الفصل الأول

١/٠ الإطار العام للبحث

١/١ المقدمة ومشكلة البحث .

٢/١ أهمية البحث والحاجة إليه .

٣/١ هدف البحث .

٤/١ فروض البحث .

٥/١ التعرف ببعض المصطلحات الواردة بالبحث .

الفصل الأول

١/٠ الإطار العام للبحث

١/١ المقدمة ومشكلة البحث :

تتزايد أهمية المستحدثات التكنولوجية التعليمية فى تلك الفترة من اجل زيادة معطيات العملية التعليمية ورقيها ، فعلى الرغم مما قدمته من وسائط إتصال لخدمة العملية التعليمية إلا أن التعليم فى كافة المراحل المختلفة لم يستفيد من هذه الوسائط حيث أن استخدامها ما زال محدوداً إلى درجة كبيرة فى جمهورية مصر العربية ، ومع بداية الألفية الثالثة لم تدخل وسائط الاتصال التكنولوجية إلى حيز التنفيذ فى النظام التعليمى على مستوى مراحل التعليم المختلفة ، اللهم إلا بعض المحاولات لأبحاث علمية على مستوى الكليات ، وفى هذا الصدد يذكر " **عبد الحميد شرف** " (٢٠٠٠) أن تكنولوجيا التعليم تؤدى إلى المرونة فى عملية التعليم ، حيث تتعدد مصادرها لإتمام هذه العملية بشكل مؤكد أو أكثر استيعاباً ، فهناك المعلم والأدوات والأجهزة والأنشطة المتاحة ، فإذا فشلت إحدى هذه المصادر فى عملية التعلم فسوف ينجح مصدر أخر فى القيام بهذه المهمة ، وهكذا حتى تصل المعلومة للمتعلم ويستوعبها ويتقنها . (٢٨ : ٢٨)

ويشير " **مصطفى عبد السميع محمد** " (١٩٩٩) أن تكنولوجيا التعليم فى أوسع معانيها تعنى تخطيط وإعداد وتطوير وتنفيذ من خلال وسائل تقنية متنوعة تعمل جميعها بشكل منسجم مع العناصر البشرية لتحقيق أهداف التعليم ، وفى هذا الصدد يذكر " **محمد عطية خميس** " (٢٠٠٣) أن تكونولوجيا التعليم مستويات عديدة فى تصميم التعليم وتطويره ، إذا يمكن تطبيقه على المستوى الشامل لتصميم المنظومة الكلية أو الكبرى للتعليم على مستوى المراحل التعليمية أو مرحلة منها أو مقرر من المقررات الدراسية ، كما يؤكد " **فتح الباب عبد الحليم سيد** " (١٩٩٧) إلى أن إدخال التكنولجيا الحديثة فى التعليم يمكن أن يخلصنا من الأنظمة التعليمية الباليه قبل فوات الأوان ، بشرط استخدامها استخداماً منظومياً متسقا فى عملية التعليم الأساسية ، وهى عملية كيف يحصل المتعلم على الحقائق وينتفع بها .

(٦٣ : ٤١) ، (٦٠ : ١٣) ، (٣٨ : ١٩ ، ٢٠)

ويشير " **محمد سعد زغلول ومصطفى السايح محمد** " (٢٠٠٤) إلى الفوائد التربوية التى تحدث من استخدام التكنولوجية التعليمية فى التدريس إذ أنها تجعل التعليم محسوساً كما تثريه

وتجعله حيوياً وأيضاً تزيد من الاهتمام بالمتعلمين ومراعاة الفروق الفردية بينهم ، وفى هذا الصدد يذكر " **أحمد عفت مصطفى** " (١٩٩٧) إن مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين تعتبر ظاهرة عامة فى مختلف البيئات التعليمية ومهما يبذل المعلم من جهد للحصول على جماعات متجانسة من المتعلمين فإننا نجد كل متعلم من أعضاء هذه الجماعات يسلك بطريقته الخاصة تبعاً لميوله واستعداداته ودوافعه وقدرته على التعلم وأساليب استجابته وحاجاته وقدراته الجسمية والعقلية والانفعالية حيث أن المتعلم يجب أن يسير فى العملية التعليمية وفقاً لقدراته ويتوقف عن ذلك حينما يريد حتى لا يتطرق الملل إلى نفسه وينعكس ذلك بالتالى على حبه لموضوع الدراسة . (٥٢ : ٣٣) ، (٣ : ١٠)

