

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

- **القراءات النظرية**
- **الدراسات السابقة**
- **التعليق علي الدراسات السابقة**

القراءات النظرية :

مقدمه :

نحن اليوم نعيش عصراً يطلق عليه عصر التكنولوجيا و التقدم العلمي والمعرفي ، عصر إثراء النظريات التعليمية وتطبيقها ، وتعد التربية الرياضية علما له نظرياته وأسسها بل وأكثر من هذا فان التربية الرياضية يطلق عليها البعض علم العلوم لأنها تقوم علي نظريات العديد من العلوم المختلفة وهذه العلوم لها علاقة مباشرة بتقدم التربية الرياضية بكل مجالاتها ، والتربية الرياضية مظهر من مظاهر التربية وهدفها التنمية الشاملة المتزنة للفرد بدنيا ونفسيا وعقليا واجتماعيا ، و التربية الرياضية هي النوع الوحيد الذي يتم عن طريق الممارسة الفعلية ليس عن طريق التلقين ولذا هي من أجي أنواع التربية للفرد والمجتمع .

والتعلم عملية مستمرة متجددة ومتعددة العناصر و المدخلات ، ويساهم فيها التطور المعرفي والتكنولوجي وتطور علوم الحاسب الآلي بشكل فعال فقد بدأ المهتمون بالتربية والتعليم الاستفادة من قدرات الحاسب الآلي وإمكاناته في خدمة عمليتي التعليم والتعلم وإنتاج وتطوير البرمجيات التي تستخدم الوسائط المتعددة من اجل زيادة التفاعل بين المتعلم والبرمجيات ، فقد طور الإنسان العديد من الأدوات المختلفة المستخدمة في إيصال المعلومات التعليمية حيث أن هذه الأدوات تطورت بمرور الزمن والأهم بين تلك الأدوات التي تستخدم لعرض الصوت والصورة والنص والحركة والأفلام والتي تعرض بالوسائط المتعددة .

تكنولوجيا التعليم :

يشير يس عبد الرحمن قنديل ١٩٩٩م أن التكنولوجيا مصطلح شاع استخدامه في الآونة الأخيرة في كافة الأوساط الأكاديمية والشعبية وقد عرف هذا المصطلح في كثير من المصادر العربية بلفظ " التقنية" ، إلا أن كلمة تكنولوجيا Technology " مركبة من مقطعين هما Techno وهي كلمة يونانية وتعني

حرفة أو صنعة ، والمقطع الآخر هو **Logy** وهي لاحقة بمعنى " علم " وعلني هذا يكون المعني الإجمالي الذي يمكن استخلاصه من ذلك هو "علم الحرفة " أو " علم الحرف " ويعتقد البعض أن الجزء الأول من المصطلح " تكنولوجيا " مشتق من الكلمة الإنجليزية **Technique** وتعني الأداء التطبيقي واعتماداً علي ذلك فإن مصطلح " التكنولوجيا " أو " التقنية " يشير إلي العلم الذي يهتم بتحسين الأداء وإتقانه في أثناء الممارسة أو التطبيق العملي . (٦٧ : ٨٨)

وتعرف **نيفين محمود بدر** ١٩٩٦م التكنولوجيا " بأنها الجهد المنظم لاستخدام نتائج البحث العلمي في تطوير أساليب العمليات الإنتاجية بالمعني الواسع الذي يشمل الخدمات والأنشطة الإدارية والتنظيمية والاجتماعية بهدف التوصل إلي أساليب جديدة يفترض فيها أنها أجدي للمجتمع . (٨٤ : ٥٣)

ويشير **أحمد محمد علي** ١٩٩٥م إلي أن أساليب التكنولوجيا الحديثة أصبحت تعد من الإنجازات العلمية المعاصرة التي أصبحت لها تأثير مباشر علي حياة الإنسان في وقتنا الحاضر ولا نعتقد أن المجتمعات البشرية المعاصرة تتمكن من العيش بمعزل عن الإنجازات التكنولوجية الهائلة والمثيرة ، والتي أصبحت ضرورة لا غني عنها كالماء والهواء والغذاء ، فإليها يعود الفضل في جعل العالم كله قرية صغيرة يتحكون ويتبادلون المعلومات . (١٥ : ١٨)

ويشير **زاهر محمد أحمد** ١٩٩٦م أن تكنولوجيا التعليم تعتبر عملية معقدة ومتكاملة تشمل الناس والطرق والأفكار والآلات والمؤسسات التعليمية بغرض تحليل المشكلات وتطبيق الحلول وتقييمها في كل وأي مجال يتعلق بتعلم الإنسان ، ولذلك فلا بد من الاستفادة من كل الإمكانيات المتاحة التي يمكن استخدامها في عملية التصميم والاختيار والاستخدام ، وتشمل هذه الإمكانيات وجود نظام إداري في المؤسسة التعليمية متعاون ومتفاهم بشرط أن ينعكس ذلك علي المتعلم . (٣٥ : ٣٣)

بينما يري مصطفى عبد السميع محمد ١٩٩٩م أن كثير من العاملين في ميدان التعلم يضعون آمالاً واسعة علي الدور الذي يمكن لتكنولوجيا التعليم أن تلعبه في العملية التربوية كما يؤكدون علي أن تكنولوجيا التعليم بمفهومها الحديث ، من أجهزة ، وأدوات ، ومواد ومواقف تعليمية واستراتيجيات وتقييم مستمر وتغذية راجعة دائمة ، ودور جديد للمعلم ومشاركة فعالة للطلاب تدخل في جميع المجالات التربوية ، مما يساهم في تطوير التربية عامة وزيادة فعاليتها وإن نجاح التقنيات التعليمية مرهون بمدى قناعة مستخدميها بها ومدى تقبلهم لها. (٨١ : ٧٥)

ويتفق كل من يس عبد الرحمن قنديل ١٩٩٩م ، وباربارا سيليز وريتبا ريتشي ١٩٩٨م علي أن مجال تكنولوجيا التعليم بدأ في الظهور كمجال للدراسة في أواخر السبعينات وقد صاحبت فترة انتشار هذا المصطلح في مجال الساحة لتعليمية ازدياد المواد والأجهزة التعليمية الحديثة مما أدى إلي ارتباط مصطلح تكنولوجيا التعليم بتلك الأجهزة ، ومع تطور الأجهزة المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال من راديو وتلفزيون وفيديو ظهر مفهوم الوسائط المتعددة Multimedia ويعني " منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من الوسائط التي تتكامل مع بعضها في برنامج تعليمي لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية . (٨٨ : ٥) (٢٩ : ٢٢)

ويعرف الغريب زاهر اسماعيل وإقبال بهبهاني ١٩٩٩م تكنولوجيا التعليم بأنها نظام تعليمي متكامل ، تعتمد فيه عملية التدريس علي التكنولوجيا ، وفي ضوء ذلك تحدد أدوار المعلم ومسئوليته ، فيصبح مصمماً لمتضمنات المواد التعليمية ومنتجاً لها ومحدداً لإستراتيجيات التدريس المستخدمة في الموقف التعليمي مستعيناً في ذلك بالأدوات والأجهزة التعليمية اللازمة لتطبيق المعرفة وتعامل الطلاب معها علي هيئة خبرات ، ومقوماً لجوانب الموقف التعليمي ومصادره المختلف . (٢٤ : ٩)

ويشير أبو النجا أحمد عز الدين ٢٠٠٠م نقلا عن كارتر إلي أن تكنولوجيا التعليم هي تطبيق للأسس العلمية لتخطيط وتنفيذ النظم التعليمية في ضوء أهداف تربوية محددة يمكن قياسها مع الاهتمام بتوجيه هذه الأسس نحو فائدة المتعلم أكثر من توجيهها نحو المادة الدراسية وتوجيه النظريات والمبادئ التربوية نحو التطبيق والممارسة. (٤ : ٣٥)

ويذكر كل من كمال عبد الحميد زيتون ٢٠٠٢م ، أبو النجا احمد عز الدين ٢٠٠٧م أن هناك أهمية كبيرة لتكنولوجيا التعليم في المجال التربوي حيث تجعل التعليم أكثر إنتاجا و أكثر خصوصية ، كما أنها تجعله متطور بصفة مستمرة وتحقق مبدأ المساواة وتراعي الفروق الفردية بصورة أفضل . (٦٦:٥٩) (٣ : ١٣٠)

أهمية تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية :

يري أبو النجا أحمد عز الدين ٢٠٠٧م أن العديد من الدراسات في المجال التربوي أكدت علي أهمية العلاقة بين فاعلية التدريس ووسائل تكنولوجيا التعليم بما يؤدي إلي الارتقاء بالعملية التعليمية ، ويمكن توضيح أهمية تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية في النقاط التالية :

- الإدراك الحسي : حيث تقوم الرسوم التوضيحية والأشكال بدور مهم في توضيح اللغة المكتوبة للطالب .
- الفهم : حيث تساعد وسائل تكنولوجيا التعليم الطالب في القدرة علي التمييز بين الأشياء
- المهارات : لوسائل تكنولوجيا التعليم أهمية في تعليم الطلاب مهارات معينة كالنطق الصحيح .
- التفكير : تقوم وسائل تكنولوجيا التعليم بدور كبير في تدريب الطالب علي التفكير المنظم وحل المشكلات التي يواجهها .

- بالإضافة إلي : تنويع الخبرات ونمو الثروة اللغوية وبناء المفاهيم السليمة وتنمية القدرة علي التدوق وتنويع أساليب التقويم لمواجهة الفروق الفردية بين الطلاب وتعاون علي بقاء أثر التعلم لدي الطلاب فترة طويلة وكذلك تنمية ميول الطلاب للتعلم وتقوية اتجاهاتهم الايجابية نحوه . (٣ : ١٢٢)

أهمية تكنولوجيا التعليم في المجال الرياضي :

يشير كل من أبو النجا احمد عز الدين ٢٠٠٧م ، محمد سعد زغول وهاني عبد المنعم ٢٠٠١م إلي أن الكثير من الأبحاث في مجال الأنشطة الرياضية أكدت علي أهمية العلاقة بين فاعلية التدريس ووسائل تكنولوجيا التعليم بما يؤدي إلي الارتقاء بالعملية التعليمية ، ويمكن توضيح أهمية تكنولوجيا التعليم في مجال تعلم أنشطة التربية الرياضية في النقاط التالية :

- جاذبية التدريس وفعاليته في استثارة وبعث النشاط في الطالب .
- التأثير في الاتجاهات السلوكية والمفاهيم العلمية والاجتماعية للطلاب .
- تعمل علي تحقيق مبدأ السرعة في عملية التعلم
- يمكن التدريس لأعداد الكبيرة من الطلاب
- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب
- التقليل من أخطاء أداء النموذج
- بناء وتطور التصور الحركي
- أداء المهارة بصورة موحدة
- التقليل من العيوب اللفظية
- بقاء أثر التعليم وتوفير الوقت و الجهد
- فاعلية التدريس و وسيلة للمقارنة و التحليل الحركي
- تكوين بيئة تعليمية مناسبة
- الاهتمام بالتعلم الفردي
- تعدد مصادر التعليم . (٣ : ١٢٥) (٦٩ : ٢٤ - ٢٥)

الوسائط المتعددة *Multimedia*

إن الاهتمام بمفهوم الوسائط المتعددة جاء نتيجة التحول الملموس في الفكر التربوي من نمط المواقف التعليمية الجماعية إلى تلك المواقف الفردية ومن التركيز في تقويم الطالب على حفظ محتوى المادة الدراسية إلى تقويم يقيس مقدار ما يؤديه الطالب من مهارات وما يحققه من أهداف تعليمية وجاء هذا الاهتمام نتيجة تغير دور المعلم حيث لم يعد دورة قاصرا على نقل التراث العلمي والتربوي لطلابه بل أصبح مطالبا أكثر من أي وقت مضى للتعامل مع الأجهزة والأدوات والمواد التعليمية الحديثة وتصميمها والإفادة بوظائفها وإمكانياتها لزيادة وفعالية المواقف التعليمية وكفاءتها. (٨٧ : ١٤٨)

والوسائط المتعددة تصف أي نظام بمجموعتين اثنتين أو أكثر من الوسائط في إنتاج وعرض موضوع واحد وعرفت على أنها برنامج حاسوبي يقدم المادة التعليمية من خلال المزج بين النصوص المكتوبة والرسومات الثابتة والمتحركة والأصوات والموسيقى ، وتصميم البرنامج الذي يسمح للطلاب بالتعامل مع المادة التعليمية بشكل تفاعلي وطبقا لاحتياجاتهم وقدراتهم الذاتية وتزويد الطالب بدرجة عالية من التحكم والتفاعل معها . (٨٩ : ٢٠٦)

ويشير أبو النجا أحمد عز الدين ٢٠٠٠م إلى أن أسلوب الوسائط التعليمية المتعددة بما يمتلكه من إمكانيات متنوعة ومتغيرة كأجهزة السينما أجهزة العرض المختلفة - الكاميرا - التلفزيون - الشرائح - الأفلام - النماذج - الصور - الكتاب المبرمج، يمكن أن تزيد من فاعلية الأسلوب التدريسي فضلاً على أنها تعمل على جذب الانتباه وتشويق الطلاب وجعل التعليم أبقى أثراً، وكذلك تحفز الطلاب وتزيد من نشاطهم وتفاعلهم وتجعل الموقف التدريسي (الدرس) أكثر حيوية الأمر الذي يؤكد على أهمية الوسائط المتعددة كأسلوب للتدريس. (٤ : ١٢٥)

ويري مصطفى عبد السميع محمد ١٩٩٩م على أنه يوجد فرق بين كل من الوسائط المتعددة والوسائط التعليمية، فالوسائط التعليمية عند استخدامها بمفردها أو بمصاحبة الأجهزة والآلات التعليمية إذا لزم الأمر يطلق عليها أحياناً الوسائل التعليمية (وسائط تعليمية)، وإذا تم استخدامها في منظومة متكاملة تتفاعل عناصرها في برنامج تعليمي لتحقيق أهداف محددة مسبقاً أصبحت وسائط متعددة . (٨١ : ١٤٠)

وتتعدد تعريفات الوسائط المتعددة ولكن تلك التعريفات تتميز بوجود اتفاق بين متناوليها على العناصر الأساسية التي يحتويها هذا المفهوم بعكس العديد من المفاهيم الأخرى التي شهدت جدلاً أخيراً.

