الفصل الثالث
١/٣ الدراسات السابقة وفروض البحث

١/١/٣: الدراسات العربية.

٢/١/٣: الدراسات الأجنبية.

٣/١/٣: التعليق على الدراسات السابقة.

٤/١/٣: فروض البحث.

obeikandl.com

١/٣ـ الدراسات المرتبطة وفروض البحث

قام الباحث بإجراء مسح شامل للدراسات والبحوث التي أجريت في المجال الرياضي وفي مجالات التعلم المختلفة والمتعلقة بموضوع البحث الحالي، وذلك من رسائل الماجستير والدكتوراه والدوريات والمؤتمرات العلمية، بالإضافة إلى الاتصال بمواقع الإنترنت، وذلك لجمع كل ما يخص ويفيد ويحدد موضوع البحث، وبناء على ما سبق قام الباحث باختيار الدراسات المناسبة لطبيعة البحث الحالي وترتيبها تصاعديا من حيث تاريخ إجرائها من الأقدم إلى الأحدث، وكذلك تقسيم الدراسات إلى دراسات عربية وأجنبية تتعلق بمجال تعلم مهارات الأنشطة الرياضية بما يتشابه وينسجم مع موضوع البحث الحالي.

١/١/٣: الدراسات العربية:

١. دراسة **"أيمن عبد الرحمن، عصام الدين عزمي** (٢٠٠١) (٢٢) وموضوعها **"فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على صعوبات تعلم بعض مهارات درس التربية الرياضية للتلاميذ ذوى الأنماط الجسمية المختلفة بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمدينة المنيا"** وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة علي صعوبات تعليم بعض مهارات درس التربية الرياضية للتلاميذ ذوى الأنماط الجسمية المختلفة بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي واستخدم الباحثان **المنهج** التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وبلغ حجم العينة (٣٠) تلميذًا من تلاميذ الصف الثاني من الحلقة الثانية من التعليم الأساسي واستخدم الباحثان اختبار الذكاء - واختبارات عناصر اللياقة البدنية – واختبارات مهارية، وكانت أهم **النتائج** أن البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة له تأثير إيجابي في علاج صعوبات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية وإن البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة أفضل من استخدام الطريقة التقليدية.

٢. دراسة **"عبد العزيز محمد عبد العزيز"** (٢٠٠٢) (٣٧) وموضوعها **"تأثير برنامج الرسوم المتحركة على تعلم سباحتي الزحف على البطن والظهر لدى المبتدئين بمحافظة المنيا"** وهدفت الدراسة إلى تصميم ومعرفة ما مدى تأثير برنامج الرسوم المتحركة على تعلم سباحتي الزحف على البطن والظهر، واستخدم الباحث **المنهج** المسحي ثم المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة وبلغ حجم العينة (١٢) تلميذا من مدارس السباحة بمحافظة المنيا، وكانت أهم **النتائج** أن الرسوم المتحركة لها تأثير إيجابي في التحصيل المعرفي لتعلم سباحتي الزحف على البطن والظهر.

٣. دراسة **"علاء الدين محمدي عبد الحميد"** (٢٠٠٢) (٤٣) وموضوعها **"أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة علي تعلم بعض مهارات كرة السلة للحلقة الأولى من التعليم الأساسي"** وهدفت الدراسة إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة ومعرفة أثره علي تعلم بعض مهارات كرة السلة والتحصيل المعرفي والجانب الوجداني لدى التلاميذ، واستخدم الباحث **المنهج** التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وبلغ حجم العينة (٣٠) تلميذا من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، واستخدم الباحث (اختبار الذكاء- واختبار معرفي- واختبارات مهارية في كرة السلة- واستبيان وجداني)، كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** أن استخدام فيلم الرسوم المتحركة كان له تأثير إيجابي في اكتساب التلاميذ المعلومات والمعارف النظرية في التحصيل المعرفي وساهم في تحسين مستوى التلاميذ في الأداء المهاري للمهارتين قيد البحث للمجموعة التجريبية، وأن الرسوم المتحركة كانت لها تأثير فعال في تحقيق الجانب الوجداني لأفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم إذ ساعد على إزالة الملل والرتابة،وأن استخدام الرسوم المتحركة أفضل من طريقة التعلم التقليدية (المتبعة) من قِبَل المعلم،وأن الطريقة المتبعة في الدرس (الشرح االلفظى والنموذج) لها تأثير إيجابي على اكتساب المعلومات والمعارف النظرية في التحصيل المعرفي وفى تعلم المهارتين قيد البحث للمجموعة الضابطة.

