الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

- القراءات النظرية
- الدراسات السابقة
- التعليق علي الدراسات السابقة

القراءات النظرية :

مقدمه :

نحن اليوم نعيش عصراً يطلق عليه عصر التكنولوجيا و التقدم العلمي والمعرفي ، عصر إثراء النظريات التعليمية وتطبيقها ، وتعد التربية الرياضية علما له نظرياته وأسسه بل وأكثر من هذا فان التربية الرياضية يطلق عليها البعض علم العلوم لأنها تقوم علي نظريات العديد من العلوم المختلفة وهذه العلوم لها علاقة مباشرة بتقدم التربية الرياضية بكل مجالاتها ، والتربية الرياضية مظهر من مظاهر التربية وهدفها التنمية الشاملة المتزنة للفرد بدنيا ونفسيا وعقليا واجتماعيا ، و التربية الرياضية هي النوع الوحيد الذي يتم عن طريق الممارسة الفعلية ليس عن طريق التلقين ولذا هي من أجدي أنواع التربية للفرد والمجتمع .

والتعلم عملية مستمرة متجددة ومتعددة العناصر و المدخلات ، ويساهم فيها التطور المعرفي والتكنولوجي وتطور علوم الحاسب الآلي بشكل فعال فقد بدا المهتمون بالتربية والتعليم الاستفادة من قدرات الحاسب الآلي وإمكاناته في خدمة عمليتي التعليم والتعلم وإنتاج وتطوير البرمجيات التي تستخدم الوسائط المتعددة من اجل زيادة التفاعل بين المتعلم والبرمجيات ، فقد طور الإنسان العديد من الأدوات المختلفة المستخدمة في إيصال المعلومات التعليمية حيث أن هذه الأدوات تطورت بمرور الزمن والاهم بين تلاك الأدوات التي تستخدم لعرض الصوت والصورة والنص والحركة والأفلام والتي تعرض بالوسائط المتعددة .

تكنولوجيا التعليم :

يشير **يس عبد الرحمن قنديل** ١٩٩٩م أن التكنولوجيا مصطلح شاع استخدامه في الآونة الأخيرة في كافة الأوساط الأكاديمية والشعبية وقد عرف هذا المصطلح في كثير من المصادر العربية بلفظ " التقنية" ، إلا أن كلمة تكنولوجيا **Technology** " مركبة من مقطعين هما **Techno** وهي كلمة يونانية وتعني

حرفة أو صنعة ، والمقطع الأخر هو **Logy** وهي لاحقة بمعني " علم " وعلي هذا يكون المعني الإجمالي الذي يمكن استخلاصه من ذلك هو "علم الحرفة " أو " علم الحرف " ويعتقد البعض أن الجزء الأول من المصطلح " تكنولوجيا " مشتق من الكلمة الإنجليزية **Technique** وتعني الأداء التطبيقي واعتماداً علي ذلك فإن مصطلح " التكنولوجيا " أو " التقنية " يشير إلي العلم الذي يهتم بتحسين الأداء وإتقانه في أثناء الممارسة أو التطبيق العملي .(٨٨ : ٦٧)

وتعرف **نيفين محمود بدر** ١٩٩٦م التكنولوجيا " بأنها الجهد المنظم لاستخدام نتائج البحث العلمي في تطوير أساليب العمليات الإنتاجية بالمعني الواسع الذي يشمل الخدمات والأنشطة الإدارية والتنظيمية والاجتماعية بهدف التوصل إلي أساليب جديدة يفترض فيها أنها أجدى للمجتمع . (٨٤ : ٥٣)

ويشير **أحمد محمد علي** ١٩٩٥م إلي أن أساليب التكنولوجيا الحديثة أصبحت تعد من الإنجازات العلمية المعاصرة التي أصبحت لها تأثير مباشر علي حياة الإنسان في وقتنا الحاضر ولا نعتقد أن المجتمعات البشرية المعاصرة تتمكن من العيش بمعزل عن الإنجازات التكنولوجية الهائلة والمثيرة ، والتي أصبحت ضرورة لا غني عنها كالماء والهواء والغذاء ، فإليها يعود الفضل في جعل العالم كله قرية صغيرة يتحاكون ويتبادلون المعلومات . (١٥: ١٨)

ويري **زاهر محمد أحمد** ١٩٩٦م أن تكنولوجيا التعليم تعتبر عملية معقدة ومتكاملة تشمل الناس والطرق والأفكار والآلات والمؤسسات التعليمية بغرض تحليل المشكلات وتطبيق الحلول وتقيمها في كل وأي مجال يتعلق بتعلم الإنسان ،ولذلك فلا بد من الاستفادة من كل الإمكانات المتاحة التي يمكن استخدامها في عملية التصميم والاختيار والاستخدام ، وتشمل هذه الإمكانيات وجود نظام إداري في المؤسسة التعليمية متعاون ومتفاهم بشرط أن ينعكس ذلك علي المتعلم. (٣٥: ٣٣)

بينما يري **مصطفي عبد السميع محمد** ١٩٩٩م أن كثير من العاملين في ميدان التعلم يضعون آمالاً واسعة علي الدور الذي يمكن لتكنولوجيا التعليم أن تلعبه في العملية التربوية كما يؤكدون علي أن تكنولوجيا التعليم بمفهومها الحديث ، من أجهزة ، وأدوات ، ومواد ومواقف تعليمية واستراتيجيات وتقييم مستمر وتغذية راجعة دائمة ، ودور جديد للمعلم ومشاركة فعالة للطلاب تدخل في جميع المجالات التربوية ، مما يساهم في تطوير التربية عامة وزيادة فعاليتها وإن نجاح التقنيات التعليمية مرهون بمدي قناعة مستخدميها بها ومدي تقبلهم لها. (٨١ : ٧٥)

ويتفق كل من **يس عبد الرحمن قنديل** ١٩٩٩م ، **وباربارا سيليز وريتا ريتشي** ١٩٩٨م على أن مجال تكنولوجيا التعليم بدأ في الظهور كمجال للدراسة في أواخر السبعينات وقد صاحبت فترة انتشار هذا المصطلح في مجال الساحة لتعليمية ازدياد المواد والأجهزة التعليمية الحديثة مما أدى إلي ارتباط مصطلح تكنولوجيا التعليم بتلك الأجهزة ، ومع تطور الأجهزة المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال من راديو وتليفزيون وفيديو ظهر مفهوم الوسائط المتعددة Multimedia ويعني " منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من الوسائط التي تتكامل مع بعضها في برنامج تعليمي لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية . (٨٨ : ٥) (٢٩ : ٢٢)

ويعرف **الغريب زاهراسماعيل وإقبال بهبهاني** ١٩٩٩م تكنولوجيا التعليم بأنها نظام تعليمي متكامل ، تعتمد فيه عملية التدريس علي التكنولوجيا ، وفي ضوء ذلك تحدد أدوار المعلم ومسئولياته ، فيصبح مصمماً لمتضمنات المواد التعليمية ومنتجاً لها ومحدداً لإستراتيجيات التدريس المستخدمة في الموقف التعليمي مستعيناً في ذلك بالأدوات والأجهزة التعليمية اللازمة لتطبيق المعرفة وتعامل الطلاب معها علي هيئة خبرات ، ومقوماً لجوانب الموقف التعليمي ومصادره المختلف . (٢٤ : ٩)

ويشير **أبو النجا أحمد عز الدين** ٢٠٠٠م نقلا عن **كارتر** إلي أن تكنولوجيا التعليم هي تطبيق للأسس العلمية لتخطيط وتنفيذ النظم التعليمية في ضوء أهداف تربوية محددة يمكن قياسها مع الاهتمام بتوجيه هذه الأسس نحو فائدة المتعلم أكثر من توجيهها نحو المادة الدراسية وتوجيه النظريات والمبادئ التربوية نحو التطبيق والممارسة .(٤ : ٣٥)

ويذكر كل من **كمال عبد الحميد زيتون** ٢٠٠٢م ، **أبو النجا احمد عز الدين** ٢٠٠٧م أن هناك أهمية كبيرة لتكنولوجيا التعليم في المجال التربوي حيث تجعل التعليم أكثر إنتاجا و أكثر خصوصية ، كما أنها تجعله متطور بصفة مستمرة وتحقق مبدأ المساواة وتراعي الفروق الفردية بصورة أفضل . (٦٦:٥٩) (٣ : ١٣٠)

أهمية تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية :

يري **أبو النجا أحمد عز الدين** ٢٠٠٧م أن العديد من الدراسات في المجال التربوي أكدت علي أهمية العلاقة بين فاعلية التدريس ووسائل تكنولوجيا التعليم بما يؤدي إلي الارتقاء بالعملية التعليمية ، ويمكن توضيح أهمية تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية في النقاط التالية :

- **الإدراك الحسي** : حيث تقوم الرسوم التوضيحية والأشكال بدور مهم في توضيح اللغة المكتوبة للطالب .
- **الفهم** : حيث تساعد وسائل تكنولوجيا التعليم الطالب في القدرة علي التمييز بين الأشياء
- المهارات : لوسائل تكنولوجيا التعليم أهمية في تعليم الطلاب مهارات معينة كالنطق الصحيح .
- **التفكير** : تقوم وسائل تكنولوجيا التعليم بدور كبير في تدريب الطالب علي التفكير المنظم وحل المشكلات التي يواجهها .

- **بالإضافة إلي** : تنويع الخبرات ونمو الثروة اللغوية وبناء المفاهيم السليمة وتنمية القدرة علي التذوق وتنويع أساليب التقويم لمواجهة الفروق الفردية بين الطلاب وتعاون علي بقاء أثر التعلم لدي الطلاب فترة طويلة وكذلك تنمية ميول الطلاب للتعلم وتقوية اتجاهاتهم الايجابية نحوه . (٣ : ١٢٢)

أهمية تكنولوجيا التعليم في المجال الرياضي :

يشير كل من **أبو النجا احمد عز الدين** ٢٠٠٧م ، **محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم** ٢٠٠١م إلي أن الكثير من الأبحاث في مجال الأنشطة الرياضية أكدت علي أهمية العلاقة بين فاعلية التدريس ووسائل تكنولوجيا التعليم بما يؤدي إلي الارتقاء بالعملية التعليمية ، ويمكن توضيح أهمية تكنولوجيا التعليم في مجال تعلم أنشطة التربية الرياضية في النقاط التالية :

- جاذبية التدريس وفعاليته في استثارة وبعث النشاط في الطالب .
- التأثير في الاتجاهات السلوكية والمفاهيم العلمية والاجتماعية للطالب .
- تعمل علي تحقيق مبدأ السرعة في عملية التعلم
- يمكن التدريس لأعداد الكبيرة من الطلاب
- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب
- التقليل من أخطاء أداء النموذج
- بناء وتطور التصور الحركي
- أداء المهارة بصورة موحدة
- التقليل من العيوب اللفظية
- بقاء أثر التعليم وتوفير الوقت و الجهد
- فاعلية التدريس و وسيلة للمقارنة و التحليل الحركي
- تكوين بيئة تعليمية مناسبة
- الاهتمام بالتعلم الفردي
- تعدد مصادر التعليم .(٣ : ١٢٥) (٦٩ : ٢٤- ٢٥)

الوسائط المتعددة *Multimedia*

إن الاهتمام بمفهوم الوسائط المتعددة جاء نتيجة التحول الملموس في الفكر التربوي من نمط المواقف التعليمية الجماعية إلي تلك المواقف الفردية ومن التركيز في تقويم الطالب علي حفظ محتوي المادة الدراسية إلي تقويم يقيس مقدار ما يؤديه الطالب من مهارات وما يحققه من أهداف تعليمية وجاء هذا الاهتمام نتيجة تغير دور المعلم حيث لم يعد دورة قاصرا علي نقل التراث العلمي والتربوي لطلابه بل أصبح مطالبا أكثر من أي وقت مضي للتعامل مع الأجهزة والأدوات والمواد التعليمية الحديثة وتصميمها والإفادة بوظائفها وإمكانياتها لزيادة وفعالية المواقف التعليمية وكفاءتها .(٨٧ : ١٤٨)

والوسائط المتعددة تصف أي نظام بمجموعتين اثنتين أو أكثر من الوسائط في إنتاج وعرض موضوع واحد وعرفت علي أنها برنامج حاسوبي يقدم المادة التعليمية من خلال المزج بين النصوص المكتوبة والرسومات الثابتة والمتحركة والأصوات والموسيقي ، وتصميم البرنامج الذي يسمح للطلاب بالتعامل مع المادة التعليمية بشكل تفاعلي وطبقا لاحتياجاتهم وقدراتهم الذاتية وتزويد الطالب بدرجة عاليه من التحكم والتفاعل معها . (٨٩: ٢٠٦)

ويشير **أبو النجا أحمد عز الدين** ٢٠٠٠م إلى أن أسلوب الوسائط التعليمية المتعددة بما يمتلكه من إمكانيات متنوعة ومتغيرة كأجهزة السينما أجهزة العرض المختلفة – الكاميرا – التليفزيون – الشرائح – الأفلام – النماذج – الصور – الكتاب المبرمج، يمكن أن تزيد من فاعلية الأسلوب التدريسي فضلاً على أنها تعمل على جذب الانتباه وتشويق الطلاب وجعل التعليم أبقى أثراً، وكذلك تحفز الطلاب وتزيد من نشاطهم وتفاعلهم وتجعل الموقف التدريسي (الدرس) أكثر حيوية الأمر الذى يؤكد على أهمية الوسائط المتعددة كأسلوب للتدريس. (٤ : ١٢٥)

ويري **مصطفى عبد السميع محمد** ١٩٩٩م على أنه يوجد فرق بين كل من الوسائط المتعددة والوسائط التعليمية، فالوسائط التعليمية عند استخدامها بمفردها أو بمصاحبة الأجهزة والآلات التعليمية إذا لزم الأمر يطلق عليها أحياناً الوسائل التعليمية (وسائط تعليمية)، وإذا تم استخدامها فى منظومة متكاملة تتفاعل عناصرها فى برنامج تعليمي لتحقيق أهداف محددة مسبقاً أصبحت وسائط متعددة . (٨١ : ١٤٠)

وتتعدد تعريفات الوسائط المتعددة ولكن تلك التعريفات تتميز بوجود اتفاق بين متناوليها علي العناصر الأساسية التي يحتويها هذا المفهوم بعكس العديد من المفاهيم الأخرى التي شهدت جدلا أخيرا.

