١/٠ المقدمة ومشكلة البحث

١/١ تقديم .

١/٢ مشكلة البحث وأهميته

١ /٣ هدف البحث .

١/٤ فروض البحث .

١/٥ مصطلحات البحث .

١/٠ المقدمة ومشكلة البحث :

١/١ تقديم:

تشهد العملية التعليمية تطورا شاملا في مجال تكنولوجيا التعليم والتي هي جـزء لا يتجزأ من النظام التعليمي الشامل وضرورة من ضروریاته ، ومن سمات العـالم المعاصـر التقدم العلمي وما يصاحبه من تطبيقات تكنولوجية تسهم بشكل ملموس في تطـوير مختلـف مجالات الحياة الإنسانية وكل ما يواجهها من مشكلات وهذا التطور يحتم علـى التربـويين ضرورة مراجعة وتطوير أساليب وطرق تقديم المعلومات والمناهج الدراسية وإيجاد الطرق المناسبة لاستخدام التطبيقات التكنولوجية الحديثة التي تناسب التدريس والتعليم مـع مراعـاة قدرات المتعلم حتى يمكن الوصول به إلى درجة عالية من التحكم والكفاءة العالية .

كما أن تداعيات العصر الحديث الذى يحكمه العلم والتكنولوجيا فرض علينـا دربـاً واحداً لا بديل عنه لنسلكه سعياً وراء التقدم، وهو طريق البحث العلمى لمـا لـه مـن دور أساسى فى تحقيق التقدم فى شتى المجالات، ومجالات التعليم والتعلم بصفة خاصة باعتبار أن التعليم هو العمود الفقرى لبناء الأمم، وهو جزء لا يتجزأ من الأمن القومى بالإضافة إلى أن المؤسسات التعليمية هى الأمل فى صنع المستقبل، مما يجعل من التعليم أحد الاسـتراتيجيات الهامة لتطوير المجتمع، ويزداد أهمية دور تكنولوجيا التعليم حـين يتعلـق الأمـر بـالتعلم الحركى، وما يتطلبه من مقومات عديدة سواء كانت بدنية أو نفسية أو متطلبـات عـضوية ووظيفية أو عمليات عقلية وذلك من أجل الوصول إلى درجة الإتقان والإبداع فى الأداء.

(٢ : ٥٥)

وقد ساعد التطور التكنولوجى على ظهور أنظمة وأساليب جديدة فى التعليم منها التعليم الفردى Individualized-Learning، والتعليم بمساعدة الفيديو التفـاعلى Inter active video Learning ، ونظام التعليم الشخـصى Personalized System of Instruction والتعليم بمساعدة الحاسب الآلى Computer-Assisted Instruction والهيبرفيديو Hyper video والهيبرجرافك Hyper graphic ، كما ساعد هذا التطور أيضاً إلى ظهور مصطلح الوسائط الفائقة Hypermedia ، وتعتبر الهيبرميديا تقنية جديدة فى مجال التعلـيم والـتعلم حيث تزود المتعلم بمناخ تربوى تعليمى تتوفر فيه الوسائط التعليمية المتعـددة فـى وحـدة متكاملة لأشكال البيانات والمعلومات المستقطعة والمنتقاة من مصادر عدة لتتكامل فى نـسق نظامى واحـد، ذلك النظام الموحد الذى يمكن أن يديره الحاسـب الآلـى ويـتحكم فيـه ،

ويتضمن أنواعاً من الوسائط المتعددة مثل النصوص المكتوبة والتسجيلات الصوتية ، والرسوم و الصور المتحركة ، وبعض المشاهد من شرائط الفيديو ، ولقطات من الأفلام التعليمية ، مع خلفية من الموسيقى التصويرية المناسبة لما هو معروض ، كل ذلك بهدف مساعدة المتعلم على تحقيق أهداف واضحة سبق تحديدها ويتوقع إنجازها بدرجة عالية من الكفاءة نتيجة التعامل المباشر للمتعلم مع البرنامج على الحاسب الآلى (٤٥ : ٢٣٧) .

ويرى الباحث أنه لابد من النهوض بالمادة التعليمية واستخدام كل ما هو مستحدث وتكنولوجي للوصول إلى ناتج تعليمي أفضل بأقل جهد ممكن للارتقاء بالعملية التعليمية والتى تعتبر أحد أساسيات بناء وتشكيل جوانب الأداء الإنساني (المعرفي والمهارى والوجداني) ، كما أن مواكبة المستحدثات التكنولوجية وما تقدمه من كم هائل من المعلومات مختلفة المصادر تساعد فى حث قدرات المتعلمين وجعلها فعالة ، ومحاولة إيجاد حلول مبتكرة لما يقابل المعلم والمتعلم من مشكلات أثناء العملية التعليمية فى محاولة للانتقال من مرحلة التعليم التلقينى السلبى إلى التعليم الاستقلالي الايجابي والتخطيط الجيد لتوطيد العلاقة بين العلم والتكنولوجيا والمجتمع.

