أثر أستخدام برمجية تعليمية على التحصيل المعرفى لمقرر الألعاب الصغيرة ورياضات المضرب لطلاب كلية التربية الرياضية

*أ.م.د/ طارق محمد خليل الجمال

المقدمة ومشكلة البحث :

تسعى دول العالم أجمع – المتقدم منها والنامي – إلى تطوير مظاهر العيش فيها وإذكاء روح النمو الشامل بين الأفراد والجماعات من مواطنيها وتوطيد اتصالها بما يعيشه العالم من تغيرات متسارعة وهذا يتطلب اللهاث في طلب العلم على اعتبار أن طلب العلم فريضة ، وفي الأخذ بأسباب التطبيقات العلمية ، وهو امتداد للفريضة، وفي إشاعة الروح العلمية بأبعادها النظرية والتكنولوجية ، وهي سنة تتوارثها أجيال الأمم ، وأمر تفرضه الثورة العلمية والتكنولوجية (٣٥ : ١٦١)

فلقد أصبحت الحضارة الإنسانية تتسم بالتغيير السريع المتلاحق فى المعارف وأزدياد تطبيقاتها التكنولوجية كما ونوعا مما نتج عنه تغير فى معايير تقييم المجتمعات وفقا لمدى الأرتقاء التكنولوجى والمعلوماتى وعلم المستقبل للتحول من مجتمعات هامشية الى مجتمعات منتجة متحررة من الملكية الفكرية عن طريق التأكد على مستويات الأتقان ومعايير الجودة التعليمية والتوظيف الجيد للتكنولوجيا .

ويعتبر التعليم مشروعا أنسانيا يهدف الى مساعدة المتعلمين على التعلم ، وهو عبارة عن مجموعة من الأحداث المؤثرة فى المتعلم بطريقة ما تسهل عملية التعلم ، وهذه الأحداث على شكل مواد مطبوعة أو مسجلة أو منطوقة أو بأى شكل مدعوما بعمليات داخلية فى المتعلم .

كما يتضمن التعليم مجموعة من النشاطات والقرارات فى الموقف التعليمة والتى يتخذها فى العادة المعلم أو المتعلم ، أضافة الى كونه علما يهتم بدراسة طرق التعليم وتقنياته ، وبأشكال تنظيم مواقف التعلم التى يتفاعل معها المتعلمون وصولا للأهداف المنشودة . (١٣ : ١٨)

إن التعليم اليوم يكتسب أهمية أكثر من أي وقت مضى ، نظراً للتطور السريع الذي شهده ويشهده العالم في مجالات الحياة المختلفة وما رافق ذلك من انجازات نتجت من محاولات الإنسان الجادة في الكشف عن الجديد في العلوم وقد نجحت في تحقيق الكثير من الانجازات العلمية ، حيث

نجد أن الاكتشافات والاختراعات والابداعات العلمية قد مهدت لتطورات علمية وتكنولوجية شاملة لمجالات الحياة المختلفة في العالم المعاصر (٢ : ١٣٨)

وصاحب تلك التطورات العلمية والتكنولوجية نمو سريع في المعرفة العلمية شملت كل المجالات الحياتية وخصوصاً في مجال العلوم الطبيعية حيث بلغ النمو في المعرفة العلمية في عصرنا الراهن مدى واسع مكن المهتمين من أن يطلقوا على هذا العصر عصر الانفجار المعرفي ، ولهذا فإننا نقف أمام تراكمات معرفية هائلة وضخمة في العلوم الطبيعية وهذه التراكمات ليست ثابتة بل أنها تتصف بالتغيير والتطور بشكل متسارع ومستمر. (٤٣ : ٣٨٢)

وأمام هذا النمو السريع والمستمر للمعرفة العلمية يواجه التربويون تحديات صعبة وخاصة فيما يتعلق بإعداد المناهج وتطبيقها فالمناهج الحالية تزخر بكم هائل من المعارف العلمية ويفتقر محتواها إلى الترابط والتنظيم والترتيب الأمر الذي يؤثر سلباً على مدى الاستفادة منه في الوصول إلى الأهداف المنشودة.

ونظراً لما تشهده مجالات التعليم والتعلم من تطورات سريعة متلاحقة واستخدام التقنيات الحديثة التي أدت إلي تغير مفهوم التربية الحديثة ، وفي ظل الثورة العلمية والتكنولوجية الهائلة وكون التربية بصفة عامة وعملية التعليم والتعلم بصفة خاصة ليست بمنأى عن هذه التغيرات العالمية المتلاحقة في عالم المعلوماتية أصبح علينا السعي إلي تطوير التعليم بالإعتماد علي تكنولوجيا التعليم لتقديم المعلومات وتنمية المهارات بطريقة فعالة وحديثة ، فضلاً عن قدرة التقنيات الحديثة علي توفير بيئة تعليم قوية ومرنة مما يؤدي الي الإرتقاء بالتعليم والتعلم كي نجعل نظامنا التعليمي يواكب مجتمعات المعرفة والمعلوماتية ، ليساهم هذا النظام ليس فقط في أن يكون مستهلكًا للمعلوماتية بل ومصنعاً لها ، حيث أن تكنولوجيا التعليم ليست مجرد طريقة لتقديم المواد التعليمية ، ولكنها تطورها يتماشي مع تطور العصر لتقديم طريقة فعالة فى العملية التعليمية . (٣٧ : ٢٢)

فلقد أصبح الحاسب الآلي ضروريا فى حياتنا ومانشاهده من تطور هائل وسريع فى تكنولوجيا المعلومات ماهو الا دليل على أهمية استخدامه ، وإذ لم يعد هناك حقل من حقول المعرفة الإ والحاسب الآلي يلعب الدور الأكبر فيه وليس من شك أن الحاسب الآلي قد نال حظا وافرا من الأهتمام بين المتخصصين وغير المتخصصين وبين المنظرين وبين المطبقين ، بين العلماء و المربين أصحاب

الفلسفات المختلفة وبين المنفذين فى قطاع التعليم الرسمى ولعل مرد ذلك الإهتمام أن الحاسب الآلي بأشكاله المختلفة وإشكالياته قد غزا كل بيت عن رضا أهله او بالقصر ، وفى كافة شئون حياة الناس الخاصة والعامة ، مما يتطلب توافر حد أدنى من المعرفة لكل فرد ، تحدده أساليب أستهلاكه للألات الكمبيوترية وأسباب أستهلاكه لها ومداه ، والمتغيرات المجتمعية من حوله فى هذا المجال ، ودعا ذلك دول العالم المتقدم أن تعالج مصطلحا جديدا هو الأمية الكمبيويرية . (١٠ : ٤١)

ويعد إستخدام الحاسب الآلي فى عمليتى التعليم والتعلم من أحدث المجالات التى أقتحمها الحاسب الآلي ومن المعروف أن المتعلمين والمعلمين يقومون بالبحث عن وسائل تعينهم على أداء وظائفهم وأهدافهم التعليمية من أجل الوصول الى تعليم أفضل ورغم تعدد هذه الوسائل وتنوعها فإن كل وسيلة تخدم هدفا محدداوقد تكون هذه الوسائل معقدة فى تركيبها وأستخدامها فى بعض الأحيان كما أنها مرتفعة الثمن مما أدى الى أحجام الكثير من المؤسسات التعليمية على شرائها وأستخدامها . (٣ : ٩)

ولقد أثبتت التجارب أن الحاسب الآلي يعتبر قوة حفز هائلة للدارس ويحرص المحاضرون على استثمار هذه الخاصية إلى أقصى حد ، وخاصة في مجال بعض المواد التي كانت تعتبر في الماضي مواد صعبة أو بها درجات صعوبة ومعقدة فى الأداء مثل بعض المهارات لبعض الأنشطة الرياضية بفروعها ومستوياتها المختلفة.

لذا يحقق الحاسب الآلي الكثير من الاتجاهات التربوية البناءة مثل التعليم عن طريق الاستكشاف ، فالتعلم من خلال المشاهدة والاستكشاف من الأمور التي تدعمها فلسفة التعليم في عصرنا الحالي ، ولا شك أن الفضول والرغبة في الاستكشاف تحفز القدرة للتعلم المتجدد .

لذا يدرك جميع رجال التربية الأهمية الكبيرة لمهارات حل المشكلات ، ولذلك يركزون في عملهم على إتاحة الفرصة للطلاب لاكتساب هذه المهارات التي تساعد الطلاب على التفكير المنطقي بما يتيح لهم تناول المواقف بأسلوب إبداعي ، ويؤكد الباحثون التربويون على أهمية هذه المهارات كمهارات أساسية لمواجهة مطالب الحياة العملية ، وفي هذا المجال تبدو أهمية الحاسب الآلي واضحة (١١ : ٢٨)

ومن أجل تحسين فعالية العملية التعليمية طور الإنسان العديد من الأدوات المختلفة المستخدمة في إيصال المعلومات للمتعلمين هذه الأدوات تنوعت وتطورت على مر العصور، وأهم هذه الأدوات هي

تلك الأدوات المستخدمة في تقنيات عرض الصوت والصورة والنص والأفلام والتي تعرف بالوسائط المتعددة ، كما وأحدث وجود الحاسب الآلي ثورة نوعية في القدرة على التعامل مع هذه التقنيات، وتم إنتاج برامج عديدة لتسهيل القدرة على استخدام هذه الوسائل وتزداد أهمية الحاسب الآلي في قدرة عتاده (من معالجات وذاكرة وأقراص صلبة وأقراص مدمجة ورقمية) على تخزين ومعالجة واسترجاع تقنيات عرض الصوت والصورة والنص والأفلام بشكل سريع وممتع الأمر الذي يزيد من متعة التعامل مع هذه التقنيات. بالأضافة إلى الميزات التي تحتويها هذه التقنيات كالسرعة والأمان والخصوصية وقلة التكلفة النسبية للمستخدمين بالإضافة إلى المتعة في الاستخدام . (١٦ : ١٨)

وقد أدى ظهور إمكانات إحداث التزاوج بين الفيديو والحاسب الآلي، إلى حدوث طفرة هائلة في مجال تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة وعرضها من خلال الحاسب الآلي والوسائل الإلكترونية، فمن خلال التعرف على طبيعة بيئة التعلم اللازمة لإستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة في التعليم، وكذلك طبيعة الفئة المستهدفة من المتعلمين وأيضا تحديد الحد الأدنى لعدد الوسائل المستخدمة في بناء برامج الوسائط المتعددة وإمكانية توظيفها عند تصميم هذه البرامج كلما ساعد ذلك علي التميز في تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة بصورة أفضل.(٣٩ : ٣٦)

وفي هذا الإطار انتقلت وظيفة عضوهيئة التدريس من دوره التقليدي في التلقين إلى أن أصبح له وظائف جديدة يحتاج لأدائها وإلى خبرات جديدة في إعداده لكي يتمشى مع التطور التكنولوجي ولذلك أصبح يشار إلى عضوهيئة التدريس أحيانا على أنه رجل التربية التكنولوجي الذي يستخدم جميع وسائل التقنية لخدمة التربية وأصبح نجاحه يقاس بقدرته على تصميم مواقف التعلم بالاستعانة بجميع وسائل التعليم والتكنولوجيا التي تساعد كل فرد على اكتساب الخبرات التي تؤهله لمواجهة متطلبات العصر ، وأصبح يشار إلى عضوهيئة التدريس كذلك على أنه المصمم للبيئة التي تحقق التعلم.

