# وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني في الجامعات السعودية

إعداد

د. هند عمر سالم الشغدلي*

المستخلص: هدف البحث إلى الكشف عن أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني في الجامعات السعودية، واستخدم البحث المنهج التجريبي بتصميمه شبه التجريبي، وتكونت عينة البحث من (٤٠) طالبة، وتم تقسيمهن عشوائيًا إلى مجموعتين، التجريبية تستخدم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز وعددهم (٢٠) طالبة، والضابطة تستخدم الوحدة المقترحة بالطريقة التقليدية وعددهن (٢٠) طالبة، واستخدم البحث أداتين، هما: اختبار معرفي مرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، وبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، وتوصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية، وأوصى البحث بضرورة توظيف استراتيجية التعلم المدمج والواقع المعزز في التعليم الجامعي، مع التركيز على استخدامه لتنمية المهارات العملية، وبالأخص المهارات المرتبطة بإدارة الفعاليات الرياضية، مما يساهم في تحقيق تعلم أعمق وأكثر تفاعلية

الكلمات المفتاحية: مستحدثات تكنولوجية– استراتيجيات التعلم الالكتروني– الإدارة الرياضية.

## المقدمة

تمثل الفعاليات الرياضية جزءًا هامًا من ثقافة وحياة المجتمعات، حيث تسهم في تعزيز الروابط الاجتماعية، وتشجيع النشاط البدني، وتوفير فرص للتفاعل بين الأفراد، كما تعد وسيلة فعّالة لجذب السياح وتحقيق فوائد اقتصادية للمجتمعات المحلية من خلال زيادة الإقبال على الأنشطة التجارية والخدمات، وقد شهد هذا المجال عديد من التطورات والتغيرات خلال السنوات القليلة

* أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد كلية التربية – جامعة حائل

* الإيميل: h.alshkhdly@uoh.edu.sa

الماضية، وذلك بعد أن أصبح هذا المجال مرتبطاً ومتداخلاً مع العديد من المجالات الهامة في الحياة الاقتصادية، كما أن الفعاليات الرياضية الكبرى عادة ما تترك آثار وانعكاسات على مختلف مختلف عناصر النظم الاجتماعية في الدولة المنظمة، وهي عملية تتطور مع تطور الرياضة والعناصر ذات الصلة بها ولتحقيق نجاحات رياضية واقتصادية واجتماعية من خلال تنظيم الفعاليات الرياضية الكبرى أصبح من الهام تأمين هذه الفعاليات بشكل متقن (حسن، ٢٠٢٣).

وتتميز الفعاليات الرياضية Sporting Events (SEs) بتعقيدها وقيودها الزمنية؛ حيث تشمل العديد من أصحاب المصلحة ولا يمكن تغيير مواعيدها بسهولة، خاصةً بسبب جداول المنافسات الرياضية للرياضيين (Parent & Smith-Swan, 2013)، حيث تمثل الفعالية الرياضية ظاهرة عالمية تتضمن العديد من الفعاليات التي يشارك فيها الكثير من الأشخاص، ولديها القدرة على تحقيق فوائد اقتصادية كبيرة (Preuss, 2015). للفاعليات الرياضية أيضاً جوانب اقتصادية تم يتم استخدامها كأداة لبث صور الوجهات السياحية، وتسليط الضوء على العلامات التجارية للمدن، وإبراز تطوير السياحة الدولية لجذب الاهتمام العالمي Henderson (et al., 2010) وبالتالي، زادت عدد الفعاليات الرياضية التي تتراوح من فعاليات صغيرة إلى فعاليات ضخمة بشكل مطرد(Pianese, 2021) .

ونظراً لأن الفاعلية الرياضية مثل أي نشاط تنظيمي، تتضمن مهامًا يجب تنفيذها، بحيث يتم توزيعها على مجالات عمل تشكل فرقًا، يتم تجميع هذه المهام في أقسام أو مجالات وظيفية، وبالتالي هناك حاجة ماسه لإدارة هذه الفعالية لكي تحقق أهدافها (García-Vallejo, et al., 2020)، وأدي إلى ذلك إلى تحول تنظيم وإدارة الفعاليات الرياضية بشكل عام إلى مجال مهني واحترافي ولم يعد يدار بشكل عشوائي، بل توجد العديد من الأمس والقواعد التي يتم تطبيقها في غالبية دول العالم (سامر، ٢٠١٠)، حيث يتطلب إدارة الفعاليات الرياضية مهارات وأدوات معينة يجب أن تتوافر في المشاركين فيها، حيث يجب استخدام أدوات مرنة وصلبة لمراقبة وضبط حركة وسلوك الأفراد داخل الحشود، وهناك نوعان من التحكم في الحشود: التحكم المرن والتحكم الصلب، التحكم المرن يقلل من فعالية تصرفات الأفراد دون منعهم تمامًا، بينما التحكم الصلب يمنعهم بشكل كامل من القيام بأفعال معينة مثل الحركة أو اتخاذ إجراءات محددة (Kamarudin, et al., 2022)، وفي ضوء ذلك أكدت دراسة (Schnitzer, et al., 2020) على ضرورة تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية باستخدام التكنولوجيا ومهارات إدارة المشاريع.

في ضوء أهمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية، وبمراجعة الباحثة توصيف مقررات الإدارة الرياضية وجدت أنها خالية من أي توصيف أو إشارة إلى مهارات إدارة الفعاليات الرياضية رغم أهميتها، الأمر الذي أدي إلى تدني المعارف والمهارات لإدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، وقد (Schnitzer, et al.,, 2020) على ضرورة تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

وعلى الجانب الآخر فإن التعلم المدمج يُعد أحد البيئات التكنولوجية التي تهتم بتنمية المهارات الأدائية المختلفة، حيث يجمع بين التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني، حيث يُسهم هذا النموذج في تقديم تجربة تعليمية شاملة تتيح للمتعلمين الوصول إلى المحتوى التعليمي من خلال منصات رقمية، مما يعزز من قدرتهم على التفاعل مع المواد الدراسية بشكل أكثر فعالية، ويعرف التعلم المدمج بأنه مزيج من التعلم عبر الإنترنت الديناميكي والجذاب مع التعلم غير المتصل بالإنترنت الديناميكي، والذي يمكن أن يؤثر على الطلاب من حيث الزمن والمكان ومسار التعلم الخاص بهم (OBriens, et al., 2021).

ويوفر التعلم المدمج بيئة تعلم ثرية، تعزز التفاعل الفعال مع المحتوى، وتشجع على التفكير النقدي وحل المشكلات، كما تساهم في تعزيز التعاون بين الطلاب وتقديم تقييمات أكثر شمولية، مما يعزز بشكل عام من مستوى انخراط الطلاب في العملية التعليمية (Nayak, et al., 2024)، كما يوفر أيضاً مزايا تجمع بين التعلم عبر الإنترنت، مثل المرونة في الجدول الدراسي وشمولية الطلاب، وبين التعلم وجهًا لوجه، الذي يعزز من التواصل والتفاعل بين الطلاب وبعضهم، وبين الطلاب والمعلمين (Harper, et al.,2024).

وتشير معظم الدراسات إلى أن التعلم المدمج يوفر بيئة تعليمية مرنة تمكن الطلاب من مراجعة الدروس في الوقت والمكان المناسبين (Zhang & Zhu, 2017)، كما يسهم في تحسين قدرتهم على التفكير (Alsalhi, et al., 2021)، ويعزز تفاعلهم في عملية التعلم (Attard, & Holmes, 2020).

حيث هدفت دراسة دراسة نبوي أبو دنيا (٢٠٢١) الى التعرف على تأثير التعلم المدمج " الهجين" باستخدام منصة " جوجل كلاس رووم Google Classroom" على بعض نواتج التعلم لمهارة دفع الجلة لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات، ولتحقيق هدف البحث استخدم الباحث المنهج التجريبي من خلال التصميم التجريبي الذي يعتمد على القياسين القبلي والبعدي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة وباستخدام القياسات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث، تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طلاب

الفرقة الأولـى بكلية التربيـة الرياضيـة جامعة مدينة السادات والبالغ عددهم (٧٠٠) طالب مستجد، وتم تقسيم الطلاب المستجدين علي (٤) من أعضاء هيئة التدريس بما فيهم الباحث بواقع (١٧٥) طالب لكل عضو هيئة تدريس، وتوصلت الدراسة إلى أهم النتائج وهى تفوق مجموعة البحث في متوسطي القياسين البعدين في مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري نتيجة أستخدم منصة " جوجل كلاس رووم Google Classroom" في التعلم المدمج " الهجين.

أما دراسة القصبي وعبد الباقي وعيسي (٢٠٢٤) فهدفت إلى تطوير البيئة المدمجة القائمة على استخدام الهواتف الذكية ومعرفة تأثيرها علي كلاً من المستوي البدني و المهاري والرقمي لناشئي سباق قذف القرص، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة البحث واستعانت الباحثة بالتصميم التجريبي لمجموعة تجريبية بإتباع القياسات القبلية والبعدية، وتمثل مجتمع الدراسة من (٣٠) ناشئ من ناشئي قذف القرص بنادي المدرسة الرياضية العسكرية بالهايكستيب، ولقد تم إجراء البحث على عينة عشوائية بلغ قوامها (٢٠) عشرون ناشئ من مجتمع الدراسة، وتم اختيار عدد (١٠) ناشئ كعينة استطلاعية، وتوصلت الدراسة إلى وجود أثر كبير لتطوير البيئة المدمجة القائمة على استخدام الهواتف الذكية علي كلاً من المستوي البدني و المهاري والرقمي لناشئي سباق قذف القرص.

