الفصل الثانى

0/2 القراءات النظرية والدراسات المرجعية

1/2القراءات النظرية .

1/1/2 البرنامج التعليمى .

2/1/2 العملية التعليمية والكمبيوتر .

3/1/2 المعايير الأساسية لتصميم وإنتاج البرامج التعليمية بإستخدام الكمبيوتر .

4/1/2 الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) Hypermedia .

5/1/2 مفهوم الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .

6/1/2 مكونات الهيبرميديا .

7/1/2 إستخدام الهيبرميديا فى المجال التربوى .

8/1/2 تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا .

9/1/2 دور المعلم عند إستخدام برامج الهيبرميديا فى العملية التعليمية .

10/1/2 دور تكنولوجيا الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) فى المؤسسات التعليمية.

11/1/2 مميزات الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .

12/1/2 مشكلات الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .

13/1/2 مسابقة الوثب الطويل .

14/1/2 المراحل الفنية لمسابقة الوثب الطويل .

15/1/2 الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل

16/1/2 خصائص المرحلة السنية من 12-14 سنة .

17/1/2 جوانب التعلم .

2/2 الدراسات المرجعية .

1/2/2 تحليل الدراسات المرجعية .

2/2/2 مدى الاستفادة من الدراسات المرجعية السابقة .

obeikandl.com

الفصل الثانى

0/2 القراءات النظرية والدراسات المرجعية

1/2 القراءات النظرية :

1/1/2 البرنامج التعليمى :

هو مجموعة من الخبرات المتوقعة والنابعة من المنهاج وما يتطلب لتنفيذها من إمكانات وطرق تدريس وأنشطة تعليمية وفترة زمنية للتنفيذ ، وفى هذا الصدد يذكر كل من "أحمد اللقانى ، على الجمل" (1996) أن البرنامج التعليمى هو مجموعة من المواد التعليمية التى قد تكون مناهج دراسية ، وقد تكون مجموعة كتابات أو قراءات تحدد للتلاميذ ، وهى فى ذات الوقت قد تكون مع وسائل تعليمية وأنشطة متنوعة ، ويحدد لهذا البرنامج عادة فترة زمنية محددة ، وقد يدرس المتعلم بعض هذا البرنامج داخل المدرسة وبعضه الآخر عن طريق الدراسة المنزلية المستقلة . (3 : 41)

ويشير "صبحى حسانين" (2000) إلى أن البرنامج التعليمى هو تلك الخبرات التعليمية المتوقعة التى تنبع من المنهج وكل ما يتعلق بتنفيذه ، ويشتمل على الزمن والمدرس والتلميذ والطريقة والإمكانات والمحتوى والتنظيم وطرق التقويم . (64 : 51)

ويتفق كل من "محمد الحماحمى ، أمين الخولى" (1990) ، "عبد الحميد شرف" (1997) على أن برامج التربية الرياضية تعتمد فى بنائها على الأسس العلمية والتربوية والنفسية والإجتماعية الحديثة حتى تسهم فى تحقيق إحتياجات المجتمع والأفراد وتتمثل هذه الأسس فيما يلى :

- الاعتماد على المربين والمتخصصين .
- ملائمة البرنامج للمجتمع الذى صمم من أجله .
- التنوع .
- مراعاة نوعية وعدد المشتركين .
- أن يخدم نوع الخبرات المطلوبة وينميها .
- أن يتمشى مع الإمكانات المتيسرة والوقت المتاح .

obeikandl.com

- وضوح التعليمات التى يتم من خلالها العمل .
- مراعاة الأهداف المطلوب تحقيقها .

(87 : 28)، (37 : 42)

2/1/2 العملية التعليمية والكمبيوتر :

يشير "فتح الباب عبد الحليم" (1995) إلى أن التعلم يتأثر بأداة التعليم التى يستخدمها المتعلم ، ومن ثم فالكمبيوتر كأداة يجعل لعملية التعليم والتعلم خصائص تختلف عن غيره من الأدوات وهما وضوح معدل تعلم الفرد ، وتقديم التغذية الرجعية للمتعلم ، وكذلك تقسيم المادة المدروسة إلى سلسلة من التتابعات ، ولذلك فإن التعلم بالكمبيوتر يسمح لكل متعلم أن يخطو فى تعلمه حسب جهده وسرعة تعلمه ، وفى هذا الصدد يذكر "إبراهيم عبد الوكيل" (1998) أن استخدام الكمبيوتر كتكنولوجيا متطورة يعد مدخلاً ومنهجاً متكاملاً لتعليم مختلف الموضوعات والمقررات الدراسية ، ولقد تطور هذا المدخل مع تطور أجهزة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والإتصالات ونظريات التعليم والتعلم ، وأصبح ظاهرة لها مدلولاتها ومبرراتها وآثارها على عمليتى التعليم والتعلم . (33 : 58) (1 : 200)

وتشير نتائج العديد من الدراسات إلى أن استخدام الكمبيوتر فى تعليم وتعلم العديد من المناهج الدراسية قد أحدث تغييراً إيجابياً فى تحصيل المتعلمين وإتجاهاتهم نحو تلك المناهج الدراسية ، ويضيف "مصطفى عبد السميع" (1999) أن التدريس بمساعدة الكمبيوتر ييسر تحميل وتخزين المعرفة المستمدة من مصادر التعلم المتعددة ويساعد المتعلمين فى معالجة المعلومات المتضمنة فى النظام أثناء استخدامهم له ، وبذلك يمكن النظر الى طريقة التدريس بمساعدة الكمبيوتر على أنها تجعل عملية التعلم مفصلة وموجهة أكثر نحو الطالب المستقل فى طريقة تعلمه . (63 : 154)

3/1/2 المعايير الأساسية لتصميم وإنتاج البرامج التعليمية بإستخدام الكمبيوتر :

يتفق كل من "عبد الله المناعى" (1992) ، "محمد الحيلة" (2001) على أن هناك بعض المعايير الأساسية التى يجب مراعاتها لتصميم البرامج التعليمية بإستخدام الكمبيوتر وتتمثل فيما يلى :

- أن يكون الهدف من البرنامج واضحاً ومصاغاً صياغة سلوكية وبالإمكان قياسه .
- تحليل المحتوى التعليمى إلى وحدات صغيرة لإنجازها بدقة وإتقان .
- أن يكون محتوى البرنامج مناسباً لمستوى المتعلمين حيث أن المتعلم يسير فى البرنامج وفقاً لقدراته وإستعداداته .
- أن تترك بعض الحرية للمتعلم للتحكم فى البرنامج .
- يفضل أن يبدأ البرنامج التعليمى بما يجذب إنتباه المتعلم .
- توفير التغذية الراجعة الفورية حيث أن المتعلم يكون قد إستجاب للمثير ، لذلك يجب معرفة النتيجة الفورية لهذه الإستجابة أى التغذية الراجعة والتعزيز الفورى لإستجابة المتعلم ، فمعرفته أن إستجابته صحيحة سوف تشجعه على الانتقال الى الخطوات التالية .

(26 : 254 ، 255) ، (57 : 65)

وتري الباحثة أن وزارة التربية والتعليم في مصر بدأت بإدخال وتعميم معامل متطورة في جميع مراحل التعليم قبل الجامعي وكذلك تطوير الوسائل التعليمية ، وتكامل المنهج المدرسي مع المعمل والوسائل التعليمية والمكتبات الشاملة مع إدخال الحاسب الآلي كوسيط للتعلم الذاتي .

4/1/2 الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) Hypermedia :

تعتبر الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) أسلوب تكنولوجى حديث ظهر نتيجة التقدم فى تكنولوجيا الحاسبات الآلية ، حيث يتم دمج مجموعة من الوسائط المتعددة فى إطار متكامل من خلال الحاسبات بطريقة غير خطية ، ويذكر "كارى وآخرون "Carey , et al" (1992) أن الهيبرميديا تشير الى وجود إرتباطات غير نمطية لبناء المعرفة من خلال المعلومات النصية متعددة الأنماط ، والصوت والرسوم البيانية ولقطات الفيديو ، وفى هذا الصدد يشير كلاً من "أحمد الصواف" (2000) ، "هاشم إبراهيم" (2000) إلى أن برامج الهيبرميديا تعمل على إبتكار تلك الارتباطات بين الوسائط التعليمية المتعددة السمعية والبصرية فى برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر وفقاً لخصائص الهيبرميديا وتمد المتعلم بتعليمات محددة وواضحة تساعد عند الإنتقال خلال البرنامج على التحكم فى تناول المعلومات المخزنة فى وسائط الاتصال التعليمية كل حسب سرعته الذاتية وحسب قدرته على الإستيعاب . (76 : 35)،(5 : 48)،(70 : 251)

5/1/2 مفهوم الوسائط الفائقة (الهيبرميديا):

يذكر "لامبرت وبال Lampert & Ball" (1990) أن الهيبرميديا مفهوم جديد فى تكنولوجيا التعليم يدمج عناصر الوسائط المتعددة مع التطورات الحديثة فى البرامج التعليمية للكمبيوتر مع النص الفعال فى بيئات التعليم والتعلم ، كما يشير "ج. ديدمان G.Deadman" (1997) إلى أن الهيبرميديا هى وصف لقاعدة بيانات الحاسب فى الوسائط المتعددة وفيها تترابط المعلومات من خلال علاقات مترابطة تسمح بإمكانية تخزين النص والصوت وصور الفيديو . (87 : 10) (81 : 16)

ويشير "محمد البغدادى" (1998) إلى أن الهيبرميديا عبارة عن معلومات متاحة ومتوافرة لمجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة التى تستثمر تبادلياً بطريقة منظمة فى الموقف التعليمى والتى تتضمن الرسوم البيانية والصور والتسجيلات الصوتية والموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموز ورسوماً متحركة ذات أبعاد ، كل ذلك فى إطار نص معلوماتى يساعد على إكتساب الخبرات ، كما يوضح "هيلما Hillmaa" (1998) أن أنظمة الهيبرميديا عبارة عن سلسلة واسعة من النصوص والمصطلحات منظمة بطريقة غير خطية ويمكن للمستخدم التحكم والإبحار فى تناول المحتوى عن طريق مجموعة من الأدوات منها رسومات خطية أو علامات أو كلمات فعندما يضغط المستخدم على أى منها فإنها تأخذه الى صفحة جديدة أو جزء آخر من العرض ، كما تزوده هذه العروض أيضاً بعدة اختيارات وبدائل وكذلك بأزرار لرجوعه مرة أخرى الى القائمة الرئيسية فى العرض . (45 : 239) ، (83 : 158 ، 159)

وتذكر "وفاء صلاح الدين" (1999) أن الوسائط الفائقة (الهيرميديا) تشير الى النموذج النظرى الذى تقوم عليه الوسائط المتعددة فهى إحدى طرق التصميم فى برامج الوسائط المتعددة وهى عبارة عن كتلة من المعلومات تتضمن النص بالإضافة إلى المواد الصوتية والمرئية ، وفي هذا الصدد يشير "محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى سعيد" (2001) إلى أن الهيبرميديا برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، وفى نفس الوقت أحد أساليب التعلم الفردى المبنى على شكل إطارات مختلفة تساهم فى زيادة دافعية المتعلم على التعلم الايجابى من خلال تغذية راجعة تساهم فى التغذية المباشرة وترتكز على سرعة المتعلم الذاتية بما يتمشى مع قدراته الخاصة ، كما يضيف "كمال زيتون" (2002) أن الهيبرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ،

كما تعتبر أسلوباً لتقديم تعلماً فردياً فى أطر متنوعة يساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية وزيادة قدرته على التحكم فى عملية التعلم . (72 : 35) ، (48: 131) ، (38 : 245)

وإستخلاصاً لإستعراض المفاهيم السابقة الخاصة بمصطلح الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ترى الباحثة أنها عبارة عن برنامج تعليمى باستخدام الكمبيوتر لتقديم المعلومات بواسطة مجموعة من الوسائط المتعددة بطريقة غير خطية ومنظمة ، وذلك فى إطار متكامل يعمل على جذب إنتباه المتعلم كما يساعد على حرية التجول والإبحار فى البرنامج من معلومة فى أى مكان إلى معلومة أخرى فى مكان آخر داخل البرنامج بسرعة وسهولة وفقاً لقدرات المتعلم وسرعته الذاتية لتحقيق أهداف البرنامج التعليمى بكفاءة عالية .

