الفصل الأول

الإطار العام للبحث

- المقدمة ومشكلة البحث .
- أهمية البحث والحاجة إلية .
- أهداف البحث .
- فروض البحث .
- المصطلحات المستخدمة بالبحث

obeikandi.com

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

المقدمة ومشكلة البحث :

نظرا لان التنافس بين جميع الدول أصبح مرتكزا بشكل أساسي على القدرات والأمكانات العلمية والتكنولوجية لما يشهده العالم الآن من ثورة هائلة في تكنولوجيا المعلومات والتقدم العلمي الواسع كان لزاما على القائمين بالعملية التعليمية مواكبة تلك الثورة العلمية الهائلة ، خاصة وان التعليم بالوطن العربي في وقتنا الراهن يواجه مشكلات كثيرة ومعقده لعدم الملائمة بين الأنظمة التعليمية والمطالب التربوية لخصائص هذا العصر وافتقاده للفكر ألابتكاري والطموح العلمي في شتى مجالاته . لذا فقد وجب علينا في ظل التطور السريع للتكنولوجيا بوجه عام وتكنولوجيا التربية بوجه خاص أن نتحرر من هذه التعقيدات بالعمل على رفع مستوى كفاءة وفعالية العملية التعليمية والتربوية وزيادة معطياتها والارتقاء بها في إطار التعليم العلمي المتطور القائم على الإبداع والابتكار والفهم والبحث عن المعلومة ، وذلك من خلال الوسائل العلمية المتطورة والمعارف والخبرات الإنسانية المتزايدة ، ومن اجل تحقيق ذلك لابد أن يصبح لتكنولوجيا التعليم طابعا مميزا للعملية التعليمية بحيث تتحول النظرة للتعليم من الحفظ والتلقين إلى ممارسه وتجربة حياتية يتعايش معها المتعلم ومن خلالها يتعلم ويكتسب خبرات ذاتية في حل المشكلات من منطلق البحث العلمي المبني على آلية البحث عن المعلومات وليس حفظها ، أي نتحول بالعملية التعليمية من مجرد التحصيل الكمي للمعرفة إلي القدرة على التحصيل بالبحث الذاتي وتوظيف المعلومة وفهمها وتحليلها في حدود التطبيق العملي المنظم وربطها بواقع الحياة

و التكنولوجيا ليست هدفا في حد ذاتها وإنما هي أداه ووسيلة لسرعة الوصول إلي الهدف الحقيقي من تطوير التعليم ، آلا وهو تنمية الفكر والإبداع والفهم وربطه بالتطبيق العملي وتكوين الشخصية العلمية من خلال التعلم التكنولوجي وكيفية التعامل معها واستخدامها في الوقت والمكان المناسبين وصيانتها وتطويرها دون أي إهدار أو إسراف ، ومن هنا بدا ظهور أساليب جديدة في منظومة التعليم كاستخدام تكنولوجيا الحاسب الآلي في التعليم كاداه من الأدوات الفعالة قي تطوير أنماط التدريس وتقديم المناهج الدراسية بواسطة برمجيات تيسر التعلم الفردي في وقت مناسب وكفاءة عالية وضوابط تقويم متميزة ، وكان نتاج هذا التطور الهائل والمتنامي

لتطبيقات استخدام هذه التكنولوجيا ظهور مصطلح الوسائط الفائقة Hypermedia والتي تعد تقنية جديدة في مجال التعليم والتعلم توفر للمتعلم الاندماج التدريجي مع مدخلات الوسائط التعليمية من خلال الحاسبات الآلية وتزويده بمناخ تربوي تعليمي تتوفر فيه الوسائط المتعددة في وحدة متكاملة من أشكال بيانات ومعلومات منتقاة من مصادر عدة في نسق نظامي واحد . ذلك النظام الموحد الذي يمكن أن يديره الحاسب الآلي ويتحكم فيه يتضمن أنواعا من الوسائط المتعددة من تسجيلات صوتية ورسوم او صور متحركة وبعض مشاهد من شرائط الفيديو وصور البيانات رقمية ورمزية ولقطات من الأفلام التعليمية مع خلفية من الموسيقى المناسبة لما هو معروض ، كل ذلك بهدف مساعدة المتعلم على تحقيق أهداف واضحة سبق تحديدها ويتوقع إنجازاها بدرجة عالية من الكفاءة من نتيجة التعامل المباشر بين المتعلم و البرنامج على جهاز الحاسب الآلي . (٤٤ : ٢٣٨ ، ٢٣٩)

