Journal of Studies and Researches of Sport Education

spo.uobasrah.edu.iq

تأثير أنموذج روفيني في تعلم بعض المهارات الاساسية في لعبة التنس الارضي للطالبات

The Influence of the Rofini Model on Learning Some Basic Skills and Sensory Perceptions in The Game of Female Tennis.

Alaa Badeer Noori[1]
alla-bader@gmail.com
وزارة التربية

Prof. Dr. lamyaa Hassen Mohamed[2]
lamyaa.hassan@uobasrah.edu.iq
جامعة البصرة – كلية التربية البدنية

prof. Dr. Makki Jabbar Oda[3]
makki.jabber@uobasrah.edu.iq
جامعة البصرة – كلية التربية البدنية

Article information

Article history:
Received 14/5/2022
Accepted 30 /5/2022
Available online May 30, 2022

Keywords:
Ruffini's model, forehand and backhand hit, tennis serve, teaching methods.
الانموذج، انموذج روفيني ، الضربة الامامية والخلفية والارسال بالتنس، ،طرائق التدريس

الملخص

يجب الاهتمام بالعملية التدريسية واستخدام احدث النماذج والأساليب لمواكبة التطور والتركيز على التدريس المبني على الاسس العلمية ، واهميته البحث تكمن في التعرف على تأثير التصميم التعليمي في تعلم المهارات الاساسية بكرة التنس باستخدام انموذج روفيني الذي يعد من نواتج التعليم البنائي ونظرياته المعرفية والذي يركز على تحديد خصائص المتعلمين وحاجاتهم والأهداف والمعوقات والتأكيد على التقويم والتغذية الراجعة , لقد استخدام الباحثون هذا الأنموذج لان استعماله جديدا في التربية الرياضية وفق تصميم تعليمي لتحقيق اهداف التعليم وإكساب المتعلمين معارف بالتنس، واستخدمنا المنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية المتكافئتين، وطبقنا المنهاج بأنموذج روفيني وعالجنا النتائج وتبين أن الفروق لصالح المجموعتين وتفوقت التجريبية على الضابطة ، واستنتجنا أفضلية تدريس المفردات بالتصميم التعليمي ,وان المنهاج التعليمي قد طور المهارات الاساسية بكرة التنس وأوصينا ضرورة اعتماد انموذج روفيني ضمن طرائق التدريس.

DOI: ©Authors, year. College of Physical Education, University of Basra.
This is an open access article under the CC By 4.0 license (creativecommons licenses by 4.0)

Abstract

Attention should be paid to the teaching process and the use of the latest models and methods to keep pace with development through teaching based on scientific foundations, and the importance of the study is to focus on knowing the extent of the impact of educational design and its contribution to learning basic tennis skills via using the Ruffini model, which focuses on identifying the characteristics of learners and their needs, goals and obstacles that should be identified. In addition to evaluation and feedback, the research problem lies in the use of a new model in physical education, which is one of the products of constructivist education and its cognitive theories according to an educational design to achieve the goals of education and provide learners with experiences and knowledge of tennis. We used the experimental method with the two equal control and experimental groups, and we applied the curriculum with the Ruffini model and treated the results and it was found that the differences were in favour of the two groups and the experimental outperformed the control

1) التعريف بالبحث:

1-1 المقدمة وأهمية البحث:

يعد العصر الحالي عصر المعرفة والابتكارات ، حيث تتسابق كافة المجالات للاستفادة من هذه التطورات، ونلمس ذلك فيما يشهده العالم اليوم من تغيرات متسارعة في مختلف المجالات ، وعلى راسها تكنلوجيا المعلومات والاتصالات ، وما نتج عنها من مستحدثات تربوية تكنلوجية ، يتقدمها الحاسوب والشبكات والاتصالات وهذه التغيرات فرضت على التربية والتعليم بمؤسساتها المختلفة الا تتجاهلها، بل وجب عليها ان تسهم بفاعلية من خلال مناهجها وانظمتها واساليبها المختلفة في اعداد طلبة قادرين على التكيف مع هذه التكنلوجيا لزيادة معطيات العملية التعليمية، الامر الذي ادى الى ظهور مفاهيم وخبرات وانظمة واساليب ونماذج حديثة دخلت في منظومة التعليم منها شبكة الانترنت والتعليم عن بعد والتعليم الالكتروني ((لذا قامت وزارة التعليم العالي والبحث العلمي والتي عملت على تقديم محتوى التعليمي الإلكتروني عبر الوسائط المتعددة واستخدام نظام بديل للتعليم المتبع وهو نظام التعليم الإلكتروني اذ كان خياراً لابديل له لاستكمال المنهاج الدراسي , ومع تداول مصطلح (التعليم الإلكتروني) كنظام تعليمي تفاعلي يقدم للطالب ويحق له استعمال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات معتمداً بذلك على بيئة إلكترونية متكاملة تعرض من خلالها المقررات الدراسية كافة عبر الشبكات الإلكترونية ويوفر سبل التوجيه والارشاد وتنظيم الاختبارات مع وجود العديد من التسميات كل حسب تطبيقه , اذ كان لازماً عليه استعمال او استخدام التعليم الإلكتروني من خلال نقل التعليم من الشكل الحضوري في اروقة الجامعة الى التعليم الإلكتروني ويلبي احتياجاته ويطور من المجتمع وكذلك يسهل عملية التعليم بإيصال المعلومة بأسرع ما يمكن مختصراً بذلك الزمن وكذلك في أي مكان يكون طالب تكون هناك معلومة .)) (عباس زكي واخرون,2021: 8)

وأصبح من المهم تصميم مناهجنا الدراسية بتعليم تدمج فيه التكنولوجيا وتوظيفها لتنمية المهارات الحياتية والتكنلوجية ومهارات التفكير للطلبة وهذا ما يؤكد ((أهمية عملية تصميم التعلم في محاولته بناء جسر يصل بين العلوم النظرية من جهة (نظريات علم النفس العام خاصة نظريات التعلم) والعلوم التطبيقية (استعمال الوسائل التكنولوجية في عملية التعلم) من جهة اخرى فيهدف هذا العلم الى استعمال النظرية التعلمية بشكل منظم في تحسين ممارسات التربويين.)) (لمياء حسن وحسين الشيخ، 2017: 58).

