Misan Journal for Physical Education Sciences
مجلة ميسان لعلوم التربية البدنية
Vol. 31, No. 2, Year 2026
ISSN: 3007-7508
DOI: https://doi.org/10.61265/mjph.2026.31224

اثر برنامج تعليمي وفقا لاسلوب التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) في التحصيل المعرفي وتعلم بعض المهارات الهجومية بكرة اليد لطلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

Effectiveness of Partially Digital Learning in Cognitive Achievement and the Learn of Some Offensive Skills in Handball for Students of the College of Physical Education and Sports Sciences

م.د رقية عبدالرضا محسن
Roqia.Muhsin0904@cope.uobaghdad.edu.iq
جامعة بغداد/ كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة
Orcid 0009-0007-6104-8402

الملخص

يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) في التحصيل المعرفي وتعلم بعض المهارات الهجومية بكرة اليد لدى طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة. استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين (تجريبية وضابطة) على عينة بلغت (36) طالبًا من المرحلة الثانية. طُبق البرنامج التعليمي باستخدام التعلم الرقمي الجزئي على المجموعة التجريبية، في حين تعلمت المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المعرفي وبعض المهارات الهجومية ولصالح المجموعة التجريبية. وتستنتج الباحثة أن التعلم الرقمي الجزئي أسلوب فعال في تحسين نواتج التعلم المعرفية والمهارية في كرة اليد. ويوصي البحث بضرورة اعتماد هذا الأسلوب في تدريس مقررات كرة اليد وتوظيف الوسائط الرقمية الحديثة لدعم العملية التعليمية في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة

الكلمات المفتاحية: التعلم الرقمي الجزئي ،التحصيل المعرفي ، المهارات الهجومية ،كرة اليد

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of Partially Digital Learning in enhancing cognitive achievement and learn certain offensive skills in handball among students of the College of Physical Education and Sports Sciences. The researcher employed an experimental design using two groups (experimental and control) on a sample of 36 second-year students. The educational program was implemented using Partially Digital Learning for the experimental group, while the control group learned through the

traditional method. The results revealed statistically significant differences in cognitive achievement and some offensive skills in favor of the experimental group. The researcher concludes that Partially Digital Learning is an effective approach for improving cognitive and skill outcomes in handball. The study recommends adopting this approach in teaching handball courses and utilizing modern digital media to support the educational process in colleges of physical education and sports sciences.

Keywords: Partially Digital Learning, Cognitive Achievement, Offensive Skills, Handball

1-1 مقدمة البحث وأهميته

تعد كرة اليد من الألعاب الجماعية التي تتطلب تنسيقًا عاليًا بين اللاعبين وسرعة في الأداء البدني والفني. يرتكز تعلم كرة اليد على اكتساب المهارات الأساسية مثل التمرير، التصويب، والطبطبة والخداع، و يسهم التعلم المنظم والمستمر في تعزيز القدرات البدنية والذهنية للطلاب، مما يمكنهم من تحسين أدائهم الفردي والجماعي. كما يتيح التعلم التدريجي للمهارات الفرصة لفهم القوانين والتكتيكات الخاصة باللعبة بشكل عملي وتطبيقي. ويشكل التركيز على التعلم الصحيح للمهارات الأساسية قاعدة مهمة لتطوير المستوى الفني والهجومي للاعبين في مراحل التعليم المختلفة. وتعد المهارات الهجومية من أهم التي يجب ان يتقنها المتعلمين. و تشمل التصويب عدة أنواع، مثل التصويب من السقوط الامامي والتصويب من القفز الى الاعلى والتصويب من الوقوف وكل نوع يتطلب تنسيقًا دقيقًا بين اليد والعين وسرعة رد الفعل. كما يعتمد تحسين مهارات التصويب على التمرين المستمر، التحكم في القوة والدقة، وفهم التوقيت المناسب لتنفيذ الهجوم بشكل فعال. وشهدت العملية التعليمية والتدريبية في السنوات الأخيرة تحولًا نوعيًا نتيجة التطور المستمر في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، مما دفع المؤسسات الأكاديمية إلى تبني أساليب تعلم حديثة تتجاوز الحدود التقليدية للفصل الدراسي. من بين هذه الأساليب، يبرز التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) الذي يعتمد على دمج المحتوى الرقمي مع التعليم المباشر، بما يتيح للطالب التفاعل مع المادة العلمية بطرق متنوعة، وتنمية مهاراته المعرفية والعملية في الوقت ذاته. ويتميز التعلم الرقمي الجزئي بمرونته في تقديم المحتوى التعليمي، إذ يمكن للطالب مراجعة المفاهيم الأساسية من خلال الوسائط الرقمية قبل تطبيقها عمليًا، مما يعزز فهمه ويقلل من الفجوات المعرفية. وفي مجال التربية البدنية وعلوم الرياضة، يتيح هذا الأسلوب للطلاب الاستفادة من النماذج الرقمية والمحاكاة الحركية، بما يسهم في تحسين التحصيل المعرفي و تنمية مهاراتهم الفنية وتطوير قدراتهم الهجومية بكرة اليد، بطريقة علمية ومدروسة. كما يعزز التعلم الرقمي الجزئي القدرة على التعلم الذاتي وتنمية الاداء، حيث يتيح للطلاب التحكم في وتيرة تعلمهم واستكشاف جوانب جديدة للمهارات الحركية من خلال مراجعة المحتوى الرقمي بشكل مستقل، مما يخلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وتنوعًا. وبذلك، لا يقتصر أثر هذا الأسلوب على زيادة التحصيل المعرفي فحسب، بل يمتد ليشمل تطوير الجوانب التطبيقية و المهارية للطلاب، بما يعزز كفاءتهم في الأداء الرياضي. ومن هنا تبرز أهمية هذا البحث في تقديم لأثر التعلم الرقمي الجزئي على التحصيل المعرفي وتنمية بعض المهارات الهجومية في كرة اليد، وهو بتوظيف التكنولوجيا بشكل فعال في العملية التعليمية ، بما يضمن تحقيق أعلى مستويات الأداء الأكاديمي والرياضي لطلبة كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة.

