الفصل الثانى

٢/٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة

٢/١ القراءات النظرية

٢/٢ الدراسات السابقة

obeikandl.com

٢/٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة :

٢/١ القراءات النظرية :

٢/١/١ مميزات استخدام الحاسب الآلى فى المجال الرياضى :

هناك العديد من المميزات فى استخدام الحاسب الآلى فى المجال الرياضى ،ومن خلال إطلاع الباحث على المراجع العلمية والدراسات السابقة فإنه قام بتحديدها فى النقاط التالية :

٢/١/١/١ المساعدة الفعالة فى تعليم وتعلم المهارات الحركية للأنشطة الرياضية المختلفة.

٢/١/١/٢ إمكانية تحليل الأداء الحركى لمعرفة العضلات المنوط بها بالعمل.

٢/١/١/٣ إتاحة الفرصة للمتعلم لمشاهدة الأداء الأمثل للحركات المراد تعلمها ، مما يقلل من حدوث الأخطاء.

٢/١/١/٤ تزويد المتعلمين بعمليات تغذية رجعية تفيد فى تحسين عمليات التعلم مما يؤدى إلى الأداء الأمثل.

٢/١/١/٥ يساعد فى عملية التدريس حيث يوفر برامج تعليمية للكثير من المهارات الحركية المعقدة ، وهذا يساعد على تسهيل وتبسيط عملية التعلم.

٢/١/١/٦ يقوم بحل المشكلات الإدارية المرتبطة بالتربية الرياضية المدرسية (بيانات – عهدة – مستويات الطلاب ..... الخ).

٢/١/١/٧ يقوم بإصدار تقارير حالة تتعلق بالتحصيل المعرفى للمتعلم فى الأنشطة الرياضية.

٢/١/١/٨ يحفظ البيانات الخاصة بتحضير الدرس وإعداده وتنفيذه ، والتى تساعد معلم التربية الرياضية عند التدريس.

٢/١/١/٩ يمكن من خلاله إجراء بحوث علمية تتعلق بتعليم مهارات الأنشطة الرياضية المختلفة.

٢/١/١/١٠ يسمح بالتقدم فى المادة التدريسية لكل تلميذ على حدة وفقا لقدراته واستعداداته ، فيراعى بذلك الفروق الفردية أثناء التعلم.

٢/١/١/١١ يزيد من عملية التشويق فى المعرفة.

٢/١/١/١٢ يساعد على زيادة مستوى التحصيل المعرفى والمهارى لدى المتعلم.

٢/١/٢ استخدام الحاسب الآلى فى البرمجة التعليمية :

كانت بداية استخدام الحاسب الآلى فى التعليم على هيئة برنامج للتدريب والممارسة فى مادة الرياضيات عام ١٩٦٨ بواسطة باتريك سايبس وريتشارد اتيكينسون فى جامعة ستانفورد ، حيث تم إنتاج برامج تعليمية تتفاعل مع استجابات الطلاب وتقدم لهم تغذية راجعة فورية لإجاباتهم ، وقد استمر استخدام الحاسب الآلى فى التدريب والممارسة المعلوماتية ليشمل العديد من المواد الدراسية ، وفى بداية الثمانيات كان قد تم التكيف مع هذه البرامج خاصة مع استخدامها للألعاب التعليمية حتى أصبحت جزءا من المناهج التعليمية. (١٣ : ٦٥)

obeikandi.com

٣/١/٢ أنواع برامج الحاسب الآلى التعليمية :

١/٣/١/٢ التدريب والممارسة للمهارات التعليمية المختلفة.

٢/٣/١/٢ حل المشكلات.

٣/٣/١/٢ تطوير مهارات الكتابة على الحاسب الآلى.

٤/٣/١/٢ التدريب المهنى.

٥/٣/١/٢ الاتصال التعليمى للمدرسين والطلاب فى الأماكن البعيدة.

٦/٣/١/٢ التعليم التعاونى. (١٣ : ٦٦)

٤/١/٢ أنواع التفاعل:

١/٤/١/٢ التفاعل الرجعى :

هو استجابة المتعلم للمثيرات التى يعرضها البرنامج ، مثل اختيار المتعلم الصحيح من عدة بدائل ، وهو أبسط أنواع التفاعل.

٢/٤/١/٢ التفاعل المتقدم :

هو التفاعل القائم على مشاركة المتعلم عن طريق تكوين أشياء مفيدة ، مثل ترتيب جملة معينة من عبارات متفرقة ، أو تكوين صورة من أجزاء متفرقة.

٣/٤/١/٢ التفاعل المتبادل :

يعتبر هذا النوع من أعلى مستويات التفاعل فيمكن أن يكون شبه محادثة أو توجيه مستمر بين البرنامج والمتعلم ، فعند اختيار المتعلم لبديل من البدائل المعروضة عليه يقدم له البرنامج تغذية راجعة ، فإذا كان هذا الاختيار صحيحا يقدم له البرنامج تعزيزا ، أما إذا كان خطأ فيعرفه البديل الأصح. (١ : ٤٠ ، ٤١)

٥/١/٢ الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

ظهرت الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا نتيجة التقدم فى تكنولوجيا الاتصالات والحاسب الآلى ، فهى من المستحدثات التكنولوجية التى تعمل على التوسع فى المعرفة ، كما أنها تتيح فرص متعددة لتقديم مداخل جديدة للتعلم تمكن المتعلم مستخدم الحاسب الآلى من تناول المعلومات بوسائط اتصال تعليمية متعددة فى شكل برامج غير خطية. (٥٩ : ٢٥١)

فالمناخ الذى يتعايش فيه المتعلم عند استخدام الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا يتشبع بالنواحى التربوية التعليمية ، حيث يتوفر فيه العديد من الوسائط المتعددة فى وحدة نظامية مقننة تعمل كلها على شكل منظومة أو نسق واحد من خلال الحاسب الآلى ، وهذا الأسلوب المتميز يساعد على التعايش الإيجابى مع تلك الوسائط بشكل يساعده على تحقيق الأهداف المرجوة بكفاءة وفعالية. (٥٠ : ١٢٩)

obeikandl.com

١/٥/١/٢ مفهوم الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

هى أسلوب بناء عناصر معلوماتية مترابطة بطريقة غير خطية ، وتساعد على إثراء معلومات الطالب ، وتزيد من فاعليته بتحفيزه وتنشيطه ، وعن طريقها يحول الطالب المعطيات إلى معلومات والمعلومات إلى معرفة. (١٣ : ٢٠٥)

ويرى **أحمد عبد الفتاح حسين** نقلا عن **لامبيرت Lambert ، وبال Ball ١٩٩٠م** أن البيانات عندما يتم ربطها معا متضمنة للفيديو والصوت والصور والنصوص والرسوم يسمى ذلك الهيبرميديا ، وهي ليست تكنولوجيا مفردة ولكنها خليط من التكنولوجيات يمكن التحكم فيها ، وأنها أداة تسمح بتصميم المواد التعليمية بدرجة عالية من الكفاءة وفي أقل الحدود. (١٢ : ١٢)

كما يرى **أحمد عبد الفتاح حسين** نقلا عن **جورج George ١٩٨٩، ولامبيرت Lambert ١٩٩٠م** أن الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا أداة عالية الكفاءة تستخدم لتصميم المواد التعليمية ، وهي برامج متفرعة غير خطية تسمح للمتعلم بتناول أى أو كل المعلومات المخزنة ، وهي بيئة برمجية تمكن الطالب من تناول المعلومات والتفاعل معها. (١٢ : ١٣)

٢/٥/١/٢ ماهية الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

يستخدم مصطلح الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا ليعبر عن طريق الترابط بين أى من النصوص المكتوبة والرسومات والصور ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية وعرضها كخبرات تعليمية ليتحكم فيها الطالب ويختار من بينها العناصر التى يتفاعل معها. (١٣ : ٢٠٥ ، ٢٠٦)

واستخدام التلاميذ للوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا لن يتم بمعزل عن المعلم ، حيث أن بعض التلاميذ ليس لديهم خبرة كافية لاختيار عناصر المعلومات المناسبة لهم ، من هنا يكون دور المعلم مساعدة التلميذ فى تحديد وتوجيه اختياراته من عناصر المادة التعليمية ، وهذا التوجيه والتصحيح لاختيارات التلميذ يجب أن يتوقف عندما يستطيع الطالب أن يعتمد على نفسه. (١٣ : ٢٠٧)

