

الفصل الثانى

0/2 القراءات النظرية والدراسات المرجعية

1/2 القراءات النظرية .

1/1/2 البرنامج التعليمى .

2/1/2 العملية التعليمية والكمبيوتر .

3/1/2 المعايير الأساسية لتصميم وإنتاج البرامج التعليمية

بإستخدام الكمبيوتر .

4/1/2 الوسائط الفائقة (الهيرميديا) Hypermedia .

5/1/2 مفهوم الوسائط الفائقة (الهيرميديا) .

6/1/2 مكونات الهيرميديا .

7/1/2 إستخدام الهيرميديا فى المجال التربوى .

8/1/2 تصميم البيئة التعليمية للهيرميديا .

9/1/2 دور المعلم عند إستخدام برامج الهيرميديا فى العملية التعليمية .

10/1/2 دور تكنولوجيا الوسائط الفائقة (الهيرميديا) فى المؤسسات التعليمية.

11/1/2 مميزات الوسائط الفائقة (الهيرميديا) .

12/1/2 مشكلات الوسائط الفائقة (الهيرميديا) .

13/1/2 مسابقة الوثب الطويل .

14/1/2 المراحل الفنية لمسابقة الوثب الطويل .

15/1/2 الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل

16/1/2 خصائص المرحلة السنية من 12-14 سنة .

17/1/2 جوانب التعلم .

2/2 الدراسات المرجعية .

1/2/2 تحليل الدراسات المرجعية .

2/2/2 مدى الاستفادة من الدراسات المرجعية السابقة .

الفصل الثانى

0/2 القراءات النظرية والدراسات المرجعية

1/2 القراءات النظرية :

1/1/2 البرنامج التعليمى :

هو مجموعة من الخبرات المتوقعة والنابعة من المنهاج وما يتطلب لتنفيذها من إمكانات وطرق تدريس وأنشطة تعليمية وفترة زمنية للتنفيذ ، وفى هذا الصدد يذكر كل من "أحمد اللقانى ، على الجمل" (1996) أن البرنامج التعليمى هو مجموعة من المواد التعليمية التى قد تكون مناهج دراسية ، وقد تكون مجموعة كتابات أو قراءات تحدد للتلاميذ ، وهى فى ذات الوقت قد تكون مع وسائل تعليمية وأنشطة متنوعة ، ويحدد لهذا البرنامج عادة فترة زمنية محددة ، وقد يدرس المتعلم بعض هذا البرنامج داخل المدرسة وبعضه الآخر عن طريق الدراسة المنزلية المستقلة . (3 : 41)

ويشير "صبحى حسانين" (2000) إلى أن البرنامج التعليمى هو تلك الخبرات التعليمية المتوقعة التى تنبع من المنهج وكل ما يتعلق بتنفيذه ، ويشتمل على الزمن والمدرس والتلميذ والطريقة والإمكانات والمحتوى والتنظيم وطرق التقويم . (51 : 64)

ويتفق كل من "محمد الحماحمى ، أمين الخولى" (1990) ، "عبد الحميد شرف" (1997) على أن برامج التربية الرياضية تعتمد فى بنائها على الأسس العلمية والتربوية والنفسية والاجتماعية الحديثة حتى تسهم فى تحقيق إحتياجات المجتمع والأفراد وتمثل هذه الأسس فيما يلى :

- الاعتماد على المربين والمتخصصين .
- ملامحة البرنامج للمجتمع الذى صمم من أجله .
- التنوع .
- مراعاة نوعية وعدد المشتركين .
- أن يخدم نوع الخبرات المطلوبة وينمىها .
- أن يتمشى مع الإمكانيات المتيسرة والوقت متاح .

- وضوح التعليمات التى يتم من خلالها العمل .
- مراعاة الأهداف المطلوب تحقيقها .

(42 : 37) ، (28 : 87)

2/1/2 العملية التعليمية والكمبيوتر :

يشير "فتح الباب عبد الحليم" (1995) إلى أن التعلم يتأثر بأداة التعليم التى يستخدمها المتعلم ، ومن ثم فالكمبيوتر كأداة يجعل لعملية التعليم والتعلم خصائص تختلف عن غيره من الأدوات وهما وضوح معدل تعلم الفرد ، وتقديم التغذية الراجعة للمتعلم ، وكذلك تقسيم المادة المدروسة إلى سلسلة من التتابعات ، ولذلك فإن التعلم بالكمبيوتر يسمح لكل متعلم أن يخطو فى تعلمه حسب جهده وسرعة تعلمه ، وفى هذا الصدد يذكر "إبراهيم عبد الوكيل" (1998) أن استخدام الكمبيوتر كتكنولوجيا متطورة يعد مدخلاً ومنهجاً متكاملًا لتعليم مختلف الموضوعات والمقررات الدراسية ، ولقد تطور هذا المدخل مع تطور أجهزة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات ونظريات التعليم والتعلم ، وأصبح ظاهرة لها مدلولاتها ومبرراتها وآثارها على عمليتي التعليم والتعلم . (33 : 58) (1 : 200)

وتشير نتائج العديد من الدراسات إلى أن استخدام الكمبيوتر فى تعليم وتعلم العديد من المناهج الدراسية قد أحدث تغييراً إيجابياً فى تحصيل المتعلمين وإتجاهاتهم نحو تلك المناهج الدراسية ، ويضيف "مصطفى عبد السميع" (1999) أن التدريس بمساعدة الكمبيوتر ييسر تحميل وتخزين المعرفة المستمدة من مصادر التعلم المتعددة ويساعد المتعلمين فى معالجة المعلومات المتضمنة فى النظام أثناء استخدامهم له ، وبذلك يمكن النظر الى طريقة التدريس بمساعدة الكمبيوتر على أنها تجعل عملية التعلم مفصلة وموجهة أكثر نحو الطالب المستقل فى طريقة تعلمه . (63 : 154)

3/1/2 المعايير الأساسية لتصميم وإنتاج البرامج التعليمية باستخدام الكمبيوتر :

يتفق كل من "عبد الله المناعى" (1992) ، "محمد الحيلة" (2001) على أن هناك بعض المعايير الأساسية التى يجب مراعاتها لتصميم البرامج التعليمية باستخدام الكمبيوتر وتتمثل فيما يلى :

- أن يكون الهدف من البرنامج واضحاً ومصاغاً صياغة سلوكية وبالإمكان قياسه .
- تحليل المحتوى التعليمي إلى وحدات صغيرة لإنجازها بدقة وإتقان .
- أن يكون محتوى البرنامج مناسباً لمستوى المتعلمين حيث أن المتعلم يسير في البرنامج وفقاً لقدراته وإستعداداته .
- أن تترك بعض الحرية للمتعلم للتحكم في البرنامج .
- يفضل أن يبدأ البرنامج التعليمي بما يجذب إنتباه المتعلم .
- توفير التغذية الراجعة الفورية حيث أن المتعلم يكون قد إستجاب للمثير ، لذلك يجب معرفة النتيجة الفورية لهذه الإستجابة أى التغذية الراجعة والتعزيز الفوري لإستجابة المتعلم ، فمعرفة أن إستجابته صحيحة سوف تشجعه على الانتقال الى الخطوات التالية .

(26 : 254 ، 255) ، (57 : 65)

وترى الباحثة أن وزارة التربية والتعليم في مصر بدأت بإدخال وتعميم معامل متطورة في جميع مراحل التعليم قبل الجامعي وكذلك تطوير الوسائل التعليمية ، وتكامل المنهج المدرسي مع المعمل والوسائل التعليمية والمكتبات الشاملة مع إدخال الحاسب الآلي كوسيط للتعلم الذاتي .

4/1/2 الوسائط الفائقة (الهيرميديا) Hypermedia :

تعتبر الوسائط الفائقة (الهيرميديا) أسلوب تكنولوجي حديث ظهر نتيجة التقدم في تكنولوجيا الحاسبات الآلية ، حيث يتم دمج مجموعة من الوسائط المتعددة في إطار متكامل من خلال الحاسبات بطريقة غير خطية ، ويذكر "كارى وآخرون" Carey , et al (1992) أن الهيرميديا تشير الى وجود إرتباطات غير نمطية لبناء المعرفة من خلال المعلومات النصية متعددة الأنماط ، والصوت والرسوم البيانية ولقطات الفيديو ، وفي هذا الصدد يشير كلاً من "أحمد الصواف" (2000) ، "هاشم إبراهيم" (2000) إلى أن برامج الهيرميديا تعمل على إبتكار تلك الارتباطات بين الوسائط التعليمية المتعددة السمعية والبصرية في برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر وفقاً لخصائص الهيرميديا وتمدد المتعلم بتعليمات محددة وواضحة تساعد عند الانتقال خلال البرنامج على التحكم في تناول المعلومات المخزنة في وسائط الاتصال التعليمية كل حسب سرعته الذاتية وحسب قدرته على الإستيعاب . (76 : 35)، (5 : 48)، (70 : 251)

5/1/2 مفهوم الوسائط الفائقة (الهيرميديا) :

يذكر "لامبرت وبال Lampert & Ball (1990) أن الهيرميديا مفهوم جديد فى تكنولوجيا التعليم يدمج عناصر الوسائط المتعددة مع التطورات الحديثة فى البرامج التعليمية للكمبيوتر مع النص الفعال فى بيئات التعليم والتعلم ، كما يشير "ج. ديدمان G.Deadman (1997) إلى أن الهيرميديا هى وصف لقاعدة بيانات الحاسب فى الوسائط المتعددة وفيها تترابط المعلومات من خلال علاقات مترابطة تسمح بإمكانية تخزين النص والصوت وصور الفيديو . (87 : 10) (81 : 16)

ويشير "محمد البغدادى" (1998) إلى أن الهيرميديا عبارة عن معلومات متاحة ومتوفرة لمجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة التى تستثمر تبادلياً بطريقة منظمة فى الموقف التعليمى والتى تتضمن الرسوم البيانية والصور والتسجيلات الصوتية والموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموز ورسوماً متحركة ذات أبعاد ، كل ذلك فى إطار نص معلوماتى يساعد على إكتساب الخبرات ، كما يوضح "هيلما Hillmaa (1998) أن أنظمة الهيرميديا عبارة عن سلسلة واسعة من النصوص والمصطلحات منظمة بطريقة غير خطية ويمكن للمستخدم التحكم والإبحار فى تناول المحتوى عن طريق مجموعة من الأدوات منها رسومات خطية أو علامات أو كلمات فعندما يضغط المستخدم على أى منها فإنها تأخذه الى صفحة جديدة أو جزء آخر من العرض ، كما تزوده هذه العروض أيضاً بعدة اختيارات وبدائل وكذلك بأزرار لرجوعه مرة أخرى الى القائمة الرئيسية فى العرض . (45 : 239) ، (83 : 158 ، 159)

وتذكر "وفاء صلاح الدين" (1999) أن الوسائط الفائقة (الهيرميديا) تشير الى النموذج النظرى الذى تقوم عليه الوسائط المتعددة فهى إحدى طرق التصميم فى برامج الوسائط المتعددة وهى عبارة عن كتلة من المعلومات تتضمن النص بالإضافة إلى المواد الصوتية والمرئية ، وفي هذا الصدد يشير "محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى سعيد" (2001) إلى أن الهيرميديا برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، وفى نفس الوقت أحد أساليب التعلم الفردى المبني على شكل إطارات مختلفة تساهم فى زيادة دافعية المتعلم على التعلم الإيجابى من خلال تغذية راجعة تساهم فى التغذية المباشرة وترتكز على سرعة المتعلم الذاتية بما يتمشى مع قدراته الخاصة ، كما يضيف "كمال زيتون" (2002) أن الهيرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ،

كما تعتبر أسلوباً لتقديم تعلماً فردياً فى أطر متنوعة يساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية وزيادة قدرته على التحكم فى عملية التعلم . (72 : 35) ، (131 : 48) ، (245 : 38)

وإستخلاصاً لإستعراض المفاهيم السابقة الخاصة بمصطلح الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ترى الباحثة أنها عبارة عن برنامج تعليمى باستخدام الكمبيوتر لتقديم المعلومات بواسطة مجموعة من الوسائط المتعددة بطريقة غير خطية ومنظمة ، وذلك فى إطار متكامل يعمل على جذب إنتباه المتعلم كما يساعد على حرية التجول والإبحار فى البرنامج من معلومة فى أى مكان إلى معلومة أخرى فى مكان آخر داخل البرنامج بسرعة وسهولة وفقاً لقدرات المتعلم وسرعته الذاتية لتحقيق أهداف البرنامج التعليمى بكفاءة عالية .