2-1 مشكلة البحث

تعلم مهارات كرة اليد من العناصر الأساسية التي تحدد مستوى الأداء الفني للطلبة بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ، إلا أن العديد من الطلاب يواجهون صعوبات في تعلم هذه المهارات بشكل فعال، خصوصًا المهارات الهجومية مثل التصويب والتمرير الدقيق، ومن خلال عمل الباحثة كتدريسية لاحظت ان هناك ضعفا نتيجة اعتماد طرق تعليمية تقليدية تركز على التكرار دون استخدام وسائل تعليمية حديثة تدعم الفهم النظري والتطبيق العملي. هذا الضعف في التعلم يؤدي إلى تفاوت مستويات التحصيل الفني بين الطلاب ويحد من قدرتهم على تنفيذ المهارات الهجومية بدقة وسرعة، مما يبرز الحاجة إلى استخدام أساليب تعلم متقدمة، مثل التعلم الرقمي الجزئي، لتحسين مستوى المهارات وتعزيز التحصيل المعرفي في كرة اليد. وعلى الرغم من التطور المستمر في أساليب التعليم الرياضي واستخدام التكنولوجيا في التعلم إلا أن هناك تحديًا قائمًا في كيفية دمج الوسائط الرقمية مع التدريب التقليدي بشكل فعّال لتعزيز التحصيل المعرفي وتنمية المهارات الفنية للطلاب، خصوصًا في الألعاب الجماعية مثل كرة اليد. ولا يزال بعض التدريسين يعتمد بشكل كبير على الطرق التقليدية في التعلم، مما قد يحد من قدرة الطلاب على استيعاب المفاهيم النظرية وتطبيقها عمليًا. بالإضافة إلى ذلك، يواجه الطلاب صعوبة في تحسين المهارات الهجومية، مثل أنواع التصويب المختلفة، دون استخدام وسائل تعليمية حديثة تساعدهم على الممارسة الدقيقة والمتدرجة. ومن هنا تبرز الحاجة تطبيق التعلم الرقمي الجزئي في تعلم التحصيل المعرفي والمهارات الهجومية في كرة اليد، لتقديم إطار علمي واضح يمكن الاستفادة منه في تحسين جودة التدريب والتعليم الرياضي.

3-1 أهداف البحث

1- اعداد برنامج في التعلم الرقمي الجزئي و التحصيل المعرفي وبعض المهارات الهجومية بكرة اليد لطلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.

2- التعرف على اثر التعلم الرقمي الجزئي في التحصيل المعرفي و تعلم بعض المهارات الهجومية في كرة اليد، وخاصة مهارة التصويب.

4-1 فروض البحث

3- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات القبلية والبعدية لعينة البحث في التحصيل المعرفي وبعض المهارات الهجومية بكرة اليد لصالح الاختبار البعدي

4- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي بالتحصيل المعرفي و تعلم بعض المهارات الهجومية بكرة اليد لصالح المجموعة التجريبية

1 – 5 مجالات البحث.

1– 5 – 1 المجال البشري: (36) من طلاب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بغداد باعمار (19-21) سنة للمرحلة الثانية

1– 5 – 2 المجال الزماني: للمدة من 14/ 10/ 2025 والى غاية 21 / 12 / 2025 .

1-5-3 المجال المكاني: القاعة الداخلية لكرة اليد في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة /جامعة بغداد

2– منهج البحث وإجراءاته الميدانية .

2– 1 منهج البحث .

نظرًا لأن مشكلة البحث تتسم بالطابع التجريبي، فقد اختارت الباحثة المنهج التجريبي بوصفه الأنسب لمعالجة هذه المشكلة، لما يتميز به من قدرة على التحكم المنظم في العوامل المؤثرة في الظاهرة قيد الدراسة. باستخدام تصميم المجموعتين مجموعة تجريبية تتعلم التعلم الرقمي الجزئي (Partially

Digital Learning) و مجموعة ضابطة تتعلم وفق الطريقة التقليدية المتّبعة في الكلية. ويقوم هذا المنهج على (ضبط جميع المتغيرات الأساسية التي قد تؤثر في النتائج، مع عزل متغير مستقل واحد تتدخل فيه الباحثة عمدًا، بهدف تحديد أثره المباشر في المتغير أو المتغيرات التابعة وقياس حجم هذا التأثير بدقة موضوعية.) (عبد الحميد و كاظم، 2001، صفحة 105)

2– 2 مجتمع البحث وعينته .

