" فاعلية أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) على دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو"

أ.م.د/ مشعل فهد محمد الثوينى

قسم التربية البدنية والرياضة ،كلية التربية الأساسية ،جامعة الكويت

المقدمة ومشكلة البحث:

تهتم الدول المتقدمة بتطوير العملية التعليمية، وهذا التطوير يتطلب تبني صيغ جديدة تقوم على اسس منهجية نظامية تعمل على تغيير الفكر التربوي القائم على الأسلوب التقليدي في اساليب وطرق التعليم والتعلم الحالية التي أصبحت غير ملائمة لعمليات تطوير العملية التعليمية، وكان لتطور تقنيات المعلومات والاتصالات أثرها في تفعيل عمليات التطبيق العلمي للنظريات والاتجاهات الحديثة في مجال طرق واستراتيجيات التعليم والتعلم وتطويرها، لتساعد في إعداد أجيال جديدة أكثر قدرة على مواجهة تطورات العصر وتحديات المستقبل، حيث أن تطور الأنظمة التعليمية اصبح مرتبط بالاستخدام الامثل للتقنيات الحديثة.

ويتسم العصر الذي نعيشه الآن بالثورة العلمية والتكنولوجية حيث يتوالى تراكم النظريات العلمية وتطبيقاتها التكنولوجية بصورة لم تشهدها البشرية من قبل، مما أدى إلى تغير واضح في جميع المجالات وخاصة في مجال المؤسسات التعليمية وذلك بظهور مصطلح التعلم الإلكتروني بدرجة كبيرة في خدمات التعليم والتدريب؛ لذلك فعلى هذه المؤسسات التعليمية أن تغير بناء هيكلها التنظيمي على ضوء التغيرات الحادثة، نظرا لسرعة تطور مثل هذه التقنيات الحديثة وتطبيقاتها في مجال العملية التعليمية لإحداث تغير واضح للمتعلمين والعملية التعليمية وللتحول من عملية التعلم القائم على المعلم إلى التعلم القائم على المتعلمين.

وحيث ان التعلم الرقمي هو الشكل العصري للتعليم عن بعد والذي يعتمد على تكنولوجيا الاتصال الحديثة المعتمدة على شبكة الانترنت، ليشمل كافة صور التعليم القائم على عدم اشتراط تواجد المعلم والمتعلم في نفس الزمان والمكان باستخدام وسائل اتصال مختلفة كالتعليم بالوسائط المتعددة واليات البحث الرقمي والمكتبات الرقمية وبوابات ومواقع الانترنت ووسائل التواصل الاجتماعية والمنصات التفاعلية التزامنية وغير التزامنية مثل منصة مايكروسوفت تيمز التفاعلية (Microsoft Teams)، وذلك من اجل إيصال المعلومات للمتعلمين بأسرع وقت واقل تكلفة وبصورة تمكن من إدارة العملية التعليمية وضبطها، وقياس وتقييم أداء المتعلمين من خلالها(٧: ٥)

وتعد منصة مايكروسوفت تيمز التعليمية إحدى أدوات التكنولوجيا الحديثة التي يمكن استخدامها في العديد من مجالات العملية التعليمية بهدف تسهيل عملية التعليم في ظل ما توفره من خصائص ومميزات تساعد في هذا المجال، وتوفر عدد من الفوائد للعملية التعليمية، من خلال ما تتمتع به من خصائص ومقومات مثل العرض المباشر للمادة العلمية في شكل نص وصورة ومقاطع فيديو وكذلك امكانية استخدام البريد الإلكتروني للدخول الي هذه المنصة التعليمية الإلكترونية. (١٠: ٧)

ويشير **محمد المهدى عبد الرحمن (٢٠١٤م)** إلى أن التعلم الذاتي ليس نشاطاً معرفياً أو نمطاً سلوكياً فحسب، ولكنه اتجاه شخصي وأسلوب حياة الفرد في تحقيق ذاته، فهو أسلوب يسعى فيه المتعلم بأقصى درجة من الإيجابية والدافعية إلى تنمية استعداداته وإمكانياته وقدراته مستجيباً لميوله واهتماماته بما يحقق تنمية شخصيته وتكاملها والتفاعل الناجح مع مجتمعه عن طريق الاعتماد على نفسه والثقة بقدرته في عملية التعليم والتعلم. (١١:٤١)

وفى هذا الصدد يشير **ماهر إسماعيل صبرى (٢٠٠٢م)** أن التعلم الذاتي يعتمد على تفريد التعليم والتركيز على فردية المتعلم سواء وحده أو وسط مجموعة صغيرة من الأفراد، أما التعلم الفردي فيعتمد على أنشطة ومصادر ومواد جاهزة وأجهزة تعليمية تسمح للمتعلم أن يتعلم بمفرده ولا يعنى ذلك بالضرورة أن يتم التعلم الفردي بطريقة ذاتية فقد يتعلم المتعلم بمفرده مع تفاعله مع الآخرين. (٩: ٢٢٨)

ويرى **إبراهيم بن عبد الله (٢٠١٠م)** أن الدافعية تلعب دوراً هاماً في سلوك الفرد، كما أنها تؤثر تأثيرا مباشرا في مدى توافقه و شعوره بالرضا عن ذاته، واحساسه بالقيمة واحترام ذاته وشعوره بالرضا عن نفسه من خلال ما تتمكن به الذات بفعل الإنجاز في أن تصبح قادرة على الإبداع والتي تعكس من خلال الذات إمكاناتها وقدراتها وطاقاتها، والوصول إلى مستويات التفوق والإنجاز والاستفادة من إمكاناته وقدراته واستعداداته إلى أن يبلغ قمة الخبرة ولهذا تعد "الدافعية" أحد جوانب الشخصية التي تدل على أهمية العامل الدافعي والمزاجي كعامل مؤثر في توظيف الإمكانات الإبداعية. (١: ٢٢)

