فاعلية التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطالبات

م. د. ابتسام سليم سالم

المديرية العامة للتربية في محافظة بغداد الرصافة/3

ملخص البحث باللغة العربية

يهدف البحث الى التعرف على فاعلية التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطالبات وتحقيقا لذلك استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لملائمته طبيعة البحث واما عينة البحث فقد تم اختيارها بالطريقة العمدية من طالبات الصف الأول المتوسط للعام الدراسي (2022–2023) وتم تقسيمهن الى مجموعتين ، مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة وبواقع (26) طالبة لكل مجموعة واستخدمت الباحثة الحقيبة الاحصائية SPSS لمعالجة البيانات واستخراج النتائج والتي أظهرت تفوق طالبات المجموعة التجريبية التي تم التعليم لها بأسلوب التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في المهارات المبحوثة واوصت الباحثة بالعمل على دمج التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية وتوظيف التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في تعليم بقية مهارات كرة اليد والألعاب الأخرى.

Abstract

The effectiveness of flipped learning using Edpuzzle in learning some basic handball skills for female students

By

Dr. Ibtisam Saleem Salem

General Directorate of Education - Baghdad Governorate, Al-Rusafa3

The research aims to identify the effectiveness of flipped learning using Edpuzzle in learning some basic handball skills for female students. To achieve this, the researcher used the experimental approach to suit the nature of the research. As for the research sample, it was chosen intentionally from female students in the first intermediate grade for the academic year (2022-2023) and they were divided into two groups, an experimental group and a control group, with (26) female students for each group. The researcher used the SPSS statistical package to process the data and extract the results, which showed the superiority of the female students of the experimental group who were taught using the flipped learning method using Edpuzzle in the skills investigated.

The researcher recommended working to integrate modern technology into the educational process. And employing flipped learning using Edpuzzle to teach the rest of the skills of handball and other games.

1- التعريف بالبحث

1-1 مقدمة البحث واهميته:

ظهرت في الآونة الأخيرة العديد من أساليب التدريس التي تبرز دور المتعلم وتجعله محورا أساسيا في العملية التعليمية وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين وتشجع على التعلم الذاتي لتحقيق افضل مخرجات التعليم في ظل التقدم في مجال تكنولوجيا المعلومات ووسائل الاتصال الذي لم يعد بالإمكان تجاهله بل يجب اكتساب الخبرة والدراية العميقة للتعامل مع ادواته التقنية لمواكبة طبيعة العصر وتماشيا مع هذا التطور في مجال استخدام التقنيات المستحدثة، والتي على الرغم من انتشارها في بلادنا الا ان التعليم الحالي والأنظمة التربوية مازالت مقصرة في تطبيقها فدمج تقنيات العصر في التعليم والتعلم يضمن نتاجات تعلمية بجهد اقل ونوعية أفضل، ومن اجل الانتقال بالتدريس نحو دمج التكنولوجيا بالتعليم ظهرت مجموعة من النظريات والاستراتيجيات الجديدة التي تستدعي تحسين أداء كل من المعلم والمتعلم والموقف التعليمي لتلبية المتغيرات التربوية المعاصرة ومنها التعلم المقلوب الذي هو أحد الصيغ المعاصرة للتعليم المدمج واحد أبرز التوجهات الحديثة في مجال التدريس للتغلب على التعليم التقليدي وبشكل فعال ، اذ يعتمد على عكس ما يحدث بالبيئة الصفية التقليدية بنقل عملية التعلم الى خارج الصف من خلال توظيف أدوات التعليم الالكتروني ويتم بتصميم المحتوى التعليمي في شكل دروس تعليمية تقدم للمتعلمين عن طريق مقاطع فيديو تفاعلية مسجلة ببرامج خاصة ثم اتاحتها للمتعلم لمشاهدتها لا صفيا قبل الحصة الدراسية واستغلال وقت الحصة فيما بعد بتنفيذ أنشطة تفاعلية وتدريبات متنوعة فرديا او في مجموعات صغيرة ، وهو تعبير عن أفكار النظرية البنائية التي تركز على المتعلم وانشطته خلال عملية التعلم والتأكيد على دوره النشط ومشاركته الفاعلة وان دور المعلم يكون ميسر ومرشد لعملية المعرفة.

وتعتبر منصة Ed puzzle أحد اهم المنصات المجانية التي تسمح للمعلمين الذين يديرون صفوفاً مقلوبة بإنشاء مقاطع فيديو تفاعلية عبر الإنترنت من خلال تضمين أسئلة مفتوحة أو متعددة الاختيارات وتعيينها كواجبات منزلية وادراج ملاحظات أو مقاطع صوتية أو تعليقات على الفيديوهات، ويمكن من خلال هذه المنصة إنشاء مقاطع الفيديو التفاعلية عن طريق القيام بتحميلها من عدد من مواقع الويب، مثل YouTube, TED, (National Geographic)

ولعبة كرة اليد التي تتميز بتعدد مهاراتها الهجومية والدفاعية التي تتطلب استخدام أساليب واستراتيجيات مبتكرة تواكب التطور الحاصل في العالم للارتقاء بمستو عال من التعلم للوصول الى المستوى الفعال في تعليم الطالبات لاسيما المهارات الأساسية (المناولة والاستلام والطبطبة والتصويب) التي تتطلب الكثير من الجهد والتفكير وحيث ان الأداء المهاري يتعبر عاملا مهما للمتعلمين في كرة اليد لذلك فأن الاستفادة القصوى من الوقت المخصص الدرس واستثماره في النشاط الحركي للطلبة سينعكس إيجابيا على تعلم هذه المهارات.

