DOI prefix: 10.33170, 2025, Vol (18), Issue (5): 1494-1509

Sciences Journal Of Physical Education

P-ISSN: 1992-0695, O-ISSN: 2312-3619

https://joupess.uobabylon.edu.iq/

The effect of using multimedia e-learning to learning some table tennis skills for students of Abu Al-Khaseeb High School for Gifted Students in Basra

Lec. Dr. Arshad Mohammed Issa Abdullah[*1] , Lec. Dr. Aqeel Hamid Hussein Abbas[2]

[1,2] *Ministry of Education/General Directorate of Education in Basra,Iraq.*

*Corresponding author: arme.1978@gmail.com

Received: 3-08-2025 Publication: 28-10-2025

Abstract

The importance of the research lies in finding a method or type of education that helps the learner acquire the correct information and movements in learning the basic skills of table tennis faster and more accurately and retaining that information for a longer period. The research problem was through the following question (Does multimedia e-learning have a positive impact on learning some table tennis skills for students of Abi Al-Khaseeb High School for Gifted Students in Basra? The aim of the research was to identify the effect of using multimedia e-learning in learning some table tennis skills for students. The researcher used the experimental method to suit the nature of the research problem. The researchers deliberately chose the research community, which is the second-year middle school students of Abi Al-Khaseeb High School for Gifted Students in Basra for the academic year 2024-2025, numbering (60) students. Then the results were presented, analyzed and discussed. The researchers concluded that multimedia e-learning is superior to the traditional educational method in the process of learning the skill of serving and forehand stroke in table tennis through the results that appeared in the post-test for the two groups.

Keywords: Teaching methods, e-learning, multimedia, table tennis

تأثير استخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط في تعلم بعض مهارات لعبة تنس الطاولة لطلاب ثانوية ابي الخصيب للمتفوقين في البصرة

م.د. أرشد محمد عيسى عبد الله ، م.د. عقيل حميد حسين عباس

العراق. المديرية العامة لتربية البصرة

تاريخ استلام البحث 2025/8/3 تاريخ نشر البحث 2025/10/28

الملخص

تكمن أهمية البحث في إيجاد أسلوب او نوع من أنواع التعليم الذي يساعد على اكتساب المتعلم المعلومات والحركات الصحيحة في تعلم المهارات الأساسية للعبة تنس الطاولة بشكل اسرع وادق والاحتفاظ بتلك المعلومات بشكل أطول، اما مشكلة البحث فكان من خلال السؤال التالي (هل ان التعليم الالكتروني متعدد الوسائط له تأثير إيجابي في تعلم بعض مهارات لعبة تنس الطاولة لطلاب ثانوية ابي الخصيب للمتفوقين في البصرة، وكان هدف البحث التعرف على تأثير استخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط في تعلم بعض مهارات لعبة تنس الطاولة للطلاب حيث استَخدم الباحثان المَنهج التجريبي لمُلائمته طَبيعة مشكلة البحث وقد اختار الباحثان مجتمع البحث بالطريقة العمدية وهم طلاب الصف الثاني متوسط لثانوية ابي الخصيب للمتفوقين في البصرة للعام الدراسي 2024–2025 والبالغ عددهن (60) طالبا ثم عرض وتحليل ومناقشة النتائج واستنتج الباحثان تفوق التعليم الالكتروني متعدد الوسائط على الأسلوب التعليمي التقليدي في عملية التعلم لمهارة الارسال والضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة من خلال النتائج التي ظهرت في الاختبار البعدي للمجموعتين.

الكلمات المفتاحية: طرائق التدريس، التعليم الالكتروني، الوسائط المتعددة، تنس الطاولة

1-المقدمة:

ان ما يميز عصرنا الحالي هو التطورات التقنية والعلمية المدهشة ومدى مساهمتها بالمجتمع والتي تؤثر في حياتنا سواء شئنا ام ابينا، حيث اننا لا نستطيع ان نتجاهل التكنولوجيا والتطورات العلمية والتقنية المتعلقة باستخدام الحواسيب، فاستخداماتها الكثيرة بالمدارس والمصارف والمؤسسات والوزارات أصبحت جميعها تعمل بتكنلوجيا الحاسوب حتى أصبح من المتطلبات الضرورية في حياتنا اليومية.

