مجلة التربية الرياضية – المجلد (34) – العدد (2) – 2022. مجلة ذات وصول حر
Journal of Physical Education – V34 – Issue (2) – 2022 Open Access
(E-ISSN: 2707-5729) (P-ISSN: 2073-6452)
https://jcope.uobaghdad.edu.iq

# تأثير الرحلات المعرفية عبر الانترنيت (WEB QUEST) في التحصيل المعرفي بكرة اليد لدى طالبات المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد

عبدالله غازي حمدان [1]، أحمد خميس راضي السوداني [2]

تأريخ تقديم البحث: (2022/4/21)، تأريخ قبول النشر (2022/5/9)، تأريخ النشر (2022/6/28)
DOI: https://doi.org/10.37359/JOPE.V34(2)2022.1268
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

**المستخلص**

هدف البحث إلى تصميم برنامج الكتروني للرحلات المعرفية عبر الانترنيت (web quest) المصاحب لمنهج تعليمي معد للدروس العملية بكرة اليد لطالبات المرحلة الثانية، والتعرف على تأثيره في التحصيل المعرفي بكرة اليد لديهن، وأُعتمد المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة على عينة من طالبات المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة بغداد للعام الدراسي (2021– 2022)، البالغ عددهن (60) طالبة تم اختيارهن عمدياً بنسبة (34.09)% من مجتمعهن الكلي، وقسمت عشوائياً منهن (45) طالبة على كل مجموعة من مجموعات البحث الثلاث وبعددٍ متساوٍ، وتم تحديد اختبار المجال المعرفي وتصميم برنامج الكتروني للرحلات المعرفية عبر الانترنيت (web quest) بكرة اليد على وفق خطوات منهجية متسلسلة، ومن ثم إجراء التجربة الرئيسة على وفق محددات التصميم التجريبي، واستغرقت المدة الزمنية للبحث من (2022/12/17) ولغاية (2022/3/25 )، وبعد انتهاء التجريب تمت معالجة البيانات بنظام (SPSS)، لتكون الاستخلاصان والتطبيقات إن تصميم برنامج الرحلات المعرفية (web quest) عبر الإنترنيت يصلح لتدريس مادة كرة اليد وملائم لطالبات المرحلة الثانية، ويساعد البرنامج الرحلات المعرفية (web quest) عبر الإنترنيت على تمكين طالبات المرحلة الثانية من تحسين مستوى المجال المعرفي بكرة اليد لديهن، ويتفوقنَّ على تحسين مستواه لدى الطالبات المُتعلمات بدونها، ولابد من الاهتمام باعتماد التطبيقات العملية للمعلومات المقدمة بوساطة برنامج الرحلات المعرفية (web quest) عبر الإنترنيت لمادة كرة اليد ليلائم طالبات المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.

**الكلمات المفتاحية:** الرحلات المعرفية، التحصيل المعرفي، تدريس كرة اليد للطالبات، طرائق التدريس.

## ABSTRACT

## *The Effect of Web Quests on Academic Achievement in Handball for Female Sophomore Students of Physical Education and Sport Sciences College/ University of Baghdad*

*The research aimed at designing electronic program for web quest accompanied with an educational program for scientific handball classes to identify its effect on academic achievement in handball. The researchers used the experimental method on (60) sophomore female students of physical education and sport Sciences College/ university of Baghdad for the academic year 2021 – 2022. The subjects were divided into three equal groups to collected the data that was treated using SPSS to conclude that web quest educational program is suitable for teaching handball for sophomore students as well as it enables students to improve their cognitive level in handball. The researchers recommended applying web quest in handball for second year college of physical education and sport sciences students.*

***Keywords**: web quests, cognitive achievement, handball for female students, methods of teaching.*

*(1) طالب دراسات عليا (الماجستير)، جامعة بغداد، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة. (abdullah.g@cope.uobaghdad.edu.iq)*

*Abdullah Ghazi Hamdan, Post Graduate Student (Master), University of Baghdad, College of Physical Education and Sport Sciences, (abdullah.g@cope.uobaghdad.edu.iq). (+9647734217154)*

*(2) أستاذ، دكتوراه تربية رياضية، جامعة بغداد، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة (ahmedalsodany@yahoo.com).*

*Ahmed Khamees Al-Sodany, Prof (PH.D), University of Baghdad, College of Physical Education and Sport Sciences, (ahmedalsodany@yahoo.com) (+964 7700779828).*

مجلة التربية الرياضية – المجلد (34) – العدد (2) – 2022. مجلة ذات وصول حر
Journal of Physical Education – V34 – Issue (2) – 2022 Open Access
(E-ISSN: 2707-5729) (P-ISSN: 2073-6452)
https://jcope.uobaghdad.edu.iq

