الفصـــــــل الثانـــى

القراءات النظرية والدراسات المرتبطة

أولاً : القراءات النظرية

- التعلم الذاتى :

أ- الوسائط المتعددة .

ب- التعليم المبرمج :

- الكُتيِّب المبرمج .

ثانياً : الدراسات المرتبطة :

- التعليق على الدراسات المرتبطة .

obeikandl.com

الفصـــــــل الثانـــى

القراءات النظرية والدراسات المرتبطة

أولاً : القراءات النظرية

مفهوم التعلم الذاتى

شـــهد النـــصف الثانى من القرن الماضى ظهور نظام جديد يُمكِّن المتعلمين من التعلم بأنفسهم دون مـــساعدةٍ من معلم ، معتمدين فى ذلك على قدراتهم الذاتية الخاصة ، وعلى الرغم من أن المتعلمين يـــتفاوتون فى هذه القدرات فيما بينهم كما أنهم يتفاوتون فى سرعة ونمو هذه القدرات تبعاً لعمليات النمو التى يمرون بها ؛ إلا أنه وُجد أن مهارات التعلم قد تختلف وتتنوع من مرحلةٍ إلى مرحلة تبعاً للمؤثرات البيئـــية التـــى يتعرضون لها ومقدارها والتفاوت فى طريقة إستجابة كل منهم لتلك المؤثرات وسرعتها وبالتالى إلى مقدار التعلم الحاصل نتيجة ذلك . (١٤٨)

ويهـــدف التعلم الذاتى إلى الإهتمام بالطالب والتركيز عليه فى عمليتى التعليم والتعلم ، وتصميم برامج خاصة له بحيث يُترَك أمر تقدمه إلى قدراته الفردية وسرعته الذاتية (الخطو الذاتى ، التنوع) ، كمـــا يـــتطلب توفير سلسلة من الأهداف السلوكية وإقتراح الأنشطة التعلمية التى تساعد على تحقيق تلك الأهـــداف نتـــيجة إكتـــساب المتعلم لخبرات غير مباشرة أو خبرات بديلة ، ويتطلب أيضاً توفير المواد التعليمية والمصادر التى يحتاجها الطالب . (٦٠ : ١٠) ، (٦١ : ٢٨٠) ، (١٤٨)

ويتأثـــر التعلم بصفةٍ عامة إلى حدٍ كبير بطرق التدريس التى يتَّبِعها المعلم ، لذا فإن التعلم الذى يقوم على أساس من التجريب والتطبيق ينتقل أثره بصورة أسهل وأسرع من التعلم الذى يُلَقَّن فيه المتعلم ، وهـــناك أساليب عديدة فى طرق التدريس تجعل من المتعلم أساس العملية التعليمية وتُوَجِّهَهُ لإكتساب المهـــارات الأساســـية من خلال التعلم الذاتى ؛ حيث أكدت الدراسات الحديثة ونظريات علم نفس التعلم على أهمية قيام المتعلم بتعليم نفسه بنفسه وبذل الجهد من أجل تعديل سلوكه وكذلك تساعده على مراعاة الفروق الفردية . (٧٧ : ١٣٥)

وتُعتبر عدم مراعاة الفروق الفردية فى قدرات المتعلمين من أهم وأكبر نقاط الضعف الموجهة لطـــرق الـــتدريس التقلـــيدية ، وهذا الإسلوب – الطرق التقليدية "الشرح والعرض" – لا يمكن قبوله فى الـــوقت الحالـــى الذى تسعى فيه كل الطرائق إلى إستغلال إمكانات المتعلمين الذاتية ومحاولة تطويرها وتـــرقيتها ، لذا تتجه المؤسسات التعليمية والتربوية المختلفة إلى أساليب التعلم الذاتى ؛ حيث أنها توفر فرص التعلم لكل متعلم حسب قدراته وإمكاناته وإستعداداته وبالسرعة المناسبة له ، وهذا الإسلوب يُسهم فى تقدير المتعلم لذاته والإعتماد على النفس وإكتساب مهارات التعلم الذاتى . (٧٧ : ١٣٥)

ولهـــذا فإن التعلم الذاتى من أهم أساليب التعلم التى تُتيح توظيف مهارات التعلم بفاعلية عالية ، ممـــا يُـــسهم فـــى تطويـــر الإنسان سلوكياً ومعرفياً ووجدانياً ، وتزويده بسلاحٍ هام يُمكِّنه من إستيعاب معطـــيات العصر القادم ، وهو نمط من أنماط التعلم الذى نُعلِّم فيه المتعلم كيف يتعلم ما يريد هو بنفسه أن يـــتعلمه ، وحيث أن المتعلمين يختلفون إختلافاً كبيراً فى سماتهم الشخصية ، وتحصيلهم الدراسى ،

وإســتعداداتهم ، ودافعيــتهم وبالتالى يتطلب مراعاة هذا الإختلاف بين المتعلمين تَبَنِّى صيغاً جديدة تقوم على أسس منهجية نظامية ، تُحوّل الفكر التربوى من المستوى النظرى إلى مستوى الممارسة والتطبيق العملــى ، وهذا ما أدى إلى الدعوة إلى تفريد التعليم ، حيث أن التعليم الفردى هو ذلك النوع من التعليم الذى تُراعَى فيه الفروق الفردية . (٧ : ١٢٥) ، (٥٤ : ١٢٣-١٤١) ، (١٥١)

ويُعــد الــتعلم الذاتى أحد أساليب التعلم التى يقوم فيها المتعلم بالدور الأكبر فى الحصول على المعــرفة ويصبح هو محورها والمسيطر على متغيراتها ، وهو يفيد المتعلم ويصبح جزءاً من شخصيته ، وهــو يقــوم علــى نشاط المتعلم حيث يمر من خلاله ببعض المواقف التعليمية ، ويكتسب المعارف والمهارات بما يتوافق مع سرعته وقدراته الخاصة ، لذلك فالتعلم الذاتى يقرر فيه المتعلم متى وأين يبدأ وأية الوسائل والبدائل يختار ، وهو المسئول عن تعلُّمه وعن النتائج التى يحققها والقرارات التى يتخذها ويمكن أن يستخدم المتعلم فى ذلك ما أسفرت عنه التكنولوچيا من مواد مبرمجة ووسائل تعليمية متعددة ، وذلك بهدف تحقيق الأهداف التربوية . (١٢٢ : ٥٧) ، (١٢٨ : ٣٢٣)

ويــتوقف التعلم الذاتى على المتعلم نفسه ، ويُستخدم فى تعلمه وسائط إتصال تعليمية معدة لهذا الغــرض " الــتعلم الذاتــى " مثل الكتب المبرمجة ، والشرائح الشفافة ، والفيلم التعليمى ، والتليفزيون التعليمى ، والكمبيوتر التعليمى ..... وغيرها من وسائط الإتصال ، ويكون دور المعلم فيها دوراً قائماً على التوجيه والإرشاد . (١٢٣ : ٢١)

وتــتطلب الحــضارة المعاصرة تعليماً متجدداً ، ومستمراً طوال الحياة ، مما جعل هناك نظرة جديــدة للفرد تقوم على إحترام تفكيره وقدراته وإرادته فى تحديد مسار تعليمه وحياته ، ومن هنا كانت ظاهــرة الفــروق الفــردية أكثــر تقديراً وإحتراماً من قِبل القيادات التربوية ، وما ترتب على ذلك من ضــرورة تغيــر وتنوع المناهج لمقابلة الفروق بين المتعلمين ، ولا يمكن للتعليم النظامى أن يحقق ذلك بــدون الأخذ بإسلوب التعلم الذاتى ، ويقول "**يوريس كليوتشينكوف**" " من المُسلَّم به اليوم أنه لم يعد من الممكــن أن يــتم تعليم المرء دفعة واحدة فى فترة من فترات حياته ثم يتوقف بعدها عن التعليم ، وإنما ينبغى له أن يعرف كيف يجدد معارفه ومعلوماته طوال حياته " . (١٣١ : ٥٠) ، (١٣٩ : ٣٣)

ويذكر " بــود **Boud** ١٩٨٩م" أن التعليم المفرد مصطلح يُستخدم ليصف أشكال التدريس فى أية تعلــيم يعتنى بالفرد داخل الجماعة أكثر من الإعتناء بالجماعة على حساب الفرد أو بعض الأفراد ، فهو إتجــاه يسمح للمتعلم بالمرونة فيما يتعلق بخطوات الدراسة ووقتها ، وفيما يتعلق بالقدرات الخاصة لكل مــتعلم ، ويــشير التعلــيم المفرد Individualized Instruction إلى جميع الأساليب التى يتعلم فيها المــتعلم بنفــسه ويقوم بنشاط مستقل للتقدم فى الدراسة ، وفى هذا الصدد يرى " بود **Boud** " أن كلمة تعلــيم Instruction إستُخدمت فى إنجلترا كبديل لكلمة التعلم Learning كما إستُخدم مصطلح الخطو الذاتــى Self-Paced كــبديل لكلمة المفرد ، ولذلك فإن التعليم المفرد يطلق عليه التعليم بالخطو الذاتى Self Passed Instruction ، كمــا يُستخدم أيضاً " التعليم الذاتى " Self-Instruction ، أو " التعليم قصير الخطى " Contort learning بنفس المعانى التى يُستخدم فيها " التعليم المفرد ". (١٣٢ : ٣٢٠)

ويتمـــثل دور المعلم فى التعلم الذاتى فى أنه يهيئ الموقف التعليمى ومنظومته على النحو الذى يـــستثير دوافع المتعلم إلى التعلم ويزيد من قدرته فى الإعتماد على نفسه فى تعلمه متفاعلاً مع مصادر الخبـــرة المخـــتلفة ، بمـــا يعينه على إكتساب مهارات التعلم الذاتى والقدرة على تقويم مدى تقدمه نحو تحقيق الأهداف المنشودة . (٣ : ٣٧٩) ، (٣٩ : ١١٧،١١٨)

ويعـــتمد التعلم الذاتى على المشاركة النشطة من جانب المتعلم ، وجوهر هذه الفكرة أن المتعلم لا يُعلِّمَـــه أحـــد ، ولكنه يتعلم بنفسه من خلال دراسة برنامج أو مادة تعليمية معينة ، ولذا فإن مسئولية تعليمه أصبحت تقع عليه ، وهو لا يستطيع أن يحقق الأهداف إلا إذا شارك بجدٍ ونشاط فى هذه العملية ، وتتمثل هذه المشاركة النشطة فى القراءة والدراسة المستمـــرة وتنفيـــذ الأنشطـــة والإعتمـــاد علـــى مـــصادر عديـــدة ومتـــنوعـــة للـــتعلـــم ، وإجراء بحـــوث وكتابـــة مقالات ، وكل هذا يعتمـــد على المتعلـــم ذاتـــه . (١٤٢ : ٣٩٢)

وبناءاً على ما سبق يرى الباحث أن التعلم الذاتى هو ركنٌ أساسى ونمطٌ هام فى ظل منظومة التعلـــيم المخطَّـــط والمنظَّم والموجَّه فردياً أو ذاتياً ، حيث يمارِس المتعلم فيه كافة الأنشطة التعليمية وينتقل بينها – بين الأنشطة – من خلال السرعة التى تناسبه ، ويتم ذلك تحت مظلة المعلم الذى يكون مرشـــداً وموجهاً له حينما يلزم الأمر ، كما يرى الباحث أن التعلم الذاتى هو عملية إجرائية مقصودة يقـــوم فيها الطالب بالإستفادة من التطبيقات التكنولوچية المختلفة بهدف تعليم نفسه بنفسه من خلال برنامج تعليمى (كُتيِّب مُبرمج – وسائط متعددة) وذلك وفقاً لسرعته الذاتية فى التعلم .

ويخـــتلف الـــتعلم الذاتـــى إختلافاً جذرياً عن التعليم بالطريقة التقليدية من حيث طريقة التعلم وكيفية التحكم فى بيئة الطالب للوصول إلى نتائج تعليمية مرغوبة .

والجدول التالى يوضح الإختلاف بين كلٍ من التعلم الذاتى والتعليم التقليدى :

جدول (٢)

مقارنة بين التعلم الذاتى والتعليم التقليدى

مجال المقارنة	التعليم التقليدى	التعلم الذاتى
الطالب	متلق سلبى	محور فعال فى التعلم
المعلم	ملقّن	يشجع الإبتكار والإبداع
الطريقة	واحدة لكل المتعلمين	متنوعة تناسب الفروق الفردية
الوسائل	سمعية بصرية لكل المتعلمين	متعددة ومتنوعة
الهدف	وسيلة لعمليات ومتطلبات	التفاعل مع العصر والهيئة
التقويم	يقوم به المعلم	يقوم به المتعلم

(٧ : ١٢٦) ، (٥٠ : ١٤) ، (١٥١)

وحـيث أن الهـدف من هذه الدراسة قائم على التعلم الذاتى من خلال تقنية الوسائط المتعددة والكُتيِّب المبرمج .

فـسوف يـتم التعرف أولاً على البرمجة التعليمية (التعليم المبرمج) ، ثم بعد ذلك يتم الإنتقال إلى كلٍ من : (الوسائط المتعددة ، الكُتيِّب المبرمج) .