وتكمن أهمية الدراسة في التنويع في عملية التعلم من خلال استخدام اسلوب علمي يعطي للمتعلم دورا فعالا قد يسهم في تحسين عملية التعلم والخروج عن النمطية والروتين قدر المستطاع ويساعد على الحماس

والتشويق للعملية التعليمية وبهدف إضافة معلومات ومعارف جديدة للعاملين في مجال تدريس التربية الرياضية، وتعلم أفضل للطلبة وتسليط الضوء على هذا الاسلوب ومعرفة مدى تأثيره في تعلم مهارات كرة اليد.

ومن خلال ملاحظة الباحثة كمشرفة اختصاص في مجال التدريس واسهامها في تعليم مهارات كرة اليد لاحظت ضعفا في تعلم المهارات الأساسية بشكل عام ولاسيما عند الطالبات وتعتقد الباحثة ان السبب قد يعود الى ان كثير من الطالبات لا يستطعن تعلم هذه المهارات بأساليب التدريس المعتمدة على الشرح والتوضيح من جانب المدرس فقط ولا تتحقق النتائج المرجوة من خلال العرض والمشاهدة فقد يتسلل الملل والرتابة الى نفوسهن ولا يتيح لهن المشاركة الفاعلة في الموقف التعليمي او ان الوقت المخصص للأداء العملي غير كافي لتعلم هذه المهارات مما يؤدي الى السلبية وانخفاض المستوى والعزوف عن التعلم لذا ارتأت الباحثة استخدام التعلم المقلوب كأحد الأساليب في التدريس وربطه بمنصة Ed puzzle فتتلقى الطالبات الدروس الجديدة على المنصة على هيئة صور وفيديوهات تفاعلية ليتمكن من مشاهدتها عدة مرات وتدوين الأسئلة والملاحظات في وقت الدرس فيتم استغلال وقت الدرس بالصورة الأمثل والاستفادة من المميزات التفاعلية التي تضفيها المنصة على المحتوى التعليمي المقدم لهن مما يساهم في رفع المستوى المهاري للطالبات وتحقيق اهداف التعلم بفاعلية، ومن هنا جاء سؤال الدراسة للتعرف على فاعلية التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطالبات.

1-2 اهداف البحث:

1- اعداد وحدات تعليمية وفق التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطالبات.
2- التعرف الى فاعلية التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطالبات.

1-3 فرضيات البحث:

1- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطالبات.
2- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطالبات.
3- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطالبات.

1-4 مجالات البحث:

1- المجال البشري: طالبات الأول المتوسط في مدرسة متوسطة ذات السلاسل للبنات التابعة الى المديرية العامة لتربية بغداد الرصافة الثالثة للعام الدراسي 2022-2023.
2- المجال الزماني: للمدة من 2022/11/7 الى 2023/1/16.
3- المجال المكاني: ساحة مدرسة متوسطة ذات السلاسل للبنات التابعة الى المديرية العامة لتربية بغداد الرصافة الثالثة

1-5 تحديد المصطلحات:

التعلم المقلوب: هو التعلم الذي يمكن من تغيير طرائق التعلم التقليدية بحيث يستمع المتعلم الى المحاضرات التي يقوم بأعدادها المعلم في البيت أي تعليم مباشر يعطى للطالب خارج الصف الدراسي من خلال الفيديوهات او أي وسيلة تعلم أخرى يمكن ان يستخدمها الطلاب فرديا قبل مجيئهم الى المدرسة وبذلك يتيح للمعلم استغلال الوقت داخل الصف في أنشطة التعلم المختلفة كالتدريب والحوار والمناقشة (جوناثان بيرجمان، 2015، ص23).

منصة Edpuzzle : منصة مجانية سهلة الاستخدام توفر خدمة المونتاج البسيط للفيديوهات الخاصة او المحملة عن طريق اليوتيوب وتعطي للمعلم إمكانية وضع الأسئلة على الفيديوهات ثم نشرها للطلبة ليقوموا بالإجابة عليها وتظهر لدى المعلم استجاباتهم وبذلك يمكن المعلم من إيصال المعلومات لطلابه بسهوله من خلال استخدام التعلم المقلوب (هيا النعيمي واخرون ، 2019، ص104).

2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:

2-1 منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين المتكافئتين التجريبية والضابطة ذوات الاختبارين القبلي والبعدي، كونه مناسبا لمشكلة البحث.

2-2 مجتمع البحث وعينته:

تألف مجتمع البحث من طالبات الصف الأول المتوسط في متوسطة ذات السلاسل التابعة للمديرية العامة لتربية بغداد الرصافة الثالثة والبالغ عددهن (231) طالبة موزعات الى سبعة شعب (أ ، ب ، ج ، د ، هـ ، و ، ن) ويرجع سبب اختيار المجتمع الى ان مادة كرة اليد مقررة ضمن منهاج درس التربية الرياضية لهذه المرحلة واستعداد إدارة المدرسة وتوفر الإمكانات واختيرت عينة التجربة الرئيسية من تلك الشعب السبعة بالطريقة العمدية لتبلغ (52) طالبة وبنسبة (22.5%) من المجتمع الأصلي وهي عينة متجانسة كونهن من فئة عمرية متقاربة ، وتم اختيار شعبة (ب) لتمثل المجموعة التجريبية لتوفر أجهزة النقال وخدمة الانترنت لديهن جميعا وبلغ عدد افرادها (26) طالبة وبطريقة القرعة تم اختيار الشعبة (ج) لتمثل المجموعة الضابطة وعدد افرادها (26) طالبة بعد استبعاد الطالبات الراسبات وعددهن (8) وغير الملتزمات بالدوام وعددهن (6) واختيرت (10) طالبات من شعبة (هـ) لإجراء التجربة الاستطلاعية وشكلت ما نسبته 4.3% من المجتمع.