**المقدمة:**

تعد الرحلات المعرفية عبر الإنترنت (web quest) من بين استراتيجيات التعلم الحديثة الهادفة إلى إحداث تغييرات في النهج التقليدي المتبع بما يتوافق مع التوجهات الحديثة في تنشيط التعلم، وتشجيع المتعلمين على بناء تعلمهم بأنفسهم باستثمار ما توفره التقنيات الحديثة من وسائل التفاعل والمشاركة والتعاون عبر شبكة المعلومات الدولية، إذ تسعى الرحلات المعرفية إلى الاستغلال الإيجابي للتطور التكنولوجي في الرقي بأساليب العملية التعليمية التعلمية التي تعتمد أساساً على دمج شبكة الإنترنت في تقديم المعلومة للمتعلمين عبر توظيف رحلات ممتعة من المعرفة المطلوب وصولهم إليها، وهذا التنشيط من دور المتعلمين يكمن في قيامهم خلالها بالبحث عبر الإنترنت بهدف الوصول المباشر للمعلومات الصحيحة باعتماد مصادر موثوقة ومعدة مسبقاً من طرف المدرس، ومن ثم من الممكن لها أن تؤدي إلى تنمية بعض القدرات والمهارات الذهنية والعقلية للمتعلمين فضلاً عن تهيئتهم للتفكير الابداعي بعد توفير المعارف، ليتمكنوا من حسن توظيفها في السلوك الحركي المهاري، أي إذا تم استثمار المعرفة من هذهِ الرحلات المعرفية بالشكل الصحيح وتفعليها في البنية المعرفية فأنها من الممكن أن تقدم دعم للسيطرة على البرامج الحركية، وتقديم تسهيلات للمتعلمين في تمكينهم من تقييم ادائهم ذاتياً على وفق المقارنة مع المخزون المعلوماتي للمهارة، أي ان الرحلات المعرفية لا يكون دورها تعبئة سلبية للذهن من طرف شبكة المعلومات الدولية ووسائلها، وإنما تفعيل وتنشيط الذهن بالاتجاه الذي يدعم المسار الحركي للمهارة على وفق محدداتها الخالية من الاخطاء الشائعة، وهنا لابد من تمكين المدرسين عن كيفية تحضيرهم للدروس العملية على وفق ما جاء في مفردات مفهوم الرحلات المعرفية التي توضح دور كل من المعلم والمتعلم، إذ تعرف الرحلات المعرفية بأنها " نشاط استقصائي محدد وموجه يساعد الطلاب على التعلم من خلال جمع وتحميل وتقييم المعلومات المستمدة من شبكة الانترنت والمنتقاة مسبقة من لدن المعلم (dodge, 1995, pp. 10–13) وبذلك تعد الرحلات المعرفية نظام استراتيجي تربوي، يمكن استخدامه في جميع المراحل الدراسية، وبمشاركة توم مارش March تم تطوير فكرة الرحلات المعرفية وتعميم فكرتها على نطاق أوسع من خلال تقديم عروض وورش عمل في جميع انحاء العالم بالإضافة الى الموقع الالكتروني الخاص بالمؤسس (بيرن دودج) وأخذت هذه الفكرة في الانتشار في كثير من المؤسسات التعليمية بأوروبا والولايات المتحدة الأمريكية باعتبارها طريقة حديثة للتعليم من خلال البحث عبر الويب). (سماره، 2013، صفحة 9)كما تعرف الرحلات المعرفية بأنها "الأنشطة التربوية الاستكشافية التي يعدها المعلم ويتم من خلالها دمج شبكة الويب في العملية التعليمية التعلمية؛ لمساعدة التلاميذ في عمليات البحث والتقصي عن المعلومات اللازمة من خلال صفحات ويب محددة مسبقا، وتوظف العروض التقديمية والفلاش والفيديو التعليمي" (جوده، 2009، صفحة 38)،وان عوامل نجاح الرحلة المعرفية هي قدرتها على جعل مضمون البحث ضمن الإطار العام للتصميم، مما يعاون الطلبة على معرفة الهدف المطلوب منهم، وهدف البحث أو تحليله، ومناسبة المواد لسن الطلبة وقدراتهم في المهام والأنشطة، وسهولة استخدامها. فيتنقل الطالب، من صفحة لأخرى دون صعوبة، وأيضا قدرتها على لفت الانتباه، لتضمنها ما يجذب الطالب ويشده للتعلم مثل: الصور، والمواقع، والخرائط، والأصوات والصور المتحركة وغيرها، إذ يجذب الطلبة للتفاعل مع (web quest) والنشاط المكلفين به، ومن أمثلته بعض المهارات المتنوعة المرتبطة بفكرة البحث وهدفه، وتكوين مجموعة من الحقائق والمعلومات المختارة من صفحات الإنترنت المتنوعة، إذ يمكن تقسيم الطلبة لمجموعات، وتكلف كل مجموعة بتجميع أكبر قدر من المعلومات عن طريق اتباع الطريقة المحددة من قبل المعلم. (Chatel & Nodell, 2002K) ويعرف التحصيل المعرفي بأنه يشمل العمليات العقلية للمتعلم بمختلف مستوياتها، من مجرد استرجاع المعلومات التي قرأها أو سمعها، إلى فهم وتطبيق ما تعنيه أو إلى تحليل ما بينها من علاقات متداخلة، ومن ثم الحكم على مضمونها من حيث الدقة والموضوعية والحداثة". (خلف الله، 2013، صفحة 78) ويعرف أيضاً "هو اكتساب معلومات ومعارف وخبرات وفق محتوى معرفي منظم أو برامج دراسية".

(السيد فرحات، 2001، صفحة 22) وكذلك يعرف "بأنه يعد أحد الأهداف التعليمية لمعظم برامج التربية الرياضية لأنه يشكل جزءا حيويا في تلك البرامج". (البدري، 2000، صفحة 38)

