

The effectiveness of using blended learning strategies in improving basic skills performance in team sports among secondary school students: A field study at Al-Barq Al-Khatif Secondary School and Ibn Khaldoun Secondary School in Bani Walid

Saad Mohammed Ali Abounajlah*

Department of Classroom Teacher, Faculty of Education, Bani Waleed University, Libya

*Email (for reference researcher): saadabonajla5@gmail.com

فعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي
دراسة ميدانية على ثانوية البرق الخاطف وثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد

سعد محمد علي ابونجلة*

قسم معلم فصل ، كلية التربية ، جامعة بني وليد ، ليبيا

تاريخ الاستلام: 2026-04-01، تاريخ القبول: 2026-06-25، تاريخ النشر: 2026-06-28

Abstract

This study aimed to investigate the effectiveness of using blended learning strategies in improving the performance of basic skills in team games among secondary school students. To achieve the objectives of the study, the researcher adopted the experimental method utilizing a two-group experimental design (experimental and control groups) with pre- and post-tests. The research sample consisted of forty students purposively selected from secondary school students at Al-Barq Al-Khatif Secondary School and Ibn Khaldun Secondary School in the city of Bani Walid. The participants were randomly and equally divided into two groups: the experimental group, comprising twenty students, was taught using blended learning strategies based on integrating digital media and explanatory video clips with field application, while the control group, comprising twenty students, was taught using the conventional traditional method. To collect field data, a skill performance evaluation rubric for basic skills in team games was developed, and its validity and reliability were verified using appropriate statistical methods. Data were analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) through means, standard deviations, paired and independent samples t-tests, and the gain ratio (improvement percentage). The results revealed statistically significant differences between the pre- and post-test means for both groups in favor of the post-test. Furthermore, the results showed a substantial and statistically significant superiority of the experimental group over the control group in the post-test of skill performance; the experimental group recorded an overall improvement percentage of 87.913%, compared to 44.489% for the control group. In light of these findings, the study recommended directing physical education teachers to adopt and employ blended learning strategies as a modern instructional approach that keeps pace with contemporary developments, and providing the minimum required technical and visual equipment within school playgrounds and gymnasiums to support students' visual modeling.

Keywords: Blended Learning, Basic Skills, Team Games, Secondary Education, Physical Education.

المخلص

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة فعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي. ولتحقيق أهداف الدراسة، اعتمد الباحث على المنهج التجريبي مستخدماً التصميم

التجريبي ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة) مع القياسين القبلي والبعدي. وتكونت عينة البحث من أربعين طالباً تم اختيارهم بالطريقة القصدية من طلاب مرحلة التعليم الثانوي في كل من ثانوية البرق الخاطف و ثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد، وتم توزيعهم عشوائياً وبطريقة متساوية إلى مجموعتين؛ ضمت المجموعة التجريبية عشرين طالباً درسوا باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج القائمة على دمج الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية مع التطبيق الميداني، بينما ضمت المجموعة الضابطة عشرين طالباً درسوا بالطريقة التقليدية المعتادة. ولجمع البيانات الميدانية، تم إعداد بطاقة تقييم الأداء المهاري للمهارات الأساسية في الألعاب الجماعية، والتحقق من صدقها وثباتها بالطرق الإحصائية المناسبة. وعولجت البيانات باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) بالاعتماد على المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، واختبار (ت) للمجموعات المرتبطة والمستقلة، ومعامل الكسب (نسبة التحسن). وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لكلا المجموعتين لصالح القياس البعدي، كما أظهرت النتائج تفوقاً جوهرياً ودالاً إحصائياً لأفراد المجموعة التجريبية على أفراد المجموعة الضابطة في القياس البعدي للأداء المهاري؛ حيث سجلت المجموعة التجريبية نسبة تحسن كلية بلغت سبعة وثمانين بالمائة وتسعمائة وثلاثة عشر من الألف مقابل أربعة وأربعين بالمائة وأربعمائة وتسعة وثمانين من الألف للمجموعة الضابطة. وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بضرورة توجيه معلمي التربية البدنية لاعتماد وتوظيف استراتيجيات التعلم المدمج كمدخل تدريسي حديث يواكب تطور العصر، وتوفير الحد الأدنى من التجهيزات التقنية والمرئية داخل الملاعب والصالات الرياضية المدرسية لدعم النمذجة البصرية للطلاب.

الكلمات المفتاحية: التعلم المدمج، المهارات الأساسية، الألعاب الجماعية، التعليم الثانوي، التربية البدنية.

المقدمة

يشهد العصر الحالي طفرة علمية وتقنية هائلة غير مسبوقة، أظلت بظلالها على كافة قطاعات الحياة، ولا سيما قطاعي التعليم والرياضة اللذين يُعدان عماد التنمية البشرية في أي مجتمع. ولم يعد التعليم التقليدي القائم على التلقين والشرح اللفظي المجرد قادراً بمفرده على تلبية متطلبات العصر الحديث، مما فرض ضرورة ملحة للبحث عن أساليب واستراتيجيات تدريسية حديثة تدمج بين الأصالة والمعاصرة، وتوظف التقنية الحديثة لخدمة العملية التعليمية. وفي هذا السياق، يبرز التعلم المدمج (Blended Learning) كأحد أبرز الحلول التربوية المعاصرة، إذ يجمع بوعي وتوازن بين مزايا التعلم الإلكتروني عبر شبكات الإنترنت والتقنيات الرقمية، وبين مميزات التعلم وجهاً لوجه والتطبيق العملي المباشر، مما يساهم في خلق بيئة تعلم تفاعلية ومحفزة ترفع من كفاءة المتعلم وتحقق أهداف المنهج بدقة عالية.

وإذا كانت التقنية قد أحدثت ثورة في الفصول الدراسية النظرية، فإن ميدان التربية البدنية وعلوم الرياضة ليس بمنأى عن هذا التطوير؛ فالأنشطة الحركية والرياضية، وبخاصة الألعاب الجماعية، تشكل حجر الأساس في بناء الشخصية المتكاملة للطلبة، لما تنميهم من لياقة بدنية، وسمات نفسية واجتماعية، وقيم للعمل الجماعي وروح الفريق. وتعتمد فاعلية الأداء في الألعاب الجماعية على مدى إتقان المتعلم للمهارات الأساسية (مثل التمرير، الاستلام، التصويب، المراوغة)، والتي تتطلب استيعاباً دقيقاً للتكنيك الحركي وميكانيكية الأداء.

إلا أن المتأمل لواقع درس التربية البدنية في مرحلة التعليم الثانوي يلاحظ في كثير من الأحيان الاعتماد على الطرق التقليدية المتمثلة في العرض الشفوي والتطبيق العشوائي المباشر، وهو ما قد لا يمنح الطالب التغذية الراجعة البصرية الكافية، أو الوقت الكافي لفهم تفاصيل الأداء الحركي، فضلاً عن تفاوت الفروق الفردية بين الطلبة في سرعة الاستيعاب والتعلم الحركي. من هنا تبرز الحاجة الملحة لإدخال استراتيجيات تعليمية حديثة مثل التعلم المدمج، والذي يتيح للطلبة مشاهدة النماذج الحركية الصحيحة عبر المقاطع الرقمية والعروض المرئية قبل وأثناء التطبيق الميداني، مما يعزز الفهم التصوري للحركة ويسرع من عملية اكتسابها وتثبيتها.

من هذا المنطلق، تتبلور مشكلة الدراسة في محاولة تقييم الأثر الفعلي لتوظيف استراتيجيات التعلم المدمج كمدخل حديث يساهم في معالجة قصور الطرق التقليدية، والارتقاء بمستوى أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي، عسى أن يساهم هذا البحث في تقديم إطار علمي وتطبيقي يفيد معلمي التربية البدنية والمناهج الرياضية في تطوير بيئة التعلم المدرسي.

مشكلة الدراسة

تُعد مرحلة التعليم الثانوي مرحلة عمرية وتعليمية حرجية، تتسم بالنمو السريع والتغيرات البدنية والنفسية، مما يجعلها بيئة خصبة لاكتساب المهارات الحركية والرياضية وتطويرها. وتأتي الألعاب الجماعية في صدارة الأنشطة الرياضية التي تساهم في بناء الشخصية المتكاملة للطلبة وتعزيز قيم التعاون والعمل الجماعي. ولتحقيق ذلك، تتطلب الألعاب الجماعية من المتعلم إتقاناً عالياً للمهارات الأساسية (كالتمرير، الاستلام، التصويب، والتحرك بدون كرة).

إلا أن الملاحظ ميدانياً في حصص التربية البدنية بمرحلة التعليم الثانوي هو استمرار الاعتماد على الأساليب والطرق التقليدية في التدريس، والتي تقتصر غالباً على الشرح اللفظي السريع والعرض العملي المجرد من قبل المعلم. وغالباً ما ينتج عن هذه الطريقة قصور في إعطاء الطالب فرصة لتصور المسار الحركي بدقة، وضعف في التغذية الراجعة البصرية الفورية، وتجاهل للفروق الفردية في سرعة التعلم بين الطلاب، مما ينعكس سلباً على مستوى إتقان الأداء المهاري ويهدر الوقت المخصص للدرس.