تم اختيار مجتمع البحث بصورة عمدية من طلاب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة وتم اختيار عينة عشوائيًا من طلبة جامعة بغداد كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للمرحلة الثانية للعام الدراسي 2025-2026، وتمثلوا ب 3 طلاب لتطبيق التجربة الاستطلاعية من شعبة ب بشعبتي (ك)و(و) والذين تتراوح أعمارهم بين (20–23) سنة. واختيار (18) طالب من شعبة (ك) مجموعة تجريبية ومثلهم شعبة(و) مجموعة ضابطة باستخدام أسلوب القرعة لضمان تكافؤ الفرص وتجدر الإشارة إلى أن العشوائية في اختيار العينة (لا تعني العفوية أو الاختيار العارض، بل تعتمد على تنظيم دقيق وإجراءات مدروسة تهدف إلى تحقيق تمثيل واقعي لمجتمع البحث وضمان حيادية النتائج.) (علام، 2010، صفحة 19)،

2-3 وسائل جمع المعلومات والاجهزه والادوات المستخدمه في البحث:

2-3-1 وسائل جمع المعلومات :

5. الملاحظة والتجريب.
6. المقابلات الشخصية.
7. الاختبارات والقياسات
8. شبكة الانترنت

2-3-2 الادوات والاجهزة المستخدمة في البحث :

11. شريط قياس
12. كرات يد عدد 6 بوزن 425–475 غرام وقطر 58–60 سم
13. صافرة صيني المنشا
14. شواخص
15. ساعة توقيت
16. مربعات عدد (4) لدقة التصويب
17. حاسبة الكترونية محمول نوع (Dell).
18. ميزان الكتروني الماني

2-4 الاختبار والقياس

اولا: اختبار التحصيل المعرفي

س1 اختيار من متعدد (1–6)

1- كم عدد اللاعبين الأساسيين المسموح بهم داخل الملعب لكل فريق في كرة اليد؟

أ) 5 ب) 7 ج) 6 د) 11

2- ما المدة الزمنية لمباراة كرة اليد الرسمي للبالغين؟

أ) 60 دقيقة مقسمة إلى شوطين ب) 90 دقيقة ج) 45 دقيقة د) 30 دقيقة

3- ما هو الحد الأقصى للخطوات التي يمكن للاعب أن يخطو بها دون أن يلمس الكرة الأرض؟

أ) 2 خطوة ب) 3 خطوات ج) 4 خطوات د) 5 خطوات

4- كم ثانية يسمح للاعب بحمل الكرة في اليد قبل أن يضطر للمناولة أو التصويب؟

أ) 3 ثواني ب) 5 ثواني ج) 6 ثواني د) 10 ثواني

5- أي من التالي يعتبر مخالفة قانونية في كرة اليد؟

أ) استخدام اليدين لمعاكسة التمرير ب) دفع الخصم أو ضربه ج) التمرير باليد إلى زميل الفريق د) التصويب على المرمى

6- متى يتم منح خطا 6م في كرة اليد؟

أ) عند ارتكاب خطأ داخل منطقة المرمى من قبل المدافع ب) عند تسجيل هدف ج) عند خروج الكرة من الملعب

7- ما الطول الرسمي لملعب كرة اليد؟

أ) 30 متر ب) 40 متر ج) 20 متر د) 50 متر

8- ما المسافة بين خط المرمى ومنطقة خط الرمية الحرة؟

أ) 6 أمتار ب) 7 أمتار ج) 9 أمتار د) 11 متر

8- ما العرض الرسمي لملعب كرة اليد؟

أ) 15 متر ب) 20 متر ج) 25 متر د) 30 متر

9- ما طول المرمى في كرة اليد؟

أ) 2.4 أمتار ب) 2 متر ج) 2.5 أمتار د) 2.7 أمتار

10ما ارتفاع المرمى الرسمي؟

أ) 1.9 متر ب) 2 متر ج) 2.1 متر د) 2.2 متر

اجب بصح / خطأ

1- يمكن للاعب العودة إلى منطقة المرمى بعد أن يلمس الكرة دون أن تكون مخالفة.

2- لمس الكرة بالقدم يعد خطأ في كرة اليد.

3- يجب على الحارس فقط استخدام أي جزء من جسده لإيقاف الكرة داخل منطقة المرمى.

4- تغيير اللاعبين في الفريق أثناء اللعب مسموح به وفق قواعد التبديل المعتمدة.

5- المراوغة في كرة اليد تستخدم لتجاوز الدفاع والتحكم بالكرة

6- التصويب بالقفز يتم من وضعية الوقوف الثابتة دون قفز.

7- التمرير الصحيح لا يعتمد على توجيه الكرة بدقة إلى زميل الفريق.

8- التصويب من الاسفل يُستخدم عادة لتسجيل الأهداف من مسافات قصيرة ودقيقة.

9- طول ملعب كرة اليد الرسمي هو 40 مترًا والعرض 20 مترًا

10- منطقة المرمى محددة بنصف قطر 6 أمتار حول المرمى.

الدرجة النهائية للاختبار = 40 درجة

2-اختبارات المناولة السوطية من مستوى فوق الراس (زاهر، 2019، صفحة 84)

الغرض من الاختبار : قياس مستوى إتقان الطالب لمهارة المناولة في كرة اليد.

الأدوات المستخدمة :حائط مستوٍ مرسوم عليه شكل بيضوي، ارتفاعه عن الأرض 1 متر، وأبعاده (75 × 60 سم). كرة يد. شريط قياس بطول 5 أمتار. وساعة توقيت. وشريط لاصق لتحديد خطوط القياس على الأرض.