2-3 إجراءات البحث الميدانية

2-3-1 تحديد المهارات قيد البحث

تم تحديد المهارات الأساسية بكرة اليد المعتمدة ضمن دليل مدرس التربية الرياضية / المرحلة المتوسطة وهي (المناولة والاستلام للكرة، الطبطبة، التصويب)

2-3 -2 تحديد الاختبارات المستخدمة في البحث

عمدت الباحثة الى مراجعة العديد من المصادر والمراجع العلمية المتعلقة ببحثها، واختارت عدد من الاختبارات المقننة وعرضتها على مجموعة من الخبراء والمختصين في مجال كرة اليد وعددهم (5) خبراء ملحق (1) لبيان صلاحيتها ومدى ملاءمتها لعينة البحث لاختيار المناسب منها لتحقيق اهداف البحث وفي ضوء آرائهم تم تعديل

الاختبارات بما يتلاءم والمرحلة العمرية لعينة البحث* وبنسبة اتفاق بلغت (80%) فأكثر، وكما مبين في الجدول (2).

الجدول (2)

يبين نسبة اتفاق الخبراء والمختصين على الاختبارات المهارية المرشحة

المهارات	الغرض من الاختبار	نسبة الاتفاق
المناولة والاستلام	قياس التوافق وسرعة التمرير على الحائط	%100
الطبطبة	قياس مهارة الطبطبة	%80
التصويب	دقة التصويب من الثبات	%80

فيما يلي شرح موجز للاختبارات المهارية للمهارات المستخدم في البحث

1- اختبار المناولة والاستلام : (ضياء الخياط ونوفل الحيالي ، ص501)

- اسم الاختبار : التوافق وسرعة التمرير (30) ثا .
- الغرض من الاختبار : قياس التوافق وسرعة التمرير .
- الأدوات : كرة يد ، جدار مستوي ، ساعة إيقاف .
- الأداء : تقف الطالبة بعد (2 م) من الجدار وتقوم بتمرير الكرة على الجدار واستمرار التمرير لأكثر عدد ممكن من الوقت المحدد
- التسجيل : تحسب عدد التمريرات في الوقت المحدد (يحسب عدد مرات المناولة والاستلام بشكل صحيح) .

2- اختبار الطبطبة (جميل قاسم واحمد خميس ، ص269)

- اسم الاختبار : الطبطبة المستمرة باتجاه متعرج لمسافة (15) م
- الغرض من الاختبار : قياس مستوى مهارة الطبطبة .
- الأدوات : ، ساعة إيقاف ، خمسة شواخص ، كرة يد .
- الأداء : تثبيت خمس شواخص على الأرض في خط مستقيم المسافة بين كل إثنين (3م) ، وعند الإشارة بالبدء تقوم الطالبة بطبطبة الكرة مع الجري بشكل متعرج بين الشواخص ذهاباً وإياباً حتى تعبر خط النهاية .
- التسجيل : يحسب زمن الاختبار لاقرب (0.01) ذهاباً وإياباً من لحظة البدء حتى تخطي الطالبة خط النهاية

3- اختبار التصويب (جميل قاسم واحمد خميس ، ص 272)

- اسم الاختبار : اختبار التصويب من الثبات .
- الغرض من الاختبار : دقة التصويب من الثبات
- الأدوات : كرات يد قانونية عدد (8) ، مربعات مرسومة على الجدار عدد (4) كل منها بأبعاد (60×60) سم .
- الاداء: تقف الطالبة خلف خط يبعد (5 م) ممسكة بالكرة ، عند إعطاء الإشارة بالبدء تقوم الطالبة بالتصويب على المربع (1) ثم (2) ثم (3) ثم (4) ، يكرر الإداء مرة أخرى ،

* تم تعديل مسافة اختبار سرعة التمرير واستلام الكرة على الجدار على بعد (3 م) الى (2 م) وتعديل اختبار التصويب من الثبات من وقوف الطالبة من مسافة (7 م) الى (5.5 م).

- القواعد : يراعى ثبات إحدى قدمي الطالبة وعدم تحريكها في أثناء أداء الرمية ، تلعب الكرة خلال (3 ثا) من بدء سماع الإشارة .
- التسجيل :

- تحتسب درجة لكل تصويب من قبل الطالبة داخل المربع المخصص .
- يحسب صفر إذا ارتكبت الطالبة مخالفة قانونية مثل تحريك قدمها الثانية أو عدم التصويب خلال الوقت المحدد من سماع الإشارة .

2-3-3 اعداد الوحدات التعليمية الخاصة بالتعلم المقلوب باستخدام منصة Edpuzzle

بعد الاطلاع على العديد من المصادر والمراجع العلمية والاخذ واستطلاع اراء بعض الخبراء والمختصين في مجال طرائق التدريس ملحق (1) وعددهم (3) والاستفادة من خبراتهم وتوجيهاتهم السديدة حول مدى ملائمة توظيف التعلم المقلوب باستخدام منصة Edpuzzle قامت الباحثة بالخطوات بالاتية لطالبات المجموعة التجريبية:

1- انشاء حساب لمعلمة التربية الرياضية على منصة Edpuzzle ولكل طالبة .

2- انشاء صف افتراضي على موقع منصة Edpuzzle وتسجيل الطالبات فيه للتأكد من دخول الطالبات ومشاهدتهن للمواد المرفوعة من قبل المدرسة وهي ميزة متاحة للشخص الذي ينشأ الصف الافتراضي على الموقع.