يعرف ماكس جار ديانا **M.Giardiana** ١٩٩٢م الوسائط المتعددة علي " أنها مزيج من مجموعة من الوسائط مثل النص و الصور ولقطات الفيديو والرسومات المتحركة والرسوم الخطية التي تتكامل معا بحيث توفر للطالب الحرية في التنقل بين المعلومات وكذلك تنظيمها واسترجاعها (١٠٠ : ٦٧)

ويذكر مصطفى عبد السميع محمد ١٩٩٩م نقلاً عن كيجل **Kegel** أن الوسائط المتعددة **Multi - Media** تتكون من كلمة متعددة **Multi** وكلمة وسائل أو وسائط **Media** والمعنى هو استخدام جملة من وسائط الاتصال مثل الصوت **Audio** والصورة **Visual** أو فيلم فيديو بصورة مندمجة متكاملة من أجل تحقيق الفاعلية في عملية التدريس والتعليم. (٨١ : ١٤٢)

ويعرف روس ميري طالب **R, Talab** ١٩٩٤م الوسائط المتعددة علي أنها " تقنية تساعد علي دمج ومزج كل من النصوص المكتوبة والصور الثابتة والرسومات الثابتة المتحركة والصوت ولقطات الفيديو والموسيقى ، ويقدم كل هذا الخليط في شكل مثير سمعي وبصري عن طريق برامج الكمبيوتر التفاعلية دون الحاجة إلي استخدام أجهزة متعددة " (١١٣ : ٩-١٠)

كما يشير محمد محمد الهادي ١٩٩٥م علي " أنها تقنية تعمل علي عرض وتخزين واسترجاع المعلومات آليا والتي يعبر عنها في وسائط متعددة تجمع ما بين النص المكتوب والصوت والصورة والشكل الثابت والمتحرك والتي تستخدم قدرات الحاسبات الآلية التفاعلية" (٧٣ : ٢٦٨)

ويؤكد محمود أحمد عبد الكريم ٢٠٠٠م علي أنها " مزيج من العناصر المكونة من اللغة المنطوقة والنصوص المكتوبة والموسيقى والرسوم المتحركة والصور الثابتة والمتحركة والتي يتم عرضها بصورة متكاملة فكرة أو رأي أو مبدأ بشكل يتيح للطالب التجول والتنقل والتفاعل مع المحتوى المعروض" (٧٤ : ٤٢)

ويعرفها أبو النجا أحمد عز الدين ٢٠٠٠م نقلاً عن بارسون Barson بأنها " خطة تعليمية تسمح بتداخل المعلم والمتعلم في العملية التعليمية وكذلك تكون كل الأجهزة والمواد منسقة كمجموعة متداخلة من الخبرات التي صممت ورتبت طبقاً لآراء الخبراء ونتائج البحوث " (٤ : ١٢٦)

كما يعرفها الغريب زاهر إسماعيل ٢٠٠١م بأنها " برنامج كمبيوتر يتكون من المزج بين النصوص المكتوبة والرسومات والصور ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية والحركية، ومما يتيح للطالب التفاعل والتحكم في معلومات البرنامج مما ينتج عنه عمليات تفكير جديدة لمساعدة الطالب علي التفكير فيما وراء التفكير " (٢٥ : ١٦٤)

ويذكر عبد الحميد غريب شرف ٢٠٠٠م أن مفهوم الوسائط المتعددة مر بمرحلتين رئيسيتين ولكل مرحلة منهما مميزاتها وشكلها:

المرحلة الأولى :

بدأت هذه المرحلة في بداية الستينات حيث ظهر لمفهوم الوسائط المتعددة عدة تعريفات من مداخل متعددة أهمها خطة الدراسة أو المواقف التعليمية من كل جوانبها.

وكان أهم خصائص مفهوم الوسائط المتعددة والمستخدم في هذه

المرحلة، ما يلي:

- أصبحت وسائط للتعليم بجانب كونها وسيط للشرح والإيضاح.
- تعددت أشكالها ولكن في المضمون لها صفة التكامل والترابط مع بعضها البعض لتحقيق الهدف المطلوب.
- أصبح لها صفة التكامل في خطة الدرس إذا خطط لها بصورة جيدة استخدمت في شكل متتابع.
- المدرس في هذه المنظومة وسيط تتكامل به بقية الوسائط وله دوره الفعال.
- يمكن استخدامها لخدمة مجموعات من التلاميذ ولا يقتصر دورها على التعليم الفردي.

المرحلة الثانية :

بدأت هذه المرحلة في أواخر السبعينات حيث بدأ يرتبط مفهوم الوسائط المتعددة بالتكنولوجيا، وأصبح يطلق عليها تكنولوجيا الوسائط المتعددة، وفي هذه المرحلة تطور مفهوم الوسائط المتعددة وظهرت لها تعريفات جديدة.

حيث تري سمر عبد الباسط مكي ٢٠٠٣م أنها " التكامل بين مجموعة من التقنيات تساعد علي زيادة واتساع عملية التحوار interactive بين الإنسان والحاسب وتشمل تقنيات الإدخال والإخراج والنص والرسوم التصويرية والصور والرسوم المتحركة وتقنيات الفيديو و الصوت والموسيقى " . (٣٩ : ٥٠)

وقد أشار إبراهيم عبد الوكيل الفار ٢٠٠٠ م إلي أن " الوسائط المتعددة هي برمجيات تستخدم النصوص الكتابية والصوت والصورة والحركة والخرائط والأفلام في آن واحد أو بأوقات مختلفة وبشكل متتابع ويتطلب تنفيذ تلك البرمجيات التي تستخدم الوسائط المتعددة معالجا سريعا وصفة تخزينية عالية". (٢ : ٨٩)

ويري يوسف احمد عيادات ٢٠٠٤ م أن " الوسائط المتعددة عبارة عن دمج ما بين الحاسوب والوسائط لإنتاج بيئة تشعبية تفاعلية وهذه البيئة التفاعلية تحتوي علي النص الصور والرسومات و الصوت والفيديو والتي ترتبط فيما بينها بشكل تشعبي من خلال الرسومات". (٨٩ : ٢٠٦)

ويري وليد سالم الحلفاوي ٢٠٠٦ م أن "استخدام الكمبيوتر في مزج وتقديم النصوص المكتوبة والرسومات الخطية والصور الثابتة والمتحركة والصوت في نظام متكامل وربط هذه الوسائط معا بحيث يمكن للطالب أن يتنقل ويتحرك ويبهر ويتفاعل بنفسه مما يجعل العملية التعليمية أكثر إثارة وفاعلية". (٨٧ : ١٨٥)

وتتميز هذه المرحلة بعدة خصائص أهمها ما يلي:

- ارتباط مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة باستخدام جهاز الكمبيوتر.
- ترتبط بالتعليم الفردي أكثر من الجماعي على عكس المرحلة السابقة.
- أن مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة في هذه المرحلة يرتبط بمبدأ التفاعل والتكامل حيث يتم المزج بين مجموعة من الوسائط تشرح هدف واحد في نفس الوقت.
- هناك تفاعل بين الطالب والبرنامج حين يمكن للطالب من التحكم فيما يتم عرضه من تغيير وسرعة وإعادة إلى آخره.

- تعدد الوسائط يسمح بتوفير مبدأ التنوع، حيث يجد فيها كل طالب ما يناسبه وتتمشى مع قدراته وإمكاناته واستعداداته، فهناك الصوت - النص - الرسوم الثابتة والمتحركة - الصور الثابتة والمتحركة - الموسيقى ... ، ويكون نتيجة لذلك تنوع المثيرات التي تتعامل مع مختلف الحواس وهذا يزيد من فاعلية التعلم. (٤٦ : ٧٤ - ٧٦)

عناصر الوسائط المتعددة :

يتفق كل من كمال عبد الحميد زيتون ٢٠٠٢م ومحمد السيد علي ٢٠٠٢م علي أن الوسائط المتعددة تتكون من مجموعة من العناصر والتي تتلخص في شكل (١) فيما يلي:

عناصر الوسائط المتعددة			
Video الفيديو	Audio الصوت	Graphic الرسوم	Text النصوص
- الصورة الحية للأحداث	- الموجات الصوتية	- الخرائط الرقمية	- النصوص المطبوعة
Live Video Feeds	Wave From Audio	Bit Maps	Printed Text
- شرائط الفيديو	- صوت الاسطوانات	- الرسوم الكاريكاتيرية	- النصوص المصورة
Video Taped	CD - Audio	Clip Art	Scanned Text
- الفيديو الرقمي	- الصوت النشط	- الصور الرقمية	- النصوص الإلكترونية
Digital Video	Hyper Audio	Digitized Picture	Electronic Text
- الفيديو النشط	- خليط من أصوات	- الصور النشطة	- النصوص الفائقة
Hyper Video	الموسيقى الرقمية	Hyper Picture	Hyper Text
	وصوت الأجهزة		
	MIDT		

شكل (١) عناصر الوسائط المتعددة

ويشير كل من علي محمد عبد المنعم ١٩٩٦م ، وليد سالم الحلفاوي

٢٠٠٦م إلي أن العناصر المختلفة والتي تتكون منها الوسائط المتعددة هي :

- ١- النصوص المكتوبة Texts
- ٢- الصوت Sound
- ٣- الرسومات الخطية Graphics
- ٤- الصور الثابتة Still pictures
- ٥- الصور المتحركة Motion pictures
- ٦- الرسوم المتحركة Animations
- ٧- الواقع الافتراضي Virtual reality

وفيما يلي عرض لتلك العناصر :

١- النصوص المكتوبة Texts :

ويقصد بالنصوص المكتوبة كل ما تحتويه الشاشة من بيانات مكتوبة تعرض علي المتعلم أثناء تفاعله مع البرنامج ، وتتكون من كلمات لنقل رسالة معينة ويعد اختيار الكلمات بعناية أمرا مهما لنقل محتوى الرسالة التعليمية بدقة وتظهر النصوص المكتوبة علي هيئة فقرات منظمة علي الشاشة أو عناوين للأجزاء الرئيسية أو لتعريف الطالب بأهداف البرنامج لإعطائه إرشادات توجيهات وهناك مجموعة من الاعتبارات التي يجب مراعاتها عند استخدام النصوص في برامج الوسائط المتعددة وهي :

- التأكد من قدرة الطالب علي قراءة النصوص الموجودة بسهولة
- عدم التنويع كثيرا في الخط المستخدم في الشاشة الواحدة
- الحرص عند وضع نص فوق رسم وبخاصة إذا كان الرسم والنص بألوان متعددة

- يمكن جذب الانتباه للطالب إلي النصوص الهامة في البرنامج عن طريق :

- (١) استعمال خط سميك
- (٢) وضع خط تحت النص
- (٣) وضع النص داخل إطار
- (٤) وضع النص بخط كبير

٢- الصوت Sound :

تتنوع الأصوات التي توجد في برامج الوسائط المتعددة ما بين اللغة المنطوقة والموسيقى والمؤثرات الصوتية ولكل منها استخداماته كما يلي :

* اللغة المنطوقة Spoken words

تعد من أهم وسائط الاتصال وتتمثل في صورة أحاديث مسموعة منطوقة بلغة ما تنبعث من السماعات الملحقة بجهاز الكمبيوتر وقد تستخدم لمصاحبة نص أو رسم أو صور تظهر علي الشاشة لإعطاء توجيهات وإرشادات للطلاب وعلي مصمم البرامج اختيار الأصوات الصالحة للإلقاء والنطق الصحيح علي أن يتم انتقاء أساليب الإلقاء ونبرات الصوت في كل جزء من أجزاء البرنامج .

* الموسيقى Music

تعد الموسيقى من أهم العناصر الصوتية في برامج الوسائط المتعددة فهي تخلق القيمة وتعزز وتحسن العملية التفاعلية وتعمل علي جذب الانتباه وتحفز الحفظ وتعزز الصورة وتخلق الانفعال ، ويراعي عند وضع الموسيقى " الرسالة التي ينبغي توصيلها والهدف منها - توضيح الأعمال المشابهة والمشاركة لنفس العرض - سرعة أو بطء إيقاع الموسيقى وتسلسلها " .

* المؤثرات الصوتية Sound effects

قد يأتي الصوت كمؤثرات صوتية خاصة كأصوات الرياح والأمطار والحيوانات والطيور والآلات وغيرها وبصفة عامة تأتي الأصوات الموسيقية مصاحبة للمؤثرات البصرية التي تظهر علي الشاشة ويمكن عن طريق وصلة خاصة لربط الآلات الموسيقية بأجهزة الكمبيوتر للتحكم فيها عن طريق الكمبيوتر وهي عبارة عن ملف لبعض الأوامر المسجلة لحركات موسيقية مثل الضغط علي مفاتيح البيانو وهي تسجل علي هيئة نبضات صوتية.

٣- الرسومات الخطية Graphics

وهي تعبيرات تكوينية بالخطوط والأشكال تظهر في صورة رسوم بيانية خطية أو دائرية أو بالأعمدة أو بالصورة ن وقد تكون مساريه تتبعيه أو رسوم توضيحية أو لوحات زمنية وشجرية أو رسوم كاريكاتورية وقد تكون رسوم منتجة بالكمبيوتر أو يمكن إدخالها إلي الكمبيوتر باستخدام الماسح الضوئي وتخزن بحيث يمكن تعديلها واسترجاعها .

٤- الصور الثابتة Still pictures

وهي لقطات ساكنة لأشياء حقيقية يمكن عرضها لأي فترة زمنية وقد تؤخذ أثناء الإنتاج من الكتب والمجلات عن طريق الماسح الضوئي وعند نقلها إلي الكمبيوتر يمكن أن تكون صغيرة أو كبيرة أو قد تملأ الشاشة بأكملها ويمكن أن تكون ملونة وتساعد الصور الثابتة في التعرف علي الأشياء والمخلوقات والأماكن وتعلم المفاهيم وتعرض الصور الثابتة من خلال الكمبيوتر رقميا وتمثل مصفوفة من النقط المتجاورة تسمى بالبيكسلات وهناك بعض الاعتبارات التي يجب أن تتوافر في الصورة أو الشكل الثابت وهي :

- صفاء الصورة ووضوحها من حيث الشكل والحجم والدقة والألوان .
- بساطة الشاشة مع وجود فراغات مناسبة بين النصوص .
- جذب الانتباه عن طريق استخدام الألوان المختلفة .
- عمل انحدارات وميل للأشكال .
- تجاهل التفاصيل التي قد تثير وتربك الطالب .
- استخدام الرسومات المبسطة وتجنب الرسومات المعقدة .
- تدوين عناصر الصور أثناء عرضها يزيد من معرفة المتعلم لمحتوي الصور.

٥- الصور المتحركة Motion pictures

الصور المتحركة تعني مجموعة من لقطات الفيديو يتم تشغيلها بسرعة معينة لتراها العين مستمرة الحركة وللحصول علي صور متحركة لمدة ثانية واحدة نحتاج حوالي ١٥ - ٢٥ لقطة لصورة ثابتة وتظهر الصور المتحركة في صورة لقطات فلميه تعرض بطريقة رقمية وتتعدد مصادرها لتشمل كاميرا الفيديو ، عروض التلفزيون ، اسطوانات الفيديو ويمكن التحكم في هذه اللقطات من حيث إسراعها وإبطائها وإيقافها وإرجاعها .