٣/٥/١/٢ تعريف الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

لقد تضمنت العديد من الكتابات التى تناولت مفهوم الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا محاولة وضع تعريف محدد لها ، يظهر عناصرها وتراكيبها وبعض خصائصها ، وفيما يلى عرض لبعض هذه التعريفات:

قدم **تول هارست Toll hoarest ١٩٩٥م** تعريفا للوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا بأنها " أي نظام كمبيوتر يسمح بالربط التفاعلي ومن ثم الفصل غير الخطي للمعلومات المقدمة في أشكال متعددة منها النص والصور الثابتة والمتحركة والأفلام والصوت والموسيقى بأسلوب تفاعلي ". (٦٧ : ٢١)

٤/٥/١/٢ أهمية الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

تعتبر الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا استخدام فريد للكمبيوتر فى تقديمه للمعلومات ، حيث أن تفريدها يتمثل فى قدرتها على تنظيم عناصر المعلومات ، وتغلبها على الطريقة الخطية لاستعراض المعلومات ، بعيدا عن قراءة وفهم المعلومات بالترتيب المتسلسل وفقرة تلى فقرة وصفحة تلى صفحة. (١٣ : ٢٠٦)

ويعتبر استخدام الوسائط فائقة التداخل فعال جدا فى ربط خطط الطلاب العلمية ، وتعد النظرية التخطيطية هى الأساس النظرى للتفكير البناء ، حيث أنها البداية الأساسية للتذكر والفهم والتفكير الذى يصل بالطالب إلى التعلم. (١٣ : ٢١١)

٥/٥/١/٢ أنظمة الوسائط فائقة التداخل "الهيبرميديا " Hypermedia :

لما كانت أنظمة الوسائط فائقة التداخل عملا تعاونيا متعدد الأبعاد فان هذا العمل يستخدم التكنولوجيا المتقدمة التى تساعد على إنتاج برامج تعليمية أكثر فاعلية ، ويعمل على تقسيم المعرفة فى نماذج تقليدية تتميز باستخدام برامج تعليمية مثل منسق الكلمات word processes ، والصور المبسطة sophisticated imaging ، والإيضاحات والاتصال عبر الأقمار الصناعية ، ومسجل البيانات من خلال الحاسب الآلى computer driver typesetting ، والناشر المكتبى desktop publishing لتسجيل وتوصيل المعلومات للمتعلم.

وتتكون أنظمة الوسائط فائقة التداخل من :

١. المعلومات أو أنظمة البيانات (النص ،الصور ،الرسوم).
٢. البرامج التعليمية ومن خلالها يتم تناول المعلومات.
٣. الأجهزة والأدوات التعليمية أو التكنولوجيا المتقدمة مثل مخرجات الصوت والوسائل البينية للاتصال والفأرة ولوحة المفاتيح والقلم الضوئى وأقراص الليزر.
٤. نظام الاتصالات الرابط بين هذه الأجزاء من المعلومات والبيانات (شبكات العمل) .
(٤٧ : ٢٥٤ ، ٢٥٥)

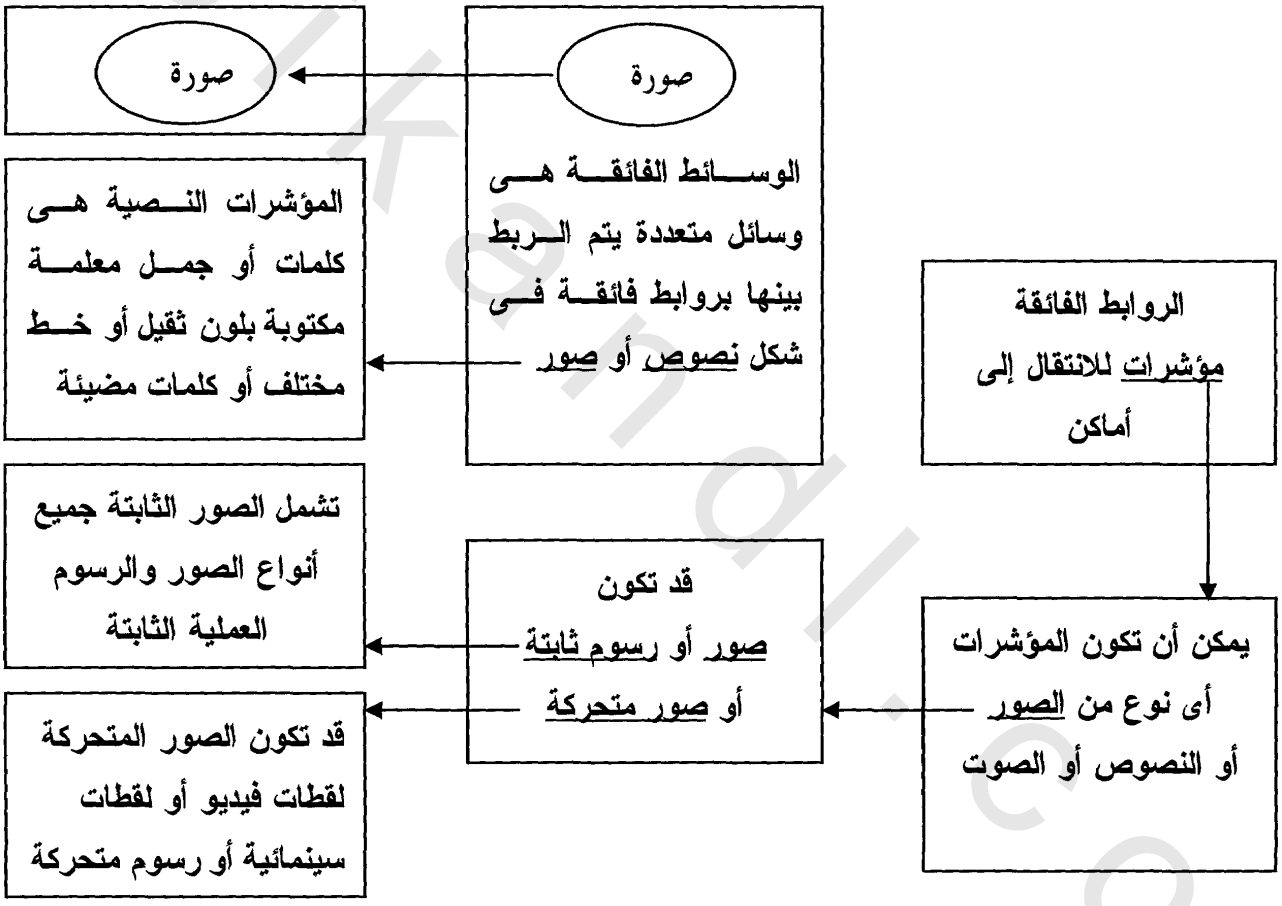
بينما يشير كلا من **محمد عطية خميس ٢٠٠٣ م ، إلينز Elines ١٩٩٣م** إلى وجود ثلاثة مكونات للوسائط فائقة التداخل هى :

١. قاعدة البيانات (العقد).
٢. الروابط الفائقة.
٣. وسائل الإبحار. (٥٢ : ٢١٨) (٦٢ : ١٣٦)

obeikandl.com

٦/٥/١/٢ مكونات الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia Structure :

تعتبر الوسائط فائقة التداخل برنامج كمبيوتر يتكون من عدة صفحات Pages وتحتوى كل صفحة على عناصر Object وقد يكون هذا العنصر نصا أو صورة أو صوت ، وتترابط هذه الصفحات فيما بينها بروابط Links ، ويمكن للفرد التنقل من صفحة لأخرى بطريقة تفريعية غير خطية بالنقر على هذه الروابط التى قد تكون كلمات معلمة أو صورا ، فمن خلال الوصلات الداخلية للعقد (المحطات المعلوماتية) والروابط بين هذه العقد فإن مستخدم هذه البرمجيات يمكنه الوصول إلى موضوعات متسعة التنوع فى شبكة عمل المعلومات ، والشكل الآتى يوضح مكونات الوسائط فائقة التداخل.