يعرف **ماكس جار ديانا M.Giardiana** ١٩٩٢م الوسائط المتعددة علي " أنها مزيج من مجموعة من الوسائط مثل النص و الصور ولقطات الفيديو والرسومات المتحركة والرسوم الخطية التي تتكامل معا بحيث توفر للطالب الحرية في التنقل بين المعلومات وكذلك تنظيمها واسترجاعها (١٠٠ :٦٧)

ويذكر **مصطفى عبد السميع محمد** ١٩٩٩م نقلاً عن **كيجل Kegel** أن الوسائط المتعددة **Multi - Media** تتكون من كلمة متعددة **Multi** وكلمة وسائل أو وسائط **Media** والمعنى هو استخدام جملة من وسائط الاتصال مثل الصوت **Audio** والصورة **Visual** أو فيلم فيديو بصورة مندمجة متكاملة من أجل تحقيق الفاعلية فى عملية التدريس والتعليم. (٨١ : ١٤٢)

ويعرف **روس ميري طالب R, Talab** ١٩٩٤م الوسائط المتعددة علي أنها " تقنية تساعد علي دمج ومزج كل من النصوص المكتوبة والصور الثابتة والرسومات الثابتة المتحركة والصوت ولقطات الفيديو والموسيقي ، ويقدم كل هذا الخليط في شكل مثير سمعي وبصري عن طريق برامج الكمبيوتر التفاعلية دون الحاجة إلي استخدام أجهزة متعددة " (١١٣: ٩-١٠)

كما يشير **محمد محمد الهادي** ١٩٩٥م علي " أنها تقنية تعمل علي عرض وتخزين واسترجاع المعلومات آليا والتي يعبر عنها في وسائط متعددة تجمع ما بين النص المكتوب والصوت والصورة والشكل الثابت والمتحرك والتي تستخدم قدرات الحاسبات الآلية التفاعلية" (٧٣ : ٢٦٨)

ويؤكد **محمود أحمد عبد الكريم** ٢٠٠٠م علي أنها " مزيج من العناصر المكونة من اللغة المنطوقة والنصوص المكتوبة والموسيقي والرسوم المتحركة والصور الثابتة والمتحركة والتي يتم عرضها بصورة متكاملة فكرة أو رأي أو مبدأ بشكل يتيح للطالب التجول والتنقل والتفاعل مع المحتوي المعروض" (٧٤: ٤٢)

ويعرفها **أبو النجا أحمد عز الدين** ٢٠٠٠م **نقلاً عن بارسون Barson** بأنها " خطة تعليمية تسمح بتداخل المعلم والمتعلم في العملية التعليمية وكذلك تكون كل الأجهزة والمواد منسقة كمجموعة متداخلة من الخبرات التي صممت ورتبت طبقاً لآراء الخبراء ونتائج البحوث " (٤ : ١٢٦)

كما يعرفها **الغريب زاهر إسماعيل** ٢٠٠١م بأنها " برنامج كمبيوتر يتكون من المزج بين النصوص المكتوبة والرسومات والصور ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية والحركية، ومما يتيح للطالب التفاعل والتحكم في معلومات البرنامج مما ينتج عنه عمليات تفكير جديدة لمساعدة الطالب على التفكير فيما وراء التفكير " (٢٥ : ١٦٤)

ويذكر **عبد الحميد غريب شرف** ٢٠٠٠م أن مفهوم الوسائط المتعددة مر بمرحلتين رئيسيتين ولكل مرحلة منهما مميزاتها وشكلها:

المرحلة الأولى :

بدأت هذه المرحلة فى بداية الستينات حيث ظهر لمفهوم الوسائط المتعددة عدة تعريفات من مداخل متعددة أهمها خطة الدراسة أو المواقف التعليمية من كل جوانبها.

وكان أهم خصائص مفهوم الوسائط المتعددة والمستخدمة فى هذه المرحلة، ما يلي:

- أصبحت وسائط للتعليم بجانب كونها وسيط للشرح والإيضاح.
- تعددت أشكالها ولكن فى المضمون لها صفة التكامل والترابط مع بعضها البعض لتحقيق الهدف المطلوب.
- أصبح لها صفة التكامل فى خطة الدرس إذا خطط لها بصورة جيدة استخدمت فى شكل متتابع.
- المدرس فى هذه المنظومة وسيط تتكامل به بقية الوسائط وله دوره الفعال.
- يمكن استخدامها لخدمة مجموعات من التلاميذ ولا يقتصر دورها على التعليم الفردي.

المرحلة الثانية :

بدأت هذه المرحلة فى أواخر السبعينات حيث بدأ يرتبط مفهوم الوسائط المتعددة بالتكنولوجيا، وأصبح يطلق عليها تكنولوجيا الوسائط المتعددة، وفى هذه المرحلة تطور مفهوم الوسائط المتعددة وظهرت لها تعريفات جديدة.

حيث تري **سمر عبد الباسط مكي** ٢٠٠٣م أنها " التكامل بين مجموعة من التقنيات تساعد علي زيادة واتساع عملية التحاور interactive بين الإنسان والحاسب وتشمل تقنيات الإدخال والإخراج والنص والرسوم التصويرية والصور والرسوم المتحركة وتقنيات الفيديو و الصوت والموسيقي " . (٣٩: ٥٠)

وقد **أشار إبراهيم عبد الوكيل الفار** ٢٠٠٠ م إلي أن " الوسائط المتعددة هي برمجيات تستخدم النصوص الكتابية والصوت والصورة والحركة والخرائط والأفلام في آن واحد أو بأوقات مختلفة وبشكل متتابع ويتطلب تنفيذ تلك البرمجيات التي تستخدم الوسائط المتعددة معالجا سريعا وصفة تخزينية عالية" . (٢ : ٨٩)

ويري **يوسف احمد عيادات** ٢٠٠٤م أن " الوسائط المتعددة عبارة عن دمج ما بين الحاسوب والوسائط لإنتاج بيئة تشعبيه تفاعلية وهذه البيئة التفاعلية تحتوي علي النص الصور والرسومات و الصوت والفيديو والتي ترتبط فيما بينها بشكل تشعبي من خلال الرسومات" .(٨٩: ٢٠٦)

ويري **وليد سالم الحلفاوي** ٢٠٠٦م أن "استخدام الكمبيوتر في مزج وتقديم النصوص المكتوبة والرسومات الخطية والصور الثابتة والمتحركة والصوت في نظام متكامل وربط هذه الوسائط معا بحيث يمكن للطالب أن يتنقل ويتحرك ويبحر ويتفاعل بنفسه مما يجعل العملية التعليمية أكثر إثارة وفاعلية " .(٨٧ : ١٨٥)

ونتميز هذه المرحلة بعدة خصائص أهمها ما يلي:

- ارتباط مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة باستخدام جهاز الكمبيوتر.
- ترتبط بالتعليم الفردي أكثر من الجماعي على عكس المرحلة السابقة.
- أن مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة فى هذه المرحلة يرتبط بمبدأ التفاعل والتكامل حيث يتم المزج بين مجموعة من الوسائط تشرح هدف واحد فى نفس الوقت.
- هناك تفاعل بين الطالب والبرنامج حين يمكن للطالب من التحكم فيما يتم عرضه من تغيير وسرعة وإعادة إلى آخره.

- تعدد الوسائط يسمح بتوفير مبدأ التنوع، حيث يجد فيها كل طالب ما يناسبه وتتمشى مع قدراته وإمكاناته واستعداداته، فهناك الصوت – النص – الرسوم الثابتة والمتحركة – الصور الثابتة والمتحركة – الموسيقى ... ، ويكون نتيجة لذلك تنوع المثيرات التى تتعامل مع مختلف الحواس وهذا يزيد من فاعلية التعلم. (٤٦ : ٧٤ – ٧٦)

عناصر الوسائط المتعددة :

يتفق كل من **كمال عبد الحميد زيتون** ٢٠٠٢م و**محمد السيد على** ٢٠٠٢م علي أن الوسائط المتعددة تتكون من مجموعة من العناصر والتي تتلخص فى شكل (١) فيما يلي:

عناصر الوسائط المتعددة

النصوص Text	الرسوم Graphic	الصوت Audio	الفيديو Video
- النصوص المطبوعة	- الخرائط الرقمية	- الموجات الصوتية	- الصورة الحية للأحداث
Printed Text	Bit Maps	Wave From Audio	Live Video Feeds
- النصوص المصورة	- الرسوم الكاريكاتيرية	- صوت الاسطوانات	- شرائط الفيديو
Scanned Text	Clip Art	CD - Audio	Video Taped
- النصوص الإليكترونية	- الصور الرقمية	- الصوت النشط	- الفيديو الرقمى
Electronic Text	Digitized Picture	Hyper Audio	Digital Video
- النصوص الفائقة	- الصور النشطة	- خليط من أصوات	- الفيديو النشط
Hyper Text	Hyper Picture	الموسيقى الرقمية	Hyper Video
		وصوت الأجهزة	
		MIDT	

شكل (١) عناصر الوسائط المتعددة

(٥٩ : ٢٤٣) (٦٣: ٣٠٢- ٣٠٣)

ويشير كل من **علي محمد عبد المنعم ١٩٩٦م ، وليد سالم الحلفـاوي ٢٠٠٦م** إلي أن العناصر المختلفة والتي تتكون منها الوسائط المتعددة هي :

١- النصوص المكتوبة Texts
٢- الصوت Sound
٣- الرسومات الخطية Graphics
٤- الصور الثابتة Still pictures
٥- الصور المتحركة Motion pictures
٦- الرسوم المتحركة Animations
٧- الواقع الافتراضي Virtual reality

وفيما يلي عرض لتلك العناصر :

١- النصوص المكتوبة Texts :

ويقصد بالنصوص المكتوبة كل ما تحتويه الشاشة من بيانـات مكتوبـة تعرض علي المتعلم أثناء تفاعله مع البرنامج ، وتتكون من كلمات لنقل رسـالة معينة ويعد اختيار الكلمات بعناية أمرا مهما لنقل محتوي الرسالة التعليمية بدقـة وتظهر النصوص المكتوبة علي هيئة فقرات منظمة علي الـشاشة أو عنـاوين للأجزاء الرئيسية أو لتعريف الطالب بأهـداف البرنـامج لإعطائـه إرشـادات توجيهات وهناك مجموعة من الاعتبارات التي يجب مراعاتها عنـد اسـتخدام النصوص في برامج الوسائط المتعددة وهي :

- التأكد من قدرة الطالب علي قراءة النصوص الموجودة بسهولة
- عدم التنويع كثيرا في الخط المستخدم في الشاشة الواحدة
- الحرص عند وضع نص فوق رسم وبخاصة إذا كان الرسم والنص بـألوان متعددة
- يمكن جذب الانتباه للطالب إلي النصوص الهامة في البرنامج عن طريق :
  ١) استعمال خط سميك
  ٢) وضع خط تحت النص
  ٣) وضع النص داخل إطار
  ٤) وضع النص بخط كبير

٢- الصوت Sound :

تتنوع الأصوات التي توجد في برامج الوسائط المتعددة ما بين اللغة المنطوقة والموسيقي والمؤثرات الصوتية ولكل منها استخداماته كما يلي :

*** اللغة المنطوقة Spoken words**

تعد من أهم وسائط الاتصال وتتمثل في صورة أحاديث مسموعة منطوقة بلغة ما تنبعث من السماعات الملحقة بجهاز الكمبيوتر وقد تستخدم لمصاحبة نص أو رسم أو صور تظهر علي الشاشة لإعطاء توجيهات وإرشادات للطالب وعلي مصمم البرامج اختيار الأصوات الصالحة للإلقاء والنطق الصحيح علي أن يتم انتقاء أساليب الإلقاء ونبرات الصوت في كل جزء من أجزاء البرنامج .

*** الموسيقي Music**

تعد الموسيقي من أهم العناصر الصوتية في برامج الوسائط المتعددة فهي تخلق القيمة وتعزز وتحسن العملية التفاعلية وتعمل علي جذب الانتباه وتحفز الحفظ وتعزز الصورة وتخلق الانفعال ، ويراعي عند وضع الموسيقي " الرسالة التي ينبغي توصيلها والهدف منها – توضيح الأعمال المشابهة والمشاركة لنفس العرض – سرعة أو بطء إيقاع الموسيقي وتسلسلها ".

*** المؤثرات الصوتية Sound effects**

قد يأتي الصوت كمؤثرات صوتية خاصة كأصوات الرياح والأمطار والحيوانات والطيور والآلات وغيرها وبصفة عامة تأتي الأصوات الموسيقية مصاحبة للمؤثرات البصرية التي تظهر علي الشاشة ويمكن عن طريق وصلة خاصة لربط الآلات الموسيقية بأجهزة الكمبيوتر للتحكم فيها عن طريق الكمبيوتر وهي عبارة عن ملف لبعض الأوامر المسجلة لحركات موسيقية مثل الضغط علي مفاتيح البيانو وهي تسجل علي هيئة نبضات صوتية.

٣- الرسومات الخطية Graphics

وهي تعبيرات تكوينية بالخطوط والأشكال تظهر في صورة رسوم بيانية خطية أو دائرية أو بالأعمدة أو بالصورة ن وقد تكون مساريه تتبعيه أو رسوم توضيحية أو لوحات زمنية وشجرية أو رسوم كاريكاتورية وقد تكون رسوم منتجة بالكمبيوتر أو يمكن إدخالها إلي الكمبيوتر باستخدام الماسح الضوئي وتخزن بحيث يمكن تعديلها واسترجاعها .

٤- الصور الثابتة Still pictures

وهي لقطات ساكنة لأشياء حقيقية يمكن عرضها لأي فترة زمنية وقد تؤخذ أثناء الإنتاج من الكتب والمجلات عن طريق الماسح الضوئي وعند نقلها إلي الكمبيوتر يمكن أن تكون صغيرة أو كبيرة أو قد تملا الشاشة بأكملها ويمكن أن تكون ملونة وتساعد الصور الثابتة في التعرف علي الأشياء والمخلوقات والأماكن وتعلم المفاهيم وتعرض الصور الثابتة من خلال الكمبيوتر رقميا وتمثل مصفوفة من النقط المتجاورة تسمي بالبيكسلات وهناك بعض الاعتبارات التي يجب أن تتوافر في الصورة أو الشكل الثابت وهي :

- صفاء الصورة ووضوحها من حيث الشكل والحجم والدقة والألوان .
- بساطة الشاشة مع وجود فراغات مناسبة بين النصوص .
- جذب الانتباه عن طريق استخدام الألوان المختلفة .
- عمل انحدارات وميل للأشكال .
- تجاهل التفاصيل التي قد تثير وتربك الطالب .
- استخدام الرسومات المبسطة وتجنب الرسومات المعقدة .
- تدوين عناصر الصور أثناء عرضها يزيد من معرفة المتعلم لمحتوي الصور.

٥- الصور المتحركة Motion pictures

الصور المتحركة تعني مجموعة من لقطات الفيديو يتم تشغيلها بسرعة معينة لتراها العين مستمرة الحركة وللحصول علي صور متحركة لمدة ثانية واحدة نحتاج حوالي ١٥ – ٢٥ لقطة لصورة ثابتة وتظهر الصور المتحركة في صورة لقطات فلميه تعرض بطريقة رقمية وتتعدد مصادرها لتشمل كاميرا الفيديو ، عروض التليفزيون ، اسطوانات الفيديو ويمكن التحكم في هذه اللقطات من حيث إسراعها وإبطائها وإيقافها وإرجاعها .