ويعد استخدام الحاسب الآلى في التعليم أحد أهم المجالات التي هي موضع الدراسات التربوية لما له من ميزات عديدة ، وذلك لإمكانية التعامل مع جميع البيانات التي يمكن أن تستخدم في تقديم ونشر المعلومات من خلال جهاز الحاسب الآلى بدلا من منظومة الوسائل التعليمية التقليدية متعددة الأجهزة ، ولقد أدى ذلك إلى تطوير نظم إنتاج البرامج التعليمية باستخدام الحاسب الآلى ، ولقد بدأ هذا المجال بتدريب المعلمين على استخدام الحاسب الآلى في التعليم في نطاق محدود في بعض البلدان الأوروبية والولايات المتحدة الأمريكية وذلك على سبيل التجربة ، ثم ما لبث أن حدث تطور كبير في استخدام الحاسب الآلى في التعليم نتيجة تطور أجهزة الحاسب الآلى وظهر لأول مرة مفهوم الوسائط المتعددة الرقمية ، التي جعلت المتعلم قادرا على الاستفادة منها من خلال بحثه عن المعلومات التي تتفق مع ميوله ورغباته وقدراته الخاصة مما يعود عليه بإيجابية في تحسين العملية التعليمية. (٧ : ٥)

وتشير **منى محمود ٢٠٠٠م** إلى أن برامج الحاسب الآلى متعددة الوسائط تعمل على تجويد عملية التعليم وتقديم عروض أكثر تفاعلا وتنسيقا وتكاملا بين عناصرها من صوت وصورة ورسوم متحركة مما يزيد من تذكر المتعلم للمعلومة وتحدث تطور في بيئة التعلم. (٥٦ : ١٣)

ويذكر كلا من **محمد سعد ، مكارم حلمي ، هاني سعيد ٢٠٠١م** أن أسلوب الوسائط المتعددة واحدا من صور تكنولوجيا التعليم الحديثة حيث أنها تزيد من ايجابية المتعلم في تعلم المهارات الحركية في الأنشطة الرياضية فينتقل التدريس من طرق وأساليب تعتمد على تلقين المتعلم إلى أساليب تزيد من بنشاط وإيجابية المتعلم طول فترة التعليم (١٥:٤٧)

ويرى كلا من **Rohweder" ١٩٩٠م ، Kyle & Randll ١٩٩١م** أن الوسائط الفائقة هى ارتباطات غير خطية لبناء المعرفة من خلال المعلومات النصية متعددة الأنماط والرسوم وغيرها من الوسائط ، وهى نظام مترابط الحلقات لتخزين المعلومات الواردة من مختلف أنماط الوسائط التعليمية المعروفة باعتبار أنها وحدات معرفية مترابطة الحلقات.
(٨٠: ٢٦) ، (٧٥ : ١٤)

ويشير **الغريب زاهر ٢٠٠١م** أن التعليم باستخدام الوسائط الفائقة التداخل تؤدي إلى تحسين جودة الحوار التفاعلي لدى المتعلم وجذب اهتمامهلدراسة المعلومات وتحقيق المشاركة الفعالة من خلال حيوية ودقة العرض مما يساعد على التركيز في تسلسل المعلومات ودلالتها هذا بالإضافة إلى توفير بيئة تعليمية محفزة للمتعلم . (١٢ : ١٠٢)

وتشير **زينب محمد ٢٠٠٠م** إلى أن برامج الوسائط الفائقة التداخل تستخدم لإنتاج أشكال من البرامج التعليمية وتزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة في الوسائط المتعددة بالطريقة التي تقابل احتياجاته الخاصة فهي تتضمن أنماط مختلفة لمعلومات وبيئات اليكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الإلكترونية التي تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمي وتتضمن الوسائط الفائقة الرسوم البيانية ، الرسوم المتحركة ، الصوت ، الموسيقى ، الخرائط ، جداول البيانات، الصور ، الرسوم الثابتة والثلاثية الأبعاد ، مقاطع الفيديو بالإضافة إلى النص 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 بغية الاستفادة القصوى ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم (٢٧ : ١٨٧)

ويرى **Corrol & others ١٩٧٨م** أن هناك علاقة وثيقة بين المجال المعرفى والمجال الحركى ولعل ما يؤيد ذلك هو تسمية إحدى مراحل تعلم المهارة الحركية باسم المرحلة المعرفية . (٦٥ : ١٣)