شكل رقم (١)

مكونات الوسائط فائقة التداخل (٥٢ : ٢١٨)

مثال توضيحى من البرنامج المقترح :

مهارة مسك الكرة باليدين حيث تتكون هذه المهارة من داخل البرنامج التعليمى المقترح من عدة " صفحات " ،وتحتوى كل صفحة على " عناصر " ،وقد يكون العنصر هنا نصا مثل المراحل الفنية لمهارة مسك الكرة أو صورة لأداء المهارة أو صوت عن طريقه يتم شرح الخطوات التعليمية لمهارة مسك الكرة.

obeikandl.com

وتترابط هذه الصفحات التى تحتوى على المهارة سواء كانت على هيئة نص أو صورة أو فيديو فيما بينها بروابط ،ويمكن للفرد التنقل بين هذه الصفحات بطريقة تفريعية غير خطية بالنقر على هذه الروابط التى قد تكون هذه الروابط عبارة عن كلمة معلمة أو صورة.

فمثلا إذا أراد التلميذ مشاهدة المراحل الفنية عن طريق الفيديو التوضيحى لمهارة مسك الكرة فيقوم بالنقر على كلمة " المراحل الفنية " ،أما إذا أراد قراءة المزيد عن مهارة مسك الكرة فيقوم بالنقر على كلمة " مهارة مسك الكرة ".

٧/٥/١/٢ خصائص الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

٧/٥/١/٢ /١ بيئة برمجية تعليمية تستخدم فى تصميم برامج الحاسب الآلى التعليمية.

٧/٥/١/٢ /٢ النصوص فائقة التداخل hyper text جزء من الوسائط فائقة التداخل hypermedia ووصلات الترابط تتوافر فى كليهما.

٧/٥/١/٢ /٣ تشمل جميع عناصر المعلومات من نصوص ورسوم وصور ولقطات فيديو وحركة ومؤثرات صوتية.

٧/٥/١/٢ /٤ تعمل على الربط بين جميع عناصر المعلومات.

٧/٥/١/٢ /٥ حرية التلميذ فى التنقل بين عناصر المعلومات باستخدام وصلات الترابط وفقا لأهدافه التعليمية واحتياجاته الخاصة ومن ثم فهى تتيح له التفرد.

٧/٥/١/٢ /٦ يستخدمها الطالب بالتحكم فيها والتفاعل معها ومن ثم فهى تتمتع بالفاعلية.

(١٣ : ٢٠٧ ، ٢٠٨)

٨/٥/١/٢ مميزات الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

٨/٥/١/٢ /١ تنظيم المعلومات (التفرع وعدم التتابع) :

يتم تنظيم المعلومات فى برامج الوسائط فائقة التداخل بطريقة غير خطية أى تفريعية فلا يوجد تتابع محدد للانتقال من إطار إلى آخر ، وتنظيم المعلومات بهذه الطريقة تتيح للمتعلم الإبحار لاكتساب المعلومات بالطريقة التى تتناسب مع قدراته واهتماماته.

٨/٥/١/٢ /٢ تضاخم المعلومات (كم المعلومات) :

توفر الوسائط فائقة التداخل فرصة تجميع المعلومات وتخزينها من مصادر متنوعة ، وبهذا يمكن ربط هذا الكم المعلوماتى باستخدام وجهات نظر مختلفة لذات المعلومة الواحدة.

٨/٥/١/٢ /٣ الارتباطات بين المعلومات :

يتم فى برامج الوسائط فائقة التداخل ترابط المعلومات الدقيقة ، وتحديد العلاقات الداخلية بينها بطريقة تساعد على الانسياب والتدفق المستمر لها ، وتتميز برامج الوسائط فائقة التداخل بالقدرة على التفرع تبعا لاستجابة المتعلم.

٨/٥/١/٢ /٤ التفاعلية :

حيث تعرض المعلومات فى أشكال متعددة من نص ورسوم متحركة وصوت ، ومن ثم يستطيع المتعلم التفاعل مع المعلومات المتضمنة فى أى شكل من الأشكال ، مما يجعل المتعلم قادرا على الاستفادة من المعلومات المعروضة بشكل أكثر فعالية.

٨/٥/١/٢ /٥ مقابلة الفروق الفردية :

تراعى برامج الوسائط فائقة التداخل ذاتية كل متعلم بإعطائه الحرية فى الإبحار والتجول خلال البرنامج ، حيث أن كل متعلم يستطيع التحكم فى بيئة التعلم والتفاعل مع المعلومات المقدمة والاستفادة منها بالطريقة التى تناسبه ، وكذلك اتخاذ القرارات باستمرار وتقويم تقدمه مما يزيد من فاعلية البرنامج.

٨/٥/١/٢ /٦ مرونة المتابعة :

حيث تمكن أنظمة الوسائط فائقة التداخل المستخدم من تتبع الموضوع بالنمط الذى يناسب قدراته واهتماماته ، كما أنه ينتقل بحرية من فكرة لأخرى دون أية قيود ، ولذلك تعد الوسائط فائقة التداخل مرنة تتطلب من المتعلم اتخاذ القرار باستمرار وبالتالى تستخدم مهارات التفكير العليا لتنمية الجوانب العقلية والمعرفية.

٨/٥/١/٢ /٧ الحث على العمل الجماعى :

فالعديد من المؤلفين والمبرمجين وكذلك المتعلمين يستخدمون هذه النظم لنقل وتفسير أعمالهم ونشرها فيما بينهم بما يساعد على الرقى وتطوير الأفكار.

٨/٥/١/٢ /٨ تثبيت التعلم :

توفر أنظمة الوسائط فائقة التداخل للمتعلم مجموعة من الآليات لتحسين عملية تثبيت المعلومات ، وذلك من خلال قيام المتعلم بالتنقل والتحرك بين المعلومات ، ومن ثم يتم تحديث الروابط المتصلة بتلك المعلومات بطريقة تؤدى إلى الحصول على تعلم ثابت.

٨/٥/١/٢ /٩ السرعة :

طبيعة الوسائط فائقة التداخل كنظام شبكى يضم مجموعة من المحطات المترابطة تسهل الوصول إلى محطات المعلومات بأشكالها المختلفة واسترجاعها بسرعة من أى موقع بالبرنامج.

٨/٥/١/٢ /١٠ تحويل المجردات إلى محسوسات :

إن تمثيل وتحويل الواقع وعملياته التى يتم تقديمها من خلال الوسائط المتعددة تعمل على إظهار العديد من الإيضاحات التى يحتاجها المتعلم ،وعليه فإن الوسائط الفائقة تظهر بدورها تلك الإيضاحات بالإضافة إلى إظهار العلاقات التى تجعل من المجردات محسوسات مما يزيد من فعالية المواقف. (٣٩ : ٢١ - ٢٣)

obeikandl.com

٩/٥/١/٢ مستويات الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

هناك ثلاث مستويات لاستخدام الهيبرميديا فى المجال التربوى على أساس مدى التفاعل بين البرنامج والمتعلم وهذه المستويات هى :

٩/٥/١/٢ /١ قراءة الوسائط الفائقة Read only Hypermedia Programs :

فى هذا المستوى لا يكون لدى المتعلم تحكم فى البرنامج وهذا يصلح للمتعلمين الذين لا يستطيعون تقرير ما يريدون أو ما يجب عليهم عمله ، وهذا المستوى يشبه الكتب المقروءة ، فهؤلاء المتعلمين لا ينمى لديهم مهارات التفكير الناقد ويستخدمها المعلم لشرح أو توضيح مواضيع التعلم بالأمثلة.

٩/٥/١/٢ /٢ المشاركة فى الوسائط الفائقة Participatory Hypermedia Programs:

يكون المتعلمون فى هذا المستوى أكثر نشاطا ومشاركة فى عملية التعلم ، وهذا المستوى أقرب ما يكون بالمكتبة منها إلى الكتاب فيوجد العديد من مصادر المعلومات المتاحة ، والتى يكون المتعلم له حرية التصرف فى اختيار أى المعلومات التى يريدها.