لم تكن التربية بعيدة عن هذه التغيرات، بل ساهمت فيها واستفادت منها وحاولت التفاعل معها من أجل إحداث التغييرات المنشودة في تعلم الأفراد فقد سعت التربية إلى الاهتمام بالهياكل التعليمية التي تتسم بالمرونة الكافية للاستجابة للتغييرات السريعة والتي تسهم على تدريب المعلمين والمدرسين القادرين على تبني هذا التغيير والذين يعملون على إيجَاد مَفاهيم حديثِة تتناسب مع التَقدم العلمي والانفِجار المَعرفي حتى يتمكنوا من التأثير الإيجابي على المتعلمين من خلال التعليم الالكتروني متعدد الوسائط حيث يعتبر المعلمين والمدرسيين هم رسل الثقافة ودعاة الإصلاح والتجديد والابتكار والتطوير، ومسؤولون عن إعداد الأجيال القادمة وتنشئتها وتدريبها وتوجيهها.

إن التقدمات التي تشهدها الرياضة من خلال التعليم الالكتروني متعدد الوسائط تستدعي البحث عن معلومات جديدة، بالإضافة إلى تلك التي ساهمت في هذا التطور. وتشمل هذه المعلومات الجوانب التدريبية والتعليمية والنفسية والمعرفية والوظيفية والتقنية وغيرها و"الذي يحقق أهداف كثيرة ضمن وَقت مُحدد وللحصول على معلومَات حَديثة في الجانِب الرياضِي المتعددة"(الخياط، 2004، صفحة 19)،ولعبة تنس الطاولة إحدى الأنشطة الرياضية التي وصلت إلى مستوى متطور نتيجة لدخول الجانب العلمي المتطور من الوسائط المتعددة في جميع جوانبها المهارية والبدنية والتكتيكية وأصبحت واحدة من أكثر الألعاب شعبية في بعض البلدان مثل اليابان والصين. ويرجع ذلك إلى أن هذه اللعبة تجمع بين الكثير من الأفكار التكتيكية، ولأن سهولة توفرها وتعلمها متاح للجميع، مما يجعلها تحظى بالكثير من الإثارة والحماس والاهتمام من قبل الطلاب حيث يكمن أهمية البحث في إيجاد أسلوب او نوع من أنواع التعليم الذي يساعد على اكتساب المتعلم المعلومات والحركات الصحيحة في تعلم المهارات الأساسية للعبة تنس الطاولة بشكل أسرع وأدق والاحتفاظ بتلك المعلومات بشكل اطول.

وأن فاعلية المؤسسة التعليمية تعتمد بشكل مباشر على كفاءة العاملين في القطاع التعليمي ومدى متابعتهم للتطورات العلمية والتقنية ولاستفادة منها في تطوير جميع الجوانب العلمية ومنها الجانب الرياضي حيث يجب على من يقومون بتدريس التربية الرياضية استخدام افضل الطرائق التعليمية والابتعاد عن التعليم التقليدي في جميع الألعاب والمهارات الرياضية ولعبة تنس الطاولة واحدة من هذه الألعاب التي تدرس في بعض المدارس القليلة والتي لم تحظى بالتدريب والتعليم بشكل جيد وذلك بسبب التعليم التقليدي والقديم فيجب استخدام أساليب تدريسية جديدة تواكب التطور العلمي والمعرفي وتحاكي عقول الطلبة لتعليم هذه اللعبة لذلك ظهرت مشكلة البحث من خلال السؤال التالي :

هل ان التعليم الالكتروني متعدد الوسائط له تأثير إيجابي في تعلم بعض مهارات لعبة تنس الطاولة لطلاب ثانوية ابي الخصيب للمتفوقين في البصرة.

ويهدف البحث الى:

1-التعرف على تأثير استخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط في تعلم بعض مهارات لعبة تنس الطاولة للطلاب.

2-اجراءات البحث:

2-1 مَنهج البحث: استخدم الباحثان المَنهج التجريبي لمُلائمته لطَبيعة ومُشكلة البَحث.