لذا أصبح الموقف التعليمي يتسم بالتخطيط بعيداً عن العشوائية ، وأكثر وضوحاً من حيث دور المعلم والمتعلم ، ليوفر ما تحتاجه العملية التعليمية من إمكانات ومواد وأدوات. ويتكون الموقف التعليمي من عناصر عدة تتفاعل مع بعضها البعض وتتكامل لتحقيق الأهداف التعليمية وهذه العناصر هي المحتوى التعليمي وما يتضمنه من معارف ومهارات ، والمعلم بدوره في إدارة عملية التعلم وتوجيهها لتحقيق الأهداف ، والمتعلم وما يقوم به من نشاطات.(٨ : ٩٨)

وحتى تكون عملية التدريس منظمة وناجحة ، فلا بد أن يبنى الدرس على أهداف محددة وواضحة يسعى عضو هيئة التدريس وطلابه إلى تحقيقها. وعادة ما يعبر عن الهدف بعبارة مكتوبة تصف التغير الذي تتوقع أن يحدث في تعلم أو فكر أو سلوك الطالب ، لذلك كانت أولى الخطوات التي يقوم بها المصمم التعليمي لتصميم المواقف التعليمية هي تحديد الأهداف التعليمية العامة التي يتوقع أن يحققها الطالب بعد انتهائه من تعلم وحدة دراسية كاملة ، وتكمن أهمية الأهداف التعليمية العامة في أنها تساعد المعلم في إختيار المادة العلمية المناسبة وإستراتيجيات تعليمها وتقويمها ، كما أن الأهداف العامة تسهل على مسؤولي التعليم معرفة مدى نجاح عملية التعليم. (٥ : ٥٧) ، (١٣ : ٣٢)

فقد أسهمت العلوم السلوكية في إنشاء علم تصميم التعليم ونموه بما قدمته من استراتيجيات تعليمية شكلت نموذجاً للمصمم التعليمي الذي يصمم أشكالاً لتعليم المحتوى التعليمي بما فيه من مفاهيم ، أو مبادئ أو إجراءات ، أو حقائق معلومات بطريقة يتم فيها هندسة المثيرات الخارجية وتنظيمها في البيئة التعليمية بشكل يساعد المتعلم على التعلم.

وبينما تعتبر عملية تحديد حاجات الطلاب التعليمية من الخطوات الأولية في عملية تصميم التعليم ، وبناء على طبيعة عمل عضو هيئة التدريس ، فإنه ربما يتوجب عليه تقدير احتياج أو احتياجات طلابه التعليمية ، أو ربما يكون قد سبقه أحد إلى تقدير ذلك الاحتياج ، كما يمكن أن لا يتطلب الموقف التعليمي الذي سيواجهه أي تقدير لاحتياجات المتعلمين ، لكن إن كانت مسؤوليته هي بناء مقرر متكامل من الأساس ، فإن تحديد الاحتياجات التعليمية للطلاب المستفيدين هي خطوة ضرورية. (١٨ : ٣١) ، (٥٥)

ولتصميم المنتجات والمواد التعليمية قد لا تكون المواد التعليمية متوفرة أو جاهزة عندما يقرر المعلم استخدامها في الموقف التعليمي، وهنا لابد أن يكون المعلم على دراية بأساليب تصميم المواد التعليمية وإنتاجها وفق أسس علمية ، وألا تكون عملية إنتاجها مبنية على أساس الحدس أو على أساس الأحكام الذاتية أو التفضيلات الشخصية. فعادة تكون هذه الطرق غير فعالة في تحقيق الأهداف المنشودة التي من أجلها أعدت تلك المواد التعليمية.

ولكى يضمن عضو هيئة التدريس أن المواد التعليمية التي يخطط لإنتاجها سوف تكون ذات كفاية في تحقيق الأهداف المنشودة وبناءا على مبادئ عامة يسترشد بها المعلم في إنتاج المواد

التعليمية ، بإتباع الخطوات العلمية والمنطقية في وضع الأهداف التي يسعى المنتج التعليمي لتحقيقها ، بمعنى آخر التخطيط لعملية إنتاج المواد التعليمية وأيضا بإتباع نموذج واضحاً ومناسباً لتصميم وإنتاج المواد التعليمية ، مع مراعاة خصائص المتعلمين ، وخاصة ما يتعلق بكيفية إدراكهم لما حولهم وكيف يتعلمون . (٣٤ : ٦٩)

ولإعداد وتطبيق البرمجيات التعليمية يمثل الحاسب الآلي أهم منتجات تكنولوجيا المعلومات في السنوات الأخيرة ، وقد دخل الحاسب الآلي وبرمجياته المؤسسات التعليمية كوسيلة اتصال فاعلة ومؤثرة بالإضافة إلى أدواره في مجال إنتاج وعرض المواد التعليمية ، فقد أتاح الحاسب الآلي إمكانيات فائقة في هذا المجال لم تكن تتحقق دون هذه التقنية . وحيث أنه بات يمكن إنتاج معظم المواد التعليمية من خلال برمجيات الحاسب الآلي وتعد كتابة السيناريو باعتبارها إحدى العمليات التي تتم قبل إنتاج البرمجيات التعليمية من أهم متطلبات الإنتاج كإعداد مجلدات لملفات النصوص والصوت والفيديو ، وتحتاج كتابة السيناريو إلى بعض المهارات في استخدام الحاسب الآلي وبرامج العرض والتصميم المرتبطة بعملية إعداد سيناريو الدرس وهذه المهارات تتطور مع التجريب العملي لتختصر وقت التنظيم وتقلل عمليات التعديل وذلك لاختلاف مراحل التصور النظري مهما كان دقيقا بالنسبة للجانب التطبيقى العملي . (١٧ : ٤٥) ، (٩ : ٧٢)

فإن مشاركة المتعلم الإيجابية فى استخدام البرمجية التعليمية من أهم مقومات الاستخدام الوظيفى لها ، فالمتعلم هو الذى سيكتشف المعلومات منها ، وهو الذى سيفسر ما يراه فى الفيديو أو الفيلم أو الرسم البيانى من ظواهر ، وهذا الذى سيلخص الأفكار فى المادة المقدمة فى البرمجية ويعطى لها عنوانا ، بينما تفشل بعض الوسائل فى توفير فرص التفاعل بين المعلم والمتعلم ، لهذا وجب على المعلم التخطيط للهدف من أستخدام البرمجية التعليمية ، بشكل يثير الدهشة ، ويبعث على التساؤل عند الطلاب ، وأن يقوم هو نفسه بإعداد أسئلة وطرح قضايا بينه وبين الطلاب أو بين الطلاب أنفسهم ، تولد عندهم الحافز للبحث عن مصادر أخرى للمعرفةً فكلما كان استخدام البرمجية التعليمية بشكل متكامل مع باقى المواد التعليمية كان أجدى وأكثر فعالية فى تحقيق الاهداف ، وشد اهتمام المتعلمين ، ولابد أن تكون التعليمات واضحة التى تعطى للطالب عندما يقوم به تجاه البرمجية التعليمية ، وأن يكون الهدف من استخدامها واضحاً فى ذهنه . (٣٢ : ٦٠)

يعتبر مدخل الألعاب التمهيدية أحد طرق تعلم الألعاب الرياضية الكبيرة ، ومن خلالها يكتسب المتعلم المهارات بطريقة أسرع وأكثر تشويقاً واستمتاعاً وفهماً فهي ألعاب فريق معدلة تتضمن إحدى المهارات الأساسية أو أكثر ، كما تتضمن بعض القواعد والإجراءات المستخدمة في الألعاب الكبير للفريق ، وهذه الألعاب المعدلة تبدأ بأنشطة مبسطة تشمل بعض المهارات والتي تؤدي إلى المزيد من الأنشطة المعقدة التي تشتمل على عدة أداءات فنية متصلة باللعبة الكبيرة قيد التعلم

ويذكر محمد حسن علاوي (١٩٩٤م) أن الفرد لاتتاح له الفرصة الكبيرة لاستعاب وأكتساب القدر الكافي من الرؤية نظرا لان المهارة تمر من امامه مرورا سريعا دون ان يعيرها الاهتمام الكافي ولا تتطلب سوي بعض الانطباعات الباهتة مما يؤدي الي اكتساب المبتدئ أداء خاطي للمهارات الحركية (٢٩ : ١١٩)

إن من المعتقدات الخاطئة والشائعة بين بعض فئات المعلمين أن المعلم يستطيع أن يتحدث ويشرح وفق ما يريد في إطار المعلومة ، وأن ليس على الطالب سوى تلقي تلك المعلومات ، ولكن الواقع أن الطلاب لديهم القدرة الحقيقية على تقييم الأداء ، وإن شكك بعض المعلمين في قدرة الطالب على ذلك. وكما هو التدريس تماما هي طريقة وضع الاختبارات التحصيلية سواء الشهرية أو الفصلية أو النهائية ، فهي محك آخر مهم جدا يعكس عقلية المعلم وأسلوبه في التفكير، سواء كان فعالا في قياس المعلومة أم أنه سطحي لا يتجاوز أكثر من استثارة الذاكرة الحفظية في معلومات ينبغي أن تطرح وفق إطارات عملية ، أو أنه يستخدم أسلوبا فيه أسئلة غامضة فقط من أجل تعجيز الطلاب وإعطاء أهمية وهمية للاختبار. كل تلك الأساليب ترشد إلى معلومة مفادها أن وضع الاختبارات يظل مهارة جوهرية تعكس أداء المعلم بما لا يقل أهمية عن أسلوبه في داخل الفصل أو القاعة الدراسية ، وعلى الرغم من تطوير عديد من المناهج الدراسية في كثير من المقررات ـ على مستوى عديد من المراحل الدراسية ـ إلا أن تطوير مهارات وضع الاختبارات التحصيلية لا يزال يحتاج إلى تحديث ، من خلال تطوير الجوانب الفكرية لاستثارة المنطق والعقل في أسئلة الاختبار، بعيدا عن طرق السرد والشرح الخالي من الفكرة، وبعيدا عن هدف الإشباع الذاتي للمعلم من خلال رؤية صفحات يملؤها الحبر وتصف فيها الكلمات (٤ : ١٦).