- ومن فوائد استخدام الفيديو في برامج الوسائط المتعددة :
- تستخدم في تقديم التغذية المرتدة.
 - تستخدم في إظهار الدوافع والاتجاهات.
 - إظهار الأحداث والمهارات التي تعتمد علي الحركة حيث يكسب الفيديو الإحساس بالواقعية .
 - توضح للطالب ما لا يستطيع أن يراه مباشرة بطريقة طبيعية إما للخطورة أو الدقة.
 - استخدام الفيديو في نقل وتوصيل العديد من المعلومات الكثيرة للمتعلم في دقائق قليلة.
 - التعليم حتى الإتقان من خلال مشاهدة المهارة أو التجربة بالفيديو أكثر من مرة.

٦- الرسوم المتحركة Graphics animations

ابتكر الرسوم المتحركة الأمريكي والت ديزني وذلك باستخدام سلسلة من الإطارات المرسومة كل إطار منها يمثل لقطة وتعرض هذه اللقطات بسرعة (٢٤) إطار في الثانية وبناء عليه فان دقيقة واحدة من الرسوم المتحركة تحتاج إلي (١٤٤٠) لقطة وفي برامج الوسائط المتعددة يمكن للكمبيوتر أن يقوم بإنتاج الرسوم المتحركة بنفس الأسلوب التقليدي فيتم أولاً رسم الشكل ثم تعديله وتلوينه وباستخدام الكمبيوتر يمكن التحكم في حركة الرسوم علي الشاشة بسرعة معينة من نقطة إلي أخرى مع إحداث تغيرات معينة في الشكل أثناء حركته. (٥١ : ٢٣٩-٢٤٤) (٨٧ : ١٨٥-١٩٠) .

الوسائط المتعددة التفاعلية Interactive multimedia

تعددت تعريفات الوسائط المتعددة التفاعلية نتيجة لتعدد إمكاناتها وانتشارها في الحياة اليومية للأفراد عن طريق وسائل التسلية والإعلام التي أصبحت متوفرة بأشكال عديدة وأصبح مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة من أكثر المفاهيم ارتباطاً بحياتنا وخاصة في مجال قضايا تطوير التعليم علي

المستوي الإجرائي التنفيذي وفيما يلي بعض التعريفات التي تناولت مفهوم الوسائط المتعددة التفاعلية :

يعرفها جينتري وكيلر **Gentry & Keller** ١٩٩٦م بأنها دمج النصوص والرسوم البيانية والعناصر السمعية والبصرية في مجموعة واحدة لتصبح وسائط متعددة يتفاعل معها المتعلم عندما يستخدمها في عملية التعلم. (١٠٢ : ٤٥٠)

و يري جاراند **Garrand** ١٩٩٧م أن تكنولوجيا الوسائط المتعددة التفاعلية هي وسائط اتصال تتكون من النصوص والرسومات والصور والفيديو والصوت بحيث تسمح للمستخدمين بالاتصال و التعامل معها بشكل تفاعلي. (٩٩ : ٣٠)

ويحلل رويدير و آندي **Rohwedder & Andy** ٢٠٠٢م مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة التفاعلية إلي مستويين هما :

المستوي الأول : تشير فيه كلمة الوسائط المتعددة إلي التكامل بين عدة أنواع من الوسائط المتنوعة مثل الصوت والرسوم والصور الثابتة والمتحركة والفيديو والرسوم الخطية .

المستوي الثاني : يشير إلي التفاعلية التي تعني تفاعل المستخدم وتحكمه في تلك الوسائط والتفاعل معها. (١١١)

بيمنا يري محمد محمد الهادي ١٩٩٥م أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي تكنولوجيا عرض وتخزين واسترجاع وبتث المعلومات المعالجة آليا ويعبر عنها في صورة وسائط متعددة تشمل النص والصور الثابتة والمتحركة والصوت والفيديو والرسوم والتي تستخدم بشكل يتفاعل وبيجر معها المستخدم. (٧٣ : ٢٦٥)

ويشير الغريب زاهر إسماعيل ٢٠٠١م أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي تلك التكنولوجيا التي تستخدم أكثر من وسيلة لدمجها معا بحيث تشمل تصميم الشاشات ولقطات الفيديو الرقمية والمؤثرات الصوتية وأنواع أخرى تعزز التعلم مع عرض المعلومات ويؤكد الغريب زاهر علي انه يجب أن يهتم مصمم برنامج الوسائط المتعددة المتفاعلة بتفاعل العقل البشري لدي المتعلم مع الجوانب المرئية والسمعية و السمعية البصرية كوسائل للتفاعل ضمن برنامج الكمبيوتر التعليمي . (٢٥ : ١٨٤)

ومن خلال اطلاع وتنقيب الباحث لعدد من المراجع والمواقع علي شبكة المعلومات وجد أن الوسائل المتعددة التفاعلية والتي تستخدم في تصميم وإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية تشتمل علي :

١- الهبير لنك Hyperlink

وهي عبارة عن مسار أو رابطة تؤدي إلي موقع آخر أو موضوع آخر داخل نفس الوثيقة عند النقر عليها وعادة ما تظهر هذه الرابطة بلون مختلف أو يوضع تحتها خط أو أحيانا تكون عبارة عن صور. (١١٧) (١٢٠)

٢- الهبير ماب Hypermap

وهي عبارة عن خريطة تفاعلية مع الهبير لنك تؤدي معلومات أكثر تفصيلا عن منطقة معينة عند النقر علي اسم القارة أو الدولة أو المدينة. (١١٩) (١٢٠)

٣- الهبير جرافيك Hyper graphic

وهي عبارة عن صورة متصلة بهبير لنك وعند النقر عليها تنشط الرابطة. (١١٧) (١٢٠)

٤- الهبير تكست Hyper text

وهو عبارة عن نص متصل بالهبير لنك ويسمي هذا النص بالكلمات المفتاحيه وقد يوضع تحتها خط أو قد تكون بلون مميز ويعتمد تصميم النص الفعال (الهبير تكست) علي تحديد الارتباطات (الهبير لنك) بين المستندات النصية والكلمات المفتاحيه .(١١٧)(١٢١)

٥- الهبير كارد Hyper card

وهي قد تكون قاعدة بيانات بسيطة أو قد تستخدم كمعالج بيانات أو قد تستخدم كبرنامج رسم بسيط يتم من خلالها إمداد البرنامج التعليمي ببيانات محددة عن المتعلم مثل (اسم المتعلم الفرقة الدراسية ، الجنس ، العمر) وهذه البيانات تكون مرتبطة بمواقع محددة تظهر ضمن رسائل معينة خلال تفاعل المتعلم مع البرنامج التعليمي .(١١٦)

٦- الهبير فيديو Hyper video

وهي تقنية تربط بين تكنولوجيا الفيديو والمعلومات الرقمية عن طريق الكمبيوتر والتي يمكن بواسطتها أن نقيم تعلمنا فعلا من خلال منظومة متكاملة تمكن المتعلم من القفز لمشاهد أو إطارات محددة من المعلومات الموجودة علي شرائط أو اسطوانات الفيديو باستجاباته واختياراته وقراراته ومن ثم يؤثر علي كيفية عمل البرنامج والتحكم والإبحار فيه .(١١٨)

٧- الهبير ميديا Hyper media

لقد سمح التقدم السريع لأجهزة وبرامج الكمبيوتر في السنوات الأخيرة للقائمين علي التدريس باستخدام تكنولوجيا الهبير ميديا في التعليم وركزت معظم المراجع والدراسات والبحوث التي تناولت الهبير ميديا علي محاولة تحديد مفهومها وفيما يلي عرض لبعض هذه المفاهيم:

يرى كل من الي **Ali** ١٩٩٠م ، روبرت **Robert** وآخرون **Others** ١٩٩١م ، ليه **Leah** ١٩٩٢م ، فيولو **Vullo** ١٩٩٤م أن الهيرميديا عبارة عن نظام يسمح للمتعلّم المبتدئ أو الذي لديه خبرة لاكتشاف وإدراك وفهم المعلومات التي يحتاج إليها بسرعة وأنها عبارة عن ارتباطات للمواد النصية التي يمكن تخزينها واستعادتها من خلال الأنظمة الأساسية للكمبيوتر ، وتتضمن النصوص ، الصور ، الرسوم الفيديو والخرائط والجداول وطرق متعددة للبحث والتقصي مع القدرة الكاملة للتحكم في المعلومات الكترونيا .
(٩١ : ١١٩) (١٠٨ : ٤٥) (١٠٤) (١١٤ : ٣٩٣)

ويشير رويدير **Rohwedder** ١٩٩٠م إلي أن الهيرميديا عبارة عن إطار نظري للبرامج التعليمية لعرضها من خلال الوسائط المتعددة بصورة غير خطية ومتفاعلة ، كما أنها تزود الطالب بملاحظات واضحة تساعد على الانتقال من نقطة لأخرى خلال البرنامج حيث تشير الوسائط المتعددة المتفاعلة إلي أشكال الوسائط السمعية البصرية المتفاعلة داخل أنظمة الهيرميديا . (١١٠)

ويرى كل من لامبيرت **Lampert & Ball** ١٩٩٠م أن البيانات عندما يتم ربطها معا متضمنة للفيديو والصوت والصور والنصوص والرسوم يسمى ذلك هيرميديا وهي ليست تكنولوجيا مفردة ولكنها خليط من التكنولوجيات يمكن التحكم فيها وأنها أداة تسمح بتصميم المواد التعليمية بدرجة عالية من الكفاءة وفي أقل الحدود . (١٠٣ : ١٠)

كما يذكر لامبيرت **Lampert & Ball** ١٩٩٠م أن الوسائل الفائقة (الهيرميديا) أداة عالية الكفاءة تستخدم لتصميم المواد التعليمية وهي برامج متفرعة غير خطية تسمح للمتعلّم بتناول أي أو كل المعلومات المخزنة وهي بيئة برمجية تمكن الطالب من تناول المعلومات والتفاعل معها . (١٠٣ - ١٢)

النصوص الفائقة Hyper Text

وهي تشير إلى النصوص التي يتم تنظيمها في صور بيانات بينها وصلات أو روابط متعددة وتلك الوصلات هي التي تمكن الطالب من السير في البرنامج والتحرك ما بين النصوص والوثائق المكتوبة بأنماط متعددة للسير من خلالها وهناك عدة مميزات للنصوص الفائقة منها :

- الربط بين جزأين أو أكثر من الأجزاء الخاصة بموضوع ما مما يمكن الطالب من القفز بين الأجزاء أو الرجوع إليها
- القدرة علي تناول المعلومات من خلال البحث بطرق متقدمة ومتعددة دون أن نفقد اهتمام الطالب
- يؤسس علي مبدأ سهولة تناول ومعالجة كم كبير من المعلومات وتوفير بيئة تفاعلية للطالب وإعادة تحديد المعلومة المعروضة من خلال الانتقاء
- مرن بكافة مستوياته حيث يسمح للطالب بالقراءة والفردية والإبحار. (٣٦ : ١٧٣)

الوسائط الفائقة Hyper media

وهي أسلوب بناء عناصر معلوماتية مترابطة بطريقة غير خطية وتساعد علي إثراء معلومات المستخدم وتزويد من فعاليته بتحفيزه وتنشيطه وعن طريقها يحول المستخدم المعطيات إلي معلومات والمعلومات إلي معرفة ويمكن تعريفها علي أنها " بيئة برمجية تعليمية تساعد علي الربط بين عناصر المعلومات في شكل غير خطي مما يساعد المستخدم علي تصفحها والتنقل بين عناصرها والتحكم في عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبي احتياجاته . (٢٥ : ٢٠٥)

وتتيح الوسائط الفائقة المزايا التالية :

- ١- الأسلوب الأمثل لبناء بنك معلومات يحوي كميات هائلة من المعارف في مجال معين بسبب ميزات الروابط الفائقة
- ٢- توفير الوقت إذ تسمح بالتوصل إلي المعلومات المطلوبة واستعراضها بسرعة كبيرة
- ٣- تساهم في اكتشاف أفكار جديدة أو معلومات عن طريق إنشاء روابط بالمعلومات لم تسبق ملاحظاتها
- ٤- تمنح الطالب طريقة أفضل للتحكم في النظام والتعمق فيه . (٧١ : ٢١٧)

كما أن الوسائط الفائقة يمكن أن تعمل كأداة من الأدوات التالية :

- ١- أداة عرض : وذلك لتقديم برامج الكمبيوتر التعليمية في القاعات والفصول الدراسية لمواجهة مشكلات كثافة أعداد الطلاب في الفصول.
- ٢- أداة تدريبية : حيث تستخدم لتدريب الطلاب علي إتقان واكتساب مهارات تعليمية أو علمية معينة في شتي نواحي أنواع العلوم.
- ٣- أداة بناء وتنظيم المعرفة : حيث يمكن بناء هيكل للمعلومات في برامج الوسائط الفائقة بصورة أفضل مما هو معروض في الكتب المطبوعة وبطريقة تشعر الطالب بالواقعية وتكسبه عدد من مهارات التصميم الخاصة بعروض الوسائط الفائقة .
- ٤- أداة التعلم الحر : حيث لا توضع قيود علي سير الطالب في برامج الوسائط الفائقة فهي لا تتسم بالخطية في عرضها وتطبيقاتها العلمية .
- ٥- أداة محاكاة للنماذج التعليمية البشرية : حيث أن هناك عوامل مؤثرة في الذاكرة البشرية ترتبط بطبيعة تخزين المعلومات في الذاكرة وفي برامج الوسائط الفائقة تتم البرمجة بتطبيقاتها من خلال تنظيم المعلومات في صورة وحدات صغيرة من المعلومات تخزن في عقد يربط بينها وصلات وهي تشبه تماما نمط تخزين المعلومات ومعالجتها في ذاكرة الإنسان .
- ٦- أداة تعليمية : حيث تستخدم الوسائط الفائقة إما لتقديم التطبيقات التعليمية للمتعلمين أو لتدريبهم علي بناء تطبيقات تعليمية بأنفسهم من خلال استخدام أدوات التأليف للوسائط الفائقة .
- ٧- أداة ترفيهية : حيث تستخدم في أغراض الترفيه والسياحة والاستكشاف . (٨٦ : ٣٣)

الإبحار في الوسائط المتعددة الفاعلية

حتى تكون برامج الوسائط المتعددة متفاعلة ينبغي أن يتمكن الطالب من الانتقال إلي شاشة تالية أو الرجوع إلي شاشة سابقة أو التجول داخل البرنامج من

شاشة إلي أخرى تبعا لرغبته وذلك من خلال استخدام أدوات خاصة بالإبحار فقد تكون أدوات الإبحار أزار أو بقع ساخنة أو أيقونات بصرية تظهر علي الشاشة أو عناصر رسومية وخطية متنوعة أو أي أشكال أخرى ، وبالتالي فالإبحار في الوسائط المتعددة هو كيفية تقدم الطالب خلال برامج غير خطية من خلال الوسائط المتعددة والوسائط الفائقة والنصوص الفائقة وتوجد عدة طرق وأنماط لتصميم خريطة الإبحار في برامج الوسائط المتعددة وهذه الطرق التي يسير فيها الطالب أثناء تفاعله مع تلك البرامج ويعتبر الإبحار في الوسائط المتعددة من أهم العناصر التي يلزم العناية بها في إنتاج برامج الوسائط المتعددة.