ومن فوائد استخدام الفيديو في برامج الوسائط المتعددة :

- تستخدم في تقديم التغذية المرتدة.
- تستخدم في إظهار الدوافع والاتجاهات.
- إظهار الأحداث والمهارات التي تعتمد علي الحركة حيث يكسب الفيديو الإحساس بالواقعية .
- توضح للطالب ما لا يستطيع أن يراه مباشرة بطريقة طبيعية إما للخطورة أو الدقة.
- استخدام الفيديو في نقل وتوصيل العديد من المعلومات الكثيرة للمتعلم في دقائق قليلة.
- التعليم حتى الإتقان من خلال مشاهدة المهارة أو التجربة بالفيديو أكثر من مرة.

٦- الرسوم المتحركة Graphics animations

ابتكر الرسوم المتحركة الأمريكي والت ديزني وذلك باستخدام سلسلة من الإطارات المرسومة كل إطار منها يمثل لقطة وتعرض هذه اللقطات بسرعة (٢٤) إطار في الثانية وبناء علية فان دقيقة واحدة من الرسوم المتحركة تحتاج إلي (١٤٤٠) لقطة وفي برامج الوسائط المتعددة يمكن للكمبيوتر أن يقوم بإنتاج الرسوم المتحركة بنفس الأسلوب التقليدي فيتم أولا رسم الشكل ثم تعديله وتلوينه وباستخدام الكمبيوتر يمكن التحكم في حركة الرسوم علي الشاشة بسرعة معينة من نقطة إلي أخري مع إحداث تغيرات معينة في الشكل أثناء حركته .(٥١: ٢٣٩-٢٤٤) (٨٧: ١٨٥-١٩٠) .

الوسائط المتعددة التفاعلية Interactive multimedia

تعددت تعريفات الوسائط المتعددة التفاعلية نتيجة لتعدد إمكاناتها وانتشارها في الحياة اليومية للأفراد عن طريق وسائل التسلية والإعلام التي أصبحت متوفرة بأشكال عديدة وأصبح مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة من أكثر المفاهيم ارتباطا بحياتنا وخاصة في مجال قضايا تطوير التعليم علي

المستوي الإجرائي التنفيذي وفيما يلي بعض التعريفات التي تناولت مفهوم الوسائط المتعددة التفاعلية :

يعرفها **جينتري وكيلر Gentrry & Keller** ١٩٩٦م بأنها دمج النصوص والرسوم البيانية والعناصر السمعية والبصرية في مجموعة واحدة لتصبح وسائط متعددة يتفاعل معها المتعلم عندما يستخدمها في عملية التعلم .(١٠٢ : ٤٥٠)

و يري **جاراند Garrand** ١٩٩٧م أن تكنولوجيا الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط اتصال تتكون من النصوص والرسومات والصور والفيديو والصوت بحيث تسمح للمستخدمين بالاتصال و التعامل معها بشكل تفاعلي.(٩٩ : ٣٠)

ويحلل **رويدير و آندي Rohwedder & Andy** ٢٠٠٢م مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة التفاعلية إلي مستويين هما :

المستوي الأول : تشير فيه كلمة الوسائط المتعددة إلي التكامل بين عدة أنواع من الوسائط المتنوعة مثل الصوت والرسوم والصور الثابتة والمتحركة والفيديو والرسوم الخطية .

المستوي الثاني : يشير إلي التفاعلية التي تعني تفاعل المستخدم وتحكمه في تلك الوسائط والتفاعل معها.(١١١)

بينما يري **محمد محمد الهادي** ١٩٩٥م أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي تكنولوجيا عرض وتخزين واسترجاع وبث المعلومات المعالجة آليا ويعبر عنها في صورة وسائط متعددة تشمل النص والصورة الثابتة والمتحركة والصوت والفيديو والرسوم والتي تستخدم بشكل يتفاعل ويبحر معها المستخدم .(٧٣ : ٢٦٥)

ويشير **الغريب زاهر إسماعيل** ٢٠٠١م أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي تلك التكنولوجيا التي تستخدم أكثر من وسيلة لدمجها معا بحيث تشمل تصميم الشاشات ولقطات الفيديو الرقمية والمؤثرات الصوتية وأنواع أخري تعزز التعلم مع عرض المعلومات ويؤكد الغريب زاهر علي انه يجب أن يهتم مصمم برنامج الوسائط المتعددة المتفاعلة بتفاعل العقل البشري لدي المتعلم مع الجوانب المرئية والسمعية و السمعية البصرية كوسائل للتفاعل ضمن برنامج الكمبيوتر التعليمي . (٢٥: ١٨٤)

ومن خلال اطلاع وتنقيب الباحث لعدد من المراجع والمواقع علي شبكة المعلومات وجد أن الوسائل المتعددة التفاعلية والتي تستخدم في تصميم وإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية تشتمل علي :

١- الهيبر لنك Hyperlink

وهي عبارة عن مسار أو رابطة تؤدي إلي موقع أخر أو موضوع أخر داخل نفس الوثيقة عند النقر عليها وعادة ما تظهر هذه الرابطة بلون مختلف أو يوضع تحتها خط أو أحيانا تكون عبارة عن صور. (١١٧) (١٢٠)

٢- الهيبر ماب Hypermap

وهي عبارة عن خريطة تفاعلية مع الهيبر لنك تؤدي معلومات أكثر تفصيلا عن منطقة معينة عند النقر علي اسم القارة أو الدولة أو المدينة .(١١٩) (١٢٠)

٣- الهيبر جرا فيك Hyper graphic

وهي عبارة عن صورة متصلة بهيبر لنك وعند النقر عليها تنشط الرابطة.(١١٧)(١٢٠)

٤- الهيبر تكست Hyper text

وهو عبارة عن نص متصل بالهيبر لنك ويسمي هذا النص بالكلمات المفتاحيه وقد يوضع تحتها خط أو قد تكون بلون مميز ويعتمد تصميم النص الفعال (الهيبر تكست) علي تحديد الارتباطات (الهيبر لنك) بين المستندات النصية والكلمات المفتاحيه .(١١٧)(١٢١)

٥- الهيبر كارد Hyper card

وهي قد تكون قاعدة بيانات بسيطة أو قد تستخدم كمعالج بيانات أو قد تستخدم كبرنامج رسم بسيط يتم من خلالها إمداد البرنامج التعليمي ببيانات محددة عن المتعلم مثل (اسم المتعلم الفرقة الدراسية ، الجنس ، العمر) وهذه البيانات تكون مرتبطة بمواقع محددة تظهر ضمن رسائل معينة خلال تفاعل المتعلم مع البرنامج التعليمي .(١١٦)

٦- الهيبر فيديو Hyper video

وهى تقنية تربط بين تكنولوجيا الفيديو والمعلومات الرقمية عن طريق الكمبيوتر والتي يمكن بواسطتها أن نقيم تعلما فعالا من خلال منظومة متكاملة تمكن المتعلم من القفز لمشاهد أو إطارات محددة من المعلومات الموجودة علي شرائط أو اسطوانات الفيديو باستجاباته واختياراته وقراراته ومن ثم يؤثر علي كيفية عمل البرنامج والتحكم والإبحار فيه .(١١٨)

٧- الهيبر ميديا Hyper media

لقد سمح التقدم السريع لأجهزة وبرامج الكمبيوتر في السنوات الأخيرة للقائمين علي التدريس باستخدام تكنولوجيا الهيبر ميديا في التعليم وركزت معظم المراجع والدراسات والبحوث التي تناولت الهيبر ميديا علي محاولة تحديد مفهومها وفيما يلي عرض لبعض هذه المفاهيم:

يرى كل من الى **Ali** ١٩٩٠م ، روبرت **Robert** وآخرون **Others** ١٩٩١م ، ليه **Leah** ١٩٩٢م ، فيولو **Vullo** ١٩٩٤م أن الهيبرميديا عبارة عن نظام يسمح للمتعلم المبتدئ أو الذي لديه خبرة لاكتشاف وإدراك وفهم المعلومات التي يحتاج إليها بسرعة وأنها عبارة عن ارتباطات للمواد النصية التي يمكن تخزينها واستعادتها من خلال الأنظمة الأساسية للكمبيوتر ، وتتضمن النصوص ، الصور ، الرسوم الفيديو والخرائط والجداول وطرق متعددة للبحث والتقصي مع القدرة الكاملة للتحكم في المعلومات الكترونيا .

(٩١: ١١٩) (١٠٨: ٤٥) (١٠٤) (١١٤: ٣٩٣)

ويشير روويدير **Rohwedder** ١٩٩٠م إلي أن الهيبرميديا عبارة عن إطار نظري للبرامج التعليمية لعرضها من خلال الوسائط المتعددة بصورة غير خطية ومتفاعلة ، كما أنها تزود الطالب بملاحظات واضحة تساعده على الانتقال من نقطة لأخرى خلال البرنامج حيث تشير الوسائط المتعددة المتفاعلة إلي أشكال الوسائط السمعية البصرية المتفاعلة داخل أنظمة الهيبرميديا . (١١٠)

ويرى كل من لامبيرت **Lampert** & بال **Ball** ١٩٩٠م أن البيانات عندما يتم ربطها معا متضمنة للفيديو والصوت والصور والنصوص والرسوم يسمى ذلك هيبرميديا وهي ليست تكنولوجيا مفردة ولكنها خليط من التكنولوجيات يمكن التحكم فيها وأنها أداة تسمح بتصميم المواد التعليمية بدرجة عالية من الكفاءة وفي أقل الحدود . (١٠٣ : ١٠)

كما يذكر لامبيرت **Lampert** & بال **Ball** ١٩٩٠م أن الوسائل الفائقة (الهيبرميديا) أداة عالية الكفاءة تستخدم لتصميم المواد التعليمية وهي برامج متفرعة غير خطية تسمح للمتعلم بتناول أي أو كل المعلومات المخزنة وهي بيئة برمجية تمكن الطالب من تناول المعلومات والتفاعل معها . (١٠٣ – ١٢)

النصوص الفائقة Hyper Text

وهي تشير إلي النصوص التي يتم تنظيمها في صور بيانات بينها وصلات أو روابط متعددة وتلك الوصلات هي التي تمكن الطالب من السير في البرنامج والتحرك ما بينة النصوص والوثائق المكتوبة بأنماط متعددة للسير من خلالها وهناك عدة مميزات للنصوص الفائقة منها :

- الربط بين جزأين أو أكثر من الأجزاء الخاصة بموضوع ما مما يمكن الطالب من القفز بين الأجزاء أو الرجوع إليها
- القدرة علي تناول المعلومات من خلال البحث بطرق متقدمة ومتعددة دون أن نفقد اهتمام الطالب
- يؤسس علي مبدأ سهولة تناول ومعالجة كم كبير من المعلومات وتوفير بيئة تفاعلية للطالب وإعادة تحديد المعلومة المعروضة من خلال الانتقاء
- مرن بكافة مستوياته حيث يسمح للطالب بالقراءة والفردية والإبحار. (٣٦: ١٧٣)

الوسائط الفائقة Hyper media

وهي أسلوب بناء عناصر معلوماتية مترابطة بطريقة غير خطية وتساعد علي إثراء معلومات المستخدم وتزيد من فعاليته بتحفيزه وتنشيطه وعن طريقها يحول المستخدم المعطيات إلي معلومات والمعلومات إلي معرفة ويمكن تعريفها علي أنها " بيئة برمجية تعليمية تساعد علي الربط بين عناصر المعلومات في شكل غير خطي مما يساعد المستخدم علي تصفحها والتنقل بين عناصرها والتحكم في عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبي احتياجاته . (٢٥: ٢٠٥)

وتتيح الوسائط الفائقة المزايا التالية :

١- الأسلوب الأمثل لبناء بنك معلومات يحوي كميات هائلة من المعارف في مجال معين بسبب ميزات الروابط الفائقة
٢- توفير الوقت إذ تسمح بالتوصل إلي المعلومات المطلوبة واستعراضها بسرعة كبيرة
٣- تساهم في اكتشاف أفكار جديدة أو معلومات عن طريق إنشاء روابط بالمعلومات لم تسبق ملاحظاتها
٤- تمنح الطالب طريقة أفضل للتحكم في النظام والتعمق فيه .(٧١: ٢١٧)

كما أن الوسائط الفائقة يمكن أن تعمل كأداة من الأدوات التالية :

١- **أداة عرض** : وذلك لتقديم برامج الكمبيوتر التعليمية في القاعات والفصول الدراسية لمواجه مشكلات كثافة أعداد الطلاب في الفصول.

٢- **أداة تدريبية** : حيث تستخدم لتدريب الطلاب علي إتقان واكتساب مهارات تعليمية أو علمية معينة في شتي نواحي أنواع العلوم.

٣- **أداة بناء وتنظيم المعرفة** : حيث يمكن بناء هيكل للمعلومات في برامج الوسائط الفائقة بصورة أفضل مما هو معروض في الكتب المطبوعة وبطريقة تشعر الطالب بالواقعية وتكسبه عدد من مهارات التصميم الخاصة بعروض الوسائط الفائقة .

٤- **أداة التعلم الحر** : حيث لا توضع قيود علي سير الطالب في برامج الوسائط الفائقة فهي لا تتسم بالخطية في عرضها وتطبيقاتها العلمية .

٥- **أداة محاكاة للنماذج التعليمية البشرية** : حيث أن هناك عوامل مؤثرة في الذاكرة البشرية ترتبط بطبيعة تخزين المعلومات في الذاكرة وفي برامج الوسائط الفائقة تتم البرمجة بتطبيقاتها من خلال تنظيم المعلومات في صورة وحدات صغيرة من المعلومات تخزن في عقد يربط بينها وصلات وهي تشبه تماما نمط تخزين المعلومات ومعالجتها في ذاكرة الإنسان .

٦- **أداة تعليمية** : حيث تستخدم الوسائط الفائقة إما لتقديم التطبيقات التعليمية للمتعلمين أو لتدريبهم علي بناء تطبيقات تعليمية بأنفسهم من خلال استخدام أدوات التأليف للوسائط الفائقة .