6/1/2 مكونات الهيبرميديا :

تذكر "وفيقة مصطفى سالم" (2001) أن أنظمة الهيبرميديا تشتمل على المكونات الرئيسية التالية :

- أنظمة البيانات أو إدارة المعلومات .
- برامج نظم التأليف .
- الأدوات والأجهزة التعليمية .

(73 : 263)

بينما يشير "أحمد فتحى الصواف" (2004) إلى أن نظم الهيبرميديا تتكون من :

- العقد (المحطات المعلوماتية) .
- الروابط (وصلات تربط بين عقدتين "محتطين") .

(أ) العقد (المحطات المعلوماتية) :

هى وحده بناء الهيبرميديا وتعمل كمحطات تجميع لشبكة البيانات ، وكل عقدة تعتبر وحدة معلوماتية صغيرة كاملة بذاتها تقوم على أساس الربط بين باقى العقد مكونة معاً كياناً واحداً . (6 : 38)

(ب) الروابط :

يتفق كل من "محمد خميس" (2003)، "أحمد الصواف" (2004) على أن الروابط تعتبر وصلات مباشرة تربط بين عقدتين (محطات) يستخدمها المتعلم كي يبحر بين العقد وتسمى العقدة الأولى المصدر (محطة القيام) والثانية عقدة الهدف (محطة الوصول) ، وتعتبر الروابط جوهر الهيبرميديا ، ومسار الروابط يكون ذا اتجاهين حتى تتيح للمستخدم التحرك للأمام والخلف خلال شبكة المعلومات وفقاً لاهتمامه الشخصي بموضوع التعلم وبدافع ذاتي منه . (53 : 220)، (6 : 38)

7/1/2 استخدام الهيبرميديا في المجال التربوي :

يذكر "وينج شونج Wings Cheung" (2000) أن هناك ثلاث مستويات لاستخدام الهيبرميديا في المجال التربوي وتحدد من خلال مدى التفاعل بين البرنامج والمتعلم ، وفيما يلي عرض لهذه المستويات :

المستوى الأول : قراءة الهيبرميديا :

في هذا المستوى لا يكون لدى المتعلمين تحكم في البرنامج ، وهذا يصلح للمتعلمين الذين لا يستطيعون تقرير ما يريدون أو ما يجب عليهم عمله ، وهذا المستوى يشبه الكتب المقروءة فهؤلاء المتعلمين لا ينموا لديهم مهارات التفكير الناقد .

المستوى الثاني : المشاركة في الهيبرميديا :

يكون المتعلمون في هذا المستوى أكثر نشاطاً ومشاركة في عملية التعليم ، وهذا المستوى أقرب ما يكون بالمكتبة منها إلى الكتاب فيوجد العديد من مصادر المعلومات المتاحة ويكون لدى المتعلم حرية التصرف في إختيار أى مواد أو معلومات يريدّها .

المستوى الثالث : الهيبرميديا الاستكشافية :

في هذا المستوى يكون لدى المتعلمين إمكانية إستكشاف وتكوين تعليمهم ، فلديهم إمكانية الوصول لأي نوع من المعلومات ، ويعتبر هذا الأسلوب أكثر فائدة مع المتعلمين الذين لديهم معارف سابقة عن مفهوم معين ويحاولون الإستزادة حوله لما يتيح هذا الأسلوب من تحكم أعلى في تعلمهم . (94 : 2)

8/1/2 تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا :

تشير "وفيقة سالم" (2001) إلى أن تصميم البيئة التعليمية بالهيبرميديا تهدف إلى ضبط المواقف التعليمية وتصميمها بدقة وإحكام ، والتنبؤ بالأنماط السلوكية التي يظهرها المتعلم بعد تفاعله مع الموقف التعليمي للاستفادة منه في تسهيل وتحقيق تعلم المتعلم ، والهدف الأساسي في عملية تصميم التعليم هو توفير بيئة تعليمية ، وتهيئة ظروف تمكن المتعلم من التعلم . (73 : 277)

ويتفق كل من "محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى سعيد" (2001) ، "وفيقة سالم" (2001) ، "شواب ، روسى Schwbe & Rossi" (2002) ، "داستباز Dastbaz" (2003) ، أحمد الصواف (2004) على أن هناك مجموعة من المراحل لإنتاج برمجة الهيبرميديا والتي تتمثل فيما يلي :

أ - مرحلة التحليل :

تهدف مرحلة التحليل إلى جمع المعلومات ودراساتها وإجراء التحليل الشامل لمحتوى المادة التعليمية وترجمتها إلى أنشطة ، كذلك إجراء التحليل الشامل للمتعلمين من حيث ما يلي :

1- تقدير حاجات المتعلمين :

تحديد إحتياجات المتعلم الحالية ، وما يجب أن يكون عليه المتعلم بعد البرنامج التعليمي وذلك بهدف توفير الفرص التعليمية لكل متعلم حسب قدراته الشخصية .

2- تحديد خصائص المتعلمين :

تحديد خصائص المتعلمين من حيث أعمارهم ، وخبراتهم السابقة ، وقدراتهم العقلية وإهتماماتهم وخلفيتهم الأكاديمية كأساس لإختيار المحتوى العلمى المناسب وكيفية تنظيمه .

3- تحديد الأهداف العامة والأهداف السلوكية :

تحديد الأهداف العامة التي ينبغى تحقيقها وترجمتها إلى أهداف سلوكية يجب أن يحققها المتعلم بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج التعليمي .

4- تحديد المستويات التعليمية للمتعلمين :

يتم تحديد المستويات التعليمية للمتعلمين وما بينهم من فروق فردية لأن ذلك يرتبط بما يقدم لهم من مادة تعليمية كي تتناسب مع المتعلمين كل حسب مستواه ، ولذلك يجب توفير كافة الفرص لكي يشارك ويمارس كل متعلم حسب قدراته وإمكانياته .

5- بيئة التعلم :

يقصد بها المكان الذي يتم فيه التعلم ويجب أن تكون بيئة التعلم مناسبة من حيث الحجم لإستيعاب عدد المتعلمين وتوفير الأجهزة التعليمية التكنولوجية وكذلك الأدوات ومراعاة شروط الأمن والسلامة للمتعلمين .

(52 : 6) ، (74 : 77) ، (15 : 91) ، (278 ، 277 : 73) ، (130 : 48)

ب - مرحلة التصميم والتطوير :

وتعنى تحديد الإستراتيجيات المستخدمة فى تدريس المحتوى وتشتمل على ما يلي :

1- تصميم النموذج التعليمى :

تتم مرحلة تصميم النموذج التعليمى لبرمجية الهيبرميديا من خلال الكمبيوتر فهناك طريقة حديثة نسبياً فى التدريس وتسمى الموديولات (التدريس بالوحدات المصغرة Mini Courses and Modules) ، وفى هذا الصدد تذكر "آمال ربيع" (1991) أن الموديولات عبارة عن وحدة تعليمية مصغرة تمثل أسلوباً من أساليب تفريد التعليم وتشتمل على مجموعة من النشاطات يسير فيها المتعلم حسب قدراته وسرعته الذاتية لتحقيق مجموعة من الأهداف السلوكية المحددة التى تعالج مفهوماً واحداً ويمكن قياسها من خلال اختبارات مرجعية (المحك) . (10 : 88)

كما يشير "عبد الحافظ سلامة" (1996) إلى أنه عند التدريس بواسطة الوحدات المصغرة (الموديولات) يجب الأخذ بعين الاعتبار أن تشتمل هذه الوحدات على ما يلي :

- أهداف سلوكية محددة لكل وحدة مصغرة .

- اختبارات قبلية لكل وحدة .
- محتوى معرفي مناسب للفئة المستهدفة .
- خبرات وأنشطة مناسبة للمتعلم .
- طرق تدريس ووسائل تعليمية مناسبة .
- اختبارات تحصيلية بعدية تقيس مدى تحقق الأهداف .

وتتم طريقة التدريس بالوحدات المصغرة وفق الخطوات التالية :

- تعريف التلاميذ بمحتوى وأهداف كل وحدة .
- اختبار قبلي للتلاميذ لمعرفة خبراتهم ومعارفهم السابقة .
- تقسيم التلاميذ الى مجموعات متجانسة بناءً على نتائج الاختبار القبلي .
- البدء في تدريس التلاميذ على شكل مجموعات صغيرة ، بحيث يسيرون في التعلم الفردي (الذاتي) وهذا لا يعفى المدرس من التوجيه والإرشاد حينما استدعت الضرورة .
- إجراء الاختبار التحصيلي النهائي .
- تحديد مدى تحقيق الأهداف بناءً على الاختبار التحصيلي .
- إنتقال التلاميذ الى الوحدات المصغرة التالية .

(25 : 544 ، 545)

2- البرمجة الأولية :

ويتم في مرحلة البرمجة الأولية يتم فيها كتابة سيناريو البرنامج Script من خلال ترجمة الخطوط العريضة إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية على الورق وتحويل النص التعليمي في تكامل إلى برنامج في شكل نصوص وصور ثابتة ومتحركة ولقطات فيديو وتسجيلات صوتية بالإضافة إلى تحديد كيفية تنظيم المعلومات ، ويذكر "إبراهيم الفار" (1998) أنه على معد السيناريو القيام بتحديد ما يلي :

- النصوص والأشكال ومواقعها على الشاشة .
- عناصر التفاعل .

- المؤثرات بهدف جذب إنتباه المتعلم كالألوان والصور التوضيحية والحركة والمؤثرات الصوتية .
- العلاقة بين الفقرة وما قبلها وما بعدها .
- كيفية الإنتقال من شاشة إلى أخرى .
- عدد الشاشات وتسلسلها .
- سلوك المتعلم المتوقع عند التعامل مع كل شاشة .

(1 : 140)

ويشير كل من "ميثيل Michael, N& Louka" (2000) ، "أحمد الصواف إلى (2004) أنه يتم تنظيم المعلومات فى برامج الهيبرميديا بطريقة غير خطية بإحدى الطريقتين:

- البناء الهرمى .
- البناء الشبكى .

أ- البناء الهرمى :

يكون المحتوى فى هذا النوع من التصميم معداً ومنظماً فى صورة متدرجة حيث تعرض المعلومات من الأصل إلى الفروع بطريقة هرمية ، ويتميز البناء الهرمى بأنه يتيح العديد من الخيارات للمتعلمين فى التفاعل مع المحتوى فهو يلبي معظم الحاجات التعليمية للمتعلمين ويضع التحكم فى البرنامج بصورة كاملة تحت سيطرة المتعلم مما يؤدي إلى تفاعله بإيجابية ونشاط مع المحتوى .

ب- البناء الشبكى :

يشبه هذا النوع من البناء ذلك الترابط والتشابك والتعقد لتنظيم المحتوى المعلوماتى على شبكة الإنترنت حيث توجد العديد من العقد والوصلات بين كافة الأفكار والمعلومات على كافة شاشات البرنامج والتي تنقل المستخدم عند التعامل معها الى شاشات أخرى ترتبط بالشاشات السابقة ، ويحقق هذا النوع من التصميم المزيد من المرونة والحرية والشراء فى البرنامج .

