جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين
قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار

فاعلية برنامج تعليمى بالوسائل الفائقة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية

بحث مقدم من

محمود إبراهيم محمود شعيب

ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الرياضية

إشراف

دكتور
حامد محمود القنواتى
أستاذ متفرغ بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين ونائب رئيس جامعة الزقازيق لشئون التعليم والطلاب سابقا

دكتور
محمد أحمد رمزى
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين-جامعة الزقازيق

دكتور
جمال إمام السيد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة الزقازيق

١٤٢٨هـ – ٢٠٠٧م

بسم الله الرحمن الرحيم

قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

صدق الله العظيم

(سورة البقرة : آية ٣٢)

قرار لجنة المناقشة والحكم

الشكر والتقدير
بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، أحمدك اللهم لا إله إلا أنت سبحانك جل علاك، خلقت فأحسنت خلق الإنسان، لا إله إلا أنت سبحانك القائل بسم الله الرحمن الرحيم [خلق الإنسان علمه البيان] صدق الله العظيم. وأصلى وأسلم على سيد الخلق أجمعين سيدنا محمد عليه الصلاة وأفضل السلام المعلم الأول والهادى البشير الذى أرسله الله رحمة للعالمين.

يسجد الباحث شكراً لله عز وجل على ما ألهمه من صبر ومثابرة لإتمام هذا البحث حتى خرج إلى حيز الوجود ، وفى الحديث القدسى يقول المولى عز وجل {عبدى.. لن تشكرنى ما لم تشكر من قدمت لك الخير على يديه } صدق رسول الله صلى الله عليه وسلم فيما بلغ عن رب العزة.

حقا أنه ليسعدنى أن أتقدم بأسمى معانى الحب والتقدير إلى هيئة الإشراف على البحث الأستاذ الدكتور/ حامد محمود القنواتى الأستاذ المتفرغ بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية بنين بالزقازيق ونائب رئيس جامعة الزقازيق لشئون التعليم والطلاب سابقا، الأستاذ الدكتور/ محمد أحمد رمزى الأستاذ المساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بالكلية والأستاذ الدكتور/ جمال إمام السيد الأستاذ المساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بالكلية والذين شرفت بإشرافهم ونهلت من معينهم لا مادة علمية فحسب وإنما خلقا عظيما، وفكرا ناضجا، فقد كانوا خير مثال لتواضع العلماء فأعطوا لي الكثير ولم يبخلوا عليّ يوما بتوجيهاتهم وآرائهم العلمية الصائبة، كما كان لوقوفهم بجانى دائما وتذليل كل الصعاب التى مرت بي الفضل الكبير فى إخراج هذا البحث فى صورته الحالية، وأننى مهما أوتيت من فصاحة وبيان فلن أستطيع أن أوفى لهم حقهم، فجزاهم الله عزوجل عن الباحث خير الجزاء، وجعل هذا فى ميزان حسناتهم.

كما يطيب لي أن أتقدم بخالص الشكر والتقدير للأساتذة الأجلاء أعضاء لجنة المناقشة الأستاذ الدكتور/ أحمد ماهر أنور أستاذ ألعاب القوى بقسم المناهج وطرق التدريس ووكيل كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم جامعة حلوان لشئون الدراسات العليا والبحوث سابقا، والأستاذ الدكتور/ محمود عبد السلام فرج الأستاذ المساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بالكلية وذلك لتواضعها وتفضلهما بقبول مناقشة هذا البحث فجزاهما الله عن الباحث خير الجزاء.

كما يتقدم الباحث بالشكر والإعزاز والعرفان بالجميل إلى كل من ساهم وقدم العون فى هذا الجهد العلمى، ولا يفوتنى أن أتوجه بالشكر إلى أفراد عينة البحث لما بذلوه من جهد وتعاونهم طوال فترة إجراءات هذا البحث.

وأخيرا أخص بالشكر والتقدير أهلى وأسرتى وأخص بالذكر والدى الحبيب ووالدتى الحنون وأخوتى الأعزاء على وقوفهم بجانبى ومساندتى دائما، كما أهدى هذا البحث إلى زوجتى الحبيبة وابنتى ندى وهبة لتحملهم متاعب ومشاق رحلة إتمام هذا البحث حتى خرج إلى حيز الوجود فتعجز الكلمات والسطور للوفاء بحقهم فجزاهم الله عنى خير الجزاء، والله أسأل أن يلهمنى حسن البيان.

والله ولى التوفق. الباحث

قائمـــة المحتـــــويات

مسلسل	الموضـــوع	رقم الصفحة
	آية قرآنية	ب
	قرار لجنة المناقشة والحكم	ج
	شكر وتقدير	د
	قائمة المحتويات	هـ
	قائمة الجداول	ح
	قائمة المرفقات	ك
	قائمة الأشكال	ل
١ / ٠	المقدمـة	٢
١ / ١	تقـديم.....	٢
١ / ٢	مشكلة البحث وأهميته <<.....	٤
١ / ٣	أهداف البحث.....	٦
١ / ٤	فروض البحث.....	٧
١ / ٥	مصطلحات البحث.....	٧
٢ / ٠	القراءات النظرية والدراسات السابقة.....	١٠
٢ / ١	القراءات النظرية	١٠
١/١/٢	التعلم.....	١٠
٢/١/٢	أسس التعلم.....	١٠
٣/١/٢	التعلم الحركى.....	١١
٤/١/٢	مراحل التعلم الحركى.....	١٢
٥/١/٢	المجال المعرفى.....	١٣
٦/١/٢	تكنولوجيا التعليم.....	١٥

تا –هـ– لمحتـــــويات

مسلسل	الموضـــوع	رقم الصفحة
١/٦/١/٢	مفهوم تكنولوجيا التعليم	١٥
٢/٦/١/٢	تعريف تكنولوجيا التعليم.....	١٥
٣/٦/١/٢	أهمية استخدام تكنولوجيا التعليم فى المجال الرياضى.....	١٦
٧/١/٢	استخدام الحاسب الآلى فى التربية الرياضية.....	١٧
٨/١/٢	مميـزات اسـتخدام الحاسـب اللآلـى فـى تعلـيم منهـاج التربيـة الرياضـية بالمدارس	١٨
٩/١/٢	الحاسب الآلى والتعليم.....	١٩
١٠/١/٢	الوسائط المتعددة التقليدية والرقمية.....	٢٠
١/١٠/١/٢	مفهوم الوسائط المتعددة الرقمية.....	٢٠
٢/١٠/١/٢	النصوص الفائقة.....	٢١
٣/١٠/١/٢	الفرق بين الوسائل الفائقة والوسائط المتعددة الرقمية.....	٢١
١١/١/٢	مفهوم الوسائل الفائقة	٢٢
١٢/١/٢	أنـــواع برمجيـــات تـــأليف تطبيقـــات الوســـائل الفائقـــة.	٢٤
١/١٢/١/٢	برمجية التأليف أوثر وير	٢٤
١٣/١/٢	المعايير العامة لتصميم وإنتاج برنامج كمبيوتر تعليمى جيد.....	٢٤
١٤/١/٢	مراحل تصميم البرنامج التعليمى.....	٢٥
١٥/١/٢	الوثب الثلاثى.....	٣٤
١/١٥/١/٢	مفهوم الوثب الثلاثى.....	٣٤
٢/١٥/١/٢	الأهداف التربوية للوثب الثلاثى.....	٣٤
٣/١٥/١/٢	المراحل الفنية للوثب الثلاثى	٣٤
٢ / ٢	الدراسات السابقة.....	٣٨
١/٢/٢	الدراسات السابقة العربية.....	٣٩
٢/٢/٢	الدراسات السابقة الأجنبية.....	٤٣
٣/٢	التعليق على الدراسات السابقة.....	٤٦
١/٣/٢	أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة	٤٧

تابع قائمـة المحتـويات

مسلسل	الموضـــوع	رقم الصفحة
٣ / ٠	إجراءات البحث.....	٤٩
٣ / ١	منهج البحث.....	٤٩
٣ / ٢	مجتمع البحث.....	٤٩
٣ / ٣	عينة البحث.....	٤٩
٣ / ٤	أدوات جمع البيانات.....	٥١
٣ / ٥	إعداد البرنامج التعليمى باستخدام الوسائل الفائقة.....	٥٤
٣ / ٦	الدراسات الاستطلاعية.....	٥٧
١/٦/٣	الدراسة الاستطلاعية الأولى.....	٥٧
٢/٦/٣	الدراسة الاستطلاعية الثانية.....	٥٨
٣/٦/٣	الدراسة الاستطلاعية الثالثة.....	٥٨
٣ / ٧	الدرارسة الأساسية.....	٥٨
١/٧/٣	القياس القبلى.....	٥٨
٢/٧/٣	تنفيذ التجربة.....	٥٨
٣ / ٨	المنهج الإحصائى.....	٦٠
٤ / ٠	عرض ومناقشة النتائج.....	٦٢
٤ / ١	عرض النتائج.....	٦٢
١/١/٤	عرض نتائج الهدف الأول.....	٦٢
٢/١/٤	عرض نتائج الهدف الثانى.....	٦٤
٣/١/٤	عرض نتائج الهدف الثالث.....	٦٥
٤ / ٢	مناقشة النتائج.....	٦٧
١/٢/٤	مناقشة نتائج الهدف الأول.....	٦٧
٢/٢/٤	مناقشة نتائج الهدف الثانى.....	٦٩
٣/٢/٤	مناقشة نتائج الهدف الثالث.....	٧٠

تابع قائمـة المحتـويات

مسلسل	الموضـــوع	رقم الصفحة
٥ / ٠	الاستخلاصات والتوصيات.....	٧٣
٥ / ١	الاستخلاصات.....	٧٣
٥ / ٢	التوصيات.....	٧٣
٦ /٠	قائمة المراجع.....	٧٦
٦ / ١	المراجع العربية.....	٧٦
٦ / ٢	المراجع الأجنبية.....	٨١

المرفقات

ملخص البحث باللغة العربية

مستخلص البحث باللغة العربية

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية

ملخص البحث باللغة الإنجليزية

قائمـــة الجداول

رقم الجدول	عنـوان الجـدول	رقم الصفحة
١	الدراسات السابقة.....	٣٩
٢	توصيف عينة البحث.....	٤٩
٣	تجانس عينة البحث.....	٥٠
٤	تكافؤ المجموعة التجريبية والضابطة.....	٥١
٥	صدق الاختبارات البدنية قيد البحث.....	٥٢
٦	ثبات الاختبارات البدنية قيد البحث.....	٥٣
٧	التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى للمجموعة التجريبية.....	٥٩
٨	التوزيـــــع الزمنـــــى للبرنـــــامج التعليمـــــى للمجموعـــــة الضابطة.....	٦٠
٩	تحليل التباين بين نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى–تتبعى–بعدى) لمستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية، المجموعة الضابطة.....	٦٢
١٠	دلالة الفروق بين متوسطات نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى–تتبعى–بعدى) لمستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية، المجموعة الضابطة	٦٣
١١	تحليل التباين بين نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى–تتبعى–بعدى) فى مستوى الإنجاز الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية ، المجموعة الضابطة.....	٦٤
١٢	دلالة الفروق بين متوسطات نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى–تتبعى–بعدى) فى مستوى الإنجاز الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية، المجموعة الضابطة.....	٦٤
١٣	دلالة الفروق بين القياس البعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى.....	٦٥
١٤	نسب التحسن بين نتائج القياسات الثلاثة (قبلى–تتبعى–بعدى) لمستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابط.....	٦٦
١٥	الفرق فى نسب التحسن للقياس (القبلى–البعدى) بين المجموعة التجريبيـــة والضـــابطة للمســـتوى الفنـــى والرقمـــى للوثـــب الثلاثى.....	٦٦
١٦	معامل الارتباط بين مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى فى القياسين (القبلى – البعدى) للمجموعة التجريبية.....	٦٧

قائمـــة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	رقم الصفحة
(١)	الخطوات العامة لتصميم برنامج كمبيوتر تعليمي	٣٣

قائمـــة المرفقات

رقم المرفق	عنوان المرفق
(١)	البرنامج التعليمي (نماذج من الصورة النهائية)
(٢)	الاختبارات البدنية
(٣)	بيان بأسماء السادة الخبراء
(٤)	استمارة تسجيل بيانات الطالب
(٥)	استمارة تقييم مستوى الأداء الفنى
(٦)	استمارة استطلاع رأى الخبراء حول تصميم البرمجية والمحاور الرئيسية للبرنامج
(٧)	البرنامج التعليمي التقليدي لمسابقة الوثب الثلاثي ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم

١ / ٠ المقدمـــــة

١ / ١ تقـــديم

١ / ٢ مشكلة البحث وأهميته.

١ / ٣ هدف البحث.

١ / ٤ فروض البحث.

١ / ٥ مصطلحات البحث

١ / ٠ المقدمـــة :

١ / ١ تقـــديم :

يشـهد العـالم الآن ثـورة هائلـة فـى التكنولوجيـا والتقدم العلمـى الواسـع، وتعـد تكنولوجيـا التعليم أحـد أهم التطبيقات الحديثـة المستخدمة لتطـوير التعليم فى مجالاتـه ومراحلـه المختلفة وتهدف تكنولوجيـا التعليم إلـى إعداد المعلم الكفـء وتدريبه على استخدام الآلات والأجهزة الحديثة استخداما صـحيحا بالإضـافة إلـى تزويده بالمعلومـات الشاملة لجميع جوانب ا لعملية التعليمية من أهداف ومحتوى وطرق تقويم واستراتيجيات تـدريس ووسـائل تعليميـة، كما تتيح للمتعلم أفضل أساليب طرق الحصول على المعرفة فتكنولوجيا التعليم تعتمد على التفكير والإبداع وتسير فى مراحل منظمة يعيشها كل متعلم أثناء سعيه إلى الحصول على المعرفة واكتساب خبرات جديدة ترفع من شأنه وتنمى ذاته.

ويذكر كل من **" محمد سعد زغلول وآخرون " (٢٠٠١م)** أن التربية الرياضية تعمل على تحقيق غايتها عن طريق الأهداف المعرفية والحركية والانفعالية مستخدمة فى ذلك تكنولوجيا التعليم التى تحتاج إلى معلم نـاجح يـتقن المـادة العلميـة وأسـاليب التـدريس الحديثـة وأن يكـون ملمـاً بالاسـتخدامات الابتكاريـة للوسـائط وكيفيـة بنـاء المواقف التعليمية وتصميمها بطريقة تتمشى مـع حاجـات المتعلمين وخصـائصـهم العقلية والنفسية والحركيـة.(٤٢: ١٠٣ ، ١٠٤)

وهذا ما يؤكده كل من **" محمد سعد زغلول ، يوسف محمد كامل " (١٩٩٥م)** أن مهمـة المعلم اليوم غير قاصرة على الشرح والإلقاء واتباع الطرق التقليدية فى تعلم المبتدئين بل أصبحت مسئوليته الأولـى هـى رسم مخطط لاستراتيجية تعلم المهارات للوصول بها إلى أعلى المستويات الرياضية ، ويعتمد فيها على استخدام أساليب حديثة فى التعلم لتحقيق الأهداف المحددة. (٤١: ٦)

ويشير **"محمد سعد زغلول وآخرون " (٢٠٠١م)** إلى أن أسلوب الوسائط المتعددة اليوم يعتبر واحداً من صور تكنولوجيا التعليم الحديثـة فـى مجـال تعليم مهـارات الأنشـطة الرياضـية ، حيث يعد منظومـة تعليميـة تتفاعل تفاعلاً وظيفيا من خلال برنـامج تعليمى لتحقيق أهداف محددة ، وتقوم هذه الوسائل على تنظيم متتـابع محكم يسمح لكل متعلم أن يسير فى البرنـامج التعليمى وفق خصـائصـه المميزة ، وأن يكـون نشيطا وإيجابيـا طـول فتـرة مـرورة بـه.(٤٢: ١٠٤)

كمـا اتفـق كـل مـن **" مـاهر إسـماعيل صـبرى" (١٩٩٩م) و "زينـب محمـد أمـين" (١٩٩٥م)** علـى أن الوسائط المتعددة تختلف عن الوسائل التعليمية من حيث أن عملية التعليم من خـلال الوسـائل التعليميـة تعتمـد بصـفة

أساسية على المعلم أو المتعلم وعرض المهارة التى يراد تدريسها، ويقصر استخدامها هنا كمجرد وسيلة للتوضيح والتدريس وليس كوسيلة للتعلم وبالتالى يكون موقف المتعلم منها موقفا سلبيا مهمته استقبال المعلومات التى تقدم له، كما أن الاستخدام المعتاد لها أنها تعالج موضوعا واحداً فقط، أما الوسائط المتعددة فتضمن أن تكون الوسائط متكاملة مع خطة الدرس وجزء لا يتجزأ منه وأن تستخدم للتعلم وليس للتدريس فقط وعلى هذا فإن الوسائط ليست عملية إضافية للتعليم بل هي المدخل التعليمى نفسه. (٣٩: ٣٥) (٢٤: ٢٧)

ويؤكد **" مصطفى حسن عبد الرحمن" (١٩٩١م)** أن تكنولوجيا الوسائل التعليمية الحديثة ساعدت الطالب فى تكوين مفاهيم جديدة وجعلته قادراً على التعبير بالرموز اللفظية عن استيعابه للمادة التعليمية، وأنها تزود الطالب بمواد تساعده على زيادة خبراته، كما تقدم المعلومات بطريقة سهلة ومفهومة، وتجعل المعلم يتغلب على الصعوبات الطبيعية لعرض المادة التعليمية مثل تصوير الحركات المرئية التى تهتم بسرعة كبيرة وإعادة عرضها ببطئ وغير ذلك من الصعوبات.(٤٨: ١٦-١٩)

ويتفق ذلك مع ما أكده **" بارت هورن ، سوزان وبروش Brush , Part Horn Suzanne " (١٩٩٥م)** على استخدام تكنولوجيا الكمبيوتر فى التعليم قد يفتح آفاقا جديدة أمام كل من المعلم والطالب وبذلك يتحول دور المعلم من ناقل للمعلومات إلى الدور الإرشادى فى الحقل التعليمى كما أن الطلاب سوف يكونوا قادرين على استخلاص المعلومات والمعارف وفهمها بصورة أفضل.(٧٣: ٢٥)

وتذكر كل من **"باربارا سيليز وريتا ريتشى" (١٩٩٨م)** أنه نتيجة البحث العلمى والنظريات والقيم ووجهات النظر الفلسفية والتطور التكنولوجى فى هذا المجال مما أدى إلى الانتقال بالتعليم من حركة التعليم البصرى والسمعى إلى مجال أكثر تعقيداً يجرى تطبيقه فى محيط واسع من بيئات التربية والتعليم وهو مجال تكنولوجيا التعليم.(١٧: ١٤٧)

ويضيف **"الغريب زاهر إسماعيل" ٢٠٠١م)** أن التعلم باستخدام تطبيقات الوسائل فائقة التداخل Hypermedia تؤدى إلى تحسين جودة الحوار التفاعلى لدى المتعلم، وجذب اهتمامه لدراسة المعلومات وتحقق المشاركة الفعالة من خلال حيوية ودقة العرض مما يساعد على التركيز فى تسلسل المعلومات ودلالتها ، هذا بالإضافة إلى توفير بيئة تعليمية محفزة للتعلم.(١١: ١٦٨)

وتذكر **" زينب محمد أمين " (٢٠٠٠م)** أن برامج الوسائل فائقة التداخل تستخدم لإنتاج أشكال من البرامج التعليمية وتزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة فى الوسائل المتعددة الرقمية بالطريقة التى تقابل احتياجاته الخاصة ، فهى تتضمن أنماطا مختلفة لمعلومات وبيئات الكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الالكترونية التى تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمى ، وتتضمن الوسائط فائقة التداخل الرسوم البيانية ، الرسوم المتحركة، الصوت ، الموسيقى ، الخرائط ،

جداول البيانات ، الصور الرسوم الثنائية والثلاثية الأبعاد ، مقاطع الفيديو بالإضافة إلى النص لتقديم الخبرات التربوية للمتعلم عن طريق تناول هذه البيانات والتفاعل معها من خلال التحكم فى السرعة والتصفح والتتابع وكمية المعلومات التى يحتاج إليها المتعلم عن طريق الكمبيوتر بهدف الاستفادة القصوى ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم.(٢٥: ١٨٧)

١ / ٢ مشكلة البحث وأهميته :

بالرغم من الاهتمام المستمر الذى تشهده المؤسسات التربوية والتعليمية فى مصر لإدخال تكنولوجيا التعليم فى العملية التعليمية حيث بدأت معظم المواد الدراسية تعتمد على تكنولوجيا التعليم فى التدريس ، إلا أنه من الملاحظ بأن مادة التربية الرياضية فى المدارس حتى الآن تعتمد فى تدريسها على الأسلوب التقليدى فى التعليم حيث لا تزال استخدام تكنولوجيا التعليم فى تدريس مادة التربية الرياضية فى المدارس محدودة للغاية.

وهذا ما يؤكده كل من **" عثمان مصطفى عثمان " (٢٠٠٣م) ، حامد محمود القنواتى " (٢٠٠١م)** أن دروس التربية الرياضية تحتاج إلى تطبيق الأساليب التكنولوجية الحديثة حتى يمكن أن تحقق أهدافه بطريقة مثلى ، حيث أن إدخال التكنولوجيا الحديثة فى مجال التعلم من الممكن أن تعطينا الفرصة للتخلص من الطرق التقليدية فى التدريس ، حيث أصبحت معظم أساليب تنفيذ البرامج الحالية للتربية الرياضية بالمدارس لم تعد تساير الفلسفات التربوية الحديثة والتى تعتمد فى تقدمها المستمر على استخدام التقنيات التعليمية الحديثة التى تجعل المتعلمين أكثر فاعلية داخل العملية التعليمية مما يؤدى للوصول إلى الأهداف المنشودة.(٣٠: ٦) ، (٢٠: ٣٩)

وقد أظهرت نتائج العديد من الدراسات فى مجال تدريس التربية الرياضية مدى فاعلية استخدام الحاسب الآلى فى تعلم المهارات الحركية ومن هذا المنطلق يستخلص الباحث أن جهاز الكمبيوتر أحد أهم وأبرز وسائل التكنولوجيا الحديثة، واستناداً إلى القدرات التى يتميز بها هذا الجهاز عن غيره فإنه يمكن الاستفادة منه فى تطوير جوانب العملية التعليمية، وكذلك يمكن الاستفادة منه فى درس التربية الرياضية ، وحيث أن مسابقات ألعاب القوى تعتبر هى الأساس والمدخل لجميع الرياضات لما تحتويه من أنواع مختلفة من المنافسة تصلح لمشاركة مختلف الأعمار وكلا الجنسين فى ممارستها ، ولقد حدث تقدم مذهل فى مستويات الإنجاز الرقمى لمسابقات الميدان والمضمار بصفة عامة ومسابقة الوثب الثلاثى بصفة خاصة، حتى وصل إلى حد الإعجاز البشرى، ولكى نحدد لأنفسنا موقعا متميزاً على خريطة ألعاب القوى العالمية يجب علينا مسايرة التطور التكنولوجى حتى يتوافر لدينا نظام تعليمى متقدم يحقق متطلبات العصر الحالى وذلك من خلال استخدام برامج الحاسب الآلى القائمة على الوسائط المتعددة والتى تساعد المتعلم على تطوير قدراته الفكرية والإبداعية.

ومن هذا المنطلق ومن خلال عمل الباحث بمهنة التدريس ، فقد لاحظ أن مهارة الوثب الثلاثى من المهارات المعقدة حيث أن مراحلها الفنية المتمثلة فى الاقتراب والحجلة والخطوة ثم الوثبة فالهبوط فى حفرة الوثب، والمتعلم لا يستطيع أن يدرك ما يحدث فى هذه المراحل، وذلك من خلال النموذج المقدم من المعلم، كما أن هذا النموذج الذى يعتمد على إمكانات المعلم فى الأداء قد يكون أقل من المستوى المطلوب تقديمه للمتعلم مما يؤدى إلى اكتساب المتعلم تصورا خاطئا للمهارة المراد تعلمها بالإضافة إلى عدم مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

ومن خلال خبرة الباحث فى التدريس ، وجد أن طرق التدريس التقليدية غير كافية لاستيعاب وفهم الطلاب حصص التربية الرياضية فكان ضروريا الاستفادة من الإمكانات الموجودة داخل المدارس ، والتى وفرتها الدولة لخدمة العملية التعليمية، فالمدارس مجهزة بمعامل الوسائط المتعددة التى يجب الاستفادة منها لتطوير العملية التعليمية لمواكبة التقدم العلمى والتكنولوجى وخاصة فى عملية التعليم والتدريب ، لذا فإن هذا البحث محاولة للتطوير والتحديث وتطبيق ما هو جديد من وسائط تعليمية متعددة تخدم العملية التعليمية ، من خلال تجريب تقنية تعليمية حديثة من التقنيات التكنولوجية المتقدمة والتى قد يمكن من خلالها تقديم محتوى وحدة تدريسية للمتعلمين بأسلوب جديد للتعلم، مما يساعد على تفريد عملية التعلم وتقديمها بصورة جيدة من أجل الوصول للتعلم الأمثل وتحقيق أهداف مناهج التربية الرياضية بصورة أفضل ، وفى ضوء الاتجاهات الحديثة للتدريس وفى ضوء استخدام تطبيقات الكمبيوتر فى العملية التعليمية أقدم الباحث على محاولة الاستفادة من استخدام الوسائل الفائقة وتوظيفها بما يتلائم مع تدريس المسابقات التى يتضمنها منهاج التربية الرياضية للمرحلة الثانوية بصفة عامة ومسابقة الوثب الثلاثى بصفة خاصة.

وتتضح الأهمية التطبيقية للبحث فى أنها محاولة لتحسين التعلم الحركى، وذلك من خلال توفير برنامج تعليمى يتم إعداده وفق خصائص الوسائل فائقة التداخل والتعرف على فاعلية البرنامج التعليمى المقترح على مستوى الأداء والتحصيل المعرفى والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى من خلال اختبار فاعلية البرنامج المقترح على طلاب المرحلة الثانوية.

١ / ٣ أهداف البحث :

يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمى مقترح للوسائل الفائقة على مستوى الأداء والإنجاز الرقمى فى مسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية، وذلك من خلال تصميم برمجية تعليمية معدة وفقا لخصائص الوسائل الفائقة لمسابقة الوثب الثلاثى وذلك من خلال :

١/٣/١ التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الأدا ء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث.

٢/٣/١ التعرف على تأثير البرنامج التعليمى بالوسائل الفائقة على الإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث.

١/٣/١ التعرف على معدل التغير للبرنامج التعليمى المقترح للوسائل الفائقة على مستوى الأداءالفنى والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث.

١ / ٤ فروض البحث :

من خلال القراءات النظرية ومن خلال استعراض الدراسات السابقة أمكن صياغة فروض البحث كما يلى:

١/٤/١ توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.

٢/٤/١ توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الإنجاز الرقمى لصالح القياس البعدى للمجموعة التجربية.

٣/٤/١ توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين معدل التغير للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لصالح المجموعة التجريبية.