مفهوم التعليم المبرمج

يعتبر التعليم المبرمج من الأنماط الحديثة فى التعليمحيث يقوم فيه الطالب بنفسه بإكتساب قدر من المعـارف والمهارات والإتجاهات والقيم التى يحددها البرنامج الذى بين يديه من خلال وسائط وتقنيات الـتعلم (مواد تعليمية مطبوعة من خلال كُتيِّب مبرمج أو مبرمجة على الحاسب الآلى أو على أشرطة صـوتية أو مرئية فى موضوع معين أو مادة أو جزء من مادة) ، وتتيح هذه البرامج الفرص أمام كل طالب لأن يسير فى دراسته وفقاً لسرعته الذاتية مع توافر تغذية رجعية مستمرة وتقديم التعزيز المناسب لزيادة الدافعية ، فهى برامج تعتمد على مبدأ الإستجابة والتعزيز ، وتُقسم الموضوعات الدراسية فيه إلى سلـسلة من خطوات صغيرة متتابعة تتدرج بالطالب من السهل إلى الصعب وكل خطوة تُوضع عادةً فى إطار يحتوى على بعض المعلومات التى تُعطَى للطالب وفى نهاية الإطار سؤال يتطلب إجابة ، وتكون الإجابـة عـادةً بوضع كلمة أو عبارة فى فراغ لهذا الغرض أو إختيار جواب واحد من أجوبة عشوائية متعددة ، أو الإشارة بنعم أو لا ، وعادةً تكون الإجابة فى مكانٍ آخر وعلى الطالب أن يقارن بين إجابته ومفـتاح الإجابـة ، فـإن كانت صحيحة فهو يستمر فى باقى الخطوات المحددة ، وإن لم تكن الإجابة صحيحة فإنه يُوجَّه إلى أُطُر أخرى تتضمن شروحاً أو إعادة قراءة للإطار .

وهـذه البـرامج يمكن إعداد مادتها التعليمية إعداداً خاصاً عن طريق عرضها فى صورة كُتيِّب مبرمج أو آلة تكنولوجية تعليمية مصممة خصيصاً لهذا الغرض ، عن طريق تقسيم المواد التعليمية إلى وحـدات وأُطـر صـغيرة لكى تُنَفَّذ فى خطوات متتابعة ، ويقوم الطالب بالسير فى تحصيل المعلومات حسب سرعته الخاصة . (٢٧ : ٦٦،٦٧) ، (٥٨ : ١٥٠) ، (٩٢ : ٦١) ، (١٥١)

ويُعـد التعليم المبرمج من أول الإستراتيجيات العلمية فى تفريد التعليم ، بمعنى أنه يُمكِّن الطالب من أن يعلم نفسه بنفسه ، وبحيث يسير فى تعلمه بالسرعة التى تناسب قدراته وإستعداداته ووفقاً لسرعته الخاصة ، أى أنه إسلوب يمكن أن يُراعَى فيه ما بين المتعلمين من فروق فردية .

(٥٨ : ١٥٣) ، (١٢٣ : ١٢٥)

وقـد سـاهم التعلـيم المبرمج فى تغير دور المعلم والطالب ، فأصبح دور الطالب أكثر صعوبة بـسبب المسئوليات التى فُرضت عليه ، حيث أصبح أكثر مشاركة وإيجابية وأقل إعتماداً على المعلم ، كمـا أصبح دور المعلم مرشداً وموجهاً للطالب ، حيث يلاحظ فى هذا الإسلوب (التعليم المبرمج) أن العلاقـة والـصلة بـين " المعلـم والطالب " فى التعليم المبرمج أضعف من صلته بالطالب فى الطرق التقليدية للتعليم ، بينما تكون الصلة الأكبر فيما بين " الطالب والبرنامج " .

(٢٢ : ٧٥) ، (٤٧ : ٨٩) ، (٥٥ : ٦٠)

وهناك مفاهيم عديدة للتعليم المبرمج ، ولكن جميعها تتفق فى هدفٍ واحد منها هو تعليم يخطط له مُسبقاً وتُنَظَّيم طرائقه بحيث تؤدى بالطالب إلى الغاية المرجوة منه وذلك بوضع المادة التعليمية فى شكل برنامج متكامل من حيث المحتوى والتنفيذ ، أو هو طريقة من طرق التعلم الذاتى يقود الطالب بالتدريج تحت إشراف المدرس وتوجيهاته - أو بدونه - إلى السلوك المنشود مع إعتبار خصائص الطالب وإحترامها ، وتُقسَّم المادة التعليمية المرغوب دراستها إلى وحدات صغيرة وتُقَدَّم للطالب على شكل سلسلة من الأُطُر المرتبة ترتيباً منطقياً دقيقاً (١٣٤ : ٤١٠) ، وفى هذا الصدد يذكر " **أحمد منصور** ١٩٩٠م " بأن التعلم الذاتى هو برنامج تعليمى أُعدت فيه المادة التعليمية إعداداً خاصاً لتُعرَض (المادة) فى صور مختلفة (كُتيِّب مبرمج - آلة تعليمية - أجهزة عرض) وذلك من أجل قيادة الطالب وتوجيهه نحو السلوك المنشود . (٤ : ٧٠،٦٩)

كما يُشير " **رضا البغدادى** ١٩٩٨م " نقلاً عن " **ولبرشيرام** " بأنه ذلك النوع من الخبرة التعليمية التى يأخذ فيها - مكان المدرس - برنامج يقود الطالب من خلال مجموعة معينة من أنماط السلوك المخطط والمتتابع بحيث يجعل من الأكثر إحتمالاً أن يسلك هذا الطالب فى المستقبل طريقاً معيناً مرغوباً فيه ، وبمعنى آخر أن يتعلم الطالب ما قصد أن يعلمه البرنامج عندما وضع ، وقد يوضع البرنامج فى آلة تعليمية أو فى كتاب تعليمى مبرمج . (٨٥ : ١٠٣)

ومما سبق يتضح أن هناك إتفاقاً بين الآراء على أن التعليم المبرمج يتميز بما يلى :

- أن الطالب هو محور العملية التعليمية وهو يتحمل مسئولية تعلمه بقيادة البرنامج التعليمى .
- أن التعليم المبرمج طريقة من طرق التعلم الذاتى بمعنى أن الطالب يعلم نفسه بنفسه .
- يقود الطالب برنامج تعليمى أُعدت فيه المادة التعليمية فى خطوات قصيرة ومتسلسلة منطقياً أو سلوكياً ويستند على النظرية السلوكية ، ويتم عرض مفهوم واحد فى الخطوة الواحدة .
- يتلقى الطالب تعزيزاً فورياً بعد كل إستجابة صحيحة .
- لا يستطيع الطالب الإنتقال من خطوة تعليمية إلى الخطوة التالية إلا بعد التأكد من صحة إستجابته على الخطوة السابقة .
- إنتقال الطالب من خطوة تعليمية إلى أخرى بعد إستجابته الصحيحة يعصم الطالب من الوقوع فى الخطأ .
- يتم عرض البرنامج فى عدة صور إما فى كُتيِّب مبرمج أو عن طريق الآلات التعليمية أو أجهزة عرض الشفافيات مع مصاحبة جهاز تسجيل أو إستخدام أجهزة إلكترونية أخرى .

(٤٩ : ١٠٩) ، (١٢٣ : ١٢٨،١٢٧)

الخصائص الرئيسية للتعليم المبرمج

- هو تعليم فردى حيث يعمل فيه كل طالب بمفرده ، لذا فهو تعليماً ذاتياً .
- يتعلم فيه كل طالب حسب سرعته الخاصة ، لذا فهو يواجه الفروق الفردية بين المتعلمين .
- تُقسَّم المادة التعليمية فى التعليم المبرمج إلى أُطُر ، ويجيب الطالب على السؤال الموجود فى الإطار بصورةٍ محددة ومباشرة ، وبمعنى آخر فإن الطالب يستجيب إستجابة معينة للمثير ، مع مراعاة أن يُصاغ السؤال بصورةٍ تجعل الطالب يستجيب إستجابة مُوَفَّقَة فى معظم الحالات .
- يسمح للطالب بمعرفة الإجابة الصحيحة بمجرد الإنتهاء من إجابته على السؤال ، فيعزز ذلك عملية التعلم .
- يُوَجِّه البرنامج الطالب عندما يُخطئ فى الإجابة عن أحد الأسئلة إلى ما يجب عليه عمله قبل إنتقاله إلى الإطار التالى . (٧ : ١٤٨،١٤٩) ، (٥٥ : ٦١،٦٢) ، (٦٩ : ٨٩) ، (٩٢ : ٦٢،٦٣)

خطوات إعداد برنامج التعليم المبرمج (بصفةٍ عامة)

يمكن توضيح خطوات بناء برنامج التعليم المبرمج فيما يلى :

- تحديد الموضوع الدراسى المراد برمجته " من خلال محتوى المقرر الدراسى وتحديد أهدافه العامة " .
- تحديد الأهداف التعليمية للبرنامج ، ووصف السلوك المبدأى والنهائى للطالب المراد تحقيقه بعد الإنتهاء من البرنامج التعليمى ، بمعنى وصف المستوى الذى يبدأ منه الطالب ، ووصف المستوى المطلوب إنجازه من الطالب بعد التعلم ، وذلك فى صورة سلوكية إجرائية يمكن قياسها ، فقيمة وصف السلوك تأتى من أهميته كمقياس لمستوى الأداء عند الطالب .
- تحديد خصائص المتعلمين من حيث مستوى ذكائهم وخبراتهم السابقة وما يعرفونه من معلومات أو مصطلحات علمية تتعلق بموضوع البرنامج بالإضافة إلى مدى قدراتهم البدنية والمهارية .
- تحليل المادة التعليمية إلى خطوات تعليمية ، وتحليل كل خطوة تعليمية إلى عناصر صغيرة بهدف تحديد السلوكيات الأدائية الصغيرة التى يمكن الوصول إليها .
- تحديد نظام عرض المادة العلمية للبرنامج ، أى تحديد الطريقة التكنولوچية المبرمجة للتعلم من حيث إختيار وتحديد الوسيلة التعليمية " كُتيِّب مبرمج – آلات وأجهزة تعليمية " وكيفية إستخدامها .
- تحديد أنواع الأُطُر التى يتكون منها البرنامج ، وكتابة أُطُر البرنامج طبقاً لنوع الإطار " أُطُر تمهيدية أو رابطة أو مراجعة أو إعادة .. " وبحيث تتناسب مع نوع البرمجة المحددة .
- تحديد نوع البرمجة التى يمكن إستخدامها (خطية – متشعبة – قافزة) ، وتحديد نوع الأُطُر التى تُستخدم فى بناء البرنامج فيكتب البرنامج فى شكل أُطُر ، ويتكون كل إطار من مكونات ثلاثة هى المعلومات والمثيرات والإستجابة التى يتبعها تغذية رجعية وتعزيز فورى ، وهذه

المرحلة فى غاية الأهمية وتتطلب مهارة فائقة من جانب واضع البرنامج ، فإذا كانت الأهداف مُصاغة بوضوح وإذا كان واضع البرنامج على درايةٍ كافية بمستوى المتعلمين الذين سيدرسون البرنامج ، وإذا كانت المادة العلمية محددة بطريقة واضحة ومرتبة ترتيباً منطقياً سليماً فإن ذلك سيسهل كثيراً عند كتابة الأُطُر ، ومع ذلك فإن كتابة الأُطُر تحتاج إلى مهارة وتدريب وقدرة على الإبداع والإبتكار .

- تحديد السلوكيات الأدائية وترتيبها فى تسلسل منطقى بحيث تؤدِى بالطالب إلى تحقيق الإستجابة المطلوبة والتى تؤدى إلى الإنتقال إلى الإطار التالى وهكذا وصولاً إلى الهدف السلوكى النهائى
- التقديم للبرنامج ببعض الأنشطة المتنوعة والتى يرجع إليها الطالب قبل أو أثناء دراسة الأداءات المختلفة ، أو توجيه الطالب للرجوع إلى مادة تعليمية تساعده فى السير بالبرنامج .
- تجريب البرنامج عدة مرات على حالات فردية ثم على عدد قليل من المتعلمين ثم تجريبه على عينة مطابقة لنفس العينة التى سيطبَق عليها البرنامج (عينة إستطلاعية) بهدف التأكد من ترتيب الخطوات التعليمية ودقة العبارات والوقوف على مدى تحقيقها للإستجابة المطلوبة ، أى تقويم البرنامج .
- إعداد البرنامج فى صورته النهائية .
- إعداد الإختبارات التى يمر بها الطالب قبل وبعد دراسته للبرنامج للوقوف على مدى ما وصل إليه الطالب بعد الإنتهاء من البرنامج .
- تطبيق البرنامج بحيث يسجل الطالب إستجابته إما كتابةً (عند إستخدام الكُتيِّب المبرمج كوسيط فى عرض البرنامج التعليمى المبرمج) أو بالضغط على زِرٍّ (وذلك طبقاً للآلة التعليمية المستخدمة ، أو جهاز الكمبيوتر التعليمى) ، وبذلك يستطيع الطالب مقارنة إستجابته بالإستجابة الصحيحة ليأخذ التعزيز المناسب إذا كانت الإستجابة صحيحة ، والإنتقال إلى الإطار التالى أو الرجوع إلى إطار سابق إذا كانت إستجابته خاطئة . (٨ :١٧٩-١٩٠) ، (٥٥ : ٦٠) ، (٥٧ : ٢٦٣،٢٦٤) ، (٧٩ : ٧٦) ، (٩٢ : ٦٨) ، (١٢٣ : ١٥٢،١٥٣) ، (١٣٥ : ٩٤) ، (١٤٨)

أنواع البرامج التعليمية المبرمجة

يوجد ثلاثة أنواع من أساليب تقديم البرامج وصياغة المادة التعليمية فى التعليم المبرمج والتى تقوم على فكرة تقسيم المادة العلمية أو المحتوى العلمى إلى وحدات صغيرة تُسمى كل منها إطارا ، وهذه البرامج هى : البرامج الخطية Linear Programs ، والبرامج المتشعبة Branching Programs ، والبرامج القافزة Skip Programs . (٧٩ : ٧٤،٧٥) ، (١٢٣ : ١٣٥،١٣٦)

وسوف يتم الإقتصار على عرض البرامج الخطية ؛ حيث أنها الإسلوب الذى سوف يقوم الباحث بإتباعه فى الكُتيِّب المبرمج .

