الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

أولا : القراءات النظرية :

- التعلم .
- الأساليب الحديثة للتعلم .
- الهيبرميديا .
- خصائص الهيبرميديا .
- مكونات الهيبرميديا .
- مميزات أنظمة الهيبرميديا .
- القيم التربوية للهيبرميديا .
- تصميم أنظمة الهيبرميديا في المجال الرياضي
- مميزات استخدام الحاسب الآلي في المجالات الرياضية .
- كيفية سير برنامج تعليمي بواسطة الحاسب الآلي .
- جوانب التعلم .
- أهمية المجال المعرفي في التربية الرياضية .
- تقسيم بلوم للأهداف المعرفية .
- المهارات الحركية الخاصة برياضة المبارزة .
- مهارات المبارزة بسلاح الشيش قيد البحث .
- خصائص النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ – ١٢ سنة)

ثانيا : الدراسات السابقة :

- الدراسات العربية .
- الدراسات الأجنبية .
- تحليل الدراسات السابقة .

obeikandl.com

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

أولا : القراءات النظرية :

التعلم :

يعد موضوع التعلم من أهم الموضوعات التي تهم المعلمين والمتعلمين ، ولا يقتصر الأمر على المعلم بالمفهوم الشائع والمتداول ، بل انه يمتد إلي كل من يهمه أمر إعداد وتوجيه المتعلم إعدادا صحيحا في أكثر من مجال ، كما يعد ظاهرة لا يمكن ملاحظتها مباشرة ولكن يستدل على حدوثها من التغيرات الحادثة في السلوك او الأداء نتيجة وجود المتعلم في موقف تعليمي معين ، والذي يمكن ملاحظته او قياس هذا السلوك النابع من الموقف التعليمي بطريقة ما من طرق القياس ، والتي تتناسب مع هذا الموقف التعليمي . وفي هذا الصدد يؤكد بيوتشر Bucher (١٩٨٣) أن التعلم أساس العملية التربوية واحد الأهداف الأساسية للمؤسسات التي تهدف إلي إعداد الفرد في كافة جوانبه لممارسة حياة أفضل فالتعلم مستمر طوال الحياة .

(٥٩ : ٨٠)

ويشير بسطويسي احمد (١٩٩٦م) نقلا عن ويتنج Witting (١٩٨١) إلي أن التعلم مع انه ظاهرة يمكن إحساسها إلا انه يصعب وصفها بسهولة ، ويرجع جزء من هذه الصعوبة إلي حقيقة مؤداها أن التعلم لا يمكن ملاحظتة بصورة مباشرة ولكن يمكن الاستدلال عنه من خلال أداء الفرد وسلوكه . (١٧ : ٤٧)

مفهوم التعلم :

يذكر سعد جلال ومحمد علاوي (١٩٨٢) على أن التعلم عبارة عن عملية تغيير او تعديل في سلوك الكائن الحي أدى إليها قيام الكائن الحي نفسه بنوع من النشاط بحيث يشترط ألا يكون هذا التغيير او التعديل قد تم نتيجة للنضج أو بعض الحالات المؤقتة كالتعب او ما شابه ذلك ، كما أن التعلم يستلزم القيام بنشاط ولا يتم إلا إذا استثيرت حاجات المتعلم وحاول إشباع هذه الحاجات . (٢٦ : ٢٥٣)

وتذكر أمال صادق وفؤاد أبو حطب (١٩٨٤) أن التعلم هو التغير شبه الدائم في الأداء الذي ينتج استجابة لمثير او موقف ، أي يحدث تحت تأثير الخبرة او الممارسة او التدريب او التمرين .

كما يشير جابر عبد الحميد (١٩٨٢) إلي التعلم بأنه تغير في الأداء او تعديل في السلوك عن طريق الخبرة والمران وان هذا التعديل يحدث أثناء إشباع الفرد لدوافعه وبلوغ أهدافه .
(١٥ : ١٦١) (١٨ : ٧)

شروط التعلم :

يذكر احمد أمين فوزي (١٩٨٠) أن شروط التعلم يمكن تحديد ها في النقاط التالية :

١- أهمية وجود دافع يدفع المتعلم نحو الموضوع الذي يتعلمه .

٢- أن يقوم المتعلم بالتدريب وبذل الجهد حتى يحقق الغرض الذي يود الوصول إلية .

٣- ضرورة وصول المتعلم إلى مرحلة النضج او مستوى النمو اللازم للقيام بأوجه النشاط التي يتطلبها الموضوع .

٤- ضرورة فهم العلاقات التي يتطلبها الموقف التعليمي .

٥- لا يقتصر على حدود تحصيل الحقائق او المعلومات المعنية فقط وإنما يمتد إلي تعديل الاتجاهات والي زيادة القدرة على التفسير والتطبيق . (٣ : ١٩، ٢٠)

الأساليب الحديثة للتعلم :

١- أسلوب الاستراتيجية التعليمية الحديثة :

الطريقة الاستفسارية : أسلوب تعليمي يساعد في تنمية المهارات والقدرات عند المتعلم للاستفسار وتحليل المعلومات كما يتيح الفرصة للمتعلم للاستجابة لمنوعات من خبرات التعلم والملاحظة المباشرة للبيئة والتجارب المعملية والأفلام والأشرطة الصوتية واستخدام العينات والرسوم ، وقد استخدم أساتذة العلوم هذه الطريقة فى التركيز على المتعلم في التدريس . وإذا استخدمت مصادر التعليم بإتقان فستؤدى للنتائج الآتية باستخدام الطريقة الاستفسارية :

أ- تزيد رغبة المتعلم في تطوير افتراضاته وأفكاره عن الموضوع .

ب- يبدع المتعلم في وضع الأسئلة وتكوين المواضيع .

ج- يزداد نشاط المتعلم في استخدام منوعات من وسائل التعلم التي تختبر أفكارهم وتشبع استطلاعاتهم وتجيب على أسئلتهم .

٢- أسلوب التعلم (الانفرادي) :

يتطلب هذا الأسلوب من المتعلم أن يكون ملما بمنوعات من مواد وأجهزة التعلم ، يمنح المتعلم في هذا الأسلوب الفرصة للتدريب على تشغيل الأجهزة تحت إشراف المعلم وبعد الانتهاء من التدريب يختار بعض التمارين أو البرامج والوسائل التي يستخدمها ثم يبدأ في العمل تحت

إشراف المعلم وقد اثبت هذا الأسلوب انه أسرع من الطريقة التقليدية (المتبعة) الشـــرح وأداء النموذج في تقدم المتعلم .

٣- أسلوب الاتصال بالوسائل المتعددة :

توصل الوسائل السمعية والبصرية الجيدة المعلومات وتعلم المهارات وتقدم خبـــرات ثقافيـــة عامة تناسب حاجات المتعلم ، و وسائل التعلم المتعددة يجب أن تعزز بعضها الـــبعض وتعمـــل على توضيح الغامض للمتعلم .

٤- أسلوب تنظيم بيئة التعلم :

من أهم مسؤليات المعلمين تفهم خصائص وحاجات المتعلمين وتنظيم بيئة تعليمية تســـاعدهم في الحصول على الاستجابات المطلوبة منهم ، وينقسم المتعلمون إلى قسمين من حيث مقـــاييس الأخذ والعطاء ، فالبعض منهم يستوعبون كل ما حولهم في البيئة والـــبعض الآخـــر يعتبـــرون منتجين . فالمتعلمون الذين يبحثون عن المعلومات يعتبرون من النوع الأول نـــوع الاســـتيعاب والطلاب الآخرون يعتبرون من النوع الثاني نوع الإنتاج فهم يكتبون ويتكلمون بكثرة ويكونون مفاهيما وأفكارا ، فالاختيار والاستخدام السليم للوسائل يقود المتعلمين للاستجابة الصحيحة فـــي التعليم .

٥- أسلوب عملية الاتصال :

تعتبر عملية التعليم والتعلم عملية اتصال بين المتعلمين حيث يتم هذا الاتصال بتبادل الرسائل التي تحمل المعاني والأفكار والخبرات المشتركة، ويمكن أن تنتقل الرسائل بين المتعلمين ولكن الأفكار والمفاهيم والمعرفة لا يمكن أن تكتمل إلا إذا تحولت إلى شكل مثير أو إلى رمز لفظـــي أو رمز بصري و الرسالة الرمزية يمكن نقلها عن طريق قناة أو وسيلة ليستلمها الطرف الآخر ويحللها حسب خبراته السابقة ... ولا يحدث اتصال فعال ما لم يفهم الرسالة وذلك بعمل شـــيء مطابق لها أو بإرسال رسالة أخري تفيد بأنه قد فهم الرسالة جميعها أو أجزاء منها أو لم يفهم ما يقصده المصدر ، وانه من النادر أن تنتقل الرسالة من المصدر إلـــى المســـتلم دون تغييـــر أو تشويش وذلك بسبب عوائق سيكولوجية أو فيزيقية . فلذا يجب على المعلمين أن يتأكـــدوا مـــن وصول الرسائل لكل متعلم بفعالية . (٥٢ : ٣٩-٤٢)

الهيبرميديا :

يشير محمد رضا البغدادي (١٩٩٨) إلي أن الهيبرميديا تعد مفهوم جديد ادخل على مفاهيم تكنولوجيا التعليم وهي تعمل على دمج عناصر الوسائط المتعددة فى برامج تعليمية كمبيوتريـــة فى نصوص أو رسالات تعليمية فعالة فهي بذلك تشبه الحاوية التي يمكن التحكم فى مـــداخلاتها بواسطة الكمبيوتر لاستخراج ما تتضمنه .

ويختلف مصطلح الهيبرميديا عن مصطلح الوسائط المتعددة فبينما تشير الوسائط المتعددة إلى التنوع فى الوسائط التي يستخدمها المعلم ، حيث يقوم باستخدام وسيط او أكثر فى الوقت المناسب لموضوع التعلم ، وفى ظل شروط اختيار واستخدام هذا الوسيط . أما الهيبرميديا فهي ليست تجميعا لعدة وسائط بل تقوم على إثراء وتعميق ما يتضمنه برنامج ما من معلومات بوسائط متعددة غير خطية ، ثم تقديمها فى إطار متكامل يقوم على حث حواس المتعلم مع التأكيد على إمكانية تحكم المتعلم فى 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 فى الوسائط المتعددة بالطريقة التي تقابل احتياجاته الخاصة . (٤٤ : ٢٤٠)

ويرى كل من لامبرت وبال " Lambert & Ball " (١٩٩٠) إن الهيبرميديا مفهوم جديد فى تكنولوجيا التعليم يدمج عناصر الوسائط المتعددة مع التطورات الحديثة فى البرامج التعليمية للكمبيوتر مع النص الفعال فى بيئات التعليم والتعلم ، بينما يشير كل من ديفيد وجان " Davaid & Jan " (١٩٨٩) إنها تشبه ميكنة فى صندوق يتم التحكم فيها بواسطة الكمبيوتر 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 فى قنوات متنوعة .
(٦٣ : ١٠) (٦٢ : ٢٧)

ويتفق كل من جورج Geoege (١٩٨٩) وريزا Reza (١٩٩١) وهويشر Hawisher (١٩٩١) على إن الهيبرميديا أداة تعليمية تسمح بتصميم واف للمعلومات المخزنة على وسائل متنوعة وهذه الارتباطات تتيح لمستخدم الكمبيوتر بتناول بعض او كل المعلومات المخزنة فى التتابع الذي يناسب قدراته كذلك هي ليست نظاما للتأليف او برامج لغات بل هي البيئة التي تسمح للمتعلم للتحكم فى المعلومات المتناولة عن طريق إتاحة التكامل بين الرسوم البيانية والصوت ، والرسوم المتحركة ، والمعلومات من خلال هذه البيئة .
(٦٧ : ٤٤،٤٣) ، (٧٣ : ٢٦١) ، (٦٨ : ٢١١-٢١٤)

ويشير محمد رضا البغدادي (١٩٩٨) إلى إن الهيبرميديا هي المعلومات المتاحة والمتوافرة لمجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة التي تستثمر تبادليا بطريقة منظمة فى الموقف التعليمي والتي تتضمن الرسوم البيانية والصور والتسجيلات الصوتية والموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموزا ورسوما ذات إبعاد ، كل ذلك فى إطار نص معلوماتي يساعد اكتساب الخبرات . وهنا تتكامل هذه الوسائط جميعا او معظمها مع بعضها البعض عن

طريق جهاز الكمبيوتر بنظام يكفل للمتعلم من تحقيق الأهداف المرجوة بكفاءة وفعالية من خلال تفاعل نشط يسمح للمتعلم بالتحكم فى السرعة والمسار والمعلومات وتتابعها تبعا لقدراته الذاتية . (٤٤ : ٢٣٩)

وتذكر وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١) أن الهيبرميديا هي استراتيجية تعليمية تستخدم في نقل وتقديم المعلومات بصورة غير خطية ، والاستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم البصرية والسمعية وتوفير التفاعل بينة وبين مجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة والتي تخزن عليها المعلومات في صورة نصوص مكتوبة ولقطات فيديو متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة وثابتة وأفلام وألوان متناسقة وتسجيلات صوتية وموسيقى ، والتحكم فيها بسرعة وسهولة بحيث تسمح للمتعلم بتكوين ارتباطات منطقية تسهل الانتقال والقفز وحرية الحركة في أشكال غير خطية بين أجزاء المعلومات ، والتحكم في تبادل كل او بعض المعلومات المخزنة والمجزئة إلي أجزاء صغيرة بمساعدة الكمبيوتر لتحقيق الأهداف التعليمية للبرنامج بكفاءة وفعالية.(٥٧ : ٢٥٨،٢٥٩)

ويرى ج. ديدمان G.Deadman (١٩٩٧) أن الهيبرميديا هي وصف لقاعدة بيانات الحاسب في الوسائط المتعددة وفيها تترابط المعلومات من خلال علاقات مترابطة تسمح بإمكانية تخزين النص والصوت والفيديو ، بينما يشير ميشيل Miechello (١٩٩٩) إلي أن الهيبرميديا تعني مجموعة برامج السوفت وير Software التي تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بالروابط والنقطة هنا قد تكون فقرة من نص او صورة مصاحبه من صوت او قصاصة من فيديو او أي نوع آخر من المعلومات ، اما الرابطة تعني العلاقة بين نقطتين .
(٦٦ : ١٦- ٢٥) (٧٢ : ٣)

ويتفق كل من محمد سعد زغلول ، مكارم أبوهرجة ، هاني سعيد (٢٠٠١) على أن الهيبرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، وفي نفس الوقت أحد أساليب التعلم الفردي المبني في شكل اطارات مختلفة تساهم في زيادة دافعية المتعلم على التعلم الايجابي من خلال تغذية راجعة تساهم في التعزيز المباشر وترتكز على سرعة المتعلم الذاتية بما يتمشى مع قدراته الخاصة .(٤٩ : ١٣١)

ويشير كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢) أن الهيبرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، كما تعتبر أسلوبا لتقديم تعلما فرديا في أطر متنوعة يساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية وزيادة قدرته على التحكم في عملية التعلم " . (٣٨ : ٢٤٥)

openkanal.com

ومن خلال العرض السابق لبعض المفاهيم والآراء يرى الباحث أن 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 .