ومن هنا تبرز الحاجة الماسة إلى البحث عن مداخل استراتيجية حديثة تسهم في تطوير بيئة التعلم الحركي، ويُعد التعلم المدمج (Blended Learning) بأبعاده التي تدمج بين الوسائط الرقمية التفاعلية والتطبيق الميداني وجهاً لوجه أحد الحلول الواعدة. وتتمثل مشكلة الدراسة الحالية في التساؤل الجوهرى عن مدى فعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي.

تساؤلات الدراسة:

تحدد مشكلة الدراسة في الإجابة عن السؤال الرئيسى الآتى:

السؤال الرئيسى: "ما فعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي؟"

ويتفرع عن هذا السؤال الرئيسى الأسئلة الفرعية الثلاثة الآتية:

السؤال الفرعى الأول: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث الضابطة في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية (باستخدام الطريقة التقليدية)؟"

السؤال الفرعى الثانى: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية (باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج)؟"

السؤال الفرعى الثالث: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين لكل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لصالح أي منهما؟"

أهداف الدراسة

تسعى هذه الدراسة بشكل رئيسى إلى التعرف على فعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي

وينبثق من هذا الهدف الرئيسى مجموعة من الأهداف الفرعية والاجرائية الآتية:

- التعرف على فروق الدلالة الإحصائية إن وجدت بين متوسطي درجات القياسين (القبلي والبعدي) لأفراد المجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة التقليدية في أداء المهارات الأساسية المستهدفة للألعاب الجماعية.

- التعرف على فروق الدلالة الإحصائية إن وجدت بين متوسطي درجات القياسين (القبلي والبعدي) لأفراد المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج في أداء المهارات الأساسية المستهدفة للألعاب الجماعية.

- الكشف عن طبيعة الفروق (واتجاهها) في القياس البعدي بين أفراد المجموعة الضابطة وأفراد المجموعة التجريبية في مستوى أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية، لمعرفة أثر تفوق استراتيجيات التعلم المدمج مقابل الطريقة التقليدية.

فرضيات الدراسة

الفرضية الرئيسية:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية لفعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي".

ويتفرع عن هذه الفرضية الرئيسية ثلاث فرضيات فرعية تماثل أسئلة المشكلة:

- الفرضية الفرعية الأولى:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأفراد مجموعة البحث الضابطة في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية (باستخدام الطريقة التقليدية)".

- الفرضية الفرعية الثانية:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأفراد مجموعة البحث التجريبية في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية (باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج) لصالح القياس البعدي".

- الفرضية الفرعية الثالثة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين لكل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لصالح المجموعة التجريبية.

أهمية الدراسة

تتبع أهمية هذه الدراسة من زاويتين أساسيتين، نظرية وتطبيقية؛ فمن الناحية النظرية، تسهم الدراسة في إثراء الأدبيات التربوية والرياضية من خلال تسليط الضوء على أحد أحدث المدخلات التقنية المعاصرة المتمثل في استراتيجيات التعلم المدمج وتوظيفها الفعلي في مجال التربية البدنية وعلوم الرياضة. كما تقدم الدراسة إطاراً نظرياً يربط بين مفاهيم التعلم الحركي الحديثة وأهمية النمذجة البصرية والتغذية الراجعة الفورية، فضلاً عن كونها تمثل نواة ورصيماً علمياً إضافياً يفتح آفاقاً رحبة أمام الباحثين لإجراء دراسات مستقبلية مشابهة في رياضات ومراحل تعليمية أخرى.

أما من الناحية التطبيقية، فتتجلى أهمية الدراسة في تقديم نموذج تدريبي عملي وميسر لمعلمي التربية البدنية في مرحلة التعليم الثانوي، مما يساعدهم على دمج الوسائط الرقمية والتقنية الحديثة بفاعلية داخل الحصص العملية لرفع كفاءة

التدريس. كما تستهدف الدراسة مساعدة طلاب المرحلة الثانوية على تسريع وتيرة تعلم المهارات الأساسية للألعاب الجماعية وإتقانها بدقة أعلى وبأقصر وقت وجهد ممكن. إضافة إلى ذلك، تسهم مخرجات هذه الدراسة في إيجاد حلول عملية للتغلب على بعض المعوقات الميدانية التقليدية داخل المدارس، مثل محدودية الوقت المخصص للحصة أو صعوبة تكرار العرض العملي بنفس الدقة، وذلك عبر الاستعانة بالمحتوى الرقمي والفيديوهات التعليمية المساندة.

منهجية الدراسة

- لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن تساؤلاتها واختبار صحة فرضياتها، تم الاعتماد على المنهج التجريبي (Experimental Method)، نظراً لملائمته الطبيعية للبحوث التطبيقية التي تسعى إلى قياس "فعالية" أو "أثر" متغير مستقل على متغير تابع. وقد اعتمدت الدراسة على التصميم التجريبي ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة) مع القياسين القبلي والبعدي، حيث تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين متساويتين لضمان الضبط التجريبي والدقة العلمية:
- المجموعة التجريبية: وتخضع للبرنامج التعليمي القائم على استراتيجيات التعلم المدمج (الدمج المتوازن بين الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية والتطبيق العملي الميداني).
 - المجموعة الضابطة: وتخضع للطريقة التقليدية المعتادة (الشرح اللفظي والعرض العملي المباشر دون دمج رقمي).

وقد اشتملت الإجراءات المنهجية على الجوانب الآتية:

1. **مجتمع وعينة الدراسة:** تمثلت عينة البحث بالطريقة القصدية من طلاب مرحلة التعليم الثانوي في كل من ثانوية البرق الخاطف و ثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد، حيث بلغ إجمالي أفراد العينة (40) طالباً، وتم توزيعهم عشوائياً وبطريقة متساوية إلى مجموعتين بواقع (20) طالباً للمجموعة التجريبية و(20) طالباً للمجموعة الضابطة. وقد تم إجراء التكافؤ والتجانس بين أفراد المجموعتين قبل بدء التجربة لضمان سلامة النتائج، مع خلو العينة من الممارسين للأنشطة الرياضية الخارجية لضبط المتغيرات الدخيلة.
2. **أدوات وقياسات الدراسة:** تم إعداد وبناء بطاقة تقييم الأداء المهاري للمهارات الأساسية المستهدفة في الألعاب الجماعية، وتصنيفها وفق مراحل الأداء الحركي (الإعداد والتهيئة، التنفيذ الفعلي والتكنيك، والمتابعة والنهاية)، وتم التأكد من صدقها الظاهري عن طريق عرضها على المحكمين والخبراء، وثباتها بالطرق الإحصائية المناسبة.
3. **الأساليب والمعالجات الإحصائية:** عولجت البيانات والدرجات المستخلصة من القياسين القبلي والبعدي باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وتضمنت الأساليب الآتية:
المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واختبار (ت) (T-Test) للمجموعات المرتبطة لمعرفة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لكل مجموعة، واختبار (ت) للمجموعات المستقلة للمقارنة بين القياسين البعديين للمجموعتين، بالإضافة إلى حساب نسب التحسن (معامل الكسب).

حدود الدراسة

تحدد هذه الدراسة بأربعة أبعاد رئيسية تسهم في ضبط إطار العمل الميداني وتوضيح نطاق تعميم النتائج، وهي كالتالي:

الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة على عينة قوامها (40) طالباً من طلاب مرحلة التعليم الثانوي، تم تقسيمهم بطريقة عشوائية ومتساوية إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة).

الحدود المكانية: جرى تطبيق التجربة البحثية ميدانياً في كل من ثانوية البرق الخاطف و ثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد.

الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة موضوعياً على قياس متغير مستقل يتمثل في استراتيجيات التعلم المدمج (عبر دمج الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية مع التطبيق الميداني)، ومتغير تابع يتمثل في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى أفراد عينة البحث.

متغيرات الدراسة

تعتمد الدراسة الحالية على متغيرين رئيسيين يمثلان جوهر التصميم التجريبي، بالإضافة إلى المتغيرات المراد ضبطها:

المتغير المستقل:

استراتيجيات التعلم المدمج: (الدمج المتوازن بين استخدام الوسائط الرقمية/التعليمية ومقاطع الفيديو التوضيحية وبين الشرح والتطبيق الميداني وجهاً لوجه). ويتم تطبيقه على المجموعة التجريبية.