البرامج الخطية

هـــى بـــرامج الخط المستقيم الذى يبدأ من السلوك الأول إلى السلوك النهائى المطلوب تحقيقه ، حـــيث تقوم فكرة هذه البرامج على أساس تقسيم المادة التعليمية إلى مجموعة من الأطر بهدف تقديم كلٍ مـــنها معلومة أو عدة معلومات أو أفكار للمتعلم ، ويُطلب منه أن يستجيب لكل إطار ، وفى الوقت ذاته يُزَوَّد بتغذية راجعة مباشرة (تُعرف بإجابة السؤال) قبل إنتقاله إلى الإطار التالى ، وهكذا يتقدم المتعلم فى تناوله للأطر واحداً بعد الآخر على شكل خط أفقى بنجاح حتى ينتهى تماماً من تعلُّم البرنامج .
(٧ : ١٢٧) ، (٧٩ : ٧٤) ، (٩٢ : ٦٥،٦٦)

والشكل التالى يوضح ذلك :

الإطار الأول ← الإطار الثانى ← الإطار الثالث ← .....

شكل (١)
فكرة البرامج الخطية

(٧٩ : ٧٤)

وحيث أن هذه الدراسة تقوم على إستخدام كلٍ من :

- **تقنية الوسائط المتعددة من خلال الحاسب الآلى .**
- **الكُتيِّب المبرمج .**

فسوف يتم التعرف على كلٍ منهما ، كما يلى :

أ : الوسائط المتعددة

تعتبـــر مـــن أنماط التعلم الذاتى بالكمبيوتر حيث يتم عرض وتقديم الخبرات التعليمية عبر برامج يتحكم فى تشغيلها الكمبيوتر ، وهذا يسمح بالتفاعل بين الطالب والوسائل المعروضة المكونة من صور وڤيديو ورسوم بيانية وصوت ونص ، وبإستطاعة الطالب فى ظل هذا النمط أن يختار بنفسه ما يُعرض علـــيه فـــى الـــوقت الذى يريده ، والتحكم فى تسلسل العرض وزمنه ، كما يهدف هذا النمط إلى توفير الخبـــرات غير المباشرة بإستخدام العديد من الوسائل السمعية والبصرية ، وذلك بهدف توضيح الحقائق والمفاهيم والنظريات والمهارات . (٧٤ : ٦٣٩) ، (١٤٥ : ٣٥)

فالوسائط المتعددة لا يقتصر إستخدامها على مادة تعليمية معينـــة بل يمكن أن تخدم جميع المواد ؛ حيث أنها منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من المواد (مجموعة من التقنيات أو الوسائط كالصوت والصورة والنص والحركة) والتى تتكامل مع بعضها وتتفاعل تفاعلاً وظيفياً فى برنامج تعليمى لتحقيق أهدافـــه ، وتـــنظَّم هذه الوسائط فى ترتيب متتابع مُحكَم يسمح لكل طالب أن يسير فى البرنامج التعليمى وفـــق إمكاناته الخاصة ، بشكل نشط وإيجابى وأن يختار ما يناسبه من مواد تعليمية يمكن إستخدامها فى

زمـــن معـــين ومكان محدد ، وعلى هذا فإن الوسائط المتعددة ليست مجرد مجموعة من المواد التعليمية التـــى يمكـــن أن يـــستخدمها المعلم لمساعدته فى الشرح أو إضافةً لما يقدمه فى الدرس ؛ بل هى نظام مـــتكامل يحمل رؤى تربوية جديدة تمتد إلى كل من المعلم والطالب ، فتعمل على تغيير النماذج التقليدية فـــى أدوارهـــم وتلغى مصطلحى مُلَقِّن ومُستمع ، وتُحمِّل الطالب مسئولية تعلمه كاملة ، كما توسع دور المعلم إلى مصمم ومشرف وموجه تربوى . (١٠٧ : ١١٨،١١٩) ، (١٠٩ : ٤٨)

ويذكر " **هوفستيتر Hofstetter** ١٩٩٥م " أن الوسائط المتعددة هى إستخدام الكمبيوتر فى عرض يـــشترك فـــيه الـــنص المكتوب مع الرسوم المصحوبة بالصوت والصورة المتحركة بعد ربطها بوسائل تـــسمح للمـــستخدم بالإمـــساك بزمام عمليـــة التعامل مع المادة المتضمنـــة (١٣٦) ، وفى هذا الصدد يـــشيـــر " **أحمـــد سالم ٢٠٠٥م** " أن الوسائط المتعددة هى التكامل بين الصوت ، الصورة ، النصوص ، الرســـوم الخطـــية ، الرسوم المتحركة ، الصور الثابتة ، لقطات الڤيديـــو ، الموسيقـــى بحيث يتعامـــل معهـــا المـــتعلم بـــشكل تفاعلى عن طريق الحاسب الآلى ، وتعطـــى الفرصـــة للتحكـــم فى الخطـــو الذاتـــى . (٨ : ١٧٨،١٧٩)

وقـــد أثبـــتت الأبحاث التى أُجريت فى مجال الوسائط المتعددة أنها ذات فاعلية كبيرة فى تحقيق أهداف النشاطات التعليمية بشكلٍ عام ، كما أنها ذات فاعلية ملحوظة فى زيادة الدوافع ، وفى التمكن من المهـــارات ، إلـــى جانـــب أنهـــا تُزيد من مستوى ثقة المتعلمين بأنفسهم ، وتُنمى لديهم القدرة على حل المشكلات ، فضلاً عن تنمية الإتجاهات الإيجابية نحو الكمبيوتر ، هذا إلى جانب كونها تجعل المتعلمين ينهمكون فى التعلم بمتعة لوقت أطول دون ملل ، كما أثبتت تلك الأبحاث أن إستخدام برمجيات الوسائط المـــتعددة يوفر نسبة كبيرة من الوقت تصل إلى ٥٠٪ من الوقت الكلى للتعلم ، مما يُعنى إنخفاض تكلفة التعليم . (١٢٦ : ١٦٣،١٦٤)

وإســـتخدام مصطلح " الوسائط المتعددة " يأتى أساساً للتفرقة بين ما هو تقليدى وما هو حديث فى المنهج ؛ حيث أن الأول (التقليدى) يرى الفرد مجرد عقل تُصَبَّ فيه المعلومات فقط وهو مجرد مُلَقِّى ، لذلك كان الإعتماد على المدرس والكتاب ، أما النظرة الحديثة فتنظر للفرد على أنه كائن حى متفاعل ، وغايـــتها (النظـــرة الحديثة) نموه ونضجه ، وليس الهدف هو صَب المعلومات ، بل توصيل المعلومة للفـــرد بـــسهولة ودون ملـــل ، ليـــشعر الطالب أن العملية التعليمية ليست عقاباً بل يتمتع بها ليزيد من إســـتفادته منها . (١٠٩ : ١٤٣) ، ولذا فإن من أنواع البرمجيات التى تندرج تحت الوسائط المتعددة ما يُعـــرف بـــالمعلم الـــبديل ، أو المعلـــم الخصوصى ، إذ تقدم هذه البرمجيات للطالب شروحاً وتفسيرات وصـــور وأفـــلام ، وقـــد تقـــدم له أسئلة ورسوماً وتوضيحات حول مفهوم معين كما يحدث فى الكتاب المدرسى أو كما يحدث عند شرح المعلم تماماً . (١٢٦ : ١٦٤،١٦٥)

مكونات الوسائط المتعددة

١- النص Text

يعتبر النص ذو أهمية فى توضيح بعض المواد ، حيث أن بعض المتعلمين يحتاجون لرؤية المعلومات على الشاشة ، وينبغى إستخدام الحركة Animation أو الرسوم المتحركة مع النص المكتوب لجذب الإنتباه ، كما أنه من الممكن كتابة النص فى صورة قوائم أو على الصور نفسها . (١٣٧)

٢- الصورة Image

وهى إحدى عناصر الوسائط المتعددة ، تُستخدم وتُوظَّف بتتابع معين لتُكَوِّن عملاً متكاملاً ، ويجب أن يُراعَى فى إستخدام هذه الصور درجة الوضوح والنقاء وخاصةً فيما يتعلق بالألوان حتى تحقق الغرض منها ، ويجب أن تكون الصورة معبرة ومتصلة بالموضوع ، ويكون إظهار أو إستخدام الصورة له فاعلية ، ويشعر الطالب أنه يحتاج هذه المعلومة المصورة والدالة على الموقف تماماً وليس مجرد صورة يكون من الأفضل عدم وجودها لأنها لا تفى بالغرض منها . (١٣٠)

٣- الحركة Animation

يرتبط هذا العنصر بكل من عنصرى النص والصورة ، بمعنى أن الحركة يجب أن تكون مطلوبة ومعبرة ، فنحن نجد دائماً أن الصورة المتحركة أفضل وأوقع على نفس الطالب من الصورة الثابتة ؛ لأنها تُزيد من الجاذبية والتشويق ، وتجعل الطالب أكثر تفاعلاً مع البرنامج ، فليس شرطاً أن يظل النص والصورة ثابتين دائماً طوال مدة وجود الشاشة ، خاصةً فى بعض المواد العلمية مثل الكيمياء أو التربية الرياضية ، أى أن الحركة يجب أن تكون هادفة .

ويمكن تحريك الصور أو النصوص أو الأشكال عند عمل برنامج تعليمى ، أى أننا نستخدم الحركة فى كل جوانب هذا البرنامج والتحرك خلاله من نقطة إلى أخرى .

وهناك عدة مميزات لإستخدام الكمبيوتر فى تحرير النصوص ، منها :

- إدخال النصوص بحركات مختلفة .
- إستخدام الألوان المختلفة فى الكتابة .
- إختلاف حجم ونوع الكتابة .

كما تُستخدم النصوص فى الوسائط المتعددة فى أكثر من مجال مثل وضع خطوط عريضة للموضوعات Head Line ، وإستخدام القوائم Menue حيث تعطى نوع من البناء حتى يستطيع المستخدم أن يختار من داخل القائمة ، وإمكانية التجول داخل البرنامج Navigation Or Walking Thraugh ، وكل تلك الإستخدامات تساعد على تقديم المادة المراد تعلمها بشكل أفضل إذا قورنت بالمادة العلمية المقدمة فى صورة الشرح اللفظى . (١٤٤)

٤- الصوت Sound

وهو ذو دورٌ هام خاصةً أنه يُستخدم كثيراً كبديل أفضل من إستخدام النص فى العملية التعليمية ، ولا يشترط أن يكون الصوت كلاماً يُلقَى على المتعلمين فى عمليات التعليم المختلفة ، فالتعزيز دائماً يسعد الدارس ويساعده فى التقدم فى عمليات التعليم والتعلم من خلال البرنامج ، وإستخدامه وإعادة بنائه وتركيبه من أهم ما يميز إستخدام الكمبيوتر ، فكروت الصوت تزيد من إمكانيته -الصوت- بحيث نستطيع أن نُدخل مادة مراد تدريسها أو رسائل صوتية تشرح ما تريد للدارس لمشاهدة الصورة التى أمامهم . (١٤٣)

٥- الفيديو Video

يلعب دوراً كبيراً كعنصر من عناصر الوسائط المتعددة ويعطى إيماء بالحركة والحيوية والمصداقية أيضاً ، فعرض صورة ڤيديو لمهارة ما أفضل من عرض صورة ثابتة لها ، وعن طريق الوسائط المتعددة " النص – الصورة – الحركة – الصوت – الڤيديو " نستطيع توصيل المعلومة أو الرسالة بصورة أفضل ، وخصوصاً عند إستخدامها فى العملية التعليمية ، فهى تساعد على حدوث التعلم بصورة أفضل للطالب ، وتجعل التعلم أيسر ، وتُعين على تثبيت الخبرات التعليمية لديه وزيادة فاعليته للتعلم وتجعل العملية التعليمية أكثر تشويقاً ، وبالتالى تحقق الأهداف التعليمية المرجوة ، ومن هنا فالتعلم الذى ينتج عن إستخدام الوسائط المتعددة سيكون بدرجة تفوق إستخدام الوسائل الأخرى . (٧٣ : ٩٥)

ب : الكُتيِّب المبرمج

يعتبر الكُتيِّب المبرمج أحد الأساليب التكنولوچية التربوية فى مجال التعليم ، وقد إهتمت التربية الرياضية به حيث يمثل إحدى طرق التدريس الذاتى التى يمكن الإستفادة منها فى تعلم المهارات الحركية المختلفة مما يساعد على توفير وقت وجهد المعلم أثناء شرح وتعليم هذه المهارات فى دروس التربية الرياضية ، كما يساعد على تقدم المتعلمين بأنفسهم دون الحاجة المستمرة لمعلم التربية الرياضية ، والتعليم المبرمج من خلال الكُتيِّب نوع من أنواع التعلم الذاتى وهو برنامج يقوم المعلم بإعداده بإسلوب خاص ويتم عرضه من خلال كُتيِّب مبرمج يتألف من مجموعة من الأُطر ، ويتكون كل إطار من خطوات صغيرة تبدأ بالأعمال البسيطة السهلة وتتدرج فى صعوبتها بعد ذلك ، وفيه يتعرف الطالب على الأخطاء التى يقع فيها وكيف يستطيع أن يقوم بتصحيحها مما يُعزز إستجابته ، وبذلك فإن كل إطار يتضمن مثير وإستجابة وتعزيز . (٧ : ١٤٧) ، (٩٢ : ٦٩،٧٠)

خطوات بناء الكُتيِّب المبرمج

- تحديد الأهداف العامة للكُتيِّب المبرمج : حيث يجب على المعلم أن يقوم بتحديد الأهداف العامة للبرنامج والتى تتمثل فى الأهداف المهارية (النفسحركية) والمعرفية (الإدراكية) والوجدانية (الإنفعالية) ، ويتم صياغة تلك الأهداف فى صورة أهداف سلوكية .