كما هدفت دراسة الحاروني والعزازي (٢٠٢٢) إلى الكشف عن أثر استخدام التعليم المدمج على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة اليد، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من طالبت الصف الثاني الثانوي، وتم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ذو القياس القبلي البعدي لكل مجموعة، وتوصلت الدراسة إلى وجود أثر استخدام التعليم المدمج على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة اليد.

كما أظهر طلاب علوم الرياضة والتمارين تفضيلًا واضحًا للتعلم المدمج مقارنة بالتعلم عبر الإنترنت فقط، حيث عبر الطلاب عن تقديرهم للفرصة التي تتيح لهم اللقاء وجهًا لوجه (Finlay, et al.,, 2022).

واستخدام الواقع المعزز في بيئة التعلم المدمج يعزز المحتوى التعليمي بشكل كبير (Chen, et al., 2017)، وأوصت دراسة تشانج وهونج بضرورة الدمج بين التعلم المدمج

والواقع المعز، حيث أن هذا الدمج من شأنه يزيد من دافعية التعلم، والرضا، والقدرة على التفكير الموضوعي، والثقة بالنفس، والعبء المعرفي للطلاب(Chang, & Hwang, 2018).

والتعليم باستخدام الواقع المعزز هو عبارة عن بيئة تعلم قائمة على الموبايل تجمع بين ظواهر العالم الحقيقي والمعلومات التي تستخدم فيها الصور والرسوم والأصوات بهدف تعزيز عملية التعلم وتحسين عملية الفهم وزيادة دافعية المتعلم نحو عملية التعلم (Salmi, Kaasinen& Kallunki, 2012, 285) ، ويمكن أن يكون الجمع بين الواقع المعزز والتعلم المدمج حلاً فعالاً لكل من الطلاب والمعلمين، حيث يوفر بيئة تفاعلية وجذابة للطلاب (Dutta, Mantri, Singh, 2023).

وتساعد تطبيقات الواقع المعزز المتعلمين على فهم المفاهيم المجردة وتقليل سوء الفهم لديهم تجاه مواد التعلم والعبء المعرفي الزائد من خلال تقديم تغذية راجعة معلوماتية عالية الجودة (Nikou, et al., 2022)، استنادًا إلى نظرية العبء المعرفي، يجب أن يوفر الواقع المعزز تغذية راجعة مناسبة قد تقلل من التكوين وتزيد من الأعباء المعرفية الزائدة عندما يحاول الفرد أداء مهمة ما، ويكون مستوى فعالية التعلم المدركة لدى المتعلمين عمومًا مرتفعًا عندما يشعرون أن مهام التعلم تتضمن مستوى مناسبًا من التحديات (Chang, 2018; Hamari, et al., 2016)، ويسمح التعلم من خلال الواقع المعزز للمتعلمين باكتشاف بيئات ومواقف قد يكون من الصعب زيارتها، كما يمكن أن تساعد في خلق تجارب تعليمية أكثر انغماسًا وتجريبًا من خلال تعزيز التعلم الذاتي من خلال المهام التفاعلية والبنائية، وهو ما لا يمكن تحقيقه مع أنظمة إدارة التعلم الحالية (Kavanagh, et al., 2017; Scavarelli, et al., 2020)

ويقوم الواقع المعزز على نظريات التعلم المستندة إلى البناء، مثل المرونة المعرفية، التعلم القائم على الحالات، المحاكاة، والتعلم التعاوني (Dunleavy & Dede, 2014)، كما يعزز الممارسات العملية، ويعزز قدرة الطلاب على الابتكار، ويؤثر على اكتسابهم للمعرفة، ويسمح لهم بتجربة سيناريوهات وبيئات العالم الحقيقي بشكل آمن (Liang, et al., 2018).

حيث هدفت دراسة السمين (٢٠٢١) إلى التعرف على فاعلية استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز (Augmented Reality) في إكساب الكفايات التدريسية لدي الطالب المعلم بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا، ولقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة البحث، وقد استعانت الباحثة بإحدى التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة تجريبية بتطبيق القياسات القبلية والبعدية للمجموعة، وتم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية وبلغ عددهم (٢٤) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية جامعة

طنطا، وطبقت استمارة تقييم استمارة الكفايات التدريسية علي المجموعة التجريبية لتقييم الطالبات ولتحديد الكفايات الواجب توافرها لدي الطالب المعلم بالفرقة الرابعة كما طبق مقياس الآراء والانطباعات الوجدانية وذلك لمعرفة آرائهم وانطباعاتهم تجاه استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز (Augmented Reality) في إكساب الكفايات التدريسية، وكانت النتائج أن تكنولوجيا الواقع المعزز (Augmented Reality) لها تأثيرها الإيجابي في إكساب الكفايات التدريسية لدي الطالب المعلم لدي المجموعة التجريبية بشكل أسرع وأفضل، كما وجد وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في إكساب الكفايات التدريسية لدي الطالب المعلم لصالح القياس البعدي.

كما هدفت دراسة شاهين (٢٠٢٠) إلى الكشف عن تأثير استخدام برنامج قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز على تركيز الانتباه و تعلم بعض المهارات الاساسية في الكرة الطائرة وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث وقام الباحث باختيار عينة عشوائية بلغ قوامها (٣٠) طالباً بنسبة قدرهـا (٧٥٪) تقريباً من إجمالي مجتمع البحث وتم تقسيمهم إلي مجموعتين متساويتين ومتكافئتين بلغ قوام كل مجموعة (١٥) طالباً، المجموعة الأولى المجموعة التجريبية ويطبق عليها تقنية الواقع المعزز في تعلم بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة والمجموعة الثانية المجموعة الضابطة ويطبق عليها الطريقة التقليدية في تعلم بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة وكانت أهم النتائج هي أن تقنية الواقع المعزز لها تأثيراً إيجابياً على تحسين تركيز الانتباه وفي تعلم بعض المهارات الأساسية قيد البحث للطلاب المجموعة التجريبية، وتفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت تقنية الواقع المعزز على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في تعلم بعض المهارات الأساسية قيد البحث وتركيز الانتباه، نسبة التحسن للمجموعة التجريبية كانت أفضل من نسبة التحسن للمجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية قيد البحث وتركيز الانتباه.

كما استهدفت دراسة حسانين وعزت (٢٠٢١) الي تصميم برنامج تعليمي الإلكتروني باستخدام تقنية الواقع المعزز لتعليم سباحة الصدر، والتعرف على تأثير تقنية الواقع المعزز في الوصول الي إتقان الأداء الفني لسباحة الصدر، تم إجراء الدارسة باستخدام المنهج التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة باستخدام القياس القبلي والبعدي، على عينة قوامها (٢٦) متعلم من متعلمين الفئة العمرية (٩) سنوات المشتركين بحمام سباحة نادي الترسانة الرياضي، (١٠) متعلمين يمثلوا المجموعة الاستطلاعية، (١٦) متعلم يمثلوا المجموعة التجريبية

الأساسية في البحث، وكانت اهم نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي، مع وجود فروق كبيرة في نسبة التغيير بين القياسين، مما يدل على فاعلية استخدام البرنامج التعليمي الإلكتروني باستخدام تقنية الواقع المعزز لإتقان الأداء الفني لسباحة الصدر.

ونظرًا لتدني مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، فقد وجدت الباحثة ضرورة تصميم وحدة دراسية جديدة تعكس هذه الاتجاهات التربوية الحديثة، تهدف هذه الوحدة إلى زيادة جودة عملية التعليم والتعلم وتحقيق أهداف تعليمية عليا تتماشى مع التحديات المعاصرة في مجال إدارة الفعاليات الرياضية، حيث تركز الوحدة المقترحة على إكساب الطالبات المهارات اللازمة لإدارة الفعاليات الرياضية بطرق مبتكرة تراعي الاحتياجات المجتمعية وتساهم في تطوير قدراتهن على اتخاذ القرارات وتنفيذ المهام بكفاءة، كما تهدف إلى تعزيز المفاهيم العلمية المعاصرة المرتبطة بإدارة الفعاليات، وتطبيقاتها العملية في سياقات تكنولوجية، مما يسهم في تنمية مهارات التفكير والإبداع.

كما يتضح من هذا السياق أن الباحثة تهتم بالاتجاه الحديث في تدريس إدارة الفعاليات الرياضية، الذي يعتمد على دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية، مع التركيز على تطبيقات التعلم المدمج والواقع المعزز لتعزيز التعلم التفاعلي، ومن خلال هذه الوحدة، حيث تسعى الباحثة إلى تدريب الطالبات على مهارات التصميم والتخطيط والتنفيذ لإدارة الفعاليات الرياضية بطريقة تتوافق مع الاتجاهات العالمية في هذا المجال.