2-2 مجتمع البحث:

اختار الباحثان مُجتمع البحث بالطريقة العَمدية وهم طلاب الصف الثاني متوسط لثانوية ابي الخصيب للمتفوقين في البصرة للعام الدراسي 2024 – 2025 والبالغ عددهن (60) طالبا مقسمين الى شعبتين (أ ، ب) وقد تم اختيار المجموعة التجريبية عشوائيا بطريقة القرعة والمتمثلة بشعبة (أ) والتي تدرس باستخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط وعددهم (30) طالبا اما المجموعة الضابطة فكانت متمثلة بشعبة (ب) والتي تدرس بالأسلوب المتبع وحسب المقرر الموجود بدليل مدرس التربية الرياضية للمدارس المتوسطة في العراق وعددهم (30) طالبا وتم استبعاد عينة التجربة الاستطلاعية كما تم استبعاد الطلاب الممارسين للعبة وأيضا الطلاب الذين ليس لديهم رغبة بالمشاركة حيث كانت اغلب أعمار العينة (14) سنة وثلاث طلاب كانوا (13) سنة وذلك لانهم كانت ولادتهم في شهر كانون الثاني ومن جنس واحد وهم طلاب خام غير ممارسين للعبة والجدول (1) يبين تقسيم عينة البحث.

الجدول (1) يبين تفاصيل حجم العينة

مجاميع البحث	الشعبة	عدد طلاب الشعبة الكلي	التجربة الاستطلاعية	المستبعدون	عدد افراد العينة
المجموعة التجريبية	أ	30	6	4	20
المجموعة الضابطة	ب	30	ـــــ	10	20
المجموع		60	6	14	40
النسبة المئوية		%100	10	23.33	66.66

- تكافؤ عينة البحث:

قام الباحثان بأجراء التكافؤ على المجموعتين من خلال استخدام قانون (t-test) للعينات المستقلة حيث نلاحظ من خلال جدول التكافؤ لا يوجد فروق معنوية بين المجموعتين لان قِيمة (sig) لمهارة الارسال والبَالغة (0.47) أكبر من مستَوى دلالة (0.05) مما يَدل على ان العِينة متكافئة لمهارة الارسال، وما قيمة (sig) لمهارة الضربة الامامية بلغت (0.50) وهي أكبر من مِستوى دَلالة (0.05) وهذا يدل على ان العَينة مُتكافئة لمهارة الضربة الامامية وكما مبين في الجدول (2).

جدول (2) يُبين تِكافؤ للمجموعتين المُستخدمة في البحث للاختبارات القَبلية للعينتين الضابطة والتجريبية

الاختبارات	وحدة القياس	الضابطة		التجريبية		قيمة T المحسوبة	مستوى الدلالة Sig	الدلالة الاحصائية
		سَ	±ع	سَ	±ع			
مهارة الارسال	درجة	3.3	0.47	3.2	0.41	0.71	0.47	غير معنوية
الضربة الامامية	درجة	3.25	0.44	3.35	0.48	0.67	0.50	غير معنوية

2-3 وسائل جمع البيانات وأدواتها

2-3-1 وسائل جمع المعلومات

- المَصادر العربية والأجنبية.
- استِبانات لاستطلاع آراء الخبراء والمُقابلات الشخصية.
- شبكة المعلومات(الانترنت).

2-3-2 الأدوات المستخدمة بالبحث:

- طاولة تنس الطاولة نوع (DONIC) عدد (4)
- مضرب تنس الطاولة عدد (20)
- كرات تنس الطاولة عدد (20)
- كامرة تصوير فديو نوع (NIKON)
- حاسوب شخصي نوع (hp) شاشة 13 بوصة عدد (1)
- جهاز عرض (Data show) عدد (1)
- استمارات تسجيل واقلام.