(88) ، (6 : 40 ، 41)

3- البرمجة النهائية :

تذكر "وفيقة سالم" (2001) أن البرمجة النهائية هي الصورة النهائية للبرنامج ، والذي يشتمل على الأهداف العامة والأهداف السلوكية التي تصف نواتج التعلم التي يجب أن يحققها البرنامج التعليمي وكذلك يوضح فيها تسلسل عرض المحتوى في إطار متسلسلة منطقياً وكذلك توفر عناصر الإبحار داخل البرنامج ، وتوفير عنصر التفاعلية بتحديد أنماط إستجابة المتعلم والتي يقوم الكمبيوتر بمقارنتها وموازنتها بما لديه من إجابات فيقدم التعزيزات الإيجابية للمتعلم إذا كانت إجابته صحيحة ليواصل التقدم في تعلمه ، أما إذا كانت الإجابة خاطئة فإن الكمبيوتر يعالج هذا الخطأ بأشكال مختلفة منها طلب إعادة الإجابة ، أو تحديد سبب الخطأ ، أو توجيه المتعلم الى برنامج فرعي ليستكمل إتقان التعلم .

ج - مرحلة التقويم :

تعد مرحلة التقويم من أهم المراحل في عملية تصميم البرامج التعليمية والتدريبية في ضوء خصائص الهيبرميديا ، وتهدف هذه المرحلة الى تقويم البرنامج التعليمي ، وتشخيص نواتج التعلم لتحديد مقدار ما تم تحقيقه من الأهداف التعليمية ، وكذلك تهدف إلى تقويم المتعلمين ومعرفة مدى تقدمهم بوضع الاختبارات ، وتقويم أداء المتعلم وتحديد مدى تقدمه ، ومدى تحقيق الأهداف المحددة . (73 : 281 ، 282)

9/1/2 دور المعلم عند استخدام برامج الهيبرميديا في العملية التعليمية :

يتفق كل من "هنافين وسافيني. Hannafin, R. & Savenye, W. (1993) ، "وينج س شونج Wing S. Cheung (1995) على أن المعلم يجب أن يعتاد على أدواره المختلفة عند استخدام تكنولوجيا الهيبرميديا في العملية التعليمية حيث يتحول دور المعلم من ملقن الى :

- الموجه والمرشد :

ويتمثل دور المعلم في أنه يوضح للمتعلمين كيفية استخدام تكنولوجيا الهيبرميديا ، وما هي الإجراءات وإستراتيجيات ومهارات استخدامها أثناء عملياتهم التعليمية؟

- مبسط ومسهل :

دور المعلم كمبسط ومسهل فى عرض وتقديم تكنولوجيا الهيرميديا للمتعلمين يتمثل فى شرح فوائد استخدام برامج الهيرميديا فى العملية التعليمية بالإضافة إلى تحفيزهم وتشجيع المتعلمين على استخدام الهيرميديا فى بيئاتهم التعليمية .

- مدير أو منظم :

يتمثل دور المعلم كمنظم فى إخضاع البيئة التعليمية للمتعلمين من خلال إختيار وتنظيم أجهزة وبرامج الكمبيوتر وعندما يقوم المعلم بهذا الدور الجديد فإنه يحتاج إلى تعلم واستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة لإدارة البيئة التعليمية وإرساء قواعد الانضباط وتهيئة المناخ التعليمى المناسب لعملية التعلم .

(82 : 26-31) ، (93 : 187 - 194)

10/1/2 دور تكنولوجيا الوسائط الفائقة (الهيرميديا) فى المؤسسات التعليمية :

يذكر "وينج س شونج Wing S. cheung" (2000) أن استخدام تكنولوجيا الوسائط الفائقة (الهيرميديا) فى المؤسسات التعليمية يهدف إلى إعداد بيئة تعليمية تتحقق من خلالها عملية التعلم بكفاءة وفعالية ويمكن إستخدامها بطريقتين إما كتطبيقات تدريبية أو كأدوات تأليفية إلا أن الأغلبية تستخدمها كتطبيقات تدريبية . (94 : 8)

11/1/2 مميزات الوسائط الفائقة (الهيرميديا) :

يشير "شرودر إى وإيلين Shroeder , Eillen , E" (1991) إلى أن الوسائط الفائقة (الهيرميديا) تقدم للمتعلم (المستخدم) كثير من المميزات وفقاً للفروق الفردية فتتيح للمتعلم فرصة تحديد مسار دراسته ويمكن أن يصل مباشرة للمعلومة أو أن يتجول من خلال البرنامج . (90 : 2)

كما تتميز برامج الهيرميديا بالعديد من أساليب عرض وتنظيم المعلومات وتخزينها بطرق مختلفة لتعميق المعلومات التى يتضمنها البرنامج التعليمى ، وفى هذا الصدد يتفق كل من "محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى سعيد" (2001) ، "محمد السيد" (2002) على أن الهيرميديا تمتاز بمجموعة من المميزات لعل من أهمها ما يلى:

- تكسب المتعلم المفاهيم التي يتطلب إستيعابها القدرة على التفكير المجرد .
- تكسب المتعلم بعض مهارات إستخدام الكمبيوتر فى العملية التعليمية .
- تنمى لدى المتعلم الإتجاهات الإيجابية نحو إستخدام الكمبيوتر فى التعلم .
- تسهل عملية التعلم وتساعد على فهم الهيكل البنائى لأنواع المعارف .
- توجه المتعلم وتحفزه نحو التعلم الفردى ليكون له الدور الفعال النشط فى الموقف التعليمى وبالتالى فهى تواكب الفروق بين المتعلمين .
- تتيح فرص تنظيم المعلومات بطريقة هرمية وحلقية وشبكية ذات علاقات ترابطية .
- تسهم فى تطوير المناهج الدراسية بما يتماشى مع مبدأ إتقان التعلم .

(48 : 130) ، (43 : 313 ، 314)

12/1/2 مشكلات الوسائط الفائقة (الهيرميديا) :

يتفق كل من "ديفيد هـ وجانسن David, H & Janassen" (1992) ، ديان م جيسكى Diane, M. Gyeski (1993) ، زينب أمين (1995) ، وينج س شونج Wing S. Cheung (2000) على أن هناك بعض مشكلات للوسائط الفائقة السرعة (الهيرميديا) والتي تكمن فيما يلى :

- عجز الإمكانيات المادية والمعملية المتاحة فى البيئة عن المساهمة فى استخدام الهيرميديا .
- إمكانية حدوث عدم تكيف المتعلم مع نظام الهيرميديا فبنية النظام قد تشوش إستيعابه خاصة المتعلمين ذوى القدرات الإستيعابية الضعيفة .
- عدم توافر الخبرة والدراية الكافية لدى المعلمين .
- تعريف الروابط الموجودة بين المعلومات الدقيقة يمثل مشكلة وعلى المبرمج أن يعرف بوضوح كل رابطة بين كل محطة أو عقدة .
- التدفق الكبير للمعلومات الموجودة فى قاعدة البيانات للهيرميديا قد يؤدي إلى صعوبات فى التحصيل المعرفى .
- بعض نظم الهيرميديا تسعى لتقديم معلومات كثيرة على حساب التفاصيل الدقيقة من المعلومات .

(78 : 49-40) ، (79 : 169) ، (20 : 62) ، (94 : 2)

13/1/2 مسابقة الوثب الطويل :

يتفق كل من "عبد الرحمن زاهر" (2000) ، "هارولد موللر ، ولفجانج ريتزدورل Harld Muller & Wilfgang Ritzdori" (2000) على أن مسابقة الوثب الطويل عبارة عن حركة وحيدة لها هدف واحد وغرض واحد ونهاية واضحة ، إلا أنها تحتوى فى جزء منها على الحركة المتكررة متمثلة فى مرحلة الإقتراب ، وتتمثل الحركة الوحيدة فى عملية الوثب الفعلية .

وعلى ذلك فإن مسابقة الوثب الطويل تنقسم الى :

- المرحلة التمهيدية أو التحضيرية ، وهى عبارة عن الإقتراب .
- المرحلة الأساسية وتشتمل على الإرتقاء والطيران وهو الجزء الرئيسى الثانى يؤدي فيه هدف الحركة .
- المرحلة النهائية ، ويتم فيها الهبوط ، ولكل مرحلة من تلك المراحل واجباتها الحركية الخاصة التى لا يمكن فصل بعضها عن بعض من الناحية العملية .

(29 : 14) ، (69 : 70-79)

وقد اختلف "بسطويسى أحمد" (1997) فى رأى حيث قسم مراحل الوثب الطويل إلى مرحلتين أساسيتين هما :

- مرحلة الاقتراب المرتبطة بمرحلة الإرتقاء .
- مرحلة الطيران المرتبطة بمرحلة الهبوط .

(13 : 288 - 289)

ويذكر "محمد عثمان" (1990) أن مسابقة الوثب الطويل تعتبر من المسابقات التى تتطلب مستوى معين من عناصر اللياقة البدنية ، حيث تتحكم هذه العناصر فى مستوى الأداء وبالتالي فى المستوى الرقمى فمتسابق الوثب الطويل لابد وأن يتمتع بقدر كبير من السرعة ، ومستوى عال من قوة الوثب هذا بالإضافة إلى مستوى عال من التحكم فى التوقيت الحركى والأداء المهارى . (52 : 331)

ويشير "محمد ناجي" (1998) إلى أن كل محاولة لتلك المسابقة تعتبر تحدى بين اللاعب وذاته لتحقيق مستوى رقمى أعلى ، ويتفوق فيها دائماً من كانت حالته الذهنية والنفسية والفنية والبدنية أفضل من الآخرين ، ومعرفة الواجب بالمرحل الفنية للمسابقة ، وقدرته على تصور الأداء الصحيح قبل الدخول مباشرة فى المنافسة يساهم فى إستدعاء الإحساس بالأداء الأمثل وبالتالي تركيز الإنتباه قبل الأداء . (59 : 28)

14/1/2 المراحل الفنية لمسابقة الوثب الطويل :

يذكر "محمد عثمان" (1990) أن مسابقة الوثب الطويل تشتمل على أربعة مراحل فنية هى :

- (1) مرحلة الاقتراب .
- (2) مرحلة الإرتقاء .
- (3) مرحلة الطيران .
- (4) مرحلة الهبوط .

لكل مرحلة أهميتها النسبية فى التأثير على مسافة الوثب ، وتعتبر مرحلة الإقتراب والإرتقاء من أهم المراحل المؤثرة فى تحقيق مسافة الوثب فقد أشارت التجارب الحديثة إلى أن مستوى الوثب يتحدد بنسبة $3/2$ من خلال سرعة الإقتراب ، $3/1$ من خلال قوة وسرعة الإرتقاء . (52 : 335)

(1) مرحلة الإقتراب :

يشير "محمد عثمان" (1990) إلى أن مرحلة الاقتراب هي عبارة عن المسافة التي يجريها المتسابق حتى لحظة ملامسة قدم الإرتقاء للوحة الإرتقاء ، فالهدف الرئيسى هو الحصول على سرعة قصوى بالإضافة الى تحضير جيد للإرتقاء ، كما يجب أن يؤدى أيضاً إلى مقابلة قدم الإرتقاء للوحة الإرتقاء ، ويحتوى الإقتراب (فى مسابقات الرجال) على حوالى 22 خطوة عدو أى ما يعادل 40-45 متر ، أما بالنسبة لمسابقات النساء فيصل إلى حوالى 20 خطوة أى ما يعادل 35-40 متر ، ويبدأ الإقتراب فى الوثب الطويل من وضع البدء العالى ، وتتم بتوقيات منتظم وعلى أمشاط القدم ، بحيث تؤمن حركة الذراعين سرعة الإقتراب ، ويستخدم فى هذه المرحلة ما يسمى بالعلامات الضابطة ، وفى هذا الصدد يؤكد

"بسطويسى أحمد" (1997) على أن العلامات الضابطة تعتبر بالنسبة للمبتدئين فى الوثب الطويل أسلوباً وطريقة مساعدة لتقنين وضبط خطوات الإقتراب سواء كان ذلك أثناء التدريب اليومي أو أثناء المنافسة ، وبالنسبة للمتقدمين من الوثابيين ذوى المستوى العالى ، فتأخذ العلامات الضابطة بعداً آخر حيث تعتبر نقطة تحديد بداية المرحلة الهامة للإعداد للإرتقاء ويمكن وضع علامة فى منتصف طريق الإقتراب أو على بعد 6 : 10 خطوات قبل الوصول إلى لوحة الإرتقاء.

