

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات المرتبطة

أولاً : القراءات النظرية

- التعلم الذاتي :

أ- الوسائط المتعددة .

ب- التعليم المبرمج :

- الكتيّب المبرمج .

ثانياً : الدراسات المرتبطة :

- التعليق على الدراسات المرتبطة .

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات المرتبطة

أولاً : القراءات النظرية

مفهوم التعلم الذاتي

شهد النصف الثاني من القرن الماضي ظهور نظام جديد يُمكن المتعلمين من التعلم بأنفسهم دون مساعدة من معلم ، معتمدين في ذلك على قدراتهم الذاتية الخاصة ، وعلى الرغم من أن المتعلمين يتفاوتون في هذه القدرات فيما بينهم كما أنهم يتفاوتون في سرعة ونمو هذه القدرات تبعاً لعمليات النمو التي يمرون بها ؛ إلا أنه وُجد أن مهارات التعلم قد تختلف وتتنوع من مرحلة إلى مرحلة تبعاً للمؤثرات البيئية التي يتعرضون لها ومقدارها والتفاوت في طريقة إستجابة كل منهم لتلك المؤثرات وسرعتها وبالتالي إلى مقدار التعلم الحاصل نتيجة ذلك . (١٤٨)

ويهدف التعلم الذاتي إلى الإهتمام بالطالب والتركيز عليه في عمليتي التعليم والتعلم ، وتصميم برامج خاصة له بحيث يُترك أمر تقدمه إلى قدراته الفردية وسرعته الذاتية (الخطو الذاتي ، التنوع) ، كما يتطلب توفير سلسلة من الأهداف السلوكية وإقتراح الأنشطة التعليمية التي تساعد على تحقيق تلك الأهداف نتيجة إكتساب المتعلم لخبرات غير مباشرة أو خبرات بديلة ، ويتطلب أيضاً توفير المواد التعليمية والمصادر التي يحتاجها الطالب . (٦٠ : ١٠) ، (٦١ : ٢٨٠) ، (١٤٨)

ويتأثر التعلم بصفة عامة إلى حد كبير بطرق التدريس التي يتبعها المعلم ، لذا فإن التعلم الذي يقوم على أساس من التجريب والتطبيق ينتقل أثره بصورة أسهل وأسرع من التعلم الذي يُلقن فيه المتعلم ، وهناك أساليب عديدة في طرق التدريس تجعل من المتعلم أساس العملية التعليمية وتوجهه لإكتساب المهارات الأساسية من خلال التعلم الذاتي ؛ حيث أكدت الدراسات الحديثة ونظريات علم نفس التعلم على أهمية قيام المتعلم بتعليم نفسه بنفسه وبذل الجهد من أجل تعديل سلوكه وكذلك تساعده على مراعاة الفروق الفردية . (٧٧ : ١٣٥)

وتُعتبر عدم مراعاة الفروق الفردية في قدرات المتعلمين من أهم وأكبر نقاط الضعف الموجهة لطرق التدريس التقليدية ، وهذا الإسلوب - الطرق التقليدية "الشرح والعرض" - لا يمكن قبوله في الوقت الحالي الذي تسعى فيه كل الطرائق إلى إستغلال إمكانات المتعلمين الذاتية ومحاولة تطويرها وترقيتها ، لذا تتجه المؤسسات التعليمية والتربوية المختلفة إلى أساليب التعلم الذاتي ؛ حيث أنها توفر فرص التعلم لكل متعلم حسب قدراته وإمكاناته وإستعداداته وبالسرعة المناسبة له ، وهذا الإسلوب يُسهّم في تقدير المتعلم لذاته والإعتماد على النفس وإكتساب مهارات التعلم الذاتي . (٧٧ : ١٣٥)

ولهذا فإن التعلم الذاتي من أهم أساليب التعلم التي تُتيح توظيف مهارات التعلم بفاعلية عالية ، مما يُسهّم في تطوير الإنسان سلوكياً ومعرفياً ووجدانياً ، وتزويده بسلح هام يُمكنه من إستيعاب معطيات العصر القادم ، وهو نمط من أنماط التعلم الذي نُعلم فيه المتعلم كيف يتعلم ما يريد هو بنفسه أن يتعلمه ، وحيث أن المتعلمين يختلفون إختلافاً كبيراً في سماتهم الشخصية ، وتحصيلهم الدراسي ،

وإستعداداتهم ، ودافعيتهم وبالتالي يتطلب مراعاة هذا الإختلاف بين المتعلمين تَبْنَى صيغاً جديدة تقوم على أسس منهجية نظامية ، تُحوّل الفكر التربوي من المستوى النظرى إلى مستوى الممارسة والتطبيق العملى ، وهذا ما أدى إلى الدعوة إلى تفريد التعليم ، حيث أن التعليم الفردى هو ذلك النوع من التعليم الذى تُراعى فيه الفروق الفردية . (٧ : ١٢٥) ، (٥٤ : ١٢٣-١٤١) ، (١٥١)

وُعدّ التعلّم الذاتى أحد أساليب التعلّم التى يقوم فيها المتعلم بالدور الأكبر فى الحصول على المعرفة ويصبح هو محورها والمسيطر على متغيراتها ، وهو يفيد المتعلم ويصبح جزءاً من شخصيته ، وهو يقوم على نشاط المتعلم حيث يمر من خلاله ببعض المواقف التعليمية ، ويكتسب المعارف والمهارات بما يتوافق مع سرعته وقدراته الخاصة ، لذلك فالتعلم الذاتى يقرر فيه المتعلم متى وأين يبدأ وأية الوسائل والبدائل يختار ، وهو المسئول عن تعلّمه وعن النتائج التى يحققها والقرارات التى يتخذها ويمكن أن يستخدم المتعلم فى ذلك ما أسفرت عنه التكنولوجيا من مواد مبرمجة ووسائل تعليمية متعددة ، وذلك بهدف تحقيق الأهداف التربوية . (١٢٢ : ٥٧) ، (١٢٨ : ٣٢٣)

ويتوقف التعلّم الذاتى على المتعلم نفسه ، ويُستخدم فى تعلمه وسائط إتصال تعليمية معدة لهذا الغرض " التعلّم الذاتى " مثل الكتب المبرمجة ، والشرائح الشفافة ، والفيلم التعليمى ، والتلفزيون التعليمى ، والكمبيوتر التعليمى وغيرها من وسائط الإتصال ، ويكون دور المعلم فيها دوراً قائماً على التوجيه والإرشاد . (١٢٣ : ٢١)

وتتطلب الحضارة المعاصرة تعليماً متجدداً ، ومستمراً طوال الحياة ، مما جعل هناك نظرة جديدة للفرد تقوم على إحترام تفكيره وقدراته وإرادته فى تحديد مسار تعليمه وحياته ، ومن هنا كانت ظاهرة الفروق الفردية أكثر تقديراً وإحتراماً من قبل القيادات التربوية ، وما ترتب على ذلك من ضرورة تغيير وتنوع المناهج لمقابلة الفروق بين المتعلمين ، ولا يمكن للتعليم النظامى أن يحقق ذلك بدون الأخذ بإسلوب التعلّم الذاتى ، ويقول "يوريس كليوتشينكوف" " من المُسلّم به اليوم أنه لم يعد من الممكن أن يتم تعليم المرء دفعة واحدة فى فترة من فترات حياته ثم يتوقف بعدها عن التعليم ، وإنما ينبغى له أن يعرف كيف يجدد معارفه ومعلوماته طوال حياته " . (١٣١ : ٥٠) ، (١٣٩ : ٣٣)

ويذكر " بود Boud ١٩٨٩م" أن التعليم المفرد مصطلح يُستخدم ليصف أشكال التدريس فى أية تعليم يعنى بالفرد داخل الجماعة أكثر من الإعتناء بالجماعة على حساب الفرد أو بعض الأفراد ، فهو إتجاه يسمح للمتعلّم بالمرونة فيما يتعلق بخطوات الدراسة ووقتها ، وفيما يتعلق بالقدرات الخاصة لكل متعلم ، ويشير التعليم المفرد Individualized Instruction إلى جميع الأساليب التى يتعلم فيها المتعلم بنفسه ويقوم بنشاط مستقل للتقدم فى الدراسة ، وفى هذا الصدد يرى " بود Boud " أن كلمة تعليم Instruction إستُخدمت فى إنجلترا كبديل لكلمة التعلّم Learning كما إستُخدم مصطلح الخطو الذاتى Self-Paced كبديل لكلمة المفرد ، ولذلك فإن التعليم المفرد يطلق عليه التعليم بالخطو الذاتى Self Passed Instruction ، كما يُستخدم أيضاً " التعليم الذاتى " Self-Instruction ، أو " التعليم قصير الخطى " Contort learning بنفس المعانى التى يُستخدم فيها " التعليم المفرد " . (١٣٢ : ٣٢٠)

ويتمثل دور المعلم فى التعلم الذاتى فى أنه يهيئ الموقف التعليمى ومنظومته على النحو الذى يستثير دوافع المتعلم إلى التعلم ويزيد من قدرته فى الإعتدال على نفسه فى تعلمه متفاعلاً مع مصادر الخبرة المختلفة ، بما يعينه على إكتساب مهارات التعلم الذاتى والقدرة على تقويم مدى تقدمه نحو تحقيق الأهداف المنشودة . (٣ : ٣٧٩) ، (٣٩ : ١١٧ ، ١١٨)

ويعتمد التعلم الذاتى على المشاركة النشطة من جانب المتعلم ، وجوهر هذه الفكرة أن المتعلم لا يُعلّمه أحد ، ولكنه يتعلم بنفسه من خلال دراسة برنامج أو مادة تعليمية معينة ، ولذا فإن مسؤولية تعليمه أصبحت تقع عليه ، وهو لا يستطيع أن يحقق الأهداف إلا إذا شارك بجدٍ ونشاط فى هذه العملية ، وتتمثل هذه المشاركة النشطة فى القراءة والدراسة المستمرة وتنفيذ الأنشطة والإعتدال على مصادر عديدة ومتنوعة للتعلم ، وإجراء بحوث وكتابة مقالات ، وكل هذا يعتمد على المتعلم ذاته . (١٤٢ : ٣٩٢)

وبناءً على ما سبق يرى الباحث أن التعلم الذاتى هو ركنٌ أساسى ونمطٌ هام فى ظل منظومة التعليم المخطط والمنظم والموجه فردياً أو ذاتياً ، حيث يمارس المتعلم فيه كافة الأنشطة التعليمية وينتقل بينها - بين الأنشطة - من خلال السرعة التى تناسبه ، ويتم ذلك تحت مظلة المعلم الذى يكون مرشداً وموجهاً له حينما يلزم الأمر ، كما يرى الباحث أن التعلم الذاتى هو عملية إجرائية مقصودة يقوم فيها الطالب بالإستفادة من التطبيقات التكنولوجية المختلفة بهدف تعليم نفسه بنفسه من خلال برنامج تعليمى (كُتَيْب مُبرمج - وسائط متعددة) وذلك وفقاً لسرعته الذاتية فى التعلم .

ويختلف التعلم الذاتى إختلافاً جذرياً عن التعليم بالطريقة التقليدية من حيث طريقة التعلم وكيفية التحكم فى بيئة الطالب للوصول إلى نتائج تعليمية مرغوبة .

والجدول التالى يوضح الإختلاف بين كلٍ من التعلم الذاتى والتعليم التقليدى :

جدول (٢)

مقارنة بين التعلم الذاتى والتعليم التقليدى

التعلم الذاتى	التعليم التقليدى	مجال المقارنة
محور فعال فى التعلم	مُلق سلبى	الطالب
يشجع الإبتكار والإبداع	مُلقن	المعلم
متنوعة تناسب الفروق الفردية	واحدة لكل المتعلمين	الطريقة
متعددة ومتنوعة	سمعية بصرية لكل المتعلمين	الوسائل
التفاعل مع العصر والهيئة	وسيلة لعمليات ومتطلبات	الهدف
يقوم به المتعلم	يقوم به المعلم	التقويم

وحيث أن الهدف من هذه الدراسة قائم على التعلم الذاتي من خلال تقنية الوسائط المتعددة والكتيب المبرمج .

فسوف يتم التعرف أولاً على البرمجة التعليمية (التعليم المبرمج) ، ثم بعد ذلك يتم الانتقال إلى كل من : (الوسائط المتعددة ، الكتيب المبرمج) .