ومن أهم أنماط الإبحار شائعة الاستخدام في برامج الوسائط المتعددة :

١- النمط الخطي : ويبحر المتعلم في هذا النمط في صورة متتابعة من إطار إلي آخر ومن مفردة إلي أخرى ويستطيع الطالب في هذا النمط أن يتقدم للأمام أو يعود إلي الخلف فقط خلال العرض .

٢- نمط القوائم المنسدلة : وهذا النمط يعطي المستخدم الحرية في اختيار الموضوع الذي يرغب في دراسته أولا وذلك بالضغط علي استخدام الفارة وبعد الانتهاء منه يعود مرة أخرى إلي القائمة لاختيار موضوع جديد.

٣- النمط التسلسلي الهرمي : يعطي هذا النمط للمستخدم قائمة من الخيارات التي تؤدي إلي قوائم أكثر واختيارات أكثر وليست هناك حدود في حجم أو عدد القوائم الأساسية أو الفرعية المستخدمة .

٤- النمط الشبكي : وهو التصميم الأكثر تعقيدا والأكثر أهمية والذي يكون لكل عنصر فيه ارتباطات متعددة في أي اتجاه في التطبيق ويتصف هذا النمط بالمتعة عند سير المتعلم في العرض من خلاله وتكون الموضوعات في هذا النوع من البرامج مجزأة إلي أجزاء متعددة بينها روابط ووصلات ويمكن للمستخدم أن يسير في أي اتجاه أثناء تعلمه واكتشافه لمحتويات العرض.

٥- النمط الهجين : وهذا النوع من الإبحار يشتمل علي تشكيلة ممتزجة من أنماط الإبحار الشبكي والهرمي والخطي و القوائم فيمكن أن يسير المستخدم في

نمط إبحار شبكي لمشاهدة موسوعة من الصور الموضوعة في بنك الصور في العرض وعندما يصل إلى آخر الشبكة فإن العرض يعيده إلى قائمة أخرى من الاختيارات الإبحارية خلال الصور أو غيرها . (٣٦ : ٦٤) (٨٥ : ٨٧ - ٩١) (٣٢ : ٩٢)

الأهمية التعليمية للوسائط المتعددة التفاعلية :

يشير كل من ريتشارد اسكوير R.Aschwier ١٩٩٢م ، جاي روجيسكي J.Rogeski ١٩٩٦م إلى أن مزايا الوسائط المتعددة التفاعلية كثيرة حيث تتيح فرصا عديدة للتفاعل أمام الطالب وذلك بمستويات مختلفة وبصورة تسمح له بالتحكم في معدل ما يعرض عليه والإبحار بداخلة والاختيار من العديد من البدائل وإصدار استجابات وإعطاء أوامر يستجيب إليها البرنامج كما انه عند استخدامها في المواقف التعليمية فإنها تستطيع أن تكسب الطلاب مهارات التفكير العليا مثل التفكير الناقد كما أنها تعمل على رفع معدلات أداء الطلاب بالإضافة إلى زيادة التحصيل. (٩٣ : ١٢٠) (١٠٩ : ٤٩ - ٥٤) .

كما يتفق كل من أبو النجا أحمد عز الدين ٢٠٠٠م، الغريب إسماعيل زاهر ٢٠٠١م محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم ٢٠٠١م على أن الأهمية التعليمية للوسائط المتعددة التفاعلية في تعلم المهارات والأنشطة الرياضية والتي تتلخص فيما يلي:

- تساعد الطلاب على الربط بين المعلومات من حيث عرضها في أشكال متنوعة من بينها النص الكتابي والرسومات والصور ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية.
- تسمح للطلاب باستخدام المعلومات في ضوء أهداف تعليمية محددة.
- تساعد في تحقيق جودة التعليم.

- تساعد الطلاب على التفكير العلمي والمنطقي والمنظم وتحقيق العمليات العليا للتفكير.
- تساهم في حل مشكلة الأعداد المتزايدة من الطلاب.
- تعمل على جعل التعليم أبقي أثراً حيث تخاطب أكثر من حاسة لدى الطالب.
- تساعد الطلاب على إنماء الابتكار.
- تهتم بالتعلم التعاوني بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس.
- تعطي للطالب دافعية ومتعة وجاذبية للتعلم من حيث إعطائه إحساساً بالمشاركة في التعليم.
- تتيح للطالب تكرار الأداء ومشاهدته عدة مرات.
- تقلل من الجهد الذي يبذله الطالب ، حيث ينتقل التعليم من خلال الوسائط من المعلم إلى الطالب.
- تعمل الوسائط المتعددة على تغطية أي قصور موجود أثناء عملية التعلم.
- تعمل على تحقيق التعلم الذاتي ومواجهة الفروق الفردية بين الطلاب.
- تزيد من درجة الوضوح والشرح.
- تجعل المعلم هو الموجه والمرشد الذي يعاون الطالب في تحديد أهدافه . (٤ : ١٩٠) (٢٥ : ١٦٥) (٦٩ : ١٠٥ - ١٠٦)

الأسس التي يجب مراعاتها عند اختيار الوسائط :

- يتفق كل من عبادة أحمد الخولى ١٩٩١م ، الغريب إسماعيل زاهر ٢٠٠١م محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم ٢٠٠١م على أنه هناك مجموعة من الاعتبارات التي يجب مراعاتها عند إعداد واستخدام الوسائط المتعددة:
- توفير مئات الوسائط المتعددة لا يعنى أنه يجب تضمينها جميعاً بالبرنامج التعليمي، فعليه الاختيار الدقيق من بينها ما يناسب محتوى المادة التعليمية.
 - الابتعاد عن كل ما يششت انتباه الطالب أثناء دراسته للبرنامج حتى وإن كانت تلك الوسيلة أو السمة جذابة ومقبولة شكلاً.
 - الابتعاد عن كل ما يسبب الضيق للطالب أثناء عرض البرنامج.

- معرفة طبيعة الطلاب وقدراتهم وعددهم ومعرفتهم وحاجاتهم وميولهم وخبراتهم السابقة.
- تخطيط ووعي المعلم لاستخدام الوسائط متعددة فى الموقف التعليمي حتى يؤدي إلى نتائج مرجوة.
- اختيار المعلم الوسائط المتعددة بدقة وعناية، بحيث تكون متصلة بموضوع الدرس وأهدافه.
- أن يلتزم المعلم بتحديد المحتوى العلمي للمادة التعليمية ثم إجراء تحليل لمحتوى الموضوع وتحديد جوانب التعلم المختلفة لاختيار الوسائط المناسبة .
- تقويم مكونات الوسائط التعليمية المستخدمة فى الوحدة التعليمية لتحديد وقياس مدى فاعليتها فى تحقيق الأهداف التعليمية المحددة وإجراء عمليات المراجعة اللازمة لإجادة هذه الوسائط قبل استخدامها.
- تجربة الوسائط والاستعداد المسبق وإطلاع الطلاب على الوسائط قبل استخدامها.
- تستخدم الوسائط فى جميع مراحل المؤسسات التعليمية ولمختلف الأعمار.
- يجب أن يسود النظام مكان استخدام الوسائط.
- من الأفضل إغلاق الصوت عند عرض بعض المعلومات حتى يتمكن الطالب من التركيز فيها.
- لا تتجرف نحو مأل البرنامج بالموسيقى والأجراس والصفير، وتنسى أهداف البرنامج التعليمية، وحتى وإن كانت تضيف متعة على تعلم الطالب.
- استخدام الوسيط فى الزمن المناسب والتحكم فى زمن عرض عناصر المعلومات المختلفة على الشاشة، من حيث متى تظهر الحركة ومتى تتوقف.
- تحكم فى زمن عرض عناصر المعلومات المختلفة على الشاشة، من حيث متى تظهر الحركة ومتى تتوقف.
- أن يتوفر فى المكان الذى تعرض فيه الوسيلة عدة شروط مثل الإضاءة، والتهوية، والاتساع، وإمكان رؤية الوسيط من قبل المتعلمين.

أسس بناء و إنتاج برنامج وسائط متعددة :

يشير كل من إبراهيم عبد الوكيل الفار ٢٠٠٠م ، محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم ٢٠٠١م إلى أن عملية بناء و إنتاج برنامج وسائط متعددة لتعلم بعض مهارات الأنشطة الرياضية تمر عادة بأربعة مراحل وهي على النحو التالي:

١- مرحلة التصميم والإعداد :

وهي المرحلة التي يضع فيها المصمم تصميمًا كاملاً لمشروع البرنامج وما ينبغي أن يحتويه من أهداف ومادة علمية وأنشطة وتدريبات ويراعي عند تصميم البرنامج الخطوات التالية:

- التخطيط للمناهج وصياغة الأهداف التعليمية
- توفير مصادر المادة التعليمية
- تحديد المنهج المقرر " الدروس "
- اختيار أنواع فقرات الدروس
- تصميم فقرات الدروس
- إعداد الدروس

٢- مرحلة كتابة السيناريو :

وهي المرحلة التي يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التي وضعها المصمم إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية حقيقية علي الورق مع الوضع في الاعتبار ما قد تم إعداده وتجهيزه بمرحلة الإعداد من متطلبات ويتلخص العمل في هذه المرحلة علي تسجيل ما ينبغي أن يعرض علي الشاشة علي نماذج خاصة تعرف بنماذج السيناريو ، وهي مصممة ومقسمة بطريقة تشبه تماما شاشة الكمبيوتر وعلي معد السيناريو القيام بما يلي :

- تحديد النصوص والأشكال ومواقعها علي الشاشة
- تحديد عناصر التفاعل
- تحديد المؤثرات بهدف جذب الانتباه
- تحديد العلاقة بين الفقرات وما قبلها وما بعدها
- تحديد كيفية الانتقال ما بين الشاشات وعددها
- تحديد سلوك المتعلم المتوقع عند التعامل مع كل شاشة

٣- مرحلة تنفيذ البرنامج :

وهي المرحلة التي يتم فيها تنفيذ السيناريو في صورة برنامج وسائط متعددة تفاعلية ويفضل أن يكون معد البرنامج هو نفسه من سوف يقوم بتنفيذ البرنامج وبرمجته علي الكمبيوتر وهو نفسه الذي قام بتصميم البرنامج حيث تكون لدى الصورة الكاملة عن مجريات الأمور وتسلسل الأحداث .

٤- مرحلة تجريب وتطوير البرنامج :

وهي المرحلة التي يتم فيها عرض البرنامج علي عدد من المتخصصين في مجال المادة التعليمية وكذا خبراء المناهج وطرق التدريس وعلم النفس التربوي ، إضافة إلي عرض البرنامج عمليا علي عينة من المتعلمين . (٢ : ٣٤-١٤٨) (٦٩ : ١٠٨)

مواصفات برامج الوسائط المتعددة وإمكاناتها:

يذكر كل من عايد حمدان الهرش وآخرون ٢٠٠٣م ، كمال عبد الحميد زيتون ٢٠٠٢م نقلاً عن سبوندر Spender بأنه يجب مراعاة هذه المواصفات والإمكانات عند بناء برنامج لمنظومة وسائط متعددة كما هو موضح بجدول (١):

جدول (١)

مواصفات برامج الوسائط المتعددة وإمكاناتها

الخاصية	القدرات " الإمكانات "
١- الحركة Animation	<ul style="list-style-type: none">• هناك طرق كثيرة في برامج الوسائط المتعددة لخلق ترتيب حركي من بسيط إلى مركب.• يمكن تحريك معظم الصور والرسوم لتوضيح نقاط ولشرح حقائق أو مفاهيم وتشجيع التلاميذ وشرح الخطوات المختلفة.• الحركة هنا تمثل قوة دافعة وليست مجرد تشويش.• يمكن للحركة أن تزود بالصوت أو النص وتصوير الفيديو يمكن أن يتم جلب الحركة من برامج أخرى.

القدرات " الإمكانيات "	الخاصية
<ul style="list-style-type: none"> • يمكن للمتعلمين أن يبحروا عبر البرامج في ضوء مستوى قدراتهم. • نظام الوسائط المتعددة يمكن الكمبيوتر أن يتحكم أو يسيطر على الوسائط الأخرى من شرائط فيديو واسطوانات. • السيطرة على الوسائط الأخرى يساعد على تطوير استراتيجيات المعرفة. 	<p>٢- التحكم Control</p>
<ul style="list-style-type: none"> • يمكن تخزين المعلومات على الكمبيوتر في ملفات مقسمة إلى مجموعة من السجلات ذات مجالات محددة. • قواعد البيانات تجعل من السهل إدخال والبحث عن المعلومات واسترجاعها. • تطبيقات الوسائط المتعددة يمكن استخدامها مع قواعد بيانات أخرى على CD أو شرائط غالباً ما يستطيع التلاميذ من إدخال تركيبات منظمة لقاعدة البيانات. • البحث في قاعدة البيانات هو مهارة اتصال معلوماتية منذ زمن بعيد. 	<p>٣- قاعدة البيانات Data base</p>
<ul style="list-style-type: none"> • نظام الوسائط المتعددة له قدرات على الإبداع التصويري. • يوجد الكثير من الصور المعلوماتية، ولكن ليس كلها تستخدم مع برامج الوسائط المتعددة. • الصور يمكن أن تكون ملونة، وذات ظلال رمادية أو بيضاء أو سوداء • الصور الفوتوغرافي والخيالية يمكن استخدامها في هذا النظام. • الصور والرسومات يمكن استخدامها لشرح أي حقيقة أو مفهوم أو خطوة. 	<p>٤- الرسومات Graphics</p>
<ul style="list-style-type: none"> • مستويات عديدة من التفاعل ممكنة مع نظام الوسائط المتعددة. • التفاعل يكون أفضل عندما يكون التلاميذ خاضعين لتحدي معقول وفي آن واحد ممنوح لهم تغذية راجعة عن كيفية أدائهم. • التلاميذ ذو المستوى المتقدم من الممكن أن يتخذوا الكمبيوتر في نقاط مجهولة وذلك بمستوى عالي من سيطرة المتعلم. 	<p>٥- التفاعل Interactivity</p>
<ul style="list-style-type: none"> • يمكن ربط عناصر مختلفة معاً دون تتابعيه فمن السهل عمل روابط ولكنها ربما تكون مشوشة إذا لم تعرف بوضوح وتستخدم بثبات أثناء البرنامج. • الترابط يتيح للمتعلمين فرصة للسيطرة على العملية التعليمية "التوجيهية" وتساعد خصائص نظام الوسائط المتعددة على العمل. • يمكن ربط البرامج ببرامج وسائط متعددة أخرى تقسم معها "تشاركها" في الوظيفة. 	<p>٦- الترابط Line King</p>
<ul style="list-style-type: none"> • تستطيع برامج الوسائط المتعددة أن تقدم معلومات بطرق مثيرة وذلك بربطها مع أنظمة معلومات أخرى. • التقديم الجيد يمكن خلقه بواسطة استخدام موضوعات معرفية تساعد التلاميذ على تعلم موضوعات على مستويات مختلفة من الفهم. 	<p>٧- التقديم Presentation</p>

الخاصية	القدرات " الإمكانيات "
٨- الصوت Audio	<ul style="list-style-type: none"> • تحتاج أجهزة الكمبيوتر لأدوات خاصة لتقديم الصوت. • الشرائط السمعية والمؤثرات الصوتية، والتميز الصوتي والتألف الصوتي من الممكن استخدامها مع برامج الوسائط المتعددة.
٩- النص Text	<ul style="list-style-type: none"> • من السهل في برامج الوسائط المتعددة الدخول والبحث عن نص معين. • من السهل جلب النص من أي تطبيق آخر على الكمبيوتر. • الكلمات والجمل المفردة يمكن ربطها بأخرى في النص. • يوجد العديد من اللغات والخطوط المتنوعة. • يمكن عرض النص بطرق شيقة محفزة.
١٠- الفيديو Video	<ul style="list-style-type: none"> • يحتاج الكمبيوتر لأدوات معينة لعرض الفيديو. • ملفات الفيديو تشغل مساحة تخزين أكبر من الحركة. • وحدات إدخال الفيديو يمكن أن تكون شرائط تجارية أو سينمائية أو منزلية. • يمكن عرض الفيديو في نظام الوسائط المتعددة باستخدام وسائل ربط بسيطة.

