

البحث الثالث :

تصميم كتيب إلكترونى تفاعلى فى إطار التحول الرقمى وتأثيره على تعلم مسابقة الوثب العالى من خلال منصة التعليم الإلكتروني لطلاب كلية التربية الرياضية

د/ محمود عبد المنعم غنيم محمد فضل

يهدف البحث إلى : تصميم كتيب إلكترونى تفاعلى فى إطار التحول الرقمى وتأثيره على تعلم مسابقة الوثب العالى من خلال منصة التعليم الإلكتروني لطلاب كلية التربية الرياضية ، استخدام الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باتباع القياسات البعدية ، يمثل **مجتمع البحث** طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة بنها للفصل الدراسى الثانى للعام الجامعى ٢٠٢٠ / ٢٠٢١ م والبالغ عددهم (٨٣٩) طالباً ، وفى ظل إنتشار وباء فيروس كورونا فى عام ٢٠٢٠ / ٢٠٢١ وبحصر حضور وغياب الطلاب فى مادة مسابقات الميدان والمضمار أصبح مجتمع البحث الفعلى (٤١٨) طالباً نتيجة عدم حضور أعداد كبيرة من الطلاب ذلك العام وهذا يتفق مع المجلس الأعلى للجامعات برئاسة الدكتور خالد عبدالغفار وزير التعليم العالى والبحث العلمى بجلسته والمنعقد بتاريخ ٦/٥/٢٠٢١ بإعادة هيكلة الجداول الدراسية الخاصة بحضور طلاب الكليات العملية لتقليل عدد مرات حضورهم إلى الحد الأدنى الذى يسمح بإتقان المهارات العملية الضرورية لطلاب سنوات النقل والتخرج ، تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية والبالغ عددهم (٦٤) طالباً (١٥,٣%) تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها (٢٥ طالب) تم استخدام معهم كتيب الكتيب الإلكتروني تفاعلى فى إطار التحول الرقمى والأخرى ضابطة وقوامها (٢٥ طالب) تم استخدام معهم الأسلوب التقليدى وبلغت عينة البحث الاستطلاعية على (١٤ طالب) من عينة البحث وخارج التجربة الأساسية ، وتم إختيار (١٤) طالب من كعينة استطلاعية من طلاب الفرقة الثالثة من خارج مجتمع البحث و خارج العينة الاساسية (كمجموعة مميزة) لإيجاد المعاملات العلمية لاستمارة تقييم مستوى الأداء الفنى و الاختبار المعرفى ، بناءً على نتائج البحث توصل الباحث إلى **الإستنتاجات التالية :**

- تفوقت المجموعة التجريبية التى إستخدمت الكتيب الإلكتروني التفاعلى فى إطار التحول الرقمى من خلال منصة التعليم الإلكتروني على المجموعة الضابطة التى إستخدمت أسلوب الأوامر حيث ظهرت الفروق فى نسبة التحسن بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغت نسبة التحسن لمرحلة الأقتراب (١٦,٥%) وبلغت نسبة التحسن لمرحلة الأرتقاء (١٤,٦%) وبلغت نسبة التحسن لمرحلة الطيران و تعدية العارضة (١٤,٩%) وبلغت نسبة التحسن لمرحلة الهبوط (٢١,٤%) وبلغت نسبة التحسن للمسابقة ككل (١٦,٧%) وبلغت نسبة للمستوى الرقمى (٦,١%) وبلغت نسبة التحسن للتحصيل المعرفى (١٤,٥%).

Third search:

Designing an interactive electronic booklet within the framework of digital transformation and its impact on learning the high jump competition through the e-learning platform for students of the College of Physical Education

Dr. Mahmoud Abdel Moneim Ghoneim Mohamed Fadl

The **research aims** to: design an interactive electronic booklet within the framework of digital transformation and its impact on learning the high jump competition through the e-learning platform for students of the College of Physical. The researcher used the **experimental method** by using the experimental design for two groups, one experimental and the other control, following the post-measurements. The **research community** represents the students of the second year. At the Faculty of Physical Education, Benha University, for the second semester of the academic year 2020/2021 AD, numbering (839) students and in light of the spread of the Corona virus epidemic in the year 2020/2021 and by limiting the attendance and absence of students in the field and track competitions subject, the actual research community has become (418) Requesting as a result of a large number of students not attending that year, this is in agreement with the Supreme Council of Universities, headed by Dr. Khaled Abdel Ghaffar, Minister of Higher Education and Scientific Research, at its session held on 5/6/2021, to restructure the study schedules for the attendance of practical college students to reduce the number of times they attend to the minimum that It allows mastering the necessary practical skills for students of the transfer and graduation years, The **research sample** was chosen intentionally and consisted of (64) students (15.3%). They were divided into two groups, one of which was experimental, consisting of (25 students), with whom an interactive electronic booklet was used within the framework of digital transformation, and the other was a control group, consisting of (25 students), with which the explanation method was used. The exploratory research sample consisted of (14 students) from the research sample and outside the basic experiment and (14) students were selected as an exploratory sample from third-year students from outside the research community and outside the basic sample (as a distinct group) to find scientific transactions for the form to evaluate the level of technical performance and the cognitive test. Based on the research results, the researcher reached the following **conclusions**: The experimental group that used the interactive electronic booklet within the framework of digital transformation through the e-learning platform outperformed the control group that used the command method, as differences appeared in the percentage of improvement between the two groups in favor of the experimental group, as the percentage of improvement for the approaching stage reached (16.5%) and the percentage of improvement for the stage reached 16.5%. The percentage of improvement for the flight stage and crossing the beam was (14.9%), the percentage of improvement for the landing stage was (21.4%), the percentage of improvement for the competition as a whole was (16.7%), the percentage for the digital level was (6.1%), and the percentage of improvement for cognitive achievement was (14.5%).