وهكذا سعى التربويون لإدخال الطرائق والاستراتيجيات والنماذج الحديثة ومنها نماذج انفردت بعض النماذج بتحديد خصائص لبيئة الإنترنت التعليمية، كنماذج كل من (Ruffini, 2000)، زاهر (2009)، الفار (2006)، جودت (2003)، حيث تضمنت تلك النماذج في بعض مراحلها بعض المهام التي تشير بشكل مباشر إلى كيفية مراعاة مبادئ التصميم عبر الإنترنت، وكيفية اختيار برامج التأليف المناسبة للويب، وكيفية تصميم التفاعل، وكذلك الإشارة إلى عرض ونشر المقرر.

لدمج مهارات التفكير الابداعي بالمنهج الدراسي بما يجعل الطالب يفكر فيما يقدم له من مادة تعليمية. حيث أنّ بمقدور كل إنسان أن ينمّي مهاراته العقلية ويطوّرها باستمرار من خلال ما يواجهه في حياته من تجارب وخبرات، فتحسين نوعية التفكير لدى الطلبة من أولويات الأنظمة التربوية من أجل مواجهة التحديات التي أوجدتها ثورة التكنولوجيا وتعدّد الثقافات.

وإن لعبة التنس كأي لعبة أخرى لها مهاراتها الأساسية التي تشكل الدعامة القوية التي تستند عليها وان تقدم مستوى أي طالبة ومدى نجاحه يعتمد إلى حد كبير على مدى أو درجة إتقانه لتلك المهارات الأساسية ويمكن أن يتحقق ذلك من خلال إتباع الأسلوب الصحيح في طرق ووسائل تعلم ومن هذه المهارات ضربة لارسال والضربتين الأمامية والخلفية والتي اختارها الباحثون والتي تعد من المهارات الأساسية لدى طالبات كلية التربية الرياضية كما تتميز بصعوبة أدائها كونها تحتاج إلى تعلم باستعمال مختلف الوسائل التعليمية .ومن هنا تكمن اهمية البحث بالاستجابة لما ينادى به من ضرورة اعداد مناهج الكترونية متعددة الوسائط واضافة علمية جديدة خاصة في مجال كرة التنس .

2-1 مشكلة البحث:

من خلال عمل الباحثون لفترة طويلة في الميدان التربوي والتدريس وبحكم كونهم قد مارسوا لعبه التنس الارضي و من خلال اطلاعهم على المنهج الدراسي لكليات التربية البدنية وعلوم الرياضة فلم يجدوا ما يشير الى اعتماد التصميم الالكتروني لتدريس المفردات المقررة ،كما ان التربية الحديثة توصي باستخدام طرائق بديلة لرفع المستوى العلمي للطلبة ، لذا سعى الباحثون لاستخدام أنموذج جديد في مجال التربية الرياضية وعلومها والذي يعد من نواتج التعليم البنائي ونظرياته المعرفية وهو أنموذج روفيني وفق تصميم تعليمي، وذلك لدوره في هندسة وتنظيم بيئة التعلم الكترونيا و تجسيد العلاقة بين المبادئ النظرية وتطبيقاتها في الموقف التعليمي لتطوير التدريس من خلال وصف الإجراءات التي تتعلق باختيار المادة التعليمية (الأدوات ، المواد ، البرامج ، المناهج)، مروراً بصياغة الأهداف السلوكية بالاعتماد على حاجات المتعلمين وخصائصهم والتي يؤدي التفاعل معها إلى تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية وإكساب المتعلمين الخبرات والمعارف الخاصة بكرة التنس ليكون اكثر انتاجا لاسيما اثناء تعلم بعض المهارات

الاساسية بكرة التنس للطالبات . وتحددت المشكلة في الاجابة عن السؤال الاتي: هل لانموذج روفيني اثر في التعلم والاداء المهاري في مادة التنس لطلبة المرحلة الثالثة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة؟

3-1 أهداف البحث:

1. اعداد وحدات تعليمية تتضمن بعض المهارات الاساسية بكرة التنس الارضي وتطبيقها على طالبات المرحلة الثالثة في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.
2. إعداد تصميم تعليمي بأنموذج روفيني لبعض المهارات الاساسية بكرة التنس.
3. التعرف على تأثير التصميم التعليمي بأنموذج روفيني في تعلم وتطوير بعض المهارات الاساسية بكرة التنس للطالبات.

4-1 فروض البحث:

1. للتصميم التعليمي بأنموذج روفيني تأثير إيجابي في تعلم وتطوير بعض المهارات الاساسية بكرة التنس للطالبات
2. هناك افضلية للتصميم التعلمي بأنموذج روفيني (المجموعة التجريبية) في تعلم وتطوير بعض المهارات الاساسية بكرة التنس للطالبات مقارنة بالأسلوب المتبع (المجموعة الضابطة) في الاختبارين البعديين.

5-1 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري:

طالبات المرحلة الثالثة في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة\ جامعة البصرة، للعام الدراسي2019-2020

2-5-1 المجال المكاني:

مختبر الحاسبات وملعب كرة التنس الارضي بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة البصرة

3-5-1 المجال الزماني:

من 19-11-2019 إلى 15-6-2020

6-1التعريف بالمصطلحات

1-6-1 التصميم التعليمي الالكتروني:

يعد التصميم التعليمي العلم الذي يتم من خلاله الربط بين نظريات التعليم والتعلم وبين تطبيقاتها فى الواقع والذي من خلاله يتم تكوين حلقة اتصال بين النظريات التربوية وبين التكنولوجيا الحديثة، وان عملية التصميم التعليمي فرع من فروع المعرفة التي تهتم بالبحث في النظريات المتخصصة في استراتيجيات التعليم وعملية التطوير والتنفيذ لهذه الاستراتيجيات، ويعد التصميم التعليمي من العلوم الحديثة التي ظهرت مؤخرا في مجال التعليم، ويعمل في تطوير التعليم وخبراته وبيئاته ووصف أفضل الطرق التعليمية التي تحقق النتاجات التعليمية المرغوبة ويصف الاجراءات التي تتعلق باختيار المادة التعليمية المراد تصميمها (عبد ربه هاشم ,71:2006).