2-4 المنهاج التعليمي بأسلوب التعليم الالكتروني متعدد الوسائط:

بعد اطلاع الباحثان على المصادر والمراجع والبحوث الخاصة بطرائق التدريس ولهذه اللعبة والاستعانة بالخبراء في مجال طرائق التدريس والاختبارات والمختصين في مجال التربية الرياضية مع خبرة الباحثان في مجال طرائق التدريس ولعبة تنس الطاولة فقد تم اعداد منهج تعليمي وفق أسلوب التعليم الالكتروني متعدد الوسائط لتعليم مهارة الارسال ومهارة الضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة حيث اشتمل المنهج على (8) وحدات تعليمية بواقع وحدتان تعليميتان في الأسبوع وحسب الجدول الخاص بالمدرسة وللصف الثاني المتوسط حيث تم تقسيم الوحدة التعليمية الى ثلاثة اقسام:

- القسم التحضيري (10) دقائق ويشمل الاحماء والتمارين البدنية
- القسم الرئيسي (30) دقيقة وهو على قسمين:
- الجزء التعليمي: من خلال هذا الجزء يتم اخذ المجموعة التجريبية المتمثلة بطلاب الصف الثاني شعبة (أ) الى مختبر الحاسوب حيث يتم عرض المهارات قيد البحث من خلال الفيديو والصور مع تجزئت المهارة الى أجزاء صغيرة حتى يتمكن الطلاب من فهم واستيعاب المهارة بشكل جيد مع شرح المدرس لكل حركة من حركات تلك المهارة.
- الجزء التطبيقي: ويتم فيه تطبيق المهارة من قبل الطلاب مع التغذية الراجعة من قبل المدرس والتذكير بالصور والمقاطع الفيديو التي تم مشاهدتها.
- القسم الختامي: ويشمل لعبة ترويحية او اعطاء تمارين تهدئة او فعاليات متعلقة بنوع اللعبة.

اما المجموعة الضابطة فقد استخدمت الأسلوب المتبع لتدريس المهارات.

2-5 تحديد المهارات:

تم تحديد المهارات للعبة تنس الطاولة من خلال المفردات الموجودة في كتاب دليل مدرس التربية الرياضية (المرحلة المتوسطة) للصف الثاني متوسط للمديرية العامة للمناهج في العراق وعلية تم تحديد مهارة الارسال ومهارة الضربة الأمامية لإجراء الدراسة عليهم.

2-6 تقييم الأداء (الاختبارات):

ان المهارات الاساسية بلعبة تنس الطاولة هي من المَهارات (الوَحيدة) الثلاثية التي تَشتمل على الأقسام الثلاثة (التَحضيري، الرئيسي، الختامي) والتي تؤدي لمره واحدة لذلك تم تحديد الدرجة وفق أهمية كل قسم من الأقسام الثلاثة (القسم التحضيري 3، القسم الرئيسي5، القسم الختامي2) اما الدرجة الكلية للمهارة هي (10) درجات، فيتم تقييم الأداء عن طريق الخبراء. (عبدالكريم، 2024، الصفحات 33-23)

2-6-1اختبار الارسال المستقيم الامامي بوجه المضرب

- الغرض من الاختبار: قياس تعلم اداء مهارة الارسال المستقيم الامامي بوجه المضرب.
- الادوات المستخدمة: تنس طاولة، كرة تنس طاولة، مضرب تنس طاولة،
- مواصفات الاداء: يضرب المختبر امام منضدة التنس ويؤدي مهارة الارسال المستقيم الامامي بوجه المضرب مرة بعد اخرى ويعطي كل مخُتبر ثلاث مَحاولات.
- التَسجيل: يتم تقسيم أداء المُختبر في المحاولات الثلاثة عن طريق الخُبراء، علما ان درجة التقييم النهائية من (10) درجات، ويكون تقسيم الدرجة كالاتي:

1- الجزء التحضيري: (3) درجات.

2- الجزء الرئيسي: (5) درجات.

3- الجزء الختامي (2) درجات (درجتان).

2-6-2اختبار مهارة الضربة المستقيمة الامامية

- الغرض من الاختبار: قياس تعلم أداء مهارة الضربة المستقيمة الامامية.
- الادوات المستخدمة: طاولة تنس، كرة تنس الطاولة، مضرب تنس الطاولة.
- مواصفات الاداء: يقف المختبر امام منضدة التنس ويؤدي مهارة الضربة المستقيمة الامامية مره بعد اخرى ويعطى كل مُختبر ثلاث محاولات.
- التَسجيل: يتم تقسيم اداء المُختبر في المحاولات الثلاثة عن طريق الخُبراء، علما ان درجة التقييم النهائية من (10) درجات، ويكون تقسيم الدرجة كالاتي:
- الجزء التحضيري: (3) درجات.
- الجزء الرئيسي: (5) درجات.
- الجزء الختامي: (2) درجة (درجتان)

2-7 التجربة الاستطلاعية:

تم تطبيق التجربة الاستطلاعية في يوم (الاحد) المصادف 2025/2/16 وان الهدف من هذه التجربة: (التأكد من صَلاحية الأجهزة والادوات المستَعملة في البحث، والصعوبات التي تُواجه الباحثان عند تنفيذ التَجربة الرئِيسية، والوقت المستغرق للاختبارات) وقد نتج عن ذلك تحقيق الاهداف المخطط لها.