وتعتبر مسابقات الميدان والمضمار من الرياضات الأساسية فى برامج الدورات الأوليمبية كما أنها تحتل مكانا هاما وأساسيا داخل منهاج التربية الرياضية للمراحل التعليمية المختلفة لما تحققه من أهداف تعليمية وتربوية بالإضافة إلى دورها فى تحسين الكفاءة البدنية وهى غالباً ما تساهم بدورها فى تحسين الأداء لمختلف الرياضات الأخرى، وتعتبر مسابقة عدو ١٠٠م احدى هذه المسابقات والتي تتميز بالمتعة والتشويق للمتفرجين واللاعبين من حيث المنافسة والأداء الحركي

لان هذه المسابقة تتعامل مع أقصى سرعة للمتسابق مع الدقة في الأداء منذ اللحظة الأولى للانطلاق حتى وصول اللاعب إلى خط النهاية.

وتظهر اهمية الدراسة الحالية في تصميم برنامج قائم على التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) وتأثيره على تنمية معدلات دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو، وكذلك توجيه اهتمام المؤسسات والجهات ذات العلاقة بتنمية وتطوير التعليم الجامعي باستراتيجيات التعليم الذاتي لما لها من اهمية كبيرة في تطوير شخصية وسلوك الطالب الجامعي.

وحيث يمثل الطلاب في كل أمة أملها ووسيلتها في النهوض بجوانب حياتها، لذلك نرى توجه الأمم المعاصرة بتوفير العناية والاهتمام الكبير من خلال ما تقدمه من جهود كثيرة من اجل رعاية هؤلاء الطلاب علميا، والتصدي لمشكلاتهم الدراسية من أجل أن تضمن لهم حياة دراسية مناسبة مهما كلفها ذلك العمل من جهد ووقت، إيمانا منهم أن هؤلاء الطلاب يمثلون المستقبل المأمول والرصيد الإستراتيجي والثروة الحقيقية التي تعقد عليها الآمال في بناء المجتمع وتقدمه.

وقد لاحظ الباحث من خلال قيامه بتدريس مادة مسابقات الميدان والمضمار بعض المشكلات الدراسية التي ترتبط بأساليب التعليم والتواصل مع الطلاب خلال الفترة الحالية لانتشار فيروس كورونا من انقطاعهم عن الحضور والتواصل معهم عن بعد باستخدام تقنيات التعلم المختلفة، وكلك انعدام أو انخفاض الدافعية للتعلم الامر الذى يشكل خطرا على المسار التعليمي بالنسبة للمتعلم، ولما كانت منصة التعلم الإلكتروني التفاعلية مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) هي الوسيلة الرسمية بقسم التربية البدنية والرياضة بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت للتواصل مع الطلاب فيما يخص عرض وتدريس الجانب النظري والتطبيقى للمقررات، وفى ذلك يعتمد الطالب على نفسه ويتحمل الجانب الأكبر من مسؤولية تحصيل هذه الجوانب مع غياب المعلم، فقد رأى الباحث ضرورة التعرف على فاعلية أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز التفاعلية (Microsoft Teams) على دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو.

هدف البحث:

يهدف هذا البحث إلى التعرف على تأثير أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز (Microsoft Teams) على دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو.

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى دافعية التعلم ولصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠ عدو ولصالح القياس البعدى.

٣- توجد فروق في نسب تحسن القياسات البعدية عن القياسات القبلية للمجموعة التجريبية في دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو ولصالح القياسات البعدية.

مصطلحات البحث:

- **أسلوب التعلم الذاتى**(*) :

أحد أساليب التعلم التي تتيح توظيف مهارات التعلم بفاعلية وهو نشاط تعليمى يقوم به المتعلم بهدف تنمية استعداداته وقدراته والسير في العملية التعليمية وفقاً لسرعته الذاتية.

- **منصة مايكروسوفت تيمز Microsoft Teams** (*) :

منصة تعليمية تفاعلية تسمح للمعلم بإنشاء فصل دراسي افتراضي يمكن من خلاله التواصل المباشر بينه وبين الطلاب وكذلك مشاركة الملفات والتطبيقات مما يساعد فى تحقيق الأهداف التعليمية المختلفة.

- **دافعية التعلم:**

حالة داخلية تحث المتعلم على السعي بأي وسيلة ليمتلك الأدوات والمواد التي تعمل على إيجاد بيئة تحقق له التكيف والسعادة وتجنبه الوقوع في الفشل. (١٣: ١٣٣).

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة البحث، وذلك من خلال التصميم التجريبي لمجموعة واحدة والذي يعتمد على القياس القبلي والبعدي لنفس المجموعة.

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وعددهم (٦٥) طالب بقسم التربية البدنية والرياضة بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت، تم استبعاد عدد (١٥) طالب لإجراء الدراسة الاستطلاعية، وبذلك أصبحت عينة البحث الأساسية (٥٠) طالب، والجدول رقم (١) يوضح تصنيف عينة البحث.

جدول (١)
تصنيف عينة البحث

عينة البحث الأساسية المجموعة التجريبية		عينة الدراسة الاستطلاعية		إجمالي عينة البحث	
العدد	٪	العدد	٪	العدد	٪
٥٠	٧٦,٩	١٥	٢٣,١	٦٥	١٠٠

تجانس أفراد العينة:

قام الباحث بإجراء التجانس بين أفراد العينة في ضوء المتغيرات التالية: معدلات النمو (العمر الزمنى، الطول، الوزن)، والمتغيرات البدنية (السرعة، المرونة، القدرة العضلية، الرشاقة، التوافق)، ودافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠ م عدو، والجدول رقم (٢) يوضح التجانس بين أفراد العينة.