openkandi.com

- تحديد خصائص ومستوى المتعلمين : حيث يجب دراسة الخصائص والسمات المميزة للعينة التى سوف يتم تعليمها من حيث العمر ومستوى إستعدادهم وما لديهم من خبرات مرتبطة بالمهارة الجديدة المراد تعلمها .
- تحديد محتوى الكُتيِّب المبرمج : وذلك من خلال المراجع والكتب العلمية وآراء المتخصصين فى المجال ، ويتم تحديد المراحل الفنية والخطوات التعليمية والمعلومات التى يمكن وضعها فى الأُطر الخاصة بالكُتيِّب .
- وضع محتوى الكُتيِّب المبرمج : حيث يتم بعد تجميع ما يتعلق بالمحتوى (المراحل الفنية – المعلومات – أسئلة ...) ، يتم وضعها وتوزيعها على الأُطر المختلفة طبقاً للطريقة المستخدمة (مثلاً الطريقة الخطية) .
- تنظيم المادة التعليمية فى الأُطر الخاصة بالكُتيِّب : حيث يتم تنظيم المادة التعليمية المراد تعليمها فى الأُطر طبقاً للتنظيم التدريجى من خلال التدرج فى المادة العلمية من السهل إلى الصعب وتبعاً للتنظيم الدافعى بحيث يتم ترتيب المادة العلمية الخاصة بمهارة معينة بطريقة تثير دافعية المتعلمين ، ولذا يجب مراعاة ما يلى أثناء تصميم الكُتيِّب المبرمج :
  - تقديم مجموعة من العبارات والمعلومات التى تتميز بالتشويق وعدم التكرار ولا تتطلب إستجابة من الطالب .
  - وضع مجموعة من الأسئلة التى تتميز بالتشويق وعدم التطويل حتى يُجيب عليها الطالب بطريقة سريعة ومشوقة .
  - التوزيع والتبديل فى الأُطر المستخدمة فى الكُتيِّب " أُطر تمهيدية – أُطر تنمية المعلومات – أُطر رابطة – أُطر إعادة – أُطر مراجعة – أُطر تمييز .
  - تزويد الأُطر بالصور والرسوم المتسلسلة لتوضيح الأداء ، بالإضافة إلى إختيار الكلمات المناسبة لوصف الأداء .
  - إستخدام المثيرات والإيماءات التى تساعد على الإستجابة المطلوبة مثل : وضع الخطوط والرسوم والأسهم والكتابة العريضة والنقاط .
  - إستخدام التعزيز الفورى عقب كل إستجابة .
  - وضع تعليمات وإرشادات فى مقدمة الكُتيِّب المبرمج حول كيفية إستخدامه .
- تصميم الكُتيِّب المبرمج فى صورته الأولية :

بعد تصميم الكُتيِّب المبرمج فى صورته الأولية ، يتم عرضه على الخبراء المتخصصين لإبداء رأيهم حوله ، والقيام بتعديل الأجزاء المطلوب تعديلها بعد ذلك بناءاً على رأيهم .

- التقويم

من العمليات الهامة والحيوية فى تصميم البرنامج التعليمى عن طريق الكُتيِّب المبرمج هو تحديد مواطن القوة والضعف فى هذا الكُتيِّب وذلك من منطلق تحسين العملية التعليمية وتطويرها بما يحقق الأهداف المطلوبة .

وهـناك **نوعين من التقويم** يجب مراعاتهما عند عمل برنامج تعليمـى بإستخـدام الكُتيِّب ، ويتمثلا فيما يلى :

- التقويم الداخلى : وينقسم إلى الخبراء ، وتجريب الكُتيِّب على المتعلمين .
- الـتقويم الخارجـى : بعد تصميم الكُتيِّب فى صورته النهائية يتم تطبيقه على أفراد العينة ، وقياس الجوانب النفسحركية (المهارية) والمعرفية (الإدراكية) والوجدانية (الإنفعالية) .

(٩٢ : ٧١-٧٣)

ثانياً : الدراسات المرتبطة

مـن خـلال الإطـلاع علـى الرسائـل العلميـة والبحـوث المنشـورة بالمؤتمـرات والمجـلات العلميـة لكليـات التربيـة الرياضيـة ؛ قام الباحث بتقسيم الدراسات المرتبطة إلى ثلاثة محاور كالتالى :

- المحـور الأول : الدراسـات والبحوث التى أُجريت فى مجال (المهارات التدريسية ومهارات البرمجيات التعليمية) .
- المحور الثانى : مجال (درس التربية الرياضية والمهارات الحركية الأساسية) .
- المحور الثالث : مجال (الألعاب الرياضية والعلوم الأخرى) .

وقـد قـام الباحث بحصر للدراسات والبحوث التى أُجريت بدايةً من عام ٢٠٠٠م ، وفيما يلى عرض للدراسات والبحوث المرتبطة وفق المحاور السابق ذكرها :

أولاً : دراسات وبحوث تناولت مجال المهارات التدريسية ومهارات البرمجيات

١. قام كلٌ من " **بادفيلد ، بيننجتـون ، ويلكنسـون Padfield,Pennington,Wilkinson** " (٢٠٠٠م) (١٤١) بإجـراء دراسـة بعنوان " **إدراك الطلاب لمهارات إستخدام البرمجيات فى التـربية الرياضية** " بهدف الكشف عن مدى فهم وإدراك وملاحظة المتعلمين لبرامج الكمبيوتر بإسـلوب الوسائط المتعددة فى التربية الرياضية ، وإستخدم الباحثون المنهج التجريبى بالتصميم التجريبـى ذو المجمـوعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (٣٣) طالبة من المرحلة التاسعة ، وتـم إختـيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن الوسائط المتعددة أكثر فاعلية للتعليم بالنـسبة للتـربية الرياضية وعلى المعلمين والمتعلمين أن يأخذوا فى الإعتبار إستخدامها لهذا الغرض .

٢. قام كلٌ من " **جونسان ، جلاذوسكى Jonthan d., Glazewski** " (٢٠٠٠م) (١٣٨) بإجراء دراسـة بعـنوان " **الهيبـرميديا والتأسـيس التعليمى فى المراحل الأولية من التعليم** " بهدف التعـرف علـى أثـر الهيبرميديا على التأسيس التعليمى وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية والتعـرف علـى موقـف المتعلمين والمعلمين من الهيبرميديا فى الوحدة التعليمية ، وإستخدم

الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين تجريبيتين متساويتين إحداهما تجريبية وتضم مجموعة موهوبين والأخرى تضم مجموعة ذات مستوى عادى ، وإشتملت العينة على (٢٠) طالب من المرحلة السادسة من التعليم ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن تقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثير فى التعليم لمجموعة الموهوبين .

٣. قام كلٌ من " **محمد سعد زغلول ، هانى سعيد عبدالمنعم** " (٢٠٠١م) (٩٣) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير برنامج مقترح للكفايات التعليمية الأدائية على تحسين بعض الكفايات أثناء فترة التربية العملية لدى الطالب المعلم بشعبة التدريس** " بهدف تصميم برنامج للكفايات التعليمية الأدائية ومعرفة أثره على تحسين بعض الكفايات أثناء فترة التدريس العملية لدى الطالب المعلم ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٦) طالب من طلبة الفرقة الثالثة بشعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا للعام الجامعى ٢٠٠٠/٢٠٠١م ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح للكفايات التعليمية الأدائية لدى الطالب المعلم له تأثير أفضل من الطريقة التقليدية على تنمية الكفايات التعليمية الأدائية قيد البحث لدى الطالب المعلم .

٤. قام " **علاء الدين إبراهيم صالح** " (٢٠٠٢م) (٥٩) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر إستخدام منظومة من الوسائط المتعددة على مستوى الكفاءة التدريسية لدى الطالب المعلم بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق** " بهدف التعرف على أثر إستخدام برنامج لعرض أفلام الفيديو بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط على المهارات التدريسية ، والمعارف والمعلومات المرتبطة بتدريس التربية الرياضية ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالب من طلبة الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الوسائط المتعددة بواسطة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تحسين الجانب المعرفى والكفاءة التدريسية لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنةً بالطريقة التقليدية المستخدمة مع أفراد المجموعة الضابطة .

٥. قامت " **لمياء محمد إبراهيم موسى** " (٢٠٠٢م) (٧٠) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية إستخدام الحقيبة التعليمية على الكفاءة الأدائية للطالبة المعلمة فى درس التربية الرياضية** " بهدف التعرف على تأثير الحقيبة التعليمية (كُتيِّب مبرمج – سجل مصور – شريط فيديو – شريط كاسيت) على مستوى الكفاءة الأدائية للطالبة المعلمة فى درس التربية الرياضية ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بالتصميم التجريبى ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (١٥) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن

بالطـريقة العمديـة ، ومـن أهـم النتائج أن إستخدام إسلوب الحقيبة التعليمية أدى إلى تحسن وإرتفاع مستوى الكفاءة الأدائية للطالبة المعلمة فى درس التربية الرياضية .

٦. قـام " **زيلجـر Zeillger,R.** " (٢٠٠٢م) (١٤٦) بإجـراء دراسة بعنوان " **فاعلية إستخدام خـرائط المفاهيم المتعددة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعلم لدى طلاب الجامعـة** " بهـدف التعرف على فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المتعددة على الإبحار فى بيئة بـرمجيات الوسـائل الفائقة فى التعلم ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متـساويتين إحـداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، ومن أهم النتائج أن إستخدام خرائط المفاهيم المـتعددة ذات فاعلـية وإيجابية كأداة للإبحار فى بيئة الوسائل الفائقة وأن المجموعة التجريبية أظهرت تحسناً عن المجموعة الضابطة من حيث إستغراق زمناً أقل فى التعلم .

٧. قـام كـلٌ مـن " **أحمـد عبدالعزيـز معارك ، چيهان حامد إسماعيل ، هالة أحمد القاضى** " (٢٠٠٣م) (٥) بإجـراء دراسـة بعـنوان " **برنامج مقترح لتطوير الأداء التدريسى لمعلمى التـربية الرياضـية وأثره على الكفاية المعرفية للتدريس** " بهدف بهدف بناء برنامج بواسطة العـصف الذهنى لتطوير الأداء التدريسى لمعلمى التربية الرياضية والتعرف على أثر البرنامج علـى مـستوى الأداء التدريسى لديهم وكذلك على الكفاية المعرفية ، وإستخدم الباحثون المنهج التجريبـى علـى عينة مكونة من (٣٠) معلم ، (٣٠) معلمة من مدرسى التربية الرياضية بالمـرحلتين الإعداديـة والثانوية بمحافظة القاهرة ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح له تأثير إيجابى على مستوى الأداء التدريسى لمعلمى التربية الرياضية وكذلك على مستوى الكفاية المعرفية .

٨. قامت " **أميرة محمود طه عبدالرحيم** " (٢٠٠٤م) (١٦) بإجراء دراسة بعنوان " **تصميم مقياس لـتقويم الكفايـات التدريـسية للطـلاب المعلمين فى التربية الرياضية** " بهدف تصميم مقياس للكفايات التدريسية اللازمة للطالبات المعلمات وتقويمهن فى التدريب الميدانى (التربية العملية) فـى ضوء الكفايات التدريسية ، وإستخدمت الباحثة المنهج الوصفـى على عينـة مكونـة من (٦٠) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية للعام الجامعـى ٢٠٠٣/٢٠٠٤م ، وتـم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج التوصل إلى تصميم مقياس لتقويم الكفايات التدريسية للطالبات المعلمات فى التربية الرياضية ووجود فروق بـين الطالبات فى الكفايات التدريسية لمحاور المقياس حيث جاء فى المرتبة الأولى محور تنفيذ الدرس وفى المرتبة الأخيرة محور التقويم .

٩. قـام " **مجـدى محمود فهيم محمد** " (٢٠٠٤م) (٧٦) بإجراء دراسة بعنوان " **الكفايات الأدائية الأساسية اللازمة لمعلم التربية الرياضية ومدى إمتلاك وممارسة الطالب المعلم لها من وجهة نظـر هيـئة الإشـراف المتخصـصين** " بهدف التعرف على مدى إمتلاك وممارسة الطلاب المعلمـين للكفايـات الأدائـية الأساسية من وجهة نظر الإشراف المتخصصين والتعرف على

الفـرق بـين نـسبة توافر هذه الكفايات لدى الطلاب المعلمين ودرجاتهم النهائية فى التدريب الميدانـى ، وإسـتخدم الـباحث المنهج الوصفى على عينة مكونة من (٧٢) طالب من طلبة الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية للعام الجامعى ٢٠٠٣/٢٠٠٤م ، وتـم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج التوصل إلى تصميم إستمارة لتقويم الطلاب المعلمـين فـى إختبارات التدريب الميدانى ووجود فروق بين درجات الطلاب المعلمين بقائمة الكفايـات الأدائـية الأساسية وبين درجاتهم فى التقويم النهائى لصالح التقويم النهائى ، كما تم التعـرف على الترتيب النسبى لأهمية الكفايات الأساسية حيث جاء فى المرتبة الأولى الكفايات المرتبطة بالواجبات وفى المرتبة الثانية الكفايات المرتبطة بتنفيذ الدرس يليها التخطيط والإعداد للدرس بينما جاء فى المرتبة الأخيرة الكفايات المرتبطة بالتقويم .