وصف طريقة الأداء: يقف اللاعب أمام خط محدد على الأرض يبعد 3 أمتار عن الحائط. وعند إعطاء إشارة البداية (كلمة "ابدأ")، يقوم الطالب بمناولة الكرة من فوق الرأس بحيث تصطدم بالمنطقة

البيضوية المرسومة على الحائط، مع محاولة تحقيق أكبر عدد ممكن من المناولات الصحيحة خلال مدة 30 ثانية.

معايير التقويم : يتم حساب عدد المناولات الصحيحة التي ينجح الطالب في تنفيذها خلال فترة الاختبار (30 ثانية)، مع اعتبار المناولات التي لا تصيب الشكل البيضوي أو لا تتم السيطرة عليها غير صحيحة.

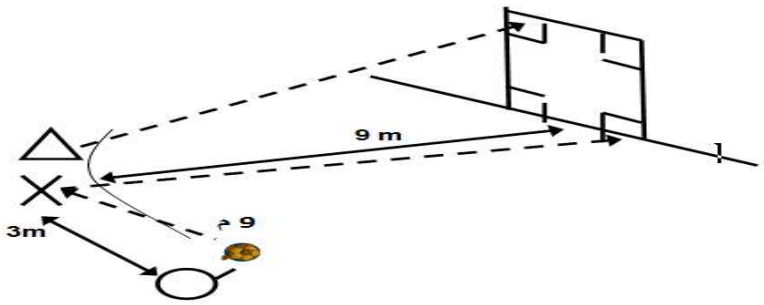
2 اختبار دقة التصويب " (إسماعيل و حسنين، 2002، صفحة 187)

هدف الاختبار " قياس دقة التصويب من استلام الكرة بيد واحدة

الأدوات المستخدمة: نصف ملعب كرة يد ، قانوني التخطيط بالنسبة لمنطقة المرمى وبه مرمى واحد, كرات عدد (6) (ويفضل وجود احتياطي) , شاخص واحد (شاخص احتياط), مربعات عدد (4) لدقة التصويب أبعاد كلمنهما(40×40) سنتيمتر .

طريقة الأداء : تثبت المربعات الأربعة (40 × 40) سم في زوايا المرمى العليا والسفلى بحيث يكون اثنان فوق واثنان تحت , ويقف الطالب المنفذ في المنطقة المواجهة للمرمى مباشرة في منطقة (9) أمتار بحيث يصوب الكرات الواحدة تلو الأخرى إلى داخل المربعات العليا والسفلى . يتم تصويب ثلاث كرات إلى أي من الزاويتين العلويتين أو كليهما , وثلاث كرات أخرى إلى أي من الزاويتين السفليتين أو كلاهما بعد أن يستلم الكرة بيد واحدة من المدرس (الممرر) الذي يكون على مسافة ثلاثة أمتار من الطالب المنفذ .

التسجيل : تحتسب عدد الرميات التي تمر فيها الكرة من المربعات العليا والسفلى (وهي ستة كرات) ثلاثة إلى الجهة العليا وثلاثة إلى الجهة السفلى من المرمى .



شكل رقم (1)

4-اختبار التصويب من القفز (Jump Shot Accuracy Test) (Gorostiaga, Granados, Ibañez, & Izq, 2005, pp. , 225–232.)

-الهدف من الاختبار : قياس مهارة التصويب من القفز ، مع التركيز على الدقة والقدرة على تنفيذ الرميات أثناء الوضع الديناميكي للعبة.

- الأدوات المطلوبة: كرة يد رسمية حسب (عادة حجم رقم 2). و مرمى كرة يد قياسي. خطوط محددة للمسافات المسموح للقفز منها (9 متر حسب العمر).شريط قياس أو علامات على الأرض لتحديد نقطة القفز. هدف مقسم تقسيم المرمى إلى 9 مربعات متساوية (3 صفوف × 3 أعمدة) وترقم من (1-9)

طريقة الاداء : يقف الطالب على بعد محدد من المرمى (حسب العمر والفئة) ويجهز للانطلاق بالقفز والرمية. و تنفيذ القفز والرمية يقوم الطالب بالقفز مع الكرة وتصويبها باتجاه هدف محدد من (1-9) مربعات مرقمة على مرمى اليد لتحديد الدقة). **و**عدد المحاولات يُسمح لكل لاعب 10 محاولات.

تسجيل النتائج: تُحسب النقاط بناءً على موقع سقوط الكرة داخل مربعات الهدف و كل رمية صحيحة في المربع المستهدف: 1 نقطة

2-5 التجربة الاستطلاعية :

في يوم الثلاثاء الموافق 14/ 10/ 2025 قامت الباحثة باجراء تجربة استطلاعية على 3 طلاب لتطبيق الاختبارات الخاصة وكان هدف التجربة التعرف على طريقة اداء الاختبارات من قبل فريق العمل المساعد .كفاءة وصلاحية الاختبارات.