لا شك أن التدريس باستخدام البرمجية التعليمية ، يتيح الفرصة للمتعلم لمواجهة قضايا وظواهر ومواقف تعليمية غير مألوفة ، الأمر الذي تطلب تفسيراً من المتعلم في ضوء خبراته السابقة وخلق ما يسمى بالتعلم النشط Active Learning والذي بدوره يمكن المتعلم من اكتساب المعلومات التي تقدم عبر شاشات الحاسب الآلي في شكل نصوص ، وأصوات ، ورسوم ، وصور بأنواعها ، ولقطات فيديو ، وبالتالي قد يؤثر التدريس بالوسائط المتعددة في التحصيل والفهم لدى المتعلم ، بل واكتساب المهارات العملية التي تمكنه من الاستمرارية في عملية التعلم . (٢٦ : ٦٧)

إن بناء الاختبارات التحصيلية هو من إحدى مهارات التدريس المهمة ، حيث يقاس فيها أداء المعلم من خلال أداء الطالب على ورقة الأسئلة ، وكثيرة هي العناصر التي ينبغي تحقيقها في أثناء بناء الاختبار، ولعل من أهمها الموضوعية في استخدام الألفاظ في الأسئلة والابتعاد عن المفاهيم اللفظية والاتجاه إلى المفاهيم الضمنية التي تتعلق بالمعنى الحقيقي المستفاد من الموضوع ، إن كثيرا من المعلمين يحتاجون إلى صقل تلك المهارة أو إيجادها أحيانا ، لأنها قد تكون مفقودة عند البعض ، وليت الأمر يقف عند هذا الحد، بل إن البعض منهم يجادل في تحميل الطالب أخطاء على الورق وتكون تلك الأخطاء حقيقة تعود لعدم جدارة المعلم في صياغة السؤال ، ومع الأسف أحيانا تكون تلك المواقف في اختبارات مِحكيّة وحساسة ربما يدفع فيها الطالب الثمن دون أن تتغير طريقة تفكير المعلم . (١ : ٩)

ومن هنا يمكن أن نحدد أهمية الاختبارات التحصيلية للمعلم والمتعلم وصانع القرار فعند إجراء المعلم الاختبارات التحصيلية على طلابه يمكن أن يتعرف على مستوى التحصيل الدراسي الذي وصل إليه المتعلمين وبالتالي مراقبة تقدم العملية التعليمية من خلال معرفة مقدار ما يحدث لهم من تحسن أو تأخر في التحصيل الدراسي ومعرفة استعدادات تلاميذه لتعلم المادة التي يقوم بتدريسها وكطلك تشخيص صعوبات التعلم لدي التلاميذ مما يؤدي إلى تعديل المعلم من طريقة تدريسه من خلال التغذية الراجعة Feed Back لنتائج الاختبارات .

لذا فالاختبارات التحصيلية بالنسبة للطالب تعد وسيلة جيدة للتعلم فنتائج الاختبارات تعمل على تعزيز السلوك وبالتالي رفع مستوى الطموح لدى المتعلم ، وتعمل على زيادة مستوى إتقان المادة المتعلمة

والتي تساعد على انتقال آثر التعليم الموجب من الموقف الراهن إلى موقف تالي مشابه للموقف الذي تم فيه التعلم ومعرفة مدى تقدم وتحسن الطالب في التحصيل الدراسي ، كذلك تحسين من طريقة الاستذكار لما توفره من تغذية راجعة وتوجيه أنظار المتعلمين نحو تحقيق أهداف التدريس المنشودة.

مشكلة البحث :

لكون التربية الرياضية احد المجالات التربوية فهي في حاجة لاستخدام تكنولوجيا التعليم وإعداد وتصميم البرمجيات التعليمية من اعضاء هيئة تدريس، ونظرا لتعدد الأساليب المستخدمة فى العملية التعليمية فإستخدم الباحث إحدى البرمجيات التى تعتمد على توظيف ما يتوافر من امكانات لتقديم تعليم ذو نفع يقوم بتحقيق الحقائق العلمية الي سلوك وممارسات ينتهجها المتعلمين ، وتطوير طرق تقديم محتوي المناهج وتحسين العملية التعليمية بما يتماشي مع ما تفرضه طبيعة العصر ، وتمكين الطلاب من المعلومات والمعارف بما يمكنهم التعرف على تحليل و بناء وتقويم المفاهيم والأفكار المتضمنة في محتوى البرمجية التعليمية ، وكعملية لتحسين مخرجات التعليم التقليدي وليس بديلا له ، مما قد يسهم في القضاء على المشكلات المتمثلة في الفروق الفردية فضلا عن العناية الفردية لكل من يستخدمها من خلال التفاعل المتبادل ، وهو بهذا يحقق ركناً أساسياً من أركان التربية لا يستطيع الكثير من المعلمين تطبيقه في فصولهم التي يتزايد عدد الطلاب فيها ، ولما كانت مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" من المواد المقررة علي طلاب كلية التربية الرياضية بمدينة السادات ، وكونها مقرر أو مادة واحدة تضم فى طياتها أربعة مواد عملية وفقاً للائحة الكلية الخاصة بخلاف الكليات المناظرة حيث تتضمن تلك المادة (التنس الأرضي ، تنس الطاولة ، والهوكي ، الألعاب الصغيرة) ، وحيث أن الباحث هو من يقوم بتدريسها وهي من المواد الغنية بالمعارف والمهارات الحركية وبخاصة لألعاب المضرب التى تعد من المهارات المكتسبة وليست الطبيعية فكان لزاماً علي الباحث الاهتمام بأعادة تنظيم وتقديم محتويات المادة للطلاب من معارف ومهارات لتكون العملية التعليمية أكثر ايجابية وذات فعالية ، حيث لاحظ الباحث الكثافة المرتفعة لكمية المعارف والمعلومات النظرية والعملية التي يحتويها المنهج فضلا عن كثرة مشتملات الأهداف المعرفية والحركية والمهارية والبدنية كمتطلبات لمقرر الألعاب الصغيرة وألعاب المضرب والتى تظهر بشكل واضح عند قلة ممن يمتلكها من خلال نسبة التحصيل المعرفى ، بالأضافة الى بعض الأهداف الحركية بما تحويها من أمكانات وضروريات بدنية لمقرر مادة الألعاب الصغيرة

والمضرب لنمو الطلاب الحركى ومستوى قدراتهم التوافقية والحركية مع عدم تناسب كل ذلك مع كثافة الطلاب والفترة الزمنية وعدد أسابيع الدراسة للمنهج والمقرر الدراسى للألعاب الصغيرة وألعاب المضرب

وأنطلاقاً من دور الباحث للأساليب الحديثة في مجال التعليم والتعلم والتي تتناسب مع التطور العلمي والتكنولوجي وتطور العصر وحيث لم يعد دورعضو هيئة التدريس تقليدياً قاصرًا على نقل المعارف والعلوم وتلقينها ، وإنما أصبحت وظائفه تتميز بالتجديد ويتطلب أداؤها خبرات جديدة لابد من اكتسابها بقدرته على تصميم مجالات التعليم وتوظيف ما يتوفر له من تقنيات تربوية لصالح الموقف التعليمي والتي تؤدي لزيادة تفاعل الطلاب وبالتالي ارتفاع نسبة تحصيلهم المعرفي للمواد الدراسية ، لذا قام الباحث بدراسة أثر أستخدام برمجية تعليمية على التحصيل المعرفى لمقرر الألعاب الصغيرة والعاب المضرب لطلاب كلية التربية الرياضية ، وذلك بحثاً وراء اسلوب يؤدي لأستثارة دوافع الطالب للتعلم وزيادة تفاعل الطلاب مع المنهج من مدخلات للحصول علي نواتج التعلم المأمولة ، فحاول الباحث من خلال هذه الدراسة استخدام أسلوب يستهدف تنظيم وترتيب المحتوي التعليمي المقدم للطلاب في مادة الالعاب الصغيرة والعاب المضرب ، مما يجعل الطالب هو الفاعل الأساسي في العملية التعليمية وإكتساب الخبرة المباشرة إعتمادا على تفاعله المباشر مع الوسيلة التعليمية ويعتقد الباحث أستخدامه للبرمجية التعليمية من الأساليب السريعة والتى تهدف لرفع مستوى التحصيل المعرفى لمقرر الألعاب الصغيرة والمضرب لطلاب كلية التربية الرياضية مما قد يزيد في نسبة تفاعل الطلاب حيث أنها تساعد على تعلم أفضل وتحقيق التفاعل بين المنهج والطالب لزيادة الحصيلة المعرفية لدي الطلاب ، لذلك سوف يقوم الباحث بدراسة أثر أستخدام برمجية تعليمية على التحصيل المعرفى لمقرر الألعاب الصغيرة والمضرب لطلاب كلية التربية الرياضية.

مصطلحات البحث :

الحصيلة المعرفية : هى مجموع ما يمتلكه الفرد (الطالب) من معارف وأهداف متعددة والتى أكتسبها من خلال تعليم أكاديمى أوممارسة أنشطة أو خبرات مكتسبة والتى تظهر بشكل واضح عند من يمتلكها من خلال نسبة التحصيل المعرفى للشخص ومستوى المجموعة التى يقودها القائم بالتدريس أو التدريب على مستوى الدراسة. (٢١ : ٣) ، (٤١ : ١٣)

الحصيلة المعرفية : هى مجموع ما يمتلكه الطالب من معارف ومعلومات متعددة والتى يكتسبها من خلال تعليم أكاديمى أودورات أو مواقف تعليمية ، والتى تظهر بشكل واضح عند من يمتلكها من خلال نسبة التحصيل المعرفى للمستقبل للمعارف أو المعلومات كرسالة والتى يقودها المرسل وصولا الى الأهداف التعليمية المرغوبة.**(تعريف أجرائى)**.

أهداف البحث :

١- تصميم برمجية تعليمية لمقرر الألعاب الصغيرة والمضرب لطلاب الفرقة الأولى بنين بكلية التربية الرياضية

٢- تصميم اختبار للتحصيل المعرفي لطلاب الفرقة الأولى بنين بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات لقياس مستوى التحصيل المعرفي لمقرر مادة الألعاب الصغيرة والمضرب

٣- التعرف علي أثر أستخدام برمجية تعليمية على التحصيل المعرفى لمقرر الألعاب الصغيرة والمضرب لطلاب كلية التربية الرياضية

فرض البحث :

١. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث الضابطة في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" .

٢. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" .

٣. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين لمجموعتي البحث "التجريبية – الضابطة" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب".