6/1/2 مكونات الهيبرميديا :

تذكر "وفيقة مصطفى سالم" (2001) أن أنظمة الهيبرميديا تشتمل على المكونات الرئيسية التالية :

- أنظمة البيانات أو إدارة المعلومات .
- برامج نظم التأليف .
- الأدوات والأجهزة التعليمية .

(263 : 73)

بينما يشير "أحمد فتحى الصواف" (2004) إلى أن نظم الهيبرميديا تتكون من :

- العقد (المحطات المعلوماتية) .
- الروابط (وصلات تربط بين عقدتين "محتطين") .

(أ) العقد (المحطات المعلوماتية) :

هى وحده بناء الهيبرميديا وتعمل كمحطات تجميع لشبكة البيانات ، وكل عقدة تعتبر وحدة معلوماتية صغيرة كاملة بذاتها تقوم على أساس الربط بين باقى العقد مكونة معاً كياناً واحداً . (6 : 38)

(ب) الروابط :

يتفق كل من "محمد خميس" (2003)،"أحمد الصواف" (2004) على أن الروابط تعتبر وصلات مباشرة تربط بين عقدتين (محطتين) يستخدمها المتعلم كى يبحر بين العقد وتسمى العقدة الأولى المصدر (محطة القيام) والثانية عقدة الهدف (محطة الوصول) ، وتعتبر الروابط جوهر الهيبرميديا ، ومسار الروابط يكون ذا إتجاهين حتى تتيح للمستخدم التحرك للأمام والخلف خلال شبكة المعلومات وفقاً لاهتمامه الشخصى بموضوع التعلم وبدافع ذاتى منه . (53 : 220)،(6 : 38)

7/1/2 إستخدام الهيبرميديا فى المجال التربوى :

يذكر "وينج شونج Wings Cheung "(2000) أن هناك ثلاث مستويات لاستخدام الهيبرميديا فى المجال التربوى وتحدد من خلال مدى التفاعل بين البرنامج والمتعلم ، وفيما يلى عرض لهذه المستويات :

المستوى الأول : قراءة الهيبرميديا :

فى هذا المستوى لا يكون لدى المتعلمين 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 ينموا لديهم مهارات التفكير الناقد .

المستوى الثانى : المشاركة فى الهيبرميديا :

يكون المتعلمون فى هذا المستوى أكثر نشاطاً ومشاركة فى عملية التعليم ، وهذا المستوى أقرب ما يكون بالمكتبة منها إلى الكتاب فيوجد العديد من مصادر المعلومات المتاحة ويكون لدى المتعلم حرية التصرف فى إختيار أى مواد أو معلومات يريدها .

المستوى الثالث : الهيبرميديا الاستكشافية :

فى هذا المستوى يكون لدى المتعلمين إمكانية إستكشاف وتكوين تعليمهم ، فلديهم إمكانية الوصول لأى نوع من المعلومات ، ويعتبر هذا الأسلوب أكثر فائدة مع المتعلمين الذين لديهم معارف سابقة عن مفهوم معين ويحاولون الإستزادة حوله لما يتيحه هذا الأسلوب من تحكم أعلى فى تعلمهم . (94 : 2)

8/1/2 تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا :

تشير "وفيقة سالم" (2001) إلى أن تصميم البيئة التعليمية بالهيبرميديا تهدف إلى ضبط المواقف التعليمية وتصميمها بدقة وإحكام ، والتنبؤ بالأنماط السلوكية التى يظهرها المتعلم بعد تفاعله مع الموقف التعليمى للإستفادة منه فى تسهيل وتحقيق تعلم المتعلم ، والهدف الأساسى فى عملية تصميم التعليم هو توفير بيئة تعليمية ، وتهيئة ظروف تمكن المتعلم من التعلم .(73 : 277)

ويتفق كل من "محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى سعيد"(2001) ، "وفيقة سالم" (2001) ، "شواب ، روسى Schwbe & Rossi "(2002) ، "داستباز Dastbaz "(2003) ، أحمد الصواف (2004) على أن هناك مجموعة من المراحل لإنتاج برمجية الهيبرميديا والتى تتمثل فيما يلى :

أ - مرحلة التحليل :

تهدف مرحلة التحليل إلى جمع المعلومات ودراستها وإجراء التحليل الشامل لمحتوى المادة التعليمية وترجمتها إلى أنشطة ، كذلك إجراء التحليل الشامل للمتعلمين من حيث ما يلى :

1- تقدير حاجات المتعلمين :

تحديد إحتياجات المتعلم الحالية ، وما يجب أن يكون عليه المتعلم بعد البرنامج التعليمى وذلك بهدف توفير الفرص التعليمية لكل متعلم حسب قدراته الشخصية .

2- تحديد خصائص المتعلمين :

تحديد خصائص المتعلمين من حيث أعمارهم ، وخبراتهم السابقة ، وقدراتهم العقلية وإهتماماتهم وخلفيتهم الأكاديمية كأساس لإختيار المحتوى العلمى المناسب وكيفية تنظيمه .

3- تحديد الأهداف العامة والأهداف السلوكية :

تحديد الأهداف العامة التى ينبغى تحقيقها وترجمتها إلى أهداف سلوكية يجب أن يحققها المتعلم بعد الإنتهاء من دراسة البرنامج التعليمى .

obeikandl.com

4- تحديد المستويات التعليمية للمتعلمين :

يتم تحديد المستويات التعليمية للمتعلمين وما بينهم من فروق فردية لأن ذلك يرتبط بما يقدم لهم من مادة تعليمية كى تتناسب مع المتعلمين كل حسب مستواه ، ولـذلك يجـب توفير كافة الفرص لكى يشارك ويمارس كل متعلم حسب قدراته وإمكانياته .

5- بيئة التعلم :

يقصد بها المكان الذى يتم فيه التعلم ويجب أن تكون بيئة التعلم مناسبة من حيـث الحجم لإستيعاب عدد المتعلمين وتوفير الأجهـزة التعليميـة التكنولوجيـة وكـذلك الأدوات ومراعاة شروط الأمن والسلامة للمتعلمين .

(48 : 130)،(73 : 277 ، 278)،(91 : 15)،(77 : 74)،(6 : 52)

ب - مرحلة التصميم والتطوير :

وتعنى تحديد الإستراتيجيات المستخدمة فى تدريس المحتوى وتشتمل على ما يلى :

1- تصميم النموذج التعليمى :

تتم مرحلة تصميم النموذج التعليمى لبرمجية الهيبرميديا من خلال الكمبيوتر فهناك طريقة حديثة نسبياً فى التدريس وتسمى الموديولات (التدريس بالوحدات المصغرة Mini Courses and Modules) ، وفـى هـذا الـصدد تـذكر "آمـال ربيـع" (1991) أن الموديولات عبارة عن وحدة تعليمية مصغرة تمثل أسلوباً من أساليب تفريد التعليم وتـشتمل على مجموعة من النشاطات يسير فيها المتعلم حسب قدراتـه وسـرعته الذاتيـة لتحقيـق مجموعة من الأهداف السلوكية المحددة التى تعالج مفهوماً واحداً ويمكن قياسها من خـلال إختبارات مرجعية (المحك) . (10 : 88)

كما يشير "عبد الحافظ سلامة" (1996) إلى أنه عند التدريس بواسـطة الوحـدات المصغرة (الموديولات) يجب الأخذ بعين الاعتبار أن تشتمل هذه الوحدات على ما يلي :

- أهداف سلوكية محددة لكل وحدة مصغرة .

- إختبارات قبلية لكل وحدة .
- محتوى معرفى مناسب للفئة المستهدفة .
- خبرات وأنشطة مناسبة للمتعلم .
- طرق تدريس ووسائل تعليمية مناسبة .
- إختبارات تحصيلية بعدية تقيس مدى تحقق الأهداف .

وتتم طريقة التدريس بالوحدات المصغرة وفق الخطوات التالية :

- تعريف التلاميذ بمحتوى وأهداف كل وحدة .
- إختبار قبلى للتلاميذ لمعرفة خبراتهم ومعارفهم السابقة .
- تقسيم التلاميذ الى مجموعات متجانسة بناءاً على نتائج الإختبار القبلى .
- البدء فى تدريس التلاميذ على شكل مجموعات صغيرة ، بحيث يسيرون فى التعلم الفردى (الذاتى) وهذا لا يعفى المدرس من التوجيه والإرشاد حينما إستدعت الضرورة .
- إجراء الإختبار التحصيلى النهائى .
- تحديد مدى تحقيق الأهداف بناءاً على الاختبار التحصيلى .
- إنتقال التلاميذ الى الوحدات المصغرة التالية .

(25 : 544 ، 545)

2- البرمجة الأولية :

ويتم في مرحلة البرمجة الأولية يتم فيها كتابة سيناريو البرنامج Script من خلال ترجمة الخطوط العريضة إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية على الورق وتحويل النص التعليمى فى تكامل إلى برنامج فى شكل نصوص وصور ثابتة ومتحركة ولقطات فيديو وتسجيلات صوتية بالإضافة إلى تحديد كيفية تنظيم المعلومات ، ويذكر "إبراهيم الفار" (1998) أنه على معد السيناريو القيام بتحديد ما يلى :

- النصوص والأشكال ومواقعها على الشاشة .
- عناصر التفاعل .

- المؤثرات بهدف جذب إنتباه المتعلم كالألوان والصور التوضيحية والحركة والمؤثرات الصوتية .
- العلاقة بين الفقرة وما قبلها وما بعدها .
- كيفية الإنتقال من شاشة إلى أخرى .
- عدد الشاشات وتسلسلها .
- سلوك المتعلم المتوقع عند التعامل مع كل شاشة .

(140 : 1)

ويشير كل من "ميشيل Michael, N& Louka "(2000) ، "أحمد الصواف إلى (2004) أنه يتم تنظيم المعلومات فى برامج الهيبرميديا بطريقة غير خطية بإحدى الطريقتين:

- البناء الهرمى .
- البناء الشبكى .

أ- البناء الهرمى :

يكون المحتوى فى هذا النوع من التصميم معداً ومنظماً فى صورة متدرجة حيث تعرض المعلومات من الأصل إلى الفروع بطريقة هرمية ، ويتميز البناء الهرمى بأنه يتيح العديد من الخيارات للمتعلمين فى التفاعل مع المحتوى فهو يلبى معظم الحاجات التعليمية للمتعلمين ويضع التحكم فى البرنامج بصورة كاملة تحت سيطرة المتعلم مما يؤدى إلى تفاعله بإيجابية ونشاط مع المحتوى .

ب- البناء الشبكى :

يشبه هذا النوع من البناء ذلك الترابط والتشابك والتعقد لتنظيم المحتوى المعلوماتى على شبكة الإنترنت حيث توجد العديد من العقد والوصلات بين كافة الأفكار والمعلومات على كافة شاشات البرنامج والتى تنقل المستخدم عند التعامل معها الى شاشات أخرى ترتبط بالشاشات السابقة ، ويحقق هذا النوع من التصميم المزيد من المرونة والحرية والثراء فى البرنامج . (88) ، (6 : 40 ، 41)

obeikandi.com

3- البرمجة النهائية :

تذكر "وفيقة سالم" (2001) أن البرمجة النهائية هى الصورة النهائية للبرنامج ، والذى يشتمل على الأهداف العامة والأهداف السلوكية التى تصف نواتج التعلم التى يجب أن يحققها البرنامج التعليمى وكذلك يوضح فيها تسلسل عرض المحتوى فى إطارات متسلسلة منطقياً وكذلك توفر عناصر الإبحار داخل البرنامج ، وتوفير عنصر التفاعلية بتحديد أنماط إستجابة المتعلم والتى يقوم الكمبيوتر بمقارنتها وموازنتها بما لديه من إجابات فيقدم التعزيزات الإيجابية للمتعلم إذا كانت إجابته صحيحة ليواصل التقدم فى تعلمه ، أما إذا كانت الإجابة خاطئة فإن الكمبيوتر يعالج هذا الخطأ بأشكال مختلفة منها طلب إعادة الإجابة ، أو تحديد سبب الخطأ ، أو توجيه المتعلم الى برنامج فرعى ليستكمل إتقان التعلم .