3- نفذت الوحدات التعليمية في جزئين جزء خارج الدرس ويكون التعلم ذاتيا باستخدام موقع منصة Edpuzzle حيث تم اعداد محاضرة لكل درس تتكون من مقطع فيديوي تفاعلي مدته من (5-7 د) يتم فيه تعليم الأداء الفني المهارة من خلال عرض نموذج وإدخال بعض الصور والنصوص والشرح للمهارة المطبقة في الدرس ووضع الأسئلة والتنبيه الى الاخطاء الشائعة في تعلمها ورفعها الى موقع المنصة للاطلاع عليها من قبل الطالبات قبل يومين من تنفيذ الحصة التعليمية لإعطائهن الوقت الكافي لمشاهدة الفيديو والتعرف على محتواه بحيث يتفق مع ما سيتم تنفيذه عمليا خلال الحصة ، اما داخل الدرس في هذا الجزء يتم تطبيق القسم الرئيسي من الدرس في جزئيه التعليمي والتطبيقي حيث تقسم الطالبات الى مجاميع ويتم مناقشة الفيديو مع الطالبات وطرح بعض الأسئلة وتطبيق المهارة بشكل عملي وإعطاء التغذية الراجعة لهن وتقويم ادائهن وكان عمل الباحثة في القسم الرئيسي وكما يلي :

- القسم الرئيسي وزمنه (25 د) :

أ- الجزء التعليمي ومدته (10 د) يتم خلاله توضيح ما تم عرضه مسبقا في الفيديو على موقع المنصة وطرح بعض الأسئلة المتعلقة بالمهارة لتوفير جو تفاعلي والإجابة على أسئلة الطالبات واستفساراتهن.

ب- الجزء التطبيقي ومدته (15 د) يتم خلاله تطبيق المهارة من قبل الطالبات لمعرفة مدى اكتسابهن الأداء الصحيح للمهارة ويكون دور المدرسة مراقبة الأداء وتصحيح الأخطاء وإعطاء التغذية الراجعة

اما المجموعة الضابطة فإنها تقوم بتطبيق الأسلوب المتبع في التدريس التقليدي من شرح وعرض المهارات في الجزء التعليمي وتقوم الطالبات بأداء التمرينات المهارية في الجزء التطبيقي.

2-3-4 -1 التجربة الاستطلاعية للاختبارات المهارية:

من اجل الوقوف على الصعوبات التي تواجه تنفيذ مفردات الاختبارات المهارية وللحصول على نتائج علمية صحيحة ودقيقة قامت الباحثة مع فريق العمل المساعد بتطبيق التجربة الاستطلاعية على افراد العينة الاستطلاعية المكونة من (10) طالبة من طالبات شعبة (هـ) في يوم الاثنين المصادف 7/11/ 2022.

2-3-4-1-1 الأسس العلمية للاختبارات:

أولا: الصدق

اعتمدت الباحثة صدق المحتوى بعد ان عرضت الاختبارات على عينة من الخبراء والمختصين وقد ثبت صدق هذه الاختبارات بعد الاتفاق عليها من الخبراء والمختصين وبنسبة (80%) فأعلى وإنها تحقق الغرض الذي وضعت من اجله.

ثانيا : الثبات

لحساب معامل الثبات طبقت الباحثة طريقة الاختبار وإعادة الاختبار بعد (2) يوم وعلى العينة نفسها ومراعاة الظروف نفسها وقامت باستخراج معامل الارتباط البسيط (بيرسون) لكل اختبار وكما مبين في الجدول (3)

ثالثا :الموضوعية:

ان الاختبارات المستخدمة في البحث اتسمت بالوضوح لان النتائج كانت باستخدام وحدات قياس (التكرار، الدرجات)، الا ان الباحثة قامت بحساب الموضوعية للاختبارات بالاعتماد على درجات المحكمين وكما مبين في الجدول (3)

الجدول (3)

يبين معاملات الثبات والموضوعية ومستوى الدلالة للاختبارات المختارة

الاختبار	معامل الثبات	مستوى الخطأ (sig) *	دلالة الفروق	معامل الموضوعية	مستوى الخطأ (sig) *	دلالة الفروق
قياس التوافق وسرعة المناولة	0.84	0.032	معنوي	0.917	0.015	معنوي
قياس مستوى مهارة الطبطبة (15) م	0.87	0.017	معنوي	0.921	0.009	معنوي
قياس دقة التصويب من الثبات	0.85	0.012	معنوي	0.911	0.006	معنوي
*معنوي اذا كانت sig ≤ 0.05						

2-3-4-2 التجربة الاستطلاعية الخاصة بوحدة تعليمية مختارة

اجرت الباحثة التجربة الاستطلاعية لوحدة تعليمية مختارة وفق أسلوب التعلم المقلوب باستخدام منصة Edpuzzle في يوم (الاثنين) الموافق (2022/11/14) على العينة الاستطلاعية المكونة من (10) طالبات لمعرفة المعوقات والصعوبات التي تواجه الباحثة عند تنفيذ الدرس للتغلب عليها.

2-3-5 الاختبارات القبلية

تم إعطاء وحدتين تعليمتين للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل اجراء الاختبارات القبلية لتعريف الطالبات بالمهارات المختارة وتم اجراء الاختبارات القبلية في يوم الأربعاء 2022/11/16 وتثبيت الظروف لتكون نفسها عند اجراء الاختبارات البعدية.

2-3-6 تكافؤ العينة:

قامت الباحثة بإجراء التكافؤ على العينتين التجريبية والضابطة في الأداء المهاري واعتمدت اختبار (t) لعينتين مستقلتين في الاختبار القبلي للمهارات المبحوثة وكما مبين في الجدول (1).

جدول (1)

يبين التكافؤ بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات القبلية

الاختبارات	القياس	تجريبية		ضابطة		T المحتسبة	T الجدولية	الدلالة
		سَ	ع	سَ	ع			
المناولة والاستلام	عدد	13,18	1,25	12,98	1,67	1,16	2,05	غير معنوي
الطبطبة	ثانية	11.45	2.09	10.88	2.34	1.39		غير معنوي
التصويب	درجة	11,58	2,13	11,74	1,45	1,25		غير معنوي

تحت مستوى دلالة 0,05 ودرجة حرية (50).

حيث يبين الجدول (1) ظهور فروق غير معنوية، إذ أن T المحتسبة أقل من T الجدولية للاختبارات مما يدل على تكافؤ أفراد المجموعتين.