ومن الدراسات التي تناولت موضوعة البحث، دراسة (عوض الله، 2021): التي هدفت الى التعرف على تأثير استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (WebQuest) على تحسين مستوي أداء بعض مهارات هوكي الميدان لطالبات كلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وذلك بإتباع التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياسات القبلية والبعدية، وتكونت عينة الدراسة من (30) طالبة من طالبات كلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق موزعة على مجموعتين وجرى اختيارهم بالطريقة العمدية اذ ان المجموعة الأولى هي مجموعة تجريبية والتي قوامها 15 طالبة واتبع معها الرحلات المعرفية عبر الويب (WebQuest)، والمجموعة الثانية هي المجموعة ضابطة قوامها 15 طالبة ولقد اتبع معها طريقة الشرح والنموذج، واستنتجت الدراسة ان استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (WebQuest) مع أفراد المجموعة التجريبية له تأثير معنوي في تعلم مهارات الهوكي واكتساب الطالبات المعلومات والمعارف النظرية اذ تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت الرحلات المعرفية عبر الويب (WebQuest) على المجموعة الضابطة التي استخدمت اسلوب الشرح والنموذج في التحصيل المعرفي وتعلم بعض مهارات الهوكي. أما دراسة: (محي، 2019) التي هدفت الى التعرف على فاعلية استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب في تعلم مسابقة الوثب الثلاثي لدى طالبات كلية التربية الرياضية، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينة قوامها (40) طالبة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم الي مجموعتين متساويتين قوام كل منها (20) طالبة، واستنتجت الدراسة ان البرنامج التعليمي المقترح باستخدام استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب يؤثر تأثيراً معنوياً في مستوي الأداء الفني والمستوي الرقمي ومستوي التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الثلاثي. أما دراسة (احمد، 2018) فهدفت الى التعرف على تأثير استراتيجية الرحلات المعرفية وتأثيرها في نواتج التعلم ببعض مهارات الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة قوامها (56) تلميذاً واستنتجت الدراسة أن التدريس باستراتيجية الرحلات المعرفية أفضل من استخدام الطريقة التقليدية لنواتج التعلم لبعض مهارات الكرة الطائرة. أما دراسة (ابو رحاب والسيد، 2020) فهدفت الى التعرف على تأثير استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب على التحصيل المعرفي لطلاب كلية التربية الرياضية ببورسعيد، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، على عينة قوامها (20) طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم الي مجموعتين متساويتين قوام كل منها (10) طلاب، واستنتجت الدراسة ان البرنامج التعليمي المقترح باستخدام استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب له تأثير معنوي على تحسين التحصيل المعرفي لدى الطالب.

إذ تعد تكنولوجيا التعليم أحد أهم التطبيقات والتقنيات الحديثة المستخدمة لتطوير التعليم في مجالاته ومراحله المختلفة، اذ لا بد للتعليم من المرور بعمليات تطوير وتحديث مستمرة باستخدام التقنيات الحديثة لمواكبة تكنولوجيا العصر الحالي ومتطلباته، ومن خلال عمل الباحثان في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ومن خلال المقابلات الشخصية مع مدرسي مادة كرة اليد في هذهِ الكلية، وجد تباين في مستوى التحصيل المعرفي للطالبات في مادة كرة اليد وقلة تقبلهن لها لصعوبتها جاء ذلك نتيجةً للتحول بين الدوام الحضوري والالكتروني، مما يتطلب من الباحثان الاستقصاء عن طرق جديدة في تجريب استخدام الوسائل والتقنيات وجعلها بين أيديهم بصورة تيسر استقبالهن للمعلومات والمعارف، مما أرتأى الباحثان دراسة هذه المشكلة من خلال اعداد برنامج للرحلات المعرفية عبر الانترنيت (web quest) ودراسة تأثيره في التحصيل المعرفي بكرة اليد لطالبات التربية البدنية وعلوم الرياضة، كمحالة للإسهام في وضع الحلول المناسبة التي تلائم الواقع التعليمي بدون هدر للوقت والجهد وجعل عملية التعليم ممتعة للطالبات في أجواء تعليمية مشوقة، وتنشيط أذهانهن، وتوسيع دائرة المعارف لديهن ، وتفعيل تنشيط مشاركتهن في الدرس.

مجلة التربية الرياضية – المجلد (34) – العدد (2) – 2022. مجلة ذات وصول حر
Journal of Physical Education – V34 – Issue (2) – 2022 Open Access
(E-ISSN: 2707-5729) (P-ISSN: 2073-6452)
https://jcope.uobaghdad.edu.iq

وعلى وفق ما ذكر في أعلاه هدف البحث الى تصميم برنامج الكتروني للرحلات المعرفية عبر الانترنيت (web quest) المصاحب لمنهج تعليمي معد للدروس العملية بكرة اليد لطالبات المرحلة الثانية كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد، والتعرف على تأثير برنامج الكتروني للرحلات المعرفية عبر الانترنيت (web quest) المصاحب للدروس العملية في التحصيل المعرفي بكرة اليد لدى عينة البحث.

## الطريقة والأدوات:

أعتمد الباحثان المنهج التجريبي والذي يُعرّف بأنه " الملاحظة الموضوعية لظاهرة معينة تحدث في موقف يتميز بالضبط المُحكم ويتضمن متغيراً (عاملاً) أو أكثر متنوعاً، بينما تُثَبت المتغيرات (العوامل) الأخرى" (علاوي و راتب، 2017، صفحة 243)، واستكمالا لذلك اختير التصميم التجريبي بتصميم المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة ذوات الاختبار البعدي، حسب ما حددته متطلبات مشكلة البحث وأهدافه، كما يوضحه مخطط الجدول (1):

الجدول (1) يبين مخطط التصميم التجريبي

| المجموعات | الاختبارات القبلية | المتغير المستقل | الاختبارات البعدية |
|---|---|---|---|
| المجموعة الضابطة | ---- | مهنج المدرس المتبع+ الصف الالكتروني المتبع | المجال معرفي بكرة اليد |
| المجموعة التجريبية الأولى | ---- | المنهج التعليمي المعد+الصف الالكتروني المتبع | المجال معرفي بكرة اليد |
| المجموعة التجريبية الثانية | ---- | المنهج التعليمي المعد+web quest | المجال معرفي بكرة اليد |

