

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

أولا : القراءات النظرية :

- التعلم .
- الأساليب الحديثة للتعلم .
- الهيبرميديا .
- خصائص الهيبرميديا .
- مكونات الهيبرميديا .
- مميزات أنظمة الهيبرميديا .
- القيم التربوية للهيبرميديا .
- تصميم أنظمة الهيبرميديا في المجال الرياضي
- مميزات استخدام الحاسب الآلي في المجالات الرياضية .
- كيفية سير برنامج تعليمي بواسطة الحاسب الآلي .
- جوانب التعلم .
- أهمية المجال المعرفي في التربية الرياضية .
- تقسيم بلوم للأهداف المعرفية .
- المهارات الحركية الخاصة بالرياضة المبارزة .
- مهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث .
- خصائص النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ - ١٢ سنة)

ثانيا : الدراسات السابقة :

- الدراسات العربية .
- الدراسات الأجنبية .
- تحليل الدراسات السابقة .

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

أولا : القراءات النظرية :

التعلم :

يعد موضوع التعلم من أهم الموضوعات التي تهتم المعلمين والمتعلمين ، ولا يقتصر الأمر على المعلم بالمفهوم الشائع والمتداول ، بل انه يمتد إلى كل من يهتم أمر إعداد وتوجيه المتعلم إعدادا صحيحا في أكثر من مجال ، كما يعد ظاهرة لا يمكن ملاحظتها مباشرة ولكن يستدل على حدوثها من التغيرات الحادثة في السلوك او الأداء نتيجة وجود المتعلم في موقف تعليمي معين ، والذي يمكن ملاحظته او قياس هذا السلوك النابع من الموقف التعليمي بطريقة ما من طرق القياس ، والتي تتناسب مع هذا الموقف التعليمي . وفي هذا الصدد يؤكد بيوتشر Bucher (١٩٨٣) أن التعلم أساس العملية التربوية واحد الأهداف الأساسية للمؤسسات التي تهدف إلى إعداد الفرد في كافة جوانبه لممارسة حياة أفضل فالتعلم مستمر طوال الحياة .

(٥٩ : ٨٠)

ويشير بسطويسي احمد (١٩٩٦م) نقلا عن ويتنج Witting (١٩٨١) إلى أن التعلم مع انه ظاهرة يمكن إحساسها إلا انه يصعب وصفها بسهولة ، ويرجع جزء من هذه الصعوبة إلى حقيقة مؤداها أن التعلم لا يمكن ملاحظته بصورة مباشرة ولكن يمكن الاستدلال عنه من خلال أداء الفرد وسلوكه . (١٧ : ٤٧)

مفهوم التعلم :

يذكر سعد جلال ومحمد علاوي (١٩٨٢) على أن التعلم عبارة عن عملية تغيير أو تعديل في سلوك الكائن الحي أدى إليها قيام الكائن الحي نفسه بنوع من النشاط بحيث يشترط ألا يكون هذا التغيير أو التعديل قد تم نتيجة للنضج أو بعض الحالات المؤقتة كالتعب أو ما شابه ذلك ، كما أن التعلم يستلزم القيام بنشاط ولا يتم إلا إذا استثيرت حاجات المتعلم وحاول إشباع هذه الحاجات . (٢٦ : ٢٥٣)

وتذكر أمال صادق وفؤاد أبو حطب (١٩٨٤) أن التعلم هو التغير شبه الدائم في الأداء الذي ينتج استجابة لمثير أو موقف ، أي يحدث تحت تأثير الخبرة أو الممارسة أو التدريب أو التمرين .

كما يشير جابر عبد الحميد (١٩٨٢) إلى التعلم بأنه تغير في الأداء أو تعديل في السلوك عن طريق الخبرة والمران وان هذا التعديل يحدث أثناء إشباع الفرد لدوافعه وبلوغ أهدافه .
(١٥ : ١٦١) (٧ : ١٨)

شروط التعلم :

- يذكر احمد أمين فوزي (١٩٨٠) أن شروط التعلم يمكن تحديد ها في النقاط التالية :
- ١- أهمية وجود دافع يدفع المتعلم نحو الموضوع الذي يتعلمه .
 - ٢- أن يقوم المتعلم بالتدريب وبذل الجهد حتى يحقق الغرض الذي يود الوصول إليه .
 - ٣- ضرورة وصول المتعلم إلى مرحلة النضج أو مستوى النمو اللازم للقيام بأوجه النشاط التي يتطلبها الموضوع .
 - ٤- ضرورة فهم العلاقات التي يتطلبها الموقف التعليمي .
 - ٥- لا يقتصر على حدود تحصيل الحقائق أو المعلومات المعنية فقط وإنما يمتد إلى تعديل الاتجاهات والي زيادة القدرة على التفسير والتطبيق . (٣ : ١٩ ، ٢٠)

الأساليب الحديثة للتعلم :

- ١- أسلوب الاستراتيجية التعليمية الحديثة :
- الطريقة الاستفسارية : أسلوب تعليمي يساعد في تنمية المهارات والقدرات عند المتعلم للاستفسار وتحليل المعلومات كما يتيح الفرصة للمتعلم للاستجابة لمجموعة من خبرات التعلم والملاحظة المباشرة للبيئة والتجارب العملية والأفلام والأشرطة الصوتية واستخدام العينات والرسوم ، وقد استخدم أساتذة العلوم هذه الطريقة في التركيز على المتعلم في التدريس . وإذا استخدمت مصادر التعلم بإتقان فستؤدي للنتائج الآتية باستخدام الطريقة الاستفسارية :
- أ- تزيد رغبة المتعلم في تطوير افتراضاته وأفكاره عن الموضوع .
 - ب- يبدع المتعلم في وضع الأسئلة وتكوين المواضيع .
 - ج- يزداد نشاط المتعلم في استخدام مجموعات من وسائل التعلم التي تختبر أفكارهم وتشبع استطلاعاتهم وتجيب على أسئلتهم .
- ٢- أسلوب التعلم (الانفرادي) :

يتطلب هذا الأسلوب من المتعلم أن يكون ملماً بمجموعة من مواد وأجهزة التعلم ، يمنح المتعلم في هذا الأسلوب الفرصة للتدريب على تشغيل الأجهزة تحت إشراف المعلم وبعد الانتهاء من التدريب يختار بعض التمارين أو البرامج والوسائل التي يستخدمها ثم يبدأ في العمل تحت

إشراف المعلم وقد اثبت هذا الأسلوب انه أسرع من الطريقة التقليدية (المتبعة) الشرح وأداء النموذج في تقدم المتعلم .

٣- أسلوب الاتصال بالوسائل المتعددة :

توصل الوسائل السمعية والبصرية الجيدة المعلومات وتعلم المهارات وتقدم خبرات ثقافية عامة تناسب حاجات المتعلم ، و وسائل التعلم المتعددة يجب أن تعزز بعضها البعض وتعمل على توضيح الغامض للمتعلم .

٤- أسلوب تنظيم بيئة التعلم :

من أهم مسؤوليات المعلمين تفهم خصائص وحاجات المتعلمين وتنظيم بيئة تعليمية تساعدهم في الحصول على الاستجابات المطلوبة منهم ، وينقسم المتعلمون إلى قسمين من حيث مقاييس الأخذ والعطاء ، فالبعض منهم يستوعبون كل ما حولهم في البيئة والبعض الآخر يعتبرون منتجين . فالمتعلمون الذين يبحثون عن المعلومات يعتبرون من النوع الأول نوع الاستيعاب والطلاب الآخرون يعتبرون من النوع الثاني نوع الإنتاج فهم يكتبون ويتكلمون بكثرة ويكونون مفاهيم وأفكارا ، فالاختيار والاستخدام السليم للوسائل يقود المتعلمين للاستجابة الصحيحة في التعليم .

٥- أسلوب عملية الاتصال :

تعتبر عملية التعليم والتعلم عملية اتصال بين المتعلمين حيث يتم هذا الاتصال بتبادل الرسائل التي تحمل المعاني والأفكار والخبرات المشتركة، ويمكن أن تنتقل الرسائل بين المتعلمين ولكن الأفكار والمفاهيم والمعرفة لا يمكن أن تكتمل إلا إذا تحولت إلى شكل مثير أو إلى رمز لفظي أو رمز بصري و الرسالة الرمزية يمكن نقلها عن طريق قناة أو وسيلة ليستلها الطرف الآخر ويحلها حسب خبراته السابقة ... ولا يحدث اتصال فعال ما لم يفهم الرسالة وذلك بعمل شيء مطابق لها أو بإرسال رسالة أخرى تفيد بأنه قد فهم الرسالة جميعها أو أجزاء منها أو لم يفهم ما يقصده المصدر ، وانه من النادر أن تنتقل الرسالة من المصدر إلى المستلم دون تغيير أو تشويش وذلك بسبب عوائق سيكولوجية أو فيزيقية . فلذا يجب على المعلمين أن يتأكدوا من وصول الرسائل لكل متعلم بفعالية . (٥٢ : ٣٩-٤٢)

الهيبرميديا :

يشير محمد رضا البغدادي (١٩٩٨) إلى أن الهيبرميديا تعد مفهوم جديد ادخل على مفاهيم تكنولوجيا التعليم وهي تعمل على دمج عناصر الوسائط المتعددة في برامج تعليمية كمبيوترية في نصوص أو رسالات تعليمية فعالة فهي بذلك تشبه الحاوية التي يمكن التحكم في مداخلاتها بواسطة الكمبيوتر لاستخراج ما تتضمنه .

ويختلف مصطلح الهيبرميديا عن مصطلح الوسائط المتعددة فبينما تشير الوسائط المتعددة إلى التنوع في الوسائط التي يستخدمها المعلم ، حيث يقوم باستخدام وسيط أو أكثر في الوقت المناسب لموضوع التعلم ، وفي ظل شروط اختيار واستخدام هذا الوسيط . أما الهيبرميديا فهي ليست تجميعا لعدة وسائط بل تقوم على إثراء وتعميق ما يتضمنه برنامج ما من معلومات بوسائط متعددة غير خطية ، ثم تقديمها في إطار متكامل يقوم على حث حواس المتعلم مع التأكيد على إمكانية تحكم المتعلم في النظام وتفاعله النشط الفعال ، ومن هذا التفاعل يستطيع المتعلم التوافق مع مادة البرنامج تبعا لسرعته الذاتية وقدراته الخاصة وتستخدم الهيبرميديا لإنتاج أشكال جديدة من البرامج التعليمية كما تزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة في الوسائط المتعددة بالطريقة التي تقابل احتياجاته الخاصة . (٤٤ : ٢٤٠)

ويرى كل من لامبرت وبال " Lambert & Ball " (١٩٩٠) إن الهيبرميديا مفهوم جديد في تكنولوجيا التعليم يدمج عناصر الوسائط المتعددة مع التطورات الحديثة في البرامج التعليمية للكمبيوتر مع النص الفعال في بيئات التعليم والتعلم ، بينما يشير كل من ديفيد وجان " Davaid & Jan " (١٩٨٩) إنها تشبه ميكنة في صندوق يتم التحكم فيها بواسطة الكمبيوتر ولكن هذا الصندوق يتضمن بالإضافة إلى الكتب كل من : أفلام سينمائية وتسجيلات صوتية وفيديو مع إمكانية تنسيق هذه المصادر من خلال عرض المعلومات بأوجه متعددة في قنوات متنوعة .

(٦٣ : ١٠) (٦٢ : ٢٧)

ويتفق كل من جورج جوج " Geoege " (١٩٨٩) وريزا " Reza " (١٩٩١) وهويشر " Hawisher " (١٩٩١) على إن الهيبرميديا أداة تعليمية تسمح بتصميم واف للمعلومات المخزنة على وسائل متنوعة وهذه الارتباطات تتيح لمستخدم الكمبيوتر بتناول بعض أو كل المعلومات المخزنة في التتابع الذي يناسب قدراته كذلك هي ليست نظاما للتأليف أو برامج لغات بل هي البيئة التي تسمح للمتعم للتحكم في المعلومات المتناولة عن طريق إتاحة التكامل بين الرسوم البيانية والصوت ، والرسوم المتحركة ، والمعلومات من خلال هذه البيئة .

(٦٧ : ٤٤،٤٣) ، (٧٣ : ٢٦١) ، (٦٨ : ٢١١-٢١٤)

ويشير محمد رضا البغدادي (١٩٩٨) إلى إن الهيبرميديا هي المعلومات المتاحة والمتوافرة لمجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة التي تستثمر تبادليا بطريقة منظمة في الموقف التعليمي والتي تتضمن الرسوم البيانية والصور والتسجيلات الصوتية والموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجدول ورموزا ورسوما ذات إبعاد ، كل ذلك في إطار نص معلوماتي يساعد اكتساب الخبرات . وهنا تتكامل هذه الوسائط جميعا أو معظمها مع بعضها البعض عن

طريق جهاز الكمبيوتر بنظام يكفل للمتعلم من تحقيق الأهداف المرجوة بكفاءة وفعالية من خلال تفاعل نشط يسمح للمتعلم بالتحكم في السرعة والمسار والمعلومات وتتابعها تبعا لقدراته الذاتية . (٢٣٩ : ٤٤)

وتذكر وفيفة مصطفى سالم (٢٠٠١) أن الهيبيرميديا هي استراتيجية تعليمية تستخدم في نقل وتقديم المعلومات بصورة غير خطية ، والاستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم البصرية والسمعية وتوفير التفاعل بينة وبين مجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة والتي تخزن عليها المعلومات في صورة نصوص مكتوبة ولقطات فيديو متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة وثابتة وأفلام وألوان متناسقة وتسجيلات صوتية وموسيقى ، والتحكم فيها بسرعة وسهولة بحيث تسمح للمتعلم بتكوين ارتباطات منطقية تسهل الانتقال والقفز وحرية الحركة في أشكال غير خطية بين أجزاء المعلومات ، والتحكم في تبادل كل او بعض المعلومات المخزنة والمجزئة إلي أجزاء صغيرة بمساعدة الكمبيوتر لتحقيق الأهداف التعليمية للبرنامج بكفاءة وفعالية.(٥٧ : ٢٥٩،٢٥٨)

ويرى ج. ديدمان G.Deadman (١٩٩٧) أن الهيبيرميديا هي وصف لقاعدة بيانات الحاسب في الوسائط المتعددة وفيها تترابط المعلومات من خلال علاقات مترابطة تسمح بإمكانية تخزين النص والصوت والفيديو ، بينما يشير ميشيل Miechello (١٩٩٩) إلي أن الهيبيرميديا تعني مجموعة برامج السوفت وير Software التي تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بالروابط والنقطة هنا قد تكون فقرة من نص او صورة مصاحبه من صوت او قصاصة من فيديو او أي نوع آخر من المعلومات ، اما الرابطة تعني العلاقة بين نقطتين .