اجراءات البحث:

١- المنهج المستخدم :

استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة ذو القياس القبلي والبعدي

٢- مجتمع البحث :

طلاب الفرقة الاولي بكلية التربية الرياضية بمدينة السادات – جامعة السادات للعام الجامعى ٢٠١٥/٢٠١٦ م والبالغ عددهم ٣١٠ طالب .

٣- عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث الأساسية بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الأولى بكلية بالتربية بالرياضية جامعة مدية السادات و البالغ عددهم (٢٤٣) طالب ممن يدرسون مقرر مادة الالعاب الصغيرة و العاب المضرب ، و عدد (٢٠) طالب من طلاب الفرقة الثانية من تفس مجتمع وخارج العينة الأساسية كعينة أستطلاعية وتوزيعهم كالتالي :

- **المستبعدون** : عدد (٦٨) طالب وذلك لتكرار الغياب
- **المجموعة الضابطة** : عدد (١٢١) طالب
- **المجموعة التجريبية** : عدد (١٢١) طالب

وجدول (١) يوضح توصيف مجتمع وعينة البحث .

جدول (١)
توصيف مجتمع وعينة البحث

	مجتمع البحث	المستبعدين	العينة البحث		
			التجريبية	الضابطة	الاجمالي
العدد	٣١٠	٦٨	١٢١	١٢١	٢٤٢
%	%١٠٠,٠٠	%٢١,٩٤	%٣٩,٠٣	%٣٩,٠٣	%٧٨,٠٦

٤- تجانس عينة البحث :

قام الباحث بإيجاد التجانس لعينة البحث ككل ولمجموعتي البحث "الضابطة – التجريبية" كل علي حدا ، وذلك في متغيرات (السن ، الطول ، الوزن ، القدرات العقلية) وتم حساب معامل الإلتواء للتأكد من وقوعها تحت المنحني الاعتدالي وذلك ما يوضحه الجداول (٢).

جدول (٢)
تجانس عينة البحث

العينة	المتغيرات	العدد	متوسط	انحراف	وسيط	التواء
عينة البحث	السن	٢٤٢	١٨,٢٥٢	٠,٦٠٣	١٨,٠٠٠	٠,١٧٤-
	الطول	٢٤٢	١٧٣,١٧٤	٥,٧١٤	١٧٣,٠٠٠	٠,٢٤٢
	الوزن	٢٤٢	٦٧,١٣٢	٩,٧٥٩	٦٧,٠٠٠	٠,٦٤٨
	القدرات العقلية	٢٤٢	٧٤,٦٢٤	٢,٥٧١	٧٤,٠٠٠	١,٢١٤
المجموعة الضابطة	السن	١٢١	١٨,٢٨١	٠,٥٩٥	١٨,٠٠٠	٠,١٨٠-
	الطول	١٢١	١٧٣,٢٠٧	٥,٩٢٧	١٧٣,٠٠٠	٠,٣٠٣
	الوزن	١٢١	٦٧,١٤٠	٩,٧١٣	٦٧,٠٠٠	٠,٧٠٩
	القدرات العقلية	١٢١	٧٤,٦٢٨	٢,٦٤٣	٧٤,٠٠٠	١,٢٨٤
المجموعة التجريبية	السن	١٢١	١٨,٢٢٣	٠,٦١٢	١٨,٠٠٠	١٨,٠٠٠
	الطول	١٢١	١٧٣,١٤٠	٥,٥١٧	١٧٣,٠٠٠	١٧٣,٠٠٠
	الوزن	١٢١	٦٧,١٢٤	٩,٨٤٥	٦٧,٠٠٠	٦٧,٠٠٠
	القدرات العقلية	١٢١	٧٤,٦٢٠	٢,٥٠٨	٧٤,٠٠٠	٧٤,٠٠٠

٥- التكافؤ بين مجموعتي البحث "الضابطة - التجريبية" :

قام الباحث بإيجاد التكافؤ بين مجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية) في المتغيرات التي قد تؤثر علي دقة نتائج البحث وهي (السن – الطول – الوزن – القدرات العقلية) ، وذلك ما يوضحه جدول (٣) .

جدول (٣)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية

ن١ = ن٢ = ١٢١

المتغيرات	ضابطة		تجريبية		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت"
	س/	±ع	س/	±ع		
السن	١٨,٢٢٣	٠,٦١٢	١٨,٢٨١	٠,٥٩٥	٠,٠٥٨	٠,٧٤٢
الطول	١٧٣,١٤٠	٥,٥١٧	١٧٣,٢٠٧	٥,٩٢٧	٠,٠٦٦	٠,٠٨٩
الوزن	٦٧,١٢٤	٩,٨٤٥	٦٧,١٤٠	٩,٧١٣	٠,٠١٧	٠,٠١٣
القدرات العقلية	٧٤,٦٢٠	٢,٥٠٨	٧٤,٦٢٨	٢,٦٤٣	٠,٠٠٨	٠,٠٢٥

*قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢٤٠) = ١,٩٦٠

يتضح من جدول (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في متغيرات (السن – الطول – الوزن – القدرات العقلية) ، مما يدل على تكافؤ المجموعتين .

٦- أدوات ووسائل جمع البيانات:

أ- الاجهزة والادوات:

- جهاز الرستاميتر لقياس الطول والوزن.
- ميزان طبي.

ب-والاستمارات المستخدمة في البحث

١- إختبار القدرات العقلية . مرفق (٢)

استخدم الباحث اختبار القدرات العقلية إعداد "فاروق عبد الفتاح"،واشتمل هذا الاختبار على عدد (٩٠) سؤال في شكل الاختيار من متعدد ، ويتم اجتياز الاختبار في فترة زمنية مقدارها نصف ساعة.

٢- استمارة استطلاع رأى الخبراء فى محاور وعبارات الاختبار المعرفي مرفق (٣)

٣- اختبار التحصيل المعرفى إعداد الباحث مرفق (٤):

قام الباحث بتصميم اختبار معرفي وذلك لقياس مدى تحصيل الطلاب للجانب المعرفي الخاص بمادة العاب المضرب والالعاب الصغيرة للفرقة الأولي .

٧- المعاملات العلمية لأدوات البحث :

أ- المعاملات العلمية لأختبار القدرات العقلية :

- **صدق أختبار القدرات العقلية :**

تم حساب صدق الاختبار عن طريق حساب صدق التمييز من خلال المقارنة الطرفية بين درجات الطلاب في الاختبار وذلك بتطبيقها علي (٢٠) طالب "العينة الاستطلاعية" وذلك يوم السبت الموافق ١٣ / ٢ / ٢٠١٦م ، حيث يمثل كل من الربيع (الأعلي ، الأدني) عدد (٥) طالب والجدول التالي يوضح دلالة الفروق بين المجموعتين في الاختبارات.

جدول (٤)
دلالة الفروق بين مجموع درجات الربيع (الأعلى والأدنى) في القدرات العقلية
ن١=ن٢=٥

الاختبار	الربيع الأعلى ن=٥		الربيع الأدنى ن=٥		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س/	±ع	س/	±ع		
القدرات العقلية	٧٧,٦٠٠	١,٨١٧	٧٢,٤٠٠	٠,٥٤٨	٥,٢٠٠	٥,٤٨١

***قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٨) = ٢,٣٠٦**

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين مجموع درجات الربيع الأعلى والربيع الأدنى للاختبار مما يدل علي صدق الاختبار.

- **ثبات أختبار القدرات العقلية:**

تم إيجاد معامل الثبات لأختبار القدرات العقلية باستخدام طريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه (test – Retest) على عينة قوامها (٢٠) طالب "العينة الاستطلاعية" ، وذلك يوم السبت الموافق ١٣ / ٢ / ٢٠١٦م "التطبيق الأول" ، ثم قام بإعادة تطبيق الاختبارات تحت نفس الظروف وبنفس التعليمات بعد (١٥) يوم من التطبيق الأول وذلك يوم السبت الموافق ٢٧ / ٢ / ٢٠١٦م ، والجدول التالي يوضح معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني .

جدول (٥)
معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لأختبار القدرات العقلية
ن= ٢٠

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة "ر"
	س/	±ع	س/	±ع	
القدرات العقلية	٧٤,٩٠٠	٢,١٥٠	٧٥,٢٥٠	٢,٦٣٣	٠,٩٠٧

***قيمة "ر" الجدولية عند درجة حرية (١٨) مستوي دلالة (٠,٠٥) = (٠,٤٤٤)**

يتضح من جدول (٥) أن قيمة معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لأختبار القدرات العقلية ذو قيم دالة إحصائيا عند مستوي دلالة (٠,٠٥) مما يدل على ثبات الاختبار .

ب-المعاملات العلمية للأختبار المعرفي :

في ضوء أهداف البحث ومن خلال المسح المرجعي قام الباحث بالإطلاع علي العديد من المراجع العلمية والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت مجالات طرق التدريس والتنس الأرضي وتنس الطاولة والهوكي والألعاب الصغيرة والقياس والتقويم ، قام الباحث بتحليل المحتوي التدريسي لمنهج ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي ، ثم قام الباحث بتصميم اختبار معرفي وذلك لقياس مدى تحصيل الطلاب للجانب المعرفي الخاص بمادة الألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي ، ومدى تحقيق أهداف البرنامج وأتبع الباحث في بناء الاختبار الخطوات التالية:

- **تحديد الهدف من الاختبار:**

يهدف هذا الإختبار إلى قياس تحصيل الطلاب عينة البحث فى المعلومات المعرفية الخاصة بمادة ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي وان تتماشي الاهداف مع مستوي الطلاب

- **تحليل المحتوى:**

تم تحليل محتوى منهج مادة ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي والذي يُدرس لطلاب الفرقة الاولي بهدف تحديد الجوانب والموضوعات الرئيسية المراد قياسها والتي يتضمنها منهج مادة ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي قيد البحث لكي يتضمن الإختبار المعرفي المعلومات الاساسية والهامة بها .

- **تحديد محاور الأختبار:**

وفى ضوء ذلك التحليل لمحتوى منهج مادة ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة والذي يُدرس لطلاب الفرقة الاولي تم تحديد بعض المحاور للاختبار المعرفى مرفق (٣) والمخصص للفرقة الأولى بنين والذي يتم تدريسه لهم بكلية التربية الرياضية وكذلك إطلاع الباحث على المراجع العلمية المتخصصة والدراسات التي تناولت بناء الإختبارات المعرفية بالإضافة إلى أراء السادة الخبراء المتخصصين في هذا المجال ، وتمثلت فيما يلى:

- التنس الأرضي
- تنس الطاولة
- الهوكى
- الألعاب الصغيرة

- **تحديد الأهمية النسبية لمحاور الأختبار:**

لتحديد الأهمية النسبية لمحاور الأختبار تم أعداد استمارة من قبل الباحث وذلك لإستطلاع آراء السادة الخبراء تشتمل على المحاور المقترحة لبناء الإختبار المعرفي وتم فيها مراعاة الحذف والإضافة بما يتناسب مع رأي الخبير ، وتم عرضها على السادة الخبراء في رياضة الجمباز من أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية الرياضية ، وذلك لتحديد مايلي:-

- مدى مناسبة المحاور المقترحة لبناء الإختبار المعرفي.
- الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار المعرفي .