و أسلوب الهيبرميديا ليس تجميعا لعدة وسائط فقط بل يقوم على إثراء وتعميق ما يتضمنه برنامج ما من معلومات بوسائط متعددة غير خطية ، ثم تقديمها في إطار متكامل يقوم على حث حواس المتعلم مع التأكيد على إمكانية تحكم المتعلم في النظام وتفاعله النشط الفعال ، ومن هذا التفاعل يستطيع المتعلم التوافق مع مادة البرنامج تبعا لسرعته الذاتية وقدراته الخاصة وتستخدم الهيبرميديا لإنتاج أشكال جديدة من البرامج التعليمية كما تزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة في الوسائط المتعددة بالطريقة التي تقابل احتياجاته الخاصة . وفي هذا الصدد يؤكد كل من لامبرت وبال Lambert & Ball (١٩٩٠) على إن الهيبرميديا مفهوم جديد في تكنولوجيا التعليم يدمج عناصر الوسائط المتعددة مع التطورات الحديثة في البرامج التعليمية للحاسب الآلي مع النص الفعال في بيئات التعليم والتعلم .(٤٤: ٢٤٠) (٦٣ : ١٠)

ويذكر كل من ديفيد وجان Davaid & Jan (١٩٨٩) إن الهيبرميديا تشبه ميكنة في صندوق يتم التحكم فيها بواسطة الحاسب الآلي ولكن هذا الصندوق يتضمن بالإضافة إلى الكتب كل من أفلام سينمائية وتسجيلات صوتية وفيديو مع إمكانية تنسيق هذه المصادر من خلال عرض المعلومات بأوجه متعددة في قنوات متنوعة ، كما يتفق كل من جورج Geoege (١٩٨٩) ، ريزا Reza (١٩٩١) ،هويشر Hawisher (١٩٩١) على إن الهيبرميديا أداة تعليمية تسمح بتصميم وافٍ للمعلومات المخزنة على وسائل متنوعة تظهر بعض الارتباطات التي تتيح لمستخدم الحاسب الآلي بتناول بعض او كل المعلومات المخزنة في التتابع الذي يناسب قدراتهم ، كما إنها ليست نظاما للتأليف او برامج لغات بل هي البيئة التي تسمح للمتعلم

التحكم في المعلومات المتناولة عن طريق إتاحة التكامل بين الرسوم البيانية والصوت ، والرسوم المتحركة ، والمعلومات من خلال هذه البيئة .
(٦٢ : ٢٧) ، (٦٧ : ٤٣،٤٤) ، (٧٣ : ٢٦١) ،(٦٨ : ٢١١-٢١٤)

و يشير محمد رضا البغدادي (١٩٩٨) إلى إن الهيبرميديا هي المعلومات المتاحة والمتوافرة لمجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة التي تستثمر تبادليا بطريقة منظمة في الموقف التعليمي والتي تتضمن الصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة ، كل ذلك في إطار نص معلوماتي يساعد على اكتساب الخبرات.
(٤٤ : ٢٣٩)

وتعد المبارزة من الرياضات التي تتميز بسرعة وديناميكية الأداء ، فهي رياضة هجوم ودفاع بين متنافسين ينحصر هدف كل منهما في غرضين ، او لهما غرض هجومي ويتمثل في إحراز لمسة ، والثاني غرض دفاعي يتمثل في منع المنافس من إحراز لمسة ، وتبعا للتغير المستمر لمواقف اللعب هجوما ودفاعا برزت أهمية إتقان المهارات الحركية للمبارزة التي يتسم أداءها بالصعوبة ، والبعض منها مهارات مركبة يتطلب تعلمها بالنسبة للمبتدئ استخدام وسيلة تعطيهم فكرة عن المهارة مع تقديم نموذج صحيح للأداء وكذلك تقسيم المهارة إلي خطوات مسلسلة مع التركيز على النقاط الهامة ومراعاة عامل التشويق وإثارة الدافعية لدى المبتدئ مما يؤدي إلى سهولة أدائه وإجادته ، كما أن اكتسابه المعارف النظرية يحتاج إلي وقت طويل وجهد كبير لاستيعابها أثناء تعلمه واكتسابه بعض بنود القانون الدولي للمبارزة والتطور التاريخي كناحية معرفية تتسم بدرجة كبيرة من صعوبة الفهم والاستيعاب خاصة وان المعارف النظرية لرياضة المبارزة هامة جدا لتطوير ورفع مستوى الأداء مهاريا وخططيا أثناء المنافسات.
(١ : ٣٧)

وتعتمد الأساليب التعليمية التي تتبع حتى الآن في مؤسساتنا التعليمية اعتمادا كلياً على المعلم في العملية التعليمية والتي تتم من خلاله الإلقاء و الشرح اللفظي وإعطاء النموذج مما يشكل ذلك عبئا كبيراً على المعلم في توصيل المادة العلمية للمتعلمين دون مشاركة فعليه منهم في الموقف التعليمي ، الأمر الذي لا يراعي فيه الفروق الفردية بينهم وما يتبع ذلك من تباين في المنتج التعليمي. (٣٤ : ٨)

وقد لاحظ الباحث من خلال عملة كمعلم ومدرب أن عملية التعلم في رياضة المبارزة لم تحظ بالقدر الكافي بالإمكانات التي اتاحتها التكنولوجيا بطريقة منهجية لكي تواكب الفلسفات التربوية الحديثة والتي ركزت على ضرورة استخدام التقنيات التربوية الحديثة وجعل المبتدئ أكثر فعالية في المواقف التعليمية ليكون أكثر ايجابية فيها .