٤. دراسة **"رشيد عامر محمد عامر"** (٢٠٠٣) (٣٠) وموضوعها **"أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة علي تعلم بعض المهارات الأساسية لناشئي كرة القدم"** وهدفت الدراسة إلى التعرف علي تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة علي تعلم بعض المهارات الأساسية لناشئ كرة القدم، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وبلغ حجم العينة (٣٠) ناشئ من لاعبي كرة القدم، واستخدم الباحث (اختبار الذكاء- واختبارات بدنية- واختبارات مهارية) كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** أن البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة ساعد على التحليل العقلي للحركة وراعى التسلسل المنطقي لها بطريقة منظمة مما ساعد على تذكر تلك الحركة، وأن استخدام الرسوم المتحركة أفضل من الطريقة التقليدية في تعليم مهارات كرة القدم.

٥. دراسة "**عثمان مصطفى عثمان وهشام محمد عبد الحليم**"(٢٠٠٣) (٤٠) وموضوعها "**أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي**" وهدفت الدراسة إلى التعرف علي أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض مهارات كرة السلة بدرس التربية الرياضية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، واستخدم الباحثان **المنهج** التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وبلغ حجم العينة (٣٠) تلميذًا من تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، واستخدم الباحثان (اختبار الذكاء- واختبارات القدرات البدنية- واختبارات المهارات الحركية) كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** أن البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة له تأثير إيجابي علي تعلم المهارات الأساسية لكرة السلة، وأن البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة أفضل من استخدام الأسلوب التقليدي في تعليم مهارات كرة السلة بدرس التربية الرياضية.

٦. دراسة "**أمل عبد اللطيف عبد المجيد**" (٢٠٠٦) (١٧) وموضوعها "**تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الابتدائية في دولة الكويت**" وهدفت إلى دراسة فاعلية البرنامج المقترح للرسوم المتحركة، وتصميم برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي للتعرف على تأثيرها على كلٍ من مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات الحركات الأرضية في الجمباز لبعض تلاميذ المرحلة الابتدائية، اكتساب المعارف والمعلومات الخاصة بمهارات الحركات الأرضية. واستخدمت الباحثة **المنهج** التجريبي بتصميم المجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وبلغ حجم العينة (٤٨) تلميذ من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدارس معاذ العدوية بدولة الكويت بالطرق العشوائية العمدية، واستخدمت الباحثة (ميزان طبي- وجهاز الرستاميتر لقياس الطول- وساعة إيقاف- وحاسب آلي للعرض- وبرنامج الرسوم المتحركة) كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** أن البرنامج التعليمي المقترح بالرسوم المتحركة يؤثر تأثيرا إيجابيا على المهارات، يؤثر البرنامج التعليمي المقترح بالرسوم المتحركة تأثيرا إيجابيا على التحصيل المعرفي للمهارات قيد البحث، وأن استخدام الرسوم المتحركة في البرنامج التعليمي لمهارات الجمباز يساهم في المزيد من الدافعية في عملية التعلم.