(52 : 335) ، (13 : 292)

يتفق كل من "مديحة سامى ، وفاء أمين" (1984) ، "عبد الحليم محمد ، محمد عبد العال ، خالد مرجان" (2000) على أن مرحلة الإقتراب تعتبر مرحلة هامة لاكتساب السرعة والتي تعتبر أحد أهم عناصر التقدم بمستوى الإنجاز والتي يتحدد بها مستوى اللاعب ، وبذلك فهناك ارتباط كبير بين سرعة اللاعب ومستواه فى الوثب الطويل ، وكلما تمكن المتسابق من الحصول على سرعته القصوى فى أقل زمن كلما قصرت مسافة الإقتراب ، وعلى هذا فإن نجاح الوثب أو فشله يتوقف على الإقتراب ، ومن أهم العوامل فى مسابقة الوثب الطويل هو ثبات خطوات الإقتراب وحتى يمكن تثبيت خطوات الإقتراب يجب على المتسابق التدريب على تنمية السرعة والقوة وهذان العنصران يتغيران باستمرار نتيجة لتلك التنمية وعليه يتحسن أسلوب خطوات الإقتراب ، ويؤكد "جيم كييفر Jim Kiefer" (2002) على أن السرعة تأتى فى الأهمية الأولى للإقتراب يليها الدقة وأن طول طريق الإقتراب يكون من 10-12 خطوة للاعب الناشئ ويزداد طول طريق الإقتراب مع تقدم الواصل الناشئ فى المهارة والقوة ويجب أن يتسم الإقتراب بالإسترخاء والتوافق والإيقاع .

(61 : 290) ، (27 : 156) ، (85 : 1 ، 2)

(2) مرحلة الإرتقاء :

يشير "محمد عثمان" (1990) إلى أن مرحلة الإرتقاء تعتبر أهم وأصعب مرحلة فى المراحل الفنية للوثب الطويل ، ومما يزيد من صعوبته حتمية القدرة على تحويل الحركات المتشابهة ، والتي كانت تستخدم فى عملية الإقتراب إلى الحركات غير المتشابهة والتي تستخدم فى الإرتقاء والطيران ، ويتلخص الواجب الحقيقى للإقتراب فى الوصول إلى

سرعة عالية فى عملية الإرتقاء نفسها ، وتشير التجارب إلى أن زاوية الإرتقاء يجب وأن تصل إلى 20-24° حتى يمكن تأمين الوصول إلى إرتفاع مناسب فى مرحلة الطيران.

(52 : 337)

ويذكر "بوهيتس وآخرون Bohets , et al. (1992) أن هذه المرحلة تهدف إلى الإستفادة من سرعة الإقتراب مع ربطها بالسرعة الرأسية التى يمكن توليدها أثناء الإرتقاء والتى تسمى بقوة الدفع مع عدم الفقد من السرعة الأفقية المكتسبة ، وتعتبر هذه المرحلة هى أصعب المراحل وأهمها وتستغرق هذه المرحلة فترة زمنية (0.11 - 0.13) ثانية ، ويضيف كل من "محمد عثمان" (1990) ، أنه بالرغم من قصر الفترة الزمنية التى تستغرقها مرحلة الإرتقاء إلا أنه يمكن تقسيم هذه المرحلة إلى ثلاث مراحل فرعية هى :

- مرحلة الإستناد :

تحتل تلك المرحلة أهمية خاصة للتحضير للإرتقاء الإيجابى حيث تبدأ هذه المرحلة عند تقابل قدم الإرتقاء للوحة بكعب القدم أولاً ثم بعد ذلك بالقدم كلها ثم مشط القدم وبملامسة قدم الإرتقاء للوحة تكون زاوية إنثناء الركبة 170° .

- مرحلة إمتصاص الصدمة :

يتم فيها التحضير لعملية الدفع ، حيث تنخفض زاوية إنثناء الركبة من 170° الى 145° - 150° يحدث خلالها إمتصاص صدمة رد فعل الأرض (القوى الإيجابية فى إتجاه الأمام ولأعلى) ، ويجب أن تأخذ الرجل الحرة حركة مرجحة من الحوض فى إتجاه الأمام ولأعلى مع إستقامة الجسم لتساعد على الإسهام فى الحركة لأعلى خلال توقيت مبكر وسليم.

- مرحلة الدفع وفرد رجل الإرتقاء:

ويتم فيها إمتداد الجسم كله حتى مشط القدم ، وتستمر حركة الرجل الحرة حتى تصل إلى زاوية 90° تقريباً مع الجذع ، أما الذراعين فتستمر حركتهما حتى يصل إلى مستوى النظر ويكون النظر للأمام . (74 : 533) ، (52 : 33) .

(3) مرحلة الطيران :

يذكر "بسطويسى أحمد" (1997) أن مرحلة الطيران تبدأ بترك قدم الإرتقاء للوحة وتنتهى بهبوط القدمين لحفرة الوثب ، والغرض من تلك المرحلة هو الاحتفاظ بتوازن الجسم وأخذ مركز الثقل مساره الحركي الصحيح مع الاحتفاظ بما اكتسبه الجسم من قدرة لحظة الإرتقاء والإعداد لهبوط جيد . (13 : 298)

ويشير "جيم كييفر Jim Kiefer" (2002) إلى أن هناك مبادئ هامة وهى أن التوازن الجيد أثناء الطيران والقدرة على مواجهة الدوران الأمامى فى الإرتقاء هى أفضل مؤشر لفعالية الطيران وأنه بدون توازن جيد من المستحيل تحقيق هبوط جيد. (85 : 1 ، 2)

ولقد مر بتاريخ تكتيك الطيران فى الوثب الطويل عدة طرق فنية مختلفة والتى تتمثل فيما يلى :

- طريقة القرفصاء .
- طريقة التعلق .
- طريقة المشى فى الهواء .

أ - طريقة القرفصاء :

يذكر "قاسم حسن" (1998) أن طريقة القرفصاء تعتبر نوع من أنواع فن الأداء الحركى الذى يعد أول الطرق المستخدمة فى الوثب الطويل وأبسطها وتتم عملية الوثب بالإرتقاء بإحدى القدمين من الأرض على أن تلحق رجل الإرتقاء بالرجل الحرة أماماً فى وضع القرفصاء مع الإحتفاظ بهذا الوضع إلى الهبوط فى حفرة الوثب ، كما تقابل حركة الرجلين وحركة الذراعين للأمام ولأسفل لحظة الهبوط ، ومن الخطأ رفع الذراعين خلفاً لأن ذلك يؤثر على دوران الجسم أماماً ويؤدى إلى سقوط القدمين تقريباً خلف مسار مركز ثقل الجسم . (36 : 328)

ب - طريقة التعلق :

يشير كل من "مديحة سامى ، أحمد الخادم ، وفاء أمين" (ب.ت) إلى أن طريقة التعلق تبدأ بمرجحة ركبة الرجل أماماً مع سحبها إلى أسفل وإلى الخلف حتى يصبح الجسم على شكل قوس بينما تمتد الذراعين جانباً أو عالياً لحفظ إتزانها ، وعندما يأخذ الجسم فى الهبوط تمرّج الرجلين معاً الى الأمام وإلى أعلى والذراعين إلى أسفل وإلى الخلف تمهيداً . (60 : 197)

ج - طريقة المشى فى الهواء :

يذكر "محمد عثمان" (1990) أن طريقة المشى فى الهواء تمثل حركات مكملّة لحركات الإقتراب ، وعادة تؤدى خطوتين ونصف 2.5 فى الهواء أثناء فترة الطيران ، وتبدأ مرحلة الطيران بسحب رجل الإرتقاء إلى الخلف ولأسفل على أن يصاحب هذه الحركة دفع الحوض فى إتجاه الأمام ، وتثنى رجل الإرتقاء فى بداية الحركة ، ولكنها تنفرد حتى تصل إلى مستوى زاوية قائمة ، ثم تبدأ الرجل الحرة فى الإرتفاع لتصل إلى مستوى رجل الإرتقاء ، وتلعب حركة الذراعين هنا دوراً غاية فى الأهمية ، حيث يتم بواسطتهما تحسين التوافق الحركى وحفظ الإتزان خلال فترة الطيران . (53 : 340)

ويذكر "قاسم حسن ، محمد عبد الرحيم" (2001) أن حركة الذراعين تمثل دوراً مهماً فى التنسيق بين حركات الرجلين أثناء الطيران مما يحفظ للجسم إتزانها حيث تؤدى الذراعان حركة دائرية متوافقة لحركة إيقاع الرجلين ، وفى حالة إرتقاء الواصل بالرجل اليسرى يتم مرجحة الذراع اليسرى للأمام إلى مستوى النظر ثم يدور مع حركة الرجلين دورة كاملة للأمام بينما تؤدى الذراع الأيمن ثلاث أرباع دورة بحيث يكون وضع الذراعين أثناء الهبوط للأمام . (37 : 152)

بالرغم مما سبق إلا أن ما يعيب تلك الطريقة صعوبة أدائها وطريقة تعلمها حيث تأخذ وقتاً وجهداً كبيرين فى طريقة التدريب والسيطرة على التكنيك الخاص بها ، وبناءً على ما سبق قامت الباحثة بإختيار طريقة القرفصاء نظراً لسهولة أدائها ومناسبتها للمرحلة السنية بالإضافة إلى أنها ضمن منهج التربية الرياضية المقرر للمرحلة الثانية من التعليم الأساسى .

(4) مرحلة الهبوط :

يذكر "بسطويسى أحمد" (1997) أن مرحلة الهبوط تبدأ عندما يستعد للهبوط وتنتهى بتجميع أجزاء الجسم وهبوطها فى حفرة الوثب ويراعى فى هذه المرحلة إمتداد الرجلين للأمام مع رفعهما عن الأرض وميل الجذع أماماً ومرجحة الذراعين أماماً أسفل خلفاً ، وعند هبوط القدمين فى حفرة الوثب وبمجرد ملامسة القدمين للأرض تنثنى اللاعبه الرجلين مع إزاحة الركبتين والحوض للأمام ليمر مركز ثقل الجسم فوق مكان الهبوط ، ويصبح الجسم فى حالة اتزان كامل ، والهبوط بذلك يكون للأمام وليس للخلف أو لأحد الجانبين. (13 : 301 ، 302)

وتضيف "مديحة سامى ، أحمد الخادم ، وفاء أمين" (ب.ت) أن مرحلة الهبوط تتم بطريقتين تتمثل فيما يلى :

- الطريقة الأولى فى أن تقوم اللاعبه بثنى الرجلين عند وضعها على الأرض فتتقدم الركبة والحوض بقوة فوق نقطة الهبوط .

- الطريقة الثانية تطأ اللاعبه الأرض بحركة إيجابية للساقين للحظة بسيطة ، ثم تقدم الحوض بسرعة بحيث تهبط المقعدة على الأرض بعد نقطة ملامسة القدمين للأرض ، وغالباً ما تسقط اللاعبه على الجانب إذا ما هبطت بهذه الطريقة .