ج - مرحلة التقويم :

تعد مرحلة التقويم من أهم المراحل فى عملية تصميم البرامج التعليمية والتدريبية فى ضوء خصائص الهيبرميديا ، وتهدف هذه المرحلة الى تقويم البرنامج التعليمى ، وتشخيص نواتج التعلم لتحديد مقدار ما تم تحقيقه من الأهداف التعليمية ، وكذلك تهدف إلى تقويم المتعلمين ومعرفة مدى تقدمهم بوضع الإختبارات ، وتقويم أداء المتعلم وتحديد مدى تقدمه ، ومدى تحقيق الأهداف المحددة . (73 : 281 ، 282)

9/1/2 دور المعلم عند إستخدام برامج الهيبرميديا فى العملية التعليمية :

يتفق كل من "هنافين وسافينى Hannafin, R. & Savenye, W. "(1993) ، "وينج س شونج Wing S. Cheung "(1995) على أن المعلم يجب أن يعتاد على أدواره المختلفة عند استخدام تكنولوجيا الهيبرميديا فى العملية التعليمية حيث يتحول دور المعلم من ملقن الى :

- الموجه والمرشد :

ويتمثل دور المعلم فى أنه يوضح للمتعلمين كيفية استخدام تكنولوجيا الهيبرميديا ، وما هى الإجراءات وإستراتيجيات ومهارات استخدامها أثناء عمليتهم التعليمية؟

obeikandl.com

- **مبسط ومسهل** :

دور المعلم كمبسط ومسهل فى عرض وتقديم تكنولوجيا الهيبرميديا للمتعلمين يتمثل فى شرح فوائد استخدام برامج الهيبرميديا فى العملية التعليمية بالإضافة إلى تحفيزهم وتشجيع المتعلمين على استخدام الهيبرميديا فى بيئاتهم التعليمية .

- **مدير أو منظم** :

يتمثل دور المعلم كمنظم فى إخضاع البيئة التعليمية للمتعلمين من خلال إختيار وتنظيم أجهزة وبرامج الكمبيوتر وعندما يقوم المعلم بهذا الدور الجديد فإنه يحتاج إلى تعلم واستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة لإدارة البيئة التعليمية وإرساء قواعد الانضباط وتهيئة المناخ التعليمى المناسب لعملية التعلم .

(82 : 26-31) ، (93 : 187 – 194)

10/1/2 دور تكنولوجيا الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) فى المؤسسات التعليمية :

يذكر "وينج س شونج Wing S. cheung "(2000) أن استخدام تكنولوجيا الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) فى المؤسسات التعليمية يهدف إلى إعداد بيئة تعليمية تتحقق من خلالها عملية التعلم بكفاءة وفعالية ويمكن إستخدامها بطريقتين إما كتطبيقات تدريبية أو كأدوات تأليفية إلا أن الأغلبية تستخدمها كتطبيقات تدريبية . (94 : 8)

11/1/2 مميزات الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) :

يشير" شرودر إى وإيلين Shroeder , Eillen , E "(1991) الى أن الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) تقدم للمتعلم (المستخدم) كثير من المميزات وفقاً للفروق الفردية فتتيح للمتعلم فرصة تحديد مسار دراسته ويمكن أن يصل مباشرة للمعلومة أو أن يتجول من خلال البرنامج .(90 : 2)

كما تتميز برامج الهيبرميديا بالعديد من أساليب عرض وتنظيم المعلومات وتخزينها بطرق مختلفة لتعميق المعلومات التى يتضمنها البرنامج التعليمى ، وفى هذا الصدد يتفق كل من "محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى سعيد" (2001) ، "محمد السيد" (2002) على أن الهيبرميديا تمتاز بمجموعة من المميزات لعل من أهمها ما يلى:

- تكسب المتعلم المفاهيم التى يتطلب إستيعابها القدرة على التفكير المجرد .
- تكسب المتعلم بعض مهارات إستخدام الكمبيوتر فى العملية التعليمية .
- تنمى لدى المتعلم الإتجاهات الإيجابية نحو إستخدام الكمبيوتر فى التعلم .
- تسهل عملية التعلم وتساعد على فهم الهيكل البنائى لأنواع المعارف .
- توجه المتعلم وتحفزه نحو التعلم الفردى ليكون له الدور الفعال النشط فى الموقف التعليمى وبالتالى فهى تواكب الفروق بين المتعلمين .
- تتيح فرص تنظيم المعلومات بطريقة هرمية وحلقية وشبكية ذات علاقات ترابطية .
- تسهم فى تطوير المناهج الدراسية بما يتمشى مع مبدأ إتقان التعلم .

(48 : 130) ، (43 : 313 ، 314)

12/1/2 مشكلات الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) :

يتفق كل من "ديفيد هـ وجانسن David, H & Janassen" (1992) ، ديان م جيسكى Diane, M. Gyeski (1993) ، زينب أمين (1995) ، وينج س شونج Wing S. Cheung (2000) على أن هناك بعض مشكلات للوسائط فائقة السرعة (الهيبرميديا) والتى تكمن فيما يلى :

- عجز الإمكانيات المادية والمعملية المتاحة فى البيئة عن المساهمة فى استخدام الهيبرميديا .
- إمكانية حدوث عدم تكيف المتعلم مع نظام الهيبرميديا فبنية النظام قد تشوش إستيعابه خاصة المتعلمين ذوى القدرات الإستيعابية الضعيفة .
- عدم توافر الخبرة والدراية الكافية لدى المعلمين .
- تعريف الروابط الموجودة بين المعلومات الدقيقة يمثل مشكلة وعلى المبرمج أن يعرف بوضوح كل رابطة بين كل محطة أو عقدة .
- التدفق الكبير للمعلومات الموجودة فى قاعدة البيانات للهيبرميديا قد يؤدى إلى صعوبات فى التحصيل المعرفى .
- بعض نظم الهيبرميديا تسعى لتقديم معلومات كثيرة على حساب التفصيلات الدقيقة من المعلومات .

(78 : 40-49)،(79 : 169)،(20 : 62)،(94 : 2)

obeikandl.com

13/1/2 مسابقة الوثب الطويل :

يتفق كل من "عبد الرحمن زاهر" (2000) ، "هارولد موللر ، ولفجانج ريتزدورل Harld Muller & Wilfgang Ritzdorl" (2000) على أن مسابقة الوثب الطويل عبارة عن حركة وحيدة لها هدف واحد وغرض واحد ونهاية واضحة ، إلا أنها تحتوى فى جزء منها على الحركة المتكررة متمثلة فى مرحلة الإقتراب ، وتتمثل الحركة الوحيدة فى عملية الوثب الفعلية .

وعلى ذلك فإن مسابقة الوثب الطويل تنقسم الى :

- المرحلة التمهيدية أو التحضيرية ، وهى عبارة عن الإقتراب .
- المرحلة الأساسية وتشتمل على الإرتقاء والطيران وهو الجزء الرئيسى الثانى يؤدى فيه هدف الحركة .
- المرحلة النهائية ، ويتم فيها الهبوط ، ولكل مرحلة من تلك المراحل واجباتها الحركية الخاصة التى لا يمكن فصل بعضها عن بعض من الناحية العملية .

(79-70 : 69) ، (29 : 14)

وقد أختلف "بسطويسى أحمد" (1997) فى الرأى حيث قسم مراحل الوثب الطويل إلى مرحلتين أساسيتين هما :

- مرحلة الاقتراب المرتبطة بمرحلة الإرتقاء .
- مرحلة الطيران المرتبطة بمرحلة الهبوط .

(289 – 288 : 13)

ويذكر "محمد عثمان" (1990) أن مسابقة الوثب الطويل تعتبر من المسابقات التى تتطلب مستوى معين من عناصر اللياقة البدنية ، حيث تتحكم هذه العناصر فى مستوى الأداء وبالتالى فى المستوى الرقمى فمتسابق الوثب الطويل لابد وأن يتمتع بقدر كبير من السرعة ، ومستوى عال من قوة الوثب هذا بالإضافة إلى مستوى عال من التحكم فى التوقيت الحركى والأداء المهارى . (52 : 331)

obeikandl.com

ويشير "محمد ناجى" (1998) إلى أن كل محاولة لتلك المسابقة تعتبر تحدى بين اللاعب وذاته لتحقيق مستوى رقمى أعلى ، ويتفوق فيها دائماً من كانت حالته الذهنية والنفسية والفنية والبدنية أفضل من الآخرين ، ومعرفة الواثب بالمراحل الفنية للمسابقة ، وقدرته على تصور الأداء الصحيح قبل الدخول مباشرة فى المنافسة يساهم فى إستدعاء الإحساس بالأداء الأمثل وبالتالى تركيز الإنتباه قبل الأداء . (59 : 28)

14/1/2 المراحل الفنية لمسابقة الوثب الطويل :

يذكر "محمد عثمان" (1990) أن مسابقة الوثب الطويل تشتمل على أربعة مراحل فنية هى :

(1) مرحلة الاقتراب .
(2) مرحلة الإرتقاء .
(3) مرحلة الطيران .
(4) مرحلة الهبوط .

لكل مرحلة أهميتها النسبية فى التأثير على مسافة الوثب ، وتعتبر مرحلة الإقتراب والإرتقاء من أهم المراحل المؤثرة فى تحقيق مسافة الوثب فقد أشارت التجارب الحديثة إلى أن مستوى الوثب يتحدد بنسبة 3/2 من خلال سرعة الإقتراب ، 3/1 من خلال قوة وسرعة الإرتقاء .(52 : 335)

(1) مرحلة الإقتراب :

يشير "محمد عثمان" (1990) إلى أن مرحلة الاقتراب هي عبارة عن المسافة التى يجريها المتسابق حتى لحظة ملامسة قدم الإرتقاء للوحة الإرتقاء ، فالهدف الرئيسى هو الحصول على سرعة قصوى بالإضافة الى تحضير جيد للإرتقاء ، كما يجب أن يؤدى أيضاً إلى مقابلة قدم الإرتقاء للوحة الإرتقاء ، ويحتوى الإقتراب (فى مسابقات الرجال) على حوالى 22 خطوة عدو أى ما يعادل 40-45 متر ، أما بالنسبة لمسابقات النساء فيصل إلى حوالى 20 خطوة أى ما يعادل 35-40 متر ، ويبدأ الإقتراب فى الوثب الطويل من وضع البدء العالى ، وتتم بتوقيت منتظم وعلى أمشاط القدم ، بحيث تؤمن حركة الذراعين سرعة الإقتراب ، ويستخدم فى هذه المرحلة ما يسمى بالعلامات الضابطة ، وفى هذا الصدد يؤكد

"بسطويسى أحمد" (1997) على أن العلامات الضابطة تعتبر بالنسبة للمبتدئين فى الوثب الطويل أسلوباً وطريقة مساعدة لتقنين وضبط خطوات الإقتراب سواء كان ذلك أثناء التدريب اليومى أو أثناء المنافسة ، وبالنسبة للمتقدمين من الوثابين ذوى المستوى العالى ، فتأخذ العلامات الضابطة بعداً آخر حيث تعتبر نقطة تحديد بداية المرحلة الهامة للإعداد للإرتقاء ويمكن وضع علامة فى منتصف طريق الاقتراب أو على بعد 6 : 10 خطوات قبل الوصول إلى لوحة الإرتقاء.