٧. دراسة "**علا على عبد الحليم**" (٢٠٠٨) (٤٢) وموضوعها "**برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة وأثره على التصور الحركي وتعلم بعض مهارات الجمباز الفني للأطفال من (٦-٨) سنوات**" وهدفت الدراسة إلى تصميم برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة لتعلم بعض مهارات الجمباز الفني للأطفال من(٦-٨) سنوات، والتعرف على تأثير البرنامج التعليمي بالرسوم المتحركة على تعلم بعض مهارات الجمباز الفني، واستخدمت الباحثة **المنهج** التجريبي ذو المجموعة الواحدة وبلغ حجم العينة (٣٢) من أطفال مدارس الجمباز بأندية الإسكندرية، واستخدمت الباحثة (الاستمارات- واختبارات بدنية- واختبارات تقييم مستوى الأداء المهاري للجمباز الفني) كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** أن برنامج الرسوم المتحركة المقترح يؤثر تأثيرًا إيجابيا على مستوى التصور الحركي لمراحل المهارات الحركية ،وأن برنامج الرسوم المتحركة المقترح يؤثر تأثيرًا إيجابيا على تعلم المهارات الحركية الأساسية للجمباز الفني على جهاز الحركات الأرضية، توجد علاقة ارتباط موجبة بين نتائج التصور الحركي للمهارات والتعلم المهاري لهذه الحركات.

٨. دراسة **وائل عبد الرحيم إبراهيم** (٢٠٠٨) (٦٦) وموضوعها "**فاعلية برنامج للرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الآلي على تعلم مهارات وحدة تعليمية في درس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية**" وتهدف الدراسة إلى تصميم برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الآلي في تعلم وحدة تعليمية في درس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وذلك للتعرف على اثر البرنامج المقترح على كل من مستوى الأداء المهاري لوحدة تعليمية في كرة السلة، الجانب المعرفي، الجانب الوجداني لتلاميذ المرحلة الابتدائية، واستخدم الباحث **المنهج** التجريبي بالطريقة العمدية العشوائية مقسمة إلى مجموعتين قوام كل مجموعة (٢٠) تلميذا وبلغ حجم العينة (٤٠) تلميذا من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مدرسة القدس الخاصة بالباجور منوفية، واستخدم الباحث (ملعب كرة سلة - ١٥ كرة سلة - شريط قياس - أجهزة حاسب آلي - البرنامج التعليمي المقترح) كأدوات لجمع البيانات ، وكانت أهم **النتائج** يؤثر أسلوب التعلم الذاتي باستخدام الحاسب الآلي من خلال الرسوم المتحركة تأثيرا ايجابيا على تعلم بعض مهارات كرة السلة لتلاميذ المجموعة التجريبية، إن أسلوب التعلم الذاتي باستخدام الحاسب الآلي من خلال الرسوم المتحركة كان أكثر تأثيرا على تعلم المهارات قيد البحث من الأسلوب التقليدي في التعليم مما يدل على فاعليته.

٩. دراسة **منار خيرت على أحمد** (٢٠١٠) (٦١) وموضوعها "**تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين**" وهدفت الدراسة إلى بناء برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة ومعرفة تأثيره على تعلم سباحة الزحف على البطن للأطفال المبتدئين من سن (٩-١٠) سنوات للتعرف على مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لسباحة الزحف على البطن لمجموعتي البحث (التجريبية–

والضابطة)، والتعرف على الآراء والانطباعات الوجدانية لأطفال المجموعة التجريبية نحو استخدام الرسوم المتحركة في تعلم سباحة الزحف على البطن، واستخدمت الباحثة **المنهج** التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وذلك لمناسبتها لطبيعة هذه الدراسة، وبلغ حجم العينة (٤٥) طفلا من الأطفال المبتدئين بفصول تعلم السباحة بمركز خدمة المجتمع وتنمية البيئة بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق، واستخدمت الباحثة (الاستمارات- واختبار الذكاء- واختبارات بدنية ومهارية- واختبارات تقييم مستوى الأداء المهاري) كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الرسوم المتحركة على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي) مما يدل على فاعلية البرمجية وتأثيرها على تعلم سباحة الزحف على البطن، ويساهم البرنامج بطريقة إيجابية وفعالة في تعلم سباحة الزحف على البطن وتحسين مستوى التحصيل المعرفي لأطفال المجموعة التجريبية، وأن استخدام البرمجية يؤثر تأثيرًا إيجابيًا في اكتساب الأطفال للمعلومات والمعارف النظرية في التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية.