- **تحديد طريقة صياغة عبارات الاختبار:**

من خلال قيام الباحث بعمل مسح مرجعي على المراجع العلمية والبحوث والدراسات السابقة التى تناولت أساليب التقويم والإختبارات الموضوعية بهدف التعرف على عملية بناء الإختبار الجيد ، فقد إختار الباحث طريقة أسئلة الاختيار من اجابات متعدده .

- **إعداد وصياغة عبارات الإختبار :**

تم صياغة عبارات الاختبار المعرفى وفقاً لشروط كتابتها والمواصفات الواجب اتباعها التى ذكرتها المراجع العلمية والدراسات السابقة بحيث تمثل المستويات المعرفية (المعرفة ، الفهم ، التطبيق ، التحليل ، التركيب ، التقويم) ،وقد راعى الباحث فى صياغتها :

- أن تكون للعبارة معنى واحد محدد
- أن تكون كل عبارة مستقلة عن بقية عبارات الإختبار
- الإبتعاد عن العبارات الصعبة والغامضة
- تجنب إستعمال الكلمات التى تحمل اكثر من معنى واحد .

- **إعداد الصورة الأولية للاختبار:**

قام الباحث بإعداد الصورة الأولية لاختبار قياس مستوي التحصيل المعرفي الخاص بمادة ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي ، حيث اشتمل الاختبار فى صورته الأولية على (١٣٨) عبارة وتم عرض هذا الاختبار على مجموعة من السادة الخبراء في مجال ألعاب المضرب

والألعاب الصغيرة وطرق التدريس مرفق (١) وذلك للإطلاع على المحاور وتحديد الأهمية النسبية لكل محور وكذلك للإطلاع علي العبارات الخاصة بكل محور على حدى والتوجيه بالتعديل المطلوب سواء بالحذف أو الإضافة أو تعديل العبارات ، وكذلك للتحقق من الصدق المنطقي لملائمة المفردات المقترحة لكل محور، ومدي ملائمة صياغة المفردات المقترحة ومناسبتها للمحور الذي تنتمي إليه.

جدول (٦)

النسبة المئوية لاتفاق الخبراء حول محاور الاختبار المعرفي

ن=٥

م	المحاور	اتفاق أراء الخبراء	النسبة المئوية للموافقة	متوسط الأهمية النسبية	عدد العبارات	طريقة السؤال
١	التنس الارضي	٥	%١٠٠	%٢٠	١٨	– صح وخطأ – الاختيار من متعدد
٢	تنس طاولة	٥	%١٠٠	%٢٠	١٨	
٣	الهوكي	٥	%١٠٠	%١٩	١٧	
٤	الألعاب الصغيرة	٥	%١٠٠	%٤١	٣٧	

تم تحديد المحاور الخاصة بالاختبار المعرفي لقياس مستوي التحصيل المعرفي الخاص بمادة ألعاب المضرب والألعاب الصغيرة للفرقة الأولي ، والتي كانت نسبة اتفاق السادة الخبراء (١٠٠%) وذلك من خلال نتائج استمارة استطلاع رأي الخبراء، وقد ارتضي الباحث نسبة لا تقل عن (٨٠%) كحد أدني لتحديد المحاور المبدئية للأختبار المعرفي ، وكذلك توصل الباحث للأهمية النسبية لكل محور من محاور الاختبار المعرفي ، ثم قام الباحث بتحديد عدد مفردات كل محور من محاور الاختبار المعرفي في ضوء الأهمية النسبية لكل محور ووفقاً لأتفاق آراء السادة الخبراء ، وقد تم تحديد عدد عبارات كل محور في ضوء متوسط الأهمية النسبية لكل محور وفقاً لأتفاق آراء السادة الخبراء .

جدول (٧)

النسبة المئوية لاتفاق الخبراء حول تحديد مفردات محاور الأختبار المعرفي

ن = ٥

التنس الارضي		تنس طاولة		الهوكي		الألعاب الصغيرة	
رقم العبارة	%	رقم العبارة	%	رقم العبارة	%	رقم العبارة	%
١	%٨٠	١	%٨٠	١	%٨٠	١	%٨٠
٢	%١٠٠	٢	%٦٠	٢	%١٠٠	٢	%٨٠
٣	صفر%	٣	%٨٠	٣	%٨٠	٣	%١٠٠
٤	%٤٠	٤	%٦٠	٤	صفر%	٤	%٨٠
٥	%٦٠	٥	%١٠٠	٥	%٨٠	٥	%١٠٠
٦	%٦٠	٦	%١٠٠	٦	%١٠٠	٦	%١٠٠

٧	%١٠٠	٧	%١٠٠	٧	%٦٠	٧	%١٠٠
٨	%٨٠	٨	%٦٠	٨	%١٠٠	٨	%١٠٠
٩	%٦٠	٩	%٦٠	٩	%٨٠	٩	%٨٠
١٠	%٨٠	١٠	%٨٠	١٠	%١٠٠	١٠	%٨٠
١١	%١٠٠	١١	%١٠٠	١١	%١٠٠	١١	%١٠٠
١٢	%١٠٠	١٢	%٦٠	١٢	%٨٠	١٢	%١٠٠
١٣	%٨٠	١٣	%١٠٠	١٣	%٦٠	١٣	%٨٠
١٤	%١٠٠	١٤	%٦٠	١٤	%٤٠	١٤	%٨٠
١٥	%١٠٠	١٥	%٦٠	١٥	%٦٠	١٥	%٨٠
١٦	%٦٠	١٦	%٨٠	١٦	%١٠٠	١٦	%١٠٠
١٧	%٨٠	١٧	%٦٠	١٧	%١٠٠	١٧	%١٠٠
١٨	%٦٠	١٨	%٨٠	١٨	%٦٠	١٨	%١٠٠
١٩	%١٠٠	١٩	%٦٠	١٩	%٤٠	١٩	%٨٠
٢٠	%١٠٠	٢٠	%٦٠	٢٠	%٤٠	٢٠	%٨٠
٢١	%٦٠	٢١	%١٠٠	٢١	صفر%	٢١	%١٠٠
٢٢	%٦٠	٢٢	%٦٠	٢٢	%٦٠	٢٢	%١٠٠
٢٣	%١٠٠	٢٣	%١٠٠	٢٣	%١٠٠	٢٣	%١٠٠
٢٤	%٦٠	٢٤	%١٠٠	٢٤	%٦٠	٢٤	%٨٠
٢٥	%٨٠	٢٥	%١٠٠	٢٥	%٦٠	٢٥	%١٠٠
٢٦	%١٠٠	٢٦	%٦٠	٢٦	%٨٠	٢٦	%١٠٠
٢٧	%١٠٠	٢٧	%٦٠	٢٧	%٦٠	٢٧	%٨٠
٢٨	%٨٠	٢٨	%٤٠	٢٨	%١٠٠	٢٨	%٦٠
٢٩	%٤٠	٢٩	%٦٠	٢٩	%٨٠	٢٩	%٤٠
٣٠	%٦٠	٣٠	%٨٠	٣٠	%١٠٠	٣٠	%٨٠
٣١	صفر%	٣١	%٦٠	٣١	%٤٠	٣١	%١٠٠
		٣٢	%٦٠			٣٢	صفر%
		٣٣	%١٠٠			٣٣	%٨٠
		٣٤	%١٠٠			٣٤	%٢٠
		٣٥	%٨٠			٣٥	%٨٠
						٣٦	%٨٠
						٣٧	%٨٠
						٣٨	%٨٠
						٣٩	%٨٠
						٤٠	%٨٠
						٤١	%٨٠

ويتضح من جدول (٧) النسبة المئوية لأتفاق السادة الخبراء علي مفردات الاختبار المعرفي حيث تراوحت ما بين (صفر% – ١٠٠%) وقد ارتضي الباحث بنسبة موافقة للسادة الخبراء لا تقل عن (٨٠%) ، وبذلك يكون عدد مفردات الاختبار المعرفي (٩٠) مفردة .

ثم قام الباحث بإعداد جدول المواصفات الخاص بالاختبار المعرفي وذلك من خلال تحديد الوزن النسبي للأهداف التعليمية الإجرائية للوحدات التعليمية المراد بناء اختبار لقياسها ، وذلك من

خلال تصنيف تلك الأهداف وفقا لأنواعها حسب (تصنيف بلوم) وحساب النسب المئوية لكل هدف داخل المحتوي وعلي أساس ذلك تم تحديد عدد اسئلة كل محور وفقاً للأهداف التعليمية وهذا ما يوضحة جدول (٨)

جدول (٨)
الوزن النسبي لمجالات المحتوي ومواصفات الاختبار

موضوعات المحتوي	الأهداف التعليمية								الاجمالي	
	المهارات العملية		المعرفة والفهم		المهارات الذهنية		ا لمهارات العامة			
	الوزن النسبي	عدد الاسئلة	الوزن النسبي	عدد الاسئلة	الوزن النسبي	عدد الاسئلة	الوزن النسبي	عدد الاسئلة	الوزن النسبي	عدد الاسئلة
التنس الارضي	%٨	٧	%٦	٥	%٥	٥	%١	١	%٢٠	١٨
تنس طاولة	%٨	٧	%٦	٥	%٥	٥	%١	١	%٢٠	١٨
الهوكي	%٧	٦	%٦	٥	%٤	٤	%٢	٢	%١٩	١٧
الألعاب الصغيرة	%١٧	١٥	%١٢	١١	%٩	٨	%٣	٣	%٤١	٣٧
الاجمالي	%٤٠	٣٦	%٣٠	٢٧	%٢٣	٢١	%٧	٦	%١٠٠	٩٠

فى ضوء آراء السادة الخبراء تم وضع الاختبار فى صورته المبدئية مرفق (٤) والذي يحتوي على (٩٠) عبارة.

- **تصحيح الاختبار :**

تم تحديد درجة واحدة وذلك لكل بند من بنود الاختبار لتصبح الدرجة النهائية للإختبار (٩٠) درجة .

- **تحليل مفردات الاختبار:**

المقصود بتحليل مفردات الاختبار هو تطبيق الصورة المبدئية للاختبار المعرفي وذلك بقصد تحديد صعوبة المفردات والتعرف على مدي مناسبتها وقدرتها على التميز.