2-8 الاختبارات القبلية:

قام الباحثان بالاختبارات القبلية بعد اجراء التجربة الاستطلاعية للمجموعتين التجريبية والضابطة في يوم الثلاثاء المصادف 2025/2/18 حيث قام الباحثان بتطبيق وحدتين تعليمية تمهيدية قبل إجراء الاختبار القبلي، بهدف تمكين الطلاب من استيعاب المهارة بشكل أولي. وقد صُممت هاتان الوحدتان خصيصًا لتحضير أفراد العينة لإجراء الاختبار، حيث لم يكن من الممكن تنفيذ الاختبار دون أن يكون لديهم قدرة على أداء المهارة، حتى لو كان ذلك بأدنى مستوى حرك.

2-9 الاختبارات البعدية:

بعد ان طبقت المجموعة التجريبية المنهاج التعليمي الخاص بلعبة تنس الطاولة باستخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط والانتهاء من المنهج التعليمي قام الباحثان بنفس الاجراءات التي تم أتبعها بتنفيذ الاختبارات القبلية من خلال المكان والزمان حيث تم اختبار المجموعة التجريبية والضابطة في يوم الاحد المصادف 2025/4/20.

2-10 الوسائل الاحصائية: قام الباحثان بمعالجة البيانات عن طريق استخدام البرنامج الاحصائي (IBM SPSS Statistics 29) للحصول على النتائج.

3- عرض ومناقشة النتائج:

3-1 عرض النتائج وتحليلها:

تم عرض ومناقشة النتائج التي توصل اليها الباحث من خلال المعالجات الإحصائية وتحليلها للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين وكما يأتي:

3-1-1 عرض وتحليل النتائج للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة:

جدول (3) يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (T) المحتسبة ومستوى الدلالة بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الاختبارات	وحدة القياس	الاختُبار القبلي		الاختبَار البعدي		قيمة T المحسوبة	مستوى الدلالة sig	الدلالة الإحصائية
		سَ	± ع	سَ	± ع			
مهارة الارسال	درجة	3.3	0.47	7.10	0.64	19.00	0.000	معنوية
الضربة الامامية	درجة	3.25	0.44	7.05	0.68	22.13	0.000	معنوية

نلاحظ من خلال جدول (3) نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة من خلال استخدام قانون (t-test) للعينات المترابطة لمهارة الارسال ان قيمه (t) المحسوبة بلغت (19.00) تحت مستوى دلاله (0.000) مما يدل على مَعنوية الفُروق عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا الفرق دال احصائيا لصالح الاختبارات البعدية لمهارة الارسال، اما مهارة الضربة الامامية فقد بلغت قيمه (t) المحسوبة (22.13) تحت مستوى دلاله (0.000) مما يدل على مَعنوية الفُروق عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا الفرق دال احصائيا لصالح الاختبارات البعدية لمهارة الضربة الامامية.

3-1-2 عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية:

جدول (4) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (T) المحتسبة ومستوى الدلالة بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التَجريبية

الاختبارات	وحدة القياس	الاختبَار القبلي		الاختبَار البعدي		قيمة T المحسوبة	مستوى الدلالة sig	الدلالة الاحصائية
		سَ	± ع	سَ	± ع			
مهارة الارسال	درجة	3.20	0.41	8.05	0.60	26.68	0.000	معنوية
الضربة الامامية	درجة	3.35	0.48	8.25	0.63	25.71	0.000	معنوية

نلاحظ من خلال جدول (4) نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة تجريبية من خلال استخدام قانون (t-test) للعينات المترابطة لمهارة الارسال ان قيمه (t) المحسوبة بلغت (26.68) تحت مستوى دلاله (0.000) مما يدل على مَعنوية الفُروق عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا الفرق دال احصائيا لصالح الاختبارات البعدية لمهارة الارسال، اما مهارة الضربة الامامية فقد بلغت قيمه (t) المحسوبة (25.71) تحت مستوى دلالة (0.000) مما يدل على معنوية الفروق عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا الفرق دال احصائيا لصالح الاختبارات البعدية لمهارة الضربة الامامية.