(52 : 335)،(13 : 292)

يتفق كل من "مديحة سامى ، وفاء أمين" (1984) ، "عبد الحليم محمد ، محمد عبد العال ، خالد مرجان" (2000) على أن مرحلة الإقتراب تعتبر مرحلة هامة لإكتساب السرعة والتى تعتبر أحد أهم عناصر التقدم بمستوى الإنجاز والتى يتحدد بها مستوى اللاعب ، وبذلك فهناك إرتباط كبير بين سرعة اللاعب ومستواه فى الوثب الطويل ، وكلما تمكن المتسابق من الحصول على سرعته القصوى فى أقل زمن كلما قصرت مسافة الإقتراب ، وعلى هذا فإن نجاح الوثب أو فشله يتوقف على الإقتراب ، ومن أهم العوامل فى مسابقة الوثب الطويل هو ثبات خطوات الإقتراب وحتى يمكن تثبيت خطوات الإقتراب يجب على المتسابق التدريب على تنمية السرعة والقوة وهذان العنصران يتغيران بإستمرار نتيجة لتلك التنمية وعليه يتحسن أسلوب خطوات الإقتراب ، ويؤكد "جيم كيفير Jim Kiefer" (2002) على أن السرعة تأتى فى الأهمية الأولى للإقتراب يليها الدقة وأن طول طريق الاقتراب يكون من 10-12 خطوة للاعب الناشئ ويزداد طول طريق الإقتراب مع تقدم الواثب الناشئ فى المهارة والقوة ويجب أن يتسم الإقتراب بالإسترخاء والتوافق والإيقاع .

(61 : 290) ، (27 : 156) ، (85 : 1 ، 2)

(2) **مرحلة الارتقاء** :

يشير "محمد عثمان" (1990) إلى أن مرحلة الإرتقاء تعتبر أهم وأصعب مرحلة فى المراحل الفنية للوثب الطويل ، ومما يزيد من صعوبته حتمية القدرة على تحويل الحركات المتشابهة ، والتى كانت تستخدم فى عملية الإقتراب إلى الحركات غير المتشابهة والتى تستخدم فى الإرتقاء والطيران ، ويتلخص الواجب الحقيقى للإقتراب فى الوصول إلى

سرعة عالية فى عملية الإرتقاء نفسها ، وتشير التجارب إلى أن زاوية الإرتقاء يجب وأن تصل إلى 20-24° حتى يمكن تأمين الوصول إلى إرتفاع مناسب فى مرحلة الطيران.

(337 : 52)

ويذكر "بوهيتس وآخرون Bohets , et al. "(1992) أن هذه المرحلة تهدف إلى الإستفادة من سرعة الإقتراب مع ربطها بالسرعة الرأسية التى يمكن توليدها أثناء الإرتقاء والتى تسمى بقوة الدفع مع عدم الفقد من السرعة الأفقية المكتسبة ، وتعتبر هذه المرحلة هى أصعب المراحل وأهمها وتستغرق هذه المرحلة فترة زمنية (0.11 – 0.13) ثانية ، ويضيف كل من "محمد عثمان" (1990) ، أنه بالرغم من قصر الفترة الزمنية التى تستغرقها مرحلة الإرتقاء إلا أنه يمكن تقسيم هذه المرحلة إلى ثلاث مراحل فرعية هى :

- **مرحلة الإستناد** :

تحتل تلك المرحلة أهمية خاصة للتحضير للإرتقاء الإيجابى حيث تبدأ هذه المرحلة عند تقابل قدم الإرتقاء للوحة بكعب القدم أولاً ثم بعد ذلك بالقدم كلها ثم مشط القدم وبملامسة قدم الإرتقاء للوحة تكون زاوية إنثناء الركبة 170° .

- **مرحلة إمتصاص الصدمة** :

يتم فيها التحضير لعملية الدفع ، حيث تنخفض زاوية إنثناء الركبة من 170° الى 145° – 150° يحدث خلالها إمتصاص صدمة رد فعل الأرض (القوى الإيجابية فى إتجاه الأمام ولأعلى) ، ويجب أن تأخذ الرجل الحرة حركة مرجحة من الحوض فى إتجاه الأمام ولأعلى مع إستقامة الجسم لتساعد على الإسهام فى الحركة لأعلى خلال توقيت مبكر وسليم.

- **مرحلة الدفع وفرد رجل الإرتقاء**:

ويتم فيها إمتداد الجسم كله حتى مشط القدم ، وتستمر حركة الرجل الحرة حتى تصل إلى زاوية 90° تقريباً مع الجذع ، أما الذراعين فتستمر حركتهما حتى يصلا إلى مستوى النظر ويكون النظر للأمام . (74 : 533)،(52 : 33) .

(3) مرحلة الطيران :

يذكر "بسطويسى أحمد" (1997) أن مرحلة الطيران تبدأ بترك قدم الإرتقاء للوحة وتنتهى بهبوط القدمين لحفرة الوثب ، والغرض من تلك المرحلة هو الاحتفاظ بتوازن الجسم وأخذ مركز الثقل مساره الحركي الصحيح مع الاحتفاظ بما اكتسبه الجسم من قدرة لحظة الإرتقاء والإعداد لهبوط جيد . (13 : 298)

ويشير "جيم كيفير Jim Kiefer" (2002) إلى أن هناك مبادئ هامة وهى أن التوازن الجيد أثناء الطيران والقدرة على مواجهة الدوران الأمامى فى الإرتقاء هى أفضل مؤشر لفعالية الطيران وأنه بدون توازن جيد من المستحيل تحقيق هبوط جيد.(85: 1، 2)

ولقد مر بتاريخ تكنيك الطيران فى الوثب الطويل عدة طرق فنية مختلفة والتى تتمثل فيما يلى :

- طريقة القرفصاء .
- طريقة التعلق .
- طريقة المشى فى الهواء .

أ - طريقة القرفصاء :

يذكر "قاسم حسن" (1998) أن طريقة القرفصاء تعتبر نوع من أنواع فن الأداء الحركى الذى يعد أول الطرق المستخدمة فى الوثب الطويل وأبسطها وتتم عملية الوثب بالإرتقاء بإحدى القدمين من الأرض على أن تلحق رجل الإرتقاء بالرجل الحرة أماماً فى وضع القرفصاء مع الإحتفاظ بهذا الوضع إلى الهبوط فى حفرة الوثب ، كما تقابل حركة الرجلين وحركة الذراعين للأمام ولأسفل لحظة الهبوط ، ومن الخطأ رفع الذراعين خلفاً لأن ذلك يؤثر على دوران الجسم أماماً ويؤدى إلى سقوط القدمين تقريباً خلف مسار مركز ثقل الجسم . (36 : 328)

obeikandi.com

ب - طريقة التعلق :

يشير كل من "مديحة سامى ، أحمد الخادم ، وفاء أمين" (ب.ت) إلى أن طريقة التعلق تبدأ بمرجحة ركبة الرجل أماماً مع سحبها إلى أسفل وإلى الخلف حتى يصبح الجسم على شكل قوس بينما تمتد الذراعين جانباً أو عالياً لحفظ إتزانه ، وعندما يأخذ الجسم فى الهبوط تمرجح الرجلين معاً الى الأمام والى أعلى والذراعين إلى أسفل وإلى الخلف تمهيداً . (60 : 197)

ج - طريقة المشى فى الهواء :

يذكر "محمد عثمان" (1990) أن طريقة المشى فى الهواء تمثل حركات مكملة لحركات الإقتراب ، وعادة تؤدى خطوتين ونصف 2.5 فى الهواء أثناء فترة الطيران ، وتبدأ مرحلة الطيران بسحب رجل الإرتقاء إلى الخلف ولأسفل على أن يصاحب هذه الحركة دفع الحوض فى إتجاه الأمام ، وتثنى رجل الإرتقاء فى بداية الحركة ، ولكنها تنفرد حتى تصل إلى مستوى زاوية قائمة ، ثم تبدأ الرجل الحرة فى الإرتفاع لتصل إلى مستوى رجل الإرتقاء ، وتلعب حركة الذراعين هنا دوراً غاية فى الأهمية ، حيث يتم بواسطتهما تحسين التوافق الحركى وحفظ الإتزان خلال فترة الطيران . (53 : 340)

ويذكر "قاسم حسن ، محمد عبد الرحيم" (2001) أن حركة الذراعين تمثل دوراً مهماً فى التنسيق بين حركات الرجلين أثناء الطيران مما يحفظ للجسم إتزانه حيث تؤدى الذراعان حركة دائرية متوافقة لحركة إيقاع الرجلين ،ففى حالة إرتقاء الواثب بالرجل اليسرى يتم مرجحة الذراع اليسرى للأمام إلى مستوى النظر ثم يدور مع حركة الرجلين دورة كاملة للأمام بينما تؤدى الذراع الأيمن ثلاث أرباع دورة بحيث يكون وضع الذراعين أثناء الهبوط للأمام . (37 : 152)

بالرغم مما سبق إلا أن ما يعيب تلك الطريقة صعوبة أدائها وطريقة تعلمها حيث تأخذ وقتاً وجهداً كبيرين فى طريقة التدريب والسيطرة على التكنيك الخاص بها ، وبناءاً على ما سبق قامت الباحثة بإختيار طريقة القرفصاء نظراً لسهولة أدائها ومناسبتها للمرحلة السنية بالإضافة إلى أنها ضمن منهج التربية الرياضية المقرر للمرحلة الثانية من التعليم الأساسى .

(4) مرحلة الهبوط :

يذكر "بسطويسى أحمد" (1997) أن مرحلة الهبوط تبدأ عندما يستعد للهبوط وتنتهى بتجميع أجزاء الجسم وهبوطها فى حفرة الوثب ويراعى فى هذه المرحلة إمتداد الرجلين للأمام مع رفعهما عن الأرض وميل الجذع أماماً ومرجحة الذراعين أماماً أسفل خلفاً ، وعند هبوط القدمين فى حفرة الوثب وبمجرد ملامسة القدمين للأرض تثنى اللاعبة الرجلين مع إزاحة الركبتين والحوض للأمام ليمر مركز ثقل الجسم فوق مكان الهبوط ، ويصبح الجسم فى حالة اتزان كامل ، والهبوط بذلك يكون للأمام وليس للخلف أو لأحد الجانبين. (13 : 301 ، 302)

وتضيف "مديحة سامى ، أحمد الخادم ، وفاء أمين" (ب.ت) أن مرحلة الهبوط تتم بطريقتين تتمثل فيما يلى :

- الطريقة الأولى فى أن تقوم اللاعبة بثنى الرجلين عند وضعها على الأرض فتتقدم الركبة والحوض بقوة فوق نقطة الهبوط .
- الطريقة الثانية تطأ اللاعبة الأرض بحركة إيجابية للساقين للحظة بسيطة ، ثم تقدم الحوض بسرعة بحيث تهبط المقعدة على الأرض بعد نقطة ملامسة القدمين للأرض ، وغالباً ما تسقط اللاعبة على الجانب إذا ما هبطت بهذه الطريقة .

(60 : 340)

يتفق كل من " أيجورتير أوفانسيون Igorter Ovanseian" (1991) ، عبد الحليم محمد ، محمد عبد العال ، خالد مرجان (2000) على أنه يعتبر من الخطأ جعل الأكتاف تتدلى لأسفل فى الهبوط حيث أنها يجب أن تكمل الوثبة بالإضافة إلى أنه على المتسابقة مد الرجلين معاً وإرتفاعهما لأعلى حيث أنه كلما إرتفعت الرجلين إكتسب المتسابق مسافة أطول للوثبة فقد يضيف من 5-15 سم لمسافة الوثبة ، وفى هذا الصدد يشير "بريان ماك ديمون Brian Macdemon" (2002) إلى أنه لا يفضل الإستعجال فى الإستعداد للهبوط والدفع بالرجلين من مفصل الركبة لأن مثل هذه الحركة التى تحدث فى غير ميعادها تجعل من الصعب الإحتفاظ بالرجلين فى وضع أفقى لأعلى بل يتم رفع الرجلين من مفصل الركبة قبل ملامسة الرمل ، وأثناء الهبوط يقوم المتسابق بثنى الرجلين من مفصلى الركبة والفخذ وثنى الجذع أماماً حتى الهبوط الجيد ثم يعقب ذلك الخروج من حفرة الوثب .