ولذلك فقد قام الباحث بحساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لعبارات الاختبار من خلال تطبيق الاختبار المعرفي على عينة قوامها (٢٠) (العينة الاستطلاعية) .

- **حساب معامل الصعوبة والسهولة والتمييز:**

قام الباحث بتطبيق الصورة المبدئية للاختبار المعرفي المكون من (٩٠) مفردة مرفق (٤) على عينة قوامها (٢٠) طالب "العينة الاستطلاعية" وذلك بقصد تحديد صعوبة المفردات والتعرف على مدي مناسبتها وقدرتها على التميز وذلك يوم السبت ١٣ / ٢ / ٢٠١٦ لحساب معامل الصعوبة والسهولة

ومعامل التمييز ، وقد قبل الباحث المفردات التى تتراوح صعوبتها بين (٠,٣٠ : ٠,٧٠) ومعامل تمييزها (٠,٣٠) فأكثر .

جدول (٩)

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لعبارات الأختبار المعرفي

رقم العبارة	الصعوبة	السهولة	التمييز	رقم العبارة	الصعوبة	السهولة	التمييز	رقم العبارة	الصعوبة	السهولة	التمييز
١	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٨٠	٣١	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٦١	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠
٢	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٨٠	٣٢	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٦٢	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠
٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٣٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٦٣	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠
٤	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٣٤	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٦٤	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٤٠
٥	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٠	٣٥	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٦٥	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠
٦	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٣٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٦٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠
٧	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٣٧	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٦٧	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠
٨	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٨٠	٣٨	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٠	٦٨	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠
٩	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٨٠	٣٩	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٨٠	٦٩	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠
١٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٠	٤٠	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠	٧٠	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٦٠
١١	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٨٠	٤١	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٦٠	٧١	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٦٠
١٢	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٨٠	٤٢	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠	٧٢	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠
١٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٤٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٧٣	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠
١٤	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٤٤	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٧٤	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠
١٥	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٠	٤٥	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٠	٧٥	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٤٠
١٦	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٤٦	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٨٠	٧٦	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠
١٧	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٤٧	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠	٧٧	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠
١٨	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٨٠	٤٨	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٦٠	٧٨	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٦٠
١٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٨٠	٤٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠	٧٩	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠
٢٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٥٠	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٨٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠
٢١	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥١	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٨١	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠
٢٢	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥٢	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠	٨٢	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٤٠
٢٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥٣	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٤٠	٨٣	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠
٢٤	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥٤	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠	٨٤	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠
٢٥	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥٥	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠	٨٥	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠
٢٦	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥٦	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٤٠	٨٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠
٢٧	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٨٠	٥٧	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٤٠	٨٧	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠
٢٨	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٦٠	٥٨	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٦٠	٨٨	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٦٠
٢٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٨٠	٥٩	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٦٠	٨٩	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٦٠
٣٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٦٠	٠,٥٠	٠,٥٠	٠,٦٠	٩٠	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٤٠

يتضح من جدول (٩) معامل الصعوبة والسهولة والتمييز لكل عبارة من عبارات الأختبار المعرفي حيث تراوح قيمة معامل الصعوبة لها ما بين (٠,٤٠ ، ٠,٧٠) ، وتراوح معامل السهولة لها ما بين (٠,٣٠ ، ٠,٦٠) وكذلك تراوح قيمة معامل التمييز لها ما بين (٠,٤٠ ، ٠,٨٠) ، وقد أرتضي الباحث العبارات التى تتراوح صعوبتها بين (٠,٣٠ ، ٠,٧٠) ومعامل تمييزها (٠,٣٠) فأكثر وبذلك بلغت عدد عبارات أختبار التحصيل المعرفى (١٨) عبارة لكل من التنس وتنس الطاولة (١٧) عبارة للهوكى(٣٧) عبارة للألعاب الصغيرة و للبرمجية .

- **تحديد زمن الاختبـــار :**

تم حساب زمن الاختبار النهائى على عينة صدق وثبات الاختبار على عينة قوامها (٢٠) طالب "العينة الاستطلاعية" ، حيث انتهي اول طالب من الاجابة علي الاختبار بعد (٥٧) دقيقة ، وانتهي آخر طالب من الاجابة علي الاختبار بعد (٦٩) دقيقة ، وبذلك يكون الزمن المناسب للاختبار (٦٣) دقيقة.

- **صدق الأختبار المعرفي :**

❖ **صدق الاتساق الداخلي :**

قام الباحث بحساب صدق الاختبار المعرفي لقياس مستوي التحصيل المعرفي الخاص بمادة العاب المضرب والألعاب الصغيرة قيد البحث من خلال استخدام طريقة صدق الاتساق الداخلي، حيث قام الباحث بحساب قيمة معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة علي حدة والدرجة الكلية للأختبار ، وكذلك معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة علي حدة والدرجة الكلية للمحور ، معاملات الارتباط بين درجة كل محور علي حدة والدرجة الكلية للأختبار علي (٢٠) طالب من طلاب الفرقة الثانية بالكلية للعام الدراسي ٢٠١٥ / ٢٠١٦ .

جدول (١٠)

مُعاملات الارتباط ما بين كل عبارة والدرجة الكلية للأختبار المعرفى =٢٠

م	معامل الأرتباط	م	معامل الأرتباط	م	معامل الأرتباط
١	*٠,٥٨٥	٣١	*٠,٥٩٩	٦١	*٠,٦٩٢
٢	*٠,٦٠٧	٣٢	*٠,٥٥٣	٦٢	*٠,٧٨٦
٣	*٠,٧٤٢	٣٣	*٠,٥٥٣	٦٣	*٠,٧١٩
٤	*٠,٦١٠	٣٤	*٠,٥٤٦	٦٤	*٠,٧٠٨
٥	*٠,٦٢٧	٣٥	*٠,٧٨٨	٦٥	*٠,٧٦٧

٦	*٠,٧٤٢	٣٦	*٠,٥٤٦	٦٦	*٠,٦٦٤
٧	*٠,٦١٠	٣٧	*٠,٧٣٥	٦٧	*٠,٧١٩
٨	*٠,٥٨٥	٣٨	*٠,٦٠٤	٦٨	*٠,٨٠٩
٩	*٠,٦٠٧	٣٩	*٠,٥٤٥	٦٩	*٠,٧٦٧
١٠	*٠,٦٢٧	٤٠	*٠,٦٩٥	٧٠	*٠,٧٣٥
١١	*٠,٥٨٥	٤١	*٠,٦٧١	٧١	*٠,٧٨٢
١٢	*٠,٦٠٧	٤٢	*٠,٨٠٩	٧٢	*٠,٦٩٢
١٣	*٠,٧٤٢	٤٣	*٠,٦٩٢	٧٣	*٠,٧٨٦
١٤	*٠,٦١٠	٤٤	*٠,٧٣٥	٧٤	*٠,٧١٩
١٥	*٠,٦٢٧	٤٥	*٠,٦٠٤	٧٥	*٠,٧٠٨
١٦	*٠,٧٤٢	٤٦	*٠,٥٤٥	٧٦	*٠,٧٦٧
١٧	*٠,٦١٠	٤٧	*٠,٦٩٥	٧٧	*٠,٦٦٤
١٨	*٠,٦٢٧	٤٨	*٠,٦٧١	٧٨	*٠,٧٣٥
١٩	*٠,٥٧٣	٤٩	*٠,٨٠٩	٧٩	*٠,٧١٩
٢٠	*٠,٥٢٥	٥٠	*٠,٦٩٢	٨٠	*٠,٧٨٦
٢١	*٠,٥٨٣	٥١	*٠,٧٣٥	٨١	*٠,٧١٩
٢٢	*٠,٥٥٣	٥٢	*٠,٦٩٥	٨٢	*٠,٧٠٨
٢٣	*٠,٥٥٣	٥٣	*٠,٦٩٢	٨٣	*٠,٧٦٧
٢٤	*٠,٥٤٦	٥٤	*٠,٧٦٧	٨٤	*٠,٦٦٤
٢٥	*٠,٧٨٨	٥٥	*٠,٦٦٤	٨٥	*٠,٧١٩
٢٦	*٠,٧٨٨	٥٦	*٠,٧١٩	٨٦	*٠,٨٠٩
٢٧	*٠,٧٨٨	٥٧	*٠,٨٠٩	٨٧	*٠,٧٦٧
٢٨	*٠,٦١٩	٥٨	*٠,٧٦٧	٨٨	*٠,٧٣٥
٢٩	*٠,٥٧٣	٥٩	*٠,٧٣٥	٨٩	*٠,٧٨٢
٣٠	*٠,٥٢٥	٦٠	*٠,٧٨٢	٩٠	*٠,٧٠٨

***قيمة "ر" الجدولية عند درجة حرية (١٨) مستوي دلالة (٠,٠٥) = (٠,٤٤٤)**

يوضح الجدول رقم (١٠) أن قيم معاملات الارتباط للعبارات دالة عند مستوي معنوية (٠,٠٥)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (٠,٥٢٥ – ٠,٨٠٩).

جدول (١١)