2-6-1 أنموذج روفيني:

يرى روفيني " أن مراعاة مبادئ التصميم التعليمي في المقررات عبر الانترنت يمكن أن يساعد في إنتاج نوعية جديدة من المقررات يمكن تطبيق هذا النموذج على مستوى درس واحد، أو على مستوى وحدة دراسية، أو على مادة دراسية أو مقرر كامل، ويتطلب تطبيق هذا النموذج المعرفة المسبقة بتكنولوجيا التعليم والوسائط التعليمية، وهناك بعض الإجراءات التعليمية التي يجب أن تراعى عند تطبيق هذا النموذج، مثل الواقع التعليمي، والأهداف التعليمية، والمقاييس والاختبارات التي تستخدم للحكم على تحقق الأهداف، واستراتيجيات التعليم والتدريس، ومصادر التعلُّم، ودور كل من المتعلمين والعناصر البشرية الأخرى. ويتناول النموذج كذلك هيكل البناء الأولي، وعمليات التعديل والتقويم، والتغذية الرجعية التي تساعد في عمليات الترابط والتعديل في كل خطوات السير في بناء المنظومة التعليمية.

2) *

3) منهجية البحث وإجراءاته الميدانية.

3-1منهج البحث:

استخدم الباحثون المنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية، وذلك لملائمته طبيعة مشكلة وأهداف البحث إذ " يتميز المنهج التجريبي عن غيره من المناهج العلمية بقدرته على التحكم والضبط في مختلف العوامل التي يمكن أن تؤثر في السلوك المدروس، كما انه يتيح الكشف عما بين الأسباب والنتائج ومن ثم التوصل إلى النظرية والقانون(ابراهيم رؤوف عبد الخالق,148:2001)

3-2 مجتمع البحث وعينته:

تمثل مجتمع البحث من طالبات المرحلة الثالثة بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة البصرة للعام الدراسي 2019-2020 يدرسون مادة العاب المضرب والبالغ عددهم (73) طالبة يمثلون الشعب (ز،ح، ط)، إذ إن هذه المادة تدرس في المرحلة الثالثة بواقع وحدة تعليمية بالأسبوع ومدة كل وحدة (90) دقيقة. ولغرض تطبيق المنهج وتنفيذه بشكل علمي دقيق يستند إلى علمية البحث اجرت الباحثون القرعة لاختيار إحدى الشعب لتكون عينة البحث المجموعة التجريبية والتي تمثلت بشعبة(ط) والبالغ عددهم (23) طالبة وهم بذلك يمثلون (31.5%) من المجتمع ، والشعبة (ز) لتمثل المجموعة الضابطة والبالغ عددهم (23) طالبة وبنسبة مؤية (31.5%) ، والتي ستخضع لمفردات المنهج الذي يعطى من قبل تدريسي المادة اما المجموعة التجريبية ستخضع للبرنامج المعد من قبل الباحثون .ليبلغ المجموع الكلي لإفراد عينة البحث (46) طالبة وبنسبة (63%) من المجتمع الكلي . وللتأكد من تجانس افراد العينة وصحة التوزيع الطبيعي بين افرادها قامت الباحثون بأجراء التجانس لإفراد عينة البحث في (الطول، العمر، الكتلة) للمجموعتين الضابطة والتجريبية اذ "كلما قرب معامل الاختلاف من (1%) يعد التجانس عالياً ، واذا زاد عن (30%) يعني ان العينة غير متجانسة (وديع ياسين ومحمد حسن محمد,161:1988) وكما مبين بالجدول (1) .

المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابى (س-)	الانحراف المعياري (±ع)	معامل الاختلاف (خ)
الطول	سم	157.612	4.821	% 3.058
العمر	سنة	20.751	1.21	% 5.831
كتلة الجسم	كغم	62.759	3.282	% 5.229

جدول 1 تجانس عينة البحث في متغيرات (الطول، العمر، كتلة الجسم)

3-3 وسائل جمع المعلومات والأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث

المصادر والمراجع العربية والأجنبية والملاحظة المباشرة والاستبانة والاختبارات والقياس وموقع اليوتيوب والموقع الرسمي للاتحاد الدولي للتنس الارضي. وجهاز (لاب توب) نوع DELL عدد (15).وكاميرة فيديو ديجتال نوع (Sony 8M).وصور وأفلام تعليمية توضح أداء تعلم مهارات الارسال والضربة الأمامية والخلفية ومضارب تنس عدد(20)

3-4 الاختبارات المستخدمة بالبحث (ايثار عبد الكريم المعماري وآخرون,69:12006)

استخدم الباحثون الاختبارات المهارية المناسبة لعينة البحث لقياس دقة المهارات الاساسية في لعبة التنس (الارسال، الضربات الامامية، الضربات الخلفية) والمصممة على طلبة الجامعات العراقية.

3-5 الاختبارات المستخدمة بالبحث.

3-5-1 اختبار الضربة الأرضية الأمامية والخلفية الطويلة.

- هدف الاختبار:
قياس الضربة الأرضية الأمامية والخلفية الطويلة.