2–6 الاختبارات القبلية:

اجرت الباحثة الاختبارات القبلية على (36) طالب وذلك في يوم الاحد تاريخ 19 / 10 / 2025 اذ قامت بتوزيع اختبار التحصيل المعرفي على شعبتي (ك) و(و) والذين تتراوح أعمارهم بين (20–23) سنة. واختيار (18) طالب من شعبة (ك) مجموعة تجريبية ومثلهم شعبة(و) مجموعة ضابطة واجراء اختبار المناولة السوطية من فوق الراس واختبار دقة التصويب من استلام الكرة بيد واحدة و اختبار التصويب من القفز

2-6-1 تجانس العينة

ولغرض التأكد من تجانس العينة في متغيرات البحث والبدء من خط شروع واحد لعينة البحث تم استخراج الوسط والوسيط و الانحراف المعياري ومعامل الالتواء بين متغيرات البحث كما في الجدول (1)

جدول (1)

يوضح تفاصيل تجانس العينة

ت	الاختبار	وحدة القياس	الوسط	الوسيط	الانحراف	معامل الالتواء
1	التحصيل المعرفي	درجة	17.416	17	1.317	2710.
2	أختبار المناولة السوطية	عدد	13.5	13.5	1.108	0200.
3	اختبار دقة التصويب	درجة	2.444	2	0.734	-0260.
4	التصويب من القفز	نقطة	4.2083	4	0.691	-1100.

2-6-2 تكافؤ العينة

بعد تقسيم العينة الى مجموعتين تجريبية وضابطة باستخدام أسلوب القرعة لضمان تكافؤ الفرص ولغرض التأكد من تكافؤ العينة في والبدء من خط شروع واحد للمجموعتين التجريبية والضابطة ومن ملاحظة قيم المعنوية الحقيقية والتي تبين عشوائية الفروق بين المجموعتين مما يدلل على ان المجموعتين متكافئتان كما في الجدول (2)

جدول (2)
يبين تكافؤ مجموعتي البحث

المهارة	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		Tقيمة	مستوى الدلالة المعنوي	المعنوية
		س	ع	س	ع			
التحصيل المعرفي	درجة	17.3889	1.46082	17.3889	1.46082	-.125	.902	عشوائي
أختبار المناولة السوطية	عدد	17.4444	1.19913	17.4444	1.19913	.297	.768	عشوائي
اختبار دقة التصويب	نقطة	2.500	1.1991	2.3889	1.1991	.449	.657	عشوائي
التصويب من القفز	نقطة	4.278	1.041	4.339	1.041	1.734	.092	عشوائي

تحت مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (34).

2-7 التجربة الرئيسة.

- بدات تطبيق التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) من يوم الاربعاء المصادف 22 / 10/ 2025 ولغاية يوم الاربعاء المصادف 17 /12 /2025 لمدة 8 اسبوع
- تم تنفيذ محاضرة واحدة في الاسبوع الواحد وزمن المحاضرة الكلي (90) دقيقية وكان تطبيق التعلم الرقمي الجزئي ضمن الجزء الرئيسي للمحاضرة والذي زمنه (45) دقيقة من زمن المحاضرة الكلية.
- اعتمدت الباحثة في المجموعة التجريبية التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) وهي على خمس مراحل كالاتي:

المرحلة الأولى: التخطيط

- تحديد المهارات الهجومية المستهدفة (مثل: المناولة و الاستلام، الطبطبة، التصويب).
- تحديد الأهداف المعرفية (مفهوم المهارة، مراحل الأداء، القوانين).
- إعداد المحتوى الرقمي (فيديوهات تعليمية – عروض توضيحية).
- اختيار المنصة الرقمية المناسبة (Google Classroom).

المرحلة الثانية: التعلم الرقمي (قبل المحاضرة)

- اطلاع الطلبة على فيديوهات تعليمية للمهارات.
- قراءة شرح مبسط للمهارة وخطوات أدائها.
- أداء اختبار معرفي قصير إلكتروني.
- تسجيل الملاحظات والأسئلة من قبل الطلبة.

المرحلة الثالثة: التعلم الحضوري (داخل القاعة أو الملعب)

- مناقشة المحتوى الرقمي مع الطلبة.

- عرض النموذج العملي للمهارة من قبل المدرس.
- تنفيذ التمارين التطبيقية للمهارات الاساسية بكرة اليد .
- تصحيح الأخطاء وتقديم التغذية الراجعة.

المرحلة الرابعة: التعزيز والتقويم

- تصوير أداء الطلبة ومشاركته عبر المنصة.
- تقديم تعليقات فردية وجماعية.
- إجراء اختبار معرفي وبعدي.
- تقويم الأداء المهاري باستخدام استمارات ملاحظة.

المرحلة الخامسة: المتابعة

- تكليف الطلبة بواجبات رقمية (مشاهدة وتحليل مهارات).
- تعزيز التعلم الذاتي والمستمر.
- تحليل نتائج التقويم لتحسين العملية التعليمية.

و لضمان جودة التطبيق وفاعليته حددت بعض المعايير التربوية :

- وضوح الأهداف التعليمية (المعرفية والمهارية). وتوافق المحتوى الرقمي مع مفردات المنهج الدراسي لكرة اليد.
- مراعاة خصائص الطلبة ومستوياتهم البدنية والمعرفية. والدمج المتوازن بين التعلم الحضوري والتعلم الرقمي.
- التسلسل المنطقي في عرض المهارات الهجومية (من السهل إلى الصعب).
- التركيز على التعلم النشط والتفاعلي.
- توفير محتوى رقمي متنوع (فيديوهات، صور، عروض تقديمية). وجودة الفيديوهات من حيث الوضوح وزوايا التصوير. وإمكانية الوصول إلى المحتوى في أي وقت.
- تقسيم المهارات الهجومية إلى خطوات تعليمية واضحة.
- عرض الأداء النموذجي للمهارة عبر الفيديو. وتوضيح الأخطاء الشائعة وطرق تصحيحها.
- الربط بين الجانب النظري والتطبيقي للمهارات.
- تعزيز التفاعل بين الطالب والمحتوى الرقمي. وتشجيع النقاشات الإلكترونية حول الأداء المهاري.
- استخدام اختبارات معرفية إلكترونية. لتقويم الأداء المهاري من خلال بطاقات ملاحظة. وربط نتائج التقويم بالأهداف التعليمية.