(٤٤ : ٧٤ - ٨٤) (٥٩ : ٢٠ - ٢٢)

المجال المعرفي Cognitive Domain

ماهية المجال المعرفي وأهميته :

تشير عفاف عبد الكريم حسن ١٩٩٤م إلى أن مصطلح معرفي Cognitive يشير إلى الأهداف التي تصف المعلومات ، أو مستويات المقدرة عند معالجة هذه المعلومات ، وأن الأغراض والأهداف المعرفية هي التي تعنى بما يقوم به العقل من نشاط. وهي تتضمن نتائج لها صلة بمعلومات الطلاب عن الموضوع ، ونواتج مرتبطة بحل المشكلة ، والابتكار ، أو نقل المعلومات من موقف إلى آخر. (٥٠ : ٣٠٤)

ويذكر كل من محمد صبحي حسنين وحمدى عبد المنعم أحمد ١٩٩٧م

أن المعرفة Knowledge أو المجال المعرفي Cognitive Domain

تعبير يشير إلى الإدراك والاكتشاف، والتعرف والتخيل، والحكم والتذكر والتعليم والتفكير، التي من خلالها يحصل الطالب على المعارف، فالتعليم الناجح

يعتمد على الكشف والتجريب .

حيث أن الممارسة والإتقان لا يتأتيان فقط بتعلم المهارات والخطط وإنما يلزم تزويد الطالب بالمعلومات والمعارف المتعلقة بالنشاط الممارس، سواء منها المباشرة أو غير المباشرة ، أي أن الأمر يتطلب بذل جهد صادق في تزويد الطالب بنواحي معرفية أساسية ومبادئ علمية يرجع إليها في ممارسته للمهارات الحركية، وذلك لتحقيق الاستمتاع والتفهم الكامل لطبيعة النشاط الرياضي الممارس وأهدافه. (٧٠ : ٢٦١-٢٦٤)

ويرى كل من أبو النجا أحمد عز الدين ١٩٩٨م ، أحمد السيد الموافي ٢٠٠٤م أن عملية إمداد الطالب بالمعلومات لا تقتصر فحسب على مجرد المعرفة في حد ذاتها، بل يجب أن تمتد إلى القدرة على توظيفها بحيث تكون قابلة للتطبيق، فإكتساب الطالب لتلك المعلومات النظرية وقدرته على توظيفها قد تؤدي إلى تنمية المهارات والقدرات العقلية وإلى تحسين مستوى الأداء الحركي وتطوره، والقدرة على التصرف السريع في ظل الظروف المتغيرة ، وقد تسهم تلك المعارف والمعلومات النظرية في الارتقاء بمستوى الطالب في نوع النشاط الرياضي الممارس. (٥ : ٥٦) (٧ : ٤٨)

كما يشير محمد حسن علاوي ١٩٩٤م إلى أن المعارف والمعلومات تعتبر ذات أهمية كبرى في إكساب الطالب التصورات اللازمة للأداء وتحليل المواقف المختلفة للتعليم واختيار أنسب الحلول اللازمة لمجابهة هذه المواقف. (٦٥ : ٢٧٦ - ٢٧٧)

ويضيف فتحي مصطفى الزيات ١٩٩٨م أن الفرق بين الأداء الماهر والأداء العادي في مختلف الأنشطة بين الطلاب، يتوقف على تشكيل البنية المعرفية للطالب الذي يستقى منها معاني المفاهيم وخصائصها وما تشير إليه والترابطات والتكاملات والتمييزات بين هذه المفاهيم، ومعانيها وكيفية استخدامها وتوظيفها، كما أن سرعة وفاعلية التعلم تعتمد على قدرة الطالب على إحداث ترابطات أو ارتباطات بين المادة موضوع التعلم وبين محتوى البناء المعرفي للطالب في نوع النشاط الممارس، كما يتوقف أيضا الأداء

على قدرة الطالب على اشتقاق علاقات بين المعلومات السابق اكتسابها والمعلومات الجديدة. (٥٦ : ١٨٦-١٨٩)

وتتفق كل من عفاف عبد الكريم حسن ١٩٩٤م ، ليلي السيد فرحات ٢٠٠١م على أنه ينبغي أن تهدف برامج التربية الرياضية والألعاب إلى إعداد الطالب في المجال المعرفي بأقسامه أو مستوياته المتعددة والتي تشمل الإدراك والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب والتقويم ، وتبدأ هذه الأهداف بأيسرها وأبسطها وتنتهي بأصعبها وأعقدها ، ويمكن ترتيبها هرميا من السهل إلي الصعب ، ومن البسيط إلي المركب ، ففي المجال المعرفي نبدأ بالمعرفة ثم الفهم ثم التطبيق إلي أن نصل إلي التقويم (آخر المستويات) ، حيث أن الفهم يتضمن المعرفة والتطبيق يتضمن كل من المعرفة والفهم ، والتحليل يتضمن المعرفة والفهم والتطبيق وهكذا . (٥٠ : ٣٠٥) (٦٠ : ٤١ - ٤٢)

ويذكر أمين أنور الخولي ومحمود عبد الفتاح عنان ١٩٩٩م نقلا عن ولجوس Willgoos أن من صميم مسئولية مدرس التربية الرياضية أن يهتم بالطرق والوسائل التي تكفل المشاركة المثمرة في الأنشطة البدنية من خلال معارف ملائمة وتفهم واسع للأنشطة ، وأن الأمر يتطلب إعداد مواد المحاضرات واستخدام الوسائل التعليمية واختبارات المعرفة والفهم للأنشطة المختلفة. (٢٧ : ٦٠)

ويشير إبراهيم عبده غنيم ٢٠٠٤م إلي أن الاختبارات المعرفية تستخدم في مجال التربية الرياضية للأتي:

- (١) تحديد احتياجات الطلاب من المعلومات التي يجب أن تصل إليهم .
- (٢) تقييم إنجازات الطلاب وتكوين قاعدة لتحديد المستوى في نهاية كل وحدة تعليمية .
- (٣) تقييم المؤثرات والوسائل التعليمية عندما تحقق النتائج والأهداف المطلوبة وكذلك تظهر قصور وعدم الكفاءة من جانب المعلم .
- (٤) زيادة فاعلية الطلاب لتحصيل المعلومات و المعارف ذات الأهمية بموضوع الدرس .

٥) العمل علي تطوير العملية التعليمية وذلك بإعطاء الطلاب المعلومات فذلك يساعدهم علي تنمية المعرفة وتوفير كم من الثقافة لديهم . (١ : ٢١)

الدافعية Motivation

يعد موضوع الدافعية Motivation واحدا من أكثر موضوعات علم النفس أهمية و إثارة لاهتمام الناس جميعا فهو يهيب الأب الذي يريد أن يعرف الناس لماذا يميل طفله للانطواء علي نفسه و العزوف عن اللعب مع أقرانه كما يهتم المربي الرياضي في معرفة دوافع ممارسة الأفراد للرياضة حتى يتسنى له أن يستغلها في حفزهم علي تطوير أدائهم علي النحو الأفضل فالأداء لا يكون مثمرا و جيدا إلا إذا كان يرضى دوافع لدى الفرد. (١٨ : ٧١)

مفهوم الدافعية :

تعرف الدافعية في علم النفس بأنها الأسباب المحركة للسلوك كما أنها الحاجات والاهتمامات والغرائز والبواعث التي تنشط وتصبح مؤثرة لقيام بفعل ما والمستنتجة من السلوك القابل للملاحظة بهدف إشباع حاجة ما كالجوع أو العطش أو من اجل تحقيق هدف معين .

ويشير عمرو حسن بدران ٢٠٠٥م إلي أن الدافعية بشكل عام هي استعداد الإنسان التام للقيام بعمل أو سلوك معين كمحصلة أو نتيجة لوجود طاقة أو دافع يدفعه للقيام بذلك العمل لإشباع حاجة معينة ، ويمكن تعريفها علي أنها " عملية تفر ناشئة في نشاط الكائن الحي من خلال السلوك والاستثارة وذلك لتحقيق الهدف المراد" . (٥٣ : ١٣٤)

ويري محمد حسن علاوي ٢٠٠٧م أن الدافعية مصطلح عام يشير إلي العلاقة الدينامية بين الفرد وبيئته وتشتمل علي العوامل والحالات المختلفة (الفطرية ، والمكتسبة ، والخارجية المتعلمة وغير المتعلمة ، الشعورية

واللاشعورية وغيرها) التي تعمل علي بدء وتوجيه واستمرار السلوك وبصفة خاصة حتى يتحقق هدف ما ، فكأن الدافعية في ضوء ما سبق تعتبر بمثابة حالة بادئة وباعثة وموجهة ومنشطة للسلوك وتعمل علي دفع الفرد نحو تحقيق هدف أو أهداف معينة والاحتفاظ باستمرارية السلوك. (٦٦ : ٢١٢)

ويعرف أسامة كامل راتب ٢٠٠٠م الدافعية بأنها " استعداد الرياضي لبذل الجهد من أجل تحقيق هدف " و حتى يتسنى فهم هذا التعريف تجدر الإشارة إلي ثلاث عناصر هامة هي :

- ١- الدافع : حالة من التوتر تثير السلوك في ظروف معينة وتوجهه وتؤثر عليه
- ٢- الباعث : مثير خارجي يحرك الدافع وينشطه ويتوقف ذلك علي ما يمثله الهدف الذي يسعى الرياضي إلي تحقيقه من قيمة
- ٣- التوقع : مدي احتمال تحقيق الهدف. (١٨ : ٧٢)

الدافعية و الأداء المهاري :

هناك اتفاق عام بين العلماء و الباحثين على كل من أهمية الدافعية وتوجيه الاستثارة ايجابيا فى مجال الأداء المهارى و التفوق فى جميع المراحل التعليمية و التدريبية و المنافسات.

ويشير محمود عبد الفتاح عنان ومصطفى حسين باهي ٢٠٠٠م نقلا عن روبرت سنجر ١٩٨٤م إلي أن التفوق هو حصيلة كل من التعلم والدافعية وقد برهن علي أهمية ذلك من خلال المعادلة :

$$(\text{الأداء الرياضي} = \text{التعليم} + \text{الدافعية})$$

حيث أن الدافعية تمثل مكانة متقدمة وتؤثر بصورة مباشرة علي التعليم والتدريب وأداء الطالب للمهارات الرياضية من بين العوامل التي يتأثر بها الأداء مثل القدرات البدنية ومستوي التدريب و شخصية الطالب ومستواه المهاري ويستمر تأثير الدافعية قبل وأثناء أداء المهارة بل و حتى أسلوب تنفيذها والنتائج المحققة . (٧٦ : ١١١ - ١١٢)

وظائف الدافعية :

يتفق كل من عمرو حسن بدران ٢٠٠٥م ، و محمود عبد الفتاح عنان ومصطفى حسين باهي ٢٠٠٠م علي أن وظائف الدافعية تتلخص في اتجاهين كالتالي :

- الاتجاه الأول (الوظيفة التوجيهية): هو أن الدافع ، الحافز ، الباعث لها وظيفة توجيهية وهي التي تشير إلي اختيار الطالب للنشاط والاستمرار فيه وبناء الأهداف لتحقيق غايات كبرى.
- الاتجاه الثاني (الوظيفة التنشيطية): ويبدو ذلك في العوامل الانفعالية المؤثرة ايجابيا والتي تعمل علي إظهار القوة الدافعة الكامنة لدى الطالب مثل الاستثارة والقلق . (٥٣ : ١٣٩) (٧٦ : ١١٤)

- ويشير كل من أحمد أمين فوزي ٢٠٠٦م ، عمرو حسن بدران ٢٠٠٥م إلي أن وظيفة الدافعية نحو السلوك الرياضي يمكن تلخيصها فيما يلي :
١. تعمل الدافعية علي استثارة السلوك الرياضي.
 ٢. تعمل الدافعية علي توجيه السلوك الرياضي .
 ٣. تساعد الدافعية علي استمرار السلوك الرياضي حتى تحقيق الهدف.
 ٤. تعمل الدافعية علي زيادة معدل السلوك الرياضي.
 ٥. تساعد الدافعية علي تأخير ظهور التعب خلال الممارسة الرياضية.
 ٦. تساعد الدافعية علي تعلم السلوك الرياضي . (٨ : ٩٠-٩٢) (٥٣ : ١٦٦)

دور الدافعية في تعلم المهارات الرياضية :

تهتم الدافعية بمعرفة لماذا يسلك الإنسان سلوكا معيناً بطريقة خاصة ؟ وفي مجال التعليم علي وجه الخصوص تهتم الدافعية بالإجابة عن السؤال التالي هل الدافعية ضرورية في الموقف التعليمي ، وحتى يتم التعلم ؟.... في الواقع لا تعلم دون وجود دافع معين ، فالتعلم لا يكون مثمرا إلا إذا هدف إلي غرض معين ، لذلك يعد موضوع الدافعية في التعلم من أهم الموضوعات ولإظهار العلاقة بين الدافعية وتعلم الأداء الرياضي فان :

$$\text{الأداء الرياضي} = \text{التعليم} + \text{الدافعية}$$

فالتعليم هو ذلك النشاط الذي يقوم به المعلم بدرس التربية الرياضية من أنشطة تعليمية واستثارة دافعية الطلاب عند تقديم المهارة الرياضية والتطبيق العملي علي المهارة والتدعيم الايجابي لتصحيح الأخطاء وتوجيهاته للطلاب .
أما التعلم هو ذلك التغير الذي يطرأ علي سلوك الطالب خلال درس التربية الرياضية أو خلال النشاط الرياضي المدرسي نتيجة لعمليات نفسية يقوم بها الطالب (داخلية) وتظهر نتائجها في شكل أداء حركي أو مهاري جديد فالتعليم هو مجموعة من الخطوات التي تجعل الطالب يقترب من الأداء الصحيح للمهارة الرياضية ، ويمكن أن نستدل علي عملية التعلم عن طريق نتائجها والتي تظهر في صورة تعديل يطرأ علي الحالة البدنية للطالب مثل القوة العضلية أو تعديل في النظام المعرفي مثل اكتساب معلومات جديدة أو تعديل في الحالة الانفعالية والوجدانية مثل اكتساب اتجاهات وميول ومثيرات تدفعه وتوجه سلوكه . (١٧ : ١٨٩ : ١٩٠)

التعلم المهاري في الملاكمة :

إن التغيرات التي شهدتها ملاكمة الهواة منذ عام ١٩٨٩م بعد دورة سول الاولمبية قد أثرت بشكل كبير في مختلف الجوانب التي ترتبط بريضة الملاكمة والجانب المهاري قد شهد تغيرا ملحوظا بعد استخدام أسلوب التحكم بالحاسب الآلي ، حيث أصبح الملاكم يلعب بالطريقة التي تساعد علي تجميع أكبر قدر من النقاط المحسوبة خلال جولات المباراة لكي يتمكن من الفوز .