٢/١/٣: الدراسات الأجنبية:

١. دراسة **ميشيل مولان Michelle Mullen** (١٩٩٩) (٨٩) وموضوعها "التعليم باستخدام وسائط الهيبرميديا المتضمنة للرسوم المتحركة داخل فصول التربية الرياضية" وهدفت الدراسة إلى التعرف على نتائج استخدام وسائط الهيبرميديا المتضمنة للرسوم المتحركة على تعلم بعض مهارات كل من (الجمباز العام – الجمباز الفني – ألعاب القوى)، وذلك باستخدام المنهج التجريبي بتصميم مجموعه واحده يجرى عليها القياس القبلي والبعدي، وذلك على عينة قوامه (٢٠) طفل من الأطفال المشتركين بمركز تنمية الموهوبين بولاية كاليفورنيا، وأسفرت النتائج عن أن استخدام الرسوم المتحركة كوسيط تعليمي جاء كأفضل نتائج للتعلم عن باقي وسائط الهيبرميديا التي استخدمت في هذا البرنامج.

٢. دراسة **"زو Zhou"** (٢٠٠٠) (٩٦) وموضوعها **"البحث في تقنيات الوسائط المتعددة في تدريس التربية الرياضية"** وهدفت الدراسة إلى البحث في تقنيات الوسائط المتعددة المستخدمة في تدريس التربية الرياضية، واستخدم الباحث **المنهج** التجريبي، وبلغ حجم العينة (٦٤) طالبًا من طلاب كلية التربية الرياضية، وكانت أهم **النتائج أن** تطبيق تقنيات الوسائط استطاعت إعادة تشكيل مفاهيم ومقاييس التعلم بغرض جعل الطلاب يفهمون عدد من المفاهيم من خلال حواسهم الخمسة،كما أنها تحسن مستوى الفهم للوصول إلى الغرض المطلوب من التعليم للطلاب.

٣. دراسة **"ستان هيوارد Stan Hayward"** (٢٠٠١) (٩٥) وموضوعها **"استخدام الكمبيوتر والرسوم المتحركة في تعليم المهارات الحركية لرياض الأطفال"** وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام الرسوم المتحركة على تعلم المهارات الحركية الأساسية لأطفال مرحلة رياض الأطفال، واستخدم الباحث **المنهج** التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة وبلغ حجم العينة (٢٠) طفلًا من أطفال مرحلة رياض الأطفال، واستخدم الباحث (اختبارات القدرات البدنية- واختبارات المهارات الحركية الأساسية) كأدوات لجمع البيانات، وكانت أهم **النتائج** أن استخدام الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية تأتى بنتائج إيجابية في مجال التعليم الحركي لمرحلة رياض الأطفال.

٤. دراسة **ماينارد Maynard** (٢٠٠٢) (٨٨) وموضوعها **"التعلم بواسطة الرسوم المتحركة لبعض مهارات كرة اليد"** وهدفت الدراسة إلى التعرف على الفروق بين استخدام الطرق التقليدية واستخدام الرسوم المتحركة في تعلم بعض مهارات كرة اليد (التمرير – التنطيط – التصويب)، وذلك باستخدام المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطه، على عينة قوامها (٣٠) تلميذ من تلاميذ مدرسة الموهوبين بإحدى المدارس بلندن، وأسفرت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائيا بين استخدام الرسوم المتحركة واستخدام الطرق التقليدية لصالح الرسوم المتحركة في تعليم بعض مهارات كرة اليد (التمرير – التنطيط – التصويب).

٣/١/٣: التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال ما توصل إليه الباحث من دراسات سابقة مرتبطة بموضوع البحث والتي أجريت على مختلف المجالات بصفة عامة والأنشطة الرياضية بصفة خاصة، فسوف يتناول الباحث مناقشتها من حيث الأهداف، والمنهج، والعينة، والنتائج، والأدوات المستخدمة، ومدى الاستفادة منها.