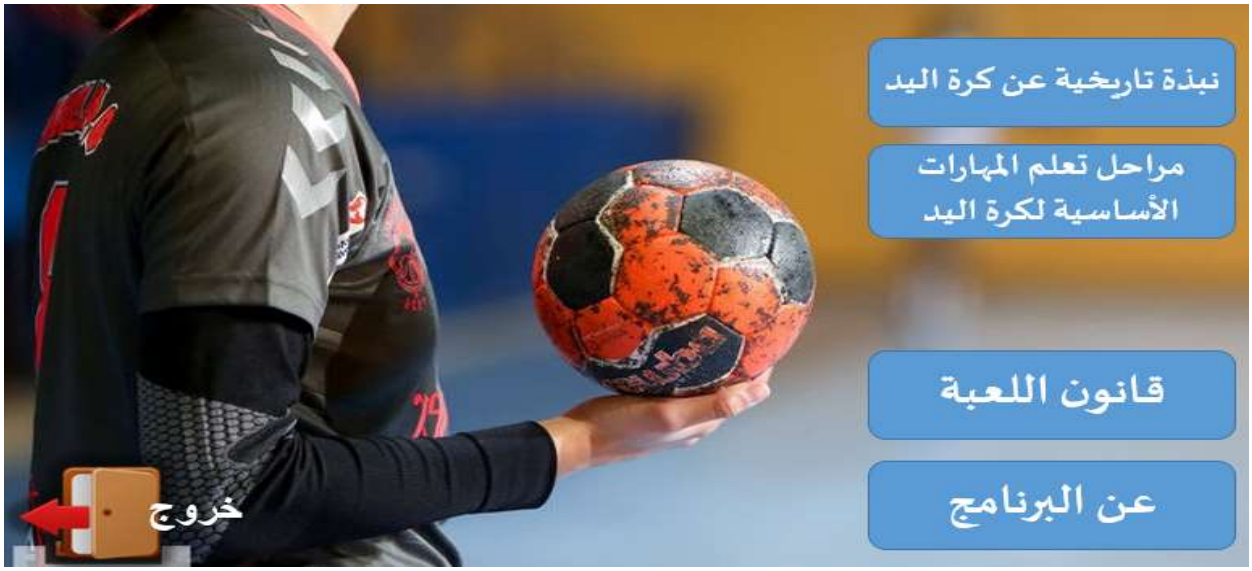
تمثلت حدود المجتمع بطالبات المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة بغداد للعام الدراسي (2021– 2022)، البالغ عددهن الكلي (176) طالبة موزعات بطبيعتهن على شعب دراسية (5)، اختيرت منهن عمدياً شعبتي (أ) وعددهن (33 طالبه) وشعبة (د) وعددهن( 32 طالبه)، علماً ان عدد الحضور الفعلي في كلتا الشعبتين هو (60) طالبه لعينة البحث الرئيسة بنسبة (34.09)% من المجتمع الكلي الأصل، بواقع (30) طالبه لكل شعبة أما الطالبات المتبقيات فهن ضمن قائمة الرسوب والتأجيل، كما اختيرت مجموعات البحث عشوائياً بأسلوب القرعة، اذ مثلت شعبة (د) المجموعة الضابطة بأسلوب منهج الدرس + صف الكتروني، وشعبة (أ) المجموعة التجريبية الأولى باستخدام (المنهاج التعليمي المعد + الصف الالكتروني)، والمجموعة التجريبية الثانية باستخدام (المنهاج التعليمي المعد + web quest) وعينة التجربة الاستطلاعية (10) طالبات كانت من خارج مجموعات البحث، تم اختيارهن من شعبة (ب) وكما يبينه الجدول (2):

الجدول (2) يبين توصيف مجتمع البحث وعدد عيناته والنسب المئوية

| التوصيف | العدد | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| مجتمع البحث الكلي | 176 | %100 |
| عينة البحث الرئيسة | 60 | %34.09 |
| الطالبات المستبعدات من عينة البحث | 5 | %2.841 |
| عينة التجربة الاستطلاعية | 10 | %5.681 |
| المجموعة الضابطة | 15 | %8.523 |
| المجموعة التجريبية الاولى | 15 | %8.523 |
| المجموعة التجريبية الثانية | 15 | %8.523 |

وعمد الباحثان إلى اختيار اختبار المجال المعرفي الخاص بالمهارات الأساسية وبعض مواد القانون الدولي (*) وهو مطبق على طلبة التربية البدنية وعلوم الرياضة / كلية الاسراء الجامعة عام (2021)، وقد تم اختياره لملائمته مستوى الطلبات