(60 : 340)

يتفق كل من " أيجورتير أوفانسيون Igorter Ovanseian " (1991) ، عبد الحليم محمد ، محمد عبد العال ، خالد مرجان (2000) على أنه يعتبر من الخطأ جعل الأكتاف تتدلى لأسفل فى الهبوط حيث أنها يجب أن تكمل الوثبة بالإضافة إلى أنه على المتسابقة مد الرجلين معاً وإرتفاعهما لأعلى حيث أنه كلما إرتفعت الرجلين إكتسب المتسابق مسافة أطول للوثبة فقد يضيف من 5-15 سم لمسافة الوثبة ، وفى هذا الصدد يشير "بريان ماك ديمون Brian Macdemon" (2002) إلى أنه لا يفضل الإستعجال فى الإستعداد للهبوط والدفع بالرجلين من مفصل الركبة لأن مثل هذه الحركة التى تحدث فى غير ميعادها تجعل من الصعب الإحتفاظ بالرجلين فى وضع أفقى لأعلى بل يتم رفع الرجلين من مفصل الركبة قبل ملامسة الرمل ، وأثناء الهبوط يقوم المتسابق بثنى الرجلين من مفصل الركبة والفخذ وثنى الجذع أماماً حتى الهبوط الجيد ثم يعقب ذلك الخروج من حفرة الوثب .

(84 : 66) ، (27 : 218) ، (75 : 3 - 5)

15/1/2 الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل :

بعد الإطلاع على المراجع العلمية وأخذ رأى الأساتذة الخبراء المتخصصين فى مسابقات الميدان والمضمار أستخلصت الباحثة الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل فيما يلى :

(أ) مرحلة الاقتراب :

- الإقتراب أماماً من 30 : 70 متر مع رفع الركبتين بزاوية 90 درجة ومرجحة الذراعين بالتبادل أماماً وخلفاً وهما مثنيتان فى مفصل المرفق بزاوية 90 درجة.
- الإقتراب لمسافة من 8 : 10 خطوات جرى فى زمن محدد.
- الجرى عكس إتجاه حفرة الوثب وتضع زميلة اللاعب علامة عند وضع القدم الإرتقاء على الأرض فى الخطوة 5 ، 7 ، 9 .

(ب) مرحلة الإرتقاء :

- إقتراب قصير والوثب المتوالى فوق 5 مقاعد على أن يتم الهبوط على الرجل الحرة.
- الإقتراب من 4 : 7 خطوات ثم الإرتقاء من على منصة إرتفاعها 15 : 25 سم والهبوط على القدم الحرة فى حفرة الهبوط .
- الإقتراب من 5 : 7 خطوات ثم الإرتقاء بدون لوحة والهبوط على القدم الحرة فى حفرة الهبوط .

(ج) مرحلة الطيران :

- الإقتراب من 3 : 5 خطوات ثم الإرتقاء من على منصة إرتفاعها 15 : 20 سم وضم الركبتين على الصدر ثم الهبوط فى حفرة الوثب .
- الإقتراب من 3 : 5 خطوات ثم الإرتقاء بدون منصة مع الإحتفاظ بوضع القرفصاء فى الهواء ثم الهبوط فى حفرة الوثب .
- الوثب لتعدية حاجز أمام حفرة الهبوط مع ضم الركبتين على الصدر للهبوط فى حفرة الوثب مع الإحتفاظ بوضع القرفصاء .

(د) مرحلة الهبوط :

- الوثب من على منصة إرتفاعها 15 : 25 سم ثم الهبوط داخل حفرة الوثب .
- الوقوف على صندوق مقسم والوثب داخل حفرة الهبوط مع مسك الركبتين ثم مدهما أماماً للوصول لوضع الجلوس الطويل .

16/1/2 خصائص المرحلة السنوية من 12-14 سنة :

تعتبر مرحلة المراهقة المبكرة من 12-14 سنة من المراحل التي تتميز بالعديد من التغيرات في جوانب النمو حيث تعد أهم مرحلة في حياة الفرد باعتبارها بدء ميلاد جديد فيتحدد فيها معالم جسم المراهق بالإضافة إلى إكتشاف القدرات وتوضح ميول وإستعدادات الأفراد ، وفي هذا الصدد تذكر "هويدا الأتربى" (1994) أنه تقتزن المرحلة الإعدادية في مصر بمرحلة المراهقة المبكرة (12-14) سنة وهي المرحلة التي تطلق عليها وزارة التربية والتعليم في مصر الحلقة الثانية من التعليم الأساسي وتعتبر فترة تمايز القدرات الخاصة والنضج العقلي . (71 : 155)

أ- النمو الفسيولوجي :

يذكر كل من "أحمد أمين" (1992) ، "حامد زهران" (1999) أن فترة المراهقة تعتبر من فترات التغير الفسيولوجي الملحوظ ، وفيها تتغير وظائف كل جهاز من أجهزة الجسم بدرجة معينة حيث يزداد ضغط الدم وزيادة نمو حجم القلب بنسبة غير متعادلة مع نمو الشرايين ولتلك الزيادة يظهر بعض علامات التراخي في النشاط الحركي وضعف التوافق العضلي العصبي. (2 : 68) ، (16 : 322)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الفسيولوجي لهذه المرحلة السنوية والإستفادة منها على النحو التالي :

- أن يحتوى البرنامج على تمارين لتنمية عضلات الجسم وتطوير التوافق العضلي العصبي .

ب- النمو الجسمى :

يشير كل من "محمد علاوى" (1998) ، "حامد زهران" (1999) إلى أن مرحلة المراهقة تشهد طفرة فى النمو حيث يزداد الطول زيادة سريعة ، وينعكس أثر ذلك على إتساع الكتفين وطول الجذع وطول الساقين ومحيط الأرداف مما يؤدي إلى زيادة الطول والقوة ، ويزداد نمو العضلات والقوة العضلية والعظام ، وفى هذه المرحلة تكون متوسطات الطول والوزن بالنسبة للبنات أكبر منها بالنسبة للبنين ، ويضيف "أسامة راتب ، إبراهيم عبد ربه" (1999) أن هناك طفرة للنمو مبكراً للبنات بحوالى سنتين مقارنة بالبنين ، بينما يتوقف نمو الطول لدى البنات عند عمر 16 سنة فى المتوسط ، ويستمر لدى البنين حتى 18 سنة . (44 : 125) ، (16 : 344) ، (8 : 117)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الجسمى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يحقق البرنامج التوازن البدنى للتلميذات وذلك من خلال إحتوائه على تدريبات لتنمية الصفات البدنية المناسبة للوثب الطويل .
- أن يحتوى البرنامج على تدريبات لتنمية الإحساس بالأداء الحركى لمهارة الوثب الطويل .

ج- النمو الحركى :

يذكر "محمد علاوى" (1998) عن "ميكلمان" و "تويهاوس" أن حركات المراهق فى تلك المرحلة تتميز بالكثير من الإضطراب والإرتباك الحركى العام وإفتقار صفة الرشاقة وزيادة مفرطة فى الحركات ، ويؤدى المراهق الكثير من الحركات بإستخدام قدر كبير من التوتر والتقلص العضلى ، ويتسم المراهق بعدم الإستقرار الحركى ويلاحظ فى تلك المرحلة الميل نحو الخمول والكسل والتراخى . (44 : 127 ، 128)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الحركى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يراعى البرنامج الفروق الفردية بين التلميذات .

- أن يكون عرض البرنامج بطريقة شيقة تعمل على جذب إنتباه التلميذات .
- أن يحتوى البرنامج على تدريبات تساعد التلميذات على تنمية التوافق العضلى العصبى .
- أن يحقق البرنامج الإرتقاء بالمستوى المهارى للتلميذات للوصول لمرحلة الإتقان لمسابقة الوثب الطويل .

د- النمو العقلى :

تذكر "تاهاى سعد ، نيللى فهميم" (1998) أن مرحلة المراهقة المبكرة تتميز ببقظة عقلية كبيرة فالمراهق يحتاج إلى حرية عقلية ويميل إلى المعلومات الدقيقة التى يحاول الحصول عليها من المصادر الموثوق بها وهو يبدأ فى التساؤل والتشكيك فى معظم معتقداته ويميل إلى التثقيف الذاتى إذ يرغب فى القراءة وخاصة المجالات المصورة والصحف اليومية والقصص المثيرة والخيالية . (66 : 208)

ويشير "حامد زهران" (1999) إلى أن مرحلة المراهقة المبكرة تتميز بزيادة سرعة التحصيل ، وتنمو القدرة على التعلم واكتساب المهارات والمعلومات وينمو الإنتباه والتذكر والتفكير والقدرة على التحليل والتركيب ، وتعتبر هذه المرحلة مرحلة الإرشاد التربوى والمهنى حيث يعتبر المستوى العقلى للمراهق عاملاً هاماً فى إرشاده تربوياً.

(16 : 349 - 351)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو العقلى لهذه المرحلة السنية والاستفادة منها على النحو التالى :

- أن يكون عرض المعارف والمعلومات بطريقة غير خطية من خلال البرنامج حتى تساعد التلميذات على تنمية الإنتباه .
- أن يتيح البرنامج للتلميذات القدرة على الحصول على المعارف والمعلومات بالطريقة التى تتناسب مع قدراتهم العقلية .
- أن يعمل البرنامج على إستثارة دوافع المتعلمين نحو إستخدام البرنامج فى تعلم مسابقة الوثب الطويل .
- أن يعمل البرنامج على زيادة حب الإستطلاع والرغبة فى الوصول إلى المعرفة .

هـ- النمو الانفعالي :

يذكر "حامد زهران" (1999) أن الإنفعالات في مرحلة المراهقة المبكرة تتصف بأنها إنفعالات عنيفة متهورة لا تتناسب مع مثيراتها فقد لا يستطيع المراهق التحكم فيها ولا في المظاهر الخارجية لها ويلاحظ عدم الثبات الإنفعالي ويظهر تقلب سلوك المراهق بين سلوك الأطفال وتصرفات الكبار ، ويلاحظ السعي نحو تحقيق الإستقلال الإنفعالي والخجل والميل للإبطوائية والتردد نتيجة نقص الثقة في بداية هذه المرحلة . (16 : 352)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الإنفعالي لهذه المرحلة السنوية والإستفادة منها على النحو التالي :

- أن يساعد البرنامج التلميذة على زيادة الثقة بالنفس ، والإستقلالية في تناول محتويات البرنامج بما يتناسب مع سرعتها الذاتية .
- أن يحتوى البرنامج على تغذية راجعة فورية حتى تتيح للتلميذة السير في البرنامج دون خوف من الفشل مع إعطاء فرصة أخرى لإعادة إختيار الإجابة إذا أخطأت التلميذة .

و- النمو الاجتماعي :

يشير "أسامة راتب ، إبراهيم عبد ربه" (1999) إلى أن مرحلة المراهقة المبكرة تمتاز باتساع دائرة المراهق الإجتماعية فيزداد عدد أصدقائه وزملائه وإستعداد المراهق ورغبته لخدمة الآخرين وتقديم العون لهم ، وإعجابه بأشخاص يتجسد فيهم المثل الأعلى الذي يرتضيه في نفسه ، ومن ثم تعتبر هذه المرحلة من أفضل الفترات لتكوين المثل العليا بالإضافة إلى حب المراهق للمغامرة والمخاطرة مما يدفعه إلى الإقبال على أنشطة المعسكرات والكشافة والرحلات وزيادة حاجته إلى التقدير الاجتماعي والإعتراف به كشخص له قيمة . (8 : 125)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج التعليمي خصائص النمو الاجتماعي للمرحلة السنوية والإستفادة منها على النحو التالي :

- أن يعمل البرنامج على إشباع ميول ورغبات التلميذات في المشاركة الإيجابية .

- أن يراعى البرنامج الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية حتى تساعد التلميذة على تنمية شخصيتها من كافة الجوانب .