١ / ٥ مصطلحات البحث :

١/٥/١ الفاعليـــة :

" مقدار تأثير الشىء " (١٢ : ٤٧٧)

٢/٥/١ تكنولوجيا التعليم :

هى النظرية والتطبيق فى تصميم العمليات والمصادر وتطويرها واستخدامها وإدارتها وتقويمها من أجل التعلم.(١٧: ٤١)

٣/٥/١ التعلم:

هو عملية متعلقة بالمتعلم نفسه وما اكتسب من خبرات ، معارف ، مهارات ، قيم ، اتجاهات وميول وهى ذات علاقة وطيدة بعملية التعليم، حيث أنها نتيجة ومحصلة لها.(٥٢: ٢٤)

٤/٥/١ الوسائل الفائقة :

بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر المعلومات فى شكل غير خطى ، مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها والتحكم فى عرضها للتفاعل معها ، بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبى احتياجاته. (١١: ٢٠٧)

٥/٥/١ برمجية التأليف :

تطبيق تم إعداده عن طريق إحدى شركات إنتاج تطبيقات الكمبيوتر يستخدم فى إنتاج البرامج التعليمية ونشر المعلومات وفقا لخصائص معينة يضعها مصمم البرنامج.(٣٧: ٤٣)

٦/٥/١ السيناريو :

هو تصور أولى مقترح للشكل العام للبرمجية التعليمية وتحتاج كتابة السيناريو لمهارات خاصة لوضع تسلسل الأحداث التعليمية فى البرنامج.*

---

* **تعريف إجرائى**

٢ / ٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة

٢ / ١ القراءات النظرية

٢ / ٢ الدراسات السابقة

٢ / ٣ التعليق على الدراسات السابقة

٢ / ٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة

٢ / ١ القـراءات النظريـــة :

١/١/٢ التعلــم Learning :

يشير **" إمام مختار حميدة وآخرون " (٢٠٠٠م)** أن التعلم تغير ثابت نسبيا فى السلوك أو الخبرة ينجم عن النشاط الذاتى للمتعلم نتيجة للنضج الطبيعى أو ظروف عارضة.(١٤: ٤٣)

وتعرفه **" وفيقة مصطفى سالم " (٢٠٠١م)** أنه تغير أداء المتعلم أو تعديل سلوكه نتيجة لمروره بخبرات تعليمية معينة والمران عليها بمعنى أن التعلم مرتبط بتعديل السلوك والخبرات التى يمر بها المتعلم فيحدث التعديل فى سلوك المتعلم أثناء إشباع الحاجات وبلوغ الأهداف بغرض التكييف فى المواقف الجديدة.(٥٢: ٢٥)

كما يعرفه **" محمود مهدى سالم " (٢٠٠٢م)** بأنه نشاط إنسانى ، يستدل عليه من آثاره ونتائجه باعتباره تغيراً فى السلوك ناتجا عن تفاعل الفرد فى موقف معين وظروف خاصة ، وهذا التغير يعتبر شبه دائم فى الأداء للفرد ويحدث تحت تأثير الخبرة ، أو الممارسة ، أو التمرين. (٤٧: ٧٤)

٢/١/٢ أسس التعلم :

تذكر **" وفيقه مصطفى سالم " (٢٠٠١م)** أنه يجب على المعلم مراعاة بعض الأسس عند اختيار وسائط الاتصال التعليمية التى يمكن استخدامها عند تعليم جوانب التعلم وتتمثل فى :

- الفروق الفردية بين المتعلمين : فيجب اختيار وسائط الاتصال التعليمية التى يستطيع من خلالها مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- مشاركة المتعلم : يجب أن يشارك المتعلم فى البحث عنت المعلومات من مصادرها، وأن يعرف ما هو الشىء المطلوب منه ، وأهميته فى علمية تعلمه.
- الإدراك : الإدراك أساس التعلم ، وهو العملية التى يعى المتعلم عن طريقها العالم الذى يحيط به ، ويفسره حسب خبراته السابقة مستخدما فى ذلك الحواس الخمس.(٥٢: ٢٨)

٣/١/٢ التعلم الحركى :

يشير **" علي مصطفى طه " (١٩٩٩م)** إلى أن التعلم الحركى يعتبر أحد أهداف العملية التعليمية العامة التى تميز حياة الإنسان ، حيث لا يخلو النشاط الإنسانى بمختلف أنواعه من التعلم كما تمثل عملية التعليم والتعلم إحدى الأسس الهامة فى حياة الإنسان، ويتفق العديد من المتخصصين فى مجالات علم النفس التعليمى والتعلم

الحركى على أن عملية التعلم عبارة عن دخول الجديد فى حياة الإنسان وسلوكه، أو حدوث تغير أو تعديل فى هذا السلوك الذى ينتج عن قيام الكائن الحى بنشاط يؤدى إلى حدوث استجابة معينة تظهر فى شكل التغيير أو التعديل الجديد فى السلوك.(٣٥: ٩)

بينما يرى **" إبراهيم عبد ربه خليفة " (١٩٩٩م)** أن التعلم الحركى هو ذلك التغيير الذى يطرأ على سلوك المتعلم خلال أي نشاط رياضى يدرس ن نتيجة لعمليات نفسية يقوم بها المتعلم وتظهر نتائجها فى شكل أداء حركى أو مهارى جديد، فالتعلم هو مجموعة من الخطوات تجعل المتعلم يقترب من الأداء الصحيح للمهارة الرياضية.(٤: ١٨٩)

بينما يعرفه **" ريتشارد شميدت Richard Schmidt" (١٩٩٩م)** بأنه مجموعة من العمليات الملازمة للتدريب والخبرة ، والتى تؤدى إلى تغير دائم فى القدرة على الأداء المهارى.(٧٤: ١٥٣)

كما يعرفه **"محمد حسن علاوى" (١٩٩٧م)** بأنه عملية تحسين التوافق الحركى ، ويهدف إلى اكتساب المهارات الحركية والقدرات البدنية والسلوك المناسب للمواقف المختلفة.(٤٠: ١٧١)

ويتفق كل من **"سعيد خليل الشاهد " (١٩٩٥م) ، " علي مصطفى طه" (١٩٩٩م)** ، على أن التعلم الحركى ظاهرة لا يمكن ملاحظتها بصورة مباشرة ، غير أنه يمكن الاستدلال عليه فقط من سلوك الفرد وأدائه والحكم عليه من خلال ملاحظة موضوعية للأداء ا لتى عن طريقها نستنتج التغيرات التى طرأت كنتيجة للممارسة ، فالأثر الذى تحدثه الممارسة على الأداء قد يؤدى إلى تقدمه أو تقهقره أو تغيره أو ثباته.(٢٧: ٥١) (٣٥: ٢٣)

٤/١/٢ مراحل التعلم الحركى Motor Learning Stages :

تشير **" عفاف عبد الكريم حسن" (١٩٩٠م)** أن مراحل التعلم الحركى تمر كل حركة بمراحل ثلاثة حتى يكتسب الفرد القدرة الكافية لإتقانها وقد وضعت أسس وظيفية وبيوميكانيكية وتربوية يمكن إيجاز هذه المراحل فى :

١/٤/١/٢ مرحلة اكتساب التوافق الأولى للأداء الحركى :

تبدأ بإدراك الرياضى للمهمة الحركية وتنتهى حينما يتمكن من تأدية الحركة الجديدة بشكل مرضى من حيث مكوناتها الجوهرية بشرط أن تكون ظروف التنفيذ ملائمة للتركيز تماما على تأدية الحركة، وذلك حتى يكتسب الرياضى فى نهاية هذه ا لمرحلة التوافق الأولى للمهارة.

وتتصف نوعية الأداء فى هذه المرحلة بما يلى:

- انعدام الاقتصاد فى المجهود المبذول بظهور حركات عشوائية.
- القوة المبذولة أكبر من اللازم وفى غير مكانها.
- تشنج جسم الرياضى تارة وتوانيه تارة أخرى خلال تأدية الحركة.
- انعدام انسيابية الحركة وظهور القطع لسريان الحركة.
- عدم وجود توافق وترابط بين مكونات الحركة.
- ضعف النتيجة المنجزة.

٢/٤/١/٢ مرحلة اكتساب التوافق ا لجيد للأداء الحركى :

تهدف هذه المرحلة من التعلم الحركى إلى تطوير الشكل البدائى للحركة والتى سبق اكتسابها، والتخلص من الزوائد بها ، والبعد عن وجود القواطع أثناء سريانها وتجنب التصلب العضلى ، وبذلك يستطيع الفرد الوصول إلى التوافق الجيد للحركة ويتحقق ذلك بالتمرين والتكرار.

وتتصف نوعية الأداء فى هذه المرحلة بما يلى:

- استعمال القوة المناسبة فى التوقيت الصحيح.
- انسيابية وتسلسل وانسجام الحركة وعدم قطع الأداء.
- ثبات وترابط ودقة التنفيذ وعدم تصلب الجسم أثناء التنفيذ.
- جودة النتيجة المنجزة بشرط أن تكون ظروف التنفيذ ملائمة أو اعتيادية.

وتتشابه فى نهاية مرحلة التعلم الحركى الثانية مواصفات الحركة المنفذة مع مواصفات الصورة المثالية للتكنيك الرياضى إلى حد كبير.

٣/٤/١/٢ مرحلة إتقان وتثبيت الأداء الحركى :

وتصحيح المهارة الحركية فى هذه المرحلة أكثر دقة ورسوخا واستقرارا وذلك بتطوير التوافق ا لجيد، ويرجع اكتساب التوافق الحركى الجيد إلى إتقان الأداء الحركى بصورة ثابتة وناجحة حتى إذا كانت الظروف صعبة ومتغيرة وغير اعتيادية بحيث يتم تحقيق الهدف من عملية التعلم الحركى.

وتتصف نوعية الأداء فى هذه المرحلة بما يلى:

- الاقتصاد فى المجهود المبذول حتى إذا كانت ظروف التنفيذ صعبة.

- السهولة وانسيابية الحركة.
- دقة التوقيت والإيقاع الحركى.
- ثبات مستوى الإنجاز ودقة التنفيذ.
- الأداء بالسرعة المناسبة.
- التحكم والقوة المثلى للأداء.

وتتطابق الحركة المنفذة مع مواصفات الصورة المثالية للتكنيك مع إطفاء الطابع الشخصى عليها.(٢٣: ٢٠، ٢١)

٥/١/٢ المجال ا لمعرفى :

يعد المجال المعرفى من المجالات الهامة فى التربية الرياضية حيث يذكر **"أمين الخولى ومحمود عنان"** (١٩٩٩) نقلا عن **willgoos** أن من صميم مسئولية مدرس التربية الرياضية أن يهتم بالطرق والوسائل التى تكفل المشاركة المثمرة فى الأنشطة البدنية من خلال معارف ملائمة وتفهم واسع للأنشطة، وأن الأمر يتطلب إعداد مواد المحاضرات واستخدام الوسائل التعليمية واختبارات المعرفة والفهم للأنشطة المختلفة. (١١:١٣)

وترى "عفاف عبد الكريم حسن " (١٩٩٠م) أن مصطلح معرفى (**Cagnitive**) يشير إلى الأهداف التى تصف المعلومات ، أو مستويات المقدرة عند معالجة هذه المعلومات.

أن الأغراض والأهداف المعرفية هى التى تعنى بما يقوم به العقل من نشاط وهى تتضمن نتائج لما لها صلة بمعلومات الطلاب عن الموضوع ، ونواتج مرتبطة بحل المشكلة، والابتكار ، أو نقل المعلومات من موقف إلى أخر. (٣٣ :٣٠٤)

ويذكر **"نيل Neal (١٩٩٢م)** أن المجال المعرفى وثيق الصلة بالمجال الحركى للمتعلم ، وأن تنمية المهارات المعرفية لا يقل أهمية عن تنمية المهارات الحركية، وتسمى المرحلة الأولى للتعلم الحركى بمرحلة (اكتساب المعرفة). (٧١: ٨٨)

ويشير كل من **عدنان درويش، وآخرون (١٩٩٤م)** إلى أن التربية الرياضية يمكنها أن تسهم فى تنمية المعرفة والفهم والتحليل والتركيب من خلال الجوانب المعرفية المتضمنة فى المناشط البدنية والرياضية ، كتاريخ المسابقة أو اللعبة وسيرة أبطالها وأرقامها المسجلة قديما وحديثا وقواعد اللعب الخاص بها وأساليب الممارسة

والتدريب بالإضافة إلى طرق اللعب والخطط وإدارة المباريات وغير ذلك من جوانب لها طبيعة معرفية لا تقل أهمية عن الجوانب الحركية والبدنية فى النشاط ولقد ولى العصر الذى كانت الرياضة تعتمد فيه على القوة البدنية فقط بالإضافة إلى أن تعلم المهارة الحركية يعتمد فى مراحلها الأولية على الجوانب المعرفية والإدراكية وهذه الأبعاد المعرفية للأنشطة الرياضية تشكل لدى الفرد حصيلة غنية لما يمكن أن نطلق عليه الثقافة الرياضية كما تنمى لدى الفرد المهارات الذهنية التى يمكن أن تفيده فى حياته اليومية وتساعده على التفكير واتخاذ القرار.(٣١: ٢٢ ، ٢٣).

ويضيف كلا من **"محمد صبحى حسانين ، حمدى عبد المنعم أحمد"** (١٩٩٧م) أن التعليم الناجح يعتمد على الكشف والتجريب ، كما أن الممارسة والإتقان لا يتأتيان فقط بتعلم المهارات والخطط ، وإنما يلزم تزويد الممارس بالمعلومات والمعارف المتعلقة بالنشاط الممارس سواء المباشر أو غير المباشر، أى أن الأمر يتطلب بذل جهد صادق فى تزويد الفرد الممارس بنواحى معرفية أساسية ومبادئ علمية يرجع إليها فى ممارسته للمهارات الحركية وذلك لتحقيق الاستمتاع والتفهم الكامل لطبيعة النشاط الرياضى الممارس وأهدافه .(٤٥: ١٦١).

وتتفق كلا من **" عفاف عبد الكريم " (١٩٩٠م)، " إيلين وديع فرج " (١٩٨٢م)، " ليلى السيد فرحات " (٢٠٠١م)** على انه ينبغى أن تهدف برامج التربية الرياضية والألعاب إلى إعداد الفرد فى المجال المعرفى بأقسامه أو مستوياته المتعددة والتى تشمل الإدراك والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب والتقويم وتبدأ هذه الأهداف بأيسرها وأبسطها وتنتهى بأصعبها وأعقدها ففى المجال المعرفى نبدأ بالمعرفة ثم الفهم يتضمن المعرفة والتطبيق يتضمن كلا من المعرفة والفهم والتحليل يتضمن المعرفة والفهم والتطبيق وهكذا. (٣٣: ٩٥)(١٦: ٣٩) (٣٦ : ٤١، ٤٢).

٦/١/٢ تكنولوجيا التعليم :

تلعب تكنولوجيا التعليم دورا كبيرا فى الارتقاء بمستوى الأداء وهى لا تعنى مجرد استخدام الآلات والأجهزة الحديثة ولكنها تعنى طريقة فى التفكير لوضع منظومة تعليمية أى اتباع منهج وأسلوب يسير فى خطوات منظمة مع استخدام كل الإمكانات التى تقدمها التكنولوجيا لتحقيق الأهداف المحددة. (١٩: ١٢).

١/٦/١/٢ مفهوم تكنولوجيا التعليم:

تختص تكنولوجيا التعليم بالموقف التعليمى ويشترك فيها جميع المربين المهتمين بأساليب التدريس والتعليم وهى تركز على تحديد المعوقات المتعلقة بالموقف التعليمى وتعتمد على إيجاد الحلول لها وتنفيذها والعمل

على تقويمها باستمرار فتكنولوجيا التعليم هى صمام العملية التعليمية وعنصر من عناصر النظام الشامل الذى يعمل على تحقيق الأهداف المراد تحقيقها وتقدم خبرات حية ومؤثرة تؤدى إلى زيادة بقاء اثر ما يتعلمه المتعلم مما ينعكس على التعلم من خلال جعله حيا ومحسوسا فيتيح للمتعلم مجالا واسعا للملاحظة والتفكير والفهم والاكتشاف والابتكار وترسيخ المعلومات .(٤٦: ١٦-١٨).

٢/٦/١/٢ تعريف تكنولوجيا التعليم:

عرفها **" الغريب زاهر وإقبال بهبهانى "** (١٩٩٩م) نقلا عن **شادويك** بأنها " تطبيق المعرفة باستخدام التكنولوجيا بهدف الإرتقاء بمستوى التعليم" (١١: ٣٢)

كما عرفها **" جوجن GogginN.L (١٩٩٧م)** بأنها تتضمن كل من المصادر الإنسانية وغير الإنسانية وتستخدم أسلوب تصميم النظم فى العملية التعليمية متضمنة تقويما لمكوناتها والربط بين مصادرها المختلفة .(٦٢: ٥٥).

ويشير **" الغريب زاهر " (١٩٩٩م)** نقلا عن تشارلزهوبان **Charles hobabn** الذى يرى أنها تنظيم متكامل يضم الإنسان والأجهزة والأداء والأفكار وأساليب العمل والإدارة بحيث تعمل داخل إطار واحد لرفع كفاءة العملية التعليمية وتطويرها.(١١: ١٧)

٣/٦/١/٢ أهمية استخدام تكنولوجيا التعليم فى المجال الرياضى:

أشار كلا من **" عبد الحميد شرف" (٢٠٠٠م) " ومحمد سعد زغلول" وآخرون (٢٠٠١م)** أن هناك مجموعة من المميزات لتكنولوجيا التعليم عند استخدامها فى المجال الرياضى تتلخص فى التالى:

- فاعلية التدريس عن طريق تقديم الأداء المثالى للمهارة.
- التأثير فى الاتجاهات السلوكية والمفاهيم العلمية والاجتماعية للمتعلم.
- يساعد فى التدريس لإعداد كبيرة من المتعلمين.
- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين والاهتمام بالتعليم الفردى.
- تحقيق مبدأ السرعة فى عملية التعليم وتوفير الوقت.
- تعدد مصادر التعلم.
- التنوع والتسهيل فى عملية التعليم والتعلم.

- تحسين كفاءة وإعداد وتدريب معلم التربية الرياضية.
- رفع كفاءة العملية التعليمية نحو ايجاد بيئة تعليمية مناسبة.
- المساعدة فى دقة التنفيذ والبعد عن النمطية فى التعليم .
- بناء وتطور التصور الحركى وكذلك التحليل الحركى. (٢٩ : ٢٨، ٣٤) (٤٢ : ٢٤، ٢٥).

٢/١/ ٧ استخدام الحاسب الآلي فى التربية الرياضية:

يشير " **عبد الحميد شرف" (٢٠٠٠م)** إلى إن هناك العديد من المجالات التعليمية والتدريبية فى التربية الرياضية يتم استخدام الحاسب الآلي فيها ويتضح ذلك فى النقاط التالية:

١/٧/١/٢ التحليل:

تحليل الحركات والمهارات التى يحتويها المنهاج أو خطة التدريب وتحديد النقاط الفنية لكل مهارة وطريقة التدريب والتعليم المناسب لها ومعرفة العضلات والقوانين الميكانيكية التى تساعد فى عملية الأداء لكل مهارة.

٢/٧/١/٢ حفظ البيانات:

يمكن للمدرب أو المعلم حفظ البيانات المتعلقة باللاعب أو الطالب مثل (الطول – السن – الوزن – المستوى المهارى – مستوى اللياقة البدنية.....الخ).

كما يمكن حفظ البيانات المتعلقة بالمهارات التى يحتويها المنهاج أو الخطة التدريبية ومواعيد التدريب أو التدريس وكذلك حفظ البيانات التى تتعلق بمحتوى الدرس الواحد أو الوحدة التدريبية الواحدة.

٣/٧/١/٢ التحضير والإخراج:

بيانات تتعلق بتحضير الدرس وإخراجه أو الوحدة التدريبية للمدرب ومحتوياتها.

٤/٧/١/٢ التسجيل:

تسجيل كل ما يتعلق بالأدوات والأجهزة والوسائط والملاعب ومدى حالتها الفنية وصلاحيتها للاستخدام ونسب الاستكمال.

٥/٧/١/٢ التصحيح:

تصحيح أخطاء اللاعبين كل على حدة.

٦/٧/١/٢ التسهيل:

تسهيل عمليات التعليم والتعلم للمهارات الحركية واختصار وقت العملية التعليمية.

٧/٧/١/٢ المساهمة:

المساهمة الفعالة فى إجراء البحوث العلمية والبحث العلمى خاصة الأبحاث التى تتعلق بمجالات علوم الحركة الميكانيكية الحيوية. (٢٩: ١١٨ – ١١٩).

٨/١/٢ مميزات استخدام الحاسب الآلي فى تعليم منهاج التربية الرياضية بالمدارس:

- التخلص من القيود التعليمية.
- تقديم تعليم ذو جودة مرتفعة.
- يسمح للمتخصصين فى مجال تدريس التربية الرياضية فرصة فحص استراتيجيات التدريس.
- اختصار الوقت والجهد وتقديم المعلومات بشكل متكرر.
- يحفظ البيانات الخاصة بمستوى المتعلمين فى النواحى البدنية والمهارية.
- الدقة فى أداء الكثير من المعلومات.
- يسمح للمتعلم بأن يتفاعل وفقا لمعدل تعلمه الخاص مع قدراته.
- يساعد فى توفير بيئة تعليمية فعالة.
- يقدم التغذية الراجعة لكل متعلم على حدة.
- يقدم أسلوب جديد فى تدريس التربية الرياضية.
- يسمح بتفاعل وإيجابية لدى المتعلم.(٣٨: ٩٨ –٩٩).

١/٢/ ٩ الحاسب الالى والتعليم :

يذكر **" الغريب زاهر إسماعيل" (٢٠٠١م)** أن الاستخدام الفعلى للكمبيوتر فى التعليم بدأ فى الخمسينات الميلادية بالولايات المتحدة الأمريكية لتدريب المعلمين على استخدام الكمبيوتر فى المدارس ، ثم جاء استخدام الكمبيوتر فى الجامعات الأمريكية وتجهيز المعامل وذلك فى الستينات الميلادية وتوالى بعد ذلك إدخال الكمبيوتر فى التعليم فى شتى دول العالم بعد ذلك تباعا حتى ادخل الكمبيوتر فى برنامج التعليم المصرى لأول مرة عام ١٩٨٦م من خلال مشروع كيمبلاند.(١١:٩).

ويتفق كلا من **"يس عبد الرحمن قنديل" (١٩٩٩م) وباربارا سيليز وريتا ريتشى (١٩٩٨م)** على أن مجال تكنولوجيا التعليم بدأ فى الظهور كمجال للدراسة عام ١٩٩٧ م وقد صاحبت فترة انتشار هذا المصطلح فى مجال الساحة التعليمية ازدياد المواد والأجهزة التعليمية الحديثة مما أدى إلى ارتباط مصطلح تكنولوجيا التعليم بتلك الأجهزة ومع تطور الأجهزة المستخدمة فى مجال الإعلام والاتصال من راديو وتليفزيون وفيديو ظهر مفهوم الوسائط المتعددة **Multimedia** ويعنى " منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من الوسائط التى تتكامل مع بعضها فى برنامج تعليمى لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية ". (٥٣ : ٥) (١٧: ٢٢).

ويضيف**" يس عبد الرحمن قنديل" (١٩٩٩م) أن** مكونات تكنولوجيا التعليم تشتمل:

- المواد التعليمية (البسيطة – المعقدة – المبرمجة).
- الإنسان (المعلم – الطالب – فنى صيانة الأجهزة التعليمية).

والمادة التعليمية المبرمجة هى كل محتوى علمى يصاغ وفق خصائص معينة ويعتمد فى تقديمه على الآلات التعليمية الإلكترونية مثل الكمبيوتر .(٥٣: ١٠٩).

١/٢ /١٠ الوسائط المتعددة التقليدية والرقمية:

تشير النشرة الدولية للوسائط التعليمية **Intemational Journal of Instructional Media** - **(١٩٩٨م)** إلى أنه لم يكن للوسائط المتعددة أى ارتباط بالحاسبات الآلية ففى الماضى كانت الوسائط المتعددة تعنى خليطا من وسائط مثل (شرائط الكاسيت ، الشرائح ، السينما ، وأشياء ثلاثية الأبعاد والفيديو) والتى يتم العمل بها مفردة أو فى منظومة أجهزة متكاملة وتسمى بالوسائط المتعددة غير الرقمية (التقليدية) وتعرف بأنها " وسائط متعددة رقمية خليطة (الصوت ، الصورة الفوتوغرافية ، النص ، الرسم ، الفيديو) فى بيئة خطية . (٦٤: ٥٣).

ويذكر كلا من برنهاردت **Bernhardt** (١٩٩٣م) ، **Woolf** وولف (١٩٩٥م) أن الوسائط المتعددة الرقمي هى وسائط خطية (يقودها مؤلف البرنامج) وذلك لأن الطلاب خلال العمل مع البرنامج مقيدون بتسلسل المعلومات الموضوعية من قبل مصمم البرنامج سواء بالتحرك صفحة للأمام أو للخلف.(٥٦: ١٩)، (٧٨: ٣٧).

١/١٠/١/٢ مفهوم الوسائط المتعددة الرقمية(Digital Multimedia) :

يذكر " نبيل جاد عزمى "(٢٠٠١م) نقلا عن **E. L . Vockel** (١٩٩٢م)أن مفهوم توظيف الكمبيوتر فى التعليم يتمثل فى تكامل جهاز الكمبيوتر مع وسائط إلكترونية أخرى لتقديم المعلومات مثل مشغلات أقراص الليزر **Viedo Card** ، **كما يذكر نقلا عن D. Jo honson (١٩٩٤م) ، T. V oughan (١٩٩٤م) ، M. E Hodges (١٩٩٣م) ، T. J . Semdinghoff (١٩٩٤م)** أن مفهوم توظيف الكمبيوتر فى التعليم يتمثل فى تكامل مجموعة عناصر مثل النص Texs ، الصور Images ، الصوت Sound ، الفيلم Film ، الرسوم المتحركة Animation والتى يمكن بواسطتها تقديم المحتوى العلمى ولقد كان لتطوير البرمجيات الحديثة وخاصة مع تركيز الباحثين على الناحية ا لتفاعلية فى البرنامج وقدرة الطالب على التفاعل مع المادة التعليمية كان له الأثر الأكبر فى التحول من مفهوم عروض الوسائط المتعددة Presentations إلى تطبيقات الوسائط الفائقة والتى تهتم بالناحية التفاعلية فى تصميم البرنامج التعليمى .(٥٠ :١٠-١٢).

٢/١٠/١/٢ النصوص الفائقة (Hypertext)

ويؤكد **" الغريب زاهر إسماعيل وإقبال بهبهانى" (١٩٩٩م)** أن أنظمة النصوص الفائقة Hypertext تستخدم فى تصميم بيئات تعليمية لتصفح النصوص المكتوبة والتنقل بين معلوماتها وعناصرها تعتبر جزءا من الوسائط الفائقة ولها شكل واحد هو النص المكتوب الذى يحتوى على وصلات الترابط Hypertext والتى تعمل على الربط غير الخطى بين أجزاء النص الفائق مما يساعد على التنقل العشوائى بين أجزاء النص وهذا أحد عناصر ومميزات الوسائل الفائقة.(١١ : ٢٠٦).

٣/١٠/١/٢ الفرق بين الوسائل الفائقة (Hypermedia) والوسائط المتعددة الرقمية:

يتفـــق كل من**" يس عبد الرحمن قنديل " (١٩٩٩م) ، " الغريب زاهر إسماعيل وإقبال بهبهانى" (١٩٩٩م)** على أن برمجيات الوسائل الفائقة تتشابه مع برمجيات الوسائط المتعددة الرقمية فى إمكانية احتواء البرمجية فى كلا النظامين على كافة أنواع الوسائط الرقمية المرئية والمسموعة وبرمجيات الوسائل الفائقة تتمتع بميزات تعليمية خاصة لا سيما فيما يتعلق بالقدرات المعرفية العليا وذلك لكونها تجهز وفق تقنية أكثر تعقيدا تحقق لها تلك المميزات التى لا تتوفر فى برمجيات الوسائط المتعددة الرقمية ويمكن توسيع نطاق التكامل بين الوسائط المتعددة الرقمية من خلال شبكة معقدة وليس من خلال علاقات خطية وبذلك تعتبر برمجيا ت الوسائل الفائقة هى برمجية من نوع الوسائط المتعددة الرقمية إلا أنها تحتوى برنامجا لتنظيم تخزين كميات هائلة من المعلومات المكتوبة والمصورة والمسموعة والمرئية والمتحركة واستعادتها بطريقة غير خطية ومتفرعة مما يسمح بإعادة تنظيم المادة التعليمية الخاصة بمفهوم معين وعرضها بعشرات أو مئات الطرق المتنوعة وبذلك أصبحت الوسائط المتعددة الرقمية جزءا من الوسائط الفائقة ولذلك فإن المادة التعليمية فى برمجيات الوسائل الفائقة لا تحتوى تتابعا من نقطة إلى أخرى وليس لها نهايات أو بدايات معينة .(٥٣ : ١٦٥ ، ١٦٦) (١١ : ٢٠٥) .

ولقد أكد **"سيلبر** Selber (١٩٩٥ م أن مصطلحات (الوسائل الفائقة Hypemedia ، النص الفائق Hypertext الوسائط المتعددة Multimedia) أصبحت مترادفات وذلك يعنى أن الوسائل الفائقة أصبحت النظام الشامل للكثير من الأساليب التكنولوجية الأخرى التى يمكن إنتاجها من خلال الوسائل الفائقة .(٧٥ : ٩٨)

٣/١٠/١/٢ مفهوم الوسائل الفائقة (Hypermedia)

يتفــق كــل مــن **"كـــوبى ، باربـــارا Cory & Barbar (١٩٨٩م) ، "إ ماديـــد Ali Emaded (١٩٩٠)،" هيلا ، ويس Helal &weiss" (١٩٨٩م).**

أن الوسائل فائقة التداخل عبارة عن نظام يسمح للمتعلم المبتدئ أو الذى لديه خبرة لاكتشاف وادراك وفهم المعلومات التى يحتاج إليها بسرعة وأنها عبارة عن ارتباطات للمواد النصية التى يمكن تخزينها واستعادتها من خلال الأنظمة الأساسية للكمبيوتر وتتضمن النصوص الصور الرسوم الفيديو والخرائط الجداول وطرق متعددة للبحث والتقصى مع القدرة الكاملة للتحكم فى المعلومات إلكترونيا .(٥٥:١٤٦)(٥٤:١١٩) (٦٣: ٧٩).

كمـا يتفــق كـل من **"دان Dan** (١٩٨٩م) ،**"لـين وفـرانسيس Lynn & Francis (١٩٨٩م)** أن الوسائل فائقة التداخل عبارة عن إطار نظرى للبرامج التعليمية لعرضها من خلال الوسائط المتعددة بصورة غير خطية ومتفاعلة كما أنها تزود الطالب بملاحظات واضحة تساعده على الانتقال من نقطة لأخرى خلال البرنامج حيث تشير الوسائط المتعددة المتفاعلة إلى أشكال الوسائط السمعية البصرية المتفاعلة داخل أنظمة الهيبرميديا (٥٨: ٣٩) (٦٦ : ١٠).

ويرى كل من **"بال ولامبرت Lampert&Ball (١٩٩٠م)** أن البيانات عندما يتم ربطها معا متضمنة الفيديو والصوت والصور والنصوص والرسوم يسمى ذلك هيبرميديا وهى ليست تكنولوجيا مفردة ولكنها خليط من التكنولوجيات يمكن التحكم فيها وأنها أداة تسمح بتصميم المواد التعليمية بدرجة عالية من الكفاءة وفى أقل الحدود (٦٥: ١٠).