مُعاملات الارتباط ما بين كل عبارة والدرجة الكلية للمحور التابعه له

ن = ٢٠

التنس الأرضي		تنس طاولة		الهوكي		الألعاب الصغيرة			
م	قيمة "ر"	م	قيمة "ر"	م	قيمة "ر"	م	قيمة "ر"	م	قيمة "ر"
١	*٠,٧١٤	١	*٠,٧١١	١	*٠,٧٤١	١	*٠,٨٣٤	٢٠	*٠,٦٨٦
٢	*٠,٧٢٤	٢	*٠,٧١١	٢	*٠,٦٣٥	٢	*٠,٦٨٦	٢١	*٠,٨٦٧
٣	*٠,٧٢٩	٣	*٠,٧٩٥	٣	*٠,٦٢١	٣	*٠,٨٦٧	٢٢	*٠,٧٢٨
٤	*٠,٧١٤	٤	*٠,٨٣٦	٤	*٠,٧١١	٤	*٠,٩٤١	٢٣	*٠,٨٣٤
٥	*٠,٧٤٣	٥	*٠,٨٣٦	٥	*٠,٧٤٥	٥	*٠,٨٣٤	٢٤	*٠,٦٨٦
٦	*٠,٧٢٩	٦	*٠,٦٨٣	٦	*٠,٧٧٦	٦	*٠,٧٤٩	٢٥	*٠,٧٤٩
٧	*٠,٧١٤	٧	*٠,٩٠٦	٧	*٠,٦٦٥	٧	*٠,٧٢٢	٢٦	*٠,٨٦٧
٨	*٠,٧١٤	٨	*٠,٩٠٦	٨	*٠,٧٤١	٨	*٠,٨٤٧	٢٧	*٠,٦٨٦
٩	*٠,٧٢٤	٩	*٠,٩٠٦	٩	*٠,٦٣٥	٩	*٠,٦٨٦	٢٨	*٠,٨٦٧
١٠	*٠,٧٤٣	١٠	*٠,٨٣٦	١٠	*٠,٦٢١	١٠	*٠,٨٦٧	٢٩	*٠,٧٢٨
١١	*٠,٧١٤	١١	*٠,٧١١	١١	*٠,٧١١	١١	*٠,٧٢٨	٣٠	*٠,٨٣٤
١٢	*٠,٧٢٤	١٢	*٠,٧١١	١٢	*٠,٧٤٥	١٢	*٠,٨٣٤	٣١	*٠,٦٨٦
١٣	*٠,٧٢٩	١٣	*٠,٧٩٥	١٣	*٠,٧٧٦	١٣	*٠,٦٨٦	٣٢	*٠,٨٦٧
١٤	*٠,٧١٤	١٤	*٠,٨٣٦	١٤	*٠,٦٦٥	١٤	*٠,٨٦٧	٣٣	*٠,٩٤١
١٥	*٠,٧٤٣	١٥	*٠,٨٣٦	١٥	*٠,٧٤١	١٥	*٠,٩٤١	٣٤	*٠,٨٣٤
١٦	*٠,٧٢٩	١٦	*٠,٦٨٣	١٦	*٠,٧١١	١٦	*٠,٨٣٤	٣٥	*٠,٧٤٩
١٧	*٠,٧١٤	١٧	*٠,٩٠٦	١٧	*٠,٦٦٥	١٧	*٠,٧٤٩	٣٦	*٠,٧٢٢
١٨	*٠,٧٤٣	١٨	*٠,٨١١			١٨	*٠,٧٢٢	٣٧	*٠,٧٢٨
						١٩	*٠,٨٤٧		

***قيمة "ر" الجدولية عند درجة حرية (١٨) مستوي دلالة (٠,٠٥) = (٠,٤٤٤)**

يوضح الجدول رقم (١١) أن قيم معاملات الارتباط للعبارات دالة عند مستوي معنوية (٠,٠٥)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (٠,٦٢١ – ٠,٩٤١).

جدول (١٢)

مُعاملات الارتباط ما بين كل محور والدرجة الكلية للاختبار ن = ٢٠

م	المحاور	معامل الأرتباط
١	التنس الأرضي	*٠,٨٨١
٢	تنس طاولة	*٠,٧٦٣
٣	الهوكي	*٠,٩٧٧
٤	الألعاب الصغيرة	*٠,٩٣٤

***قيمة "ر" الجدولية عند درجة حرية (١٨) مستوى دلالة (٠,٠٥) = (٠,٤٤٤)**

يوضح الجدول رقم (١٢) أن قيم معاملات الارتباط للمحاور دالة عند مستوي معنوية (٠,٠٥)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (٠,٧٦٣ – ٠,٩٧٧).

من خلال العرض السابق يتضح من جدول (١٠) أن جميع معاملات الارتباط للعبارات مع الدرجة الكلية للأستبيان ذات دلالة إحصائية ، وكذلك يوضح جدول أرقام (١١) أن جميع معاملات الارتباط الخاصة بكل عبارة والدرجة الكلية للمحور ذات دلالة إحصائية ، في حين يشير الجدول (١٢) إلي ارتباط جميع المحاور مع الدرجة الكلية للاستبيان، ومن هنا نستطيع أن نحكم علي الاختبار بأنه متسق داخلياً وبالتالي صادق في قياس ما صمم من أجله.

❖ **صدق التمايز :**

وكذلك تم حساب صدق الاختبار المعرفي لقياس مستوي التحصيل المعرفي الخاص بمادة العاب المضرب والألعاب الصغيرة عن طريق حساب صدق التمييز من خلال المقارنة الطرفية بين درجات الطلاب في مستوي التحصيل المعرفي وذلك بتطبيقها علي (٢٠) طالب "العينة الاستطلاعية" وذلك يوم السبت الموافق ١٣ / ٢ / ٢٠١٦م ، حيث يمثل كل من الربيع (الأعلي ، الأدني) عدد (٥) طلاب والجدول التالي يوضح دلالة الفروق بين المجموعتين في الاختبارات.

جدول (١٣)

دلالة الفروق بين مجموع درجات الربيع (الأعلى والأدنى) في الاختبار المعرفي

ن١=ن٢=٥

الاختبار	الربيع الأعلى ن=٥		الربيع الأدنى ن=٥		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س/	±ع	س/	±ع		
اختبار التحصيل المعرفي	٨٥,٦٠٠	٥,٠٣٠	١١,٨٠٠	٦,٣٨٠	٧٣,٨٠٠	*١٨,١٦٨

***قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٨) = ٢,٣٠٦**

يتضح من جدول (١٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين مجموع درجات الربيع الأعلى والربيع الأدنى للاختبار المعرفي مما يدل علي صدق الاختبار المعرفي .

- **ثبات الأختبار المعرفي :**

قام الباحث بإيجاد معامل ثبات محاور الاختبار المعرفي وعددهم (٤) محاور وعباراتهم وعددها (٩٠) عبارة باستخدام طريقتين هما طريقة التجزئة النصفية لاستجابات (٢٠) طالب "العينة الاستطلاعية" باستخدام معادلة سبيرمان وبراون Spearman & Brown لإيجاد معامل الارتباط بين العبارات الزوجية والعبارات الفردية وكذلك إيجاد الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ Cronbach`s alpha .

❖ **الثبات باستخدام التجزئة النصفية:**

قام الباحث بإيجاد معامل ثبات عبارات الاختبار المعرفي وعددها (٩٠) عبارة باستخدام معادلة سبيرمان وبراون Spearman & Brown لإيجاد معامل الارتباط بين العبارات الزوجية والعبارات الفردية.

جدول (١٤)
ثبات التجزئة النصفية للأختبار المعرفي

ن = ٢٠

الاختبار	العبارات الفردية		العبارات الزوجية		معامل الارتباط
	س/	±ع	س/	±ع	
اختبار التحصيل المعرفي	٢٤,٧٠٠	١٥,٦٩٨	٢٤,٦٠٠	١٥,٤٦٦	*٠,٩٧٦

***قيمة " ر " الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (١٨) = ٠,٤٤٤**

يتضح من الجدول (١٤) أن هناك ارتباط دال إحصائياً بين عبارات الاختبار المعرفي ككل مما يدل على ثبات المقياس.

❖ **الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ Cronbach`s alpha:**

وقد كانت قيمة معامل ألفا كرونباخ لعبارات الاختبار المعرفي والتي عددها (٩٠) عبارة هو (٠,٩٨٧١).

جدول (١٥)
مُعامل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ لعبارات الاختبار المعرفي

م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا
١	*٠,٩٨٧١	٣١	*٠,٩٨٧١	٦١	*٠,٩٨٧٠
٢	*٠,٩٨٧١	٣٢	*٠,٩٨٧١	٦٢	*٠,٩٨٦٩

٣	*٠,٩٨٦٩	٣٣	*٠,٩٨٧١	٦٣	*٠,٩٨٧٠
٤	*٠,٩٨٧١	٣٤	*٠,٩٨٧١	٦٤	*٠,٩٨٧٠
٥	*٠,٩٨٧٠	٣٥	*٠,٩٨٦٩	٦٥	*٠,٩٨٦٩
٦	*٠,٩٨٦٩	٣٦	*٠,٩٨٧١	٦٦	*٠,٩٨٧٠
٧	*٠,٩٨٧١	٣٧	*٠,٩٨٧٠	٦٧	*٠,٩٨٧٠
٨	*٠,٩٨٧١	٣٨	*٠,٩٨٧١	٦٨	*٠,٩٨٦٩
٩	*٠,٩٨٧١	٣٩	*٠,٩٨٧١	٦٩	*٠,٩٨٦٩
١٠	*٠,٩٨٧٠	٤٠	*٠,٩٨٧٠	٧٠	*٠,٩٨٧٠
١١	*٠,٩٨٧١	٤١	*٠,٩٨٧٠	٧١	*٠,٩٨٦٩
١٢	*٠,٩٨٧١	٤٢	*٠,٩٨٦٩	٧٢	*٠,٩٨٧٠
١٣	*٠,٩٨٦٩	٤٣	*٠,٩٨٧٠	٧٣	*٠,٩٨٦٩
١٤	*٠,٩٨٧١	٤٤	*٠,٩٨٧٠	٧٤	*٠,٩٨٧٠
١٥	*٠,٩٨٧٠	٤٥	*٠,٩٨٧١	٧٥	*٠,٩٨٧٠
١٦	*٠,٩٨٦٩	٤٦	*٠,٩٨٧١	٧٦	*٠,٩٨٦٩
١٧	*٠,٩٨٧١	٤٧	*٠,٩٨٧٠	٧٧	*٠,٩٨٧٠
١٨	*٠,٩٨٧٠	٤٨	*٠,٩٨٧٠	٧٨	*٠,٩٨٧٠
١٩	*٠,٩٨٧١	٤٩	*٠,٩٨٦٩	٧٩	*٠,٩٨٧٠
٢٠	*٠,٩٨٧١	٥٠	*٠,٩٨٧٠	٨٠	*٠,٩٨٦٩
٢١	*٠,٩٨٧١	٥١	*٠,٩٨٧٠	٨١	*٠,٩٨٧٠
٢٢	*٠,٩٨٧١	٥٢	*٠,٩٨٧٠	٨٢	*٠,٩٨٧٠
٢٣	*٠,٩٨٧١	٥٣	*٠,٩٨٧٠	٨٣	*٠,٩٨٦٩
٢٤	*٠,٩٨٧١	٥٤	*٠,٩٨٦٩	٨٤	*٠,٩٨٧٠
٢٥	*٠,٩٨٦٩	٥٥	*٠,٩٨٧٠	٨٥	*٠,٩٨٧٠
٢٦	*٠,٩٨٦٩	٥٦	*٠,٩٨٧٠	٨٦	*٠,٩٨٦٩
٢٧	*٠,٩٨٦٩	٥٧	*٠,٩٨٦٩	٨٧	*٠,٩٨٦٩
٢٨	*٠,٩٨٧٠	٥٨	*٠,٩٨٦٩	٨٨	*٠,٩٨٧٠
٢٩	*٠,٩٨٧١	٥٩	*٠,٩٨٧٠	٨٩	*٠,٩٨٦٩
٣٠	*٠,٩٨٧١	٦٠	*٠,٩٨٦٩	٩٠	*٠,٩٨٧٠

***قيمة (معامل ألفا كرونباخ) للاستبيان = (٠,٩٨٧١)**

ويتضح من جدول (١٥) معامل ألفا كرونباخ لعبارات الاختبار المعرفي وجميعها دالة ، مما يدل علي ثبات عبارات الاختبار .