(84 : 66) ، (27 : 218) ، (75 : 3 - 5)

15/1/2 الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل :

بعد الإطلاع على المراجع العلمية وأخذ رأى الأساتذة الخبراء المتخصصين فى مسابقات الميدان والمضمار أستخلصت الباحثة الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل فيما يلى :

(أ) مرحلة الاقتراب :

- الإقتراب أماماً من 30 : 70 متر مع رفع الركبتين بزاوية 90 درجة ومرجحة الذراعين بالتبادل أماماً وخلفاً وهما مثنيتان فى مفصل المرفق بزاوية 90 درجة.
- الإقتراب لمسافة من 8 : 10 خطوات جرى فى زمن محدد.
- الجرى عكس إتجاه حفرة الوثب وتضع زميلة اللاعبة علامة عند وضع القدم الإرتقاء على الأرض فى الخطوة 5 ، 7 ، 9 .

(ب) مرحلة الارتقاء :

- إقتراب قصير والوثب المتوالى فوق 5 مقاعد على أن يتم الهبوط على الرجل الحرة.
- الإقتراب من 4 : 7 خطوات ثم الإرتقاء من على منصة إرتفاعها 15 : 25 سم والهبوط على القدم الحرة فى حفرة الهبوط .
- الإقتراب من 5 : 7 خطوات ثم الإرتقاء بدون لوحة والهبوط على القدم الحرة فى حفرة الهبوط .

(ج) مرحلة الطيران :

- الإقتراب من 3 : 5 خطوات ثم الإرتقاء من على منصة إرتفاعها 15 : 20 سم وضم الركبتين على الصدر ثم الهبوط فى حفرة الوثب .
- الإقتراب من 3 : 5 خطوات ثم الإرتقاء بدون منصة مع الإحتفاظ بوضع القرفصاء فى الهواء ثم الهبوط فى حفرة الوثب .
- الوثب لتعدية حاجز أمام حفرة الهبوط مع ضم الركبتين على الصدر للهبوط فى حفرة الوثب مع الإحتفاظ بوضع القرفصاء .

obeikandl.com

(د) مرحلة الهبوط :

- الوثب من على منصة إرتفاعها 15 : 25 سم ثم الهبوط داخل حفرة الوثب .
- الوقوف على صندوق مقسم والوثب داخل حفرة الهبوط مع مسك الركبتين ثم مدهما أماماً للوصول لوضع الجلوس الطويل .

16/1/2 خصائص المرحلة السنية من 12-14 سنة :

تعتبر مرحلة المراهقة المبكرة من 12-14 سنة من المراحل التى تتميز بالعديد من التغيرات فى جوانب النمو حيث تعد أهم مرحلة فى حياة الفرد بإعتبارها بدء ميلاد جديد فيتحدد فيها معالم جسم المراهق بالإضافة إلى إكتشاف القدرات وتتضح ميول وإستعدادات الأفراد ، وفى هذا الصدد تذكر "هويدا الأتربى" (1994) أنه تقترن المرحلة الإعدادية فى مصر بمرحلة المراهقة المبكرة (12-14) سنة وهى المرحلة التى تطلق عليها وزارة التربية والتعليم فى مصر الحلقة الثانية من التعليم الأساسى وتعتبر فترة تمايز القدرات الخاصة والنضج العقلى . (71 : 155)

أ- النمو الفسيولوجى :

يذكر كل من "أحمد أمين" (1992) ، "حامد زهران" (1999) أن فترة المراهقة تعتبر من فترات التغير الفسيولوجى الملحوظ ، وفيها تتغير وظائف كل جهاز من أجهزة الجسم بدرجة معينة حيث يزداد ضغط الدم وزيادة نمو حجم القلب بنسبة غير متعادلة مع نمو الشرايين ولتلك الزيادة يظهر بعض علامات التراخى فى النشاط الحركى وضعف التوافق العضلى العصبى. (2 : 68) ، (16 : 322)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الفسيولوجى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يحتوى البرنامج على تمرينات لتنمية عضلات الجسم وتطوير التوافق العضلى العصبى .

ب- النمو الجسمى :

يشير كل من "محمد علاوى" (1998) ، "حامد زهران" (1999) إلى أن مرحلة المراهقة تشهد طفرة فى النمو حيث يزداد الطول زيادة سريعة ، وينعكس أثر ذلك على إتساع الكتفين وطول الجذع وطول الساقين ومحيط الأرداف مما يؤدى إلى زيادة الطول والقوة ، ويزداد نمو العضلات والقوة العضلية والعظام ، وفى هذه المرحلة تكون متوسطات الطول والوزن بالنسبة للبنات أكبر منها بالنسبة للبنين ، ويضيف "أسامة راتب ، إبراهيم عبد ربه" (1999) أن هناك طفرة للنمو مبكراً للبنات بحوالى سنتين مقارنة بالبنين ، بينما يتوقف نمو الطول لدى البنات عند عمر 16 سنة فى المتوسط ، ويستمر لدى البنين حتى 18 سنة . (44 : 125) ، (16 : 344) ،(8 : 117)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الجسمى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يحقق البرنامج التوازن البدنى للتلميذات وذلك من خلال إحتوائه على تدريبات لتنمية الصفات البدنية المناسبة للوثب الطويل .
- أن يحتوى البرنامج على تدريبات لتنمية الإحساس بالأداء الحركى لمهارة الوثب الطويل .

ج- النمو الحركى :

يذكر "محمد علاوى" (1998) عن "ميكلمان" و "تويهاوس" أن حركات المراهق فى تلك المرحلة تتميز بالكثير من الإضطراب والإرتباك الحركى العام وإفتقار صفة الرشاقة وزيادة مفرطة فى الحركات ، ويؤدى المراهق الكثير من الحركات بإستخدام قدر كبير من التوتر والتقلص العضلى ، ويتسم المراهق بعدم الإستقرار الحركى ويلاحظ فى تلك المرحلة الميل نحو الخمول والكسل والتراخى . (44 : 127 ، 128)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الحركى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يراعى البرنامج الفروق الفردية بين التلميذات .

- أن يكون عرض البرنامج بطريقة شيقة تعمل على جذب إنتباه التلميذات .
- أن يحتوى البرنامج على تدريبات تساعد التلميذات على تنمية التوافق العضلى العصبى .
- أن يحقق البرنامج الإرتقاء بالمستوى المهارى للتلميذات للوصول لمرحلة الإتقان لمسابقة الوثب الطويل .

د- النمو العقلى :

تذكر "تاهد سعد ، نيللى فهيم" (1998) أن مرحلة المراهقة المبكرة تتميز بيقظة عقلية كبيرة فالمراهق يحتاج إلى حرية عقلية ويميل إلى المعلومات الدقيقة التى يحاول الحصول عليها من المصادر الموثوق بها وهو يبدأ فى التساؤل والتشكيك فى معظم معتقداته ويميل إلى التثقيف الذاتى إذ يرغب فى القراءة وخاصة المجلات المصورة والصحف اليومية والقصص المثيرة والخيالية . (66 : 208)

ويشير "حامد زهران" (1999) إلى أن مرحلة المراهقة المبكرة تتميز بزيادة سرعة التحصيل ، وتنمو القدرة على التعلم وإكتساب المهارات والمعلومات وينمو الإنتباه والتذكر والتفكير والقدرة على التحليل والتركيب ، وتعتبر هذه المرحلة مرحلة الإرشاد التربوى والمهنى حيث يعتبر المستوى العقلى للمراهق عاملاً هاماً فى إرشاده تربوياً.

(16 : 349 – 351)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو العقلى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يكون عرض المعارف والمعلومات بطريقة غير خطية من خلال البرنامج حتى تساعد التلميذات على تنمية الإنتباه .
- أن يتيح البرنامج للتلميذات القدرة على الحصول على المعارف والمعلومات بالطريقة التى تتناسب مع قدراتهم العقلية .
- أن يعمل البرنامج على إستثاره دوافع المتعلمين نحو إستخدام البرنامج فى تعلم مسابقة الوثب الطويل .
- أن يعمل البرنامج على زيادة حب الإستطلاع والرغبة فى الوصول إلى المعرفة .

هـ- النمو الانفعالى :

يذكر "حامد زهران" (1999) أن الإنفعالات فى مرحلة المراهقة المبكرة تتصف بأنها إنفعالات عنيفة متهورة لا تتناسب مع مثيراتها فقد لا يستطيع المراهق التحكم فيها ولا فى المظاهر الخارجية لها ويلاحظ عدم الثبات الإنفعالى ويظهر تقلب سلوك المراهق بين سلوك الأطفال وتصرفات الكبار ، ويلاحظ السعى نحو تحقيق الإستقلال الإنفعالى والخجل والميل للإنطوائية والتردد نتيجة نقص الثقة فى بداية هذه المرحلة . (16 : 352)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج خصائص النمو الإنفعالى لهذه المرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يساعد البرنامج التلميذة على زيادة الثقة بالنفس ، والإستقلالية فى تناول محتويات البرنامج بما يتناسب مع سرعتها الذاتية .
- أن يحتوى البرنامج على تغذية راجعة فورية حتى تتيح للتلميذة السير فى البرنامج دون خوف من الفشل مع إعطاء فرصة أخرى لإعادة إختيار الإجابة إذا أخطأت التلميذة .

و- النمو الاجتماعى :

يشير "أسامة راتب ، إبراهيم عبد ربه" (1999) إلى أن مرحلة المراهقة المبكرة تمتاز بإتساع دائرة المراهق الإجتماعية فيزداد عدد أصدقائه وزملائه وإستعداد المراهق ورغبته لخدمة الآخرين وتقديم العون لهم ، وإعجابه بأشخاص يتجسد فيهم المثل الأعلى الذى يرتضيه فى نفسه ، ومن ثم تعتبر هذه المرحلة من أفضل الفترات لتكوين المثل العليا بالإضافة إلى حب المراهق للمغامرة والمخاطرة مما يدفعه إلى الإقبال على أنشطة المعسكرات والكشافة والرحلات وزيادة حاجته إلى التقدير الاجتماعى والإعتراف به كشخص له قيمة . (8 : 125)

وقد راعت الباحثة عند تصميم البرنامج التعليمى خصائص النمو الاجتماعى للمرحلة السنية والإستفادة منها على النحو التالى :

- أن يعمل البرنامج على إشباع ميول ورغبات التلميذات فى المشاركة الإيجابية .

obeikandl.com

- أن يراعى البرنامج الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية حتى تساعد التلميذة على تنمية شخصيتها من كافة الجوانب .

ويذكر "مجدى عزيز" (2002) أهمية مرحلة المراهقة المبكرة فى أنها تعد قاعدة التعليم النظامى التى يتوقف عليها مستوى التعليم التالى لهذه المرحلة ، لذا من الضرورى أن يتحمل مسئولية التدريس فى هذه المرحلة معلم كفء ، ومتخصص ممتاز فى تكنولوجيا التعليم ، لأنهم يمتلكون القدرة على التوجيه والإبتكار والتجديد ، وغير ذلك من المواهب التى تسهم فى الإرتقاء بالعملية التعليمية . (40 : 414)

17/1/2 جوانب التعلم :

أ- الجانب المعرفى :

يتفق كل من "زاهر أحمد" (1996) ، "محمد سعد زغلول" ، محمد رمضان" (1997) ، "حلمى الوكيل" (1999) ، "عبد السلام عبد الرحمن" (2002) على أن الجانب المعرفى هو سلوك يتدرج منه التذكر للمعلومات إلى تنمية المهارات والقدرات الذهنية وذكروا أن بلوم Bloom قد قام بتقسيم هذا الجانب إلى ستة مستويات معرفية تتمثل فيما يلى :

(1) المعرفة :

وهى تتضمن إستدعاء وتذكر المعلومات والحقائق والقوانين ويرتبط ذلك بأبسط العمليات العقلية .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالي :

- أن تتذكر التلميذة الحقائق المتعلقة بتواريخ تطور مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتذكر التلميذة مراحل تطور الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تتعرف التلميذة على الخطوات التعليمية لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تتعرف التلميذة على أسهل وأبسط طرق الطيران المستخدمة فى مسابقة الوثب الطويل.

obeikandl.com

(2) **الفهم والإستيعاب** :

هو إدراك المتعلم للمعلومات التى تعرض عليه وإستخدام المواد أو الأفكار المتضمنة لهذه المعلومات .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- ان تفهم التلميذة مراحل الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تعرف التلميذة كيفية المقارنة بين مراحل الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل.
- أن تفرق التلميذة بين الأداء المثالى والأداء الفعلى .