خصائص الهيبرميديا :

يمكن تلخيص خصائص الهيبرميديا فيما يلي :

- **المعلومات الدقيقة :**

تعتبر المعلومات الدقيقة وحدات البناء الأساسية في نظام الهيبرميديا والتي تعرض في شكل اطارات ، وتحديد هذه المعلومات الدقيقة تساعد المؤلف في معرفة حجم ما يتم عرضة خلال الشاشة الواحدة وكيفية تدفق المعلومات سواء كانت لقطات فيديو او كلمة واحدة او كلمات او رسوم بيانية او تسجيلات صوتية او أفلام متحركة ، كما تساعد المتعلم في تحديد نوعية المعلومات الدقيقة التي يرغب في معرفتها وفهمها .

- **الارتباطات :**

تعتبر الارتباطات وسيلة الربط والاتصالات الداخلية بين المعلومات الدقيقة فهي تعمل على ترابطها مع بعضها بطريقة غير خطية ، وهذه الارتباطات تساعد المتعلم على حرية الحركة داخل البرنامج التعليمي وتحديد تتابع المعلومات الدقيقة والانتقال إلي موضوع جديد او نقطة جديدة ، وذلك عن طريق وسائل تساعده في الانتقال مثل الفأرة او مجموعة المفاتيح الرقمية بلوحة المفاتيح . معنى ذلك أن الارتباطات تسمح للمتعلم باكتساب كل المعلومات الدقيقة او بعضها والتحكم الذاتي في تناولها تبعا لقدراته الشخصية وسرعته الذاتية وبالطريقة التي تحقق تفاعلة النشط الفعال .

- **طرق الإبحار والتجول في البرنامج التعليمي :**

وتعني الطرق التي يتم عن طريقها ربط المعلومات ألدقيقه بعضها ببعض وكذلك تشير إلي الاتصالات الداخلية لمحتوى البرنامج التعليمي سواء في اختيار المعلومات الدقيقة أو تتابعها أو الانتقال لمعلومة جديدة . وتختلف هذه الطرق من متعلم إلي آخر ، فهي أنماط فردية تعكس

استخدام المتعلم للانتقال خلال البرنامج وتناوله المعلومات ، وذلك باختلاف المتعلمين فيما لديهم من أنشطه عقلية وخلفية تعليمية وفي مستوى استيعابهم للمعلومات واحتياجاتهم لها .

- **الأبنية التنظيمية :**

أن الأبنية التنظيمية او شبكة عمل الأفكار عبارة عن علاقات وارتباطات بين المعلومات الدقيقة بعضها ببعض عن طريق الطرق ، والتي تؤسس على علاقات لفظية تنبثق من المتعلم ومن ذاكرته ، وهي تعتمد على المعرفة اللغوية له ، وهذا يساعد المتعلم على الفهم السليم للمعلومات او الوصول لحل المشكلة التي يتعرض لها من خلال البرنامج التعليمي .

- **البيانات الأساسية :**

من الخصائص المميزة للهيبرميديا تقديم البيانات الأساسية للمعلومات التي يتناولها البرنامج التعليمي بأبعاد متنوعة وبأساليب مترابطة ، والتي تساعد المتعلم في تناول هذه المعلومات وتسهل علية عملية البحث والتقصي عنها والتحكم الديناميكي فيها من حيث السرعة والبطء والتفاعل معها . فالهيبرميديا تعمل على تقديم المعلومات الدقيقة بأبعاد متعددة ومتنوعة .

(٥٧ : ٢٦٠-٢٦٣)

مكونات الهيبرميديا :

تتكون أنظمة الهيبرميديا من :

١- المعلومات أو أنظمة البيانات (نص ، صور ، رسوم بيانية)

٢- البرامج التعليمية التي يتم من خلالها تناول تلك المعلومات .

٣- الأجهزة والأدوات التعليمية أو التكنولوجيات الحديثة مثل مخرجات الصوت ، وسائل الاتصال البينية ،الفأرة ، لوحة المفاتيح ، القلم الضوئي ، أقراص الليزر ، مشغل اسطوانات الفيديو ، الأقراص البصرية .

٤- نظام الاتصالات الذي يربط بين هذه الأجزاء من المعلومات والبيانات (شبكات عمل محلية أو غير محلية) . (٤٤ : ٢٥٤،٢٥٥)

مميزات أنظمة الهيبرميديا :

تختص أنظمة الهيبرميديا بالعديد من المزايا من أهمها :

١- التفرع وعدم التتابع :

تختلف الهيبرميديا عن المواد المطبوعة ، ولا يوجد تتابع للانتقال من نقطة لأخرى ولا يوجد نهايات أو بدايات . ومن ثم فالمتعلم يكون قادرا على الاستفادة من المعلومات بالطريقة التي

تؤدى إلى جعل الاستخدامات ذات معنى ، ويمكن اختيار الطرق المختلفة لتتابع المادة المعروضة بناء على ما لديه من أهداف واهتمامات .

وهنا يستطيع المتعلم أن يفكر بطريقة غير خطية حتى يمكن أن تتحقق لديه عمليات الانتباه لتركيب وتكامل المعلومات التي لا تتحقق من خلال العروض الخطية .

٢- الارتباطات :

من المعروف علميا أن وظائف الذاكرة البشرية المتعلقة بالمعلومات اللفظية والمنطقية يمكن أن ترتبط معا في شكل شبكة عمل ، وهنا يمكن القول أن الهيبرميديا هي انعكاس لبعض وظائف الذاكرة البشرية.

٣- تضخم المعلومات :

توفر الهيبرميديا فرصة المعلومات التي يتم تخزينها من مصادر متنوعة وبها يمكن ربط هذا الكم المعلوماتى باستخدام وجهات نظر مختلفة لذات المعلومة الواحدة .

٤- الحث على العمل الفريقى :

تساعد أنظمة الهيبرميديا على العمل الفريقى ، فالعديد من المؤلفين والمبرمجين وكذلك المتعلمين يستخدمون هذه النظم لنقل وتفسير أعمالهم ونشرها فيما بينهم مما يساعد على الرقى وتطوير الأفكار .

٥- مقابلة الفروق الفردية :

تسهم أنظمة الهيبرميديا بقدراتها على توفير الفرص للمتعلم للسيطرة على النهوض بدراسته ، فتمكن المتعلم من أن يتسم عمله بتوجيهه وتزويده بكل ما يساعد على المعلومات بنفسه والتعلم الذاتي للكافة وذوى الحاجات الخاصة . ومن هنا فهي تواكب كافة الفوارق بين المتعلمين .

٦- تثبيت التعلم :

توفر أنظمة الهيبرميديا للمتعلم مجموعة من الآليات لتحسين عمليات تثبيت المعلومات وذلك من خلال قيام المتعلم بنقل وتحريك وإظهار المعلومات ، ومن ثم يتم تحديث الروابط المتصلة بتلك المعلومات بطريقة تؤدى إلى الحصول على تعلم ثابت .

obeikandi.com

٧- تحويل المجردات إلي محسوسات :

أن تمثيل وتحويل الواقع وعملياته التي تعرض من خلال مجموعات الوسائط المتعددة تعمل على إظهار العديد من الإيضاحات بالإضافة إلى ما يحول العلاقات التي تجعل من المجردات محسوسات تعمل على زيادة فعالية المواقف .

٨- تنظيم المعلومات :

تقدم أنظمة الهيبرميديا أنماطا متعددة من المعلومات البسيطة و المركبة كما تتيح فرص تنظيم المعلومات بطريقة هرميه ذات علاقات ترابطية وكذلك حلقية وأخرى شبكية .

٩-مرونة المتابعة :

تتيح أنظمة الهيبرميديا حرية الحركة للمتعلم داخل البرنامج بمرونة المتابعة حيث يتمكن المتعلم من تتبع الموضوع بالنمط الذي يناسب قدراته واهتماماته ، كما انه ينتقل بحرية من فكرة لأخرى دون أي قيود . ولذلك تعد الهيبرميديا بيئة مرنة تتطلب من المتعلم اتخاذ القرار ، أي أنها تستحوذ مهارات التفكير العليا لتنمية الجوانب المعرفية لدى المتعلم

١٠- التفاعل الفعال :

تعرض المعلومات في أنظمة الهيبرميديا في أشكال متعددة من نص ورسوم بيانيه ومتحركة وصوت ومن ثم يستطيع المتعلم التفاعل مع المعلومات المتضمنة في أي من هذه الأشكال أو البرمجة بينها من خلال الضغط على أحد المفاتيح ، أو بالنقر على الفأرة مما يجعل المتعلم قادرا على الاستفادة من المعلومات المعروضة أكثر فعالية وبما يؤدى إلى رفع كفاءة العملية التعليمية (٤٤ : ٢٦٤)

القيم التربوية الهيبرميديا :

- تسهم أنظمة الهيبرميديا في تحقيق العديد من أهداف التعلم . ومن ثم يمكن أن تساهم في تكوين هذه القيم التربوية .
- اكتساب المعارف والمفاهيم التي يتطلب استيعابها قدره على التفكير المجرد مما تحويه من توازن بين ما يقدمه البرنامج وما يكتشفه المتعلم بنفسه .
- تنمية بعض المهارات لدى المتعلم وتحسين اتجاهاته نحو استخدامه لأنظمة الكمبيوتر في المواقف التعليمية
- توجيه المتعلم وحفزه نحو التعلم الفردي ليكون له دوره الفعال والإيجابي النشط .
- تيسير عملية التعلم ذي المعنى ومساعدة المتعلم على فهم الهيكل البنائى لأنواع المعارف .
- تساعد المتعلم على الخوض في تصميم المقررات التعليمية . (٤٤ : ٢٦٣-٢٦٦)

obeikandi.com

تصميم أنظمة الهيبرميديا في المجال الرياضي :

عند القيام بتصميم أنظمة تعليمية في مجال التربية الرياضية من خلال الهيبرميديا يجب أن تتضمن ثلاث مراحل تتمثل فيما يلي :

أ- مرحلة التحليل : وتشتمل على :

(تقدير الحاجات ــ خصائص المتعلمين ــ الأهداف ــ المستويات التعليمية)

ب-مرحلة التنمية : (وتعني تحديد الاستراتيجيات المستخدمة في تدريس المحتوى وتشمل :

١- تحديد النموذج التعليمي المستخدم في تدريس المحتوى .

٢- البناء أو البرمجة الأولية .

٣- البرمجة النهائية .

ج- مرحلة التقويم : وهي مرحلة العمليات التي تتم أثناء وبعد البرمجة .

(٤٩ : ١٢٩، ١٣٠)

مميزات استخدام الحاسب الآلي في المجالات الرياضية :

هناك العديد من المميزات في استخدام الكمبيوتر في المجالات الرياضية نوجز منها ما يلي:

١- المساعدة الفعالة في تعلم المهارات الحركية للأنشطة الرياضية المختلفة واستخدام الأسلوب العلمي في حل المشكلات المتعلقة بفنية الأداء للمهارات الرياضية .

٢- إشراك المتعلمين في العملية التعليمية .

٣- يزيد الحاسب الآلي من عامل التشويق .

٤- زيادة دافعيه المتعلمين نحو تعليم المهارات الحركية مهما بلغت صعوبتها وإزالة عامل الخوف والرهبة من هذه الحركات .

٥- إمكانية تحليل الأداء الحركي لمعرفة العضلات المنوطه بالعمل .

٦- يساعد في عمليات التعلم الذاتي لحركات جديدة كواجبات من قبل المعلم أو المدرب .

٧- توفير الجهد في شرح الكثير من الحركات الصعبة والتي يصعب معها الشرح بالألفاظ .

٨- إتاحة الفرصة للمتعلم لمشاهدة الأداء الأمثل للحركات المراد تعلمها أو التدريب عليها مما يقلل من حدوث الأخطاء التي قد تسبب إصابات المتعلم أو اللاعب .

٩- يساعد في تحريك القدرات الأبتكارية لدى كل من المتعلم أو اللاعب والمعلم أو المدرب

١٠- تنمية مهارات جمع وتنظيم وتحليل المعلومات لدى المتعلم والمعلم على السواء .

١١- خلق روح التحدي لدى المتعلم في تعلم حركات كان يتصور انه من الصعب عليه تعلمها .

obeikandl.com

١٣- يزود المتعلمين بعمليات تغذية رجعية تفيد في تحسين عمليات التعليم والتعلم مما يؤدى إلى الأداء الأمثل .

١٤- يساعد في عملية التدريس حيث يوفر برامج تعليمية أو تدريبية للكثير من المهارات الحركية المعقدة وهذا يساعد على تسهيل وتبسيط عملية التعليم ويرجع هذا لتبسيط المفاهيم المستخدمة في كثير من الأحيان .

١٥- يساعد في عملية تصحيح الأخطاء .

١٦- يساهم في عمليات البحث العلمي وأجراء البحوث . (٣١ : ١٢٣،١٢٤)

كيفية سير برنامج تعليمي بواسطة الحاسب الآلي :

١- تحمل المادة التعليمية المبرمجة في ذاكرة الكمبيوتر " مخزن على اسطوانة ممغنطة " في المكان الخاص بها بالجهاز .

٢- يتم عرض المادة التعليمية في شكل إطارات أو صفحات على شاشة الحاسب الآلي .

٣- يجب عل المعلم التنبيه على المتعلم بعدم الانتقال من إطار إلي آخر حتى يحقق الهدف من الإطار المعروض أمامه على الشاشة .

٤- يقوم المتعلم بفتح الجهاز بناء على تعليمات المعلم .

٥- تبدأ العملية التعليمية بعرض مقدمة للمتعلم قد تتضمن ترحيبا به أو بعض الموسيقى الخفيفة

٦- يتم عرض وصف عام لموضوع الدرس الذي سوف يتعلمه المتعلم على الشاشة .

٧- تظهر على الشاشة قائمة خيارات بمحتويات البرنامج التعليمي لكي يتناول منها المتعلم الدرس أو الموضوع أو الجزء الذي سوف يتعلمه بناء على تعليمات المعلم ، وإذا كان لا يوجد معلم يختار المتعلم بنفسه الشيء الذي يريد أن يتعلمه .

٨- يعرض أمام المتعلم قائمة بأهداف ذلك الدرس الذي تم اختياره .

٩- يتطلب الموقف التعليمي في بعض الأحيان من المتعلم إجراء اختبار قبلي ، وذلك للتأكد من مدى قدرته على تعلم ذلك الدرس .

١٠- يستمر المتعلم في استعراض المعلومات والأنشطة التي يتطلبها التفاعل المتبادل القائم على الاستجابة والتعزيز حتى ينتهي المتعلم من ذلك الدرس .

١١- يظهر في النهاية في بعض الأحيان أمام المتعلم اختبار بعدي في التحصيل المعرفي .