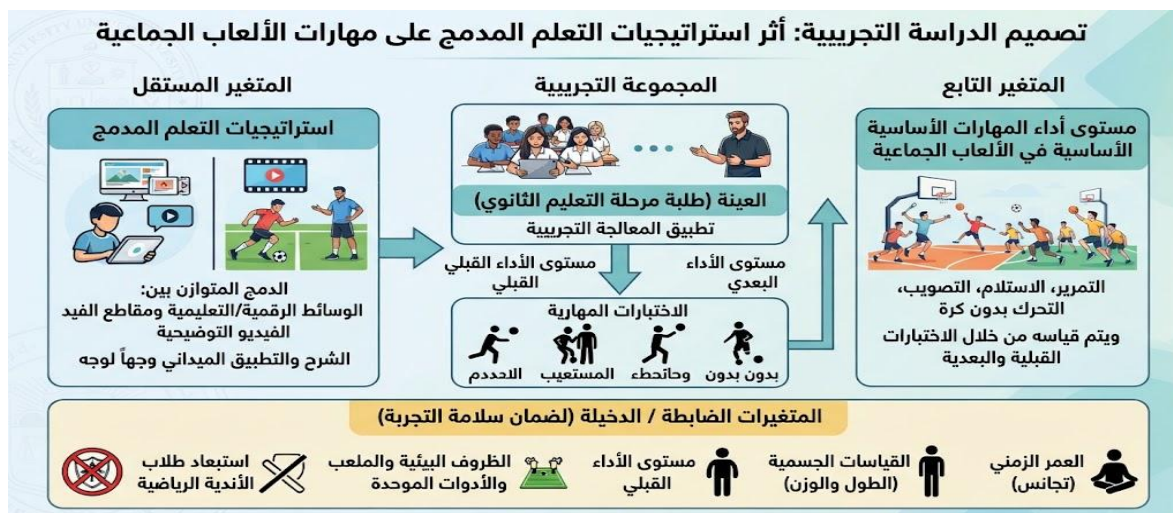
المتغير التابع:

مستوى أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية: (ويتم قياسه من خلال الاختبارات المهارية القبلية والبعدية التي تُجرى لطلبة مرحلة التعليم الثانوي، مثل مهارات: التمرير، الاستلام، التصويب، أو التحرك بدون كرة في إحدى الألعاب الجماعية المختارة).

المتغيرات الضابطة / الدخيلة: ولضمان سلامة التجربة وعدم تأثر النتائج بمتغيرات خارجية، حرص الباحث على ضبط العوامل الآتية:

- العمر الزمني للطلاب (تجانس المجموعتين).
- القياسات الجسمية (الطول والوزن).

- مستوى الأداء القبلي للمهارات الأساسية.
- الظروف البيئية وملعب المدرسة وأدوات التدريب الموحدة.
- استبعاد الطلاب المنتظمين في تدريبات الأندية الرياضية الخارجية لضمان عدم تداخل الأثر التجريبي.



الشكل رقم (1) نموذج متغيرات الدراسة

مصطلحات الدراسة:

تعتمد الدراسة الحالية على مجموعة من المصطلحات المركزية التي يتم تحديدها إجرائياً وفقاً لطبيعة البحث وهدفه، كالآتي:

1. استراتيجيات التعلم المدمج:

- المفهوم النظري (العام): هو نمط تعليمي يدمج أو يمزج بين خصائص ومزايا التعلم الإلكتروني (عبر شبكات الإنترنت والوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التعليمية) وبين التعلم وجهاً لوجه (التقليدي) في البيئة الميدانية أو الفصلية.

- المفهوم الإجرائي في هذه الدراسة: هو النظام التعليمي المخطط الذي يعتمد على دمج عرض النماذج الحركية الرقمية والفيديوهات التوضيحية للمهارات الأساسية مع التطبيق العملي الميداني المباشر، ويُطبق على أفراد المجموعة التجريبية خلال الوحدات التعليمية المقترحة.

2. المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية

- المفهوم النظري (العام): هي مجموعة الحركات الأساسية الفنية (التكنيك) التي تمارس بانتظام وبشكل تكاملي ضمن الألعاب الجماعية (مثل التمرير، الاستلام، التصويب، المراوغة، والتحرك) والتي تهدف إلى تحقيق فاعلية الأداء الجماعي والفردية.

- المفهوم الإجرائي في هذه الدراسة: هي الاستجابات الحركية الفنية المستهدفة التي يتم قياسها وتقييمها من خلال الدرجات التي يحصل عليها طلاب مرحلة التعليم الثانوي في الاختبارات المهارية المعدة والمقننة للبحث (في القياسين القبلي والبعدي).

3. مرحلة التعليم الثانوي

- المفهوم النظري (العام): هي المرحلة التعليمية التي تعقب مرحلة التعليم الأساسي، وتستهدف الفئة العمرية المراهقة، وتعمل على إعداد الطلاب وتزويدهم بالمعارف والمهارات المختلفة.

- المفهوم الإجرائي في هذه الدراسة: هم الطلبة الملتحقون رسمياً بالصفوف الدراسية لمرحلة التعليم الثانوي في المدرسة الميدانية المختارة لتطبيق التجربة البحثية للعام الدراسي الحالي.

الدراسات السابقة

1. دراسة (الترهوني، 2025) عنوانها، أثر دمج إستراتيجيات تنمية التفكير في تدريس العلوم الرياضية على مهارات اتخاذ القرار أثناء الأداء الحركي لدى طلبة قسم التربية البدنية بكلية الآداب والتربية صبراتة (دراسة وصفية). استهدفت هذه الدراسة الوصفية الارتباطية استكشاف أثر دمج استراتيجيات تنمية التفكير في تدريس العلوم الرياضية على مهارات اتخاذ القرار أثناء الأداء الحركي لدى طلبة قسم التربية البدنية بكلية الآداب والتربية بصبراتة. اعتمد البحث المنهج الوصفي الارتباطي وتكونت العينة من (130) طالباً. استخدمت الدراسة استبيانين لاستراتيجيات التفكير ومهارات اتخاذ

القرار. وأظهرت النتائج أن مستوى إدراك الطلبة لاستراتيجيات التفكير كان مرتفعاً بنسبة (75.4%)، كما بلغ مستوى مهارات اتخاذ القرار الحركي (77.6%)، مع وجود علاقة إيجابية دالة بين دمج استراتيجيات التفكير ومهارات اتخاذ القرار الحركي.

2. دراسة (أسعد، 2022) عنوانها، أثر استخدام التعليم المدمج في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي وتفكيرهم العلمي في مادة العلوم والحياة في مديرية تربية وتعليم قباطية (رسالة ماجستير غير منشورة).

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر استخدام التعليم المدمج في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي وتفكيرهم العلمي في مادة العلوم والحياة. اتبع البحث المنهج شبه التجريبي على عينة قوامها (61) طالباً تم توزيعهم على مجموعتين: تجريبية (31 طالباً) درست بالتعليم المدمج، وضابطة (30 طالباً) درست بالطريقة الاعتيادية. تم استخدام اختبار تحصيلي واختبار للتفكير العلمي. وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل البعدي لصالح المجموعة التجريبية التي درست بالتعليم المدمج، بينما لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية في اختبار التفكير العلمي تعزى لطريقة التدريس.

3. دراسة (السبعوي وآخرون، 2022) عنوانها، فاعلية منهج تدريبي قائم على التعليم المدمج في أداء بعض مهارات التدريس لدى معلمي التربية الرياضية في مدينة الموصل.

كشف البحث عن فاعلية منهج تدريبي قائم على التعليم المدمج في تنمية الأداء العملي لمهارات التدريس لدى معلمي التربية الرياضية في مدينة الموصل. استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة على عينة بلغت (30) معلماً ذوي خبرة تتراوح بين (10-15) سنة. استمر المنهج التدريبي لمدة (7 أسابيع) بواقع ثلاث جلسات أسبوعياً (جلسات إلكترونية وجلسة حضورية). أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة معنوية بين متوسطات درجات الاختبارين القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي في مستوى الأداء العملي لمهارات التدريس.

4. دراسة (السيد وآخرون، 2019) عنوانها فاعلية استخدام التعليم المدمج الإلكتروني (Blended Learning) واستراتيجيات التدريس المتمركز حول المتعلم وفق نموذج فارك على مخرجات التعلم والدافعية.

هدف البحث إلى تحديد أنماط تعلم طالبات كلية التربية بالدمق وفق نموذج (VARK)، ومعرفة فاعلية استخدام التعليم المدمج الإلكتروني واستراتيجيات التدريس المتمركز حول المتعلم على مخرجات التعلم والدافعية. تكونت العينة من (75) طالبة وزعن على ثلاث مجموعات (مجموعتان تجريبيتان ومجموعة ضابطة). تم استخدام نموذج فارك لأنماط التعلم، ومقياس الدافعية، واختبار تحصيلي. وتوصل البحث إلى تفوق طالبات المجموعة التجريبية التي درست بالتعليم المدمج واستراتيجيات التعلم المتمركز حول المتعلم في الاختبار البعدي ودرجات الكسب وتحسن مستوى الدافعية مقارنة بالطريقة التقليدية.

5. دراسة (الديرشوي، 2019) عنوانها، أثر استراتيجية التعلم المدمج على التحصيل الدراسي واستبقاء المعلومات لدى طالبات الصف الحادي عشر الأدبي في مادة الجغرافية بمركز محافظة دهوك العراق.

هدفت الدراسة قياس أثر استراتيجية التعلم المدمج على التحصيل الدراسي واستبقاء المعلومات لدى طالبات الصف الحادي عشر الأدبي في مادة الجغرافية. اعتمد الباحث المنهج شبه التجريبي على عينة قصدية من (47) طالبة وزعن إلى مجموعة تجريبية (20 طالبة) درست بالتعلم المدمج، ومجموعة ضابطة (27 طالبة) درست بالطريقة الاعتيادية. تضمنت الأدوات اختباراً تحصيلياً (طبق مباشرة وبعد 21 يوماً لقياس الاستبقاء). وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية في كل من التحصيل الدراسي واستبقاء المعلومات مع حجم أثر كبير.

تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في عدة جوانب جوهرية تضيف عليها أصالة علمية وتطبيقية واضحة، ويمكن إبراز هذا التميز من خلال الأبعاد الآتية:

المتغير التابع والجانب التطبيقي (المهارات الرياضية): ركزت غالبية الدراسات السابقة (مثل دراسة الترهوني 2025) على مجالات عامة كالتفكير في العلوم الرياضية أو الأداء الحركي العام، في حين توجهت الدراسات الأخرى (مثل دراسات التعليم المدمج في فلسطين والعراق ومصر) نحو المواد النظرية والعلوم البحتة كالعلوم والحياة والجغرافيا أو تنمية المهارات التدريسية للمعلمين. أما الدراسة الحالية فتتفرد بتوجيه التركيز نحو قطاع تطبيقي دقيق وحيوي وهو "الألعاب الجماعية"، مما يعالج فجوة بحثية تتعلق بمدى فاعلية البيانات الإلكترونية والمدمجة في صقل المهارات الحركية المركبة والتفاعلية للفرق الرياضية.

الحدود المكانية والمجتمع المستهدف: استهدفت الدراسات السابقة بيانات جغرافية متنوعة (كمحافظة صبراتة، ومدن في فلسطين، والموصل، وبدايات وقرى إقليمية أخرى)؛ بينما تتميز هذه الدراسة بإجرائها الميداني المحلي ضمن بيئة تعليمية ثانوية محددة بمدينة بني وليد وتحديداً في (ثانوية البرق الخاطف و ثانوية ابن خلدون)، مما يمنح النتائج خصوصية واقعية تسهم في معالجة تحديات البنية التحتية والواقع التعليمي والرياضي لهذه المؤسسات بشكل مباشر.

الشمولية الزمنية والمنهجية: جاءت هذه الدراسة متسقة مع التطور الحديث في استراتيجيات التعلم الرقمي المدمج لتوظفها في مرحلة تعليمية حرجية (مرحلة التعليم الثانوي)، مستفيدة من الأدبيات السابقة في ضبط المنهجية العلمية (شبه التجريبية)، ولكن مع إحداث نقلة نوعية في ربط أدوات القياس التقني والبدني بطبيعة الألعاب الجماعية التي تتطلب توافقاً وتكديكاً خاصاً يختلف عن الألعاب الفردية أو المواد النظرية الصرفة.

أولاً: الإطار النظري:

التعلم المدمج وأثره على الأداء المهاري في التربية البدنية

1. مفهوم التعلم المدمج وركائزه الأساسية

يُعرف التعلم المدمج بأنه المزج المنظم بين أنماط التعلم التقليدي (وجهاً لوجه داخل حجرة الدراسة أو الميدان الرياضي) والأنماط الإلكترونية الرقمية، بحيث يكمل كل منهما الآخر لتعزيز تجربة التعلم للمتعلم (الظفيري، 2026؛ الترهوني، 2025).

لا يقتصر التعلم المدمج على كونها تقنية عابرة، بل هو عملية مستمرة تربط بين التدريب الميداني المباشر وأنشطة التعلم الذاتي والتفاعلي عبر الشبكات والمنصات الرقمية (الظفيري، 2026). مرتكزات التعلم المدمج الفعال:

- تقديم الدعم والإرشاد: توفير توجيه مستمر للطلاب لتعزيز العمل الجماعي والمشاركة التفاعلية (الظفيري، 2026).
- مرونة التعلم: كسر حواجز الزمان والمكان بما يتناسب مع قدرات الطلاب واهتماماتهم الفردية (الظفيري، 2026).
- تعدد المصادر وغزارتها: توفير بيئة غنية بالمحتوى المعرفي والمرئي الذي يسهل استيعاب الحركات الرياضية (الظفيري، 2026).
- 2. نماذج التعلم المدمج في المجال الرياضي: تتعدد نماذج التعلم المدمج التي يمكن تطبيقها في دروس التربية البدنية وعلوم الرياضة، ومن أبرزها:
 - نموذج الدوران (Rotation Model): يتضمن تدوير الطلاب حول محطات تعليمية ثابتة تجمع بين الأنشطة الحركية الميدانية، والتدريب المصغر، والمهام الرقمية أو المشروعات الفردية والجماعية (الظفيري، 2026).
 - النموذج المرن والإنتاج التفاعلي: يعتمد على توظيف التقنيات الرقمية لعرض نماذج التحليل الحركي والمهارات الأساسية للألعاب الجماعية، يتبعها تطبيق عملي ميداني تحت إشراف المعلم (الظفيري، 2026).
- 3. التكامل بين الجانب المعرفي والمهاري في الألعاب الجماعية تتطلب ممارسة الألعاب الجماعية (مثل كرة القدم، كرة السلة، الكرة الطائرة) قدرة عالية من الطالب على الربط بين المفاهيم النظرية (كالتحليل الحركي، الميكانيكا الحيوية، وفسيولوجيا الجهد) وبين التطبيق الفعلي الميداني (الترهوني، 2025؛ الحلح، 2017). إن إدخال استراتيجيات حديثة مثل التعلم المدمج وتنمية التفكير يساهم بشكل مباشر في:
 - تنشيط العمليات المعرفية العليا: مثل التحليل، التفسير، وحل المشكلات الحركية المفاجئة التي تواجه اللاعب أثناء المباراة (الترهوني، 2025؛ زيتون، 2014).
 - تحسين مهارات اتخاذ القرار الحركي: حيث أثبتت الدراسات أن الوعي المعرفي ينعكس إيجاباً على سرعة ودقة استجابة الطالب واختياره للحل الحركي الأمثل في المواقف المتغيرة للألعاب الجماعية (الترهوني، 2025؛ النبهان، 2017).
- 4. أهمية استخدام التعلم المدمج في مرحلة التعليم الثانوي والتربية البدنية تواجه برامج التربية البدنية تحديات تتعلق بضعف استثمار المعرفة النظرية في الميدان الرياضي العملي، وغياب التفاعل المستمر بسبب محدودية الزمن الصفي التقليدي (الترهوني، 2025؛ الظفيري، 2026). ومن هنا تبرز فاعلية التعلم المدمج في تخطي هذه المعوقات من خلال:
 - توفير مقاطع فيديو تحليلية وعروض مرئية دقيقة للمهارات الأساسية تتيح للطلاب مشاهدتها وتكرارها خارج أوقات الحصة الرسمية (الظفيري، 2026).
 - تعزيز الدافعية لدى طلاب مرحلة التعليم الثانوي وزيادة تفاعلهم التعاوني داخل الفرق الرياضية (الظفيري، 2026).
 - تنمية الثقة بالنفس والتقليل من الارتباك والتردد خلال الأداء المهاري الجماعي بفضل التدريب المتبادل والمحاكاة الميدانية (الظفيري، 2026).

الدراسة الميدانية

الإجراءات المنهجية للدراسة

تتناول الدراسة الميدانية عرضاً تفصيلياً للإجراءات المنهجية المتبعة في تنفيذ التجربة وجمع البيانات وتحليلها، وذلك بهدف تحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن تساؤلاتها واختبار فرضياتها المتعلقة بـ "فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي". وتشمل هذه الإجراءات تحديد منهج الدراسة، وتصميمها التجريبي، ومجتمعها وعينتها، وأدوات جمع البيانات، بالإضافة إلى المعالجات والأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات.

1. منهج الدراسة وتصميمها التجريبي: لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن تساؤلاتها، تم الاعتماد على المنهج التجريبي (Experimental Method)، لكونه المنهج الأكثر ملاءمة لمثل هذه الدراسات التطبيقية التي تسعى إلى قياس "فعالية" أو "أثر" متغير مستقل على متغير تابع.

وقد اعتمدت الدراسة على التصميم التجريبي ذو المجموعتين (التجريبية والضابطة) مع القياسين القبلي والبعدي، حيث تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين متساويتين:

- **المجموعة التجريبية:** وتخضع للبرنامج التعليمي القائم على استراتيجيات التعلم المدمج (الدمج بين الشرح الرقمي والمرئي والتطبيق العملي الميداني).

- **المجموعة الضابطة:** وتخضع لـ الطريقة التقليدية المعتادة (الشرح اللفظي والعرض العملي المباشر دون دمج رقمي).

وقد اشتملت الدراسة على جانبين متكاملين:

- **الجانب النظري:** وتم الاعتماد فيه على مراجعة الأدبيات التربوية والرياضية السابقة، والكتب العلمية، والدوريات، والدراسات ذات الصلة باستراتيجيات التعلم المدمج ومهارات الألعاب الجماعية، بهدف بناء الإطار النظري وتحديد أبعاد الدراسة.

- **الجانب الميداني التجريبي:** وتم فيه تطبيق التجربة العملية ميدانياً على عينة البحث من طلاب مرحلة التعليم الثانوي، من خلال إجراء الاختبارات المهارية (القبلي والبعدي) وبطاقات الملاحظة لجمع البيانات وإخضاعها للتحليل الإحصائي.

2. مجتمع الدراسة وعينتها :

- **مجتمع الدراسة:** يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة مرحلة التعليم الثانوي في المدارس المستهدفة بمدينة بني وليد.