(٦٦ : ١٦ - ٢٥) (٧٢ : ٣)

ويتفق كل من محمد سعد زغلول ، مكارم أبوهرجة ، هاني سعيد (٢٠٠١) على أن الهيبيرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، وفي نفس الوقت أحد أساليب التعلم الفردي المبني في شكل اطرار مختلفة تساهم في زيادة دافعية المتعلم على التعلم الايجابي من خلال تغذية راجعة تساهم في التعزيز المباشر وترتكز على سرعة المتعلم الذاتية بما يتمشى مع قدراته الخاصة . (٤٩ : ١٣١)

ويشير كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢) أن الهيبيرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، كما تعتبر أسلوبا لتقديم تعلما فرديا في أطر متنوعة يساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية وزيادة قدرته على التحكم في عملية التعلم " . (٣٨ : ٢٤٥)

ومن خلال العرض السابق لبعض المفاهيم والآراء يرى الباحث أن الهيبرميديا أسلوب تكنولوجي قائم على استخدام الحاسب الآلي لبرامج تعليمية معدة بأسلوب خاص يتضمن مجموعة من الوسائط المتعددة المنظمة بطريقة غير خطية والتي يستطيع المتعلم أن يتناولها بالأسلوب الذي يتناسب مع قدرته وسرعته الذاتية وإعطائه الحرية الكاملة في التحرك داخل محتويات البرنامج وفق رغبته الشخصية دون أي قيد ، وذلك بهدف زيادة الفاعلية بين المتعلم وما يعرض عليه من معلومات لتحقيق الأهداف التعليمية من البرنامج التعليمي .

خصائص الهيبرميديا :

يمكن تلخيص خصائص الهيبرميديا فيما يلي :

- المعلومات الدقيقة :

تعتبر المعلومات الدقيقة وحدات البناء الأساسية في نظام الهيبرميديا والتي تعرض في شكل اطرار ، وتحديد هذه المعلومات الدقيقة تساعد المؤلف في معرفة حجم ما يتم عرضه خلال الشاشة الواحدة وكيفية تدفق المعلومات سواء كانت لقطات فيديو او كلمة واحدة او كلمات او رسوم بيانية او تسجيلات صوتية او أفلام متحركة ، كما تساعد المتعلم في تحديد نوعية المعلومات الدقيقة التي يرغب في معرفتها وفهمها .

- الارتباطات :

تعتبر الارتباطات وسيلة الربط والاتصالات الداخلية بين المعلومات الدقيقة فهي تعمل على ترابطها مع بعضها بطريقة غير خطية ، وهذه الارتباطات تساعد المتعلم على حرية الحركة داخل البرنامج التعليمي وتحديد تتابع المعلومات الدقيقة والانتقال إلي موضوع جديد او نقطة جديدة ، وذلك عن طريق وسائل تساعد في الانتقال مثل الفأرة او مجموعة المفاتيح الرقمية بلوحة المفاتيح . معنى ذلك أن الارتباطات تسمح للمتعلم باكتساب كل المعلومات الدقيقة او بعضها والتحكم الذاتي في تناولها تبعاً لقدراته الشخصية وسرعته الذاتية وبالطريقة التي تحقق تفاعله النشط الفعال .

- طرق الإبحار والتجول في البرنامج التعليمي :

وتعني الطرق التي يتم عن طريقها ربط المعلومات ألدقيقة بعضها ببعض وكذلك تشير إلي الاتصالات الداخلية لمحتوى البرنامج التعليمي سواء في اختيار المعلومات الدقيقة أو تتابعها أو الانتقال لمعلومة جديدة . وتختلف هذه الطرق من متعلم إلي آخر ، فهي أنماط فردية تعكس

استخدام المتعلم للانتقال خلال البرنامج وتناوله المعلومات ، وذلك باختلاف المتعلمين فيما لديهم من أنشطه عقلية وخلفية تعليمية وفي مستوى استيعابهم للمعلومات واحتياجاتهم لها .

- الأبنية التنظيمية :

أن الأبنية التنظيمية او شبكة عمل الأفكار عبارة عن علاقات وارتباطات بين المعلومات الدقيقة بعضها ببعض عن طريق الطرق ، والتي تؤسس على علاقات لفظية تنبثق من المتعلم ومن ذاكرته ، وهي تعتمد على المعرفة اللغوية له ، وهذا يساعد المتعلم على الفهم السليم للمعلومات او الوصول لحل المشكلة التي يتعرض لها من خلال البرنامج التعليمي .

- البيانات الأساسية :

من الخصائص المميزة للهيبرميديا تقديم البيانات الأساسية للمعلومات التي يتناولها البرنامج التعليمي بأبعاد متنوعة وبأساليب مترابطة ، والتي تساعد المتعلم في تناول هذه المعلومات وتسهل عليه عملية البحث والتقصي عنها والتحكم الديناميكي فيها من حيث السرعة والبطء والتفاعل معها . فالهيبرميديا تعمل على تقديم المعلومات الدقيقة بأبعاد متعددة ومتنوعة .

(٥٧ : ٢٦٠-٢٦٣)

مكونات الهيبرميديا :

تتكون أنظمة الهيبرميديا من :

- ١- المعلومات أو أنظمة البيانات (نص ، صور ، رسوم بيانية)
- ٢- البرامج التعليمية التي يتم من خلالها تناول تلك المعلومات .
- ٣- الأجهزة والأدوات التعليمية أو التكنولوجيات الحديثة مثل مخرجات الصوت ، وسائل الاتصال البينية ، الفأرة ، لوحة المفاتيح ، القلم الضوئي ، أقراص الليزر ، مشغل اسطوانات الفيديو ، الأقراص البصرية .
- ٤- نظام الاتصالات الذي يربط بين هذه الأجزاء من المعلومات والبيانات (شبكات عمل محلية أو غير محلية) . (٤٤ : ٢٥٤،٢٥٥)

مميزات أنظمة الهيبرميديا :

تختص أنظمة الهيبرميديا بالعديد من المزايا من أهمها :

١- التفرع وعدم التتابع :

تختلف الهيبرميديا عن المواد المطبوعة ، ولا يوجد تتابع للانتقال من نقطة لأخرى ولا يوجد نهايات أو بدايات . ومن ثم فالمتعلم يكون قادرا على الاستفادة من المعلومات بالطريقة التي

تؤدي إلى جعل الاستخدامات ذات معنى ، ويمكن اختيار الطرق المختلفة لتتابع المادة المعروضة بناء على ما لديه من أهداف واهتمامات .

وهنا يستطيع المتعلم أن يفكر بطريقة غير خطية حتى يمكن أن تتحقق لديه عمليات الانتباه لتركييب وتكامل المعلومات التي لا تتحقق من خلال العروض الخطية .

٢- الارتباطات :

من المعروف علميا أن وظائف الذاكرة البشرية المتعلقة بالمعلومات اللفظية والمنطقية يمكن أن ترتبط معا في شكل شبكة عمل ، وهنا يمكن القول أن الهيبرميديا هي انعكاس لبعض وظائف الذاكرة البشرية.

٣- تضخم المعلومات :

توفر الهيبرميديا فرصة المعلومات التي يتم تخزينها من مصادر متنوعة وبها يمكن ربط هذا الكم المعلوماتي باستخدام وجهات نظر مختلفة لذات المعلومة الواحدة .

٤- الحث على العمل الفريقي :

تساعد أنظمة الهيبرميديا على العمل الفريقي ، فالعديد من المؤلفين والمبرمجين وكذلك المتعلمين يستخدمون هذه النظم لنقل وتفسير أعمالهم ونشرها فيما بينهم مما يساعد على الرقي وتطوير الأفكار .

٥- مقابلة الفروق الفردية :

تسهم أنظمة الهيبرميديا بقدراتها على توفير الفرص للمتعلم للسيطرة على النهوض بدراسته ، فتتمكن المتعلم من أن يتسم عمله بتوجيهه وتزويده بكل ما يساعد على المعلومات بنفسه والتعلم الذاتي للكافة وذوى الحاجات الخاصة . ومن هنا فهي تواكب كافة الفوارق بين المتعلمين .

٦- تثبيت التعلم :

توفر أنظمة الهيبرميديا للمتعلم مجموعة من الآليات لتحسين عمليات تثبيت المعلومات وذلك من خلال قيام المتعلم بنقل وتحريك وإظهار المعلومات ، ومن ثم يتم تحديث الروابط المتصلة بتلك المعلومات بطريقة تؤدي إلى الحصول على تعلم ثابت .

٧- تحويل المجردات إلى محسوسات :

أن تمثيل وتحويل الواقع وعملياته التي تعرض من خلال مجموعات الوسائط المتعددة تعمل على إظهار العديد من الإيضاحات بالإضافة إلى ما يحول العلاقات التي تجعل من المجردات محسوسات تعمل على زيادة فعالية المواقف .

٨- تنظيم المعلومات :

تقدم أنظمة الهيبرميديا أنماطا متعددة من المعلومات البسيطة و المركبة كما تتيح فرص تنظيم المعلومات بطريقة هرمية ذات علاقات ترابطية وكذلك حلقة وأخرى شبكية .

٩- مرونة المتابعة :

تتيح أنظمة الهيبرميديا حرية الحركة للمتعلم داخل البرنامج بمرونة المتابعة حيث يتمكن المتعلم من تتبع الموضوع بالنمط الذي يناسب قدراته واهتماماته ، كما انه ينتقل بحرية من فكرة لأخرى دون أي قيود . ولذلك تعد الهيبرميديا بيئة مرنة تتطلب من المتعلم اتخاذ القرار ، أي أنها تستحوذ مهارات التفكير العليا لتنمية الجوانب المعرفية لدى المتعلم

١٠- التفاعل الفعال :

تعرض المعلومات في أنظمة الهيبرميديا في أشكال متعددة من نص ورسوم بيانية ومتحركة وصوت ومن ثم يستطيع المتعلم التفاعل مع المعلومات المتضمنة في أي من هذه الأشكال أو البرمجة بينها من خلال الضغط على أحد المفاتيح ، أو بالنقر على الفأرة مما يجعل المتعلم قادرا على الاستفادة من المعلومات المعروضة أكثر فعالية وبما يؤدي إلى رفع كفاءة العملية التعليمية (٤٤ : ٢٦٤)

القيم التربوية الهيبرميديا :

- تسهم أنظمة الهيبرميديا في تحقيق العديد من أهداف التعلم . ومن ثم يمكن أن تساهم في تكوين هذه القيم التربوية .
- اكتساب المعارف والمفاهيم التي يتطلب استيعابها قدره على التفكير المجرد مما تحويه من توازن بين ما يقدمه البرنامج وما يكتشفه المتعلم بنفسه .
- تنمية بعض المهارات لدى المتعلم وتحسين اتجاهاته نحو استخدامه لأنظمة الكمبيوتر في المواقف التعليمية

- توجيه المتعلم وحفزه نحو التعلم الفردي ليكون له دوره الفعال والإيجابي النشاط .
- تيسير عملية التعلم ذي المعنى ومساعدة المتعلم على فهم الهيكل البنائي لأنواع المعارف .
- تساعد المتعلم على الخوض في تصميم المقررات التعليمية . (٤٤ : ٢٦٣-٢٦٦)

تصميم أنظمة الهيرميديا في المجال الرياضي :

عند القيام بتصميم أنظمة تعليمية في مجال التربية الرياضية من خلال الهيرميديا يجب أن تتضمن ثلاث مراحل تتمثل فيما يلي :

أ- مرحلة التحليل : وتشتمل على :

(تقدير الحاجات - خصائص المتعلمين - الأهداف - المستويات التعليمية)

ب- مرحلة التنمية : (وتعني تحديد الاستراتيجيات المستخدمة في تدريس المحتوى وتشمل :

١- تحديد النموذج التعليمي المستخدم في تدريس المحتوى .

٢- البناء أو البرمجة الأولية .

٣- البرمجة النهائية .

ج- مرحلة التقويم : وهي مرحلة العمليات التي تتم أثناء وبعد البرمجة .

(٤٩ : ١٢٩، ١٣٠)

مميزات استخدام الحاسب الآلي في المجالات الرياضية :

هناك العديد من المميزات في استخدام الكمبيوتر في المجالات الرياضية نوجز منها ما يلي:

١- المساعدة الفعالة في تعلم المهارات الحركية للأنشطة الرياضية المختلفة واستخدام الأسلوب العلمي في حل المشكلات المتعلقة بفنية الأداء للمهارات الرياضية .

٢- إشراك المتعلمين في العملية التعليمية .

٣- يزيد الحاسب الآلي من عامل التشويق .

٤- زيادة دافعيه المتعلمين نحو تعليم المهارات الحركية مهما بلغت صعوبتها وإزالة عامل الخوف والرغبة من هذه الحركات .

٥- إمكانية تحليل الأداء الحركي لمعرفة العضلات المنوطه بالعمل .

٦- يساعد في عمليات التعلم الذاتي لحركات جديدة كواجبات من قبل المعلم أو المدرب .

٧- توفير الجهد في شرح الكثير من الحركات الصعبة والتي يصعب معها الشرح بالألفاظ .

٨- إتاحة الفرصة للمتعلم لمشاهدة الأداء الأمثل للحركات المراد تعلمها أو التدريب عليها مما يقلل من حدوث الأخطاء التي قد تسبب إصابات المتعلم أو اللاعب .

٩- يساعد في تحريك القدرات الابتكارية لدى كل من المتعلم أو اللاعب والمعلم أو المدرب

١٠- تنمية مهارات جمع وتنظيم وتحليل المعلومات لدى المتعلم والمعلم على السواء .

١١- خلق روح التحدي لدى المتعلم في تعلم حركات كان يتصور انه من الصعب عليه تعلمها .

١٣- يزود المتعلمين بعمليات تغذية راجعية تفيد في تحسين عمليات التعليم والتعلم مما يؤدي إلى الأداء الأمثل .

١٤- يساعد في عملية التدريس حيث يوفر برامج تعليمية أو تدريبية للكثير من المهارات الحركية المعقدة وهذا يساعد على تسهيل وتبسيط عملية التعليم ويرجع هذا لتبسيط المفاهيم المستخدمة في كثير من الأحيان .

١٥- يساعد في عملية تصحيح الأخطاء .

١٦- يساهم في عمليات البحث العلمي وأجراء البحوث . (٣١ : ١٢٣، ١٢٤)

كيفية سير برنامج تعليمي بواسطة الحاسب الآلي :

١- تحمل المادة التعليمية المبرمجة في ذاكرة الكمبيوتر " مخزن على اسطوانة ممغنطة " في المكان الخاص بها بالجهاز .

٢- يتم عرض المادة التعليمية في شكل إطارات أو صفحات على شاشة الحاسب الآلي .

٣- يجب على المعلم التنبيه على المتعلم بعدم الانتقال من إطار إلي آخر حتى يحقق الهدف من الإطار المعروض أمامه على الشاشة .

٤- يقوم المتعلم بفتح الجهاز بناء على تعليمات المعلم .

٥- تبدأ العملية التعليمية بعرض مقدمة للمتعلم قد تتضمن ترحيبا به أو بعض الموسيقى الخفيفة

٦- يتم عرض وصف عام لموضوع الدرس الذي سوف يتعلمه المتعلم على الشاشة .

٧- تظهر على الشاشة قائمة خيارات بمحتويات البرنامج التعليمي لكي يتناول منها المتعلم

الدرس أو الموضوع أو الجزء الذي سوف يتعلمه بناء على تعليمات المعلم ، وإذا كان لا

يوجد معلم يختار المتعلم بنفسه الشيء الذي يريد أن يتعلمه .

