جامعة البصرة

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

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

اعداد

الاء بدر نوري

ا.د لمياء الديوان **ا.م.د مكي جبارعودة**

مستخلص البحث

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

تطرق البحث لضرورة الاهتمام بالعملية التدريسية واستخدام احدث الطرق والأساليب لمواكبة التطور الذي تشهده الحركة الرياضيه من خلال التدريس المبني على الاسس العلمية السليمة لبناء جيل متقدم وفعال في المجتمع ، وتركزت اهميتة في معرفة مدى تأثير التصميم التعليمي وإسهامه في التعلم للمهارات الاساسية بكرة التنس باستخدام انموذج روفيني والذي يركز على تحديد خصائص المتعلمين وحاجاتهم والأهداف والأولويات والمعوقات التي ينبغي التعرف عليها فضلاً عن التقويم والتغذية الراجعة،وتكمن مشكلة البحث في ايجاد او استخدام أنموذج جديد في مجال التربية الرياضية وعلومها والذي يعد من نواتج التعليم البنائي ونظرياته المعرفية وفق تصميم تعليمي لتحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية وإكساب المتعلمين الخبرات والمعارف الخاصة بكرة التنس،واستخدمت المنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية المتكافئتين،وطبق المنهاج التعليمي بانموذج روفيني وبعد معالجة النتائج بالباب الرابع ظهرت الفروق لصالح المجموعتين التجريبة والضابطة في التعلم لكن تفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة ، واستنتجت الباحثون افضلية تدريس المفردات بالتصميم التعليمي لتحقق تقدما ملموسا في مستوى الاداء .وان المنهاج التعليمي فاعل فقد طور المهارات الاساسية بكرة التنس وضرورة اعتماد انموذج روفيني ضمن مناهج طرائق التدريس للمواد العملية خصوصا والمواد النظرية عموما .واجراء بحوث مماثلة للمراحل الدراسية الاخرى وعلى كلا الجنسين لمعرفة اثرانموذج روفيني في التحصيل المعرفي.

Abstract of research

The research tackled the necessity of paying attention to the teaching process and using the latest methods to keep pace with the development witnessed by the mathematical movement through teaching based on right scientific foundations to build an advanced and effective generation in society. Its importance was focused

on knowing the extent of the educational design and its contribution to education which focuses on identifying ، using the Rovinian model.for the basic skills of tennis priorities and obstacles that should ، goals، their needs،the characteristics of learners be recognized as well as evaluation and feedback.

The research problem lies in finding or using a new model in the field of physical which is one of the outcomes of constructive education ،education and its sciences and its epistemological theories according to an educational design to achieve the desired goals of the educational process and providing learners with the experiences and knowledge of tennis The researcher concluded the preference for teaching vocabularyy with educational design to achieve tangible progress in the level of performance and that the educational approach is effective and has developed basic skills in tennis and the necessity of adopting a Rovinian model within the curriculum of teaching methods for practical materials in particular and theoretical materials in general and conducting Rovinian research in cognitive achievement

1-التعريف بالبحث

1-1المقدمة واهمية 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 التي اصبحت وعاء للمعلوماتية ، وما نتج عنها من مستحدثات تربوية تكنلوجية ، يتقدمها الحاسوب والشبكات والاتصالات . وفي ظل هذه التغيرات فرض على التربية والتعليم بمؤسساتها المختلفة الا تتجاهل هذه التكنلوجيات،بل وجب عليها ان تسهم بفاعلية من خلال مناهجها وانظمتها واساليبها المختلفة في اعداد الفرد الذي يمكنه التكيف مع هذه التكنلوجيا ،والتي اكتسبت اهمية متزايدة من اجل زيادة معطيات العملية التعليمية، الامر الذي ادى الى ظهور مفاهيم وخبرات وانظمة واساليب ومداخل حديثة في منظومة التعليم منها:شبكة الانترنت والتعليم عن بعد والوسائط المتعددة،التعليم الالكتروني،الى اخره من الضروريات الواجبة لكافة الطلاب في جميع المراحل لرفع كفاءة ومستوى العملية التعليمية التربوية، ولان تطوير التعليم يبدا بتوظيف التكنلوجيا في العملية التعليمية فلابد ان نعمل لادخالها لمؤسساتها التعليمية وتوظيفها في تنمية المهارات الحياتية والتكنلوجية ومهارات التفكير .