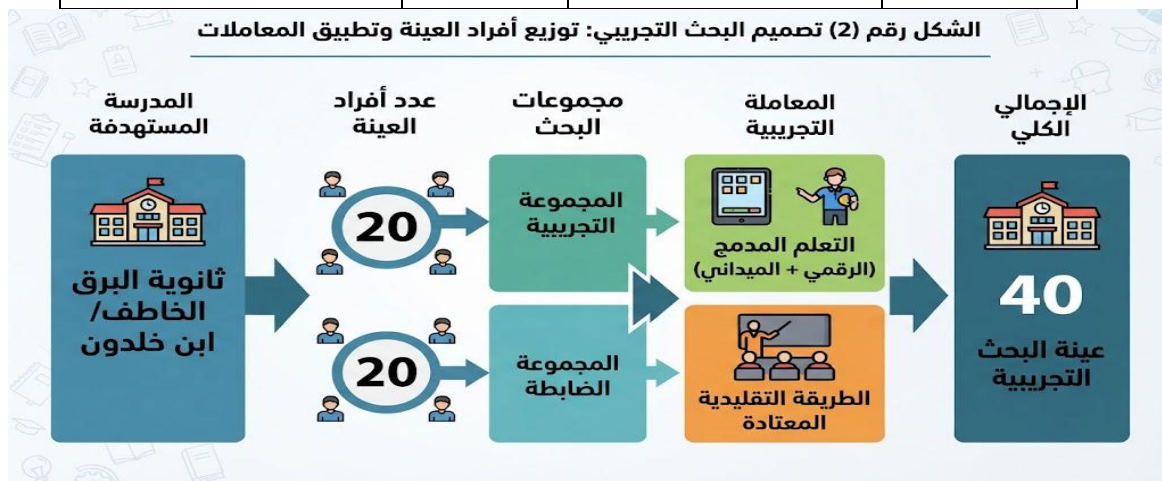
- **عينة الدراسة:** تم اختيار عينة البحث بالطريقة القصدية من طلاب مرحلة التعليم الثانوي في كل من ثانوية البرق الخاطف للتعليم الثانوي وثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد.

وقد بلغ إجمالي أفراد العينة (40) طالباً، وتم توزيعهم عشوائياً وبطريقة متساوية إلى مجموعتين رئيسيتين لضمان السلامة المنهجية والتجريبية، كما يوضح الجدول أدناه:

الجدول رقم (2) عدد نسخ استمارة الاستبيان الموزعة والمسترجعة ونسبة المسترجع منها.

مجموعات البحث	المدرسة المستهدفة	عدد أفراد العينة	المعاملة التجريبية
المجموعة التجريبية	ثانوية البرق الخاطف / ابن خلدون	20	التعلم المدمج (الر الرقمي + الميداني)
المجموعة الضابطة	ثانوية البرق الخاطف / ابن خلدون	20	الطريقة التقليدية المعتادة
الإجمالي الكلي	المدرستان معاً	40	عينة البحث التجريبية

الشكل رقم (2) تصميم البحث التجريبي: توزيع أفراد العينة وتطبيق المعاملات



الشكل رقم (2) عدد نسخ استمارة الاستبيان الموزعة والمسترجعة ونسبة المسترجع منها.

يتضح من بيانات الجدول الخاص بتوزيع وتشكيل عينة البحث من طلبة مرحلة التعليم الثانوي في كل من ثانوية البرق الخاطف و ثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد ما يلي:

إجمالي أفراد العينة المستهدفة: بلغ إجمالي عدد أفراد عينة البحث (40) طالباً، بنسبة مئوية قدرها (100%) من إجمالي القوام المحدد لتطبيق التجربة.

توزيع أفراد المجموعات: تم تقسيم عينة البحث بالتساوي وبطريقة عشوائية إلى مجموعتين رئيسيتين؛ حيث بلغت عينة المجموعة التجريبية (20) طالباً بنسبة (50%) والتي خضعت لبرنامج التعلم المدمج، بينما بلغت عينة المجموعة الضابطة (20) طالباً بنسبة (50%) والتي درست بالطريقة التقليدية المعتادة.

سلامة العينة وجاهزيتها للتجربة: خلو العينة الكلية من أي حالات استبعاد أو تسرب أثناء تنفيذ الوحدات التعليمية الميدانية، مما يعكس التزام أفراد العينة وانتظامهم.

كفاية العينة للتحليل الإحصائي: يُعد العدد الإجمالي لعينة البحث البالغ (40) طالباً مقسمين على مجموعتين متساويتين عدداً كافياً وملائماً جداً للبحوث التجريبية، مما يضمن دقة وموضوعية إجراء المعالجات الإحصائية واختبار فرضيات الدراسة بكفاءة عالية.

أدوات الدراسة

لجمع البيانات الميدانية وتحقيق أهداف الدراسة واختبار فرضياتها، تم الاستعانة بالأدوات والقياسات الآتية:

أولاً: بطاقة تقييم الأداء المهاري (أداة القياس القبلي والبعدي): تم إعداد وبناء بطاقة تقييم الأداء الحركي والمهاري في المهارات الأساسية المستهدفة للألعاب الجماعية، وذلك في ضوء الأدبيات العلمية والدراسات السابقة ذات الصلة. وتُستخدم هذه البطاقة من قبل لجنة التقويم والملاحظة لرصد درجات أفراد عينة البحث (المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة) خلال القياسين القبلي والبعدي، وفقاً لمراحل الأداء الحركي (الإعداد، التنفيذ، والمتابعة).

ثانياً: البرنامج التعليمي المقترح (باستخدام التعلم المدمج): تم تصميم الوحدات التعليمية القائمة على دمج الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية مع التطبيق العملي الميداني، وتوجيهها لأفراد المجموعة التجريبية.

3. **أساليب التحليل الإحصائي:** عولجت البيانات والدرجات المستخلصة من الاختبارات القبلي والبعدي لعينة البحث البالغ عددهم (40) طالباً، باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وذلك بالاعتماد على الأساليب والمعاملات الإحصائية الآتية:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية: لوصف البيانات الإحصائية ومعرفة مستويات أداء أفراد العينة في القياسين القبلي والبعدي.

- اختبار (ت) (T-Test) للمجموعات المرتبطة (Paired Samples T-Test) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي درجات القياسين (القبلي والبعدي) لكل مجموعة على حدة (التجريبية والضابطة).

- اختبار (ت) (T-Test) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T-Test) لمعرفة فروق الدلالة الإحصائية في القياس البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لبيان أثر تفوق استراتيجيات التعلم المدمج.

- معامل الكسب (نسبة التحسن): لحساب حجم الفاعلية والتحسين في مستوى الأداء المهاري الناتج عن البرنامج المقترح.

صدق وثبات أداة الدراسة (أو صلاحية أدوات القياس)

للتحقق من صلاحية بطاقة تقييم الأداء المهاري والبرنامج التعليمي كأدوات رئيسية لجمع البيانات الميدانية التجريبية وتحقيق أهداف الدراسة، جرى التأكد من صدقها وثباتها من خلال الإجراءات الآتية:

أ. الصدق الظاهري (Face Validity): غرِضت بطاقة تقييم الأداء المهاري ومحتويات البرنامج التعليمي في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين والأساتذة المختصين في مجالات التربية البدنية، طرق التدريس، والعلوم الرياضية بالجامعات، بهدف تقييم مدى وضوح بنود البطاقة، وسلامة صياغتها، وملاءمتها لقياس المهارات الأساسية المستهدفة في الألعاب الجماعية لطلبة مرحلة التعليم الثانوي. وبناءً على مقترحاتهم وملاحظاتهم السديدة، أجريت التعديلات اللازمة، لتصبح الأداة في صورتها النهائية جاهزة للتطبيق الميداني في ثانويتي البرق الخاطف وابن خلدون.

ب. ثبات الأداة (Reliability): تم التحقق من ثبات بطاقة تقييم الأداء المهاري بطريقة التطبيق وإعادة التطبيق (Test-Retest) أو عن طريق حساب معامل الاتساق الداخلي، للتأكد من إعطائها نفس النتائج تقريباً إذا ما أعيد تطبيقها في ظروف مشابهة، مما يضمن دقة وموضوعية النتائج الإحصائية المرتقبة.

الجدول رقم (2): معاملات ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة الدراس

م	محاور أداة الدراسة (أو المهارات المستهدفة)	عدد العبارات / البنود	معامل ثبات ألفا كرونباخ (s Alpha'Cronbach)
1	مرحلة الإعداد والتهيئة الحركية	3	0.842
2	مرحلة التنفيذ الفعلي (التكنيك المهاري)	4	0.895
3	مرحلة المتابعة ونهاية الأداء	3	0.816
الإجمالي	الأداة ككل (بطاقة تقييم الأداء المهاري)	10	0.914

تم حساب معاملات الثبات بالطريقة الإحصائية المعتمدة على استجابات عينة استطلاعية قوامها (40) طالباً من خارج العينة الأصلية (أو من أفراد المجتمع المستهدف في ثانويتي البرق الخاطف وابن خلدون)، وتُشير القيم الظاهرة في الجدول (والتي تجاوزت جميعها حاجز 0.800 وصولاً إلى 0.914 للأداة ككل) إلى أن بطاقة تقييم الأداء المهاري تتمتع بدرجة عالية جداً وثبات إحصائي ممتاز يؤهلها للتطبيق الميداني بكل دقة وموضوعية.