٨- يعرض أمام المتعلم قائمة بأهداف ذلك الدرس الذي تم اختياره .

٩- يتطلب الموقف التعليمي في بعض الأحيان من المتعلم إجراء اختبار قبلي ، وذلك للتأكد من

مدى قدرته على تعلم ذلك الدرس .

١٠- يستمر المتعلم في استعراض المعلومات والأنشطة التي يتطلبها التفاعل المتبادل القائم

على الاستجابة والتعزيز حتى ينتهي المتعلم من ذلك الدرس .

١١- يظهر في النهاية في بعض الأحيان أمام المتعلم اختبار بعدي في التحصيل المعرفي .

١٢- يخرج المتعلم إلي ملعب المدرسة ليقوموا بأداء المهارة التي تعلمها من خلال الكمبيوتر

ويكون ذلك تحت إشراف وتوجيه المعلم .

١٣- في حالة وجود قصور في أداء المتعلم يرجع مرة أخرى للكمبيوتر " التغذية الراجعة " (٤٩ : ١٠٢، ١٠٣)

جوانب التعلم :

١- المجال المعرفي :

تعد المعرفة من المجالات الهامة لأهداف برامج الأنشطة الرياضية حيث ترتبط بالعمليات العقلية وقدرة المتعلم على اكتساب واستخدام المعلومات والمعارف النظرية بمستويات مختلفة ، ومن ناحية أخرى فإنها ترتبط بنوع معين من التعلم ألا وهو التعلم المعرفي . وتعلم المهارة الحركية أن كانت لها جوانب بدنية إلا إنها لها جوانب عقلية ومعرفية ترتبط اشد الارتباط بنواحي أخرى وجدانية وفي مجال التعلم الحركي يلاحظ أن اكتساب مثل تلك المهارات يعتمد على سلامة الطريقة المستخدمة . (٥ : ٤٠)

ويذكر محمد حسن علاوي (١٩٩٢) انه كلما زاد إتقان المعرف النظرية وطرق تطبيقها وكذلك المعلومات الأساسية للمعلم والمربي الرياضي كلما كان اقدر على تطوير وتنمية المستوى الرياضي للمتعلمين إلى أقصى حد . ولا بد على المعلم أن يلم بالأسس النظرية والعملية لعلم التدريب ويمتلك المعلومات التي ترتبط بأسس تطوير المهارات الحركية ولا يكتفي بما وصل إليه من درجة التأهيل مما يعمل على الاستزادة والإطلاع على كل ما يستجد من المعلومات والمعارف ، كما يشير كل من محمد سعد زغلول ومحمد رمضان (١٩٩٧) إلى انه يجب أن يشتمل أي منهج لأنشطة التربية الرياضية على جميع الأوجه التي من شأنها أن تعمل على التنمية المتكاملة للمتعلم لتحقيق الأغراض التي يرمي إليها ومن ثم فإن المنهج يجب أن يتضمن الكثير من المعلومات والمعارف والمفاهيم حيث يعد ذلك عنصر أساسي في تدريس مهارات الأنشطة الرياضية . (٤٢ : ١٣٠) (٤٨ : ٧٦)

أهمية المجال المعرفي في التربية الرياضية :

يشير أمين أنور الخولي (١٩٩٩) نقلا عن هاره Harra إلى أهمية وقيمة المجال المعرفي للرياضة والتربية البدنية بأنه " قد ثبت أن تدريب وتعليم القدرات العقلية المعرفية يعتبر جزءا لا يمكن الاستغناء عنه في مراحل تعلم الرياضة ، وانجح المدربين هم من تنبؤوا إلى أهمية الجانب المعرفي العقلي وخططوا لإكساب المعرف النظرية للاعبين ، ويذهب محمد حسن علاوي مذهب هاره Harra في تأكيده على قيم المجال المعرفي العقلي للنشاط الرياضي ، مشيرا إلى أن

المعرفة والفهم تساعد الرياضي على حسن تحليل المواقف المختلفة وانتقاء أفضل الاختيارات والحلول لمواجه متطلبات هذه المواقف والإسراع في تنفيذها خلال المنافسات .

كما يذكر أمين أنور الخولي (١٩٩٩) نقلا عن كل من دوتري و لويس & Daughtrey Lewis ، انارين ، كاول ، هازلتون Anarin ,Cowell ,Hazelton " أن المعرفة والفهم يلعبا دورا في غاية الأهمية في إثراء تدريس التربية البدنية ، فمن الأهمية أن يعرف التلميذ ويفهم لماذا تؤدي الحركة بهذه الطريقة ، كما أن الدرس يصبح أكثر تقبل وتشويقا عندما يفهمه التلاميذ ويدركون أهميته لهم و إن البرنامج الجيد في التربية البدنية هو ذلك الذي يعمل على توازن الخبرات المقدمة ، محفزا للنمو والتنمية في المجالات البدنية والحركية والمعرفية والوجدانية .

(١٦ : ٦١،٦٢)

تقسيم " بلوم " للأهداف التربوية :

١- المجال المعرفي " الإدراكي "

يتضمن هذا المجال الأهداف التي تؤكد على المعطيات العقلية والذهنية وهذا المجال يعني بالنمو العقلي وتنمية مهارات التفكير ويقسم إلى ستة مستويات :

١- مستوى الحفظ والتذكر : وهو قدرة المتعلم على تذكر التعريفات والقوانين والمصطلحات والمفاهيم والنظريات .

٢- مستوى الفهم والاستيعاب : ويقصد به إدراك المعلم للمعلومات التي تعرض عليه ويستخدم المواد والأفكار المتضمنة لهذه المعلومات ، أو أن " يترجم ويفسر ويتنبأ " المتعلم تعبيراً معينا من شكل إلى آخر في التربية الرياضية ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على ترجمة المعلومات وتفسيرها واستنتاجها .

٣- مستوى التطبيق : وهو أن يطبق المتعلم المفاهيم والعلاقات التي درسها في التربية الرياضية في مواقف غير مألوفة ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على تطبيق المعلومات في مواقف جديدة .

٤- مستوى التحليل : وهو قدرة المعلم على تحليل المشكلات المتضمنة داخل محتوى التربية الرياضية وتجزئتها إلى عناصرها الأولية وإيجاد العلاقات الموجودة بينها تمهيدا للوصول إلى حل ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على تجزئة المعرفة إلى عناصرها مع إدراك العلاقات فيما بينها .

٥- مستوى التركيب : ويقصد به القدرة على ربط عناصر أو أجزاء المعرفة لتكوين شيء له معنى لم يكن موجود من قبل أو هو قدرة المتعلم على توحيد المعلومات الجزئية ذات العلاقة في الكليات .مثال : يقترح حلولاً لمشكلات معينة - يبتكر طريقة جديدة لكيفية أداء تدريب معين .

٦- التقويم : وهو قدرة المتعلم على إصدار الأحكام حول قيمة المحتوى الذي يدرسه أو على قيمة ما ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على التقويم وإصدار الأحكام . مثال : يذكر المتعلم رأيه في قضايا معينة بناء على معطيات وأدلة يستند إليها .

وقد استفاد الباحث من الجانب المعرفي عند تصميم البرنامج التعليمي في النقاط التالية :

- تحديد الأهداف المعرفية العامة للبرنامج التعليمي .
- أن تكون أهداف البرنامج المعرفية واضحة ومحددة .
- تحديد الأهداف السلوكية المعرفية الخاصة بكل جزء من أجزاء البرنامج .
- تتمية المعارف والمفاهيم لدى المبتدئين الخاصة بالمهارات الحركية .
- العمل على أن يتذكر المبتدئ القوانين والمصطلحات والمفاهيم الخاصة بالجانب المعرفي لمحتوى البرنامج التعليمي .
- كيفية الربط بين المعارف المختلفة في البرنامج وإدراك العلاقات فيما بينها .

٢- المجال النفسحركي :

ويشمل هذا المجال الأهداف التي تتعلق بالمهارات الإلالية واليدوية كالمهارات الحركية والكتابة والرسم والعزف ، ونحو ذلك من أنواع الأداء التي تتطلب التناسق الحركي النفسي والعصبي . وتكتسب هذه المهارات في صورة مجموعة من الخطوات تتمثل فيما يلي :

- ١- المحاكاة : وتعتمد على التقليد والملاحظة ، بمعنى قيام المتعلم بأداء حركة أو مجموعة حركات نتيجة ملاحظة للمعلم أو مشاهدة وسيلة تعليمية .
 - ٢- التناول والمعالجة : ويعني قيام المتعلم بالأداء المطلوب بناء على تعليمات محددة .
 - ٣- الدقة : ويعني قيام المتعلم بأداء العمل المطلوب منه على مستوى عال من الإتقان .
 - ٤- الترابط : ويعني الوصول إلى أعلى درجة من الإتقان والأداء . (٤٩ : ٣٩)
- وقد استفاد الباحث من الجانب النفسحركي عند تصميم البرنامج التعليمي في النقاط التالية :

- تحديد الأهداف السلوكية الخاصة بالمهارات الحركية للمبارزة داخل البرنامج التعليمي .
 - أن يؤدي المبتدئين المهارات الحركية كما شاهدها في البرنامج .
 - تنمية المهارات الحركية الخاصة بالمبارزة من خلال البرنامج التعليمي .
 - تحديد السلوك النهائي المتوقع أن يقوم به المبتدئين بعد مشاهدتهم للبرنامج التعليمي .
- ٣- المجال الوجداني " الانفعالي " :

وهذا المجال يهتم بالمشاعر والانفعالات مثل تكوين الاتجاهات وتنمية الميول والقيم والقدرة على التذوق وبناء شخصية المتعلم . وينقسم هذا المجال إلى المستويات التالية :

- ١- الاستقبال : ويتمثل في إثارة اهتمام المتعلم ، ومن مظاهر الإصغاء والمتابعة " اختبار أمر ما ، الاهتمام والتأثر ، الرغبة في التعرف بشكل أكبر "
 - ٢- الاستجابة : وهي المرحلة التي تلي الاستقبال ، حيث يظهر رد الفعل ما استقبله المتعلم على شكل مشاركة ايجابية مع الظاهرة أو المثير ، ومن مظاهر ذلك " إطاعة القوانين والأنظمة - استكمال الواجبات - المشاركة في المناقشات حول قضية ما "
 - ٣- التقدير : أي إعطاء قيمة أو تقدير الأشياء أو الظواهر أو السلوك في ضوء الاقتناع التام بقيمة معينة ، وهذا المستوى أعلى من سابقه ، ومن مظاهر هذا المستوى تقدير العلم والعمل اليدوي والاستعداد للعمل مع الآخرين .
 - ٤- تنظيم القيم : ويقصد به إيجاد قيمة كلية تضم التقديرات القيمة .
 - ٥- تمثيل القيم وتجسيدها : أي تكامل المعتقدات والأفكار والاتجاهات والقيم في نظرة شاملة .
- (٤٩ : ٣٨)

كيفية تقييم الأهداف الوجدانية :

- ١- يتم ذلك بواسطة الاختبارات مثل (اختبار الاتجاهات - اختبار الميول) .
- ٢- يمكن أن تكون الأشياء التي يفتنيها الفرد مقياس لاتجاهاته ، سرعة اتخاذ القرارات أو تعبيراته اللغوية الصريحة .
- ٣- المقاييس السوسومترية .
- ٤- مقاييس التفاعل الاجتماعي .
- ٥- الملاحظة . (١٥ : ٨١)

- وقد استفاد الباحث من الجانب الوجداني عند تصميم البرنامج التعليمي في النقاط التالية :
- أن يعمل البرنامج على استثارة دوافع المبتدئين نحو تعلم المهارات الحركية للمبارزة .
- تحديد الأهداف الوجدانية الخاصة بكل جزء من أجزاء البرنامج .
- أن يشارك المبتدئ مشاركة إيجابية ويتفاعل مع البرنامج التعليمي .
- تحديد أسلوب تقييم الجانب الوجداني عن طريق استمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام البرنامج التعليمي في تعلم مهارات المبارزة لدى المبتدئين .
- أن يراعي البرنامج حاجات وميول واهتمامات المبتدئين .
- مراعاة أن تكون للمتعلم رغبة صادقة في الاستجابة والتعامل مع البرنامج التعليمي .

- المهارات الحركية الخاصة برياضة المبارزة :-

يشير عباس الرملي (١٩٨٤) إن رياضة المبارزة تتعدد فيها المهارات الحركية فمنها بواسطة الجسم من الثبات أو التقدم أو التقهقر ومنها ما يؤدي بواسطة السلاح في محاولة جادة من اللاعب للوصول إلى هدف منافسة لتحقيق اللمسات وفي هذا الصدد يؤكد كلا من ويريك وانير wakik,w (١٩٧١) (٧٧) عباس الرملي (١٩٨٤) (٢٩) ، جمال عابدين (١٩٨٤) (٢٠) ، ودي بيومنت De Beaumont ١٩٨٦ (٦٣) ، عمرو السكري (١٩٩٣) (٣٥) ، إبراهيم نبيل عبد العزيز (١٩٩٩) (١) ، السيد سامي (٢٠٠٠) (١٢) وآخرون أن المهارات الحركية الخاصة برياضة المبارزة تتكون من :-

مهارات خاصة بأوضاع الجسم وهي ما يطلق عليها المهارات الأساسية في المبارزة :-

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| La tenue de l'arm | - حمل السلاح |
| Salute | - التحية |
| Position de la garde | - وضع الاستعداد |
| | أوضاع المبارزة والتلاحم :- |
| Six & Tierce | - الوضع السادس ، الثالث |
| Quaret & Prime | - الوضع الرابع ، الأول |
| Octave & Seconde | - الوضع الثامن ، الثاني |

Septime & quent

- الوضع السابع ، الخامس

مهارات خاصة :-

Marche

- التقدم للأمام

Romber

- التقهقر للخلف

Developpement

- الطعن

Fleche

- حركة السهم

وهناك تحركات مركبة للقدمين :-

Marche La Developpement

- التقدم للأمام مع حركة الطعن

Rombra La Developpement

- التقهقر للخلف مع حركة الطعن

Marche La Rombre

- التقدم للأمام والتقهقر للخلف أكثر من مرة

Ballestra

- الوثب للأمام والطعن

أما بقية المهارات الحركية للمبارزة فمنها ما يتعلق بالهجوم بأنواعه أو الدفاع ومشتملاته أو

الرد وهى كالتالى :-

مهارات الهجوم فى المبارزة وتتكون من :-

L'attaque simple

- مهارات الهجوم البسيط (المباشر وغير مباشر

Le Coup droit

- الهجمة المستقيمة (مباشرة)

Le degagement

- الهجمة المغيرة (غير مباشرة)

La coupe

- الهجمة القاطعة (غير مباشرة)

Le conter degagement

- الهجمة عكس المغيرة (غير مباشرة)