2-3-7 التجربة الرئيسية (تنفيذ الوحدات التعليمية):

تم تنفيذ الدروس التعليمية الخاصة بالتعلم المقلوب باستخدام منصة edpuzzle على افراد المجموعة التجريبية في يوم (الاثنين) الموافق 11/21/ 2022 وفي اليوم نفسه للمجموعة الضابطة ولغاية يوم (الاربعاء) الموافق 1/11/ 2023 وتم توزيعها على (8) أسابيع وتضمنت (16) حصة تعليمية وبواقع حصتين في الأسبوع موزعة على (4 للمناولة والاستلام، 4 للطبطبة ، 5 للتصويب ، 3 ربط بين المهارات) وزمن كل حصة (45 د)

2-3-8 الاختبارات البعدية

تم اجراء الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في المهارات قيد البحث وبالظروف نفسها من حيث المكان والوقت المخصص للاختبارات القبلية وبمساعدة فريق العمل المساعد في يوم (الاثنين) الموافق (2023/1/16).

2-4 الوسائل الإحصائية

استخدمت الباحثة الحقيبة الاحصائية (spss) لمعالجة البيانات واستخراج النتائج واشتملت على الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (t-test) للعينات المستقلة والعينات غير المستقلة

3- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

تحقيقاً لأهداف البحث وفرضياته، قامت الباحثة بعرض النتائج التي توصلت اليها وتحليلها ومناقشتها وكالآتي:

3-1 عرض وتحليل نتائج الاختبارات المهارية:

3-1-1 عرض وتحليل النتائج القبلية والبعدية لاختبارات المهارية للمجموعتين التجريبية والضابطة.

أ – تم ايجاد الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة لعينتين مترابطتين للمجموعة الضابطة وكما مبين في الجدول (5)

الجدول (5)

يبين قيمة (t) المحسوبة ومستوى الدلالة للاختبارات المهارية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		سَ ف	ع ف	t المحسوبة	(sig)	دلالة الفرق
		سَ	عَ	سَ	عَ					
المناولة والاستلام	عدد	12,98	1,67	15.79	3.68	2.81	2.151	2.884	0.015	معنوي
الطبطبة	ثانية	10.88	2.34	14.79	2.72	3.91	2.117	3.588	0.001	معنوي
التصويب	درجة	11,74	1,45	16.83	3.57	3.09	2.592	2.319	0.018	معنوي
* معنوي اذا كانت درجة sig ≤ 0.05										

تبين من خلال الجدول (5) ان قيمة (t) المحسوبة للمجموعة الضابطة في المهارات (المناولة والاستلام، الطبطبة، التصويب) قد بلغت وعلى التوالي (2.884، 3.588، 2.319) ومستوى الخطأ بلغ وعلى التوالي (0.015، 0.001، 0.018) مما يدل على وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية عند مقارنتها بمستوى الدلالة (0.05) بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ب- تم ايجاد الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة لعينتين مترابطتين للمجموعة التجريبية وكما مبين في الجدول (6)

الجدول (6)

يبين قيمة (t) المحسوبة ومستوى الدلالة للاختبارات المهارية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		سَ ف	ع ف	t المحسوبة	(sig)	دلالة الفرق
		سَ	عَ	سَ	عَ					
المناولة والاستلام	عدد	13,18	1,25	18.76	2.61	3.58	1.788	4.061	0.006	معنوي
الطبطبة	ثانية	11.45	2.09	17.69	1.33	6.24	1.095	8.118	0.009	معنوي
التصويب	درجة	11,58	2,13	19.45	3.07	6.87	3.507	4.208	0.014	معنوي
* معنوي اذا كانت درجة sig ≤ 0.05										

تبين من خلال الجدول (6) ان قيمة (t) المحسوبة للمجموعة الضابطة في المهارات (المناولة والاستلام، الطبطبة، التصويب) قد بلغت وعلى التوالي (4.061، 8.118، 4.208) ومستوى الخطأ بلغ وعلى التوالي

(0.006، 0.009، 0.014) مما يدل على وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية عند مقارنتها بمستوى الدلالة (0.05) بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

3-2 عرض وتحليل النتائج البعدية لاختبارات المهارية للمجموعتين التجريبية والضابطة

تم ايجاد الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة باعتماد اختبار (t-test) لعينتين مستقلتين والجدول (7) يبين ذلك.

جدول (7)

يبين قيمة (t) المحسوبة ومستوى الدلالة للاختبارات المهارية البعدية بين المجموعتين التجريبية والضابطة

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		سَ ف	قيمة t المحسوبة	مستوى الخطأ (sig)*	دلالة الفروق
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
المناولة والاستلام	18.76	2.61	15.79	3.68	0.97	2.273	0.038	معنوي
الطبطبة	17.69	1.33	14.79	2.72	2.90	2.389	0.023	معنوي
التصويب	19.45	3.07	16.83	3.57	2.62	2.611	0.019	معنوي
* معنوي إذا كانت درجة sig ≤ 0.05								

تبين من خلال الجدول (7) ان قيمة (t) المحسوبة للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية للمهارات (المناولة، الطبطبة، التصويب) قد بلغت وعلى التوالي (2.273، 2.389، 2.611) ومستوى الخطأ بلغ وعلى التوالي (0.038، 0.023، 0.019) مما يدل على وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية عند مقارنتها بمستوى الدلالة (0.05) ولصالح المجموعة التجريبية .

3-3 مناقشة النتائج:

من خلال ما تم عرضه في الجدولين (5 ، 6) اظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية وللمجموعتين الضابطة والتجريبية وهو يدل على فاعلية التعلم المقلوب باستخدام منصة edpuzzle في تدريس المهارات المبحوثة وفاعلية الأسلوب المتبع من قبل المدرس.