كما يتفق كل من "جورج George(١٩٨٩م)، "لامبرت وبال Lamprt & Ball (١٩٩٠م) على أن الوسائل فائقة التداخل (الهيبرميديا) أداة عالية الكفاءة تستخدم لتصميم المواد التعليمية وهى برامج متفرعة غير خطية تسمح للمتعلم بتناول أى أو كل المعلومات المخزنة وهى بيئة برمجية تمكن الطالب من تناول المعلومات والتفاعل معها.(٦١: ٤٣ - ٤٤) (٦٥ –١٢).

وتذكر " ماجدة محمود محمد " (٢٠٠٠م) أن مصطلح الوسائط فائقة التداخل (هيبرميديا) يستخدم ليعبر عن تقديم المعلومات عن طريق الترابط بين كلا من النص والرسم والصورة والفيديو والمؤثرات الصوتية وعرضها ليتحكم فيها الطالب ويختار من بينها العناصر التى يتفاعل معها وهى تقدم المعلومات فى بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر التعلم فى شكل غير خطى مما يساعد المتعلم على تصفح المعلومات والتنقل بين عناصرها والتحكم فى عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبى احتياجاته.(٣٨: ١٠٧)

وقدم **"تولهرست Tolhurst (١٩٩٥م)** مفهوم الوسائل فائقة التداخل (Hypermedia)بأنها " أى نظام كمبيوتر يسمح بالربط التفاعلى ومن ثم الفصل غير الخطى للمعلومات المقدمة فى أشكال متعددة منها النص والصور الثابتة والمتحركة والأفلام والصوت والموسيقى بأسلوب تفاعلى". (٧٦: ١٩٧)

وتشير النشرة الدولية للوسائط التعليمية International journal of Insturctional Media (١٩٩٨م) إلى الوسائل فائقة التداخل (Hypermedia) بأنها نظام كمبيوتر يسمح بالدخول المتصل والغير خطى للمعلومات المقدمة بأشكال متعددة وقد يدمج نظام متعدد لتسليم المعلومات بطريقة ديناميكية .(٦٤: ٧٥)

ويذكر **"ميشيل Michelle (١٩٩٩م)** أن الوسائل الفائقة تعنى مجموعة برامج تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بروابط إليكترونية (Links) والنقطة قد يكون فقرة من نص أو صورة أو صوت أو فيديو أو أى نوع من المعلومات أما الرابطة تعنى العلاقة بين نقطتين.(٦٨ : ١٣).

ومن خلال التعريفات المختلفة والآراء العديدة حول الوسائل فائقة التداخل يرى الباحث أن التعريف المقدم من النشرة الدولية للوسائط التعليمية يعد التعريف الأكثر وضوحا وذلك من حيث أنه لا يوجد تطبيق محدد يمكن من خلاله إنتاج برامج تعليمية مبنية على خصائص الوسائل الفائقة وإنما هناك العديد من التطبيقات التى يمكن استخدامها لذلك وقد أشار التعريف لذلك بأنها " أى نظام كمبيوتر " ،وقد جمع التعريف كل الوسائل المتنوعة من نصوص وصور وأفلام وصوت من خلال " أشكال متعددة " كما أوضح التعريف الناحية المميزة للوسائل الفائقة وهى الناحية التفاعلية من خلال " دمج نظام متعدد لتسليم المعلومات بطريقة ديناميكية " لذلك يعد هذا التعريف هو الأكثر وضوحا لمفهوم الوسائل الفائقة والأكثر شمولا لمكوناتها وتوضيحا لأهم خصائصها.

١٢/١/٢ أنواع برمجيات تأليف تطبيقات الوسائل الفائقة:

يذكر **" حسن حسينى جامع" (١٩٩٩م)** أن تدريس لغات البرمجة مثل لغات بيسك وكوبك وباسكال وغيرها لم يعد لها جدوى فى برمجة المواد التعليمية بنفس الدرجة السابقة ويرجع ذلك إلى أنه تم نشر العديد من برامج التأليف والعرض المعدة من قبل شركات إنتاج أنظمة تشغيل الكمبيوتر التى يمكن استخدامها بسهولة وسرعة لتصميم وعرض برامج الكمبيوتر التعليمى والتى من بينها برامج:

- Power point (Microsoft corporation) * بور بوينت
- Authorware (Macro media) * أوثر واير
- Kid pix (Broder Bund Soft ware) * كيد بيكس
- Claris Works (File marker inc) * كلارس وركس
- Hyper Studio (Boger Wagner Publishing) * هيبر استديو
- Digital Chisel (pierian Spring Soft ware) * ديجيتال كيزل

(٢١: ٦٦، ٦٧)

١/١٢/١/٢ برمجية التأليف لأوثروير Author ware :

تذكر **" زينب محمد أمين " (٢٠٠١م)** أن برمجية التأليف Authorware professional تعد من أقوى أدوات التأليف وأكثرها مرونة فى إنشاء تطبيقات الوسائط المتعددة Multimedia والفائقة Hypermedia والنص الفائق Hypertext ونشر المعلومات التفاعلية على الإنترنت وتطوير مناهج التعليم وتطبيقات التدريب اعتمادا على الويب Web والأقراص المدمجة CD ، وتقدم برمجية التأليف (AWP)طريقة فعالة لبناء برامج تعليمية فائقة التقنية وعالية الأوتوماتيكية . (٢٦: ٧)

١٣/١/٢ المعايير العامة لتصميم وإنتاج برنامج كمبيوتر تعليمى جيد:

أشارت رابطة التربية الحديثة (١٩٨٧م)إلى عدة معايير تتعلق ببرامج الكمبيوتر التعليمى وتشمل ما يلى:-

١٣/١/٢ /١ عرض المعلومات على الشاشة بطريقة جيدة.

٢/١٣/١/٢ استهداف المعلومات التى يحتاج إليها المتعلم.

٣/١٣/١/٢ عدم إخفاق البرنامج فى حالة الاختبارات الخاطئة من المتعلم نتيجة التصفح.

٤/١٣/١/٢ وضوح النصوص المكتوبة من حيث الحجم والموضع ودرجة اللون.

٥/١٣/١/٢ توفر مشاركة فعالة من المتعلم مع البرنامج.

٦/١٣/١/٢ تعزيز فعال للاستجابات الصحيحة.

١٣/١/٢/ ٧ تحكم المتعلم فى معدل سرعة وعرض المعلومات على الشاشة.

٨/١٣/١/٢ مناسبة الوقت المخصص للتعلم بالبرنامج مع كمية التعلم المتوقع حدوثه .

٩/١٣/١/٢ تحكم المتعلم فى اختبار تتابع الدرس وأحداثه.(٢٢ : ٥٩٦)

١٤/١/٢ مراحل تصميم البرنامج التعليمى:-

يوضح " إبراهيم عبد الوكيل الفار" (٢٠٠٠م) أن دورة إنتاج البرمجيات التعليمية تتم وفقا لخمس مراحل وهى ما يلى:

١/١٤/١/٢ مرحلة التصميم Design

وهى المرحلة التى يضع المصمم فيها تصورا شاملا لمشروع البرمجية أو الخطوات العريضة لما ينبغى أن تحتويه البرمجية من أهداف ومادة علمية وأنشطة وتدريبات وتتضمن ما يلى:-

- تحديد الأهداف العامة والخاصة للمقرر المستهدف ومصادر اشتقاقها .
- تحديد الاختبارات التى ينبغى أن تشمل المقرر بالكامل والتى تطبق على المتعلمين قبل دراستهم للمقرر وذلك بهدف تحديد مستوياتهم وتسكينهم فى الجزء الملائم.
- تحديد تصور عن كيفية جمع البيانات الخاصة بأداء الطلاب وتسجيلها وكيفية توجيههم طبقا لتلك البيانات.

٢/١٤/١/٢ مرحلة التجهيز والإعداد preparation

هى المرحلة التى يتم فيها تجهيز متطلبات التصميم من مواد علمية وأنشطة وصور وأصوات ولقطات فيديو وكذا البرامج الخاصة بعرض الأصوات والصور ولقطات الفيديو وتنقيحها وإعادة إنتاجها ووضعها فى الشكل المناسب لمتطلبات إنتاج البرمجة وفقا لما يلى:

-صياغة الأهداف التعليمية لموضوع البرمجية بوضوح بطريقة إجرائية مع التأكد من تسلسلها الصحيح وترتيبها بشكل منطقى يتناسب وطبيعة المادة المستهدفة .

- تحليل محتوى موضوع البرمجية وتنظيمه وإعادة صياغته فى تتابع منطقى سيكولوجى وتحديد المفاهيم الرئيسية وكذلك تحليل المهارات المتضمنة.
- تحليل خصائص المتعلم من حيث المستوى العلمى والمهارات النوعية اللازمة للبدء فى تعلمه.
- تحديد الوسائط التعليمية التى ينبغى أن تتضمنها البرمجية والمتمثلة فى الأشكال التوضيحية والحركة الفيديو الألوان والخطوط.
- تحديد طرق واستراتيجيات التعليم التى ينبغى أن تتضمنها البرمجية مع مراعاة ملاءمتها للأهداف ولمستوى المتعلمين واستخدامها بصورة فعالة.
- تحديد ووصف طرق واستراتيجيات استثارة دافعية المتعلمين للتعلم بما يتضمن عدم نفور المتعلمين منها ومناسبتها لحاجاتهم وأعمارهم الزمنية.
- تحديد أنواع الأسئلة التى تضمنها البرمجية لحث المتعلمين على المشاركة بفاعلية مع التأكد من الصياغة السليمة للأسئلة ومراعاة الأهداف .
- تحديد وسائل التقويم الملائمة لموضوع البرمجية.

٣/١٤/١/٢ مرحلة كتابة السيناريو Scenario

وهى المرحلة التى يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التى وضعت فى مرحلة التصميم إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية حقيقية على الورق مع الوضع فى الاعتبار ما تم إعداده وتجهيزه فى مرحلة الإعداد من متطلبات وهناك بعض القواعد العامة التى ينبغى مراعاتها عند كتابة سيناريو البرمجية :

- التخلص من أثر المادة المطبوعة فالبرمجية ليست ترجمة مباشرة لمضمون الكتاب.
- يخصص لكل فقرة موضوعا أو فكرة واحدة.
- التركيز على النقاط الرئيسية والصعبة.
- عدم ملئ الشاشة بالنصوص والأشكال مع ترك هوامش وفواصل كافية .
- إبراز الإجراءات المهمة من النصوص والأشكال باستخدام الألوان وتغيير أنماط الحروف.
- تحاشى الجمل الطويلة والمعقدة والمصطلحات المهجورة والاختصارات المخلة بالمعنى والمرادفات بقدر الإمكان.
- مراعاة مستوى المتعلم من حيث مستوى الكتابة وحصيلة مفرداتها اللغوية .
- مراعاة تسلسل العرض ومنطقته من خلال التمهيد والتركيز على الجوهر والانتقال من البسط إلى المعقد وترك التفاصيل التى تؤدى إلى تشتت الطالب.
- تجنب الانتقال السريع من شاشة إلى أخرى إثناء العرض لإعطاء فرصة كافية للمتعلم حتى يستطيع القراءة والتفكير والاستجابة.

٤/١٤/١/٢ مرحلة التنفيذ Executing

وهى المرحلة التى يتم فيها تنفيذ السيناريو فى صورة برمجية هذا وينبغى على المنفذ القيام بالمهام التالية قبل البدء فى التنفيذ:

- التدريب على إمكانات الحاسوب والتدريب على تشغيله.
- التدريب على استخدام الحاسوب فى سماع العديد من المؤثرات الصوتية ومشاهدة العديد من الصور الثابتة والمتحركة والرسوم التوضيحية ولقطات الفيديو وكذلك التدريب على التحكم فيها ونسخها ودمجها بهدف اختيار ما يلزم لإنتاج البرمجية المستهدفة.

٢/١/١٤/٥ مرحلة التجريب والتطوير Development

وهى المرحلة التى يتم فيها تجريب البرمجية بهدف التعرف على مدى فاعليتها وكذلك التحسين والتطوير.(٢: ٣٥ – ٣٨).

وتحدد **"زينب محمد أمين" (٢٠٠٠م)** المعايير التالية لتصميم وإنتاج البرامج الكمبيوترية الجيدة**:**

٢/١/١٤/١/٥ الهدف Object

يجب أن يكون الهدف من *البر*نامج أو عملية البرمجة واضح ومحدد ويقدم للمتعلم فى بداية عرض البرنامج.

٢/١/١٤/٢/٥ مستوى المتعلم Learn Level

لا بد أن يتناسب المحتوى التعليمى للبرنامج المتعلم من ناحية العمر، الخبرة ، الخلفية الثقافية والمستوى التحصيلى والأكاديمى والمرحلة التعليمية مع إمكانية استخدام البرنامج بشكل مستقل أو بدون مساعدة.

٢/١/١٤/٣/٥ السلوك المدخلى Enter Behavior

يجب تحديد السلوك المدخلى للمتعلم والتأكيد على تعلم المهارات السابقة **Previous Skills** التى تمكنه من الانتقال إلى تعلم المفاهيم الجديدة .

٢/١/١٤/٤/٥ التفاعل Interaction

يتمثل فى إيجابية المتعلم وتفاعله مع محتويات البرنامج وتغيير اتجاهاته نحو الكمبيوتر أو الموضوعات المتعلمة والاستجابة عليها وفهمها وتقييمها وتقديم التعزيز والتغذية الراجعة المناسبة.

٢/١/١٤/٥/٥ جذب انتباه المتعلم Learn Attractive

يجب أن يتضمن البرنامج العديد من مصادر التعلم مثل: الرسوم ، والصور ، الصوت ومقاطع من الفيديو والجداول الإلكترونية والتى تساعد على زيادة دافعية المتعلم للتعلم عن طريق تحسين العرض التدريسى.

٢/١/١٤/٦/٥ المساعدة Help

لا بد من الضرورى عند إعداد برامج الكمبيوتر أن تتم عن طريق توافر بعض الإرشادات والتوجيهات التى توضح كيفية العمل بالبرنامج وكيفية معالجة الخيارات الموجودة أو بتوفير المساعدة للمتعلم حسب استجابته ومتطلباته بشكل لا يجعل المتعلم اعتماديا.

٧/٥/١٤/١/٢ الأمثلة Examples

يفضل أن يتضمن البرنامج الكمبيوترى لأمثلة متنوعة من حيث الكم بما يساعد على تيسير تعليم المحتوى وأن تكون متدرجة فى مستوى الصعوبة والتعقيدى بحيث تتحدى قدرات المتعلم ليبتكر ويبدع.

٨/٥/١٤/١/٢ التدريبات Exercises

يجب أن تقدم التدريبات بشكل لا يشعر المتعلم بالرتابة والملل من البرنامج من خلال مراعاة تنوعها وكفايتها بالنسبة له.

٩/٥/١٤/١/٢ تحكم المتعلم Learning Control

يفضل أن تتاح للمتعلم فرصة كبيرة للتحكم فى عرض محتويات البرنامج والإيجاز خلاله أو التحكم فى وقت الاستجابة ووقت عرض المادة التعليمية أو اختيار المساعدة ونوعيتها أو فى اختيار التدريبات ومستوى صعوبتها أو التوقف فى عرض البرنامج والخروج منه فى أي وقت.

١٠/٥/١٤/١/٢ التقويم Evaluation

لا بد أن يتضمن البرنامج تقويم ذاتى يتبعه تغذية راجعة عن طريق عرض بيان يوضح للمتعلم أدائه ومعدل تعلمه.

١١/٥/١٤/١/٢ التشخيص والعلاج Diagnosis And Premeditation

يتطلب ذلك تضمن البرنامج لبعض الأنشطة العلاجية والإثرائية .

٢/١/٤/١٢/٥/١٢ التغذية الراجعة Feed Back

يجب توافر تغذية راجعة متنوعة وفقا لأنماطها أو مستوياتها باعتبارها عامل رئيسى فى برنامج الكمبيوتر والتى من شأنها تنبيه المتعلم ومعرفته لنتائج ما يقوم بأدائه من مهام تعليمية هل هو أداء صائب أم ناقص أم خاطئ وتعزيز الاداءات الصحيحة مما يساعد على تدعيم وتثبيت المعانى والارتباطات المرغوبة كما تساعد على تيسير التعلم وزيادة المتعلم بنتائجه التعليمية وتدفعه لتركيز جهوده فى أداء المهام التعليمية اللاحقة وتصحيح الأخطاء أو الأذكار الخاطئة وتهذيب إساءات الفهم لديه.

٢/١/٤/١٣/٥/١٢ طرق الإبحار Navigating

تعدد نقاط البدء فى عرض المحتوى تبعا لاحتياجات المتعلم يساعده على القدرة على التعلم Learn Ability والقفز إلى ما يريد تعلمه أولا وتتمثل أدوات الإبحار فى الرموز التصويرية Icons الأزرار Buttons والتلميحات اللونية Color Cues والمناطق النشطة Area live والتلميحات النصية Contextual Cues الرسوم Mnemonices وغيرها من الأدوات التى تساعد المتعلم على التخطيط للتعلم.

٢/١/٤/١٤/٥/١٢ البنية والتتابع Unit & Sequence

وهى عبارة عن طرق تنظيم المحتوى والتى تحدد طرق الترابط بين المفردات أو الوحدات والمعلومات المختلفة ما بين الخطية الملزمة والهرمية والشبكية والعشوائية والتى تتيح للمتعلم حرية التجول فى البرنامج مع مراعاة خلو المحتوى من الأخطاء الهجائية والنحوية والمطبعية والأنماط الخاصة بالسلالة أو اللون .

٢/١/٤/١٥/٥/١٢ نوع التصميم Sign Type

هل صمم البرنامج للاستخدام الفردى أم الجماعى؟

٢/١/٤/١٦/٥/١٢ تصميم الشاشة Screen Design

يجب تحديدكم المعلومات التى يتم تقديمها فى الشاشة الواحدة وكذلك عدد الألوان والرسوم التى تزيد من فعالية التعلم وتمثل أساليب جذب الانتباه وزيادة الدافعية لديه وكذلك مراعاة حجم الكلمة المكتوبة والمسافة بين السطور واستخدام الأحرف الداكنة والخلفية الفاتحة والعكس وطرق الانتقال من شاشة لأخرى مع مراعاة التأثيرات البصرية المناسبة .

٢/١/٤/١٧/٥/١٢ متطلبات العرض Display Requinements

يتمثل فى تحديد متطلبات البرنامج من سعة ذاكرة الكمبيوتر ونوعه وطرق التحميل.(٢٥: ١٥٣ - ١٥٨)

٢/١/٤/٦ المعايير الواجب توافرها فى برنامج الكمبيوتر التعليمى الجيد:

ويشير **" إبراهيم عبد الوكيل الفار" (١٩٩٨ م)** إلى أنه توجد عدة معايير يجب توافرها فى برنامج الكمبيوتر التعليمى الجيد.

١/٦/١٤/١/٢ معايير خصائص المحتوى:

- أن تتبنى البرمجية نظريات تربوية صحيحة فى عرضها للمحتوى .
- دقة المحتوى وسلامته العلمية.
- أن تستخدم البرمجية أنشطة تعليمية مقبولة.
- تناسب مقدار التعلم مع ما يستغرقه المتعلمون من وقت.
- وضوح التسلسل والتتابع المنطقى للدروس.
- يراعى تحقيق الأهداف المذكورة.
- الاستخدام الملائم للأصوات والألوان.
- الاستخدام الملائم للرسوم والنماذج المتحركة.
- الترابط بين أسلوب التمثيل وحركة الرسوم والنماذج بأهداف المحتوى ومضمونة.

٢/٦/١٤/١/٢ معايير خصائص استخدام الطالب:

- لا تتطلب معرفة مسبقة للطالب بالحاسوب.
- توفر للطالب تغذية راجعة للاستجابات الصحيحة والخاطئة على حد سواء.
- تتيح للطالب أن يتحكم فى تسلسل محتويات الدروس .
- تتيح للطالب أن يتحكم فى اختيار الدروس.
- تتيح للطالب أن يختار العودة لمراجعة أجزاء معينة من درس معين.
- سهولة قراءة النصوص المعروضة على الشاشة باستخدام حروف ذات أحجام مناسبة .
- التقليل من الاعتماد على المعلم.

٣/٦/١٤/١/٢ معايير خصائص تشغيل البرمجية:

- سهولة الدخول إلى البرمجية والخروج منها.

- ترابط عرض درس البرمجية على الشاشة مع المضمون.
- التنسيق على الشاشة واضح وجميل.
- تتيح اختيار أجزاء محددة من محتوى البرمجية.
- نصوص البرمجية إمكانيات الحاسوب وبشكل جيد . (١: ١٢٦ – ١٢٩)

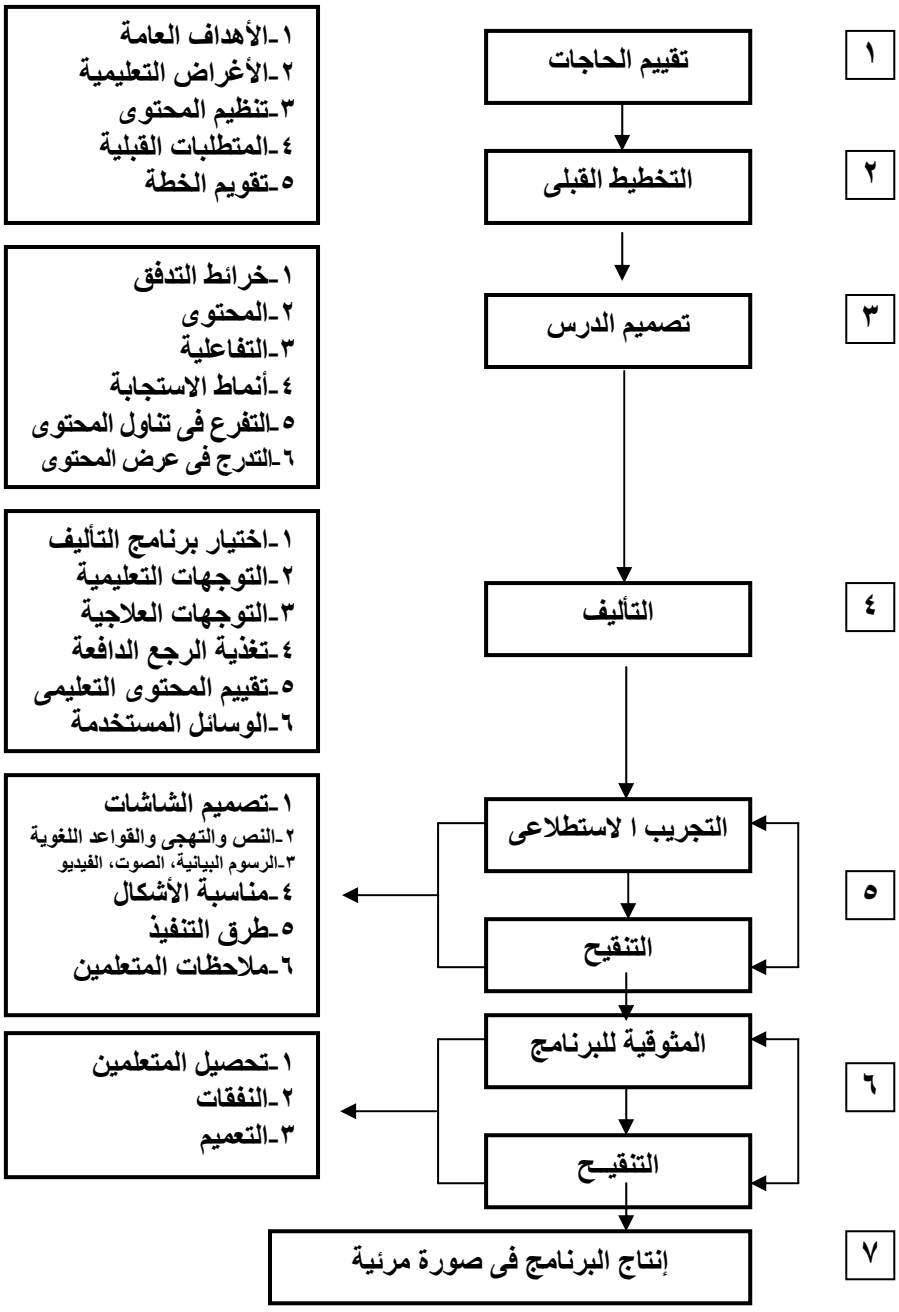
ويذكر **"ج . ديدمان G. Deadman (١٩٩٧م)** أن الوسائل الفائقة (الهيبرميديا) هى وصف لقاعدة بيانات الحاسب فى الوسائط المتعددة وفيها تترابط المعلومات من خلال علاقات مترابطة تسمح بإمكانية تخزين النص والصوت وصور الفيديو.(٦٠: ١٦)

ويتفق كلا من **" محمد سعد زغلول" وأخرون (٢٠٠١م)** على أن الوسائل الفائقة عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة متتابعة وفى نفس الوقت أحد أساليب التعلم الفردى المبنى فى شكل إطارات مختلفة تساهم فى زيادة دافعية المتعلم على التعلم الإيجابي من خلال تغذية راجعة تساهم فى التعزيز المباشر وترتكز على سرعة المتعلم الذاتية بما يتمشى مع قدراته الخاصة.(٤٢: ١٣١)

ونظرا لأهمية الوسائل الفائقة فى تعلم مهارات الأنشطة الرياضية بصفة عامة فقد استخدم الباحثون هذا الأسلوب فى كثير من الدراسات والبحوث وقد أظهرت نتائج هذه الدراسات والبحوث أن استخدام أسلوب الوسائل الفائقة (الهيبرميديا) يعمل على تعلم بعض مهارات الأنشطة الرياضية كما أكدت على أهمية الوسائل الفائقة فى الارتقاء بجوانب العملية التعليمية وأنها ساعدت المعلم على تحقيق أهداف دروسه.

٧/١٤/١/٢ الخطوات العامة لتصميم البرنامج الكمبيوترى التعليمى:

وتوضح **"زينب محمد أمين" (٢٠٠٠م)** الخطوات العامة لتصميم برنامج كمبيوتر تعليمى من خلال المخطط التالى:



شكل (١) الخطوات العامة لتصميم البرنامج التعليمى باستخدام الكمبيوتر(٢٥: ١٤٩ – ١٥١)

١١٢ / ١٥ الوثب الثلاثى:

١/١٥/١/٢ مفهوم الوثب الثلاثى:

يعتبر الوثب الثلاثى إحدى مسابقات الميدان فى ألعاب القوى يمارسها الرجال والنساء بدون تغيير فى مكان المسابقة وهى مهارة حركية تبدأ بالاقتراب وتنتهى بالهبوط وتعتبر تحدى بين اللاعب وذاته فى كل محاولة لتحقيق إنجاز رقمى عالمى ويتفوق فيها دائما من كانت حالته الذهنية والنفسية والفنية والبدنية أفضل من الآخرين ومعرفة الواثب بالمراحل الفنية للمسابقة وقدرته على تصور الأداء الصحيح قبل الدخول مباشرة فى المنافسة يساهم فى استدعاء الإحساس بالأداء الأمثل وبالتالى تركيز الانتباه قبل الأداء وبعد الأداء الناجح يقوم اللاعب بالتصور العقلى بين المحاولات لتأكيد الخبرة ومتابعة الأبعاد الناجحة للأداء واستبعاد التفكير السلبى واعطاء المزيد من الدعم فى الثقة بالنفس وزيادة الدافعية وبناء أنماط الأداء الإيجابي وتحقيق الأهداف.(٨: ١٨)

٢/١٥/١/٢ الأهداف التربوية للوثب الثلاثى :

تهدف التربية الحديثة إلى تربية النشئ تربية متكاملة جسميا وعقليا وروحيا داخل إطار من قيم المجتمع وتقاليده بهدف تهيئة وتنشئة الجيل الصاعد ومسابقات الميدان والمضمار من الرياضيات الأساسية التى تكسب الشباب اللياقة البدنية العامة والخاصة فى هذا العصر الذى نعيش فيه فضلا عن أنها تخلق فى الفرد التكامل البدنى والخلقى والنفسى فهى عروس الألعاب الأولمبية ، وحيث أن مسابقة الوثب الثلاثى هى إحدى مسابقات الميدان التى تتطلب عزيمة وإصرار لتنفيذ الأداء الفنى الخاص لهذه المهارة، فهى تكسب ممارسيها النواحى التربوية والخلقية والنفسية المختلفة.(٨: ١٨)

٣/١٥/١/٢ المراحل الفنية للوثب الثلاثى:

من خلال إطلاع الباحث على المراجع العلمية المتخصصة والدراسات السابقة فى مجال ألعاب القوى (١٨) ، (٢٨) ،(٣٤) ،(١٠) ،(٢٣) اتفقت على تقسيم الأداء الفنى.

للوثب الثلاثى إلى أربعة مراحل وهى:-

* المرحلة الأولى (الاقتراب) The Approach

* المرحلة الثانية(الحجلة) Hop

* المرحلة الثالثة(الخطوة) STEP

* المرحلة الرابعة (الوثبة) JUMP

١/٣/١٥/١/٢ المرحلة الأولى(الاقتراب) The Approach

تعتبر مرحلة الاقتراب من المراحل الهامة التى تؤثر فى المراحل التالية وتنقسم إلى مرحلتين هما:

- البدء وأول مرحلة الاقتراب.

- مرحلة الاقتراب الثانية.

١/١/٣/١٥/١/٢ البدء وأول مرحلة الاقتراب:

يتحدد فيها طريقة بداية اللاعبين ويفضل البدء من الوقوف حيث يساعد على وصول قدم الارتقاء عند اللوحة وذلك باستخدام عدد فردى من الخطوات وتعتبر هذه المرحلة هى مرحلة تزايد السرعة عن طريق الدفع القوى للخلف بزيادة حركة مرجحة الرجل الحرة.