L'attaque compose

مهارات الهجوم المركب :-

Coupe deoit conter degagement

- الهجمة المستقيمة فعكس المغيرة

Une – Deux

- الهجمة العددية ١ ، ٢

Une – Deux – Trois

- الهجمة العددية ١ ، ٢ ، ٣

Douplement

- الهجمة المزدوجة

Le coupe Degagement

- الهجمة القاطعة

- أكثر من هجمة بسيطة مركبة

Contre Attaque	مهارات الهجوم المضاد وتتكون من :-
Coup de atter	- هجمة الإيقاف
Coup de temps	- الهجمة الزمنية
Preparation d'attaque	مهارات تتعلق بالإعداد للهجوم :-
Attaque Au fer	أولا : الهجمات النصلية :
La pattement	- ضرب النصل
La pression	- الضغط على النصل
La Froissement	- السحق
Coulee	- الانزلاق (الزحقة)
Prise De Fer	ثانيا : المساكات النصلية :
Opposition	- ألمسكه بالتضاد
La Liement	- ألمسكه الرابطة
La Croise	- ألمسكه الهابطة
La Enveloppement	- ألمسكه الالتفافية
Varites D' Attaque	الهجمات المستأنفة وتنقسم إلى :-
La redoublement	- استعادة الهجوم
La Remise	- تكملة الهجوم
La Reprise	- تكرار الهجوم
	المهارات الخاصة بالدفاع في المبارزة :
Parade simple	- الدفاع الجانبي البسيط
Parade semi circulaire	- الدفاع النصف دائري
Parade Diagonale	- الدفاع القطري
Parade avec romber	- الدفاع بالتقهقر للخلف
Parade compose	- الدفاع المركب
Ripost et contre Ripost	الرد - الرد المضاد :

من حيث التوقيت الزمني تتكون من :-

Ripost au tacautac - الرد الفوري

Ripost au temps - الرد المتأخر

من حيث الاتجاه الحركي :

Ripost Direct - الرد المباشر

Ripost Indirect - الرد الغير مباشر

من حيث التركيب يتكون من :

La ripost simple - الرد البسيط

La ripost compose - الرد المركب

(١٢) (١) (٣٥) (٢٠) (٢٩) (٦٣) (٧٧)

وقد اختار الباحث بعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش التي سوف يتم تعليمها في هذا البرنامج وهي على النحو الآتي :-

١ - وضع الاستعداد (التحفز) : Position delagarde

هو الوضع الذي يسمح للمبارز أن يقوم بأداء الحركات الهجومية أو الدفاعية أو الهجوم المضاد وبناء على ذلك يكون وضع الاستعداد هو الوضع الأساسي في المبارزة والأداء الصحيح له يؤدي إلى التنفيذ الجيد لباقي الحركات ، و يعتبر الوضع الأساسي للقدمين والجسم والذراعين الذي يتخذه المبارز هو أحسن الأوضاع اتزاناً لأداء جميع الحركات التي يتطلبها فن المبارزة من تقدم أو تقهقر أو طعن أو عودة لوضع التحفز . (٢٩ : ١٧٩)

الخطوات التعليمية لمهارة وضع الاستعداد :

- في العدة (١) وقوف انتباه.

- في العدة (٢) وضع الذراعين في الوسط.

- في العدة (٣) (بالنسبة للمتعلّم الأيمن) دوران القدم اليمنى علي الكعب جهة اليمين بحيث

تكون القدم اليمنى عمودية علي القدم اليسرى ومع دوران القدم اليمنى يلف الجذع والرأس قليلاً جهة اليمين بحيث يكون النظر مواجهاً للمنافس.

- في العدة (٤) تنقل القدم اليمنى إلى الإمام بحيث يكون المسافة بينها وبين القدم اليسرى ١,٥ قدم تقريباً أو باتساع الحوض حسب راحة المتعلم وتظل القدم اليمنى على خط عمودي على القدم اليسرى .

- في العدة (٥) يرفع الساعد الأيمن لأعلى ليأخذ وضعة إمام الجسم مكونا مع العضد زاوية أكثر قليلاً من القائمة بحيث يكون الساعد موازياً للأرض تقريباً ومفصل المرفق يبعد عن الجسم مسافة قبضة يد تقريباً.

- في العدة (٦) ترفع الذراع اليسرى (الحرة) خلف الرأس بحيث تكون هناك زاوية قائمة بين الساعد والعضد وان يكون العضد موازياً للأرض تقريباً على امتداد الكتف والرسغ والأصابع تثني بحيث تكون مرتخية دون تصلب .

- في العدة (٧) تثني الركبتين قليلاً إلى أسفل بحيث تكون الركبة الأمامية (اليمنى) عمودية على مشط القدم الأمامية (اليمنى) وكذلك الركبة الخلفية (اليسرى) عمودية على مشط القدم الخلفية مع الاحتفاظ باستقامة الجذع والرأس واتجاه النظر للمنافس وعدم الميل إلى الأمام أو الخلف ووزن الجسم موزع على القدمين بالتساوي وبذلك نصل إلى الوضع النهائي لوضع الاستعداد (التحفز) .

المراحل الفنية لمهارة وضع الاستعداد (التحفز) :

أ - بالنسبة لوضع القدمين :

- القدمان على شكل زاوية قائمة وتكون القدم اليمنى هي الأمامية بالنسبة للمتعلم الأيمن ومشط القدم اليمنى يشير لاتجاه المنافس.

- المسافة بين القدمين باتساع الحوض ، والمشطين متعامدين ومركز ثقل الجسم موزع على القدمين بالتساوي.

- الركبتان مثنيتان نصفاً بحيث يصنع الفخذ مع الساق زاوية قائمة والركبتان متجهتان للخارج مع توزيع ثقل الجسم عليهما بالتساوي والركبتان عموديتان على المشطين.

ب - بالنسبة لوضع الرأس والذراعين والجذع:

- الذراع المسلحة في وضع الانتشاء قليلاً أمام الجذع ويكون كف اليد مواجه لأعلى والساعد موازياً للأرض والمرفق يبعد عن الجذع بحوالي قبضة يد.

- العضد في الذراع اليسرى موازي للأرض وعلى امتداد الكتف الأيسر مع انثناء المرفق لأعلى وعمل دائرة باليد والساعد والعضد مع الرأس مع عدم ملامسة اليد للرأس وتكون هذه الذراع في حالة ارتخاء.
- عدم ميل الجذع للأمام أو خلفاً وعدم المغالاة في دورانه تجاه المنافس. (٢٢ : ١٤٢)

٢- التقدم للأمام Marche

أهم ما يميز رياضة المبارزة الحديثة هو سهولة وخفة الحركة وتحرك المبارز خلفاً والطعن والعودة من وضع الطعن إلخ وجميع هذه الحركات تعتمد اعتماداً كلياً على حركات القدمين حيث إنها صممت بالإضافة إلى وضع التحفز لتزويد اللاعب بالاستقرار والثبات والتوازن وخفة الحركة والتحكم في جميع حركات المبارزة . والغرض من التقدم هم الاقتراب الكافي من المنافس للقيام بالهجوم عندما يكون المنافس خارج متناول النصل وكذلك الاحتفاظ بمسافة التبارز ثابتة وكذلك يستخدم التقدم لإجبار المنافس على التقهقر للخلف . ويجب أن يكون التقدم سريعاً وسهلاً وانسيابياً كما يجب أن يكون بحذر مع مراقبة المنافس والاستعداد الفوري لصد أي هجوم مفاجئ عند التقدم .

الخطوات التعليمية لمهارة التقدم للامام :

- في العدة (١) يقف المتعلم وقفة الاستعداد.
- في العدة (٢،٣) تنتقل القدم الأمامية (اليمنى) للامام مسافة قدم واحدة مع الهبوط على الكعب أولاً ثم المشط لتصبح القدم بأكملها على الأرض.
- في العدة (٤) تنتقل القدم الخلفية (اليسرى) بنفس المسافة التي قطعها القدم الأمامية (اليمنى) للامام وبدون زحف حتى تصل إلى وضع الاستعداد مرة ثانية .

المراحل الفنية لمهارة التقدم للامام :

- أ - بالنسبة لوضع القدمين :
- حركة القدمين تكون الواحدة تلو الأخرى مباشرة الأمامية تتبعها الخلفية وبدون زحف.
- نقل القدمان بمسافة مناسبة للامام مع الاحتفاظ بنفس المسافة بين القدمين بعد الأداء وتؤدي

الحركة من مفصل الركبة.

- الاحتفاظ بدرجة انثناء الركبتين والجسم في حالة استقامة مع الاحتفاظ بالخط العمودي الوهمي
- الواصل بين كعب القدم الأمامية وكعب القدم الخلفية أثناء الحركة.
- يجب أن يكون التقدم سريعاً وانسيابياً مع المحافظة على ثبات الرأس.
- ب - بالنسبة لوضع الرأس والذراعين والجذع:
- الجذع عمودي على الحوض والنظر مواجهة للمنافس.
- الذراعين كما في وضع الاستعداد .
- يجب أن يكون التقدم سريعاً وانسيابياً مع المحافظة على ثبات الرأس. (٢٢ : ١٤٨)

٣- التفهق للخلف Romber

وهو عكس التقدم والغرض منه هو الابتعاد عن مدى متناول نصل المنافس كطريقة دفاعية لإغرائه على التقدم للقيان بالهجوم أثناء تقدمه . ويجب على المبارز ملاحظة الاحتفاظ بوضع التحفز وطول قاعدته كما هي عند التفهق للخلف وان تنقل القدم فوق مستوى الأرض مباشرة دون زحفها أو رفعها أكثر من اللازم كما يلاحظ خطوات التفهق تكون غالباً أكثر اتساعاً من خطوات التقدم ، وعموماً فإن سرعة التفهق واتساع الخطوات تتوقف على مدى سرعة وحركة المنافس . (٢٩ : ١٨٧ ، ١٨٨)

الخطوات التعليمية لمهارة التفهق للخلف :

- في العدة (١) يقف المتعلم وقفة الاستعداد.
- في العدة (٢،٣) تنقل القدم الخلفية (اليسرى) لمسافة قدم واحدة للخلف دون زحف والحركة من مفصل الركبة الخلفي والهبوط بالمشط أولاً ثم الكعب.
- في العدة (٤) تنقل القدم الأمامية (اليمنى) نفس المسافة للخلف مع الهبوط بالمشط أولاً ثم الكعب لتستقر القدم بأكملها على الأرض والرجوع إلى وضع الاستعداد (التحفز) .

المراحل الفنية لمهارة التفهق للخلف :

أ - بالنسبة لوضع القدمين :

- حركة القدمين تكون الواحدة تلو الأخرى مباشرة الخلفية تليها الأمامية وبدون زحف بحركة من مفصل الركبة الخلفي والهبوط بالمشط أولا.
- تنقل القدمان بمسافة مناسبة وثابتة للخلف أثناء الحركة.
- الاحتفاظ دائما بدرجة انثناء الركبتين والجسم في حالة استقامة مع الاحتفاظ بالخط العمودي الوهمي الواصل بين كعب القدم الأمامية وكعب القدم الخلفية أثناء الحركة.
- ب - بالنسبة لوضع الرأس والذراعين والجذع:
 - الجذع عمودي على الحوض والنظر مواجهة للمنافس.
 - الذراعين كما في وضع الاستعداد .
 - يجب أن يكون التفهق سريعا وانسيابيا مع المحافظة على ثبات الرأس. (٢٢ : ١٤٩)

٤- الحركة الانبساطية (الطعن) Developpement

تعتبر حركة الطعن من أهم حركات المبارزة حيث إنها أكثر الحركات تكرارا سواء في المبارزة أثناء المنافسات ، كما تعتبر العمودي الفقري للتبارز وهي من أهم وسائل الهجوم والمبارز الذي يتقن هذه الحركة يكتسب ميزة كبرى يتفوق بها على أقرانه والحركة الانبساطية من الحركات التي لا يمكن الوصول بأدائها إلى حد الاكتفاء بل يتدرب عليها دائما لزيادة إتقانها من ناحية الاتزان والسرعة والمدى . والحركة الانبساطية يطلق عليه دائما حركة الطعن للأمام بالقدم الأمامية وذلك بهدف الوصول إلى هدف المنافس بذبابة السيف من مسافة آمنة بعيدة تتحكم فيها المسافة الشخصية للمتعلم . ويجب أن تؤدي بدقة وفي سرعة تامة .

الخطوات التعليمية لمهارة الطعن :

- في العدة (١) وقوف في وضع الاستعداد.
- في العدة (٢) ، (٣) يتم فرد الذراع المسلحة للامام بالكامل وبمرونة ودون تصلب في اتجاه امامي تجاه هدف المنافس بحيث تكون الذراع والقبضة والسلاح والكتف على خط مستقيم وموازيا للأرض والذبابة متجهة إلى أسفل قليلا.
- في العدة (٤)،(٥)،(٦)،(٧) يتم الدفع أولا بالقدم الخلفية (اليسرى) للامام عن طريق فرد الركبة وفي هذه اللحظة يتم نقل القدم الأمامية (اليمنى) بسرعة للامام بحيث تلامس تلك القدم

الأرض بالكعب أولاً ثم يليه المشط ومن خلال هذا الأداء يتم وضع الذراع الخلفية (اليسرى) للخلف ولأسفل بحيث تكون موازية للرجل الخلفية (اليسرى) وغير ملامسة لها والكف الأيسر مواجه لأعلى حتى يتم اتخاذ الوضع النهائي للحركة الانبساطية.

المراحل الفنية لحركة الطعن:

أ - بالنسبة لوضع الذراعين:

- فرد الذراع المسلحة للامام بالكامل وبمرونة وبدون تصلب في اتجاه امامى تجاه هدف المنافس بحيث يكون الكتف والذراع والقبضة والسلاح على خط مستقيم موازي للأرض مع خفض الذبابة قليلا عن مستوى الواقى.

- دفع الذراع الحرة للخلف ولأسفل بسرعة بحيث تكون موازية للرجل الخلفية والكف مواجه لأعلى مع عدم ملامسة الكف للرجل الخلفية.

ب - بالنسبة لوضع الرجلين:

- يتم الدفع أولاً بالقدم الخلفية للامام عن طريق فرد الركبة وفى هذه اللحظة يتم نقل القدم الأمامية بسرعة للامام بحيث تلامس القدم الأرض بالكعب أولاً ثم يليه المشط.

- الرجل الخلفية على كامل استقامتها وباطن القدم ملاصق للأرض وركبة القدم الأمامية عمودية على المشط.

- انسيابية الحركة وتسلسلها مع أسبقية اليد عن القدم في الحركة. (٢٢ : ١٥١)

٥- الهجمة المستقيمة Qoup Droit

هي حركة انبساطية يؤديها المتعلم في نفس الاتجاه الذي يتلاحم فيه مع منافسه في حالة ما إذا كان هذا الاتجاه مفتوحا وهي المثال الحقيقي والوحيد للهجوم البسيط المباشر .

والفرق بين الهجمة المستقيمة والحركة الانبساطية أن الهجمة المستقيمة فيها محاولة تسجيل لللمسة على زميل أو منافس بينما الحركة الانبساطية تؤدي بدون وجود منافس أو زميل . أي ليس هناك توجيه للذبابة نحو هدف محدد ، ويعتمد نجاح هذه الهجمة على حسن اختيار التوقيت الصحيح لأدائها على أن يتم ذلك فجأة وبسرعة .