وهكذا جائت الطرائق والاستراتيجيات الحديثة بدعوة جادة 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 .

1-2 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 مايشير 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 التربيه البدنيه وعلوم الرياضة ؟

1-3 أهداف البحث :

1-اعداد وحدات تعليمية تتضمن بعض المهارات الاساسية بكرة التنس الارضي وتطبيقها على طالبات المرحلة الثالثة في كلية التربية الرياضية .

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.

1-4 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.

1-5 مجالات البحث :

1-5-1 المجال البشري : طالبات المرحلة الثالثه في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة\ جامعة البصرة، للعام الدراسي2019-2020

1-5-2 المجال المكاني :مختبر الحاسبات وملعب كرة التنس الارضي بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة البصرة

1-5-3 المجال الزماني : من 10-11-2019 إلى 15-6-2020

2-1 الدراسات النظرية :

2-1-2 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 فى النظريات المتخصصة فى 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 افضل الطرق التعليمية التي تحقق النتاجات التعليمية المرغوبة ويصف الاجراءات التي تتعلق باختيار المادة التعليمية المراد تصميمها[1].

ومع التطوير المستمر في استخدام وتوظيف الكمبيوتر في مجال التعليم ومع ازدياد حجم المادة التعليمية ، وازدادت فكرة انتاج برمجيات تعليمية الكترونية لمختلف المراحل والمقررات الدراسية. ومهارات التصميم التعليمي للبرمجيات التعليمية تعني بتحديد المواصفات التعليمية الكاملة للبرمجة التعليمية واحداث التعلم من خلالها وتحديد مصادره بهدف تحقيق تعليم كفء وفعال وقد اجريت العديد من الدراسات حول تحديد مهارات التصميم التعليمي للبرمجيات التعليمية الالكترونية وان مهارات التصميم تتمثل في تخطيط وتصميم البرمجة والاعداد لمتطلبات انتاجها ، وكذلك تتمثل في تحديد الاهداف وتنظيم محتوى البرمجة وتقديم التغذية الراجعة وتصميم واجهات تفاعل للبرمجة . ونظرا لتنوع وتعدد مهارات التصميم التعليمي للتعلم الالكتروني لجا الكثير من الباحثين لتصنيفها الى نماذج سميت بنماذج التصميم التعليمي لبرمجيات التعليم الالكتروني ، وايا كانت انواع البرمجيات فانها تعتمد على اسس ومبادئ التصميم التعليمي وتوظيف الوسائط المتعددة وتحقيق الفاعلية في اعداد وتصميم البرمجة بداية من التخطيط واعداد السيناريو الى مرحلة الانتاج.

---

[1] -عبد ربه هاشم عبد ربه السيمري:اثر استخدام طريقة العصف الذهني لتدريس التعبير في تنمية التفكير الابداعي لدى طالبات الصف الثامن الاساسي بغزة،رسالة ماجستير غير منشورة،الجامعة الاسلامية بغزة.2006

والتصميم التعليمي : هو عمليه تحديد شروط التعلم والهدف منها ابتكار استراتيجيات ومنتجات على المستوى الشامل مثل البرامج والمناهج وكذلك على المستوى المحدود مثل الدروس والوحدات النسقية.[2]

اما التصميم التعليم الإلكتروني[3]: هو نظام تفاعلي للتعليم يقدم للمتعلم باستخدام تكنولوجيات الاتصال والمعلومات. يعتمد على بيئة إلكترونية رقمية متكاملة تعرض المقررات عبر الشبكات الإلكترونية، وتوفر سبل الإرشاد والتوجيه وتنظيم الاختبارات وكذلك إدارة المصادر والعمليات وتقويمها.

2-1-3 أنموذج روفيني :

لنماذج التصميم التعليمي أهميتها البالغة وذلك لأنها تضمن وبشكل كبير استمرارية اهتمام الطلاب وإثارة دافعيتهم لمواصلة التعليم وعلى العكس من ذلك تماما فان التصميم الغير جيد قد يتسبب بتسرب عدد كبير من الطلاب وبالتالي يؤثر على مخرجات تعلم الطلاب وفي هذا الشأن

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 ألتعليم 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،ويرى روفيني أن هناك عدداً من العناصر المكونة لعملية التصميم التعليمي ، والتي يجب تضمينها في صفحات المواقع التعليمية عبر الإنترنت، وهي كما يلي:

1- الجمهور المستهدف: يجب أن يراعي الموقع التعليمي حاجات مستخدميه وتوقعاتهم من المعلومات التي يدرسونها، ويبحثون عنها.