وتعزو الباحثة السبب في تحسن نتائج المجموعة الضابطة في الاختبارات البعدية الى الخبرة العملية التي اكتسبتها الطالبات من خلال أسلوب العرض والشرح الذي تتبعه المدرسة حيث يتم الشرح والعرض من قبلها لمراحل الأداء الفني للمهارات وتعليمهن من خلال تمرينات مبسطة ومن ثم تنفيذ الأداء من قبل الطالبات وتصحيح الأخطاء فور ظهورها من قبل المدرسة مما أدى الى نتائج إيجابية في الاختبارات البعدية للمجموعة الضابطة وفي هذا الصدد يؤكد (سعد و فهيم ، 2004 ، ص75) ان المدرس هنا هو الذي يقوم بالدور الرئيسي في عملية التعليم ويبذل جهودا كبيرة لتنظيم المعرفة ونقلها الى الطلبة مستقبلين هذه المعلومات دون مناقشتها او ابداء الرأي فيها فالمدرس هو صاحب القرار ويتخذ قرارته بنفسه لكل الجوانب التعليمية الا ان هذا الأسلوب لا يراعي الفوارق الفردية لان المدرس هو الذي سيقرر مستوى العمل الذي يقوم بإدائه جميع الطلبة ، وترى الباحثة ان هذا الأسلوب يخلو من التشويق والمتعة ويؤدي أحيانا الى شعور الطالبات بالملل لان دور

المتعلم يكون سلبيا ومتلقيا للمعلومات فقط ورغم التحسن في أداء المجموعة الضابطة الا انه تحسن بسيط ودون الطموح.

وتعزو الباحثة تفوق المجموعة التجريبية الى ان استخدام التعلم المقلوب أتاح للطالبات قضاء مزيد من الوقت في التعلم والتحضير للدروس عن طريق مشاهدة مقاطع الفيديو التي تم رفعها على منصة Edpuzzle ووفر وقت اكبر للجانب التطبيقي في الدرس وبالتالي ضمان الاستغلال الجيد لوقت الدرس العملي ، ويشير (فرج ، 2005، ص23) الى ان عامل الزمن مفيد وهام جدا لكل من المعلم والمتعلم فالطالب لديه إمكانية الوصول للمعلومة في الوقت والمكان المحدد والمعلم بإمكانه الاحتفاظ بزمنه من الضياع من خلال ارسال ما يحتاجه الطالب من معلومات عبر الأدوات الالكترونية، وترى الباحثة ان مدرسة المادة توفر لديها الوقت الكافي للإجابة على أسئلة الطالبات وملاحظاتهن بدل ان يضيع الوقت في تقديم المحتوى التعليمي لهن والذي حصلن عليه من مشاهدة الفيديوهات عبر منصة Edpuzzle وأيضا هذه الدروس تراعي الفروق الفردية بين الطالبات اذ تستطيع الطالبات إعادة مقطع الفيديو عدة مرات وان توضيح الأداء النموذجي للمهارات يستثير حواس الطالبات للتطبيق العملي لها ويشجعهن على التعلم الذاتي وفقا لقدراتهن، إضافة الى عنصر التشويق والابتعاد عن الملل والاستمتاع في التعلم اذ يشير (قطيط ، 20015 ، ص101) الى ان وجود الاثارة والتشويق في العملية التعليمية امر مهم جدا وله دور أساسي في التفاعل الجيد بين المتعلم والمادة العلمية وجهاز الحاسوب تتوفر فيه هذه الصفة التي تحاول جذب الطلبة الى التعلم دون ملل او تعب ، وترى الباحثة ان التعلم المقلوب ساعد الطالبات على استيعاب أداء المهارات بشكل أكثر فاعلية عبر معاينة المعارف الأساسية للمهارات خارج وقت الدراسة من خلال مقاطع الفيديو التفاعلية والعرض الشيق للمعلومات في منصة Edpuzzle مما اعطى الطالبات الوقت الكافي للتركيز والفهم لكل أجزاء المهارات ، والتمكن من تكرار العرض للفيديوهات ساهم في تحسين الأداء المهاري اذ ان وجود الفيديوهات على المنصة يمكن الطالبات من تكرارها وتصحيح الأخطاء لوجود التغذية الراجعة الفورية لهن ويتفق هذا مع ما ذكره (Ove Østerlie. et al,2022, p.19,) من ان التعلم المقلوب يساعد مدرسي التربية الرياضية على التغلب على قيود الزمان والمكان والحواجز التي تحول دون جودة تعليم التربية الرياضية وتعزيز فرص التعلم في الصفوف الدراسية وتوسيع حدود تعليم التربية الرياضية من خلال استخدام التعلم الرقمي وزيادة وقت التعلم النشط وإتاحة الفرصة للتدريس بشكل اعمق بعيدا عن القيود التي يفرضها الواقع المدرسي كما تؤكد (Kathleen Fulton,2012,p.42) ان مميزات التعلم المقلوب انه يتيح للمتعلم تلقي التعليم بحسب سرعته في التعلم ويعطي المرونة للمعلم والاستثمار الأفضل للوقت في تقديم المحتوى التعليمي ، كما ترى الباحثة ان تقسيم الطالبات الى مجموعات في التطبيق العملي للمهارات ساعدهن على تجاوز المخاوف من الفشل وتخطي السلوك غير الصحيح في الأداء وهو ما اشار اليه (الصيفي ، 2009 ، ص185) من انه خلال العمل ضمن مجموعات يشعر جميع أعضاء المجموعة بارتباطهم حيال نجاح او فشل زملائهم اذ يدرك الطلبة أهمية المشاركة الايجابية لزملائهم في المجموعة التعليمية وتشجيعهم على مراقبة زملائهم في المجموعة ومساعدتهم وتسهيل جهودهم ليكملوا المهمة لتحقيق هدف المجموعة.