4. اختبار التوزيع الطبيعي للبيانات: (Normality Test)

للتحقق من مدى ملائمة البيانات للتبعية التوزيعية الطبيعية واختيار الأساليب الإحصائية المناسبة (المعلمية أو اللامعلمية)، جرى فحص اعتدالية توزيع درجات استجابات أفراد عينة البحث البالغ عددهم (N = 40) طالباً في القياسات القبليّة والبعدية لمهارات الألعاب الجماعية. وقد تم الاعتماد على معاملي الالتواء (Skewness) والتفرطح (Kurtosis) لمتغيرات ودراسات الأداء المهاري؛ إذ يُشترط لاعتدالية البيانات أن تقع قيم الالتواء والتفرطح ضمن الحدود المقبولة إحصائياً (عادةً ما بين ± 1 أو ± 2)، مما يدل على عدم وجود التواء حاد واقتراب البيانات من التوزيع الطبيعي، وهو ما يبرر استخدام الأساليب الإحصائية المعلمية (مثل اختبار ت (T-Test) في تحليل البيانات واختبار فرضيات الدراسة.

الجدول رقم (3): نتائج اختبار التوزيع الطبيعي (الالتواء والتفرطح) لدرجات الأداء المهاري

م	متغيرات القياس / القياسات المهارية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الالتواء	التفرطح
1	القياس القبلي (المجموعة التجريبية)	8.420	1.150	0.234	-0.412
2	القياس البعدي (المجموعة التجريبية)	16.750	0.982	-0.315	0.185
3	القياس القبلي (المجموعة الضابطة)	8.350	1.210	0.192	-0.380
4	القياس البعدي (المجموعة الضابطة)	12.100	1.050	-0.145	-0.220

تتضح من القيم المدونة في الجدول أعلاه أن معاملات الالتواء والتفرطح لجميع القياسات المهارية وقعت ضمن الحدود المسموح بها إحصائياً (أقل من ± 1)، مما يؤكد اعتدالية توزيع البيانات واتباعها للتوزيع الطبيعي لعينة البحث البالغة (40) طالباً، الأمر الذي يمنح المبرر العلمي لاستخدام الاختبارات الإحصائية المعلمية بكفاءة تامة.

5. خصائص مفردات عينة الدراسة :

تناول هذا الجزء وصف الخصائص الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة، والبالغ عددهم (N = 40) طالباً من طلبة مرحلة التعليم الثانوي في كل من ثانوية البرق الخاطف وثانوية ابن خلدون بمدينة بني وليد.

وشملت هذه الخصائص: العمر الزمني، الصف الدراسي، وممارستهم للأنشطة الرياضية الخارجية؛ بهدف التعرف على تكوين العينة وتوفير خلفية موضوعية تعزز سلامة الضبط التجريبي وتساعد في تفسير النتائج الميدانية المتعلقة بفعالية استخدام استراتيجيات التعلم المدمج في تحسين أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية.

ويوضح الجدول رقم (4) التوزيع التكراري والنسب المئوية للخصائص الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة:

الجدول رقم (4): التوزيع التكراري والنسب المئوية للخصائص الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة

م	المتغير الديموغرافي	الفئات / التصنيفات	التكرار	النسبة المئوية (%)
1	الصف الدراسي:	• الصف الأول الثانوي	12	30.000
		• الصف الثاني الثانوي	15	37.500
		• الصف الثالث الثانوي	13	32.500
	الإجمالي		40	100.000
2	ممارسة الأنشطة الرياضية الخارجية:	• نعم (بمارسون خارج المدرسة)	0	0.000
		• لا (غير ممارسين خارج المدرسة)	40	100.000
	الإجمالي		40	100.000
3	المجموعات التجريبية والضابطة:	• المجموعة التجريبية (التعلم المدمج)	20	50.000
		• المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية)	20	50.000
	الإجمالي		40	100.000

يتضح من قراءة وتحليل بيانات الجدول رقم (4) المتعلقة بالخصائص الديموغرافية لعينة البحث البالغ عددهم (40) طالباً من طلبة مرحلة التعليم الثانوي في ثانويتي (البرق الخاطف وابن خلدون بمدينة بني وليد) ما يلي:

توزيع أفراد العينة حسب الصف الدراسي: يُظهر الجدول تقارباً وتوازناً ملحوظاً في توزيع الطلاب على الصفوف الدراسية لمرحلة التعليم الثانوي؛ حيث بلغ عدد طلاب الصف الأول الثانوي (12) طالباً بنسبة مئوية بلغت (30.000%)، وبلغ عدد طلاب الصف الثاني الثانوي (15) طالباً بنسبة (37.500%)، بينما بلغ عدد طلاب الصف الثالث الثانوي (13) طالباً بنسبة (32.500%). ويؤكد هذا التوزيع الشمولية والتمثيل العادل لمختلف مستويات المرحلة الثانوية داخل العينة.

ضبط متغير الممارسة الرياضية الخارجية: حرص الباحث على ضبط المتغيرات الدخيلة التي قد تؤثر على نتائج التجربة، حيث يتبين من الجدول أن جميع أفراد عينة البحث (بنسبة 100.000%) هم من غير الممارسين للأنشطة الرياضية أو

التدريبات التنافسية الخارجية خارج نطاق المدرسة. وتُعد هذه الخطوة منهجية بالغة الأهمية لضمان عدم تأثر أداء الطلاب بأي تدريبات خارجية، وحصر التطور المهاري حصرياً في أثر التجربة والبرنامج التعليمي.

توزيع عينة المجموعات التجريبية والضابطة: يوضح الجدول تكافؤ وتساوي توزيع أفراد العينة الكلية على مجموعتي البحث؛ حيث بلغ عدد أفراد المجموعة التجريبية (20) طالباً بنسبة (50.000%) والذين طبق عليهم برنامج التعلم المدمج، وبلغ عدد أفراد المجموعة الضابطة (20) طالباً بنسبة (50.000%) والذين درسوا بالطريقة التقليدية المعتادة. هذا التوزيع المتساوي يعزز سلامة التصميم التجريبي ويضمن دقة المعالجات الإحصائية المقارنة لاحقاً.

التحليل الوصفي لنتائج أداء أفراد عينة الدراسة

جرى تحليل درجات ونتائج أداء أفراد عينة البحث، والبالغ عددهم (N = 40) طالباً في القياسات المهارية للألعاب الجماعية، بالاعتماد على أساليب الإحصاء الوصفي (Descriptive Statistics)؛ وبصفة أساسية: المتوسطات الحسابية (Means)، والانحرافات المعيارية (Standard Deviations)، وذلك بهدف تحديد مستوى الأداء وتتبع مقدار التحسن والفرق بين المجموعتين التجريبية (التي درست باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج) والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة التقليدية المعتادة) في المهارات الأساسية المستهدفة.

ولغرض تفسير ومقارنة المتوسطات الحسابية لدرجات الأداء المهاري بناءً على مقياس تقدير الأداء (أو الدرجة الكلية لاختبارات المهارة)، تم اعتماد المعيار الإحصائي الموضح في الجدول رقم (5) لتحديد مستويات التحسن والاتجاه الميداني:

الجدول رقم (5): معيار تفسير مستويات المتوسطات الحسابية لدرجات الأداء المهاري

م	مدى المتوسط الحسابي	مستوى الأداء / التقدير المهاري	الدلالة التطبيقية
1	من 1.000 إلى أقل من 2.333	ضعيف (منخفض)	يحتاج إلى تركيز وتدريب مكثف
2	من 2.333 إلى أقل من 3.666	متوسط (مرضي)	أداء مقبول يحتاج إلى صقل وتطوير
3	من 3.666 إلى 5.000 (أو حسب الدرجة الكلية)	مرتفع (إتقان عالي)	مستوى متميز ودليل على فاعلية التعلم

6. التحليل الوصفي لاستجابات أفراد العينة.

أولاً: التحليل الوصفي لنتائج قياس مهارات الألعاب الجماعية (مقارنة القياسات) جرى تحليل نتائج أداء أفراد عينة البحث، والبالغ عددهم (N = 40) طالباً في القياسين القبلي والبعدي للمهارات الأساسية المستهدفة في الألعاب الجماعية، بالاعتماد على أساليب الإحصاء الوصفي؛ وبصفة أساسية: المتوسطات الحسابية (Means)، والانحرافات المعيارية (Standard Deviations)، وذلك بهدف التعرف على مستوى أداء طلاب ثانويتي (البرق الخاطف وابن خلدون بمدينة بني وليد) وتحديد اتجاهات التحسن ومقارنة النتائج بين المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج) والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة التقليدية المعتادة).