١٠.قامـت " **نـسرين محمـد عيد الشرقاوى** " (٢٠٠٧م) (١١٦) بإجراء دراسة بعنوان " **المدخل المنظومى بإستخدام الحاسب الآلى وتأثيره على تعلم المهارات التدريسية لطالبات كلية التربية الرياضـية جامعـة المنوفـية** " بهـدف بناء مواقف تعليمية تقوم علـى المدخل المنظومـى بإسـتخدام الحاسـب الآلـى والتعـرف على تأثير تلك المواقف علـى جوانب تعلم المهارات التدريـسيـة (المعـرفية والمهارية والوجدانية) لدى الطالبات المعلمات ، وإستخدمت الباحثة المـنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العيـنة على (٢٠) طالبة من طالبات كلية التربية الرياضية بمدينة السادات جامعة المنوفية ، وتـم إختـيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المدخل المنظومى بإستخدام الحاسـب الآلـى أكثر فاعلية وتأثيراً على مستوى المهارات التدريسية قيد البحث من الطريقة التقلـيدية (المتـبعة) ، وكذلك فى رفع مستوى التحصيل المعرفى ، وأن البرنامج ذو فاعلية علـى آراء وإنطـباعات أفـراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

١١.قامـت " **أميـرة محمود طه عبدالرحيم** " (٢٠٠٨م) (١٧) بإجراء دراسة بعنوان " **إستراتيجية الـتدريس الفعـال لإعداد المعلم وأثرها على تطوير الكفايات التدريسية للطالبات المعلمات فى التـربية الرياضية** " بهدف بناء إستراتيجية التدريس الفعال لإعداد المعلم والتعرف على فاعلية الإسـتراتيجية المقتـرحة فـى تنمية وتطوير الكفايات التدريسية للطالبات المعلمات فى التربية الرياضـية وكـذلك التعرف على تأثير الإستراتيجية على الجانب المعرفى لدى عينة البحث ، وإسـتخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم ٤ مجموعات متساوية (٣ مجموعات تجريبية ، ومجمـوعة ضـابطة) ، وإشـتملت العينة على (٤٨) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن الإسـتراتيجية المقتـرحة - ومن بينها الدليل الإرشادى (الكُتيِّب المبرمج) - ذات فاعلية على تطوير الكفايات التدريسية وعلى مستوى التحصيل المعرفى من الطريقة التقليدية .

ثانـــياً : دراســـات وبحـــوث تـــناولت مجال درس التربية الرياضية والمهارات الحركية الأساسية

١. قامـــت " **چـــيهان عبدالمـــنعم على** " (٢٠٠٠م) (٣٠) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية برنامج للتعلـــيم الذاتى بإستخدام الحاسب الآلى على تعليم الجانب المعرفى لمناهج التربية الرياضية** " بهدف التعرف على فاعلية البرنامج على تعلم الجانب المعرفى لمناهج التربية الرياضية لتلاميذ مـــرحلة التعلـــيم الأساسى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (١٠٠) تلميذة من تلميذات مرحلة التعليم الأساسى بالأسكندرية ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمـــى بواســـطة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعلم الجانب المعرفى لمناهج التربية الرياضية من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

٢. قـــام كـــلٌ مـــن " **ماكثان ، إيڤرهارت Mckethan,Everhart** " (٢٠٠٠م) (١٤٠) بإجراء دراســـة بعـــنوان " **تأثيـــر بـــرنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة على معرفة المكونات الإدراكـــية للمهـــارات الحـــركية الأساسية** " بهدف التعرف على تأثير برنامج مقترح بإستخدام الوســـائط المتعددة على المكونات الإدراكيـــة للمهارات الحركيـــة ، وإستخدم الباحثان المنهـــج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبيـــة والأخرى ضابطـــة ، وإشتملت العينـــة علـــى (٩٧) طالب بواقع (٤٥) طالب للمجموعة التجريبية وهى مجموعـــة الوسائط المتعـــددة ، (٥٢) طالـــب للمجموعة الضابطة وهى مجموعة المحاضرات التى تتبع الإسلوب التقليدى ، وتـــم إختـــيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المجموعة التقليدية سجلت نقاط أعلى من مجموعة الوسائط المتعددة فى الإختبارات البعدية وذلك فى مهارات الرمى والمسك والركل ، أما فى باقى المهارات الحركية قيد البحث فقد تفوقت المجموعة التجريبية (مجموعة الوسائط المتعددة) على المجموعة التقليدية .

٣. قامـــت " **أمـــل محمـــد صلاح الدين** " (٢٠٠١م) (١٤) بإجراء دراسة بعنوان " **إستخدام بعض التقنـــيات التعليمية فى درس التربية الرياضية وأثره على المستوى المهارى لتلاميذ المرحلة الإبتدائـــية** " بهدف التعرف على أثر التقنيات التعليمية على المستوى المهارى لمهارات الجمباز (الدحـــرجة الخلفـــية – القبة – الميزان العالى) لتلاميذ المرحلة الإبتدائية ، وإستخدم الباحث المـــنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العيـــنة علـــى (٩٢) تلمـــيذ وتلميذة من المرحلة الإبتدائية بالقاهرة ، وتم إختيارهم بالطريقة العـــشوائية ، ومـــن أهم النتائج أن المجموعة التجريبية التى إستخدمت التقنيات التعليمية والتى تمثلت فى (الڤيديو والتسجيل الصوتى والصور الفوتوغرافية ولوحات الإيضاح) أكثر إيجابية فى التعلم عن المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح والعرض) .

openkanar.com

٤. قامت " **منى محمود محمد جاد** " (٢٠٠١م) (١١١) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية برامج الكمبيوتر متعدد الوسائط القائمة على الرسوم والصور المتحركة فى تعليم المهارات الحركية** " بهدف التعرف على الإسلوب المناسب لتقديم وعرض المهارة الحركية (رسوم متحركة أو صور متحركة أو الجمع بينهما) والتعرف على سرعة العرض المُثلى لتقديم المهارة الحركية فى برامج الكمبيوتر متعدد الوسائط (بطئ – سريع) ومدى فاعلية إستخدام برنامج الكمبيوتر على تعليم بعض المهارات الحركية قيد البحث ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم ستة مجموعات متساوية ، وإشتملت العينة على (٩٦) طالبة من طالبات الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج وجود فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية التى تستخدم الجمع بين الرسوم والصور المتحركة معاً .

٥. قام كلٌ من " **عثمان مصطفى ، هشام محمد عبدالحليم** " (٢٠٠٤م) (٥٢) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر برنامج بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الهيبرميديا للتعرف على تأثير البرنامج على تعلم بعض مهارات كرة اليد بدرس التربية الرياضية (التمرير – التنطيط – التصويب) ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٠) تلميذ من تلاميذ الصف الأول الإعدادى بمدرسة بنى أحمد الإعدادية بنين بالمنيا ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن برنامج الحاسب الآلى المعد بتقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم بعض مهارات كرة اليد قيد البحث بدرس التربية الرياضية من الطريقة التقليدية .

٦. قامت " **سالى إبراهيم نبيل عبدالعزيز** " (٢٠٠٥م) (٤٠) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير إستخدام تكنولوجيا التعليم على مستوى أداء المهارات الحركية الأساسية والإدراك الحس حركى لأطفال ما قبل المدرسة** " بهدف التعرف على تأثير إستخدام الحاسب الآلى بإستخدام تقنية الوسائط المتعددة (صوت – موسيقى – حركة) على مستوى أداء المهارات الحركية الأساسية ومستوى الإدراك الحس حركى لأطفال ما قبل المدرسة ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين تجريبيتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٩٢) طفل من أطفال الصف الأول والثانى لمرحلة ما قبل المدرسة تتراوح أعمارهم السنية من ٤-٦ سنوات بمدرسة أبو الهول القومية ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الحاسب الآلى أدى إلى التأثير الإيجابى الفعال على عينة البحث حيث ساعد على التركيز والملاحظة والإنتباه وتنظيم المعلومات والمعارف كما أدى إستخدام الحاسب الآلى إلى إبقاء أثر التعلم لدى المجموعة التجريبية بصورة أفضل عن المجموعة الضابطة .

٧. قامت " **نيڤين أحمد السيد السيد** " (٢٠٠٥م) (١١٩) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية إستخدام تكنولوچيا التعليم على مستوى أداء المهارات الأساسية** " بهدف تصميم برنامج بإستخدام الحاسب الآلى بإسلوب الوسائط المتعددة للتعرف فاعلية إستخدام برنامج الوسائط المتعددة فى تحسين أداء المهارات الأساسية للأطفال ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٤) طفل من الأطفال المشتركين بالنشاط الرياضى فى المركز الثقافى لجمعية الرعاية المتكاملة المركزية ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن برنامج تكنولوچيا التعليم المقترح (الحاسب الآلى المعد بإسلوب الوسائط المتعددة بإستخدام الإسطوانة المدمجة C.D) أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعلم المهارات الحركية الأساسية للطفل عن إستخدام الطريقة التقليدية والمتمثلة فى الشرح والعرض .

٨. قامت " **أمل محمد خيرى محمد** " (٢٠٠٧م) (١٣) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة (الهيپرميديا) على جوانب تعلم بعض مهارات الجزء الرئيسى بدرس التربية الرياضية** " بهدف إعداد برمجية حاسب آلى بإستخدام تقنية الهيپرميديا لتعليم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد (إستلام الكرة – التمريرة الكرباجية – التصويب من الإرتكاز) والتعرف على تأثير البرمجية على جوانب تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد (بدنى – مهارى – معرفى) ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة (٣٦) تلميذ من الصف الأول الإعدادى للعام الدراسى ٢٠٠٥/٢٠٠٦م بمدرسة بنها الإعدادية الرياضية ، وتم إختيار تلاميذ المجموعة التجريبية بالطريقة العمدية ممن لديهم خبرة سابقة فى التعامل مع الحاسب الآلى وتم إختيار تلاميذ المجموعة الضابطة بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام الوسائط الفائقة كان أكثر إيجابية فى تعلم وتحسن مستوى الأداء لمهارات كرة اليد ومستوى التحصيل المعرفى من الإسلوب التقليدى (المتبع) مما يدل على فاعليته وتأثيره .

٩. قامت " **صفاء كامل شلقامى عابد** " (٢٠٠٧م) (٤٣) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير برنامج تعليمى مقترح بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مهارات درس التربية الرياضية** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة لتعليم بعض مهارات درس التربية الرياضية ومعرفة تأثيره على كلٍ من مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة (٥٠) تلميذة من الصف الثانى الإعدادى للعام الدراسى ٢٠٠٦/٢٠٠٧م بمدرسة النزهة للغات بمصر الجديدة ، وتم إختيار العينة بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام الوسائط الفائقة كان أكثر إيجابية فى تعلم وتحسن

مستوى الأداء المهارى لكرة السلة وأن البرنامج ساهم بطريقة أكثر فاعلية فى مستوى التحصيل المعرفى من الإسلوب التقليدى المتبع مما يدل على فاعليته وتأثيره .

١٠. قامت " **فايزة عبدالخالق أحمد** " (٢٠٠٧م) (٦٤) بإجراء دراسة بعنوان " **تصميم منظومة الوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلميذات المرحلة الإعدادية** " بهدف التعرف على تأثير إستخدام منظومة الوسائط المتعددة فى الجزء الرئيسى من درس التربية الرياضية على مستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الحركية (الدحرجة الأمامية – الميزان العالى – رمى كرة) ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٦) تلميذة من الصف الأول الإعدادى للعام الدراسى ٢٠٠٥/٢٠٠٦م بمدرسة المستقبل التجريبية بمدينة نصر ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت الوسائط المتعددة على المجموعة الضابطة التى إستخدمت إسلوب (الشرح والعرض) مما يدل على فاعلية وتأثير إسلوب الوسائط المتعددة .

١١. قامت " **منيرة مبارك مونس** " (٢٠٠٧م) (١١٢) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير إستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات الحركية لتلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت** " بهدف تصميم برمجية بإستخدام الوسائط المتعددة لتعليم الوثب الثلاثى والتحصيل المعرفى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٥٠) تلميذة من الصف السابع بمدرسة الدسمة المتوسطة بمنطقة العاصمة التعليمية بالكويت ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت الوسائط المتعددة على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح والعرض) فى تعلم مهارة الوثب الثلاثى والتحصيل المعرفى للمعلومات الخاصة بالمهارة قيد البحث ، كما ساعد إسلوب الوسائط المتعددة على توفير الوقت والجهد فى شرح المهارة وإتاحة الفرصة لأن يكون دور الباحث إيجابياً فى تصحيح الأخطاء وتوجيه التلاميذ أثناء تطبيق البرنامج .

ثالثاً : دراسات وبحوث تناولت مجال الألعاب الرياضية والعلوم الأخرى

١. قام " **حسين محمد كامل حسين** " (٢٠٠٠م) (٣٥) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية التعليم المبرمج على تعلم بعض المهارات الأساسية فى لعبة الهوكى** " بهدف إعداد كُتيِّب مبرمج تبعاً للبرنامج الخطى خاص بتعليم بعض مهارات لعبة الهوكى للمبتدئين والتعرف على فاعلية إستخدام الكُتيِّب فى تعلم بعض المهارات الأساسية فى الهوكى من حيث المستوى المهارى والمستوى المعرفى ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم ثلاث مجموعات متساوية

بواقـــع مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) مبتدئ من بين المتقدمـــين لمدرســـة تعليم الهوكى بنادى الشرقية للدخان ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومـــن أهم النتائج أن إستخدام الكُتيِّب المبرمج كنوع من تكنولوچيا التعليم (تعلم ذاتى) أفضل مـــن إســـتخدام الطريقة التقليدية التى تعتمد على المدرب فقط وذلك فى كل من تعلم المهارات الأساسية والمستوى المعرفى .