جدول (٢)
تجانس عينة البحث في معدلات النمو والمتغيرات البدنية
ودافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو
ن= ٦٥

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
العمر الزمني	سنة	١٨,٦٠	١,٧٥	١٨,٠٠	١,٠٢٩
الطول	سم	١٧٣,٢٦	٥,٦١	١٧٢	٠,٦٧٤
الوزن	كجم	٧٤,٦٥	٥,٤١	٧٣,٠٠	٠,٩١٥
السرعة	ث	٤,٧٢	١,٢٥	٥,٠٠	-٠,٦٧٢
المرونة	سم	٥,٨٥	١,٧٦	٦,٠٠	-٠,٢٥٦
القدرة العضلية	متر	٢,١١	٠,٨٤	٢,٢٠	-٠,٣٢١
الرشاقة	عدد	٨,٤١	١,٤٨	٨,٠٠	٠,٨٣١
التوافق	عدد	٦٠,٥٠	١,٣٤	٦٠	١,١١٩
دافعية التعلم	درجة	١٢٤,٣٣	٥,١١	١٢١,٦٠	١,٦٠٣
الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو	متر	١٣,٦٦	١,٤٩	١٣,٠٠	١,٣٢٩

يتضح من جدول (٢) أن قيم معاملات الالتواء تراوحت ما بين (-٠,٦٧٢، ١,٦٠٣) أى أنها انحصرت ما بين (±٣) الأمر الذي يشير إلى اعتدالية توزيع العينة في جميع هذه المتغيرات.

القياس القبلي:

قام الباحث باستدعاء الطلاب لإجراء القياس القبلي حيث تم قياس دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو يومى ٢٠-٢٠٢٠/٩/٢١م.

أدوات ووسائل جمع البيانات:

- جهاز قياس الطول الكلى للجسم (بالسم)

- ميزان طبي معاير لقياس الوزن (بالكيلو جرام)
- استمارة استطلاع آراء الخبراء حول أهم الاختبارات الخاصة بمسابقة ١٠٠م عدو مرفق (١).
- استمارة استطلاع آراء الخبراء حول البرنامج التعليمى المقترح مرفق (٥).

الاختبارات البدنية قيد البحث: مرفق (٢)

تم عرض الاختبارات البدنية الخاصة بمسابقة ١٠٠م عدو على السادة الخبراء في مسابقات الميدان والمضمار مرفق (٤)، وبعد العرض على السادة الخبراء تم تحديد أهم الاختبارات البدنية الخاصة بمسابقة ١٠٠م عدو وهي كالتالى:

- اختبار عدو ٣٠م من البدء الطائر
- اختبار ثنى الجذع أماماً أسفل من الوقوف
- اختبار الوثب العريض من الثبات
- اختبار الانبطاح المائل من الوقوف (١٠) ث
- اختبار نط الحبل

مقياس الدافعية: مرفق (٣)

قام بوضع مقياس دافعية التعلم يوسف قطامي (٢٠١٠م) (١٤) ويتضمن المقياس على عدد (٣٦) عبارة، ويجيب المختبر على العبارات فى مقياس الدافعية وفق ميزان تقدير خماسي (أوافق بشدة (٥) درجات- أوافق (٤) درجات- متردد (٣) درجات- لا أوافق (٢) درجة- لا أوافق بشدة (١) درجة) وعليه فان درجات المقياس تراوحت ما بينت (٣٦-١٨٠) درجة. والرابط التالي يوضح دافعية التعلم https://forms.gle/dtuX٤٦٢uyqEpFoR٥A

البرنامج التعليمي القائم على أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز: مرفق(٦)

تم عرض البرنامج التعليمي على السادة الخبراء في مسابقات الميدان والمضمار والمناهج وطرق تدريس التربية الرياضية مرفق (٤) لاستطلاع آرائهم حول صلاحية البرنامج من خلال مناسبة الأهداف العامة والسلوكية، أسس البرنامج، الامكانيات، الإطار الزمني للبرنامج.

سيناريو البرنامج التعليمي باستخدام اسلوب التعلم الذاتي على منصة مايكروسوفت تيمز:

اتبع الباحث الخطوات التالية في بناء برنامج التعلم الذاتي باستخدام مايكروسوفت تيمز:

١- تحليل المحتوى:

قام الباحث بتحليل محتوى المراجع والدراسات العلمية المرتبطة بموضوع البحث وذلك للتوصل إلى هدف ومحتوى البرنامج التعليمي المقترح.

٢- هدف البرنامج

تطوير مستوى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو من خلال استخدام أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز.

الهدف العام من البرنامج:

يهدف البرنامج إلى تطوير مستوى الإنجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو من خلال أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز(Microsoft Teams) للمجموعة التجريبية.

محتوى البرنامج التعليمي:

حدد الباحث محتوي البرنامج التعليمي والذي يهدف إلى تطوير مستوى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو من خلال المراحل الفنية المختلفة.

٣- الإطار الزمني لتنفيذ البرنامج:

- إجمالي عدد الأسابيع (٦) أسابيع.
- الزمن المخصص لكل محاضرة (٤٥) دقيقة موزعة كما يلي:
  - الاحماء (٥) دقائق.
  - الجزء الرئيسى (النشاط التعليمى والتطبيقى) (٣٥) دقيقة.
  - الختام (٥) دقائق.
- عدد الوحدات التعليمية فى الأسبوع (١) وحدة.

كما تم عرض محتوى البرنامج التعليمى باستخدام اسلوب التعلم الذاتي على منصة مايكروسوفت تيمز لتطوير مستوى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو على مجموعة من الخبراء فى مسابقات الميدان والمضمار وطرق التدريس وأتفق الخبراء على صلاحية البرنامج بنسبة قدرها (٨٠,٠٠%).

٤- وحدات البرنامج التعليمي:

- **الوحدة الأولى:** هدفت لتعليم البدء المنخفض.
- **الوحدة الثانية:** هدفت لتعليم البدء المنخفض والانطلاق.