١٢- يخرج المتعلم إلي ملعب المدرسة ليقوموا بأداء المهارة التي تعلمها من خلال الكمبيوتر ويكون ذلك تحت إشراف وتوجيه المعلم .

obeikandl.com

١٣- في حالة وجود قصور في أداء المتعلم يرجع مرة أخرى للكمبيوتر " التغذية الراجعة " (٤٩ : ١٠٢،١٠٣)

جوانب التعلم :

١- المجال المعرفي :

تعد المعرفة من المجالات الهامة لأهداف برامج الأنشطة الرياضية حيث ترتبط بالعمليات العقلية وقدرة المتعلم على اكتساب واستخدام المعلومات والمعارف النظرية بمستويات مختلفة ، ومن ناحية أخرى فأنها ترتبط بنوع معين من التعلم ألا وهو التعلم المعرفي . وتعلم المهارة الحركية أن كانت لها جوانب بدنية إلا إنها لها جوانب عقلية ومعرفية ترتبط اشد الارتباط بنواحي أخرى وجدانية وفي مجال التعلم الحركي يلاحظ أن اكتساب مثل تلك المهارات يعتمد على سلامة الطريقة المستخدمة . (٥ : ٤٠)

ويذكر محمد حسن علاوي (١٩٩٢) انه كلما ذاد إتقان المعرف النظرية وطرق تطبيقها وكذلك المعلومات الأساسية للمعلم والمربي الرياضي كلما كان اقدر على تطوير وتنمية المستوى الرياضي للمتعلمين إلي أقصى حد . ولا بد على المعلم أن يلم بالأسس النظرية والعملية لعلم التدريب ويمتلك المعلومات التي ترتبط بأسس تطوير المهارات الحركية ولا يكتفي بما وصل إلية من درجة التأهيل مما يعمل على الاستزادة والإطلاع على كل ما يستجد من المعلومات والمعارف ، كما يشير كل من محمد سعد زغلول ومحمد رمضان (١٩٩٧) إلي انه يجب أن يشتمل أي منهج لأنشطة التربية الرياضية على جميع الأوجه التي من شانها أن تعمل على التنمية المتكاملة للمتعلم لتحقيق الأغراض التي يرمي إليها ومن ثم فان المنهج يجب أن يتضمن الكثير من المعلومات والمعارف والمفاهيم حيث يعد ذلك عنصر أساسي في تدريس مهارات الأنشطة الرياضية . (٤٢ : ١٣٠) (٤٨ : ٧٦)

أهمية المجال المعرفي في التربية الرياضية :

يشير أمين أنور الخولي (١٩٩٩) نقلا عن هاره Harra إلي أهمية وقيمة المجال المعرفي للرياضة والتربية البدنية بأنه " قد ثبت أن تدريب وتعليم القدرات العقلية المعرفية يعتبر جزءا لا يمكن الاستغناء عنة في مراحل تعلم الرياضة ، وانجح المدربين هم من تنبؤا إلي أهمية الجانب المعرفي العقلي وخططوا لإكساب المعرف النظرية للاعبين ،ويذهب محمد حسن علاوي مذهب هاره Harra في تأكيده على قيم المجال المعرفي العقلي للنشاط الرياضي ، مشيرا إلي أن

المعرفة والفهم تساعد الرياضي على حسن تحليل المواقف المختلفة وانتقاء أفضل الاختيارات والحلول لمواجه متطلبات هذه المواقف والإسراع في تنفيذها خلال المنافسات .

كما يذكر أمين أنور الخولي (١٩٩٩) نقلا عن كل من دوتري و لويس Daughtrey & Lewis ، انارين ، كاول ، هازلتون Hazelton, Cowell, Anarin " أن ألمعرفه والفهم يلعبا دورا في غاية الأهمية في إثراء تدريس التربية البدنية ، فمن الأهمية أن يعرف التلميذ ويفهم لماذا تؤدي الحركة بهذه الطريقة ، كما أن الدرس يصبح أكثر تقبل وتشويقا عندما يفهمه التلاميذ ويدركون أهميته لهم و إن البرنامج الجيد في التربية البدنية هو ذلك الذي يعمل على توازن الخبرات المقدمة ، محفزا للنمو والتنمية في المجالات البدنية والحركية والمعرفية والوجدانية .
(١٦ : ٦١، ٦٢)

تقسيم " بلوم " للأهداف التربوية :

١- المجال المعرفي " الأدراكي "

يتضمن هذا المجال الأهداف التي تؤكد على المعطيات العقلية والذهنية وهذا المجال يعني بالنمو العقلي وتنمية مهارات التفكير ويقسم إلي ستة مستويات :

١- **مستوى الحفظ والتذكر** : وهو قدرة المتعلم على تذكر التعريفات والقوانين والمصطلحات والمفاهيم والنظريات .

٢- **مستوى الفهم والاستيعاب** : ويقصد به إدراك المعلم للمعلومات التي تعرض علية ويستخدم المواد والأفكار المتضمنة لهذه المعلومات ، او أن " يترجم ويفسر ويتنبأ " المتعلم تعبيرا معينا من شكل إلي آخر في التربية الرياضية ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على ترجمة المعلومات وتفسيرها واستنتاجها .

٣- **مستوى التطبيق** : وهو أن يطبق المتعلم المفاهيم والعلاقات التي درسها في التربية الرياضية في مواقف غير مألوفة ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على تطبيق المعلومات في مواقف جديدة .

٤- **مستوى التحليل** : وهو قدرة المعلم على تحليل المشكلات المتضمنة داخل محتوى التربية الرياضية وتجزئتها إلي عناصرها الأولية وإيجاد العلاقات الموجودة بينها تمهيدا للوصول إلي حل ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على تجزئة المعرفة إلي عناصرها مع إدراك العلاقات فيما بينها .

obeikandl.com

٥- **مستوى التركيب :** ويقصد به القدرة على ربط عناصر او أجزاء المعرفة لتكوين شيء لـه معنى لم يكن موجود من قبل او هو قدرة المتعلم على توحيد المعلومات الجزئية ذات العلاقة في الكليات .مثال : يقترح حلولا لمشكلات معينة – يبتكر طريقة جديدة لكيفية أداء تـدريب معين .

٦- **التقويم :** وهو قدرة المتعلم على إصدار الأحكام حول قيمة المحتوى الذي يدرسه او علـى قيمة ما ، وما سبق يعني قدرة المتعلم على التقويم وإصدار الأحكام . مثال : يذكر المـتعلم رأيه في قضايا معينة بناء على معطيات وأدلة يستند إليها .

وقد استفاد الباحث من الجانب المعرفي عند تصميم البرنامج التعليمي في النقاط التالية :

- تحديد الأهداف المعرفية العامة للبرنامج التعليمي .
- أن تكون أهداف البرنامج المعرفية واضحة ومحددة .
- تحديد الأهداف السلوكية المعرفية الخاصة بكل جزء من أجزاء البرنامج .

تنمية المعارف والمفاهيم لدى المبتدئين الخاصة بالمهارات الحركية .

- العمل على أن يتذكر المبتدئ القوانين والمصطلحات والمفاهيم الخاصة بالجانب المعرفي لمحتوى البرنامج التعليمي .
- كيفية الربط بين المعارف المختلفة في البرنامج وإدراك العلاقات فيما بينها .

٢- **المجال النفسحركي :**

ويشمل هذا المجال الأهداف التي تتعلق بالمهارات الإلية واليدوية كالمهارات الحركية والكتابة والرسم والعزف ، ونحو ذلك من أنواع الأداء التي تتطلب التناسق الحركي النفسي والعصبي .

وتكتسب هذه المهارات في صورة مجموعة من الخطوات تتمثل فيما يلي :

١- **المحاكاة :** وتعتمد على التقليد والملاحظة ، بمعنى قيام المتعلم بأداء حركـة أو مجموعـة حركات نتيجة ملاحظة للمعلم أو مشاهدة وسيلة تعليمية .

٢- **التناول والمعالجة :** ويعني قيام المتعلم بالأداء المطلوب بناء على تعليمات محددة .

٣- **الدقة :** ويعني قيام المتعلم بأداء العمل المطلوب منه على مستوى عال من الإتقان .

٤- **الترابط :** ويعني الوصول إلي أعلى درجة من الإتقان والأداء . (٤٩ : ٣٩)

وقد استفاد الباحث من الجانب النفسحركي عند تصميم البرنامج التعليمي في النقاط التالية :

openkandil.com

- تحديد الأهداف السلوكية الخاصة بالمهارات الحركية للمبارزة داخل البرنامج التعليمي .
- أن يؤدى المبتدئين المهارات الحركية كما شاهدوها في البرنامج .
- تنمية المهارات الحركية الخاصة بالمبارزة من خلال البرنامج التعليمي .
- تحديد السلوك النهائي المتوقع أن يقوم به المبتدئين بعد مشاهدتهم للبرنامج التعليمي .

٣- المجال الوجداني " الانفعالي " :

وهذا المجال يهتم بالمشاعر والانفعالات مثل تكوين الاتجاهات وتنمية الميول والقيم والقدرة على التذوق وبناء شخصية المتعلم .وينقسم هذا المجال إلي المستويات التالية :

١- **الاستقبال** : ويتمثل في إثارة اهتمام المتعلم ، ومن مظاهر الإصغاء والمتابعة " اختبار أمر ما ، الاهتمام والتأثر ، الرغبة في التعرف بشكل أكبر "

٢- **الاستجابة** : وهي المرحلة التي تلي الاستقبال ، حيث يظهر رد الفعل ما استقبله المتعلم على شكل مشاركة ايجابية مع الظاهرة أو المثير ، ومن مظاهر ذلك " إطاعة القوانين والأنظمة – استكمال الواجبات – المشاركة في المناقشات حول قضية ما "

٣- **التقدير** : أي أعطاء قيمة أو تقدير الأشياء أو الظواهر أو السلوك في ضوء الاقتناع التام بقيمة معينة ، وهذا المستوى أعلى من سابقيه، ومن مظاهر هذا المستوى تقدير العلم والعمل اليدوي والاستعداد للعمل مع الآخرين .

٤- **تنظيم القيم** : ويقصد به إيجاد قيمة كلية تضم التقديرات القيمة .

٥- **تمثيل القيم وتجسيدها** : أي تكامل المعتقدات والأفكار والاتجاهات والقيم في نظرة شاملة .
(٤٩ : ٣٨)

كيفية تقييم الأهداف الوجدانية :

١- يتم ذلك بواسطة الاختبارات مثل (اختبار الاتجاهات – اختبار الميول) .

٢- يمكن أن تكون الأشياء التي يقتنيها الفرد مقياس لاتجاهاته ، سرعة اتخاذ ه للقرارات أو تعبيراته اللغوية الصريحة .

٣- المقاييس السوسومترية .

٤- مقاييس التفاعل الاجتماعي .

٥- الملاحظة . (١٥ : ٨١)

obeikandl.com

وقد استفاد الباحث من الجانب الوجداني عند تصميم البرنامج التعليمي في النقاط التالية :

- أن يعمل البرنامج على استثارة دوافع المبتدئين نحو تعلم المهارات الحركية للمبارزة .
- تحديد الأهداف الوجدانية الخاصة بكل جزء من أجزاء البرنامج .
- أن يشارك المبتدئ مشاركة ايجابية ويتفاعل مع البرنامج التعليمي .
- تحديد أسلوب تقييم الجانب الوجداني عن طريق استمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام البرنامج التعليمي في تعلم مهارات المبارزة لدى المبتدئين .
- أن يراعي البرنامج حاجات وميول واهتمامات المبتدئين .
- مراعاة أن تكون للمتعلم رغبة صادقة في الاستجابة والتعامل مع البرنامج التعليمي .

- المهارات الحركية الخاصة برياضة المبارزة :-

يشير عباس الرملي (١٩٨٤) إن رياضة المبارزة تتعدد فيها المهارات الحركية فمنها بواسطة الجسم من الثبات أو التقدم أو التقهقر ومنها ما يؤدى بواسطة السلاح في محاولة جادة من اللاعب للوصول إلى هدف منافسة لتحقيق اللمسات وفي هذا الصدد يؤكد كلا من ويريك وانير wakik,w (١٩٧١) (٧٧) عباس الرملي (١٩٨٤) (٢٩) ، جمال عابدين (١٩٨٤) (٢٠) ، ودي بيومنت De Beaumant ١٩٨٦ (٦٣) ، عمرو السكري (١٩٩٣) (٣٥) ، إبراهيم نبيل عبد العزيز(١٩٩٩) (١) ، السيد سامي (٢٠٠٠) (١٢) وآخرون أن المهارات الحركية الخاصة برياضة المبارزة تتكون من :-

مهارات خاصة باوضع الجسم وهى ما يطلق عليها المهارات الأساسية في المبارزة :-

- حمل السلاح — La tenue de larm
- التحية — Salute
- وضع الاستعداد — Position de la garde

أوضاع المبارزة والتلاحم :-

- الوضع السادس ، الثالث — Six & Tierce
- الوضع الرابع ، الأول — Quaret & Prime
- الوضع الثامن ، الثاني — Octave & Seconde

oberkanal.com

- الوضع السابع ، الخامس Septime & quent

مهارات خاصة :-

- التقدم للأمام Marche
- التقهقر للخلف Romber
- الطعن Developpement
- حركة السهم Fleche

وهناك تحركات مركبة للقدمين :-

- التقدم للأمام مع حركة الطعن Marche La Developpement
- التقهقر للخلف مع حركة الطعن Rombra La Developpement
- التقدم للأمام والتقهقر للخلف أكثر من مرة Marche La Rombre
- الوثب للأمام والطعن Ballestra

أما بقية المهارات الحركية للمبارزة فمنها ما يتعلق بالهجوم بأنواعه أو الدفاع ومشتملا ته أو الرد وهى كالتالي :-

مهارات الهجوم فى المبارزة وتتكون من :-

- مهارات الهجوم البسيط (المباشر والغير مباشر L'attaque simple
- الهجمة المستقيمة (مباشرة) Le Coup droit
- الهجمة المغيرة (غير مباشرة) Le degagement
- الهجمة القاطعة (غير مباشرة) La coupe
- الهجمة عكس المغيرة (غير مباشرة) Le conter degagement

مهارات الهجوم المركب :- **L'attaque compose**

- الهجمة المستقيمة فعكس المغيرة Coupe deoit conter degagement
- الهجمة العددية ١ ، ٢ Une – Deux
- الهجمة العددية ١ ، ٢ ، ٣ Une – Deux – Trois
- الهجمة المزدوجة Douplement
- الهجمة القاطعة Le coupe Degagament
- أكثر من هجمة بسيطة مركبة

obeikandl.com

Conter Attaque

مهارات الهجوم المضاد وتتكون من :-

Coup de atter

- هجمة الإيقاف

Coup de temps

- الهجمة الزمنية

Preprasion d'attaque

مهارات تتعلق بالإعداد للهجوم :-

Attaque Au fer

أولا : الهجمات النصلية :

La pattement

- ضرب النصل

La pression

- الضغط على النصل

La Froissement

- السحق

Coule

- الانزلاق (الزحلقة)

Prise De Fer

ثانيا : المساكات النصلية :

Opposition

- ألمسكه بالتضاد

La Liement

- ألمسكه الرابطة

La Croise

- ألمسكه الهابطة

La Enveloppement

- ألمسكه الالتفافية

Varites D' Attaque

الهجمات المستأنفة وتنقسم إلى :-

La redoublement

- **استعادة الهجوم**

La Remise

- تكملة الهجوم

La Reprise

- تكرار الهجوم

المهارات الخاصة بالدفاع في المبارزة :