من جهة، ومراعاته التعديلات الأخيرة للاتحاد الدولي من جهة أخرى لحداثة مفردات المنهج الموحد، ولم يمض على بناءه اكثر من (6) أشهر، وهو من اختبارات قياس التحصيل المعرفي بكرة اليد، يضم (24) فقرة تحوي كل منها على ثلاث بدائل للإجابة، واحدة منها فقط تكون صحيحة، وبدرجة تصحيح لكل فقرة (1) للإجابة الصحيحة و(0) للإجابة الخاطئة، وبدرجة كلية للاختبار (24) درجة، كذلك يعد من الاختبارات الموضوعية للاختيار المتعدد، ولم تجر عليه أية تعديلات من لدن الباحثان، وهو اختبار يحقق أغراض البحث الحالي، بعد الاطلاع على العديد من النماذج التعليمية حرص الباحثان على أن يكون هناك اتساق بين هذه النماذج التعليمية وبين أنموذج التصميم التعليمي الذي اعتمده الباحثان، مستخدماً منهاج تعليمي مصاحب للرحلات المعرفية عبر الانترنيت بما يتناسب مع أهداف وخصائص المتعلمين والإمكانات المتاحة وظروف التعلم وخصوصية درس التربية الرياضية، ولاسيما التحصيل المعرفي ويتضمن الأنموذج المراحل والخطوات اللازمة لعمليتي التصميم والإنتاج، وعمل عند تصميمه أنه عند الضغط على أحد العناوين الرئيسة تظهر محتوياتها على شكل قوائم لعناوين فرعية، ومنها يظهر شرح مفصل على شكل عروض فيدوية وصورية وحسب الهدف الذي يشير إليه، يتم العمل داخل منظومة البرنامج في الوصول بوساطة روابط الكترونية متصلة ببعضها البعض في نظام محكم ومحمي على شبكة المعلومات الدولية من خلال ربط مضامين هذهِ القوائم الفرعية بروابط الكترونية منسقة بتعريفاتها مع بعضها، ويعطى لكل طالبة اذن بالدخول من قبل المدرس، والبرنامج يبقى متاح للطالبة على شبكة المعلومات ولا ينتهي في وقت محدد، وبعد تطبيق البرنامج لمدة (15) اسبوع، تم معالجة بيانات الاختبار البعدية بوساطة القوانين الإحصائية للحقيبة الإحصائية (SPSS) لحساب كل من النسبة المئوية، والوسط الحسابي، والانحراف المعياري، واختبار تحليل التباين الاحادي باتجاه واحد (ONE WAY ANOVA)، واختبار اقل فرق معنوي (L.S.D).




الشكل (1) يوضح الواجهة الرئيسة للبرنامج الرحلات المعرفية (web quest)

مجلة التربية الرياضية – المجلد (34) – العدد (2) – 2022. مجلة ذات وصول حر
Journal of Physical Education – V34 – Issue (2) – 2022 Open Access
(E-ISSN: 2707-5729) (P-ISSN: 2073-6452)
https://jcope.uobaghdad.edu.iq

**النتائج:**

الجدول (3) يُبين نتائج المعالم الإحصائية البعدية لمجموعات البحث الثلاث في اختبار المجال المعرفي

| المجموعات | العدد | الوسط الحسابي | الانحراف المعياري |
|---|---|---|---|
| ضابطة | 15 | 12.4 | 1.882 |
| تجريبية (1) | 15 | 12.67 | 1.345 |
| تجريبية (2) | 15 | 15.53 | 1.685 |

وحدة القياس (الدرجة)

الجدول (4) يبين نتائج الاختبارات البعدية بين مجموعات البحث الثلاث في اختبار المجال المعرفي

| الاختبار | مصدر التباين | مجموع المربعات | درجتي الحرية | متوسط المربعات | قيمة(F) المحسوبة | درجة (Sig) | الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| التحصيل المعرفي | بين المجموعات | 90.533 | 2 | 45.58 | 16.58 | 0.000 | دال |
| | داخل المجموعات | 114.667 | 42 | 2.73 | | | |

مستوى دلالة (0.05) عدد المجموعات (3) ن = 45 دلالة الفرق (Sig) ≤ (0.05)

الجدول (5) يبين نتائج اختبار (LSD) لاختبار المجال المعرفي البعدي بين مجموعات البحث الثلاث

| الاختبار والمجموعات | | نتائج فروق الأوساط | درجة (Sig) | المعنوية |
|---|---|---|---|---|
| التحصيل المعرفي | ضابطة ـ تجريبية (1) | -0.267 | 0.661 | غير معنوي |
| | ضابطة ـ تجريبية (2) | -3.133 | 0.000 | معنوي لصالح التجريبية (2) |
| | تجريبية (1) ـ تجريبية (2) | -2.867 | 0.000 | معنوي لصالح التجريبية (2) |

الفرق معنوي عند مستوى دلالة (0.05) وحدة القياس (الدرجة)

تبين نتائج الجدول (5) بأن معنوية الفروق بين الأوساط الحسابية البعدية لمجموعات البحث الثلاث في اختبار المجال المعرفي كانت بالمرتبة الأولى لصالح طالبات المجموعة التجريبية الثانية المتعلمات ب . (المنهج التعليمي المعد + web quest)، تلاهن بالمرتبة الثانية طالبات المجموعة التجريبية الأولى المتعلمات بـ (المنهج التعليمي المعد + الصف الالكتروني المتبع)، التي لم تظهر فروق معنوية مع طالبات المجموعة الضابطة المتعلمات بـ(منهج المدرس المتبع + الصف الالكتروني المتبع). وبالرجوع إلى نتائج الجدول (3) يتبين بأن طالبات مجموعات البحث الثلاث لديهن مستويات متفاوتة من المجال المعرفي بكرة اليد، الذي بينته الفروق الدالة إحصائياً الواردة في الجدول (4)، ومن ثم بينت معنويتها نتائج الجدول (5)، في تفوق مستوى طالبات المجموعة التجريبية الثانية المتعلمات بـ(المنهج التعليمي المُعد + web Quest) على مستوى بقية طالبات المجموعتين اللواتي لم يتعلمنَّ بوساطة دعم الرحلات المعرفية (web quest) مع المنهج المُعد أو منهج المدرس المتبع حسب ما ورد في التصميم التجريبي لكل من هاتين المجموعتين، ويعزو الباحثان ظهور هذهِ النتائج إلى أهمية ودور الرحلات المعرفية (web Quest) في رفع مستوى المعرفة بمهارت كرة اليد للطالبات من خلال حسن ملائمة بيئة التعلم القائم على الإنترنت التي تم مراعاة محتواها بما يتناسب مع مدركات واستيعاب الطالبات في تلقي المعلومة والبحث عنها في الروابط والفيديوهات التعليمية التي صممت خصيصاً لمحتوى منهجهن الدراسي والتي زادت من نشاطهن في دعم بنيتهن المعرفية بالمعلومات المختلفة التي تحويها مفردات مادة كرة اليد لهذهِ المرحلة، إذ جاء هذا الدور المساعد للرحلات

المعرفية (web quest) في زيادة تمكينهن من خزن المعلومات الأكثر أهمية أو أكثر صلة بصورة يسهل تذكرها أو استدعائها وتفعيلها في الموقف التعليمي، أو عندما يُسألن عنها في الدرس، ليأتي هنا دور مراعاة هذهِ الرحلات للفروق الفردية في أعادة بناء المعرفة وتكوينها حسب مدركات كل طالبة للمعرفة التي تقدمها الروابط والفيديوهات، فضلاً عن تميز نوافذ هذهِ الرحلات التي صممها الباحث في حسن تقسيم وتوزيع العناوين الرئيسة والفرعية بشكلٍ واضح، لتثير بذلك التشويق في عملية البحث والوصول للمعلومة ومعرفتها بشكلٍ متسلسل ومنظم وحسب ما تقيد الباحث بما جاء بمضمون وتسلسل مفردات هذهِ الرحلات وحسن توظيفها بشكلٍ تطبيقي ليلائم طالبات هذهِ المجموعة المتفوقة في المجال المعرفي بكرة اليد، أما طالبات المجموعتين التجريبية الأولى المتعلمات بـ (المنهج التعليمي المعد + الصف الالكتروني المتبع)، والضابطة المتعلمات بـ (منهج المدرس المتبع + الصف الالكتروني المتبع)، فيعزو الباحثان توافر مجالاً من المعرفة بمادة كرة اليد لديهن إلى دور فاعلية الصف الالكتروني المتبع الذي يحوي معلومات تفصيلية تساعد على دعم المعرفة بالمادة العلمية للدرس، وتوجيهات المدرسين في الدروس العملية لدعم المعارف حسب المواقف التعليمية في الممارسة والتطبيق والتي تركت أثر لهذهِ المعارف في الذاكرة الحركية، وتشكيل بنية معرفية لديهن لتساعد على تمكينهن من الاداء العملي والإلمام بمتطلبات لعبة كرة اليد، إلا أن مستواهن في كلتا المجموعتين لم ترتقي إلى ما وصل إليه مستوى طالبات المجموعة التجريبية الثانية في هذا المجال المعرفي.

"إن الرحلات المعرفية (web Quest) تعد طريقة جديدة تعتمد على الاستقصاء والتساؤل والبحث والاكتشاف تهدف الى تنمية القدرات الذهنية المختلفة لدى الطالب وتعتمد جزئيا أو كليا على المصادر الالكترونية الموجودة على الويب والمنتقاة مسبقا مع امكانية دمج مجموعة أخرى من المصادر كالمجلات والكتب والاقراص المدمجة أو أي مصادر أخرى للمعرفة". ( Gaskill & d, 2006, pp. 133-136)"هناك أهدافاً للتعلم المعرفي في أنه يلعب دوراً مهماً في التعليم من خلال المساعدة على دفع المتعلمين إلى اكتساب معارف واتجاهات علمية حديثة، وتنشيط دافعية المتعلم مهارياً ومعرفياً، والمساعدة على تعريف المتعلمين بمدى تقدمهم بالمعلومات والمعارف".(محمود، 2013) "كذلك تمنح الرحلات المعرفية (web Quest) المتعلمين إمكانية البحث في نقاط محددة بشكل عميق ومدروس، ولكن من خلال حدود مختارة من قِبل المعلم، وإن هذا الأمر يساعد كثيراً على عدم تشتت الطلاب وتكثيف جهودهم في الاتجاه المطلوب للنشاط الذي يقومون به، وهذا يجعل الرحلة المعرفية عبر الويب فعّالاً ومثالياً للصفوف التي تحوي على مستويات ذات تباين في المستوى التفكيري للمتعلمين". (Lipscomb, 2003) "إذ أنه من خلال استخدام تطبيقات الأنترنيت في الكومبيوتر لتعليم الدروس للطلبة فأنه يمكن أن تتحقق استثمار قدرات وطاقات الأنترنيت في الكومبيوتر التعليمي في عرض البرامج بصورة اكثر تشويقاً وإثارة لزيادة كفاية العملية التعليمية، وتطوير المناهج والمقررات الدراسية بما يتماشى مع الثورة العلمية التكنولوجية، والافادة من قدرات الأنترنيت في الكومبيوتر في مجال التدريس بما يضمه من سرعة ودقة في عرض المعلومات والبيانات ومعالجتها، وتوظيف الأنترنيت في الكومبيوتر في تقديم بعض الدروس لتسمح للمعلم بالتفرغ لأداء دوره، الذي يتمثل في التوجيه والإرشاد ومعالجة، "كما إن التعلم ينطوي على بناء نشط للمعنى من قبل المتعلم وهذا المبدأ الأساسي للنظرية البنائية دعماً للرأي القائل بأن المعرفة لا يمكن ان تنقل ولكن يجب أن يكون بناءها من خلال النشاط العقلي للمتعلمين ويبني المتعلم المعنى من المعلومات القديمة والنماذج التي لديه". (عبد المنعم، 2006، صفحة 130) "وهنالك أفكار محددة ذات علاقة بالمادة الجديدة موجودة في بنية المتعلم المعرفية وتزود بنقاط مدخليه تسهل ربط المعلومات الجديدة في البنية المعرفية ... وإن البنية المعرفية توفر للفرد إطاراً عاماً يمكنه أن يستوعب المعارف الجديدة وأن حدوث المعرفة الجديدة في البنية المعرفية تكون منظمة تنظيماً هرمياً". (بدوي، 2010، صفحة 200) "وإن التدريس الجيد يتضمن تعليم الطلبة كيف يتعلمون وكيف يتذكرون ويحفظون، وكيف يفكرون، وكيف يثيرون دافعية أنفسهم". (العتوم وواخرون، 2011، الصفحات 124-127). "كما أن الاكتساب الفعال للمعرفة يكون بوساطة إعادة بنائها من الداخل،

لا بوساطة استقبالها من الخارج". (ابو رياش و قطيط، 2008، صفحة 14) "تعتمد الرحلة المعرفية (web Quest) على توظيف أساليب التدريس الحديثة المبنية على استخدام التكنولوجيا، بحيث يصبح الطالب هو محور العملية التعليمية التعلّمية، وهو بؤرة النشاط التعليمي، وبذلك تخلق تعلماً نشطا، وَفعّالاً، وأكثر دقة من التعليم التقليدي المعتمد على حفظ المعلومات واسترجاعها". (قطيط، 2012، صفحة 55).