2- الأهداف: يجب أن تصاغ بوضوح.

3- صفحة البداية والمحتويات: يجب أن يتضمن الموقع التعليمي صفحة بداية العمل التي يتفرع منها صفحات المحتوى، وتتضمن تلك الصفحة صورة المؤلف ومعلومات عنه، بالإضافة إلى جدول المحتوى.

4- بنية تصفح الموقع: يجب أن يكون التنقل من صفحة بداية العمل إلى صفحات المحتوى غير خطي، وتوجد أربعة نظم للربط بين صفحات الويب المكونة للموقع التعليمي، وهي: الموقع التتابعي، والموقع الشبكي، والموقع الهرمي، والموقع العنكبوتي.

---

[2] باربارا سيلز ، ريتا ريتشي (1998) تكنولوجيا التعليم ، التعريف و مكونات المجال ، ترجمة بدر بن عبد الله الصالح ، الرياض : مكتبة الشقري. ص66

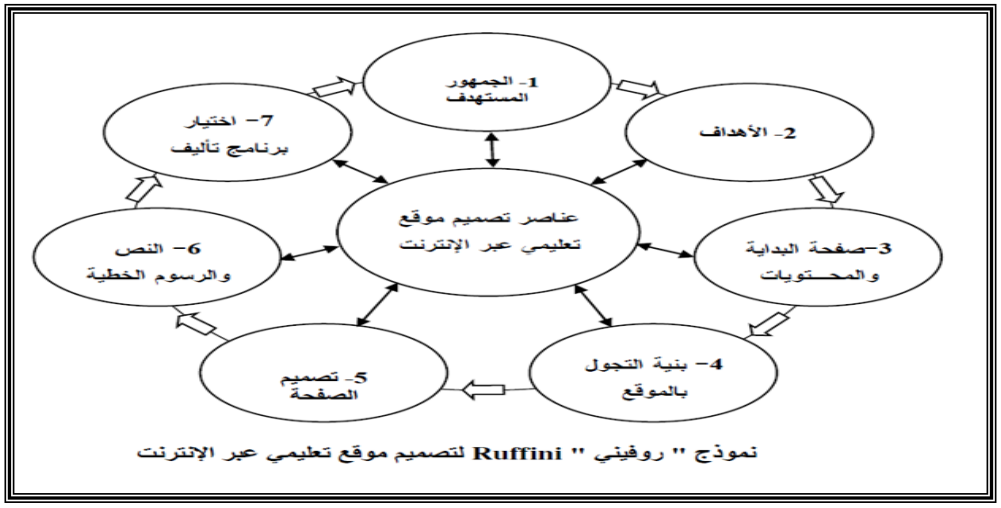
[3] مجدي عبد الكريم حبيب :تعليم التفكير في عصر المعلومات،ط1،دار الفكر العربي ،القاهرة،2003.

5- تصميم الصفحات: ينبغي أن تتبع صفحات الموقع مبادئ التصميم التالية: البساطة والوضوح، والتناسق في الألوان، واستخدام ألوان فاتحة في الخلفية، مع المحافظة على طول الصفحات لسهولة التحميل.

6- النص والرسوم الخطية : يعتمد وضوح المعلومات وسهولة قراءتها على درجة التمايز البصري بين حجم الخط وكتل النص والعناوين، والمساحة البيضاء المحيطة.