٢/١/٣/١٥/١/٢ مرحلة الاقتراب الثانية:

يتم فيها تغيير الجرى المتدرج إلى الجرى مع زيادة تكرار الخطوات وانخفاض بسيط فى أطوال الخطوات وبذلك يتغير ايقاع الجرى وتزايد السرعة ويجب ضبط وتقنين الخطوات فى جرى الاقتراب والدقة فى قياس المسافات ووضع العلامات الضابطة للاقتراب مع مراعاة الشروط والقواعد القانونية.

ونلاحظ وجود تغيرات فى شكل الجسم خلال مرحلة الاقتراب وذلك من النواحى التالية:

١- وضع الجسم **Posture** ٢- السرعة **Speed** ٣- حركة الذراعين **Arm Action**

١/٢/١/٣/١٥/١/٢ وضع الجسم:

يقوم المتسابق بأداء أربع خطوات مشى فى أول طريق الاقتراب ثم يعقبها (١٩) خطوة جرى وفى بداية الجرى يظهر ميل جسم المتسابق للأمام ويستقيم الجذع عندما يصل إلى لوحة الارتقاء استعدادا لاداء الارتقاء وكلما أسرع المتسابق فاستقامة الجسم كان ذلك افضل حيث أن التغيرات المتأخرة جدا فى شكل الجسم ينتج عنها أوضاع معوقة لحركة الجسم أثناء الارتقاء.

٢/٢/١/٣/١٥/١/٢ السرعة:

يلاحظ أن السرعة قد نِشأت فى وقت مبكر وفى منتصف مسافة الاقتراب وخلال السبع خطوات الأخيرة يقوم اللاعب بأسرع خطواته وزيادة معدل تردد الخطوات بينما يحدث انخفاض فى السرعة فى الخطوتين الأخيرتين وينخفض الحوض بصورة طبيعية.

٣-٢/١/٥/١٥/٣/١/٢/٣ حركة الذراعين:

يحتفظ لاعب الوثب الثلاثى بحركة تبادلية للذراعين كما يحدث فى خطوة الجرى العادى وذلك حتى لوحة الارتقاء ثم بعد ذلك تكون حركة الذراعين إما تبادلية أو الذراعين معا كل حسب قدراته البدنية والجسمية والفنية .

٢/٣/١٥/١/٢ المرحلة الثانية (الحجلة) Hop

يجب أن تؤدى الحجلة بقوة ونشاط ويمكن تقسيم هذه المرحلة إلى:-

١/٢/٣/١٥/١/٢ الارتقاء:

تكون عملية الارتقاء سريعة وإلى الأمام وتوضع فيها القدم بكاملها على اللوحة وتتراوح زاوية الطيران بين (١٥ درجة- ١٨ درجة) ويجب ألا يهبط مركز ثقل الجسم إلى أِسفل عن طريق الاحتفاظ بانثناء خفيف فى مفاصل رجل الارتقاء واثناء عملية الارتكاز وتساعد مرجحة الرجل الحرة والذراعين فى عملية الدفع وتقف مرجحة الرجل الحرة بوصول الفخذ للمستوى الأفقي وتكون الركبة فى زواية حادة مما يساعد على زيادة سرعة حركة الرجل وتعمل الذراعين بتوقيت مناسب لحفظ الاتزان مع بقاء الجذع عمودى.

٢/٢/٣/١٥/١/٢ الطيران :

يتم تغيير وضع الرجلين أثناء الطيران وتصبح رجل الارتقاء منثنية من مفصل الركبة برواية حادة وتتحرك إلى الأمام وإلى أعلى استعدادا للهبوط .

جـ٣/٢/٣/١٥/١/٢ الهبوط:

تحرك رجل الارتقاء فى حركة خاطفة أماما ولأسفل إلى الخلف وتقابل الأرض بكاملها أمام مسقط الخط العمودى لمركز ثقل الجسم بحوالى (١- ١.٥ قدم) وتبدأ حركات المرجحة للرجل الحرة والذراعين لمساعدة عملية الارتقاء للخطوة قبل الهبوط مباشرة.

٣/٣/١٥/١/٢ المرحلة الثالثة (الخطوة) STEP:

يبدأ ارتقاء الخطوة من مرحلة ارتكاز قصيرة ويؤدى بقوة وسرعة مع وجود توافق بين حركات المرجحة المساعدة والدفع وخلال الطيران يظهر التباعد الواسع بين الفخذين وتكون الرجلين منثنية من الركبة وتمرجح الرجل الحرة ليصل فخذها لوضع موازى للأرض ويضيع زواية قائمة مع الساق ويكون الجذع والرأس عمودين على الأرض وتعمل الذراعين فى توافق مع الرجلين لتحافظ على الاتزان وتوضع قدم الرجل الحرة بكاملها على الأرض قبل الخط العمودى لمركز الثقل وكلما زادت السرعة الأفقية زادت مسافة وضع القدم على الأرض أمام مركز الثقل وبالتالى يمر الجسم بسرعة على سطح الارتكاز وكلما صغرت فترة القطع يكون الهبوط أكثر فاعلية.

٤/٣/١٥/١/٢ المرحلة الرابعة (الوثبة) JUMP

فى بداية هذه المرحلة يتم الدفع الرأسى للحصول على أكبر ارتفاع ممكن وذلك بقيادة الذراعين ومرجحة الرجل الحرة للأمام ولأعلى مع التقليل من فقدان السرعة الأفقية وذلك بالارتقاء السريع واثناء مرحلة الطيران يستطيع اللاعب أداء إحدى طرق الطيران مثل طريقة التعلق أو طريقة الشراع مع مراعاة دفع اللاعب للمقعدة للأمام إثناء الهبوط حتى يتفادى السقوط للخلف وفقدان مسافة كبيرة من مسافة الوثبة.

٢/٢ الدراسات السابقة:

تعتبر الدراسات والبحوث السابقة ذات أهمية بالغة لما تتضمنه من حقائق ومعلومات وما توصلت إليه من نتائج تعتبر بمثابة الحصيلة العلمية التى يستخدمها الباحث والرؤية العلمية الصحيحة فى اتباع الخطوات الموضوعية للإجراءات المختلفة فى بحثه وفى أيجاد الحلول المناسبة للصعوبات التى تعترض طريقه كما أنها تنير الطريق أمام الباحث ذلك لأنها تلعب الدور الهام فى ترتيب الأفكار البحثية التى يجب أن تراعى فى منهجيه هذه الدراسة البحثية المماثلة بالإضافة إلى الاسترشاد بالطرق المختلفة للمعالجات الإحصائية .

ولما كان الباحث يتعرض بالدراسة لتأثير استخدام الوسائل الفائقة على تعلم مهارة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الثانوية فقد اهتم الباحث بالدراسات والبحوث ذات العلاقة بالدراسة الحالية وذلك بالإطلاع على العديد من الأبحاث والمراجع العلمية وكذلك الاستعانة بشبكة الإنترنت للاستفادة من الدراسات التى أجريت فى المجالات الرياضية الأخرى بصفة عامة ومسابقات العاب القوى بصفة خاصة.

ونظرا لاختلاف توقيت إجراء هذه الدارسات والأبحاث لذا فسوف يقوم الباحث بعرضها من خلال الترتيب التصاعدى من الأقدم إلى الأحدث كما يصنفها الباحث إلي دراسات عربية ودراسات أجنبية.

وفيما يلى عرض لهذه الدراسات.

جدول (١)
الدراسات السابقة

أولاً: الدراسات العربية:

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج
١	رانيا محمد حسن (١٩٩٩) ماجستير (٢٣)	أثر استخدام التعليم المبرمج على تعلم مسابقة الوثب الثلاثي لدى طلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا.	التعرف على اثر استخدام التعليم المبرمج على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى على جوانب التعلم لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنيا .	(٤٤) طالبة من الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالمنيا.	التجريبي	-كمبيوتر - اختبار التحصيل المعرفي -البرنامج المقترح	التأثير الإيجابي لأسلوب التعليم المبرمج شفى التحصيل المعرفي ومستوى الأداء الرقمي لمسابقة الوثب الطويل .
٢	منى محمود جاد (٢٠٠٠م) دكتوراه (٤٩)	فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية .	- التعرف على الأسلوب الأمثل لتقديم عرض المهارات الحركية (رسوم متحركة) (صور متحركة) (والاثنين معا) -التعرف على سرعة العرض المثلى لتقديم المهارة الحركية في برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل.	(٩٦)طالبة من طالبات الفرقة الأولى من كلية التربية الرياضية للبنات جامعة حلوان .	التجريبي	-رسوم متحركة -صور متحركة - أجهزة كمبيوتر.	اختبار أسلوب جمع الرسوم والصور المتحركة معا عند إنتاج برامج الحاسب الآلي متعددة الوسائل التعليمية لتعليم المهارات الحركية.

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج
٣	**أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١م) دكتوراه (٧)**	**اثـر برنـامج تعليمـي باسـتخدام الهيبرميـديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين .**	**-تصميم وانتاج برمجة كمبيوتر تعليمي لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهرية معدة تبقنية الهيبرميديا .** **-دراسة اثر استخدام البرمجية على كل من (مستوى الأداء المهارى ،مستوى التحصيل المعرفي، الآراء و الانطباعات نحو استخدام البرمجية) .**	**اشـتملت العينـة علـى (٢٠)عشـرون تلميـذاً مـن تلاميـذ المرحلـة الثانوية بالمنيا .**	**التجريبي .**	**-أجهزة كمبيوتر** **-اختبار التحصيل المعرفي** **-برمجيات تعلم** **- استمارة استبيان لاراء وانطباعات الأفراد نحو الأسلوب المستخدم .**	**برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية وتحسين مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهرية لأفراد المجموعة التجريبية كما ساهمت في تحقيق الجانب الوجداني .**

٤	احمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١م) ماجستير (٦)	فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠متر/ حواجز .	التعرف على تأثير برنامج للوسائط المتعددة بواسطة الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ متر / حواجز .	(١٠٠) طالب بالفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة .	التجريبي	-كمبيوتر -البرنامج التعليمي	يؤثر استخدام برامج الوسائط المتعددة من خلال الكمبيوتر داخل الوحدات التعليمية على مستوى الأداء المهارى والمستوى الرقمي لمسابقة ١١٠ متر / حواجز .

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج

٥	محمد سعد زغلول ، حنان محمد عبد اللطيف (٢٠٠٣م) إنتاج علمي (٤٣)	تأثير برنامج تعليمي مقترح باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة على جوانب التعلم لمهارة الوثب الطويل لتلميذات المرحلة الثانوية .	تصميم برنامج تعليمي مقترح باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة ومعرفة تأثيره على التحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهارى والرقمي لمهارة الوثب الطويل والآراء و الانطباعات الوجدانية للتلميذات نحو أسلوب الوسائط المتعددة .	(٨٠) تلميذة من تلميذات الصف الأول الثانوي بمدرسة قاسم آمين الثانوية للبنات بطنطا .	التجريبي	-الفيديو -الصور الفوتوغرافية -الكتيب المبرمج	-يؤثر البرنامج التعليمي باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة تأثيراً إيجابياً افضل من أسلوب الشرح والعرض في كل من (التحصيل المعرفي – مستوى الأداء المهارى – مستوى الأداء الرقمي) مما يدل على فاعليته وتأثيره . - أسلوب الوسائط المتعددة كان ذو فاعلية عالية على أراء وانطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجداني .

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج

٦	عثمان مصطفى عثمان ، هشام محمد عبد الحليم (٢٠٠٤م) إنتاج علمي (٣٠)	اثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية .	يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا ومعرفة أثره على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية .	(٣٠) تلميذاً من تلاميذ مدرسة اللغات بمدينة المنيا .	التجريبي .	- كمبيوتر -البرنامج المقترح -الاختبارات المهارية .	- البرنامج التعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديالة تأثير إيجابي على تعلم المهارات الحركية قيد البحث بدرس التربية الرياضية . -استخدام أسلوب التعلم بأسلوب الهيبرميديا كان افضل من استخدام الأسلوب التقليدي (الشرح ، النموذج) بواسطة المعلم .
٧	أسامة فاروق محمد عمر (٢٠٠٧م) ماجستير (٨)	فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على تعلم مهارة الوثب الطويل واكتساب الجانب المعرفي لتلاميذ الصف الرابع من مرحلة التعليم الأساسي .	يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي ومعرفة آثره على تعلم مهارة الوثب الطويل واكتساب الجانب المعرفي لتلاميذ الصف الرابع من المرحلة الأولى من التعليم الأساسي .	(٩٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ وتلميذات الصف الرابع بمدرسة الوحدة العربية الابتدائية .	التجريبي	-اختبارات القدرة البدنية -البرنامج المقترح – اختبارات المهارات الحركية.	استخدام الحاسب الآلي كان اكثر تأثيرا على تعلم مهارة الوثب الطويل ومستوى التحصيل المعرفي عن الطريقة التقليدية .

تابع جدول (١)

ثانيا: الدراسات الأجنبية :

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج
١	ميتشيل دبيبى Mitchell Debby-l (١٩٩٩م) (٦٩)	اثر برنامج الوسائط المتعددة وبرامج الكمبيوتر في تطوير خطط التعليم لدى مدرسي التربية الرياضية .	استهدفت الدراسة استخدام الوسائط المتعددة وبرامج الكمبيوتر في تطوير خطط التعليم لدى مدرسي التربية الرياضية .	(١٦) مدرس تربية رياضية	التجريبي	-أجهزة كمبيوتر -البرنامج المقترح	-استخدام معلمي التربية الرياضية لبرامج الوسائط المتعددة لمساعدة الطلاب على فهم النصوص المكتوبة والصور المتحركة والصور المرئية . -شرح كيفية استخدام الوسائل التكنولوجية في تعلم المهارات . - شرح كيفية تصميم وتطوير برامج الوسائط المتعددة ووصف مميزاتها .
٢	بادفيلد وبنينجتون ، ويلكنون Padfield & Pennington& Wilkinson (٢٠٠٠م) (٧٢)	أدراك الطلاب لاستخدام مهارات برامج الكمبيوتر في التربية الرياضية .	تستهدف الدراسة إلى الكشف عن مدى إدراك وملاحظة الطلاب لبرامج الكمبيوتر في التربية الرياضية .	(٣٠) طالبة من السنوات الدراسية المختلفة بالكلية .	التجريبي .	-أجهزة كمبيوتر -البرنامج المقترح	الوسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة اكثر فاعلية للتعليم وعلى المعلمين والمتعلمين أن يأخذوا في الاعتبار استخدامها لهذا الغرض .

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج
٣	ماكثن أر ، ايفر هرت بى ، ستبل فيلد Makethan -R Ever hart - B Stubble field - E (٢٠٠٠م) (٧٠)	تأثير برنامج الوسائط المتعددة للحاسب الآلي على معرفة مدرسي قبل الخدمة بالمرحلة الابتدائية والتي تتعلق بالمكونات المعرفية لمهاراتهم الحركية .	معرفة تأثير الأسلوب المبنى على الوسائط المتعددة للحاسب الآلي في تدريس العناصر المعرفية للمهارات الرياضية عند المدرسين بالمرحلة الابتدائية المسجلة أسماؤهم في مقرر طرق تدريس التربية الرياضية .	(٩٧)مدرس من مدرسي المرحلة الابتدائية .	التجريبي	-أجهزة الكمبيوتر	-تفوق المدرسين في جماعة الوسائط المتعددة للحاسب الآلي في تعلم المعلومات عند رمى الكرة وإمساكها وركلها عن مجموعة التدريس بالطريقة التقليدية .
٤	زواكسى ٠ واى Zhoux-Y (٢٠٠٠م) (٨٠)	البحث في تطبيق تقنيات الوسائط المتعددة في تدريس التربية الرياضية .	استهدفت الدراسة تدريس مادة التربية الرياضية بمساعدة تقنيات الكمبيوتر .	(٦٤)طالب من طلاب كلية التربية الرياضية .	التجريبي	- أجهزة كمبيوتر	- تطبيق تقنيات الوسائط المتعددة في تدريس التربية الرياضية استطاعت إعادة تشكيل مفاهيم ومقاييس التعلم بغرض جعل الطلاب يقبلون عدد كبير من المفاهيم من خلال حواسهم الخمس . - تطوير تفكير الطلاب بكسر حاجز الصعوبات في تعليم التربية الرياضية وأيضا بغرض تحسين مستوى الفهم لكي نصل إلى الغرض المطلوب من التعليم .

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	العينة	المنهج	الأدوات المستخدمة	أهم النتائج
٥	ويليامز Williams (٢٠٠١م) (٧٧)	تأثير الوسائط المتعددة وادائها في برامج التدريب وتحليل المهارات الحركية الرياضية .	التعرف على تأثير الوسائط المتعددة وادائها في برامج التدريب وتحليل المهارات الحركية الرياضية .	(١٧) من المتطوعين من حديثي التخرج ممن لديهم اهتمام بالتربية الرياضية والتدريب الرياضي .	التجريبي	-أجهزة كمبيوتر -البرنامج المقترح	استخدام الوسائط المتعددة أدى إلى تحسن في الأداء المهارى وتحسن في تعلم أداء الحركات الرياضية المركبة.
٦	كار Karr , M (٢٠٠٢م) (٥٧)	التعليم القائم على الكمبيوتر لتعليم المهارات الأساسية في التربية الرياضية .	استهدفت الدراسة تحقيق الفاعلية في التدريس القائم على الكمبيوتر في استرجاع المعلومات والمعارف السابقة بالمهارات الأساسية .	(١٠٠) من تلاميذ المرحلة الابتدائية (بنين وبنات) المقيدين بالصف الثالث – الرابع – الخامس.	التجريبي	- أجهزة كمبيوتر	البرنامج التعليمي باستخدام الكمبيوتر كان ذو فاعلية بالمقارنة بالبرنامج التقليدي في استرجاع المعلومات سواء بعد يوم أو يومين أو ستة أسابيع .
٧	جاردنر – ديفيد Gardaner – Daived (٢٠٠٣ م) (٥٩)	تقييم استخدام فاعلية الفيديو التفاعلي في تعلم بعض الأنشطة الرياضية في الأفلام متعددة الوسائل .	استهدفت هذه الدراسة إلى إمكانية استخدام الفيديو التفاعلي في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التى تساعد في تعلم بعض الأنشطة الرياضية .	(١٦) مدرس تربية رياضية .	التجريبي	-أجهزة كمبيوتر -أجهزة فيديو	توصلت الدراسة إلى أن المتعلمين من خلال الفيديو التفاعلي قد حققا نتائج أعلى في تعلم بعض الأنشطة الرياضية وذلك لأنها تثرى خبراتهم بالإضافة إلى أن البرامج ممتعة وشيقة .

٣/٢ التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة التى تمكن الباحث من الإطلاع عليها فى مجال استخدام الوسائل المتعددة والوسائل فائقة التداخل فى مجال التحصيل المعرفى والتعلم الحركى ما يلى:-

١/٣/٢ المنهج المستخدم :

استخدمت الدراسات السابقة المنهج التجريبى والوصفى.

٢/٣/٢ العينة :

تنوعت العينات ما بين تلاميذ بمرحلة التعليم الأساسي وطلاب وطالبات بمرحلة التعليم الجامعى أو معلمين التربية الرياضية.

٣/٣/٢ الهدف:

على الرغم من اختلاف هدف كل دراسة عن الأخرى إلا أن محور هذه الدراسات هو استخدام الوسائل المتعددة والوسائل فائقة التداخل فى تعليم مهارات متنوعة فى العديد من الرياضيات بالإضافة إلى التوجه إلى صقل وإعداد الطالب المعلم لعملية التدريس باستخدام هذه الوسائل ومحاولة تطوير مهارات الإدراك والفهم لدى الطالب حيث أن هناك دراسات توجهت إلى المقارنة بين درجة إيجابية بعض الوسائل التعليمية فيما بينها بينما توجهت دراسات أخرى إلى المقارنة بين درجة إيجابية بعض الوسائل التعليمية والطرق المتبعة فى التدريس (طريقة الشرح اللفظى ، النموذج العملى).

٣/٢/ ٤ الوسائل التعليمية المستخدمة:

تنوعت الوسائل المستخدمة فى الدراسات السابقة على حسب الهدف من البحث وتركزت معظمها حول (الوسائل الفائقة – الوسائل المتعددة الرقمية – الوسائل المتعددة التقليدية فى منظومة – أو مفردة).

٥/٣/٢ المعالجات الإحصائية:

اختلفت المعالجات الإحصائية الخاصة بالدراسات السابقة باختلاف الهدف من كل دراسة إلا أنها اتفقت على استخدام بعض المعالجات الإحصائية الأولية مثل (المتوسط الحسابى – الانحراف المعيارى).

٦/٣/٢ النتائج :

أسفرت نتائج الدراسات السابقة عن نتائج إيجابية عند استخدام الوسائل التعليمية فى عملية التعلم الحركى وهى افضل من الطرق المتبعة سابقا كما أن استخدام برامج المتعددة الرقمية والوسائل الفائقة كان له أثرا إيجابيا على متغيرات الدراسة.

٢/٣/ ٧ أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

ساهمت جميع الدراسات السابقة فى مساعدة الباحث فى الأتى:-

أعطت الدراسات السابقة صورة صادقة عن أهمية الوسائل الفائقة فى مجال التربية بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة وكانت الدراسة الحالية نتاجا لدراسات سابقة ومكملة لها.

تعتبر الدراسة الحالية امتدادا للدراسات السابقة من حيث إعداد برنامج تعليمى باستخدام الوسائل الفائقة لأن هذه الدراسة تتفق مع متطلبات عصرنا الحالى من حيث الاتجاه إلى تفريد التعليم واستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة للكسر من جمود ورتابة الطرق التقليدية .

تحديد الإطار العام للدراسة الحالية وكذلك الخطوات المتبعة فى إجراءات البحث سواء من النواحى الفنية أو الإدارية .

- المساعدة فى صياغة أهداف وفروض البحث.

أوضحت الدراسات أهمية الأخذ فى الاعتبار المرحلة السنية للمبتدئين وحاجاتهم عند بناء البرنامج التعليمى بما يتناسب مع اهتماماتهم وقدراتهم وقد اخذ الباحث فى اعتباره خصائص النمو لعينة بحثه عند إعداد البرمجية.

- المساعدة فى إنتاج البرمجية المقترحة المعدة بتقنية الوسائل الفائقة المستخدمة فى البحث.
- مساعدة الباحث فى اختيار المنهج المناسب لطبيعة إجراءات البحث.
- تحديد الطريقة المثلى لاختيار عينة البحث.
- تحديد وسائل وأدوات جمع البيانات المناسبة لطبيعة البحث.
- المساعدة فى تحديد أنسب المعالجات الإحصائية التى تتفق مع أهداف وعينة البحث.
- الاستفادة من الدراسات السابقة فى طريقة عرض ومناقشة النتائج والوقوف على ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسات لتفسير وتعضيد نتائج البحث.

٣ / ٠ إجـراءات البحث :

٣ / ١ منهج البحث

٣ / ٢ مجتمع البحث

٣ / ٣ عينة البحث.

٣ / ٤ وسائل وأدوات جمع البيانات

٣ / ٥ إعداد البرنامج التعليمى

٣ / ٦ الدراسات الاستطلاعية

٣ / ٧ الدراسة الأساسية

٣ / ٨ المنهج الإحصائى

٣ / ٠ إجـــــراءات البحـــث :

٣ / ١ منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبى باستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وبتطبيق القياسات القبلية والتتبعية والبعدية.

٣ / ٢ مجتمع البحث :

يتمثل مجتمع البحث فى طلاب الصف الثالث الثانوى بمدرسة محسن الثانوية المشتركة ببشلا بإدارة ميت غمر بمحافظة الدقهلية للعام الداراسى ٢٠٠٦/٢٠٠٧م.

٣ / ٣ عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث، حيث تم ا ختيار إحدى فصول الصف الثالث الثانوى بالمدرسة وذلك للأسباب الآتية :

أ – طبقا للمنهج الدراسى الذى تم وضعه من قبل وزارة التربية والتعليم يتم تدريس مهارة الوثب الثلاثى للصف الثالث الثانوى فى الفصل الدراسى الأول.

ب – تم تحديد حصص التربية الرياضية للتعليم الثانوى العام بواقع حصة واحدة أسبوعيا للصف الأول والثانى الثانوى أما الصف الثالث فيتم تدريس حصتين أسبوعيا.

وكان عدد طلاب الفصل الذى تم اختياره (٣٢) طالب تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين فى العدد على النحو التالى: (١٥) طالب للمجموعة التجريبية ، (١٥) طالب للمجموعة الضابطة وتم استبعاد عدد (٢) طالب لعدم الانتظام فى الحضور.

١/٣/٣ توصيف عينة البحث :

جدول (٢)
توصيف عينة البحث

التصنيف		العدد	النسبة المئوية
إجمالى مجتمع البحث		**١٨٠**	**١٠٠ %**
عينة الدراسة الأساسية	**المجموعة التجريبية**	**١٥**	**١٥ %**
	المجموعة الضابطة	**١٥**	
عينة الدراسات الاستطلاعية	**تجريب استخدام البرنامج**	**٤٥**	**٢٠ %**
	صلاحية الملاعب والأدوات		
	صدق الاختبارات		
	ثبات الاختبارات		
إجمالى عدد العينة		**٧٥**	**٣٥ %**

٢/٣/٣ تجانس عينة البحث :

تم إجراء التجانس على عينة البحث بتاريخ ٢٠٠٦/١٠/٢٣م كما هو موضح بالجدول رقم (٣)

جدول (٣)

تجانس عينة البحث

ن١ = ن٢ = ١٥

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابى س	الانحراف المعيارى ± ع	الوسيط ر	الالتواء
العمـر		سنة	١٥.٥١	٠.٢٤	١٥.٦	-١.١٣
الطـول		سم	١٦٢.٢٦	٤.٩٦	١٦٢	-٠.١٦
الـوزن		كجم	٦٠.٨٠	٤.١٢	٦١	-٠.١٥
السرعة	عدو ٥٠م	ث	٧.٢٣	٠.٣٨	٧.٢٨	-٠.٣٩
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب الأمامى	الوثب العريض من الثبات	سم	١٧٠.٦٣	٦.٩٤	١٧٠	٠.٢٧
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب العمودى	الوثب العمودى من الثبات	سم	٤٢.٢٢	١.٦٢	٤٢	٠.٤١
المستوى الفنى للوثب الثلاثى		درجة	٣.٥٦	٠.٨٦	٣.٥	٠.٧٢
المستوى الرقمى للوثب الثلاثى		متر	٨.٥١	٠.٧٤	٨.٦٠	٠.١٥

يتضح من الجدول (٣) أن قيم معامل الالتواء تراوحت ما بين ± ٣ وهذا يدل على تجانس أفراد عينة البحث فى متغيرات ضبط العينة مما يدل على أن توزيع عينة البحث فى متغيرات ضبط العينة توزيع معتدل ومتجانس.

٣/٣/٣ تكافؤ مجموعتى البحث :

تم إجراء التكافؤ لمجموعتى البحث باستخدام اختبار (ت) T-test كما هو موضح بالجدول رقم (٤).

جدول (٤)

نتائج دلالة الفروق من مجموعتى عينة البحث

ن١ = ن٢ = ١٥

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
			س .	± ع	س .	± ع	
العمـر		سنة	١٥.٥٢	٠.٢٥	١٥.٤٩	٠.٢٤	٠.٣٢
الطـول		سم	١٦٢.٦	٦.٣٠	١٦١.٤	٣.٢٥	٠.٦٣
الـوزن		كجم	٦٠.٢٠	٤.٢٣	٦١.٤٠	٤.٠٧	٠.٧٦
السرعة	عدو ٥٠م	ث	٧.١٣	٠.٤٥	٧.٣٤	٠.٢٨	١.٥
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب الأمامى	الوثب العريض من الثبات	سم	١٧١.٦٠	٧.٢٣	١٦٨.٤٧	٦.٦١	١.٢٠
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب العمودى	الوثب العمودى من الثبات	سم	٤٢.٥٧	١.٧٨	٤١.٨٧	١.٤١	١.١٥
المستوى الفنى للوثب الثلاثى		درجة	٣.٦٦	٠.٧٤	٣.٤٦	٠.٨٢	٠.٦٨
المستوى الرقمى للوثب الثلاثى		متر	٨.٦١	٠.٦٤	٨.٤٠	٠.٧٨	٠.٦٩

قيمة "ت" الجدولية عند ٠.٠٥ = ٢.٠٤٨

يتضح من الجدول (٤) عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين مجموعتى عينة البحث (التجريبية والضابطة) فى متغيرات النمو والمتغيرات البدنية والقياسات القبلية قيد البحث مما يدل على تكافؤ المجموعتين.