- الأدوات المستخدمة:

ملعب تنس قانوني يتم تقسيم منطقة الإرسال والساحة الخليفة إلى منطقتين متساويتين ويمكن تسميتها المناطق D C B A كما موضح في مخطط الاختبار.
مضرب تنس – كرات تنس بحالة جيدة

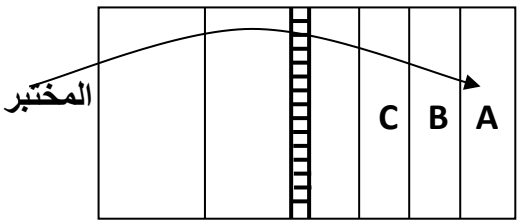
- تعليمات الاختبار:

1. يقف المختبر على خط القاعدة وعلى علامة الوسط ولا يسمح باجتيازه.
2. يقف المعلم في الملعب المقابل لاحتساب الدرجات للكرات الصحيحة.
3. يقوم طالب مساعد بجمع الكرات وبمساعدة المعلم.
4. يعطي للمختبر محاولتين تجريبيتين للأحماء والتكييف على الاختبار.
5. يمنح للمختبر 10 محاولات للضربة الأرضية الأمامية.

- طريقة الأداء:

يقوم المختبر برمي الكرة على الأرض وعندما ترتد للأعلى يلعبها ضربة أرضية أمامية او خلفية إلى الملعب المقابل محاولا إسقاطها في نهاية الملعب.

- تسجيل الدرجات:



1. تحسب الدرجات لكل كرة صحيحة كالآتي:
- 4 درجات للكرة الساقطة في المنطقة A.
-3 درجات لكرة الساقطة في المنطقة B.
- 2 درجتين للكرة الساقطة في المنطقة C .
-1 درجة للكرة الساقطة في المنطقة D .
- صفر للكرات التي لا تعبر الشبكة او تسقط خارج الملعب الفردي
2. درجة المختبر هي مجموع الدرجات التي يسجلها في المحاولات العشر.

ملاحظة: يستخدم الاختبار لقياس الضربة الأرضية الأمامية والخلفية الطويلة كل على حده .

3-5-2 اختبار الإرسال لأربعة مناطق متساوية.

- هدف الاختبار:

قياس دقة الإرسال.

- الأدوات المستخدمة:

ملعب تنس قانوني يتم تقسيم منطقتي الإرسال الى أربعة مناطق متساوية وتعطي لها الدرجات المخصصة لكل منطقة، وكما موضح في مخطط الاختبار.
مضرب تنس، كرات تنس بحالة جيدة.

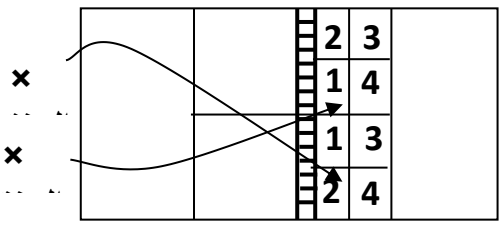
- تعليمات الاختبار:

1. يقف المختبر خلف خط القاعدة وبشكل قطري.
2. يقف المعلم في الملعب المقابل لاحتساب الكرات الصحيحة.
3. يقوم طالب مساعد بجمع الكرات ويساعد المعلم.
4. يعطي للمختبر محاولتين تجريبيتين للإحماء والتكييف على الاختبار.
1. يمنح للمختبر 10 محاولات 5 محاولات من جهة اليمين و5 محاولات من جهة اليسار.

- طريقة الأداء:

يقوم المختبر بتنفيذ ضربة الإرسال الى منطقة الإرسال في الساحة المقابلة محاولا إسقاط كرات في المنطقة الأكثر درجات.

- تسجيل الدرجات:



1. تحسب الدرجات لكل كرة صحيحة كالآتي:
1. الكرة الساقطة في المنطقة 4 تمنح 4 درجات.
2. الكرة الساقطة في المنطقة 3 تمنح 3 درجات.
3. الكرة الساقطة في المنطقة 2 تمنح 2 درجتين.

4. الكرة الساقطة في المنطقة 1 تمنح 1 درجة.
صفر للكرات التي لا تعبر الشبكة او لا تسقط في خارج منطقة الإرسال المحددة.
2. درجة المختبر هي مجموع الدرجات التي يسجلها في المحاولات العشر.

3-5-3 التجارب الاستطلاعية

اجرى الباحثون التجارب الاستطلاعية قبل الشروع بتطبيق التجربة الرئيس على عينة من طالبات المرحلة الثالثة ومن خارج عينة البحث وكان الهدف منها هو معرفة السلبيات والايجابيات التي قد يواجهونها اثناء تطبيق التجربة الرئيس من اختبارات ومستلزمات وتجهيز مختبر الحاسبة وتشغيل الحاسبات.

6-3 الاختبارات القبلية:

اجرى الباحثون الاختبارات القبلية لعينة البحث للمدة من 2019/11/19 ولغاية 2019/11/21 .

7-3 خطوات ومراحل تطبيق التصميم التعليمي بأنموذج روفيني

اعتمد الباحثون التصميم التعليمي المعد لتعلم المهارات الأساسية بكرة التنس للطالبات بخطوات عدة لكي يكون جاهز للمتعلم بصورة فاعلة لتحقيق الاهداف المرجوة منه. اذ تختلف خطوات التصميم التعليمي باختلاف النماذج المتعددة له وتبعا للهدف المعد مسبقا. وفقا لعناصر التصميم التعليمي لأنموذج روفيني السبعة، تم دمجها ضمن الخطوات الثلاث الاولى لتطبيق تصميم البرامج التعليمية الإلكترونية وكما ستبين بالتفصيل:

أولاً - التحليل الشامل

وهي الخطوة الاولى من خطوات تصميم البرامج التعليمية الإلكترونية وتتضمن تحليل خصائص المرحلة التي يصمم لها البرنامج التعليمي (الفئة المستهدفة) ومعرفة احتياجاتهم وميولهم وخصائص النمو لهذه المرحلة لكي يتناسب التصميم معهم، بالإضافة الى تحليل المحتوى العلمي الدراسي وما يدرس فيه وامكانية وتطبيقه، اذ تم استخدام عنصر انموذج روفيني الاول وهو (الجمهور المستهدف) كما مر تفصيله مسبقا في الفصل الثاني لتحقيق هذه الخطوة وعلى شكلين.