ويذكر "مجدى عزيز" (2002) أهمية مرحلة المراهقة المبكرة فى أنها تعد قاعدة التعليم النظامى التى يتوقف عليها مستوى التعليم التالى لهذه المرحلة ، لذا من الضرورى أن يتحمل مسئولية التدريس فى هذه المرحلة معلم كفاء ، ومتخصص ممتاز فى تكنولوجيا التعليم ، لأنهم يمتلكون القدرة على التوجيه والإبتكار والتجديد ، وغير ذلك من المواهب التى تسهم فى الإرتقاء بالعملية التعليمية . (40 : 414)

17/1/2 جوانب التعلم :

أ- الجانب المعرفى :

يتفق كل من "زاهر أحمد" (1996) ، "محمد سعد زغلول" ، محمد رمضان" (1997) ، "حلمى الوكيل" (1999) ، "عبد السلام عبد الرحمن" (2002) على أن الجانب المعرفى هو سلوك يتدرج منه التذكر للمعلومات إلى تنمية المهارات والقدرات الذهنية وذكروا أن بلوم Bloom قد قام بتقسيم هذا الجانب إلى ستة مستويات معرفية تتمثل فيما يلى :

(1) المعرفة :

وهى تتضمن إستدعاء وتذكر المعلومات والحقائق والقوانين ويرتبط ذلك بأبسط العمليات العقلية .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تتذكر التلميذة الحقائق المتعلقة بتواريخ تطور مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتذكر التلميذة مراحل تطور الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تتعرف التلميذة على الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تتعرف التلميذة على أسهل وأبسط طرق الطيران المستخدمة فى مسابقة الوثب الطويل .

(2) الفهم والإستيعاب :

هو إدراك المتعلم للمعلومات التى تعرض عليه وإستخدام المواد أو الأفكار المتضمنة لهذه المعلومات .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تفهم التلميذة مراحل الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تعرف التلميذة كيفية المقارنة بين مراحل الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل.
- أن تفرق التلميذة بين الأداء المثالى والأداء الفعلى .

(3) التطبيق :

القدرة على إستخدام المعرفة المجردة والقوانين فى مواقف جديدة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستخدم التلميذة الإستدلال العقلى أثناء تعلمها مسابقة الوثب الطويل .
- أن تلتزم التلميذة بالتعليمات الموجهة إليها من المعلمة عند أداء مسابقة الوثب الطويل .

(4) التحليل :

القدرة على تحليل المحتوى وتجزئته إلى العناصر التى يتكون منها .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تحلل التلميذة الحركة أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تحدد التلميذة أجزاء الجسم العاملة أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتمكن التلميذة من كيفية تصحيح الأخطاء التى تحدث أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(5) التركيب :

القدرة على ربط عناصر أو أجزاء المعرفة لتكوين كل ما له معنى ما لم يكن موجوداً قبل ذلك .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تربط التلميذة بين أداء وقانون مسابقة الوثب الطويل .
- أن تربط التلميذة بين التدريبات المختلفة للارتقاء بمسابقة الوثب الطويل .

(6) التقويم :

إصدار حكم على قيمة ما أو عمل ما .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تقيم التلميذة أدائها فى مسابقة الوثب الطويل تقييماً صحيحاً .
- أن تنقد التلميذة زميلاتها عند أداء مسابقة الوثب الطويل نقداً صحيحاً .

(19 : 112 - 114) ، (46 : 76) ، (18 : 84) ، (30 : 89)

ويذكر "أمين الخولى ، محمود عنان" (1999) نقلاً عن ولجوس *Willgoos* أنه يجب على معلم التربية الرياضية بأن يهتم بالطرق والوسائل التى تكفل المشاركة المثمرة فى الأنشطة البدنية من خلال معارف ملائمة وتفهم واسع للأنشطة ، وأن نجاحه فى عمله يرتبط إلى حد كبير بما يمتلكه من معلومات ومعارف وقدرات ومهارات فى نوع النشاط الرياضى . (11 : 60)

(ب) الجانب النفسحركى (المهارى) :

يشير "حسن زيتون ، كمال عبد الحميد" (1995) نقلاً عن إليزابيث سمبسون *Elizabeth Simpson* إلى أنه تم وضع تقسيماً لهذا الجانب يقع فى سبع مستويات تتمثل فيما يلى :

(1) الإدراك :

هو الاهتمام والوعى الحسى بمدى إستعمال الأعضاء للقيام بوظائفها والربط بين المعرفة والأداء .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بالطريقة الصحيحة كما تم شرحها فى البرمجية .
- أن يكون لدى التلميذة القدرة على الربط بين أجزاء جسمها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(2) التهيئة للأداء :

هو ميل المتعلم ورغبته للقيام بنوع معين من الأداء الحركى .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستطيع التلميذة أداء مسابقة الوثب الطويل بتوافق عام لجميع أجزاء الجسم المشتركة فى الأداء .
- أن تحتفظ التلميذة بتوازن الجسم أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(3) الإستجابة الموجهة :

أداء المتعلم للمهارة الحركية بصورة فعلية وحينئذ يتلقى توجيهات أو تغذية راجعة من المعلم توجهه لتصحيح أدائه الحركى ليقتررب نوعاً ما من الأداء النموذجى للمهارة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستطيع التلميذة أداء مسابقة الوثب الطويل كما شاهدها .

(4) آلية الأداء الميكانيكية :

يتميز الأداء المهارى فى هذا المستوى غالباً بالتلقائية أو الآلية فيكون سلساً متصفاً لحد كبير بالإتقان والجودة والدقة والسرعة الواجبة وتقل الأخطاء .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بدقة وإنسيابية .
- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بأقل عدد من الأخطاء .

(5) الإستجابة الظاهرية المعقدة:

هذا المستوى إمتداداً لمستوى (آلية الأداء) غير أنه يتميز عنه بأنه يختص بالمهارات الدقيقة والمعقدة والإتقان والسهولة التامة فى الأداء .

وقد استفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تزداد قدرة التلميذة على التركيز أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تستطيع التلميذة التحكم فى أجزاء جسمها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(6) التكيف:

يقوم المتعلم بتطوير المهارة أو إضافة تعديلات جديدة عليها لتناسب هذا الموقف والمتعلم الذى يصل إلى هذا المستوى يمكنه أن يحكم بدقة على أداء الآخرين .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستثمر التلميذة الجهد المبذول فى الأداء المطلوب لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بأقل عدد من الأخطاء .

(7) الإبداع:

يمثل الأداء عند هذا المستوى قمة الأداء المهارى والوصول الى أعلى درجة من الإتقان .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستطيع التلميذة ربط جوانب تعليم مراحل الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل بعضها ببعض .
- (17 : 116-123)

(ج) الجانب الوجدانى :

تذكر ليلى زهران (1991) نقلاً عن كل من كراشوول وبلوم وماسيا Krathwohl, Bloom & Masia أن الجانب الوجدانى يتضمن الميول والاتجاهات والقيم والقدرة على التدوق ،ويمكن تقسيم الجانب الوجدانى إلى خمسة مستويات وتتمثل فيما يلى :

(1) الإستقبال:

هو الإحساس بظاهرة أو مثير معين بحيث تتولد رغبة الإهتمام بالظاهرة أو إستيعاب المثير .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تنتبه التلميذة وتركز عند أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتمكن التلميذة من الإحساس بالقوة عند أداء مسابقة الوثب الطويل .

(2) الإستجابة :

هى التفاعل بإيجابية مع الظاهرة أو المثير بحثاً عن الرضا والإستمتاع .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تشارك التلميذة بإيجابية أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتقبل التلميذة توجيهات زميلاتها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(3) الحكم القيمى:

أى تقدير الأشياء أو الظواهر أو السلوك فى ضوء الإفتناع التام بقيمة معينة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تظهر التلميذة رغبتها فى تعلم أداء المسابقة حتى يمكنها الأداء بطريقة صحيحة.
- أن تقيم التلميذة زميلاتها تقييماً صحيحاً باستمرار .

(4) التنظيم القيمى (التنظيم):

يعنى تنظيم مجموعة من القيم وتحديد العلاقات بينها فى نظام معين تتضح فيه القيمة الموجهة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تلخص التلميذة المشاكل التى تواجهها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(5) تميز القيمة :

أى تكامل المعتقدات والأفكار والإتجاهات ، وللقيم نظرة شاملة تمثل قيمة علمية .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تشعر التلميذة بالثقة بالنفس وبأدائها .
- أن تحكم التلميذة على البرنامج التعليمى بنفسها . (39 : 84 ، 85)

ويشير "زاهر أحمد" (1996) إلى أنه يجب إعطاء الجانب الوجدانى أهميته حيث أن الميول والإتجاهات والقيم لا يتعلمها المتعلم دفعة واحدة أو فى محاضرة واحدة ولكنها تصاغ فى صورة أهداف وجدانية يضعها المعلم وترتبط بالمقرر الذى يدرسه المتعلم حيث يمارسها المتعلم بجانب تعلمه وممارسته للمهارات والمعرفة فى آن واحد . (19 : 120)

وترى الباحثة من خلال ما سبق أنه يجب الإهتمام بجميع جوانب التعلم (الجانب المعرفى - الجانب النفسحركى - الجانب الوجدانى) فى جميع المؤسسات التعليمية بحيث لا يطفى جانب على آخر حتى يساعد المعلم على إدراك وتنظيم العملية التعليمية وتغيير سلوك المتعلم نحو الأفضل بالإضافة إلى تطوير المنهاج وطرق وأساليب التقييم .

2/2 الدراسات المرجعية :

تتناول الباحثة عرضاً للدراسات السابقة العربية والأجنبية الأكثر ارتباطاً بمجال البحث الحالي وذلك بعد أن قامت بإجراء مسح شامل لها، وتم ترتيبها من الأقدم فالأحدث وعرضها باستخدام طريقة السرد بهدف التعرف على مدى إتفاقها وإختلافها مع متغيرات البحث الحالي ومحاولة الاستفادة منها .

(1) دراسة "زينب محمد أمين" (1995) (20) :

عنوان الدراسة : أثر استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسى والإتجاهات لدى طلاب كلية التربية .

الهدف من الدراسة : - محاولة تجريب أسلوب جديد من الأساليب التقنية التى يمكن خلالها تقديم المحتوى العلمى للمتعلمين لمجابهة مشكلة عدم التجانس بينهم وإستخدام إستراتيجيات جديدة للتدريس طبقاً لمبدأ تفريد التعليم ودراسة أثره على إكتساب المعلومات وتنمية إتجاهات نحو إستخدام الكمبيوتر فى التعليم .

المنهج المستخدم : - إستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (30) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا .

وسائل جمع البيانات : - إختبار معرفى - مقياس للإتجاه .

أهم النتائج : - إرتفاع مستوى تحصيل أفراد المجموعة التجريبية عن تحصيل أفراد المجموعة الضابطة ويعزى ذلك إلى إستخدام برنامج الهيبرميديا .

- إرتفاع مستوى إستجابات أفراد المجموعة التجريبية بدرجة ملحوظة عن مستوى إستجابات أفراد المجموعة الضابطة مما يؤكد فعالية الهيبرميديا فى تنمية إتجاهات إيجابية نحو إستخدام الكمبيوتر فى التعلم .

(2) دراسة "ت. كوكرتون وأرشميل" Cockerton ,T. & Shimelle, R. " (1997) (92) :

- عنوان الدراسة :** تقييم الهيبرميديا كوسيط تعليمي .
- الهدف من الدراسة :** - تقييم تجريبي لكتاب التاريخ الإلكتروني الذي تم تقديمه في إطار من الهيبرميديا ومقارنته بإصدار آخر من نفس المادة مبني على أساس نظري .
- المنهج المستخدم :** - إستخدام الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - تكونت العينة من مجموعة من التلاميذ الصغار تم تقسيمهم بطريقة عشوائية الى مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية بالمرحلة الابتدائية .
- وسائل جمع البيانات :** - إختبار للذكاء - إختبار معرفي .
- أهم النتائج :** - إستخدام الهيبرميديا كمصدر للمعلومات وضع التلاميذ في صور إيجابية من حيث سهولة الإستخدام من أولئك الذين يستخدمون الإصدار المبني على الأساس النظري .
- يمكن لأنظمة الهيبرميديا أن تخلق جو نشط للتعلم المؤثر .