٣ / ٤ أدوات جمع البيانات :

أجرى الباحث مسح مرجعى للتعرف على المكونات البدنية المساهمة فى المستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى والاختبارات التى تقيس هذه المكونات وتوصل إلى الاختبارات التالية :

١/٤/٣ الاختبارات المستخدمة :

١/١/٤/٣ الاختبارات البدنية: مرفق (٢)

١/١/١/٤/٣ (السرعة الانتقالية) العدو ٥٠ متر. (٤٤: ٢٦٣، ٢٦٤)

٢/١/١/٤/٣ (القدرة العضلية للرجلين فى الوثب للأمام) الوثب العريض من الثبات.(٤٤: ٢٨٢)

٣/١/١/٤/٣ (القدرة العضلية للرجلين فى الوثب العمودى) اختبار الوثب العمودى المعدل. (٤٤: ٣٨٠)

١/١/١/٤/٣ صدق الاختبارات:

تم حساب الصدق باستخدام صدق المقارنة الطرفية من خلال المقارنة بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى للتأكد من صدق الاختبارات قيد البحث كما هو موضح بالجدول (٥)

جدول (٥)

نتائج حساب معامل صدق المقارنة الطرفية بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى

لدى عينة البحث الاستطلاعية

ن = ٣٠

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		قيمة ت
			س .	± ع	س .	± ع	
السرعة	عدو ٥٠ متر	ثانية	٧.١١	٠.٢٥	٧.٨٤	٠.٣١	٦.٦٤*
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب الأمامى	الوثب العريض من الثبات	سم	١٧٠.٥٢	٣.٣٥	١٦٤.٢٠	٤.١٢	٤.٣٠*
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب العمودى	الوثب العمودى من الثبات	سم	٤٢.٢٥	٠.٥٨	٤٠.٩٦	٠.٦٤	٥.٣٨*

قيمة "ت" الجدولية عند ٠.٠٥ = ٢.١٧٩ دال*

يتضح من الجدول (٥) وجود فروق دالة إحصائيا بين مجموعة الربيع الأعلى ومجوعة الربيع الأدنى عند مستوى معنوية ٠.٠٥ حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية مما يدل على صدق الاختبارات قيد البحث.

٢/١/١/٤/٣ ثبات الاختبارات :

قام الباحث بتطبيق الاختبارات البدنية قيد البحث فى الدراسة الاستطلاعية الثالثة بتاريخ ٢٠٠٦/١٠/١٩ وإعادة التطبيق يوم ٢٠٠٦/١٠/٢١ على مجموعة من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وبلغت (١٥ طالبا) فى التطبيق الأول و(١٥) طالبا فى التطبيق الثانى ، ثم استخدم الباحث معامل الارتباط البسيط لبيرسون لإيجاد الارتباط بين نتائج القياسين الأول والثانى لبيان ثبات الاختبارات قيد البحث، كما هو موضح بالجدول (٦).

جدول (٦)
نتائج حساب معاملات الارتباط للاختبارات البدنية قيد البحث

ن١ = ن٢ = ١٥

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		قيمة
			س ـ	± ع	س ـ	± ع	ر
السرعة	عدو ٥٠ متر	ثانية	٧.٤٥	٠.٢٤	٧.٦٢	٠.٣٢	*٠.٨٣
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب الأمامى	الوثب العريض من الثبات	سم	١٦٤.٢٤	٤.٢٦	١٧٠.٩٤	٣.٩٦	*٠.٧٩
القدرة العضلية للرجلين فى الوثب العمودى	الوثب العمودى من الثبات	سم	٤٠.٩٦	٠.٩٤	٤١.٤٤	٠.٧٨	*٠.٨٦

قيمة "ر" الجدولية عند ٠.٠٥ = ٠.٥٣٢ دال*

يتضح من الجدول (٦) وجود علاقة ارتباطية دالة بين نتائج التطبيق الأول ونتائج التطبيق الثانى فى المتغيرات قيد البحث حيث أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يدل على ثبات الاختبارات قيد البحث.

٢/٤/٣ الأجهزة والأدوات المستخدمة فى البحث :

- رستاميتر لقياس الطول ، ميزان لقياس الوزن.
- شريط قياس ، ساعات إيقاف.
- لوحة ارتقاء للوثب ، حفرة الوثب.
- ١٥ جهاز كمبيوتر + CD 15 للبرنامج التعليمى ، كاميرا فيديو.

٣ / ٥ البرنامج التعليمى المقترح باستخدام الوسائل الفائقة :

١/٥/٣ مراحل إعداد البرنامج فى الصورة الأولية :

١/١/٥/٣ مرحلة التحليل: تحديد الأهداف.

١/١/١/٥/٣ مرحلة إدراك الطالب للمراحل الفنية للمسابقة قيد البحث وفهم واستيعاب جزئيات الحركات وكيفية حدوثها.

٢/١/١/٥/٣ فهم وإتقان الخطوات التعليمية من تمرينات تمهيدية وأساسية تساعد على تعلم وإتقان طريقة الأداء لكل مسابقة.

٣/١/١/٥/٣ قدرة الطالب على تصحيح أخطاء الأداء والذى ينبع من الفهم الجيد لطبيعة المسار الحركى لأداء كل مسابقة.

٤/١/١/٥/٣ أداء الطالب بشكل صحيح من الناحية القانونية من خلال الشكل التنافسى وذلك يرجع إلى معرفته التامة بالقواعد القانونية المنظمة للتنافس للمسابقة قيد البحث.

٢/١/٥/٣ تنظيم محتوى البرنامج:

قام الباحث بالاطلاع على الدراسات والمراجع العلمية المتخصصة فى تعليم مسابقات الميدان والمضمار وذلك لاستخلاص المحتوى العلمى المستهدف إعداده فى البرنامج التعليمى فى ضوء الأهداف التعليمية التى تم صياغتها.(٣٤: ٢٥)(١٠: ١٩) (٤٨: ٢٤)(١٨: ١١)(٩: ٧٧)

٣/١/٥/٣ كتابة السيناريو للبرنامج :

وتم خلال هذه المرحلة تحديد الوسائل التى سوف تستخدم فى إنتاج البرنامج وهى ما يلى:

- شكل الإطارات الرئيسية والفرعية وألوانها ووضوحها وتأثيراتها.
- أنواع النصوص المكتوبة وموضوعاتها وموقعها على الإطار.
- الصور المستخدمة وحجمها والموضوعات التى تدل عليها.
- الرسوم التوضيحية ودلالتها وموضوعاتها.
- أفلام الفيديو للمراحل الفنية والخطوات التعليمية (تمرينات تمهيدية ، أساسية).
- تحديد أنواع المؤثرات المستخدمة ودرجة الألوان وتنسيقها وموقع كل عنصر على الإطار.
- تحديد أسلوب التصفح للموضوعات الرئيسية وكيفية الانتقال إلى الموضوعات المتفرقة منها.

- تحديد أسلوب تصفح الموضوعات الفرعية والوسائل المرتبطة بها (صور ، أفلام ، صوت).
- تحديد كيفية التحكم فى الوسائل المدرجة على كل إطار.

٤/١/٥/٣ إنتاج الوسائل :

تم إعداد كافة أنواع الوسائل من نصوص مكتوبة ، صور فوتوغرافية، ملفات صوتية ، رسوم وأفلام والتأكد من صلاحيتها لتقديم المعلومات المطلوبة وتسجيل جميع الملفات بالنوعية المطلوبة لاستخدامها.

٥/١/٥/٣ اختيار أداة التأليف :

اختار الباحث أداة التأليف Aothor Ware Profehnal (AWP), (V 7,01) وهى الحزمة البرمجية المسئولة عن عملية البرمجة وذلك لخبرة الباحث فى إنتاج البرامج التعليمية باستخدام هذا التطبيق، هذا بالإضافة إلى المميزات التى تتوافر فى هذه النوعية من تطبيقات البرمجية من السهولة فى التصميم والمرونة فى التعديل وغيرها من المميزات التى ذكرت بالمراجع المتخصصة.(٢٦: ١٧) (٥: ٢٨)

٦/١/٥/٣ تجهيز الوسائل المساعدة للتأليف :

١/٦/١/٥/٣ إعداد النصوص المكتوبة:

تمت كتابة ومعالجة النصوص باستخدام برنامج Microsoft Word 2003.

٢/٦/١/٥/٣ إعداد ملفات الصوت:

تم تسجيل ومعالجة الصوت باستخدام برنامج Sony sound forge 7.0.

٣/٦/١/٥/٣ إعداد الصور:

تم الاستعانة بالعديد من الصور من مواقع على شبكة المعلومات الدولية وتمت معالجة الصور باستخدام برنامج Adobe Photoshop 7.0 Me. (٨٥)(٨١)(٨٤)

٤/٦/١/٥/٣ إعداد الفيديو :

تم تسجيل الفيديو المطلوب باستخدام كاميرا فيديو رقمية كما تم تجهيز الفيديو المطلوب للأداء الحركى من تسجيلات خاصة ببطولات عالمية تم الاتفاق عليها من قبل السادة المشرفين وتم تسجيل الأداء المطلوب على جهاز الكمبيوتر ، وتمت المعالجة باستخدام برنامج Virtual Dubmpg 1.4 Adobe Premiere 6.0..

٧/١/٥/٣ برمجية السيناريو التعليمى باستخدام الحزمة البرمجية (AWP) (V 7.01)

تمت ترجمة السيناريو المكتوب إلى برنامج تعليمى وفقا لخصائص الوسائل الفائقة وذلك بكل محتوياته الموضوعة للمحاور والمسابقة والتفاعلات المطلوبة وطريقة التصفح والدخول والخروج للحصول على المعلومات.(١٥: ٢١)(٨٢)(٨٦)(٨٠: ٤٧)

٨/١/٥/٣ تجريب البرنامج فى الصورة الأولية :

تم تجريب البرنامج بقاعة كمبيوتر مجهزة وذلك فى الدراسة الاستطلاعية الأولى حيث اختار الباحث (١٥ طالب) خارج عينة البحث الأساسية ومن نفس مجتمع عينة البحث الأساسية، ثم قام الباحث بتقديم البرنامج لهم وتعريفهم بمحتوياته وكيفية استخدامه، وقامت العينة الاستطلاعية بتصفح جميع إطارات البرنامج التعليمى وقد أسفرت الدراسة الاستطلاعية عن بعض الأخطاء اللغوية وبعض الصور الغير واضحة.

٩/١/٥/٣ المراجعة والتعديل :

أسفرت الدراسة الاستطلاعية التى تم تجريب البرنامج عليها عن الآتى:

١/٩/١/٥/٣ تصفح الأخطاء اللغوية.

٢/٩/١/٥/٣ تعديل بعض نقاط التفرع الخاطئة.

٣/٩/١/٥/٣ استبدال بعض الصور الغير واضحة.

٤/٩/١/٥/٣ تم عرض البرنامج التعليمى على السادة الخبراء لاستطلاع رأيهم حول تصميم البرمجية والمحاور الرئيسية للبرنامج. مرفق (٦)

٢/٥/٣ الصور النهائية للبرنامج: مرفق (١)

١/٢/٥/٣ دور المعلم فى البرنامج:

١/١/٢/٥/٣ قبل بدء البرنامج:

عرض مكونات جهاز الكمبيوتر على المتعلمين وتعريفهم بالبرنامج والهدف منه وعرض بعض الإطارات الرئيسية والفرعية للبرنامج وكذلك تعريف المتعلمين بكيفية العمل من خلال البرنامج عن طريق توضيح أنواع التفاعلات المدرجة بالبرنامج وكذلك الوسائل المتاحة.

٢/١/٢/٥/٣ أثناء استخدام الطالب للبرنامج خلال الوحدات التعليمية بالقاعة الدراسية:

ملاحظة الطلاب أثناء التعلم وتوجيههم نحو الأنشطة التعليمية ومتابعة التقدم وتصحيح الأخطاء.

٣/١/٢/٥/٣ بعد انتهاء الجزء المعرفى داخل الوحدة التعليمية:

تكليف الطلاب بأداء النشاط ا لمطلوب منهم عمليا فى الملعب وتوجيههم وملاحظة الأداء العملى وتوجيه كل طالب نحو الأداء الصحيح من خلال البرنامج العملى بالملعب.

٢/٢/٥/٣ أنشطة يقوم بها الطالب:

١/٢/٢/٥/٣ استخدام البرنامج التعليمى بالقاعة الدراسية فى كل وحدة تعليمية.

٢/٢/٢/٥/٣ أداء التمرينات التعليمية المطلوبة بالمعلب لكل وحدة تعليمية.

٣ / ٦ الدراســات الاستطلاعيـــة :

١/٦/٣ الدراسة الاستطلاعية الأولى:

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية الأولى يوم الأربعاء الموافق ٢٠٠٦/١٠/١١م وكان الهدف من الدراسة تجريب استخدام البرنامج فى صورته الأولية والتعرف على وضوح المادة التعليمية ومراجعة كافة بنود التصميم والتأكد من سلامة التشغيل وسهولته بالنسبة لعينة استطلاعية عددها (١٥) طالب خارج عينة البحث الأساسية، وقد أجريت عدة تعديلات من واقع الدراسة الاستطلاعية وبناءاً على آراء السادة المشرفين.

٢/٦/٣ الدراسة الاستطلاعية الثانية :

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية يوم الأحد الموافق ٢٠٠٦/١٠/١٥م على عينة عددها (١٥) طالب خارج عينة البحث الأساسية بهدف تجريب البرنامج المقترح فى صورته النهائية بعد إجراء التعديلات المقترحة فى الدراسة السابقة والتأكد من مناسبة الملاعب المستخدمة فى التعليم وصلاحية الأدوات والأجهزة وسهولة الانتقال من حجرات الدراسة إلى الملاعب.

٣/٦/٣ الدراسة الاستطلاعية الثالثة :

قام الباحث بإجراء المعاملات العلمية للاختبارات البدنية المستخدمة فى التجانس والتكافؤ من صدق وثبات يوم الخميس الموافق ٢٠٠٦/١٠/١٩م على عينة استطلاعية قوامها (١٥) طالب خارج عينة البحث الأساسية.

٣ / ٧ الدراسة الأساسية :

١/٧/٣ القياس القبلى:

تم تدريس (٣) وحدات تعليمية فى الفترة من ٢٠٠٦/١٠/٢٨ وحتى ٢٠٠٦/١٠/٣٠م وذلك حتى يتثنى قياس مستوى الأداء والمستوى الرقمى القبلى.

٢/٧/٣ تنفيذ التجربة :

- تمت التجربة الأساسية يوم الأربعاء الموافق ٢٠٠٦/١١/١م حتى يوم الخميس الموافق ٢٠٠٦/١٢/٢٨ لمدة (٨) أسابيع.
- تمت التجربة الأساسية بواقع عدد (٢ حصة) اسبوعيا وكان زمن تطبيق الوحدة التعليمية (٤٥ دقيقة) وهو زمن الحصة الفعلى كما هو موضح بالجدولين (٧)، (٨).
- تم إجراء قياس تتبعى يوم السبت الموافق ٢٠٠٦/١٢/٢م.
- تم إجراء القياس البعدى يوم الخميس الموافق ٢٠٠٦/١٢/٢٨م وكان الطالب يقوم بأداء ثلاث محاولات فى كل قياس ويتم اختيار أفضل محاولة وتم عرض المحاولات للمجموعتين التجريبية والضابطة على السادة الخبراء. مرفق (٥)

تم إعداد برمجية تعليمية باستخدام الوسائل الفائقة لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية. مرفق (١).

وفيما يلى عرض للتوزيع الزمنى لوحدة تعليمية للمجموعة التجريبية.

١/٢/٧/٣ نموذج لتوزيع أجزاء وحدة تعليمية للمجموعة التجريبية:

جدول (٧)

التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى للمجموعة التجريبية

زمن الوحدة (٤٥ ق)

أجزاء الوحدة	الزمن	النشـــاط
أعمال إدارية	**٥ ق**	**استقبال الطلاب وإعداد الملعب والدخول للقاعة التعليمية**
التهيئة البدنية	**٥ ق**	**تمرينات التهيئة البدنية الخاصة بالمسابقة.**
نشاط تعليمى	**١٠ ق**	**التمرينات الخاصة للنشاط التعليمى**
جزء معرفى داخل القاعة	**١٠ ق**	**نشاط معرفى باستخدام البرنامج التعليمى داخل القاعة تحت إشراف الباحث**

التهيئة البدنية	٢ ق	**تمرينات الإحماء الخاصة بالمسابقة لاستعادة حالة الأداء العملى المناسبة**
نشاط تطبيقى	١٠ ق	**التمرينات الخاصة بالنشاط التعليمى مع تصحيح الأخطاء**
تهدئة	٣ ق	**تمرينات استرخاء ومرونة**

تم تدريس البرنامج التعليمى التقليدى لمسابقة الوثب الثلاثى ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم. مرفق (٧)

وفيما يلى عرض للتوزيع الزمنى لوحدة تعليمية للمجموعة الضابطة.

٢/٢/٧/٣ نموذج لتوزيع أجزاء وحدة تعليمية للمجموعة الضابطة

جدول (٨)

التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى للمجموعة الضابطة

زمن الوحدة (٤٥ ق)

أجزاء الوحدة	الزمن	النشـــاط
أعمال إدارية	٥ ق	استقبال الطلاب وتغيير الملابس وتجهيز الأدوات والملاعب
التهيئة البدنية	٥ ق	تمرينات التهيئة البدنية الخاصة بالمسابقة
نشاط تعليمى	١٠ ق	التمرينات الخاصة بالنشاط التعليمى مع تصحيح الأخطاء
جزء معرفى	١٠ ق	نشاط معرفى (تصحيح الأخطاء) تحت إشراف الباحث
التهيئة البدنية	٢ ق	تمرينات الإحماء الخاصة بالمسابقة لاستعادة حالة الأداء العملى المناسبة
نشاط تطبيقى	١٠ ق	التمرينات الخاصة بالنشاط التعليمى مع تصحيح الأخطاء
تهدئـة	٣ ق	تمرينات استرخاء ومرونة

٣ / ٨ المنهج الإحصائى:

استخدم الباحث المعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابى س ̄.
- الانحراف المعيارى ع .
- معامل الالتواء ل .
- الوسيـــط س .
- معامل الارتباط لبيرسون ر .
- تحليل التباين (L.S.D) بين القياسات الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) للمجموعة الضابطة وكذلك للمجموعة التجريبية.
- اختبار (ت) لدلالة الفروق للقياسات الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) للمجموعة الضابطة وكذلك للمجموعة التجريبية.
- استخدم الباحث الحزمة الإحصائية SPSS (إصدار رقم ٩) لحساب المعاملات الإحصائية المستخدمة فى البحث.

٤ / ٠ عرض ومناقشة النتائج

٤/ ١ عرض النتائج

٤ / ٢ مناقشة النتائج

٤ / ٠ عرض ومناقشة النتائج :

٤ / ١ عـرض النتائـــج :

١/١/٤ عرض النتائج الخاصة بالهدف الأول والذى يص على: (التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث)

جدول (٩)

تحليل التباين بين نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) لمستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية ، المجموعة الضابطة

ن١ = ن٢ = ١٥

المعالجات الإحصائية / المتغيرات	مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)
مستوى الأداء الفنى للمجموعة التجريبية	بين المجموعات	٢	٤١.٦	٢٠.٨	١٣.٥١*
	داخل المجموعات	٤٢	٦٤.٥	١.٥٤٤	
مستوى الأداء الفنى للمجموعة التجريبية	بين المجموعات	٢	١٩.٨٦	٩.٩٣	٥.٦٧*
	داخل المجموعات	٤٢	٧٣.٦٤	١.٧٥	

* دال

يتضح من جدول (٩) وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) فى مستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى لكلا المجموعتين التجريبية والضابطة ، وبناء على ذلك سوف يقوم الباحث بحساب دلالة الفروق بين المتوسطات باستخدام اختبار اقل فرق معنوى (L.S.D)

جدول (١٠)

دلالة الفروق بين متوسطات نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى)

لمستوى الأداء ا لفنى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية ، المجموعة الضابطة

ن١ = ن٢ = ١٥

المعالجات الإحصائية / المتغيرات	القياسات	المتوسط الحسابى	الفروق بين المتوسطات			دال عند ٠.٠٥
			قبلى	تتبعى	بعدى	
مستوى الأداء الفنى للمجموعة التجريبية	قبلى	٣.٧٣		١.٧*	٣.٤٣*	٠.٩٨
	تتبعى	٥.٤٣			١.٧٣*	
	بعدى	٧.١٦				
مستوى الأداء الفنى للمجموعة التجريبية	قبلى	٣.٥				٠.٧٧
	تتبعى	٤.٥٦				
	بعدى	٥.٤٣				

يتضح من الجدول (١٠) وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس البعدى ونتائج كل من القياسين التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس البعدى ، وبين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس التتبعى لدى المجموعة التجريبية فى مستوى الأداء الفنى فى المجموعة الضابطة ، نلاحظ وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس البعدى ونتائج القياس القبلى لصالح نتائج القياس البعدى وكذلك وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح القياس التتبعى ، فى حين توجد فروق غير دالة إحصائيا بين القياس البعدى والتتبعى فى مستوى الأداء الفنى للمجموعة الضابطة.

٢/١/٤ عرض النتائج الخاصة بالهدف الثانى والذى ينص على: (التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على الإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث)

جدول (١١)

تحليل التباين بين نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) فى مستوى الإنجاز الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية ، المجموعة الضابطة

ن١ = ن٢ = ١٥

المعالجات الإحصائية / المتغيرات	مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)
المستوى الرقمى للمجموعة التجريبية	بين المجموعات	٢	٢٦.٤	١٣.٢	*٩.٧٨
	داخل المجموعات	٤٢	٥٦.٧	١.٣٥	
المستوى الرقمى للمجموعة الضابطة	بين المجموعات	٢	١٠.٠٨	٥.٠٤	*٤.٠٦
	داخل المجموعات	٤٢	٥٢.٢٤	١.٢٤	

يتضح من جدول (١١) وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) فى مستوى الإنجاز الرقمى للوثب الثلاثى لكلا المجموعتين التجريبية والضابطة ، وبناء على ذلك سوف يقوم الباحث بحساب دلالة الفروق بين المتوسطات باستخدام اختبار أقل فرق معنوى (L.S.D).

جدول (١٢)

دلالة الفروق بين متوسطات نتائج قياسات البحث الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) فى مستوى الإنجاز الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية ، المجموعة الضابطة

ن١ = ن٢ = ١٥

المعالجات الإحصائية / المتغيرات	القياسات	المتوسط الحسابى	الفروق بين المتوسطات			دال عند ٠.٠٥
			قبلى	تتبعى	بعدى	
مستوى الإنجاز الرقمى للمجموعة التجريبية	قبلى	٨.٦٧		*٠.٨٩	*٢.٠٧	٠.٩٥
	تتبعى	٩.٥٦			*١.١٨	
	بعدى	١٠.٧٤				
مستوى الإنجاز الرقمى للمجموعة الضابطة	قبلى	٨.٥٧		٠.٤١	*٠.٨٦	٠.٧٨
	تتبعى	٨.٩٨			٠.٤٥	
	بعدى	٩.٤٣				

يتضح من الجدول (١٢) وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس البعدى ونتائج كل من القياسين التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس البعدى ، وبين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس التتبعى لدى

المجموعة التجريبية فى مستوى الإنجاز الرقمى ، أما فى المجموعة الضابطة نلاحظ وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح القياس التتبعى ، فى حين توجد فروق غير دالة إحصائيا بين القياس البعدى والتتبعى وكذلك بين نتائج القياس التتبعى والقبلى للمستوى الرقمى فى المجموعة الضابطة لمسابقة الوثب الثلاثى.

٣/١/٤ عرض النتائج الخاصة بالهدف الثالث (التعرف على معدل التغير للبرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الأداء الفنى والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث)

جدول (١٣)

دلالة الفروق فى فى القياس البعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة

مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى

ن١ = ن٢ = ١٥

المعالجات الإحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	القياس البعدى للمجموعة التجريبية		القياس البعدى للمجموعة الضابطة		قيمة (ت)
		س	± ع	س	± ع	
مستوى الأداء الفنى	درجة	٧.١٦	٠.٦٣	٥.٤٣	٠.٧١	*٦.٨١
المستوى الرقمى	متر	١٠.٧٤	٠.٧٤	٩.٤٣	٠.٦٧	*٤.٩١

قيمة "ت" الجدولية عند ٠.٠٥ = ٢.٠٤٨ دال *

يتضح من جدول (١٣) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين القياس البعدى للمجموعتين (التجريبية والضابطة) فى المستوى الفنى والرقمى للوثب الثلاثى لصالح المجموعة التجريبية.

جدول (١٤)

نسب التحسن بين نتائج القياسات الثلاثة (قبلى – تتبعى – بعدى) لمستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

المتغيرات	المجموعات	قبلى س	تتبعى س	نسب التحسن%	بعدى س	تتبعى س	نسب التحسن%	قبلى س	بعدى س	نسب التحسن%
مستوى الأداء الفنى	التجريبية	٣.٧٣	٥.٤٣	%٤٥.٥٨	٧.١٦	٥.٤٣	%٣١.٨٦	٣.٧٣	٦.٨٦	%٨١.٩٦
	الضابطة	٣.٥	٤.٥٦	%٣٠.٢٩	٥.٤٣	٤.٥٦	%١٩.٠٨	٣.٥	٤.٩٣	%٤٥.١٤
المستوى الرقمى	التجريبية	٨.٦٧	٩.٥٦	%١٠.٢٧	١٠.٧٤	٩.٥٦	%١٢.٣٤	٨.٦٧	١٠.٧٤	%٢٣.٨٨
	الضابطة	٨.٥٧	٨.٩٨	%٤.٧٨	٩.٤٣	٨.٩٨	%٥.٠١	٨.٥٧	٩.٤٣	%١٠.٠٤

يتضح من الجدول (١٤) أن أعلى نسبة تحسن كانت فى مستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى بلغت ٨١.٩٦% وكانت فى المجموعة التجريبية ، وأقل نسبة تحسن بلغت ١٠.٠٤% وكانت للمستوى الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة الضابطة.

جدول (١٥)

الفرق فى نسبة التحسن للقياس (القبلى – البعدى) بين المجموعة التجريبية والضابطة للمستوى الفنى والرقمى للوثب الثلاثى

المعالجات الإحصائية / المتغيرات	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	الفرق فى نسبة التحسن
	نسبة التحسن (قبلى–بعدى)	نسبة التحسن (قبلى–بعدى)	
مستوى الأداء الفنى	% ٨١.٩٦	% ٤٥.١٤	% ٣٦.٨٢
المستوى الرقمى	% ٢٣.٨٨	% ١٠.٠٤	% ١٣.٨٤

يتضح من الجدول (١٥) أن الفرق فى نسبة التحسن فى مستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية والضابطة بلغت ٣٦.٨٢% لصالح المجموعة التجريبية، وكذلك الفرق فى نسبة التحسن فى المستوى الرقمى للوثب الثلاثى بلغت ١٣.٨٤% لصالح المجموعة التجريبية.

جدول (١٦)

معامل الارتباط بين مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى

فى القياسين (القبلى – البعدى) للمجموعة التجريبية

المستوى الفنى القياس القبلى		المستوى الرقمى القياس القبلى		قيمة (ر)	المستوى الفنى القياس البعدى		المستوى الرقمى القياس البعدى		قيمة (ر)
س	±ع	س	±ع		س	±ع	س	±ع	
٣.٧٣	٠.٧٠	٨.٦٧	٠.٦٨	*٠.٧٦	٧.١٦	٠.٦٣	١٠.٧٤	٠.٧٤	*٠.٨٤

دال *

يتضح من الجدول (١٦) أن قيمة (ر) المحسوبة أعلى من قيمة (ر) الجدولية ، مما يدل على وجود ارتباط طردى (موجب) بين مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية ، وكان الارتباط أعلى بين القياسين البعديين لمستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى.

٤ / ٢ مناقشة النتائج :

١/٢/٤ مناقشة الهدف الأول والذى ينص على: (التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث)

يتضح من الجدول (٩ ، ١٠) وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس البعدى ونتائج كل من القياسين التبعى والقبلى لصالح نتائج القياس البعدى، وبين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس التتبعى لدى المجموعة التجريبية فى مستوى الأداء الفنى أما فى المجموعة الضابطة نلاحظ وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس البعدى ونتائج القياس القبلى لصالح نتائج القياس البعدى وكذلك وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح ا لقياس التتبعى ، فى حين توجد فروق غير دالة إحصائيا بين القياس البعدى والتتبعى فى مستوى الأداء الفنى للمجموعة الضابطة ، ويرجع الباحث ذلك إلى البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائل الفائقة والتى راعت مستوى وقدرات وميول وحاجات المبتدئين والفروق الفردية بينهم بالإضافة إلى تميز البرمجية بالمحتوى التعليمى الجيد والمتكامل من حيث استخدام الوسائط بشكل منطقى مما ساعد على إعداد المتعلم إعداداً علميا وعقليا وعمليا وبالتالى خلق الكثير من القدرات العقلية كالنقد والتحليل والمقارنة.

كما يرجع الباحث تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة إلى أن المتغير التجريبى الذى يتمثل فى البرمجية المعدة بتقنية الوسائل الفائقة أوجدت بيئة تعليمية جيدة من خلال اشراك جميع حواس المبتدئ واستثارة دوافعه نحو التعلم ومساعدته على التفكير العلمى المنظم وجعلته يسير فى العملية التعليمية وفقا لرغبته وقدراته مما دفع المبتدئ للشعور بذاته وقيمة دوره فى العملية التعليمية مما أدى إلى استيعابه للحقائق والمعارف المرتبطة بمستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى.

كما يفسر الباحث هذا التقدم للمجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة إلى أن البرمجية ساعدت فى وضوح الواجبات الحركية لدى المجموعة التجريبية بشكل دقيق، وكذلك وجود العديد من المؤثرات البصرية والسمعية داخل البرنامج أسهم بشكل فعال فى زيادة دوافع الطلاب للتعلم دون الشعور بالملل بالإضافة إلى مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب أثناء التعلم بحيث يتعلم الطلاب وفقا لسرعتهم الذاتية ، مما أدى إلى تحسن مستوى أداء طلاب المجموعة التجريبية عن طلاب المجموعة الضابطة والتى تعلمت بالطريقة التقليدية.