3-1-3 عرض نتائج الاختبار البعدي وقيم (T) المحسوبة والدلالة الإحصائية(sig) لمجموعتين البحث

جدول (5) يبين الأوسَاط الحسابِية والانحرافات المعيارية وَقيمة (T) المحتسبة ومستوى الدلالة بين الاختبارين البعديين لمجموعتي البحث

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة T المحسوبة	مستوى الدلالة sig	الدلالة الاحصائية
		سَ	± ع	سَ	± ع			
مهارة الارسال	درجة	7.10	0.64	8.05	0.60	4.82	0.000	معنوية
الضربة الامامية	درجة	7.05	0.68	8.25	0.63	5.72	0.000	معنوية

نلاحظ من خلال جدول (5) نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين من خلال استخدام قانون (t-test) للعينات المستقلة لمهارة الارسال ان قيمه (t) المحسوبة بلغت (4.82) تحت مستوى دلاله (0.000) مما يدل على معنوية الفروق عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا الفرق دال احصائيا لصالح المجموعة التجريبي، اما مهارة الضربة الامامية فقد بلغت قيمه (t) المحسوبة (5.72) تحت مستوى دلاله (0.000) مما يدل على مَعنوية الفُروق عند مستوى الدلالة (0.05) وهذا الفرق دال احصائيا لصالح المجموعة التجريبية.

3-2 مُناقشة النَتائج:

نلاحظ من خلال الجدول (2) النتائج المعروضة في للاختبارات القبلية للمجموعتين الضابطة والتجريبية لمهارتي الارسال والضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة تقارب القيم الحسابية بن المجموعتين وهذه القيم جاءت منسجمة مع مستوى الطلاب المبتدئين وقابلياتهم، وعند تطبيق المنهج التقليدي المتبع على المجموعة الضابطة والتعليم الإلكتروني متعدد الوسائط على المجموعة التجريبية نلاحظ من خلال النتائج التي ظهرت في الجدولين (3-4) للاختبارين لمهارة الارسال والضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارين القبلي والبعدي ان هناك تأثيراً معنويا في تطور المجموعتين قيد البحث، ويعزو الباحثان سبب هذا التأثير الايجابي الى مدى فاعلية الاساليب التدريسية التي طبق بها المنهج التعليمي خصوصاً اذا ما طبق بشكل علمي ومدروس من حيث توفر الادوات والاجهزة ودور المدرس المتخصص اذ ان هذا يؤدي الى زيادة تكرار اداء الطالب للمهارة الحركية ويثبت التوافق الذي حصل عليه المتعلم ويولد الاهتمام ويحرك دوافع المتعلم للتعلم حيث "ان كل اسلوب من اساليب التدريس عندما يستخدم خلال مدة معينة من الوقت فانه يؤدي الى التوصل وبلوغ مجموعة معينة من الأهداف" (موستن، 1991، صفحة 26)

اما من خلال نتائج جدول (5) للاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة نلاحظ تفوق المجموعة التجريبية في كلا الاختبارين على المجموعة الضابطة، حيث يعزو الباحثان ذلك الى تأثير المنهاج التعليمي باستخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط وتَفوقه على المَنهج التَقليدي المتبع والمطبق على المَجموعة الضابِطة، إن التطور الذي ظهر في نتائج المجموعة التجريبية جاء نتيجة لعوامل عدة، أبرزها عنصر التشويق والإثارة الذي يتضمنه المنهج، بالإضافة إلى استخدام التكنولوجيا الحديثة في تعليم المهارات. هذه التكنولوجيا أسهمت بشكل كبير في تعزيز عملية التعلم لدى المتعلمين ومنحتهم تجربة تعليمية أفضل. فمن خلال الاستفادة من التكنولوجيا المتقدمة، تمكن المتعلمون من اكتساب خبرات جديدة ومتميزة عززت فهمهم واستيعابهم للمهارات بشكل أكثر فعالية وذلك من خلال "التَخلص من القيود التَقليدية للتعلم وكذلك تقديم تِعلم ذي جودة مرتفعة واختصار الوَقت والجهد وتَقديم المعلومات بشكل مُتكرر ودقيق مع الانموذج الصحيح".