٧- **أداة ترفية** : حيث تستخدم في أغراض الترفية والسياحة والاستكشاف .(٨٦: ٣٣)

الإبحار في الوسائط المتعددة الفاعلية

حتى تكون برامج الوسائط المتعددة متفاعلة ينبغي أن يتمكن الطالب من الانتقال إلي شاشة تالية أو الرجوع إلي شاشة سابقة أو التجول داخل البرنامج من

شاشة إلي أخري تبعا لرغبته وذلك من خلال استخدام أدوات خاصة بالإبحار فقد تكون أدوات الإبحار أزار أو بقع ساخنة أو أيقونات بصرية تظهر علي الشاشة أو عناصر رسوميه وخطية متنوعة أو أي أشكال أخري ، وبالتالي فالإبحار في الوسائط المتعددة هو كيفية تقدم الطالب خلال برامج غير خطية من خلال الوسائط المتعددة والوسائط الفائقة والنصوص الفائقة وتوجد عدة طرق وأنماط لتصميم خريطة الإبحار في برامج الوسائط المتعددة وهذه الطرق التي يسير فيها الطالب أثناء تفاعله مع تلك البرامج ويعتبر الإبحار في الوسائط المتعددة من أهم العناصر التي يلزم العناية بها في إنتاج برامج الوسائط المتعددة.

ومن أهم أنماط الإبحار شائعة الاستخدام في برامج الوسائط المتعددة :

١- **النمط الخطي :** ويبحر المتعلم في هذا النمط في صورة متتابعة من إطار إلي أخر ومن مفردة إلي أخري ويستطيع الطالب في هذا النمط أن يتقدم للأمام أو يعود إلي الخلف فقط خلال العرض .

٢- **نمط القوائم المنسدلة :** وهذا النمط يعطي المستخدم الحرية في اختيار الموضوع الذي يرغب في دراسته أولا وذلك بالضغط علية باستخدام الفارة وبعد الانتهاء منه يعود مرة أخري إلي القائمة لاختيار موضوع جديد.

٣- **النمط التسلسلي الهرمي :** يعطي هذا النمط للمستخدم قائمة من الخيارات التي تؤدي إلي قوائم أكثر واختيارات أكثر وليست هناك حدود في حجم أو عدد القوائم الأساسية أو الفرعية المستخدمة .

٤- **النمط الشبكي :** وهو التصميم الأكثر تعقيدا والأكثر أهمية والذي يكون لكل عنصر فيه ارتباطات متعددة في أي اتجاه في التطبيق ويتصف هذا النمط بالمتعة عند سير المتعلم في العرض من خلاله وتكون الموضوعات في هذا النوع من البرامج مجزاة إلي أجزاء متعددة بينها روابط ووصلات ويمكن للمستخدم أن يسير في أي اتجاه أثناء تعلمه واكتشافه لمحتويات العرض.

٥- **النمط الهجين :** وهذا النوع من الإبحار يشتمل علي تشكيلة ممتزجة من أنماط الإبحار الشبكي والهرمي والخطي و القوائم فيمكن أن يسير المستخدم في

نمط إبحار شبكي لمشاهدة موسوعة من الصور الموضوعة في بنك الصور في العرض وعندما يصل إلي أخر الشبكة فان العرض يعيده إلي قائمة أخري من الاختيارات الإبحارية خلال الصور أو غيرها . (٣٦: ٦٤) (٨٥: ٨٧-٩١) (٣٢: ٩٢)

الأهمية التعليمية للوسائط المتعددة التفاعلية :

يشير كل من **ريتشارد اسكوير R.Aschwier** ١٩٩٢م ، **جاي روجيسكي J.Rogeski** ١٩٩٦م إلي أن مزايا الوسائط المتعددة التفاعلية كثيرة حيث تتيح فرصا عديدة للتفاعل أمام الطالب وذلك بمستويات مختلفة وبصورة تسمح له بالتحكم في معدل ما يعرض علية والإبحار بداخلة والاختيار من العديد من البدائل وإصدار استجابات وإعطاء أوامر يستجيب إليها البرنامج كما انه عند استخدامها في المواقف التعليمية فإنها تستطيع أن تكسب الطلاب مهارات التفكير العليا مثل التفكير الناقد كما أنها تعمل علي رفع معدلات أداء الطلاب بالإضافة إلي زيادة التحصيل. (٩٣: ١٢٠) (١٠٩: ٤٩- ٥٤) .

كما **يتفق كل من أبو النجا أحمد عز الدين** ٢٠٠٠م، **الغريب إسماعيل زاهر** ٢٠٠١م **محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم** ٢٠٠١م على أن الأهمية التعليمية للوسائط المتعددة التفاعلية فى تعلم المهارات والأنشطة الرياضية والتي تتلخص فيما يلي:

- تساعد الطلاب على الربط بين المعلومات من حيث عرضها فى أشكال متنوعة من بينها النص الكتابي والرسومات والصور ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية.
- تسمح للطلاب باستخدام المعلومات في ضوء أهداف تعليمية محددة.
- تساعد فى تحقيق جودة التعليم.

- تساعد الطلاب على التفكير العلمي والمنطقي والمنظم وتحقيق العمليات العليا للتفكير.
- تساهم فى حل مشكلة الأعداد المتزايدة من الطلاب.
- تعمل على جعل التعليم أبقى أثراً حيث تخاطب أكثر من حاسة لدى الطالب.
- تساعد الطلاب على إنماء الابتكار.
- تهتم بالتعلم التعاوني بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس.
- تعطى للطالب دافعية ومتعة وجاذبية للتعلم من حيث إعطائه إحساساً بالمشاركة فى التعليم.
- تتيح للطالب تكرار الأداء ومشاهدته عدة مرات.
- تقلل من الجهد الذى يبذله الطالب ، حيث ينتقل التعليم من خلال الوسائط من المعلم إلى الطالب.
- تعمل الوسائط المتعددة على تغطية أي قصور موجود أثناء عملية التعلم.
- تعمل على تحقيق التعلم الذاتي ومواجهة الفروق الفردية بين الطلاب.
- تزيد من درجة الوضوح والشرح.
- تجعل المعلم هو الموجه والمرشد الذى يعاون الطالب في تحديد أهدافه . (٤: ١٩٠) (٢٥ : ١٦٥) (٦٩: ١٠٥- ١٠٦)

الأسس التي يجب مراعاتها عند اختيار الوسائط :

يتفق كل من **عبادة أحمد الخولى** ١٩٩١م ، **الغريب إسماعيل زاهر** ٢٠٠١م **محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم** ٢٠٠١م على أنه هناك مجموعة من الاعتبارات التى يجب مراعاتها عند إعداد واستخدام الوسائط المتعددة:

- توفير مئات الوسائط المتعددة لا يعنى أنه يجب تضمينها جميعاً بالبرنامج التعليمي، فعليه الاختيار الدقيق من بينها ما يناسب محتوى المادة التعليمية.
- الابتعاد عن كل ما يشتت انتباه الطالب أثناء دراسته للبرنامج حتى وإن كانت تلك الوسيلة أو السمة جذابة ومقبولة شكلاً.
- الابتعاد عن كل ما يسبب الضيق للطالب أثناء عرض البرنامج.

- معرفة طبيعة الطلاب وقدراتهم وعددهم ومعـرفتهم وحاجـاتهم وميـولهم وخبراتهم السابقة.
- تخطيط ووعى المعلم لاستخدام الوسائط متعددة فى الموقف التعليمي حتـى يؤدى إلى نتائج مرجوة.
- اختيار المعلم الوسائط المتعددة بدقة وعناية، بحيث تكون متصلة بموضـوع الدرس وأهدافه.
- أن يلتزم المعلم بتحديد المحتوى العلمي للمادة التعليمية ثـم إجـراء تحليـل لمحتوى الموضوع وتحديد جوانب التعلم المختلفة لاختيار الوسائط المناسبة .
- تقويم مكونات الوسائط التعليمية المستخدمة فى الوحدة التعليمية لتحديد وقياس مدى فاعليتها فى تحقيق الأهداف التعليمية المحددة وإجراء عمليات المراجعة اللازمة لإجادة هذه الوسائط قبل استخدامها.
- تجربة الوسائط والاستعداد المسبق وإطلاع الطلاب علـى الوسـائط قبـل استخدامها.
- تستخدم الوسائط فى جميع مراحل المؤسسات التعليمية ولمختلف الأعمار.
- يجب أن يسود النظام مكان استخدام الوسائط.
- من الأفضل إغلاق الصوت عند عرض بعض المعلومـات حتـى يـتمكن الطالب من التركيز فيها.
- لا تنجرف نحو ملأ البرنامج بالموسيقى والأجراس والصفير، وتنسى أهداف البرنامج التعليمية، وحتى وإن كانت تضيف متعة على تعلم الطالب.
- استخدام الوسيط فى الزمن المناسب والتحكم فى زمـن عـرض عناصـر المعلومات المختلفة على الشاشة، من حيث متى تظهر الحركة ومتى تتوقف.
- تحكم فى زمن عرض عناصر المعلومات المختلفة على الشاشة، من حيـث متى تظهر الحركة ومتى تتوقف.
- أن يتوفر فى المكان الذى تعرض فيه الوسيلة عدة شروط مثـل الإضـاءة، والتهوية، والاتساع، وإمكان رؤية الوسيط من قبل المتعلمين.

(٤٥: ٥٣) (٢٥: ١٧٨- ١٨٠)(٦٩: ١٠٧،١٠٨)

أسس بناء و إنتاج برنامج وسائط متعددة :

يشير كل من **إبراهيم عبد الوكيل الفار** ٢٠٠٠م ، **محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم** ٢٠٠١م إلى أن عملية بناء و إنتاج برنامج وسائط متعددة لتعلم بعض مهارات الأنشطة الرياضية تمر عادة بأربعة مراحل وهى على النحو التالي:

١- مرحلة التصميم والإعداد :

وهي المرحلة التي يضع فيها المصمم تصميما كاملا لمشروع البرنامج وما ينبغي أن يحتويه من أهداف ومادة علمية وأنشطة وتدريبات ويراعي عند تصميم البرنامج الخطوات التالية:

- التخطيط للمنهاج وصياغة الأهداف التعليمية
- توفير مصادر المادة التعليمية
- تحديد المنهج المقرر " الدروس"
- اختيار أنواع فقرات الدروس
- تصميم فقرات الدروس
- إعداد الدروس

٢- مرحلة كتابة السيناريو :

وهي المرحلة التي يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التي وضعها المصمم إلي إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية حقيقية علي الورق مع الوضع في الاعتبار ما قد تم إعداده وتجهيزه بمرحلة الإعداد من متطلبات ويتلخص العمل في هذه المرحلة علي تسجيل ما ينبغي أن يعرض علي الشاشة علي نماذج خاصة تعرف بنماذج السيناريو ، وهي مصممة ومقسمة بطريقة تشبه تماما شاشة الكمبيوتر وعلي معد السيناريو القيام بما يلي :

- تحديد النصوص والأشكال ومواقعها علي الشاشة
- تحديد عناصر التفاعل
- تحديد المؤثرات بهدف جذب الانتباه
- تحديد العلاقة بين الفرات وما قبلها وما بعدها
- تحديد كيفية الانتقال ما بين الشاشات وعددها
- تحديد سلوك المتعلم المتوقع عند التعامل مع كل شاشة

٣- مرحلة تنفيذ البرنامج :

وهي المرحلة التي يتم فيها تنفيذ السيناريو في صورة برنامج وسائط متعددة تفاعلية ويفضل أن يكون معد البرنامج هو نفسه من سوف يقوم بتنفيذ البرنامج وبرمجته علي الكمبيوتر وهو نفسه الذي قام بتصميم البرنامج حيث تكون لدية الصورة الكاملة عن مجريات الأمور وتسلسل الأحداث .

٤- مرحلة تجريب وتطوير البرنامج :

وهي المرحلة التي يتم فيها عرض البرنامج علي عدد من المتخصصين في مجال المادة التعليمية وكذا خبراء المناهج وطرق التدريس وعلم النفس التربوي ، إضافة إلي عرض البرنامج عمليا علي عينة من المتعلمين . (٢ :٣٤-١٤٨) (٦٩ : ١٠٨)

مواصفات برامج الوسائط المتعددة وإمكاناتها:

يذكر كل من **عايد حمدان الهرش وآخرون**٢٠٠٣م ، **كمال عبد الحميد زيتون** ٢٠٠٢م نقلاً عن **سبوندر Sponder** بأنه يجب مراعاة هذه المواصفات والإمكانات عند بناء برنامج لمنظومة وسائط متعددة كما هو موضح بجدول (١):

جدول (١)

مواصفات برامج الوسائط المتعددة وإمكاناتها

الخاصية	القدرات " الإمكانات "
١- الحركة Animation	• هناك طرق كثيرة فى برامج الوسائط المتعددة لخلق ترتيب حركي من بسيط إلى مركب. • يمكن تحريك معظم الصور والرسوم لتوضيح نقاط ولشرح حقائق أو مفاهيم وتشجيع التلاميذ وشرح الخطوات المختلفة. • الحركة هنا تمثل قوة دافعة وليست مجرد تشويش. • يمكن للحركة أن تزود بالصوت أو النص وتصوير الفيديو يمكن أن يتم جلب الحركة من برامج أخرى.

الخاصية	القدرات " الإمكانات "
٢- التحكم Control	• يمكن للمتعلمين أن يبحروا عبر البرامج فى ضوء مستوى قدراتهم. • نظام الوسائط المتعددة يمكن الكمبيوتر أن يتحكم أو يسيطر على الوسائط الأخرى من شرائط فيديو واسطوانات. • السيطرة علي الوسائط الأخرى يساعد علي تطوير استراتيجيات المعرفة.
٣- قاعدة البيانات Data base	• يمكن تخزين المعلومات على الكمبيوتر فى ملفات مقسمة إلى مجموعة من السجلات ذات مجالات محددة. • قواعد البيانات تجعل من السهل إدخال والبحث عن المعلومات واسترجاعها. • تطبيقات الوسائط المتعددة يمكن استخدامها مع قواعد بيانات أخرى على CD أو شرائط • غالباً ما يستطيع التلاميذ من إدخال تركيبات منظمة لقاعدة البيانات. • البحث فى قاعدة البيانات هو مهارة اتصال معلوماتية منذ زمن بعيد.
٤- الرسومات Graphics	• نظام الوسائط المتعددة له قدرات على الإبداع التصويري. • يوجد الكثير من الصور المعلوماتية، ولكن ليس كلها تستخدم مع برامج الوسائط المتعددة. • الصور يمكن أن تكون ملونة، وذات ظلال رمادية أو بيضاء أو سوداء • الصور الفوتوغرافي والخيالية يمكن استخدامها فى هذا النظام. • الصور والرسومات يمكن استخدامها لشرح أي حقيقة أو مفهوم أو خطوة.
٥- التفاعل Interactivity	• مستويات عديدة من التفاعل ممكنة مع نظام الوسائط المتعددة. • التفاعل يكون أفضل عندما يكون التلاميذ خاضعين لتحدى معقول وفى آن واحد ممنوح لهم تغذية راجعة عن كيفية أدائهم. • التلاميذ ذو المستوى المتقدم من الممكن أن يتخذوا الكمبيوتر فى نقاط مجهولة وذلك بمستوى عالي من سيطرة المتعلم.
٦- الترابط Line King	• يمكن ربط عناصر مختلفة معاً دون تتابعيه فمن السهل عمل روابط ولكنها ربما تكون مشوشة إذا لم تعرف بوضوح وتستخدم بثبات أثناء البرنامج. • الترابط يتيح للمتعلمين فرصة للسيطرة على العملية التعليمية "التوجيهية" وتساعد خصائص نظام الوسائط المتعددة على العمل. • يمكن ربط البرامج ببرامج وسائط متعددة أخرى تقتسم معها "تشاركها" في الوظيفة.
٧- التقديم Presentation	• تستطيع برامج الوسائط المتعددة أن تقدم معلومات بطرق مثيرة وذلك بربطها مع أنظمة معلومات أخرى. • التقديم الجيد يمكن خلقه بواسطة استخدم موضوعات معرفية تساعد التلاميذ على تعلم موضوعات على مستويات مختلفة من الفهم.