مفهوم التعليم المبرمج

يعتبر التعليم المبرمج من الأنماط الحديثة في التعليم حيث يقوم فيه الطالب بنفسه باكتساب قدر من المعارف والمهارات والإتجاهات والقيم التي يحددها البرنامج الذي بين يديه من خلال وسائط وتقنيات التعلم (مواد تعليمية مطبوعة من خلال كتيب مبرمج أو برمجة على الحاسب الآلى أو على أشرطة صوتية أو مرئية في موضوع معين أو مادة أو جزء من مادة) ، وتتيح هذه البرامج الفرص أمام كل طالب لأن يسير في دراسته وفقاً لسرعته الذاتية مع توافر تغذية راجعية مستمرة وتقديم التعزيز المناسب لزيادة الدافعية ، فهي برامج تعتمد على مبدأ الإستجابة والتعزيز ، وتُقسم الموضوعات الدراسية فيه إلى سلسلة من خطوات صغيرة متتابعة تتدرج بالطالب من السهل إلى الصعب وكل خطوة تُوضع عادةً في إطار يحتوى على بعض المعلومات التي تُعطى للطالب وفي نهاية الإطار سؤال يتطلب إجابة ، وتكون الإجابة عادةً بوضع كلمة أو عبارة في فراغ لهذا الغرض أو إختيار جواب واحد من أجوبة عشوائية متعددة ، أو الإشارة بنعم أو لا ، وعادةً تكون الإجابة في مكان آخر وعلى الطالب أن يقارن بين إجابته ومفتاح الإجابة ، فإن كانت صحيحة فهو يستمر في باقى الخطوات المحددة ، وإن لم تكن الإجابة صحيحة فإنه يُوجّه إلى أطر أخرى تتضمن شروحاً أو إعادة قراءة للإطار .

وهذه البرامج يمكن إعداد مادتها التعليمية إعداداً خاصاً عن طريق عرضها في صورة كتيب مبرمج أو آلة تكنولوجية تعليمية مصممة خصيصاً لهذا الغرض ، عن طريق تقسيم المواد التعليمية إلى وحدات وأطر صغيرة لكي تُنفذ في خطوات متتابعة ، ويقوم الطالب بالسير في تحصيل المعلومات حسب سرعته الخاصة . (٢٧ : ٦٦ ، ٦٧) ، (٥٨ : ١٥٠) ، (٩٢ : ٦١) ، (١٥١)

ويُعد التعليم المبرمج من أول الإستراتيجيات العلمية في تفريد التعليم ، بمعنى أنه يُمكن الطالب من أن يعلم نفسه بنفسه ، وبحيث يسير في تعلمه بالسرعة التي تناسب قدراته وإستعداداته ووفقاً لسرعته الخاصة ، أى أنه إسلوب يمكن أن يُراعى فيه ما بين المتعلمين من فروق فردية .

(١٢٣ : ١٢٥) ، (٥٨ : ١٥٣)

وقد ساهم التعليم المبرمج في تغيير دور المعلم والطالب ، فأصبح دور الطالب أكثر صعوبة بسبب المسؤوليات التي فُرضت عليه ، حيث أصبح أكثر مشاركة وإيجابية وأقل إعتماً على المعلم ، كما أصبح دور المعلم مرشداً وموجهاً للطالب ، حيث يلاحظ في هذا الإسلوب (التعليم المبرمج) أن العلاقة والصلة بين " المعلم والطالب " في التعليم المبرمج أضعف من صلته بالطالب في الطرق التقليدية للتعليم ، بينما تكون الصلة الأكبر فيما بين " الطالب والبرنامج " .

(٢٢ : ٧٥) ، (٤٧ : ٨٩) ، (٥٥ : ٦٠)

وهناك مفاهيم عديدة للتعليم المبرمج ، ولكن جميعها تتفق في هدف واحد منها هو تعليم يخطط له مسبقاً وتُنظَّم طرائقه بحيث تؤدي بالطالب إلى الغاية المرجوة منه وذلك بوضع المادة التعليمية في شكل برنامج متكامل من حيث المحتوى والتنفيذ ، أو هو طريقة من طرق التعلم الذاتي يقود الطالب بالتدريج تحت إشراف المدرس وتوجيهاته - أو بدونه - إلى السلوك المنشود مع إعتبار خصائص الطالب وإحترامها ، وتُقسَّم المادة التعليمية المرغوب دراستها إلى وحدات صغيرة وتُقَدَّم للطالب على شكل سلسلة من الأطر المرتبة ترتيباً منطقياً دقيقاً (١٣٤ : ٤١٠) ، وفي هذا الصدد يذكر " أحمد منصور ١٩٩٠م " بأن التعلم الذاتي هو برنامج تعليمي أعدت فيه المادة التعليمية إعداداً خاصاً لتُعَرَض (المادة) في صور مختلفة (كُتَيْب مبرمج - آلة تعليمية - أجهزة عرض) وذلك من أجل قيادة الطالب وتوجيهه نحو السلوك المنشود . (٧٠ ، ٦٩ : ٤)

كما يُشير " رضا البغدادي ١٩٩٨م " نقلاً عن " وليرشيرام " بأنه ذلك النوع من الخبرة التعليمية التي يأخذ فيها - مكان المدرس - برنامج يقود الطالب من خلال مجموعة معينة من أنماط السلوك المخطط والمتتابع بحيث يجعل من الأكثر احتمالاً أن يسلك هذا الطالب في المستقبل طريقاً معيناً مرغوباً فيه ، وبمعنى آخر أن يتعلم الطالب ما قصد أن يعلمه البرنامج عندما وضع ، وقد يوضع البرنامج في آلة تعليمية أو في كتاب تعليمي مبرمج . (١٠٣ : ٨٥)

ومما سبق يتضح أن هناك إتفاقاً بين الآراء على أن التعليم المبرمج يتميز بما يلي :

- أن الطالب هو محور العملية التعليمية وهو يتحمل مسؤولية تعلمه بقيادة البرنامج التعليمي .
- أن التعليم المبرمج طريقة من طرق التعلم الذاتي بمعنى أن الطالب يعلم نفسه بنفسه .
- يقود الطالب برنامج تعليمي أعدت فيه المادة التعليمية في خطوات قصيرة ومتسلسلة منطقياً أو سلوكياً ويستند على النظرية السلوكية ، ويتم عرض مفهوم واحد في الخطوة الواحدة .
- يتلقى الطالب تعزيزاً فورياً بعد كل إستجابة صحيحة .
- لا يستطيع الطالب الانتقال من خطوة تعليمية إلى الخطوة التالية إلا بعد التأكد من صحة إستجابته على الخطوة السابقة .
- إنتقال الطالب من خطوة تعليمية إلى أخرى بعد إستجابته الصحيحة يعصم الطالب من الوقوع في الخطأ .
- يتم عرض البرنامج في عدة صور إما في كُتَيْب مبرمج أو عن طريق الآلات التعليمية أو أجهزة عرض الشفافيات مع مصاحبة جهاز تسجيل أو إستخدام أجهزة إلكترونية أخرى .

الخصائص الرئيسية للتعليم المبرمج

- هو تعليم فردي حيث يعمل فيه كل طالب بمفرده ، لذا فهو تعليمًا ذاتيًا .
- يتعلم فيه كل طالب حسب سرعته الخاصة ، لذا فهو يواجه الفروق الفردية بين المتعلمين .
- تُقسّم المادة التعليمية في التعليم المبرمج إلى أطر ، ويجب الطالب على السؤال الموجود في الإطار بصورة محددة ومباشرة ، وبمعنى آخر فإن الطالب يستجيب إستجابة معينة للمثير ، مع مراعاة أن يُصاغ السؤال بصورة تجعل الطالب يستجيب إستجابة موفقة في معظم الحالات .
- يسمح للطالب بمعرفة الإجابة الصحيحة بمجرد الإنتهاء من إجابته على السؤال ، فيعزز ذلك عملية التعلم .

- يُوجّه البرنامج الطالب عندما يُخطئ في الإجابة عن أحد الأسئلة إلى ما يجب عليه عمله قبل إنتقاله إلى الإطار التالي . (٧ : ١٤٨، ١٤٩) ، (٥٥ : ٦١، ٦٢) ، (٦٩ : ٨٩) ، (٩٢ : ٦٢، ٦٣)

خطوات إعداد برنامج التعليم المبرمج (بصفة عامة)

يمكن توضيح خطوات بناء برنامج التعليم المبرمج فيما يلي :

- تحديد الموضوع الدراسي المراد برمجته " من خلال محتوى المقرر الدراسي وتحديد أهدافه العامة " .
- تحديد الأهداف التعليمية للبرنامج ، ووصف السلوك المبدأ والنهائي للطالب المراد تحقيقه بعد الإنتهاء من البرنامج التعليمي ، بمعنى وصف المستوى الذي يبدأ منه الطالب ، ووصف المستوى المطلوب إنجازه من الطالب بعد التعلم ، وذلك في صورة سلوكية إجرائية يمكن قياسها ، فقيمة وصف السلوك تأتي من أهميته كقياس لمستوى الأداء عند الطالب .
- تحديد خصائص المتعلمين من حيث مستوى ذكائهم وخبراتهم السابقة وما يعرفونه من معلومات أو مصطلحات علمية تتعلق بموضوع البرنامج بالإضافة إلى مدى قدراتهم البدنية والمهارية .
- تحليل المادة التعليمية إلى خطوات تعليمية ، وتحليل كل خطوة تعليمية إلى عناصر صغيرة بهدف تحديد السلوكيات الأدائية الصغيرة التي يمكن الوصول إليها .
- تحديد نظام عرض المادة العلمية للبرنامج ، أي تحديد الطريقة التكنولوجية المبرمجة للتعلم من حيث إختيار وتحديد الوسيلة التعليمية " كُتَيْب مبرمج - آلات وأجهزة تعليمية " وكيفية إستخدامها .
- تحديد أنواع الأُطر التي يتكون منها البرنامج ، وكتابة أطر البرنامج طبقاً لنوع الإطار " أطر تمهيدية أو رابطة أو مراجعة أو إعادة .. " وبحيث تتناسب مع نوع البرمجة المحددة .
- تحديد نوع البرمجة التي يمكن إستخدامها (خطية - متشعبة - قافزة) ، وتحديد نوع الأُطر التي تُستخدم في بناء البرنامج فيكتب البرنامج في شكل أطر ، ويتكون كل إطار من مكونات ثلاثة هي المعلومات والمثيرات والإستجابة التي يتبعها تغذية راجعية وتعزيز فوري ، وهذه

المرحلة فى غاية الأهمية وتتطلب مهارة فائقة من جانب واضع البرنامج ، فإذا كانت الأهداف مُصاغة بوضوح وإذا كان واضع البرنامج على دراية كافية بمستوى المتعلمين الذين سيدرسون البرنامج ، وإذا كانت المادة العلمية محددة بطريقة واضحة ومرتبطة ترتيبياً منطقياً سليماً فإن ذلك سيسهل كثيراً عند كتابة الأطر ، ومع ذلك فإن كتابة الأطر تحتاج إلى مهارة وتدريب وقدرة على الإبداع والابتكار .

- تحديد السلوكيات الأدائية وترتيبها فى تسلسل منطقي بحيث تؤدي بالطالب إلى تحقيق الإستجابة المطلوبة والتي تؤدي إلى الإنتقال إلى الإطار التالي وهكذا وصولاً إلى الهدف السلوكي النهائي

- التقديم للبرنامج ببعض الأنشطة المتنوعة والتي يرجع إليها الطالب قبل أو أثناء دراسة الأدوات المختلفة ، أو توجيه الطالب للرجوع إلى مادة تعليمية تساعده فى السير بالبرنامج .

- تجريب البرنامج عدة مرات على حالات فردية ثم على عدد قليل من المتعلمين ثم تجريبه على عينة مطابقة لنفس العينة التي سيطبق عليها البرنامج (عينة إستطلاعية) بهدف التأكد من ترتيب الخطوات التعليمية ودقة العبارات والوقوف على مدى تحقيقها للإستجابة المطلوبة ، أى تقويم البرنامج .

- إعداد البرنامج فى صورته النهائية .

- إعداد الإختبارات التي يمر بها الطالب قبل وبعد دراسته للبرنامج للوقوف على مدى ما وصل إليه الطالب بعد الإنتهاء من البرنامج .