٩/٥/١/٢ /٣ الوسائط الفائقة الاستكشافية Exploratory Hypermedia Programs :

فى هذا المستوى يكون لدى المتعلم إمكانية الاستكشاف وتكوين مفاهيم حول ما يريد تعلمه ، بما لديه من إمكانية الوصول تقريبا لأى نوع من المعلومات ، وهذا المستوى من البرمجيات أكثر فائدة مع المتعلمين الذين لديهم معرفه سابقة عن مفهوم معين يحاولون الاستزادة حوله لما يتيحه لهم من تحكم أعلى فى تعلمهم. (٧١)

١٠/٥/١/٢ القيم التربوية للوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

تسهم الوسائط فائقة التداخل فى تحقيق العديد من أهداف التعلم ومن ثم يمكن أن تساهم فى تكوين القيم التربوية التالية :

١. مساعدة المتعلم على اكتساب المعارف والمفاهيم التى يتطلب استيعابها وقدرة على التفكير المجرد وذلك بما يحويه من توازن بين ما يكتشفه المتعلم بنفسه وما يقدمه له البرنامج.
٢. تنمية بعض المهارات لدى المتعلم وتحسين اتجاهاته نحو استخدامه للحاسب الآلى.
٣. توجيه المتعلم وتحفيزه على التعلم الفردى ليكون دوره الفعال الإيجابى النشط.
٤. تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة الفورية التى تدعم استجابته الصحيحة ، أما إذا كانت استجابته خاطئة فإن التغذية الراجعة الفورية تشخص ما وقع فيه من أخطاء أو تقوم بتصحيحها وعلاجها.
٥. التدريب على مهارات التفكير العلمى أثناء استخدام الطلاب للبرنامج. (٣٣ : ٢٤ ، ٢٥)

١١/٥/١/٢ أنواع برمجيات تأليف الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia :

يذكر **الغريب زاهر إسماعيل ٢٠٠١م** أن تدريس لغات البرمجة مثل لغات بيسك وكوبل وباسكال ،وغيرها مسار جدل بين الجامعات بصفة عامة وفى كليات التربية بصفة خاصة ،فلم يعد لها جدوى فى برمجة المواد التعليمية بنفس الدرجة السابقة ،ويرجع ذلك إلى أنه تم نشر العديد من برامج التأليف والعرض المعدة من قبل شركات إنتاج أنظمة تشغيل الحاسب الآلى التى يمكن استخدامها بسهولة وسرعة لتصميم وعرض برامج الحاسب الآلى التعليمية والتى من بينها:

- بور بوينت — Power point (Micro soft corporation)
- أوثر وير — Author ware (Macro media)
- كيد بيكس — Kid pix (Border Bund Soft ware)
- كلا ريس وركس — Claris Works (File maker ,inc)
- هيبر ستوديو — Hyper studio (Roger Wagner Publishing)
- ديجيتال تشيزل — Digital Chisel (Pier Ian Spring Soft ware)

(١٣ : ٦٦ ، ٦٧)

١٢/٥/١/٢ الوسائط فائقة التداخل " الهيبرميديا " Hypermedia فى مجال التربية :

تستخدم فى عدة مجالات ولكن أيا كان المجال فإنها تمثل خبرة تعليمية للمتعلم ، وفى مجال التربية فان مفهومها يتسع بدرجة كبيرة حيث يتيح للمتعلم اختيار المسار المناسب للوصول إلى المعلومات المرتبطة معا مما يتيح للأفراد من جميع الأعمار استخدام الوسائط فائقة التداخل للتعلم الفردى أو الذاتى ويعتبر استخدامها فى التربية شىء مثير. (٣٣ : ١٤)

١٣/٥/١/٢ دور تكنولوجيا الوسائط فائقة التداخل"الهيبرميديا"Hypermedia فى المدارس :

إن استخدام تكنولوجيا الوسائط فائقة التداخل فى المدارس يهدف إلى إعداد بيئة تعليمية تتحقق من خلال عملية التعليم بكفاءة وفاعلية ، ويمكن استخدامها فى المؤسسات التعليمية بطريقتين إما كتطبيقات تدريبية أو كأدوات تأليف إلا أن معظم المدارس تستخدمها كتطبيقات تدريبية ، وهناك عدة مصطلحات لوصف التطبيقات التدريبية مثل التدريس بمساعدة الحاسب الآلى والتعلم بمساعدة الحاسب الآلى والتدريس القائم على أساس الحاسب الآلى ، وعموما الغرض الرئيسى من التطبيقات التدريبية هو إعداد بيئة تعليمية فعالة. (٣٣ : ١٥)

٦/١/٢ ماهية المحاكاة بالحاسب الآلى Simulation :

يشير **الغريب زاهر إسماعيل ٢٠٠١م** إلى انه فى بداية التسعينات بدأت برامج المحاكاة بالحاسب الآلى فى الظهور بمجال التعليم ، وقد جاءت كامتداد لنماذج المحاكاة التقليدية ، والتى استخدمت منذ العصور القديمة كإحدى الوسائل لتعليم الأفراد طرق كسب العيش ، ثم تطورت أساليب تنفيذها مع التطور التكنولوجى وكغيرها من وسائل تكنولوجيا التعليم أصبح الحاسب الآلى جزء رئيسى فى تنفيذها واستخدامها بالمواقف التعليمية. (١٣ : ٢٧١)

Obeikandl.com

٧/١/٢ المرحلة الإعدادية :

يشير كل من **أمين أنور الخولى وجمال عبد العاطى الشافعى ٢٠٠٠م** أن طبيعة هذه المرحلة تحمل الكثير من التغيرات الفسيولوجية والنفسية ، كما تشهد هذه المرحلة فروقاً فردية كبيرة واختلافات فى النضج ويحاول الطفل خلال هذه المرحلة أن يتكيف مع مجتمع الكبار. (١٦ : ٢١٧)

١/٧/١/٢ أهمية دراسة مراحل النمو :

١/١/٧/١/٢ تعمل على تحديد الأهداف فى ضوء احتياجات التلاميذ.

٢/١/٧/١/٢ الإهتمام بالفروق الفردية بين التلاميذ.

٣/١/٧/١/٢ فهم دوافع التلاميذ والعمل على استثارتها لمزيد من التعلم وممارسة النشاط.

٤/١/٧/١/٢ تساعد على معرفة مختلف الصفات الحركية والعقلية والنفسية والاجتماعية والفسيولوجية لكل مرحلة.

٥/١/٧/١/٢ تقديم مختلف النشاطات الرياضية والثقافية والاجتماعية لكل مرحلة.

٦/١/٧/١/٢ اختيار أساليب التدريس المناسبة لكل مرحلة.

٧/١/٧/١/٢ اختيار الوسائل التعليمية والأساليب التكنولوجية المناسبة للنضج.

٨/١/٧/١/٢ اختيار وسائل وأساليب التقويم المناسبة لنمو التلاميذ.

٩/١/٧/١/٢ التعرف على السلوك المتوقع من التلميذ فى مرحلة معينة وعدم مطالبته بمستوى أعلى من قدراته وحاجاته. (٤ : ٥٣ ، ٥٤)

٢/٧/١/٢ صفات المرحلة الإعدادية :

١/٢/٧/١/٢ الصفات الجسمية :

١/١/٢/٧/١/٢ نمو جسمى سريع فى الطول والوزن واتساع الكتفين وطول الجزع والساقين ومحيط الأرداف.

٢/١/٢/٧/١/٢ ينتج عن النمو السريع ظهور علامات التراخى والخمول.

٣/١/٢/٧/١/٢ تبدأ فى هذه المرحلة ظهور مشكلات القوام.

٤/١/٢/٧/١/٢ يزداد نمو القلب ولكن بنسب متعادلة مع نمو الشرايين لذا يجب تجنب النشاط الرياضى العنيف.

٥/١/٢/٧/١/٢ يسبق نمو العظام نمو العضلات وأول ما يتناوله النمو الطول ثم الوزن فمحيط الصدر.

٦/١/٢/٧/١/٢ ضعف التوافق العضلى العصبى وضعف القدرة على التحكم فى النشاط الحركى. (٤٤ : ١١١)

openkanal.com

٢/٢/٧/١/٢ الصفات النفسية :

١/٢/٢/٧/١/٢ الرغبة فى تعلم المهارات والحركات الرياضية.

٢/٢/٢/٧/١/٢ الاهتمام بالأمور الفنية.

٣/٢/٢/٧/١/٢ زيادة فترة الانتباه.

٤/٢/٢/٧/١/٢ قوة حب الاستطلاع حول كل الأمور المحيطة.