الخاصية	القدرات " الإمكانات "
٨- الصوت Audio	• تحتاج أجهزة الكمبيوتر لأدوات خاصة لتقديم الصوت. • الشرائط السمعية والمؤثرات الصوتية، والتميز الصوتي والتآلف الصوتي من الممكن استخدامها مع برامج الوسائط المتعددة.
٩- النـــص Text	• من السهل فى برامج الوسائط المتعددة الدخول والبحث عن نص معين. • من السهل جلب النص من أي تطبيق آخر على الكمبيوتر. • الكلمات والجمل المفرودة يمكن ربطها بأخرى فى النص. • يوجد العديد من اللغات والخطوط المتنوعة. • يمكن عرض النص بطرق شيقة محفزة.
١٠- الفيديـــو Video	• يحتاج الكمبيوتر لأدوات معينة لعرض الفيديو. • ملفات الفيديو تشغل مساحة تخزين أكبر من الحركة. • وحدات إدخال الفيديو يمكن أن تكون شرائط تجارية أو سينمائية أو منزلية. • يمكن عرض الفيديو فى نظام الوسائط المتعددة باستخدام وسائل ربط بسيطة.

(٤٤: ٧٤- ٨٤) (٥٩ : ٢٠ - ٢٢)

المجال المعرفي Cognitive Domain

ماهية المجال المعرفي وأهميته :

تشير **عفاف عبد الكريم حسن** ١٩٩٤م إلى أن مصطلح معرفي **Cognitive** يشير إلى الأهداف التى تصف المعلومات ، أو مستويات المقدرة عند معالجة هذه المعلومات ، وأن الأغراض والأهداف المعرفية هي التى تعنى بما يقوم به العقل من نشاط وهى تتضمن نتائج لها صلة بمعلومات الطلاب عن الموضوع ، ونواتج مرتبطة بحل المشكلة ، والابتكار ، أو نقل المعلومات من موقف إلى آخر. (٥٠ : ٣٠٤)

ويذكر كل من **محمد صبحي حسنين وحمدي عبد المنعم أحمد** ١٩٩٧م أن المعرفة **Knowledge** أو المجال المعرفي **Cognitive Domain** تعبير يشير إلى الإدراك والاكتشاف، والتعرف والتخيل، والحكم والتذكر والتعليم والتفكير، التى من خلالها يحصل الطالب على المعارف، فالتعليم الناجح يعتمد على الكشف والتجريب .

حيث أن الممارسة والإتقان لا يتأتيان فقط بتعلم المهارات والخطط وإنما يلزم تزويد الطالب بالمعلومات والمعارف المتعلقة بالنشاط الممارس، سواء منها المباشرة أو غير المباشرة ، أي أن الأمر يتطلب بذل جهد صادق فى تزويد الطالب بنواحي معرفية أساسية ومبادئ علمية يرجع إليها فى ممارسته للمهارات الحركية، وذلك لتحقيق الاستمتاع والتفهم الكامل لطبيعة النشاط الرياضي الممارس وأهدافه. (٧٠ : ٢٦١-٢٦٤)

ويرى كل من **أبو النجا أحمد عز الدين** ١٩٩٨م ، **أحمد السيد الموافي** ٢٠٠٤م أن عملية إمداد الطالب بالمعلومات لا تقتصر فحسب على مجرد المعرفة فى حد ذاتها، بل يجب أن تمتد إلى القدرة على توظيفها بحيث تكون قابلة للتطبيق، فاكتساب الطالب لتلك المعلومات النظرية وقدرته على توظيفها قد تؤدى إلى تنمية المهارات والقدرات العقلية وإلى تحسين مستوى الأداء الحركى وتطوره، والقدرة على التصرف السريع فى ظل الظروف المتغيرة ، وقد تسهم تلك المعارف والمعلومات النظرية فى الارتقاء بمستوى الطالب فى نوع النشاط الرياضي الممارس. (٥ : ٥٦) (٧ : ٤٨)

كما يشير **محمد حسن علاوي** ١٩٩٤م إلى أن المعارف والمعلومات تعتبر ذات أهمية كبرى فى إكساب الطالب التصورات اللازمة للأداء وتحليل المواقف المختلفة للتعليم واختيار أنسب الحلول اللازمة لمجابهة هذه المواقف .(٦٥ : ٢٧٦ - ٢٧٧)

ويضيف **فتحي مصطفى الزيات** ١٩٩٨م أن الفرق بين الأداء الماهر والأداء العادي فى مختلف الأنشطة بين الطلاب، يتوقف على تشكيل البنية المعرفية للطالب الذى يستقى منها معاني المفاهيم وخصائصها وما تشير إليه والترابطات والتكاملات والتمايزات بين هذه المفاهيم، ومعانيها وكيفية استخدامها وتوظيفها، كما أن سرعة وفاعلية التعلم تعتمد على قدرة الطالب على إحداث ترابطات أو ارتباطات بين المادة موضوع التعلم وبين محتوى البناء المعرفي للطالب فى نوع النشاط الممارس، كما يتوقف أيضا الأداء

على قدرة الطالب على اشتقاق علاقات بين المعلومات السابق اكتسابها والمعلومات الجديدة. (٥٦ :١٨٦-١٨٩)

وتتفق كل من **عفاف عبد الكريم حسن** ١٩٩٤م ، **ليلى السيد فرحات** ٢٠٠١م على أنه ينبغي أن تهدف برامج التربية الرياضية والألعاب إلى إعداد الطالب فى المجال المعرفي بأقسامه أو مستوياته المتعددة والتي تشمل الإدراك والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب والتقويم ، وتبدأ هذه الأهداف بأيسرها وأبسطها وتنتهي بأصعبها وأعقدها ، ويمكن ترتيبها هرميا من السهل إلي الصعب ، ومن البسيط إلي المركب ، ففي المجال المعرفي نبدأ بالمعرفة ثم الفهم ثم التطبيق إلي أن نصل إلي التقويم (آخر المستويات) ، حيث أن الفهم يتضمن المعرفة والتطبيق يتضمن كل من المعرفة والفهم ، والتحليل يتضمن المعرفة والفهم والتطبيق وهكذا . (٥٠ :٣٠٥) (٦٠ : ٤١- ٤٢)

ويذكر **أمين أنور الخولى ومحمود عبد الفتاح عنان** ١٩٩٩م نقلا عن **ولجوس Willgoos** أن من صميم مسئولية مدرس التربية الرياضية أن يهتم بالطرق والوسائل التي تكفل المشاركة المثمرة في الأنشطة البدنية من خلال معارف ملائمة وتفهم واسع للأنشطة ، وأن الأمر يتطلب إعداد مواد المحاضرات واستخدام الوسائل التعليمية واختبارات المعرفة والفهم للأنشطة المختلفة. (٢٧ : ٦٠)

ويشير **إبراهيم عبده غنيم** ٢٠٠٤م إلي أن الاختبارات المعرفية تستخدم في مجال التربية الرياضية للأتي:

١) تحديد احتياجات الطلاب من المعلومات التي يجب أن تصل إليهم .
٢) تقييم إنجازات الطلاب وتكوين قاعدة لتحديد المستوى في نهاية كل وحدة تعليمية .
٣) تقييم المؤثرات والسائل التعليمية عندما تحقق النتائج والأهداف المطلوبة وكذلك تظهر قصور وعدم الكفاءة من جانب المعلم .
٤) زيادة فاعلية الطلاب لتحصيل المعلومات و المعارف ذات الأهمية بموضوع الدرس .

٥) العمل علي تطوير العملية التعليمية وذلك بإعطاء الطلاب المعلومات فذلك يساعدهم علي تنمية المعرفة وتوفير كم من الثقافة لديهم .(١: ٢١)

الدافعية Motivation

يعد موضوع الدافعية Motivation واحدا من أكثر موضوعات علم النفس أهمية و إثارة لاهتمام الناس جميعا فهو يهب الأب الذي يريد أن يعرف الناس لماذا يميل طفله للانطواء على نفسه و العزوف عن اللعب مع أقرانه كما يهم المربى الرياضي فى معرفة دوافع ممارسة الأفراد للرياضة حتى يتسنى له أن يستغلها فى حفزهم على تطوير أدائهم على النحو الأفضل فالأداء لا يكون مثمرا و جيدا إلا إذا كان يرضى دوافع لدى الفرد.(١٨ :٧١)

مفهوم الدافعية :

تعرف الدافعية في علم النفس بأنها الأسباب المحركة للسلوك كما أنها الحاجات والاهتمامات والغرائز والبواعث التي تنشط وتصبح مؤثرة لقيام بفعل ما والمستنتجة من السلوك القابل للملاحظة بهدف إشباع حاجة ما كالجوع أو العطش أو من اجل تحقيق هدف معين .

ويشير **عمرو حسن بدران** ٢٠٠٥م إلي أن الدافعية بشكل عام هي استعداد الإنسان التام للقيام بعمل أو سلوك معين كمحصلة أو نتيجة لوجود طاقة أو دافع يدفعه للقيام بذلك العمل لإشباع حاجة معينة ، ويمكن تعريفها علي أنها " عملية تغر ناشئة في نشاط الكائن الحي من خلال السلوك والاستثارة وذلك لتحقيق الهدف المراد" .(٥٣: ١٣٤)

ويري **محمد حسن علاوي** ٢٠٠٧م أن الدافعية مصطلح عام يشير إلي العلاقة الدينامية بين الفرد وبيئته وتشتمل علي العوامل والحالات المختلفة (الفطرية ، والمكتسبة ، والخارجية المتعلمة وغير المتعلمة ، الشعورية

واللاشعورية وغيرها) التي تعمل علي بدء وتوجيه واستمرار السلوك وبصفة خاصة حتى يتحقق هدف ما ، فكأن الدافعية في ضوء ما سبق تعتبر بمثابة حالة بادئة وباعثة وموجهة ومنشطة للسلوك وتعمل علي دفع الفرد نحو تحقيق هدف أو أهداف معينة والاحتفاظ باستمرارية السلوك .(٦٦ :٢١٢)

ويعرف **أسامة كامل راتب** ٢٠٠٠م الدافعية بأنها " استعداد الرياضي لبذل الجهد من أجل تحقيق هدف " و حتى يتسنى فهم هذا التعريف تجدر الإشارة إلي ثلاث عناصر هامة هي :

١- الدافع : حالة من التوتر تثير السلوك في ظروف معينة وتوجهه وتؤثر علية

٢- الباعث : مثير خارجي يحرك الدافع وينشطه ويتوقف ذلك علي ما يمثله الهدف الذي يسعي الرياضي إلي تحقيقه من قيمة

٣- التوقع : مدي احتمال تحقيق الهدف .(١٨ : ٧٢)

الدافعية و الأداء المهاري :

هناك اتفاق عام بين العلماء و الباحثين على كل من أهمية الدافعية وتوجيه الاستثارة ايجابيا فى مجال الأداء المهارى و التفوق فى جميع المراحل التعليمية و التدريبية و المنافسات.

ويشير **محمود عبد الفتاح عنان ومصطفي حسين باهي** ٢٠٠٠م نقلا عن **روبرت سنجر** ١٩٨٤م إلي أن التفوق هو حصيلة كل من التعلم والدافعية وقد برهن علي أهمية ذلك من خلال المعادلة :

(الأداء الرياضي = التعليم + الدافعية)

حيث أن الدافعية تمثل مكانة متقدمة وتؤثر بصورة مباشرة علي التعليم والتدريب وأداء الطالب للمهارات الرياضية من بين العوامل التي يتأثر بها الأداء مثل القدرات البدنية ومستوي التدريب و شخصية الطالب ومستواه المهاري ويستمر تأثير الدافعية قبل وأثناء أداء المهارة بل و حتى أسلوب تنفيذها والنتائج المحققة . (٧٦ : ١١١- ١١٢)

وظائف الدافعية :

يتفق كل من **عمرو حسن بدران** ٢٠٠٥م ، و **محمود عبد الفتاح عنان ومصطفي حسين باهي** ٢٠٠٠م علي أن وظائف الدافعية تتلخص في اتجاهين كالتالي :

- **الاتجاه الأول (الوظيفة التوجيهية):** هو أن الدافع ، الحافز ، الباعث لها وظيفة توجيهية وهي التي تشير إلي اختيار الطالب للنشاط والاستمرار فيه وبناء الأهداف لتحقق غايات كبري.
- **الاتجاه الثاني(الوظيفة التنشيطية):** ويبدو ذلك في العوامل الانفعالية المؤثرة ايجابيا والتي تعمل علي إظهار القوة الدافعة الكامنة لدى الطالب مثل الاستثارة والقلق . (٥٣ :١٣٩) (٧٦ :١١٤)

ويشير كل من **أحمد أمين فوزي**٢٠٠٦م ، **عمرو حسن بدران** ٢٠٠٥م إلي أن وظيفة الدافعية نحو السلوك الرياضي يمكن تلخيصها فيما يلي :

١. تعمل الدافعية علي استثارة السلوك الرياضي.
٢. تعمل الدافعية علي توجيه السلوك الرياضي .
٣. تساعد الدافعية علي استمرار السلوك الرياضي حتى تحقيق الهدف.
٤. تعمل الدافعية علي زيادة معدل السلوك الرياضي.
٥. تساعد الدافعية علي تأخير ظهور التعب خلال الممارسة الرياضية.
٦. تساعد الدافعية علي تعلم السلوك الرياضي .(٨ :٩٠-٩٢) (٥٣ : ١٦٦)

دور الدافعية في تعلم المهارات الرياضية :

تهتم الدافعية بمعرفة لماذا يسلك الإنسان سلوكا معينا بطريقة خاصة ؟ وفي مجال التعليم علي وجه الخصوص تهتم الدافعية بالإجابة عن السؤال التالي هل الدافعية ضرورية في الموقف التعليمي ، وحتى يتم التعلم ؟.... في الواقع لا تعلم دون وجود دافع معين ، فالتعلم لا يكون مثمرا إلا إذا هدف إلي غرض معين ، لذلك يعد موضوع الدافعية في التعلم من أهم الموضوعات ولإظهار العلاقة بين الدافعية وتعلم الأداء الرياضي فان :

الأداء الرياضي = التعليم + الدافعية

فالتعليم هو ذلك النشاط الذي يقوم به المعلم بدرس التربية الرياضية من أنشطة تعليمية واستثارة دافعية الطلاب عند تقديم المهارة الرياضية والتطبيق العملي علي المهارة والتدعيم الايجابي لتصحيح الأخطاء وتوجيهاته للطلاب .