(3) **التطبيق** :

القدرة على إستخدام المعرفة المجردة والقوانين فى مواقف جديدة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالي :

- أن تستخدم التلميذة الإستدلال العقلى أثناء تعلمها مسابقة الوثب الطويل .
- أن تلتزم التلميذة بالتعليمات الموجهة إليها من المعلمة عند أداء مسابقة الوثب الطويل .

(4) **التحليل** :

القدرة على تحليل المحتوى وتجزئته إلى العناصر التى يتكون منها .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تحلل التلميذة الحركة أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تحدد التلميذة أجزاء الجسم العاملة أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتمكن التلميذة من كيفية تصحيح الأخطاء التى تحدث أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

obeikandl.com

(5) **التركيب** :

القدرة على ربط عناصر أو أجزاء المعرفة لتكوين كل ما له معنى مـا لـم يكـن موجوداً قبل ذلك .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تربط التلميذة بين أداء وقانون مسابقة الوثب الطويل .
- أن تربط التلميذة بين التدريبات المختلفة للإرتقاء بمسابقة الوثب الطويل .

(6) **التقويم** :

إصدار حكم على قيمة ما أو عمل ما .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تقيم التلميذة أدائها فى مسابقة الوثب الطويل تقييماً صحيحاً .
- أن تنقد التلميذة زميلاتها عند أداء مسابقة الوثب الطويل نقداً صحيحاً .

(19: 112 – 114) ، (46 : 76) ، (18 : 84) ، (30 : 89)

ويذكر "أمين الخولى ، محمود عنان" (1999) نقلاً عن ولجوس *Willgoos* أنـه يجب على معلم التربية الرياضية بأن يهتم بالطرق والوسائل التى تكفل المشاركة المثمرة فى الأنشطة البدنية من خلال معارف ملائمة وتفهم واسع للأنشطة ، وأن نجاحه فى عمله يرتبط إلى حد كبير بما يمتلكه من معلومات ومعـارف وقـدرات ومهـارات فـى نـوع النـشاط الرياضى . (11 : 60)

(ب) **الجانب النفسحركى (المهارى)** :

يشير "حسن زيتون ، كمال عبد الحميد" (1995) نقلاً عن إليزابيـث سمبـسون *Elizabeth Simpson* إلى أنه تم وضع تقسيماً لهذا الجانب يقع فى سبع مستويات تتمثـل فيما يلى :

obeikandl.com

(1)الإدراك :

هو الاهتمام والوعى الحسى بمدى إستعمال الأعضاء للقيام بوظائفها والربط بين المعرفة والأداء .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بالطريقة الصحيحة كما تم شرحها فى البرمجية .
- أن يكون لدى التلميذة القدرة على الربط بين أجزاء جسمها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(2) التهيؤ للأداء :

هو ميل المتعلم ورغبته للقيام بنوع معين من الأداء الحركى .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستطيع التلميذة أداء مسابقة الوثب الطويل بتوافق عام لجميع أجزاء الجسم المشتركة فى الأداء .
- أن تحتفظ التلميذة بتوازن الجسم أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(3) الإستجابة الموجهة :

أداء المتعلم للمهارة الحركية بصورة فعلية وحينئذ يتلقى توجيهات أو تغذية راجعة من المعلم توجهه لتصحيح أدائه الحركى ليقترب نوعاً ما من الأداء النموذجى للمهارة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستطيع التلميذة أداء مسابقة الوثب الطويل كما شاهدتها .

obeikandl.com

(4) **آلية الأداء الميكانيكية** :

يتميز الأداء المهارى فى هذا المستوى غالباً بالتلقائية أو الآليـة فيكـون سلـساً متصفاً لحد كبير بالإتقان والجودة والدقة والسرعة الواجبة وتقل الأخطاء .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بدقة وإنسيابية .
- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بأقل عدد من الأخطاء .

(5) **الإستجابة الظاهرية المعقدة**:

هذا المستوى إمتداداً لمستوى (آلية الأداء) غير أنه يتميز عنـه بأنـه يخـتص بالمهارات الدقيقة والمعقدة والإتقان والسهولة التامة فى الأداء .

وقد استفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تزداد قدرة التلميذة على التركيز أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تستطيع التلميذة التحكم فى أجزاء جسمها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(6) **التكيف**:

يقوم المتعلم بتطوير المهارة أو إضافة تعديلات جديدة عليها لتناسب هذا الموقـف والمتعلم الذى يصل إلى هذا المستوى يمكنه أن يحكم بدقة على أداء الآخرين .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستثمر التلميذة الجهد المبذول فى الأداء المطلوب لمسابقة الوثب الطويل .
- أن تؤدى التلميذة مسابقة الوثب الطويل بأقل عدد من الأخطاء .

obeikandl.com

(7) **الإبداع**:

يمثل الأداء عند هذا المستوى قمة الأداء المهارى والوصول الى أعلى درجة من الإتقان .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تستطيع التلميذة ربط جوانب تعليم مراحل الأداء الحركى لمسابقة الوثب الطويل بعضها ببعض . (17 : 116-123)

(ج) **الجانب الوجدانى** :

تذكر ليلى زهران (1991) نقلاً عن كل من كراثوول وبلوم وماسيا Krathwohl, Bloom & Masia أن الجانب الوجدانى يتضمن الميول والإتجاهات والقيم والقدرة على التذوق ،ويمكن تقسيم الجانب الوجدانى إلى خمسة مستويات وتتمثل فيما يلى :

(1) **الإستقبال**:

هو الإحساس بظاهرة أو مثير معين بحيث تتولد رغبة الإهتمام بالظاهرة أو إستيعاب المثير .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تنتبه التلميذة وتركز عند أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتمكن التلميذة من الإحساس بالقوة عند أداء مسابقة الوثب الطويل .

(2) **الإستجابة** :

هى التفاعل بإيجابية مع الظاهرة أو المثير بحثاً عن الرضا والإستمتاع .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تشارك التلميذة بإيجابية أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .
- أن تتقبل التلميذة توجيهات زميلاتها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(3) **الحكم القيمى**:

أى تقدير الأشياء أو الظواهر أو السلوك فى ضوء الإقتناع التام بقيمة معينة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تظهر التلميذة رغبتها فى تعلم أداء المسابقة حتى يمكنها الأداء بطريقة صحيحة.
- أن تقيم التلميذة زميلاتها تقييماً صحيحاً بإستمرار .

(4)**التنظيم القيمى (التنظيم)**:

يعنى تنظيم مجموعة من القيم وتحديد العلاقات بينها فى نظام معين تتضح فيه القيمة الموجهة .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تلخص التلميذة المشاكل التى تواجهها أثناء أداء مسابقة الوثب الطويل .

(5)**تميز القيمة** :

أى تكامل المعتقدات والأفكار والإتجاهات ، وللقيم نظرة شاملة تمثل قيمة علمية .

وقد إستفادت الباحثة من هذا المستوى فى التالى :

- أن تشعر التلميذة بالثقة بالنفس وبأدائها .
- أن تحكم التلميذة على البرنامج التعليمى بنفسها . (39 : 84 ، 85)

ويشير "زاهر أحمد" (1996) إلى أنه يجب إعطاء الجانب الوجدانى أهميته حيث أن الميول والإتجاهات والقيم لا يتعلمها المتعلم دفعة واحدة أو فى محاضرة واحدة ولكنها تصاغ فى صورة أهداف وجدانية يضعها المعلم وترتبط بالمقرر الذى يدرسه المتعلم حيث يمارسها المتعلم بجانب تعلمه وممارسته للمهارات والمعرفة فى آن واحد .(19 : 120)

وترى الباحثة من خلال ما سبق أنه يجب الإهتمام بجميع جوانب التعلم (الجانب المعرفى – الجانب النفسحركى – الجانب الوجدانى) فى جميع المؤسسات التعليمية بحيث لا يطغى جانب على آخر حتى يساعد المعلم على إدراك وتنظيم العملية التعليمية وتغيير سلوك المتعلم نحو الأفضل بالإضافة إلى تطوير المنهاج وطرق وأساليب التقييم .

2/2 الدراسات المرجعية :

تتناول الباحثة عرضاً للدراسات السابقة العربية والأجنبية الأكثر إرتباطاً بمجال البحث الحالى وذلك بعد أن قامت بإجراء مسح شامل لها، وتم ترتيبها من الأقدم فالأحداث وعرضها بإستخدام طريقة السرد بهدف التعرف على مدى إتفاقها وإختلافها مع متغيرات البحث الحالى ومحاولة الإستفادة منها .

(1) دراسة "زينب محمد أمين" (1995) (20) :

عنوان الدراسة : أثر إستخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسى والإتجاهات لدى طلاب كلية التربية .

الهدف من الدراسة : - محاولة تجريب أسلوب جديد من الأساليب التقنية التى يمكن خلالها تقديم المحتوى العلمى للمتعلمين لمجابهة مشكلة عدم التجانس بينهم وإستخدام إستراتيجيات جديدة للتدريس طبقاً لمبدأ تفريد التعليم ودراسة أثره على إكتساب المعلومات وتنمية إتجاهات نحو إستخدام الكمبيوتر فى التعليم .

المنهج المستخدم : - إستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (30) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا .

وسائل جمع البيانات : - إختبار معرفى - مقياس للإتجاه .

أهم النتائج : - إرتفاع مستوى تحصيل أفراد المجموعة التجريبية عن تحصيل أفراد المجموعة الضابطة ويعزى ذلك إلى إستخدام برنامج الهيبرميديا .

- إرتفاع مستوى إستجابات أفراد المجموعة التجريبية بدرجة ملحوظة عن مستوى إستجابات أفراد المجموعة الضابطة مما يؤكد فعالية الهيبرميديا فى تنمية إتجاهات إيجابية نحو إستخدام الكمبيوتر فى التعلم .

obeikandl.com

(2) **دراسة "ت. كوكرتون وأرشميل** Cockerton ,T. & Shimelle, R. " (1997) (92) :

عنـــوان الدراســـة : تقييم الهيبرميديا كوسيط تعليمى .

الهـدف مـن الدراسـة : -تقييم تجريبى لكتاب التاريخ الإلكترونى الذى تم تقديمـه فـى إطار من الهيبرميديا ومقارنته بإصدار آخر من نفس المادة مبنى على أساس نظرى .

المـنهج المـستخدم : -إستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينـــــــة : -تكونت العينة من مجموعة من التلاميذ الصغار تـم تقـسيمهم بطريقة عشوائية الى مجموعتين إحـداهما ضـابطة والأخـرى تجريبية بالمرحلة الإبتدائية .

وسائل جمع البيانات : -إختبار للذكاء – إختبار معرفى .

أهـــم النتـــائج : -إستخدام الهيبرميديا كمصدر للمعلومات وضـع التلاميـذ فـى صور إيجابية من حيث سهولة الإسـتخدام مـن أولئـك الـذين يستخدمون الإصدار المبنى على الأساس النظرى.
-يمكن لأنظمة الهيبرميديا أن تخلق جو نشط للتعلم المؤثر .

(3) **دراسة "بتش** Peach" (1997) (89) :

عنـــوان الدراســـة : أثر معرفة وتنوع الأهداف التعليمية على التعلم المقصود فى عالم متسع بشبكة من الخيوط وتعليم الهيبرميديا .

الهـدف مـن الدراسـة : -التعرف على أثر إستخدام أنواع مختلفة من الأهداف التعليميـة فى التعليم التخطيطى واللاتخطيطى المقدم عبر الشبكات العالمية الواسعة .

المـنهج المـستخدم : -إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتـصميم ثـلاث مجموعـات إحداهم ضابطة ومجموعتين تجريبيتين .