ـ المجموعة الضابطة تتدرب بنفس الاسلوب المتبع من قبل المدرس.

2-8 الاختبارات البعدية:

اجرت الباحثة الاختبارات البعدية على العينة وذلك في يوم الاحد تاريخ 21 / 12 / 2025 بنفس الاجراءات السابقة للاختبارات القبلية

2-9 الوسائل الإحصائية

عولجت البيانات وذلك لتحقيق أهداف البحث وفروضه باستخدام الوسائل الإحصائية.استخدمت الباحثة الحقيبة الاحصائية SPSS وبالقوانين الإحصائية

3-عرض النتائج ومناقشتها:

3-1 عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية:

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج الفروق لاختبارات المجموعة التجريبية

الجدول (3)

نتائج المجموعة التجريبية

المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		فَ	ع ف	قيمة t المحتسبة	مستوى الخطا	الدلالة
		س	ع	س	ع					
لتحصيل المعرفي	درجة	17.3889	1.4608	30.9444	2.4845	-13.555	2.7272	-21.088	0.000	معنوي
ختبار المناولة السوطية	عدد	17.444	1.199	16.444	1.3814	-2.888	1.0786	-11.363	0.000	معنوي
ختبار دقة التصويب	نقطة	2.500	1.1991	4.333	.84017	-1.833	1.0981	-7.083	0.000	معنوي
لتصويب من القفز	نقطة	4.278	1.041	6.611	.97853	-2.333	1.1375	-8.702	0.000	معنوي

تحت مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (17).

جميع المتغيرات أظهرت فروقًا معنوية لصالح الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية، مما يؤكد فاعلية تطبيق التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) المقترح.

3-2 عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة:

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج الفروق لاختبارات المجموعة الضابطة

الجدول (4)
نتائج المجموعة الضابطة

المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		فَ	ع ف	قيمة t المحتسبة	مستوى الخطا	الدلالة
		س	ع	س	ع					
التحصيل المعرفي	درجة	17.388	1.460	28.2778	1.637	-10.833	2.1212	-21.667	0.000	معنوي
اختبار المناولة السوطية	عدد	17.444	1.199	15.2222	.8084	-1.778	.54832	-13.756	0.000	معنوي
اختبار دقة التصويب	نقطة	2.3889	1.1991	3.3889	.60768	-1.000	.48507	-8.746	0.000	معنوي
التصويب من القفز	نقطة	4.339	1.041	5.5000	.70711	-1.611	.84984	-8.043	0.000	معنوي

تحت مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (17).

يبين الجدول وجود فروق معنوية دالة إحصائيًا بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي في جميع المتغيرات قيد البحث لصالح الاختبار البعدي

3-3 عرض نتائج الفروق بين المجموعتين التجريبية و الضابطة بالاختبارات البعدية:

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج الفروق بين المجموعتين التجريبية و الضابطة لاختبارات البعدية

جدول (5) يبين الفروق مجموعتي البحث

المهارة	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		Tقيمة	مستوى الدلالة المعنوي	المعنوية
		س	ع	س	ع			
التحصيل المعرفي	درجة	30.9444	2.48459	28.2778	1.63799	3.802	0.001	معنوي
أختبار المناولة السوطية	عدد	16.4444	1.38148	15.2222	.80845	3.240	0.003	معنوي
اختبار دقة التصويب	نقطة	4.3333	.84017	3.3889	.60768	3.864	0.000	معنوي
التصويب من القفز	نقطة	6.6111	.97853	5.5000	.70711	3.905	0.000	عشوائي

تحت مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (34).

4-3 مناقشة نتائج الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة:

أظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائيًا في التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية، ويُعزى هذا التفوق إلى طبيعة التعلم الرقمي الجزئي الذي أتاح للطلبة فرصة الاطلاع المسبق على المحتوى النظري من خلال الوسائط الرقمية الفيديوهات، وعرض المهارات و اجراء الاختبارات القصيرة، وتعزى الباحثة السبب الرئيسي لهذا التفوق إلى طبيعة أسلوب التعلم الرقمي الجزئي، الذي يمزج بين التعليم التقليدي واستخدام الوسائط الرقمية التفاعلية، مما يتيح للطلاب متابعة المحتوى التعليمي بالسرعة المناسبة لكل منهم، ويتيح تكرار التجربة العملية والتدريب على المهارات الهجومية بكفاءة أكبر. كما يساهم هذا الأسلوب في تعزيز الفهم النظري للمهارات الرياضية من خلال العروض الرقمية والفيديوهات التعليمية، وهو ما ينعكس إيجابيًا على التحصيل المعرفي والقدرة على تطبيق المهارات بشكل عملي أثناء التدريبات. علاوة على ذلك، يوفر التعلم الرقمي الجزئي بيئة تعلم تفاعلية تشجع على المشاركة الذاتية والتغذية الراجعة الفورية، مما يزيد من دافعية الطلاب، ويقلل الفروق الفردية في التعلم، ويعزز قدرة المجموعة التجريبية على تنفيذ المهارات بدقة وسرعة أكبر مقارنة بالمجموعة الضابطة التي تلقت التعليم بالطريقة التقليدية فقط.مما أسهم في ترسيخ المفاهيم المعرفية المرتبطة بالمهارات وقوانين كرة اليد. اذ أن الدمج بين التعلم الرقمي والتعلم الحضوري يساعد على تعزيز الفهم العميق للمادة العلمية، ويمنح الطالب دورًا أكثر فاعلية في عملية التعلم، وهو ما يتفق مع ما أشارت إليه الأدبيات التربوية التي تؤكد أن البيئات التعليمية المدمجة ترفع من مستوى التحصيل المعرفي مقارنة بالأساليب التقليدية المعتمدة على الشرح المباشر فقط. ويوكد ذلك كل من (امين انور الخولي وضياء الدين) "إن مفهوم هذه الوسائط لا يقتصر على كونها مجموعة من المواد التعليمية التي يوظفها المعلم أثناء الشرح، بل يتجاوز ذلك ليعبر عن منظومة تعليمية متكاملة تتداخل مع المنهج الدراسي، بهدف تقديم خبرة تعليمية شاملة ومتعددة الأبعاد، ترتكز في بنائها على الجوانب الإدراكية والحسية للمتعلم بدرجة تفوق اعتمادها على الأساليب اللفظية التقليدية". (الخولي و العزب، صفحة 9) و بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة تكرار حائط الصد لصالح المجموعة التجريبية، ويُعزى هذا التحسن إلى اعتماد التعلم الرقمي الجزئي على تحليل الأداء المهاري من خلال الفيديو، مما أتاح للطلبة إدراك الأخطاء الشائعة وتصحيحها قبل التطبيق العملي داخل الملعب. كما أن مشاهدة الأداء النموذجي المتكرر عبر الوسائط الرقمية تساعد على تكوين صورة ذهنية صحيحة للحركة، الأمر الذي ينعكس إيجابًا على دقة وسرعة الأداء المهاري، وهو ما يؤكد فاعلية التعلم القائم على النمذجة البصرية في تطوير المهارات الحركية. . ويتفق هذا مع ما اشار اليه (حيدر نوار حسين 2012) (ان تزويد المتعلم بعروض دقيقة وواضحة للأداء الفني للمهارة الحركية في الجانب النظري، سواء من خلال الوسائط المرئية أو التسجيلات التعليمية التي تتضمن نماذج تطبيقية لأبطال رياضيين ومواقف تعليمية متنوعة، يُعد من العوامل الرئيسة في تعزيز عملية التعلم. إذ تسهم الفيديوهات والمواد المصورة، سواء كانت لقطات متحركة أو صورًا ثابتة، في زيادة التشويق والدافعية لدى المتعلم، فضلًا عن إتاحة الفرصة لملاحظة الأداء النموذجي بصورة متكاملة، مما يساعد على تكوين تصور ذهني صحيح ودقيق لمراحل تنفيذ المهارة) (حسين ح.، 2012، صفحة 75). و أظهرت النتائج تفوقًا معنويًا للمجموعة التجريبية في اختبار دقة التصويب. ويُعزى ذلك إلى أن التعلم الرقمي الجزئي يتيح للطلبة تحليل مراحل التصويب (الاقتراب، الارتقاء، حركة الذراع، التوجيه)، مما يسهم في تحسين التوافق العضلي العصبي وزيادة التركيز أثناء الأداء. كما أن الدمج بين الشرح الرقمي والتطبيق الميداني يعزز التعلم الذاتي ويمنح الطالب فرصة الممارسة الواعية المبنية على الفهم، وليس التقليد فقط، وهنا يشير(Palaigeorgiou,

(G., & Papadopoulou, M. 2019) (أن مشاهدة النماذج الحركية الصحيحة عبر الوسائط الرقمية تساعد الطلبة على تكوين صورة ذهنية دقيقة لمراحل الأداء، مما ينعكس إيجابًا على سرعة التعلم وجودته.) (Palaigeorgiou & Papadopoulou, 2019, pp. 745–752) وهو ما ينعكس بشكل مباشر على دقة الأداء المهاري. و أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة التهديف من القفز لصالح المجموعة التجريبية، إلا أن مستوى التحسن كان أقل نسبيًا مقارنة ببقية المهارات. ويمكن تفسير ذلك بأن مهارة التهديف من القفز تُعد من المهارات المركبة التي تتطلب مستوى عالٍ من القوة والقدرة العضلية والتوافق الحركي، وهي عوامل تحتاج إلى وقت أطول وبرامج تدريبية مكثفة لتحقيق تطور أكبر.وعلى الرغم من ذلك، فإن تفوق المجموعة التجريبية يؤكد أن التعلم الرقمي الجزئي يسهم في تحسين الجوانب الفنية للأداء، حتى في المهارات المعقدة، خاصة عند دمجه مع التدريب العملي المنظم. ويوكد ذلك (محمد عثمان نقلا عن كل من Miating وFox) (أن استخدام الوسائل التعليمية المساعدة في تعلم المهارات الحركية يسهم في بناء التصور الحركي وتطويره لدى المتعلم من خلال أساليب العرض المختلفة، كما أن توظيف التغذية الراجعة يمكن أن ينعكس إيجاباً على تنمية التصور الحركي، وتحسين خصائص الأداء، وتسريع عملية التعلم.) (عثمان، 1987، صفحة 152) وذلك لما يوفره من بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين المرونة الرقمية والتطبيق العملي، وتراعي الفروق الفردية بين الطلبة. بناءً على ذلك، يمكن تفسير النتائج بأن البرنامج التعليمي الرقمي الجزئي أثّر بشكل إيجابي وملحوظ على التحصيل المعرفي والمهارات الهجومية لدى طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، وهو ما يبرر وجود فروق معنوية واضحة بين المجموعتين.