٥/٢/٢/٧/١/٢ التأثر والاهتمام بالأمور الصغيرة.

٦/٢/٢/٧/١/٢ حب تقليد الآخرين.

٧/٢/٢/٧/١/٢ الاستمتاع فى التدريب.

٨/٢/٢/٧/١/٢ قضاء وقت طويل فى الاهتمام بالمظهر. (٤ : ٤٩)

٣/٢/٧/١/٢ الصفات العقلية :

تبدأ فى هذه السن قدرات التلاميذ فى التمايز والظهور ، وبالتالى يمكن توجيههم إلى النواحى التى يتفوقون فيها ، ويبدأ المراهق فى تكوين المفاهيم فى التجريد والاهتمام بالعدالة والقانون والولاء ، كما يهتم اهتماما كبيرا بالدراسة فى المدرسة وتكون قدرته على التحصيل كبيرة إذ يكون متعطشا للحقائق وتتسع دائرة اهتماماته ويبدأ فى إدراك قوة التفكير فى نفسه.

وتشير معظم الدراسات إلى أن منحنيات نمو الذكاء فى هذه الفترة لا تظهر على هيئة قفزة سريعة كما هو الحال فى النمو الجسمى ، ويلاحظ زيادة القدرة على اكتساب المهارات والمعلومات ، كما تأخذ الفروق الفردية فى النواحى العقلية فى الوضوح وتبدأ قدراته واستعداداته فى الظهور. (٤٥ : ٢٦)

٨/١/٢ المجال المعرفى :

يتفق كل من **أمين أنور الخولى ومحمود عنان ١٩٩٩م** نقلا عن **ولجوس Willgoos** أن من مسئولية مدرس التربية الرياضية الإهتمام بالطرق والوسائل التى تكفل المشاركة المثمرة فى الأنشطة البدنية ،من خلال معارف ملائمة وتفهم واسع للأنشطة ،وأن الأمر يتطلب إعداد مواد المحاضرات واستخدام الوسائل التعليمية واختبارات المعرفة والفهم للأنشطة المختلفة.(١٧ : ٦٠)

ويضيف كل من **محمد صبحي حسنين و حمدى عبد المنعم أحمد ١٩٩٧م** أن التعليم الناجح يعتمد على الكشف والتجريب ، كما أن الممارسة والإتقان لا يأتيان فقط بتعلم المهارات والخطط ، وإنما يلزم تزويد الممارس بالمعلومات والمعارف المتعلقة بالنشاط الممارس سواء المباشر أو غير المباشر ، أى أن الأمر يتطلب بذل جهد صادق فى تزويد الفرد الممارس بنواحى معرفية أساسية ومبادئ علمية يرجع إليها عند ممارسته للمهارات الحركية ، وذلك لتحقيق الاستمتاع والتفهم الكامل لطبيعة النشاط الرياضى الممارس وأهدافه. (٥١ : ٢٦١)

obeikandi.com

ويشير **أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠١م** أن التعلم الحركى يتطلب قدرة على التصور والربط الصحيح بين المعلومات التي يحصل عليها الطالب وتوجيهها لتنفيذ الواجب الحركي بأقل جهد وفي أقصر وقت ، ومن هذا المنطلق تعد الوسائط فائقة التداخل أحد الأساليب التكنولوجية التي تؤثر في عملية التعلم بصورة كبيرة من خلال تقديم المعلومات في مجال التعلم الحركي بأساليب متعددة تقابل الاحتياجات المختلفة لكل تلميذ على حدة وتوجيه التلميذ واستثارة دوافعه للمشاركة الايجابية للحصول على المعلومات والتصور الصحيح للحركة والقدرة على التعلم الذاتي وتصحيح الأخطاء. (١٢ : ٢١)

١/٨/١/٢ علاقة المجال المعرفى بالمجال الحركى :

يذكر **محمد عطية خميس ٢٠٠٠م** نقلا عن **بول ودرنج ball woodring** المفكر التربوى أن عمليات التعلم تتضمن بشكل عام استجابات من المتعلمين ، ولكن كل الاستجابات فى صورتها تأخذ الشكل البدنى ، لذا فانه من الصعب وضع حدود فاصلة بين التربية البدنية والتربية العقلية. (٥٢ : ٢٤)

٢/٨/١/٢ المعرفة :

يعتبر تقديم المعارف إلى التلاميذ وما يصاحب ذلك من عمليات التلقين والحفظ والاسترجاع والتسميع نموذجاً جيداً لتربية الفرد ، والمتعلم لا يتعلم شيئاً واحد فى الموقف الواحد ، ذلك أن ثمرات التعلم عديدة ، وبعبارة أخرى أن المتعلم لا يكتسب مهارة ما بصورة مفردة ، بل أن ذلك يأتى متزامنا مع اكتساب الحقائق والمعلومات والمفاهيم. (٩ : ٧٩)

٣/٨/١/٢ أهمية المعرفة فى المجال الرياضى :

يعرف **محمد يوسف خليل ٢٠٠٢م** نقلاً عن **سينجر Singer ،وروبرت Robert** المجال المعرفى فى التربية الرياضية بأنه " المجال الذى يشمل المهارات والقدرات العقلية للتلاميذ للمعارف وقابليتها للشرح ، معتمدة فى ذلك على أهداف تعليمية معينة ، موضحين أهمية المجال المعرفى فى التربية الرياضية ، والدعوة لتوجيه المزيد من الاهتمام بهذه السلوكيات المعرفية فى النشاط الرياضى ". (٥٥ : ٣٠)

ومن خلال التعريف السابق للمجال المعرفى يتضح أن المعرفة الرياضية تساعد فى تكوين شخصية الفرد الرياضى ، وتساعد أيضاً فى أنها يمكن استخدامها كمصدر من مصادر التغذية المرتدة ، حيث أنها تعتبر أحد الشروط الهامة والأساسية للمتعلم لإتقان أى مهارة ، وبدونها لا توجد المقومات الأساسية التى يعتمد عليها فى التعلم.

ويشير **محمد حسن علاوى و سعد جلال ١٩٨٤م** إلى أن معلومات التغذية المرتدة تؤدى دوراً أساسياً فى تعلم المهارات الحركية ، إذ أنها معلومات متاحة للفرد تجعل من الممكن مقارنة أدائه الفعلى مع أداء معيارى للمهارة ، لذا فإن مفهوم التغذية المرتدة يرتبط أساساً بتقويم سلوك الفرد وأدائه. (٤٦ : ٣٠)

٤/٨/١/٢ علاقة برامج الحاسب الآلى بالتحصيل المعرفى :

برامج الحاسب الآلى بعناصرها العديدة مثل الصوت المنطوق والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص المكتوبة ولقطات الفيديو والصور الثابتة والرسوم الثابتة والمتحركة الثنائية الأبعاد والثلاثية الأبعاد والرسوم الخطية بأنواعها (الخرائط ، الكاريكاتير ، الأشكال التوضيحية) تعمل هذه العناصر جميعا على نقل الأفكار ، وتعتمد فى ذلك على فكرة أن أى شىء تستطيع الكلمات نقله يمكن نقله بصورة أفضل عن طريق الكلمات والصوت والصور فى مزيج واحد من خلال الحاسب الآلى ، ليتمكن المتعلم من التفاعل مع ما يشاهده ويسمعه عن طريق التحكم فى معدل عرضه واختيار البدائل المناسبة لما يعرض له. (٦٣ :٢١٥)

٩/١/٢ كرة اليد :

١/٩/١/٢ مميزات كرة اليد :

١/١/٩/١/٢ المهارات الأساسية لكرة اليد اشتقت من الحركات الأساسية للجرى والوثب والرمى.

٢/١/٩/١/٢ الأدوات اللازمة لممارسة اللعبة عبارة عن ملعب مساحته ٢٠م×٤٠م ليس له خطوط معقدة ومرميان وكرة والهدف يمكن تحقيقه بسهولة.

٣/١/٩/١/٢ اللاعبون عبارة عن أفراد فى الفريق ولهم فرص متساوية للتسجيل.

٤/١/٩/١/٢ مواقف اللعب تدفع اللاعبين للتفكير دائما واتخاذ القرارات السريعة وكذلك رد الفعل السريع.