- **الوحدة الثالثة:** هدفت لتعليم مرحلة البدء والانطلاق (سرعة رد الفعل).
- **الوحدة الرابعة:** هدفت لتعليم مرحلة التدرج في السرعة (تزايد السرعة).
- **الوحدة الخامسة:** هدفت لتعليم مرحلة المحافظة على السرعة القصوى وتحمل السرعة.
- **الوحدة السادسة:** هدفت لتعليم الربط بين مراحل الأداء الكلى لمسابقة ١٠٠م عدو كاملة.

٥- أسس وضع البرنامج المقترح:

راع الباحث عند استخدام التعلم الذاتي باستخدام مايكروسوفت تيمز التالي:

- تحديد موضوع المسابقة المراد تعلمها.
- تقسم مسابقة ١٠٠م عدو إلى مراحل الأداء وهي:

١- مرحلة البدء والانطلاق (سرعة رد الفعل).

٢- مرحلة التدرج في السرعة (تزايد السرعة).

٣- مرحلة المحافظة على السرعة القصوى.

٤- مرحلة هبوط السرعة.

- اعداد التدريبات المتدرجة لتعلم وإتقان المسابقة فى شكل نص جذاب، وصور مسلسلة، ولقطات الفيديو التعليمية، وبعض والأدوات المستخدمة.
- رفع محتوى البرنامج للطلاب في شكل وحدات أسبوعيا على منصة مايكروسوفت تيمز.
- التقويم الذاتي للمتعلم حيث يتم تعرف المتعلم على مواطن الضعف والعمل على علاجها ذاتيا أو بمساعدة معلمه.
- يتم إجراء اختبارات لمسابقة ١٠٠م عدو، وقياس الازمنة المسجلة بعد أن يتم تعلم وإتقان تكنيك المهارة.

الدراسة الاستطلاعية:

أجريت الدراسة الاستطلاعية في الفترة من ٢٠٢٠/٩/١٢م إلى ٢٠٢٠/٩/١٧م على عينة تم اختيارها بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وقوامها (١٥) طالب، حيث قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية للتأكد من المعاملات العلمية للاختبارات البدنية ومقياس الدافعية للتعلم (الثبات – الصدق).

المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) للاختبارات البدنية ومقياس الدافعية للتعلم:

معامل الصدق:

استخدم الباحث صدق التمايز للتحقق من صدق الاختبارات البدنية ودافعية التعلم، وذلك بمقارنة نتائج قياسات المجموعتين، إحداهما عينة البحث الاستطلاعية وقوامها (١٥) طالب (مجموعة غير مميزة)، والأخرى طلاب سبق لهم دراسة مسابقة ١٠٠م عدو وقوامها (١٥) طالب (مجموعة مميزة)، وتم إيجاد دلالة الفروق بين هذه القياسات، وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية ودافعية التعلم

ن١= ن٢=١٥

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة (ت)
		م	ع	م	ع	
عدو (٣٠) م من البدء الطائر	ث	٣,٧٠	١,٣٠	٥,٣٠	١,٦٠	*٢,٤٣
ثنى الجذع أماماً أسفل من الوقوف	سم	٥,٧٧	١,٩١	٤,٠٣	١,٥٩	*٢,٤٠
الوثب العريض من الثبات	متر	٢,٥٥	٠,٨٥	١,٤٠	٠,٦٨	*٢,٩١
الانبطاح المائل من الوقوف (١٠) ث	عدد	٩,٨٠	١,٨٠	٨,٢٢	١,٤٥	*٢,٦٣
نط الحبل	عدد	٧٠,٥٠	١,٨٩	٦٣	١,٣٨	*٥,١٦
دافعية التعلم	درجة	١٢٩,٥٠	٥,٠٣	١٢٠,١٧	٤,٦٣	*٦,٤٠

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى عند ٠,٠٥=٢,٠٤٨ * دال عند مستوى ٠,٠٥

يتضح من جدول (٣) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين المجموعة المميزة والغير مميزة في جميع الاختبارات البدنية ولصالح المجموعة المميزة، الأمر الذي يشير إلى صدق الاختبارات.

معامل الثبات:

قام الباحث بحساب معامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار واعادة تطبيقه **Test-Retest** بفارق زمني (٣) أيام فى الفترة من ٢٠٢٠/٩/١٣م وحتى ٢٠٢٠/٩/١٦م وذلك على العينة الاستطلاعية وعددها (١٥) طالب من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية حيث تم تطبيق نفس الاختبارات وتحت نفس الظروف وباستخدام نفس الأدوات، وقد تم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني، والجدول رقم (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني للاختبارات البدنية ودافعية التعلم

ن= ١٥

الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		معامل الثبات
		م	ع	م	ع	
عدو (٣٠) م من البدء الطائر	ث	٥,٣٠	١,٦٠	٥,١٨	١,٥٥	*٠,٧٣٣
ثنى الجذع أماماً أسفل من الوقوف	سم	٤,٠٣	١,٥٩	٤,٣٠	١,٧٥	*٠,٧٧٧
الوثب العريض من الثبات	سم	١,٤٠	٠,٦٨	١,٦٥	٠,٧٠	*٠,٨٣٠
الانبطاح المائل من الوقوف (١٠) ث	عدد	٨,٢٢	١,٤٥	٨,٣٠	١,٤٧	*٠,٧٢٢
نط الحبل	عدد	٦٣	١,٣٨	٦٥,٥٠	١,٤٠	*٠,٧٦١
دافعية التعلم	درجة	١٢٠,١٧	٤,٦٣	١١٩,٦٦	٤,٤٤	*٠,٨٧٢

* قيمة (ر) عند مستوى عند ٠,٠٥=٠,٥١٤ * دال عند مستوى ٠,٠٥

يتضح من جدول (٤) وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين التطبيق الأول والثاني

للاختبارات البدنية الأمر الذي يشير إلى ثبات الاختبارات المستخدمة قيد البحث.