3 الاستنتاجات والتوصيات :

4-1 الاستنتاجات

1- أثبت توظيف أسلوب التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning) فاعليته في تحسين التحصيل المعرفي لدى طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة مقارنة بالأسلوب التقليدي
2- ان اعتماد التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning)عمل على تطوير بعض المهارات الهجومية بكرة اليد للمتعلمين من طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ،
3- ان اعتماد التعلم الرقمي الجزئي(Partially Digital Learning) عمل على تطوير مهارة المناولة السوطية من فوق الراس بكرة اليد للمتعلمين من طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة
4- ان اعتماد التعلم الرقمي الجزئي(Partially Digital Learning) عمل على تطوير مهارة دقة التصويب بيد واحدة بكرة اليد للمتعلمين من طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة
5- ان اعتماد التعلم الرقمي الجزئي (Partially Digital Learning)عمل على تطوير مهارة دقة التصويب بالقفز بكرة اليد للمتعلمين من طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

4-2 التوصيات:

1- اعتماد أسلوب التعلم الرقمي الجزئي(Partially Digital Learning) في تعلم كرة اليد في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة لما له من أثر إيجابي في التحصيل المعرفي وتطوير المهارات الحركية.
2- توظيف الوسائط الرقمية (الفيديوهات التعليمية، العروض المرئية، الصور التحليلية) في شرح المهارات الهجومية بكرة اليد، مع التركيز على عرض النماذج الصحيحة للأداء.
3- إعداد برامج تعليمية وتدريبية تعتمد على التعلم الرقمي الجزئي(Partially Digital Learning) لتعلم مهارات رياضية أخرى، سواء في كرة اليد أو في الألعاب الجماعية والفردية المختلفة.
4- تشجيع تدريسيي التربية البدنية وعلوم الرياضة على استخدام التقنيات الرقمية الحديثة، وتنظيم دورات تدريبية متخصصة لتطوير كفاءاتهم في هذا المجال
5- إجراء دراسات مستقبلية تتناول أثر التعلم الرقمي الجزئي(Partially Digital Learning) في تعلم مهارات دفاعية، أو متغيرات نفسية مثل الدافعية والاتجاهات نحو التعلم.

المراجع

- امين انور الخولي ، و ضياء الدين محمد العزب. (بلا تاريخ). تكنولجيا التعليم والتدريب الرياضي والوسائل والمواد التعليمية-الاجهزة ومساعدات التدريب، ط1. القاهرة: دار الفكر العربي.
- جابر عبد الحميد، و احمد خيري كاظم. (2001). مناهج البحث في التربية وعلم النفس ط 8. القاهرة: دار النهضة.
- حذيفة نجم خزعل، طيبية حسين عبد الرسول، و لمياء حسن محمد. (2024). تأثير استراتيجية الجدول الذاتي) L-W-K) في تطوير المعرفة الخططية وبعض القدرات المهارية بكرة القدم للطالب. مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية 1 العدد 34.
- حيدر نوّار حسين . (2012). تأثير بعض البرامج التعليميّة لتطوير بعض المظاهر الحركيّة والأداء الفني لفعاليّة الوثب الطويل للمبتدئين بأعمار(15-16) سنة. أطروحة دكتوراه كلية التربية الرياضية – جامعة بغداد.
- صلاح الدين محمود علام. (2010). الأساليب الإحصائية الاستدلالية في تحليل البحوث النفسية والتربوية والاجتماعية (الباروميتري واللابارامترية). القاهرة: دار الفكر العربي.
- عبد الرحمن زاهر. (2019). لاختبارات والقياسات في كرة اليد، . ، القاهرة،: دار الفكر العربي.
- كمال عبد الحميد إسماعيل، و محمد صبحي حسنين. (2002). رباعية كرة اليد الحديثة الجزء الثاني2. القاهرة: مركز الكتاب للنشر,.
- محمد عثمان. (1987). التعلم الحركي والتدريب الرياضي ، ط1. الكويت: دار القلم للنشر والتوزيع.
- Differences in physical .(2005) .Izq و ،J Ibañez ،C Granados ، E M Gorostiaga .fitness and throwing velocity among elite and amateur male handball players .(International Journal of Sports Medicine, 26(3
- Fédération Internationale de Volleyball (FIVB .(2016) .(Coaching Manual – Level 2 .Lausanne: FIVB.
- G Palaigeorgiou و ،M Papadopoulou .(2019) .Blended learning in physical education: Effects on students 'cognitive and motor skill development . . Journal of Physical Education and Sport, 19(2)