ولقد ظهرت في السنوات الأخيرة الكثير من الأساليب التكنولوجية التي تستخدم في التعليم وتسعى إلى تطبيق أفضل الأساليب التعليمية وعن طريقها يستطيع المعلم الوصول بالمبتدئ إلى أفضل مستوى ممكن في الأداء المهارى والتحصيل المعرفي ، ونتيجة لظهور هذه الأساليب التكنولوجية لم تعد مهمة المعلم قاصرة على الشرح والإلقاء فقط بل أصبحت مسؤليته الأولى هي وضع استراتيجية سير الدرس للوصول إلي الأهداف المحددة .

ويعتبر أسلوب الهبيرميديا من الأساليب التكنولوجية الحديثة في مجال تعلم مهارات الأنشطة الرياضية حيث أكدت نتائج بعض الدراسات على ذلك ومنها دراسة كلا من أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، محسن محمد أبو النور ، محمد زكى (٢٠٠٢) (٣٩) محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر(٢٠٠٢م) (٤٧) ، فاطمة محمد محمد فليفل (٢٠٠٣)(٣٧) ، محمد سعد زغلول ، محمد علي ، هاني سعيد (٢٠٠٣) (٥٠) ، كما أكدت على أهمية الهيبرميديا في الارتقاء بجوانب العملية التعليمية وأنها ساعدت المعلم على تحقيق اهدافة ، وفي هذا الصدد يذكر محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هاني سعيد (٢٠٠١) انه لا يمكن إحداث تغيير في المتعلم أثناء تعليم المهارات بدون خلق بنية تعليمية مناسبة ، وهذا لا يتحقق إلا من خلال استخدام تكنولوجيا التعليم التي تعمل بوسائلها على خلق تلك البنية والتي يستطيع المتعلم من خلالها أن يكون خبرته التعليمية عن طريق تعلمه كيفية استخدام كافة مصادر المعرفة والوسائل التكنولوجية المساعدة لكي يصل إلي المعلومة بنفسه .كما أن الاهتمام بالتعلم الفردي في مجال تعلم المهارات الرياضية أصبح أمرا ضروريا وهاما جدا ولا يمكن مراعاة القواعد و الأسس التي يبنى عليها إلا من خلال الاستعانة بتكنولوجيا التعليم وتوظيف المعلومة في التطبيق العملي . (٤٩: ٢٤)

ومن خلال ملاحظة الباحث للبرامج التعليمية الحالية في مجال التعلم الحركي وجد إنها لم تعد قادرة على مواكبة الفلسفات التربوية الحديثة والتي ركزت على ضرورة استخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة وجعل المتعلم أكثر فاعلية في العملية التعليمية من خلال إيجاد مواقف يكون فيها أكثر ايجابية . وعلى الرغم من تعدد الدراسات التي أجريت بهدف التعرف على مدى فعالية

استخدام العديد من الأساليب التكنولوجية الحديثة في العملية التعليمية لأنشطة التربية الرياضية مثل دراسة كلا من أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، محسن محمد أبو النور ، محمد زكى(٢٠٠٢) (٣٩) محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر(٢٠٠٢ م) (٤٧) ، فاطمة محمد محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، محمد سعد زغلول ، محمد علي ، هاني سعيد (٢٠٠٣) (٥٠) . إلا أن هذه الدراسات (على حد علم الباحث) لم تتطرق إلي استخدام أسلوب الهيبرميديا في رياضة المبارزة .

مما دفع الباحث إلي تصميم برنامج تعليمي معد بأسلوب الهيبرميديا لتعلم بعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش لمعرفة أثره على جوانب التعلم لدى المبتدئين . لذا فان البحث الحالي هو محاولة لتجريب أسلوب جديد من الأساليب التكنولوجية الحديثة والتي يمكن من خلالها تقديم المحتوى التعليمي للمبتدئين باستراتيجيات جديدة للتعلم تطبيقا لمبادئ تفريد التعليم والتعلم الذاتي والتعلم من اجل الإتقان .