وتعتبر الهيبرميديا أسلوب تكنولوجى حديث فى مجال التعليم ، وهذا الأسلوب المتميز يساعد المتعلم على أن يتعايش بإيجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعده على تحقيق الأهداف التعليمية المرجوه بكفاءة وفعالية ، وفى هذا الصدد تذكر " **وفيقه مصطفى سالم** " (٢٠٠١) أن أسلوب الهيبرميديا يعمل على تجميع النصوص المكتوبة ، والصوت والرسوم الثابتة والمتحركة ، والتكوينات الخطية ، ولقطات الفيديو ، والتى صممت لتطوير أداء المتعلم فى شكل برنامج تعليمى فرصة للتفاعل بين المتعلم والبرنامج عن طريق الكمبيوتر الذى يعطى للمتعلم حق التحكم فى المعلومات التى تظهر على الشاشة وزمن ظهورها ، وحرية التجول فى البرنامج التعليمى (٥٠ : ١٢٩) ،(٧٢ : ٢٥)

وتستخدم برامج الهيبرميديا لإنتاج أشكال جديدة من البرامج التعليمية ، كما تزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة فى الوسائط المتعددة بالطريقة التى تقابل احتياجاته الخاصة ، فهى تتضمن أنماط مختلفة لمعلومات وبيئات الكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الإلكترونية التى تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمى ، وفى هذا الصدد يذكر" **الغريب زاهر** " (٢٠٠١) أن الهيبرميديا استخدام فريد للكمبيوتر فى تقديمه للمعلومات ، حيث أن تفردها يتمثل فى قدرتها على تنظيم عناصر المعلومات ، وتغلبها على الطريقة الخطية لاستعراض المعلومات ، بعيداً عن قراءة وفهم المعلومات بالترتيب المتسلسل وفقرة تلى فقرة وصفحة تلى صفحة ، واستخدام المتعلمين للهيبرميديا لن يتم بمعزل عن المعلم ، حيث أن بعض المتعلمين ليس لديهم خبرة كافية لاختيار عناصر المعلومات المناسبة لهم ، من هنا يكون دور المعلم مساعدة المتعلم فى تحديد وتوجيه اختياراته من عناصر المادة التعليمية ، وهذا التوجيه والتصحيح لاختيارات المتعلم يجب أن يتوقف عندما يستطيع المتعلم أن يعتمد على نفسه . (٢٠ : ١٨٧) ، (٧ : ٢٠٦ ، ٢٠٧)

وتتميز الهيبرميديا عن الطرق المعتادة فى التدريس بأنها تعتمد على تخـزين وتنظـيم المعلومات بطريقة غير خطية يتناولها المتعلم من خلال وسائط تكنولوجية بصرية وسمعية متعددة ومتغيرة ، وتتيح للمتعلم الحرية فى تناول واختيار المعلومات والتحكم فى عملية تعلمه ، أى أنها تعتبر أسلوباً للتعلم الفردى ، مما يؤدى إلى زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعـة الفورية ، وزيادة قدرته على التحكم فى عملية التعلم . (٧٢ : ٢٧٣ ، ٢٧٤)

وتعتبر مسابقات الميدان والمضمار فى العصر الحديث أساس الألعاب الأولمبية فهى من الأنشطة المثيرة ذات الطابع التنافسى نظراً لما تظهره من قدرة المتسـابق علـى الأداء بكفـاءة عالية ، كما أنها من المسابقات الفردية والجماعية (التتـابع) ولـذا تعتبـر متعـة للمشـاهدين والممارسين . (٢٣ : ١٢)

وتعد مسابقة دفع الجلة من مسابقات الميدان والمضمار وفى هذا الصدد يذكر كل مـن " **فراج عبد الحميد توفيق** " (٢٠٠٤) ، " **وسعد الـدين الشـرنوبى** " (١٩٩٨) أنهـا مـن المسابقات الفردية المتميزة فى ألعاب القوى التى تحتاج إلى مواصفات خاصـة فـى لاعبيهـا ، ويهدف المتسابق فيها إلى الحصول على اكبر إزاحة ممكنة للأداة قدر اسـتطاعته دون مخالفـة للقوانين المنظمة للمسابقة ، ويرى " **بسطويسى أحمد** " (١٩٩٧) أن التـدريب الجيـد يـؤدى إلى أداء أفضل ، حيث أن الهدف الرئيسى للتعليم والتـدريب هـو دفـع الجلـة إلـى أقصـى مسافة ممكنة . (٤٠ : ١٥) ، (٢٣ : ٣٧) ، (١١ : ٣٨)

وقد اكتسب مسابقات ألعاب القوى وخاصة مسابقة دفع الجلة اهتماماً كبيراً من القيادات وواضعى المناهج الدراسية فى التربية الرياضية ، حيث أصبحت ضمن محتوى مناهج التربيـة الرياضية بصفة عامة والمرحلة الثانوية بصفة خاصة ، ومن خلال البرنامج الدراسى يتم تعليمها من خلال الحصة المدرسية .