## مشكلة البحث:

تم تحديد مشكلة البحث في وجود تدني مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، لذلك تقترح الباحثة تصميم وحدة مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

## أسئلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة البحث من خلال السؤال الرئيس التالي:

" ما أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني في الجامعات السعودية؟"

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات الفرعية الآتية:

١. ما معايير تصميم وحدة مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟
٢. ما موضوعات وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز المتعلقة إدارة الفعاليات الرياضية والمناسبة لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟
٣. ما المهارات المتعلقة بإدارة الفعاليات الرياضية والتي يمكن تنميتها لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟
٤. ما التصور المقترح للوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز لتنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟
٥. ما أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية الجانب المعرفي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟
٦. ما أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟

## أهداف البحث:

سعى البحث الحالي لتحقيق الأهداف الآتية:

١. تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.
٢. تصميم ووحدة مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز لتنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.
٣. اختبار أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

## أهمية البحث:

يفيد البحث الحالي الجهات التالية:

١- مخططي المناهج في تطوير مناهج كليات علوم الرياضة والنشاط البدني، وتقديم الوحدات الدراسية التي تحقق الجوانب التعليمية المتكاملة في الإدارة الرياضية لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.
٢- مصممي المناهج في تصميم وحدات دراسية قائمة على عملية التعلم المدمج والواقع المعزز لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

٣- أعضاء هيئة التدريس لكليات علوم الرياضية والنشاط البدني في تحقيق مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، والتمكن من تدريس مهارات إدارة الفعاليات الرياضية باستخدام التعلم المدمج والواقع المعزز.

٤- طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني من اكتساب مهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

## فروض البحث:

- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية.
- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية

## حدود البحث:

أقتصر البحث الحالي على الحدود الآتية:

- حد موضوعي: وحدة مقترحة في مهارات إدارة الفعاليات الرياضية قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز.
- حد بشري: أقتصر تطبيق البحث الحالي على مجموعة من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني بجامعة حائل بالمملكة العربية السعودية بلغ عددهن (٤٠) طالبة.
- حد زماني: تم تطبيق البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٤٣هـ-١٤٤٤هـ.
- حد مكاني: تم تنفيذ تجربة البحث في كلية علوم الرياضة والنشاط البدني بجامعة حائل.

## منهج البحث:

أعتمد البحث الحالي على:

- المنهج الوصفي: والذي يقوم بوصف ما هو كائن وتفسيره وتم استخدام هذا المنهج في البحث الحالي لوصف وتحليل الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة للوصول إلى إعداد أداتا البحث.
- المنهج التجريبي: وهو المنهج الذي يستخدم لمعرفة أثر المتغير المستقل على المتغيرات التابعة.

## متغيرات البحث:

اشتمل البحث الحالي على المتغيرات التالية:

- المتغير المستقل: طريقة تقديم الوحدة (التعلم المدمج والواقع المعزز/ الطريقة التقليدية).
- المتغير التابع: ويتمثل في:

أ- الجانب المعرفي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

ب- الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

## مجتمع وعينة البحث:

تكون مجتمع البحث الحالي من جميع طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني بجامعة حائل بالمملكة العربية السعودية وعددهم ١٢٠٠ طالبة تقريبا، في حين أقتصر تطبيق البحث على عينة البحث باستخدام طريقة العينة العشوائية البسيطة ( Simple Random Sampling)، وذلك من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، بلغ عددهن (٤٠) طالبة، وتم تقسيمهن عشوائيًا إلى مجموعتين، التجريبية تستخدم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز وعددهم (٢٠) طالبة، والضابطة تستخدم الوحدة المقترحة بالطريقة التقليدية وعددهن (٢٠) طالبة.

## أداتا البحث:

تمثلت أداتا البحث الحالي فيما يلي:

١. اختبار معرفي مرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية (من إعداد الباحثة).
٢. بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية (من إعداد الباحثة).

## مصطلحات البحث:

**١- التعلم المدمج Blended Learning:**

**تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: نمط تعليمي يدمج بين التعلم التقليدي (وجهًا لوجه) والتعلم الالكتروني، بحيث يتضمن استخدام أدوات وتطبيقات، رقمية تساعد على إشراك طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني في عملية تعلم مهارات إدارة الفعاليات الرياضية.**

**٢- الواقع المعزز Augmented Reality:**

**تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: تقنية تعليمية تدمج العناصر الرقمية مع العناصر الحقيقة في البيئات الحقيقية باستخدام أجهزة مثل الهواتف الذكية مما يتيح لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني تعلم مهارات إدارة الفعاليات الرياضية بشكل أسهل وأيسر.**

**٣- مهارات إدارة الفعاليات الرياضية:**

**تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: المهارات التي تحتاجها طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني لتنظيم وإدارة الأحداث الرياضية بشكل فعال ومنظم.**

## إجراءات البحث

**أولاً: تحديد معايير تصميم الوحدة المقترحة في مهارات إدارة الفعاليات الرياضية:**

**١. تحديد الحاجة إلى تطوير مهارات إدارة الفعاليات الرياضية:**

- **تدريب الطالبات على إدارة الفعاليات الرياضية بشكل فعال، واستخدام التكنولوجيا لتحسين تلك المهارات.**
- **تشجيع الطالبات على الابتكار في تنظيم الفعاليات الرياضية من خلال دمج التقنيات الحديثة.**
- **تعزيز الوعي بأهمية استخدام التعلم المدمج والواقع المعزز في تحسين تجربة المشاركين في الفعاليات الرياضية.**

**٢. الاتجاه نحو دمج التعلم المدمج والواقع المعزز:**

- **توفير بيئة تعليمية مرنة تجمع بين التعلم التقليدي والتعلم عبر الإنترنت.**
- **استخدام تقنيات التعلم المدمج والواقع المعزز لتعزيز الفهم وتطبيق المعرفة في السياقات العملية.**
- **تشجيع التعلم الذاتي والتعاون بين الطالبات من خلال استخدام أدوات تكنولوجيا التعليم.**

٣. ضرورة تدريب الطالبات على المهارات العلمية والتكنولوجية:

- تطوير مهارات استخدام التقنيات الحديثة في إدارة الفعاليات الرياضية.
- ربط المفاهيم الرياضية والتطبيقات التكنولوجية من خلال الأنشطة التجريبية.
- تنمية مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات.

٤. أهمية إعداد الطالبات للمستقبل:

- إعداد الطالبات للتكيف مع متطلبات العمل في المجالات الرياضية والإدارية الحديثة.
- تعزيز قدراتهن على استخدام التكنولوجيا في تطوير الفعاليات الرياضية.
- تحسين مستوى التنافسية في سوق العمل من خلال اكتساب مهارات متقدمة في إدارة الفعاليات.

وبذلك تكون الباحثة قد أجابت عن السؤال البحث الأول، وهو: ما معايير تصميم وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟

ثانياً: تحديد موضوعات الوحدة الدراسية المقترحة في إدارة الفعاليات الرياضية:

قامت الباحثة بدراسة الموضوع من الكتب والمراجع العلمية، وتحديد الموضوعات المناسبة لتصميم وحدة دراسية مقترحة في إدارة الفعاليات الرياضية لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، والمتفقة مع معايير تصميم الوحدة التي تم تحديدها، وقامت الباحثة بتضمين الموضوعات في قائمة مبدئية، وتضمنت القائمة المبدئية عشر موضوعات رئيسة وأربعة عشر موضوعاً فرعياً، وعرضت الباحثة القائمة على مجموعة من المحكمين لإبداء الرأي حول مناسبة هذه الموضوعات لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، وعدلت القائمة في ضوء آراء المحكمين، وبناء على آراء المحكمين تضمنت القائمة النهائية عشر موضوعات رئيسة، وأربعة عشر موضوعا فرعياً.

وبذلك تكون الباحثة قد أجابت عن سؤال البحث الثاني، وهو: ما موضوعات وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز المتعلقة إدارة الفعاليات الرياضية والمناسبة لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟

ثالثاً: تحديد المهارات المتعلقة بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية: لتحديد المتعلقة بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، تم إتباع الخطوات الآتية:

أ–تحديد الهدف من إعداد القائمة: تهدف القائمة إلى حصر المهارات الرئيسة والفرعية اللازمة لإدارة الفعاليات الرياضية لطالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

ب-تحديد محتوى القائمة: لتحديد المهارات الرئيسية والفرعية اللازمة لإنتاج إدارة الفعاليات الرياضية التي تم تضمينها في القائمة، قامت الباحثة بما يلي:

١. الاطلاع على عدد من الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت إدارة الفعاليات الرياضية.
٢. الاستعانة بآراء بعض خبراء ومتخصصين في الإدارة الرياضية.

وبعد الحصول على المهارات تم تقسيمها إلى مهارات أساسية، ويتبع كل مهارة أساسية مجموعة من المهارات الفرعية المتعلقة بها.