التجربة الأساسية :

تم تطبيق البرنامج التعليمي القائم على التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز ولمدة (٦) أسابيع في الفترة من ٢٠٢٠/٩/٢٦م إلى ٢٠٢٠/١١/٥م بواقع (وحدة) كل أسبوع، وزمن الوحدة (٤٥ق).

القياس البعدى:

تم إجراء القياس البعدى لدافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو للمجموعة التجريبية، وذلك يومى ٧-٢٠٢٠/١١/٨م، وبنفس شروط القياس القبلي.

الأساليب الاحصائية:

لمعالجة البيانات إحصائياً قام الباحث باستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابى.
- الانحراف المعيارى.
- الوسيط.
- معامل الالتواء.
- معامل الارتباط البسيط.
- اختبار "ت".
- معادلة نسب التحسن %.

عرض ومناقشة النتائج:

عرض النتائج:

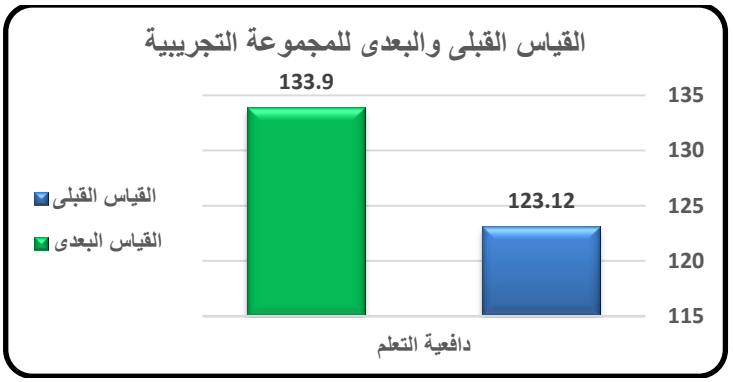
جدول (٥)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في دافعية التعلم

ن=٥٠

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدى		قيمة " ت "
	س	ع	س	ع	
دافعية التعلم	١٢٣,١٢	٤,٨١	١٣٣,٩٠	٥,١٩	*٧,٤٦

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥=٢,٠١٠ * دال عند مستوى ٠,٠٥



شكل (١)

متوسط القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى دافعية التعلم

يتضح من الجدول رقم (٥) والشكل رقم (١) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية لصالح القياسات البعدية فى دافعية التعلم.

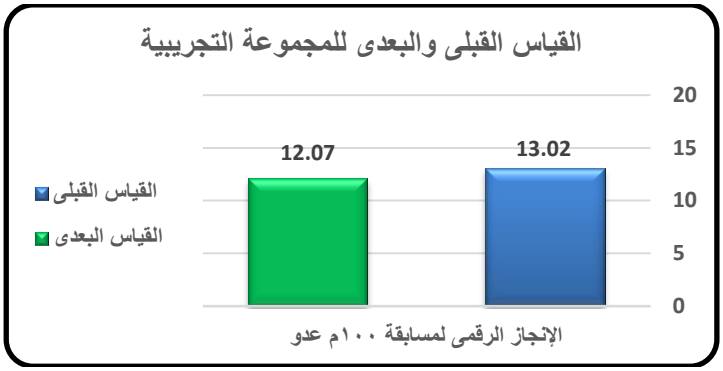
جدول (٦)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو

ن=٥٠

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدى		قيمة " ت "
	س	ع	س	ع	
الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو	١٣,٠٢	١,٥٤	١٢,٠٧	١,٤٩	*٣,٨٨

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠,٠٥=٢,٠١٠ * دال عند مستوى ٠,٠٥



شكل (٢)

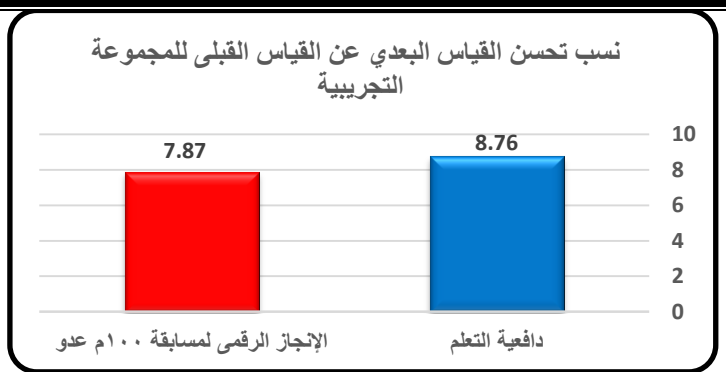
متوسط القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو

يتضح من الجدول رقم (٦) والشكل رقم (٢) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية ولصالح القياسات البعدية فى الانجاز الرقمي لمسابقة ١٠٠م عدو.

جدول (٧)

نسب تحسن القياس البعدي عن القبلي للمجموعة التجريبية في دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو

المتغيرات	القياس القبلى	القياس البعدى	نسب التحسن
دافعية التعلم	١٢٣,١٢	١٣٣,٩٠	٨,٧٦٪
الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو	١٣,٠٢	١٢,٠٧	٧,٨٧٪



شكل (٣)

نسب تحسن القياس البعدى عن القبلي للمجموعة التجريبية فى دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو

يتضح من الجدول رقم (٧) والشكل رقم (٣) وجود نسب تحسن للقياس البعدى عن القياس القبلى في دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو.

مناقشة النتائج:

من خلال فروض البحث ومن واقع البيانات والنتائج التي تم التوصل إليها والتي تمت معالجتها إحصائياً توصل الباحث إلى ما يلي:

يتضح من الجدول رقم (٥) والشكل رقم (١) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية لصالح القياسات البعدية فى دافعية التعلم.