أما التعلم هو ذلك التغير الذي يطرأ علي سلوك الطالب خلال درس التربية الرياضية أو خلال النشاط الرياضي المدرسي نتيجة لعمليات نفسية يقوم بها الطالب (داخلية) وتظهر نتائجها في شكل أداء حركي أو مهاري جديد فالتعليم هو مجموعة من الخطوات التي تجعل الطالب يقترب من الأداء الصحيح للمهارة الرياضية ، ويمكن أن نستدل علي عملية التعلم عن طريق نتائجها والتي تظهر في صورة تعديل يطرأ علي الحالة البدنية للطالب مثل القوة العضلية أو تعديل في النظام المعرفي مثل اكتساب معلومات جديدة أو تعديل في الحالة الانفعالية والوجدانية مثل اكتساب اتجاهات وميول ومثيرات تدفعه وتوجه سلوكه . (١٧ : ١٨٩: ١٩٠)

التعلم المهاري في الملاكمة :

إن التغيرات التي شهدتها ملاكمة الهواة منذ عام ١٩٨٩م بعد دورة سول الاوليمبية قد أثرت بشكل كبير في مختلف الجوانب التي ترتبط برياضة الملاكمة والجانب المهاري قد شهد تغيرا ملحوظا بعد استخدام أسلوب التحكيم بالحاسب الآلي ، حيث أصبح الملاكم يلعب بالطريقة التي تساعده علي تجميع أكبر قدر من النقاط المحسوبة خلال جولات المباراة لكي يتمكن من الفوز.

حيث توصل كل من **عاطف مغاوري شعلان ومحمد عبد العزيز غنيم** ١٩٩٠م ، **وإسماعيل حامد عثمان** ١٩٩٣م **وضياء الدين العزب** ١٩٩٤م **وأحمد محمد أمين** ١٩٩٥م إلي أن الملاكمون يسددون اللكمات المستقيمة ومجموعات اللكم المستقيمة بنسبة عالية أكثر من تسديدهم اللكمات الصاعدة والجانبية مما يوضح أن اللكمات المستقيمة هي أنسب اللكمات التي تستخدم في ظل التحكيم باستخدام الحاسب الآلي . (٤٣) (١٩) (٤١) (٩)

ويشير **عبد الفتاح فتحي خضر** ١٩٩٦م إلي أن الأداء المهاري يقصد به " قدرة الملاكم علي تنفيذ العديد من الحركات الفنية الخاصة بالهجوم أو الدفاع أو الهجوم المضاد والتي تؤدي بمهارة ودقة وسهولة في الحركة واقتصاد في الجهد المبذول مع الاستفادة من كل خطأ للمنافس وتحويله لصالح الملاكم " (٤٧ : ٩٥)

المهارات الأساسية في قيد الدراسة :

تتعدد المواقف التي يواجهها لاعب الملاكمة علي الحلقة في المنافسة وكلما امتلك الملاكم قدرا عاليا من الأداء الفني للمهارات الحركية التي تعلمها جيدا كلما كانت فرصته اكبر في الفوز بالمنافسة حيث يتفق كل من **فرانك وبيتر Frank & Peter** ١٩٩٩م ، **دويج Doug** ١٩٩٩م ، **دانا Danna** ٢٠٠٠م علي أن الجانب المهاري في الملاكمة يتكون من:

١) وقفة الاستعداد Fighting position
٢) التحركات Movement
٣) اللكمات Punches
٤) الدفاعات Defenses
٥) مجموعات اللكم Combinations

(٩٨ :٢٧- ٣٥)(٩٧: ٢٣- ٦٩)(٩٦: ٣٢-٧٧)

حيث أن المهارات الأساسية السابقة تمثل الدعائم الأساسية لبعض الدراسات مثل دراسة **ضياء الدين العزب** ١٩٩٠م ، و دراسة **كمال عبد الجابر** ٢٠٠٠م كذلك تأسس عليها إعداد **إسماعيل حامد ، ضياء العزب ، ناجي إسماعيل**٢٠٠١، ٢٠٠٢م للبرنامج المهارى بمشروع مراكز تدريب الناشئين للملاكمة الهواة. (٤١)(٥٨) (٢١)

وسوف يلقي الباحث الضوء علي المهارات التي سوف يستخدمها في الدراسة كالتالي:

١) وقفة الاستعداد **Fighting Position** .

يشير **عبد الفتاح فتحي خضر** ١٩٩٦م إلي أن وقفة الاستعداد تسمي بالوضع الابتدائي أو الأساسي الذي يشتق منه باقي المهارات الفنية في الملاكمة ولذا يحتل المرتبة الأولي من الاهتمام في الدروس التعليمية في الملاكمة قبل المهارات الاخري.(٤٧ : ١٢٠)

ويضيف **سامي محب حافظ** ٢٠٠٦م أن وقفة الاستعداد هي الوضع الذي يمكن الملاكم من التحرك بسهولة ورشاقة بحيث يكون مع كل حركة وفي لحظة مستعدا لتسديد لكمات قوية أو تفادي لكمات خصمه بسرعة وهو بكامل اتزانه ويعمل الملاكم علي الاحتفاظ بهذه الوقفة سليمة دائما طوال اللعب حتى تكون عنه عادة ثابتة يعود إليها عقب قيامة بأي مهارة هجومية أو دفاعية ويجب أن يتوافر الاتزان والاسترخاء والرشاقة والتغطية عند أداء وقفة الاستعداد.(٣٨: ١٠٨)

ويشير **محمود عبده خليفة** ٢٠٠٢م إلي أن لكل ملاكم خصائص تميزه عن غيرة من النواحي المورفولوجية والبدنية والتي يجب علي المعلم مراعاتها عند بداية تعليم وقفة الاستعداد لتحقيق الحماية الكاملة لمعظم المناطق المصرح باللكم فيها كذلك إحساس الملاكم بالاتزان وتمكنه من الحركة علي الأمشاط بسهولة وبالزحف الخفيف حتي يتمكن من أداء المهارات المختلفة بسهولة أثناء المنافسة.(٧٧: ١٩)

٢) التحركات **Movements**

يري كل من **عبد الفتاح خضر**١٩٩٦م ، و **إسماعيل حامد وآخرون** ٢٠٠٢ م ، **وحسام رفقي** ١٩٩٣م ، **وسامي محب حافظ** ٢٠٠٦م ، **دويج Doug** ١٩٩٩م ، **دانا Danna** ٢٠٠٠م أن عملية إتقان الملاكم لحركات القدمين من الأسس الهامة في تعلم الملاكمة حيث تلعب سرعة حركات القدمين والقدرة علي تقدير المسافة أثناء تسديد اللكمات دورا هاما في تسديد اللكمات علي

الحلقة كما أن تبادل استخدام حركات القدمين ما بين الدفاع والهجوم تسهل علي الملاكم الانتقال علي الحلقة بسرعة واتزان وكذلك تعمل علي تشتيت انتباه المنافس ولا تعطي له الفرصة علي التفكير ويجب عدم المبالغة في أداء حركات القدمين علي الحلقة بل يجب أن تتصف الحركات بالاقتصادية في الجهد والاتزان والمحافظة علي وضع وقفة الاستعداد وتصنف التحركات إلي :

- التحرك للأمام
- التحرك للخلف
- التحرك جهة لليمين
- التحرك جهة لليسار
- التحرك في دائرة .

(٤٧ :١٢٧) (٢٢: ٨٨) (٣٠: ٢٦٧) (٣٨ :١١٥) (٩٧: ٢٦) (٩٦: ٥٠)

٣) اللكمات Punches

يوضح كل من **محي الدين عابد** ٢٠٠٣ ، **وعبد الفتاح خضر** ١٩٩٦م **وصلاح السيد قادوس** ١٩٩٣م أن اللكمات تؤدي دورا مميزا عن غيرها من الحركات الفنية أثناء الهجوم والهجوم المضاد أو تامين الدفاع عند التحركات للخلف أو الجانبين وبواسطتها يمكن اكتساب النقط وتحقيق ما يسعي إليه الملاكم لانجاز خطته علي الحلقة خلال المباراة ، كما أن اللكمات علي اختلاف أنواعها تساهم بدرجة كبيرة في تنفيذ الواجبات الخططية المناسبة لكل موقف . (٧٨ :١١٨) (٤٧: ١٣٠) (٤٠: ٩٥)

ويشير كل من **إسماعيل حامد وآخرون** ٢٠٠٢م ، **سامي محب حافظ** ٢٠٠٦م إلي أن هناك تقسيم لأنواع اللكمات كل علي حدة كالتالي :

تنقسم من حيث الشكل إلي :

١- اللكمات الطويلة (اللكمات المستقيمة).

٢- اللكمات القصيرة (الجانبية والصاعدة).

تنقسم من حيث الهدف إلي :

١- لكمات هجومية.

٢- لكمات دفاعية.

تنقسم من حيث المحتوي إلي :

١- لكمات فردية. ٢- لكمات زوجية.

٣- مجموعة لكم.

تنقسم من حيث مكان التسديد إلي :

١- لكمات موجهة للرأس.

٢- لكمات موجهة للجذع .(٢٢ : ٩٥ - ١٢٦) (٣٨ :١٢٠)

٤) الدفاعات .Defenses

يشير **صلاح السيد قادوس**١٩٩٣م إلى أن الدفاعات تعنى تلك الحركات التي يلجأ إليها الملاكم لكي يتفادى لكمات الخصم و يبتعد عن مدى تأثيرها بسرعة و بسهولة و بالقدر المناسب من الحركة و فى التوقيت السليم .(٤٠: ٩٩)

و يذكر **عبد الفتاح فتحي خضر** ١٩٩٦م بأنه هناك تقريبا اتفاق على تقسيم وسائل الدفاع إلي :

١. دفاع باستخدام الذراعين.

٢. دفاع باستخدام الجذع.

٣. دفاع باستخدام القدمين.(٤٧ : ١٧٤)

ويضيف كلا من **محي الدين عابد** ٢٠٠٥م ، و**إسماعيل حامد عثمان** ١٩٩٧م إلى الوسائل السابقة للدفاع وسيلة دفاعية أخرى وهي استخدام اللكمات المستقيمة كوسيلة من وسائل الدفاع ويعرف الدفاع بأنه " قدرة الملاكم علي تفادي لكمات المنافس بحيث لا تصل إلي المنطقة المسموح باللكم فيها وذلك عن طريق مقابلة لكمات المنافس بحركات منسقة تشتت اللكمات الهجومية دون أن يفقد الملاكم المدافع موقف التحفز والاستعداد أو لاستئناف اللكم مرة أخري. (٧٩ :١٣٢) (٢٠: ٢١-٢٢)

٥) مجموعات اللكم Combinations

يشير **عبد الفتاح فتحي خضر** ١٩٩٦م ، **ضياء الدين محمد العزب** ١٩٩٤م إلي أن اللكمات الفردية تستخدم في مباراة الملاكمة بصورة نادرة إذا ما قورنت باللكمات الزوجية أو مجموعات اللكم الاخري وكقاعدة عامة يتحدد مزج اللكمات من لكمة لأخرى تبعا للسلوك الهجومي وهذا المزج ممكن أن يكون بتسديد لكمتين بذراع واحدة (لكمتين يسري) أو لكمتين بالذراع اليسري واليمني أو مجموعة لكم (تسديد من ثلاث إلي أربع لكمات) بتحديد تناوب الذراعين في التسديد ومن خلال عمليات التعليم والتدريب ينبغي مراعاة القواعد العلمية والقانونية بالنشاط الهجومي ووسائله كوحدة واحدة سواء في تعليم اللكمات الفردية وتحسينها من الحركة أو أثناء تعليم اللكمات المتكررة والزوجية ومجموعة اللكمات وتحسينها مع الاهتمام الشديد بوحدتها في سلوك حركي موحد . (٤٧ : ١٦٧-١٦٩) (٤٢)

ويشير **محمود عبده خليفة** ٢٠٠٢م إلي انه لما كان هدف الملاكم هو الحصول علي اكبر عدد من النقاط خلال المباراة فيجب علية أن يعتمد علي مجموعات اللكم المكونة من لكمتين أو ثلاث لكمات علي الأكثر وذلك لان الفترة الزمنية المتاحة للقاضي للضغط علي الزر لا تستوعب أداء أكثر من مجموعة لكمية بسيطة من ٢ إلي ٣ لكمات حيث انه أثناء أداء مجموعة مكونة من لكمتين صحيحتين للمنطقة المصرح فيها باللكم بدون ارتكاب أي خطأ قانوني فسوف يحتسب للملاكم نقطة واحدة ، وفي حاله أداء الملاكم مجموعة لكم مكونة من ثلاث أو أربع أو خمس لكمات صحيحة متتالية وسريعة بدون ارتكاب خطأ فان نظام الكمبيوتر لن يستوعب تسجيل أكثر من نقطة واحدة للملاكم وعلي ذلك فان التركيز علي المجموعات المكونة من لكمتين أو ثلاثة متنوعة يجب الاهتمام بتعلمها والتدريب عليها في برامج التعليم والتدريب . (٧٧ : ٢٦-٢٧)

الدراسات المرجعية :

تلعب الدراسات المرجعية دوراً هاماً وبارزاً فى معاونة الباحثين علـــى المضي قدماً فى إتمام إجراءات أبحاثهم ، و في حدود البحث الحالي قام الباحث بمسح للدراسات المرجعية لموضوع البحث في العديد من المصادر والمتمثلة في رسائل الماجستير والدكتوراه والمجلات العلمية والدوريات والمؤتمرات العلميـــة بالإضافة إلي شبكة المعلومات الدولية وقد تناول تلـــك الدراســـات مـــن حيـــث (العنوان – الهدف – المنهج – العينة – أهم النتائج) ، حيث يتيح ذلك معرفـــة الإجراءات والوسائل التي استخدمت من قبل لحل المـــشكلات الـــسابقة للبحـــث الحالي وتحديد ما سبق إتمامه وخاصة فيما يرتبط بالمـــشكلة المطلـــوب بحثهـــا الأمر الذي يتيح الفرصة لتصميم البحث علي نحو أفضل ومن هذا المنطلق يمكن عرض ما أمكن التوصل إلية من دراسات عربية وأجنبية مرتبطـــة بموضـــوع البحث وترتيبها تصاعديا من حيث تاريخ إجرائها من القديم إلي الحـــديث علـــي النحو التالي :

- الدراسات المرجعية العربية جدول رقم (١).
- الدراسات المرجعية الأجنبية جدول رقم (٢).
- التعليق على الدراسات المرجعية .
- أوجه الاستفادة من الدراسات المرجعية .