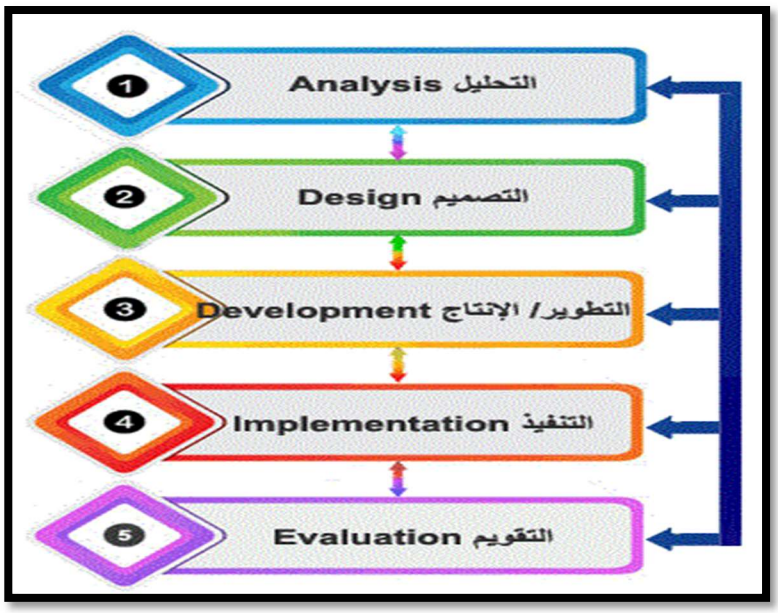
ج-التحقق من صدق القائمة: تم عرض القائمة في صورتها الأولية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين، وبعد تلقي الباحثة تعليقات المحكمين ومناقشاتهم فيما أبدوه من مقترحات أجرت الباحثة التعديلات؛ وبذلك تم الخروج بقائمة بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية بصورتها النهائية، وبلغ عدد المهارات الرئيسية (١٠) مهارات، والمهارات الفرعية (٦٤) مهارة.

وبذلك تكون الباحثة قد أجابت عن سؤال البحث الثالث، وهو: ما المهارات المتعلقة بإدارة الفعاليات الرياضية والتي يمكن تنميتها لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني؟

رابعاً: نموذج التصميم التعليمي للوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز:

بعد مراجعة الباحثة للأدبيات والدراسات التي تناولت التصميم التعليمي للوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز، وجدت أنها اتفقت على استخدام النموذج العام لتصميم بيئات التعلم المدمج والواقع المعزز، وفي ضوء ذلك قامت الباحثة بإعداد الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز وفق النموذج العام **ADDIE Model** لبساطة التصميم وسهولة الاستخدام ومناسبته للمبتدئين، كما يعد النموذج العام للتصميم التعليمي كأحد نماذج التصميم التعليمي وهو أسلوب نظامي لعملية تصميم التعليم يزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المنتجات التعليمية ذات فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف.

ويتكون النموذج العام لتصميم التعليمي **ADDIE Model** من خمس مراحل رئيسه يستمد النموذج اسمه منها، وهي كالآتي:




**شكل (١) مراحل النموذج العام للتصميم التعليمي Addie Mode**

**وفيما يلي شرح لتلك المراحل في ضوء التصميم التعليمي للتعلم المدمج والواقع المعز:**

**أولاً– مرحلة التحليل:**

**وهي المرحلة الأساسية للمراحل الأخرى في عملية التصميم التعليمي، ويمكن توضيح خطواتها على النحو التالي:**

**١– تحديد مشكلة البحث: تحددت مشكلة البحث في وجود تدني في مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، الأمر الذي ينبغي تنميته لذلك فإن الباحثة تقترح تصميم وحده قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية مهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.**

**٢– تحليل خصائص المتعلمين: تمتاز عينة البحث بالخصائص التالي:**

- **المرحلة العمرية: تتراوح أعمارهن بين (١٩–٢٠) عام.**
- **عدد الطالبات: ٤٠ طالبة من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.**
- **نوعهن: إناث.**
- **يتوفر لدي الطالبات أجهزة ذكية ولديهم القدرة على استخدام تطبيقات التعلم النقال المتنوعة.**

**٣- تحليل بيئة التعلم: لا يتطلب التعلم المدمج والواقع المعزز أي متطلبات إضافية غير استخدام قاعة المحاضرات التقليدية وتوافر هاتف نقال حديث (ذكي) حتى تتمكن الطالبات من متابعة لقطات الفيديو التي قامت الباحثة بتصميمها ورفعها على موقع (Qr reader) لتطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز داخل استراتيجية التعلم المدمج.**

**ثانياً- مرحلة التصميم: مرت مرحلة التصميم بالخطوات التالية:**

**١- تحديد الأهداف التعليمية: تعد عملية تحديد أهداف التعلم من أهم خطوات بناء التعلم المدمج والواقع المعزز، حيث تفيد عند تحديد عناصر المحتوي العلمي المناسب للأهداف، وتمثل الهدف العام في: تنمية الجوانب المعرفي والمهارية لإدارة الفعاليات الرياضية طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.**

**٢- تحديد استراتيجية التعلم: اعتمدت الباحثة على استخدام أسلوب التعلم الفردي والتعلم التعاوني، والذي يتوافق مع رغبات وميول التلاميذ في التفرد والحرية في التعلم واختيار وقت التعلم ومكانه.**

**٣- تحديد الموارد: تم البحث في شبكة الإنترنت عن المصادر التعليمية المناسبة والتي يمكن استخدامها في تصميم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز، وقد حصلت الباحثة على بعض المصادر المتمثلة في الصور ومقاطع فيديو والتي يمكن استخدامها في التكنولوجيا، ولكنها كانت في حاجة للتعديل وتم تعديلها باستخدام برنامج Adobe Photoshop Cs، بالنسبة للصور، وبرنامج Camtasia Studio لمعالجة لقطات الفيديو.**

**٤- تحديد الوسائط المتعددة: هذه المرحلة تم تحديد الوسائط المتعددة التي سيتم استخدامها في تصميم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز، حيث سيتم إنتاج النصوص المكتوبة، وصور ثابتة، ولقطات فيديو لكي يتم ربطها مع الوحدة المقترحة (إدارة الفعاليات الرياضية).**

**ثالثاً- مرحلة الإنتاج: مرت مرحلة الإنتاج بالخطوات التالية:**

**١- تحديد برامج الوسائط المتعددة: اعتمدت الباحثة على عدد من البرامج لإنتاج الوسائط المتعددة المستخدمة، وهي:**

- **برنامج الفوتوشوب Adobe Photoshop Cs5 .**
- **برنامج معالج النصوص MS Word 2013.**
- **برنامج (Singate 9) لتسجيل لقطات الفيديو.**

٢– إنتاج الوسائط المتعددة: قامت الباحثة بتصميم الوسائط المتعددة اللازمة لتصميم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز، وتكونت من التالي:

- النصوص: استخدام برنامج Microsoft Word لكتابة النصوص، مراعيًا في ذلك التوافق بين حجم النص Font وحجم الشاشة ككل، والمساحة المخصصة لعرض النص على الشاشة.
- الصور الثابتة: استخدم برنامج Adobe Photoshop لإنتاج الصور، وفقًا للحاجة وإضافة التعليقات النصية والتوضيحية، ثم حفظ الصور بالامتداد (jpg) والذي يصلح للنشر على الإنترنت من حيث الحجم والوضوح.
- لقطات الفيديو: قامت الباحثة باستخدام برنامج (singate 9) لتسجيل لقطات الفيديو، بجودة عالية.

٣– تحديد طريقة توصيل الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز: تم استخدام طريقة القائمة على الرؤية Vision–Based، وهي ترتبط بتوجيه المتعلم كاميرا الجهاز النقال إلى واقع مادي محدد يتم عرضه على النقال في صورة لقطات فيديو، والذي يمتاز بأنه يمكن قراءة أي جسم حقيقي (صفحة كتاب، مجسم ....)؛ دمج المعلومات الافتراضية مع العالم الواقعي؛ إضافة مجموعة من المعلومات المفيدة الى الإدراك البصري، التطبيق مجاني.

رابعاً– مرحلة التنفيذ: مرت مرحلة التنفيذ بالخطوات الآتية:

١– ربط الوسائط المتعددة بصفحات الكتاب: تم تحميل لقطات الفيديو التي تم إنتاجها عبر موقع (qr code) وتم طباعة الأكواد التي من خلالها يتم استدعاء لقطات الفيديو، بحيث تستطيع الطالبة من خلال توجيه الهاتف النقال لهذه الأكواد استدعاء لقطات الفيديو.

٢– إعداد دليل استخدام الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز: تم بناء دليل استخدام الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز بحيث تساعد الطالبات على استخدام الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز، ويشتمل على لقطات الفيديو توضح للطالبات كيفية استخدام الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز لتحقيق الأهداف التعليمية المستهدفة.

٣– إجراء التجربة الاستطلاعية على الطالبات: تم تطبيق الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز على عينة من (٢٠) طالبة من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني

(خارج عينة البحث الأساسية)، وذلك للتأكد من سلامة الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز وعمل التعديلات اللازمة لكي تكون صالحاً للتطبيق.

خامساً- مرحلة التقويم: تمثلت مرحلة التقويم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز، على التالي:

١- عرض البيئة على المحكمين: تم عرض الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز على مجموعة من المحكمين المتخصصين، وتم إجراء التعديلات في ضوء آراء الخبراء والمحكمين.