١- المنهج:

اتفقت جميع الدراسات السابقة على استخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج العلمية المستخدمة لمعرفة تأثير متغير مستقل على متغير تابع وذلك باستخدام أحد التصميمات التجريبية كاستخدام مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة أو المنهج التجريبي باستخدام ثلاث مجموعات، مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة أو المنهج التجريبي باستخدام المجموعة الواحدة، مما أفاد الباحث في اختياره للمنهج والتصميم التجريبي الذي سوف يستخدمه في الدراسة الحالية.

٢ – الأهداف:

هدفت جميع الدراسات السابقة إلى التعرف على تأثير البرنامج المقترح باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم المهارات الرياضية المختلفة مما ساعد البحث في تحديد أهداف الدراسة الحالية.

٣- العينة:

لقد تنوعت العينة في الدراسات السابقة طبقا للهدف المراد تحقيقه فهناك بعض الدراسات اشتملت عينة الدراسة بها على تلاميذ الحلقة الأولى والثانية من التعليم الأساسي، وبعض الدراسات اشتملت العينة على طلاب كليات التربية الرياضية، وأخرى على مبتدئين في مدارس تعليم السباحة وغيرها على أطفال.

وقد اختلف حجم العينة في الدراسات السابقة كل بما يحقق هدف البحث.

٤- المعالجات الإحصائية:

اختلفت المعالجات الإحصائية الخاصة بالدراسات السابقة باختلاف الهدف من كل دراسة، إلا أنها اتفقت على استخدام بعض المعالجات الإحصائية الأولية مثل (المتوسط الحسابي- والانحراف المعياري-والوسيط- ومعامل الالتواء–والتجانس- واختبار (ت)- ومعامل الارتباط "بيرسون").

٥- أهم النتائج:

اكتفت معظم الدراسات بالإشارة إلى وجود تأثير إيجابي في استخدام الرسوم المتحركة في تدريس مختلف الأنشطة الرياضية، وتفوق المجموعات التجريبية التي درست بهذا الأسلوب بالمقارنة بالمجموعات الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية، مما أحدث تأثيرا فعالا في الارتقاء بالعملية التعليمية، مواكبة في ذلك التطور الحادث للوسائل التكنولوجية في العصر الحديث.

٦- أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

ساهمت جميع الدراسات السابقة في مساعدة الباحث فيما يلي:

أ. تحديد الخطوات المتبعة في الإجراءات سواء من النواحي الإدارية أو الفنية.
ب. صياغة أهداف وفروض البحث.
ج. إنتاج البرمجية المقترحة المعدة بتقنية الرسوم المتحركة المستخدمة في البحث.
د. اختيار المنهج المناسب لطبيعة إجراءات البحث.
ه. تحديد الطريقة المثلى لاختيار عينة البحث.
و. تحديد خطوات بناء البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة وعرضه عن طريق الحاسب الآلي.
ز. تحديد وسائل وأدوات جمع البيانات المناسبة لطبيعة البحث.
ح. تحديد أنسب المعالجات الإحصائية التي تتفق مع أهداف وعينة البحث.
ط. الوقوف على طبيعة عرض ومناقشة النتائج وما توصلت إليه الدراسات من نتائج لتفسير وتعضيد نتائج البحث الحالي.

ويتضح مما سبق أن الرسوم المتحركة تم تطبيقها في كثير من الأنشطة الرياضية فيما عدا رياضة التنس أي لا يوجد أي دراسة استخدمت الرسوم المتحركة في تعلم مهارات التنس على حد علم الباحث وهذا ما دعي الباحث للقيام بهذا البحث كمحاولة لإضافة علمية جديدة في مجال رياضة التنس .

obeikandl.com

٤/١/٣: فروض البحث:

١. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي في تعلم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس لأطفال المجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي .
٢. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي في تعلم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس لأطفال المجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي
٣. توجد فروق دالة إحصائياً في تعلم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية.
٤. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي في اختبار التصور الحركي لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس لأطفال المجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي.
٥. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي في اختبار التصور الحركي لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس لأطفال المجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي.
٦. توجد فروق دالة إحصائياً في التصور الحركي بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية".
٧. توجد علاقة إرتباطية موجبة في القياس البعدي للتصور الحركي وتعلم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية".

obeikandl.com

obeikandl.com