٥/١/٩/١/٢ ومن أهم مميزات كرة اليد هى المزج ما بين التدريب البدنى والعقلى والنفسى والأخلاقى الذى يعمل على تنمية شخصية الإنسان وخلق المواطن الصالح. (٢٢ : ٨ ، ٩)

٢/٩/١/٢ طبيعة الأداء فى كرة اليد :

تتميز كرة اليد بالسلوك الحركى والتنوع والتعدد نظرا لوجود لاعب ومنافس وأداء التفاعل المستمر وغير المنقطع ، لذلك يتميز الأداء المهارى بأنه مجموعة من الحركات المترابطة والتى يؤديها اللاعب وفقا لمتطلبات الموقف الذى يمر به من خلال المنافسة لتحقيق هدف.

لذا فإن طبيعة الأداء فى كرة اليد تعتمد على درجة كفاءة اللاعب لأداء المهارات الأساسية سواء كانت دفاعية أو هجومية بالكرة أو بدون الكرة ، وتوظيف تلك المهارات أثناء القيام بالعمل الخططى ، وتختلف طبيعة الأداء فى كرة اليد وتتنوع ما بين العدو السريع بالكرة أو بدونها إلى الجرى أو التوقف وترجع عمليات التغيير فى الأداء إلى طبيعة سير المباراة. (٢٦ : ١١)

٣/٩/١/٢ المهارات الأساسية فى كرة اليد:

تعتبر المهارات الأساسية من أهم أركان مختلف الرياضات وأكثرها حساسية فهى عادة تأخذ الوقت الأطول على مدار فترات التدريب ، كما تنال من المدرب الكثير من الجهد والتفكير ، ولا غنى عنها للاعب سواء المبتدئ فالمهارات أساسية بالنسبة له ، وكذلك اللاعب المتقدم فهو يطمع أن يتمكن منها بدرجة أعلى فى الإتقان تسهل له أو لفريقه إحراز الهدف. (٥٦ : ٩٣)

يوضح ذلك الجدول رقم (١) ،والجدول رقم (٢) التاليين:

obeikandl.com

٤/٩/١/٢ أنواع المهارات الأساسية في كرة اليد :

جدول (١)

أنواع المهارات الأساسية في كرة اليد

م	المهارات الأساسية فى كرة اليد			المهارات الهجومية														المهارات الدفاعية											
				مهارات هجومية بدون كرة									مهارات هجومية بالكرة					ضد مهاجم غير مستحوذ على الكرة						ضد مهاجم مستحوذ على الكرة					
	اسم المرجع	رقم المرجع	رقم الصفحة	سنة النشر	البدء	الإطلاق	التوقف	القاطع	الجري مع تغيير الاتجاه	الخداع بدون كره	الحجز	التمرير والاستلام	التنطيط	التصويب	الخداع	وضع الاستعداد	التحركات الدفاعية	التوقف للمهاجمة	حجز المهاجم	التصدي للخداع بدون كرة	التخلص من الحجز	الدفاع على التمرير	الدفاع على التصويب	الدفاع ضد التنطيط	حائط الصد	المراقبة	التسلم والتسلم	التغطية والمتابعة
١	محمد الوليلي	٥٥	٢٣،٢٢	١٩٨٩			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓		✓		✓	✓	✓	✓
٢	إبراهيم غريب	٢	٥٠	١٩٩٦								✓	✓	✓														
٣	السيد إبراهيم	١٥	٦٥	١٩٩٦								✓	✓	✓														
٤	جلال سالم	٢٠	٣٩	١٩٩٧								✓	✓	✓	✓													
٥	ياسر دبور	٦٨	٩٩،٢٤	١٩٩٧	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
٦	حنـــان عبـــد اللطيف	٢٣	٤	١٩٩٨								✓		✓														
٧	كمال درويش، عماد عباس، سامي محمد	٤٤	٢٥،٢٤	١٩٩٨				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓					✓	✓	✓
٨	مجدي عبد النبي	٤٩	٣	١٩٩٨								✓	✓	✓			✓											
٩	هشام أنور	٦٥	١١٥،٩٦	١٩٩٨		✓						✓	✓	✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓	✓			
١٠	رشيد عامر ، إبراهيم غريب	٢٦	١١	٢٠٠٠								✓	✓	✓														
١١	خالد نبيل	٢٥	٦٢	٢٠٠١								✓	✓	✓														
١٢	محمـــد عبـــد الرحمن	٥٩	٥٢	٢٠٠١								✓	✓	✓			✓								✓			
١٣	حسام الدين نبيه	٢١	٨٧	٢٠٠٢								✓	✓	✓														
١٤	رفعـــت عبـــد اللطيف	٢٧	٥٩،٥٨	٢٠٠٣		✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓			
١٥	منير جرجس	٦٣	١٧٧،٩٣	٢٠٠٤								✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓		✓		
١٦	أمير صبري	١٨	٦٠	٢٠٠٥								✓	✓	✓	✓	✓	✓											
الإجمالي					١	٢	٢	٤	٣	٣	٤	١٦	١٥	١٦	٧	٤	١٠	٢	٣	١	٥	٤	٥	٣	٤	٣	٢	٢
النسبة المئوية ٪					٦،٢	١٢،٥	١٢،٥	٢٥	١٨،٧	١٨،٧	٢٥	١٠٠	٩٣،٧	١٠٠	٤٣،٧	٢٥	٦٢،٥	١٢،٥	١٨،٧	٦،٢	٣١،٢	٢٥	٣١،٢	١٨،٧	٢٥	١٨،٧	١٢،٥	١٢،٥
الترتيب					التاسع	الثامن	الثامن مكرر	السادس	السابع مكرر	السابع	السادس مكرر	الأول	الثاني	الأول مكرر	الرابع	السادس مكرر	الثالث	الثامن مكرر	السابع مكرر	التاسع مكرر	الخامس	السادس مكرر	الخامس مكرر	السابع مكرر	السادس مكرر	السابع مكرر	الثامن مكرر	الثامن مكرر

*تم ترتيب المراجع حسب التاريخ من الأقدم إلى الأحدث

obeikandl.com

٥/٩/١/٢ تصنيف المهارات الأساسية في كرة اليد :

جدول (٢)

تصنيف المهارات الأساسية فى كرة اليد

مهارات هجومية												مهارات دفاعية	
بدون كرة	بالكرة											لتغطيـــة مهـــاجم غيـــر مستحوذ على الكرة	لتغطية مهاجم مـــستحوذ على الكرة
	الاستلام				التمرير	التصويب و ينقسم إلى		تنطيط الكرة		الخداع بالكرة			
	لقف الكرة			إيقاف الكرة	التقاط الكرة			مرة واحدة	باستمرار				
	بيد واحدة	بااليدين											
		لقف الكرات العالية	لقف الكرات المنخفضة										
– البدء. – التوقف. – التحرك للجانب وللخلف. – الجرى مع تغيير الاتجاه والسرعة. – الخداع بالجسم : (بسيط – مركب). – الحجز: (أمامى– جانبى – خلفى).					– التمريرة الكرباجية : (من الإرتكاز – من الجرى) – التمريرة البندولية : (للأمام – للخلف – للجانب) – التمريرة الصدرية : (باليدين – بيد واحدة)					–قبل التمرير. – قبل التصويب. – قبل التنطيط. –خـــداع حـــارس المرمى.		– وضع الاستعداد الدفاعى. – التحركات الدفاعية. – التوقف للمهاجمة. – حجز المهاجم بالجذع. – التصدي لحركات الخـــداع بدون كرة. – تفادي الحجز.	– الدفاع على التمرير. – الدفاع على التصويب. – الدفاع على الخداع بالكرة. – الدفاع ضد تنطيط الكرة. – حائط الصد. – المراقبة. – المقابلة. – التسليم والتسلم. – التغطية والمتابعة.

التصويبة الكرباجية

– في مستوى الرأس والكتف.
– في مستوى الحوض والركبة.
– مع ثني الجذع جانباً.

التصويب الكرباجي بالوثب

– لأعلى.
– الطويل.

التصويب الكرباجي بالسقوط

– الأمامى.
– الجانبى.

التصويب الكرباجي بالطيران

– الأمامى.
– الجانبى.

التصويب الخلفى

– من مستوى الرأس.
– من مستوى الكتف.
– من مستوى الحوض.

التصويبة الحرة المباشرة

– فوق حائط من المدافعين .
– من جانب حائط المدافعين.