خامسًا- إعداد أداتي البحث:

أ- الاختبار التحصيلي: فيما يلي خطوات بناء الاختبار التحصيلي:

١- تحديد هدف الاختبار: هدف الاختبار إلى قياس تحصيل عينة من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، وفقاً لمستويات بلوم المعرفية الثلاث وهي: (التذكر- الفهم- التطبيق)، قبل وبعد التجربة الميدانية للبحث.

٢- تحديد وصياغة مفردات الاختبار: تم تحديد نوعين من أشكال الاختبارات الموضوعية ليستخدم في إعداد الاختبار وهو (الاختيار من متعدد والصواب والخطأ)، وقد راعت الباحثة معايير تصميم الاختبارات الموضوعية.

٣- إعداد جدول المواصفات: قامت الباحثة بإعداد جدول المواصفات للاختبار التحصيلي، وذلك للربط بين الأهداف التعليمية، وبين المحتوى، ولتحديد عدد المفردات اللازمة لكل هدف في مستويات (التذكر، الفهم، التطبيق) حيث بلغ عدد مفردات الاختبار في صورته النهائية (٣٨) مفردة.

٤- وضع تعليمات الاختبار: بعد صياغة مفردات الاختبار وضعت الباحثة تعليمات الاختبار التحصيلي، وقد روعي عند صياغتها، أن تكون التعليمات سهلة وواضحة ومباشر، وأن توضح التعليمات طريقة تسجيل الإجابة ومكانها.

٥- التحقق من صدق الاختبار: الاختبار الصادق هو الذي يقيس ما وضع لقياسه، ولذلك تهدف هذه الخطوة إلى التحقق من تمثيل الاختبار للأهداف المحددة له، وذلك عن طريق عرض الاختبار في صورته الأولية على عدد من المحكمين المتخصصين، حيث قامت الباحثة بإجراء التعديلات التي اقترحها السادة المحكمون.

٦– التجربة الاستطلاعية للاختبار التحصيلي: بعد التحقق من صدق الاختبار التحصيلي، أجريت التجربة الاستطلاعية على مجموعة من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، بلغ عددهن (٢٠) طالبة (من خارج عينة البحث الأساسية)، وكان الهدف من التجربة الاستطلاعية ما يلي:

٦–١– حساب معامل السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار: تم حساب معامل السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار، حيث تراوحت معاملات السهولة ما بين (٠.٣٠– ٠.٧٠) وهي معاملات سهولة مقبولة، وتراوحت معاملات الصعوبة ما بين (٠.٣٠ –٠.٧٠) وهي معاملات صعوبة مقبولة.

٦–٢– حساب معامل التمييز: بلغت معاملات التمييز (٠.٢١– ٠.٢٥) وهي معاملات مقبولة.

٦–٣– حساب معامل ثبات الاختبار: تم حساب ثبات الاختبار بمعادلة ألفا كرونباخ Crounbach، وبلغ مقداره (٠.٨٩)، ومن ثم يمكن الوثوق في النتائج التي يتم الحصول عليها عند تطبيق الاختبار على عينة البحث.

٦–٤– تحديد الزمن المناسب للاختبار: قامت الباحثة بتسجيل الزمن الذي استغرقه كل طالب في الإجابة على الاختبار، ثم حساب متوسط الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار، الزمن المناسب للاختبار = ٧٠٠ دقيقة ÷ ٢٠ طالبة = ٣٥ دقيقة.

٧– طريقة تصحيح الاختبار: تحصل الطالبة على درجة واحدة على كل مفردة تجيب عنها إجابة صحيحة، وصفر على كل مفردة تتركها أو تجيب عنها إجابة خاطئة، وبذلك تكزن الدرجة الكلية للاختبار (٣٨) درجة، وبعد هذه الإجراءات أصبح الاختبار في صورته النهائية صالحاً للاستخدام.

ب– إعداد بطاقة الملاحظة الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية:

١– تحديد الهدف من البطاقة: استهدفت بطاقة الملاحظة تحديد مستوي أداء طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني في مهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

٢– صياغة مفردات بطاقة الملاحظة: تمت صياغة مفردات بطاقة الملاحظة في ضوء مهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

٢– وضع نظام تقدير درجات بطاقة الملاحظة: تمّ استخدام التقدير الكمي لبطاقة الملاحظة حيث اشتملت على خيارات التقييم (أدت المهارة – لم تؤدي المهارة)، وتم توزيع درجات التقييم لمستويات الأداء وفق التقدير (أدت المهارات = ١ درجة – لم تؤدي المهارة= صفر درجة)، وبذلك أصبحت الدرجة النهائية لبطاقة الملاحظة (٦٤) درجة.

٣- ضبط بطاقة الملاحظة: يقصد بعملية ضبط بطاقة الملاحظة التحقق من صدق البطاقة وثباتها، وقد تمّ التحقق من ذلك وفق الإجراءات التالية:

أ- التحقق من صدق بطاقة الملاحظة: تمّ تقدير صدق البطاقة عن طريق الصدق الظاهري، حيث تمّ عرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من المحكمين والخبراء المتخصصين، وتم التعديل في ضوء أراءهم.

ب- حساب ثبات بطاقة الملاحظة: تمّ حساب معامل ثبات البطاقة بأسلوب تعدد الملاحظين على مستوى أداء الطالبة الواحدة، ثم حساب معامل الاتفاق بين تقديراتهم باستخدام معادلة "كوبر"(Cooper,1974)، حيث تم اختيار خمس طالبات لأداء مهارات إدارة الفعاليات الرياضية، حيث قامت الباحثة بالاشتراك مع أثنين من الزملاء بتقييم أداء الخمس طالبات، وبلغ متوسط اتفاق الملاحظين على أداء الطالبات الخمس يساوي (٩٣.٣٣٪)، وهو يعد معامل ثبات مرتفعاً، وأن بطاقة الملاحظة صالحة للاستخدام والتطبيق على عينة البحث كأداة للقياس.

سادساً: خطوات تنفيذ تجربة البحث:

قامت الباحثة بالبدء في التجربة الأساسية التي استغرقت قرابة الشهر، بواقع مرتين أسبوعياً، وقد مرت التجربة الأساسية للبحث بالمراحل الآتية:

١. اختيار عينة الدراسة: تم اختيار عينة البحث من طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، بلغ عددهن (٤٠) طالبة، وتم تقسيمهن عشوائيًا إلى مجموعتين، التجريبية تستخدم الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز وعددهم (٢٠) طالبة، والضابطة تستخدم الوحدة المقترحة بالطريقة التقليدية وعددهن (٢٠) طالبة.

٢. تطبيق أدوات الدراسة قبلياً: تم تطبيق أداتا البحث قبلياً للتأكد من تكافؤ مجموعتي البحث:

أ- التأكد من تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) بالنسبة للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية:

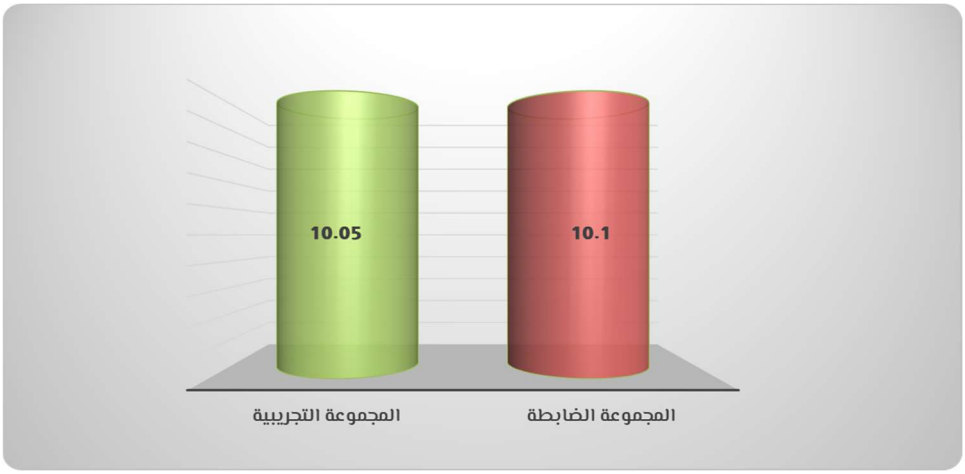
للتأكد من تكافؤ مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) بالنسبة للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، حيث قامت الباحثة بتطبيق الاختبار التحصيلي قبلياً على طالبات المجموعة التجريبية الأولى وطالبات المجموعة التجريبية الثانية وذلك بهدف التحقق من التكافؤ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) بالنسبة للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، واستخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية

والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (١).

جدول (١): دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

| عدد العينة | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | "ت" المحسوبة | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | | |

يوضح جدول (1) أن قيمة (ت) غير دالة مما يدل على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعتين (التجريبية والضابطة) بالنسبة للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.