Parade simple

- الدفاع الجانبى البسيط

Parade semi circulaire

- الدفاع النصف دائري

Parade Diagonale

- الدفاع القطري

Parade avec romber

- الدفاع بالتقهقر للخلف

Parade compose

- الدفاع المركب

Ripost et conter Ripost

الرد – الرد المضاد :

obeikandl.com

من حيث التوقيت الزمني تتكون من :-

- الرد الفوري Ripost au tacautac
- الرد المتأخر Ripost au temps

من حيث الاتجاه الحركي :

- الرد المباشر Ripost Direct
- الرد الغير مباشر Ripost Indirect

من حيث التركيب يتكون من :

- الرد البسيط La ripost simple
- الرد المركب La ripost compose

(٧٧) (٦٣) (٢٩) (٢٠) (٣٥) (١) (١٢)

وقد اختار الباحث بعض مهارات المبارزة بسلاح الشيش التي سوف يتم تعليمها في هذا البرنامج وهي على النحو الآتي :-

١ - وضع الاستعداد (التحفز) : Position delagarde

هو الوضع الذي يسمح للمبارز أن يقوم بأداء الحركات الهجومية أو الدفاعية أو الهجوم المضاد وبناء على ذلك يكون وضع الاستعداد هو الوضع الأساسي في المبارزة والأداء الصحيح له يؤدى إلى التنفيذ الجيد لباقي الحركات ، و يعتبر الوضع الأساسي للقدمين والجسم والذراعين الذي يتخذه المبارز هو أحسن الأوضاع اتزانا لأداء جميع الحركات التي يتطلبها فن المبارزة من تقدم أو تقهقر أو طعن أو عودة لوضع التحفز . (٢٩ :١٧٩)

الخطوات التعليمية لمهارة وضع الاستعداد :

- في العدة (١) وقوف انتباه.
- في العدة (٢) وضع الذراعين في الوسط.
- في العدة (٣) (بالنسبة للمتعلم الأيمن) دوران القدم اليمني علي الكعب جهة اليمين بحيث تكون القدم اليمني عمودية علي القدم اليسرى ومع دوران القدم اليمني يلف الجذع والرأس قليلا جهة اليمين بحيث يكون النظر مواجها للمنافس.

obeikandl.com

- في العدة (٤) تنقل القدم اليمني إلى الإمام بحيث يكون المسافة بينها وبين القدم اليسرى ١،٥ قدم تقريبا أو باتساع الحوض حسب راحة المتعلم وتظل القدم اليمنى على خط عمودي علي القدم اليسرى .

- في العدة (٥) يرفع الساعد الأيمن لأعلى ليأخذ وضعة إمام الجسم مكونا مع العضد زاوية أكثر قليلا من القائمة بحيث يكون الساعد موازيا للأرض تقريبا ومفصل المرفق يبعد عن الجسم مسافة قبضة يد تقريبا.

- في العدة (٦) ترفع الذراع اليسرى (الحرة) خلف الرأس بحيث تكون هناك زاوية قائمة بين الساعد والعضد وان يكون العضد موازيا للأرض تقريبا علي امتداد الكتف والرسغ والأصابع تثنى بحيث تكون مرتخية دون تصلب .

- في العدة (٧) تثنى الركبتين قليلا إلى أسفل بحيث تكون الركبة الأمامية (اليمنى) عمودية علي مشط القدم الأمامية (اليمنى) وكذلك الركبة الخلفية (اليسرى) عمودية علي مشط القدم الخلفية مع الاحتفاظ باستقامة الجذع والرأس واتجاه النظر للمنافس وعدم الميل إلى الأمام أو الخلف ووزن الجسم موزع على القدمين بالتساوي وبذلك نصل إلى الوضع النهائي لوضع الاستعداد (التحفز) .

المراحل الفنية لمهارة وضع الاستعداد (التحفز) :

أ – بالنسبة لوضع القدمين :

- القدمان على شكل زاوية قائمة وتكون القدم اليمنى هي الأمامية بالنسبة للمتعلم الأيمن ومشط القدم اليمنى يشير لاتجاه المنافس.

- المسافة بين القدمين باتساع الحوض ، والمشطين متعامدين ومركز ثقل الجسم موزع على القدمين بالتساوي.

- الركبتان مثنيتان نصفاً بحيث يصنع الفخذ مع الساق زاوية قائمة والركبتان متجهتان للخارج مع توزيع ثقل الجسم عليهما بالتساوي والركبتان عموديتان عل المشطين.

ب – بالنسبة لوضع الرأس والذراعين والجذع:

- الذراع المسلحة في وضع الانثناء قليلاً أمام الجذع ويكون كف اليد مواجه لأعلى والساعد موازي للأرض والمرفق يبعد عن الجذع بحوالي قبضة يد.

- العضد في الذراع اليسرى موازي للأرض وعلى امتداد الكتف الأيسر مع انثناء المرفق لأعلى وعمل دائرة باليد والساعد والعضد مع الرأس مع عدم ملامسة اليد للرأس وتكون هذه الذراع في حالة ارتخاء.
- عدم ميل الجذع للأمام أو خلفاً وعدم المغالاة في دورانه تجاه المنافس. (٢٢ : ١٤٢)

٢- التقدم للأمام Marche

أهم ما يميز رياضة المبارزة الحديثة هو سهولة وخفة الحركة وتحرك المبارز خلفا والطعن والعودة من وضع الطعن ..... إلخ وجميع هذه الحركات تعتمد اعتمادا كليا على حركات القدمين حيث إنها صممت بالإضافة إلى وضع التحفز لتزويد اللاعب بالاستقرار والثبات والتوازن وخفة الحركة والتحكم فى جميع حركات المبارزة . والغرض من التقدم هم الاقتراب الكافي من المنافس للقيام بالهجوم عندما يكون المنافس خارج متناول النصل وكذلك الاحتفاظ بمسافة التبارز ثابتة وكذلك يستخدم التقدم لإجبار المنافس على التقهقر للخلف . ويجب أن يكون التقدم سريعا وسهلا وانسيابيا كما يجب أن يكون بحذر مع مراقبة المنافس والاستعداد الفوري لصد اى هجوم مفاجئ عند التقدم .

الخطوات التعليمية لمهارة التقدم للامام :

- في العدة (١) يقف المتعلم وقفة الاستعداد.
- في العدة (٢،٣) تنقل القدم الأمامية (اليمنى) للامام مسافة قدم واحدة مع الهبوط على الكعب أولا ثم المشط لتصبح القدم بأكملها على الأرض.
- في العدة (٤) تنقل القدم الخلفية (اليسرى) بنفس المسافة التي قطعتها القدم الأمامية (اليمنى) للامام وبدون زحف حتى تصل إلى وضع الاستعداد مرة ثانية .

المراحل الفنية لمهارة التقدم للامام :

أ – بالنسبة لوضع القدمين :

- حركة القدمين تكون الواحدة تلو الأخرى مباشرة الأمامية تتبعها الخلفية وبدون زحف.
- نقل القدمان بمسافة مناسبة للامام مع الاحتفاظ بنفس المسافة بين القدمين بعد الأداء وتؤدى

الحركة من مفصل الركبة.

- الاحتفاظ بدرجة انثناء الركبتين والجسم في حالة استقامة مع الاحتفاظ بالخط العمودي الوهمي الواصل بين كعب القدم الأمامية وكعب القدم الخلفية أثناء الحركة.
- يجب أن يكون التقدم سريعا وانسيابيا مع المحافظة على ثبات الرأس.

ب - بالنسبة لوضع الرأس والذراعين والجذع:

- الجذع عمودي على الحوض والنظر مواجهة للمنافس.
- الذراعين كما في وضع الاستعداد .
- يجب أن يكون التقدم سريعا وانسيابيا مع المحافظة على ثبات الرأس.(٢٢ : ١٤٨)

٣- التقهقر للخلف Romber

وهو عكس التقدم والغرض منه هو الابتعاد عن مدى متناول نصل المنافس كطريقة دفاعية لإغرائه على التقدم للقيان بالهجوم أثناء تقدمة . ويجب على المبارز ملاحظة الاحتفاظ بوضع التحفز وطول قاعدته كما هي عند التقهقر للخلف وان تنقل القدم فوق مستوى الأرض مباشرة دون زحفها أو رفعها أكثر من اللازم كما يلاحظ خطوات التقهقر تكون غالبا أكثر اتساعا من خطوات التقدم ، وعموما فأن سرعة التقهقر واتساع الخطوات تتوقف على مدى سرعة وحركة المنافس . (٢٩: ١٨٧ ، ١٨٨)

الخطوات التعليمية لمهارة التقهقر للخلف :

- في العدة (١) يقف المتعلم وقفة الاستعداد.
- في العدة (٢،٣) تنقل القدم الخلفية (اليسرى) لمسافة قدم واحدة للخلف دون زحف والحركة من مفصل الركبة الخلفي والهبوط بالمشط أولا ثم الكعب.
- في العدة (٤) تنقل القدم الأمامية (اليمنى) نفس المسافة للخلف مع الهبوط بالمشط أولا ثم الكعب لتستقر القدم بأكملها على الأرض والرجوع إلى وضع الاستعداد (التحفز) .

المراحل الفنية لمهارة التقهقر للخلف :

أ - بالنسبة لوضع القدمين :

obeikandl.com

- حركة القدمين تكون الواحدة تلو الأخرى مباشرة الخلفية تليها الأمامية وبدون زحف بحركة من مفصل الركبة الخلفي والهبوط بالمشط أولا.
- تنقل القدمان بمسافة مناسبة وثابتة للخلف أثناء الحركة.
- الاحتفاظ دائما بدرجة انثناء الركبتين والجسم في حالة استقامة مع الاحتفاظ بالخط العمودي الوهمي الواصل بين كعب القدم الأمامية وكعب القدم الخلفية أثناء الحركة.

ب – بالنسبة لوضع الرأس والذراعين والجذع:

- الجذع عمودي على الحوض والنظر مواجهة للمنافس.
- الذراعين كما في وضع الاستعداد .
- يجب أن يكون التقهقر سريعا وانسيابيا مع المحافظة على ثبات الرأس. (٢٢ : ١٤٩)

٤- الحركة الانبساطية (الطعن) Developpement

تعتبر حركة الطعن من أهم حركات المبارزة حيث إنها أكثر الحركات تكرارا سواء في المبارزة أثناء المنافسات ، كما تعتبر العمودي الفقري للتبارز وهى من أهم وسائل الهجوم والمبارز الذي يتقن هذه الحركة يكتسب ميزة كبرى يتفوق بها على أقرانه والحركة الانبساطية من الحركات التي لا يمكن الوصول بأدائها إلى حد الاكتفاء بل يتدرب عليها دائما لزيادة إتقانها من ناحية الاتزان والسرعة والمدى . والحركة الانبساطية يطلق عليه دائما حركة الطعن للأمام بالقدم الأمامية وذلك بهدف الوصول إلى هدف المنافس بذبابة السيف من مسافة آمنة بعيدة تتحكم فيها المسافة الشخصية للمتعلم . ويجب أن تؤدى بدقة وفى سرعة تامة .

الخطوات التعليمية لمهارة الطعن :

- في العدة (١) وقوف في وضع الاستعداد.
- في العدة (٢) ، (٣) يتم فرد الذراع المسلحة للامام بالكامل وبمرونة ودون تصلب في اتجاه امامى تجاه هدف المنافس بحيث تكون الذراع والقبضة والسلاح والكتف على خط مستقيم وموازيا للأرض والذبابة متجهة إلى أسفل قليلا.
- في العدة (٤)،(٥)،(٦)،(٧) يتم الدفع أولا بالقدم الخلفية (اليسرى) للامام عن طريق فرد الركبة وفى هذه اللحظة يتم نقل القدم الأمامية (اليمنى) بسرعة للامام بحيث تلامس تلك القدم

الأرض بالكعب أولا ثم يليه المشط ومن خلال هذا الأداء يتم وضع الذراع الخلفية (اليسرى) للخلف ولأسفل بحيث تكون موازية للرجل الخلفية (اليسرى) وغير ملامسة لها والكف الأيسر مواجه لأعلى حتى يتم اتخاذ الوضع النهائي للحركة الانبساطية.

المراحل الفنية لحركة الطعن:

أ – بالنسبة لوضع الذراعين:

– فرد الذراع المسلحة للامام بالكامل وبمرونة وبدون تصلب في اتجاه امامى تجاه هدف المنافس بحيث يكون الكتف والذراع والقبضة والسلاح على خط مستقيم موازي للأرض مع خفض الذبابة قليلا عن مستوى الواقي.

– دفع الذراع الحرة للخلف ولأسفل بسرعة بحيث تكون موازية للرجل الخلفية والكف مواجه لأعلى مع عدم ملامسة الكف للرجل الخلفية.

ب – بالنسبة لوضع الرجلين:

– يتم الدفع أولا بالقدم الخلفية للامام عن طريق فرد الركبة وفى هذه اللحظة يتم نقل القدم الأمامية بسرعة للامام بحيث تلامس القدم الأرض بالكعب أولا ثم يليه المشط.

– الرجل الخلفية على كامل استقامتها وباطن القدم ملاصق للأرض وركبة القدم الأمامية عمودية على المشط.

– انسيابية الحركة وتسلسلها مع أسبقية اليد عن القدم في الحركة. (٢٢ : ١٥١)

٥- الهجمة المستقيمة Qoup Droit

هي حركة انبساطية يؤديها المتعلم في نفس الاتجاه الذي يتلاحم فيه مع منافسه في حالة ما إذا كان هذا الاتجاه مفتوحا وهي المثال الحقيقي والوحيد للهجوم البسيط المباشر .

والفرق بين الهجمة المستقيمة والحركة الانبساطية أن الهجمة المستقيمة فيها محاولة تسجيل اللمسة على زميل أو منافس بينما الحركة الانبساطية تؤدى بدون وجود منافس أو زميل . أي ليس هناك توجيه للذبابة نحو هدف محدد ، ويعتمد نجاح هذه الهجمة على حسن اختيار التوقيت الصحيح لأدائها على أن يتم ذلك فجأة وبسرعة .

الخطوات التعليمية لمهارة الهجمة المستقيمة :

في العدة (١) يقف المتعلمان متلاحمان في الوضع السادس .

في العدة (٢) يبدأ أي من المتعلمين أو المدرب بفتح ثغرة أي تغيير التلاحم إلى الوضع الرابع.

في العدة (٣) يقوم المتعلم الثاني بفرد الذراع في نفس الاتجاه وأداء حركة الطعن .