أ- تحليل خصائص المتعلمين:

ففي هذه المرحلة وهي مرحلة التعليم الجامعي سعى الباحثون لتحليل خصائص عينتها والتعرف على ميولهم وحاجاتهم الخاصة للتعلم، لان هذه المرحلة تتميز بالنضج العقلي والجسمي وغيرها ويكون مستوى التفكير والذكاء في اعلى مراحله مما يتطلب الاخذ بنظر الاعتبار جميع هذه الخصائص عند تصميم البرنامج التعليمي لكي يصل المتعلم الى أكبر قدر من الفهم والمعرفي والمهاري. وايضا يجب ان نحدد ونشخص خصائصهم نحو استخدامهم للحاسب الالي ومعرفتهم الكافية لاستخدام برمجياته. ومن خلال الدراسة الاستطلاعية التي اجراها الباحثون على الطالبات، تم تدوين مستويات الطالبات في استخدام الحاسب الآلي وبرمجياته المختلفة، بالإضافة الى رغبتهم الكبيرة والتقبل لاستخدامه في العملية التعليمية (*).

ب- تحليل المحتوى العلمي (المعرفي)

اذ تم تحليل المحتوى العلمي لمادة كرة التنس ومعرفة المفردات العلمية وحسب ما موجود في منهج المادة للمرحلة الثالثة لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – البصرة، وبعد الاطلاع على المقرر الدراسي وجد انه يتضمن تعليم المهارات الاساسية قيد الدراسة حيث يحتوي المقرر على (3) مهارات اساسية تدرس بالفصل الدراسي الاول .

ج- دراسة الامكانات الخاصة بتطبيق التصميم التعليمي بأنموذج روفيني :

وبعد دراسة خصائص المتعلمين لابد من دراسة الامكانات الخاصة بتطبيق البرنامج من حاسبات وكادر فني متخصص في برمجيات الحاسوب ومبرمجين وبعد اطلاع الباحثون على هذه الامكانات وجد ان هناك مختبر للحاسبات (مختبر الحاسب الالي) في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضية - جامعة البصرة يحتوي على (22) جهاز حاسوب ومزود بأحدث البرامج، بالإضافة الى وجود كادر فني متخصص بهندسة برامج الحاسب الالي وعددهم (2) وجميع مستلزمات تطبيق التصميم التعليمي.*

---

* اجرت الباحثون بتاريخ 10-12-2019 لقاءات لعينة البحث ومعرفة مدى رغبتهم بالاشتراك بالتجربة والتي من اساسياتها استخدام الحاسب الالي وبرمجياته وماهي قدراتهن ومستواهن في تنفيذ ما يطلب منهن ومقدرتهن.

* اسماء الفنيين في مركز الحاسبة الالكترونية

1. م.م علي رعد

2.م.م صباح عبد المطب

ثانيا - التصميم

بعد الانتهاء من عملية التحليل اتت مرحلة التصميم وفيها تم التخطيط والتنظيم للمحتوى العلمي للدروس التعليمية الخاصة بتصميم البرنامج التعليمي باستخدام أنموذج روفيني ، اذ تم تقسيم تعلم مهارات التنس الى (8) وحدة تعليمية وحسب ما موجود بالمقرر الدراسي، وقد اخذت الباحثون بنظر الاعتبار خصائص المتعلمين مسبقا. اذ تم كتابة السيناريو الخاص بالبرنامج بشكله الاولي على الورق واجريت التعديلات المقترحة عليه ويشمل السيناريو المخططات العامة للبرنامج التعليمي وما يتكون منه على وفق عناصر أنموذج روفيني السبعة. وهنا تم استخدام العناصر الثلاث منها وهي: (الأهداف، صفحة البداية والمحتويات، وبنية تصفح الموقع).

ثالثا- الانتاج

قام الباحثون بتجميع المحتوى العلمي لمهارات كرة التنس قيد الدراسة والذي يشتمل على لقطات وافلام الفيديو، الصور الثابتة والمتحركة ، الصوت ، والنصوص المكتوبة للمهارات، واطلعت الباحثون على ما يناسب التصميم الذي يكون فيه تفاعل وفائدة اكبر للمتعلم وبعدها تم اختيار البرمجيات والمشغلات الخاصة في انتاج البرنامج التعليمي(*) والذي يتلاءم معه ، بالإضافة الى اختيار افضل الالوان والخطوط التي تتناسب مع البرنامج وتتطلب هذه العملية عناية ودقة كبيرة لاختيار ما يحقق الفائدة الكبيرة للمتعلم وتوصيل المعلومة بأبسط كيفية بمساعدة الكادر المتخصص بالحاسب الالي وبرمجياته في مختبر الحاسبة الالكترونية. وكذلك قام الباحثون بتأسيس قناة على اليوتيوب باسم المهارات الاساسية بكرة التنس واحتوت على فديوات توضيحية للمهارات الاساسية وانشاء موقع لتعلم المهارات الاساسية https://albd1989197.wixsite.com

رابعاً- مرحلة التنفيذ

تم في هذه المرحلة تحميل التصميم التعليمي كبرمجية في جميع الحواسيب الالكترونية، وبدأت مرحلة التدريس والتنفيذ الفعلي للبرنامج ، و بدء التدريس الصفي ، باستخدام المواد التعليمية المعدة مسبقا ، وكذلك التدريس اللاصفي من خلال انشاء كروب على برنامج الواتساب ضم جميع طالبات شعبة (ط) والباحثون وكان يتم انزال المحاضرة في كل يوم اثنين من الاسبوع ويتم ابلاغ الطالبات به، وتم انشاء منتدى تعليمي باسم محاضرات عن مادة التنس الارضي alaabdr.yoo7.com وتبليغ طالبات المجموعة التجريبية بضرورة التسجيل وتابعت مشاركاتهن بالردود على الموضوعات التي احتواها المنتدى والتي تخص مهارات التنس بالأرسال والضربة الارضية الامامية والخلفية .