## الاستنتاجات:

- إن تصميم برنامج الرحلات المعرفية (web Quest) عبر الإنترنيت يصلح لتدريس مادة كرة اليد وملائمان لطالبات المرحلة الثانية.
- يساعد برنامج الرحلات المعرفية (web Quest) عبر الإنترنيت على تمكين طالبات المرحلة الثانية من تحسين مستوى المجال المعرفي بكرة اليد لديهن، ويتفوقنَّ على تحسين مستواه لدى الطالبات المُتعلمات بدونها.
- لابد من الاهتمام باعتماد التطبيقات العملية للمعلومات المقدمة بوساطة برنامج الرحلات المعرفية (web Quest) عبر الإنترنيت لمادة كرة اليد ليلائم طالبات المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.
- من الضروري الاهتمام بتطوير إمكانات تدريسيي كرة اليد على كيفية تصميم برنامج الرحلات المعرفية (web Quest) عبر الإنترنيت ليلائم مستوى الطالبات، وعلى وفق مفردات المنهج الدراسي لمرحلتهن في هذهِ المادة.

## المصادر

احمد عبد الله عبد الكريم. (2021). أثر المنصات الإلكترونية في التحصيل المعرفي وإدارة المعوقات الرياضية بمادة كرة اليد لطلبة قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة: رسالة ماجستير، كلية التربية الأساسية، الجامعة المستنصرية.

حسين محمد ابو رياش، وغسان يوسف قطيط. (2008). حل المشكلات. عمان: دائر وائل للنشر والتوزيع.

خالد ابراهيم احمد. (2018). استراتيجية الرحلات المعرفية وتأثيرها في نواتج التعلم ببعض مهارات الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية. الاسكندرية.

دعاء محمد محي. (2019). فاعلية استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب في تعلم مسابقة الوثب الثلاثي لدى طالبات كلية التربية الرياضية، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين. حلوان.

رمضان مسعد بدوي. (2010). التعلم النشط. عمان: عمان.

عبير حسن ابو رحاب، وسامح سليم السيد. (2020). تأثير استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب على التحصيل المعرفي لطلاب كلية التربية الرياضية ببورسعيد. المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية.

عدنان يوسف العتوم، واخرون. (2011). علم النفس التربوي النظرية والتطبيق. دار المسرة للتوزيع والنشر والطباعة.

علي محمد عبد المنعم. (2006). ثقافة الكومبيوتر. القاهرة: دار البشري.

غسان قطيط. (2012). حوسبة التدريس. عمان: دار الثقافة للنشر.

ليلى السيد فرحات. (2001). القياس المعرفي الرياضي. القاهرة: دار المعارف.

مجدي البدري. (2000). التحصيل المعرفي لطلاب بعض كليات التربية الرياضية في ج.م.ع في مادة التمرينات. الاسكندرية: مجلة نظريات وتطبيقات.

محمد حسن علاوي، واسامة كامل راتب. (2017). الاتجاهات المعاصرة في البحث العلمي لعلوم التربية البدنية والرياضية. القاهرة: دار الفكر العربي.

مروة خلف الله. (2013). فاعلية توظيف معمل الرياضيات في تنمية مهارات التفكير الهندسي والتحصيل لدى طالبات الصف السابع بمحافظة رفح، رسالة ماجستير. غزة.

منار الاسلام علي عوض الله. (2021). تأثير استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب (Web Quest) علي تحسين مستوي أداء بعض مهارات هوكي الميدان لطالبات كلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق. القاهرة: المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة.

نسرين بسام فايز سماره. (2013). إثر استخدام استراتيجية الويب كويست) الرحلات المعرفية (في التحصيل المباشر والمؤجل لدى طالبات الصف الحادي عشر في مادة اللغة الإنجليزية رسالة ماجستير. كلية العلوم التربوية.

وجدي شكري جوده. (2009). إثر توظيف الرحلات المعرفية عبر الويب في تدريس العلوم عمى تنمية التنور العلمي لطلاب الصف التاسع الأساسي بمحافظات غزة، رسالة ماجستير. غزة: كلية التربية.

dodge, b. (1995). WebQuests: A technique for Internet – based learning .

g Lipscomb. (2003). I Guess It Was Pretty Fun: Using Web Quests in the Middle School Classroom .

Mcnulty m Gaskill & ،Brooks d. (2006). Learning from WebQuests. Journal of Science Education and Technology.