وتتمثل مشكلة هذا البحث في الإجابة على التساؤلات التالية :

١- ما هو مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش لدى المبتدئين بنادي الشبان المسلمين بمدينة طنطا ؟

٢- ما هو مستوى التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة بمهارات المبارزة بسلاح الشيش لدى المبتدئين بنادي الشبان المسلمين بمدينة طنطا ؟

٣- ما هي آراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الهيبرميديا لتعلم بعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش لدى المبتدئين بنادي الشبان المسلمين بمدينة طنطا ؟

أهمية البحث والحاجة إلية :

تكمن أهمية هذا البحث فيما يلي :

- تزويد القائمين على العملية التعليمية ببرنامج تعليمي لبعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش باستخدام الحاسب الآلي .
- إبراز مدى فعالية التكنولوجيا في عملية التعلم الحركي .
- فتح آفاقا جديدة للتعلم الفردي الذي يؤكد على ضرورة توفير ظروف التعلم الأمثل واستخدام الوسائط التعليمية بالصورة التي تحقق الأهداف المرجوة بدرجة كبيرة .
- ترسيخ وتعميق المادة التعليمية وإطالة فترة احتفاظ المتعلم بالمعلومات .

openkanal.com

- تغيير دور المعلم التقليدي وجعله يلعب أدوارا تربوية جديدة مثل تصميم بيئات تعليمية فعالة.

أهداف البحث :

يهدف هذا البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهبيرميديا ومعرفة تأثيره على :

١ – مستوى التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة بمهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث و بعض بنود القانون ، والتطور التاريخي ، لدى المبتدئين بنادي الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

٢ – مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش والمتمثلة في (وضع الاستعداد ــ التقدم للامام ــ التقهقر للخلف ــ الحركة الانبساطية ــ الهجمة المستقيمة ــ الدفاع الجانبي) لدى المبتدئين بنادي الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

٣ – التعرف على أراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الهبيرميديا لتعلم بعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث .

فروض البحث :

١ - توجد فروق داله إحصائيا بين متوسطي القياس ألبعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية في التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة بمهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث ، و بعض بنود القانون ، والتطور التاريخي لصالح المجموعة التجريبية .

٢- توجد فروق داله إحصائيا بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة و التجريبية في مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية .

٣ –توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس ألتتبعي (بقاء اثر التعلم) للتحصيل المعرفي في المبارزة لصالح المجموعة التجريبية .

٤- توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس ألتتبعي (بقاء اثر التعلم) للمتغيرات المهارية للمبارزة قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية .

٥- نسبة آراء وانطباعات المبتدئين الموافقين بالمجموعة التجريبية على استخدام أسلوب الهيبرميديا في تعلم بعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث أعلى من غير الموافقين.

obeikandl.com

المصطلحات المستخدمة بالبحث :

التعلم الذاتي :

هو الأسلوب الذي يقوم فيه المتعلم بالمرور بنفسه على المواقف التعليمية المختلفة والمحددة لاكتشاف المعلومات والمهارات بحيث ينتقل محور الاهتمام من المعلم إلي المتعلم .
(٣٣ : ٧٩)

تكنولوجيا التعليم :

هي نظام متكامل يتفاعل فيه الفكر الإنساني والجهد البشرى و الآله وفق تعليمات علمية صحيحة لتحقيق أهداف العملية التعليمية من جانب وتطوير مخرجاتها من جانب أخر.
(٣١ : ١٩)

الهيبرميديا :

أسلوب تكنولوجي قائم على استخدام الحاسب الآلي لبرامج تعليمية معدة بأسلوب خاص يتضمن مجموعة من الوسائط المتعددة المنظمة بطريقة غير خطية والتي يستطيع المتعلم أن يتناولها بالأسلوب الذي يتناسب مع قدرته وسرعته الذاتية وإعطائه الحرية الكاملة في التحرك داخل محتويات البرنامج وفق رغبته الشخصية دون أي قيد ، وذلك بهدف زيادة الفاعلية بين المتعلم وما يعرض علية من معلومات لتحقيق الأهداف التعليمية من البرنامج التعليمي .
(تعريف إجرائي)

البرنامج :

هو عبارة عن تصور أو خطة يقوم المعلم بإعدادها وتتضمن الإجراءات والمواد التعليمية اللازمة لعرضها من خلال قناة من قنوات الاتصال التعليمية . (٨ : ٩)

البرمجية :

مصطلح يستخدم للدلالة على جميع المكونات غير المادية لنظم الكمبيوتر والتي تكون وحدة قائمة بذاتها تمكننا من تشغيله باستخدام الأوامر والتعليمات . (٨ : ٣٥)

obeikandi.com

السيناريو :

عبارة عن وصف نصي تفصيلي لمشهد أو للأطر التعليمية لإنتاج برنامج كمبيوتري جيد (١٤ : ٢٥)

obeikandl.com