- تطبيق البرنامج بحيث يسجل الطالب إستجابته إما كتابةً (عند إستخدام الكُتَيْب المبرمج كوسيط فى عرض البرنامج التعليمي المبرمج) أو بالضغط على زر (وذلك طبقاً لآلة التعليمية المستخدمة ، أو جهاز الكمبيوتر التعليمي) ، وبذلك يستطيع الطالب مقارنة إستجابته بالإستجابة الصحيحة ليأخذ التعزيز المناسب إذا كانت الإستجابة صحيحة ، والإنتقال إلى الإطار التالي أو الرجوع إلى إطار سابق إذا كانت إستجابته خاطئة . (٨ : ١٧٩-١٩٠) ، (٥٥ : ٦٠) ، (٥٧ : ٢٦٣ ، ٢٦٤) ، (٧٦ : ٧٩) ، (٩٢ : ٦٨) ، (١٢٣ : ١٥٢ ، ١٥٣) ، (٩٤ : ١٣٥) ، (١٤٨)

أنواع البرامج التعليمية المبرمجة

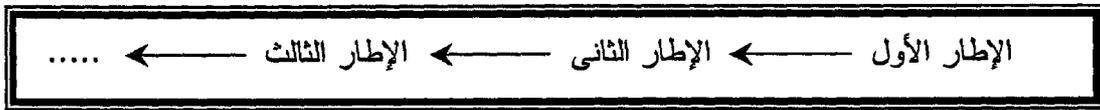
يوجد ثلاثة أنواع من أساليب تقديم البرامج وصياغة المادة التعليمية فى التعليم المبرمج والتي تقوم على فكرة تقسيم المادة العلمية أو المحتوى العلمى إلى وحدات صغيرة تُسمى كل منها إطاراً ، وهذه البرامج هى : البرامج الخطية Linear Programs ، والبرامج المتشعبة Branching Programs ، والبرامج القافزة Skip Programs . (٧٩ : ٧٥ ، ٧٤) ، (١٢٣ : ١٣٥ ، ١٣٦)

وسوف يتم الإقتصار على عرض البرامج الخطية ؛ حيث أنها الإسلوب الذى سوف يقوم الباحث بإتباعه فى الكُتَيْب المبرمج .

البرامج الخطية

هى برامج الخط المستقيم الذى يبدأ من السلوك الأول إلى السلوك النهائى المطلوب تحقيقه ، حيث تقوم فكرة هذه البرامج على أساس تقسيم المادة التعليمية إلى مجموعة من الأطر بهدف تقديم كل منها معلومة أو عدة معلومات أو أفكار للمتعلم ، ويُطلب منه أن يستجيب لكل إطار ، وفى الوقت ذاته يُزوّد بتغذية راجعة مباشرة (تُعرف بإجابة السؤال) قبل إنتقاله إلى الإطار التالى ، وهكذا يتقدم المتعلم فى تناوله للأطر واحداً بعد الآخر على شكل خط أفقى بنجاح حتى ينتهى تماماً من تعلم البرنامج .
(٧ : ١٢٧) ، (٧٩ : ٧٤) ، (٩٢ : ٦٥ ، ٦٦)

والشكل التالى يوضح ذلك :



شكل (١)

فكرة البرامج الخطية

(٧٩ : ٧٤)

وحيث أن هذه الدراسة تقوم على إستخدام كل من :

- تقنية الوسائط المتعددة من خلال الحاسب الآلى .
- الكُتَيْب المبرمج .

فسوف يتم التعرف على كلٍ منهما ، كما يلى :

أ : الوسائط المتعددة

تعتبر من أنماط التعلم الذاتى بالكمبيوتر حيث يتم عرض وتقديم الخبرات التعليمية عبر برامج يتحكم فى تشغيلها الكمبيوتر ، وهذا يسمح بالتفاعل بين الطالب والوسائل المعروضة المكونة من صور وفديو ورسوم بيانية وصوت ونص ، وبإستطاعة الطالب فى ظل هذا النمط أن يختار بنفسه ما يُعرض عليه فى الوقت الذى يريده ، والتحكم فى تسلسل العرض وزمنه ، كما يهدف هذا النمط إلى توفير الخبرات غير المباشرة بإستخدام العديد من الوسائل السمعية والبصرية ، وذلك بهدف توضيح الحقائق والمفاهيم والنظريات والمهارات . (٧٤ : ٦٣٩) ، (١٤٥ : ٣٥)

فالوسائط المتعددة لا يقتصر إستخدامها على مادة تعليمية معينة بل يمكن أن تخدم جميع المواد ؛ حيث أنها منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من المواد (مجموعة من التقنيات أو الوسائط كالصوت والصورة والنص والحركة) والتي تتكامل مع بعضها وتتفاعل تفاعلاً وظيفياً فى برنامج تعليمى لتحقيق أهدافه ، وتنظّم هذه الوسائط فى ترتيب متتابع مُحكَم يسمح لكل طالب أن يسير فى البرنامج التعليمى وفق إمكاناته الخاصة ، بشكل نشط وإيجابى وأن يختار ما يناسبه من مواد تعليمية يمكن إستخدامها فى

زمن معين ومكان محدد ، وعلى هذا فإن الوسائط المتعددة ليست مجرد مجموعة من المواد التعليمية التى يمكن أن يستخدمها المعلم لمساعدته فى الشرح أو إضافة لما يقدمه فى الدرس ؛ بل هى نظام متكامل يحمل رؤى تربوية جديدة تمتد إلى كل من المعلم والطالب ، فتعمل على تغيير النماذج التقليدية فى أدوارهم وتلغى مصطلحي مُلقِّن ومُستمع ، وتُحمّل الطالب مسئولية تعلمه كاملة ، كما توسع دور المعلم إلى مصمم ومشرف وموجه تربوى . (١٠٧ : ١١٨، ١١٩) ، (١٠٩ : ٤٨)

ويذكر " هوفستيتز Hofstetter ١٩٩٥م " أن الوسائط المتعددة هى إستخدام الكمبيوتر فى عرض يشترك فيه النص المكتوب مع الرسوم المصحوبة بالصوت والصورة المتحركة بعد ربطها بوسائل تسمح للمستخدم بالإمساك بزماء عملية التعامل مع المادة المتضمنة (١٣٦) ، وفى هذا الصدد يشير " أحمد سالم ٢٠٠٥م " أن الوسائط المتعددة هى التكامل بين الصوت ، الصورة ، النصوص ، الرسوم الخطية ، الرسوم المتحركة ، الصور الثابتة ، لقطات الفيديو ، الموسيقى بحيث يتعامل معها المتعلم بشكل تفاعلى عن طريق الحاسب الآلى ، وتعطى الفرصة للتحكم فى الخطو الذاتى . (٨ : ١٧٨، ١٧٩)

وقد أثبتت الأبحاث التى أجريت فى مجال الوسائط المتعددة أنها ذات فاعلية كبيرة فى تحقيق أهداف النشاطات التعليمية بشكل عام ، كما أنها ذات فاعلية ملحوظة فى زيادة الدوافع ، وفى التمكن من المهارات ، إلى جانب أنها تزيد من مستوى ثقة المتعلمين بأنفسهم ، وتُتمى لديهم القدرة على حل المشكلات ، فضلاً عن تنمية الإتجاهات الإيجابية نحو الكمبيوتر ، هذا إلى جانب كونها تجعل المتعلمين ينهمكون فى التعلم بمتعة لوقت أطول دون ملل ، كما أثبتت تلك الأبحاث أن إستخدام برمجيات الوسائط المتعددة يوفر نسبة كبيرة من الوقت تصل إلى ٥٠٪ من الوقت الكلى للتعلم ، مما يُعنى إنخفاض تكلفة التعليم . (١٢٦ : ١٦٣، ١٦٤)

وإستخدام مصطلح " الوسائط المتعددة " يأتى أساساً للترقية بين ما هو تقليدى وما هو حديث فى المنهج ؛ حيث أن الأول (التقليدى) يرى الفرد مجرد عقل تُصنَّب فيه المعلومات فقط وهو مجرد مُلقَى ، لذلك كان الإعتماد على المدرس والكتاب ، أما النظرة الحديثة فتتظر للفرد على أنه كائن حى متفاعل ، وغايتها (النظرة الحديثة) نموه ونضجه ، وليس الهدف هو صنَّب المعلومات ، بل توصيل المعلومة للفرد بسهولة ودون ملل ، ليشعر الطالب أن العملية التعليمية ليست عقاباً بل يتمتع بها ليزيد من إستفادته منها . (١٠٩ : ١٤٣) ، ولذا فإن من أنواع البرمجيات التى تدرج تحت الوسائط المتعددة ما يُعرف بالمعلم البديل ، أو المعلم الخصوصى ، إذ تقدم هذه البرمجيات للطالب شروحات وتفسيرات وصور وأفلام ، وقد تقدم له أسئلة ورسوماً وتوضيحات حول مفهوم معين كما يحدث فى الكتاب المدرسى أو كما يحدث عند شرح المعلم تماماً . (١٢٦ : ١٦٤، ١٦٥)

مكونات الوسائط المتعددة

١- النص Text

يعتبر النص ذو أهمية في توضيح بعض المواد ، حيث أن بعض المتعلمين يحتاجون لرؤية المعلومات على الشاشة ، وينبغي استخدام الحركة Animation أو الرسوم المتحركة مع النص المكتوب لجذب الإنتباه ، كما أنه من الممكن كتابة النص في صورة قوائم أو على الصور نفسها . (١٣٧)

٢- الصورة Image

وهي إحدى عناصر الوسائط المتعددة ، تُستخدم وتُوظف بتتابع معين لتُكوّن عملاً متكاملًا ، ويجب أن يُراعَى في استخدام هذه الصور درجة الوضوح والنقاء وخاصةً فيما يتعلق بالألوان حتى تحقق الغرض منها ، ويجب أن تكون الصورة معبرة ومرتبطة بالموضوع ، ويكون إظهار أو استخدام الصورة له فاعلية ، ويشعر الطالب أنه يحتاج هذه المعلومة المصورة والدالة على الموقف تماماً وليس مجرد صورة يكون من الأفضل عدم وجودها لأنها لا تفي بالغرض منها . (١٣٠)

٣- الحركة Animation

يرتبط هذا العنصر بكل من عنصرى النص والصورة ، بمعنى أن الحركة يجب أن تكون مطلوبة ومعبرة ، فنحن نجد دائماً أن الصورة المتحركة أفضل وأوقع على نفس الطالب من الصورة الثابتة ؛ لأنها تزيد من الجاذبية والتشويق ، وتجعل الطالب أكثر تفاعلاً مع البرنامج ، فليس شرطاً أن يظل النص والصورة ثابتين دائماً طوال مدة وجود الشاشة ، خاصةً في بعض المواد العلمية مثل الكيمياء أو التربية الرياضية ، أى أن الحركة يجب أن تكون هادفة .

ويمكن تحريك الصور أو النصوص أو الأشكال عند عمل برنامج تعليمي ، أى أننا نستخدم الحركة في كل جوانب هذا البرنامج والتحريك خلاله من نقطة إلى أخرى .
وهناك عدة مميزات لإستخدام الكمبيوتر في تحرير النصوص ، منها :

- إدخال النصوص بحركات مختلفة .

- إستخدام الألوان المختلفة في الكتابة .

- إختلاف حجم ونوع الكتابة .

كما تُستخدم النصوص في الوسائط المتعددة في أكثر من مجال مثل وضع خطوط عريضة للموضوعات Head Line ، وإستخدام القوائم Menue حيث تعطى نوع من البناء حتى يستطيع المستخدم أن يختار من داخل القائمة ، وإمكانية التجول داخل البرنامج Navigation Or Walking Through ، وكل تلك الإستخدامات تساعد على تقديم المادة المراد تعلمها بشكل أفضل إذا قورنت بالمادة العلمية المقدمة في صورة الشرح اللفظي . (١٤٤)

٤- الصوت Sound

وهو ذو دور هام خاصة أنه يُستخدم كثيراً كبديل أفضل من استخدام النص في العملية التعليمية ، ولا يشترط أن يكون الصوت كلاماً يُلقى على المتعلمين في عمليات التعليم المختلفة ، فالتعزيز دائماً يسعد الدارس ويساعده في التقدم في عمليات التعليم والتعلم من خلال البرنامج ، وإستخدامه وإعادة بنائه وتركيبه من أهم ما يميز استخدام الكمبيوتر ، فكروت الصوت تزيد من إمكانيته -الصوت- بحيث نستطيع أن ندخل مادة مراد تدريسها أو رسائل صوتية تشرح ما تريد للدارس لمشاهدة الصورة التي أمامهم . (١٤٣)

٥- الفيديو Video

يلعب دوراً كبيراً كعنصر من عناصر الوسائط المتعددة ويعطى إيحاء بالحركة والحيوية والمصداقية أيضاً ، فعرض صورة فيديو لمهارة ما أفضل من عرض صورة ثابتة لها ، وعن طريق الوسائط المتعددة " النص - الصورة - الحركة - الصوت - الفيديو " نستطيع توصيل المعلومة أو الرسالة بصورة أفضل ، وخصوصاً عند إستخدامها في العملية التعليمية ، فهي تساعد على حدوث التعلم بصورة أفضل للطالب ، وتجعل التعلم أيسر ، وتعين على تثبيت الخبرات التعليمية لديه وزيادة فاعليته للتعلم وتجعل العملية التعليمية أكثر تشويقاً ، وبالتالي تحقق الأهداف التعليمية المرجوة ، ومن هنا فالتعلم الذى ينتج عن استخدام الوسائط المتعددة سيكون بدرجة تفوق استخدام الوسائل الأخرى . (٧٣ : ٩٥)