حيث توصل كل من عاطف مغاوري شعلان ومحمد عبد العزيز غنيم ١٩٩٠م ، وإسماعيل حامد عثمان ١٩٩٣م وضياء الدين العزب ١٩٩٤م وأحمد محمد أمين ١٩٩٥م إلي أن الملاكمون يسدون اللكمات المستقيمة ومجموعات اللكم المستقيمة بنسبة عالية أكثر من تسديدهم اللكمات الصاعدة والجانبية مما يوضح أن اللكمات المستقيمة هي أنسب اللكمات التي تستخدم في ظل التحكم باستخدام الحاسب الآلي . (٤٣) (١٩) (٤١) (٩)

ويشير عبد الفتاح فتحي خضر ١٩٩٦م إلي أن الأداء المهاري يقصد به " قدرة الملاكم علي تنفيذ العديد من الحركات الفنية الخاصة بالهجوم أو الدفاع أو الهجوم المضاد والتي تؤدي بمهارة ودقة وسهولة في الحركة واقتصاد في الجهد المبذول مع الاستفادة من كل خطأ للمنافس وتحويله لصالح الملاكم " (٤٧ : ٩٥)

المهارات الأساسية في قيد الدراسة :

تتعدد المواقف التي يواجهها لاعب الملاكمة علي الحلقة في المنافسة وكلما امتلك الملاكم قدرا عاليا من الأداء الفني للمهارات الحركية التي تعلمها جيدا كلما كانت فرصته اكبر في الفوز بالمنافسة حيث يتفق كل من فرانك وبيتر **Frank & Peter** ١٩٩٩م ، دويج **Doug** ١٩٩٩م ، دانا **Danna** ٢٠٠٠م علي أن الجانب المهاري في الملاكمة يتكون من:

(١) وقفة الاستعداد **Fighting position**

(٢) التحركات **Movement**

(٣) اللكمات **Punches**

(٤) الدفاعات **Defenses**

(٥) مجموعات اللكم **Combinations**

(٩٨ : ٢٧ - ٣٥) (٩٧ : ٢٣ - ٦٩) (٩٦ : ٣٢ - ٧٧)

حيث أن المهارات الأساسية السابقة تمثل الدعائم الأساسية لبعض الدراسات مثل دراسة ضياء الدين العزب ١٩٩٠م ، و دراسة كمال عبد الجابر ٢٠٠٠م كذلك تأسس عليها إعداد إسماعيل حامد ، ضياء العزب ، ناجي إسماعيل ٢٠٠١م ، ٢٠٠٢م للبرنامج المهاري بمشروع مراكز تدريب الناشئين للملاكمة الهواة. (٤١) (٥٨) (٢١)

وسوف يلقي الباحث الضوء علي المهارات التي سوف يستخدمها في

الدراسة كالتالي:

١) وقفة الاستعداد Fighting Position .

يشير عبد الفتاح فتحى خضر ١٩٩٦م إلي أن وقفة الاستعداد تسمى بالوضع الابتدائي أو الأساسي الذي يشتق منه باقي المهارات الفنية في الملاكمة ولذا يحتل المرتبة الأولى من الاهتمام في الدروس التعليمية في الملاكمة قبل المهارات الاخرى.(٤٧ : ١٢٠)

ويضيف سامي محب حافظ ٢٠٠٦م أن وقفة الاستعداد هي الوضع الذي يمكن الملاكم من التحرك بسهولة ورشاقة بحيث يكون مع كل حركة وفي لحظة مستعدا لتسديد لكمة قوية أو تفادي لكمة خصمه بسرعة وهو بكامل اتزانه ويعمل الملاكم علي الاحتفاظ بهذه الوقفة سليمة دائما طوال اللعب حتى تكون عنه عادة ثابتة يعود إليها عقب قيامة بأي مهارة هجومية أو دفاعية ويجب أن يتوافر الاتزان والاسترخاء والرشاقة والتغطية عند أداء وقفة الاستعداد.(٣٨ : ١٠٨)

ويشير محمود عبده خليفة ٢٠٠٢م إلي أن لكل ملاكم خصائص تميزه عن غيره من النواحي المورفولوجية والبدنية والتي يجب علي المعلم مراعاتها عند بداية تعليم وقفة الاستعداد لتحقيق الحماية الكاملة لمعظم المناطق المصرح باللكم فيها كذلك إحساس الملاكم بالاتزان وتمكنه من الحركة علي الأمشاط بسهولة وبالزحف الخفيف حتي يتمكن من أداء المهارات المختلفة بسهولة أثناء المنافسة.(٧٧ : ١٩)

٢) التحركات Movements

يري كل من عبد الفتاح خضر ١٩٩٦م ، و إسماعيل حامد وآخرون ٢٠٠٢ م ، وحسام رفقي ١٩٩٣م ، وسامي محب حافظ ٢٠٠٦م ، دويج Doug ١٩٩٩م ، دانا Danna ٢٠٠٠م أن عملية إتقان الملاكم لحركات القدمين من الأسس الهامة في تعلم الملاكمة حيث تلعب سرعة حركات القدمين والقدرة علي تقدير المسافة أثناء تسديد اللكمات دورا هاما في تسديد اللكمات علي

الحلقة كما أن تبادل استخدام حركات القدمين ما بين الدفاع والهجوم تسهل علي الملاكم الانتقال علي الحلقة بسرعة واتزان وكذلك تعمل علي تشتيت انتباه المنافس ولا تعطي له الفرصة علي التفكير ويجب عدم المبالغة في أداء حركات القدمين علي الحلقة بل يجب أن تتصف الحركات بالاقتصادية في الجهد والاتزان والمحافظة علي وضع وقفة الاستعداد وتصنف التحركات إلي :

- التحرك للأمام
- التحرك للخلف
- التحرك جهة اليمين
- التحرك جهة اليسار
- التحرك في دائرة .

(٤٧ : ١٢٧) (٢٢ : ٨٨) (٣٠ : ٢٦٧) (٣٨ : ١١٥) (٩٧ : ٢٦) (٩٦ : ٥٠)

٣) اللكمات Punches

يوضح كل من محي الدين عابد ٢٠٠٣ ، وعبد الفتاح خضر ١٩٩٦م وصلاح السيد قادوس ١٩٩٣م أن اللكمات تؤدي دورا مميزا عن غيرها من الحركات الفنية أثناء الهجوم والهجوم المضاد أو تأمين الدفاع عند التحركات للخلف أو الجانبين وبواسطتها يمكن اكتساب النقط وتحقيق ما يسعى إليه الملاكم لانجاز خطته علي الحلقة خلال المباراة ، كما أن اللكمات علي اختلاف أنواعها تساهم بدرجة كبيرة في تنفيذ الواجبات الخطئية المناسبة لكل موقف . (٧٨ : ١١٨) (٤٧ : ١٣٠) (٤٠ : ٩٥)

ويشير كل من إسماعيل حامد وآخرون ٢٠٠٢م ، سامي محب حافظ ٢٠٠٦م إلي أن هناك تقسيم لأنواع اللكمات كل علي حدة كالتالي :

تنقسم من حيث الشكل إلي :

١- اللكمات الطويلة (اللكمات المستقيمة).

٢- اللكمات القصيرة (الجانبية والصاعدة).

تنقسم من حيث الهدف إلي :

٢- لكمات دفاعية.

١- لكمات هجومية.

تنقسم من حيث المحتوي إلي :

- ١- لكمات فردية.
- ٢- لكمات زوجية.
- ٣- مجموعة لكم.

تنقسم من حيث مكان التسديد إلي :

- ١- لكمات موجهة للرأس.
- ٢- لكمات موجهة للجذع. (٢٢ : ٩٥ - ١٢٦) (٣٨ : ١٢٠)

٤) الدفاعات. Defenses.

يشير صلاح السيد قادوس ١٩٩٣م إلى أن الدفاعات تعنى تلك الحركات التي يلجأ إليها الملاكم لكي يتفادي لكمات الخصم و يبتعد عن مدى تأثيرها بسرعة و بسهولة و بالقدر المناسب من الحركة و في التوقيت السليم. (٩٩ : ٤٠)

و يذكر عبد الفتاح فتحي خضر ١٩٩٦م بأنه هناك تقريبا اتفاق على

تقسيم وسائل الدفاع إلي :

١. دفاع باستخدام الذراعين.
٢. دفاع باستخدام الجذع.
٣. دفاع باستخدام القدمين. (٤٧ : ١٧٤)

ويضيف كلا من محي الدين عابد ٢٠٠٥م ، وإسماعيل حامد عثمان ١٩٩٧م إلى الوسائل السابقة للدفاع وسيلة دفاعية أخرى وهي استخدام اللكمات المستقيمة كوسيلة من وسائل الدفاع ويعرف الدفاع بأنه " قدرة الملاكم علي تفادي لكمات المنافس بحيث لا تصل إلي المنطقة المسموح باللكم فيها وذلك عن طريق مقابلة لكمات المنافس بحركات منسقة تشتت اللكمات الهجومية دون أن يفقد الملاكم المدافع موقف التحفز والاستعداد أو لاستئناف اللكم مرة أخرى. (٧٩ : ١٣٢) (٢٠ : ٢١-٢٢)

٥) مجموعات اللكم Combinations

يشير عبد الفتاح فتحي خضر ١٩٩٦م ، ضياء الدين محمد العزب ١٩٩٤م إلي أن اللكمات الفردية تستخدم في مباراة الملائمة بصورة نادرة إذا ما قورنت باللكمات الزوجية أو مجموعات اللكم الاخري وكقاعدة عامة يتحدد مزج اللكمات من لكمة لأخرى تبعا للسلوك الهجومى وهذا المزج ممكن أن يكون بتسديد لكمتين بذراع واحدة (لكمتين يسري) أو لكمتين بالذراع اليسري واليمني أو مجموعة لكم (تسديد من ثلاث إلي أربع لكمات) بتحديد تناوب الذراعين في التسديد ومن خلال عمليات التعليم والتدريب ينبغي مراعاة القواعد العلمية والقانونية بالنشاط الهجومى ووسائله كوحدة واحدة سواء في تعليم اللكمات الفردية وتحسينها من الحركة أو أثناء تعليم اللكمات المتكررة والزوجية ومجموعة اللكمات وتحسينها مع الاهتمام الشديد بوحدها في سلوك حركى موحد . (٤٧ : ١٦٧-١٦٩) (٤٢)

ويشير محمود عبده خليفة ٢٠٠٢م إلي انه لما كان هدف الملائم هو الحصول علي اكبر عدد من النقاط خلال المباراة فيجب عليه أن يعتمد علي مجموعات اللكم المكونة من لكمتين أو ثلاث لكمات علي الأكثر وذلك لان الفترة الزمنية المتاحة للقاضي للضغط علي الزر لا تستوعب أداء أكثر من مجموعة لكمية بسيطة من ٢ إلي ٣ لكمات حيث انه أثناء أداء مجموعة مكونة من لكمتين صحيحتين للمنطقة المصرح فيها باللكم بدون ارتكاب أي خطأ قانوني فسوف يحتسب للملائم نقطة واحدة ، وفي حاله أداء الملائم مجموعة لكم مكونة من ثلاث أو أربع أو خمس لكمات صحيحة متتالية وسريعة بدون ارتكاب خطأ فان نظام الكمبيوتر لن يستوعب تسجيل أكثر من نقطة واحدة للملائم وعلي ذلك فان التركيز علي المجموعات المكونة من لكمتين أو ثلاثة متنوعة يجب الاهتمام بتعلمها والتدريب عليها في برامج التعليم والتدريب . (٧٧ : ٢٦-٢٧)

الدراسات المرجعية :

تلعب الدراسات المرجعية دوراً هاماً وبارزاً في معاونة الباحثين على المضي قدماً في إتمام إجراءات أبحاثهم ، و في حدود البحث الحالي قام الباحث بمسح للدراسات المرجعية لموضوع البحث في العديد من المصادر والمتمثلة في رسائل الماجستير والدكتوراه والمجلات العلمية والدوريات والمؤتمرات العلمية بالإضافة إلى شبكة المعلومات الدولية وقد تناول تلك الدراسات من حيث (العنوان - الهدف - المنهج - العينة - أهم النتائج) ، حيث يتيح ذلك معرفة الإجراءات والوسائل التي استخدمت من قبل لحل المشكلات السابقة للبحث الحالي وتحديد ما سبق إتمامه وخاصة فيما يرتبط بالمشكلة المطلوب بحثها الأمر الذي يتيح الفرصة لتصميم البحث علي نحو أفضل ومن هذا المنطلق يمكن عرض ما أمكن التوصل إليه من دراسات عربية وأجنبية مرتبطة بموضوع البحث وترتيبها تصاعدياً من حيث تاريخ إجراءاتها من القديم إلى الحديث علي النحو التالي :

- الدراسات المرجعية العربية جدول رقم (١) .
- الدراسات المرجعية الأجنبية جدول رقم (٢) .
- التعليق على الدراسات المرجعية .
- أوجه الاستفادة من الدراسات المرجعية .