الخطوات التعليمية لمهارة الهجوم المستقيمة :

- في العدة (١) يقف المتعلمان متلاحمان في الوضع السادس .
- في العدة (٢) يبدأ أي من المتعلمين أو المدرب بفتح ثغرة أي تغيير التلاحم إلى الوضع الرابع.
- في العدة (٣) يقوم المتعلم الثاني بفرد الذراع في نفس الاتجاه وأداء حركة الطعن .

المراحل الفنية لمهارة الهجوم المستقيمة :

- يعتمد نجاح هذه الهجوم على حسن اختيار التوقيت الصحيح لأدائها على أن يتم ذلك فجأة وبسرعة وتؤدي بفرد الذراع وتكون الذبابة مهددة لهدف المنافس ، يلي ذلك حركة طعن وتكون الحركة كاملة وتؤدي بانسيابية مع مراعاة الدقة والسرعة والتوقيت المناسب وتعتبر من أسرع الهجمات البسيطة وأكثرها مفاجأة وأخطرها على المنافس. (١ : ١٢١)

٦- الدفاع البسيط الجانبي (المباشر) Le Parade Simple

- هو الانتقال عبر الهدف منت جانب إلى جانب آخر في اتجاه موازي للأرض تقريبا ، وهذه الحركة أصبحت تؤدي بطريقة منظمة ومحكمة وذلك وفقا لمسار حركة السلاح ونصله . وتتم عن طريق تصدي الجزء القوي من نصل المدافع للجزء الضعيف من نصل المهاجم ويتم إما بالضرب أو بغلق الاتجاه الذي تتجه إليه الهجوم ، والمسار الحركي يتم بنقل المدافع ليده المسلحة وكذا السلاح عبر جسمه منتقلا إلى الخط المقابل الذي كان يقف فيه قبل الهجوم عليه ، ويتم ذلك سواء في الخطوط العليا أو في الخطوط السفلى .

الخطوات التعليمية لمهارة الدفاع الجانبي :

- في العدة (١) يقف المتعلمان متلاحمان في الوضع السادس .
- في العدة (٢) يبدأ أي من المتعلمين أو المدرب بتغيير التلاحم وفرد الذراع إلى الوضع الرابع.
- في العدة (٣) يقوم المتعلم الثاني بتحريك السيف جهة اليسار لغلق الجزء الرابع، واليد في ارتفاع الصدر والذبابة متجهة للمتعلم الآخر أو المدرب .

المراحل الفنية لمهارة الدفاع الجانبي :

يراعى عدم ارتفاع أو انخفاض يد ورسغ المدافع ، بل يتم الانتقال في نفس المستوى من أمام الصدر مع بقاء المرفق أمام الجسم على مسافة مناسبة مع عدم تحريك السلاح وقبضة اليد أكثر مما ينبغي . (١ : ١٤٣)

خصائص النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ - ١٢ سنة)

أهم خصائص النمو للقدرات الحركية والبدنية لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ - ١٢ سنة)

- يتميز النمو في هذه الفترة بالبطء والسرعة المستقرة لكل من الطول والوزن .
- يتراوح معدل الزيادة السنوية السنوي للطول من ٥-٧ سم ، والوزن من ٢-٣ كيلو جرام .
- تتميز هذه الفترة بنمو عضلات الجسم الكبيرة علي نحو أكثر تطورا من عضلات الجسم الصغيرة .
- تشهد بداية هذه الفترة تطورا بطيئا للأنشطة التي تتطلب قدرات توافقية بين العينين وأطراف الجسم ، بينما تتحسن هذه القدرات التوافقية في نهاية هذه الفترة .
- تعتبر هذه الفترة - من منظور النمو والتطور الحركي - هي فترة انتقالية من مرحلة صقل القدرات الحركية الأساسية إلي بداية تكوين المهارات الحركية الانتقالية للألعاب والمهارات الرياضية .
- تتميز بداية هذه المرحلة بالنشاط الزائد ، وعدم ترشيد الطاقة والجهد البدني ، ويتضح ذلك عندما نلاحظ أداء الطفل بعض الحركات الجانبية الزائدة عن المطلوب عند أداء الرمي ، أو ركل الكرة أو أداء الدحرجات .
- يتميز كل من البنين والبنات بالطاقة الكبيرة لبذل النشاط الحركي ، ولكن مقدرتهم علي التحمل تكون منخفضة ويشعرون بالتعب بسرعة .
- يستطيع طفل هذه المرحلة أداء الأنشطة الهوائية مثل : المشي - الجري - ركوب الدرجات... الخ ويتميز البنون عن البنات في لياقة الجهاز الدوري التنفسي ، ويكون الفارق محدودا .
- يتأثر معدل نمو لياقة الجهاز الدوري التنفسي لدي الأطفال في هذه المرحلة بحجم الجسم أكثر من نوع الجنس .

- تزداد القوة العضلية مع زيادة عمر الطفل ، ويتفوق البنون عن البنات في جميع الأعمار بحوالي كيلو جرام في كل سنة .
- تعتبر الفترة العمرية (٦-٩ سنوات) أفضل فترة لنمو المرونة الحركية ، وتحقق البنات تفوقا علي البنين في قياسات المرونة .
- يسير نمو كل من السرعة والقدرة العضلية بمعدل منتظم - إلي درجة كبيرة - أي أن معدل التقدم يكون مستقرا من سنة إلي أخرى في كل منهما .
- تشهد هذه الفترة تحسنا واضحا في كل من التوازن الثابت والمتحرك .

وقد راعى الباحث عند بنائه للبرنامج التعليمي خصائص النمو للقدرات الحركية والبدنية لهذه المرحلة السنية التي تنطبق على عينة البحث فيما يلي :

- أن يراعي البرنامج الفروق الفردية بين المبتدئين .
- اختيار التدريبات التي تعمل على تنمية عناصر اللياقة البدنية الخاصة بمرحلة المبتدئين .
- أن يعمل البرنامج على تنمية القدرات الحركية والبدنية للمبتدئين .
- مساعدة المبتدئين على اكتساب مهارات حركية متعددة لتحقيق رغبات وميول المبتدئين .

أهم خصائص النمو العقلي - المعرفي لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ - ١٢)

- مقدرة محدودة لتركيز الانتباه في بداية هذه المرحلة ، ثم يحدث تحسن تدريجي حتى نهاية هذه المرحلة . وبالرغم من ذلك فإن كل من البنين والبنات في وسعهم قضاء أوقات طويلة نسبية في ممارسة الأنشطة التي تستثير اهتمامهم .
- يفكر الطفل في بداية هذه المرحلة بواسطة الصورة البصرية ، وكلما اقترب من نهاية هذه المرحلة يقل الاعتماد على الصورة البصرية ويحل محلها تدريجيا الألفاظ والكلمات .
- يتميز التخيل - أضافه جديدة - في بداية هذه المرحلة بالابتعاد عن الواقع ، اما في نهاية هذه المرحلة فإن تخيلات الطفل تتميز بالواقعية ، بينما كان الطفل يتجه نحو اللعب الإيهامي في المرحلة السابقة أصبح يتجه نحو ما هو واقعي .
- نمو مطرد سريع في المقدرة على التذكر - استعادة الطفل ما مر في خبرته السابقة - ولكن في بداية هذه المرحلة يميل إلي الحفظ الآلي ويصعب عليه فهم الأشياء عن طريق الأسباب

، اما في النصف الثاني من هذه المرحلة يبدأ عنصر الفهم يدخل كأحد العوامل التي تساعد على التذكر .

- زيادة حب الاستطلاع والاستكشاف الحركي والرغبة لمعرفة الإجابة عن السؤال لماذا ؟
- تزداد المقدرة على تعلم ونمو المفاهيم والتفكير المجرد ، ومن أمثلة ذلك معرفة الصواب والخطأ ، والخير والشر ، وتقرب هذه المعايير وتلك القيم من معايير وقيم الكبار .
- زيادة المحصول اللغوي نتيجة ما يسمعه الطفل من مفردات ومصطلحات من المعلمين بالمدرسة و نتيجة ما يقرأه في كتبه الدراسية او في قراءاته أحره .

وقد راعى الباحث عند بنائه للبرنامج التعليمي خصائص النمو العقلي والمعرفي لهذه المرحلة السنوية التي تنطبق على عينة البحث فيما يلي :

- أن يعمل البرنامج على استثارة اهتمام المبتدئين نحو استخدام البرنامج في التعلم .
- أن يشمل البرنامج الربط بين التصور البصري واللفظي للمحتوى التعليمي .
- أن يعمل البرنامج على زيادة مساحة التخيل وتوسيع مدارك المبتدئين .
- أن يساعد المبتدئين على تنمية التذكر .
- أن يعمل البرنامج على تنمية الذكاء للمبتدئين .
- أن يعمل البرنامج على زيادة حب الاستطلاع لدى المبتدئين وزيادة الرغبة والفضول للوصول إلى المعرفة .
- أن يتعرف المبتدئين من خلال البرنامج على الصواب والخطأ بأنفسهم .
- أن يعمل البرنامج على زيادة الحصيلة اللغوية والمصطلحات الجديدة لدى المبتدئين .

أهم خصائص النمو الاجتماعي – الانفعالي لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ - ١٢ سنة)

- تتميز السنوات الأولى لهذه المرحلة بتمركز التلميذ نحو ذاته ، وعدم التفاعل الجيد في اللعب مع المجموعات الكبيرة ، بينما يستطيع التفاعل الجيد في اللعب مع المجموعات الصغيرة .
- يحدث التقدم الاجتماعي للتلميذ عند ممارسته اللعب ، حيث يلاحظ مع تقدم عمر التلميذ انه يؤدي اللعب الجماعي بدلا من اللعب الفردي (الانعزالي) ، بمعنى انه يستطيع أن يشارك في الألعاب الجماعية كعضو في فريق يفهم روح الفريق ويلتزم بها .

- تتميز علاقات التلميذ مع رفاقه و زملائه بالتعاون بعد أن كانت علاقات التنافس والعداء هي التي تسود علاقاته برفاقه في مرحلة الطفولة المبكرة (ما قبل المدرسة) .
 - اتساع دائرة اتصال التلميذ بالعالم الخارجي مع التلاميذ ومع المربين (المعلمين) يصرفه عن التركيز على مطالبه الشخصية فلا تكون هناك مبررات قوية للانفعال والتوتر الزائدين (مرحلة الطفولة الهادئة انفعاليا) .
 - تزداد قدرة التلاميذ على ضبط النفس ، وضبط مشاعرهم وكتبها ، ونقل مخاوف الأطفال ، بينما تظهر لديهم مخاوف من نوع جديد في المخاوف المرتبطة بالفشل فيما يقومون به من واجبات او أعمال معينة .
 - يثق التلميذ في نفسه نظرا لزيادة معلوماته ومهارته التي يكتسبها ، ويصبح قادرا على إشباع حاجاته ويصبح أكثر استقلال .
 - تعتبر هذه المرحلة مجالا طيبا لغرس القيم والمبادئ الأخلاقية ، وفيها يشعر الطفل بالخطأ ويؤنب نفسه .
 - يحتاج التلميذ إلي الشهرة واثبات الذات . (١٠ : ٨٦ - ١٠٤)
- وقد راعى الباحث عند بنائه للبرنامج التعليمي خصائص النمو الاجتماعي والانفعالي لهذه المرحلة السنية التي تنطبق على عينة البحث فيما يلي :
- أن يعمل البرنامج على إشباع وميول حاجات المبتدئين .
 - أن يعمل البرنامج على زيادة الثقة بالنفس واثبات الذات لدى المبتدئين .
 - أن يشعر المبتدئين بالمسؤولية من خلال تفاعلهم مع البرنامج .
 - تنمية شعور المبتدئين بالجمال من خلال المحافظة على نظافة المكان المتواجدين فيه .
 - أن يشعر المبتدئين بشخصيته المستقلة مع إعطائه التوجيه الغير مباشر خلال فترة استخدام البرنامج .

ثانيا : الدراسات السابقة :

قام الباحث بمسح شامل للدراسات والبحوث العربية والاجنبية التي اجريت في المجال الرياضي وغير الرياضي والمتعلق بموضوع البحث في العديد من المصادر المتمثلة في رسائل الماجستير والدكتوراة وفي المجالات والدوريات العلمية وكذلك المؤتمرات العلمية لكليات التربية الرياضية بالاضافة الي مستخلصات البحوث الدولية وشبكات الانترنت بغرض التعرف على اهم النتائج التي توصلت اليها هذه الدراسات وكذلك الاجراءات المنهجية والمعالجات الاحصائية التي استخدمت للإفادة منها في هذا البحث ، وقد استعان الباحث ببعض الدراسات السابقة و المرتبطة بموضوع بحثه وقد قام بترتيبها من حيث تاريخ اجراءها من الاقدم الي الاحدث على النحو التالي :-

أولا : الدراسات العربية :

الدراسة الأولى:

" بناء اختبار معرفي في المباراة "

دراسة قام بها محمد سليمان المتوكل (١٩٩٤ م) (٥١)

- الهدف :** استهدفت الدراسة بناء اختبار معرفي في المباراة .
- المنهج :** استخدم الباحث المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة البحث .
- العينة :** بلغ حجم العينة ١٢٠ طالبا من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالهرم تم اختيارهم بالطريقة العمدية .
- استراتيجية التدريس :** قام الباحث بتطبيق الاختبار المعرفي المقترح على عينة البحث مستخدما المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة البحث .
- وسائل جمع البيانات :** استمارات جمع البيانات - الاختبار المعرفي الخاص بالمبارزة .
- الأسلوب الإحصائي :** استخدمت الباحث المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار (ت) ومعامل الارتباط لبيرسون - معامل الصعوبة معامل الالتواء .
- أهم النتائج :** إن الاختبار المعرفي يتميز بمعاملات صدق وثبات عالية ويمكن الاعتماد عليه في قياس المعارف والمعلومات الخاصة بالمبارزة .

الدراسة الثانية:

" تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم في تعليم المهارات الحركية والمعرفية في كرة السلة "

دراسة قام بها أحمد محمد عبد الله (١٩٩٥ م) (٧)

- الهدف :** استهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام جهاز الكمبيوتر في تعلم المعارف النظرية لقانون كرة السلة وجهاز الفيديو في تعلم بعض مهارات كرة السلة وكذلك مقارنة استخدام الوسائل التكنولوجية (الكمبيوتر - الفيديو) بالطريقة التقليدية .

- المنهج** : استخدم الباحث المنهج التجريبي حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .
- العينة** : بلغ حجم العينة ٤٠ ناشئ كرة السلة تحت ١٤ سنة بنادي الشمس الرياضي وتم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية .
- وسائل جمع البيانات** : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - اختبار الذكاء - اختبار معرفي - جهاز الكمبيوتر والفيديو لتعلم المهارات الحركية قيد البحث .
- استراتيجية التدريس** : بعد تقسيم العينة إلى مجموعتين تم التدريس على النحو التالي : المجموعة التجريبية : ويدرس أفرادها باستخدام الكمبيوتر والفيديو المجموعة الضابطة : ويدرس أفرادها بالطريقة التقليدية
- الأسلوب الإحصائي** : استخدمت الباحث المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار (ت) ومعامل الارتباط لبيرسون - النسبة المئوية .
- أهم النتائج** : - فعالية استخدام جهاز الفيديو والكمبيوتر في تعلم بعض المهارات الحركية قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفي للقانون .
- ارتفاع نسبة التقدم في المستوى المهارى والمعرفي للمجموعة التجريبية التي استخدمت جهاز الفيديو والكمبيوتر في التعليم على المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية .

الدراسة الثالثة:

" أثر استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسي والاتجاهات لدى طلاب كلية التربية "

دراسة قامت بها زينب محمد أمين (١٩٩٥ م) (٢٥)

- الهدف** : استهدفت الدراسة التعرف على مدى فاعلية استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسي لدى طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا .
- التعرف على مدى فاعلية استخدام الهيبرميديا على تنمية الاتجاهات نحو استخدام الكمبيوتر في التعليم لدى طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا
- المنهج** : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .
- العينة** : بلغ حجم عينة البحث ٣٠ طالبا وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء — اختبار الذكاء — اختبار معرفي — مقياس الاتجاه نحو استخدام الكمبيوتر في التعليم — برمجة كمبيوتر في ضوء خصائص الهيبرميديا.

استراتيجية التدريس : بعد تقسيم العينة إلى مجموعتين تم التدريس لها على النحو التالي :
المجموعة التجريبية : ويدرس أفرادها المحتوى العلمي لوحدة الشفافيات باستخدام برنامج الكمبيوتر المعد وفقا لخصائص الهيبرميديا .

المجموعة الضابطة : ويدرس أفرادها نفس المحتوى العلمي بالطريقة المعتادة .

الأسلوب الإحصائي : - المتوسط الحسابي ، الانحراف المعياري ، النسبة الفئوية، تحليل

التباين، معامل الارتباط ، معادلة شيفه scheffe لحساب قيمة (ت) .

أهم النتائج : ارتفاع مستوى تحصيل المجموعة التجريبية التي استخدمت برنامج الكمبيوتر المعد وفقا لخصائص الهيبرميديا عن تحصيل نظرائهم أفراد المجموعة الضابطة ويعزى ذلك الى ان استخدام الهيبرميديا بما يتضمن من انماط مختلفة لمعلومات وبيئات إلكترونية تساعد على تعميق المعلومات وتقديمها في إطار متكامل فعال .

الدراسة الرابعة:

" فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوميات والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية "

دراسة قامت بها منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠ م) (٥٣)

الهدف : - استهدفت الدراسة التعرف على الأسلوب الأمثل لتقديم عرض

المهارة الحركية (رسوم متحركة) (صور متحركة) (الاثنين معا)

- التعرف على سرعة العرض المثلّي لتقديم المهارة الحركية في برنامج الكمبيوتر متعددة الوسائل (بطى - واقعي) .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لـ ٦ مجموعات

مجموعة ضابطة و ٥ تجريبية .

العينة : بلغ حجم العينة ٩٦ طالبة من طالبات الفرقة الأولى من كلية التربية

الرياضية بنات - جامعة حلوان .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو —

اختبار الذكاء — برنامج كمبيوتر تعليمي متعدد الوسائط .

استراتيجية التدريس : بعد تقسيم العينة إلى ٦ مجموعات تم التدريس لهم على النحو التالي :

المجموعة الضابطة وتم التدريس لها بالطريقة التقليدية والمجموعة

التجريبية الأولى تم التدريس لهم بالرسوم المتحركة والمجموعة

التجريبية الثانية تم التدريس لها بالصور المتحركة والمجموعة

التجريبية الثالثة تم التدريس لهم بالاثنتين معا والمجموعة التجريبية

الرابعة تم التدريس لها ببرامج الكمبيوتر متعددة الوسائط (بطى)

والمجموعة التجريبية الخامسة تم التدريس لهم ببرامج الكمبيوتر

متعددة الوسائط .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار

(ت) ومعامل الارتباط لبيرسون .

أهم النتائج : توجد فروق دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت

أسلوب الرسوم والصور المتحركة معا .

الدراسة الخامسة :

" فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ م حواجز "

دراسة قام بها أحمد محمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١ م) (٦)

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على فاعلية بعض أساليب استخدام

الكمبيوتر (الوسائل المتعددة - أفلام الفيديو - عرض الصور) في

تعلم مسابقة ١٠٠ م / حواجز .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لأربع مجموعات

ثلاثة تجريبية وواحدة ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ١٠٠ طالب من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية

الرياضية للبنين ، جامعة المنصورة وتم اختيارهم بالطريقة العمدية

العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو —

اختبارات لقياس القدرات البدنية — بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء

— وسائط متعددة بواسطة الكمبيوتر .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث إلى ٤ مجموعات ثلاثة تجريبية ويدرس لها باستخدام بعض أساليب الكمبيوتر والضابطة يدرس لها بالطريقة التقليدية .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابي ، الانحراف المعياري ، الوسيط ، معامل الالتواء إختبار (ت) معامل الارتباط البسيط لبيرسون ، تحليل التباين ، اختبار أقل فرق معنوي L . S . D النسبة المئوية .

أهم النتائج : ان اسلوب الوسائط المتعددة بواسطة الكمبيوتر كان لها تأثير ايجابي افضل على مستوى الاداء الرقمي لمسابقة ١٠٠ م / حواجز يليه اسلوب افلام الفيديو بواسطة الكمبيوتر ثم اسلوب عرض الصور بواسطة الكمبيوتر واخيرا الاسلوب التقليدي.

الدراسة السادسة :

" أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقات الوثب العالي لدى المبتدئين " دراسة قام بها أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١ م) (٨)

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية (لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهيرية) معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة اثر استخدامها على كل من :

(١) مستوى الأداء المهاري لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهيرية لدى المبتدئين من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا .

(٢) مستوى التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهيرية لدى المبتدئين من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا .

(٣) آراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا لتعلم مسابقة الوثب العالي .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٢٠ تلميذ من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء — اختبار الذكاء — اختبار معرفي — استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية — برمجية الكمبيوتر المقترحة .

- استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداها تجريبية ويدرس أفرادها باستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيرميديا والمجموعة الضابطة ويدرس أفرادها باستخدام الطريقة المعتادة .
- الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والمونوال ومعامل الالتواء إختبار (ت) معمل الارتباط ، معامل السهولة ، معامل الصعوبة ، نسبة التحسن ، اختبار مربع (كا) لحسن المطالبة (كا٢)
- أهم النتائج : برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى الاداء المهارى والتحليل المعرفي لمسابقة الوثب العلى بالطريقة الظهرية لأفراد المجموعة التجريبية كما كان لها اثر ايجابي على اراء وانطباعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما ساهم فى تحقيق الجانب الوجداني الانفصالي .
- الدراسة السابعة :
- " تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط على تعلم بعض مهارات رياضية الجمناز "
- دراسة قام بها النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١ م) (٤٢)
- الهدف : استهدفت الدراسة التعرف عل تأثير استخدام الحاسب الآلى متعددة الوسائط على تعلم : مهارة الوقوف على الرأس - السند في الثقيلة الجانبية لليدين - القفز فتحا فوق المهر
- المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة
- العينة : بلغ حج العينة ٣٠ تلميذ من تلاميذ الصف الثاني الاعدادى بمحافظة الدقهلية
- وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - برنامج الحاسب الآلي متعدد الوسائط
- استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداها تجريبية واستخدمت برنامج الحاسب الآلي متعدد الوسائط فى المهارات قيد البحث والاخرى ضابطة وتم التدريس لها بالطريقة المعتادة فى التعليم .
- الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابي ، الانحراف المعياري ، ومعامل الالتواء واختبار (ت) ومعامل الارتباط البسيط لبيرسون .

أهم النتائج : التعلم بواسطة الحاسب الالى اكثر فاعلية وإيجابية فى تعلم المهارات قيد البحث وفى التحصيل المعرفى لهذه المهارات من التعلم بالطريقة التقليدية .

الدراسة الثامنة :

" تصميم برنامج تعليمي بالحاسب الالى (الكمبيوتر) لتعليم بعض المهارات المبارزة "

دراسة قامت بها عائشة محمد الفتح احمد (٢٠٠١ م) (٢٨) .

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على تأثير البرنامج التعليمي على تعليم بعض مهارات المبارزة

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٤٨ طالبة من طالبات الفرقة الاولى من كلية التربية الرياضية للبنات جامعة حلوان وتم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — اختبار الذكاء — البرنامج التعليمي المقترح .

استراتيجية التدريس : قسمت عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية تم التدريس لها عن طريق البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الحاسب الالى والاخرى ضابطة تم التدريس لها بالطريقة التقليدية .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة الاسلوب الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء اختبار (ت) ومعامل الارتباط البسيط لبيرسون .

أهم النتائج : كان من اهم نتائج هذه الدراسة وجود دالة إحصائية بين المجموعتين : التجريبية والضابطة فى تعلم بعض مهارات المبارزة قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت الحاسب الالى فى التعليم .

الدراسة التاسعة :

" تأثير التعلم الذكي باستخدام الحاسب الالى على بعض مهارات المبارزة لدى المعاقين حركيا "

دراسة قامت بها أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢ م) (١٤) .

الهدف :- استهدفت الدراسة تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب التعلم الذكي من خلال الحاسب الالى والتعرف على تأثيره على مستوى الأداء

المهارى للمهارات قيد البحث لدى المعاقين حركيا وكذلك على مستوى التحصيل المعرفي .

- التعرف على اثر البرنامج المقترح على تنمية الآراء والانطباعات الوجدانية على عينة البحث نحو استخدام برمجة الحاسب الالى في تعليم المعاقين حركيا.

المنهج

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لمجموع تجريبية واحدة .

العينة

: بلغ حجم العينة البحث ١٢ لاعبة من لاعبات النادي الاهلى للمعاقين حركيا بمدينة طنطا وتم اختبارهم بالطريقة العمدية .

وسائل جمع البيانات

: استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء - اختبار الذكاء - اختبار معرفي - استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية - برمجة الكمبيوتر التعليمية المقترحة .

استراتيجية التدريس

: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام القياس القبلي والبعدي لمجموعة واحدة بعد استخدامها للبرنامج التعليمي من خلال الكمبيوتر

الأسلوب الإحصائي

: استخدمت الباحثة المتوسط الحسابى والمعدل الانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء ومعامل الارتباط البسيط لبيرسون واختبار (ت) وتحليل التباين .

أهم النتائج

- برنامج الحاسب الالى التعليمي المقترح المعد بإسلوب التعلم الذكي ساهم بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى التحصيل المعرفى لدى المجموعة التجريبية (عينة البحث)

- برنامج الكمبيوتر التعليمى المقترح كان له تأثير ايجابى على اراء وانطباعات افراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما ساهم فى تحقيق الجانب الوجدانى والانفعالي .

الدراسة العاشرة :

" تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الأساسية في المباراة" دراسة قام بها أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢ م) (٩) .

الهدف

: استهدفت الدراسة إعداد وحدات تعليمية باستخدام الحاسب الالى والتعرف على تأثير استخدام هذه الوحدات على تعلم بعض المهارات الأساسية في المباراة .

- المنهج** : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .
- العينة** : تم اختبار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بجامعة الزقازيق وقد بلغ اجمالي عينة البحث ٥٠ طالب .
- وسائل جمع البيانات** : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — استمارة تقييم مستوى الأداء — برنامج الكمبيوتر المقترح .
- استراتيجية التدريس** : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية واستخدم معها برنامج الحاسب الآلي في التعليم والأخرى ضابطة اتبع معها طريقة التدريس المعتادة (الشرح اللفظي وأداء النموذج) .
- الأسلوب الإحصائي** : استخدم الباحث المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل التقلطح ومعامل الالتواء واختبار (ت) .
- أهم النتائج** : تؤثر طريقة التعلم باستخدام الكمبيوتر تأثيرا إيجابيا فعلا على تعلم بعض المهارات الأساسية في المصارعة .

الدراسة الحادية عشر :

" برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبيرميديا وإثره على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية "

دراسة قام بها محسن محمد أبو النور ، محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩)

- الهدف** : استهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام برنامج الهيبيرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للمبتدئين .
- المنهج** : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .
- العينة** : بلغ حجم العينة ٤٠ طالبا من طلاب كلية التربية الرياضية
- وسائل جمع البيانات** : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — استمارة تقييم مستوى الأداء المهاري — البرنامج التعليمي المستخدم بأسلوب الهيبيرميديا .
- استراتيجية التدريس** : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية تستخدم الهيبيرميديا والأخرى ضابطة واستخدمت الطريقة التقليدية في التعليم .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابي والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الارتباط واختبار (ت) .

أهم النتائج : كان من أهم النتائج الدراسة فاعلية أسلوب الهيرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للأفراد عينة البحث .

الدراسة الثانية عشر :

" تأثير استخدام أسلوب الهيرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القدم "

دراسة قام بها محمد علي محمود ، مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢ م) (٤٧) .

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على مدى فاعلية أسلوب الهيرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القدم "

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٤٠ مبتدئ

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — اختبار الذكاء — البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الهيرميديا .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم مجموعة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية واستخدمت أسلوب الهيرميديا في التعليم والأخرى ضابطة تستخدم الطريقة التقليدية المتمثلة في الشرح اللفظي وأداء النموذج .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء واختبار (ت) .

أهم النتائج : فاعلية استخدام أسلوب الهيرميديا في تعلم مهارة التصويب وضرب الكرة بالرأس للمجموعة التجريبية عن المجموع الضابطة .

الدراسة الثالثة عشر :

" تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية - جامعة المنصورة "

دراسة قام بها خالد فريد عزت زيادة (٢٠٠٢) (٢٣)

- الهدف :** استهدفت الدراسة التعرف على تأثير البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية - جامعة المنصورة وذلك من خلال تصميم برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر ومعرفة أثره على تعلم بعض مهارات الجودو .
- المنهج :** استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .
- العينة :** بلغ حجم العينة ٦٠ طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة المنصورة .
- وسائل جمع البيانات :** استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء - البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر .
- استراتيجية التدريس :** تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية وتم التدريس لها بتطبيق البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر والمجموعة الضابطة تم التدريس لها بتطبيق البرنامج المتبع بالكلية .
- الأسلوب الإحصائي :** المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء ونسبة التحسن واختبار (ت) .
- أهم النتائج :** - اثر البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر تأثيرا ايجابيا على تعلم طلاب المجموعة التجريبية للمتغيرات المهارية لرياضة الجودو .
- استخدام الوسائط المتعددة داخل البرنامج المقترح (الكمبيوتر - الفيلم التعليمي - الصوت - الصورة - الموسيقى)
- البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر كان له تأثيرا على تعلم المتغيرات المهارية لرياضة الجودو (قيد البحث) من البرنامج التقليدي مما يؤكد على قوة تأثيره وفاعليته .

الدراسة الرابعة عشر :

" فعالية برنامج تروحي ثقافي باستخدام الهبرميديا على الثقافة الترويحية الخلوية "

دراسة قامت بها نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣ م) (٥٦) .