7- اختيار برنامج التأليف: تشتمل برامج تأليف الويب على مميزات جيدة لا تتطلب مهارات في البرمجة، ويجب اختيار البرنامج الأكثر مناسبة وقدرة على مساعدة المصمم في تحقيق أهدافه، ومن تلك البرامج: FrontPage

Dream Weaver ،Visual Page ،Home Page ،200



نموذج " روفيني " Ruffini لتصميم موقع تعليمي عبر الإنترنت

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"[4]

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 يمثلوم 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 لأختيار إحدى الشعب لتكون عينة البحث المجموعه التجريبيه والتي تمثلت بشعبة(ط) والبالغ عددهم (23) طالبة وهم بذلك يمثلون

---

[4]- ابراهيم رؤوف عبد الخالق:التصاميم التجريبية في الدراسات النفسية والتربوية،دار عمار للنشر والتوزيع،2001.ص148

(31.5%) من المجتمع ، والشعبة (ز) لتمثل المجموعة الضابطة والبالغ عددم (23) طالبة وبنسبة مؤية (31.5%) ، والتي ستخضع لمفردات المنهج الذي يعطى من قبل تدريسي المادة اما المجموعه التجريبيه ستخضع للبرنامج المعد من قبل الباحثون .ليبلغ المجموع الكلي لافراد عينة البحث (46) طالبة وبنسبة (63%) من المجتمع الكلي . وللتاكد من تجانس افراد العينة وصحة التوزيع الطبيعي بين افرادها قامت الباحثون باجراء التجانس لافراد 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 "[5] وكما مبين بالجدول (1) .

الجدول(1)

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

المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي (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

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 دجيتال نوع (Sony 8M).وصور وأفلام تعليمية توضح أداء تعلم مهارات الارسال والضربه الاماميه والخلفيه ومضارب تنس عدد(20)

4-3 الاختبارات المستخدمة بالبحث [6]

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

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 2019/12/24 ولغاية 2019/12/26 .

---

[5] وديع ياسين ومحمد حسن محمد : التطبيقات الاحصائية لاستخدامات الحاسوب في بحوث التربية الرياضية ، دار الكتب للطباعة والنشر، الموصل ، 1988. ص161

[6] -ايثار عبد الكريم المعماري وآخرون : تصميم اختبارات لقياس المهارات الاساسية للعبة التنس الارضي ، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية ، المجلد 12 ، العدد 42 ، جامعة الموصل/ كلية التربية الرياضية ، 2006.

3-7 خطوات ومراحل تطبيق التصميم التعليمي بانموذج 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 الألكترونية 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 اكبر قدر من الفهم والمعرفي والمهاري. وايضا يجب ان نحدد ونشخص خصائصهم نحو استخدامهم للحاسب الالي ومعرفتهم الكافية لاستخدام برامجياته. ومن خلال الدراسة الأستطلاعية التي اجراها الباحثون على الطالبات، تم تدوين مستويات الطالبات في استخدام الحاسب الآلي وبرامجياته المختلفة، بالاضافة 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 االثالثة 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 برامجيات الحاسوب ومبرمجين وبعد اطلاع الباحثون على هذه الامكانات وجد ان هناك مختبر

---

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

للحاسبات (مختبر الحاسب الالي) في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضية – جامعة البصرة يحتوي على (22) جهاز حاسوب ومزود بأحدث البرامج، بالاضافة الى وجود كادر فني متخصص بهندسة برامج الحاسب الالي وعددهم (2) وجميع مستلزمات تطبيق التصميم التعليمي .*

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).

ثالثاً – 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 يتلائم 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 بتاسيس 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 الوتساب 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

---

* اسماء الفنيين في مركز الحاسبة الالكترونية
1. م.م علي رعد
2.م.م صباح عبد المطب
* تم بمساعدة واشراف م. م علي رعد : مختبر الحاسبة الالكترونية- كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة- جامعة البصرة .

التسجيل وتابعت مشاركاتهن بالردود على الموضوعات التي احتواهاالمنتدى والتي تخص مهارات التنس بالارسال 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 و الذي 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 2020/12/30 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 .

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

الجدول (5)

يبين المعالم الاحصائية الخاصة بالاختبارات القبلي والبعدي للمجموعة التجريبة في متغيرات البحث

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

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

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

الجدول (2)

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

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

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

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

الجدول (3)

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

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

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 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.

"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 واطلاق العنان لأفكاره المبتكرة لتنفيذ ما مطلوب منه" [7].

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 [8] 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[9]، 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"[10].

5-الاستنتاجات والتوصيات

4-1 الاستنتاجات:

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

---

[7] آرثر وبينا كاليك كوستا : (تقويم عادات العقل وإعداد تقارير عنها. ترجمة مدارس الظهران الأهلية بالمملكة العربية السعودية، الطبعة الأولى، ج3 ، الدمام: دار الكتاب التربوي للنشر والتوزيع, 2003.,ص93

[8] أسامة كامل راتب : علم النفس الرياضي ، القاهرة .ص77,1995.