الدراسات المرجعية باللغة العربية :

جدول (٢)

الدراسات المرجعية باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١	فاطمة محمد قديفل ١٩٩٩م (٥٥)	أثر برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لطلبات كلية التربية الرياضية بالمعينا	١- التعرف على تأثير استخدام الفيديو والمعارف النظرية للقانون و٢- مقارنة بين استخدام كل من الفيديو والكمبيوتر وبين الطريقة المتبعة في التعليم	التجريبي	٤٠ ناشئ	ارتفاع نسبة التقدم في المستوى المهاري والمعرفي المجموعه التجريبية التي استخدمت الوسائل التكنولوجية في التعليم عن المجموعه الضابطة التي تعلمت بالطريقة المتبعة فاطمة استخدام جهاز ي الفيديو و الكمبيوتر فسي تعلم بعض مهارات كرة السلة وتعلم المعارف النظرية للقانون .
٢	مصطفى عبد القادر الجعالي ٢٠٠٠م (٨٠)	تنظيم منظومة الوسائط المتعددة وأثرها على تعليم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين	التعرف على أثر استخدام بعض الوسائط المتعددة على مهاراتي التمريض من أعلى والإرسال المواجه من أسفل في الكرة الطائرة لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.	التجريبي	٦٠ تلميذاً	أن نظام الوسائط المتعددة كان له فاعلية على اكتساب مهاراتي التمريض من أعلى والإرسال المواجه من أسفل مما يزيد من درجة استيعاب المهارة.
٣	منى محمد محمود ٢٠٠٠م (٨٣)	فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات المرجحة	التعرف على تأثير استخدام : - جهاز الكمبيوتر في رفع مستوى التحصيل المعرفي في كرة السلة بدرس التربية الرياضية . - جهاز الفيديو في تدريس مهارة وحدة تعليمية في كرة السلة بدرس التربية الرياضية	التجريبي	٥٠ طالب	- فاعلية استخدام الكمبيوتر في رفع مستوى التحصيل المعرفي في كرة السلة . - فاعلية استخدام الفيديو مع الشرح والنموذج على تعلم واكتساب المهارات الأساسية في كرة السلة.

تابع جدول (٢)

الدراسات المسابقة بالثقة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٤	مجدى حسن عطية ٢٠٠٠م (١١)	بناء مقياس دافعية الاجتاز لثلاثى المسارعة بجمهورية مصر العربية	بناء مقياس دافعية الاجتاز لثلاثى المسارعة بجمهورية مصر العربية	الوصفي	٢٢٢ ثلاثى	ان مقياس دافعية الاجتاز و يمكن الاعتماد عليه لما له من مستويات معيارية وأوصفت الدراسة باستخدامه عند اجتياز ثلاثى المسارعة
٥	أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠١م (١٣)	فاطية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١٠متر حواجز	التعرف على تأثير كل من برامج الوسائط المتعددة و برامج عرض الفيلد و برامج عرض الصور من خلال الكمبيوتر على تعلم مسابقة ١٠متر حواجز لطلبة كلية التربية الرياضية	التجريبي	٩٦ طالب	حققت برامج الوسائط المتعددة أعلى نتائج في تعلم مسابقة ١٠متر حواجز وجاء بعدها مباشرة نتائج التعلم من خلال برامج الفيلد و سجلت أقل النتائج للتعلم من خلال الصور النافذة بواسطة الكمبيوتر ، كما تفوقت نتائج استخدام الشرائح أساليب على طريقة الشرح النظري والنموذج العملي وهي الطريقة المتبعة
٦	أسامة أحمد عبد العزيز ٢٠٠١م (١٦)	اثر برنامج تعليمي باستخدام الفيديو مبنيا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين	- تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الفيديو مبنيا ودراسة أثره على المستوى المهاري والتحصي للمعرفي لمسابقة الوثب العالي - التعرف على آراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام الكمبيوتر	التجريبي	٢٠ طالب	استخدام برمجية الكمبيوتر كان أكثر تأثيرا على تعلم مسابقة الوثب العالي والتحصي المعرفي من البرنامج المتبع بالمدرسة (الشرح والنموذج) - فاعلية البرمجية التعليمية على آراء وانطباعات العينة

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٧	التبوي عبد الخالق إسماعيل ٢٠٠١م (٢٦)	تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط على تعلم مهارات رياضة الجباز	التعرف على تأثير استخدام الوسائط المتعددة من خلال الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجباز	التجريبي	طالب	أن التعلم بواسطة الحاسب الآلي متعدد الوسائط يودي الي نتائج أفضل في تعلم مهارات الجباز مقارنة بالطريقة التقليدية
٨	إيهاب فتحى زكى ٢٠٠١م (٢٨)	استخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على بعض المهارات الأساسية لدى المتعلمين في الملاحة	إعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة ومعرفة أثره على تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي والجانب الوجداني للمتعلمين في الملاحة	التجريبي	٤٠ ثلاثي	- استخدام أسلوب الوسائط المتعددة (فيديو - شرائح - صور) بعمارة المعلم ساهم إيجابيا في تعلم مهارات الملاحة . تفوق نتائج استخدام الوسائط المتعددة على الطريقة المتبعة في تعلم مهارات الملاحة
٩	حلال فريد عزت ٢٠٠٢م (٣١)	تأثير برنامج مقرر باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الورد لطلاب كلية التربية الرياضية	- التعرف على تأثير البرنامج المقترح استخدامه عن طريق الكمبيوتر على تعلم مهارات الورد ، والمقارنة بتسائج مستوى المتعلمين الطلاب لكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة	التجريبي	٦٠ طالب	تفوق الطلاب الذين استخدموا البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الكمبيوتر عن طلاب المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة المتبعة مع وصول طلاب المجموعة التجريبية للأداء الأمثل في حين لم يصل طلاب المجموعة الضابطة للأداء الأمثل للمهارات

تابع جدول (٢)

الدراسات المسبقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	النتائج	العينة	النتائج
١٠	علي مصطفي طه ٢٠٠٢م (٥٢)	بناء اختبار معرفي في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية (شعبة تعليم) الرياضية	- بناء اختبار معرفي في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية للبين بالهرم - وضع معايير ثانية T - Score مقابلة لدرجات الاختبار المعرفي في الكرة الطائرة.	الوصفي	طالب (٣٥٠)	- بناء اختبار معرفي في الكرة الطائرة لطلاب شعبة التعليم بكلية التربية الرياضية - تم وضع معايير ثانية T - Score مقابلة لدرجات الاختبار المعرفي في الكرة الطائرة
١١	محمود عبيد خليفة ٢٠٠٢م (٧٧)	تأثير استخدام أساليب من أساليب التدريس على بعض المهارات الأساسية والصفات البدنية للمبتدئين في الملاكمة	- تصميم برنامج تعليمي للمهارات الأساسية والصفات البدنية لمقرر رياضة الملاكمة لطلاب الصف الأول - التعرف على تأثير استخدام أساليب التدريس على تعلم مهارات الملاكمة وعلى تنمية الصفات البدنية	التجريبي	طالب (٦٠)	- تفوق المجموعة التجريبية الأولى على مجموعتي (التبادل والضابطة) كما تفوقت مجموعة التبادل على الضابطة في المستوي المهاري والمهارات الهجومية والدفاعية ومجموعة اللكم
١٢	سامي محب حافظ ٢٠٠٣م (٣٧)	بناء مقياس لادافية الاجاز لدي لاعبي الملاكمة	بناء مستويات معيارية لمقياس دافعية الاجاز لدي لاعبي الملاكمة	الوصفي	(١٥٠) لاعبة	- بناء مقياس دافعية الاجاز للاعبين الملاكمة - تم وضع مستويات معيارية لمقياس دافعية الاجاز للاعبين الملاكمة

تابع جدول (٢)

الدراسات المسبقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٣	محمد ز غول و محمد علي وهاني عبد المنعم	تصميم و إنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهير ميديا و اثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس نظلية كلية التربية الرياضية بطنطا	تصميم و إنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية في مهارات ضرب الكرة بالرأس في كرة القم معدة بتقنية الهير ميديا و التعرف على اثرها على كل من التحصيل المعرف و مستوى التعلم و الأداء المهاري و الانطباعات الرجائية لدى طلبة كلية التربية الرياضية	التجريبي	(١٦١) طالب	برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهير ميديا ساهمت بطريقة أكثر ايجابية في تحسين مستوى التعلم ومستوى الأداء المهاري و التحصيل المعرفي لمهارات ضرب الكرة بالرأس و تحقيق الجانب الرجائي المطلوب
١٤	أحمد حسن رضا ٢٠٠٣ م (١٠)	وضع برنامج لبعض المهارات الأساسية لمبتدئين في الملاكمة باستخدام الكمبيوتر	وضع برنامج تعليمي مقترح باستخدام الكمبيوتر لبعض المهارات الأساسية في رياضة الملاكمة و التعرف على تأثيره على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الملاكمة	التجريبي	(٢٠) طالب	- برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على تحسين مستوى أداء المهارات قيد الدراسة من الطريقة التقليدية مما يدل على فاعلية البرنامج المقترح
١٥	محمد محمود و مصطفى الجبلاني ٢٠٠٣ م (٧٢)	تأثير استخدام أسلوب الهير ميديا على تعلم مهارتي التصويب و ضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين في كرة القم	التعرف على مدى فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام الكمبيوتر و تأثيره على تعلم مهارتي التصويب و ضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين	التجريبي	(٤٠) لاصب	- ضرورة استخدام أسلوب الهير ميديا لتعليم مبتدئي كرة القم - تصميم مجموعة من البرامج باستخدام أسلوب الهير ميديا تهدف إلى تعلم كل المهارات الأساسية للعبة كرة القم

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٦	صفان مصطفى وهشام محمد ٢٠٠٣م (٤٨)	أثر برنامج تعليمي باستخدام الرسم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي على تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية	تصميم برنامج تعليمي للصف الخامس الابتدائي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي في بعض المهارات الحركية في الكرة الطائرة ، في كرة السلة و الوثب الطويل	التجريبي	(٣٠) تلميذ	- ضرورة استخدام أسلوب الهير ميديا لتعليم مبتدي كرة القدم - تصميم مجموعة من البرامج باستخدام الهير ميديا تهدف إلى تعلم كل المهارات الأساسية للعبة كرة القدم
١٧	إبراهيم إبراهيم عظيم ٢٠٠٤م (١)	بناء اختبار معرفي في رياضة الملاحة لطلاب كلية التربية الرياضية	- تصميم اختبار معرفي لقياس الجوانب المعرفية في رياضة الملاحة . - وضع مستويات معيارية للاستفادة منها في تحديد مستوى المعرفة في رياضة الملاحة .	الوصفي	(٢٠٠) طالب	- بناء اختبار معرفي يقيس الجوانب المعرفية في رياضة الملاحة لطلاب كليات التربية الرياضية وقتا للأحسن العلمية لبناء الاختبارات المعرفية - وضع مستويات معيارية للاختبار المعرفي ويمكن من خلالها التعرف على مستوى طلاب تخصص الملاحة .
١٨	إجلال علي حسن جبر ٢٠٠٤م (٩)	استخدام الوسائط الفائقة كوسيلة لتعليم مهارة الضربة المساحة في الكرة الطائرة	تأثير التعلم باستخدام الوسائط الفائقة على تحسين الصفات البدنية الخاصة بالضربة المساحة في الكرة الطائرة. الكرة الطائرة. تأثير التعلم باستخدام الوسائط الفائقة في تعلم مهارة الضربة المساحة في الكرة الطائرة.	التجريبي	(٢٨) طالبة	- التعلم باستخدام الوسائط الفائقة أدى إلى تحسين الصفات البدنية الخاصة بالضربة المساحة في الكرة الطائرة. - التعلم باستخدام الوسائط الفائقة أدى إلى تحسين مهارة الضربة المساحة في الكرة الطائرة

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١٩	محمد أحمد فتحي جزر ٢٠٠٤م (١٦٢)	تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة	تصميم برنامج تعليمي باستخدام الرقمية واختبار معرفي لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة والتعرف على تأثير البرنامج المقترح على مستوى الأداء والتحصيل المعرفي للطلاب	التجريبي	(٢٠) طالب	فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة الرقمية على التحصيل المعرفي ومستوى أداء بعض مهارات الكرة الطائرة.
٢٠	أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠٥م (١٤)	فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإحسان الرقسي في مسابقات البيسبان والمضمار	التعرف على فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإحجاز الرقسي في مسابقات الوثب العالي ورسي الريمج والوثب الثلاثي وسباق عدو ١١٠ متر حواجز	التجريبي	(٣٠) طالب	فاعلية الوسائط الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإحجاز الرقسي في مسابقات الوثب العالي ورسي الريمج والوثب الثلاثي وسباق عدو ١١٠ متر حواجز.
٢١	فاطمة أحمد حسن بسبوتني ٢٠٠٥م (٥٤)	تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة المنفردة من خلال الحاسب الآلي على بعض مهارات كرة السلة	تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة المنفردة من خلال الحاسب الآلي ومعرفة تأثيره على جوانب تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى طالبات القرية الثالثة شعبه التدريس بكلية التربية الرياضية بطانطا	التجريبي	(١٠) طالبة	تحسن القياس البعدي لمصالح المجموعة الضابطة والمجموعات التجريبية الثلاثة في التحصيل المعرفي والمهارى - استخدام الوسائط التعليمية المنفردة من خلال الحاسب الآلي له تأثير إيجابي على أداء وإنتاجات أقران مجموعات البحث

تابع جدول (٢)

الدراسات السابقة باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
٢٢	محمد بدر الدين صالح الجندى ٢٠٠٦م (٦٤)	تصميم برنامج الحاسب الآلى (الكمبيوتر) لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية	تصميم برنامج الحاسب الآلى (الكمبيوتر) لتعليم بعض مهارات منهاج التربية الرياضية. التعرف على تأثير البرنامج التعليمى باستخدام (الكمبيوتر) على المستوى المهارى للمجموعة التجريبية.	التجريبي	٢٨ (٧٨) تلميذ	زيادة في معدلات التحسن في مستوى الأداء للمجموعة التجريبية التى طبق عليها البرنامج التعليمى المصمم بالكمبيوتر بنسبة أفضل من المجموعة الضابطة.
٢٣	احمد طلعت أبو زيد ٢٠٠٧م (١٢)	تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على التحصيل المعرفى ومستوى المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية	هدف البحث إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على التحصيل المعرفى ومستوى المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية	التجريبي	٤٠ (٤٠) تلميذ	تفوق المجموعة التجريبية التى تم التحديس لها بالبرنامج التعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على التحصيل المعرفى ومستوى المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل أمامى مواجه - التمزيق من أعلى للأمام - التمزيق من أسفل باليدين معا) .