خامسا- التقويم

وهي الخطوة الاخيرة من خطوات التصميم التعليمي واهمها وتهدف الى تقويمه وقياس مدى الاستفادة منه، ومعرفة مقدار ما تم تحقيقه من الاهداف التعليمية لكل وحدة تعليمية، اذ يؤدي ذلك التقويم الى معرفة ما يحتاجه التصميم من تطوير وتحديث للمعلومات، كذلك تقييم وتقويم المتعلمين من خلال عدة اسئلة (اختبار) يخص كل وحدة تعليمية والذي انتهى منها الطالب، وذلك ليتعرف على مستواه ومدى الاستفادة من الدرس من الناحية العلمية والتحصيلية والاجابة تكون فيها فورية وايضا النتيجة.

3-8 الوحدات التعليمية وتطبيق التجربة الرئيسة:

من خلال الاطلاع على المصادر العلمية والدراسات السابقة في مجال التنس الارضي ، تم اعداد وحدات تعليمية وفقا للتصميم التعليمي بأنموذج روفيني للمهارات المبحوثة وتم وضع التمارين المناسبة ، وصياغة المفردات بأن تكون ملائمة لأفراد العينة مقسمة إلى (8) وحدات تعليمية وتعريفية احتوت كل وحدة على عدد من التمرينات مع التدرج بالتمرينات من السهل إلى الصعب ، فقد تم تطبيق هذه التمرينات في القسم الرئيسي من الوحدة التعليمية مع التدرج في زيادة صعوبة التمرينات في الأداء الكامل للمهارات المدروسة.

ولأجل ضمان سلامة المنهج التعليمي قام الباحثون بعرض التمرينات على الخبراء والمختصين في مجال التنس والتعلم الحركي وطرائق التدريس كما مبينة أسماؤهم في الملحق (1):

وتم تطبيق التجربة الرئيسة بواقع وحدة تعليمية في الاسبوع وبزمن قدرة (90) دقيقة للوحدة التعليمية الواحدة. وقد تم البدء بتاريخ 2019/11/26 وأستمر لغاية 2020/2/27، أما الوحدات التعليمية فقد اتبعت الخطوات التالية في تطبيقها على المجموعة التجريبية بصورة عامة: ينظر الملحق (2) للاطلاع على تفاصيل الوحدات التعليمية.

3-9 الوسائل الاحصائية

استخدم الباحثون الحقيبة الاحصائية ال (spss اصدار 24) لمعالجة احصائيات البحث .

* تم بمساعدة واشراف م. م علي رعد : مختبر الحاسبة الالكترونية- كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة- جامعة البصرة .

4) **

4-1عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لأفراد المجموعة التجريبية لمتغيرات مهارة الارسال والضربة الامامية والخلفية بكرة التنس وتحليلها.

المتغيرات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t) المحتسبة	نوع الدلالة
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الارسال	9،217	2،827	17،782	3،41	25،82	معنوي
الضربة الارضية الامامية	12،478	3،145	20،565	4،53	17،05	معنوي
الضربة الارضية الخلفية	8،478	2،233	15،739	3،792	13،316	معنوي

جدول 2 يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبارات القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في متغيرات البحث

معنوي عند نسبة خطا (0،05) ودرجة حرية (22) وقيمة t الجدولية= (2،74)

2-4 عرض نتائج فرق الاختبارات القبلية والبعدية لأفراد المجموعة الضابطة لمتغيرات الارسال والضربة الارضية الامامية والخلفية وتحليلها

المتغيرات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t) المحتسبة	نوع الدلالة
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الارسال	7،608	2،388	10،652	3،352	8،628	معنوي
الضربة الارضية الامامية	11،391	2،965	15،087	4،263	8،818	معنوي
الضربة الارضية الخلفية	7،739	2،049	10،13	2،8	9،297	معنوي

جدول 3 يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبارات القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في متغيرات البحث

معنوي عند نسبة خطا (0.05) وبدرجة حرية (22) وقيمةtالجدولية (2،74)

3-4عرض نتائج فرق الاختبارات البعدية لأفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية لمتغيرات مهارة الارسال والضربة الارضية الامامية والخلفية في لعبة كرة التنس.

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (t) المحتسبة	نوع الدلالة
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الارسال	17،782	3،41	10،652	3،352	7،151	معنوي
الضربة الارضية الامامية	20،565	4،53	15،087	4،263	4،223	معنوي
الضربة الارضية الخلفية	15،739	3،792	10،13	2،8	5،705	معنوي

جدول 4 يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبار البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في متغيرات البحث

معنوي عند نسبة خطا (0،05) وبدرجة حرية (44) وقيمة tالجدولية=(2،015)

4-4 مناقشة النتائج

من خلال النتئج التي ظهرت تبين على وجود فروق ذات دلالة معنوية في الاختبارات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية وهذا يثبت تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في المتغيرات المبحوثة.ويعزوا الباحثون سبب ذلك إلى التصميم التعليمي بأنموذج روفيني ودوره في حصول عملية التعلم لبعض المهارات الاساسية بكرة التنس (الارسال، الضربة الارضية الامامية، الضربة الارضية الخلفية). اذ اعتمدت الباحثون لتحقيق عمليتي التعليم والتعلم عرض المادة التعليمية بطريقة منظمة مستندة في عملها إلى المصادر الحديثة لعرض لقطات وافلام الفيديو، الصور الثابتة والمتحركة، الصوت، والنصوص المكتوبة للمهارات، بالإضافة الى برامج كتابة النصوص **(MICROSOFTWORD)** و**(MICROSOFT POWERPOINT**)وبرنامج ادراج الصور المتحركة وبرنامج ادراج لقطات الفيديو مع الصوت وعلى الموقع الالكتروني الذي صممته الباحثة، كذلك الالوان والخطوط والتي حققت الفائدة الكبيرة للطالبات وتوصيل المعلومة بأبسط كيفية، اذ استخدمت العناصر المهمة والاساسية لأنموذج روفيني ومنها (تصميم الصفحات، النص والرسوم الخطية، واختيار برنامج التأليف واللغة وكتابة النصوص) كأساس للتصميم للمنهاج التعليمي وتنفيذه، والذي كان له الدور والأثر الكبير في زيادة كم المعلومات والمعارف التي تم تحصيلها من قبل الطالبات، اذ تم تنظيم المعلومات بصورة منطقية متسلسلة من العام إلى الخاص ومن السهل الى الصعب في جميع مهارات كرة التنس موضوع الدراسة، مما أدى إلى زيادة ممارستهن لعملية التعلم للجزء المقرر تدريسه في كل محاضرة وتعلمهن بصورة افضل. ((أن المنهاج الذي ينظم العديد من الوسائل المتنوعة والتي تساعد على تعلم المهارات وتقدم الاداء)) (لمياء حسن الديوان وسعد لايذ ,2013 12:)