٢. قامت " **رانيا محمد حسن سعيد** " (٢٠٠٠م) (٣٦) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر إستخدام التعليم المبـــرمج علـــى تعلم مسابقة الوثب الثلاثى لدى طالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنيا** " بهـــدف التعرف على أثر إستخدام التعليم المبرمج – بإستخدام كُتيِّب مبرمج – على تعلم مسابقة الـــوثب الثلاثى من حيث التحصيل المعرفى والأداء المهارى ومستوى الأداء الرقمى والجانب الوجدانـــى وذلـــك مـــن خلال إعداد كُتيِّب مبرمج لدى طالبات كلية التربية الرياضية بالمنيا ، وإســـتخدمت الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضـــابطة ، وإشتملت العينة على (٤٤) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بالمنـــيا ، وتـــم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن التعليم المبرمج من خـــلال الكُتيِّب المبرمج أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى وتحسين الأداء المهـــارى ومستوى الأداء الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى عن الطريقة التقليدية المتبعة (إسلوب الـــشرح والعـــرض) ، وأن البـــرنامج ذو فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

٣. قام " **مصطفـــى عبدالقادر عبدالوهاب الچيلانـــى** " (٢٠٠٠م) (١١٠) بإجراء دراسة بعنـــوان " **تـــصميم مـــنظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين** " بهـــدف تـــصميم برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الوسائط المتعددة للتعرف على تأثير البرنامج علـــى مـــستوى التحصيل المعرفى وتعلم بعض المهارات قيد البحث فى كرة القدم للمبتدئين ، وإســـتخدم الـــباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) لاعب مبتدئ من مدرسة كرة القدم بنادى النجوم بمدينة الـــسادات ، وتـــم إختـــيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إسلوب الوسائط المـــتعددة أكثـــر فاعلية وتأثيراً على تعلم مهارات كرة القدم وعلى مستوى التحصيل المعرفى للمبتدئين من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

٤. قـــام " **أحمـــد عبدالفتاح حسين** " (٢٠٠١م) (٦) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية بعض أساليب إستخدام الكمبيوتر فى تعلم مسابقة ١١٠م حواجز** " بهدف التعرف على فاعلية بعض أساليب إســـتخدام الكمبيوتـــر من خلال تأثير إستخدام برنامج للوسائط المتعددة فى تعلم مسابقة ١١٠م حواجـــز ، وإســـتخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (١٠) طلبة من الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية

بالـــزقازيق ، وتـــم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام برامج الوســـائط المـــتعددة من خلال الكمبيوتر داخل الوحدات التعليمية أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم مسابقة ١١٠م حواجز عن الطريقة التقليدية .

٥. قـــام " **أســـامة أحمـــد عبدالعزيز أحمد** " (٢٠٠١م) (١١) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر برنامج تعليمـــى بإستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالى لدى المبتدئين** " بهدف التعرف على أثر إستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا على مستوى الأداء الفنى والتحـــصيل المعرفـــى لمـــسابقة الـــوثب العالـــى بالطريقة الظهرية " فوسبرى " وكذلك آراء وإنطـــباعات المبتدئـــين نحو إستخدام برمجة الحاسب الآلى المعدة بتقنية الهيبرميديا ، وإستخدم الـــباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشـــتملت العينة على (٢٠) تلميذ مبتدئ فى مسابقة الوثب العالى من تلاميذ المرحلة الثانوية بمدينة المنيا ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الحاسب الآلى بتقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى وتحسين مستوى الأداء الفنـــى لمـــسابقة الوثب العالى عن الطريقة التقليدية ، وأن البرنامج ذو فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

٦. قـــام " **النـــبوى عـــبدالخالق ســـلامة** " (٢٠٠١م) (١٢) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر إستخدام الحاســـب الآلـــى متعدد الوسائط على تعلم بعض المهارات فى رياضة الجمباز** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط لتعليم بعض مهارات رياضة الجمباز قيد الـــبحث ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبيـــة والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينـــة علـــى (٣٠) طالب من طلبة الصف الثانى الإعدادى ، وتـــم إختـــيارهم بالطـــريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بواسطة الحاســـب الآلـــى متعدد الوسائط أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعليم بعض مهارات رياضة الجمباز ، وكذلك رفع مستوى التحصيل المعرفى لتلك المهارات عن الطريقة التقليدية .

٧. قـــام " **إيهـــاب فتحى زكى غراب** " (٢٠٠١م) (٢٠) بإجراء دراسة بعنوان " **إستخدام منظومة وســـائط مـــتعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين فى الملاكمة** " بهـــدف إعـــداد برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الوسائط المتعددة (صور – شرائح – فيديو) ومعـــرفة أثـــره علـــى تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى والجانب الوجدانى للمبتدئـــين فـــى الملاكمـــة ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) طالباً من طلبة الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بطنطا ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إسلوب الوســـائط المـــتعددة أكثـــر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى وتعلم وإكتساب المهـــارات الأساســـية فـــى الملاكمة عن الطريقة التقليدية ، وأن إسلوب الوسائط المتعددة وأن

إسـلوب الوسائط المتعددة ذو فاعلية على إنطباعات وآراء عينة البحث وبالتالى تحقيق الجانب الوجدانـى لـدى العينة ، كما أن إسلوب الوسائط المتعددة ساعد على توفير الوقت والجهد فى شرح المهارات وتصحيح الأخطاء ، كما ساعد على توحيد الطلاب أثناء التطبيق العملى .

٨. قـام كـلٌ من " **محمد سعد زغلول ، لمياء فوزى محروس** " (٢٠٠٢م) (٨٧) بإجراء دراسة بعـنوان " **فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة على جوانب التعلم فى كرة السلة لتلمـيذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة للتعرف على مدى فاعلية البرنامج على مستوى الأداء المهارى للمهارات الأساسية فى كـرة الـسلة (التمرير – التصويب – المحاورة) وعلى مستوى التحصيل المعرفى للمحتوى العلمـى للمهـارات الأساسية ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما تجـريبية والأخـرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٥٠) تلميذة من تلميذات الصف الثانى الإعـدادى بمدرسة السيدة عائشة الإعدادية بطنطا ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النـتائج أن البرنامج التعليمى بإسلوب الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم المهارات الأساسية وعلى مستوى التحصيل المعرفى مقارنةً بالطريقة التقليدية (المتبعة) .

٩. قـام كـلٌ مـن " **محمد على محمود ، مصطفى عبدالقادر الجيلانى** " (٢٠٠٢م) (٩٨) بإجراء دراسـة بعنوان " **تأثير إستخدام إسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالـرأس لـدى المبتدئين فى كرة القدم** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام الحاسب الآلى بتقنـية الهيبـرميديا للتعـرف على تأثير البرنامج على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالـرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متـساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٤٠) تلميذ مبتدئ من مدرسـة كرة القدم بنادى الجمهورية بشبين الكوم ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام إسلوب الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

١٠. قـام " **چوزيـف ناجـى أديـب** " (٢٠٠٣م) (٢٩) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر برنامج تعليمى بإسـتخدام إسـلوب الوسـائط الفائقـة على تعلم بعض المهارات الأساسيـة لتنس الطاولة للمبتدئـين** " بهـدف التعرف على أثر البرنامج التعليمى على تعلم بعض مهارات تنس الطاولة قـيد الـبحث وعلـى مستوى التحصيل المعرفى للمبتدئين ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتـصميم مجموعتـيـن متساويتيـن إحداهمـا تجريبيـة والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة علـى (٨٢) طالب من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية ، وتـم إختـيارهم بالطـريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بواسطة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تعلم بعض مهارات تنس الطاولة قيد البحث من الطريقة

التقلـيدية (المتبعة) ، وكذلك فى رفع مستوى التحصيل المعرفى لتلك المهارات عن الطريقة التقليدية .

١١.قامت " **ســهير فتحى الجندى** " (٢٠٠٣م) (٤١) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية إستخدام بعض الوسـائط المتعددة على مستوى التحصيل المعرفى والأداء المهارى لمهارة الشقلبة الجانبية علـى الـيدين كنهاية على عارضة التوازن** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المـتعددة (كُتيِّب مبرمج – فيديو تفاعلى – صور) لمهارة الشقلبة الجانبية على اليدين كنهاية علـى عارضـة التوازن للتعرف على تأثيره على مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخـرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضـية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقتـرح بإسـتخدام الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى عن الطريقة التقليدية .

١٢.قامـت " **فاطمـة محمـد محمـد فليفل** " (٢٠٠٣م) (٦٣) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى** " بهدف التعرف على تأثير برنامج مقترح بواسطة الحاسب الآلى بإستخدام تقنـية الهيبـرميديا على تعلم بعض مهارات كرة السلة ، وأثر البرنامج على مستوى التحصيل المعرفـى والآراء والإنطباعات الوجدانية لدى التلميذات ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملـت العينـة علـى (٦٠) تلمـيذة من تلميذات الصف الأول الإعدادى ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهـم النـتائج تفوق المجموعة التجريبية فى تعلم مهارات كرة السلة قيد البحث عن المجموعة الـضابطة وبالتالى فإن إسلوب الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم وإكتساب المهارات قيد الـبحث فى كرة السلة عن الطريقة التقليدية ، كما أن البرنامج ذو فاعلية على مستوى التحصيل المعرفى وآراء وإنطباعات عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

١٣.قام كلٌ من " **محمد سعد زغلول ، حنان عبداللطيف** " (٢٠٠٣م) (٨٦) بإجراء دراسـة بعنوان " **تأثيـر برنامج تعليمى مقترح بإستخدام إسلوب الوسائط المتعددة على جوانب التعلم لمهارة الـوثب الطـويل لتلمـيذات المرحلة الثانوية** " بهدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الوسـائط المـتعددة لمعـرفة تأثيـره على التحصيل المعرفى وآراء وإنطباعات التلميذت نحو إسـتخدام إسـلوب الوسائط المتعددة ومستوى الأداء المهارى والرقمى لمهارة الوثب الطويل ، وإسـتخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضـابطة ، وإشتملت العينة على (٨٠) تلميذة من تلميذات الصف الأول الثانوى بمدرسة قاسم أمـين بطنطا ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن إسلوب الوسائط

لمـتعددة أكثـر فاعلـية وتأثيراً على رفع مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والرقمـى لمهـارة الـوثب الطويل عن الطريقة التقليدية مع ثبات نسبة آراء وإنطباعات العينة التجـريبية بين الموافقات وغير الموافقات على إستخدام إسلوب الوسائط المتعددة فى تعلم مهارة الوثب الطويل .

١٤.قام كلٌ من " **محمد سعد زغلول ، محمـد علـى ، هانى سعيد عبدالمنعم** " (٢٠٠٣م) (٨٨) بإجـراء دراسـة بعـنوان " **تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثـرها علـى جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس** " بهدف تصميم برمجية كمبيوتر تعليمـية لمهـارات ضرب الكرة بالرأس بإستخدام تقنية الهيبرميديا والتعرف على أثرها على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى والإنطباعات الوجدانية لدى عينة البحث ، وإستخدم الباحـثون المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشـتملت العيـنة على (٦٦) طالب من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية – جامعة طـنطا ، وتـم إختـيارهم بالطـريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج المقترح بإستخدام الهيبـرميديا أكثـر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى وكذلك الإنطباعات الوجدانية نحو التعلم عن الطريقة التقليدية .

١٥.قـام " **محمـد محمـد توفيق أبو الحمد** " (٢٠٠٣م) (٩٩) بإجراء دراسة بعنوان " **أثر برنامج تعليمـى بإسـتخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظـة المنيا** " بهدف التعرف على أثر برنامج مقترح بواسطة الحاسب الآلى بإستخدام تقنية الهيبـرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة اليد (الإستلام – التمرير – التنطيط) وأثره فى رفع مستوى التحصيل المعرفى والإنطباعات الوجدانية لدى الطلاب نحو عملية التعلم ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بالتصميم التجريبى ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (١٠) طلاب من الصف الأول الثانوى بالمنيا ، وتم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهـم النتائج أن إستخدام برنامج الحاسب الآلى بتقنية الهيبرميديا ساهم بطريقة إيجابية على تعلم وإكتـساب المهـارات الأساسـية فى كرة اليد وكذلك فى رفع مستوى التحصيل المعرفى لتلك المهـارات ، وأن البـرمجة التعليمـية بتقنية الهيبرميديا ذو فاعلية على آراء وإنطباعات عينة البحث نحو التعلم وبالتالى تحقيق الجانب الوجدانى لدى العينة .

١٦.قـام " **محمـد محمـود حـسن الرشيدى** " (٢٠٠٣م) (١٠٠) " **دراسة مقارنة لبعض أساليب الوسـائط المتعددة على تعلم سباحة الصدر** " بهدف التعرف على تأثير بعض أساليب الوسائط المـتعددة المقترحة من خلال التفاعل بين المتعلم والحاسب الآلى متعدد الوسائط ومدى معاونة الحاسـب الآلى متعدد الوسائط للمعلم فى التوضيح والشرح على تعلم سباحة الصدر ، وإستخدم الـباحث المـنهج التجريبـى بتـصميم ثلاث مجموعات متساوية بواقع مجموعتين تجريبيتين ومجمـوعة ضـابطة ، وإشـتملت العيـنة على (٤٥) مبتدئ من المتقدمين لمدرسة السباحة

ببورسعيد ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن أساليب الوسائط المتعددة أكثر فاعلـية وإيجابية للمتعلمين عن الطريقة التقليدية فى تعلم سباحة الصدر حيث تفوقت المجموعة التجـريبية التـى إستخدمت الحاسب الآلى متعدد الوسائط بإسلوب التفاعل المباشر بين المتعلم والحاسـب الآلى كما ساعد إسلوب الوسائط المتعددة على توفير الوقت والجهد لدى الباحث فى شـرح المهارات وإتاحة الفرصة لأن يكون دوره إيجابياً فى تصحيح الأخطاء وتوجيه المبتدئين أثناء تطبيق البرنامج .