ب : الكُتَيْب المبرمج

يعتبر الكُتَيْب المبرمج أحد الأساليب التكنولوجية التربوية فى مجال التعليم ، وقد إهتمت التربية الرياضية به حيث يمثل إحدى طرق التدريس الذاتى التى يمكن الإستفادة منها فى تعلم المهارات الحركية المختلفة مما يساعد على توفير وقت وجهد المعلم أثناء شرح وتعليم هذه المهارات فى دروس التربية الرياضية ، كما يساعد على تقدم المتعلمين بأنفسهم دون الحاجة المستمرة لمعلم التربية الرياضية ، والتعلم المبرمج من خلال الكُتَيْب نوع من أنواع التعلم الذاتى وهو برنامج يقوم المعلم بإعداده بإسلوب خاص ويتم عرضه من خلال كُتَيْب مبرمج يتألف من مجموعة من الأطر ، ويتكون كل إطار من خطوات صغيرة تبدأ بالأعمال البسيطة السهلة وتندرج فى صعوبتها بعد ذلك ، وفيه يتعرف الطالب على الأخطاء التى يقع فيها وكيف يستطيع أن يقوم بتصحيحها مما يُعزز إستجابته ، وبذلك فإن كل إطار يتضمن مثير وإستجابة وتعزيز . (٧ : ١٤٧) ، (٩٢ : ٧٠،٦٩)

خطوات بناء الكُتَيْب المبرمج

- تحديد الأهداف العامة للكُتَيْب المبرمج : حيث يجب على المعلم أن يقوم بتحديد الأهداف العامة للبرنامج والتي تتمثل فى الأهداف المهارية (النفسحركية) والمعرفية (الإدراكية) والوجدانية (الإنفعالية) ، ويتم صياغة تلك الأهداف فى صورة أهداف سلوكية .

- تحديد خصائص ومستوى المتعلمين : حيث يجب دراسة الخصائص والسمات المميزة للعينة التى سوف يتم تعليمها من حيث العمر ومستوى إستعدادهم وما لديهم من خبرات مرتبطة بالمهارة الجديدة المراد تعلمها .
- تحديد محتوى الكُتَيْب المبرمج : وذلك من خلال المراجع والكتب العلمية وآراء المتخصصين فى المجال ، ويتم تحديد المراحل الفنية والخطوات التعليمية والمعلومات التى يمكن وضعها فى الأطر الخاصة بالكُتَيْب .
- وضع محتوى الكُتَيْب المبرمج : حيث يتم بعد تجميع ما يتعلق بالمحتوى (المراحل الفنية - المعلومات - أسئلة ...) ، يتم وضعها وتوزيعها على الأطر المختلفة طبقاً للطريقة المستخدمة (مثلاً الطريقة الخطية) .
- تنظيم المادة التعليمية فى الأطر الخاصة بالكُتَيْب : حيث يتم تنظيم المادة التعليمية المراد تعليمها فى الأطر طبقاً للتنظيم التدريجى من خلال التدرج فى المادة العلمية من السهل إلى الصعب وتبعاً للتنظيم الدافعى بحيث يتم ترتيب المادة العلمية الخاصة بمهارة معينة بطريقة تثير دافعية المتعلمين ، ولذا يجب مراعاة ما يلى أثناء تصميم الكُتَيْب المبرمج :
 - تقديم مجموعة من العبارات والمعلومات التى تتميز بالتشويق وعدم التكرار ولا تتطلب إستجابة من الطالب .
 - وضع مجموعة من الأسئلة التى تتميز بالتشويق وعدم التطويل حتى يُجيب عليها الطالب بطريقة سريعة ومشوقة .
 - التوزيع والتبديل فى الأطر المستخدمة فى الكُتَيْب " أطر تمهيدية - أطر تنمية المعلومات - أطر رابطة - أطر إعادة - أطر مراجعة - أطر تمييز .
 - تزويد الأطر بالصور والرسوم المتسلسلة لتوضيح الأداء ، بالإضافة إلى إختيار الكلمات المناسبة لوصف الأداء .
 - إستخدام المثيرات والإيماءات التى تساعد على الإستجابة المطلوبة مثل : وضع الخطوط والرسوم والأسهم والكتابة العريضة والنقاط .
 - إستخدام التعزيز الفورى عقب كل إستجابة .
 - وضع تعليمات وإرشادات فى مقدمة الكُتَيْب المبرمج حول كيفية إستخدامه .
- تصميم الكُتَيْب المبرمج فى صورته الأولى :

بعد تصميم الكُتَيْب المبرمج فى صورته الأولى ، يتم عرضه على الخبراء المتخصصين لإبداء رأيهم حوله ، والقيام بتعديل الأجزاء المطلوب تعديلها بعد ذلك بناءً على رأيهم .
- التقويم
من العمليات الهامة والحيوية فى تصميم البرنامج التعليمى عن طريق الكُتَيْب المبرمج هو تحديد مواطن القوة والضعف فى هذا الكُتَيْب وذلك من منطلق تحسين العملية التعليمية وتطويرها بما يحقق الأهداف المطلوبة .

وهناك نوعين من التقويم يجب مراعاتهما عند عمل برنامج تعليمي باستخدام الكُتَيْب ،
ويتمثلا فيما يلي :

- التقويم الداخلي : وينقسم إلى الخبراء ، وتجريب الكُتَيْب على المتعلمين .
- التقويم الخارجي : بعد تصميم الكُتَيْب فى صورته النهائية يتم تطبيقه على أفراد العينة ،
وقياس الجوانب النفسحركية (المهارية) والمعرفية (الإدراكية) والوجدانية (الإنفعالية) .
(٩٢ : ٧١-٧٣)

ثانياً : الدراسات المرتبطة

من خلال الإطلاع على الرسائل العلمية والبحوث المنشورة بالمؤتمرات
والمجلات العلمية لكليات التربية الرياضية ؛ قام الباحث بتقسيم الدراسات المرتبطة إلى ثلاثة
محاور كالتالى :

- المحور الأول : الدراسات والبحوث التى أجريت فى مجال (المهارات التدريسية ومهارات
البرمجيات التعليمية) .

- المحور الثانى : مجال (درس التربية الرياضية والمهارات الحركية الأساسية) .

- المحور الثالث : مجال (الألعاب الرياضية والعلوم الأخرى) .

وقد قام الباحث بحصر للدراسات والبحوث التى أجريت بدايةً من عام ٢٠٠٠م ، وفيما يلي
عرض للدراسات والبحوث المرتبطة وفق المحاور السابق ذكرها :

أولاً : دراسات وبحوث تناولت مجال المهارات التدريسية ومهارات البرمجيات

١. قام كلٌ من " بادفيلد ، بيننجتون ، ويلكنسون Padfield, Pennington, Wilkinson " (٢٠٠٠م) (١٤١) بإجراء دراسة بعنوان " إدراك الطلاب لمهارات استخدام البرمجيات فى
التربية الرياضية " بهدف الكشف عن مدى فهم وإدراك وملاحظة المتعلمين لبرامج الكمبيوتر
بأسلوب الوسائط المتعددة فى التربية الرياضية ، وإستخدام الباحثون المنهج التجريبي بالتصميم
التجريبي ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (٣٣) طالبة من المرحلة التاسعة ،
وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن الوسائط المتعددة أكثر فاعلية للتعليم
بالنسبة للتربية الرياضية وعلى المعلمين والمتعلمين أن يأخذوا فى الإعتبار إستخدامها لهذا
الغرض .

٢. قام كلٌ من " چونسان ، جلانوسكى Jonthan d., Glazewski " (٢٠٠٠م) (١٣٨) بإجراء
دراسة بعنوان " الهيبرميديا والتأسيس التعليمي فى المراحل الأولية من التعليم " بهدف
التعرف على أثر الهيبرميديا على التأسيس التعليمي وإستراتيجيات التعلم للمرحلة الأساسية
والتعرف على موقف المتعلمين والمعلمين من الهيبرميديا فى الوحدة التعليمية ، وإستخدام

الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين تجريبيتين متساويتين إحداهما تجريبية وتضم مجموعة موهوبين والأخرى تضم مجموعة ذات مستوى عادي ، وإشتملت العينة على (٢٠) طالب من المرحلة السادسة من التعليم ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن تقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثير في التعليم لمجموعة الموهوبين .

٣. قام كل من " محمد سعد زغلول ، هانى سعيد عبدالمنعم " (٢٠٠١م) (٩٣) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج مقترح للكفايات التعليمية الأدائية على تحسين بعض الكفايات أثناء فترة التربية العملية لدى الطالب المعلم بشعبة التدريس " بهدف تصميم برنامج للكفايات التعليمية الأدائية ومعرفة أثره على تحسين بعض الكفايات أثناء فترة التدريس العملية لدى الطالب المعلم ، وإستخدام الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٦) طالب من طلبة الفرقة الثالثة بشعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا للعام الجامعى ٢٠٠٠/٢٠٠١م ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح للكفايات التعليمية الأدائية لدى الطالب المعلم له تأثير أفضل من الطريقة التقليدية على تنمية الكفايات التعليمية الأدائية قيد البحث لدى الطالب المعلم .

٤. قام " علاء الدين إبراهيم صالح " (٢٠٠٢م) (٥٩) بإجراء دراسة بعنوان " أثر إستخدام منظومة من الوسائط المتعددة على مستوى الكفاءة التدريسية لدى الطالب المعلم بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق " بهدف التعرف على أثر إستخدام برنامج لعرض أفلام الفيديو بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط على المهارات التدريسية ، والمعارف والمعلومات المرتبطة بتدريس التربية الرياضية ، وإستخدام الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالب من طلبة الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الوسائط المتعددة بواسطة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تحسين الجانب المعرفى والكفاءة التدريسية لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنةً بالطريقة التقليدية المستخدمة مع أفراد المجموعة الضابطة .

٥. قامت " لمياء محمد إبراهيم موسى " (٢٠٠٢م) (٧٠) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية إستخدام الحقيبة التعليمية على الكفاءة الأدائية للطلبة المعلمة فى درس التربية الرياضية " بهدف التعرف على تأثير الحقيبة التعليمية (كُتَيْب مبرمج - سجل مصور - شريط فيديو - شريط كاسيت) على مستوى الكفاءة الأدائية للطلبة المعلمة فى درس التربية الرياضية ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (١٥) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن

بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام أسلوب الحقيبة التعليمية أدى إلى تحسن وإرتفاع مستوى الكفاءة الأدائية للطالبة المعلمة فى درس التربية الرياضية .

٦. قام " زيلىجر Zeillger,R. " (٢٠٠٢م) (١٤٦) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المتعددة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعلم لدى طلاب الجامعة " بهدف التعرف على فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المتعددة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعلم ، وإستخدام الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، ومن أهم النتائج أن إستخدام خرائط المفاهيم المتعددة ذات فاعلية وإيجابية كأداة للإبحار فى بيئة الوسائل الفائقة وأن المجموعة التجريبية أظهرت تحسناً عن المجموعة الضابطة من حيث إستغراق زمناً أقل فى التعلم .

٧. قام كلٌّ من " أحمد عبدالعزيز معارك ، جيهان حامد إسماعيل ، هالة أحمد القاضى " (٢٠٠٣م) (٥) بإجراء دراسة بعنوان " برنامج مقترح لتطوير الأداء التدريسي لمعلمي التربية الرياضية وأثره على الكفاية المعرفية للتدريس " بهدف بناء برنامج بواسطة العصف الذهنى لتطوير الأداء التدريسي لمعلمي التربية الرياضية والتعرف على أثر البرنامج على مستوى الأداء التدريسي لديهم وكذلك على الكفاية المعرفية ، وإستخدام الباحثون المنهج التجريبي على عينة مكونة من (٣٠) معلم ، (٣٠) معلمة من مدرسي التربية الرياضية بالمرحلتين الإعدادية والثانوية بمحافظة القاهرة ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح له تأثير إيجابى على مستوى الأداء التدريسي لمعلمي التربية الرياضية وكذلك على مستوى الكفاية المعرفية .