"وان المتعلم يمارس العديد من السلوكيات والمدركات الحسية، وذلك عند التعامل مع الصور والرسوم والفديوات وغيرها من المؤثرات التعليمية، وما تحمله من افكار ابداعية، لذا فعليه ان يثابر ان اراد الوصول لحل المشكلة التعليمية المطروحة امامه او الاجابة على الاسئلة، وان لا يتسرع في اصدار الحكم وان يتبادل الآراء والافكار مع اقرانه في مجموعات وان يجرب استعمال معارفه السابقة وإطلاق العنان لأفكاره المبتكرة لتنفيذ ما مطلوب منه" (آرثر وبينا كاليك كوستا,93:2003).

ويؤكد الباحثون بان من ضمن الاسباب الاخرى التي أثرت في زيادة التعلم وتفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في بعض المهارات الاساسية بكرة التنس موضوع البحث، هو التنوع في طرق تعلم هذه المهارات كاتباع طريقة التجزئة ثم توحيد الحركات لأدائها بالطريقة الكلية والتدرج بها من السهل الى الصعب (أسامة كامل راتب,77:1995) وقد، ويفضل تقسيم المهارة الى اجزاء باعتبارها مهاره صعبة الاداء والطريقة الجزئية أكثر ملائمه لتلك المهارات في تعليم المبتدئين وكذلك التدريب وبتمرينات ملائمة لمستوى استعداد وإمكانية المتعلمين ضمن خصائصهم العامة وبتكرارات مناسبة في الوحدات التعليمية العملية. وان المهارة غير السهلة والتي لها مواصفات خاصه وتؤدى من أماكن مختلفة وبحركات مختلفة(ناهده عبد زيد الدليمي,133:2019) ، تحتاج الى تمرينات تطبيقيه متنوعه وبأساليب تعليميه مختلفة لأداء التكرارات من أماكن متعددة واستخدام الكفاية التعليمية لها، وبالتالي نلاحظ تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت استراتيجية التعلم التعاوني ضمن وحداتها التعليمية وفي القسم الرئيسي لتعلم هذه المهارات، اذ ان طالبات هذه المجموعة قد استفادوا من التنويع والتداخل والتغيير في اماكن الاداء للتمارين المختلفة المستخدمة، " ان التمرين المتغير او المنوع يعد الاسلوب الافضل في مراحل التعلم لما يحققه في ايجاد برامج وقوانين حركيه يستفيد منها المتعلم وتساعده على ادائه لتلك المهارة تحت ظروف مشابهه لحالة اللعب ويتوجب عليه ان يتم الاداء من اماكن وزوايا واتجاهات مختلفة"(طارق عامر,78:2005).

5) الاستنتاجات والتوصيات

5- 1الأستنتاجات:

1. تم تحقيق تطور ملموس في تعلم بعض المهارات الاساسية بلعبة التنس (مهارتي الضربتين الامامية والخلفية ومهارة ضربة الارسال) لدى المجموعة التجريبية عن الضابطة، وكانت المجموعة التجريبية أفضل من المجموعة الضابطة عند تطبيق المنهجين التقليدي والمقترح.
2. ان استخدام وسائل تعليمية متطورة متمثلة في التعلم الالكتروني والتكنولوجيا التي استخدمت في مناهج ودروس التعلم والاداء يؤثر تأثيراً ايجابياً في عملية التعلم لمهارات لعبة التنس الاساسية، إذ حققت المجموعة التجريبية مستويات تطور في الاختبارات البعدية.
3. ان استخدام التعلم الالكتروني من خلال شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) ساعد في عملية تسريع التعلم والتوصل الى الاهداف باستثمار الوقت والجهد عنها في حالة استخدام الوسائل التعليمية التقليدية.
4. ان الوقوف على نتائج الدراسة تعد محاولة تقويمية للإعادة النظر في الوسائل التعليمية المستخدمة واقتراح ادخال الحاسوب كوسيلة للتعلم مساعدة في تطور الاداء للمهارات الاساسية بلعبة التنس من خلال الدروس التعليمية، ولما لها من دور فعال في زيادة متعة التعلم.

2-5 التوصيات:

1. الافادة من برامج التعلم الالكتروني في جميع عمليات التعلم ووضعها ضمن البرامج التعليمية، لأنها ذات تأثير ايجابي كبير في تعلم مهارات التنس الاساسية واتقانها، وعلى مدرسي مادة التنس والمدربين مراعاة ذلك عند تدريسهم وتدريبيهم للطلبة واللاعبين على المهارات الاساسية بلعبة التنس.
2. العمل على تنظيم محتوى المادة الدراسية وتصميم البيئة الصفية وفق التصاميم التعليمية بأنموذج روفيني الالكتروني وبما يتلاءم وتحقيق الاهداف التعليمية الموضوعة.
3. توجيه الطلبة بمستوياتهم كافة الى أهمية استخدام تكنولوجيا المعلومات واستخدام شبكة المعلومات العالمية (الانترنت) في الحصول على المعلومات الحديثة والافادة منها في تطوير معارفهم العلمية.
4. الاهتمام بتوفير ودعم التعليم الالكتروني وتوفير الحواسيب الالية، في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة بشكل يتناسب وأعداد الطلبة المتعلمين لضمان تطبيق الطرائق والأساليب التدريسية الحديثة.
5. إجراء دراسات مشابهة على الطلاب ومعرفة تأثير استخدام التصميم التعليمي وفق انموذج روفيني وبأساليب تدريسية متنوعة ولمواد دراسية أخرى