الدراسات المرجعية باللغة العربية :

جدول (٢)

الدراسات المرجعية باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١	فاطمة محمد فليفل ١٩٩٩م (٥٥)	أثر برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية بالمنيا	١-التعرف على تأثير إستخدام الفيديو والكمبيوتر على تعلم مهارات كرة السلة والمعارف النظرية للقانون ٢- مقارنة بين إستخدام كل من الفيديو والكمبيوتر وبين الطريقة المتبعة في التعليم	التجريبي	٤٠ ناشئ	ارتفاع نسبة التقدم في المستوى المهاري والمعرفي للمجموعة التجريبية التي استخدمت الوسائل التكنولوجية في التعليم عن المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة المتبعة فاعلية إستخدام جهازي الفيديو والكمبيوتر في تعلم بعض مهارات كرة السلة وتعلم المعارف النظرية للقانون .
٢	مصطفى عبد القادر الجيلاني ٢٠٠٠م (٨٠)	تنظيم منظومة الوسائط المتعددة وأثرها على تعليم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين	التعرف على أثر إستخدام بعض الوسائط المتعددة على مهارتى التمرير من أعلى والإرسال المواجه من أسفل فى الكرة الطائرة لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسى.	التجريبي	٦٠ تلميذاً	أن نظام الوسائط المتعددة كان له فاعلية على اكتساب مهارتى التمرير من أعلى والإرسال المواجه من أسفل مما يزيد من درجة استيعاب المهارة.
٣	منى محمد محمود ٢٠٠٠م (٨٣)	فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية	التعرف على تأثير إستخدام : - جهاز الكمبيوتر في رفع مستوى التحصيل المعرفي في قانون كرة السلة بدرس التربية الرياضية . - جهاز الفيديو في تدريس مهارة وحدة تعليمية في كرة السلة بدرس التربية الرياضية	التجريبي	٥٠ طالب	- فاعلية إستخدام الكمبيوتر في رفع مستوى التحصيل المعرفي في كرة السلة . - فاعلية إستخدام الفيديو مع الشرح والنموذج على تعلم واكتساب المهارات الأساسية في كرة السلة.

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٤	مجدي حسن عليوة ٢٠٠٠م (٦١)	بناء مقياس دافعية الانجاز لناشئ المصارعة بجمهورية مصر العربية	بناء مقياس دافعية الانجاز لناشئ المصارعة بجمهورية مصر العربية	الوصفي	٣٢٢ ناشئ	أن مقياس دافعية الانجاز و يمكن الاعتماد علية لما له من مستويات معيارية وأوصت الدراسة باستخدامه عند اختيار ناشئ المصارعة
٥	أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠١م (١٣)	فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠متر حواجز	التعرف على تأثير كل من برامج الوسائط المتعددة وبرامج عرض الفيديو وبرامج عرض الصور من خلال الكمبيوتر على تعلم مسابقة ١١٠متر حواجز لطلبة كلية التربية الرياضية	التجريبي	٩٦ طالب	حققت برامج الوسائط المتعددة أعلى نتائج في تعلم مسابقة ١١٠متر حواجز وجاء بعدها مباشرة نتائج التعلم من خلال برامج الفيديو وسجلت أقل النتائج للتعلم من خلال الصور الثابتة بواسطة الكمبيوتر ، كما تفوقت نتائج استخدام الثلاث أساليب على طريقة الشرح النظري والنموذج العملي وهي الطريقة المتبعة
٦	أسامة أحمد عبد العزيز ٢٠٠١م (١٦)	أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين	- تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثره على المستوى المهاري والتحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي - التعرف على آراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام الكمبيوتر	التجريبي	٢٠ طالب	استخدام برمجية الكمبيوتر كان أكثر تأثيرا على تعلم مسابقة الوثب العالي والتحصيل المعرفي من البرنامج المتبع بالمدرسة (الشرح والنموذج) - فاعلية البرمجية التعليمية على آراء وانطباعات العينة

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٧	النبوي عبد الخالق إسماعيل ٢٠٠١م (٢٦)	تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط على تعلم مهارات رياضة الجمباز	التعرف على تأثير استخدام الوسائط المتعددة من خلال الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجمباز	التجريبي	٣٠ طالب	أن التعلم بواسطة الحاسب الآلي متعدد الوسائط يؤدي إلي نتائج أفضل في تعلم مهارات الجمباز مقارنة بالطريقة التقليدية
٨	إيهاب فتحي زكي ٢٠٠١م (٢٨)	استخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين في الملاكمة	إعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة ومعرفة أثره على تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي والجانب الوجداني للمبتدئين في الملاكمة	التجريبي	٤٠ ناشئ	- استخدام أسلوب الوسائط المتعددة (فيديو - شرائح - صور) بمعاونة المعلم ساهم ايجابيا في تعلم مهارات الملاكمة . تفوق نتائج استخدام الوسائط المتعددة على الطريقة المتبعة في تعلم مهارات الملاكمة
٩	خالد فريد عزت ٢٠٠٢م (٣١)	تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية	- التعرف على تأثير البرنامج المقترح استخدامه عن طريق الكمبيوتر على تعلم مهارات الجودو ، والمقارنة بنتائج مستوى الطلاب لكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة	التجريبي	٦٠ طالب	تفوق الطلاب الذين استخدموا البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الكمبيوتر عن طلاب المجموعة الضابطة التى تعلمت بالطريقة المتبعة مع وصول طلاب المجموعة التجريبية للأداء الأمثل فى حين لم يصل طلاب المجموعة الضابطة للأداء الأمثل للمهارات

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٠	علي مصطفى طه ٢٠٠٢م (٥٢)	بناء اختبار معرفي في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية (شعبة تعليم)	– بناء اختبر معرفي في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم – – وضع معايير تائية T - Score مقابلة لدرجات الاختبار المعرفي في الكرة الطائرة	الوصفي	(٣٥٠) طالب	– بناء اختبار معرفي في الكرة الطائرة لطلاب شعبة التعليم بكلية التربية الرياضية – تم وضع معايير تائية T - Score مقابلة لدرجات الاختبار المعرفي في الكرة الطائرة
١١	محمود عبده خليفة ٢٠٠٢ م (٧٧)	تأثير استخدام أسلوبين من أساليب التدريس علي بعض المهارات الأساسية والصفات البدنية للمبتدئين في الملاكمة	– تصميم برنامج تعليمي للمهارات الأساسية والصفات البدنية لمقرر رياضة الملاكمة لطلاب الصف الأول – التعرف علي تأثير استخدام أسلوبين من أساليب التدريس علي تعلم مهارات الملاكمة وعلي تنمية الصفات البدنية	التجريبي	(٦٠) طالب	– تفوق المجموعة التجريبية الأولي علي مجموعتي (التبادل والضابطة)كما تفوقت مجموعة التبادل علي الضابطة في المستوي المهاري والمهارات الهجومية والدفاعية ومجموعة اللكم
١٢	سامي محب حافظ ٢٠٠٣ م (٣٧)	بناء مقياس لدافعية الانجاز لدي لاعبات الملاكمة	بناء مستويات معيارية لمقياس دافعية الانجاز لدى لاعبات الملاكمة	الوصفي	(١٥٠) لاعبة	– بناء مقياس دافعية الانجاز للاعبات الملاكمة – تم وضع مستويات معيارية لمقياس دافعية الانجاز للاعبات الملاكمة

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٣	محمد زغلول و محمد علي وهاني عبد المنعم ٢٠٠٣ م (٦٨)	تصميم و أنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا و أثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا	تصميم و أنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية في مهارات ضرب الكرة بالرأس في كرة القدم معدة بتقنية الهيبرميديا و التعرف على أثرها على كل من التحصيل المعرف و مستوى التعلم و الأداء المهاري و الانطباعات الوجدانية لدى طلبة كلية التربية الرياضة	التجريبي	(٦٦) طالب	برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة أكثر إيجابية في تحسين مستوى التعلم ومستوى الأداء المهاري و التحصيل المعرفي لمهارات ضرب الكرة بالرأس و تحقيق الجانب الوجداني المطلوب
١٤	أحمد حسن رخا ٢٠٠٣ م (١٠)	وضع برنامج لبعض المهارات الأساسية لمبتدئين في الملاكمة باستخدام الكمبيوتر	وضع برنامج تعليمي مقترح باستخدام الكمبيوتر لبعض المهارات الأساسية في رياضة الملاكمة والتعرف علي تأثيره علي مستوي أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الملاكمة	التجريبي	(٢٠) طالب	- برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا علي تحسين مستوي أداء المهارات قيد الدراسة من الطريقة التقليدية مما يدل علي فاعلية البرنامج المقترح
١٥	محمد محمود و مصطفى الجيلاني ٢٠٠٣م (٧٢)	تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القدم	التعرف على مدى فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام الكمبيوتر و تأثيره على تعلم مهارتي التصويب و ضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين	التجريبي	(٤٠) لاعب	- ضرورة استخدام أسلوب الهيبرميديا لتعليم مبتدئي كرة القدم - تصميم مجموعة من البرامج باستخدام أسلوب الهيبرميديا تهدف إلى تعلم كل المهارات الأساسية للعبة كرة القدم

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٦	عثمان مصطفى وهشام محمد ٢٠٠٣ م (٤٨)	أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية	تصميم برنامج تعليمي للصف الخامس الابتدائي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي في بعض المهارات الحركية في الكرة الطائرة ، في كرة السلة و الوثب الطويل	التجريبي	(٣٠) تلميذ	– ضرورة استخدام أسلوب الهيبرميديا لتعليم مبتدئي كرة القدم – تصميم مجموعة من البرامج باستخدام أسلوب الهيبرميديا تهدف إلى تعلم كل المهارات الأساسية للعبة كرة القدم
١٧	إبراهيم إبراهيم غنيم ٢٠٠٤م (١)	بناء اختبار معرفي في رياضة الملاكمة لطلاب كلية التربية الرياضية	– تصميم اختبار معرفي لقياس الجوانب المعرفية في رياضة الملاكمة . – وضع مستويات معيارية للاستفادة منها في تحديد مستوي المعرفة في رياضة الملاكمة .	الوصفي	(٢٠٠) طالب	– بناء اختبار معرفي يقيس الجوانب المعرفية في رياضة الملاكمة لطلاب كليات التربية الرياضية وفقا للأسس العلمية لبناء الاختبارات المعرفية – وضع مستويات معيارية للاختبار المعرفي يمكن من خلالها التعرف علي مستوي طلاب تخصص الملاكمة .
١٨	إجلال علي حسن جبر ٢٠٠٤م (٦)	استخدام الوسائط الفائقة Hyper media كوسيلة لتعليم مهارة الضربة الساحقة في الكرة الطائرة	تأثير التعلم باستخدام الوسائط الفائقة على تحسين الصفات البدنية الخاصة بالضربة الساحقة في الكرة الطائرة. تأثير التعلم باستخدام الوسائط الفائقة في تعلم مهارة الضربة الساحقة في الكرة الطائرة.	التجريبي	(٢٨) طالبة	– التعلم باستخدام الوسائط الفائقة أدى إلى تحسين الصفات البدنية الخاصة بالضربة الساحقة في الكرة الطائرة. – التعلم باستخدام الوسائط الفائقة أدى إلى تحسين مهارة الضربة الساحقة في الكرة الطائرة

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٩	محمد أحمد فتحي جزر ٢٠٠٤م (٦٢)	تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة	تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة الرقمية واختبار معرفي لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة والتعرف على تأثير البرنامج المقترح على مستوى الأداء والتحصيل المعرفي للطلاب	التجريبي	(٢٠) طالب	فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة الرقمية على التحصيل المعرفي ومستوى أداء بعض مهارات الكرة الطائرة.
٢٠	أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠٥ م (١٤)	فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإنجاز الرقمي في مسابقات الميدان والمضمار	التعرف على فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإنجاز الرقمي في مسابقات الوثب العالي ورمي الرمح والوثب الثلاثي وسباق عدو ١١٠ متر حواجز	التجريبي	(٣٠) طالب	فاعلية الوسائل الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الانجاز الرقمي في مسابقات الوثب العالي ورمي الرمح والوثب الثلاثي وسباق عدو ١١٠ متر حواجز.
٢١	فاطمة أحمد حسن بسيونى ٢٠٠٥م (٥٤)	تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة المنفردة من خلال الحاسب الآلي على بعض مهارات كرة السلة	تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة المنفردة من خلال الحاسب الآلي ومعرفة تأثيره على جوانب تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى طالبات الفرقة الثالثة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا	التجريبي	(٦٠) طالبة	تحسن القياس البعدى لصالح المجموعة الضابطة والمجموعات التجريبية الثلاثة فى التحصيل المعرفي والمهارى - استخدام الوسائط التعليمية المنفردة من خلال الحاسب الآلي له تأثير إيجابى على أداء وإنطباعات أفراد مجموعات البحث

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٢٢	محمد بدر الدين صالح الجندى ٢٠٠٦م (٦٤)	تصميم برنامج الحاسب الآلى (الكمبيوتر)لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية	تصميم برنامج الحاسب الآلى (الكمبيوتر) لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية. التعرف على تأثير البرنامج التعليمى بإستخدام (الكمبيوتر) على المستوى المهارى للمجموعة التجريبية.	التجريبي	(٢٨) تلميذ	زيادة فى معدلات التحسن فى مستوى الأداء للمجموعة التجريبية التى طبق عليها البرنامج التعليمى المصمم بالكمبيوتر بنسبة أفضل من المجموعة الضابطة.
٢٣	احمد طلعت أبو زيد ٢٠٠٧ م (١٢)	تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على التحصيل المعرفي ومستوى المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية	هدف البحث إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على التحصيل المعرفي ومستوى المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية	التجريبي	(٤٠) تلميذ	تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها بالبرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على التحصيل المعرفي ومستوى المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل أمامي مواجه - التمرير من أعلى للأمام - التمرير من أسفل باليدين معا) .