العينـــــــة : - بلغ حجم العينة (145) طالب وطالبة من طلاب المعلمين تم تقسيمهم بطريقة عشوائية إلى ثلاث مجموعات إحداهم ضـابطة ومجموعتين تجريبيتين .

وسائل جمع البيانات : -إختبار مرجعى للأهداف .

obeikandi.com

أهـــم النتـــائج : -إستعمال التصميمات الكمبيوترية المخططة سوف يكون أقـوى إعتباراً لدى المستوى المنخفض من المخرجات التعليمية .
-تحسن عام فى التعليم فى كل المجالات والطلاب الـذين لـديهم خبرات سابقة فى مجال الهيبرميديا لديهم مستوى تعليمى أعلـى فى المعالجات غير التخطيطية .

(4) دراسة "إيفا Eva,M. " (2000) (80) :

عنـــوان الدراســـة : دراسة مقارنة للتعرف على أثر الهيبرميديا بالطريقـة الخطيـة والتشعبية على التحصيل وتنمية مهارات للمبتدئين مـن تلاميـذ المدرسة الإبتدائية .

الهـدف مـن الدراسـة : - إستخدام الكمبيوتر كأساس للتعليم والتعلم سواء بطريقة خطية أو تشعبية (قائم على خصائص الهيبرميديا) .
- أثر الطريقتين علـى التحـصيل وتنميـة مهـارات القـراءة للمبتدئين.

المـنهج المـستخدم : - إستخدمت الباحثة المـنهج التجريبـى بتـصميم مجمـوعتين تجريبيتين .

العينـــــــــة : - بلغ حجم العينة (40) تلميذ من تلاميذ المدرسة الإبتدائية .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات معرفية .

أهـــم النتـــائج : - زيادة تحصيل تلاميذ المجموعتين .
- عدم وجود أى دلالة إحصائية بين متوسطات درجـات تلاميـذ المجموعتين وهذا يعنى فعالية الهيبرميديا سواء الصورة الخطية أو التشعبية منها .

(5) دراسة "جونثان جلاذوسكى Jonthan Glazewski" (2000) (86) :

عنـــوان الدراســـة : الهيبرميديا والتأسس التعليمى فى المراحل الأولية مـن التعلـيم (الدراسات المتطورة) .

الهـدف مـن الدراسـة : - التعرف علـى أثـر الهيبرميـديا علـى التأسـس التعليمـى وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلـة المتوسطة) والتعرف على موقـف التلاميـذ والمعلمـين تجـاه الهيبرميديا فى الوحدة التعليمية .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين تجريبيتين .

العينة : - بلغ حجم العينة (20) تلميذ من تلاميذ المرحلة السادسة من التعليم .

وسائل جمع البيانات : - إختبار أكاديمى للمرحلة الإعدادية .

أهم النتائج : - الهيبرميديا إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين .

(6) **دراسة "أسامة أحمد عبد العزيز"** (2002) (7) :

عنوان الدراسة : تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالى لدى المبتدئين .

الهدف من الدراسة : - تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية لمسابقة الوثب العالى بالطريقة الظهرية معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثر إستخدامها على مستوى الأداء المهارى ومستوى التحصيل المعرفى وكذلك آراء وإنطباعات المبتدئين نحو إستخدام البرمجية.

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (20) تلميذ من تلاميذ المرحلة الإعدادية .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات للمهارات الحركية .
- إختبار تحصيل معرفي .

أهم النتائج : - أسلوب الهيبرميديا كان أكثر تأثيراً على تعلم المهارات قيد البحث من البرنامج التقليدى وكذلك على التحصيل المعرفى عن الطريقة التقليدية وكان ذا فاعلية على آراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

(7) **دراسة "زيلجر Zeiliger"** (2002) (95) :

عنوان الدراسة : فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المعتمدة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعليم لدى طلاب الجامعة .

الهدف من الدراسة : - التعرف على فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المعتمدة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعليم .

obeikandl.com

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - تم إختيار العينة من طلاب الجامعة .

وسائل جمع البيانات : - إختبار معرفى للمفاهيم المعتمدة على الإبحار .

أهم النتائج : - فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم كأداة للإبحار فى بيئة الوسائل الفائقة (الهيبرميديا) .
- إستغرق الطلاب زمناً أقل فى التعليم من خلالها .

(8) **دراسة "محسن محمد أبو النور ، محمد زكى"** (2002) (41) :

عنوان الدراسة : برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا وأثره على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية .

الهدف من الدراسة : - التعرف على تأثير إستخدام برنامج الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للمبتدئين .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (40) طالب من طلاب كلية التربية الرياضية.

وسائل جمع البيانات : - إختبارات لقياس القدرات البدنية .
- إستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى .
- البرنامج التعليمى بأسلوب الهيبرميديا .

أهم النتائج : - فاعلية أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة.

(9) **دراسة "جوزيف ناجى أديب"** (2003) (14) :

عنوان الدراسة : تأثير برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين .

الهدف من الدراسة : - تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) لبعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة .
- بناء إختبار للتحصيل المعرفى فى تنس الطاولة .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

openkanal.com

العينـــــــــــة : - بلغ حجم العينة (82) طالب من الفرقة الأولى بكلية التربيـــة الرياضية بنين جامعة المنوفية .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات بدنية ، مهارية ، إختبار تحصيل معرفى .

أهـــم النتـــائج : - يؤثر أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) تأثيراً إيجابياً على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث .

- يؤثر أسلوب الهيبرميديا تأثيراً إيجابياً على مستوى التحـصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية .

(10) دراسة "فاطمة محمد فليفل" (2003) (32) :

عنـــوان الدراســـة : أثر برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقـــة الثانيـــة مـــن التعلـــيم الأساسى .

الهـدف مـن الدراسة : - التعرف على أثر البرمجية المعدة بتقنيـــة الهيبرميـــديا علـــى مستوى التحصيل المعرفى ، مستوى الأداء المهـــارى ، تنميـــة الأراء والإنطباعات الوجدانية لتلميذات الحلقة الثانية من التعلـــيم الأساسى .

المـــنهج المـــستخدم : - إستخدمت الباحثة المـــنهج التجريبـــى بتـــصميم مجمـــوعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينـــــــــــة : - بلغ حجم العينة (60) تلميذة مـــن تلميـــذات الـــصف الأول الإعدادى .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات لقياس القدرات البدنية .

- إختبارات للذكاء .

- إختبار معرفى .

- إستمارة إستطلاع الآراء والإنطباعات الوجدانية .

- برمجية الكمبيوتر المقترحة .

أهـــم النتـــائج : - برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا ســـاهمت بطريقـــة إيجابية فى التعلم وتحسن مـــستوى الأداء المهـــارى ومـــستوى التحصيل المعرفى لأفراد المجموعة التجريبية .

- برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا كان لها أثر إيجابى على آراء وإنطباعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم .

obeikandi.com

(11) دراسة "محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبد المنعم" (2003) (50) :

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

الهدف من الدراسة : - تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا والتعرف على أثرها على كل من التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والإنطباعات الوجدانية لدى طلاب كلية التربية الرياضية بطنطا .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحثين المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (66) طالباً من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات لقياس القدرات الحركية .
- إختبار معرفى .
- إختبار وجدانى .

أهم النتائج : - دلالة الفروق بين متوسطى درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى التحصيل المعرفى ، ومستوى الأداء المهارى لصالح المجموعة التجريبية .

(12) دراسة "محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر الجيلانى" (2003) (54):

عنوان الدراسة : تأثير إستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارات التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم .

الهدف من الدراسة : - التعرف على مدى فعالية إستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (40) مبتدئاً من (8-10) سنوات بمدرسة

obeikandl.com

الكرة بنادى الجمهورية بشبين الكوم .

وسائل جمع البيانات : - البرنامج التعليمى - الإختبارات البدنية - إختبارات مهارية .

أهم النتائج : - وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية والضابطة فى تعلم المهارتين قيد البحث لصالح القياس البعدى .

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة فى تعلم المهارتين قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية .

(13) **دراسة "محمد محمود توفيق"** (2003) (58) :

عنوان الدراسة : أثر برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا .

الهدف من الدراسة : - تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية لبعض مهارات كرة اليد معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثر إستخدامها على كل من (مستوى التحصيل المعرفى - مستوى الأداء المهارى - الآراء والإنطباعات الوجدانية للمتعلمين نحو إستخدام برمجية الهيبرميديا) .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعة تجريبية واحدة بتطبيق القياسات القبلية والبعدية .

العينة : - بلغ حجم العينة (10) طلاب من مدرسة المنيا الثانوية الجديدة بنين .

وسائل جمع البيانات : - إختبار تحصيل معرفى - إختبار وجدانى .

أهم النتائج : - برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية في تحسين (الأداء المهاري - التحصيل المعرفي - آراء وإنطباعات أفراد المجموعة التجريبية لمهارات كرة اليد)

(14) **دراسة "نهى فتحى صالح"** (2003) (68) :

عنوان الدراسة : فعالية برنامج ترويحى ثقافى بإستخدام الهيبرميديا على الثقافة الترويحية الخلوية .

obeikandl.com

الهدف من الدراسة : - تصميم برنامج ترويحى ثقافى بإستخدام الهيبرميديا والتعرف على مدى فعاليته فى تنمية الثقافة الترويحية الخلوية لدى طالبات كلية التربية الرياضية .

المنهج المستخدم : - إستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (175) طالبة من طالبات الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

وسائل جمع البيانات : - بناء برمجية الهيبرميديا - إختبار تحصيل معرفى للثقافة الترويحية الخلوية .

أهم النتائج : - تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت برمجية الهيبرميديا على المجموعة الضابطة فى مستوى الثقافة الترويحية .

(15) دراسة"**أحمد عبد الفتاح حسين**" (2005) (4) :

عنوان الدراسة : فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار .

الهدف من الدراسة : - التعرف على فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينة : - بلغ حجم العينة (30) طالب تم إختيارهم بالطريقة العشوائية.

وسائل جمع البيانات : - برنامج كمبيوتر تعليمى معد وفق خصائص الوسائل فائقة التداخل .

أهم النتائج : - أسهم البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل فى التحصيل المعرفى لمسابقات الوثب العالى ورمى الرمح والوثب الثلاثى وسباق 110م/ح من خلال التذكر والفهم والتحليل للمعلومات والمعارف التى يتضمنها البرنامج التعليمى بدرجة أكبر من الشرح النظرى .

- أسهم البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل إيجابياً فى الإنجاز الرقمى لمسابقات الوثب العالى ورمى الرمح

والوثب الثلاثى وسباق 110 م/ح من خلال القدرة على توظيف المعلومات والمعارف التى يتضمنها البرنامج التعليمى والربط بينها لإتقان الأداء الحركى .

(16) **دراسة "حازم مصطفى عبد القادر"** (2005) (15) :

عنوان الدراسة : فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المبارزة لدى المبتدئين .

الهدف من الدراسة : - تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا ومعرفة تأثيره :

أ- على مستوى التحصيل المعرفى للمعلومات المرتبطة بمهارات المبارزة بسلاح الشيش وبعض بنود القانون والتطور التاريخى لدى المبتدئين بنادى الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

ب- مستوى الأداء المهارى لدى المبتدئين بنادى الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

ج- التعرف على آراء وإنطباعات المبتدئين نحو إستخدام البرنامج .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى .

العينة : - بلغ حجم العينة (20) مبتدئ (10-12) سنة بنادى الشبان المسلمين بمدينة طنطا .

وسائل جمع البيانات : - إختبارات الصفات البدنية الخاصة بالمبارزة ، إستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى - إختبار تحصيل معرفى - إستمارة إستطلاع آراء وإنطباعات المبتدئين نحو إستخدام البرنامج التعليمى .