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى الدور الذي يقوم به المعلم فى أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز **(Microsoft Teams)**، حيث تعد المنصات التفاعلية (مايكروسوفت تيمز) وسيلة من الوسائل التي تساعد فى تطوير العملية التعليمية وتحويلها من مجرد عملية روتينية تهدف إلى التلقين فقط؛ إلى عملية تفاعلية وإبداعية تعمل على تنمية المهارات والقدرات، لكنها في المقابل تحتاج إلى توفير البيئة المناسبة، إضافة إلى توفير الأجهزة والمعدات والمصادر التعليمية والبرمجيات، وكذلك تبرز حاجتها إلى تصميم مقررات الكترونية تخدم الأهداف التعليمية.

ويشير طارق عبد الرؤف عامر (٢٠٠٥م) إلى أن أسلوب التعلم الذاتي يعتمد على جعل التعلم عملية متمركزة حول المتعلم نفسه وليس حول المادة التعليمية، ولذا ينبغي أن يمنح المتعلم الفرصة الكافية كي يختار ويحدد ويتحمل مسؤولية ما يود تعلمه، بحيث يصبح موجهاً لذاته متفاعلا بطريقة إيجابية مع كل موقف يواجهه أو يمر به، حيث إن فعاليته وإيجابيته من شأنها أن تجعله شخصاً راغباً في التعلم، عاملا على نمو معارفه، مستكشفاً لما حوله، راغباً في التجديد والإبداع. (٥: ١٦)

ويتفق ذلك مع ما أشار إليه **معين محمد الخلف (٢٠٠٦م)** أن طريقة التعلم الذاتي من الطرق التعليمية التي أصبح استخدامها في العملية التعليمية متداولا والتي يعتمد فيها المتعلم على نفسه حيث يقوم بجميع الواجبات والعمليات المطلوبة منه بنفسه دون الاعتماد على الآخرين من خلال استخدام مواد تعليمية أعدت له مسبقا ساعدت في توفيرها تكنولوجيا التعليم الحديثة على اختلاف انواعها واشكالها، بأسلوب يحقق للمتعلم ما يهدف إليه من تعلمه. (١٢:٢٦)

وتؤكد **سناء محمد سليمان (٢٠٠٥م)** على أن التعلم الفردي يعد نوع من التعلم الذاتي تحت إشراف شخص أو مؤسسة تعليمية وهو مبنى على فكرة مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، بحيث يسير كل متعلم في تعلم الموضوعات الدراسية وفق سرعته وقدراته الخاصة. (٤:١٣٣)

وهذا ما يؤكده **أحمد دوقة وآخرون (٢٠٠٧م)** أن مستوى الدافعية نحو التعلم لدى الطلبة كلما كان مرتفعا كلما ازداد مستوى انجازهم الدراسي وادراكهم لقيمة التعلم وأهمية التواصل والتفاعل

مع المدرسين والأقران فضلا عن أهمية المعاملة الوالدية وتأثيرها الايجابي عليهم وتلعب الدافعية نحو التعلم دورا مهما وكبيرا في حياة أفراد المجتمع وفي رفع مستوى أدائهم وانتاجيتهم في مختلف مجالات الحياة ومواقفها ، آذ أن مستوى الدافعية نحو التعلم وما يتحقق من انجاز عالي يعد حصيلة الطريقة التي يتلقى بها الطالب المعلومات في المدرسة ومقدار ما يحظى به من إسناد اسري. (٢: ٧٤)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من: **عبد الرؤف إسماعيل محفوظ، عصام عبد اللطيف العقاد (٢٠١٥م) (١٥)، جهاد الأميري وآخرون (٢٠٢٠م) (١٧)** على فاعلية أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز التفاعلية.

ومن خلال العرض السابق يتحقق صحة **الفرض الأول** والذي ينص على:

" **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية فى دافعية التعلم ولصالح القياس البعدى**".

يتضح من الجدول رقم (٦) والشكل رقم (٢) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية لصالح القياسات البعدية فى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو.

ويرجع الباحث ذلك التحسن في مستوى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو لدى أفراد المجموعة التجريبية إلى أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز **(Microsoft Teams)**.

حيث يؤكد **هايز والينسون Hayes, Allinson (٢٠٠٩م)** أن التوجيه الذاتي للمتعلم يسمح لكل فرد بالسعي إلى تحقيق أهداف محدده سلفا(يحددها المتعلم بمساعده المعلم) حيث يقوم المعلم بتحديد الأداء المتوقع من الطالب مع مراعاة مستوى قدراته واستعداداته، وكذلك تحمل المتعلم المسؤولية في اتخاذ القرارات التي تتصل باختيار الأساليب المختلفة لتحقيق الأهداف المتوقعة والمطلوبة منه، وكذلك تحرير المعلم من بعض الأعمال الروتينية المتعلقة بالعملية التعليمية تلك التي كان يقوم بها في ظل نظام التعلم التقليدي. (١٦:١٨٢)

ويضيف **رامب وجيفي Ramp, Guffey (٢٠٠٩م)** انه من خلال توفير التنوع في المواد التعليمية والأنشطة والأهداف تزداد دافعية المتعلمين للتعلم، حيث يتعود المتعلم الاعتماد على نفسه، مما يقوى شخصيته ويولد لديه الميل للابتكار والإبداع، كما يساعد الطالب على التغلب على التكرار الممل الذي يلازم التعليم الجماعي. (١٩: ٤٣٢)