(3) دراسة "بتش Peach" (1997) (89) :

- عنوان الدراسة :** أثر معرفة وتنوع الأهداف التعليمية على التعلم المقصود في عالم متسع بشبكة من الخيوط وتعليم الهيبرميديا .
- الهدف من الدراسة :** - التعرف على أثر إستخدام أنواع مختلفة من الأهداف التعليمية في التعليم التخطيطي واللاتخطيطي المقدم عبر الشبكات العالمية الواسعة .
- المنهج المستخدم :** - إستخدام الباحث المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات إحداهم ضابطة ومجموعتين تجريبيتين .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (145) طالب وطالبة من طلاب المعلمين تم تقسيمهم بطريقة عشوائية إلى ثلاث مجموعات إحداهم ضابطة ومجموعتين تجريبيتين .
- وسائل جمع البيانات :** - إختبار مرجعي للأهداف .

أهم النتائج : - استعمال التصميمات الكمبيوترية المخططة سوف يكون أقوى اعتباراً لدى المستوى المنخفض من المخرجات التعليمية .
- تحسن عام فى التعليم فى كل المجالات والطلاب الذين لديهم خبرات سابقة فى مجال الهيرميديا لديهم مستوى تعليمى أعلى فى المعالجات غير التخطيطية .

(4) دراسة "إيفا" Eva,M. (2000) (80) :

عنوان الدراسة : دراسة مقارنة للتعرف على أثر الهيرميديا بالطريقة الخطية والتشعبية على التحصيل وتنمية مهارات للمبتدئين من تلاميذ المدرسة الابتدائية .

الهدف من الدراسة : - استخدام الكمبيوتر كأساس للتعليم والتعلم سواء بطريقة خطية أو تشعبية (قائم على خصائص الهيرميديا) .
- أثر الطريقتين على التحصيل وتنمية مهارات القراءة للمبتدئين .

المنهج المستخدم : - استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين تجريبيتين .

العينة : - بلغ حجم العينة (40) تلميذ من تلاميذ المدرسة الابتدائية .

وسائل جمع البيانات : - اختبارات معرفية .

أهم النتائج : - زيادة تحصيل تلاميذ المجموعتين .
- عدم وجود أى دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعتين وهذا يعنى فعالية الهيرميديا سواء الصورة الخطية أو التشعبية منها .

(5) دراسة "جونثان جلازوسكى" Jonthan Glazewski (2000) (86) :

عنوان الدراسة : الهيرميديا والتأسس التعليمى فى المراحل الأولية من التعليم (الدراسات المتطورة) .

الهدف من الدراسة : - التعرف على أثر الهيرميديا على التأسس التعليمى وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلة المتوسطة) والتعرف على موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيرميديا فى الوحدة التعليمية .

- المنهج المستخدم :** - استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين تجريبيتين .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (20) تلميذ من تلاميذ المرحلة السادسة من التعليم .
- وسائل جمع البيانات :** - اختبار أكاديمي للمرحلة الإعدادية .
- أهم النتائج :** - الهيبرميديا إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين .

(6) دراسة "أسامة أحمد عبد العزيز" (2002) (7) :

- عنوان الدراسة :** تأثير برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين .
- الهدف من الدراسة :** - تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهيرية معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثر استخدامها على مستوى الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفى وكذلك آراء وإنطباعات المبتدئين نحو استخدام البرمجية .
- المنهج المستخدم :** - استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (20) تلميذ من تلاميذ المرحلة الإعدادية .
- وسائل جمع البيانات :** - اختبارات للمهارات الحركية .
- اختبار تحصيل معرفى .
- أهم النتائج :** - أسلوب الهيبرميديا كان أكثر تأثيراً على تعلم المهارات قيد البحث من البرنامج التقليدى وكذلك على التحصيل المعرفى عن الطريقة التقليدية وكان ذا فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

(7) دراسة "زيلجر Zeiliger" (2002) (95) :

- عنوان الدراسة :** فاعلية استخدام خرائط المفاهيم المعتمدة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعليم لدى طلاب الجامعة .
- الهدف من الدراسة :** - التعرف على فاعلية استخدام خرائط المفاهيم المعتمدة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعليم .

- المنهج المستخدم :** - إستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - تم إختيار العينة من طلاب الجامعة .
- وسائل جمع البيانات :** - إختبار معرفى للمفاهيم المعتمدة على الإبحار .
- أهم النتائج :** - فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم كأداة للإبحار فى بيئة الوسائل الفائقة (الهيرميديا) .
- إستغرق الطلاب زمناً أقل فى التعليم من خلالها .

(8) دراسة "محسن محمد أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) :

- عنوان الدراسة :** برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيرميديا وأثره على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية .
- الهدف من الدراسة :** - التعرف على تأثير إستخدام برنامج الهيرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للمبتدئين .
- المنهج المستخدم :** - إستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (40) طالب من طلاب كلية التربية الرياضية.
- وسائل جمع البيانات :** - إختبارات لقياس القدرات البدنية .
- إستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى .
- البرنامج التعليمى بأسلوب الهيرميديا .
- أهم النتائج :** - فاعلية أسلوب الهيرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة.

(9) دراسة "جوزيف ناجى أديب" (2003) (14) :

- عنوان الدراسة :** تأثير برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين .
- الهدف من الدراسة :** - تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيرميديا) لبعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة .
- بناء إختبار للتحصيل المعرفى فى تنس الطاولة .
- المنهج المستخدم :** - إستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

- العينة :** - بلغ حجم العينة (82) طالب من الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بنين جامعة المنوفية .
- وسائل جمع البيانات :** - إختبارات بدنية ، مهارية ، إختبار تحصيل معرفى .
- أهم النتائج :** - يؤثر أسلوب الوسائط الفائقة (الهيرميديا) تأثيراً إيجابياً على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث .
- يؤثر أسلوب الهيرميديا تأثيراً إيجابياً على مستوى التحصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية .

(10) دراسة "فاطمة محمد فليفل" (2003) (32) :

- عنوان الدراسة :** أثر برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيرميديا على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى .
- الهدف من الدراسة :** - التعرف على أثر البرمجية المعدة بتقنية الهيرميديا على مستوى التحصيل المعرفى ، مستوى الأداء المهارى ، تنمية الآراء والإتطاعات الوجدانية لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى .
- المنهج المستخدم :** - استخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (60) تلميذة من تلميذات الصف الأول الإعدادى .
- وسائل جمع البيانات :** - إختبارات لقياس القدرات البدنية .
- إختبارات للذكاء .
- إختبار معرفى .
- إستمارة إستطلاع الآراء والإتطاعات الوجدانية .
- برمجية الكمبيوتر المقترحة .
- أهم النتائج :** - برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى التعلم وتحسن مستوى الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفى لأفراد المجموعة التجريبية .
- برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيرميديا كان لها أثر إيجابى على آراء وإتطاعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم .

(11) دراسة "محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبد المنعم"

(2003) (50) :

عنوان الدراسة : تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا .

الهدف من الدراسة : - تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيرميديا والتعرف على أثرها على كل من التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والإلتطاعات الوجدانية لدى طلاب كلية التربية الرياضية بطنطا .

المنهج المستخدم : - إستخدام الباحثين المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (66) طالباً من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات لقياس القدرات الحركية .
- إختبار معرفى .
- إختبار وجدانى .

أهم النتائج : - دلالة الفروق بين متوسطى درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى التحصيل المعرفى ، ومستوى الأداء المهارى لصالح المجموعة التجريبية .

(12) دراسة "محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر الجيلانى" (2003) (54) :

عنوان الدراسة : تأثير إستخدام أسلوب الهيرميديا على تعلم مهارات التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم .

الهدف من الدراسة : - التعرف على مدى فعالية إستخدام أسلوب الهيرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم .

المنهج المستخدم : - إستخدام الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (40) مبتدئاً من (8-10) سنوات بمدرسة

الكرة بنادى الجمهورية بشبين الكوم .

وسائل جمع البيانات : - البرنامج التعليمى - الإختبارات البدنية - إختبارات مهارية .

أهم النتائج : - وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى

والبعدى للمجموعة التجريبية والضابطة فى تعلم المهارتين قيد البحث لصالح القياس البعدي .

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة فى تعلم المهارتين قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية .

(13) دراسة "محمد محمود توفيق" (2003) (58) :

عنوان الدراسة : أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا .

الهدف من الدراسة : - تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية لبعض مهارات كرة اليد معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثر إستخدامها على كل من (مستوى التحصيل المعرفى - مستوى الأداء المهارى - الآراء والإنتابات الوجدانية للمتعلمين نحو إستخدام برمجية الهيبرميديا) .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعة تجريبية واحدة بتطبيق القياسات القبلى والبعدي .

العينة : - بلغ حجم العينة (10) طلاب من مدرسة المنيا الثانوية الجديدة بنين .

وسائل جمع البيانات : - إختبار تحصيل معرفى - إختبار وجدانى .

أهم النتائج : - برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين (الأداء المهارى - التحصيل المعرفى - آراء وإنتابات أفراد المجموعة التجريبية لمهارات كرة اليد)

(14) دراسة "نهى فتحى صالح" (2003) (68) :

عنوان الدراسة : فعالية برنامج ترويحى ثقافى باستخدام الهيبرميديا على الثقافة الترويحية الخلوية .

- الهدف من الدراسة :** - تصميم برنامج ترويحى ثقافى باستخدام الهيبرميديا والتعرف على مدى فعاليته فى تنمية الثقافة الترويحية الخلوية لدى طالبات كلية التربية الرياضية .
- المنهج المستخدم :** - استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (175) طالبة من طالبات الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا .
- وسائل جمع البيانات :** - بناء برمجية الهيبرميديا - إختبار تحصيل معرفى للثقافة الترويحية الخلوية .
- أهم النتائج :** - تفوق المجموعة التجريبية التى استخدمت برمجية الهيبرميديا على المجموعة الضابطة فى مستوى الثقافة الترويحية .

(15) دراسة "أحمد عبد الفتاح حسين" (2005) (4) :

- عنوان الدراسة :** فاعلية برنامج تعليمى باستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار .
- الهدف من الدراسة :** - التعرف على فاعلية برنامج تعليمى باستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار .
- المنهج المستخدم :** - استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .
- العينة :** - بلغ حجم العينة (30) طالب تم إختيارهم بالطريقة العشوائية.
- وسائل جمع البيانات :** - برنامج كمبيوتر تعليمى معد وفق خصائص الوسائل فائقة التداخل .
- أهم النتائج :** - أسهم البرنامج التعليمى باستخدام الوسائل فائقة التداخل فى التحصيل المعرفى لمسابقات الوثب العالى ورمى الرمح والوثب الثلاثى وسباق 110م/ح من خلال التذكر والفهم والتحليل للمعلومات والمعارف التى يتضمنها البرنامج التعليمى بدرجة أكبر من الشرح النظرى .
- أسهم البرنامج التعليمى باستخدام الوسائل فائقة التداخل إيجابياً فى الإنجاز الرقمى لمسابقات الوثب العالى ورمى الرمح

والوثب الثلاثى وسباق 110 م/ح من خلال القدرة على توظيف المعلومات والمعارف التى يتضمنها البرنامج التعليمى والربط بينها لإتقان الأداء الحركى .

(16) دراسة "حازم مصطفى عبد القادر" (2005) (15) :

عنوان الدراسة : فاعلية برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المباراة لدى المبتدئين .