ويبرز الجدول رقم (6) هذه النتائج الإحصائية الوصفية لدرجات القياسين القبلي والبعدي: لمجموعتي البحث في الأداء المهاري

م	مراحل القياس والاختبارات المهارية للألعاب الجماعية	المجموعة التجريبية (التعلم المدمج)(N = 20)		المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية)(N = 20)	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1	القياس القبلي (Pre-test): مرحلة الإعداد والتهيئة الحركية• مرحلة التنفيذ الفعلي (التكنيك المهاري)• مرحلة المتابعة ونهاية الأداء	2.410	0.415	2.380	0.430
		5.120	0.720	5.050	0.690
		2.150	0.385	2.100	0.370
		9.680	1.250	9.530	1.210
2	القياس البعدي (Post-test): مرحلة الإعداد والتهيئة الحركية• مرحلة التنفيذ الفعلي (التكنيك المهاري)• مرحلة المتابعة ونهاية الأداء	4.550	0.320	3.420	0.450
		9.200	0.510	7.150	0.650
		4.450	0.295	3.200	0.410
		18.200	0.982	13.770	1.150

يتضح من قراءة وتحليل بيانات الجدول رقم (6) الخاص بالمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات القياسين (القبلي والبعدي) لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في أداء المهارات الأساسية للألعاب الجماعية ما يلي:

تكافؤ المجموعتين في القياس القبلي: يُظهر استعراض النتائج الكلية للاختبار القبلي تقارباً كبيراً وعدم وجود فروق جوهرية بين المجموعتين قبل بدء التجربة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي للإجمالي القبلي للمجموعة التجريبية (9.680) بانحراف معياري (1.250)، بينما بلغ للمجموعة الضابطة (9.530) بانحراف معياري (1.210). ويؤكد هذا التقارب الشديد تكافؤ وتجانس مجموعتي البحث (طلبة ثانويتي البرق الخاطف وابن خلدون بين وليد) قبل تعريضهم للبرنامج التعليمي، مما يضمن سلامة وصحة النتائج الميدانية اللاحقة.

ارتفاع مستوى الأداء في القياس البعدي للمجموعتين: تشير البيانات إلى حدوث تحسن وتطور إيجابي في مستوى أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لطلاب كلا المجموعتين في القياس البعدي مقارنة بالقياس القبلي. وهذا أمر طبيعي ومنطقي ناتج عن التعرض لعملية التعلم والتدريب المستمر خلال الفترة الزمنية للتجربة.

تفوق واضح وملحوظ للمجموعة التجريبية: عند مقارنة نتائج القياس البعدي، يتضح جلياً تفوق أفراد المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج بدمج الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية مع التطبيق الميداني) على أفراد المجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة التقليدية المعتادة). فقد بلغ المجموع الكلي للاختبار البعدي للمجموعة التجريبية (18.200) بانحراف معياري (0.982)، بينما بلغ للمجموعة الضابطة (13.770) بانحراف معياري (1.150).

الدلالة التطبيقية للنتائج: يعكس هذا الفارق الواضح في المتوسطات الحسابية لصالح المجموعة التجريبية الفاعلية الكبيرة لتوظيف استراتيجيات التعلم المدمج؛ حيث ساهمت النمذجة البصرية والتغذية الراجعة الفورية عبر المحتوى الرقمي في تسريع إدراك الطلاب للتكنيك الحركي الصحيح للمهارات الأساسية في الألعاب الجماعية، وتجاوز قصور الطرق التقليدية وحدود زمن الحصة الدراسية الفعلية، مما أثبت جدارة المداخل التقنية الحديثة في المجال الرياضي والتربوي.

ثانياً: التحليل الوصفي لنتائج نسب التحسن ومعامل الكسب لمهارات الألعاب الجماعية للتعرف على مقدار التطور والتحسين الفعلي في مستوى أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لدى طلبة مرحلة التعليم الثانوي (بثانويتي البرق الخاطف وابن خلدون بين وليد) نتيجة استخدام استراتيجيات التعلم المدمج مقارنة بالطريقة التقليدية، تم حساب المتوسطات الحسابية للفروق والانحرافات المعيارية، ونسب التحسن (معامل الكسب لبلانكو) لمجموعتي البحث.

ويبرز الجدول رقم (7) هذه النتائج الإحصائية التحليلية لمستوى التطور والتحسين المهاري:

الجدول رقم (7): المتوسطات الحسابية للفروق ونسب التحسن (معامل الكسب) لمجموعتي البحث في الأداء المهاري

م	مراحل القياس والاختبارات المهارية للألعاب الجماعية	المجموعة التجريبية (التعلم المدمج) (N = 20)	المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية) (N = 20)
		متوسط الفروق (بعدي - قبلي) (%)	متوسط الفروق (بعدي - قبلي) (%)
1	مرحلة الإعداد والتهيئة الحركية	2.140	1.040
2	مرحلة التنفيذ الفعلي (التكنيك المهاري)	4.080	2.100
3	مرحلة المتابعة ونهاية الأداء	2.300	1.100
الإجمالي	المجموع الكلي للاختبار المهاري	8.520	4.240

يتضح من قراءة وتحليل بيانات الجدول رقم (7) المتعلق بمتوسطات الفروق ونسب التحسن (معامل الكسب) بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في أداء المهارات الأساسية للألعاب الجماعية ما يلي:

تحقق التطور الإيجابي لكلا المجموعتين: تشير البيانات إلى وجود فروق موجبة لصالح القياس البعدي لدى طلاب المجموعتين (التجريبية والضابطة) في جميع المراحل الحركية للمهارات المستهدفة (الإعداد، التنفيذ، والمتابعة). وهو مؤشر طبيعي ومنطقي يعكس أثر التدريب والتعرض المتكرر للمقرر الرياضي بغض النظر عن طريقة التدريس المستخدمة.

مضاعفة نسب التحسن لصالح المجموعة التجريبية: عند مقارنة نسب التحسن (معامل الكسب)، يظهر بوضوح التفوق الهائل والواضح لأفراد المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج) مقارنة بأفراد المجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة التقليدية المعتادة). فقد بلغت نسبة التحسن الكلية في المجموع الكلي للاختبار المهاري للمجموعة التجريبية (87.913%) بمتوسط فروق بلغ (8.520)، بينما بلغت نسبة التحسن للمجموعة الضابطة (44.489%) بمتوسط فروق بلغ (4.240)، أي أن نسبة التحسن لدى المجموعة التجريبية تكاد تكون ضعف نظيرتها في المجموعة الضابطة تقريباً.

تفوق نوعي في مراحل الأداء الحركي: يتتبع نسب التحسن عبر مراحل الأداء المختلفة، يتضح أن استخدام التعلم المدمج أسهم بشكل بارز في الارتقاء بمستوى إتقان التكنيك الحركي بدقة عالية؛ حيث بلغت نسبة التحسن في مرحلة التنفيذ الفعلي (التكنيك المهاري) للمجموعة التجريبية (79.687%) مقابل (41.584%) للضابطة، بينما سجلت مرحلة المتابعة والنهاية أعلى نسبة تحسن بلغت (106.976%) للتجريبية مقابل (52.380%) للضابطة.

الدلالة التطبيقية والعلمية للنتائج: يؤكد هذا التفاوت الكبير في نسب التحسن الفاعلية البالغة لتوظيف استراتيجيات التعلم المدمج؛ فدمج الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التعليمية (التي تعرض النمط الحركي ببطء وتفصيل) مع التطبيق العملي

الميداني والتغذية الراجعة البصرية والفورية، مكن طلاب ثانويتي (البرق الخاطف وابن خلدون بمدينة بني وليد) من تكوين تصور عقلي سليم ودقيق للمهارة، مما سرّع من عملية التعلم الحركي وضاعف من كفاءة الأداء مقارنة بالأساليب التقليدية المعتمدة على الشرح اللفظي المجرد وحدها.
فرضيات الدراسة:

- اختبار فرضيات الدراسة

ثالثاً: نتائج اختبار فرضيات الدراسة (Testing the Study Hypotheses) للتحقق من صحة فرضيات الدراسة الإحصائية ومعرفة دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لكل مجموعة على حدة، وكذلك بين المجموعتين في القياس البعدي، تم استخدام اختبار (ت) (T-Test) للمجموعات المرتبطة والمستقلة عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) ، وفيما يلي عرض تفصيلي لنتائج اختبار كل فرضية:

1. اختبار الفرضية الفرعية الأولى: نص الفرضية الأولى: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأفراد مجموعة البحث الضابطة في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية (باستخدام الطريقة التقليدية)".

وللتحقق من صحة هذه الفرضية، تم استخدام اختبار (ت) للمجموعات المرتبطة (Paired Samples T-Test) لمقارنة درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة، ويوضح الجدول رقم (8) هذه النتائج:

الجدول رقم (8): نتائج اختبار (ت) لمعرفة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة (N = 20)

قياسات المهارات الأساسية	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة	مستوى الدلالة (Sig)	دلالة الفروق
	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف			
المجموع الكلي للاختبار المهاري	9.530	1.210	13.770	1.150	11.452	0.000	دالة إحصائية

يتبين من بيانات الجدول رقم (8) أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت (11.452) وهي قيمة دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000) وهو أقل من مستوى الدلالة المعتمد (0.05). ويدل ذلك على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي. وهذا مؤشر منطقي يعكس حدوث تحسن في أداء الطلاب نتيجة التعرض للتدريس بالطريقة التقليدية المعتادة خلال مدة التجربة، وبناءً عليه تُقبل الفرضية الفرعية الأولى.

2. اختبار الفرضية الفرعية الثانية: نص الفرضية الثانية: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأفراد مجموعة البحث التجريبية في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية (باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج) لصالح القياس البعدي".

وللتحقق من صحة هذه الفرضية، تم استخدام اختبار (ت) للمجموعات المرتبطة لمعرفة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، ويوضح الجدول رقم (9) النتائج الإحصائية:

الجدول رقم (9): نتائج اختبار (ت) لمعرفة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية (N = 20)

قياسات المهارات الأساسية	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة	مستوى الدلالة (Sig)	دلالة الفروق
	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف			
المجموع الكلي للاختبار المهاري	9.680	1.250	18.200	0.982	22.841	0.000	دالة إحصائية

يُظهر الجدول رقم (9) أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت (22.841) عند مستوى دلالة (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائية بدرجة عالية جداً لصالح القياس البعدي. تؤكد هذه النتيجة حدوث تطور وارتفاع كبير وواضح في مستوى أداء طلاب المجموعة التجريبية بعد تطبيق برنامج التعلم المدمج مقارنة بقياسهم القبلي، وبناءً عليه تُقبل الفرضية الفرعية الثانية.