ويعزو الباحث تحسن مستوى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو لدى أفراد المجموعة التجريبية إلى فاعلية استخدام التعلم الذاتي حيث يتم تقسيم المسابقة إلى أجزاء صغيرة وعرضها من خلال منصة مايكروسوفت تيمز والتي تعتبر من أساليب التدريس الحديثة فى تعزيز العملية التعليمية حيث يتم عرض الخطوات التعليمية، ومراحل الأداء الفنى لمسابقة ١٠٠م عدو، والتدريبات المتدرجة لتعلم وإتقان المسابقة فى شكل نص جذاب، وصور مسلسلة ولقطات الفيديو التعليمية، وبعض النواحي القانونية والأدوات المستخدمة فى المسابقة مما ساهم فى زيادة الدافعية للتعلم لإتقان مسابقة ١٠٠م عدو.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة: **مارتن و سالادو Marton, Salado (٢٠٠٦م)** (١٨) على تفاعل المتعلم مع كل موقف تعليمي بصوره ايجابيه فالمتعلم هنا مشاركا نشطا إذ يلقى بعبء التعلم بصوره أكبر على المتعلم في تعليم ذاته، وكذلك التقويم الذاتي للمتعلم حيث يتم تعرف المتعلم على مواطن الضعف والعمل على علاجها ذاتيا أو بمساعده معلمه.

ومن خلال العرض السابق يتحقق صحة **الفرض الثانى** والذي ينص على:

" **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية فى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو ولصالح القياس البعدى**".

يتضح من الجدول رقم (٧) والشكل رقم (٣) وجود نسب تحسن للقياس البعدى عن القياس القبلى في دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو.

ويرجع الباحث التطور في الدافعية للتعلم ومستوى الانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو لدى أفراد المجموعة التجريبية إلى فاعلية استخدام التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز التفاعلية حيث تم تقسيم مسابقة ١٠٠م عدو إلى أجزاء صغيرة احتوت على الخطوات التعليمية، ومراحل الأداء الفنى، والتدريبات المتدرجة لتعلم وإتقان المسابقة فى شكل نص جذاب، وصور الأداء المسلسلة، ولقطات الفيديو التعليمية، وبعض النواحي القانونية والأدوات المستخدمة فى المسابقة وتم عرضها من خلال منصة مايكروسوفت تيمز والتي تعتبر من أساليب التدريس الحديثة فى تعزيز العملية التعليمية مما ساهم فى زيادة الدافعية للتعلم لإتقان مسابقة ١٠٠م عدو.

ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه **لوناس حدة (٢٠١٣م)** أن استثارة دافعية الطلاب للتعلم وتوجيهها وتوليد اهتمامات لديهم يجعلهم يقبلون على ممارسة أنشطة تعليمية متنوعة بأداء عالي، والى تبني طرق فعالة في معالجة المعلومات التي يتعامل معها الطالب أثناء عملية التعلم، وهذا ما تؤكده معظم الدراسات والبحوث التربوية والنفسية على أهمية إثارتها لدى التلاميذ، فالمعلم مطالب

بالاطلاع على أساليب استثارة الدافعية لدى المتعلمين من أجل توظيفها في العملية التعلمية بقصد بلوغ وتحقيق الأهداف التربوية (١٨:٨)

وتؤكد **ثريا يونس، فتحي عبد الرحمن (٢٠١٢م)** أن الأهداف التربوية الأساسية التي تنشرها الدافعية للتعلم من خلال توجيه السلوك نحو مقاصد وغايات محددة لدى الطالب، وتنمية الجهود والطاقة والمثابرة لديهم، فضلا عن ازدياد قدرتهم في التعامل مع الخبرات الجديدة والمعلومات التي يكتسبونها في الدراسة والحياة، ولذلك تشكل استثارة دافعية الطلبة نحو التعلم وتوجيهم نحو اهتمامات النظام التربوي والتعليمي لجعلهم يقبلون على ممارسة أي نشاط معرفي أو وجداني أو حركي، وعلى الرغم من ان وحدة المناهج المقررة في المدارس كافة الا أن هناك طلبة يمتازون بان لديهم دافعية مرتفعة نحو التعلم، ويحققون نجاحا وتفوقا في دراستهم وحياتهم على عكس الطلبة الذين لديهم دافعية منخفضة نحو التعلم (١١٦:٣)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة: **عبد الناصر الجراح (٢٠١٠م)** (٦) أن تطبيق مفهوم التعلم الذاتي سيغير من مجرى العملية التعليمية، خاصة أن الطالب هو محورها الأساسي، فالطالب في التعلم الذاتي يكون أكثر نشاطاً لأنه يقوم بتحليل المهام التي يقدمها له المعلم ودائماً يخطط لوضع الأهداف المناسبة لتعلمه وتوجيه عملية تعلمه وتحقيق تلك الأهداف التي خطط لها سابقاً فمن هذا المنطلق ينبغي النظر إلى الأساليب والطرق التربوية التي تتناسب مع هذا التعلم.

ومن خلال العرض السابق يتحقق صحة **الفرض الثالث** والذي ينص على:

" **توجد فروق فى نسب تحسن القياسات البعدية عن القياسات القبلية للمجموعة التجريبية والضابطة فى دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو ولصالح القياسات البعدية**".

الاستنتاجات:

بناء على أهداف البحث وفى حدود العينة وفى ضوء النتائج الإحصائية، توصل الباحث للاستنتاجات التالية:

١- يؤثر أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز تأثيراً إيجابياً دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) على دافعية التعلم والانجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو.

٢- جميع الطلبة افراد عينة الدراسة التجريبية كانت لديهم القابلية في تطور مستوياتهم المهارية.

٣- التعليم باستخدام التعلم الذاتي يؤثر إيجابياً في المستوى المهاري للطلبة افراد عينة الدراسة التجريبية.

٤- التعلم الذاتي يعتبر أحد الحلول الممكنة والناجحة في تعليم المهارات دون قيد كما هو الحال في التعليم التقليدي.

التوصيات:

استنادا إلى ما أشارت إليه نتائج البحث يوصى الباحث بالآتي:

١- تطبيق أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز لإتقان وتطوير مستوى الإنجاز الرقمى لمسابقة ١٠٠م عدو وتحسين حالة الدافعية للتعلم للطلاب.