المصادر والمراجع

1. ابراهيم رؤوف عبد الخالق(2001) التصاميم التجريبية في الدراسات النفسية والتربوية، دار عمار للنشر والتوزيع
2. آرثر وبينا كاليك كوستا :(2003) تقويم عادات العقل وإعداد تقارير عنها. ترجمة مدارس الظهران الأهلية بالمملكة العربية السعودية، الطبعة الأولى، ج3 ، الدمام: دار الكتاب التربوي للنشر والتوزيع .
3. أسامة كامل راتب : (1995) علم النفس الرياضي ، القاهرة . مطبعة الهدى .
4. الغريب زاهر إسماعيل. (2009). المقررات الالكترونية: تصميمها- إنتاجها- نشرها-تطبيقاتها- تقويمها. ط1. القاهرة: عالم الكتب.
5. إبراهيم عبد الوكيل الفار. (2006). تصميم وبناء المواقع الإلكترونية. تجربة تدريب أعضاء هيئة التدريس بكليات جامعة طنطا على تصميم وإنتاج وتطوير مواقع إلكترونية لمقرراتهم من خلال الويب، المؤتمر والمعرض الدولي الأول لمركز التعلم الإلكتروني 17-19 إبريل 2006.
6. ايثار عبد الكريم المعماري وآخرون (2006) تصميم اختبارات لقياس المهارات الاساسية للعبة التنس الأرضي. مجلة الرافدين للعلوم الرياضية ، المجلد 12 ،العدد 42 ، جامعة الموصل/ كلية التربية الرياضية .
7. باربارا سيلز ، ريتا ريتشي (1998) تكنولوجيا التعليم ، التعريف و مكونات المجال ، ترجمة بدر بن عبد الله الصالح ، الرياض : مكتبة الشقري.
8. طارق عامر : (2005) التعلّم الذاتي، مفاهيمه- أسسه- أساليبه، الدار العالمية، القاهرة.
9. عباس زكي عبدالحسين واخرون : (2001) واقع التعليم الالكتروني بالريشة الطائرة في ظل كوفيد 19 من وجهة نظر طلبة بعض كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة في الجامعات العراقية، مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية، العدد ٤ ، المجلد ٣١ .
10. عبد ربه هاشم عبد ربه السميري:(2006) اثر استخدام طريقة العصف الذهني لتدريس التعبير في تنمية التفكير الابداعي لدى طالبات الصف الثامن الاساسي بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الاسلامية بغزة.
11. لمياء حسن الديوان وحسين علي الشيخ: أساسيات تصميم المناهج الدراسية في التربية البدنية، ط١ ، دار البصائر للطباعة والنشر، لبنان ، ٢٠١٧ .
12. لمياء حسن محمد وسعد لايذ عبد الكريم :تقويم تكويني لمنهج طرائق التدريس على وفق انموذج روزنبرغ . مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية جامعة البصرة ,العدد(36) , 2013.
13. مجدي عبد الكريم حبيب : تعليم التفكير في عصر المعلومات،ط1، دار الفكر العربي ،القاهرة ،2003.
14. ناهده عبد زيد الدليمي: التمرينات وتطبيقها في التعلم الحركي. عمان: دار الرضوان للنشر والتوزيع، 2019
15. وديع ياسين ومحمد حسن محمد : التطبيقات الاحصائية لاستخدامات الحاسوب في بحوث التربية الرياضية ، دار الكتب للطباعة والنشر، الموصل ، 1988.
16. Ruffini, M. (2000). Systematic Planning in the Design of an Educational Web Site. Educational Technology. 40(2), 58-64 .17

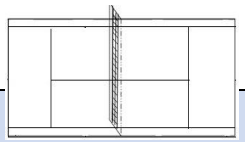
ملحق (1)

نموذج وحدة تعليمية

الاهداف التربوية: تنمية الثقة بالنفس والعمل المشترك **التاريخ: 26 / 11 /2019**

الاهداف التربوية: تعليم مهارة الضربة الارضية الامامية **زمن الوحدة : 90دقيقة**

الادوات والوسائل المستخدمة: اجهزة كمبيوتر المضارب والكرات

اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الفعاليات او المهارات الحركية	الاشكال والملاحظات
القسم التحضيري	30 د		
الجزء النظري الجز العملي	15د 15د	تسجيل الحضور في مختبر الحاسبة وتهيئة الحاسبات وتشغيلها من قبل الطالبات والبدء في التعلم بانموذج روفيني الانتقال للملعب والبدء بعملية الاحماء العام والخاص... الوقوف بخط مستقيم-السير الاعتيادي على شكل خطين متوازيين – الهرولة الاعتيادية - الهرولة مع تدوير الذراع اليمين اماما عاليا - هرولة مع رفع الركبتين للأعلى بالتناوب - الهرولة مع رفع العقبين للخلف	- التأكيد على الهدوء والانضباط - التأكيد على تأدية التمارين بشكل جيد وموحد
القسم الرئيسي	50د		
النشاط التعليمي النشاط التطبيقي	10د 30د	شرح مقدمة عن المهارات الأساسية بصورة عامة والضربة الأمامية بصورة خاصة .شرح المسكة ووقفة الاستعداد لمهارة الضربة الارضية الامامية تعلم واداء وقفة الاستعداد للضربة الأمامية في التنس أداء تمارين الإحساس بالكرة للضربة الأمامية بواسطة المضرب من قبل الطالبات 	- -يتم التأكيد على وضع المضرب بشكل صحيح في اليد..
القسم الختامي	10د		
		لعبة صغيرة تبادل ضرب الكرات بين الطلاب،توجيه اسئلة تخص المهارة المتعلمة وتكليف الطالبات بواجبات للدرس القادم ثم الانصراف	