ومن ثم لاحظ الباحث من خلال عمله كمعلم تربية رياضية أن معظم البرامج التعليميـة الحالية والطرق التقليدية المتبعة (الشرح وأداء النموذج) فى مجال تعليم مسابقة دفـع الجلـة ، لم تعد قادرة على مواكبة التقدم التكنولوجى ، ولذا فإن الطرق المستخدمة فى عمليـة التـدريس تحتاج إلى تطوير لكى تساعد الطلبة على استخدام حواسهم ، وكذلك إثارة دوافعهم نحـو عمليـة التعلم ، وجعل المتعلم أكثر فاعلية فى العملية التعليمية من خلال إيجـاد مواقـف يكـون فيهـا المتعلم أكثر إيجابية ، ولذا لابد من وضع برامج تعليمية تجعل المتعلم محور العمليـة التعليميـة

ولا يمكن أن يحدث ذلك بدون الاستفادة من التكنولوجية التعليمية التى غزت الكثير من الأنشطة فى مجال التربية الرياضية بصفة عامة ومسابقة دفع الجلة بصفة خاصة .

وعلى الرغم من تعدد الدراسات التى أجريت بهدف التعرف على مدى فعالية استخدام العديد من التقنيات التكنولوجية فى العملية التعليمية لأنشطة التربية الرياضيةة مثل دراسة كلاً من **" أسامة أحمد عبد العزيز "** (٢٠٠١) ، **" محمد محمود توفيق "** (٢٠٠٣) ، **" فاطمة محمد فليفل "** (٢٠٠٣) ، **" محمد سعد زغلول محمد على ، وهانى سعيد عبد المنعم "** (٢٠٠٣) ، **" نهى فتحى صالح "** (٢٠٠٣) ، **" سالى محمد عبد اللطيف "** (٢٠٠٥) **" شاهر ربيع "** (٢٠٠٥) . (٦)،(٦٢)،(٣٧)،(٥٣)،(٧١)،(٢٢)،(٢٤)،(١٢)

وقد أكدت تلك الدراسات على أهمية التقنيات التكنولوجية فى تعلم الأنشطة الرياضية المختلفة ، إلا أن فى حدود علم الباحث لم تتطرق أى دراسة استخدام التقنيات التكنولوجية فى تعلم مسابقة دفع الجلة فى مراحل التعليم العام بصفة عامة والمرحلة الثانوية الفنية الصناعية بصفة خاصة وهذا ما دفع الباحث إلى البحث ومحاولة التعرف على مدى تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا على جوانب تعلم مسابقة دفع الجلة لدى طلبة المدارس الثانوية الفنية الصناعية ،ومعرفة أثرها على كل من مستوى الأداء الفنى ، والتحصيل المعرفى لدى المتعلمين فى هذه النوعية من التعلم من منطقة الاهتمام بالبرمجيات التعليمية فى تعلم مهارات الأنشطة الرياضية وبما يتمشى مع تطوير التعليم قبل الجامعة فى ظل الجودة الشاملة التى نبحث عنها ، وكذلك التعرف على آرائهم وانطباعاتهم نحو استخدام البرمجية فى التعلم .

٢/١ أهمية البحث والحاجة إليه :

١- تطوير طرق وأساليب تعلم مسابقة دفع الجلة باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة للوصول بالعملية التعليمية إلى تحقيق أهدافها .
٢- تزويد وإثراء المكتبة الرياضية وخاصة فى مجال مسابقات الميدان والمضمار بصفة عامة ، ودفع الجلة بصفة خاصة بالأبحاث العلمية التى تتناول تصميم البرامج التعليمية باستخدام الوسائل التكنولوجية لتحسين الأداء المهارى والفنى لدفع الجلة .
٣- استثارة دافعية وتفاعل المتعلمين من خلال برامج تعليمية مقننة باستخدام الكمبيوتر والمعدة بتقنية الهيبرميديا فى مجال التعليم للإرتقاء بمستوى الأداء المهارى والفنى لدفع الجلة .

٤- تحقيق عمليات التعلم فى أسرع وأقصر وقت ممكن وبأقل جهد وبأقصى استفادة ممكنه من المستحدثات التكنولوجية .

٥- المساهمة فى تعريف المتعلم والمعلم بأحدث الأساليب التكنولوجية ، وكيفية توظيفها والاستفادة منها فى العملية التعليمية .