١٧.قامـت " **نـسرين محمـد عيد الشرقاوى** " (٢٠٠٣م) (١١٥) بإجراء دراسة بعنوان " **تصميم مـنظومة تعليمية بإستخدام الحاسب الآلى وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضـية بالسادات فى سلاح الشيش** " بهدف التعرف على تأثير المنظومة التعليمية بإستخدام الحاسـب الآلى (صور ثابتة – صور متسلسلة – ڤيديو – شرح لفظى – كمبيوتر) على تعلم بعض المهارات الأساسية قيد البحث وتنمية النواحى المعرفية (التحصيل المعرفى) فى سلاح الـشيش لـدى المبتدئـين ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، مع إجراء القياسات البعدية فقط لكلا المجموعتين لكونهما لـم يسبق لهما ممارسة رياضة المبارزة ، وإشتملت العينة على (٣٤) طالب من طلبة الفرقة الأولـى بكلية التربية الرياضية بالسادات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إسـتخدام المـنظومة التعليمـية بمـساعدة الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع مستوى التحصيل المعرفى وزيادة الدافعية والمشاركة الإيجابية نحو عملية التعلم ، وعلى تعلم وإكتساب المهارات الحركية الأساسية قيد البحث فى رياضة المبارزة .

١٨.قـام كـلّ من " **أنتونـيو ، ديرى Antoniou,P. & Derri,V.** " (٢٠٠٣م) (١٢٩) بإجراء دراسـة بعـنوان " **تطبـيق عملية تعليمية بإستخدام الوسائط الفائقة بالكمبيوتر على التعزيز المعرفـى بقواعد كرة السلة لدى طلاب التربية الرياضية** " بهدف التعرف على تأثير إستخدام الوسائط الفائقة أو الإسلوب التقليدى أو الإثنين معاً على معرفة بعض قوانين كرة السلة (تعليم مخالفات القانون فى كرة السلة) ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم ثلاث مجموعات ، حـيث إسـتخدمت مجمـوعة إسلوب الهيپرميديا ، ومجموعة إستخدمت الإسلوب التقليدى ، ومجمـوعة إسـتخدمت الإسلوبين معاً ، وإشتملت العينة على (٧٠) طالبة من طالبات الفرقة الأولـى ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن المجموعات الثلاث أظهرت تحـسناً فى العمليات المعرفية بقوانين كرة السلة ، مع ظهور تحسن أفضل لدى المجموعة التى إستخدمت الإسلوبين معاً .

١٩.قام كلّ من " **أحمد محمد محمد على عبدالجيد ، وحيد الدين السيد إبراهيم عمـر** " (٢٠٠٤م) (٩) بإجـراء دراسـة بعنوان " **تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة على مستوى أداء سـباحة الـزحف على البطن** " بهدف التعرف على مدى تأثير البرنامج التعليمى المقترح

بإســتخدام الوســائط المتعددة على مستوى أداء سباحة الزحف على البطن للمبتدئين ، وإستخدم الباحــثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٠) مبتدئ من مدرسة السباحة الصيفية بمركز شباب ستاد بورسعيد ، وتــم إختــيارهم بالطــريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام الوســائط المــتعددة لــه تأثير إيجابى أفضل من الإسلوب التقليدى على مستوى الأداء فى تعلم سباحة الزحف على البطن .

٢٠.قــام " **تامر محمد جمال الدين حمادة** " (٢٠٠٤م) (٢٣) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير توظيف مــدخلات تكنولوچيا التعليم بإستخدام الوسائط المتعددة فى تعلم بعض المهارات الدفاعية فى كــرة الــيد** " بهــدف بناء برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة ومعرفة تأثيره على بعض المهــارات الأساســية الدفاعــية فــى كــرة اليد ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتــين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وإشتملت العينة على (٦٤) طالب من طلبة الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بالسادات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهــم النــتائج أن البرنامج المقترح بإستخدام الوسائــط المتعددة (صور مسلسلة – شفافيات – ڤــيديو) أكثــر فاعلية وتأثيراً على تعلم وإكتساب المهارات الأساسية الدفاعية فى كرة اليد عن الطريقة التقليدية .

٢١.قامــت " **شــيماء حسن طه الليثى** " (٢٠٠٤م) (٤٢) بإجراء دراسة بعنوان " **التقنيات الحديثة وتأثيــرها علــى نــواتج تعلم سباحة الظهر** " بهدف تصميم كُتيِّب مبرمج يحتوى على برنامج تعليمــى مبرمج للجانب المهارى والمعرفى لسباحة الظهر والتعرف على تأثيره على التحصيل المعرفــى ونــواتج التعلم (مستوى الأداء – زمن التعلم) لسباحة الظهر ، وإستخدمت الباحثة المــنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العيــنة على (٧٢) طالبة من الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية للبنات بالإسكندرية ، وتم إختــيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى (التعليم المبرمج بإستخدام الكُتيِّب) له تأثير إيجابى أفضل من الإسلوب التقليدى (الشرح اللفظى – عرض النموذج) فى إكــساب المهارات والمعلومات والمعارف لسباحة الظهر حيث تفوقت المجموعة التجريبية التى إستخدمت التعليم المبرمج على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية .

٢٢.قــام كــلٌ من " **مروة فتحى محمد ، إيهاب محمد السنيطى** " (٢٠٠٤م) (١٠٦) بإجراء دراسة بعــنوان " **تــصميم برمجية كمبيوتر معدة بتقنية الهيپرميديا وأثرها على إتقان وتثبيت الأداء الحركــى لــبعض المهارات الأساسية الهجومية فى كرة اليد** " بهدف تصميم برمجية كمبيوتر معدة بتقنية الهيپرميديا والتعرف على أثرها على إتقان وتثبيت الأداء الحركى لمهارات التمرير والتصويب والتنطيط فى كرة اليد وعلى التحصيل المعرفى والإنطباعات الوجدانية لعينة البحث ، وإســتخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى

ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٤) لاعب من ناشئى كرة اليد تحت ١٣ سنة بنادى الجزيرة الرياضـــى بأبـــو ظبى بدولة الإمارات ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن برنامج الحاسب الآلى المعد بتقنية الهيبرميديا أكثر فاعلية وتأثيراً على تعلم بعض مهارات كرة اليد قيد البحث من الطريقة التقليدية وكذلك فى مستوى التحصيل المعرفى والآراء والإنطباعات الوجدانية .

٢٣.قامـــت " **ناديـــة غـــريب حمـــودة** " (٢٠٠٤م) (١١٣) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير إستخدام الهيبـــرميديا على تعلم مهارة الدحرجة الأمامية الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية**" بهدف التعـــرف على تأثير إستخدام تقنية الهيبرميديا بواسطة الحاسب الآلى على تعلم مهارة الدحرجة الأمامية الطائرة على جهاز الحركات الأرضية ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بالتصميم التجريبى ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (٢٠) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلـــية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إستخدام الهيبرميديا عن طريق الحاسب الآلى له تأثير إيجابى فى تقدم الطالبات نحو تعلم مهارة الدحرجة الأمامية الطائرة .

٢٤.قامـــت " **هالـــة أحمد زكى** " (٢٠٠٥م) (١٢٠) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير إستخدام إسلوب الهيبـــرميديا على تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل والجانب المعرفى فى كرة اليد** " بهدف التعـــرف على تأثير إستخدام إسلوب الهيبرميديا على تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل من المنتـــصفين والجناحـــين (الأيمـــن والأيسر) ، وعلى تعلم الجانب المعرفى الخاص بالمقرر الدراســـى لطالـــبات الفـــرقة الثانية فى كرة اليد ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتم إختيارهن بالطريقة العشوائية ، ومـــن أهـــم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى القـــياس الـــبعدى لجميع متغيرات البحث (المعرفية – البدنية – المهارية) لصالح المجموعة التجريبية التى تستخدم التعلم بإسوب الهيبرميديا .

٢٥.قامت " **أنجـــورولا سكوت Angorola Scott** " (٢٠٠٥م) (١٢٧) بإجـــراء دراســـة بعنوان " **تأثير الدروس التعليمية بإستخدام الوسائط المتعددة على الناتج الإدراكى وإكتساب المهارات فى كرة السلة** " بهدف المقارنة بين إستخدام الصور الثابتة والصور المتحركة بإسلوب الوسائط المـــتعددة على إكتساب مهارة تنطيط الكرة فى كرة السلة ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتـــصميم مجموعتين تجريبيتين متساويتين ، حيث إستخدمت مجموعة إسلوب الوسائط المتعددة بطـــريق الـــسرد مع الصور الثابتة والأخرى إستخدمت إسلوب الوسائط المتعددة بطريقة السرد مـــع الصور المتحركة ، وإشتملت العينة على (١٢) لاعب كرة سلة تبلغ أعمارهم ١٨ عام ، وتـــم إختـــيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن عرض الوسائط المتعددة قبل التدريب

بالصور المتحركة يعطى نتيجة أفضل من عرض الوسائط المتعددة بالصور الثابتة ولهذا فهناك إرتفـــاع فى مستوى الأداء المهارى للمجموعة التى إستخدمت إسلوب الوسائط المتعددة بالصور المتحركة عن مجموعة الوسائط المتعددة بالصور الثابتة .

٢٦.قام " **حازم عبدالمحسن محمد** " (٢٠٠٦م) (٣١) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير برمجية تعليمية معـــدة بتقنية الهيبرميديا على تعلم بعض الجوانب المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة لـــدى طـــلاب المرحلة الإبتدائية** " بهدف تصميم وإنتاج برمجية تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا والتعـــرف على أثر إستخدامها على بعض الجوانب المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة لدى طلبة المرحلة الإبتدائية ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحـــداهما تجـــريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٦٠) تلميذ من الصف الخامس الإبتدائـــى ، وتـــم إختيارهم بالطريقة العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرمجة التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا لها تأثير إيجابى فى المتغيرات المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة .

٢٧.قامـــت " **غـــيداء عبدالـــشكور محمد حسن** " (٢٠٠٦م) (٦٢) بإجراء دراسة بعنوان " **فاعلية بـــرنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم مهارة الشقلبة الأمامية على اليدين على جهـــاز الحـــركات الأرضـــية** " بهـــدف تصميم برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الوسائط الفائقة hypermedia للتعـــرف علـــى تأثيـــر البـــرنامج على كل من مستوى الأداء المهارى للشقلبة الأمامـــية علـــى اليدين على جهاز الحركات الأرضية ومستوى التحصيل المعرفى للمهارة قيد الـــبحث ، وإســـتخدمت الباحـــثة المنهج التجريبى بالتصميم التجريبى ذو المجموعة الواحدة ، وإشتملت العينة على (١٥) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة بكلية التربية الرياضية بالجزيرة ، وتـــم إختيارهن بالطريقة العمدية العشوائية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام إســـلوب الوســـائط الفائقـــة أكثر فاعلية وتأثيراً فى مستوى الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفى للمهارة قيد البحث .

٢٨.قـــام كـــلٌ مـــن " **ماجد مصطفى إسماعيل ، إبراهيم المتولى أحمد** " (٢٠٠٦م) (٧٢) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير إستخدام تكنولوچيا الوسائط المتعددة على مستوى أداء بعض المهارات فى كرة القدم** " بهدف إعداد برنامج حاسب آلى بإستخدام إسلوب الوسائط المتعددة للتعرف على تأثيـــر البـــرنامج على مستوى أداء بعض المهارات فى كرة القدم للمبتدئين (الجرى المتعرج بالكـــرة – التـــصويب – ضرب الكرة بالرأس) ، وإستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتـــين متـــساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة (٤٠) لاعب مبتدئ من مدرسة النادى الأهلى لكرة القدم ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن إســـتخدام تكنولوچـــيا الوسائط المتعددة أكثر فاعلية وتأثيراً فى تحسين مستوى أداء مهارات كرة القدم قيد البحث مقارنةً بالطريقة التقليدية المستخدمة مع أفراد المجموعة الضابطة .

٢٩.قام " **محمد بدر الدين صالح الجندى** " (٢٠٠٦م) (٨٠) بإجراء دراسة بعنوان " **تصميم برنامج بالحاسب الآلى لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية** " بهدف التعرف على تأثير البرنامج المقترح على مستوى أداء مهارات كرة السلة بمنهاج التربية الرياضية للمرحلة الإعدادية ، وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٨) تلميذ من تلاميذ الصف الأول الإعدادى بمدرسة أبو بكر الصديق التجريبية بالقاهرة ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً فى تدريس أجزاء منهاج التربية الرياضية (من خلال تحسن مستوى الأداء المهارى فى كرة السلة) من الطريقة التقليدية (المتبعة) .

٣٠.قامت " **ولاء شكرى عبدالمنعم** " (٢٠٠٦م) (١٢٤) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير إستخدام الوسائط الفائقة على تعلم السباحة** " بهدف التعرف على تأثير إستخدام برامج الوسائط الفائقة التعليمية بإستخدام الحاسب الآلى على مستوى الأداء المهارى لسباحة الزحف والظهر ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٢٠) مبتدئ من مدرسة السباحة بنادى ٦ أكتوبر للعام الصيفى ٢٠٠٤/٢٠٠٥م ، وتم إختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة له تأثير إيجابى أفضل من الإسلوب التقليدى (الشرح اللفظى – عرض النموذج) حيث تفوقت المجموعة التجريبية التى إستخدمت الحاسب الآلى (الوسائط الفائقة) على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية .

٣١.قامت " **أميرة عبدالله أحمد عيد** " (٢٠٠٧م) (١٥) بإجراء دراسة بعنوان " **تأثير برنامج تعليمى بإستخدام جهاز الحاسب الآلى على سباحة الزحف على البطن** " بهدف تصميم برنامج تعليمى لمهارة سباحة الزحف على البطن بإستخدام الحاسب الآلى عن طريق تقنية الوسائط المتعددة (نص – صوت – صورة – حركة) ومعرفة تأثيره على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى ، وإستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وإشتملت العينة على (٣٠) مبتدئة من المشتركات فى مدارس تعليم السباحة بجامعة المنيا للموسم الصيفى ٢٠٠٤/٢٠٠٥م ، وتم إختيارهن بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمى عن طريق الوسائط المتعددة بإستخدام الحاسب الآلى أكثر فاعلية وتأثيراً على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى من الطريقة التقليدية (الشرح والعرض) .