المراحل الفنية لمهارة الهجمة المستقيمة :

- يعتمد نجاح هذه الهجمة على حسن اختيار التوقيت الصحيح لأدائها على أن يتم ذلك فجأة وبسرعة وتؤدى بفرد الذراع وتكون الذبابة مهددة لهدف المنافس ، يلي ذلك حركة طعن وتكون الحركة كاملة وتؤدى بانسيابية مع مراعاة الدقة والسرعة والتوقيت المناسب وتعتبر من أسرع الهجمات البسيطة وأكثرها مفاجأة وأخطرها على المنافس. (١ : ١٢١)

٦- الدفاع البسيط الجانبي (المباشر) Le Parade Simple

هو الانتقال عبر الهدف منت جانب إلي جانب آخر في اتجاه موازي للأرض تقريبا ، وهذه الحركة أصبحت تؤدى بطريقة منظمة ومحكمة وذلك وفقا لمسار حركة السلاح ونصله . وتتم عن طريق تصدي الجزء القوي من نصل المدافع للجزء الضعيف من نصل المهاجم ويتم إما بالضرب أو بغلق الاتجاه الذي تتجه إليه الهجمة ، والمسار الحركي يتم بنقل المدافع ليده المسلحة وكذا السلاح عبر جسمه منتقلا إلي الخط المقابل الذي كان يقف فيه قبل الهجوم عليه ، ويتم ذلك سواء في الخطوط العليا أو في الخطوط السفلى .

الخطوات التعليمية لمهارة الدفاع الجانبي :

- في العدة (١) يقف المتعلمان متلاحمان في الوضع السادس .
- في العدة (٢) يبدأ أي من المتعلمين أو المدرب بتغيير التلاحم وفرد الذراع إلى الوضع الرابع.
- في العدة (٣) يقوم المتعلم الثاني بتحريك السيف جهة اليسار لغلق الجزء الرابع، واليد في ارتفاع الصدر والذبابة متجهة للمتعلم الأخر أو المدرب .

obeikandl.com

المراحل الفنية لمهارة الدفاع الجانبي :

يراعى عدم ارتفاع أو انخفاض يد ورسغ المدافع ، بل يتم الانتقال في نفس المستوى من أمام الصدر مع بقاء المرفق أمام الجسم على مسافة مناسبة مع عدم تحريك السلاح وقبضة اليد أكثر مما ينبغي . (١ : ١٤٣)

خصائص النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦– ١٢ سنة)

أهم خصائص النمو للقدرات الحركية والبدنية لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢ سنة)

- يتميز النمو في هذه الفترة بالبطء والسرعة المستقرة لكل من الطول والوزن .
- يتراوح معدل الزيادة السنوية السنوي للطول من ٥-٧ سم ، والوزن من ٢-٣ كيلو جرام .
- تتميز هذه الفترة بنمو عضلات الجسم الكبيرة علي نحو أكثر تطورا من عضلات الجسم الصغيرة .
- تشهد بداية هذه الفترة تطورا بطيئا للأنشطة التي تتطلب قدرات توافقية بين العينين وأطراف الجسم ، بينما تتحسن هذه القدرات التوافقية في نهاية هذه الفترة .
- تعتبر هذه الفترة – من منظور النمو والتطور الحركي – هي فترة انتقالية من مرحلة صقل القدرات الحركية الأساسية إلي بداية تكوين المهارات الحركية الانتقالية للألعاب والمهارات الرياضية .
- تتميز بداية هذه المرحلة بالنشاط الزائد ، وعدم ترشيد الطاقة والجهد ألبدني ، ويتضح ذلك عندما نلاحظ أداء الطفل بعض الحركات الجانبية الزائدة عن المطلوب عند أداء الرمي ، أو ركل الكرة أو أداء الدحرجات .
- يتميز كل من البنين والبنات بالطاقة الكبيرة لبذل النشاط الحركي ، ولكن مقدرتهم علي التحمل تكون منخفضة ويشعرون بالتعب بسرعة .
- يستطيع طفل هذه المرحلة أداء الأنشطة الهوائية مثل : المشي – الجري – ركوب الدرجات... الخ ويتميز البنون عن البنات في لياقة الجهاز الدوري التنفسي ، ويكون الفارق محدودا .
- يتأثر معدل نمو لياقة الجهاز الدوري التنفسي لدي الأطفال في هذه المرحلة بحجم الجسم أكثر من نوع الجنس .

obeikandl.com

- تزداد القوة العضلية مع زيادة عمر الطفل ، ويتفوق البنون عن البنات في جميع الأعمار بحوالي كيلو جرام في كل سنة .
- تعتبر الفترة ألعمريه (٦-٩ سنوات) أفضل فترة لنمو المرونة الحركية ، وتحقق البنات تفوقا علي البنين في قياسات المرونة .
- يسير نمو كل من السرعة والقدرة العضلية بمعدل منتظم – إلي درجة كبيرة – أي أن معدل التقدم يكون مستقرا من سنة إلي أخري في كل منهما .
- تشهد هذه الفترة تحسنا واضحا في كل من التوازن الثابت والمتحرك .

وقد راعى الباحث عند بنائه للبرنامج التعليمي خصائص النمو للقدرات الحركية والبدنية لهذه المرحلة السنية التي تنطبق على عينة البحث فيما يلي :

- أن يراعي البرنامج الفروق الفردية بين المبتدئين .
- اختيار التدريبات التي تعمل على تنمية عناصر اللياقة البدنية الخاصة بمرحلة المبتدئين .
- أن يعمل البرنامج على تنمية القدرات الحركية والبدنية للمبتدئين .
- مساعدة المبتدئين على اكتساب مهارات حركية متعددة لتحقيق رغبات وميول المبتدئين .

أهم خصائص النمو العقلي ــ المعرفي لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ – ١٢)

- مقدرة محدودة لتركيز الانتباه في بداية هذه المرحلة ، ثم يحدث تحسن تدريجي حتى نهاية هذه المرحلة . وبالرغم من ذلك فان كل من البنين والبنات في وسعهم قضاء أوقات طويلة نسبية في ممارسة الأنشطة التي تستثير اهتمامهم .
- يفكر الطفل في بداية هذه المرحلة بواسطة الصورة البصرية ، وكلما اقترب من نهاية هذه المرحلة يقل الاعتماد على الصورة البصرية ويحل محلها تدريجيا الألفاظ والكلمات .
- يتميز التخيل ــ أضافه جديدة ــ في بداية هذه المرحلة بالابتعاد عن الواقع ، اما في نهاية هذه المرحلة فان تخيلات الطفل تتميز بالواقعية ، بينما كان الطفل يتجه نحو اللعب الإيهامي في المرحلة السابقة أصبح يتجه نحو ما هو واقعي .
- نمو مطرد سريع في المقدرة على التذكر ــ استعادة الطفل ما مر في خبرته السابقة ــ ولكن في بداية هذه المرحلة يميل إلي الحفظ الآلي ويصعب علية فهم الأشياء عن طريق الأسباب

، اما في النصف الثاني من هذه المرحلة يبدأ عنصر الفهم يدخل كأحد العوامل التي تساعد على التذكر .

- زيادة حب الاستطلاع والاستكشاف الحركي والرغبة لمعرفة الإجابة عن السؤال لماذا ؟
- تزداد المقدرة على تعلم ونمو المفاهيم والتفكير المجرد ، ومن أمثلة ذلك معرفة الصواب والخطأ ، والخير والشر ، وتقترب هذه المعايير وتلك القيم من معايير وقيم الكبار .
- زيادة المحصول اللغوي نتيجة ما يسمعه الطفل من مفردات ومصطلحات من المعلمين بالمدرسة و نتيجة ما يقرأه في كتبه الدراسية او في قراءاته ألحره .

وقد راعى الباحث عند بنائه للبرنامج التعليمي خصائص النمو العقلي والمعرفي لهذه المرحلة السنية التي تنطبق على عينة البحث فيما يلي :

- أن يعمل البرنامج على استثارة اهتمام المبتدئين نحو استخدام البرنامج في التعلم .
- أن يشمل البرنامج الربط بين التصور البصري واللفظي للمحتوى التعليمي .
- أن يعمل البرنامج على زيادة مساحة التخيل وتوسيع مدارك المبتدئين .
- أن يساعد المبتدئين على تنمية التذكر .
- أن يعمل البرنامج على تنمية الذكاء للمبتدئين .
- أن يعمل البرنامج على زيادة حب الاستطلاع لدى المبتدئين وزيادة الرغبة والفضول للوصول إلي المعرفة .
- أن يتعرف المبتدئين من خلال البرنامج على الصواب والخطأ بأنفسهم .
- أن يعمل البرنامج على زيادة الحصيلة اللغوية والمصطلحات الجديدة لدى المبتدئين .

أهم خصائص النمو الاجتماعي ــ الانفعالي لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦ – ١٢ سنة)

- تتميز السنوات الأولى لهذه المرحلة بتمركز التلميذ نحو ذاته ، وعدم التفاعل الجيد في اللعب مع المجموعات الكبيرة ، بينما يستطيع التفاعل الجيد في اللعب مع المجموعات الصغيرة .
- يحث التقدم الاجتماعي للتلميذ عند ممارسته اللعب ، حيث يلاحظ مع تقدم عمر التلميذ انه يؤدي اللعب الجماعي بدلا من اللعب الفردي (الانعزالي) ، بمعنى انه يستطيع أن يشارك في الألعاب الجماعية كعضو في فريق يفهم روح الفريق ويلتزم بها .

- تتميز علاقات التلميذ مع رفاقه و زملائه بالتعاون بعد أن كانت علاقات التنافس والعداء هي التي تسود علاقاته برفاقه في مرحلة الطفولة المبكرة (ما قبل المدرسة) .
- اتساع دائرة اتصال التلميذ بالعالم الخارجي مع التلاميذ ومع المربين (المعلمين) يصرفه عن التركيز على مطالبه الشخصية فلا تكون هناك مبررات قوية للانفعال والتوتر الزائدين (مرحلة الطفولة الهادئة انفعاليا) .
- تزداد قدرة التلاميذ على ضبط النفس ، وضبط مشاعرهم وكبتها ، وتقل مخاوف الأطفال ، بينما تظهر لديهم مخاوف من نوع جديد في المخاوف المرتبطة بالفشل فيما يقومون به من واجبات او أعمال معينة .
- يثق التلميذ في نفسه نظرا لزيادة معلوماته ومهارته التي يكتسبها ، ويصبح قادرا على إشباع حاجاته ويصبح أكثر استقلال .
- تعتبر هذه المرحلة مجالا طيبا لغرس القيم والمبادئ الأخلاقية ، وفيها يشعر الطفل بالخطأ ويؤنب نفسه .
- يحتاج التلميذ إلي الشهرة واثبات ألذات . (١٠ : ٨٦ - ١٠٤)

وقد راعى الباحث عند بنائه للبرنامج التعليمي خصائص النمو الاجتماعي والانفعالي لهذه المرحلة السنية التي تنطبق على عينة البحث فيما يلي :

- أن يعمل البرنامج على إشباع وميول حاجات المبتدئين .
- أن يعمل البرنامج على زيادة الثقة بالنفس واثبات ألذات لدى المبتدئين .
- أن يشعر المبتدئين بالمسئولية من خلال تفاعلهم مع البرنامج .
- تنمية شعور المبتدئين بالجمال من خلال المحافظة على نظافة المكان المتواجدين فيه .
- أن يشعر المبتدئين بشخصيته المستقلة مع إعطائه التوجيه الغير مباشر خلال فترة استخدام البرنامج .

obeikandi.com

ثانيا : الدراسات السابقة :

قام الباحث بمسح شامل للدراسات والبحوث العربية والاجنبية التي اجريت في المجال الرياضي وغير الرياضي والمتعلق بموضوع البحث في العديد من المصادر المتمثلة في رسائل الماجيستير والدكتوراة وفي المجلات والدوريات العلمية وكذلك المؤتمرات العلمية لكليات التربية الرياضية بالاضافة الي مستخلصات البحوث الدولية وشبكات الانترنت بغرض التعرف على اهم النتائج التي توصلت اليها هذة الدراسات وكذلك الاجراءات المنهجية والمعالجات الاحصائية التي استخدمت للإفادة منها في هذا البحث ، وقد استعان الباحث ببعض الدراسات السابقة و المرتبطة بموضوع بحثه وقد قام بترتيبها من حيث تاريخ اجراءها من الاقدم الي الاحدث على النحو التالي :-

أولا : الدراسات العربية :

الدراسة الأولى:

" بناء اختبار معرفي في المبارزة "

دراسة قام بها **محمد سليمان المتوكل (١٩٩٤ م) (٥١)**

الهدف : استهدفت الدراسة بناء اختبار معرفي في المبارزة .

المنهج : استخدم الباحث المنهج ألوصفي لملاءمته لطبيعة البحث .

العينة : بلغ حجم العينة ١٢٠ طالبا من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالهرم تم اختيارهم بالطريقة العمدية .

استراتيجية التدريس : قام الباحث بتطبيق الاختبار المعرفي المقترح على عينة البحث مستخدما المنهج ألوصفي لملاءمته لطبيعة البحث .

وسائل جمع البيانات : استمارات جمع البيانات ــ الاختبار المعرفي الخاص بالمبارزة .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحث المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار (ت) ومعامل الارتباط لبيرسون – معامل الصعوبة معامل الالتواء .

أهم النتائج : إن الاختبار المعرفي يتميز بمعاملات صدق وثبات عالية ويمكن الاعتماد علية في قياس المعارف والمعلومات الخاصة بالمبارزة .

الدراسة الثانية:

" تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم في تعليم المهارات الحركية والمعرفية في كرة السلة "

دراسة قام بها **أحمد محمد عبد الله (١٩٩٥ م) (٧)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام جهاز الكمبيوتر في تعلم المعارف النظرية لقانون كرة السلة وجهاز الفيديو في تعلم بعض مهارات كرة السلة وكذلك مقارنة استخدام الوسائل التكنولوجية (الكمبيوتر – الفيديو) بالطريقة التقليدية .

obeikandl.com

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٤٠ ناشئ كرة السلة تحت ١٤ سنة بنادي الشمس الرياضي وتم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمــو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار الذكاء ــ اختبار معرفي ــ جهازي الكمبيوتر والفيديو لتعلم المهارات الحركية قيد البحث .

استراتيجية التدريس : بعد تقسيم العينة إلي مجموعتين تم التدريس على النحو التالي :
المجموعة التجريبية : ويدرس أفرادها باستخدام الكمبيوتر والفيديو
المجموعة الضابطة : ويدرس أفرادها بالطريقة التقليدية

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحث المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار (ت) ومعامل الارتباط لبيرسون – النسبة المئوية .

أهم النتائج : – فعالية استخدام جهازى الفيديو والكمبيوتر فى تعلم بعض المهارات الحركية قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفى للقانون .
– ارتفاع نسبة التقدم فى المستوى المهارى والمعرفي للمجموعة التجريبية التى استخدمت جهازى الكمبيوتر والفيديو فى التعليم على المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية .

الدراسة الثالثة:

" أثر استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسي والاتجاهات لدى طلاب كلية التربية "

دراسة قامت بها **زينب محمد أمين (١٩٩٥ م) (٢٥)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على مدى فاعلية استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسي لدى طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا .
– التعرف على مدى فاعلية استخدام الهيبرميديا على تنمية الاتجاهات نحو استخدام الكمبيوتر فى التعليم لدى طلاب الفرقــة الثالثــة بكليــة التربية جامعة المنيا

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبــي لمجمــوعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم عينة البحث ٣٠ طالبا وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا .

obeikandl.com

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمــو ــ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ــ اختبار الذكاء ــ اختبار معرفي ــ مقياس الاتجاة نحو استخدام الكمبيوتر في التعليم ــ برمجية كمبيوتر في ضوء خصائص الهيبرميديا.