٢- تشجيع المتعلمين على التعلم الذاتي لتعزيز عملية التعلم المقدمة بالطرق التقليدية.

٣- تشجيع أعضاء هيئة التدريس على استخدام أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز في تدريس مقررات مسابقات الميدان والمضمار لزيادة الدافعية للتعلم لطلاب القسم.

٤- عقد ورش عمل لأعضاء هيئة التدريس ومعاونيهم بقسم التربية البدنية والرياضة بالكلية لتوضيح مفهوم واهمية استخدام أسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز.

٥- إجراء المزيد من الدراسات العلمية القائمة على اسلوب التعلم الذاتي باستخدام منصة مايكروسوفت تيمز ومعرفة تأثيرها على تعلم باقى مسابقات الميدان والمضمار لطلاب القسم بالكلية.

المراجع

أولاً : المراجع العربية:

١- إبراهيم بن عبد الله الحسينان (٢٠١٠): **استراتيجيات التعلم المنظم ذاتيا في ضوء نموذج بينتريش وعلاقتها بالتحصيل والتخصص والمستوى الدراسى والأسلوب المفضل للتعلم، دراسة على طلاب الصف الثانى والثالث الثانوى في منطقتي الرياض والقصيم**، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، الرياض.

٢- أحمد دوقة وآخرون (٢٠٠٧): **تطوير مقياس الدافعية للتعلم لدى تلاميذ التعليم المتوسط**، مجلة الجزائر، العدد١، ص ٦٢-٧٧، الجزائر.

٣- ثريا يونس وفتحي عبد الرحمن (٢٠١٢): **أثر تطبيق برامج التسريع والاثراء على الدافعية للتعلم والتحصيل وتقدير الذات لدى الطلبة الموهوبين في الأردن**، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات، العدد٢٦، عمان، الأردن.

٤- سناء محمد سليمان (٢٠٠٥): **التعلم التعاونى (أسسه، استراتيجياته، تطبيقاته)**، عالم الكتاب، القاهرة.

٥- طارق عبد الرؤف عامر (٢٠٠٥): **التعلم الذاتي (مفاهيمه، أسسه، أساليبه)**، الدار العالمية للنشر والتوزيع، القاهرة.

٦- عبد الناصر الجراح (٢٠١٠): **العلاقة بين التعليم المنظم ذاتياً والتحصيل الأكاديمي لدى عينة من طلبة اليرموك**، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، كلية التربية، المجلد٦، العدد٤، جامعة اليرموك، الأردن.

٧- قسطندي شوملي (٢٠٠٨): **الأنماط الحديثة في التعليم العالى التعليم الرقمى المتعدد الوسائط أو التعليم المتمازج**، المؤتمر السادس لعمداء كلية الآداب في الجامعات الأعضاء في اتحاد الجامعات العربية، جامعة الجنان، لبنان.

٨- لوناس حدة (٢٠١٣): **علاقة التحصيل الدراسى بدافعية التعلم لدى المراهق المتمدرس (دراسة ميدانية لتلاميذ السنة الرابعة متوسط)**، رسالة ماجستير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم على النفس، جامعة اكلى محند اولحاج، الجزائر.

٩- ماهر إسماعيل صبرى (٢٠٠٢): **الموسوعة العربية لمصطلحات التربية وتكنولوجيا التعليم**، مكتبة الرشد، الرياض.

١٠-محمد الدوسري (٢٠١٦): **واقع استخدام أعضاء هيئة التدريس المنصات التعليمية الإلكترونية في تدريس اللغة الإنجليزية فى جامعة الملك سعود**، رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، الأردن.

١١-محمد المهدى عبد الرحمن (٢٠٠٤م): **أثر استخدام الموديولات متعددة الوسائط على تحصيل الطلاب بكلية التربية النوعية بميت غمر وأدائهم العملى**، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

١٢-معين محمد الخلف (٢٠٠٦): **تأثير استخدام الوسائل التعليمية في التعلم الذاتي المعرفى والمهارى للإرسال في التنس والريشة الطائرة**، بحث منشور، مجلة مؤته للبحوث والدراسات، المجلد٢١، العدد٤، جامعة مؤته.

١٣-نايفة قطامي (٢٠٠٤): **مهارات التدريس الفعال**، دار الفكر، عمان.

١٤-يوسف قطامي (٢٠١٠): **سيكولوجية التعلم والتعليم الصفي**، دار الشروق للطباعة والنشر، عمان.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

١٥- Abdul Rauf Ismail, Esam Abdul Lateff. (٢٠١٥): **The efficiency of training program based on self- learning and its impact on the development of Achievement Motivation and self- Esteem among a sample of blind students- King Abdulaziz University**, Global Institute for study& Research Journal; No. ١, pp.١-٢٨.

١٦- Hayes, J & Allinson (٢٠٠٩): **Learning styles and training in work setting lessons from Education research**, Educational psychology, Vol. ١٧, No. ٢, pp.١٨٢-٢٠٤.

١٧- Jehad Alameri, Raja Masadeh, Elham Hamadallh, Haifa Bani Ismail and Hussam N. Fakhouri (٢٠٢٠): **Student's perceptions of E-learning platforms (Moodle, Microsoft Teams, Zoom) in the university of Jordan education and its relation to self- study and academic achievement during covid- ١٩ pandemic**, Advanced Research& Studies Journal, Vol. ١١ No ٥, P ٢١-٣٢.

١٨- Marton, F& Salado (٢٠٠٦): **Learning strategies on qualitative difference in learning outcome as a function of the learner's conception of the task**, British journal Education psychology, (٤٦).٩-٣١.

١٩- Ramp, L. C. & Guffey, J. S. (٢٠٠٩): **The impact of metacognitive training on academic self-efficacy of selected underachieving college students**, ERIC Document Reproduction Services, Ed ٤٣٢-٦٠٧.