الدراسات المرجعية باللغة الإنجليزية :

جدول (٣)

الدراسات المرجعية باللغة الإنجليزية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١	Soucie & Katz ١٩٩٢م (١١٢)	فعالية برنامج تدريبي في الكرة الطائرة بإستخدام الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية الذين يخططون لممارسة الكرة الطائرة	- تصميم برنامج تدريبي في الكرة الطائرة بإستخدام الحاسب الآلي - التعرف على تأثير إستخدام برنامج الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية الذين يخططون لممارسة الكرة الطائرة	التجريبي	٥٠ طالب	البرنامج التدريبي المقترح بإستخدام الحاسب الآلي له تأثير فعال و بنسبة اكبر على كلا من المستوى المعرفي و المهاري تنمية الاتجاهات لدى الطلاب عينة البحث
٢	Alvarez Francisco ١٩٩٢م (٩٢)	أثر إستخدام برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس إجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس	التعرف على فاعلية إستخدام برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس القوانين وإجراءات التسجيل والمصطلحات المرتبطة مع مباراة التنس في البيئة المدرسية مقارنة بالشرح التقليدي في التدريس ، ومقارنة سلوك الطلاب نحو طريقة الشرح في مجموعة الكمبيوتر والمجموعة الضابطة	التجريبي	(٢٨) طالب	إستخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على تعلم إجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس من إستخدام طريقة الشرح التقليدية مما يدل على فاعليته
٣	Carlson ١٩٩٢ م (٩٥)	تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة التفاعلية	أثر التنوع فى تصميم برامج الوسائل المتعدد التفاعلية فى تعليم معلم المرحلة الابتدائية	التجريبي	(٥٣) طالب معلم	- درجات مهارات الملاحظة كانت عالية بدرجة كبيرة عند المزاوجة بين نمط التعلم وتعميم التعلم. - رضا المتعلمين بالتعلم واتجاهاتهم نحو التعلم كان أفضل بالنسبة لنمط التعلم. - الطلاب فى التعلم الفردى أكثر اقتناعا بأنهم كان يتحكمون فى خطوات تعلمهم فى نتائج التعلم.

تابع جدول (٣)

الدراسات المرجعية باللغة الإنجليزية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٤	Bai weidong ١٩٩٥م (٩٤)	تصميم برنامج لتنمية التعليم التفاعلي باستخدام الحاسب الآلي(أسلوب المحاكاة) في التربية الرياضية	تصميم برنامج حاسب آلي لتنمية التعليم التفاعلي باستخدام أسلوب المحاكاة في تنمية المهارات التدريسية لمدرسي التربية الرياضية	التجريبي	٩٢ مدرس تربية رياضية	استخدام برنامج الحاسب الآلي الذي تم تصميمه بأسلوب المحاكاة يؤثر تأثيرا فعالاً على المهارات التدريسية لدى مدرسي التربية الرياضية
٥	Hillier & Wilkinson ١٩٩٧ م (١٠١)	أثر إستخدام برنامج كمبيوتر للكرة الطائرة على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا	الكشف عن مستوى أداء مهارات الكرة الطائرة كاستجابة لإستخدام CD-ROM الكرة الطائرة	التجريبي	(٦٩) طالبة	إستخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا للكرة الطائرة من إستخدام الطريقة التقليدية
٦	Wilkinson et al ١٩٩٩م (١١٥)	تأثير إستخدام برنامج حاسب آلي في الكرة الطائرة على مستوى الأداء المهاري لطالبات المرحلة الثانوية	التعرف على تأثير إستخدام برنامج حاسب آلي على الأداء المهاري لبعض المهارات في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل ء التمرير من أعلى ء التمرير من أسفل) لطالبات المرحلة الثانوية	التجريبي	(٦٩) طالبة	إستخدام البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي(CD) له تأثير واضح على مستوى أداء الطالبات عينة البحث في بعض المهارات في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل التمرير من أعلى - التمرير من أسفل) كما أنم له تأثير على النواحي المعرفية الخاصة باللعبة
٧	Pad field &Others ٢٠٠٠ م (١٠٧)	إدراك الطالب لاستخدام مهارات برامج الكمبيوتر في التربية الرياضية	الكشف عن مدى إدراك وملاحظة الطلاب لبرامج الكمبيوتر في التربية ا	التجريبي	(٣٣) طالبة	الوسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة أكثر فاعلية للتعليم بالنسبة للتربية الرياضية وعلى المتعلمين والمعلمين أن يضعوا في الاعتبار هذا الهدف

التعليق على الدراسات المرجعية :

يتضح من العرض السابق للدراسات المرجعية التي تم تناولها أنها أجريت فى الفترة من عام١٩٩٢م إلى عام ٢٠٠٧م، وقد بلغت عددها (٣٠) دراسة منها:

أولا (٥) خمسة دراسات مرتبطة برياضة الملاكمة:

في حدود علم الباحث لا توجد دراسات تناولت تصميم وإنتاج برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ومعرفة تأثيره علي الدافعية والتحصيل المعرفي في مجال الملاكمة ويتضح من تحليل بيانات الدراسات المرتبطة بمجال الملاكمة والتي تم الاستعانة بها أن الباحث قد استفاد منها في توجيه الدراسة الحالية من حيث النقاط التالية :

١) من حيث الهدف:

استهدفت هذه الدراسات التعرف علي أثر استخدام احد المتغيرات التجريبية علي تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الملاكمة ، كما في دراسة **إيهاب زكي** ٢٠٠١م حيث استخدم منظومة الوسائط التعليمية ، ودراسة **محمود خلفية** ٢٠٠٢م حيث استخدم أسلوبين من أساليب التدريس والطريقة التقليدية ، ودراسة **احمد رخا** ٢٠٠٣م حيث استخدم الحاسب الآلي لتعليم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين وتنمية بعض الصفات البدنية الخاصة للمبتدئين في الملاكمة ، ودراسة **سامي حافظ** ٢٠٠٣م حيث بني مقياس لدافعية الانجاز في الملاكمة ودراسة **إبراهيم غنيم** ٢٠٠٤م حيث صمم اختبار معرفي في الملاكمة مما أفاد الباحث في تحديد أهداف هذه الدراسة . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

٢) من حيث المنهج المستخدم:

اتفقت هذه الدراسات علي استخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج المستخدمة لمثل هذه الدراسات، وقد اختلفت التصميمات التجريبية

المستخدمة في تلك الدراسات حيث استخدم **إيهاب زكي** ٢٠٠١م و **أحمد رخا** ٢٠٠٣م المهج التجريبي بتصميم مجموعتين احدهما تجريبية الاخري ضابطة ، **واستخدم محمود خلفية** ٢٠٠٢م التصميم التجريبي لمجموعتين تجريبيتين والثالثة ضابطة ، بينما استخدم **سامي حافظ** ٢٠٠٣م و **إبراهيم غنيم** ٢٠٠٤م المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة البحث وهذا أفاد الباحث في استخدام المنهج التجريبي والوصفي في دراسته . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

٣) من حيث عينة البحث:

تراوح حجم العينة في الدراسات المرتبطة بمجال الملاكمة من (٢٠) إلي (٢٠٠) فرد حيث بلغ حجم العينة في دراسة كل من **إيهاب زكي** ٢٠٠١م ودراسة **محمود خلفية** ٢٠٠٢م (٦٠) طالب ، ودراسة **احمد رخا** ٢٠٠٣م (٢٠) طالب وأجريت تلك الدراسات علي المبتدئين من طلبة كليات التربية الرياضية في الملاكمة ، بينما دراسة **سامي حافظ** ٢٠٠٣ م و **إبراهيم غنيم** ٢٠٠٤م (٢٠٠) طالب مما أفاد الباحث في اختيار العينة من طلبة الفرقة الأولي بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

٤) من حيث أهم النتائج:

اتفقت دراسة كل من **إيهاب زكي** ٢٠٠١م و **محمود خلفية** ٢٠٠٢م و**أحمد رخا** ٢٠٠٣م علي تفوق المتغير التجريبي علي الطريقة التقليدية في تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الملاكمة ، وأكدت دراسة **سامي حافظ** ٢٠٠٣م علي أهمية قياس الدافعية في رياضة الملاكمة وأكدت دراسة **إبراهيم غنيم** ٢٠٠٤م علي أهمية الجوانب المعرفية في رياضة الملاكمة . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

ثانيا (٢٥) خمسة وعشرون دراسة مرتبطة بأنشطة رياضية و ألعاب أخري وبعض المعارف النظرية في مجال التعليم والتعلم الحركي .

وقد استفاد الباحث من الاطلاع علي هذه الدراسات وتحليلها في توجيه الدراسة التالية إلي النقاط التالية :

١- من حيث الهدف:

استهدفت هذه الدراسات التعرف علي أثر استخدام أحد المتغيرات التجريبية علي تعلم بعض المهارات الأساسية في الرياضيات والألعاب المختلفة كما في دراسة **Alvares & Francisco** ١٩٩٢م حيث استخداما برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس القوانين وإجراءات التسجيل والمصطلحات المرتبطة مع مباراة التنس ، ودراسة **Hillier& Wilkinson** ١٩٩٧م حيث استخدما برنامج كمبيوتر لكرة الطائرة لتحسين مستوي أداء الطالبات ودراسة **فاطمة فليفل** ١٩٩٩م حيث استخدمت الوسائط المتعددة في تعلم بعض مهارات كرة السلة ، ودراسة **مني محمد محمود** ٢٠٠٠م حيث استخدمت جهاز الكمبيوتر في تعليم المعارف النظرية – قانون كرة السلة – وجهاز الفيديو في تعليم بعض مهارات كرة السلة وكذلك مقارنة استخدام الوسائل التكنولوجية (الكمبيوتر والفيديو) بالطريقة التقليدية ، ودراسة **أسامة عبد العزيز** ٢٠٠١م حيث استخدم برنامج تعليمي معد بتقنية الهيبرميديا لتعليم الوثب العالي ودراسة **النبوي سلامة** ٢٠٠١م حيث استخدم الكمبيوتر متعدد الوسائط لتعليم بعض مهارات رياضة الجمباز، ودراسة **خالد فريد عزت** ٢٠٠٢م حيث استخدم الكمبيوتر لتعليم بعض مهارات الجودو ودراسة **محمد جزر** ٢٠٠٤م حيث استخدم الكمبيوتر في رفع مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات في الكرة الطائرة ، ودراسة **محمد بدر الدين** ٢٠٠٦م حيث استخدم الكمبيوتر لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية ودراسة **احمد أبو زيد** ٢٠٠٧م استخدم الوسائط المتعددة في رفع التحصيل المعرفي ومستوى المهارات الأساسية في الكرة الطائرة .

(٩٢) (١٠١) (٥٥) (٨٣) (١٦) (٢٦) (٣١) (٦٢) (٦٤) (١٢)

بينما استهدفت دراسات أخري تعلم بعض المعارف النظرية في مجال التربة الرياضية كما في دراسة **Carlson** ١٩٩٢م حيث استخدم الوسائل المتعدد التفاعلية فى إعداد معلم المرحلة الابتدائية ، ودراسة **Alvares & Francisco** ١٩٩٢م حيث استخداما برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس القوانين وإجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس ، ودراسة **Pad field & Others** ٢٠٠٠م حيث هدفت الدراسة إلي مدي إدراك الطلاب للكمبيوتر في التربية الرياضية ، ودراسة **احمد حسين** ٢٠٠٥م حيث هدفت الدراسة إلي فاعلية برنامج الوسائل الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإنجاز الرقمي في مسابقات الميدان والمضمار مما أفاد الباحث في تحديد أهداف هذه الدراسة . (٩٥) (٩٢) (١٠٧) (١٤)

٢- من حيث المنهج المستخدم:

اتفقت جميع الدراسات علي إستخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج المستخدمة لمثل هذه الدراسات ، وقد اختلفت التصميمات التجريبية المستخدمة في تلك الدراسات فقد استخدم المنهج التجريبي ذو التصميم القبلي البعدى لمجموعة واحدة كما في دراسة **Pad field & Others** ٢٠٠٠م واستخدم المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين احدهما تجريبية الاخري ضابطة كلا من **Alvares & Francisco** ١٩٩٢م ، **Soucie& Katz** ١٩٩٢م **Bai weidong** ١٩٩٥م ودراسة **أحمد رخا** ٢٠٠٣م ، ودراسة **محمد علي ومصطفي عبد القادر** ٢٠٠٣م ، ودراسة **عثمان مصطفي وهشام محمد** ٢٠٠٣م ودراسة **إجلال جبر** ٢٠٠٤م ، ودراسة **محمد جزر** ٢٠٠٤م ودراسة **أحمد حسين** ٢٠٠٥م ، ودراسة **فاطمة بيسوني** ٢٠٠٥ ، ودراسة **محمد بدر الدين** ٢٠٠٦م ودراسة **احمد طلعت** ٢٠٠٧م ، مما أفاد الباحث في استخدام المنهج التجريبي في دراسته . (١٠٧) (٩٢) (١١٢) (٩٤) (١٠) (٧٢) (٤٨) (٦) (٦٢) (١٤) (٥٤) (٦٤) (١٢)

٣- من حيث عينة البحث:

تراوح حجم العينة في الدراسات المرتبطة بالأنشطة الرياضية والألعاب الاخري وبعض المعارف النظرية في مجال التعليم والتعلم الحركي من (٢٠) إلي (٢٠٠) فردا وقد تمثلت العينة في هذه الدراسات من اللاعبين والمعلمين والطلاب في مراحل التعليم المختلفة .

فقد استخدمت عينة اللاعبين كما في دراسة **محمد علي ومصطفي عبد القادر** ٢٠٠٣م وبلغ حجم العينة (٤٠) لاعب ، بينما استخدمت عينة التلاميذ في التعليم الأساسي كلا من **مصطفي الجيلاني** ٢٠٠٠م ، **النبوي سلامة** ٢٠٠١م **عثمان مصطفي وهشام محمد** ٢٠٠٣م **محمد بدر الدين**٢٠٠٦م **واحمد طلعت** ٢٠٠٧م وتراوح حجم العينة من (٢٨) إلي (٦٠) تلميذا .

(٧٢) (٨٠) (٢٦) (٤٨) (٦٤) (١٢)

كما استخدم كلا من **أحمد عبد الفتاح** ٢٠٠١م ، **خالد فريد** ٢٠٠٢م **محمد سعد ومحمد علي وهاني عبد المنعم** ٢٠٠٣م ، **محمد جزر**٢٠٠٤م **وفاطمة بسيوني** ٢٠٠٥م عينة من طلاب كليات التربية الرياضية وتراوح حجم العينة من (٢٠) إلي (٦٦) طالب ، مما أفاد الباحث في اختيار العينة من طلبة كلية التربية الرياضية بدمياط .

(١٣) (٣١) (٦٨) (٦٢) (٥٤)

٤- من حيث أهم النتائج:

اتفق معظم هذه الدراسات علي تفوق المتغير التجريبي علي الطرق التقليدية في تعلم المهارات الأساسية في الأنشطة الرياضية المختلفة والمعارف النظرية في مجال التعليم والتعلم الحركي.