(٢٠ : ١٦)

obeikandl.com

٢/٢ الدراسات السابقة :

تلعب الدراسات السابقة دوراً هاماً وبارزاً فى معاونة الباحثين على المضى قدماً فى إتمام إجراءات أبحاثهم.

واعتمد الباحث فى حصوله على الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث فى العديد من المصادر المتمثلة فى رسائل الماجستير والدكتوراه بكليات التربية الرياضية وفى المجلات والمكتبات المتخصصة ، والدوريات العلمية الخاصة بالتربية الرياضية ، وكذلك المؤتمرات العلمية المتخصصة ، والشبكة الدولية للمعلومات ، وبعض المراكز البحثية مثل أكاديمية البحث العلمى ، ومن خلال تلك المصادر اختار الباحث الدراسات السابقة المرتبطة بمتغيرات هذا البحث.

وسوف يعرض الباحث فى الجداول التالية بعض هذه الدراسات التى توصل إليها والتى تناولت متغيرات الدراسة الحالية ، ذات الصلة والأكثر ارتباطاً بمتغيرات البحث ، إذ ساهمت فى بناء إطارها النظرى وتحديد إجراءاتها التجريبية ، ولحل المشكلات المشابهة للدراسة الحالية.

وتم تصنيف هذه الدراسات السابقة إلى:

١/٢/٢ دراسات تناولت كرة اليد.
٢/٢/٢ دراسات تناولت الوسائط فائقة التداخل.
٣/٢/٢ دراسات تناولت كرة اليد وتكنولوجيا التعليم.
٤/٢/٢ دراسات تناولت التحصيل المهارى والمعرفى.
٥/٢/٢ دراسات تناولت تكنولوجيا التعليم باللغة الإنجليزية.

وسوف يعرض الباحث كل دراسة من هذه الدراسات السابقة موضحا :

اسم الباحث ، والسنة التى أجريت فيها الدراسة ، ونوعها ، وعنوانها ، وأهدافها ، والإجراءات التى اتبعت لتحقيق هذا الهدف ومنها المنهج المستخدم وعدد العينة ، وأهم النتائج التى توصلت إليها مع بيان وجه إفادتها فى الدراسة الحالية ، ثم تعليق عام على الدراسات السابقة مبينا أوجه الاتفاق والاختلاف بينها ، وبين الدراسة الحالية.

١/٢/٢ المحور الأول: دراسات تناولت كرة اليد:

جدول (٣)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
١	خالد خضير	٢٠٠١	٢٧	دكتوراه	أثر استخدام أسلوبي التطبيق بتوجيه الأقران والتطبيق الذاتي على بعض المكونات البدنية والمهارية للمبتدئين فى كرة اليد	التعرف على تأثير كلا من أسلوبى التطبيق بتوجيه الأقران والتطبيق الذاتى على بعض المكونات البدنية والمهارية للمبتدئين فى كرة اليد	التجريبي	٦٠ طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية ببورسعيد	ثلاث مجموعات متساوية فى عددهم مجموعتان تجريبيتان والثالثة ضابطة	أسلوب التطبيق بتوجيه الأقران له تأثير إيجابي أفضل من أسلوب التطبيق الذاتي والأسلوب التقليدي فى تنمية بعض الصفات البدنية والمهارية
٢	تامر محمود السعيد محمد	٢٠٠٦	٢٠	ماجستير	تأثير استخدام أسلوب الواجبات الحركية متعدد الأشكال على تعلم بعض المهارات الهجومية فى كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية (دراسة مقارنة)	التعرف على تأثير البرنامج التعليمى باستخدام أسلوب الواجبات الحركية متعدد الأشكال قيد البحث على تعلم بعض المهارات الهجومية فى كرة اليد	التجريبي	١١٨ طالب	ثلاث مجموعات تجريبية	البرنامج التعليمى المستخدم بأسلوب الواجبات الحركية متعدد الأشكال يؤثر تأثيراً إيجابياً على تعلم المهارات الهجومية فى كرة اليد

openkamal.com

٢/٢/٢ المحور الثانى: دراسات تناولت الوسائط فائقة التداخل:

جدول (٤)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
١	جوزيف ناجى أديب	٢٠٠٣	٢٣	ماجستير	تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين	تصميم برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) لبعض المهارات الأساسية لناشئ تنس الطاولة وبناء اختبار للتحصيل المعرفى فى تنس الطاولة	التجريبي	٨٢ طالب	مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة	يؤثر أسلوب الوسائط الفائقة تأثيرا إيجابيا على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث وكذلك على مستوى التحصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية
٢	محمد علي محمود ومصطفى عبد القادر الجيلانى	٢٠٠٣	٥٣	إنتاج علمى	تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتي التصويب و ضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القدم	التعرف على مدى فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام الهيبرميديا و تأثيره على تعلم مهارتي التصويب و ضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين	التجريبي	٤٠ ناشئ من مبتدئي كرة القدم بنادي جمهورية شبين الكوم	مجموعتين إحداهما تجريبية وأخرى ضابطة	ضرورة استخدام أسلوب الهيبرميديا لتعليم مبتدئي كرة القدم وتصميم مجموعة من البرامج باستخدام أسلوب الهيبرميديا تهدف إلى تعلم كل المهارات الأساسية للعبة كرة القدم

openkamal.com

تابع جدول (٤)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
٣	أحمد عبد الفتاح حسين حسن مرزوق	٢٠٠٥	١٢	دكتوراه	فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفي ومستوى الإنجاز الرقمي لبعض مسابقات الميدان والمضمار	التعرف على فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام الوسائل الفائقة على مستوى التحصيل المعرفي لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بالمنصورة في مسابقات الوثب العالي – رمي الرمح – الوثب الثلاثي – سباق عدو ١١٠ متر حواجز	التجريبي	٣٠ طالب	مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى	فاعلية الوسائل الفائقة على المستوى المهارى لمسابقات الوثب العالي ورمي الرمح والوثب الثلاثي وسباق عدو ١١٠ متر حواجز
٤	عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح أبو غانم	٢٠٠٧	٣٩	ماجستير	تأثير برنامج تدريبى باستخدام الوسائط الفائقة على مستوى أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ رياضة التنس	تصميم برنامج تدريبى باستخدام الوسائط الفائقة على تحسين مستوى أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ التنس والتعرف على تأثير تطبيق البرنامج التدريبى على مستوى أداء بعض الضربات الأساسية قيد البحث لناشئ التنس	التجريبي	٢٢ ناشئ من ناشئ إستاد شبين الكوم	مجموعتين مجموعة تجريبية مجموعة ضابطة	البرنامج التدريبى المقترح المعد بأسلوب الوسائط الفائقة كان له تأثيرا إيجابيا على أداء بعض الضربات الأساسية قيد البحث لناشئ التنس

obeikandl.com

٣/٢/٢ المحور الثالث: دراسات تناولت كرة اليد وتكنولوجيا التعليم: جدول (٥)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
١	حسام الدين نبيه	٢٠٠٢	٢٤	ماجستير	تأثير استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد	التعرف على تأثير استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد	التجريبي	٩٠ طالب	ثلاث مجموعات	جميع الأساليب المستخدمة فى البحث لتعليم المهارات الأساسية لكرة اليد لها تأثير ايجابى على ارتفاع مستوى الأداء المهارى
٢	محمد محمود توفيق أبو الحمد	٢٠٠٣	٥٤	ماجستير	أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا	تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية لبعض مهارات كرة اليد (الاستلام ، التمرير ، التنطيط) معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثر استخدامها على كل من مستوى التحصيل المعرفى ، الآراء والانطباعات الوجدانية للمتعلمين نحو برمجية الهيبرميديا	التجريبي	١٠ طلاب	مجموعة تجريبية واحدة	برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين (الأداء المهارى ، التحصيل المعرفى ، آراء وانطباعات أفراد المجموعة التجريبية) لمهارات كرة اليد قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية

obeikandl.com

٤/٢/٢ المحور الرابع: دراسات تناولت التحصيل المهارى والمعرفى: جدول (٦)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
١	أحمد السيد الموافى	٢٠٠٤	٦	دكتوراه	تأثير استخدام بعض أساليب التدريس على مستوى التحصيل المهارى والمعرفى فى الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية	التعرف على تأثير البرنامج التعليمى باستخدام أساليب التدريس (الممارسة – التبادلى – الواجبات الحركية) على مستوى التحصيل المهارى والمعرفى فى الكرة الطائرة لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة	التجريبي	٩٠ طالب من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية	ثلاث مجموعات تجريبية متساوية العدد	تطبيق أسلوب الممارسة عند تعلم مهارة الإرسال الأمامي المواجه من أسفل حقق أعلى مستوى كما حقق أسلوب التعلم التبادلى أعلى مستوى عند تعلم مهارتى التمرير من أعلى وللأمام كما حقق أسلوبي الممارسة والتبادلى أعلى نتائج فى مستوى التحصيل المعرفى

obeikandl.com

٥/٢/٢ المحور الخامس: دراسات تناولت تكنولوجيا التعليم باللغة الإنجليزية: جدول (٧)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
١	الفاريز فرانسيسكو Alvarez Francesco	١٩٩٢	٦٠	إنتاج علمى	أثر استخدام برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس إجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس	التعرف على فاعلية استخدام برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس القوانين وإجراءات التسجيل والمصطلحات المرتبطة مع مباراة التنس في البيئة المدرسية مقارنة بالشرح التقليدي في التدريس	التجريبي	٢٨ طالب	مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة	استخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على تعلم إجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس من استخدام طريقة الشرح التقليدية مما يدل على فاعليته
٢	هيلير ويلكنسون Hillier Wilkinson	١٩٩٧	٦٤	ماجستير	أثر استخدام برنامج كمبيوتر للكرة الطائرة على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا	الكشف عن مستوى أداء مهارات الكرة الطائرة كاستجابة لاستخدام CD-ROM الكرة الطائرة	التجريبي	٦٩ طالبة	مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة	استخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا للكرة الطائرة من استخدام الطريقة التقليدية

obeikandl.com

تابع جدول (٧)

م	اسم الباحث	سنة المرجع	رقم المرجع	نوع الدراسة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	الإجراءات			أهم النتائج
							المنهج	العينة		
								عددها	المجموعات	
٣	ويلكنسون وآخرون Wilkinson et al	١٩٩٩	٦٨	دكتوراه	تأثير استخدام برنامج حاسب آلي في الكرة الطائرة على مستوى الأداء المهارى لطالبات المرحلة الثانوية	التعرف على تأثير استخدام برنامج حاسب آلي على الأداء المهارى لبعض المهارات في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل ، التمرير من أعلى ، التمرير من أسفل) لطالبات المرحلة الثانوية	التجريبي	٦٩ طالبة بالمرحلة الثانوية	مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة	البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي له تأثير واضح على مستوى أداء الطالبات في بعض المهارات في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل التمرير من أعلى – التمرير من أسفل) كما أنم له تأثير على النواحي المعرفية الخاصة باللعبة
٤	جون موريسون	٢٠٠٤	٦٥	دكتوراه	تخفيض الكم المعرفى الذى يتم تقديمه من خلال تقديم التعريفات فى التعليم الأليكترونى من خلال استخدام الوسائط فائقة التداخل (الهايبرميديا)	تقليل التاثيرات المعرفية الغير مطلوبة وخصوصا تلك الموجودة فى بيئات القراءة الحقيقية حيث نجد القراء يتنوعون ويختلفون بدرجة كبيرة فى قدراتهم على القراءة	التجريبي	١١١ طالب	أربعة مجموعات	الأختلاف بين المجموعات الأربعة فى كيفية استخدام الوسائط فائقة التداخل . عند عدم زيادة الكم المعرفى زيادة كبيرة فان طريقة التقديم للتعريفات لاتؤثر بدرجة كبيرة على فهم القطعة ولا على الكلمات .

obeikan.com

٦/٢/٢ التعليق على الدراسات السابقة :

يتضح من العرض السابق للدراسات السابقة أنها أجريت في الفترة من عام ١٩٩٢م إلى عام ٢٠٠٧م ، وقد بلغت عددها (١٣) ثلاثة عشر دراسة منها (٩) تسع دراسات عربية من عام ٢٠٠١م إلى عام ٢٠٠٧م، (٤) وأربعة دراسات أجنبية من عام١٩٩٢م إلى عام٢٠٠٤م،حيث يعرض الباحث تحليل لتلك الدراسات بالجدول رقم (٨) :

جدول (٨)

التعليق على الدراسات السابقة

م	محتوى الدراسة		تعليق الباحث
١-	**هدف البحث**		إستهدف الدراسات السابقة التعرف على تأثير استخدام برامج الوسائط فائقة التداخل وبعض اساليب التدريس على تعلم المهارات في غالبية الألعاب الرياضية و مقارنته بالطريقة التقليدية في المستوى المهارى أو التحصيل المعرفى.
٢-	**المنهج المستخدم**		استخدمت كل الدراسات السابقة المنهج التجريبى لمناسبته لطبيعة وأهداف وإجراءات تلك الدراسات.
٣-	عينة البحث	**عددها**	اختلفت أعداد عينات الدراسات التى استطاع الباحث الحصول عليها، حيث تراوحت أعداد العينات من (١٠) إلى (١١٨) فرداً.
		نوعها	استخدمت الدراسات عينات مختلفة انحصرت فى (تلاميذ بمرحلة التعليم الأساسي – طلاب المرحلة الثانوية – طلاب و طالبات بمرحلة التعليم الجامعى – ناشئين وناشئات– لاعبى مستويات عليا بالأندية الأندية) وذلك يرجع طبقا لطبيعة وأهداف كل دراسة.
		طريقة اختيارها	اختلفت الدراسات السابقة فى طريقة اختيار العينة ولكن انحصرت فى(العشوائية–العمدية–العمدية العشوائية).
٤-	**وسائل جمع البيانات**		تعددت طرق الاختبار والقياس وجمع البيانات فى الدراسات السابقة ، فمنهم من إستخدم الإختبارات البدنية والمهارية والمعرفية والنفسية والوظيفية، ومنهم من استخدم الأجهزة لقياس بعض المتغيرات قيد البحث وذلك طبقا لطبيعة وأهداف كل دراسة.
٥-	**أهم النتائج**		أشارت معظم نتائج الدراسات التجريبية السابقة التى تم عرضها إلى الفاعلية والتأثير الإيجابى فى تحسين المتغيرات البدنية والمهارية والمعرفية من خلال استخدام الوسائط المتعددة قيد الدراسات المتداولة.

obeikandl.com

٧/٢/٢ أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

فى ضوء ما أشارت إليه الدراسات السابقة من نقاط تباين واتفاق فى إطار أهداف ومتغيرات تلك الدراسات ، وفى ضوء تعليق الباحث على هذه الدراسات ، استخلص الباحث الأسس العلمية والمنهجية البحثية متمثلة فى الآتى:

١/٧/٢/٢ أعطت الدراسات السابقة صورة صادقة عن أهمية استخدام الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا فى مجال التربية بصفة عامة ،وفى مجال التربية الرياضية بصفة خاصة.

٢/٧/٢/٢ تعتبر الدراسة الحالية امتداد للدراسات السابقة من حيث إعداد برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل الهيبرميديا ، لأن هذه الدراسة تتفق مع متطلبات عصرنا الحالى من حيث الاتجاه إلى استخدام التكنولوجية الحديثة ، للكسر من جمود وروتينية الطريقة التقليدية المتبعة "أسلوب الأوامر" فى التعليم.

٣/٧/٢/٢ بينت الدراسات أهمية الأخذ فى الاعتبار خصائص نمو التلاميذ فى هذه المرحلة السنية وحاجتهم عند بناء البرنامج بما يتناسب مع اهتماماتهم وقدراتهم ، وقد أخذ الباحث فى اعتباره خصائص النمو للتلميذ فى هذه المرحلة عند إعداد البرمجية الحالية موضوع الدراسة.

٤/٧/٢/٢ بينت الدراسات أهمية التأكد من كفاءة البرنامج والوحدات التعليمية عن طريق التجريب.

٥/٧/٢/٢ التعرف على طريقة عرض ومناقشة النتائج والوقوف على ما توصلت إليه هذه النتائج للدراسات لتفسير نتائج الدراسة الحالية.