أهم النتائج : - البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا لتعلم بعض مهارات المبارزة لدى المبتدئين كان له تأثيراً إيجابياً على تعلم كل من مهارات المبارزة (قيد البحث) ، التحصيل المعرفى وبقاء أثر التعلم .

openkanal.com

(17) دراسة"سالى محمد عبد اللطيف" (2005) (21) :

عنـــوان الدراســـة : فعالية برنامج تعليمى مقترح بإستراتيجية كيلر (تفريد التعلـيم) بإستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات الهوكى لطالبـات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا .

الهـدف مـن الدراسـة : -تصميم برنامج تعليمى مقترح بإستراتيجية كيلر(تفريد التعليم) بإستخدام الهيبرميديا ومعرفة فعاليته على :

أ- التحصيل المعرفى لمهارات الهوكى (قيد البحث) .

ب- مستوى الأداء المهارى لمهارات الهوكى (قيد البحث) .

ج- الآراء والإنطباعات الوجدانية لدى المجموعة التجريبية نحو إستراتيجية كيلر بإستخدام الهيبرميديا .

المـنهج المـستخدم : -إستخدمت الباحثة المـنهج التجريبـى بتـصميم مجمـوعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

العينـــــــة : -بلغ حجم العينة (60) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكليـة التربية الرياضية جامعة طنطا .

وسائل جمع البيانات : -إختبارات القدرات البدنية لرياضة الهوكى .

-اختبار مستوى الأداء المهارى .

-اختبار تحصيل معرفى .

-برمجية الكمبيوتر التعليمية .

-إستمارة إستطلاع الآراء والانطباعات نحو استخدام البرمجية .

أهـــم النتـــائج : -إستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) بإستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فـى تحسين مستوى تعلم مهارات الهوكى (قيـد البحـث) وكـذلك التحصيل المعرفى للمهارات وأيضاً على آراء وإنطباعات الأفراد نحو التعلم وتحقيق الجانب الوجدانى .

(18) دراسة "شاهر ربيع وحيد" (2005) (24) :

عنـــوان الدراســـة : تأثير برمجية هيبرميديا على التحصيل الكشفى لدى بعض معلمى التربية الرياضية بمحافظة الغربية .

الهـدف مـن الدراسـة : -تصميم برمجية هيبرميديا مقترحة عن الحركة الكـشفية مـن خلال برنامج تعليمى ومعرفة تأثيره على التحصيل الكشفى لـدى

بعض معلمى التربية الرياضية قادة الوحدات الكشفية بمحافظة الغربية .

المنهج المستخدم : - إستخدم الباحث المنهج التجريبى لمجموعة واحدة بتطبيق القياسات القبلية البعدية .

العينة : - بلغ حجم العينة (50) مدرس قائد كشفى من إدارة سمنود التعليمية .

وسائل جمع البيانات : - إختبار تحصيل معرفى .
- إستمارة إستطلاع آراء وإنطباعات المعلمين نحو إستخدام برمجية الكمبيوتر المعدة بالهيبرميديا ، برمجية الكمبيوتر المعدة.

أهم النتائج : - برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين مستوى التحصيل الكشفى للمعلمين ، وإكساب المعلومات والمهارات الكشفية ، وأيضاً لها تأثير إيجابى على الآراء والإنطباعات الوجدانية لأفراد المجموعة التجريبية .

1/2/2 تحليل الدراسات المرجعية :

من خلال العرض السابق للدراسات المرجعية يمكن للباحثة تحليلها لإستخلاص ما توصلت إليه تلك الدراسات وتوضيح مدى الإستفادة منها فى تحديد أهداف البحث ، عينة البحث ، وسائل جمع البيانات للبحث الحالى :

الأهداف :

إستهدفت بعض الدراسات التعرف على أثر إستخدام الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى فقط كدراسة كل من "ت. كوكرتون وأرشميل" Cockerton, T & Shimelle,R." (1997) (92) ، "بتش Peach" (1997) (89)، "إيفا Eva,M." (2000) (80) ، "زيلجر Zeiliger, R " (2002) (95) ،" نهى صالح" (2003) (68) كما استهدفت بعض الدراسات التعرف على أثر استخدام الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى كدراسة كلاً من "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "محمد على ، مصطفى الجيلانى" (2003) (54) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، كما استهدفت أيضاً بعض الدراسات التعرف على أثر استخدام الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى والآراء

والإنطباعات الوجدانية (الاتجاهات) لمستخدمى البرنامج كدراسة كلاً من "زينب أمين" (1995) (20) ، "جونثان جلاذوسكى Jonthan Glazewski" (2000) (86) ، "شاهر ربيع" (2005) (24) ، كما استهدفت بعض الدراسات السابقة التعرف على أثر استخدام الهيبرميديا على مستوى التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والآراء والإنطباعات الوجدانية(الإتجاهات) لمستخدمى البرنامج كدراسة كلاً من أسامة أحمد (2002) (7) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) "محمد سعد ، محمد علي ، هاني سعيد" (2003) (50) ، "محمد توفيق" (2003)(58) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) .

قد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تحديد أهداف البحث الحالى .

المنهج المستخدم :

اتفقت جميع الدراسات السابقة على إستخدام المنهج التجريبى مع إختلاف التصميمات بتصميم مجموعة واحدة بتطبيق القياسات القبلية البعدية كدراسة "محمد توفيق" (2003) (58) ، كما استخدمت بعض الدراسات الأخرى المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية كدراسة كل من "زينب أمين"(1995)(20) ، "ت. كوكرتون وأرشميل Cockerton, T & shimelle R " (1997) (92) ، "أسامة أحمد" (2002) (7) ، " زيلجر Zeiliger, R " (2002) (95) ،"محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب (2003) (14) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) ، "محمد سعد ، محمد على ، هانى سعيد" (2003) (50) ، "محمد على مصطفى الجيلانى" (2003) (54) ، "تهى صالح" (2003) (68) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005)(21) ، كما استخدمت أيضاً بعض الدراسات الأخرى المنهج التجريبى بتصميم ثلاث مجموعات إحداهما ضابطة ومجموعتين تجريبيتين كدراسة "بتش Peach (1997) (89).

وقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تحديد المنهج المناسب للبحث الحالى وهو إستخدام المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية.

مجتمع وعينة البحث :

استخدمت فى الدراسات السابقة مراحل مختلفة من التعليم فمنهـا مـن إسـتخدم المبتدئين ببعض الأندية كدراسة "محمد على ، مصطفى الجيلانى" (2003) (54) ، حازم مصطفى (2005) (15) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة المرحلة الأولـى مـن التعليم الأساسى كدراسة كل من "ت. كوكرتون وأرشميل Cockerton, T & Shimelle, R "(1997) (92) ، "إيفـا Eva,M. "(2000) (80) ، "جونثـان جلاذوسـكى Jonthan Glazewski "(2000) (86) ، كما استخدمت بعـض الدراسـات الـسابقة الحلقة الثانية من التعليم الأساسى كدراسة كلاً من "أسامة أحمد" (2000) (7) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) كما إستخدمت دراسة واحدة فقط مرحلة التعليم الثـانوى كدراسـة "محمد توفيق" (2003) (58) ، واستخدمت بعض الدراسـات الـسابقة مرحلـة التعلـيم الجامعى كدراسة كلاً من "زينب أمين "(1995) (20) ، "بتش Peach "(1997) (89) ، "زيلجر Zeiliger, R "(2002) (95) ، "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002)(41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "محمد سعد ، محمد علـى ، هـانى سـعيد" (2003) (50) ، "تهى صالح" (2003) (68) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) ، واستخدمت دراسة واحدة فقط معلمى التربية الرياضية وهـى دراسة شاهر ربيع (2005) (24) .

وقد إستفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى إختيار عينة البحث .

وسائل جمع البيانات :

إختلفت وسائل جمع البيانات فى الدراسات السابقة فمنهم من إسـتخدم إختبـارات لقياس الجانب المعرفى (إختبار تحصيل معرفى) فقط كدراسـة كـل مـن "ت. كوكرتـون وأرشميلCockerton, T & R. Shimelle, R " (1997) (92)، "بتش Peach "(1997) (89) ، "إيفـا Eva,M. "(2000) (17) ، "زيلجـر R وZeiliger "(2002) (95)،"تهـى صالح" (2003) (58) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة إختبارات لقيـاس الجانـب المعرفى (إختبار تحصيل معرفى) ، وإختبارات لقياس الجانب المهارى كدراسـة كـل مـن "محسن أبو النور ، محمد زكـى "(2002) (41) ، "جوزيـف أديـب" (2003) (14) ، "محمد على مصطفى الجيلانى" (2003) (54) ، "أحمد عبد الفتـاح" (2005) (4) ، كمـا إستخدمت بعض الدراسات السابقةإختبارات لقياس الجانب المعرفى(اختبار تحصيل معرفى) ، إختبارات لقياس الجانب الوجدانى (آراء وإنطباعات مستخدمى البرنامج) كدراسة كل مـن "زينب أمين" (1995) (20) ، "جونثان جلاذوسـكى Jonthan Glazewski " (2000)(

86) ، "شاهر ربيع" (2005) (24) ، كما استخدمت بعض الدراسات السابقة إختبارات لقياس الجانب المعرفى (إختبار تحصيل معرفى) ، إختبارات لقياس الجانب المهارى ، إختبارات لقياس الجانب الوجدانى (آراء وإنطباعات مستخدمى البرنامج) كدراسة كل من "أسامة أحمد" (2002) (7) ، "فاطمة فليفل" (2003)(33) ، "محمد سعد ، محمد على ، هانى سعيد" (2003) (51) ، "محمد توفيق" (2003) (59)،"حازم مصطفى" (2005) (15) ،"سالى عبد اللطيف" (2005)(22) .

وقد إستفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تصميم إختبار معرفى وإختبار مهارى لتقييم مستوى الأداء.

تصميم البرمجية التعليمية :

قد إستفادت الباحثة من تلك البرمجيات في تصميم برمجية تعلم مسابقة الوثب الطويل بالبحث الحالي كدراسة كل من "زينب أمين" (1995) (20) ، "أسامة أحمد"(2002) (7) ، "جوزيف ناجي" (2003) (14) ، "حازم مصطفي" (2005) (15)، "سالي عبد اللطيف" (2005) (21).

النتائج :

لقد أكدت جميع الدراسات السابقة على فاعلية إستخدام الهيبرميديا وإرتفاع مستوى التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية وتنمية الآراء والإنطباعات الوجدانية لمستخدمى البرنامج ، كما أكدت بعض الدراسات السابقة على مدى فاعلية الهيبرميديا على تعلم بعض الأنشطة الرياضية كدراسة كل من "أسامة أحمد" (2002) (7) ، "محسن أبو النور ، محمد زكى" (2002) (41) ، "جوزيف أديب" (2003) (14) ، "فاطمة فليفل" (2003) (32) ، "محمد سعد ، محمد على ، هانى سعيد" (2003) (50) ، "محمد على ، مصطفى الجيلانى" (2003) (54) ، "محمد توفيق" (2003) (58) ، "أحمد عبد الفتاح" (2005) (4)، "حازم مصطفى" (2005) (15) ، "سالى عبد اللطيف" (2005) (21) ، وقد إستفادت الباحثة من تلك النتائج في وضع فروض البحث الحالي وكذلك في مناقشة النتائج وتفسيرها .

2/2/2 مدى الاستفادة من الدراسات السابقة :

من خلال تحليل الدراسات المرجعية توصلت الباحثة الى بعض أوجه الإستفادة أهمها تفهم مشكلة البحث بعمق كما ساعدتها على صيغة أهداف وفروض البحث بدقة ، والمنهج المستخدم وبالتالى أفادتها فى إختيارها لنوع وحجم عينة البحث .

ويمكن للباحثة أن تحدد مدى إستفادتها من الدراسات المرجعية فى النقاط التالية :

- تحديد أهم الوسائط التعليمية التى استخدمتها الدراسات السابقة وكيفية إستخدامها .
- التعرف على كيفية إجراء خطوات الدراسة القائمة ، ووضع البرنامج وطريقة التعلم المستخدمة .
- التعرف على المشكلات التى تواجه الباحثة أثناء التطبيق وكيفية العمل على تلافيها.
- التعرف على كيفية تصميم البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .

obeikandl.com