ومن خلال ما تم عرضه من الجدول (7) أظهرت النتائج وجود فروق معنوية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية للمهارات المبحوثة ولصالح المجموعة التجريبية، وتعزو الباحثة ذلك الى ان التعلم المقلوب قد أحدث فروقاً في التعلم تبينت من خلال النتائج الإحصائية، حيث ان التعلم المقلوب يتميز بانه

يعمل على بناء علاقات قوية بين الطالبات والمدرسة ويشجع على الاستخدام الأمثل للتقنيات الحديثة ويمنح الفرصة لهن على الاطلاع على المحتوى التعليمي قبل وقت الدرس إضافة الى توفر التغذية الراجعة الفورية سواء المصاحبة للفيديوهات التفاعلية عبر منصة edpuzzle او التي تتوفر من خلال مدرسة التربية الرياضية خلال وقت الدرس الامر الذي نتج عنه تفوقهن على زميلاتهن في المجموعة الضابطة وهذا يتفق مع ما ذكره (خميس ، 2019 ، ص39) من ان التواصل بين المدرس والمتعلم عبر التطبيقات الالكترونية وشرح كل ما هو ضروري وايضاح بعض الأسئلة باستخدام التقنية بجميع أنواعها يعمل على إيصال المعلومة بأقصر وقت واقل جهد واكبر فائدة للعملية التعليمية ، وترى الباحثة ان استخدام منصة edpuzzle في تكوين الفيديوهات التفاعلية للمهارات ساعد على جعلها تحت تحكم الطالبات في التشغيل او التنقل واختيار التتابعات المطلوبة لتعلم المهارات من كافة جوانبها مما زاد من دافعيتهن للتعلم وهذا ما أشار اليه (عامر ، 2018 ، ص166) من ان الفيديو التفاعلي يجعل عملية التعلم محفزة وتزيد من الدافعية ويتيح للمتعلم حرية عرض المعلومات والاستجابة للمؤثرات وفقا لقدراته الخاصة وهو يغني عن الاف الكلمات التي تشرح المحتوى وان الطلبة الذين يستعملون الفيديو التفاعلي يتعلمون اسرع ويحتفظون بالمعلومات لمدة أطول ، وترى الباحثة ان هذا التحسن في الأداء المهاري للمجموعة التجريبية قد يعود الى الأسلوب الشيق والجاذب الذي يعتبر حديثا بالنسبة للطالبات وكما هو معروف نحن نعيش في عالم الصور والفيديو في الوقت الراهن وهو ما اكده (العاني ، 2015 ، ص80) من ان استخدام الفيديو التعليمي كتقنية حديثة يقدم المعرفة للطلاب بصورة متكاملة من وسائل عرض المعلومات المقروءة والمسموعة والمرئية ويعتبر أداة فعالة في إيصال المفاهيم والمهارات ويشد انتباه الطلبة لفترة أطول من التعليم بالطرائق التقليدية ، كما ترى الباحثة ان عرض المهارات المبحوثة والتصميم الجيد للفيديوهات وتقسيم وتجزئة المهارات بخطوات صغيرة وبصورة مرتبة تتخللها عدة مؤثرات مشوقة كالصوت والصورة من خلال المنصة ساعد في زيادة تركيز طالبات المجموعة التجريبية وتفهمهن لكل جزء من أجزاء المهارة ويتفق هذا مع ما أشار اليه (عبد الفتاح ،1996 ، ص17) من ان استخدام التكنولوجيا يعد من اهم العوامل التي تزيد فاعلية التعليم وتؤدي الى تيسير عمليتي التعليم والتعلم لكل من المعلم والمتعلم بالإضافة الى انها تمثل عامل تشويق وزيادة في التذكر الحركي.

4- الاستنتاجات والتوصيات

4-1 الاستنتاجات:

1- حقق التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle والأسلوب المتبع من قبل المدرس تقدما واضحا في تعلم المهارات المبحوثة .

2- تفوق التعلم المقلوب باستخدام Edpuzzle على الأسلوب التقليدي في تعلم المهارات قيد البحث.

3- اكسب التعلم المقلوب باستخدام منصة Edpuzzle الطالبات خبرات جديدة في التعلم واستثمار اوقاتهن خارج المدرسة.

4-2 التوصيات:

1- دمج التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية لما لها من دور واضح في عمليات التعلم .

2- التركيز على الأساليب التي تساعد الطالبات على الاعتماد على النفس في التعلم والتقليل من اعتمادهن على المدرس في ذلك.

3- تنظيم ورش تدريبية لمعلمي التربية الرياضية للتعرف على كيفية تصميم دروس تعلم مقلوبة باستخدام منصة Edpuzzle وتوظيفه في تعليم مهارات كرة اليد والألعاب الأخرى.

4- اجراء بحوث ودراسات مشابهة وتطبيقها على العاب أخرى.

المصادر

1- جوناثان بيرجمان وآرون سامز (2015): التعلم المقلوب، ترجمة عبد الله زيد الكيلاني، مكتب التربية العربي لدول الخليج، الرياض، السعودية.

2- خميس، محمد عطيه (2019): تكنولوجيا التعليم والتعلم، دار السحاب للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.

3- سعد، ناهد محمود وفهيم، نيللي رمزي (2004): طرق التدريس في التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، مصر.

4- الصيفي، عاطف (2009): المعلم واستراتيجيات التعليم الحديث، دار أسامة للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن.

5- ضياء الخياط ونوفل الحيالي ؛ كرة اليد : (جامعة الموصل ، دار الكتب للطباعة والنشر ، 2001)

6- عامر، طارق عبد الرؤوف (2015): التعليم الالكتروني والتعليم الافتراضي : اتجاهات عالمية معاصرة ، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة ، مصر.

7- العاني ، مزهر شعبان (2015) : التعليم الالكتروني التفاعلي ، مركز الكتاب الاكاديمي ، عمان ، الأردن.

8- عبد الفتاح ، حامد (1996) : اثر استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم على مستوى تعلم مهارات الوثب العالي ، مجلة نظريات وتطبيقات ، كلية التربية الرياضية ، جامعة الإسكندرية ، العدد 26.

9- فرج، عبد اللطيف بن حسين (2005): طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

10 - قطيط، غسان يوسف (2015): تقنيات التعلم والتعليم الحديثة، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

11- قاسم ، جميل واحمد خميس (2011) : موسوعة كرة اليد العالمية ، ط1 ، دار الكتاب العربي ، بغداد ، العراق.