ويتفق ذلك مع ما ذكره كل من **" محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجة" ، " هانى عبد المنعم " (٢٠٠١م)** من أن الوسائل الفائقة تساعد على أن يتعايش المتعلم بإيجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعده على تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة بكفائة وفعالية.(٤٢: ١٢٩)

كما يتفق مع ما تشير إليه **"زينب محمد أمين" (٢٠٠٠م)** إلى أن الوسائل الفائقة بما تتضمنه من أنماط مختلفة للمعلومات وبيئات الكترونية عالية التكامل فهى تمكن المتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفائة وتساعده على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم وتمده بمداخل تعليمية جديدة.(٢٥: ١٨٧)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسات كل من **" Tolhurst "(١٩٩٥م)(٧٦)، "جورج إتش إس Gorge Hs" (١٩٨٩م)(٦١)، " زيلجر Zeiliger" (٢٠٠٢م)(٧٩)، " أحمد عبد الفتاح حسين" (٢٠٠١م)، (٦)، " أسامة فاروق عمر " (٢٠٠٧م)(٨) ، " أسامة أحمد عبد العزيز " (٢٠٠١م) (٧)، " هانى أحمد صبرى" (٢٠٠٧م)(٥١)**.ولهذا يكون قد تحقق الهدف الأول للبحث وأمكن التأكد من صحة الفرض الأول والذى ينص على: (توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى و البعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء الفنى لصالح القياس البعدى للمجموعة التجربية).

٢/٢/٤ مناقشة الهدف الثانى والذى ينص على: (التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث)

يتضح من الجدول (١١، ١٢) وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس البعدى ونتائج كل من القياسين التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس البعدى، وبين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح نتائج القياس التتبعى لدى المجموعة التجريبية فى مستوى الإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى ، أما فى المجموعة التجريبية نلاحظ وجود فروق دالة إحصائيا بين نتائج القياس التتبعى والقبلى لصالح القياس التتبعى، فى حين توجد فروق غير دالة إحصائيا بين القياس البعدى والتتبعى وكذلك بين نتائج القياس التتبعى والقبلى للمستوى الرقمى فى المجموعة الضابطة.

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى أن استخدام عناصر الوسائط المتعددة فى البرنامج الذى خضعت له المجموعة التجريبية كان وراء تفوقها على المجموعة الضابطة وذلك لأن برمجية الهيبرميديا تتضمن استخدام أكثر من وسيط فى التعلم من خلال الحاسب الآلى مثل (النص المكتوب " النص التعليمى " – الصور الثابتة والمتحركة " لقطات من الأفلام التعليمية" والمسلسلة بشكل تتابعى – الصوت – الحركة" إدخال النصوص والصور بحركات مختلفة للشاشة" ، وتعدد الوسائط فى هذه البرمجية يساعد الطلاب على فهم واستيعاب شكل المسابقة والمسار الحركى الصحيح للمسابقة، مما يكون له أثر عظيم على تعلم وإتقان المسابقة والوصول إلى أعلى مستوى رقمى ممكن، وهذا يوضح تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة فى المستوى الرقمى وبذلك يتحقق الهدف الثانى من أهداف البحث وأمكن التأكد من صحة الفرض الثانى **(توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الإنجاز الرقمى لصالح ا لقياس البعدى للمجموعة التجريبية "**

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من **" أسامة أحمد عبد العزيز" ٢٠٠١م)(٧)، " رانيا محمد حسن" (١٩٩٩م)(٢٣)، " أسامة فاروق عمر" (٨)، " محمد سعد زغلول ، حنان محمد عبد اللطيف" ٢٠٠٣م) (٤٣)، " أحمد عبد الفتاح حسين " (٢٠٠١م)(٦)، " عثمان مصطفى عثمان " (٢٠٠٤م)(٣٠)**

٣/٢/٤ مناقشة الهدف الثالث والذى ينص على: (التعرف على معدل التغير للبرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الأداء الفنى والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث)

يتضح من الجدول (١٣) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين القياس البعدى للمجموعتين (التجريبية والضابطة) فى مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لصالح المجموعة التجريبية، أما الجدول (١٤) فيوضح أن أعلى نسبة تحسن كانت فى مستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى حيث بلغت ٨١.٩٦% للمجموعة التجريبية، وكانت اقل نسبة تحسن بلغت ١٠.٠٤% وكانت للمستوى الرقمى فى المجموعة الضابطة ، أما الجدول (١٥) فيوضح الفرق فى نسبة التحسن للقياس (القبلى – البعدى) بين المجموعة التجريبية والضابطة لمستوى الأداء ا لفنى والمستوى الرقمى فالجدول (١٥) يشير إلى أن الفرق فى نسبة التحسن فى مستوى الأداء الفنى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية والضابطة بلغت ٣٦.٨٢% لصالح المجموعة التجريبية ، وكذلك ا لفرق فى نسبة التحسن فى المستوى الرقمى للوثب الثلاثى بلغت ١٣.٨٤% لصالح المجموعة التجريبية.

أما الجدول (١٦) يوضح أن قيمة (ر) المحسوبة أعلى من قيمة (ر) الجدولية مما يدل على وجود ارتباط طردى (موجب) بين مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى للوثب الثلاثى للمجموعة التجريبية، وكان الارتباط أعلى بين القياسين البعدى لمستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى أن البرنامج التعليمى المعد باستخدام الوسائل الفائقة يجعل المتعلم يتفاعل معه بإيجابية وبشكل يثير دوافعه وفضوله للتعلم، وبالتالى فالطالب هنا له دور إيجابى فى الحصول على المعرفة دون الشعور بالملل أو عدم الرغبة فى الحصول على المعلومة، كما أن قدرة الطالب على استرجاع المعلومة فى أي وقت يشاء تعمل على تثبيتها بشكل جيد وكذلك عرضها بشكل يتسم بالجذب والتشويق للمتعلم بما يجعل عملية التعلم ممتعة ومثمرة بعكس الطريقة التقليدية.

كما يرجع الباحث هذه النتيجة أيضا إلى أن البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الوسائل الفائقة أحد أساليب التعلم الذى يوفر للطالب تغذية راجعة تساعده على معرفة الأخطاء ومعالجتها من خلال عمليات التقويم، كما تيسر للطالب الاحتفاظ بالمعلومات فى الذاكرة لمدة طويلة وتنظم استرجاع هذه المعلومات أكثر من مرة.

وفى هذا الصدد يؤكد كل من **" محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى أبو هرجة ، " هانى سعيد عبد المنعم" (٢٠٠١م)** أن استخدام تكنولوجيا التعليم تؤدى إلى زيادة بقاء أثر ما يتعلمه الطلاب من معلومات وترسيخها فى أذهانهم مما ينعكس على عملية التعلم.(٤٢)

وهذا ما تأكده دراسة كل من **" لامبرت وبال دى Lampert, M. & Ball Dl J" (١٩٩٠م)(٦٥)، " كار Carr M." (٢٠٠٢م) (٥٧)، "زينب محمد أمين ونبيل جاد عزت" (٢٠٠١م)(٢٦)، "إبراهيم عبد الوكيل الفار" (٢٠٠٠م)(٢).**

ولهذا يكون قد تحقق الهدف الثالث للبحث وأمكن التأكد من صحة الفرض الثالث له والذى ينص على **(توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين معدل التغير للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لصالح المجموعة التجريبية).**

٥ / ٠ الاستخلاصات والتوصيات

٥/ ١ الاستخلاصـــات

٥ / ٢ التوصيـــــات

٥ / ٠ الاستخلاصات والتوصيات

٥ / ١ الاستخلاصات.

فى ضـوء أهداف وفروض البحث والبيانات المستخدمة والنتائج استخلص الباحث ما يلى:

١/١/٥ أسهم البرنـامج التعليمـى باستخدام الوسـائل الفائقـة فـى تحسين مستوى الأداء الفنـى لمسـابقة الوثـب الثلاثـى لأفراد المجموعة التجريبية.

٢/١/٥ أسـهم البرنـامج التعليمـى باستخدام الوسـائل الفائقـة فـى الارتقـاء بالمستوى الرقمـى لمسـابقة الوثـب الثلاثـى لأفراد المجموعة التجريبية.

٣/١/٥ البرمجيـة التعليميـة المعدة بتقنيـة الوسـائل الفائقـة كانـت لهـا تـأثيراً كبيـرا فـى تحسين مستوى الأداء الفنـى والمستوى الرقمـى لمسـابقة الوثـب الثلاثـى مـن خـلال القـدرة علـى توظيـف المعلومـات والمعـارف التـى يتضمنها البرنامج التعليمى والربط بينها لإتقان الأداء الحركى والتوافق بين مكونات الأداء والذى يسهم فى تحسين الأداء الفنـى والمستوى الرقمـى بدرجـة أكبـر مـن الاعتمـاد علـى النمـوذج العملـى كمـا سـاعد التـعلم باستخدام الوسائل الفائقة على مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب وتقليل الأخطاء فى الأداء.

٥ / ٢ التوصيـــات :

فى ضوء نتائج واستخلاصات البحث يوصى الباحث بما يلى:

١/٢/٥ استخدام ا لبرنامج التعليمى المقترح لمسابقة الوثب الثلاثى للتدريس بالمدارس.

٢/٢/٥ الاستفادة من خبرات المتخصصين فى الوسائط التعليمية بإقامة الندوات والمحاضرات والنشرات لمعلمى التربية الرياضية للتوعية بأهمية الوسائط التعليمية.

٣/٢/٥ إقامة دورات تدريبية لمعلمى ا لتربية الرياضية يتعرف من خلالها على كيفية التعامل مع الوسائط التعليمية وكيفية استخدامها فى تعلم المهارات الحركية.

٤/٢/٥ إجراء دراسات مماثلة على تخصصات رياضية مختلفة وعلى مراحل سنية متنوعة فى التعلم للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن فى تعليم الأنشطة الرياضية المختلفة.

٦ / ٠ قائمة المراجع

٦ / ١ المراجع العربية

٦ / ٢ المراجع الأجنبية

٦ / ٠ قائمــة المراجـــع :

٦ / ١ المراجع العربية

١- إبراهيم عبد الوكيل الفار : **تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين**، دار الفكر العربى، القاهرة، ١٩٩٨م.

٢- ـــــــــــــــــــ: **إعداد وإنتاج برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية**، طنطا، الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات، ٢٠٠٠م.

٣- ـــــــــــــــــــ: **استخدام الحاسوب فى التعلم**، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠٢م.

٤- إبراهيم عبد ربه خليفة : **النمو والدافعية فى توجيه النشاط الحركى للطفل والأنشطة المدرسية**، دار الفكر العربى، القاهرة، ١٩٩٩م.

٥- أحمد حامد منصور: **دراسات وأبحاث فى تكنولوجيا التربية**، الجزء الثانى، المنصورة، المكتبة العصرية، ٢٠٠٠م.

٦- أحمد عبد الفتاح حسين: **فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر فى تعلم مسابقة ١١٠ متر/ حواجز**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنيين، جامعة الزقازيق، ٢٠٠١م.

٧- أسامة أحمد عبد العزيز: **أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالى للمبتدئين**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة المنيا، ٢٠٠١م.

٨- أسامة فاروق محمد عمر: **أثر برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الآلى على تعلم مهارة الوثب الطويل واكتساب الجانب المعرفى لتلاميذ الصف الرابع من مرحلة التعليم الأساسى**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، بأبى قير، جامعة الإسكندرية، ٢٠٠٧م.

٩- الاتحاد الدولى لألعاب القوى: **مركز التنمية الإقليمى بالقاهرة، أسس ومبادئ التعليم والتدريب فى الميدان والمضمار**، ترجمة عثمان رفعت ومحمود فتحى، تقديم ومراجعة سليمان علي حجر، القاهرة، يناير ١٩٩١م.

١٠-الاتحاد الدولى لألعاب القوى: **أجرى –أقفز – إرمى، برنامج التنمية**، المستوى الأول، الدليل الرسمى للاتحاد الدولى لألعاب القوى للهواه ، ١٩٩٨م.

١١-الغريب زاهر ، إقبال بهبهانى: **تكنولوجيا التعليم (نظرة مستقبلية)**، دار الكتاب الحديث، الكويت، ١٩٩٩م.

١٢-المعجم الوجيز: **مجمع اللغة العربية،** تقديم إبراهيم مدكور، الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية، القاهرة، ١٩٩٢م.

١٣-إمام مختار حميدة ، أحمد النجدى ، صلاح الدين عرفة: **مهارات التدريس،** مكتبة زهراء، القاهرة، ٢٠٠٠م.

١٤-أمين الخولى ، محمود عنان: **المعرفة الرياضية،** دار الفكر العربى، القاهرة،١٩٩٩م.

١٥-أورسون كيلوج: **Author Ware5**: ترجمة خالد العامرى وآخرون، دار الفاروق للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، القاهرة، ٢٠٠٠م.

١٦-إيلين وديع فرج: **دراسة مقارنة للتدريس بأسلوب الشرح والعرض وأسلوب حل المشكلات فى تعلم مهارة التمرير من أعلى فى الكرة الطائرة،** المؤتمر العلمى الثالث، ترشيد التربية البدنية والرياضة، كلية التربية الرياضية بالهرم، جامعة حلوان، ١٩٨٢م.

١٧-باربارا اسيلز – ريتاريتشى: **تكنولوجيا التعليم، التعريف ومكونات المجال،** جمعية ا لاتصالات التربية والتكنولوجية، واشنطن، (AECT)، ترجمة بدر الدين عبد الله صالح ، مكتبة الملك فهد، ١٩٩٨م.

١٨-بسطويسى أحمد: **سباقات المضمار ومسابقات الميدان،** دار الفكر العربى، القاهرة،١٩٩٧م.

١٩-توفيق مرعى ، محمد رشيد: **تكنولوجيا التعليم،** ط٢، وزارة التربية والتعليم والشباب"، سلطنة عمان، ١٩٩٠م.

٢٠-حامد محمود القنواتى: **مذكرات غير منشورة، الدراسات ا لعليا،** كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق، ٢٠٠١م.

٢١-حسن حسينى جامع: **تكنولوجيا التعليم والتعلم الفردى،** كلية التربية النوعية، جامعة الإسكندرية، ١٩٩٩م.

٢٢-رابطة التربية الحديثة: **أبحاث مؤتمر " نحو مشروع حضارى عربى"،** الجزء الثانى، القاهرة، ١٩٨٧م.

٢٣-رانيا محمد حسن: **أثر استخدام التعليم المبرمج على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لدى طالبات كلية التربية الرياضية،** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ١٩٩٩م.

٢٤-زينب محمد أمين: **أثر استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسى والاتجاهات لدى طلاب كلية التربية،** رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ١٩٩٥م.

٢٥-_____: **إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم،** دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، ٢٠٠٠م.

٢٦-زينب محمد أمين ، نبيل جاد عزمى: **نظم تأليف الوسائط المتعددة باستخدام Authorpwares** ، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، ٢٠٠١م.

٢٧-سعيد خليل الشاهد: **طرق تدريس التربية الرياضية،** مكتبة الطلبة، شبرا، القاهرة،١٩٩٥م.

٢٨-سليمان علي حسن وآخرون: **التحليل العلمى لمسابقات الميدان والمضمار،** دار المعارف، ١٩٩٠م.

٢٩-عبد الحميد شرف: **تكنولوجيا التعليم فى التربية الرياضية،** مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ٢٠٠٠م.

٣٠-عثمان مصطفى عثمان ، هشام محمد عبد الحليم: **اثر برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية،** مجلة الرياضة علوم وفنون، المجلد العشرون، العدد الأول، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، يناير، ٢٠٠٤م.

٣١-عدنان درويش ، أمين الخولى ، محمود عدنان: **التربية الرياضية المدرسية دليل معلم الفصل وطالب التربية العملية،** ط٣، دار الفكر العربى، القاهرة، ١٩٩٤م.

٣٢-عصام عبد الخالق: **التدريب الرياضى نظريات-تطبيقات،** ط١١، منشأة المعارف، ٢٠٠٣م.

٣٣-عفاف عبد الكريم حسن: **التدريس للتعلم فى التربية البدنية والرياضة – أساليب – استراتيجيات وتقويم،** منشأة المعارف، الإسكندرية، ١٩٩٠م.

٣٤-علي حسن القصعى: **الوثب والقفز فى ألعاب القوى،** دار الفكر العربى، ١٩٩٤م.

٣٥-علي مصطفى طه: **نظم الدوائر المغلقة فى التعلم الحركى،** دار الفكر العربى، القاهرة، ١٩٩٩م.

٣٦-ليلى السيد فرحات: **القياس المعرفى الرياضى،** مركز الكتاب للنشر ، القاهرة، ٢٠٠١م.

٣٧-كمال عبد الحميد زيتون: **تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلومات والاتصالات،** القاهرة، عالم الكتاب للنشر والتوزيع، ٢٠٠٤م.

٣٨-ماجدة محمود محمد: **الحاسب الآلى ا لتعليمى وتربية الطفل،** الإسكندرية، المكتب العلمى للنشر والتوزيع، ٢٠٠٠م.

٣٩-ماهر إسماعيل صبرى: **من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم،** مكتبة الشقرى، الرياض، ١٩٩٩م.

٤٠-محمد حسن علاوى: **علم التدريب الرياضى،** دار المعارف، القاهرة، ١٩٩٧م.

٤١-محمد سعد زغلول، يوسف محمد كامل: **أثر استخدام الوسائط المتعددة على تعليم بعض مهارات الكرة الطائرة لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسى،** المجلد السابع، العدد الأول، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، القاهرة، يناير ، ١٩٩٥م.

٤٢-محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى أبو هرجة ، هانى سعيد عبد المنعم: **تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية ا لرياضية،** مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ٢٠٠١م.

٤٣-محمد سعد زغلول ، حنان محمد عبد اللطيف : **تأثير برنامج تعليمى مقترح باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة على جوانب التعلم لمهارة الوثب الطويل لتلميذات المرحلة ا لثانوية،** مجلة نظريات وتطبيقات، العدد ٤٩، كلية التربية الرياضية للبنين بأبى قير، جامعة الإسكندرية،٢٠٠٣م.

٤٤-محمد صبحى حسانين: **التقويم والقياس فى التربية الرياضية والبدنية،** دار الفكر العربى، القاهرة، ١٩٧٩م.

٤٥-محمد صبحى حسانين ، حمدى عبد المنعم أحمد: **الأسس العلمية للكرة الطائرة وطرق القياس بدنى – مهارى – معرفى – نفسى – تحليلى،** مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ٢٠٠١م.

٤٦-محمد عطية خميس: **تطور تكنولوجيا التعليم،** القاهرة، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠١م.

٤٧-محمود مهدى سالم: **تقنيات ووسائل التعليم،** دار الفكر العربى، ط١، القاهرة، ٢٠٠٢م.

٤٨-مصطفى حسن عبد الرحمن: **مفهوم الوسائل التعليمية والتكنولوجيا،** ط١، دار إحياء التراث الإسلامى، ١٩٩١م.

٤٩-منى محمود جاد: **فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة فى تعلم المهارات الحركية،** رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، ٢٠٠٠م.

٥٠-نبيل جاد عزمى : **التصميم التعليمى للوسائط المتعددة،** دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، ٢٠٠١م.

٥١-هانى أحمد صبرى: **تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس ا لإعدادية الرياضية،** رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة الزقازيق، ٢٠٠٧م.

٥٢-وفيقة مصطفى سالم: **تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية،** الجزء الأول، منشأة المعارف، الإسكندرية، ٢٠٠١م.

٥٣-يس عبد الرحمن قنديل: **الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم،** دار النشر الدولى، السعودية، ١٩٩٩م.

٦ / ٢ المراجع الأجنبيـــة :

54- Ali, Emdad: **" Asynergetic Model Buling an Intellighent Documentation system Micro Computers for Information Management"** Vol. 7, No. 2, June, pp.115-125, 1990

55- Barbara, F. L. & Garey, M.: **"Developing Hypermedia for Learning Environment"** Helping learners At Adistance Annual Conference on Teaching Distance, 5th, Madison Wisconsin, August 8-10, pp 1-206, 1989

56- Bernhardt, S: **"Shape of thingst to Come"** College compostion and communication, 44, No., 2 pp 151-175, 1993.

57- Carr, M.: "**Computer Assisted Instruction in Elementary Phsyical Eduation,** D.A. 1.606 A, 2002.

58- Dan, H.W.: **"Hypermedia"** the integrated learning Envirnonment Indiana Phi Datta Koppa, Educational Foundation Bloomington.

59- Gardaner & Davied: **Evaluating user interactive video user's perceptions of self access language learning with multimedia movies** (china)open University United Kingdom, 2003.

60- G. Dead man: **An analysis of pupil's refleetive writing with in Ahypermidia frame work,** Journal of computer Assisted learning vol, 15 No. March, p. 16-25 http://earachent/riddled 454831htm,1997.

61- George, H.S: **"Hypermedia for performance Improvement"** performance And Instruction vol, 28, No.6, July, pp.42-50. 1989.

62- Gogginet, Al., : **Instruction Teachnologyin Higher Education Teaching "** Journal Articles (08), Opinion papers (12c) Internet, 2002.

63- Helal, A.H. & Weiss, IW: **"Developments In Micro computing Discoveri g New Opportunities for Libraries In 1990s"** Paper presented

at the International essen symposium, 12th, essen; West Germany, Oct, 23-26, pp.1-247 , 1989.

64- International Journal of Instructional Media, Fall V2514. P399(1) PREFERRED METHOD OF PROFESSIONALS INLEANTING HYPERMENDIA. DORISLESS COPYRIGHT 1998 Westwood press, Inc 1998.

65- Lampert, M & Ball, D.L. **"Using hypermedia Teaching to support pedagogy of teacher"**, Michigan National Center for Research on Teacher Education, East Lansing July, pp.1-22, 1990.

66- Lynn, K.M. & Francis, A.A.: **An Explaration And analyses of the Belation ships Among Object oriented programming Hypermedia, and Hyper talk,**, paper presented At the Association for the Development of computer Based Instructional System, 31th Washington DC. Nov. 12-16, pp.1-6, 1989.

67- LU.Shen, XM: **(On applying) Multimedia to college** (11) P.E teaching Journal of Sports Seince, in China, 2001.

68- Michelle, A.: Integrating Hypermedia in tow classroom Instruction : **Developing Anon linear Teaching style Graduate Center for puplications And Administration,** Saint German, Clifornia State University Long Beach, 1999.

69- Mitchell, Debby L.: **Multimedia Lesson Plans-help for preserve teachers,** Journal of physical Education Recreation and Dance, In Italian, 1999.

70- Mukethan, R; Everhart B; Stubble field, E: **The Effects of Amultimedia computer program on pereservice elementary teachers knowledge of conginitive components of movment skills,** Physical educator, England , 2000.

71- Neal, D.: **coaching Methods for Women.** Prentice Hall, New York, 1992.

72- Padifield, Pennington & wilkison: **student perception of using skills software in** Physical Education , joperd vol 71, No.6, 2000.

73- Part Horn & Suzanne Brush: **"How technology changes the role of the teacher** Paper present at the fourth International conference on telecommanications in Education, for Lauder dale, Florida, Broward coutly convention center, Nov 30, Dec 3, 1995.

74- Richard A. Schmidt: **Motor Learning and Physical Education Human kinetics books champaing** III ions, U.S.A, 1991.

75- Selber S **.:** "**Metaphorical perspectives in Hypertext"** Technical communication 38 , NO.2. 59-67, 1995.

76- Tolhurst: **Hypertext, Hypermedia, Multimedia Defineds Educational Technology,** 35: 2pp 21-26, 1995.

77- Williams, E.V.: **The effect of Multimedia performance principle Training-program on correct analysis and diagnosis of throw like Movements** University of Oregon, Eugene, Ore, 2001.

78- Woolf, B. Pand W.Hall: **"Multimedia Pedagogues Interactive systems for teaching and Learning computer** May, p 74-80, 1995.

79- Zeiliger, R.: **Conceptmp based navigation in educational Hypermeida,** acose (S.T.E), Bd Retarcht, 5623, University deliege austart-tillman, 4000liege Belgique, Repeeters vml ulg, ac.Be, 2002.

80- Zhou, x-y: **Research on application of Multimedia call technique in physical education teaching** Journal of Beinng University of physical Education 2000.

٦ / ٣ شبكة المعلومات الدولية

81- http://www.corbis.com.

82- http://ww.iaf.org.

83- http://www.universtiyofleads.com.

84- www.bestanimation.com/sports.

85- www.hypermedia.com.

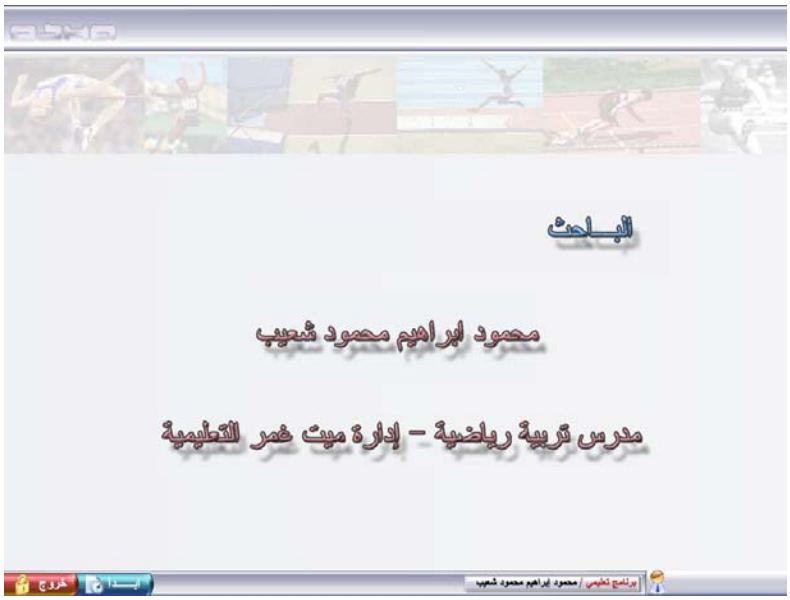
86- www.inf.gov.eg.