جدول (٣)

الدراسات المرجعية باللغة الإنجليزية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج
١	Soucie & Katz ١٩٩٢ م (١١٢)	فعالية برنامج تدريبي في الكرة الطائرة باستخدام الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية السنين وخططون الرياضية السنين وخططون لممارسة الكرة الطائرة	- تصميم برنامج تدريبي في الكرة الطائرة باستخدام الحاسب الآلي - التعرف على تأثير استخدام الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية السنين وخططون لممارسة الكرة الطائرة	التجريبي	٥٠ طالب	البرنامج التدريبي المقترح باستخدام الحاسب الآلي له تأثير فعال و بنسبة أكبر على كلا من المستوى المعرفي و المهاري تنمية الاتجاهات لدى الطلاب عينة البحث
٢	Alvarez Francisco ١٩٩٢ م (٩٢)	أثر استخدام برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس إجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس	التعرف على فاعلية استخدام برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس القوائم وإجراءات التسجيل والمصطلحات المرتبطة مع مباراة التنس في البيئة المدرسية مقارنة بالشرح التقليدي في التدريس ، ومقارنة سلوك الطلاب نحو طريقة الشرح في مجموعة الكمبيوتر والمجموعة الضابطة	التجريبي	(٢٨) طالب	استخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على تعلم إجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس من استخدام طريقة الشرح التقليدية مما يدل على فاعليته
٣	Carlson ١٩٩٢ م (٩٥)	تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة التفاعلية	أثر النوع في تصميم برامج الرسائل المتعدد التفاعلية في تعليم معلم المرحلة الابتدائية	التجريبي	(٥٣) طالب معلم	- درجات مهارات الملاحظة كانت عالية بدرجة كبيرة عند المزارجة بين نمط التعلم وتعليم التعلم. - رضا المتعلمين بالتعلم واتجاهاتهم نحو التعلم كان أفضل بالنسبة لنمط التعلم. - الطلاب في التعلم الفردي أكثر اقتناعا بأنهم كان يتحكمون في خطوات تعلمهم في نتائج التعلم.

تابع جدول (٣)
الدراسات المرجعية باللغة الإنجليزية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	النتائج	العينة	النتائج
٤	Bai weidong ١٩٩٥م (٩٤)	تصميم برنامج لتقييم التعليم التفاضلي باستخدام الحاسب الآلي (أسلوب المحاكاة) في التربية الرياضية	تصميم برنامج حاسب آلي لتقييم التعليم التفاضلي باستخدام أسلوب المحاكاة في تنمية المهارات التدرسية لمدرسي التربية الرياضية	التجريبي	٩٢ مدرس تربية رياضية	استخدام برنامج الحاسب الآلي الذي تم تصميمه بأسلوب المحاكاة يؤثر تأثيراً إيجابياً على المهارات التدرسية لدى مدرسي التربية الرياضية
٥	Hillier & Wilkinson ١٩٩٧م (١٠١)	أثر استخدام برنامج كمبيوتر لكرة الطائرة على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا	الكشف عن مستوى أداء مهارات الكرة الطائرة باستخدام إستراتيجية استخدام CD-ROM الكرة الطائرة	التجريبي	(٦٩) طالبة	استخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيراً على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا للكرة الطائرة من استخدام الطريقة التقليدية
٦	Wilkinson et al ١٩٩٩م (١١٥)	تأثير استخدام برنامج حاسب آلي في الكرة الطائرة على مستوى الأداء المهاري لطالبات المرحلة الثانوية	التعرف على تأثير استخدام برنامج حاسب آلي على الأداء المهاري لبعض المهارات في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل ، التمديد من أعلى ، التمديد من أسفل) لطالبات المرحلة الثانوية	التجريبي	(١٩) طالبة	استخدام البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي (CD) له تأثير وافيح على مستوى أداء الطالبات عينة البحث في بعض المهارات في الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل التمديد من أعلى - التمديد من أسفل) كما أم له تأثير على التواحي المعرفية الخاصة بالعبة
٧	Pad field &Others ٢٠٠٠م (١٠٧)	إبرك الطالب لاستخدام مهارات برامج الكمبيوتر في التربية الرياضية	الكشف عن مدى إدراك وملاحظة الطلاب لبرامج الكمبيوتر في التربية	التجريبي	(٢٣) طالبة	الرسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة أكثر فاعلية للتعليم بالنسبة للتربية الرياضية و على المتعلمين والمعلمين أن يضعوا في الاعتبار هذا الهدف

التعليق على الدراسات المرجعية :

يتضح من العرض السابق للدراسات المرجعية التي تم تناولها أنها أجريت في الفترة من عام ١٩٩٢م إلى عام ٢٠٠٧م، وقد بلغت عددها (٣٠) دراسة منها:

أولا (٥) خمسة دراسات مرتبطة برياضة الملاكمة:

في حدود علم الباحث لا توجد دراسات تناولت تصميم وإنتاج برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية ومعرفة تأثيره علي الدافعية والتحصيل المعرفي في مجال الملاكمة ويتضح من تحليل بيانات الدراسات المرتبطة بمجال الملاكمة والتي تم الاستعانة بها أن الباحث قد استفاد منها في توجيه الدراسة الحالية من حيث النقاط التالية :

(١) من حيث الهدف:

استهدفت هذه الدراسات التعرف علي أثر استخدام احد المتغيرات التجريبية علي تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الملاكمة ، كما في دراسة إيهاب زكي ٢٠٠١م حيث استخدم منظومة الوسائط التعليمية ، ودراسة محمود خلفية ٢٠٠٢م حيث استخدم أسلوبين من أساليب التدريس والطريقة التقليدية ، ودراسة احمد رخا ٢٠٠٣م حيث استخدم الحاسب الآلي لتعليم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين وتنمية بعض الصفات البدنية الخاصة للمبتدئين في الملاكمة ، ودراسة سامي حافظ ٢٠٠٣م حيث بني مقياس لدافعية الانجاز في الملاكمة ودراسة إبراهيم غنيم ٢٠٠٤م حيث صمم اختبار معرفي في الملاكمة مما أفاد الباحث في تحديد أهداف هذه الدراسة . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

(٢) من حيث المنهج المستخدم:

اتفقت هذه الدراسات علي استخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج المستخدمة لمثل هذه الدراسات، وقد اختلفت التصميمات التجريبية

المستخدمة في تلك الدراسات حيث استخدم إيهاب زكي ٢٠٠١م و أحمد رخا ٢٠٠٣م المهج التجريبي بتصميم مجموعتين احدهما تجريبية الاخرى ضابطة ، واستخدم محمود خلفية ٢٠٠٢م التصميم التجريبي لمجموعتين تجريبيتين والثالثة ضابطة ، بينما استخدم سامي حافظ ٢٠٠٣م و إبراهيم غنيم ٢٠٠٤م المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة البحث وهذا أفاد الباحث في استخدام المنهج التجريبي والوصفي في دراسته . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

٣) من حيث عينة البحث:

تراوح حجم العينة في الدراسات المرتبطة بمجال الملاكمة من (٢٠) إلى (٢٠٠) فرد حيث بلغ حجم العينة في دراسة كل من إيهاب زكي ٢٠٠١م ودراسة محمود خلفية ٢٠٠٢م (٦٠) طالب ، ودراسة احمد رخا ٢٠٠٣م (٢٠) طالب وأجريت تلك الدراسات علي المبتدئين من طلبة كليات التربية الرياضية في الملاكمة ، بينما دراسة سامي حافظ ٢٠٠٣م و إبراهيم غنيم ٢٠٠٤م (٢٠٠) طالب مما أفاد الباحث في اختيار العينة من طلبة الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

٤) من حيث أهم النتائج:

اتفقت دراسة كل من إيهاب زكي ٢٠٠١م و محمود خلفية ٢٠٠٢م وأحمد رخا ٢٠٠٣م علي تفوق المتغير التجريبي علي الطريقة التقليدية في تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في الملاكمة ، وأكدت دراسة سامي حافظ ٢٠٠٣م علي أهمية قياس الدافعية في رياضة الملاكمة وأكدت دراسة إبراهيم غنيم ٢٠٠٤م علي أهمية الجوانب المعرفية في رياضة الملاكمة . (٢٨) (٧٧) (١٠) (٣٧) (١)

ثانيا (٢٥) خمسة وعشرون دراسة مرتبطة بأنشطة رياضية و ألعاب أخري
وبعض المعارف النظرية في مجال التعليم والتعلم الحركي .

وقد استفاد الباحث من الاطلاع علي هذه الدراسات وتحليلها في توجيه
الدراسة التالية إلي النقاط التالية :

١- من حيث الهدف:

استهدفت هذه الدراسات التعرف علي أثر استخدام أحد المتغيرات
التجريبية علي تعلم بعض المهارات الأساسية في الرياضيات والألعاب المختلفة
كما في دراسة **Alvares & Francisco** ١٩٩٢م حيث استخدمت برنامج
كمبيوتر تعليمي في تدريس القوانين وإجراءات التسجيل والمصطلحات المرتبطة
مع مباراة التنس ، ودراسة **Hillier & Wilkinson** ١٩٩٧م حيث استخدمت
برنامج كمبيوتر لكرة الطائرة لتحسين مستوى أداء الطالبات ودراسة فاطمة
فيلفل ١٩٩٩م حيث استخدمت الوسائط المتعددة في تعلم بعض مهارات كرة
السلة ، ودراسة مني محمد محمود ٢٠٠٠م حيث استخدمت جهاز الكمبيوتر في
تعليم المعارف النظرية - قانون كرة السلة - وجهاز الفيديو في تعليم بعض
مهارات كرة السلة وكذلك مقارنة استخدام الوسائل التكنولوجية (الكمبيوتر
والفيديو) بالطريقة التقليدية ، ودراسة أسامة عبد العزيز ٢٠٠١م حيث استخدم
برنامج تعليمي معد بتقنية الهبرميديا لتعليم الوثب العالي ودراسة النبوي سلامة
٢٠٠١م حيث استخدم الكمبيوتر متعدد الوسائط لتعليم بعض مهارات رياضة
الجمباز، ودراسة خالد فريد عزت ٢٠٠٢م حيث استخدم الكمبيوتر لتعليم بعض
مهارات الجودو ودراسة محمد جزر ٢٠٠٤م حيث استخدم الكمبيوتر في رفع
مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات في الكرة الطائرة ، ودراسة
محمد بدر الدين ٢٠٠٦م حيث استخدم الكمبيوتر لتعليم بعض مهارات منهاج
التربية الرياضية ودراسة احمد أبو زيد ٢٠٠٧م استخدم الوسائط المتعددة في رفع
التحصيل المعرفي ومستوى المهارات الأساسية في الكرة الطائرة .

بينما استهدفت دراسات أخرى تعلم بعض المعارف النظرية في مجال التربية الرياضية كما في دراسة **Carlson** ١٩٩٢م حيث استخدم الوسائل المتعدد التفاعلية في إعداد معلم المرحلة الابتدائية ، ودراسة **Alvares & Francisco** ١٩٩٢م حيث استخدم برنامج كمبيوتر تعليمي في تدريس القوانين وإجراءات التسجيل والمصطلحات في التنس ، ودراسة **Pad field & Others** ٢٠٠٠م حيث هدفت الدراسة إلي مدي إدراك الطلاب للكمبيوتر في التربية الرياضية ، ودراسة **احمد حسين** ٢٠٠٥م حيث هدفت الدراسة إلي فاعلية برنامج الوسائل الفائقة على التحصيل المعرفي ومستوى الإنجاز الرقمي في مسابقات الميدان والمضمار مما أفاد الباحث في تحديد أهداف هذه الدراسة .
(٩٥) (٩٢) (١٠٧) (١٤)

٢- من حيث المنهج المستخدم:

اتفقت جميع الدراسات علي إستخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج المستخدمة لمثل هذه الدراسات ، وقد اختلفت التصميمات التجريبية المستخدمة في تلك الدراسات فقد استخدم المنهج التجريبي ذو التصميم القبلي البعدي لمجموعة واحدة كما في دراسة **Pad field & Others** ٢٠٠٠م واستخدم المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين أحدهما تجريبية الأخرى ضابطة كلاً من **Alvares & Francisco** ١٩٩٢م ، **Soucie & Katz** ١٩٩٢م **Bai weidong** ١٩٩٥م ودراسة **أحمد رخا** ٢٠٠٣م ، ودراسة **محمد علي ومصطفى عبد القادر** ٢٠٠٣م ، ودراسة **عثمان مصطفى وهشام محمد** ٢٠٠٣م ودراسة **إجلال جبر** ٢٠٠٤م ، ودراسة **محمد جزر** ٢٠٠٤م ودراسة **أحمد حسين** ٢٠٠٥م ، ودراسة **فاطمة بيسوني** ٢٠٠٥ ، ودراسة **محمد بدر الدين** ٢٠٠٦م ودراسة **احمد طلعت** ٢٠٠٧م ، مما أفاد الباحث في استخدام المنهج التجريبي في دراسته . (١٠٧) (٩٢) (١١٢) (٩٤) (١٠) (٧٢) (٤٨) (٦) (٦٢) (١٤) (٥٤)
(٦٤) (١٢)

٣- من حيث عينة البحث:

تراوح حجم العينة في الدراسات المرتبطة بالأنشطة الرياضية والألعاب الاخرى وبعض المعارف النظرية في مجال التعليم والتعلم الحركي من (٢٠) إلي (٢٠٠) فردا وقد تمثلت العينة في هذه الدراسات من اللاعبين والمعلمين والطلاب في مراحل التعليم المختلفة .

فقد استخدمت عينة اللاعبين كما في دراسة محمد علي ومصطفى عبد القادر ٢٠٠٣م وبلغ حجم العينة (٤٠) لاعب ، بينما استخدمت عينة التلاميذ في التعليم الأساسي كلا من مصطفى الجيلاني ٢٠٠٠م ، النبوي سلامة ٢٠٠١م عثمان مصطفى وهشام محمد ٢٠٠٣م محمد بدر الدين ٢٠٠٦م واحمد طلعت ٢٠٠٧م وتراوح حجم العينة من (٢٨) إلي (٦٠) تلميذا .

(٧٢) (٨٠) (٢٦) (٤٨) (٦٤) (١٢)

كما استخدم كلا من أحمد عبد الفتاح ٢٠٠١م ، خالد فريد ٢٠٠٢م محمد سعد ومحمد علي وهاني عبد المنعم ٢٠٠٣م ، محمد جزر ٢٠٠٤م وفاطمة بسيوني ٢٠٠٥م عينة من طلاب كليات التربية الرياضية وتراوح حجم العينة من (٢٠) إلي (٦٦) طالب ، مما أفاد الباحث في اختيار العينة من طلبة كلية التربية الرياضية بدمياط .

(١٣) (٣١) (٦٨) (٦٢) (٥٤)

٤- من حيث أهم النتائج:

اتفق معظم هذه الدراسات علي تفوق المتغير التجريبي علي الطرق التقليدية في تعلم المهارات الأساسية في الأنشطة الرياضية المختلفة والمعارف النظرية في مجال التعليم والتعلم الحركي.