12- النعيمي، هيا زايد (2019): دليل الأدوات الرقمية، وزارة التربية والتعليم، المنامة، مملكة البحرين.

13- Kathleen, F. (2012): Flip your classroom to improve student learning & leading with technology, p.12-17

14- Ove Østerlie. et al: (2022), Flipped Learning in Physical Education, Routledge, New York, USA.

ملحق (1)

أسماء الخبراء والمختصين الذين استعانت بهم الباحثة

ت	الاسم	الاختصاص	مكان العمل
1	أ.د اقبال عبد الحسين نعمة	طرائق تدريس – كرة اليد	جامعة بغداد – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات
2	أ.د نهاد محمد علوان	طرائق تدريس – كرة اليد	جامعة بغداد – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات
3	أ.د حردان عزيز	اختبار وقياس – كرة اليد	الجامعة المستنصرية – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة
4	أ.م.د ميساء نديم احمد	طرائق تدريس – جمناستك	جامعة بغداد – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات
5	أ.م.د انتظار جمعة	تدريب –كرة اليد	جامعة بغداد – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات
6	أ.م.د حيدر غازي	تدريب – كرة يد	الجامعة المستنصرية – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

ملحق (2)

خطة درس التربية الرياضية / المرحلة المتوسطة

الصف والشعبة: الأول (ب) **لمهارة المناولة والاستلام بكرة اليد**

للمجموعة التجريبية **الأدوات : كرة يد عدد / 9 ، صافرة**

الزمن: 45 د

التاريخ: 2022/11/28

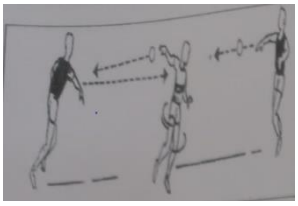
الأهداف التعليمية:

الأهداف التربوية :

– تعليم مهارة المناولة والاستلام بكرة اليد.

– تعويد الطالبات على التعاون والعمل الجماعي

– اكساب الطالبات الثقة بالنفس

نوع النشاط	الوقت	الأهداف السلوكية	الفعاليات والمهارات الحركية	التنظيم	التقويم
القسم الإعدادي	15 د			× × × × × × × × م	
المقدمة والاحماء	7 د	– تنمية المشاركة في الدرس.	– تهيئة الأدوات، الوقوف بنسق وأخذ الغياب، ترديد التحية الرياضية	× × × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	– التأكيد على النظام ومراعاة المسافة المناسبة بين الطالبات.
	8 د	– الاستعداد النفسي للنشاط.	– السير، الهرولة مع تدوير الذراعين للأمام وللخلف، هرولة مع رفع الركبتين الزحلقة الجانبية، سير اعتيادي.		
التمارين البدنية		– تهيئة عضلات ومفاصل الجسم وتنمية بعض العناصر البدنية.	– (الوقوف، تخصر) ثني الرقبة إلى الجانبين بالتعاقب (4 عداة) – (الوقوف، انثناء عرضي) ضغط المرفقين ونشرهما جانباً (4 عداة) – (الوقوف فتحا وجها لوجه، ثني الجذع للأسفل مع تشابك اليدين) رف الجذع للأمام لأخذ وضع الانحناء مع رفع		– التأكيد على أداء التمرينات بصورة صحيحة.

		الذراعين للجانبين والرجوع الى الوضع الابتدائي (عدتان)			
	25 د	– (الجلوس الطويل، الاستناد على المرفقين) رفع وخفض الرجلين بالتبادل (عدتان)			
القسم الرئيسي	8 د				
الجزء التعليمي	15 د				– التأكيد على الأداء الجماعي.
			– ايصال الصورة الصحيحة لتأدية المهارة مع الاهتمام بالعرض		
	3 د				– التأكيد على المناولة الصحيحة للزميلة.
الجزء التطبيقي		– توزيع الطالبات الى مجاميع صغيرة			
	4 د	– توضيح الفيديو الذي تم رفعه مسبقا للطالبات عبر منصة edpuzzle .			– التأكيد على التكنيك الصحيح للمناولة والاستلام وتصحيح الأخطاء.
التمرين 1	5 د	– طرح الأسئلة حيث تقوم المدرسة بطرح بعض الأسئلة التي تخص المهارة:			
التمرين 2	5 د	س1: كيف يكون وضع القدمين اثناء وقفة الاستعداد لمهارة المناولة والاستلام.			
التمرين 3	5 د	س2: كيف يكون وضع اليدين لحظة استلام الكرة في مهارة المناولة والاستلام.			
التمرين 4		– تنفذ التمرينات الخاصة بتعليم مهارة المناولة والاستلام			– الالتزام بقواعد اللعبة.
القسم الختامي		– ثلاثة طالبات على خط استقامة واحد، احداهن في الوسط تستلم وتمرر الكرة بين الاثنتين الأخيرتان مع لف الجسم في كل مرة .			– العودة

			– ثلاث طالبات يقفن على شكل مثلث ورابعة في الوسط تؤدي مهارة المناولة والاستلام مع كل طالبة. – المناولة والاستلام بين الزميلات اثناء الجري على شكل دائرة وباتجاه عقارب الساعة مرة وأخرى عكس عقرب الساعة. – المناولة والاستلام بين طالبة وسط الدائرة من قبل زميلاتها عند نقطة معينة مع تبديل الطالبة في الوسط. – لعبة ترويحية تخدم المهارة: تقسم الطالبات الى أربع مجاميع مع كرتين تقوم الطالبة الأولى من المجموعة التي معها الكرة بمناولتها الى الطالبة الأولى في المجموعة المقابلة ومن ثم الرجوع الى خلف مجموعتها وهكذا لبقية الطابات. – أداء التحية الرياضية والانصراف		للصف وإعادة الأدوات.