استراتيجية التدريس : بعد تقسيم العينة إلي مجموعتين تم التدريس لها على النحو التالي :
المجموعة التجريبية : ويدرس أفرادها المحتوى العلمي لوحدة الشفافيات باستخدام برنامج الكمبيوتر المعد وفقا لخصائص الهيبرميديا .
المجموعة الضابطة : ويدرس أفرادها نفس المحتوى العلمي بالطريقة المعتادة .

الأسلوب الإحصائي : - المتوسط الحسابى ، الانحراف المعيارى ، النسبة الفائية، تحليــل التباين، معامل الارتباط ، معادلة شيفه scheffe لحساب قيمة (ت) .

أهم النتائج : ارتفاع مستوى تحصيل المجموعة التجريبية التى استخدمت برنــامج الكمبيوتر المعد وفقا لخصائص الهيبرميديا عن تحصيل نظرائهم أفراد المجموعة الضابطة ويعزى ذلك اى ان استخدام الهيبرميديا بما يتضمن من انماط مختلفة لمعلومات وبيئات إلكترونية تساعد علــى تعميــق المعلومات وتقديمها فى إطار متكامل فعال .

الدراسة الرابعة:

" فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسومات والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية "

دراسة قامت بها **منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠ م) (٥٣)**

الهدف : - استهدفت الدراسة التعرف على الأسلوب الأمثل لتقــديم عــرض المهارة الحركية (رسوم متحركة) (صور متحركة) (الاثنين معا)
- التعرف على سرعة العرض المثلى لتقديم المهــارة الحركيــة فــى برنامج الكمبيوتر متعددة الوسائل (بطئ - واقعي) .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لــ ٦ مجموعات مجموعة ضابطة و٥ تجريبية .

العينة : بلغ حجم العينة ٩٦ طالبة من طالبات الفرقة الأولى من كلية التربية الرياضية بنات - جامعة حلوان .

openkanal.com

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمــو ــ اختبار الذكاء ــ برنامج كمبيوتر تعليمي متعدد الوسائط .

استراتيجية التدريس : بعد تقسيم العينة إلي٦مجموعات تم التدريس لهم على النحو التالي : المجموعة الضابطة وتم التدريس لها بالطريقة التقليدية والمجموعة التجريبية الأولى تم التدريس لهم بالرسوم المتحركة والمجموعة التجريبية الثانية تم التدريس لها بالصور المتحركة والمجموعة التجريبية الثالثة تم التدريس لهم بالاثنين معا والمجموعة التجريبية الرابعة تم التدريس لها ببرامج الكمبيوتر متعددة الوسائل (بطئ) والمجموعة التجريبية الخامسة تم التدريس لهم ببرامج الكمبيوتر متعددة الوسائل .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار (ت) ومعامل الارتباط لبيرسون .

أهم النتائج : توجد فروق دالة إحصائيا لصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت أسلوب الرسوم والصور المتحركة معا .

الدراسة الخامسة :

" فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ م حواجز "

دراسة قام بها **أحمد محمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١ م) (٦)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر (الوسائل المتعددة – أفلام الفيديو – عرض الصور) في تعلم مسابقة ١٠٠ م / حواجز .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لأربع مجموعات ثلاثة تجريبية وواحدة ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ١٠٠ طالب من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة المنصورة وتم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمــو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ــ وسائط متعددة بواسطة الكمبيوتر .

obeikandi.com

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث إلى ٤ مجموعات ثلاثة تجريبية ويدرس لها باستخدام بعض أساليب الكمبيوتر والضابطة يدرس لها بالطريقة التقليدية .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابى ، الانحراف المعيارى ، الوسيط ، معامل الالتواء إختبار (ت) معامل الارتباط البسيط لبيرسون ، تحليل التباين ، اختبار اقل فرق معنوى L . S . D النسبة المئوية .

أهم النتائج : ان اسلوب الوسائط المتعددة بواسطة الكمبيوتر كان لها تأثير ايجابى افضل على مستوى الاداء الرقمى لمسابقة ١٠٠م / حواجز يليه اسلوب افلام الفيديو بواسطة الكمبيوتر ثم اسلوب عرض الصور بواسطة الكمبيوتر واخيرا الاسلوب التقليدي.

الدراسة السادسة :

" أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقات الوثب العالي لدى المبتدئين "

دراسة قام بها **أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١ م) (٨)**

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية (لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهرية) معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة اثر استخدامها على كل من :

١) مستوى الأداء المهاري لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهرية لدى المبتدئين من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا .

٢) مستوى التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهرية لدى المبتدئين من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا .

٣) أراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام برمجة الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا لتعلم مسابقة الوثب العالي .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٢٠ تلميذ من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ــ اختبار الذكاء ــ اختبار معرفي ــ استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية ــ برمجية الكمبيوتر المقترحة .

openkandil.com

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية ويدرس افرادها باستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا والمجموعة الضابطة ويدرس افرادها بإستخدام الطريقة المعتادة .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعيارى والمنوال ومعامل الالتواء إختبار (ت) معمل الارتباط ، معامل السهولة ، معامل الصعوبة ، نسبة التحسن ، اختبار مربع (كا) لحسن المطالبة (كا٢)

أهم النتائج : برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى الاداء المهارى والتحليل المعرفي لمسابقة الوثب العلى بالطريقة الظهرية لافراد المجموعة التجريبية كما كان لها اثر ايجابى على اراء وانطباعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما ساهم فى تحقيق الجانب الوجداني الانفصالي .

الدراسة السابعة :

" تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط على تعلم بعض مهارات رياضية الجمباز "

دراسة قام بها **النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١ م) (٤٢)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف عل تأثير استخدام الحاسب الالى متعددة الوسائط على تعلم : مهارة الوقوف على الرأس – السند في الثقيلة الجانبية لليدين – القفز فتحا فوق المهر

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة

العينة : بلغ حج العينة ٣٠ تلميذ من تلاميذ الصف الثاني الاعدادى بمحافظة الدقهلية

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ برنامج الحاسب الآلي متعدد الوسائط

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية واستخدمت برنامج الحاسب الآلي متعدد الوسائط فى المهارات قيد البحث والاخرى ضابطة وتم التدريس لها بالطريقة المعتادة فى التعليم .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابى ، الانحراف المعياري ، ومعامل الالتواء واختبار (ت) ومعامل الارتباط البسيط لبيرسون .

openkanal.com

أهم النتائج : التعلم بواسطة الحاسب الالى اكثر فاعلية وايجابية فى تعلم المهارات قيد البحث وفى التحصيل المعرفى لهذه المهارات من التعلم بالطريقة التقليدية .

الدراسة الثامنة :

" تصميم برنامج تعليمي بالحاسب الالى (الكمبيوتر) لتعليم بعض المهارات المبارزة "

دراسة قامت بها **عائشة محمد الفتح احمد** (٢٠٠١ م) (٢٨) .

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على تأثير البرنامج التعليمي على تعليم بعض مهارات المبارزة

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٤٨ طالبة من طالبات الفرقة الاولى من كلية التربية الرياضية للبنات جامعة حلوان وتم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار الذكاء ــ البرنامج التعليمي المقترح .

استراتيجية التدريس : قسمت عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية تم التدريس لها عن طريق البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الحاسب الالى والاخرى ضابطة تم التدريس لها بالطريقة التقليدية .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة الاسلوب الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء اختبار (ت) ومعامل الارتباط البسيط لبيرسون .

أهم النتائج : كان من اهم نتائج هذه الدراسة وجود دالة إحصائيا بين المجموعتين : التجريبية والضابطة فى تعلم بعض مهارات المبارزة قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت الحاسب الالى فى التعليم .

الدراسة التاسعة :

" تأثير التعلم الذكي باستخدام الحاسب الالى على بعض مهارات المبارزة لدى المعاقين حركيا "

دراسة قامت بها **أماني رفعت البحيري** (٢٠٠٢ م) (١٤) .

الهدف :- استهدفت الدراسة تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب التعليم الذكي من خلال الحاسب الالى والتعرف على تأثيره على مستوى الأداء

obeikandi.com

المهارى للمهارات قيد البحث لدى المعاقين حركيا وكذلك على مستوى التحصيل المعرفي .

- التعرف على اثر البرنامج المقترح على تنمية الآراء والانطباعات الوجدانية على عينة البحث نحو استخدام برمجة الحاسب الالى في تعليم المعاقين حركيا.

المنهج استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لمجموع تجريبية واحدة .

العينة : بلغ حجم العينة البحث ١٢ لاعبة من لاعبات النادي الاهلى للمعاقين حركيا بمدينة طنطا وتم اختبارهم بالطريقة العمدية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ــ اختبار الذكاء ــ اختبار معرفي ــ استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية ــ برمجية الكمبيوتر التعليمية المقترحة .

استراتيجية التدريس : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بإستخدام القياس القبلي والبعدى لمجموعة واحدة بعد استخدامها للبرنامج التعليمي من خلال الكمبيوتر

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة المتوسط الحسابى والمعدل الانحراف المعيارى والوسيط ومعامل الالتواء ومعامل الارتباط البسيط لبيرسون واختبار (ت) وتحليل التباين .

أهم النتائج :- برنامج الحاسب الالى التعليمي المقترح المعد بإسلوب التعلم الذكي ساهم بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى التحصيل المعرفى لدى المجموعة التجريبية (عينة البحث)

- برنامج الكمبيوتر التعليمى المقترح كان له تأثير ايجابى على اراء وانطباعات افراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما ساهم فى تحقيق الجانب الوجدانى والانفعالي .

الدراسة العاشرة :

" تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الأساسية في المبارزة"

دراسة قام بها **أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢ م) (٩) .**

الهدف : استهدفت الدراسة إعداد وحدات تعليمية باستخدام الحاسب الالى والتعرف على تأثير استخدام هذه الوحدات على تعلم بعض المهارات الأساسية في المبارزة .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تم اختبار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بجامعة الزقازيق وقد بلغ اجمالى عينة البحث ٥٠ طالب .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ استمارة تقييم مستوى الأداء ــ ــ برنامج الكمبيوتر المقترح .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية واستخدم معها برنامج الحاسب الآلي في التعليم والأخرى ضابطة اتبع معها طريقة التدريس المعتادة (الشرح اللفظي وأداء النموذج) .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ومعامل التفلطح ومعامل الالتواء واختبار (ت) .

أهم النتائج : تؤثر طريقة التعلم بإستخدام الكمبيوتر تأثيرا ايجابيا فعالا على تعلم بعض المهارات الاساسية فى المبارزة .

الدراسة الحادية عشر :

" برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا وإثره على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية "

دراسة قام بها **محسن محمد أبو النور ، محمد زكى (٢٠٠٢) (٣٩)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام برنامج الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للمبتدئين .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٤٠ طالبا من طلاب كلية التربية الرياضية

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ استمارة تقييم مستوى الأداء المهاري ــ البرنامج التعليمي المستخدم بأسلوب الهيبرميديا .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية تستخدم الهيبرميديا والاخرى ضابطة واستخدمت الطريقة التقليدية فى التعليم .

obeikandi.com

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابى والمتوسط الحسابى و الانحراف المعيارى ومعامل الارتباط واختبار (ت) .

أهم النتائج : كان من اهم النتائج الدراسة فاعلية اسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للافراد عينة البحث .

الدراسة الثانية عشر :

" تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القدم "

دراسة قام بها **محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢ م) (٤٧) .**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على مدى فاعلية أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القدم "

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٤٠ مبتدئ

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار الذكاء ــ البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الهيبرميديا .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم مجموعة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية واستخدمت أسلوب الهيبرميديا في التعليم والأخرى ضابطة تستخدم الطريقة التقليدية المتمثلة في الشرح اللفظي وأداء النموذج .

الأسلوب الإحصائي : استخدم الباحث المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى ومعامل الالتواء واختبار (ت) .

أهم النتائج : فاعلية استخدام اسلوب الهيبرميديا فى تعلم مهارة التصويب وضرب الكرة بالرأس للمجموعة التجريبية عن المجموع الضابطة .

الدراسة الثالثة عشر :

" تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية - جامعة المنصورة "

دراسة قام بها **خالد فريد عزت زيادة (٢٠٠٢) (٢٣)**

obeikandl.com

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على تأثير البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة وذلك من خلال تصميم برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر ومعرفة أثره على تعلم بعض مهارات الجودو .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٦٠ طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة المنصورة .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ــ البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية وتم التدريس لها بتطبيق البرنامج المقترح بإستخدام الكمبيوتر والمجموعة الضابطة تم التدريس لها بتطبيق البرنامج المتبع بالكلية .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعيارى ومعامل الالتواء ونسبة التحسن واختبار (ت) .

أهم النتائج : – اثر البرنامج المقترح بإستخدام الكمبيوتر تأثيرا ايجابيا على تعلم طلاب المجموعة التجريبية للمتغيرات المهارية لرياضة الجودو .

– استخدام الوسائط المتعددة داخل البرنامج المقترح (الكمبيوتر – الفيلم التعليمي – الصوت – الصورة – الموسيقى)

– البرنامج المقترح بإستخدام الكمبيوتر كان له تأثيرا على تعلم المتغيرات المهارية لرياضة الجودو(قيد البحث) من البرنامج التقليدي مما يؤكد على قوة تأثيره وفاعليته .

الدراسة الرابعة عشر :

" فعالية برنامج ترويحي ثقافي باستخدام الهيبرميديا على الثقافة الترويحية الخلوية "

دراسة قامت بها **نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣ م) (٥٦) .**

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم برنامج ترويحي ثقافي باستخدام الهيبرميديا والتعرف على مدى فاعليته في تنمية الثقافة الترويحية الخلوية لدى طالبات كلية التربية الرياضية بطنطا .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٦٠ طالبة من طالبات الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بطنطا .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس مستوى الثقافة الترويحية ــ برنامج الهيبرميديا المقترح في إكساب النقاط الترويحية الخلوية .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية تدرس برنامج الهيبرميديا (مواد المعالجة التجريبية) عن الثقافة الترويحية الخلوية والاخرى ضابطة لم تمر بأية معالجة تجريبية .

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة المتوسط الحسابي والانحراف المعيارى ومعامل الارتباط لبيرسون ومعامل السهولة ومعامل الصعوبة ومعامل التميز واختبار (ت)

أهم النتائج : - تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت برمجية الهيبرميديا على المجموعة الضابطة فى مستوى الثقافة الترويحية الخلوية .

- ظهرت فاعلية اثر التعليم الافرادى فى فى اكتساب جوانب الثقافة الترويحية الخلوية .

- صلاحية برمجة الهيبرميديا فى اكتساب المعلومات والمعارف المرتبطة بالثقافة الترويحية الخلوية .

- ساهمت برمجية الهيبرميديا فى اكساب الثقافة الترويحية الخلوية .