شكل (٢) متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

ب– التأكد من تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) بالنسبة لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية:

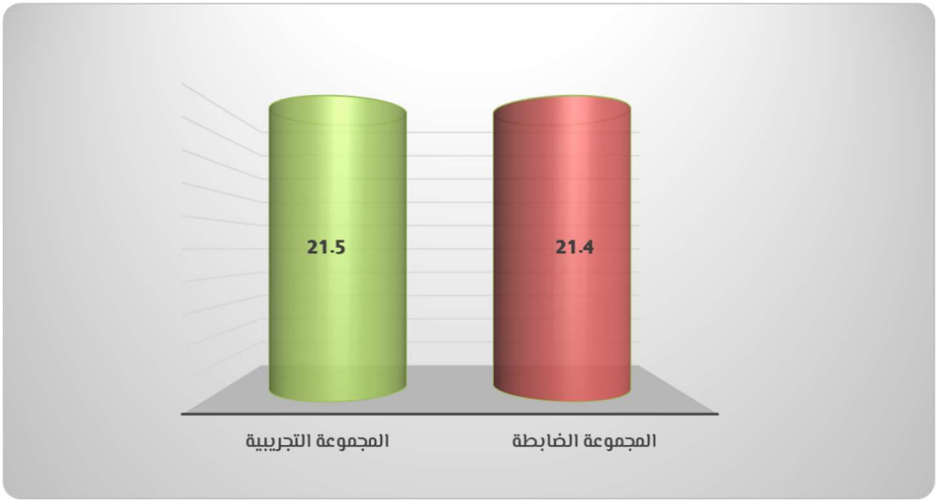
للتأكد من تكافؤ مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) بالنسبة لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، حيث قامت الباحثة بتطبيق بطاقة الملاحظة قبلياً على طالبات المجموعة التجريبية الأولى وطالبات المجموعة التجريبية الثانية وذلك بهدف التحقق من التكافؤ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) بالنسبة لبطاقة الملاحظة للجانب

الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، واستخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (٢).

جدول (٢): دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

| عدد العينة | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | "ت" المحسوبة | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | | |
| (٢٠) طالبة لكل مجموعة | ٢١.٥٠ | ١.٤٦٩ | ٢١.٤٠ | ١.٣٥٣ | ٠.٢٢٤ | (٠.٨٢٤) غير دالة عند مستوى (٠.٠٥) |

يوضح جدول (٢) أن قيمة (ت) غير دالة مما يدل على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعتين (التجريبية والضابطة) بالنسبة لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.




شكل (٣) متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

٣. تنفيذ التجربة الأساسية: بعد الانتهاء من التطبيق القبلي لأداة البحث والتأكد من تكافؤ طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة، تم تنفيذ التجربة الأساسية الخاصة بالبحث وقد تم تنفيذ التجربة وفق الإجراءات التالية:

- تم عقد لقاء تمهيدي مع طالبات المجموعتين (التجريبية والضابطة)، تعرفت فيه الطالبات بصورة موجزه على أهداف التعلم، وطبيعة محتواه وما تشتمل عليه من وأنشطه، وكيفية إنجازها، وقد تم في هذا اللقاء إثارة دافعية الطالبات للتعلم الوحدة المقترحة في إدارة الفاعليات الرياضية.

١– بالنسبة لطالبات المجموعة التجريبية، تم تطبيق كالآتي:

(أ) قبل المحاضرة: تكليف الطالبات باستخدام كاميرا الهاتف الجوال عبر تقنية (qr code) لاستدعاء فيديو التعلم عبر تكنولوجيا الواقع المعزز، وتجهيز الأسئلة حول محتوى التعلم.

(ب) في أثناء المحاضرة: تم تقسيم المحاضرة إلى ثلاثة أجزاء كالتالي:

١– أول ١٥ دقيقة تم عرض ملخص محتوى التعلم على الطالبات، والإجابة عن أسئلتهن حول الصعوبات التي واجهتهن أثناء التعلم.

٢– ثم بدأت الباحثة باستعراض تكليفات الطالبات ومساعدتهن على حلها من خلال استخدام استراتيجيات التعلم المختلفة (الفردية/ التشاركية).

(ج) بعد المحاضرة: تكليف الطالبات بالدراسة باستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز حول موضوع التعلم القادمة والمرتبط بإدارة الفعاليات الرياضية.

٢– بالنسبة لطالبات المجموعة الضابطة، تم استخدام الطريقة التقليدية المتبعة في التدريس من خلال استخدام أسلوب المحاضرات التقليدية.

٤. تطبيق أدوات الدراسة بعدياً: بعد الانتهاء من تجربة الدراسة، تم تطبيق أداتي البحث (الاختبار التحصيلي– بطاقة الملاحظة) بعدياً على طالبات المجموعتين، وبعد ثلاثة أسابيع تم إعادة تطبيق الاختبار التحصيلي على طالبات المجموعتين (التجريبية والضابطة)، وتم تسجيل هذه النتائج ومعالجتها بالأساليب الإحصائية المناسبة.

نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

١– اختبار الفرض الأول:

لاختبار الفرض الأول للبحث والذي ينص على "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة

على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية".

ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، كما موضح بجدول (٣).

جدول (٣): دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

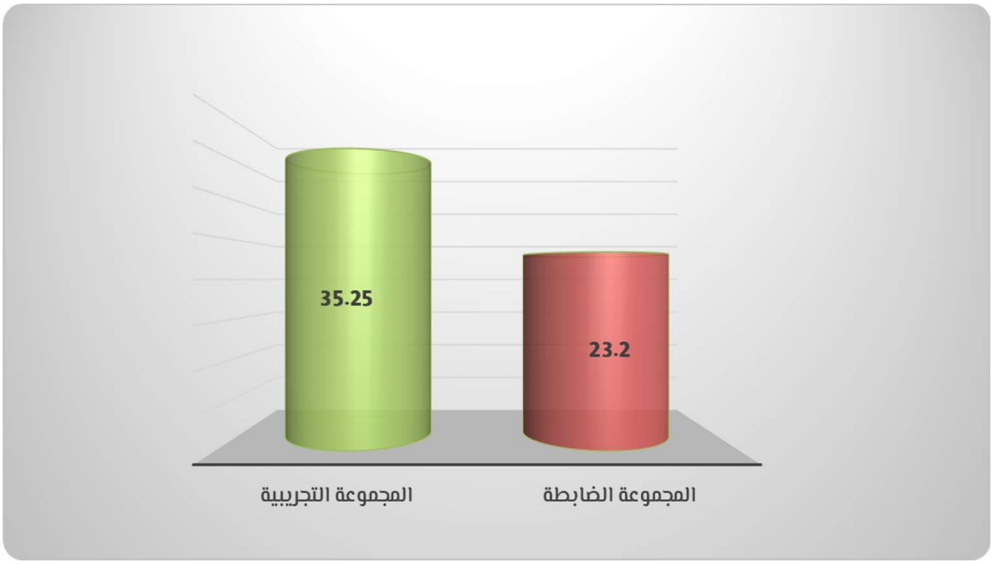
| عدد العينة | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | "ت" المحسوبة | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | | |
| (٢٠) طالبة لكل مجموعة | ٣٥.٢٥ | ٠.٧٨٦ | ٢٣.٢٠ | ٢.٠٩٣ | ٢٤.١٠٦ | (٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥) |

باستقراء النتائج في جدول (٣) يتضح ارتفاع درجات طالبات المجموعة التجريبية الذين استخدموا الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، عند المقارنة بالمجموعة الضابطة الذين استخدموا التعليم التقليدي، حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية (٣٥.٢٥)، بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة (٢٣.٢٠)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (٢٤.١٠٦)، وبلغت قيمة الدلالة (٠.٠٠٠)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥)، وبذلك يتم توجيه الدلالة الإحصائية لصالح المجموعة الأعلى في المتوسط، وهم طالبات المجموعة التجريبية الذين استخدموا الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرض الأول الذي ينص على أنه "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة

الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية".

ويوضح الشكل التالي متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية:




شكل (٤) : متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

وللتحقق من أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية الجانب المعرفي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، قامت الباحثة باستخدام معادلة (إيتا لحساب حجم الأثر)، حيث بلغ الأثر (٠.٩٣٧) وهذا يعنى أن حجم الأثر كبير للوحده المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية الجانب المعرفي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

٢– اختبار الفرض الثاني:

لاختبار الفرض الثاني للبحث الذي ينص على أنه " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم

(الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية".

ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة Independent Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية ، كما موضح بجدول (٤).