(زغلول و واخرون، 2001، صفحة 17)

وكذلك لاحتواء العرض على الفيديو والصور والحركات التفصيلية التي عَزز من خلالها الباحثان رَصانة المَادة العلمِية التي تحتويها تلك المهارة، مما يؤثر ايجابيا في تعلم مهارة الارسال والضربة الامامية للمجموعة التجريبية أفضل من الضابطة حيث "ان الوسائل التعليمية من صور ورسوم توضيحية توفر وقت وجهد المدرس في شرح المفاهيم والحقائق" (الحيلة، 2000، صفحة 29)

ان مهارة الارسال والضربة الامامية في لعبة تنس الطاولة قد تم التدريب عليها بشكل تدريجي ومتسلسل من جز الى اخر وصولاً الى اكتساب الخبرة الكاملة للمهارة وتحسين الأداء، وهذا ما اكدته (McGown) في قولها "أن اكمال التَعلم بنجاح وتَوصل المتعلم الى الخِبرة والدرجة الجَيدة من الالية يتم قَبل التحرك الى تَعلم مهارة أخرى" (McGown, 1999)

لذلك نرى التطور الحاصل في تحسن الاداء الذي انعكس من خلال النتائج التي توصل اليها الباحثان بين المجموعتين التجريبية والضابطة لمهارتي الارسال والضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة.

4- الاستنتاجات والتوصيات:

4-1الاستنتاجات:

1-ان الأسلوب التعليمي التقليدي المتبع والتعليم الالكتروني متعدد الوسائط لهما تأثيراً ايجابياً في عملية التعلم وتطوير مهارتي الارسال والضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة من خلال النتائج التي ظهرت في الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين.

2-تفوق التعليم الالكتروني متعدد الوسائط على الأسلوب التعليمي التقليدي في عملية التعلم لمهارة الارسال والضربة الامامية بلعبة تنس الطاولة من خلال النتائج التي ظهرت في الاختبار البعدي للمجموعتين.

4-2التوصيات:

1-التأكيد على استخدام التعليم الالكتروني متعدد الوسائط في عملية تعلم المهارات الاساس بلعبة تنس الطاولة وذلك لتأثيره الايجابي والفعال في عملية تعلم.

2-ضرورة تطبيق أساليب تدريسية أخرى وعلى ألعاب رياضية أخرى باختيار الأسلوب الملائم لقابليات الطلبة والمهارة الحركية.

3-ضَرورة استِخدام الصور والرسُوم التوضِيحية في دروس التَربية الرياضية حيث لها أهمية كبيرة في تعزيز عملية التعلم من خلال ربط حاسة السمع بالبصر مما يسرع في تعلم المهارة الحركية.

4-إجراء دراسَات مُشابهة على مراحل عمرية مختلفة تتناول الدراسة الحالية للطلاب والطالبات والمقارنة بينهما.

المصادر

- سارة اشوورت موستن. (1991). تدريس التربية الرياضية. العراق، الموصل: ترجمة جمال صالح واخرون، مطبعة جامعة الموصل.

- شلير حسين عبدالكريم. (2024). تأثير استراتيجية التعلم الحركي بالدعائم التعليمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بلعبة تنس الطاولة للطلاب. مجلة علوم الرياضة المجلد 17، العدد 63، جامعة كرميان.

- عمر محمد عبد الرزاق الخياط. (2004). تأثير منهج تعليمي مقترح باستخدام شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) في تعلم بعض المهارات الاساسية بلعبة التنس . اطروحة دكتوراه جامعة بغداد.

- محمد سعد زغلول، واخرون. (2001). تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية. القاهرة: ط1، مركز الكتاب للنشر.

- محمد محمود الحيلة. (2000). تقنيات الشفافات التعليمية. عمان: ط1، دار المسيرة للنشروالتوزيع.