مرفق رقم (١)

البرنامج التعليمي

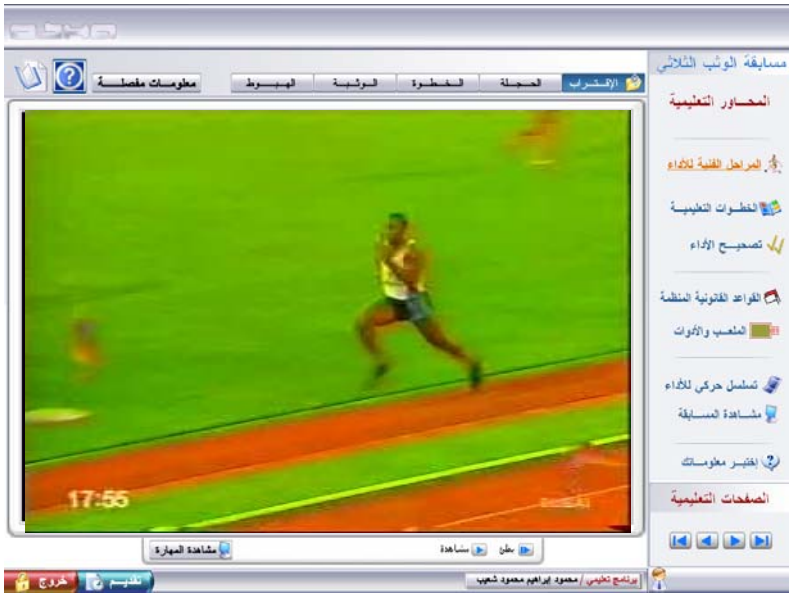
(نماذج من الصورة النهائية)

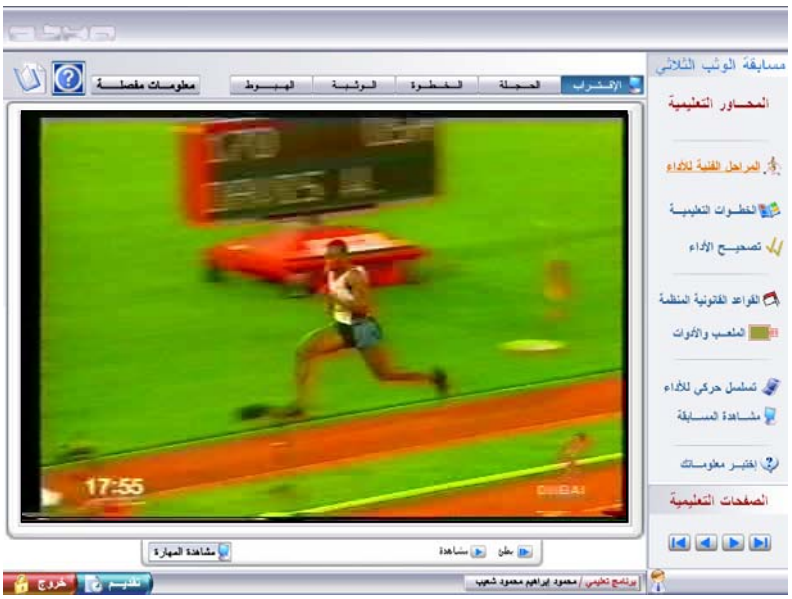
م	الوصف والمكونات	الإطار
١	إطـــارات مقدمـــة البرنـامج وتتكون من الـــنص والموســـيقى وتتضمن : - الجامعة - الكلية - القسم - عنوان البحث - الدرجة العلمية	
٢		
٣		

م	الوصف والمكونات	الإطار
٤	تـابع إطـارات مقدمـة البرنـامج وتتكـون مـن الـــنص والموســـيقى وتتضمن : - الباحث - هيئة الإشراف	
٥		
٦		

م	الوصف والمكونات	الإطار
٧	تـابع إطـارات مقدمـة البرنـامج وتتكون من الـــنص والموســـيقى وتتضمن : - الباحث - هيئة الإشراف	
٨	تـابع إطـارات مقدمـة البرنـامج وتتكون من الـــنص والموســـيقى وتتضمن : الترحيـــب بـــالمتعلم وموضـــوع البرنـــامج التعليمي	
٩	تـابع إطـارات مقدمـة البرنـامج وتتكون من الـــنص والموســـيقى وتتضمن : محتويـــات البرنـــامج التعليمي	

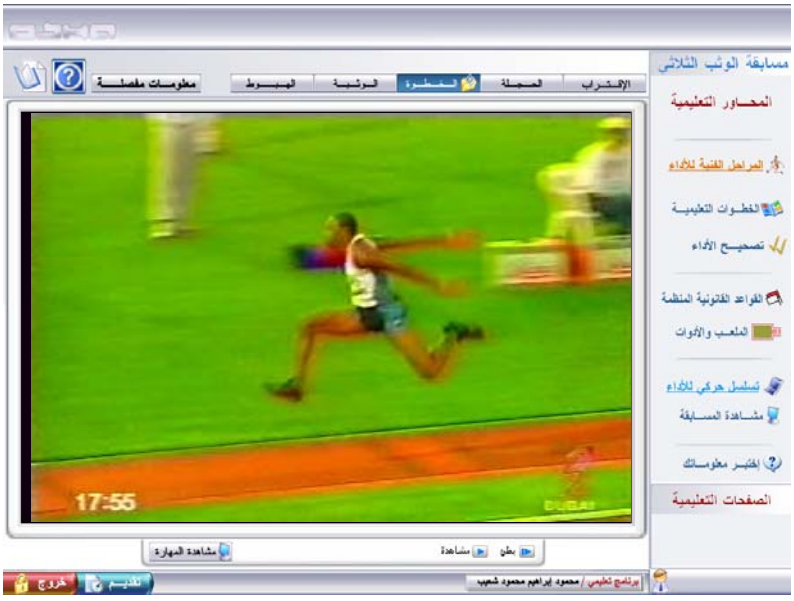
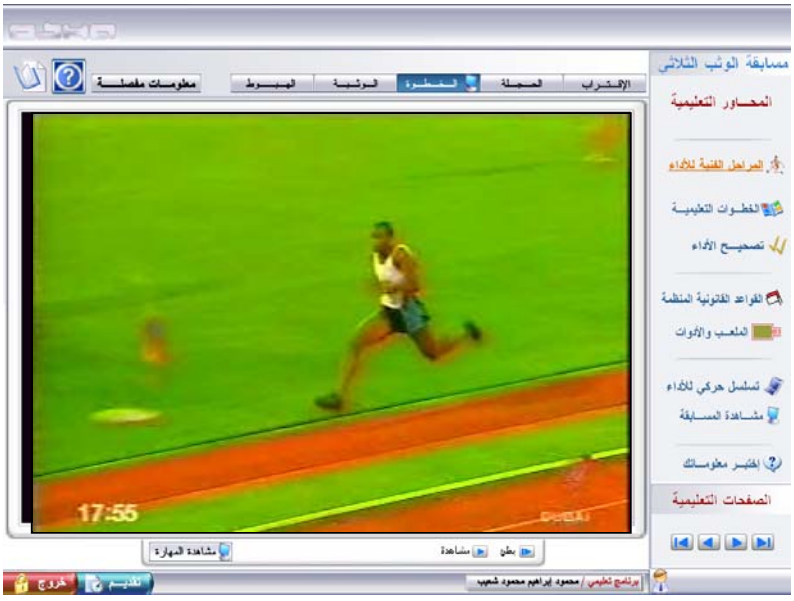
م	الوصف والمكونات	الإطار
١٠	أطـار ختـام مقدمـة البرنامج	
١١	إطار أهداف البرنامج التعليمي يتكون من نص وتعليق صوتي ويتضمن	
١٢	إطـار أهـداف دراسـة محور المراحل الفنية لـلأداء ويتكـون مـن نص وتعليق صوتي	

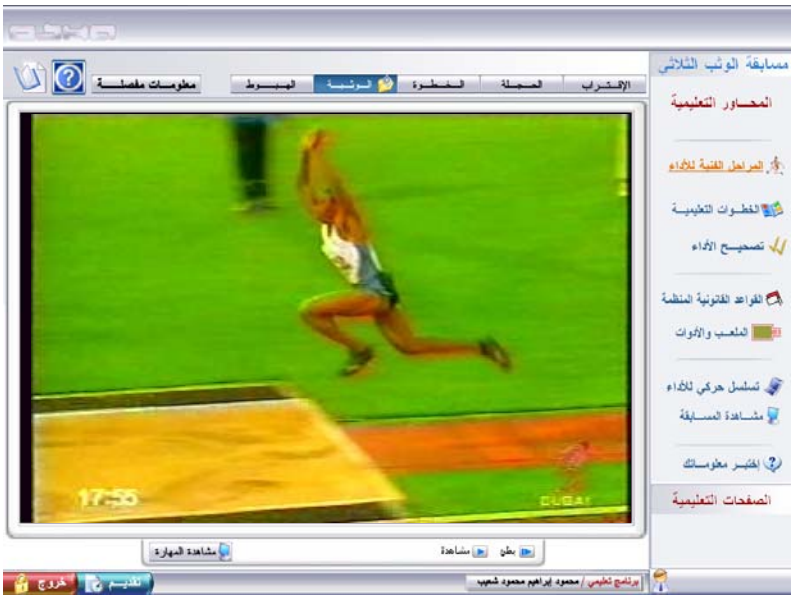
م	الوصف والمكونات	الإطار
١٣	إطار محور المراحل الفنية – مرحلة الاقتراب ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
١٤	إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الاقتراب- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
١٥	إطار فرعي لمرحلة الاقتراب يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	

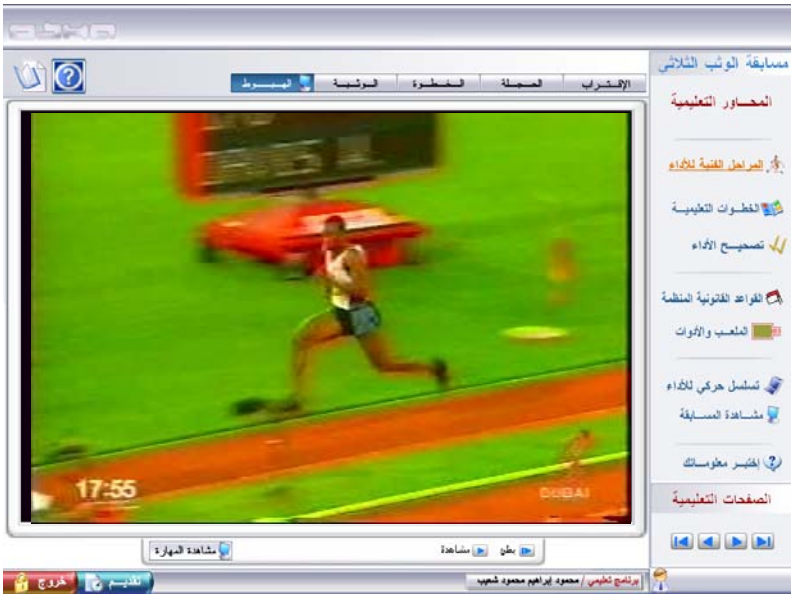
م	الوصف والمكونات	الإطار
١٦	إطار فرعي لمشاهدة المهارة بالكامل يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	
١٧	إطار محور المراحل الفنية – مرحلة الاقتراب ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
١٨	الصفحة الأولى إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الحجلة- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	

م	الوصف والمكونات	الإطار
١٩	الصفحة الثانية إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الحجلة- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٢٠	إطار فرعي لمرحلة الحجلة يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	
٢١	إطار فرعي لمشاهدة المهارة بالكامل يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٢٢	إطار محور المراحل الفنية – مرحلة الخطوة ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٢٣	الصفحة الأولى إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الخطوة- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٢٤	الصفحة الثانية إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الخطوة- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٢٥	الصفحة الثالثة إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الخطوة- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٢٦	إطار فرعي لمرحلة الحجلة يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	
٢٧	إطار فرعي لمشاهدة المهارة بالكامل يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٢٨	إطار محور المراحل الفنية – مرحلة الوثبة ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٢٩	الصفحة الثانية إطار فرعي محور المراحل الفنية – مرحلة الخطوة- معلومات مفصلة للأداء ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٣٠	إطار فرعي لمرحلة الوثبة يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٣١	إطار محور المراحل الفنية – مرحلة الهبوط ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة مرسومة بالإضافة إلى إمكانية عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانية مشاهدة المسابقة بالكامل	
٣٢	إطار فرعي لمرحلة الهبوط يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	
٣٣	إطار فرعي لمشاهدة المهارة بالكامل يتكون من لقطة فيديو مع إمكانية إعادة العرض بالمشاهدة العادية والعرض البطئ	

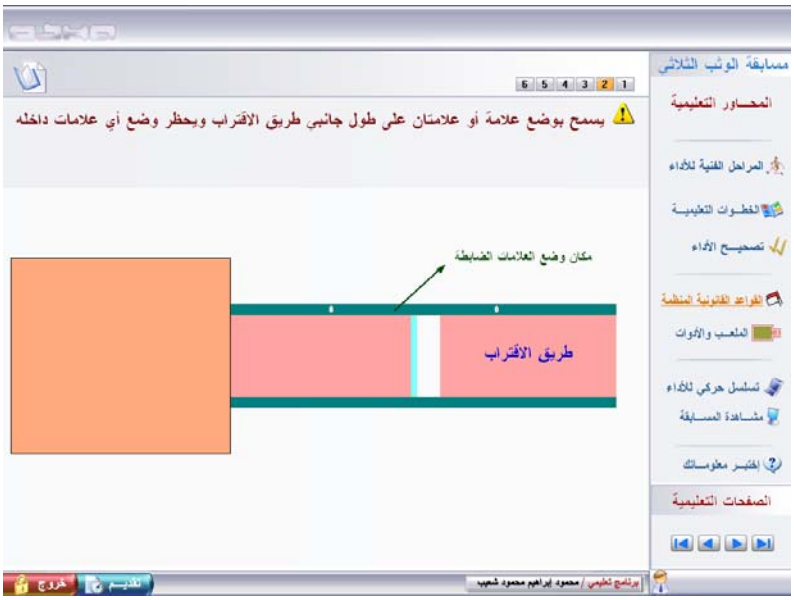
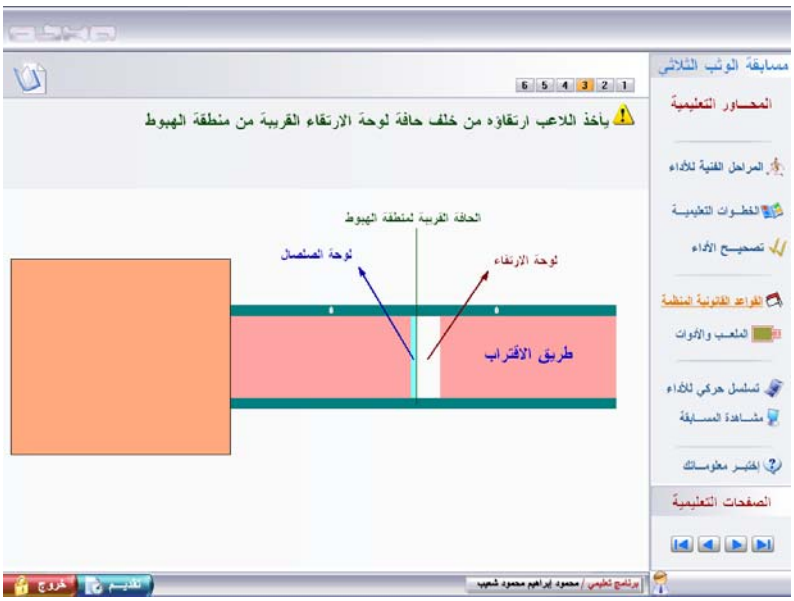
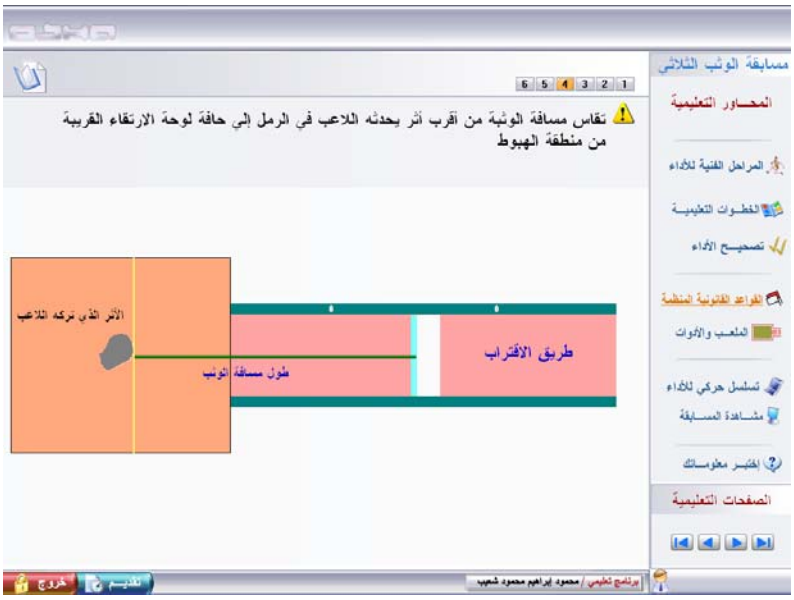
م	الوصف والمكونات	الإطار
٣٤	نموذج إطار تقويمي لمحور المراحل الفنية للأداء يتكون من نص ويتضمن سؤال وتتم استجابة المتعلم بالضغط على علامة صح أو خطأ	
٣٥	إطار يتضمن تعزيز لاستجابة المتعلم للسؤال المطروح عليه	
٣٦	إطار يتضمن تغذية راجعة لاستجابة المتعلم للسؤال المطروح عليه	

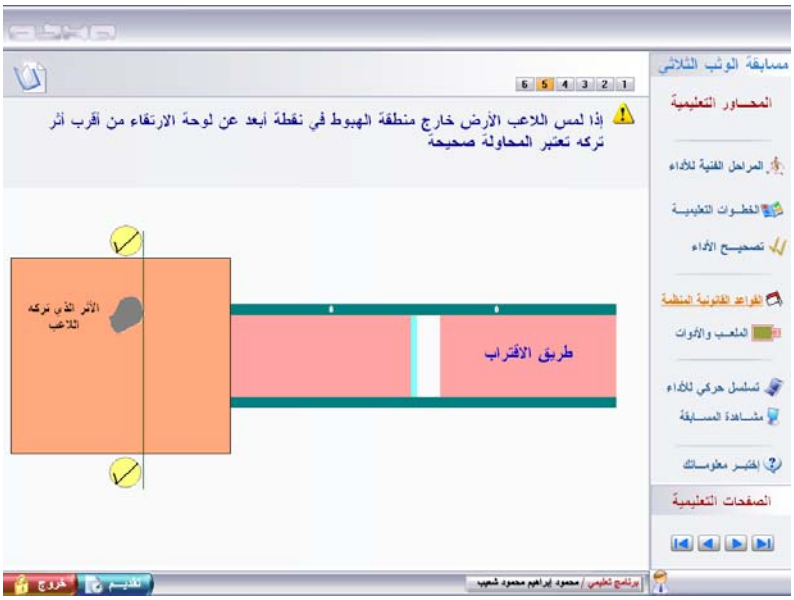
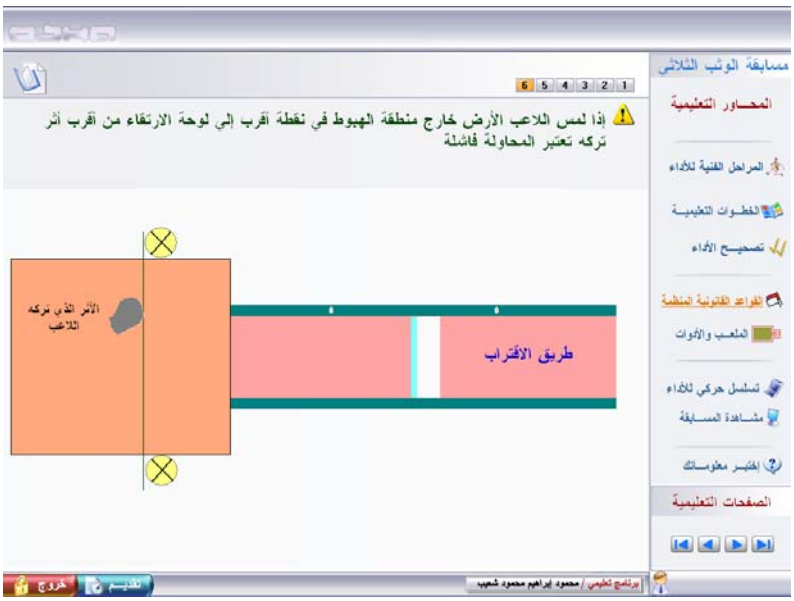
م	الوصف والمكونات	الإطار
٣٧	إطـــــار محـــــور الخطوات التعليمية – التمـــــــرين الأول ويتكـــون مـــن نـــص وتعليـــق صـــــوتي بالإضافة إلى عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانيـة الـتحكم فـي طريقة العرض	
٣٨	إطـــــار محـــــور الخطوات التعليمية – التمـــــــرين الثـــــاني ويتكـــون مـــن نـــص وتعليـــق صـــــوتي بالإضافة إلى عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانيـة الـتحكم فـي طريقة العرض	
٣٩	إطـــــار محـــــور الخطوات التعليمية – التمـــــــرين الثالـــــث ويتكـــون مـــن نـــص وتعليـــق صـــــوتي بالإضافة إلى عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانيـة الـتحكم فـي طريقة العرض	

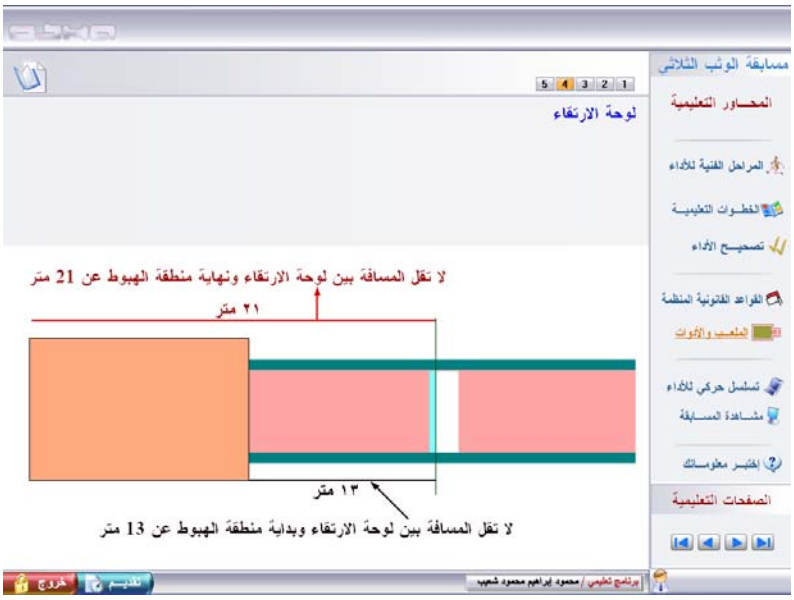
م	الوصف والمكونات	الإطار
٤٠	إطـــار محـــور الخطوات التعليمية – التمـــرين الرابـــع ويتكـــون مـــن نـــص وتعليـــق صـــوتي بالإضافة إلى عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانيـة الـتحكم فـي طريقة العرض	
٤١	إطـــار محـــور الخطوات التعليمية – التمـــرين الخـــامس ويتكـــون مـــن نـــص وتعليـــق صـــوتي بالإضافة إلى عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانيـة الـتحكم فـي طريقة العرض	
٤٢	إطـــار محـــور الخطوات التعليمية – التمـــرين الســـادس ويتكـــون مـــن نـــص وتعليـــق صـــوتي بالإضافة إلى عرض الفيديو الخاص بالأداء وإمكانيـة الـتحكم فـي طريقة العرض	

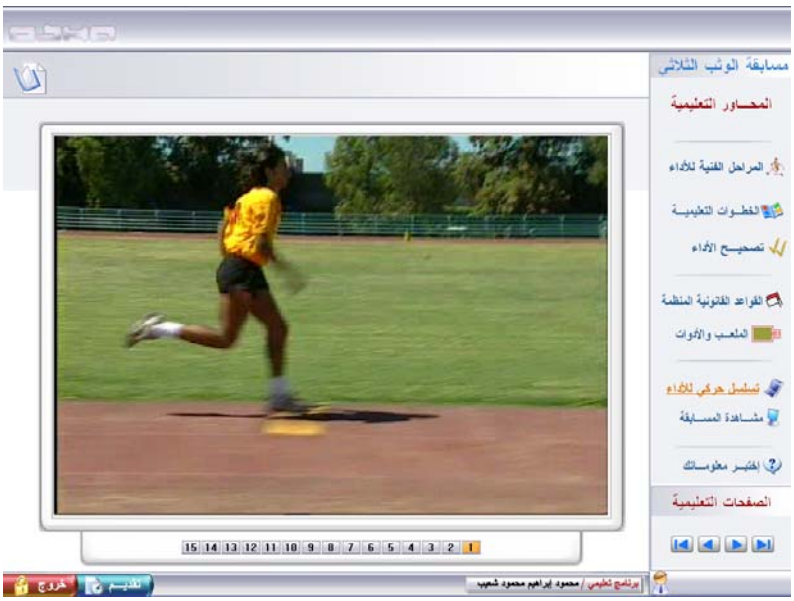
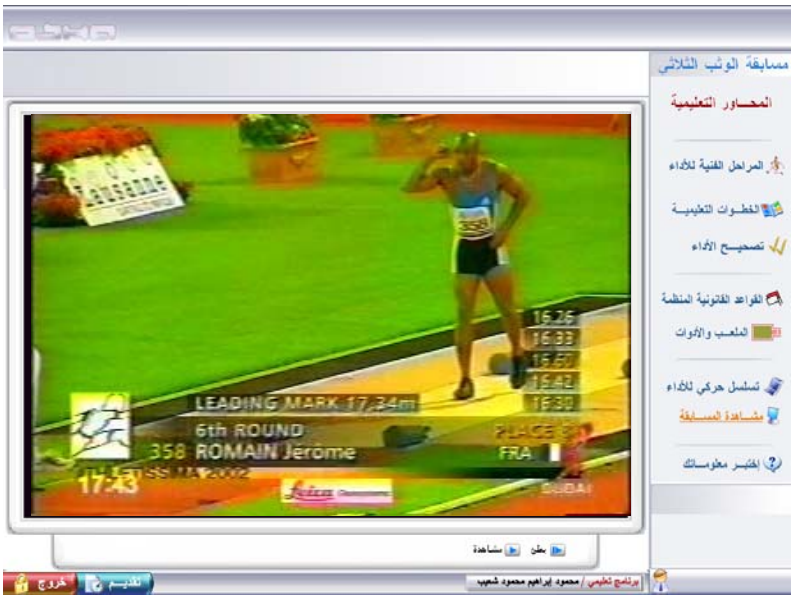
م	الوصف والمكونات	الإطار
٤٣	إطار محور تصحيح الأداء – الصفحة الأولى - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٤٤	إطار محور تصحيح الأداء – الصفحة الثانية - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٤٥	إطار محور تصحيح الأداء – الصفحة الثالثة - ويتكون من نص وتعليق صوتي.	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٤٦	إطار محور تصحيح الأداء – الصفحة الرابعة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٤٧	إطار محور تصحيح الأداء – الصفحة الخامسة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٤٨	إطار محور القواعد القانونية المنظمة – الصفحة الأولى - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٤٩	إطار محور القواعد القانونية المنظمة – الصفحة الثانية - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٥٠	إطار محور القواعد القانونية المنظمة – الصفحة الثالثة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٥١	إطار محور القواعد القانونية المنظمة – الصفحة الرابعة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٥٢	إطار محور القواعد القانونية المنظمة – الصفحة الخامسة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٥٣	إطار محور القواعد القانونية المنظمة – الصفحة السادسة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٥٤	إطار محور الملعب والأدوات – الصفحة الأولى - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٥٥	إطار محور الملعب والأدوات – الصفحة الثانية - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٥٦	إطار محور الملعب والأدوات – الصفحة الثالثة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	
٥٧	إطار محور الملعب والأدوات – الصفحة الرابعة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة .	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٥٨	إطار محور الملعب والأدوات – الصفحة الخامسة - ويتكون من نص وتعليق صوتي وصورة	
٥٩	إطار محور التسلسل الحركي للأداء – ويتكون من صور مسلسلة للأداء تعمل تلقائيا مع إمكانية تحكم المتعلم في إعادة العرض من أي نقطة في الأداء .	
٦٠	إطار محور مشاهدة المسابقة – ويتكون لقطة فيديو للأداء النموذجي للمسابقة مع إمكانية تحكم المتعلم في إعادة العرض .	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٦١	إطار محور اختبر معلوماتك ويحتوي المحور على (٢٦) سؤال للمعلومات الواردة بالبرنامج ويتكون من نص واختيار صح أو خطأ ويظهر على الإطار عدد الأسئلة ورقم السؤال وعدد الإجابات الصحيحة والخاطئة	
٦٢	إطار تعزيز استجابة المتعلم في حالة الإجابة الصحيحة	
٦٣	إطار التغذية الراجعة لاستجابة المتعلم في حالة الإجابة الخاطئة	

م	الوصف والمكونات	الإطار
٦٤	إطـــــار خـــــاص بمعلومـــات توثيـــق البرنـــامج التعليمـــي ويظهر بالضغط على علامـــة البرنـــامج ويتكون من نص	
٦٥	إطـار النهايـة ويظهـر في حالـة الخـروج من البرنـامج ويتكـون مـن نص وموسيقى	

مرفق رقم (٢)

(الاختبارات البدنية)

مرفق (٢)

الاختبارات البدنية

اختبار ٥٠ متر عدو من البدء الطائر:

*** غرض الاختبار:**

قياس السرعة الانتقالية.

***الأدوات :**

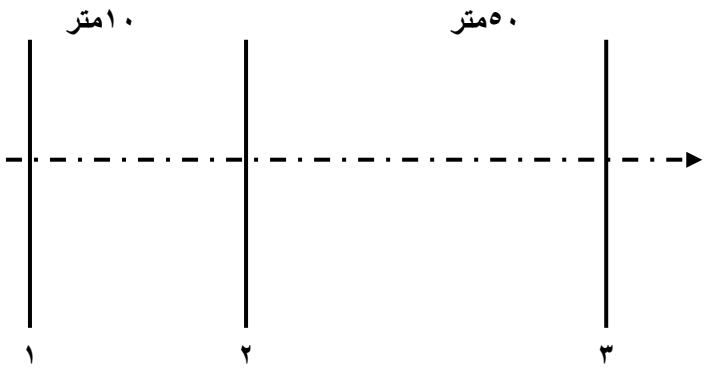
ساعة إيقاف – ثلاث خطوات متوازية مرسومة على الأرض.

*وصف الأداء:

- يقف المختبر خلف الخط الأول وعند سماع الإشارة ينطلق للعدو بأقصى سرعة إلى أن يتخطى الخط الثالث.

***حساب الدرجات:**

يحتسب الزمن ابتداء من الخط الثانى وحتى الخط الثالث.



(٤٤: ٢٦٣، ٢٦٤)

اختبار الوثب العريض من الثبات

Standing Broad Jump Test

***غرض الاختبار:**

قياس القدرة العضلية للرجلين.

***مستوى السن:**

من ٦ سنوات وحتى المرحلة الجامعية.

***الأدوات:**

شريط قياس – بساط – استمارة تسجيل.

***وصف الأداء:**

- يقف المختبر خلف خط البداية والقدمين متوازيتين وباتساع الحوض على أن يكون مشط القدم خلف خط البداية.
- يبدأ المختبر بثنى الركبتين مع مرجحة الذراعين خلفا وميل الجزع أماما تمهيدا للوثب العريض للأمام بالقدمين معا لأطول مسافة ممكنة.

***حساب الدرجات:**

- يتم قياس المسافة بين خط البداية حتى آخر جزء من الجسم يلمس الأرض
- يعطى للمختبر ثلاث محاولات تحتسب نتيجة أفضلهما.(٤٤: ٨٢)

اختبار الوثب العمودى من الثبات المعدل

Sergent Jump Test

*غرض الاختبار:

قياس القدرة العضلية للرجلين فى الوثب لأعلى.

*الأدوات:

- حزام أبالاكوف ويتكون من
- حزام جلد يلف حول وسط اللاعب.
- خيط نايلون يمر منتصفه بشريط للقياس من أسفل وأحد طرفيه من أعلى مثبت بالحزام والطرف الآخر حر الحركة ويمر بعروة مثبتة بالحزام.
- شريط قياس.
- قطعة معدنية بها فتحة يمر بها شريط القياس مثبتة فى الأرض بواسطة مسامير.
- عروة بالحزام يمر فيها الخيط.
- استمارة تسجيل.