تحليل الدراسات المرتبطة

من خلال حصر وتحليل الدراسات والبحوث المرتبطة والتى أمكن الحصول عليها من عام ٢٠٠٠م وحتى عام ٢٠٠٨م قام الباحث بتحليل محتوياتها والتعليق عليها والإستفادة منها على النحو التالى :

١ : من حيث عدد الدراسات :

بلغ عدد الدراسات والبحوث المرتبطة (٥٣) دراسة بواقع (٤٧) دراسة عربية ، (٦) دراسات أجنبيـــة .

٢ : من حيث الأهداف :

إستهدفت بعض الدراسات والبحوث المرتبطة تصميم برامج تعليمية بإستخدام تقنية الوسائط المتعددة أو الفائقـــة ومعرفة أثرها على المهارات التدريسية فى التربية العملية ، وكذلك التعرف على أثر بعض الإستراتيجيات والأساليب التدريسية على تطوير المهارات التدريسية ، مثل دراسة كلٍ من :

"محمـــد زغلـــول ، هانـــى سعيـــد " (٢٠٠١م) ، "علاء صالح" (٢٠٠٢م) ، "لمياء إبراهيم " (٢٠٠٢م) ، "أحمـــد معارك ، چيهان حامد ، هالة القاضى" (٢٠٠٣م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٤م) ، "مجدى فهيم" (٢٠٠٤م) ، "تسرين الشرقاوى" (٢٠٠٧م) ، "أميرة طه " (٢٠٠٨م) .

كمـــا هـــدفت بعض الدراسات إلى التعرف على أثر الوسائـــط المتعـــددة بإستخـــدام الحاسب الآلى علـــى تعلـــم المهارات التدريسية فى التربية العملية ، وكذلك التعرف على مدى فهم وإدراك برمجيات الوسائـــط المتعددة والفائقة بصفةٍ عامـــة ، مثل دراســـة كلٍ من :

"پادفيلـــد ، پيننجتـــون ، ويلكنســـون Padfield,Pennington,Wilkinson" (٢٠٠٠م) ، "چونسان ، چلاذوسكى Jonthan d., Glazewski" (٢٠٠٠م) ، "زيلجر Zeillger,R." (٢٠٠٢م) ، "أنتونيو ، ديرى Antoniou,P & Derri,V." (٢٠٠٣م) ، "هالـــة زكـــى" (٢٠٠٥م) ، "غـــيداء عبدالشكـــور " (٢٠٠٦م) ، "هنـــاء زهران" (٢٠٠٦م) .

كمـــا إستهدفت بعض الدراسات التعرف على مدى تأثير إستخدام الحاسب الآلى (وسائط متعددة – فائقـــة) فـــى تعلـــم بعض المهارات بالأنشطة الرياضية المختلفة أو فى درس التربية الرياضية ، مثل دراسة كلٍ من :

"شيرين دسوقى" (٢٠٠٥م) ، "أنجورولا سكوت Angorola Scott" (٢٠٠٥م) ، "حـــازم عبدالمحســـن" (٢٠٠٦م) ، "ماجد مصطفى ، إبراهيم المتولـــى " (٢٠٠٦م) ، "محمد الجنـــدى" (٢٠٠٦م) ، "أميـــرة عبدالله" (٢٠٠٧م) ، "صفاء عابد" (٢٠٠٧م) ، "فايزة عبدالخالق" (٢٠٠٧م) .

كمـــا إســـتهدفت بعض الدراسات إعداد دليل إسترشادى أو كُتيِّب مبرمج ومعرفة أثره على عمليات التعلم ، مثل دراسة كلٍ من :

"حسين كامل" (٢٠٠٠م) ، "رانيا سعيد" (٢٠٠٠م) ، "لمياء إبراهيم" (٢٠٠٢م) ، "شيماء الليثى" (٢٠٠٤م) ، "أميرة طه" (٢٠٠٨م) .

٣ : من حيث المنهج المستخدم :

إتفقـت جمـيع الدراسات المرتبطة العربية والأجنبية (**عدا دراستان فقط** *) على إستخدام المنهج التجريبـى بإعتـباره أنـسب المناهج العلمية لمثل هذه الدراسات حيث تم إدخال المتغير التجريبى وهو الوسائط المتعددة أو الفائقة ، مثل دراسة كلٍ من :

"**منـى جـاد**" (٢٠٠١م) ، "**محمد توفيـق**" (٢٠٠٣م) ، "**تامـر جمـال**" (٢٠٠٤م) ، "**عثمان مصطفى ، هشام محمد**" (٢٠٠٤م) ، "**تسرين الشرقاوى**" (٢٠٠٧م) .

بينما إستخدمت **دراستان فقط** * المنهج الوصفى نظراً لطبيعة الدراسة الخاصة بهما فى بناء مقياس للكفايات التدريسية للتعرف على المهارات التدريسية للطالب المعلم فى التربية العملية ، أو للتعرف على الكفايات الأدائية (المهارات التدريسية) للطلبة المعلمين فى التربية الرياضية ، وذلك فى دراسة كلٍ من : "**أميرة طـه**" (٢٠٠٤م) ، "**مجدى فهيـم**" (٢٠٠٤م) .

أما بالنسبة للتصميمات التجريبية المستخدمة ، فقد إستخدمت معظم الدراسات التصميم التجريبى ذو المجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

بينما إستخدمت بعض الدراسات التصميم التجريبى ذو المجموعة الواحدة مثل دراسة كلٍ من :

"**بادفيلد ، بيننجتون ، ويلكنسون Padfield,Pennington,Wilkinson**" (٢٠٠٠م) ، "**لمياء إبراهيم**" (٢٠٠٢م) ، "**محمـد توفـيق**" (٢٠٠٣م) ، "**نادية غريـب**" (٢٠٠٤م) ، "**غيـداء عبدالشكـور**" (٢٠٠٦م) ، "**هناء زهران**" (٢٠٠٦م) .

كما إستخدمت بعض الدراسات التصميم التجريبى ذو الثلاث مجموعات مثل دراسة كلٍ من :

"**حـسيـن كامـل**" (٢٠٠٠م) ، "**محمد الرشيـدى**" (٢٠٠٣م) ، "**أنتونيـو ، ديرى Antoniou,P & Derri,V.**" (٢٠٠٣م) .

كمـا إسـتخدمت دراسـة واحدة التصميم التجريبـى ذو الـ (٤) مجموعـات وهـى دراسـة "**أميـرة طـه**" (٢٠٠٨م) .

كمـا إسـتخدمت أيـضاً دراسة واحدة التصميم التجريبى ذو الـ (٦) مجموعات وهى دراسـة "**منـى جاد**" (٢٠٠١م) .

٤ : من حيث صياغة الفروض :

تنوعت الفروض الخاصة بالدراسات والبحوث المرتبطة كالتالى :

دراسات إستخدمت الفروض التقريرية (الخبرية) الموجهة : والتى تؤكد على وجود فروق أو علاقة بـين عيـنات البحث مع تحديد لصالح مَن هذا الفرق ، مثل : توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجـريبية والمجمـوعة الـضابطة فى .... لصالح المجموعة التجريبية ، وقد جاءت تلك الفروض فى معظم الدراسات والبحوث ، مثل دراسة كلٍ من : "**مجدى فهيم**" (٢٠٠٤م) ، "**حازم عبدالمحسن**" (٢٠٠٦م) ، "**أمل خيـرى**" (٢٠٠٧م) ، "**صفاء عابـد**" (٢٠٠٧م) ، "**فايـزة عبدالخالق**" (٢٠٠٧م) ، "**تسريـن الشرقاوى**" (٢٠٠٧م) .

دراســـات إســـتخدم الفروض التقريرية (الخبرية) غير الموجهة : والتى تؤكد على وجود فروق أو علاقـــة بـــين عيـــنات البحث دون تحديد لصالح مَن هذا الفرق ، مثل : توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى .... ، مثل دراسة "**نادية غريب**" (٢٠٠٤م) .

دراســـات إســـتخدم الفروض على هيئة تساؤلات : والتى يتم من خلالها وضع الفروض على شكل إستفسارات ، مثل دراسة كلٍ من : "**أميرة طه**" (٢٠٠٤م) ، "**مجدى فهيم**" (٢٠٠٤م) ، "**أميرة طه**" (٢٠٠٨م) .

أمـــا بالنسبة للفروض الصفرية : والتى تنفى وجود فروق أو علاقة بين عينات البحث وإذا وُجدت فـــروق أو علاقـــة فإنها ترجع إلى عامل الصدفة ، مثل : لا توجد فروق فى مستوى اللياقة البدنية بين الطلاب والطالبات عند تنفيذ درس التربية الرياضية ، فلم تستخدم أية دراسة هذا النوع من الفروض .

٥ : من حيث الأدوات المستخدمة لجمع البيانات :

تـــنوعت الدراسات المرتبطة فى الوسائل المستخدمة لجمع البيانات حيث تم إستخدام الإختبارات البدنية والمهاريـــة والمعـــرفية وكذلك إختبارات القدرات العقلية (الذكاء) وكذلك إستخدام إستمارات إستطلاع رأى الخبراء .

٦ : من حيث العينة :

إخـــتلفت العينات المستخدمة حسب طبيعة وإجراءات البحث حيث تنوعت العينة ما بين مبتدئين ، وتلامـــيذ من المرحلة : الإبتدائية والإعدادية والثانوية ، وكذلك لاعبى الأندية الرياضية بالإضافة إلى معلمـــى التـــربية الرياضـــة بينما كان الإتجاه السائد فى معظم الدراسات هو إستخدام عينات من طلبة وطالبات كليات التربية الرياضية .

٧ : من حيث أهم النتائج :

إخـــتلفت وتـــنوعت النتائج حسب طبيعة المشكلة الخاصة بكل دراسة ، وبصفةٍ عامة إتضح للباحث مـــن تحليل الدراسات المرتبطة أن هناك دراسات أثبتت أن التعلم بإستخدام التقنيات التعليمية (الوسائط المتعددة – الفائقة) أفضل من التعلم بالطريقة التقليدية (الشرح والعرض) كما فى دراسة كلٍ من :

"**مـــصطفـــى الجيلانـــى**" (٢٠٠٠م) ، "**لمـــيـــاء إبـــراهيـــم**" (٢٠٠٢م) ، "**تامـــر جمـــال**" (٢٠٠٤م) ، "**حـــازم عبدالمحســـن**" (٢٠٠٦م) ، "**أميـــرة عبدالله**" (٢٠٠٧م) ، "**صفاء عابد**" (٢٠٠٧م) ، "**فايزة عبدالخالق**" (٢٠٠٧م) ، "**منيرة مبارك**" (٢٠٠٧م) .

كمـــا أظهـــرت العديـــد من الدراسات فاعلية إستخدام التقنيات التعليمية فى تحسن مستوى التحصيل المعرفى وكذلك الآراء والإنطباعات الوجدانية كدراسة كلٍ من :

"**محمـــد زغلـــول ، محمـــد علـــى ، هانـــى عبدالمنعـــم**" (٢٠٠٣م) ، "**هالـــة زكـــى**" (٢٠٠٥م) ، "**حـــازم عبدالمحـــسن**" (٢٠٠٦م) ، "**أميـــرة عـــبدالله**" (٢٠٠٧م) ، "**تســـريـــن الشـــرقـــاوى**" (٢٠٠٧م) ، "**أميـــرة طـــه**" (٢٠٠٨م) .

٨ : من حيث البرمجيات المستخدمة :

إنحصرت البرمجيات المستخدمة فى الدراسات السابقة على كلٍ من :

- برمجيات الوسائـــط المتعـــددة :

كمـــا فـــى دراســـــة كلٍ من : "**مصطفـــى الچيلانـــى**" (٢٠٠٠م) ، " **ماكثـــان ، إيفرهـــارت Mckethan,Everhart** " (٢٠٠٠م) ، " **پادفـــــــيلد ، پيننجـــــــتـــون ، ويلكنـــــــســـون Padfield,Pennington,Wilkinson** " (٢٠٠٠م) ، "**علاء صالح**" (٢٠٠٢م) ، "**نيڤين الســيــد**" (٢٠٠٥م) ، "**فايزة عبدالخالق**" (٢٠٠٧م) ، "**منيرة مبارك**" (٢٠٠٧م) .

- برمجيات الهيپرميديا :

كما فى دراسة كلٍ من : "**عثمـــان مصطفـــى ، هشام عبدالحليـــم**" (٢٠٠٤م) ، "**ولاء شكـــرى**" (٢٠٠٦م) ، "**أمل خيرى**" (٢٠٠٧م) ، "**صفاء عابد**" (٢٠٠٧م) .

مدى الإستفادة من الدراسات المرتبطة :

تعتبر الدراسات المرتبطة بمثابة خبرات علمية ساعدت الباحث فيما يلى :

- الإستفادة من البرمجيات التعليمية من حيث الإعداد والتنظيم والتنفيذ .
- تحديد أهداف وفروض البحث وكيفية صياغتها .
- إستخدام المنهج المناسب لطبيعة البحث .
- طريقة إختيار العينة وتحديدها .
- تحديد وسائل وأدوات جمع البيانات المناسبة لإجراءات البحث .
- إختيار أنسب المعالجات الإحصائية الملائمة لإجراءات البحث .
- التعرف على كيفية تفسير النتائج المستخلصة من البحث .
- المساعدة فى وضع التوصيات الملائمة والتى تفتح مجالات ودراسات علمية جديدة .

obeikandl.com