الدراسة الخامسة عشر :

" اثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي "

دراسة قامت بها **فاطمة محمد محمد فليفل** (٢٠٠٣م) (٣٧)

الهدف : - استهدفت الدراسة التعرف على البرمجية الكمبيوترية المعدة بتقنية الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفي للمحتوى العلمي للمهارات فى كرة السلة من حيث تاريخ اللعبة ، تحليل المهارات ، بعض مواد القانون المرتبطة بالمهارات قيد البحث .

- التعرف على البرمجية الكمبيوترية المعدة بتقنية الهيبرميديا على

مستوى الأداء لمهارات كرة السلة قيد البحث .

- التعرف على البرمجية الكمبيوترية المعدة بتقنية الهيبرميديا على تنمية الآراء والانطباعات الوجدانية لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسى عند تعلمهن لمهارات كرة السلة قيد البحث .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تبلغ حجم العينة ٦٠ تلميذة من تلميذات الصف الأول الإعدادي .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ـ أدوات للدلالة على معدلات النمو ـ اختبارات لقياس القدرات البدنية ـ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ـ اختبار الذكاء ـ اختبار معرفي ـ استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية ـ برمجية الكمبيوتر المقترحة .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها ٣٠ تلميذة وقد اتبع معهن استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا والأخرى ضابطة وقوامها ٣٠ تلميذة واتبع معهن طريقة التدريس التقليدية (المتبعة) لتدريس نفس المهارات قيد البحث .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعيار - الوسيط - اختبار (ت) - نسبة التحسن (معدل التغير) - معامل الارتباط - معامل السهولة - معامل التميز - معامل الالتواء - اختبار مربع (كا) لحسن المطابقة كا٢

أهم النتائج : - برمجة الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميدياساهمت بطريقة ايجابية فى التعلم وتحسن مستوى أداء مهاراتكرة السلة قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفي لافراد المجموعة التجريبية .

- نسبة التحسن المئوية فى كل من مستوى الاداء المهارى والتحصيل المعرفى لدى المجموعة التجريبية اعلى من نسبة التحسن لدى المجموعة الضابطة .

- برمجة الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا كان لها اثر إيجابي على آراء وانطباعات افراد المجموعة التجريبية نحو التعلم مما يساهم فى تحقيق الجانب الوجدانى

obeikandl.com

الدراسة السادسة عشر :

" تصميم منظومة تعليمية باستخدام الحاسب الالى وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضية بالسادات في سلاح الشيش "

دراسة قامت بها **نسرين محمد عيد الشرقاوى (٢٠٠٣ م) (٥٥)**

الهدف : - استهدفت الدراسة التعرف على تأثير المنظومة التعليمية باستخدام الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الأساسية في سلاح الشيش (قيد البحث) للمبتدئين .

- التعرف على تأثير المنظومة التعليمية باستخدام الحاسب الالى على تنمية النواحي المعرفية لدى المبتدئين (عينة البحث) .

المنهج : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تم اخيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بمدينة السادات-جامعة المنوفية وبلغ حجم العينة ٣٤ طالب .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ـ أدوات للدلالة على معدلات النمو ـ اختبارات الصفات البدنية الخاصة بالمبارزة ـ اختبار لقياس مستوى الأداء المهاري ـ اختبار الذكاء ـ اختبار التحصيل معرفي ـ المنظومة التعليمية المقترحة بواسطة الحاسب الآلي .

استراتيجية التدريس : استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية واستخدمت المنظومة التعليمية باستخدام الحاسب الآلي والأخرى ضابطة واستخدمت معهم طريقة التدريس التقليدية وأجراء القياسات البعدية فقط للمجموعتين

الأسلوب الإحصائي : استخدمت الباحثة المتوسط الحسابى والوسيط والانحراف المعيارى ومعامل الارتباط لبيرسون واختبار (ت) .

أهم النتائج : - تؤثر المنظومة التعليمية بإستخدام الحاسب الالى تأثير ايجابى على تعلم بعض مهارة المبارزة والهجوم البسيط من حيث تقدم مستوى الاداء المهارى .

- تؤثر المنظومة التعليمية بإستخدام الحاسب الالى تأثيرا ايجابيا على زيادة التحصيل المعرفى لدى الطلاب .

openkanal.com

الدراسة السابعة عشر :

" تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين "

دراسة قام بها **جوزيف ناجى أديب بقطر (٢٠٠٣) (٢١)**

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة ومعرفة أثرة على تعلم بعض المهارات الأساسية لنفس الطاولة للمبتدئين .

- التعرف على تأثير البرنامج التعليمي على تعلم بعض المهارات لتنس الطاولة قيد البحث وكذلك على مستوى التحصيل المعرفي .
- بناء اختبار المعرفي في تنس الطاولة .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٨٢ طالب من طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية – جامعة المنوفية

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار الذكاء ــ اختبار التحصيل المعرفي ــ البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط الفائقة .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية وخصصت لاسلوب الوسائط الفائقة فى التعلم والثانية ضابطة التى خصصت لاسلوب الشرح اللفظى واداء النموذج العلمى (الاسلوب التقليدى) فى التعلم .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعيارى – معامل الالتواء – اختبار (ت) معامل الارتباط لبيرسون – النسبة المئوية – عامل السهولة – عامل الصعوبة – معامل التميز – معامل ألفا كرونباخ

أهم النتائج : – يؤثر اسلوب الوسائط الفائقة (استخدام الحاسب الالى فى التعليم) تأثير ايجابيا على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفى لطلاب المجموع التجريبية .

- اسلوب الوساط الفائقة (الحاسب الالى) كان اكثر تأثيرا على تعلم

مهارات تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفى من الاسلوب التقليدي مما يدل على فاعليته .

الدراسة الثامنة عشر :

" تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا "

دراسة قام بها **محمد سعد زغلول ، محمد على محمود، هاني سعيد عبد المنعم(٢٠٠٣) (٥٠)**

الهدف : استهدفت الدراسة تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية بمهارات ضربات الكرة بالرأس في كرة القدم معدة بتقنية الهيبرميديا والتعرف على أثرها على كل من التحصيل المعرفي ، ومستوى الأداء المهاري ، والانطباعات الوجدانية لدى طلبة كلية التربية الرياضية بطنطا .

المنهج : استخدم الباحثين المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٦٦ طالب من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية – جامعة طنطا

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ــ اختبار الذكاء ــ اختبار معرفي ــ استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية ــ برمجية الكمبيوتر المقترحة .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين احداهما تجريبية واستخدمت برمجية الكمبيوتر المعدة بأسلوب الهيبرميديا والثانية ضابطة التي خصصت لأسلوب الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي (الأسلوب التقليدي) في التعليم .

الأسلوب الإحصائي : المتوسط الحسابي والانحراف المعيارى – معامل الالتواء – اختبار (ت) معامل الارتباط لبيرسون – النسبة المئوية – عامل السهولة – معامل الصعوبة – معامل التميز

أهم النتائج : – أسلوب الهيبرميديا (استخدام الحاسب الالى في التعليم) كان أكثر تأثيرا على تعلم مهارات ضرب الكرة بالرأس وعلى مستوى التحصيل المعرفي لطلاب المجموع التجريبية .

obeikandl.com

ثانيا : الدراسات الأجنبية

الدراسة التاسعة عشر :

" اثر التعليم بمساعدة الحاسب الالى على الجوانب المعرفية والنفس – حركية للمبتدئين فى رياضة الريشة الطائرة "

دراسة قام بها **فيلنجم بيفرلى Fillingim Beverl (١٩٨٩ م) (٦٥)**

الهدف : استهدفت الدراسة مقارنة تأثير استخدام كل من الحاسب الالى ، الفيديو ، الأسلوب التقليدي على :- تعلم المبتدئين الريشة الطائرة لمهارتي الإرسال والضربة المستقيمة بوجة المضرب الامامى .
- مستوى التحصيل لهم في هاتين المهارتين .

المنهج :استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام ثلاث مجموعات اثنين تجريبية والثالثة ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٩٠ تلميذ وتلميذة من طلاب الصف السابع .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار الذكاء ــ اختبار التحصيل المعرفي ــ برنامج الحاسب الآلي المقترح .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى ٣ مجموعات الأولى تستخدم الحاسب الالى فى التعليم ، والمجموعة الثانية استخدمت الفيديو ، والمجموعة الثالثة اتبع معها طريقة التعليم التقليدي .

أهم النتائج : ان استخدام الحاسب الالى له تأثير ايجابى على تعلم المبتدئين مهارتى الارسال والضربة المستقيمة بوجه المضرب الأمامي الريشة الطائرة ، وعلى التحصيل المعرفى فى هاتين المهارتين يليه اسليوب الفيديو ثم اسلوب التقليدي .

الدراسة العشرون :

" مقارنة بين النص المكتوب والتعليم باستخدام الحاسب الالى والمحاضرة المبرمجة فى تعليم الإحصاء لطلاب التربية الرياضية للمتقدمين "

دراسة قام بها **ويتاكر دان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨)**

الهدف : استهدفت الدراسة مقارنة تأثير كل من النص المكتوب والتعليم باستخدام الحاسب الآلي والمحاضرة المبرمجة على تعلم طلاب التربية الرياضية للمتقدمين لمادة الإحصاء

obeikandl.com

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لثلاث مجموعات

العينة : بلغ حج العينة (٤٧) طالب من طلاب كلية التربية الرياضية وتم اختبارهم بالطريقة العشوائية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار الذكاء ــ برنامج الحاسب الآلي المقترح ــ المحاضرة المبرمجة لمادة الإحصاء .

استراتيجية التدريس : استخدم الباحث التصميم التجريبي بثلاث ٣ مجموعات تجريبية الاولى استخدمت التعليم بإستخدام الحساب الالى والثانية استخدمت النص المكتوب والثالثة التعليم باستخدام المحاضرة المبرمجة

أهم النتائج : – ان التعليم بإستخدام الحاسب الالى له تأثيرا ايجابى افضل على تعلم طلاب التربية الرياضية للمتقدمين لمادة الاحصاء يليه التعليم بإستخدام النص المكتوب ثم التعليم باستخدام المحاضرة المبرمجة .

– وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس البعدي والقياس القبلى للمجموعات التجريبية الثلاث فى تعلم طلاب التربية الرياضية للمتقدمين لمادة الاحصاء لصالح القياس البعدى .

الدراسة الواحد والعشرون :

" مقارنة فاعلية الفيديو التفاعلي على القائم على الكمبيوتر والطريقة المعتادة فى كيفية تحليل الطلاب لمهارتي في السباحة "

دراسة قام بها **ماثياس Mathias (١٩٩١) (٧١)**

الهدف : استهدفت الدراسة معرفة اذا كان للفيديو التفاعل اثر على قدرة الطلاب على تحليل المهارات البسيطة مقابل المهارة المعقدة في السباحة أم لا وكذلك معرفة مدى تفهم الطلاب لتطبيق للفيديو التفاعلي القائم على الكمبيوتر.

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة (١٧) طالب من طلاب جامعة كلورادور وتم اختبارهم عشوائيا

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ

اختبارات لقياس القدرات البدنية الخاصة بالسباحة ــ اختبار لقياس مستوى الأداء المهارى ــ برنامج الفيديو التفاعلي القائم على استخدام الكمبيوتر .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية مكونة من ٦ طلاب واستخدمت الفيديو التفاعلي القائم على الكمبيوتر والأخرى ضابطة مكونة من ١١ طالب واتبع معها طريقة التدريس المعتادة .

أهم النتائج : اكدت العينة التى درست بإستخدام الفيديو التفاعلي القائم على الكمبيوتر بأنه وسط تعليمي فعال وانه سوف يستخدمه اذا أتيحت لهم الفرصة .

الدراسة الثانية والعشرون :

" فاعلية التعليم بمساعدة الحاسب الآلي فى تعليم القوانين وانظمة التسجيل والمصطلحات فى رياضة التنس "

دراسة قام بها **ألفارى بونز Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨)**

الهدف : استهدفت الدراسة مقارنة فاعلية التعليم بمساعدة الحاسب الآلي في تعليم القوانين وأنظمة التسجيل والمصطلحات في رياضة التنس بالطريقة التقليدية.

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة ٢٨ طالب من طلاب الجامعة .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار التحصيل المعرفي ــ البرنامج التعليمي المقترح القائم على استخدام الحاسب الآلي .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية واستخدمت الحاسب الآلي في التعليم والأخرى ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية

أهم النتائج : وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبيتين والضابطة فى تعلم القوانين وأنظمة التسجيل والمصطلحات فى رياضة التنس لصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت الحاسب الالى فى التعليم .

obeikandl.com

الدراسة الثالثة والعشرون :

" تأثير الفيديو التفاعلي القائم على الحاسب الالى على كفاءة مدرس التربية الرياضية قبل الخدمة في تحليل المهارات النفسحركي في رياضة التنس "

دراسة قام بها **شنج تاى Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على مدى فاعلية الفيديو التفاعلي القائم على الحاسب الالى على :

- كفاءة مدرس التربية الرياضية قبل الخدمة في تحليل مهارات النفسحركي في رياضة التنس ، مستوى أداء مهارات الحركة لهم ، مستوى التحصيل المعرفي لهم ، مستوى التحصيل لهم في تحليل المهارات الحركية .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة (٢١) طالب من طلاب السنة النهائية بكلية التربية الرياضية بجامعة كلورادور الشمالية بالولايات المتحدة الامريكية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار التحصيل المعرفي ــ البرنامج التعليمي المقترح القائم على استخدام الحاسب الآلي .

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية استخدمت الفيديو التفاعلي القائم على الحاسب الآلي والأخرى ضابطة استخدمت الأسلوب التقليدي في التدريس.

أهم النتائج : تفوق أفراد المجموعة التجريبية والضابطة التى استخدمت الاسلوب التقليدي فى: ١- مستوى كفاءة المهارات النفسحركي فى رياضة التنس

٢- مستوى الأداء المهارى .

٣- مستوى التحصيل المعرفي فى تحليل المهارات الحركية

الدراسة الرابعة والعشرون :

" تكنولوجيا عملية جديدة فى التربية البدنية بجامعة جورج ماسون بالولايات المتحدة الامريكية"

دراسة قام بها **ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥)**

obeikandl.com

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على اثر كل من الميكروكومبيوتر وبث الأفلام التعليمية من خلال الدوائر التليفزيونية على تدريب ألعاب القوى وتطوير التدريب الفردي للايروبك لمجموعتين من الطلاب بجامعة جورج مسون الأمريكية .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تم اختيار عينة البحث من طلاب جامعة جورج ماسون الامريكية .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمــو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبــار التحصــيل المعرفــي ــ برنامج الكمبيوتر المقترح ــ أفلام تعليمية تلفزيونية.

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية والاخرى ضابطة بحيث يتم التدريس للمجموعة التجريبية بإستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة المتمثلة فى الكمبيوتر والافلام التعليمية التليفزيونية ، والمجموعة الضابطة يتم التدريس لها بإستخدام الطريقة التقليدية .

أهم النتائج : برامج التكنولوجية الحديثة المستخدمة فى الدراسة ادت الى تطوير مستوى الطلاب فى مسابقة الميدان والمضمار والايروبك ونال هؤلاء الطلاب مستوى متقدم فى تلك المسابقات

- برامج التكنولوجية الحديثة المستخدمة فى الدراسة ادت الى الوصول الى مهارات متطورة وزيادة فى عمليات الفهم والمعرفة لدى الطلاب .

الدراسة الخامسة والعشرون :

" تقييم الهيبرميديا كوسيط تعليمي "

دراسة قام بها **كوكورفون وأرشميل T-Cockerton & R-shimel (١٩٩٧) (٧٦)**

الهدف : استهدفت الدراسة تقييم تجريبي لكتاب التاريخ الالكتروني الذي تم تقديمه في إطار من الهيبرميديا ومقارنته بإصدار آخر من نفس المادة مبنى على أساس نظري .

المنهج : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : تكونت العينة من مجموعة من التلاميذ الصغار .

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمــو ــ اختبار التحصيل المعرفي ــ كتاب التاريخ الالكتروني المقترح .

openkanal.com

استراتيجية التدريس : تم تقسيم عينة البحث الى مجموعتين احداهما تجريبية ويدرس افرادها بإستخدام برنامج الكمبيوتر المعد بتقنية الهيبرميديا والاخرى ضابطة ويدرس افرادها بإسخدام الاصدار المبنى على اساس النظرى .

أهم النتائج : - استخدمت وثيقة الهيبرميديا كمصدر للمعلومات وضع التلاميذ فى صورة ايجابية من حيث سهولة الاستخدام من أولئك التلاميذ الذين يستخدمون الاصدار المبنى على الاساس النظري

- لم تكن هناك فروق واضحة بين المجموعتين من حيث عدد الاسئلة التى يكملها ويجيب عنها التلاميذ بصورة صحيحة من حيث اهتمامهم بالمادة ومن حيث صعوبة المهمة .

- يمكن لانظمة الهيبرميديا ان تخلق جو نشط للتعلم المؤثر .

الدراسة السادسة والعشرون :

" الهيبرميديا والتأسيس التعليمي في المراحل الأولية من التعليم ، الدراسات المتطورة "

دراسة قام به **جونثاند-جلاذ وسكي Jonthand ; Glazewski (٢٠٠٠) (٦٩)**

الهدف : استهدفت الدراسة التعرف على اثر الهيبرميديا على التأسيس التعليمي وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم(تلاميذ المرحلة المتوسطة) والتعرف على موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيبرميديا في الوحدة التعليمية .

المنهج : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

العينة : بلغ حجم العينة (٢٠) تلميذ من المرحلة السادسة من التعليم الابتدائي

وسائل جمع البيانات : استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبار الذكاء ــ استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية ــ البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب الهيبرميديا .

استراتيجية التدريس : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين تجريبيتين ، التجريبية الأولى مجموعة موهوبين وتدرس بإستخدام الهيبرميديا والمجموعة الثانية وهى مجموعة العاديين وتدرس بإستخدام الهيبرميديا .

أهم النتائج : إن أسلوب الهيبرميديا يكون استراتيجية مؤثرة تعليميا للموهوبين .

openkanal.com

تحليل الدراسات السابقة :

من خلال العرض السابق يتضح أن الباحث قد أعتمد على مجموعة من الدراسات والبحوث السابقة منها المرتبط بموضوع البحث ومنها المتشابهة معه سواء كانت في مجال التعلم الحركي او في مجالات التعلم المختلفة ، بهدف التعرف على أوجه الشبه والاختلاف بين هذه الدراسات والدراسة الحالية وكذلك توضيح مدى الإفادة منها على النحو التالي .

أ- الأهداف :

يمكن تصنيف الدراسات السابقة من حيث تنوع أهدافها إلي الأتي :

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام أساليب تكنولوجية حديثة في التعليم باستخدام الحاسب الآلي على تعلم المهارات الحركية والتحصيل المعرفي في بعض الرياضات المختلفة ومقارنتها بالطريقة التقليدية في التعليم كدراسة كل من ، فيلنجم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) ، ويتاكردان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، ماتياس Mathias (١٩٩١) (٧١) ، ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) ،احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) ، منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) ، احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) .

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام الحاسب الآلي على تعلم المهارات الحركية لرياضة المبارزة ومقارنة ذلك بالطريقة التقليدية (الشرح وأداء النموذج في التعليم كدراسة عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) .

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على التحصيل الدراسي والاتجاهات على التعلم بصفة عامة للمواد العلمية المختلفة ومقارنة ذلك بالطريقة ألمتبعة في التعليم الشرح وأداء النموذج في التعلم كدراسة زينب محمد أمين (١٩٩٥) (٢٥) ، كوكورتون وأرشميل T-Cockerton & R-shimell (١٩٩٧) (٧٦) .

- دراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم المهارات الحركية والتحصيل المعرفي والاتجاهات نحو التعلم ومقارنة ذلك بالطريقة المتبعة الشرح

وأداء النموذج) في التعليم كدراسة أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢)(٣٩) ، محمد علي محمود و مصطفى عبد القادر(٢٠٠٢) (٤٧) نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) .

- دراسة كان الهدف منها بناء اختبار معرفي في رياضة المبارزة وهي دراسة محمد المتوكل (١٩٩٥) (٥١) .ومن خلال التعرف على أهداف الدراسات السابقة فقد أفادت الباحث في تحديد الأهداف العامة لبحثه وصياغتها .

ب- المنهج :

اتفقت جميع الدراسات على استخدام المنهج التجريبي نظرا لمناسبته وملائمته لمثل هذه الدراسات فيما عدا دراسة محمد المتوكل (١٩٩٥) (٥١) فقد استخدمت المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة بحثه ولكن الدراسات التي استخدمت المنهج التجريبي فقد اختلفت في التصميم التجريبي على النحو التالي :

- دراسة تناولت مجموعة تجريبية واستخدام القياس القبلي والبعدي وهي دراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة واستخدام القياسات القبلية والبعدية كدراسة ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) ، كوكورتون وأرشميل T-Cockerton & R-shimell (١٩٩٧) (٧٦) ، جونثاند جلازوسكي Jonthand ; Glazewski (٢٠٠٠)(٦٩) احمد محمد عبد الله (١٩٩٥)(٧) ، زينب محمد أمين (١٩٩٥) (٢٥) ، أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) ، نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) ، محمد سعد زغلول و محمد علي محمود وهاني سعيد عبد المنعم (٢٠٠٣) (٥٠) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لثلاث مجموعات واحدة ضابطة واثنين تجريبية كدراسة ، فيلنجم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لثلاث مجموعات تجريبية كدراسة ويتاكردان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) .

- دراسات استخدمت تصميم تجريبي لستة مجموعات واحدة ضابطة وخمسة تجريبية كدراسة منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) .

ومن خلال التعرف على المنهج المتبع بالدراسات السابقة فقد أفاد الباحث في تحديد المنهج المناسب بما يتفق مع عينة البحث الحالي ، كما أفاد الباحث في تحديد التصميم التجريبي لبحثه باستخدام مجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة واستخدام القياس ألبعدي والقياس ألتتبعي (بقاء اثر التعلم) لمجموعتي البحث .

ج- العينة :

تنوعت الدراسات السابقة من حيث العينة المختارة فظهرت على النحو التالي :

- طلبة وطالبات كلية التربية الرياضية كدراسة منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) ، احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) ، نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) ، ويتاكردان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، ماتياس Mathias (١٩٩١) (٧١) ، ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) .

- مبتدئين كدراسة محمد علي محمود ومصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) .

- ناشئين كدراسة احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) .

- تلاميذ المرحلة الابتدائية كدراسة ، فيلنجم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) كوكورتون وأرشميل T-Cockerton & R-shimell (١٩٩٧) (٧٦) ، جونثاند _ جلازوسكي Jonthand ; Glazewski (٢٠٠٠) (٦٩) .

- تلاميذ وتلميذات المرحلة الإعدادية كدراسة النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) .

- طلاب بالمرحلة الثانوية كدراسة أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) .
- لاعبات (معاقات حركيا) كدراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) .
- وقد اتفقت جميع الدراسات على اختيار العينة بالطريقة العمدية العشوائية فيما عدا دراسة أماني رفعت البحيرى (٢٠٠٢) (١٤) فقد اختارت العينة بالطريقة العمدية .
- قد تراوحت حجم العينات التي أجريت عليها هذه الدراسات ما بين (١٢) لاعبة وذلك في دراسة أماني رفعت البحيرى (٢٠٠٢) (١٤) ، (١٠٠) طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية وذلك في دراسة احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، مما أفاد الباحث في تحديد واختيار عينة البحث .

د- وسائل جمع البيانات :

- تنوعت الدراسات لسابقة من حيث وسائل جمع البيانات على النحو التالي :

- دراسات استخدمت استمارات تسجيل البيانات ، أدوات للدلالة على معدلات النمو ، اختبارات لقياس القدرات البدنية ، بطاقة ملاحظة لقياس مستوى الأداء ، اختبار الذكاء ، اختبار معرفي ، استمارة استطلاع الآراء والانطباعات الوجدانية ــ برمجية الكمبيوتر المقترحة . كدراسة أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) ،فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، محمد سعد زغلول و محمد علي محمود وهاني سعيد عبد المنعم (٢٠٠٣) (٥٠) .

- دراسات استخدمت استمارات تسجيل البيانات ــ أدوات للدلالة على معدلات النمو ــ اختبارات لقياس القدرات البدنية ــ اختبار التحصيل المعرفي ــ البرنامج التعليمي المقترح القائم على استخدام الحاسب الآلي كدراسة منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠) (٥٣) ، احمد محمد عبد الفتاح (٢٠٠١) (٦) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٢) (٩) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) ، نهى فتحي احمد صالح (٢٠٠٣) (٥٦) ، نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) ، ويتاكردان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، ماتياس Mathias (١٩٩١) (٧١) ، ألفاري بون Alvaree Pons (١٩٩٢) (٥٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) ، ستين جوليان Steen Julian (١٩٩٣) (٧٥) .

- دراسة استخدمت استمارات جمع البيانات وأدوات للدلالة على معدلات النمو واختبار معرفي كدراسة محمد سليمان المتوكل (١٩٩٤) (٥١) ، مما أفاد الباحث في تحديد وسائل وأدوات

جمع البيانات الملاءمة لطبيعة البحث وفي تصميم الاختبار المعرفي وكذلك الاختبار الوجداني (آراء وانطباعات المبتدئين) لعينة البحث .

هـ - المعالجات الإحصائية :

اختلفت المعالجات الإحصائية الخاصة بالدراسات السابقة باختلاف الهدف من كل دراسة مما أفاد الباحث في تحديد انسب المعالجات الإحصائية التي تتفق مع أهداف وعينة البحث .

و- أهم النتائج :

قد أسفرت نتائج الدراسات السابقة عن الأتي :

- اتفقت نتائج دراسة كل من أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١) (٨) ، محمد علي محمود و مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) ، محسن محمد أبو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) (٣٩) ، فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧) ، جوزيف ناجي بقطر (٢٠٠٣) (٢١) إن التعلم باستخدام أسلوب الهيبرميديا أكثر فاعلية وايجابية في تعلم المهارات الحركية وفي مستوى التحصيل المعرفي من التعلم بالطريقة التقليدية .
- وأشارت نتائج دراسة كل من فيلنجم بيفرلي Fillingim Beverly (١٩٨٩) (٦٥) ، احمد محمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١) (٦) ، عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١) (٢٨) ، النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١) (٤٢) ، خالد فريد عزت (٢٠٠٢) (٢٤) نسرين محمد عيد الشرقاوي (٢٠٠٣) (٥٥) . إلي أن استخدام الحاسب الآلي في التعليم له تأثير ايجابي أفضل على تعلم المهارات الحركية من الطريقة التقليدية في التعلم .
- كما أثبتت نتائج دراسة كل من احمد محمد عبد الله (١٩٩٥) (٧) ، ويتاكردان Whitaker Dan (١٩٩٠) (٧٨) ، تشنج تاي Chung Tae (١٩٩٢) (٦٠) وجود فروق داله إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الحاسب الآلي في التعليم .
- أظهرت نتائج دراسة أماني رفعت البحيري (٢٠٠٢) (١٤) أن استخدام الحاسب الآلي في التعليم له تأثير ايجابي على تعلم المهارات الحركية للمعاقين .
- هذا وقد أكدت نتائج دراسة كل من فاطمة محمد فليفل (٢٠٠٣) (٣٧)،محمد علي محمود و مصطفى عبد القادر (٢٠٠٢) (٤٧) ، زينب محمد أمين (١٩٩٥) (٢٥) ، على ارتفاع مستوى تحصيل أفراد المجموعة التجريبية التي استخدمت برنامج الكمبيوتر

المعد بأسلوب الهيبرميديا عن تحصيل نظرائهم أفراد المجموعة الضابطة . مما أفاد الباحث في وضع فروض بحثه والتعرف على طريقة عرض وتفسير النتائج وتعضيد نتائج البحث .

مدى الإفادة من الدراسات السابقة :

من خلال تحليل الدراسات السابقة فقد استفاد الباحث منها في مجال الدراسة الحالية فيما يلي:

- أعطيت الدراسات السابقة صورة صادقة عن أهمية استخدام الهيبرميديا في مجال التربية بصفة عامة وفي مجال التربية الرياضية بصفة خاصة وكانت الدراسة الحالية نتاجا لدراسات سابقة مكملة لها .
- تعتبر الدراسة الحالية امتداد للدراسات السابقة من حيث إعداد برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا ، لان هذه الدراسة تتفق مع متطلبات عصرنا الحالي من حيث الاتجاه إلي تفريد التعليم واستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة للكسر من جمود ورتابة الطريقة التقليدية (المتبعة) في التدريس .
- بينت الدراسات أهمية الأخذ في الاعتبار خصائص نمو المبتدئين في هذه المرحلة السنية وحاجتهم عند بناء البرنامج التعليمي بما يتناسب مع اهتماماتهم وقدراتهم وقد اخذ الباحث في اعتباره خصائص النمو للمبتدئين في هذه المرحلة عند إعداد البرمجية الحالية موضوع الدراسة.
- بينت بعض الدراسات أهمية التأكد من كفاءة البرنامج والوحدات عن طريق التجريب .
- تعرف الباحث على أدوات تقويم مختلفة لقياس الجانب المعرفي ، وآراء وانطباعات المبتدئين ، مما أفاد الباحث في أعداد أدوات التقويم الخاصة بهذه الدراسة .
- تعرف الباحث على الأساليب الإحصائية المستخدمة في هذه الدراسات واستفاد من بعضها في دراسته الحالية .
- الاستفادة من الدراسات السابقة التي تناولت إنتاج برمجيات تعليمية في تصميم وإنتاج برمجية الكمبيوتر التعليمية المقترحة والمعدة بأسلوب الهيبرميديا .
- التعرف على طريقة عرض ومناقشة النتائج والوقوف على ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسات لتفسير وتعضيد نتائج الدراسة الحالية .