ويرى الباحث أن المجال الرياضي تأثر بهذا التطور والتقدم التكنولـــوجي وأصـــبح الاستفادة من تكنولوجيا التعليم والتقدم بالمستوى المهاري والمعرفي في النشاط الرياضي هو الشغل الشاغل لعلماء وخبراء التربية الرياضية مما أدى إلى تنوع أساليب التدريس واستخدام المدرسين أكثر من طريقة ووسيلة لنقل المعلومات والمهارات للطلاب بمـــا يحقـــق أفـــضل مستوى للأداء الحركي والمعرفي.

ويتفق كل من **محمد سعد ، مكارم حلمي وهاني سعيد ٢٠٠١م** أن الحاسب الآلـــى يمكن استخدامه في مناهج التربية الرياضية بالمؤسسات التعليمية من خلال تقديم موســـوعة ومعلومات عن الأنشطة الرياضية المختلفة وقوانينها لتنمية الثقافة الرياضية لدى المتعلمـــين ويتناول أيضا برامج تعليمية وتدريبية لتنمية الصفات البدنية والحركية وترسيخ بعض مفاهيم التربية الرياضية البيئية بالإضافة إلى قيامه بعرض وتوضيح حركـــات الجـــسم أثنـــاء أداء المهارات وكذلك بيان الحركات المختلفة وردود الفعل وكيفية تـــصرف المـــتعلم فـــي هـــذه المواقف كما يمكن من خلاله تعليم كيفية التركيز على المناطق المهمة في اللعب (٤٧ : ١٧)

ويشير **أحمد عبد الفتاح ٢٠٠٥م** أن عملية تعليم مسابقات ألعاب القـــوى يجـــب أن يراعى التخطيط في تدريسها إلي توجيه نشاط التلاميذ الفكري والحركي بـــشكل دقيـــق وأن يعمل المعلم على تنظيم وتوجيه أداء المتعلمين باستمرار مع ضمان مشاركة التلاميذ بإيجابية في العملية التعليمية لذا وجب استخدام طرق التدريس المختلفة والوسائل المعينة التي تـــؤدي إلى تحسين جودة التعليم حتى نصل إلى درجة عالية من إتقان الأداء الحركي لهذه المسابقات، كما أن التخطيط لتدريس مسابقات ألعاب القوى يجب أن يتم بشكل دقيق مع استعراض جميع المهام الحركية المركبة للمسابقات المستهدف تعليمها للطلاب. (٧ : ٢)

وتعد مسابقات الميدان والمضمار من الأنشطة الرياضية التـــي تتطلـــب مواصـــفات وقدرات واستعدادات خاصة لدى اللاعبين ومنها مسابقة الوثب الثلاثي والتي شهدت تطـــورا ملحوظا وواضحا في الآونة الأخيرة سواء في أرقامها القياسية أو في قدرة الـــواثبين علـــى النهوض بالمستوى الرقمي في البطولات العالمية على الرغم من صـــعوبة الأداء الحركـــي للوثب الثلاثي.

ويتكون الأداء الحركي لمسابقة الوثب الثلاثي من الاقتراب ثم الحجلة ثـــم الخطـــوة فوثبة ثم الهبوط حيث يتطلب أداءها قدرات توافقية وفنية وبخاصة الإحساس بالإيقاع الحركي والحفاظ على توازن الجسم أثناء الطيران والإعداد الجيد للارتقاء كما يتطلب خصائص بدنية منها عنصر القوة وبخاصة القوة المميزة بالسرعة التي تستخدم في الارتقاء (٣٩ : ٢٩) .

٢/١ مشكلة البحث :

تعددت أساليب وطرق تدريس المهارات الحركية وأصبح النجاح في أي طريقة من طرق التدريس يتوقف على مدى ما ينتج عنها من تقدم في مستوى التلاميذ لذا يجب العناية باختيار طريقة أو أسلوب التدريس الملائم بما يتناسب مع ميول واهتمامات واحتياجات التلاميذ وكذلك الأدوات والإمكانات المتاحة .

والهدف من العملية التعليمية هو الوصول إلى اتقان المتعلم للأداء من خلال الاقتصاد في الجهد وتقليل الأخطاء واختصار زمن التعلم لمساعدة المتعلم على الفهم الصحيح للأداء ومن ثم الممارسة الصحيحة لتحقيق الهدف من العملية التعليمية كما أن تكنيك مسابقات الميدان والمضمار قد يمثل صعوبة في الاستيعاب والأداء لدى التلاميذ نظرا لتعدد هذه المسابقات واختلاف طرق أدائها وكذلك اختلاف الأدوات من حيث الشكل والوزن مما يستوجب العناية في التخطيط لتعليم هذه المسابقات مما يستوجب التخطيط لتعليم هذه المسابقات في ضوء الاتجاهات الحديثة للتدريس وتوظيف الوسائط والمستحدثات التكنولوجية التي قد يكون لها أثر إيجابي على دور المعلم والمتعلم خلال العملية التعليمية .