٦- تغير دور المعلم التقليدى ، وجعله يلعب أدوارا تربوية كبيرة من التوجيه والإرشاد.

٧- تحفيز المتعلمين للوصول إلى الأداء الأمثل من خلال مشاهدتهم نماذج لعرض أبطال محليين ودوليين فى مسابقة دفع الجلة .

٨- تقديم برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا لتعلم مسابقة دفع الجلة يمكن الاستفادة به فى برامج تعليمية مشابهة .

٩- المساهمة فى تطوير التعليم الجامعة فى ظل الجودة الشاملة من خلال بناء البرمجيات التعليمية فى تعلم مهارات الأنشطة الرياضية .

٣/١ هدف البحث :

بناء برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا والتعرف على تأثيره فى مستوى الأداء الفنى والتحصيل المعرفى لمسابقة دفع الجلة لدى طلبة المدارس الثانوية الفنية الصناعية ، وكذلك التعرف على آراءهم وانطباعاتهم نحو البرمجية التعليمية المستخدمة والمعدة بتقنية الهيبرميديا .

٤/١ فروض البحث :

فى ضوء هداف البحث يفترض الباحث ما يلى :

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى مستوى الأداء الفنى لمسابقة دفع الجلة بطريقة الزحف ولصالح القياس البعدى .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى مستوى الأداء الفنى لمسابقة دفع الجلة بطريقة الزحف ولصالح القياس البعدى .

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى مستوى الأداء الفنى لمسابقة دفع الجلة بطريقة الزحف ولصالح المجموعة التجريبية .

٤- نسبة التحسن فى مستوى الأداء الفنى لمسابقة دفع الجلة بطريقة الزحف لدى المجموعة التجريبية أعلى من نسبة التحسن لدى المجموعة الضابطة .

٥- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى التحصيل المعرفى لمسابقة دفع الجلة ولصالح القياس البعدى .

٦- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى التحصيل المعرفى لمسابقة دفع الجلة ولصالح القياس البعدى .

٧- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى التحصيل المعرفى لمسابقة دفع الجلة ولصالح المجموعة التجريبية .

٨- نسبة التحسن فى التحصيل المعرفى لمسابقة دفع الجلة لدى المجموعة التجريبية أعلى من نسبة التحسن لدى المجموعة الضابطة .

٩- نسبة آراء وانطباعات الموافقين فى المجموعة التجريبية على استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا فى تعلم مسابقة دفع الجلة أعلى من غير الموافقين .

١/٥ التعرف ببعض المصطلحات الواردة فى البحث :

١/٥/١ التعلم :

هو التغيرات الحادثة فى السلوك او الأداء نتيجة وجود الفرد فى موقف تعليمى معين وهو عملية لا تخضع للملاحظة المباشرة وإنما يستدل عليها من التغيرات الطارئة على السلوك والتى يمكن ملاحظتها أو قياسها بطريقة ما من طرق القياس . (٣٢ : ١٤)

٢/٥/١ التعلم الذاتى :

هو التعليم الذى يتم باختيار المتعلم نفسه ولا يشترط أن يكون عن طريق نظام تعليمى رسمى . (٨٣ : ٣٠٦)

٣/٥/١ تكنولوجيا التعليم :

هو تنظيم متكامل يضم العناصر التالية (الإنسان ، الآلة ، الأفكار ، الآراء ، أساليب العمل والإدارة) بحيث تعمل جميعها داخل إطار واحد . (١٦ : ٣٥)

٤/٥/١ البرمجية :

مصطلح يستخدم للدلالة على جميع المكونات غير المادية لنظم الكمبيوتر والتى تكون وحدة قائمة بذاتها تمكننا من تشغيله باستخدام الأوامر والتعليمات . (٢١ : ١٦٦)

٥/٥/١ الهيبرميديا (الوسائط فائقة السرعة) :

هى عبارة عن المعلومات المتاحة والمتوافرة لمجموعة من الوسائط المتعددة التى تستثمر تبادلياً بطريقة منظمة فى الموقف التعليمى والتى تتضمن الرسوم البيانية والصور والتسجيلات الصوتية والموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموزاً ورسوماً متحركة ذات أبعاد ، كل ذلك فى إطار نص معلوماتى يساعد على إكتساب الخبرات . (٤٧ : ٢٣٩)

٦/٥/١ السيناريو :

هو تصور أولى مقترح للشكل العام للبرمجية التعليمية وتحتاج كتابة السيناريو لمهارات خاصة لوضع تسلسل الأحداث التعليمية فى البرنامج . (٥ : ٥٦)