٨. قامت " أميرة محمود طه عبدالرحيم " (٢٠٠٤م) (١٦) بإجراء دراسة بعنوان " تصميم مقياس لتقويم الكفايات التدريسية للطلاب المعلمين فى التربية الرياضية " بهدف تصميم مقياس للكفايات التدريسية اللازمة للطالبات المعلمات وتقويمهن فى التدريب الميدانى (التربية العملية) فى ضوء الكفايات التدريسية ، وإستخدامت الباحثة المنهج الوصفي على عينة مكونة من (٦٠) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية للعام الجامعى ٢٠٠٣/٢٠٠٤م ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج التوصل إلى تصميم مقياس لتقويم الكفايات التدريسية للطالبات المعلمات فى التربية الرياضية ووجود فروق بين الطالبات فى الكفايات التدريسية لمحاوَر المقياس حيث جاء فى المرتبة الأولى محور تنفيذ الدرس وفى المرتبة الأخيرة محور التقويم .

٩. قام " مجدى محمود فهيم محمد " (٢٠٠٤م) (٧٦) بإجراء دراسة بعنوان " الكفايات الأدائية الأساسية اللازمة لمعلم التربية الرياضية ومدى إمتلاك وممارسة الطالب المعلم لها من وجهة نظر هيئة الإشراف المتخصصين " بهدف التعرف على مدى إمتلاك وممارسة الطلاب المعلمين للكفايات الأدائية الأساسية من وجهة نظر الإشراف المتخصصين والتعرف على

الفرق بين نسبة توافر هذه الكفايات لدى الطلاب المعلمين ودرجاتهم النهائية فى التدريب الميدانى ، وإستخدام الباحث المنهج الوصفى على عينة مكونة من (٧٢) طالب من طلبة الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية للعام الجامعى ٢٠٠٣/٢٠٠٤م ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج التوصل إلى تصميم إستمارة لتقويم الطلاب المعلمين فى إختبارات التدريب الميدانى ووجود فروق بين درجات الطلاب المعلمين بقائمة الكفايات الأدائية الأساسية وبين درجاتهم فى التقويم النهائى لصالح التقويم النهائى ، كما تم التعرف على الترتيب النسبى لأهمية الكفايات الأساسية حيث جاء فى المرتبة الأولى الكفايات المرتبطة بالواجبات وفى المرتبة الثانية الكفايات المرتبطة بتنفيذ الدرس يليها التخطيط والإعداد للدرس بينما جاء فى المرتبة الأخيرة الكفايات المرتبطة بالتقويم .

١٠. قامت " نسرین محمد عيد الشرقاوى " (٢٠٠٧م) (١١٦) بإجراء دراسة بعنوان " المدخل المنظومى بإستخدام الحاسب الآلى وتأثيره على تعلم المهارات التدريسية لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنوفية " بهدف بناء مواقف تعليمية تقوم على المدخل المنظومى بإستخدام الحاسب الآلى والتعرف على تأثير تلك المواقف على جوانب تعلم المهارات التدريسية (المعرفية والمهارية والوجدانية) لدى الطالبات المعلمات ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٠) طالبة من طالبات كلية التربية الرياضية بمدينة السادات جامعة المنوفية ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المدخل المنظومى بإستخدام الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً على مستوى المهارات التدريسية قيد البحث من الطريقة التقليدية (المتبعة) ، وكذلك فى رفع مستوى التحصيل المعرفى ، وأن البرنامج ذو فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

١١. قامت " أميرة محمود طه عبدالرحيم " (٢٠٠٨م) (١٧) بإجراء دراسة بعنوان " إستراتيجية التدريس الفعال لإعداد المعلم وأثرها على تطوير الكفايات التدريسية للطالبات المعلمات فى التربية الرياضية " بهدف بناء إستراتيجية التدريس الفعال لإعداد المعلم والتعرف على فاعلية الإستراتيجية المقترحة فى تنمية وتطوير الكفايات التدريسية للطالبات المعلمات فى التربية الرياضية وكذلك التعرف على تأثير الإستراتيجية على الجانب المعرفى لدى عينة البحث ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم ٤ مجموعات متساوية (٣ مجموعات تجريبية ، ومجموعة ضابطة) ، وإشتملت العينة على (٤٨) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن الإستراتيجية المقترحة - ومن بينها الدليل الإرشادى (الكتیب المبرمج) - ذات فاعلية على تطوير الكفايات التدريسية وعلى مستوى التحصيل المعرفى من الطريقة التقليدية .

ثانياً : دراسات وبحوث تناولت مجال درس التربية الرياضية والمهارات الحركية الأساسية

١. قامت " جيهان عبدالمنعم على " (٢٠٠٠م) (٣٠) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية برنامج للتعليم الذاتى باستخدام الحاسب الآلى على تعليم الجانب المعرفى لمناهج التربية الرياضية " بهدف التعرف على فاعلية البرنامج على تعلم الجانب المعرفى لمناهج التربية الرياضية لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (١٠٠) تلميذة من تلميذات مرحلة التعليم الأساسى بالأسكندرية ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بواسطة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعلم الجانب المعرفى لمناهج التربية الرياضية من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

٢. قام كلٌّ من " ماكثان ، إيفرهارت Mckethan, Everhart " (٢٠٠٠م) (١٤٠) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على معرفة المكونات الإدراكية للمهارات الحركية الأساسية " بهدف التعرف على تأثير برنامج مقترح باستخدام الوسائط المتعددة على المكونات الإدراكية للمهارات الحركية ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٩٧) طالب بواقع (٤٥) طالب للمجموعة التجريبية وهى مجموعة الوسائط المتعددة ، (٥٢) طالب للمجموعة الضابطة وهى مجموعة المحاضرات التى تتبع الإسلوب التقليدى ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المجموعة التقليدية سجلت نقاط أعلى من مجموعة الوسائط المتعددة فى الإختبارات البعدية وذلك فى مهارات الزمى والمسك والركل ، أما فى باقى المهارات الحركية قيد البحث فقد تفوقت المجموعة التجريبية (مجموعة الوسائط المتعددة) على المجموعة التقليدية .

٣. قامت " أمل محمد صلاح الدين " (٢٠٠١م) (١٤) بإجراء دراسة بعنوان " إستخدام بعض التقنيات التعليمية فى درس التربية الرياضية وأثره على المستوى المهارى لتلاميذ المرحلة الإبتدائية " بهدف التعرف على أثر التقنيات التعليمية على المستوى المهارى لمهارات الجمباز (الدرجة الخلفية - القبة - الميزان العالى) لتلاميذ المرحلة الإبتدائية ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٩٢) تلميذ وتلميذة من المرحلة الإبتدائية بالقاهرة ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المجموعة التجريبية التى إستخدمت التقنيات التعليمية والتى تمثلت فى (الفيديو والتسجيل الصوتى والصور الفوتوغرافية ولوحات الإيضاح) أكثر إيجابية فى التعلم عن المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح والعرض) .

٤. قامت " منى محمود محمد جاد " (٢٠٠١م) (١١١) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية برامج الكمبيوتر متعدد الوسائط القائمة على الرسوم والصور المتحركة فى تعليم المهارات الحركية " بهدف التعرف على الإسلوب المناسب لتقديم وعرض المهارة الحركية (رسوم متحركة أو صور متحركة أو الجمع بينهما) والتعرف على سرعة العرض المثلثي لتقديم المهارة الحركية فى برامج الكمبيوتر متعدد الوسائط (بطئ - سريع) ومدى فاعلية إستخدام برنامج الكمبيوتر على تعليم بعض المهارات الحركية قيد البحث ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم ستة مجموعات متساوية ، وإشتملت العينة على (٩٦) طالبة من طالبات الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج وجود فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية التى تستخدم الجمع بين الرسوم والصور المتحركة معاً .

٥. قام كل من " عثمان مصطفى ، هشام محمد عبدالحليم " (٢٠٠٤م) (٥٢) بإجراء دراسة بعنوان " أثر برنامج بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية " بهدف تصميم برنامج تعليمي بإستخدام إسلوب الهيبرميديا للتعرف على تأثير البرنامج على تعلم بعض مهارات كرة اليد بدرس التربية الرياضية (التمرير - التنطيط - التصويب) ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٠) تلميذ من تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة بنى أحمد الإعدادية بنين بالمنيا ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن برنامج الحاسب الآلى المعد بتقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم بعض مهارات كرة اليد قيد البحث بدرس التربية الرياضية من الطريقة التقليدية .

٦. قامت " سالى إبراهيم نبيل عبدالعزيز " (٢٠٠٥م) (٤٠) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير إستخدام تكنولوجيا التعليم على مستوى أداء المهارات الحركية الأساسية والإدراك الحس حركى لأطفال ما قبل المدرسة " بهدف التعرف على تأثير إستخدام الحاسب الآلى بإستخدام تقنية الوسائط المتعددة (صوت - موسيقى - حركة) على مستوى أداء المهارات الحركية الأساسية ومستوى الإدراك الحس حركى لأطفال ما قبل المدرسة ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين تجريبيتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٩٢) طفل من أطفال الصف الأول والثانى لمرحلة ما قبل المدرسة تتراوح أعمارهم السنية من ٤-٦ سنوات بمدرسة أبو الهول القومية ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الحاسب الآلى أدى إلى التأثير الإيجابي الفعال على عينة البحث حيث ساعد على التركيز والملاحظة والإنتباه وتنظيم المعلومات والمعارف كما أدى إستخدام الحاسب الآلى إلى إبقاء أثر التعلم لدى المجموعة التجريبية بصورة أفضل عن المجموعة الضابطة .

٧. قامت " نيفين أحمد السيد السيد " (٢٠٠٥م) (١١٩) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية إستخدام تكنولوجيا التعليم على مستوى أداء المهارات الأساسية " بهدف تصميم برنامج بإستخدام الحاسب الآلى بإسلوب الوسائط المتعددة للتعرف فاعلية إستخدام برنامج الوسائط المتعددة فى تحسين أداء المهارات الأساسية للأطفال ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٤) طفل من الأطفال المشتركين بالانشاط الرياضى فى المركز الثقافى لجمعية الرعاية المتكاملة المركزية ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن برنامج تكنولوجيا التعليم المقترح (الحاسب الآلى المعد بإسلوب الوسائط المتعددة بإستخدام الإسطوانة المدمجة C.D) أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعلم المهارات الحركية الأساسية للطفل عن إستخدام الطريقة التقليدية والمتمثلة فى الشرح والعرض .

٨. قامت " أمل محمد خيرى محمد " (٢٠٠٧م) (١٣) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة (الهيبيرميديا) على جوانب تعلم بعض مهارات الجزء الرئيسى بدرس التربية الرياضية " بهدف إعداد برمجية حاسب آلى بإستخدام تقنية الهيبيرميديا لتعليم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد (إستلام الكرة - التميريرة الكراباجية - التصويب من الإرتكاز) والتعرف على تأثير البرمجية على جوانب تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد (بدنى - مهارى - معرفى) ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة (٣٦) تلميذ من الصف الأول الإعدادى للعام الدراسى ٢٠٠٥/٢٠٠٦م بمدرسة بنها الإعدادية الرياضية ، وتم إختيار تلاميذ المجموعة التجريبية بالطريقة العمدية ممن لديهم خبرة سابقة فى التعامل مع الحاسب الآلى وتم إختيار تلاميذ المجموعة الضابطة بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام الوسائط الفائقة كان أكثر إيجابية فى تعلم وتحسن مستوى الأداء لمهارات كرة اليد ومستوى التحصيل المعرفى من الإسلوب التقليدى (المتبع) مما يدل على فاعليته وتأثيره .

٩. قامت " صفاء كامل شلقامى عابد " (٢٠٠٧م) (٤٣) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج تعليمى مقترح بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مهارات درس التربية الرياضية " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة لتعليم بعض مهارات درس التربية الرياضية ومعرفة تأثيره على كل من مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة (٥٠) تلميذة من الصف الثانى الإعدادى للعام الدراسى ٢٠٠٦/٢٠٠٧م بمدرسة النزهة للغات بمصر الجديدة ، وتم إختيار العينة بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام الوسائط الفائقة كان أكثر إيجابية فى تعلم وتحسن

مستوى الأداء المهارى لكرة السلة وأن البرنامج ساهم بطريقة أكثر فاعلية فى مستوى التحصيل المعرفى من الإسلوب التقليدى المتبع مما يدل على فاعليته وتأثيره .

١٠. قامت "فايزة عبدالخالق أحمد" (٢٠٠٧م) (٦٤) بإجراء دراسة بعنوان "تصميم منظومة الوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلميذات المرحلة الإعدادية" بهدف التعرف على تأثير استخدام منظومة الوسائط المتعددة فى الجزء الرئيسى من درس التربية الرياضية على مستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الحركية (الدرجة الأمامية - الميزان العالى - رمى كرة) ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٦) تلميذة من الصف الأول الإعدادى للعام الدراسى ٢٠٠٥/٢٠٠٦م بمدرسة المستقبل التجريبية بمدينة نصر ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت الوسائط المتعددة على المجموعة الضابطة التى إستخدمت إسلوب (الشرح والعرض) مما يدل على فاعلية وتأثير إسلوب الوسائط المتعددة .