## الملاحق

الملحق (1) يوضح اختبار التحصيل المعرفي لمادة كرة اليد كما ورد من مصدره

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. يبدأ زمن المباراة: | | | |
| أ. صافرة الميقاتي | ب. صافرة حكم المرمى | جـ. صافرة حكم الملعب | د. صوت الساعة الالكترونية |
| 2.ملابس حارس المرمى لكل فريق يجب أن تكون ألوانها: | | | |
| أ. أحمر + أزرق | ب. أحمر+ أخضر | جـ. أي لون شرط أن تكون موحدة | د. لا شيء مما ذكر |
| 3.أرقام حراس المرمى يجب أن تكون: | | | |
| أ. ١٦ +١٢+١ | ب-٢٠+١٢+١ | ج-٢٠+١٦+١ | د- يمكن وضع أي رقم |
| 4.يمكن إعطاء عقوبة الإيقاف لمدة دقيقتين لكل من: | | | |
| أ. اللاعب | ب. الإداري | جـ. المدرب | د. كل ما ذكر صحيح |
| 5. يفضل أن تكون منطقة المرمى ذات لون: | | | |
| أ. مخالف للون الملعب | ب. لون واحد مع الملعب | جـ. احمر +ازرق | د. لا شيء مما ذكر |
| 6.أصيب اللاعب رقم ٧أ أثناء الجري دون الاحتكاك مع أي خصم واستدعى ذلك دخول المعالج فـ: | | | |
| أ. يحق للاعب ٧أ الاستمرار في اللعب | ب. يجب أن يخرج اللاعب ٧أ خارج الملعب لعدد ثلاث هجمات لفريقه | جـ. يجب أن يخرج اللاعب ٧أ خارج الملعب لعدد هجمتين لفريقه | د. يجب أن يخرج اللاعب ٧أ خارج الملعب لعدد ثلاث هجمات للفريق الخصم |
| 7 الحد الأدنى لعدد أفراد الفريق عند بدء المباراة من ضمنهم حارس المرمى | | | |
| أ. (٧) لاعبين | ب. (٥) لاعبين | جـ. (٦) لاعبين | د. (٤) لاعبين |

مجلة التربية الرياضية – المجلد (34) – العدد (2) – 2022. مجلة ذات وصول حر
Journal of Physical Education – V34 – Issue (2) – 2022 Open Access
(E-ISSN: 2707-5729) (P-ISSN: 2073-6452)
https://jcope.uobaghdad.edu.iq

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8.عند دخول اللاعب بعد انتهاء فترة إيقافه يجب أن يستأذن من: | | | |
| أ. الحكم الأول | ب. الحكم الثاني | جـ. الميقاتي | د. لا شيء مما ذكر |
| 9.إذا أخذ حارس المرمى الكرة المستقرة خارج منطقته وهو بداخلها يعاقب بـ: | | | |
| أ. رمية (٧) أمتار | ب. رمية حرة | جـ. استمرار اللعب | د. رمية مرمى |
| 10.يحق لأي لاعب مسجل في ورقة التسجيل ومتواجد في مقاعد البدلاء الاشتراك باللعب في أي لحظة على أن: | | | |
| أ. يستأذن من الحكم | ب. أن يدخل من منطقة التبديل | جـ. يستأذن من الميقاتي | د. يستأذن من المسجل |
| 11. يسمى الخطان العرضيان في ملعب كرة اليد بـ: | | | |
| أ. خطي الجانب | ب. خطي المرمى | جـ. خطي منطقة المرمى | د. خطي النهاية |
| 12. محيط الكرة للرجال يتراوح ما بين: | | | |
| أ. (٥٤ )سم _(٥٦)سم | ب. (٥٦ )سم _ (٥٨ )سم | جـ. (٥٨) سم _ (٦٠ )سم | د. (٦٠ )سم _ (٦٢ )سم |
| 13. ترتبط المناولة ارتباطا وثيقا ب | | | |
| أ. التصويب | ب. الخداع. | ج. الاستلام | د. الطبطبة |
| 14- أوجه التشابه بين الطبطبة لمرة واحدة وباستمرار هو: | | | |
| أ. **مسك الكرة بعد مرة واحدة** | ب. ترك الكرة أكثر من مرة. | ج. إسقاط الكرة على الارض | د. لأشيء مما سبق. |
| 15. يمكن استخدام الطبطبة لـ | | | |
| أ. **إضاعة الوقت أثناء الفوز** | ب. تجديد الثلاث خطوات. | ج. لزيادة سرعة اللاعب. | |
| 16. عند القيام بمسك الكرة فان مدة الاحتفاظ بها هي: | | | |
| أ. ثلاث ثوانٍ | ب. أربع ثوان | ج. خمس ثوان. | |
| 17. المناولة هي: | | | |
| أ. مهارة حركية هجومية | ب. خطة دفاع الفريق. | ج. مهارة حركية دفاعية | د. مهارة حركية دفاعية وهجومية. |
| 18. من المهارات الاساسية الهجومية | | | |
| أ. تشتيت وقطع الكرات | ب. اعاقة التصويبات | ج. الاستقبال والمناولة | |
| 19. يبعد خط الـ 9مترعن خط الـ 6متر بمقدار | | | |
| أ. 6 أمتار | ب. 4 أمتار | ج. 3 أمتار | |
| 20. يكون عرض خط المرمى بين القائمين | | | |
| أ.8 سم | ب.10 سم | ج. 12 سم | |
| 21. يبعد خط الرمية الحرة عن خط المرمى | | | |
| أ. 5 أمتار | ب. 9 أمتار | ج. 6 أمتار | |
| 22. زمن مباراة كرة اليد | | | |
| أ. (60) ثانية | ب. (60) دقيقة | ج. (30) دقيقة | |
| 23. العدد القانوني للاعبي فريق كرة اليد الذين يتم تسجيلهم في استمارة التسجيل | | | |
| أ. 16لاعبا | ب. 14لاعبا | ج. 12 لاعبا | |
| 24. تستخدم مناولة الدفع للجانب إذا كان الزميل | | | |
| في حالة انفراد على المرمى | في حالة سقوط | في حالة توازٍ مع الزميل | |