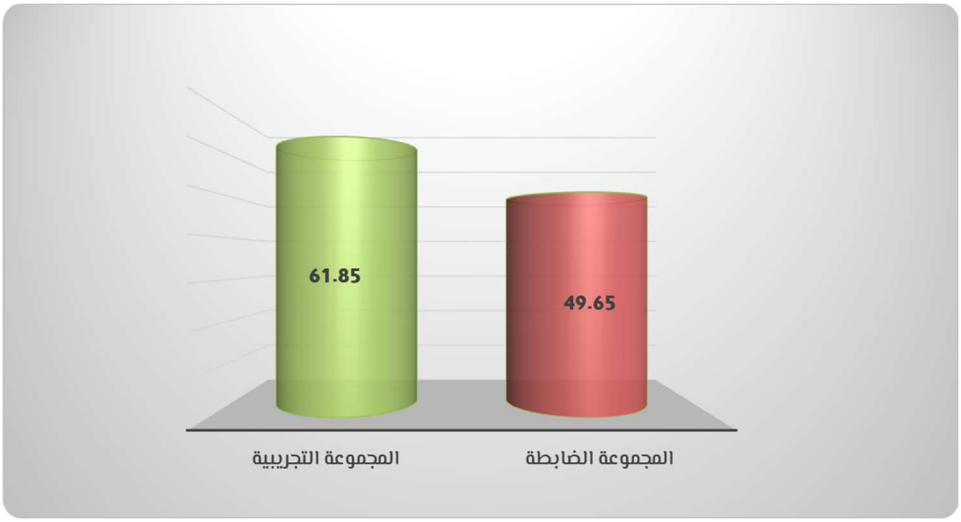
جدول (٤): دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

| عدد العينة | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | "ت" المحسوبة | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | | |
| (٢٠) طالبة لكل مجموعة | ٦١.٨٥ | ١.٤٢٤ | ٤٩.٦٥ | ٥.٦١٣ | ٩.٤٢٢ | (٠.٠٠٠) دالة عند مستوى (٠.٠٥) |

باستقراء النتائج في جدول (٤) يتضح ارتفاع درجات طالبات المجموعة التجريبية الذين استخدموا الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية، عند المقارنة بالمجموعة الضابطة الذين استخدموا التعليم التقليدي، حيث بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية (٦١.٨٥)، بينما بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة (٤٩.٦٥)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (٩.٤٢٢)، وبلغت قيمة الدلالة (٠.٠٠٠)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥)، وبذلك يتم توجيه الدلالة الإحصائية لصالح المجموعة الأعلى في المتوسط، وهم طالبات المجموعة التجريبية الذين استخدموا الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرض الثاني الذي ينص على أنه "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية".

ويوضح شكل (٥) متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية.




شكل (٥) متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية

وللتحقق من أثر وحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني، قامت الباحثة باستخدام معادلة (إيتا لحساب حجم الأثر)، حيث بلغ الأثر (٠.٦٩٤) وهذا يعنى أن حجم الأثر كبير لوحده مقترحة قائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

## ثانياً: نتائج البحث وتفسيرها:

توصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (الوحدة المقترحة القائمة على التعلم المدمج والواقع المعزز)، ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي لمهارات إدارة الفعاليات الرياضية لصالح المجموعة التجريبية، وترى الباحثة أن النتيجة السابقة ترجع إلى:

يمكن تفسير هذه النتيجة بأن التعلم المدمج والواقع المعزز أسهما في إعادة تنظيم وتوظيف الوقت داخل قاعة الدراسة وخارجها، مما ساهم في نقل السيطرة على عملية التعلم من

المعلم إلى الطالبات، فقد ساعدت هذه الأساليب على استغلال وقت المحاضرة في أنشطة التعلم النشط، مما أدى إلى زيادة التحصيل المعرفي لدى الطالبات في مهارات إدارة الفعاليات الرياضية بالإضافة إلى ذلك، وفر التعلم المدمج والواقع المعزز تفريد التعليم، حيث أخذت في الاعتبار الفروق الفردية بين الطالبات، مما أتاح لهن التعلم وفق وتيرتهن الذاتية خارج أوقات المحاضرات.

كما منح التعلم المدمج والواقع المعزز الطالبات فرصة لإتقان المهارات بشكل أكبر، حيث لم يعد التعلم محصورًا بوقت المحاضرة، وقد ساهمت هذه الأدوات في تعزيز عملية التعلم من خلال تطبيق النظرية البنائية (Constructivism)، مما جعل الطالبات مشاركات فاعلات في تعلم مهارات إدارة الفعاليات الرياضية.

وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع عديد من الدراسات مثل: دراسة حرب (٢٠٢٢)، دراسة نبوي أبودنيا (٢٠٢١)، دراسة السمين (٢٠٢١)، دراسة شاهين (٢٠٢٠)، دراسة حسانين وعزت (٢٠٢١)، ودراسة محمد دغا (٢٠٢١)، وقد أكدت هذه الدراسات جميعاً على الأثر الكبير لاستخدام التعلم المدمج والواقع المعزز في تنمية المعارف والمهارات الأدائية المختلفة.

ثالثاً: توصيات البحث: في ضوء نتائج البحث الحالي توصي الباحثة بالآتي:

- الاهتمام بتلبية احتياجات الجيل الجديد من الطالبات وزيادة دافعيتهم من خلال استخدام وسائل تعليمية تكنولوجية مثل التعلم المدمج المدعوم بالواقع المعزز، مما يجعل عملية التعليم أكثر تشويقًا وتحفيزًا في مجال إدارة الفعاليات الرياضية.
- توظيف استراتيجية التعلم المدمج والواقع المعزز في التعليم الجامعي، مع التركيز على استخدامه لتنمية المهارات العملية، وبالأخص المهارات المرتبطة بإدارة الفعاليات الرياضية، مما يساهم في تحقيق تعلم أعمق وأكثر تفاعلية.
- تشجيع أعضاء هيئة التدريس على اعتماد التعلم المدمج والواقع المعزز كأحد المستحدثات التكنولوجية الفعالة، بهدف تعزيز الكفاءة التعليمية وتحسين أداء الطالبات في مجال إدارة الفعاليات الرياضية.

## رابعاً: مقترحات البحث

في ضوء نتائج البحث الحالي يمكن اقتراح الأبحاث المستقبلية الآتية:

- دراسة فاعلية التعلم المقلوب بالواقع الافتراضي في تنمية التحصيل المعرفي ومستوى أداء جملة التمرينات الزوجية لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

- دراسة أثر تصميم كتاب إلكتروني تفاعلي على تنمية مهارات الأداء الإداري لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.
- دراسة أثر استخدام تحليلات التعلم الرقمية على مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لبعض مهارات الباليه لدى طالبات علوم الرياضة والنشاط البدني.

## المراجع

الحاروني، ايمان حسن؛ القط، محمد احمد؛ العزازي، اسراء سامح احمد (٢٠٢٢). تأثير استخدام التعليم المدمج على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطالبات المرحلة الثانوية. *مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة*، ٢ (١)، ١-٢٣.

حرب، محمد صلاح (٢٠٢٢). تأثير استخدام استراتيجية العصف الذهني الإلكتروني في بيئة التعلم المدمج على تنمية قدرات التفكير الابتكاري والتحصيل المعرفي في العروض الرياضية المصغرة. *مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة، ٢ (٤)، ١٤٥- ١٧٥ .*

حسانين، مصطفى عبد السميع ؛ عزت، محمد حسين (٢٠٢١). فاعلية استخدام تقنية الواقع المعزز على إتقان الأداء الفني لسباحة الصدر للمبتدئين. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة. جامعة حلوان*، ٩٣ (٢)، ١-٢٤.

حسن، منار (٢٠٢٣). الأمن السيبراني ودوره في تأمين الفعاليات الرياضية الكبرى في مملكة البحرين. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة. جامعة حلوان*، ٩٩ (١)، ٣٨٨-٤٢٠.

الزيني، مها محمد عزب. (٢٠٢٠). تأثير استخدام التعليم المدمج على تعلم بعض الاوضاع الاساسية في البالية .*المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*. جامعة حلوان، ٩٠ (٤)، ٥٧١-٥٩٠.

سامر، حسام عبده (٢٠١٠). *الإدارة الرياضية الحديثة*. عمان: دار اسامة للتوزيع والنشر.

السمين، أسماء محمد (٢٠٢١). فاعلية استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في إكساب الكفايات التدريسية لدي الطالب المعلم بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا. *المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة*، ٥٦(٠)، ٨-٣٩.

شاهين، خالد رمضان محمد (٢٠٢٠). تأثير استخدام برنامج قائم على تكنولوجيا الواقع المعزز على تركيز الانتباه وتعلم بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة. *المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة*، ٢٥(٢٥)، ٢١٩-٢٤٣.

القصبي، سعد ابراهيم، عبد الباقي، فادية, محمد، عيسى، فاطمة ممدوح محمد، أحمد، عبير محمد يوسف. (٢٠٢٤). التدريب المدمج باستخدام الهواتف الذكية وتأثيرها على المستوي المهاري والرقمي لناشئي سباق قذف القرص. *المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة*، ٧٦(٢)،٢٩٦-٣٢١.

محمد دغا، صفاء غازي (٢٠٢١). تأثير التعلم المدمج على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الجمباز لطالبات مدارس التعليم العام بمدينة جازان. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة. جامعة* حلوان، ٩١ (١)، ٥٣–٨٨.

المساوي, وليد صلاح علي؛ حمزة، إكرامي (٢٠٢٠). حقيبة تعليمية إلكترونية قائمة على التعليم المدمج وتأثيرها على نواتج التعلم بمقرر كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية للبنين جامعة الإسكندرية. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة. جامعة حلوان*، ٨٩ (مايو جزء ١)، ١٨٠–٢٢٨.