١١. قامت "منيرة مبارك مونس" (٢٠٠٧م) (١١٢) بإجراء دراسة بعنوان "تأثير استخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات الحركية لتلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت" بهدف تصميم برمجية بإستخدام الوسائط المتعددة لتعليم الوثب الثلاثى والتحصيل المعرفى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٥٠) تلميذة من الصف السابع بمدرسة الدسمة المتوسطة بمنطقة العاصمة التعليمية بالكويت ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت الوسائط المتعددة على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح والعرض) فى تعلم مهارة الوثب الثلاثى والتحصيل المعرفى للمعلومات الخاصة بالمهارة قيد البحث ، كما ساعد إسلوب الوسائط المتعددة على توفير الوقت والجهد فى شرح المهارة وإتاحة الفرصة لأن يكون دور الباحث إيجابياً فى تصحيح الأخطاء وتوجيه التلاميذ أثناء تطبيق البرنامج .

ثالثاً : دراسات وبحوث تناولت مجال الألعاب الرياضية والعلوم الأخرى

١. قام "حسين محمد كامل حسين" (٢٠٠٠م) (٣٥) بإجراء دراسة بعنوان "فاعلية التعليم المبرمج على تعلم بعض المهارات الأساسية فى لعبة الهوكى" بهدف إعداد كُتَيْب مبرمج تبعاً للبرنامج الخطى خاص بتعليم بعض مهارات لعبة الهوكى للمبتدئين والتعرف على فاعلية استخدام الكُتَيْب فى تعلم بعض المهارات الأساسية فى الهوكى من حيث المستوى المهارى والمستوى المعرفى ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات متساوية

بواقع مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) مبتدئ من بين المتقدمين لمدرسة تعليم الهوكي بنادى الشرقية للدخان ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الكُتَيْب المبرمج كنوع من تكنولوجيا التعليم (تعلم ذاتى) أفضل من إستخدام الطريقة التقليدية التى تعتمد على المدرب فقط وذلك فى كل من تعلم المهارات الأساسية والمستوى المعرفى .

٢. قامت " رانيا محمد حسن سعيد " (٢٠٠٠م) (٣٦) بإجراء دراسة بعنوان " أثر إستخدام التعليم المبرمج على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنيا " بهدف التعرف على أثر إستخدام التعليم المبرمج - بإستخدام كُتَيْب مبرمج - على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى من حيث التحصيل المعرفى والأداء المهارى ومستوى الأداء الرقى والجانب الوجدانى وذلك من خلال إعداد كُتَيْب مبرمج لدى طالبات كلية التربية الرياضية بالمنيا ، وإستخدمت الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٤) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالمنيا ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن التعليم المبرمج من خلال الكُتَيْب المبرمج أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى وتحسين الأداء المهارى ومستوى الأداء الرقى لمسابقة الوثب الثلاثى عن الطريقة التقليدية المتبعة (أسلوب الشرح والعرض) ، وأن البرنامج ذو فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

٣. قام " مصطفى عبدالقادر عبدالوهاب الجيلانى " (٢٠٠٠م) (١١٠) بإجراء دراسة بعنوان " تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط المتعددة للتعرف على تأثير البرنامج على مستوى التحصيل المعرفى وتعلم بعض المهارات قيد البحث فى كرة القدم للمبتدئين ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) لاعب مبتدئ من مدرسة كرة القدم بنادى النجوم بمدينة السادات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن أسلوب الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم مهارات كرة القدم وعلى مستوى التحصيل المعرفى للمبتدئين من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

٤. قام " أحمد عبدالفتاح حسين " (٢٠٠١م) (٦) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية بعض أساليب إستخدام الكمبيوتر فى تعلم مسابقة ١١٠م حواجز " بهدف التعرف على فاعلية بعض أساليب إستخدام الكمبيوتر من خلال تأثير إستخدام برنامج للوسائط المتعددة فى تعلم مسابقة ١١٠م حواجز ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (١٠) طلبة من الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية

بالزقازيق ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام برامج الوسائط المتعددة من خلال الكمبيوتر داخل الوحدات التعليمية أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم مسابقة ١٠م حواجز عن الطريقة التقليدية .

٥. قام " أسامة أحمد عبدالعزيز أحمد " (٢٠٠١م) (١١) بإجراء دراسة بعنوان " أثر برنامج تعليمي بإستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين " بهدف التعرف على أثر إستخدام برمجة الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا على مستوى الأداء الفني والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهريّة " فوسبرى " وكذلك آراء وإنطباعات المبتدئين نحو إستخدام برمجة الحاسب الآلى المعدة بتقنية الهيبرميديا ، وإستخدام الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٠) تلميذ مبتدئ في مسابقة الوثب العالي من تلاميذ المرحلة الثانوية بمدينة المنيا ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الحاسب الآلى بتقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً في رفع مستوى التحصيل المعرفي وتحسين مستوى الأداء الفني لمسابقة الوثب العالي عن الطريقة التقليدية ، وأن البرنامج ذو فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجداني .

٦. قام " النبوى عبدالخالق سلامة " (٢٠٠١م) (١٢) بإجراء دراسة بعنوان " أثر إستخدام الحاسب الآلى متعدد الوسائط على تعلم بعض المهارات في رياضة الجمباز " بهدف تصميم برنامج تعليمي بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط لتعليم بعض مهارات رياضة الجمباز قيد البحث ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالب من طلبة الصف الثانى الإعدادى ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط أكثر فاعلية وتأثيراً في تعليم بعض مهارات رياضة الجمباز ، وكذلك رفع مستوى التحصيل المعرفي لتلك المهارات عن الطريقة التقليدية .

٧. قام " إيهاب فتحى زكى غراب " (٢٠٠١م) (٢٠) بإجراء دراسة بعنوان " إستخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين في الملاكمة " بهدف إعداد برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب الوسائط المتعددة (صور - شرائح - فيديو) ومعرفة أثره على تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي والجانب الوجداني للمبتدئين في الملاكمة ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) طالباً من طلبة الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بطنطا ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن أسلوب الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً في رفع مستوى التحصيل المعرفي وتعلم وإكتساب المهارات الأساسية في الملاكمة عن الطريقة التقليدية ، وأن أسلوب الوسائط المتعددة وأن

إسلوب الوسائط المتعددة ذو فاعلية على إنطباعات وآراء عينة البحث وبالتالي تحقيق الجانب الوجداني لدى العينة ، كما أن أسلوب الوسائط المتعددة ساعد على توفير الوقت والجهد في شرح المهارات وتصحيح الأخطاء ، كما ساعد على توحيد الطلاب أثناء التطبيق العملي .

٨. قام كلٌّ من " محمد سعد زغلول ، لمياء فوزى محروس " (٢٠٠٢م) (٨٧) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على جوانب التعلم في كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي " بهدف تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة للتعرف على مدى فاعلية البرنامج على مستوى الأداء المهارى للمهارات الأساسية في كرة السلة (التمرير - التصويب - المحاورة) وعلى مستوى التحصيل المعرفى للمحتوى العلمى للمهارات الأساسية ، وإستخدام الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٥٠) تلميذة من تلميذات الصف الثانى الإعدادى بمدرسة السيدة عائشة الإعدادية بطنطا ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي بإسلوب الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم المهارات الأساسية وعلى مستوى التحصيل المعرفى مقارنةً بالطريقة التقليدية (المتبعة) .

٩. قام كلٌّ من " محمد على محمود ، مصطفى عبدالقادر الجيلانى " (٢٠٠٢م) (٩٨) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير إستخدام أسلوب الهيبيرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم " بهدف تصميم برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلى بتقنية الهيبيرميديا للتعرف على تأثير البرنامج على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم ، وإستخدام الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٠) تلميذ مبتدئ من مدرسة كرة القدم بنادى الجمهورية بشبين الكوم ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي باستخدام أسلوب الهيبيرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

١٠. قام " جوزيف ناجى أديب " (٢٠٠٣م) (٢٩) بإجراء دراسة بعنوان " أثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين " بهدف التعرف على أثر البرنامج التعليمي على تعلم بعض مهارات تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفى للمبتدئين ، وإستخدام الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٨٢) طالب من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي بواسطة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعلم بعض مهارات تنس الطاولة قيد البحث من الطريقة

التقليدية (المتبعة) ، وكذلك فى رفع مستوى التحصيل المعرفى لتلك المهارات عن الطريقة التقليدية .

١١. قامت " سهير فتحى الجندى " (٢٠٠٣م) (٤١) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية إستخدام بعض الوسائط المتعددة على مستوى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لمهارة الشقلبة الجانبية على الـيدين كنهاية على عارضة التوازن " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة (كُتِبَ مبرمج - فيديو تفاعلى - صور) لمهارة الشقلبة الجانبية على الـيدين كنهاية على عارضة التوازن للتعرف على تأثيره على مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح بإستخدام الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى عن الطريقة التقليدية .

١٢. قامت " فاطمة محمد محمد فليفل " (٢٠٠٣م) (٦٣) بإجراء دراسة بعنوان " أثر برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى " بهدف التعرف على تأثير برنامج مقترح بواسطة الحاسب الآلى بإستخدام تقنية الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة السلة ، وأثر البرنامج على مستوى التحصيل المعرفى والآراء والإنطباعات الوجدانية لدى التلميذات ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) تلميذة من تلميذات الصف الأول الإعدادى ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية فى تعلم مهارات كرة السلة قيد البحث عن المجموعة الضابطة وبالتالي فإن أسلوب الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم وإكتساب المهارات قيد البحث فى كرة السلة عن الطريقة التقليدية ، كما أن البرنامج ذو فاعلية على مستوى التحصيل المعرفى وآراء وإنطباعات عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

١٣. قام كلٌ من " محمد سعد زغلول ، حنان عبداللطيف " (٢٠٠٣م) (٨٦) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج تعليمى مقترح بإستخدام أسلوب الوسائط المتعددة على جواتب التعلم لمهارة الوثب الطويل لتلميذات المرحلة الثانوية " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط المتعددة لمعرفة تأثيره على التحصيل المعرفى وآراء وإنطباعات التلميذات نحو إستخدام أسلوب الوسائط المتعددة ومستوى الأداء المهارى والرقمى لمهارة الوثب الطويل ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٨٠) تلميذة من تلميذات الصف الأول الثانوى بمدرسة قاسم أمين بطنطا ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن أسلوب الوسائط

لمتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً على رفع مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والرقمى لمهارة الوثب الطويل عن الطريقة التقليدية مع ثبات نسبة آراء وإنطباعات العينة التجريبية بين الموافقات وغير الموافقات على إستخدام أسلوب الوسائط المتعددة فى تعلم مهارة الوثب الطويل .

١٤. قام كل من " محمد سعد زغلول ، محمد على ، هانى سعيد عبدالمنعم " (٢٠٠٣م) (٨٨) بإجراء دراسة بعنوان " تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبيرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس " بهدف تصميم برمجية كمبيوتر تعليمية لمهارات ضرب الكرة بالرأس بإستخدام تقنية الهيبيرميديا والتعرف على أثرها على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى والإنطباعات الوجدانية لدى عينة البحث ، وإستخدم الباحثون المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٦) طالب من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية - جامعة طنطا ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح بإستخدام الهيبيرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى وكذلك الإنطباعات الوجدانية نحو التعلم عن الطريقة التقليدية .

١٥. قام " محمد محمد توفيق أبو الحمد " (٢٠٠٣م) (٩٩) بإجراء دراسة بعنوان " أثر برنامج تعليمى بإستخدام الهيبيرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا " بهدف التعرف على أثر برنامج مقترح بواسطة الحاسب الآلى بإستخدام تقنية الهيبيرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة اليد (الإستلام - التمرير - التنطيط) وأثره فى رفع مستوى التحصيل المعرفى والإنطباعات الوجدانية لدى الطلاب نحو عملية التعلم ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (١٠) طلاب من الصف الأول الثانوى بالمنيا ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام برنامج الحاسب الآلى بتقنية الهيبيرميديا ساهم بطريقة إيجابية على تعلم وإكتساب المهارات الأساسية فى كرة اليد وكذلك فى رفع مستوى التحصيل المعرفى لتلك المهارات ، وأن البرمجة التعليمية بتقنية الهيبيرميديا ذو فاعلية على آراء وإنطباعات عينة البحث نحو التعلم وبالتالي تحقيق الجانب الوجدانى لدى العينة .