- الهدف :** استهدفت الدراسة تصميم برنامج تروحي ثقافي باستخدام الهبرميديا والتعرف على مدى فاعليته في تنمية الثقافة الترويحية الخلوية لدى طالبات كلية التربية الرياضية بطنطا .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٦٠ طالبة من طالبات الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بطنطا .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس مستوى الثقافة الترويحية - برنامج الهيبرميديا المقترح في إكساب النقاط الترويحية الخلوية .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية تدرس برنامج الهيبرميديا (مواد المعالجة التجريبية) عن الثقافة الترويحية الخلوية والأخرى ضابطة لم تمر بأية معالجة تجريبية .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الارتباط لبيرسون ومعامل السهولة ومعامل الصعوبة ومعامل التميز واختبار (ت)

أهم النتائج : - تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت برمجية الهيبرميديا على المجموعة الضابطة في مستوى الثقافة الترويحية الخلوية .

- ظهرت فاعلية اثر التعليم الافرادى فى فى اكتساب جوانب الثقافة الترويحية الخلوية .

- صلاحية برمجة الهيبرميديا فى اكتساب المعلومات والمعارف المرتبطة بالثقافة الترويحية الخلوية .

- ساهمت برمجية الهيبرميديا فى اكساب الثقافة الترويحية الخلوية .

الدراسة الخامسة عشر :

" اثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي "

دراسة قامت بها فاطمة محمد محمد فليفل (٢٠٠٣ م) (٣٧)

الهدف : - استهدفت الدراسة التعرف على البرمجية الكمبيوترية المعدة بتقنية

الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفي للمحتوى العلمي للمهارات فى كرة السلة من حيث تاريخ اللعبة ، تحليل المهارات ، بعض مواد القانون المرتبطة بالمهارات قيد البحث .

- التعرف على البرمجية الكمبيوترية المعدة بتقنية الهيبرميديا على

مستوى الأداء لمهارات كرة السلة قيد البحث .

- التعرف على البرمجية الكمبيوترية المعدة بتقنية الهيبيرميديا على تنمية الآراء والانطباعات الوجدانية لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسى عند تعلمهن لمهارات كرة السلة قيد البحث .

المنهج

: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة

: تبلغ حجم العينة ٦٠ تلميذة من تلميذات الصف الأول الإعدادي .

وسائل جمع البيانات

: استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء - اختبار الذكاء - اختبار معرفي - استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية - برمجية الكمبيوتر المقترحة .

استراتيجية التدريس

: تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية وقوامها ٣٠ تلميذة وقد اتبع معهن استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبيرميديا والأخرى ضابطة وقوامها ٣٠ تلميذة واتبع معهن طريقة التدريس التقليدية (المتبعة) لتدريس نفس المهارات قيد البحث .

الأسلوب الإحصائي

: المتوسط الحسابي والانحراف المعياري - الوسيط - اختبار (ت) - نسبة التحسن (معدل التغير) - معامل الارتباط - معامل السهولة - معامل التميز - معامل الالتواء - اختبار مربع (كا) لحسن المطابقة كا_٢

أهم النتائج

: - برمجة الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبيرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى التعلم وتحسن مستوى أداء مهارات كرة السلة قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفي لافراد المجموعة التجريبية .

- نسبة التحسن المئوية فى كل من مستوى الاداء المهارى والتحصيل المعرفي لدى المجموعة التجريبية اعلى من نسبة التحسن لدى المجموعة الضابطة .

- برمجة الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبيرميديا كان لها اثر إيجابي على آراء وانطباعات افراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما يساهم فى تحقيق الجانب الوجدانى

الدراسة السادسة عشر :

" تصميم منظومة تعليمية باستخدام الحاسب الالى وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضية بالسادات في سلاح الشيش "

دراسة قامت بها نسرین محمد عید الشرقاوی (٢٠٠٣ م) (٥٥)

الهدف

- استهدفت الدراسة التعرف على تأثير المنظومة التعليمية باستخدام

الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الأساسية في سلاح الشيش (

قيد البحث) للمبتدئين .

- التعرف على تأثير المنظومة التعليمية باستخدام الحاسب الالى على

تنمية النواحي المعرفية لدى المبتدئين (عينة البحث) .

المنهج

: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين

إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة

: تم اخيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الاولى بكلية

التربية الرياضية بمدينة السادات-جامعة المنوفية وبلغ حجم العينة

٣٤ طالب .

وسائل جمع البيانات

: استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو -

اختبارات الصفات البدنية الخاصة بالمبارزة - اختبار لقياس مستوى

الأداء المهاري - اختبار الذكاء - اختبار التحصيل معرفي -

المنظومة التعليمية المقترحة بواسطة الحاسب الآلي .

استراتيجية التدريس

: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي

لمجموعتين إحداهما تجريبية واستخدمت المنظومة التعليمية باستخدام

الحاسب الآلي والأخرى ضابطة واستخدمت معهم طريقة التدريس

التقليدية وأجراء القياسات البعدية فقط للمجموعتين

الأسلوب الإحصائي

: استخدمت الباحثة المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري

ومعامل الارتباط لبيرسون واختبار (ت) .

أهم النتائج

: - تؤثر المنظومة التعليمية بإستخدام الحاسب الالى تأثير إيجابي على

تعلم بعض مهارة المبارزة والهجوم البسيط من حيث تقدم مستوى

الاداء المهارى .

- تؤثر المنظومة التعليمية بإستخدام الحاسب الالى تأثيرا إيجابيا على

زيادة التحصيل المعرفى لدى الطلاب .

الدراسة السابعة عشر :

" تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين "

دراسة قام بها جوزيف ناجي أديب بقطر (٢٠٠٣) (٢١)

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة ومعرفة أثره على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين .

- التعرف على تأثير البرنامج التعليمي على تعلم بعض المهارات لتنس الطاولة قيد البحث وكذلك على مستوى التحصيل المعرفي .
- بناء اختبار المعرفي في تنس الطاولة .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٨٢ طالب من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية - جامعة المنوفية

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - اختبار الذكاء - اختبار التحصيل المعرفي - البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط الفائقة .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية وخصصت لاسلوب الوسائط الفائقة في التعلم والثانية ضابطة التي خصصت لاسلوب الشرح اللفظي واداء النموذج العلمي (الاسلوب التقليدي) في التعلم .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعياري - معامل الالتواء - اختبار (ت) معامل الارتباط لبيرسون - النسبة المئوية - عامل السهولة - عامل الصعوبة - معامل التميز - معامل ألفا كرونباخ

أهم النتائج : - يؤثر اسلوب الوسائط الفائقة (استخدام الحاسب الالى في التعليم) تأثير ايجابيا على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفي لطلاب المجموع التجريبية .

- اسلوب الوسائط الفائقة (الحاسب الالى) كان اكثر تأثيرا على تعلم

مهارات تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفي من
الاسلوب التقليدي مما يدل على فاعليته .

الدراسة الثامنة عشر :

" تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم
لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا "

دراسة قام بها محمد سعد زغلول ، محمد علي محمود، هاني سعيد عبد المنعم (٢٠٠٣) (٥٠)

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية بمهارات

ضربات الكرة بالرأس في كرة القدم معدة بتقنية الهيبرميديا والتعرف

على أثرها على كل من التحصيل المعرفي ، ومستوى الأداء المهاري

، والانطباعات الوجدانية لدى طلبة كلية التربية الرياضية بطنطا .

المنهج : استخدم الباحثين المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها

تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٦٦ طالب من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية

الرياضية - جامعة طنطا

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو -

اختبارات لقياس القدرات البدنية - بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء

- اختبار الذكاء - اختبار معرفي - استمارة استطلاع الآراء

والانطباعات الوجدانية - برمجية الكمبيوتر المقترحة .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين أحدهما تجريبية واستخدمت

برمجية الكمبيوتر المعدة بأسلوب الهيبرميديا والثانية ضابطة التي

خصصت لأسلوب الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي (الأسلوب

التقليدي) في التعليم .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعياري - معامل الالتواء - اختبار

(ت) معامل الارتباط لبيرسون - النسبة المئوية - عامل السهولة -

معامل الصعوبة - معامل التميز

أهم النتائج : - أسلوب الهيبرميديا (استخدام الحاسب الالى في التعليم) كان

أكثر تأثيرا على تعلم مهارات ضرب الكرة بالرأس وعلى مستوى

التحصيل المعرفي لطلاب المجموع التجريبية .

ثانيا : الدراسات الأجنبية

الدراسة التاسعة عشر :

" اثر التطعيم بمساعدة الحاسب الالى على الجوانب المعرفية والنفس - حركية للمبتدئين فى رياضة الريشة الطائرة "

دراسة قام بها فيلنجم بيفرلى Filligim Beverl (١٩٨٩ م) (٦٥)

الهدف

: استهدفت الدراسة مقارنة تأثير استخدام كل من الحاسب الالى ، الفيديو ، الأسلوب التقليدي على :- تعلم المبتدئين الريشة الطائرة لمهارتي الإرسال والضربة المستقيمة بوجه المضرب الامامى .
- مستوى التحصيل لهم في هاتين المهارتين .

المنهج

: استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام ثلاث مجموعات اثنتين تجريبية والثالثة ضابطة .

العينة

: بلغ حجم العينة ٩٠ تلميذ وتلميذة من طلاب الصف السابع .

وسائل جمع البيانات

: استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - اختبار الذكاء - اختبار التحصيل المعرفي - برنامج الحاسب الآلي المقترح .

استراتيجية التدريس

: تم تقسيم عينة البحث الى ٣ مجموعات الأولى تستخدم الحاسب الالى فى التعليم ، والمجموعة الثانية استخدمت الفيديو ، والمجموعة الثالثة اتبع معها طريقة التعليم التقليدي .

أهم النتائج

: ان استخدام الحاسب الالى له تأثير ايجابى على تعلم المبتدئين مهارتى الارسال والضربة المستقيمة بوجه المضرب الامامى الريشة الطائرة ، وعلى التحصيل المعرفى فى هاتين المهارتين يليه اسلوب الفيديو ثم اسلوب التقليدي .

الدراسة العشرون :

" مقارنة بين النص المكتوب والتطعيم باستخدام الحاسب الالى والمحاضرة المبرمجة فى تعليم الإحصاء لطلاب التربية الرياضية للمتقدمين "

دراسة قام بها ويتاكر دان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨)

الهدف

: استهدفت الدراسة مقارنة تأثير كل من النص المكتوب والتعليم باستخدام الحاسب الآلي والمحاضرة المبرمجة على تعلم طلاب التربية الرياضية للمتقدمين لمادة الإحصاء

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لثلاث مجموعات
العينة : بلغ حج العينة (٤٧) طالب من طلاب كلية التربية الرياضية وتم
اختبارهم بالطريقة العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو -
اختبارات لقياس القدرات البدنية - اختبار الذكاء - برنامج الحاسب
الآلي المقترح - المحاضرة المبرمجة لمادة الإحصاء .

استراتيجية التدريس : استخدم الباحث التصميم التجريبي بثلاث ٣ مجموعات تجريبية
الاولى استخدمت التعليم باستخدام الحاسب الآلي والثانية استخدمت
النص المكتوب والثالثة التعليم باستخدام المحاضرة المبرمجة

أهم النتائج : - ان التعليم باستخدام الحاسب الآلي له تأثيرا ايجابى افضل على
تعلم طلاب التربية الرياضية للمتقدمين لمادة الاحصاء يليه التعليم
باستخدام النص المكتوب ثم التعليم باستخدام المحاضرة المبرمجة .
- وجود فروق دالة إحصائية بين القياس البعدي والقياس القبلى
للمجموعات التجريبية الثلاث فى تعلم طلاب التربية الرياضية
للمتقدمين لمادة الاحصاء لصالح القياس البعدى .

الدراسة الواحد والعشرون :

" مقارنة فاعلية الفيديو التفاعلي على القائم على الكمبيوتر والطريقة المعتادة فى كيفية تحليل
الطلاب لمهارتي في السباحة "

دراسة قام بها ماثياس Mathias (١٩٩١) (٧١)

الهدف : استهدفت الدراسة معرفة اذا كان للفيديو التفاعل اثر على قدرة
الطلاب على تحليل المهارات البسيطة مقابل المهارة المعقدة في
السباحة أم لا وكذلك معرفة مدى تفهم الطلاب لتطبيق للفيديو التفاعلي
القائم على الكمبيوتر .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين
إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة (١٧) طالب من طلاب جامعة كلوراندور وتم
اختبارهم عشوائيا

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو -

اختبارات لقياس القدرات البدنية الخاصة بالسباحة — اختبار لقياس مستوى الأداء المهارى — برنامج الفيديو التفاعلي القائم على استخدام الكمبيوتر .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم البحث الى مجموعتين احدهما تجريبية مكونة من ٦ طلاب واستخدمت الفيديو التفاعلي القائم على الكمبيوتر والأخرى ضابطة مكونة من ١١ طالب واتبع معها طريقة التدريس المعتادة .

أهم النتائج : اكدت العينة التى درست بإستخدام الفيديو التفاعلي القائم على الكمبيوتر بأنه وسط تعليمي فعال وانه سوف يستخدمه اذا أتيحت لهم الفرصة .

الدراسة الثانية والعشرون :

" فاعلية التعليم بمساعدة الحاسب الآلي فى تعليم القوانين وأنظمة التسجيل والمصطلحات فى رياضة التنس "

دراسة قام بها ألفارى بونز Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨)

الهدف : استهدفت الدراسة مقارنة فاعلية التعليم بمساعدة الحاسب الآلي فى تعليم القوانين وأنظمة التسجيل والمصطلحات فى رياضة التنس بالطريقة التقليدية.

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٢٨ طالب من طلاب الجامعة .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — اختبار التحصيل المعرفي — البرنامج التعليمي المقترح القائم على استخدام الحاسب الآلي .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احدهما تجريبية واستخدمت

أهم النتائج : الحاسب الآلي فى التعليم والأخرى ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية : وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعتين التجريبيتين والضابطة فى تعلم القوانين وأنظمة التسجيل والمصطلحات فى رياضة التنس لصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت الحاسب الآلي فى التعليم .

الدراسة الثالثة والعشرون :

" تأثير الفيديو التفاعلي القائم على الحاسب الآلي على كفاءة مدرس التربية الرياضية قبل الخدمة في تحليل المهارات النفسحركي في رياضة التنس "

دراسة قام بها شنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠)

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على مدى فاعلية الفيديو التفاعلي القائم على الحاسب الآلي على :

- كفاءة مدرس التربية الرياضية قبل الخدمة في تحليل مهارات النفسحركي في رياضة التنس ، مستوى أداء مهارات الحركة لهم ، مستوى التحصيل المعرفي لهم ، مستوى التحصيل لهم في تحليل المهارات الحركية .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة (٢١) طالب من طلاب السنة النهائية بكلية التربية الرياضية بجامعة كلورادور الشمالية بالولايات المتحدة الأمريكية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - اختبار التحصيل المعرفي - البرنامج التعليمي المقترح القائم على استخدام الحاسب الآلي .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية استخدمت الفيديو التفاعلي القائم على الحاسب الآلي والأخرى ضابطة استخدمت الأسلوب التقليدي في التدريس.

أهم النتائج : تفوق أفراد المجموعة التجريبية والضابطة التي استخدمت الأسلوب التقليدي في: ١- مستوى كفاءة المهارات النفسحركي في رياضة التنس ٢- مستوى الأداء المهارى .

٣- مستوى التحصيل المعرفي في تحليل المهارات الحركية

الدراسة الرابعة والعشرون :

" تكنولوجيا عملية جديدة في التربية البدنية بجامعة جورج ماسون بالولايات المتحدة الأمريكية "

دراسة قام بها ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥)

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على اثر كل من الميكروكومبيوتر وبث الأفلام التعليمية من خلال الدوائر التليفزيونية على تدريب ألعاب القوى وتطوير التدريب الفردي للايروبك لمجموعتين من الطلاب بجامعة جورج مسون الأمريكية .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تم اختبار عينة البحث من طلاب جامعة جورج ماسون الامريكية .
وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبارات لقياس القدرات البدنية — اختبار التحصيل المعرفي — برنامج الكمبيوتر المقترح — أفلام تعليمية تليفزيونية.

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداها تجريبية والاخرى ضابطة بحيث يتم التدريس للمجموعة التجريبية باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة المتمثلة في الكمبيوتر والافلام التعليمية التليفزيونية ، والمجموعة الضابطة يتم التدريس لها باستخدام الطريقة التقليدية .

أهم النتائج : برامج التكنولوجيا الحديثة المستخدمة في الدراسة ادت الى تطوير مستوى الطلاب في مسابقة الميدان والمضمار والايروبك ونال هؤلاء الطلاب مستوى متقدم في تلك المسابقات

- برامج التكنولوجيا الحديثة المستخدمة في الدراسة ادت الى الوصول الى مهارات متطورة وزيادة في عمليات الفهم والمعرفة لدى الطلاب .

الدراسة الخامسة والعشرون :

" تقييم الهيبيرميديا كوسيط تعليمي "

دراسة قام بها كوكورفون وأرشميل T-Cockerton & R-shimel (١٩٩٧) (٧٦)

الهدف : استهدفت الدراسة تقييم تجريبي لكتاب التاريخ الالكتروني الذي تم تقديمه في إطار من الهيبيرميديا ومقارنته بإصدار آخر من نفس المادة مبني على أساس نظري .

المنهج : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تكونت العينة من مجموعة من التلاميذ الصغار .
وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات — أدوات للدلالة على معدلات النمو — اختبار التحصيل المعرفي — كتاب التاريخ الالكتروني المقترح .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احدهما تجريبية ويدرس

افرادها باستخدام برنامج الكمبيوتر المعد بتقنية الهيرميديا والاخرى ضابطة ويدرس افرادها باستخدام الاصدار المبني على اساس النظرى .

أهم النتائج : - استخدمت وثيقة الهيرميديا كمصدر للمعلومات وضع التلاميذ فى

صورة ايجابية من حيث سهولة الاستخدام من أولئك التلاميذ الذين يستخدمون الاصدار المبني على الاساس النظري

- لم تكن هناك فروق واضحة بين المجموعتين من حيث عدد الاسئلة التى يكملها ويجب عنها التلاميذ بصورة صحيحة من حيث اهتمامهم بالمادة ومن حيث صعوبة المهمة .

- يمكن لانظمة الهيرميديا ان تخلق جو نشط للتعلم المؤثر .

الدراسة السادسة والعشرون :

" الهيرميديا والتأسيس التعليمي في المراحل الأولية من التعليم ، الدراسات المتطورة "

دراسة قام به جونثاند-جلاذ وسكي Jonthand ; Glazewski (٢٠٠٠) (٦٩)

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على اثر الهيرميديا على التأسيس التعليمي واستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلة المتوسطة) والتعرف على موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيرميديا في الوحدة التعليمية .

المنهج : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين احدهما تجريبية والاخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة (٢٠) تلميذ من المرحلة السادسة من التعليم الابتدائي وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبار الذكاء - استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية - البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب الهيرميديا .

استراتيجية التدريس : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين تجريبيتين ، التجريبية الأولى مجموعة موهوبين وتدرس باستخدام الهيرميديا والمجموعة الثانية وهى مجموعة العاديين وتدرس باستخدام الهيرميديا .

أهم النتائج : إن أسلوب الهيرميديا يكون استراتيجية مؤثرة تعليميا للموهوبين .

تحليل الدراسات السابقة :

من خلال العرض السابق يتضح أن الباحث قد أعتمد على مجموعة من الدراسات والبحوث السابقة منها المرتبط بموضوع البحث ومنها المتشابهة معه سواء كانت في مجال التعلم الحركي او في مجالات التعلم المختلفة ، بهدف التعرف على أوجه الشبه والاختلاف بين هذه الدراسات والدراسة الحالية وكذلك توضيح مدى الإفادة منها على النحو التالي .

أ- الأهداف :

يمكن تصنيف الدراسات السابقة من حيث تنوع أهدافها إلي الآتي :

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام أساليب تكنولوجيا حديثة في التعليم باستخدام الحاسب الآلي على تعلم المهارات الحركية والتحصيل المعرفي في بعض الرياضات المختلفة ومقارنتها بالطريقة التقليدية في التعليم كدراسة كل من ، فيلنجم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) ، ويتاكر دان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، ماتياس Mathias (١٩٩١) (٧١) ، ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) ، احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) ، منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) ، احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) .

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام الحاسب الآلي على تعلم المهارات الحركية لرياضة المبارزة ومقارنة ذلك بالطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج في التعليم كدراسة عائشة محمد الفتاح (٢٠٠١) (٢٨) ، أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) .

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على التحصيل الدراسي والاتجاهات على التعلم بصفة عامة للمواد العلمية المختلفة ومقارنة ذلك بالطريقة المتبعة في التعليم الشرح وأداء النموذج في التعلم كدراسة زينب محمد أمين (١٩٩٥) (٢٥) ، كوكورتون وأرشميل T-Cockerton & R-shimell (١٩٩٧) (٧٦) .

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم المهارات الحركية والتحصيل المعرفي والاتجاهات نحو التعلم ومقارنة ذلك بالطريقة المتبعة الشرح

وأداء النموذج) في التعليم كدراسة أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، محمد علي محمود و مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) .

- دراسة كان الهدف منها بناء اختبار معرفي في رياضة المبارزة وهي دراسة محمد المتوكل (١٩٩٥) (٥١) . ومن خلال التعرف على أهداف الدراسات السابقة فقد أفادت الباحث في تحديد الأهداف العامة لبحثه وصياغتها .

ب- المنهج :

اتفقت جميع الدراسات على استخدام المنهج التجريبي نظرا لمناسبته وملائمته لمثل هذه الدراسات فيما عدا دراسة محمد المتوكل (١٩٩٥) (٥١) فقد استخدمت المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة بحثه ولكن الدراسات التي استخدمت المنهج التجريبي فقد اختلفت في التصميم التجريبي على النحو التالي :

- دراسة تناولت مجموعة تجريبية واستخدام القياس القبلي والبعدي وهي دراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لمجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة واستخدام القياسات القبلي والبعدي كدراسة ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) ، كوكورتون وأرشميل T-Cockerton & R-shimell (١٩٩٧) (٧٦) ، جونثاند جلازوسكي Jonthand ; Glazewski (٢٠٠٠) (٦٩) احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) ، زينب محمد أمين (١٩٩٥) (٢٥) ، أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) ، نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) ، محمد سعد زغلول و محمد علي محمود وهاني سعيد عبد المنعم (٢٠٠٣) (٥٠) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لثلاث مجموعات واحدة ضابطة واثنين تجريبية كدراسة ،
فيلنجيم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لثلاث مجموعات تجريبية كدراسة ويتاكر دان Whitaker
Dan (١٩٩٠) (٧٨) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لستة مجموعات واحدة ضابطة وخمسة تجريبية كدراسة
منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) .

ومن خلال التعرف على المنهج المتبع بالدراسات السابقة فقد أفاد الباحث في تحديد المنهج
المناسب بما يتفق مع عينة البحث الحالي ، كما أفاد الباحث في تحديد التصميم التجريبي لبحثه
باستخدام مجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة واستخدام القياس الأبعدي والقياس التتبعي
(بقاء اثر التعلم) لمجموعتي البحث .

ج- العينة :

تنوعت الدراسات السابقة من حيث العينة المختارة فظهرت على النحو التالي :

- طلبة وطالبات كلية التربية الرياضية كدراسة منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) ،
احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أسامة
صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ،
خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) ، نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، نسرین
محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) ،
ويتاكر دان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، ماثياس Mathias (١٩٩١) (٧١) ،
ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢)
(٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) .

- مبتدئين كدراسة محمد علي محمود ومصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) .

- ناشئين كدراسة احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) .

- تلاميذ المرحلة الابتدائية كدراسة ، فيلنجيم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥)
كوكورتون وأرشميل T-Cockerton & R-shimell (١٩٩٧) (٧٦) ، جونثاند -
جلازوسكي Jonthand ; Glazewski (٢٠٠٠) (٦٩) .

- تلاميذ وتلميذات المرحلة الإعدادية كدراسة النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ،
فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) .

- طلاب بالمرحلة الثانوية كدراسة أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) .
- لاعبات (معاقات حركيا) كدراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) .
- وقد اتفقت جميع الدراسات على اختيار العينة بالطريقة العمدية العشوائية فيما عدا دراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) فقد اختارت العينة بالطريقة العمدية .
- قد تراوحت حجم العينات التي أجريت عليها هذه الدراسات ما بين (١٢) لاعبة وذلك في دراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) ، (١٠٠) طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية وذلك في دراسة احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، مما أفاد الباحث في تحديد واختيار عينة البحث .

د- وسائل جمع البيانات :

- تنوعت الدراسات لسابقة من حيث وسائل جمع البيانات على النحو التالي :
- دراسات استخدمت استمارات تسجيل البيانات ، أدوات للدلالة على معدلات النمو ، اختبارات لقياس القدرات البدنية ، بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ، اختبار الذكاء ، اختبار معرفي ، استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية - برمجية الكمبيوتر المقترحة . كدراسة أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، محمد سعد زغلول و محمد علي محمود وهاني سعيد عبد المنعم (٢٠٠٣) (٥٠) .

- دراسات استخدمت استمارات تسجيل البيانات - أدوات للدلالة على معدلات النمو - اختبارات لقياس القدرات البدنية - اختبار التحصيل المعرفي - البرنامج التعليمي المقترح القائم على استخدام الحاسب الآلي كدراسة منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) ، احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) ، نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) ، ويتاكردان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، ماثياس Mathias (١٩٩١) (٧١) ، ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) .

- دراسة استخدمت استمارات جمع البيانات وأدوات للدلالة على معدلات النمو واختبار معرفي كدراسة محمد سليمان المتوكل (١٩٩٤) (٥١) ، مما أفاد الباحث في تحديد وسائل وأدوات

جمع البيانات الملاءمة لطبيعة البحث وفي تصميم الاختبار المعرفي وكذلك الاختبار الوجداني (آراء وانطباعات المبتدئين) لعينة البحث .

هـ - المعالجات الإحصائية :

اختلفت المعالجات الإحصائية الخاصة بالدراسات السابقة باختلاف الهدف من كل دراسة مما أفاد الباحث في تحديد انساب المعالجات الإحصائية التي تتفق مع أهداف وعينة البحث .

و- أهم النتائج :

قد أسفرت نتائج الدراسات السابقة عن الآتي :

- اتفقت نتائج دراسة كل من أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، محمد علي محمود و مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) إن التعلم باستخدام أسلوب الهيبرميديا أكثر فاعلية وإيجابية في تعلم المهارات الحركية وفي مستوى التحصيل المعرفي من التعلم بالطريقة التقليدية .

- وأشارت نتائج دراسة كل من فيلنجم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) ، احمد محمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١) (٦) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) . إلى أن استخدام الحاسب الآلي في التعليم له تأثير إيجابي أفضل على تعلم المهارات الحركية من الطريقة التقليدية في التعلم .

- كما أثبتت نتائج دراسة كل من احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) ، ويتاكر دان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الحاسب الآلي في التعليم .

- أظهرت نتائج دراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) أن استخدام الحاسب الآلي في التعليم له تأثير إيجابي على تعلم المهارات الحركية للمعاقين .

- هذا وقد أكدت نتائج دراسة كل من فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، محمد علي محمود و مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) ، زينب محمد أمين (١٩٩٥) (٢٥) ، على ارتفاع مستوى تحصيل أفراد المجموعة التجريبية التي استخدمت برنامج الكمبيوتر

المعد بأسلوب الهيبرميديا عن تحصيل نظرائهم أفراد المجموعة الضابطة . مما أفاد الباحث في وضع فروض بحثه والتعرف على طريقة عرض وتفسير النتائج وتعزيز نتائج البحث .

مدى الإفادة من الدراسات السابقة :

- من خلال تحليل الدراسات السابقة فقد استفاد الباحث منها في مجال الدراسة الحالية فيما يلي:
 - أعطيت الدراسات السابقة صورة صادقة عن أهمية استخدام الهيبرميديا في مجال التربية بصفة عامة وفي مجال التربية الرياضية بصفة خاصة وكانت الدراسة الحالية نتاجا لدراسات سابقة مكملتها .
 - تعتبر الدراسة الحالية امتداد للدراسات السابقة من حيث إعداد برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا ، لأن هذه الدراسة تتفق مع متطلبات عصرنا الحالي من حيث الاتجاه إلى تفريد التعليم واستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة للكسر من جمود ورتابة الطريقة التقليدية (المتبعة) في التدريس .
 - بينت الدراسات أهمية الأخذ في الاعتبار خصائص نمو المبتدئين في هذه المرحلة السنوية وحاجتهم عند بناء البرنامج التعليمي بما يتناسب مع اهتماماتهم وقدراتهم وقد اخذ الباحث في اعتباره خصائص النمو للمبتدئين في هذه المرحلة عند إعداد البرمجية الحالية موضوع الدراسة.
 - بينت بعض الدراسات أهمية التأكد من كفاءة البرنامج والوحدات عن طريق التجريب .
 - تعرف الباحث على أدوات تقويم مختلفة لقياس الجانب المعرفي ، وآراء وانطباعات المبتدئين ، مما أفاد الباحث في إعداد أدوات التقويم الخاصة بهذه الدراسة .
 - تعرف الباحث على الأساليب الإحصائية المستخدمة في هذه الدراسات واستفاد من بعضها في دراسته الحالية .
 - الاستفادة من الدراسات السابقة التي تناولت إنتاج برمجيات تعليمية في تصميم وإنتاج برمجية الكمبيوتر التعليمية المقترحة والمعدة بأسلوب الهيبرميديا .
 - التعرف على طريقة عرض ومناقشة النتائج والوقوف على ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسات لتفسير وتعزيز نتائج الدراسة الحالية .