3. اختبار الفرضية الفرعية الثالثة (والفرضية الرئيسية): نص الفرضية الثالثة: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين لكل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية لصالح المجموعة التجريبية".

وللتحقق من هذه الفرضية الأساسية للبحث، تم استخدام اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T-Test) للمقارنة بين متوسطي درجات القياس البعدي للمجموعتين (التجريبية والضابطة)، ويوضح الجدول رقم (10) هذه النتائج الحاسمة:

الجدول رقم (10): نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة للمقارنة بين القياسين البعديين للمجموعتين (N1 = 20, N2 = 20)

مجموعات البحث	العدد (N)	المتوسط الحسابي البعدي	الانحراف المعياري	قيمة (ت) المحسوبة	درجات الحرية (df)	مستوى الدلالة (Sig)	الدالة الإحصائية
المجموعة التجريبية	20	18.200	0.982	13.125	38	0.000	دالة لصالح التجريبية
المجموعة الضابطة	20	13.770	1.150				

تشير بيانات الجدول رقم (10) إلى أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت (13.125) عند درجة حرية (38) ومستوى دلالة (0.000)، وهي قيمة معنوية دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) ويدل هذا الفارق الجوهرى على تفوق أفراد المجموعة التجريبية التي درست باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج على أفراد المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية في القياس البعدي للأداء المهاري للألعاب الجماعية. وبناءً عليه تُقبل الفرضية الفرعية الثالثة والفرضية الرئيسية للدراسة.

ويُعزى هذا التفوق البارز لمجموعة التعلم المدمج إلى قدرة الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية (النمذجة الحركية) على بناء تصور عقلي دقيق ومتكامل للمهارة الحركية لدى طلاب ثانويتي (البرق الخاطف وابن خلدون بين ولید)، فضلاً عن دور التغذية الراجعة البصرية والفورية في تصحيح الأخطاء أولاً بأول، مما تجاوز قصور الأساليب التقليدية ورفع كفاءة التعلم الحركي بصورة ملحوظة.

النتائج

1. أثبتت النتائج الإحصائية تفوقاً جوهرياً ودالاً إحصائياً لصالح أفراد المجموعة التجريبية التي درست باستخدام استراتيجيات التعلم المدمج مقارنة بالمجموعة الضابطة في القياس البعدي لمستوى أداء المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية.
2. سجلت المجموعة التجريبية نسبة تحسن كلية بلغت (87.913%) مقارنة بـ (44.489%) للمجموعة الضابطة، مما يؤكد أن دمج الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو التوضيحية مع التطبيق الميداني يضاعف من سرعة وفاعلية اكتساب المهارات.
3. أظهرت التحليلات تفوقاً واضحاً لطلاب المجموعة التجريبية في دقة أداء مراحل التنفيذ الفعلي والتكنيك المهاري (بمتوسط بعدي بلغ 9.200)، مما يعكس الأثر الإيجابي للنمذجة الحركية البطيئة والمرئية في بناء التصور العقلي الصحيح للحركة.
4. أكدت نتائج اختبار (ت) للمجموعات المرتبطة وجود تطور في كلا المجموعتين نتيجة التدريس، إلا أن الفوارق الكبيرة في قيم (ت) المحسوبة (22.841 للتجريبية مقابل 11.452 للضابطة) تثبت عجز الطرق التقليدية وحدها عن تحقيق مستويات الإتقان المرتفعة التي يحققها التعلم المدمج.
5. دلت نتائج القياسات القبلية على تجانس وتكافؤ أفراد عينة البحث (البالغ عددهم 40 طالباً في ثانويتي البرق الخاطف وابن خلدون)، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية مسبقة بينهم، مما يمنح النتائج البعدية موثوقية علمية عالية ويؤكد أن التطور كان نتاجاً حصرياً للمعاملة التجريبية.

التوصيات

1. ضرورة توجيه معلّمي التربية البدنية في مرحلة التعليم الثانوي لاعتماد وتوظيف استراتيجيات التعلم المدمج كمدخل أساسي وحديث لتطوير تدريس المهارات الحركية في الألعاب الجماعية بدلاً من الاعتماد المطلق على الأساليب التقليدية المجردة.
2. التوصية بضرورة توفير الحد الأدنى من الوسائل التكنولوجية والمرئية (مثل الشاشات التفاعلية المحمولة أو الأجهزة اللوحية) داخل الملاعب والصالات الرياضية في المدارس (مثل ثانوية البرق الخاطف وثانوية ابن خلدون) لعرض مقاطع النمذجة الحركية للطلاب قبل التطبيق العملي.
3. إقامة ورش عمل وبرامج تدريبية متخصصة لمعلمي التربية البدنية لتدريبهم على كيفية تصميم وبناء محتوى رقمي وفيديوهات تعليمية تخدم الوحدات الحركية وتتكامل مع الحصص الميدانية.
4. الاستفادة من ميزات التعلم المدمج في تقديم تغذية راجعة بصرية وفورية للطلاب (عن طريق تصوير الأداء الحي وعرضه لهم)، مما يساهم في التعديل الفوري للأخطاء الحركية وتسريع وتيرة التعلم.
5. يوصي الباحث بإجراء المزيد من الدراسات التجريبية المشابهة لبحث أثر التعلم المدمج على متغيرات أخرى (مثل اللياقة البدنية المرتبطة بالصحة، أو الجوانب المعرفية والانفعالية) وفي رياضات أو مراحل تعليمية مختلفة.

المراجع

1. أسعد، ف. ر. م. (2022). أثر استخدام التعلم المدمج في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي وتفكيرهم العلمي في مادة العلوم والحياة في مديرية تربية وتعليم قباطية (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين.
2. الحلح، م. م. (2017). العلوم الرياضية في التربية البدنية: المفاهيم والتطبيقات. دار الفكر التربوي.

3. الديرشوي، ع. ع. (2019). أثر استراتيجيات التعلم المدمج على التحصيل الدراسي واستبقاء المعلومات لدى طالبات الصف الحادي عشر الأدبي في مادة الجغرافية بمركز محافظة دهوك العراق. دراسات العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، 46(1)، ملحق (1)، 271-286.
4. السباعي، ف. ي. ع.، والزبيدي، ق. ح. م. (2022). فاعلية منهج تدريبي قائم على التعليم المدمج في أداء بعض مهارات التدريس لدى معلمي التربية الرياضية في مدينة الموصل. مجلة العلوم الرياضية الدولية (The International Sports Science Journal)، 4(4)، 81-96.
5. السيد، ه. م.، وإبراهيم، غ. ش.، وزاهد، م. ع. (2019). فاعلية استخدام التعليم المدمج الإلكتروني (Blended Learning) واستراتيجيات التدريس المتمركز حول المتعلم وفق نموذج فارك على مخرجات التعلم والدافعية. مجلة كلية التربية، جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز.
6. الظفيري، م. ه. (2026). فاعلية استخدام التعلم المدمج في تنمية مهارات التحدث لدى طلاب أكاديمية سعد العبد الله للعلوم الأمنية. المجلة التربوية، 40(159)، 91-122.
7. الترهوني، خ. ر. ش. (2025). أثر دمج إستراتيجيات تنمية التفكير في تدريس العلوم الرياضية على مهارات اتخاذ القرار أثناء الأداء الحركي لدى طلبة قسم التربية البدنية بكلية الآداب والتربية صبراتة (دراسة وصفية). مجلة العلوم الشاملة، 10(38)، 1175-1185.
8. الزيتون، ع. م. (2014). استراتيجيات تنمية التفكير وأساليب تقييمها في التعليم الجامعي. دار الفكر العربي.
9. النبهان، خ. (2017). مهارات اتخاذ القرار في المواقف الحركية. دار الفكر العربي.
10. د. عائشة سالم علي عبد الجليل. (2025). اتجاهات أعضاء هيئة التدريس في جامعة ليبيا المفتوحة نحو توظيف تقنيات الاتصال في الدراسات العليا. مجلة صدى الجامعة للعلوم الإنسانية، 62-81.
11. د. حنان عبده فرحان سيف، & د. عيسى محمد علي صالح. (2025). متطلبات توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم الجامعي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس في جامعة تعز. مجلة صدى الجامعة للعلوم الإنسانية، 427-445.
12. د. عائشة عثمان لموم. (2025). اتجاهات طلبة قسم الاعلام بجامعة ليبيا المفتوحة نحو تطبيق التربية الإعلامية: دراسة ميدانية. مجلة صدى الجامعة للعلوم الإنسانية، 356-371.

Disclaimer/Publisher's Note: The statements, opinions, and data contained in all publications are solely those of the individual author(s) and contributor(s) and not of **SAJH** and/or the editor(s). **SAJH** and/or the editor(s) disclaim responsibility for any injury to people or property resulting from any ideas, methods, instructions, or products referred to in the content.