حيث لاحظ الباحث من خلال عمله كمدرس للتربية الرياضية بالمرحلة الإعدادية واشتراكه في مسابقات الميدان والمضمار على مستوى الإدارة التعليمية ومديرية التربية والتعليم قلة عدد التلاميذ المشاركين فى مسابقة الوثب الثلاثي ، وأن عدد كبير من المشاركين يتم استبعادهم للأداء الخاطئ ، بينما عند تعليم مهارة الوثب الثلاثى المقررة على طلاب المرحلة الإعدادية نجد صعوبة فى تعلم التلاميذ لهذه المهارة ، مما يتطلب استخدام وسائط تعليمية تكنولوجية حديثة تساهم في تعلم التلاميذ لهذه المهارة بصورة صحيحة وأكثر وضوحاً.

ونظرا لتوفر معمل مناهل المعرفة والحاسب الآلى بالمدرسة والذي توجد به أجهزة كمبيوتر تكفى طلاب الفصل الواحد ومقرر لكل فصل حصة بالأسبوع لكل مادة دراسية ، مما شجع الباحث بالإقدام على محاولة إعداد برنامج تعليمى وفق خصائص الوسائط المتعددة الرقمية وآخر وفق خصائص الوسائط الفائقة فى تعليم مسابقة الوثب الثلاثى والتعرف على مقدار الفارق بين البرنامجين ، وذلك محاولة لتحسين عملية التعلم ، واستخدام الوسائل الحديثة عند تعليم مسابقة الوثب الثلاثى لذلك يجرى الباحث هذا البحث للتعرف على تأثير استخدام الوسائط المتعددة والفائقة التداخل على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية .

١ / ٣ هدف البحث :

يهدف البحث إلي التعرف على تأثير استخدام الوسائط المتعددة الرقمية و الفائق التداخل على تعلم الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية وذلك من خلال :-

١/٣/١ تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط (المتعددة – الفائقة) لتعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية .

٢/٣/١ التعرف على تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٣/٣/١ التعرف على تأثير لبرنامج التعليمي باستخدام الوسائط الفائقة التداخل على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٤/٣/١ التعرف على الفرق بين استخدام أسلوبى الوسائط المتعددة والوسائل فائقة التداخل على تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية .

٤/١ فروض البحث :

من خلال القراءات النظرية ومن خلال استعراض الدراسات السابقة امكن صياغة فروض البحث كما يلي :

١/٤/١ توجد فروق دالة احصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التى تستخدم الوسائط المتعددة لصالح القياس البعدى فى تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٢/٤/١ توجد فروق دالة احصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التى تستخدم الوسائط الفائقة لصالح القياس البعدى فى تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٣/٤/١ لا توجد فروق دالة إحصائياً بين فرق الفروق للمجموعتين فى تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لتلاميذ المرحلة الإعدادية .

١/٥ مصطلحات البحث :

١/٥/١ البرنامج Program

هو كل الخبرات المتعلمة والمتوقعة فى المنهج ويتضمن المحتوى وطرق التـدريس وأهداف التعلم والإمكانات والوقت. (٥٠ : ٢٨)

٢/٥/١ الوسائط المتعددة Multi Media

هى خطة تعليمية تسمح بتداخل المعلم والمتعلم فى العملية التعليمية وكذلك تكون كل الأجهزة والمواد منسقة لمجموعة متداخلة من الخبرات التى صـممت ولقبـت طبقـاً لآراء الخبراء ونتائج البحوث . (٣ : ١٢٦)

٣/٥/١ الوسائط فائقة التداخل Hypermedia

هى أي نظام كمبيوتر يسمح بالدخول المتصل والغير خطي للمعلومات المقدمة بأشكال متعددة وقد يدمج نظام متعدد لتسليم المعلومات بطريقة ديناميكية . (٧٣ : ٩٥)

٤/٥/١ التفاعل المباشر Direct-Interaction

هى الطريقة التى يتم من خلالها تشجيع المتعلمين على التعامل بشكل مباشـر مـع الحاسب الآلى متعدد الوسائط تحت إشراف المعلم الذى تم تدريبه. (٤٦ : ٣٧)