمة محمد السيد (٢٠١٩م)**: أثر استخدام الهولوجرام على تعلم واتقان مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بنات ، جامعة الزقازيق .

٦. **فتحي أحمد الهادي (٢٠١٠م)**: التدريب العلمي الحديث في رياضة كرة اليد، مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع.

٧. **كمال عبد الحميد اسماعيل ومحمد صبحي حسانين (٢٠٠١م)**: رباعية كرة اليد الحديثة، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

٨. **كمال عبد الحميد إسماعيل (٢٠١١م)** : القياس والتقويم في التربية الرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة.

٩. **كمال عبد الحميد إسماعيل ومحمد صبحي حسانين (٢٠١٩م)** : رباعية كرة اليد الحديثة، مركز الكتاب للنشر، ج٢ ، القاهرة.

١٠. **كمال عبد الحميد إسماعيل ومحمد صبحي حسانين (٢٠١٩م)**: رباعية كرة اليد الحديثة، مركز الكتاب للنشر، ج٣، القاهرة.

١١. **كمال عبد الرحمن درويش وقدري سيد مرسي وعماد الدين عباس أبو زيد (٢٠٠٢م)**: القياس والتقويم وتحليل المباراة في كرة اليد، نظريات وتطبيقات، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٢. ________________________________

___ (٢٠٠٢م): رباعية كرة اليد الحديثة، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٣. **كمال يوسف اسكندر ، محمد ذيبان الغزاوي (٢٠٠٣)** : مقدمه في التكنولوجيا التعليميه ، مكتبه الفلاح

للنشر والتوزيع ، الكويت.

١٤. **محمد صبحي حسانين (٢٠٠١م):** التقويم والقياس في التربية البدنيـــة، ج١، ط٤، دار الفكـــر العربـــي، القاهرة.

١٥. تنميه مهارات Thinglink **مروه حسين اسماعيل)2016م:** (فعاليه استخدام منصه الصور التفاعلية التفكير البصري وحب الاستطلاع الجغرافي لدي تلاميذ المرحله الاعداديه ، مجله الجمعيه التربويه للدراسات الاجتماعيه ، كليه التربيه ، جامعه عين شمس.

١٦. **مريم محمد ابراهيم)٢٠١٥م (** :تاثير برنامج تعليمي باستخدام طريقه دالتون مدعم ببرمجيه تعليميـــه رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضـــية ، جامعـــة ، في تعلم بعض وثبات التمرينات الايقاعيه طنطا.

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

١٨. **وديع ياسين التكريتي وئاوات احمد فقي وزانا ابراهيم علي (٢٠١٣م):** تاثير الألعاب الصغيرة في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد لاشبال نادي السليمانية الرياضي، مجلة علوم التربيـــة الرياضـــية، العـــدد الرابع، المجلد السادس، كلية التربية الرياضية، جامعة السليمانية.

المراجع الأجنبية :

19- Adam J. Jeffery, Steven L. Rogers, Kelly L. A. Jeffery, and Luke Hobson (2021) : flexible, open, and interactive digital platform to support online and blended experiential learning environments: Thinglink and thin sections, Gorski. Commune, 4, 95–110, https://doi.org/10.5194/gc-4- 95-2021, 2021 .

20- Batsila, M., Tsaousidis, C., & Vavougios, D. (2014): Entering the Web 2 Edmodo World to Support Learning: Tracing Teachers' Opinion After Using it in their Classes, International Journal of Emerging Technologies in Learning (I JET), 9(1), 53-60.

21- C. Berman, (2017) : "Annotating Images with Thinglink," Commons Knowledge Insights from the Scholarly Commons at the University of Illinois Library, 2017. Retrieved from URL: http://publish.illinois.edu/ commonsknowledge/2017/01/10/ annotating-images-with-thinglink/

22- Donna Baumbach (2016): 65 tips and ideas for using thinglink in the classroom, Available at: http ://www.freetech4teachers.com/2013/06/65- ways-to-use-thinglink-in-your-html.

23- K. Inozemtseva, G. Kirsanova, N. Troufanova, Y. Semenova (2018): Using thinglink digital posters in teaching ESP to business and economics students (A case study of bauman moscow state technical university) Bauman Moscow State Technical University (Russian federation).

24- Susan Oxnevad, Guest Author (2012) : 5 ways to use thinglink for teaching and learning , Available at :http://gettingsmart.com/2012/08/5- ways .

25- Tom Barrett (2015) : 27 interesting ways to use thinglink in the classroom , Available at : http ://www.mrsgage.weebly.com/uploads/1/1/5/5/11556360 /ways-to-usethinglink-in-the-classroom.

ملخص البحث

فاعلية برنامج تعليمي باستخدام منصة الصور التفاعلية Thing link على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل في كرة اليد

م.د/ فاطمة محمد السيد مرسي على

يهدف البحث إلى تحسين تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد باستخدام منصه الصور التفاعليه Thing link ، تم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق والبالغ عددها (١٢٠) طالبة، وتم سحب عدد (٢٠) طالبة عينة الدراسة الإستطلاعية لإجراء المعاملات العلمية للإختبارات قيد البحث، وبذلك أصبحت عينة البحث الأساسية (١٠٠) طالبة تم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية والأخري ضابطة وعدد كلا منهن (٥٠) طالبة .

من خلال فروض البحث ومن واقع البيانات والنتائج التي تم التوصل إليها والتي تمت معالجتها إحصائيا توصلت الباحثة إلي ما يلي :

– توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية على تعلم مهارة التصويب بالوثب الطويل و التحصيل المعرفي في كرة اليد لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

– وتوصي الباحثة بإجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام منصه الصور التفاعلية Thing link ومقارنتها بالاساليب التدريسية الحديثة الأخرى للوصول إلي أفضل أساليب التدريس في تعليم وتدريب المهارات الأساسية وتاكتيك كرة اليد، والأنشطة الرياضية الأخرى.

– تطبيق المزيد من الأبحاث في تعليم باقي الأنشطة الرياضية باستخدام منصه الصور التفاعلية Thing link.

Abstract

The effectiveness of an educational program using the interactive image platform Thing link on learning the skill of shooting long jump in handball

Dr. Fatma Mohamed EL-Sayed Morsi Ali

The research aims to improve learning of long jump shooting skill and cognitive achievement in handball using the interactive image platform Thing link. The research sample was selected intentionally from the second-year female students at the Faculty of Physical Education for Girls - Zagazig University, numbering (١٢٠) students, and (٢٠) female students were drawn from the exploratory study sample to conduct the scientific transactions for the tests under study. Thus, the basic research sample became (١٠٠) female students who were divided into two groups, one experimental and the other control, each of which had (٥٠) female students.

Through the research hypotheses and based on the data and results that were reached and statistically processed, the researcher reached the following:

-There are statistically significant differences between the two post-measurements of the control and experimental groups on learning the skill of shooting in the long jump and cognitive achievement in handball in favor of the post-measurement of the experimental group.

-The researcher recommends conducting more experimental research using the Thing link interactive image platform and comparing it with other modern teaching methods to reach the best teaching methods in teaching and training basic skills and handball tactics, and other sports activities.

- Applying more research in teaching using the Thing link interactive image platform.