١٦. قام " محمد محمود حسن الرشيدى " (٢٠٠٣م) (١٠٠) " دراسة مقارنة لبعض أساليب الوسائط المتعددة على تعلم سباحة الصدر " بهدف التعرف على تأثير بعض أساليب الوسائط المتعددة المقترحة من خلال التفاعل بين المتعلم والحاسب الآلى متعدد الوسائط ومدى معاونة الحاسب الآلى متعدد الوسائط للمعلم فى التوضيح والشرح على تعلم سباحة الصدر ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات متساوية بواقع مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٥) مبتدئى من المتقدمين لمدرسة السباحة

بيورسعيد ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن أساليب الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وإيجابية للمتعلمين عن الطريقة التقليدية فى تعلم سباحة الصدر حيث تفوقت المجموعة التجريبية التى إستخدمت الحاسب الآلى متعدد الوسائط بإسلوب التفاعل المباشر بين المتعلم والحاسب الآلى كما ساعد إسلوب الوسائط المتعددة على توفير الوقت والجهد لدى الباحث فى شرح المهارات وإتاحة الفرصة لأن يكون دوره إيجابياً فى تصحيح الأخطاء وتوجيه المبتدئين أثناء تطبيق البرنامج .

١٧. قامت " نسرین محمد عيد الشرفاوى " (٢٠٠٣م) (١١٥) بإجراء دراسة بعنوان " تصميم منظومة تعليمية بإستخدام الحاسب الآلى وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضية بالاسادات فى سلاح الشيش " بهدف التعرف على تأثير المنظومة التعليمية بإستخدام الحاسب الآلى (صور ثابتة - صور متسلسلة - فيديو - شرح لفظى - كمبيوتر) على تعلم بعض المهارات الأساسية قيد البحث وتنمية النواحي المعرفية (التحصيل المعرفى) فى سلاح الشيش لدى المبتدئين ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، مع إجراء القياسات البعدية فقط لكلا المجموعتين لكونهما لم يسبق لهما ممارسة رياضة المبارزة ، وإشتملت العينة على (٣٤) طالب من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالاسادات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام المنظومة التعليمية بمساعدة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى وزيادة الدافعية والمشاركة الإيجابية نحو عملية التعلم ، وعلى تعلم وإكتساب المهارات الحركية الأساسية قيد البحث فى رياضة المبارزة .

١٨. قام كل من " أنتونيو ، ديرى ، Antonioui, P. & Derri, V. " (٢٠٠٣م) (١٢٩) بإجراء دراسة بعنوان " تطبيق عملية تعليمية بإستخدام الوسائط الفائقة بالكمبيوتر على التعزيز المعرفى بقواعد كرة السلة لدى طلاب التربية الرياضية " بهدف التعرف على تأثير إستخدام الوسائط الفائقة أو الإسلوب التقليدى أو الإثنين معاً على معرفة بعض قوانين كرة السلة (تعليم مخالفات القانون فى كرة السلة) ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات ، حيث إستخدمت مجموعة إسلوب الهيبيرميديا ، ومجموعة إستخدمت الإسلوب التقليدى ، ومجموعة إستخدمت الإسلوبين معاً ، وإشتملت العينة على (٧٠) طالبة من طالبات الفرقة الأولى ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المجموعات الثلاث أظهرت تحسناً فى العمليات المعرفية بقوانين كرة السلة ، مع ظهور تحسن أفضل لدى المجموعة التى إستخدمت الإسلوبين معاً .

١٩. قام كل من " أحمد محمد محمد على عبدالجيد ، وحيد الدين السيد إبراهيم عمر " (٢٠٠٤م) (٩) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة على مستوى أداء سباحة الزحف على البطن " بهدف التعرف على مدى تأثير البرنامج التعليمى المقترح

باستخدام الوسائط المتعددة على مستوى أداء سباحة الزحف على البطن للمبتدئين ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٠) مبتدئ من مدرسة السباحة الصيفية بمركز شباب سناد بورسعيد ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الوسائط المتعددة له تأثير إيجابي أفضل من الإسلوب التقليدي على مستوى الأداء فى تعلم سباحة الزحف على البطن .

٢٠. قام " تامر محمد جمال الدين حمادة " (٢٠٠٤م) (٢٣) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير توظيف مدخلات تكنولوجيا التعليم بإستخدام الوسائط المتعددة فى تعلم بعض المهارات الدفاعية فى كرة اليد " بهدف بناء برنامج تعليمي بإستخدام الوسائط المتعددة ومعرفة تأثيره على بعض المهارات الأساسية الدفاعية فى كرة اليد ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة وإشتملت العينة على (٦٤) طالب من طلبة الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بالسادات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح بإستخدام الوسائط المتعددة (صور مسلسلة - شفافيات - فيديو) أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم وإكتساب المهارات الأساسية الدفاعية فى كرة اليد عن الطريقة التقليدية .

٢١. قامت " شيماء حسن طه الليثى " (٢٠٠٤م) (٤٢) بإجراء دراسة بعنوان " التقنيات الحديثة وتأثيرها على نواتج تعلم سباحة الظهر " بهدف تصميم كُتَيْب مبرمج يحتوى على برنامج تعليمي مبرمج للجانب المهارى والمعرفى لسباحة الظهر والتعرف على تأثيره على التحصيل المعرفى ونواتج التعلم (مستوى الأداء - زمن التعلم) لسباحة الظهر ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٧٢) طالبة من الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية للبنات بالإسكندرية ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي (التعليم المبرمج بإستخدام الكُتَيْب) له تأثير إيجابي أفضل من الإسلوب التقليدي (الشرح اللفظى - عرض النموذج) فى إكساب المهارات والمعلومات والمعارف لسباحة الظهر حيث تفوقت المجموعة التجريبية التى إستخدمت التعليم المبرمج على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية .

٢٢. قام كلٌ من " مروة فتحى محمد ، إيهاب محمد السنيطى " (٢٠٠٤م) (١٠٦) بإجراء دراسة بعنوان " تصميم برمجية كمبيوتر معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على إتقان وتثبيت الأداء الحركى لبعض المهارات الأساسية الهجومية فى كرة اليد " بهدف تصميم برمجية كمبيوتر معدة بتقنية الهيبرميديا والتعرف على أثرها على إتقان وتثبيت الأداء الحركى لمهارات التمير والتصويب والتطيط فى كرة اليد وعلى التحصيل المعرفى والإنطباعات الوجدانية لعينة البحث ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى

ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٤) لاعب من ناشئى كرة اليد تحت ١٣ سنة بنادى الجزيرة الرياضى بأبوظبى بدولة الإمارات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن برنامج الحاسب الآلى المعد بتقنية الهيبيرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم بعض مهارات كرة اليد قيد البحث من الطريقة التقليدية وكذلك فى مستوى التحصيل المعرفى والآراء والإنطباعات الوجدانية .

٢٣. قامت " نادىة غريب حمودة " (٢٠٠٤م) (١١٣) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير إستخدام الهيبيرميديا على تعلم مهارة الدرجة الأمامية الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية" بهدف التعرف على تأثير إستخدام تقنية الهيبيرميديا بواسطة الحاسب الآلى على تعلم مهارة الدرجة الأمامية الطائرة على جهاز الحركات الأرضية ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (٢٠) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الهيبيرميديا عن طريق الحاسب الآلى له تأثير إيجابى فى تقدم الطالبات نحو تعلم مهارة الدرجة الأمامية الطائرة .

٢٤. قامت " هالة أحمد زكى " (٢٠٠٥م) (١٢٠) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير إستخدام أسلوب الهيبيرميديا على تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل والجانب المعرفى فى كرة اليد " بهدف التعرف على تأثير إستخدام أسلوب الهيبيرميديا على تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل من المنتصفين والجناحين (الأيمن والأيسر) ، وعلى تعلم الجانب المعرفى الخاص بالمقرر الدراسى لطالبات الفرقة الثانية فى كرة اليد ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدى لجميع متغيرات البحث (المعرفية - البدنية - المهارية) لصالح المجموعة التجريبية التى تستخدم التعلم بأسوب الهيبيرميديا .

٢٥. قامت " أنجورولا سكوت Angorola Scott " (٢٠٠٥م) (١٢٧) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير الدروس التعليمية بإستخدام الوسائط المتعددة على النتائج الإدراكي وإكتساب المهارات فى كرة السلة " بهدف المقارنة بين إستخدام الصور الثابتة والصور المتحركة بإسلوب الوسائط المتعددة على إكتساب مهارة تنطيط الكرة فى كرة السلة ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين تجريبيتين متساويتين ، حيث إستخدمت مجموعة أسلوب الوسائط المتعددة بطريق السرد مع الصور الثابتة والأخرى إستخدمت أسلوب الوسائط المتعددة بطريقة السرد مع الصور المتحركة ، وإشتملت العينة على (١٢) لاعب كرة سلة تبلغ أعمارهم ١٨ عام ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن عرض الوسائط المتعددة قبل التدريب

بالصور المتحركة يعطى نتيجة أفضل من عرض الوسائط المتعددة بالصور الثابتة ولهذا فهناك إرتفاع فى مستوى الأداء المهارى للمجموعة التى إستخدمت أسلوب الوسائط المتعددة بالصور المتحركة عن مجموعة الوسائط المتعددة بالصور الثابتة .

٢٦. قام " حازم عبدالمحسن محمد " (٢٠٠٦م) (٣١) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برمجية تعليمية معدة بتقنية الهيبيرميديا على تعلم بعض الجوانب المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة لدى طلاب المرحلة الابتدائية " بهدف تصميم وإنتاج برمجية تعليمية معدة بتقنية الهيبيرميديا والتعرف على أثر إستخدامها على بعض الجوانب المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة لدى طلبة المرحلة الابتدائية ، وإستخدام الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) تلميذ من الصف الخامس الإبتدائى ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرمجة التعليمية المعدة بتقنية الهيبيرميديا لها تأثير إيجابى فى المتغيرات المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة .

٢٧. قامت " غيداء عبدالشكور محمد حسن " (٢٠٠٦م) (٦٢) بإجراء دراسة بعنوان " فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم مهارة الشقلبة الأمامية على اليدين على جهاز الحركات الأرضية " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة hypermedia للتعرف على تأثير البرنامج على كل من مستوى الأداء المهارى للشقلبة الأمامية على اليدين على جهاز الحركات الأرضية ومستوى التحصيل المعرفى للمهارة قيد البحث ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (١٥) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة أكثر فاعلية وتأثيراً فى مستوى الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفى للمهارة قيد البحث .

٢٨. قام كل من " ماجد مصطفى إسماعيل ، إبراهيم المتولى أحمد " (٢٠٠٦م) (٧٢) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير إستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة على مستوى أداء بعض المهارات فى كرة القدم " بهدف إعداد برنامج حاسب آلى بإستخدام أسلوب الوسائط المتعددة للتعرف على تأثير البرنامج على مستوى أداء بعض المهارات فى كرة القدم للمبتدئين (الجرى المتعرج بالكرة - التصويب - ضرب الكرة بالرأس) ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة (٤٠) لاعب مبتدئ من مدرسة النادى الأهلى لكرة القدم ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً فى تحسين مستوى أداء مهارات كرة القدم قيد البحث مقارنةً بالطريقة التقليدية المستخدمة مع أفراد المجموعة الضابطة .

٢٩. قام " محمد بدر الدين صالح الجندي " (٢٠٠٦م) (٨٠) بإجراء دراسة بعنوان " تصميم برنامج بالحاسب الآلى لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية " بهدف التعرف على تأثير البرنامج المقترح على مستوى أداء مهارات كرة السلة بمنهاج التربية الرياضية للمرحلة الإعدادية ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٨) تلميذ من تلاميذ الصف الأول الإعدادى بمدرسة أبو بكر الصديق التجريبية بالقاهرة ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تدريس أجزاء منهاج التربية الرياضية (من خلال تحسن مستوى الأداء المهارى فى كرة السلة) من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

٣٠. قامت " ولاء شكرى عبدالمنعم " (٢٠٠٦م) (١٢٤) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير إستخدام الوسائط الفائقة على تعلم السباحة " بهدف التعرف على تأثير إستخدام برامج الوسائط الفائقة التعليمية بإستخدام الحاسب الآلى على مستوى الأداء المهارى لسباحة الزحف والظهر ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٠) مبتدئ من مدرسة السباحة بنادى ٦ أكتوبر للعام الصيفى ٢٠٠٤/٢٠٠٥م ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة له تأثير إيجابى أفضل من الإسلوب التقليدى (الشرح اللفظى - عرض النموذج) حيث تفوقت المجموعة التجريبية التى إستخدمت الحاسب الآلى (الوسائط الفائقة) على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية .

٣١. قامت " أميرة عبدالله أحمد عيد " (٢٠٠٧م) (١٥) بإجراء دراسة بعنوان " تأثير برنامج تعليمى بإستخدام جهاز الحاسب الآلى على سباحة الزحف على البطن " بهدف تصميم برنامج تعليمى لمهارة سباحة الزحف على البطن بإستخدام الحاسب الآلى عن طريق تقنية الوسائط المتعددة (نص - صوت - صورة - حركة) ومعرفة تأثيره على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) مبتدئة من المشتركات فى مدارس تعليم السباحة بجامعة المنيا للموسم الصيفى ٢٠٠٤/٢٠٠٥م ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى عن طريق الوسائط المتعددة بإستخدام الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى من الطريقة التقليدية (الشرح والعرض) .

تحليل الدراسات المرتبطة

من خلال حصر وتحليل الدراسات والبحوث المرتبطة والتي أمكن الحصول عليها من عام ٢٠٠٠م وحتى عام ٢٠٠٨م قام الباحث بتحليل محتوياتها والتعليق عليها والإستفادة منها على النحو التالي :

١ : من حيث عدد الدراسات :

بلغ عدد الدراسات والبحوث المرتبطة (٥٣) دراسة بواقع (٤٧) دراسة عربية ، (٦) دراسات أجنبية .

٢ : من حيث الأهداف :

إستهدفت بعض الدراسات والبحوث المرتبطة تصميم برامج تعليمية بإستخدام تقنية الوسائط المتعددة أو الفاتقة ومعرفة أثرها على المهارات التدريسية فى التربية العملية ، وكذلك التعرف على أثر بعض الإستراتيجيات والأساليب التدريسية على تطوير المهارات التدريسية ، مثل دراسة كلٍ من :

"محمد زغلول ، هانى سعيد" (٢٠٠١م) ، "علاء صالح" (٢٠٠٢م) ، "مياء إبراهيم" (٢٠٠٢م) ، "أحمد معارك ، جيهان حامد ، هالة القاضى" (٢٠٠٣م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٤م) ، "مجدى فهيم" (٢٠٠٤م) ، "تسرين الشرفاوى" (٢٠٠٧م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٨م) .

كما هدفت بعض الدراسات إلى التعرف على أثر الوسائط المتعددة بإستخدام الحاسب الآلى على تعلم المهارات التدريسية فى التربية العملية ، وكذلك التعرف على مدى فهم وإدراك برمجيات الوسائط المتعددة والفاتقة بصفة عامة ، مثل دراسة كلٍ من :

"بادفيلد ، بينجتون ، ويلكنسون Padfield, Pennington, Wilkinson" (٢٠٠٠م) ، "چونسون ، جلاذوسكى Jonthan d., Glazewski" (٢٠٠٠م) ، "زيلجر Zeillger, R." (٢٠٠٢م) ، "أنتونيو ، ديرى ، أنتونيوس Antoniou, P & Derri, V." (٢٠٠٣م) ، "هالة زكى" (٢٠٠٥م) ، "غيداء عبدالشكور" (٢٠٠٦م) ، "هناء زهران" (٢٠٠٦م) .

كما إستهدفت بعض الدراسات التعرف على مدى تأثير إستخدام الحاسب الآلى (وسائط متعددة - فاتقة) فى تعلم بعض المهارات بالأنشطة الرياضية المختلفة أو فى درس التربية الرياضية ، مثل دراسة كلٍ من :

"شيرين دسوقى" (٢٠٠٥م) ، "أنجورولا سكوت Angorola Scott" (٢٠٠٥م) ، "حازم عبدالمحسن" (٢٠٠٦م) ، "ماجد مصطفى ، إبراهيم المتولى" (٢٠٠٦م) ، "محمد الجندى" (٢٠٠٦م) ، "أميرة عبدالله" (٢٠٠٧م) ، "صفاء عابد" (٢٠٠٧م) ، "فايزة عبدالخالق" (٢٠٠٧م) .

كما إستهدفت بعض الدراسات إعداد دليل إسترشادى أو كُتَيْبٍ مبرمج ومعرفة أثره على عمليات التعلم ، مثل دراسة كلٍ من :

"حسين كامل" (٢٠٠٠م) ، "رانيا سعيد" (٢٠٠٠م) ، "مياء إبراهيم" (٢٠٠٢م) ، "شيماء الليثى" (٢٠٠٤م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٨م) .

٣ : من حيث المنهج المستخدم :

إتفقت جميع الدراسات المرتبطة العربية والأجنبية (عدا دراستان فقط *) على استخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج العلمية لمثل هذه الدراسات حيث تم إدخال المتغير التجريبي وهو الوسائط المتعددة أو الفائقة ، مثل دراسة كل من :

"منى جاد" (٢٠٠١م) ، "محمد توفيق" (٢٠٠٣م) ، "تامر جمال" (٢٠٠٤م) ، "عثمان مصطفى" ، هشام محمد" (٢٠٠٤م) ، "تسرين الشرقاوى" (٢٠٠٧م) .

بينما استخدمت دراستان فقط * المنهج الوصفى نظراً لطبيعة الدراسة الخاصة بهما فى بناء مقياس للكفايات التدريسية للتعرف على المهارات التدريسية للطلاب المعلم فى التربية العملية ، أو للتعرف على الكفايات الأدائية (المهارات التدريسية) للطلبة المعلمين فى التربية الرياضية ، وذلك فى دراسة كل من : "أميرة طه" (٢٠٠٤م) ، "مجدى فهم" (٢٠٠٤م) .

أما بالنسبة للتصميمات التجريبية المستخدمة ، فقد استخدمت معظم الدراسات التصميم التجريبي ذو المجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

بينما استخدمت بعض الدراسات التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة مثل دراسة كل من :

"بادفيلد ، بينجتون ، ويلكنسون Padfield, Pennington, Wilkinson" (٢٠٠٠م) ، "لمياء إبراهيم" (٢٠٠٢م) ، "محمد توفيق" (٢٠٠٣م) ، "نادية غريب" (٢٠٠٤م) ، "غيداء عبدالشكور" (٢٠٠٦م) ، "هناء زهران" (٢٠٠٦م) .

كما استخدمت بعض الدراسات التصميم التجريبي ذو الثلاث مجموعات مثل دراسة كل من :

"حسين كامل" (٢٠٠٠م) ، "محمد الرشيدى" (٢٠٠٣م) ، "أنتونيو ، ديري Antoniou, P & Derri, V." (٢٠٠٣م) .

كما استخدمت دراسة واحدة التصميم التجريبي ذو الـ (٤) مجموعات وهى دراسة "أميرة طه" (٢٠٠٨م) .

كما استخدمت أيضاً دراسة واحدة التصميم التجريبي ذو الـ (٦) مجموعات وهى دراسة "منى جاد" (٢٠٠١م) .

٤ : من حيث صياغة الفروض :

تنوعت الفروض الخاصة بالدراسات والبحوث المرتبطة كالتالى :

دراسات استخدمت الفروض النظرية (الخبرية) الموجهة : والتي تؤكد على وجود فروق أو علاقة بين عينات البحث مع تحديد لصالح من هذا الفرق ، مثل : توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى لصالح المجموعة التجريبية ، وقد جاءت تلك الفروض فى معظم الدراسات والبحوث ، مثل دراسة كل من : "مجدى فهم" (٢٠٠٤م) ، "حازم عبدالمحسن" (٢٠٠٦م) ، "أمل خيرى" (٢٠٠٧م) ، "صفاء عابد" (٢٠٠٧م) ، "فايزة عبدالخالق" (٢٠٠٧م) ، "تسرين الشرقاوى" (٢٠٠٧م) .

دراسات إستخدام الفروض التقريرية (الخبرية) غير الموجهة : والتي تؤكد على وجود فروق أو علاقة بين عينات البحث دون تحديد لصالح من هذا الفرق ، مثل : توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في ، مثل دراسة "نادية غريب" (٢٠٠٤م) .

دراسات إستخدام الفروض على هيئة تساؤلات : والتي يتم من خلالها وضع الفروض على شكل إستفسارات ، مثل دراسة كل من : "أميرة طه" (٢٠٠٤م) ، "مجدى فهيم" (٢٠٠٤م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٨م) .

أما بالنسبة للفروض الصفرية : والتي تنفي وجود فروق أو علاقة بين عينات البحث وإذا وُجدت فروق أو علاقة فإنها ترجع إلى عامل الصدفة ، مثل : لا توجد فروق في مستوى اللياقة البدنية بين الطلاب والطالبات عند تنفيذ درس التربية الرياضية ، فلم تستخدم أية دراسة هذا النوع من الفروض .

٥ : من حيث الأدوات المستخدمة لجمع البيانات :

تنوعت الدراسات المرتبطة في الوسائل المستخدمة لجمع البيانات حيث تم إستخدام الإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية وكذلك إختبارات القدرات العقلية (الذكاء) وكذلك إستخدام إستمارات إستطلاع رأى الخبراء .

٦ : من حيث العينة :

إختلفت العينات المستخدمة حسب طبيعة وإجراءات البحث حيث تنوعت العينة ما بين مبتدئين ، وتلاميذ من المرحلة : الإبتدائية والإعدادية والثانوية ، وكذلك لاعبي الأندية الرياضية بالإضافة إلى معلمى التربية الرياضية بينما كان الإتجاه السائد في معظم الدراسات هو إستخدام عينات من طلبة وطالبات كليات التربية الرياضية .

٧ : من حيث أهم النتائج :

إختلفت وتنوعت النتائج حسب طبيعة المشكلة الخاصة بكل دراسة ، وبصفة عامة إتضح للباحث من تحليل الدراسات المرتبطة أن هناك دراسات أثبتت أن التعلم بإستخدام التقنيات التعليمية (الوسائط المتعددة - الفائقة) أفضل من التعلم بالطريقة التقليدية (الشرح والعرض) كما في دراسة كل من :

"مصطفى الجيلاني" (٢٠٠٠م) ، "لمياء إبراهيم" (٢٠٠٢م) ، "تامر جمال" (٢٠٠٤م) ، "حازم عبدالمحسن" (٢٠٠٦م) ، "أميرة عبدالله" (٢٠٠٧م) ، "صفاء عابد" (٢٠٠٧م) ، "فايزة عبدالخالق" (٢٠٠٧م) ، "منيرة مبارك" (٢٠٠٧م) .

كما أظهرت العديد من الدراسات فاعلية إستخدام التقنيات التعليمية في تحسن مستوى التحصيل المعرفي وكذلك الآراء والإنطباعات الوجدانية كدراسة كل من :

"محمد زغلول ، محمد على ، هانى عبدالمنعم" (٢٠٠٣م) ، "هالة زكى" (٢٠٠٥م) ، "حازم عبدالمحسن" (٢٠٠٦م) ، "أميرة عبدالله" (٢٠٠٧م) ، "تسرين الشرقاوى" (٢٠٠٧م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٨م) .

٨ : من حيث البرمجيات المستخدمة :

إنحصرت البرمجيات المستخدمة في الدراسات السابقة على كلٍ من :

- برمجيات الوسائط المتعددة :

كما في دراسة كلٍ من : "مصطفى الجيلاي" (٢٠٠٠م) ، "ماكثان ، إيفرهارت Mckethan, Everhart" (٢٠٠٠م) ، "بادفيلد ، بيننجنجتون ، ويلكنسون Padfield, Pennington, Wilkinson" (٢٠٠٠م) ، "علاء صالح" (٢٠٠٢م) ، "تيفين السيد" (٢٠٠٥م) ، "فايزة عبدالخالق" (٢٠٠٧م) ، "منيرة مبارك" (٢٠٠٧م) .

- برمجيات الهيرميديا :

كما في دراسة كلٍ من : "عثمان مصطفى ، هشام عبدالحليم" (٢٠٠٤م) ، "ولاء شكرى" (٢٠٠٦م) ، "أمل خيرى" (٢٠٠٧م) ، "صفاء عابد" (٢٠٠٧م) .

مدى الاستفادة من الدراسات المرتبطة :

تعتبر الدراسات المرتبطة بمثابة خبرات علمية ساعدت الباحث فيما يلي :

- الاستفادة من البرمجيات التعليمية من حيث الإعداد والتنظيم والتنفيذ .
- تحديد أهداف وفروض البحث وكيفية صياغتها .
- استخدام المنهج المناسب لطبيعة البحث .
- طريقة إختيار العينة وتحديدها .
- تحديد وسائل وأدوات جمع البيانات المناسبة لإجراءات البحث .
- إختيار أنسب المعالجات الإحصائية الملائمة لإجراءات البحث .
- التعرف على كيفية تفسير النتائج المستخلصة من البحث .
- المساعدة في وضع التوصيات الملائمة والتي تفتح مجالات ودراسات علمية جديدة .