الهدف من الدراسة : - تصميم برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا ومعرفة تأثيره :

أ- على مستوى التحصيل المعرفى للمعلومات المرتبطة بمهارات المباراة بسلاح الشيش وبعض بنود القانون والتطور التاريخى لدى المبتدئين بنادى الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

ب- مستوى الأداء المهارى لدى المبتدئين بنادى الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

ج- التعرف على آراء وإنطباعات المبتدئين نحو إستخدام البرنامج .

المنهج المستخدم : - إستخدام الباحث المنهج التجريبي .

العينة : - بلغ حجم العينة (20) مبتدئ (10-12) سنة بنادى الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات الصفات البدنية الخاصة بالمبارزة ، إستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى - إختبار تحصيل معرفى - إستمارة إستطلاع آراء وإنطباعات المبتدئين نحو إستخدام البرنامج التعليمى .

أهم النتائج : - البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا لتعلم بعض مهارات المباراة لدى المبتدئين كان له تأثيراً إيجابياً على تعلم كل من مهارات المباراة (قيد البحث) ، التحصيل المعرفى وبقاء أثر التعلم .

(17) دراسة "سالى محمد عبد اللطيف" (2005) (21) :

عنوان الدراسة : فعالية برنامج تعليمى مقترح بإستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات الهوكى لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

الهدف من الدراسة : - تصميم برنامج تعليمى مقترح بإستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) باستخدام الهيبرميديا ومعرفة فعاليته على :

- أ- التحصيل المعرفى لمهارات الهوكى (قيد البحث) .
- ب- مستوى الأداء المهارى لمهارات الهوكى (قيد البحث) .
- ج- الآراء والانطباعات الوجدانية لدى المجموعة التجريبية نحو إستراتيجية كيلر باستخدام الهيبرميديا .

المنهج المستخدم : - إستخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (60) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات القدرات البدنية لرياضة الهوكى .

- اختبار مستوى الأداء المهارى .

- اختبار تحصيل معرفى .

- برمجية الكمبيوتر التعليمية .

- إستمارة إستطلاع الآراء والانطباعات نحو استخدام البرمجية .

أهم النتائج : - إستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) باستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين مستوى تعلم مهارات الهوكى (قيد البحث) وكذلك التحصيل المعرفى للمهارات وأيضاً على آراء وإنطباعات الأفراد نحو التعلم وتحقيق الجانب الوجدانى .

(18) دراسة "شاهر ربيع وحيد" (2005) (24) :

عنوان الدراسة : تأثير برمجية هيبرميديا على التحصيل الكشفى لدى بعض معلمى التربية الرياضية بمحافظة الغربية .

الهدف من الدراسة : - تصميم برمجية هيبرميديا مقترحة عن الحركة الكشفية من خلال برنامج تعليمى ومعرفة تأثيره على التحصيل الكشفى لدى

بعض معلمى التربية الرياضية قادة الوحدات الكشفية بمحافظة الغربية .

المنهج المستخدم : - استخدم الباحث المنهج التجريبي لمجموعة واحدة بتطبيق القياسات القبلية البعدية .

العينة : - بلغ حجم العينة (50) مدرس قائد كشفى من إدارة سمندو التعليمية .

وسائل جمع البيانات : - اختبار تحصيل معرفى .

- استثمار استثمار آراء وإنطباعات المعلمين نحو استخدام برمجية الكمبيوتر المعدة بالهبرميديا ، برمجية الكمبيوتر المعدة .

أهم النتائج : - برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين مستوى التحصيل الكشفى للمعلمين ، وإكساب المعلومات والمهارات الكشفية ، وأيضاً لها تأثير إيجابى على الآراء والإنطباعات الوجدانية لأفراد المجموعة التجريبية .

1/2/2 تحليل الدراسات المرجعية :

من خلال الغرض السابق للدراسات المرجعية يمكن للباحثة تحليلها لإستخلاص ما توصلت إليه تلك الدراسات وتوضيح مدى الإستفادة منها فى تحديد أهداف البحث ، عينة البحث ، وسائل جمع البيانات للبحث الحالى :

الأهداف :

استهدفت بعض الدراسات التعرف على أثر استخدام الهبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى فقط كدراسة كل من "ت. كوكرتون وأرشميل" Cockerton, T & Shimelle, R. (1997) (92) ، "بتش Peach" (1997) (89) ، "إيفا Eva, M." (2000) (80) ، "زيلجر Zeiliger, R" (2002) (95) ، "نهى صالح" (2003) (68) كما استهدفت بعض الدراسات التعرف على أثر استخدام الهبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى كدراسة كلاً من "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "محمد على ، مصطفى الجيالى" (2003) (54) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، كما استهدفت أيضاً بعض الدراسات التعرف على أثر استخدام الهبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى والآراء

والإنطباعات الوجدانية (الاتجاهات) لمستخدمى البرنامج كدراسة كلاً من "زينب أمين" (1995) (20) ، "جونثان جلازوسكى Jonthan Glazewski" (2000) (86) ، "شاهر ربيع" (2005) (24) ، كما استهدفت بعض الدراسات السابقة التعرف على أثر استخدام الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والآراء والإنطباعات الوجدانية (الإتجاهات) لمستخدمى البرنامج كدراسة كلاً من أسامة أحمد (2002) (7) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) "محمد سعد ، محمد علي ، هاني سعيد" (2003) (50) ، "محمد توفيق" (2003) (58) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) .

قد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تحديد أهداف البحث الحالى .

المنهج المستخدم :

اتفقت جميع الدراسات السابقة على إستخدام المنهج التجريبي مع إختلاف التصميمات بتصميم مجموعة واحدة بتطبيق القياسات القبلىة البعدية كدراسة "محمد توفيق" (2003) (58) ، كما استخدمت بعض الدراسات الأخرى المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداها ضابطة والأخرى تجريبية كدراسة كل من "زينب أمين" (1995) (20) ، "ت. كوكرتون وأرشميل R Cockerton, T & shimelle" (1997) (92) ، "أسامة أحمد" (2002) (7) ، "زيلجر Zeiliger, R" (2002) (95) ، "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) ، "محمد سعد ، محمد علي ، هاني سعيد" (2003) (50) ، "محمد علي مصطفى الجيلالى" (2003) (54) ، "تهى صالح" (2003) (68) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) ، كما استخدمت أيضاً بعض الدراسات الأخرى المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات إحداها ضابطة ومجموعتين تجريبيتين كدراسة "بتش Peach" (1997) (89) .

وقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تحديد المنهج المناسب للبحث الحالى وهو إستخدام المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداها ضابطة والأخرى تجريبية.

مجتمع وعينة البحث :

استخدمت في الدراسات السابقة مراحل مختلفة من التعليم فمنها من استخدم المبتدئين ببعض الأندية كدراسة "محمد على ، مصطفى الجيلاني" (2003) (54) ، حازم مصطفى (2005) (15) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة المرحلة الأولى من التعليم الأساسي كدراسة كل من ت. كوكرتون وأرشميل ، Cockerton, T & Shimelle, R (1997) (92) ، "إيفا Eva, M." (2000) (80) ، "جونثان جلاذوسكي Jonthan Glazewski" (2000) (86) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي كدراسة كلاً من "أسامة أحمد" (2000) (7) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) ، كما استخدمت دراسة واحدة فقط مرحلة التعليم الثانوي كدراسة "محمد توفيق" (2003) (58) ، واستخدمت بعض الدراسات السابقة مرحلة التعليم الجامعي كدراسة كلاً من "زينب أمين" (1995) (20) ، "بتش Peach" (1997) (89) ، "زيلجر Zeiliger, R" (2002) (95) ، "محسن أبو النور ، محمد زكي" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "محمد سعد ، محمد على ، هاني سعيد" (2003) (50) ، "تهى صالح" (2003) (68) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، "سالي عبد اللطيف" (2005) (21) ، واستخدمت دراسة واحدة فقط معلمى التربية الرياضية وهى دراسة شاهر ربيع (2005) (24) .

وقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى إختيار عينة البحث .

وسائل جمع البيانات :

اختلفت وسائل جمع البيانات فى الدراسات السابقة فمنهم من استخدم اختبارات لقياس الجانب المعرفى (اختبار تحصيل معرفى) فقط كدراسة كل من ت. كوكرتون وأرشميل ، Cockerton, T & R. Shimelle, R (1997) (92) ، "بتش Peach" (1997) (89) ، "إيفا Eva, M." (2000) (17) ، "زيلجر Zeiliger, R" (2002) (95) ، "تهى صالح" (2003) (58) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة اختبارات لقياس الجانب المعرفى (اختبار تحصيل معرفى) ، واختبارات لقياس الجانب المهارى كدراسة كل من "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "محمد على مصطفى الجيلاني" (2003) (54) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة اختبارات لقياس الجانب المعرفى (اختبار تحصيل معرفى) ، اختبارات لقياس الجانب الوجدانى (آراء وإنطباعات مستخدمى البرنامج) كدراسة كل من "زينب أمين" (1995) (20) ، "جونثان جلاذوسكي Jonthan Glazewski" (2000)

(86) ، "شاهر ربيع" (2005) (24) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة اختبارات لقياس الجانب المعرفي (اختبار تحصيل معرفي) ، اختبارات لقياس الجانب المهارى ، اختبارات لقياس الجانب الوجدانى (آراء وإنطباعات مستخدمى البرنامج) كدراسة كل من "أسامة أحمد" (2002) (7) ، "فاطمة فليفل" (2003) (33) ، "محمد سعد ، محمد على ، هانى سعيد" (2003) (51) ، "محمد توفيق" (2003) (59) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (22) .

وقد إستفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تصميم اختبار معرفى واختبار مهارى لتقييم مستوى الأداء.

تصميم البرمجية التعليمية :

قد إستفادت الباحثة من تلك البرمجيات فى تصميم برمجية تعلم مسابقة الوثب الطويل بالبحث الحالى كدراسة كل من "زينب أمين" (1995) (20) ، "أسامة أحمد" (2002) (7) ، "جوزيف ناجي" (2003) (14) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) .

النتائج :

لقد أكدت جميع الدراسات السابقة على فاعلية إستخدام الهيبرميديا وإرتفاع مستوى التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية وتنمية الآراء والإنطباعات الوجدانية لمستخدمى البرنامج ، كما أكدت بعض الدراسات السابقة على مدى فاعلية الهيبرميديا على تعلم بعض الأنشطة الرياضية كدراسة كل من "أسامة أحمد" (2002) (7) ، "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) ، "محمد سعد ، محمد على ، هانى سعيد" (2003) (50) ، "محمد على ، مصطفى الجيلانى" (2003) (54) ، "محمد توفيق" (2003) (58) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) ، وقد إستفادت الباحثة من تلك النتائج فى وضع فروض البحث الحالى وكذلك فى مناقشة النتائج وتفسيرها .

2/2/2 مدى الاستفادة من الدراسات السابقة :

من خلال تحليل الدراسات المرجعية توصلت الباحثة الى بعض أوجه الاستفادة أهمها تفهم مشكلة البحث بعمق كما ساعدتها على صيغة أهداف وفروض البحث بدقة ، والمنهج المستخدم وبالتالي أفادتها فى إختيارها لنوع وحجم عينة البحث .

ويمكن للباحثة أن تحدد مدى إستفادتها من الدراسات المرجعية فى النقاط التالية :

- تحديد أهم الوسائط التعليمية التى استخدمتها الدراسات السابقة وكيفية إستخدامها .
- التعرف على كيفية إجراء خطوات الدراسة القائمة ، ووضع البرنامج وطريقة التعلم المستخدمة .
- التعرف على المشكلات التى تواجه الباحثة أثناء التطبيق وكيفية العمل على تلافيها.
- التعرف على كيفية تصميم البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .