الفصل الأول

١/٠ المقدمة ومشكلة البحث

١/١ تقديم

١/٢ مشكلة البحث

١/٣ أهمية البحث

١/٤ هدف البحث

١/٥ فروض البحث

١/٦ مصطلحات البحث

١/٠ المقدمة ومشكلة البحث :

١/١ تقديم :

تتسم طبيعة هذا العصر بالتفوق المعلوماتى الهائل ،وتعدد أوعية المعرفة وثورة الأتصالات والتقدم العلمى والتكنولوجى فى كافة مناحى الحياة ،كما أن الأساليب التكنولوجية الحديثة والمعاصرة من أهم العوامل المؤثرة فى المنظومة التعليمية.

وفى ظل الحركة النشطة لتطوير العملية التعليمية والإهتمام بالتعليم ،وذلك من خلال مشاركة التلاميذ مشاركة فعالة ونشطة فى العملية التعليمية ،ونظرا لأهمية الأساليب التكنولوجية الحديثة والمعاصرة فى تطوير العملية التعليمية ،وحيث إنها ذات أثر فعال فى تطوير دور المعلم وتوفير فرص التعلم الذاتى الذى يؤدى إلى تحسين عمليتى التعليم والتعلم.

ويمر التعليم فى مجال التربية الرياضية الآن بفترة تطوير تفرضها طبيعة العصر، مما يستلزم فيها تغيير مناهجها الدراسية وأهدافها وأساليب تدريسها ، فالتعليم الآن يعتمد فى المقام الأول على الوظيفة النافعة لما نتعلم بمعنى أن تتحول حقائق العلم إلى ممارسة وسلوك حياة وتحقق أنشطة التربية الرياضية غايتها عن طريق تحقيق الأهداف الحركية والانفعالية مستخدمة فى ذلك الوسائل العلمية وأساليب التدريس الحديثة ، وملما بالاستخدامات الإبتكارية للوسائط وكيفية بناء البرامج التعليمية ومواقفها المختلفة وتصميمها بطريقة تتمشى مع حاجات المتعلمين وخصائصهم العقلية والنفسية والحركية ، حيث أن التطوير ما هو إلا عملية لتحسين وتجويد إتقان الأداء فى المواقف التعليمية ، فالهدف الأساسى من التطوير هو تحسين مخرجات العملية التعليمية المتمثلة فى الأداء المتقن. (٥٠ : ١٠٣، ١٠٤) (٣٧ : ٥٦)

والحاسب الآلى من أجهزة وأدوات تكنولوجيا التعليم الحديثة التى ساعدت على نقل المعرفة والمعلومات فى جميع المجالات المختلفة لقدرته العالية فى حفظ المعلومات اللفظية وغير اللفظية واسترجاعها بسهولة ، وهذا يسهل استخدامه فى عملية التعليم ، والحاسب الآلى فى حد ذاته لا يعتبر غاية ولكنة وسيلة لتوظيف أنماط متعددة من التعليم البرامجى ، وهناك العديد من هذه البرامج التى أثبتت نتائج الدراسات والأبحاث أنها تعمل على زيادة معدلات التذكر وتقليل الوقت المطلوب للتعلم ، وهناك العديد من الدراسات أيضا التى تؤكد على التأثير الأيجابى لبرامج الحاسب الآلى فى التعليم الفردى وبصفة خاصة فى التحصيل المعرفى للمعلومات. (١:٥٧)

والحاسب الآلى يقدم العديد من المساعدات للتغلب على المشكلات الموجودة فى الحقل التعليمى ، فهو يعمل على تقريب وجهات النظر بين المعلم والتلميذ ويقدم المادة العلمية بطريقة تتوافق مع مستوى الطالب. (٣:٣٥)

ولابد من التأكيد على أهمية العلاقة الترابطية بين إدخال التكنولوجيا في التعليم لإعداد المناهج الدراسية وتدريسها ونظم التقويم وبين الارتقاء بقدرات المتعلمين ، وذلك على اعتبار أن التقدم العلمي الحاصل في المجتمعات المتقدمة مرجعه إلى توظيف التكنولوجيا بإدارتها وأجهزتها الحديثة في مجال التعليم ، مما ينتج عنه وجود جيل من المتعلمين الذين يمتلكون المعارف والمهارات التكنولوجية اللازمة لتطوير العمليات الصناعية وأجهزتها ، وهكذا تتضح العلاقة الترابطية بين التقدم التكنولوجي والتعليم. (١٤ : ٦)

ويتفق ذلك مع ما أكده **بات هورن pat horn** ،**وسوزان بروش Suzanne brush** **١٩٩٥م** على أن استخدام تكنولوجيا الحاسب الآلى في التعليم قد يفتح أفاقا جديدة أمام كل من المعلم والتلميذ ، وبذلك يتحول دور المعلم من ناقل للمعلومات إلي الدور الإرشادي في الحقل التعليمي ، كما أن الطلاب سوف يكونوا قادرين على استخلاص المعلومات والمعارف وفهمها بصورة أفضل. (٦٦ : ٢٣)

وظهور الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " نتيجة للتقدم فى تكنولوجيا الاتصالات والحاسب الآلى ، ومن المستحدثات التكنولوجية التى تعمل على التوسع فى المعرفة وتوفير طرق متنوعة لاستخدام هذه المعرفة ، كما أنها تتيح فرص متعددة لتقديم مداخل جديدة مستخدما الحاسب الآلى فى تناول المعلومات بوسائط فى شكل برامج غير خطية. (١٨:٢٥١)

ويذكر كل من **بيكر Becker ودوير Dwyer** **١٩٩٤م** أن مستويات الإحساس والسيطرة والدافعية لدى الطلاب تزايدت نتيجة لاستخدام الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا كأداة للتعليم ، بالإضافة إلى أن الطلاب أظهروا ميل إلى الدراسة القائمة على الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا. (٦١ : ١٥٥)

ويضيف **الغريب زاهر إسماعيل ٢٠٠١م** أن التعليم باستخدام تطبيقات الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " تؤدي إلي تحسين جودة الحوار التفاعلي لدى المتعلم ، وجذب اهتمامه لدراسة المعلومات وتحقيق المشاركة الفعالة من خلال حيوية ودقة العرض ، مما يساعد على التركيز في تسلسل المعلومات ودلالتها ، هذا بالإضافة إلي توفير بيئة تعليمية محفزة للتعلم. (١٣ : ١٨٦)

وتذكر **زينب محمد أمين ٢٠٠٠م** أن برامج الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " تستخدم لإنتاج أشكال من البرامج التعليمية وتزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة فى الوسائط المتعددة الرقمية بالطريقة التي تقابل احتياجاته الخاصة ، فهي تتضمن أنماطا مختلفة لمعلومات وبيئات إليكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الإلكترونية التي تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمي ، وتتضمن

الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " الرسوم البيانية ، الرسوم المتحركة ، الصوت ، الموسيقى ، الخرائط ، جداول البيانات ، الصور ، الرسوم الثنائية والثلاثية الأبعاد ، مقاطع الفيديو بالإضافة إلي النص ، وذلك لتقديم الخبرات التربوية للمتعلم عن طريق تناول هذه البيانات والتفاعل معها من خلال التحكم في السرعة والتصفح والتتابع وكم المعلومات التي يحتاج إليها المتعلم عن طريق الحاسب الآلى بهدف الاستفادة القصوى ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم. (٣٠ : ١٨٧)

ومن خلال تحليل بعض الدراسات والبحوث فى مجال التعليم وجد أنه لا توجد طريقة من طرق التدريس أو وسيلة من الوسائل التعليمية أفضل من غيرها إلا فى ظروف معينة ، فالممارسات التربوية السائدة قد تكون غير صالحة فى هذا العصر ربما لأن الظروف والاعتبارات التى استخدمت فيها تلك الممارسات من قبل لم تساير نفس الظروف ،خاصة إذا وضعنا فى الاعتبار أن الإطار المحدد لمعظم الممارسات السائدة هو الوضع القائم ،ففى ظل الممارسات الحالية تضعف القدرات لمواجهة الإنفجارين المعرفى والسكانى لتحقيق آمال وتطلعات الأفراد الآخذة فى الزيادة والاتساع إلا ببرامج التعلم الذاتى والتطورات التكنولوجية وعلاقتها بالمنظومة التعليمية التى منها إمكانيات العرض المختلفة سواء فيما يتعلق بالنصوص أو الرسومات الثابتة أو المتحركة أو الفيديو ، وإمكانيات التفاعل المختلفة للإنسان وعلى الأخص ما يسمى بـ" التفاعل من خلال الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا ". (٢١ : ٢٤٦)

ولهذا أصبح التعليم الإيجابى هدفا رئيسيا لعملية تطوير التعليم في مصر، ومضمون هذا الهدف هو تحويل العملية التعليمية من عملية تلقى سلبى للطالب من المدرس إلى مشاركة إيجابية من الطالب لإيجاد سبل البحث عن المعلومة والقدرة على تصنيفها واسترجاعها بفهم واقتناع وليس عن طريق الحفظ والتلقين ، وقد دخلت التكنولوجيا جميع نواحى الحياة لتيسر للإنسان تحقيق غاياته ، كما أنها دخلت أيضا مجال التعليم. (٤٨ : ١٢١)

وتمثل المعرفة الرياضية أحد المجالات الهامة فى حياة الفرد الرياضى ، حيث تعد أحد أهم الوسائل الثقافية التى تسهم فى البنية المعرفية للرياضة كظاهرة اجتماعية ، كما تعمل على تحقيق الأهداف التعليمية والتربوية وتعد أحد الدعائم الأساسية فى تطوير وتحسين برامج التربية الرياضية وانتقاء المواقف التعليمية والتربوية المناسبة. (٣٢ : ٢٣)

وتعتبر رياضة كرة اليد من الرياضات الجماعية التى تلقى إقبالا شعبيا متزايدا ، والتى أدخلت فى العديد من المقررات التعليمية بمراحلها المختلفة نظرا لأهميتها ، وتعتمد مثل غيرها من الرياضات الأخرى على المبتدئين أو الناشئين باعتبارهم نواة المستقبل. (١٥ : ٣)

٢/١ مشكلة البحث :

من خلال قيام الباحث بالتدريس للمرحلة الإعدادية وعند تعليم مهارات كرة اليد لاحظ أن التلاميذ يصعب عليهم إدراك المراحل المختلفة فى أداء بعض المهارات ، والتى يصعب تعلمها باستخدام الطرق التقليدية المتبعة " اسلوب الأوامر" فى التعليم ، حيث أنها تحتاج في تعلمها ضرورة التركيز على الأجزاء المكونة للمهارة وكذلك الشكل النهائي للمهارة ككل ، وبالتالي فإنها تتطلب بذل جهد ووقت كبير من خلال التدريس بدون وسائل معينة لعملية التعلم ، مع ملاحظة التباين فى الفروق الفردية بين التلاميذ مما يزيد من العبء الواقع على المعلم.

والطرق التقليدية المتبعة " اسلوب الأوامر" فى التعليم تعتمد على مصدر واحد للمعرفة وهو الشرح من جانب المعلم ، ثم عرض للنموذج دون أدنى مشاركة فعلية للتلاميذ فى الموقف التعليمى ، وهذا لا يتلاءم مع التطور فى تكنولوجيا التعليم من حيث استخدام بعض الوسائط التعليمية التكنولوجية للارتقاء بالعملية التعليمية ، فى الوقت الذى تتوافر فيه هذه الوسائط بالفعل داخل معمل الحاسب الألى بالمدرسة ، وحيث أن عند استخدام الوسائط التعليمية التكنولوجية ينتقل التدريس فيها من طرق تعتمد على سلبية المتعلم إلى أساليب حديثة متطورة تنتقل فيها العملية التعليمية من المعلم إلى المتعلم ، ويكون دور المعلم هو التوجيه والإرشاد ، كما أنها تسهل من عملية التعليم وتقليل زمن التعلم للتلاميذ مما يؤدى إلى زيادة الفاعلية والكفاءة فى التعلم لدى التلاميذ.

ويشير **حسام محمد أبوحماد** نقلا عن **تراسى Tracy** ٢٠٠١ م أن الإنسان يستطيع أن يتذكر " ٢٠% " مما يسمعه ، ويتذكر أيضا "٤٠ % " مما يسمعه و يراه ، أما أن سمع ورأى وعمل فإن هذه النسبة ترتفع إلى حوالى "٧٠ % " ، بينما تزداد هذه النسبة فى حالة تفاعل الإنسان مع ما يتعلمه من خلال هذه الطرق الحديثة. (٢٥ : ٦)

ويذكر **إيهاب فتحى زكى** نقلا عن **أحمد حسين اللقانى** ١٩٨٦ م أن تعلم المهارات الحركية لها جوانب بدنية وأيضا جوانب معرفية ووجدانية ، كما أن اكتساب مثل تلك المهارات يعتمد على سلامة الطريقة المستخدمة فى مساعدة المتعلم على اكتسابها ومدى ملائمة الوسائط التعليمية المتاحة ومدى التفاعل بين الطريقة والوسيط التعليمى والمعلم الجيد. (١٩ : ٣)

ويذكر **محمد حسن علاوى** ١٩٩٢م أن الفرد قد لا تتاح له الفرصة لاستيعاب واكتساب القدر الكافى من الرؤية نظراً لأن المهارة تمر من أمامه مروراً سريعاً دون أن يعطيها الاهتمام الكافى ، ولا تترك سوى بعض الانطباعات الباهتة مما يؤدى إلى اكتساب المتعلم أداء خاطئ للمهارات الحركية. (٤٥ : ١١٩)

ويشير كل من **الغريب زاهر إسماعيل وإقبال البهبهانى ١٩٩٩م** أنه لا يعتبر توفير الأدوات اللازمة والأجهزة التكنولوجية الحديثة في مجال التعليم هو العامل المحدد لرقي التعليم ، ولكن الأهم هو الكيفية التي توظف بها هذه الأدوات في الموقف التعليمي من أجل تحقيق الأهداف المنشودة . (١٤ : ٦)

وكذلك يشير **أبو النجا أحمد عز الدين ١٩٩٢م** أن أساليب التدريس التقليدية لم تعد تفي بالمتطلبات التربوية التي زادت خلال هذا القرن ، فالحاجة إلى توسيع الخدمات التعليمية تضاعفت يوما بعد يوم ، الأمر الذي يتطلب استحداث أساليب تدريس جديدة لمقابلة هذه التحديات التي تقابل العملية التعليمية . (٣: ٤٢)

٣/١ أهمية البحث :

هناك العديد من العوامل التي ساهمت في تطوير المناهج ، منها التقدم التكنولوجي والاستفادة من نتائج البحوث والدراسات السابقة ، كما أن الأساليب التكنولوجية الحديثة والمعاصرة من أهم العوامل المؤثرة في المنظومة التعليمية ، حيث إنها ذات أثر فعال في تطوير دور المعلم وتوفير فرص التعلم الذاتي الذي يؤدي إلى تحسين عمليتي التعليم والتعلم ، ومن هنا تتضح أهمية البحث وذلك من خلال :

١/٣/١ الأهمية العلمية :

١/١/٣/١ يعتبر انعكاسا للاتجاهات التربوية الحديثة التي تؤكد علي استخدام مصادر التعلم المتعددة في عملية التعليم والتعلم الذاتي ومراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

٢/١/٣/١ إبراز مدى فاعلية التقنيات التكنولوجية الحديثة مثل الوسائط فائقة التداخل فى عملية التدريس والعمل على تطوير وتحسين البرامج التعليمية لتحقيق أكبر قدر من الأهداف التعليمية.

٣/١/٣/١ عدم وجود دراسات تناولت استخدام الوسائط فائقة التداخل فى تدريس كرة اليد للمرحلة الإعدادية.

٤/١/٣/١ محاولة الاستجابة أيضا لما تتطلبه حركة التجديد والتطوير التربوي من ضرورة الأخذ بالأساليب التعليمية الحديثة والتي تعطى للمتعلم دورا نشطا وفعالا فى العملية التعليمية ، حتى يستطيع التكيف مع متطلبات العصر.

٥/١/٣/١ تزويد وإثراء المكتبة الرياضية وخاصة في مجال رياضة كرة اليد بالأبحاث العلمية التي تتناول تصميم البرامج التعليمية باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة لتحسين الأداء لمهارات رياضة كرة اليد.

٦/١/٣/١ تقديم نموذج لبرنامج تعليمى باستخدام الوسائط فائقة التداخل يمكن أن يحتذي به في تصميم وإنتاج برامج مماثلة لتنمية المهارات العملية في مجالات أخرى.

٢/٣/١ الأهمية التطبيقية :

١/٢/٣/١ استثارة دافعية التلميذ نحو تعلم المهارات الحركية من خلال برامج تعليمية مقننة باستخدام الحاسب الآلى كوسيلة تكنولوجية حديثة فى مجال التعليم للارتقاء بمستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى لرياضة كرة اليد.

٢/٢/٣/١ مساعدة تلاميذ المرحلة الإعدادية لاستيعاب مهارات رياضة كرة اليد فى ظل الكثافة العددية وضيق الوقت.

٣/٢/٣/١ مساعدة التلاميذ فى رؤية نموذج صحيح للمهارة والتركيز على النقاط الصعبة عند الأداء.

٤/٢/٣/١ مساعدة التلاميذ على استخدام كافة حواسهم لإدراك الأداء الحركى ، وكذلك زيادة فهم التلميذ للأداء مما يزيد دافعيته نحو الأداء وسرعة تعلم المهارات.

٥/٢/٣/١ توفير الكثير من الجهد والوقت بالنسبة للمعلمين عند تعليم الطلاب للمهارات الحركية فى كرة اليد.

٦/٢/٣/١ استغلال معمل الحاسب الآلى بالمدرسة لإكساب المتعلمين المعارف والمعلومات النظرية والعملية المتصلة برياضة كرة اليد.

٧/٢/٣/١ محاولة التغلب على مشكلة عدم قدرة بعض المعلمين على تدريس بعض المهارات الصعبة أو المركبة فى كرة اليد أو بعض حالات القانون والأداء الخططى.

٤/١ أهداف البحث :

يهدف البحث إلى التعرف على " تأثير استخدام الوسائط فائقة التداخل على مستوى التحصيل المعرفى والمهارى لبعض المهارات الأساسية فى كرة اليد " وذلك من خلال:

١- تصميم برنامج تعليمى باستخدام الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " لبعض مهارات كرة اليد قيد البحث.

٢- التعرف على تأثير هذا البرنامج التعليمى باستخدام الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " على المجموعة التجريبية.

٣- التعرف على تأثير استخدام " الأسلوب التقليدى المتبع " على المجموعة الضابطة.

٤- التعرف على فرق الفروق بين تأثير البرنامج المقترح باستخدام الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " و" الأسلوب التقليدى المتبع " وذلك من خلال التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى فى كرة اليد للمرحلة الإعدادية.

١/٥ فروض البحث :

فى ضوء أهداف البحث يضع الباحث الفروض التالية :

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية " استخدام الوسائط فائقة التداخل " فى مستوى التحصيل المهارى لبعض مهارات رياضة كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية لصالح القياس البعدى.

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة " الأسلوب التقليدى المتبع " فى مستوى التحصيل المهارى لبعض مهارات رياضة كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية ولصالح القياس البعدى.

٣- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى التحصيل المهارى لبعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية ولصالح المجموعة التجريبية.

٤- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة فى مستوى التحصيل المعرفى لكرة اليد لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

١/٦ مصطلحات البحث :

١/٦/١ الحاسب الآلى Computer :

هو أداة قادرة على نقل المعلومات وتنفيذ بعض عمليات المعالجة الإجرائية عليها ، ثم تقديم المعلومات الجديدة الناجحة فى شكل ملائم للمستخدم. (٣٨ :١٨٣)

٢/٦/١ البرنامج The program :

هو عبارة عن تصور أو خطة يقوم المعلم بإعدادها وتتضمن الإجراءات والمواد التعليمية اللازمة لعرضها من خلال قناة من قنوات الاتصال التعليمية والتى تتمثل فى أسلوب الوسائل .
(٥ : ١٢)

٣/٦/١ البرنامج التعليمى Instructional program :

هو كل الخبرات المتعلمة والمتوقعة من المنهج ويتضمن المحتوى وطرق التدريس وأهداف التعلم والإمكانات والوقت. (٨ : ٤١)

٤/٦/١ الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا Hypermedia :

بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر المعلومات فى شكل غير خطى ، مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها ، والتحكم فى عرضها للتفاعل معها ، مما يحقق أهدافه التعليمية ويلبى احتياجاته. (١٣ : ٢٠٧)

٥/٦/١ الفاعلية Effectiveness :

تعنى القدرة على إنجاز الأهداف أو المدخلات لبلوغ النتائج المنشودة والوصول إليها بأقصى حد ممكن. (٤ : ٣١٥)

٦/٦/١ التحصيل المعرفي Cognitive Achievement :

يقصد به مجموعة المعارف والمعلومات التي يكتسبها التلميذ نتيجة عملية التعلم التي يقاس تحصيلها بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ فى اختبار التحصيل المعرفي الكلى والنهائي والذي طبق قبل التدريس وبعد الانتهاء منه ليقيس نتاجات تعلم التلاميذ معرفيا. (٣٤ : ١٥٩)

٧/٦/١ مستوى الأداء المهارى Skill Performance level :

هو الدرجة أو الرتبة التي يصل إليها اللاعب من السلوك الحركي الناتج عن عملية التعلم لاكتساب وإتقان حركات النشاط الممارس على أن تؤدى بشكل يتسم بالانسيابية والدقة وبدرجة عالية من الدافعية عند الفرد لتحقيق أعلى النتائج مع الاقتصاد في الجهد. (٤٠ : ١٨٦)

٨/٦/١ التحصيل المهارى Skill Achievement :

هو مصطلح يستخدم للتعبير عن مستوى أداء التلميذ فى أحد الأنشطة ويعبر عنه بفارق الدرجات الدالة على مدى التغير فى مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث. (٢٨ : ٦٠)