نبوي أبودنيا، محمد عبد المجيد (٢٠٢١). تأثير التعلم المدمج " الهجين" باستخدام منصة " جوجل كلاس رووم على بعض نواتج التعلم لمهارة دفع الجلة. *المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة*، ٠٥٤(٠٥٤)، ٧٩–١٠٣.

**Alsalhi, N. R., Al-Qatawneh, S., Eltahir, M., & Aqel, K. (2021). Does Blended Learning Improve the Academic Achievement of Undergraduate Students in the Mathematics Course? A Case Study in Higher Education. Eurasia Journal of Mathematics, *Science and Technology Education*, 17(4), em1951. https://doi./10.29333/ejmste/10781**

**Attard, C., & Holmes, K. (2020). An exploration of teacher and student perceptions of blended learning in four secondary mathematics classrooms. *Mathematics Education Research Journal*, 1-22.**

**Chang, C. C. (2018). Outdoor ubiquitous learning or indoor CAL? Achievement and different cognitive loads of college students. *Behavior & Information Technology, 37*(1), 38–49.**

**Chang, S. -C., & Hwang, G. -J. (2018). Impacts of an augmented reality-based flipped learning guiding approach on students' scientific project performance and perceptions. *Computers & Education, 125*, 226–239.**

**Chang, Y. L., Hou, H. T., Pan, C. Y., Sung, Y. T., & Chang, K. E. (2015). Apply an augmented reality in a mobile guidance to increase sense of place for heritage places. *Educational Technology & Society, 18*(2), 166–178.**

**Chen, P., Liu, X., Cheng, W., & Huang, R. (2017). *Innovations in smart learning*. Singapore.**

**Cheng, K. H. (2017). Exploring parents' conceptions of augmented reality learning and approaches to learning by augmented reality with their children. *Journal of Educational Computing Research,***

*55*(6), 820–843.

**Djibril, D. H., & Çakir, H. (2023). Students' opinions on the usage of mobile augmented reality application in health education. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age, 8*(1), 10-24.**

**Du, J., & Dewitt, D. (2024). Technology acceptance of a wearable collaborative augmented reality system in learning chemistry among junior high school students. *Journal of Pedagogical Research, 8*(1), 106-119.**

**Dunleavy, M., Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. In: Spector, J., Merrill, M., Elen, J., Bishop, M. (eds) *Handbook of research on educational communications and technology*. Springer, New York, NY. https://doi./10.1007/978-1-4614-3185-5_59**

**Dutta, R., Mantri, A., Singh, G. *(2023).* Measuring the Impact of Augmented Reality in Flipped Learning Mode on Critical Thinking, Learning Motivation, and Knowledge of Engineering Students. *Journal Scientific Education Technol*ogy, 32, 912–930, https://doi./10.1007/s10956-023-10051-2**

**Finlay, M. J., Tinnion, D. J., & Simpson, T. (2022). A virtual versus blended learning approach to higher education during the COVID-19 pandemic: The experiences of a sport and exercise science student cohort. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 30, 100363.**

**García-Vallejo, A. M., Albahari, A., Añó-Sanz, V., & Garrido-Moreno, A. (2020). What's behind a marathon? Process management in sports running events. *Sustainability, 12*(15), 6000**

**Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior, 54*, 170–179. https://doi./10.1016/j.chb.2015.07.045**

**Harper, C. V., McCormick, L. M., & Marron, L. (2024). Face-to-face vs. blended learning in higher education: A quantitative analysis of biological science student outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(2). https://doi./10.1186/s41239-023-00435-0**

**Henderson, J. C., Foo, K., Lim, H., & Yip, S. (2010). Sports events and tourism: The Singapore Formula One Grand Prix. *International Journal of Event and Festival Management*, *1*(1), 60-73.**

**Huang, M., Kuang, F., & Ling, Y. (2022). EFL learners' engagement in**

**different activities of blended learning environment.** ***Asian Journal of Second and Foreign Language Education*****, 7(1), 9–24.**

**Kamarudin L. M., Aziz N. A. R. A., & Ramely A. (2022). Understanding Crowd Management in Sports Events: A Preliminary Study.** ***Journal of Tourism, Hospitality & Culinary Arts.*** **14(1), 393-410.**

**Kavanagh, S., Luxton-Reilly, A., Wuensche, B., & Plimmer, B. (2017). A systematic review of virtual reality in education.** ***Themes in Science and Technology Education, 10*****(2), 85–119.**

**Li B., Yu Q., & Yang F. (2022). The effect of blended instruction on student performance: A meta-analysis of 106 empirical studies from China and abroad.** ***Best Evidence in Chinese Education*****, 10(2), 1395–1403.**

**Liang, C., Lingling, W., Ruiqiu, Z., Wei, X., & Zhinan, Q. (2018). The teaching reform and practice of engineering drawing based on the system engineering.** ***Journal of Graphics, 39*****(6), 1214.**

**Nayak, K., Barik, G., & Bag, S. (2024). Effect of blended learning on the academic achievement in social science of secondary school students.** ***International Journal for Multidisciplinary Research*** **(IJFMR), 6(1), 1-12.**

**Nikou, S. A., Perifanou, M., & Economides, A. A. (2022). Towards a teachers' augmented reality competencies (TARC) framework. In** ***Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning*** **(pp. 203–212). Springer, Cham.**

**OBrien, T., Foster, S., Tucker, E. L., & Hegde, S. (2021). COVID Response: A Blended Approach to Studying Sanitizer Station Deployment at a Large Public University. In 2021 Resilience Week (RWS) (pp. 1-7). IEEE.**

**OBrien, T., Foster, S., Tucker, E. L., & Hegde, S. (2021). COVID Response: A Blended Approach to Studying Sanitizer Station Deployment at a Large Public University. In 2021** ***Resilience Week (RWS)*** **(pp. 1-7). IEEE. https://doi.org/10.1109/RWS52686.2021.9611795**

**Parent M. M., Smith-Swan S. (2013).** ***Managing major sports events: Theory and practice*****. Routledge.**

**Pianese, T. (2021). Interpreting sports events from a resource-based view perspective.** ***International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*****,** ***22*****(2), 240-261.**

**Preuss, H. (2015). A framework for identifying the legacies of a mega**

**sport event.** ***Leisure Studies*****,34(6), 643–664.**

**Rahmat, A. D., Kuswanto, H., Wilujeng, I., & Perdana, R. (2023). Implementation of mobile augmented reality on physics learning in junior high school students.** ***Journal of Education and e-Learning Research, 10*****(2), 132-140.**

**Salmi, H., Kaasinen, A., & Kallunki, V. (2012). Towards An Open Learning Environment Via Augmented Reality (AR): Visualising The Invisible In Science Centres And Schools For Teacher Education.** ***Procedia - Social And Behavioral Sciences*****, 45(0), 284-295.**

**Scavarelli, A., Arya, A., & Teather, R. J. (2020). Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: A literature review.** ***Virtual Reality, 25*****, 257–277. https://doi./10.1007/s10055-020-00444-8**

**Schnitzer, M., Kronberger, K., Bazzanella, F., & Wenger, S. (2020). Analyzing Project Management Methods in Organizing Sports Events.** ***Sage Open*****,** ***10*****(4).**

**Sreejun, S., & Chatwattana, P. (2023). The imagineering learning model with inquiry-based learning via augmented reality to enhance creative products and digital empathy.** ***Journal of Education and Learning, 12*****(2), 52-59.**

**Stites, N. A., Berger, E., DeBoer, J., & Rhoads, J. F. (2019). A cluster-based approach to understanding students' resources-usage patterns in an active, blended, and collaborative learning environment.** ***International Journal of Engineering Education*****., 35(6), 1738–1757.**

**Taks M., Chalip L., Green B. C. (2015). Impacts and strategic outcomes from non-mega sport events for local communities.** ***European Sport Management Quarterly*****, 15(1), 1–6.**

**Zhang, W., & Zhu, C. (2017). Review on blended learning: Identifying the key themes and categories.** ***International Journal of Information and Education Technology*****, 7(9), 673-678.**

# Proposed Unit Based on Blended Learning and Augmented Reality for Developing Sports Event Management Skills Among Female Students of Sports Science and Physical Activity at Saudi Universities

**Prepared by**
**Dr. Hind Omer Salem Alshaghdali**
**Assistant Professor of Curriculum and Methods of Teaching**
**Faculty of Education, University of Hail, Kingdom of Saudi Arabia**
**Email: h.alshkhdly@uoh.edu.sa**

**Abstract: The research aimed to explore the impact of a proposed unit based on blended learning and augmented reality in developing sports event management skills among female students of Sports Science and Physical Activity at Saudi universities. The research employed a quasi-experimental approach, with a sample consisting of 40 students, who were randomly divided into two groups: an experimental group (20 students), and a control group (20 students). The study utilized two tools: a cognitive test related to sports event management skills, and a skill performance observation sheet associated with sports event management skills. The findings revealed a statistically significant difference at the 0.05 significance level between the mean scores of the experimental group (using the proposed unit based on blended learning and augmented reality) and the mean scores of the control group (using the traditional method) in the post-application of the achievement test and the observation sheet related to sports event management skills, favoring the experimental group. The research recommended the necessity of employing blended learning and augmented reality strategies in higher education, with a focus on their use in developing practical skills.**

**Keywords: Technological Innovations- E-Learning Strategies- Sports Management.**