*وصف الأداء:

- يقف المختبر داخل دائرة مرسومة على الأرض قطرها ٥٠ سم.
- من وضع الوقوف يلف الحزام حول وسط ا لمختبر.
- تكون القطعة المعدنية فى مركز الدائرة بين قدمي اللاعب.
- شريط القياس مشدود وتسجل القراءة عند بداية القطعة المعدنية.
- يقوم اللاعب بالوثب العمودى لأقصى ارتفاع وتسجيل القراءة الجديدة.
- يتم حساب الفرق بين القراءتين وتسجيل نتيجة اللاعب.
- تلغى المحاولة إذا هبط اللاعب خارج الدائرة.

*حساب الدرجات:

الفرق بين القراءتين هو درجة اللاعب. (٤٤: ٣٨٠)

مرفق رقم (٣)

بيان بأسماء السادة الخـــبراء

مرفق (٣)

أسماء السادة الخبراء وفق الترتيب الأبجدى

م	الإسم	الوظيفة
١	أحمد فكرى	أستاذ ورئيس قسم ألعاب القوى بكلية التربية الرياضية بأبى قير–جامعة الاسكندرية
٢	إيمان سعد زغلول	أستاذ بقسم مسابقات الميدان والمضار بكلية التربية الرياضية للبنات–جامعة الزقازيق
٣	إيمان محمد نصر	أستاذ ورئيس قسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنات–جامعة الزقازيق
٤	إيناس سالم الطوخى	أستاذ طرق تدريس ألعاب القوى بكلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة
٥	حسن علي زيد	أستاذ مساعد بقسم ألعاب القوى وقائم بأعمال عميد كلية التربية الرياضية فرع دمياط–جامعة المنصورة
٦	جمال محمد علاء الدين	أستاذ متفرغ بقسم أصول التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية بأبي قير–جامعة الإسكندرية
٧	سعد محمد قطب	أستاذ تدريب ألعاب القوى بكلية التربية الرياضية بابى قير– جامعة الإسكندرية
٨	سمير عباس	أستاذ تدريب ألعاب القوى بقسم مسابقات الميدان والمضار بكلية التربية الرياضية بأبى قير–جامعة الإسكندرية
٩	عبد الحليم محمد عبد الحليم	أستاذ تدريب ألعاب القوى بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية بأبى قير–جامعة الإسكندرية
١٠	فادية أحمد عبد العزيز	أستاذ بقسم مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنات–جامعة الزقازيق
١١	محمد السيد خليل	أستاذ متفرغ بقسم طرق تدريس ألعاب القوى بكلية التربية الرياضية–جامعة المنصورة.
١٢	محمد محمد أحمد الضهراوى	أستاذ ورئيس قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين–جامعة الزقازيق
١٣	محمود عبد السلام فرج	أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين–جامعة الزقازيق
١٤	محمود محمد أحمد عيسى	أستاذ بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين–جامعة الزقازيق

مرفق رقم (٤)

استمارة تسجيل بيانات الطالب

مرفق (٤)

استمارة تسجيل بيانات وقياسات عينة البحث

م	الاســم	السن	الطول	الوزن	الاختبارات البدنية			المستوى الرقمى لمسابقة الوثب العالى		
					عدو ٥٠م	الوثب العريض من الثبات	الوثب العمودى من الثبات	القياس القبلى	القياس التتبعى	القياس البعدى
١										
٢										
٣										
٤										
٥										
٦										
٧										
٨										
٩										
١٠										
١١										
١٢										
١٣										
١٤										
١٥										
١٦										
١٧										
١٨										
١٩										
٢٠										
٢١										
٢٢										
٢٣										
٢٤										
٢٥										
٢٦										
٢٧										
٢٨										
٢٩										
٣٠										

مرفق رقم (٥)

استمارة تقييم مستوى الأداء الفنـي

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين
قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار

استمارة تقييم مستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية

ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الرياضية

إ ع ـــ د ا د
محمود إبراهيم محمود شعيب

إ شـر ا ف

دكتـــور
حـــامـــد محمـــود القنـــواتى
أستاذ متفرغ بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين ونائب رئيس جامعة الزقازيق لشئون التعليم والطلاب سابقا

دكتـــور
محمـــد أحمـــد رمـــزى
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين-جامعة الزقازيق

دكتـــور
جمـــال إمـــام الســـيد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة الزقازيق

١٤٢٨هـ – ٢٠٠٧م

مرفق (٥)

استمارة تقييم مستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية

أولاً: المجموعة التجريبية

م	الاسم	القياس القبلى	القياس التتبعى	القياس البعدى
١	مصطفى أحمد البردينى			
٢	أحمد محمد فريد			
٣	وائل محمد عبد العظيم			
٤	محمد أحمد الهوارى			
٥	أحمد محمد سمير			
٦	إسلام محمد حافظ			
٧	محمد عبد الرحيم زايد			
٨	أحمد علي الحسينى			
٩	علي حماد العنانى			
١٠	عبد الله أحمد عادل			
١١	محمود محمد إبراهيم			
١٢	محمد إبراهيم الوكيل			
١٣	كريم محمد فوزى			
١٤	محمود محمد كرم			
١٥	مصطفى إبراهيم الشافعى			

ثانيا: المجموعة الضابطة

م	الاسم	القياس القبلى	القياس التتبعى	القياس البعدى
١	أحمد عبد الله إسماعيل			
٢	أحمد علي طاهر			
٣	محمد محمود فتحى			
٤	محمد أحمد السيد			
٥	إبراهيم السيد عبد المنعم			
٦	طلعت حلمى حماد			
٧	هانى محمد عادل			
٨	محمد طارق السيد			
٩	محمود عيد مرسى			
١٠	محمود محمد إبراهيم			
١١	مصطفى إسماعيل السيد			
١٢	محمد علي شحاته			
١٣	محمود نادر زمزم			
١٤	مصطفى إبراهيم الوكيل			
١٥	محمود أحمد عطية			

مرفق رقم (٦)

استمارة استطلاع رأى الخبراء حول تصميم البرمجية والمحاور الرئيسية للبرنامج

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين
قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان
والمضمار

استمارة استطلاع رأى الخبراء حول تصميم البرمجية والمحاور الرئيسية للبرنامج

ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الرياضية

إ ع ـــد ا د
محمود إبراهيم محمود شعيب

إ شـر ا ف

دكتـــور
حـــامـــد محمـــود القنـــواتى
أستاذ متفرغ بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين ونائب رئيس جامعة الزقازيق لشئون التعليم والطلاب سابقا

دكتـــور
محمـــد أحمـــد رمـــزى
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين-جامعة الزقازيق

دكتـــور
جمـــال إمـــام الســـيد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة الزقازيق

١٤٢٨هـ – ٢٠٠٧م

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين

قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان
والمضمار

السيد الأستاذ الدكتور/ .....

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ محمود إبراهيم محمود شعيب بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الرياضية بعنوان

" فاعلية برنامج تعليمي بالوسائل الفائقة في مستوى الأداء والإنجاز الرقمي لمسابقة الوثب الثلاثي لطلاب المرحلة الثانوية "

وإيمانا بالدور الكبير الذي تقومون به سيادتكم في مجال التربية البدنية والرياضة، وللاستفادة من خبراتكم العلمية وآرائكم البناءة يعرض الباحث استمارة استطلاع رأى ، مرفقا بما نسخه من البرمجية التعليمية ، راجيا من سيادتكم الاطلاع عليها وإبداء الرأي حولها.

ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لمساهمتكم الإيجابية ورأيكم الذي سيثرى البحث ويسهم فى الوصول إلى نتائج نأمل أن تعمل على النهوض برفع مستوى الرياضة.

ونشكر لسيادتكم صادق تعاونكم

الباحث

ملحوظة: يتم تشغيل البرنانمج على إعدادات الشاشة ٧٦٨ × ١٠٢٤

أولا: المادة التعليمية:

المحاور التعليمية	كاف	غير كاف	التعديل المقترح
عدد المحاور التعليمية			
طريقة الأداء			
الخطوات التعليمية			
تعليمات الأداء الصحيح			
تدريبات على المهارة			
اختبر معلوماتك			
مشاهدة المهارة (بطيء-عادى)			

ثانيا: الوسائط المستخدمة

النـوع	كاف	غير كاف	التعديل المقترح
الصور الفوتوغرافية			
الصور المرسومة			
مقاطع الفيديو التعليمية			
مقاطع المهارة			
التعليق الصوتى			

ثالثا: تصميم البرنامج:

التصميم	مناسب	غير مناسب	التعديل المقترح
مقدمة البرنامج			
شكل الأزرار			
تصفح الموضوعات والمحاور			
طريقة عرض الوسائط			
ألوان تصميم البرنامج			
حجم ونوع الخط المستخدم			
لون الخط المستخدم			

رابعا: مقترحات ترونها سيادتكم

.....

.....

.....

مع خالص الاحترام والتقدير

الباحث

مرفق رقم (٧)

البرنامج التعليمي التقليدي لمسابقة الوثب الثلاثي
ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم

مرفق (٧)

البرنامج التعليمي التقليدي لمسابقة الوثب الثلاثي

ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم

الأسبوع الأول والثانى : الزمن: (٤٥ق)

الغرض التعليمى : تعليم الحجلة وتدريبات خاصة بالجلة

الغرض البدنى: تنمية المهارات الحركية:

أجزاء الدرس	المحتوى التعليمى
الإحماء	*نزول الطلاب إلى أرض الملعب والوقوف قاطرتين: *(وقوف) الجرى حول الملعب حسب إشارة المدرس. *ألعاب صغيرة.
الإعداد البدنى	*(وقوف) العدو من ٣٠م –٤٠م ويكرر. *(وقوف الوضع أماما) تباعد القدمين لأقصى مدى. *(إنبطاح مائل) ثنى ومد الذراعين باستمرار. *(قوف) الجرى المكوكى لمسافة ١٠م. *(وقوف) رمى كرة طبية لأبعد مسافة.
النشاط التعليمى والتطبيقى	*تعليم أداء الحجلة ووضع تدريبات خاصة للتعلم مع مراعاة أداء نموذج للأداء وتصحيح أخطاء الأداء لدى الطلاب.
الختام	(وقوف) أداء المشى حول الملعب. (وقوف) أداء مرجحات للتهدئة. (وقوف) أداء التحية والانصراف.

تابع مرفق (٧)

البرنامج التعليمي التقليدي لمسابقة الوثب الثلاثي

ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم

الأسبوع الثالث والرابع : الزمن: (٤٥ق)

الغرض التعليمى : تثبيت أداء الحجلة مع تعليم أداء الخطوة ووضع تدريبات خاصة.

الغرض البدنى: تنمية المهارات الحركية:

أجزاء الدرس	المحتوى التعليمى
الإحماء	*نزول الطلاب إلى أرض الملعب والوقوف قاطرتين: *(وقوف) الجرى حول الملعب حسب إشارة المدرس. *ألعاب صغيرة.
الإعداد البدنى	*(وقوف) الجرى فى المكان (٣٠ث) *(وقوف ثبات الوسط) تبادل ثنى الجذع للجانبين. *(وقوف) الوثب العريض من الثبات. *(وقوف) العدو من ٣٠م – ٤٠م مرة واحدة.
النشاط التعليمى والتطبيقى	*تثبيت أداء الحجلة مع تعليم أداء الخطوة من الاقتراب. *تعليم أداء الحجلة والخطوة من الثبات ثم من الحركة. *تدريبات خاصة بالجملة والخطوة مع أداء نموذج. *تصحيح الأخطاء فى أداء الطلاب.
الختـام	(وقوف) أداء المشى حول الملعب. (وقوف) أداء مرجحات للتهدئة. (وقوف) أداء التحية والانصراف.

تابع مرفق (٧)

البرنامج التعليمي التقليدي لمسابقة الوثب الثلاثي

ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم

الأسبوع الخامس والسادس : الزمن: (٤٥ق)

الغرض التعليمي : تثبيت أداء الحجلة والخطوة ثم تعليم أداء الوثبة ووضع تدريبات خاصة

الغرض البدنى: تنمية المهارات الحركية:

أجزاء الدرس	المحتوى التعليمي
الإحماء	*نزول الطلاب إلى أرض الملعب والوقوف قاطرتين: *(وقوف) الجري حول الملعب حسب إشارة المدرس. **(وقوف)** ألعاب صغيرة.
الإعداد البدني	*(وقوف) العدو من ٣٠م –٤٠م ويكرر. *(وقوف الوضع أماما) تباعد القدمين لأقصى مدى. *(إنبطاح مائل) ثنى ومد الذراعين باستمرار. *(قوف) الجرى المكوكى لمسافة ١٠م. *(وقوف) رمى كرة طبية لأبعد مسافة.
النشاط التعليمي والتطبيقي	*تثبيت أداء الجملة والخطوة والتركيز على الأداء الصحيح. *تعليم أداء الوثبة وأداء نموذج. *إعطاء تدريبات خاصة لتعليم الوثب. *تصحيح الأخطاء فى أداء الطلاب.
الختـام	(وقوف) أداء المشى حول الملعب. (وقوف) أداء مرجحات للتهدئة. (وقوف) أداء التحية والانصراف.

تابع مرفق (٧)

البرنامج التعليمي التقليدي لمسابقة الوثب الثلاثي

ضمن منهاج وزارة التربية والتعليم

الأسبوع السابع والثامن : الزمن: (٤٥ق)

الغرض التعليمى : تثبيت أداء الحجلة والخطوة والوثب وتعليم الهبوط وأداء نموذج للمهارة كلها .

الغرض البدنى: تنمية القدرات الحركية.

أجزاء الدرس	المحتوى التعليمى
الإحماء	*نزول الطلاب إلى أرض الملعب والوقوف قاطرتين: *(وقوف) الجرى حول الملعب حسب إشارة المدرس. **(وقوف)** ألعاب صغيرة.
الإعداد البدنى	*(وقوف) الجرى فى المكان (٢٠ث). *(وقوف ثبات الوسط) تبادل ثنى الجذع للجانبين. *(وقوف) الوثب العريض من الثبات. *(وقوف) العدو من ٣٠م – ٤٠م ويكرر.
النشاط التعليمي والتطبيقي	*تثبيت أداء الاقتراب ثم الحجلة ثم الخطوة ثم الوثبة. *تعليم أداء المهارة كلها مع التركيز على الأداء الصحيح للمهارة. *تصحيح الأخطاء الخاصة بالأداء. *شرح النواحى القانونية الخاصة بالمهارة.
الختـام	(وقوف) أداء المشى حول الملعب. (وقوف) أداء مرجحات للتهدئة. (وقوف) أداء التحية والانصراف.

ملخص البحث باللغة العربية

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين
قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان
والمضمار

فاعليـة برنـامـج تعليمى بالوسائـل الفائقـة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية

بـحث مـقـدم مـن

محمود إبراهيم محمود شعيب

ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الرياضية

إشـراف

دكتـــور
حـــامـــد محمـود القنـــواتى
أستاذ متفرغ بقسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين ونائب رئيس
جامعة الزقازيق لشئون التعليم والطلاب سابقا

دكتـــور
محمـــد أحمـــد رمـــزى
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات
الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية
للبنين–جامعة الزقازيق

دكتـــور
جمـــال إمـــام الســـيد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات مسابقات
الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية
للبنين – جامعة الزقازيق

١٤٢٨هـ _ ٢٠٠٧م

مشكلة البحث وأهميته:

تتضح مشكلة البحث فى أن تعلم مسابقات الميدان والمضمار بصفة عامة ومسابقة الوثب الثلاثى بصفة خاصة حيث يتطلب التوضيح الدقيق لتكنيك الأداء والربط الصحيح بين المعلومات

التى يحصل عليها الطالب وتوجيهها لتنفيذ الواجب الحركى بأقل جهد وفى أقصر وقت، ومن هذا المنطلق ومع الاختلاف الواضح بين طرق أداء المسابقة أصبح من الضرورى استخدام الوسائل الحديثة التى يمكن أن تسهم فى مساعدة المعلم على تقديم المعلومات المعرفية الخاصة بالأداء الفنى والتمرينات التعليمية للمسابقة، ومساعدة المتعلم على الفهم الصحيح والتصور الدقيق للتسلسل الحركى للأداء وكيفية أداء التمرينات بطريقة صحيحة لتحقيق التعلم بصورة أفضل.

ومن خلال خبرة الباحث فى التدريس ، وجد أن طرق التدريس التقليدية غير كافية لاستيعاب وفهم الطلاب لحصص التربية الرياضية، فكان ضروريا الاستفادة من المعامل المجهزة بالحاسبات الآلى بالمدارس فى العملية التعليمية لذا فإن هذا البحث محاولة للتطوير والتحديث وتطبيق ما هو جديد من وسائط تعليمية متعددة تخدم العملية التعليمية، وذلك عن تفريد عملية التعلم وتقديمها بصورة جيدة من أجل الوصول للتعلم الأمثل ، وفى ضوء الاتجاهات الحديث للتدريس وفى ضوء استخدام تطبيقات الكمبيوتر فى العملية التعليمية أقدم الباحث على محاولة الاستفادة من استخدام الوسائل الفائقة وتوظيفها وذلك للتعرف على فاعلية هذه ا لوسائل على مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية.

أهداف البحث :

يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمى مقترح للوسائل الفائقة على مستوى الأداء والإنجاز الرقمى فى مسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية، وذلك من خلال تصميم برمجية تعليمية معدة وفقا لخصائص الوسائل الفائقة لمسابقة الوثب الثلاثى وذلك من خلال :

- التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح بالوسائل الفائقة على مستوى الأدا ء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث.
- التعرف على تأثير البرنامج التعليمى بالوسائل الفائقة على الإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث.
- التعرف على معدل التغير للبرنامج التعليمى المقترح للوسائل الفائقة على مستوى الأداءالفنى والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لدى عينة البحث.

فروض البحث :

من خلال القراءات النظرية ومن خلال استعراض الدراسات السابقة أمكن صياغة فروض البحث كما يلى:

- توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء لصالح القياس البعدى للمجوعة التجريبية
- توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الإنجاز الرقمى لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.
- توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين معدل التغير للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لصالح المجموعة التجريبية.

منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبى باستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وبتطبيق القياسات البعدية والتتبعية والقبلية.

مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث فى طلاب الصف الثالث الثانوى بمدرسة محسن الثانوية المشتركة ببشلا بإدارة ميت غمر بمحافظة الدقهلية للعام الدراسى ٢٠٠٦م/٢٠٠٧م

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث، حيث تم اختيار إحدى فصول الصف الثالث الثانوى وعددهم (٣٠) طالب وتم تقسيمهم كما يلى:

- المجموعة التجريبية (١٥) طالب طبق عليهم البرنامج التعليمى المعد باستخدام الوسائل الفائقة لتعلم المسابقة قيد البحث.
- المجموعة الضابطة (١٥) طالب طبق عليهم نفس البرنامج المهارى باستخدام أسلوب الشرح النظرى والنموذج العملى.

أدوات جمع البيانات:

أجرى الباحث مسح مرجعى للتعرف على المكونات البدنية المساهمة فى المستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى والاختبارات ا لتى تقيس هذه المكونات وتوصل للاختبارات التالية:

الاختبارات المستخدمة :

الاختبارات البدنية:

- (السرعة الانتقالية) العدو ٥٠م.
- (القدرة العضلية للرجلين فى الوثب للأمام) الوثب العريض من الثبات.
- (القدرة العضلية للرجلين) اختبار الوثب العمودى المعدل.

صدق الاختبارات:

قام الباحث بتطبيق الاختبارات قيد البحث فى الدراسة الاستطلاعية الثالثة على مجموعة الدراسة الاستطلاعية التى بلغت (١٥ طالب) من نفس مجتمع البحث وتم تطبيق الاختبارات لحساب الصدق باستخدام صدق المقارنة الطرفية من خلال المقارنة بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى للتأكد من صدق الاختبارات قيد ا لبحث على التفرقة بين المستويات المختلفة للطلاب.

ثبات الاختبارات:

قام الباحث بتطبيق الاختبارات قيد البحث فى الدراسة الاستطلاعية الثالثة وإعادة التطبيق على مجموعة الدراسة الاستطلاعية التى بلغت (١٥ طالب) من نفس مجتمع البحث للتحقق من ثبات ا لاختبارات وذلك بحساب معامل الارتباط البسيط لبيرسون للتأكد من ثبات الاختبارات قيد البحث.

اختبار المستوى الرقمى:

تم حساب المستوى الرقمى الذى سجله اللاعب فى المسابقة قيد البحث طبقا للشروط التى يحددها قانون المسابقة.

الأجهزة والأدوات المستخدمة فى البحث:

- رستاميتر لقياس الأطوال ، ساعة إيقاف ، شريط قياس.

- ١٥ جهاز كمبيوتر + CD15نسخ البرنامج التعليمى، كاميرا فيديو.
- لوحة ارتقاء للوثب ، أقماع ، كرات طبية.
- برنامج كمبيوتر تعليمى معد وفق خصائص الوسائل فائق التداخل.

الدراسات الاستطلاعية :

أجرى الباحث عدد (٣) دراسات استطلاعية بهدف التأكد من صلاحية البرنامج التعليمى ومناسبة الأماكن وصلاحية الأدوات والأجهزة والتحقق من الشروط العلمية للاختبارات والعينة وإجراء القياسات القبلية.

التجربة الأساسية :

تمت التجربة الأساسية بواقع عدد (٢ حصة) أسبوعيا وكان زمن الحصة (٤٥ دقيقة) لمدة (٨) أسابيع.

القياس التتبعى:

- تم إجراء القياس التتبعى يوم السبت الموافق ٢٠٠٦/١٢/٢م.

القياس البعدى:

- تم إجراء القياس البعدى يوم الخميس الموافق ٢٠٠٦/١٢/٢٨م.

المنهج الإحصائى:

استخدم الباحث المعاملات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابى.
- الانحراف المعيارى.
- الوسيط ، معامل الالتواء.

- اختبار (ت) لدلالة الفروق بين مجموعتين مختلفتين ومتساويتين فى العدد.
- معامل الارتباط البسيط لبيرسون.
- وقد استخدم الباحث الحزمة ا لإحصائية SPSS لحساب المعاملات الإحصائية المستخدمة بالبحث.

الاستخلاصات والتوصيات :

الاستخلاصات :

فى ضوء أهداف وفروض البحث والبيانات المستخدمة والنتائج استخلص الباحث ما يلى:

- أسهم البرنامج التعليمى باستخدام الوسائل الفائقة فى تحسين مستوى الأداء الفنى لمسابقة الوثب الثلاثى لأفراد المجموعة التجريبية.
- أسهم البرنامج التعليمى باستخدام الوسائل الفائقة فى الارتقاء بالمستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لأفراد المجموعة التجريبية.
- البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائل الفائقة كانت لها تأثيراً كبيرا فى تحسين مستوى الأداء الفنى والمستوى الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى من خلال القدرة على توظيف المعلومات والمعارف التى يتضمنها البرنامج التعليمى والربط بينها لإتقان الأداء الحركى والتوافق بين مكونات الأداء والذى يسهم فى تحسين الأداء الفنى والمستوى الرقمى بدرجة أكبر من الاعتماد على النموذج العملى كما ساعد التعلم باستخدام الوسائل الفائقة على مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب وتقليل الأخطاء فى الأداء.

التوصيات :

فى ضوء نتائج واستخلاصات البحث يوصى الباحث بما يلى:

- استخدام ا لبرنامج التعليمى المقترح لمسابقة الوثب الثلاثى للتدريس بالمدارس.
- الاستفادة من خبرات المتخصصين فى الوسائط التعليمية بإقامة الندوات والمحاضرات والنشرات لمعلمى التربية الرياضية للتوعية بأهمية الوسائط التعليمية.

- إقامة دورات تدريبية لمعلمى ا لتربية الرياضية يتعرف من خلالها على كيفية التعامل مع الوسائط التعليمية وكيفية استخدامها فى تعلم المهارات الحركية.

-إجراء دراسات مماثلة على تخصصات رياضية مختلفة وعلى مراحل سنية متنوعة فى التعلم للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن فى تعليم الأنشطة الرياضية المختلفة.

The Research dilemma and its importance :

Research dilemma appears in the requirements of learning track and field competitions which are the specific clarification for performance technique and correct connection between the information's that students get and its directing for the implementation of the motor duty by less effort in short time, and from this and with the clear deference between the competitions methods performance where it became necessary to use modern tolls witch can contribute in helping educator in presenting information's of technique educator on corrective under standing and specific vision for sequence motor performance and how the exercises are performed by the correct way to reach better education.

Through the ischolars work as a teacher of physical education it was found that the traditional methods of teaching are insufficient to the perfection of the basic skills of triple jumping. It is necessary to keep pace with the progrerss of education, in general and physical education , in particular. It is necessary too , to make use of the tools found at presenting school, which the state has made available for the service of the educational process to keep pace with the academic and technological advancement, especially that, modern educational policy is oriented towards good planning and sound building and thesustanied development , in addition to the use of modern technology in the process of education and training.

The importance of this research appears as a trail for improving the motor learning for trible jumping throw the provision of educational program prepared due to the paints of Hypermedia and

identifying the efficiently program the educational supposed program for the level performance and the record achievements for triple jumping competition for secondary students.

The Research Aims :

This research aims to identify the efficiently of educational program by using the hypermedia methods on the level performance and the record for triple Jumping for scendery students through diesigning educational program prepared due to the acharacteristics fo the hypermedia methods for triple jumping.

The research Supposed :

- There are deference's between the sequences measuring for the officially group in level performance for benefit of the consequence measuring for the experimental group.
- There are deference's between the previous and consequence measuring for the officially and experimental group in the achievement level competitions triple jumping for the benefit of the consequence measuring for both groups.
- There are deference's between the changing rat for both groups in achievement level for competitions triple jumping for the benefit of the consequence measuring for both groups for the benefit for the changing rate of experimental group.

The research curriculum :

The research used the experimental curriculum with using the experimental designing for 2 group and with applies the previous and consequence measures.

The Research Community :

The research community in the thirde grade secondary students in Mohssine scendery school for boys and girls in Bishlla in Mitte Gamre administration, Dakhalia Governorate , the year 2006-2007.

The research Samples:

The main research sample contained (30) students schosen by the randowm way from the research community.

The Tools for Collecting Data:

The researcher made achech to identify the physical contents which contributed in the competitions achievement level triple jump and the tests with measures this contents and conveys the following tests:

The Used Tests:

The physical Tests:

- (sprint) running 30M.
- Muscular power for feet in long jump.
- Muscular power for feet in vertical jump test.

The honesty of tests:

The researcher applied the tests under the research in the third recondnaiss acne study and the study group which contained (15 students) from the same research community and the tests were applied from measuring honesty with using the honesty of comparing parties through comparing between the lower and the higher to be assure from the honesty tests under research by differentiating levels for students.

The stability of tests:

The researcher applicated the tests under research in the third reconnaissance and replicating in the reconnaiss ance study group (15 studets) from the same research society for checking the tests stability of tests under research.

The achievement level tests :

The researcher accounted the achievment level which the player recorded in the competition under research according the specific rules of each competition.

The used tools and equipments in the research:

- Restameter for measiuring lengths, stopwatch, measure tape.
- 15 lap tops 115C.Ds as copies for the educational program, vido camera.
- Jumping tables, funnels, medical balls.
- Educational computer set according hypermedia characteristic methods.

The Reconnaissance studies :

The research made (3) reconnaissance studies aiming to make sure from the proportion of the equipment and verifty from the scientific terms for tests and the samples and previous measures.

The main experience :

In fact the main experience included (2 educational units) weakly the lecturer period was (45 minutes) from (8) weeks.

The consequence Measure:

The researcher has made the consequence measuring Thursday in 28/12/2006.

Statistical Manipulations:

The scholar , after finshining the applied stage, has gathered the score precisely and tabulated them and manipulated them statistically.

- Th "SPSS" program, edition no. 9. for the following statistical manipulations.
- The arithmetic median.
- Sken ness coefficient age deviation.
- Correlation of improvement ratios.

The abstracts and recommendations:

The Recommendations :

From what said before, the researcher could extract the following:

- The educational program contributed with using the hypermedia methods to improve the level performance and the level achievment of triple jumping for mental group.
- The educational program contiributed positively in the level performance and the level achievment of the compeition for triple jumping through the ability of employing information's and knowledge with the educational program includes and connecting between them for performance deftness of motoar performance and the adjustment between the performance contents with contribute in improving the levels of achievment by a higher degree of independence on the practical model beside helping education with using hypermedia method of minify mistakes.

The recommendation :

The researcher recommended the following :

- Using the supposed educational program for teaching the content triple jumping for students in schools.
- Producing many educational computer software prepard by employing the hypermedia technology on track and field for schools students.
- Pro ducing many software on the various sporting activities and training the coaches and teachers of physical education in how to desing software and employing them in education.
- Urging the experts specialized in the field of technology to design soft ware for teaching the various sporting skills in the ministry of education in other academic subjects, in addition to seeing academic and educational standards for the design of software.

Zagazig University
Faculty of Physical Education for men
Dept. of theories and Applications
Track and Failed

Summary

The Efficiently Of The Hypermedia In The Level Performance And The Record Achievement For Triple Jump Competition For Scendery Students

Research Presented By
Mahmoud Ibraheme Mohmoud Shoaib
With In the requirements for gaining Doctor shipdegree
in philosophy in physical Spoirts

Supervision

Prof. Dr. Hamed Mahmoud ElKnwaty
Professor of the dept of curricula and methods of teaching Faculty of Physical Education
Zagazig University

Dr. Mohamed Ahmed Ramzy
Assistant professor in dept of theories and Applications track and Failed in Faculty of Physical Education
Zagazig University

Dr. Gamale Emame El Said
Assistant professor in dept of theories and Applications track and Failed in Faculty of Physical Education
Zagazig University

2007/ 1428