[9] ناهده عبد زيد الدليمي.)2019 .)التمرينات وتطبيقها في التعلم الحركي. عمان: دار الرضوان للنشر والتوزيع,ص133.

[10] طارق عامر : التعلّم الذاتي، مفاهيمه- أسسه- أساليبه، الدار العالمية، القاهرة. 2005م,ص78

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 لاعادة 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.

4-2 التوصيات:

1- الافادة من برامج التعلم الالكتروني في جميع عمليات التعلم ووضعها ضمن البرامج التعليمية، لانها 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 يتلائم 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

- ابراهيم رؤوف عبد الخالق:التصاميم التجريبية في الدراسات النفسية والتربوية، دار عمار للنشر والتوزيع ،2001 .
- آرثر وبينا كاليك كوستا : تقويم عادات العقل وإعداد تقارير عنها. ترجمة مدارس الظهران الأهلية بالمملكة العربية السعودية، الطبعة الأولى، ج3 ، الدمام: دار الكتاب التربوي للنشر والتوزيع، 2003.
- أسامة كامل راتب : علم النفس الرياضي ، القاهرة .ص،1995.
- ايثار عبد الكريم المعماري وآخرون : تصميم اختبارات لقياس المهارات الاساسية للعبة التنس الارضي ، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية ، المجلد 12 ،العدد 42 ، جامعة الموصل/ كلية التربية الرياضية ، 2006.
- باربارا سيلز ، ريتا ريتشي : تكنولوجيا التعليم ، التعريف و مكونات المجال ، ترجمة بدر بن عبد الله الصالح ، الرياض : مكتبة الشقري، 1998 .
- طارق عامر : التعلّم الذاتي، مفاهيمه- أسسه- أساليبه، الدار العالمية، القاهرة. 2005م.
- عبد ربه هاشم عبد ربه السميري: اثر استخدام طريقة العصف الذهني لتدريس التعبير في تنمية التفكير الابداعي لدى طالبات الصف الثامن الاساسي بغزة،رسالة ماجستير غير منشورة،الجامعة الاسلامية بغزة.2006

- مجدي عبد الكريم حبيب : تعليم التفكير في عصر المعلومات،ط1، دار الفكر العربي ،القاهرة ،2003.
- ناهده عبد زيد الدليمي: التمرينات وتطبيقها في التعلم الحركي. عمان: دار الرضوان للنشر والتوزيع، 2019
- وديع ياسين ومحمد حسن محمد : التطبيقات الاحصائية لاستخدامات الحاسوب في بحوث التربية الرياضية ، دار الكتب للطباعة والنشر، الموصل ، 1988.

ملحق (1)

اسماء السادة الخبراء والمختصين الذين عرضت عليهم الوحدات التعليمية

1	احمد عبد العزيز	أ.د	طرائق تدريس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
2	حسين علي محسن	أ.د	طرائق تدريس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
3	حيدر عبد الرزاق كاظم	ا.د	تدريب رياضي	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
3	لقاء غالب ذياب	أ.د	تعلم حركي	جامعة ديالى/كلية التربية الرياضية
4	لقمان عمران	أ.د	طرائق تدريس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
5	نبراس كامل هدايت	أ.د	تعلم حركي	جامعة ديالى/ كلية التربية الرياضية
6	هذام عبد الامير امين	ا.م.د	اختبارات وقياس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
7	سعد لايذ عبد الكريم	ا.م.د	طرائق تدريس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
8	علي جبار حسن	ا.م.د	طرائق تدريس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
9	انتصار احمد عثمان	أ.م.د	طرائق تدريس	جامعة البصرة/ كلية التربية الرياضية
10	عماد كاظم ثجيل	أ.م.د	تعلم تنس	جامعة ذي قار/ كلية التربية البدنية

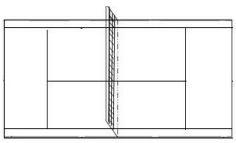
ملحق(2)

نموذج وحدة تعليمية

الاهداف التربوية: تنمية الثقة بالنفس والعمل المشترك　　**التاريخ** : / /2020

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	