جدول (١٦)

مُعامل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ لمحاور الاختبار المعرفي

التنس الأرضي		تنس طاولة		الهوكي		الألعاب الصغيرة		
م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م
١	*٠,٩٤٤٣	١	*٠,٩٦٦٧	١	*٠,٩٢٩٨	١	*٠,٩٨٢٨	٢٠	*٠,٩٨٣٣

٢	*٠,٩٤٤١	٢	*٠,٩٦٦٧	٢	*٠,٩٣٢٦	٢	*٠,٩٨٣٣	٢١	*٠,٩٨٢٧
٣	*٠,٩٤٤٠	٣	*٠,٩٦٥٥	٣	*٠,٩٣٣٠	٣	*٠,٩٨٢٧	٢٢	*٠,٩٨٣٢
٤	*٠,٩٤٤٣	٤	*٠,٩٦٤٩	٤	*٠,٩٣٠٦	٤	*٠,٩٨٢٥	٢٣	*٠,٩٨٢٨
٥	*٠,٩٤٣٧	٥	*٠,٩٦٤٩	٥	*٠,٩٢٩٨	٥	*٠,٩٨٢٨	٢٤	*٠,٩٨٣٣
٦	*٠,٩٤٤٠	٦	*٠,٩٦٧١	٦	*٠,٩٢٨٩	٦	*٠,٩٨٣١	٢٥	*٠,٩٨٣١
٧	*٠,٩٤٤٣	٧	*٠,٩٦٣٨	٧	*٠,٩٣١٨	٧	*٠,٩٨٣٢	٢٦	*٠,٩٨٢٧
٨	*٠,٩٤٤٣	٨	*٠,٩٦٣٨	٨	*٠,٩٢٩٨	٨	*٠,٩٨٢٨	٢٧	*٠,٩٨٣٣
٩	*٠,٩٤٤١	٩	*٠,٩٦٣٨	٩	*٠,٩٣٢٦	٩	*٠,٩٨٣٣	٢٨	*٠,٩٨٢٧
١٠	*٠,٩٤٣٧	١٠	*٠,٩٦٤٩	١٠	*٠,٩٣٣٠	١٠	*٠,٩٨٢٧	٢٩	*٠,٩٨٣٢
١١	*٠,٩٤٤٣	١١	*٠,٩٦٦٧	١١	*٠,٩٣٠٦	١١	*٠,٩٨٣٢	٣٠	*٠,٩٨٢٨
١٢	*٠,٩٤٤١	١٢	*٠,٩٦٦٧	١٢	*٠,٩٢٩٨	١٢	*٠,٩٨٢٨	٣١	*٠,٩٨٣٣
١٣	*٠,٩٤٤٠	١٣	*٠,٩٦٥٥	١٣	*٠,٩٢٨٩	١٣	*٠,٩٨٣٣	٣٢	*٠,٩٨٢٧
١٤	*٠,٩٤٤٣	١٤	*٠,٩٦٤٩	١٤	*٠,٩٣١٨	١٤	*٠,٩٨٢٧	٣٣	*٠,٩٨٢٥
١٥	*٠,٩٤٣٧	١٥	*٠,٩٦٤٩	١٥	*٠,٩٢٩٨	١٥	*٠,٩٨٢٥	٣٤	*٠,٩٨٢٨
١٦	*٠,٩٤٤٠	١٦	*٠,٩٦٧١	١٦	*٠,٩٣٠٦	١٦	*٠,٩٨٢٨	٣٥	*٠,٩٨٣١
١٧	*٠,٩٤٤٣	١٧	*٠,٩٦٣٨	١٧	*٠,٩٣١٨	١٧	*٠,٩٨٣١	٣٦	*٠,٩٨٣٢
١٨	*٠,٩٤٣٧	١٨	*٠,٩٦٥٢			١٨	*٠,٩٨٣٢	٣٧	*٠,٩٨٣٢
						١٩	*٠,٩٨٢٨		
معامل ألفا للمحور	*٠,٩٤٧٠	معامل ألفا للمحور	*٠,٩٦٧٢	معامل ألفا للمحور	*٠,٩٣٤٧	معامل ألفا للمحور	*٠,٩٨٣٤		

***قيمة (معامل ألفا كرونباخ) للاستبيان = (٠,٩٨٧١)**

ويتضح من جدول (١٦) معامل ألفا كرونباخ لعبارات كل محور من الاختبار المعرفي كلا على حدا وجميعها دالة ، مما يدل علي ثبات عبارات الاختبار .

٨- **البرنامج التعليمي المقترح باستخدام خرائط المفاهيم :**

قام الباحث بتصميم البرمجية الخاصة لتعليم مقرر مادة الالعاب الصغيرة والعاب المضرب على طلاب الفرقة الأولى علي الأسس والخطوات الآتية :

❖ **أهدف البرمجية التعليمية :**

تهدف البرمجية إلى تعليم وتعلم مفاهيم ومعارف مادة الالعاب الصغيرة والمهارات الأساسية في رياضات العاب المضرب المقررة على طلاب الفرقة الأولي بكلية التربية الرياضية ، جامعة السادات ومعرفة تأثير البرمجية علي تعلم المهارات الأساسية والجوانب المعرفية لمادة الالعاب الصغيرة والعاب المضرب .

وقد حدد الباحث أهداف البرمجية التعليمية كما يلى :

- **أهداف معرفية :**

- تزويد الطالب بمعلومات ومعارف عن تاريخ الالعاب الصغيرة والعاب المضرب .
- تعرف الطالب على أهمية دراسة المهارات الأساسية في العاب المضرب.
- إلمام الطالب بالمراحل الفنية الخاصة بالمهارات .
- إكساب الطالب القدرة على معرفة القوانين الخاصة بالمهارات الأساسية في العاب المضرب.
- تنمية القدرة لدي الطلاب علي فهم طبيعة الأداء الصحيح لبعض المهارات الأساسية في العاب المضرب.
- تنمية القدرة لدى الطلاب علي وصف الأداء الفنى الصحيح للمهارات .
- مساعدة الطالب على إكتساب المعلومات بطريقة تتناسب وبنيتها المعرفية .

- **أهداف مهارية :**

- تعليم طلاب الفرقة الأولى مفاهيم ومعارف الالعاب الصغيرة وبعض المهارات الأساسية في رياضات العاب المضرب

❖ **أسس وضع البرنامج التعليمى :**

راعى الباحث عند وضع البرنامج التعليمي لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية بجامعة السادات الأسس التالية :

- أن يتناسب محتوى البرنامج مع أهدافه .
- أن يكون البرنامج في مستوي قدرات الطلاب .
- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب .
- مراعاة توفير المكان والإمكانيات المناسبة لتنفيذ البرنامج مع الاهتمام بعوامل الأمان حرصا علي سلامة الطلاب .
- مراعاة مبدأ التدرج من السهل إلي الصعب .
- مراعاة أن يحقق الشعور بالتشويق والسرور .
- أن تتحدي محتويات البرنامج قدرات الطلاب بما يسمح بإستثارة دافعيتهم لتحقيق العائد التعليمى

- مراعاة إشباع حاجة الطالب من الحركة والنشاط .
- أن يتميز البرنامج بالبساطة والتنوع .

❖ **إجراءات تحديد محتويات البرنامج التعليمى:**

قام الباحث بتحديد المهارات طبقا للمقررات الدراسية المقررة على طلاب الفرقة الأولى والمعتمدة للخطة الدراسية للمقرر من مجلس الكلية .

وقد تضمن البرنامج التعليمي والخاص بالفرقة الأولى علي التالي :

- **مهارات تنس الطاولة :**

١- الضربة الدافعة الأمامية

٢- الضربة الدافعة الخلفية

٣- الارسال المستقيم بوجه المضرب الامامي

- **مهارات التنس الأرضى :**

١- الضربة الأمامية الأرضية

٢- الضربة الخلفية الأرضية

٣- الارسال

- **مهارات الهوكي:**

١- التقدم بالكرة عن طريق الدحرجة

٢- التقدم بالكرة عن طريق الدفع

٣- التقدم بالكرة عن طريق المحاورة

٤- دفع الكرة بالوجه المسطح للعصا

- **الالعاب الصغيرة**

وقد راعى الباحث عند تصميم البرنامج التعليمى أن تكون متضمنة كافة المفاهيم التى يجب أن يعرفها الطالب وكذلك تحتوى على صور وفيديوهات توضيحية وأمثلة وتدريبات للمهارات المختلفة وتم مشاهدتها على الحاسب الآلي وسوف يستخدمها ويستفيد منها الطالب فى عملية تعلم المهارات بشكل فردى فى الملعب تحت إشراف وتوجيه استاذ المادة وقد راعى فيها الباحث ما يلى :.

- الاستفادة الكاملة من مساحة الشاشة للحاسب الآلي عن طريق تنظيمها بشكل جيد .
- اختيار ألوان الخلفيات وأشكالها بحيث تكون مناسبة للعناصر المختلفة في الشاشة .
- عرض النص المعرفي والمعلومات ببساطة وبطريقة مشوقة ومتناسقة علي شكل فقرات.
- استخدام المؤشرات الصوتية والبصرية بأسلوب فعال لتدعيم عمليه التعلم .
- إمكانية التجول داخل الوحدة التعليمية بسهولة وحرية .
- استخدام الطالب لأيقونات الإيجاد (التجول) بشكل خاطئ أثناء البرنامج لا يؤدي إلي خروجه نهائياً من البرنامج ، بل يرجعه إلى الفقرة السابقة .

ولكى تتم عملية تصميم الإسطوانة بنجاح قام الباحث بالآتى :

- **تنظيم محتوي البرنامج:**

قام الباحث بالتنسيق مع الفنى المتخصص فى تصميم البرامج المستخدمة بالحاسب الآلى فى عرض وتنسيق محتويات البرنامج التعليمى على الإسطوانة قبل البدء فى التصميم وقد تم تنظيم محتوي البرنامج التعليمي بحيث إشتمل البرنامج على المهارات المقررة على طلاب الفرقة الأولى بحيث تحتوى على ما يلى :

- عرض المفاهيم النظرية المتعلقة بالمهارات وإستخداماتها .
- نموذج لأداء المهارة (فيديو تعليمي) .
- صور التحليل الحركي للاداء المهاري (بشكل تتابعي) لمراحل أداء المهارة .
- تدريبات لتنمية المهارة .
- أسئلة علي كل مهارة .

وقد استعان الباحث في تقديم البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي بالطريقة غير الخطية التي تسمح للطالب بحرية التنقل داخل الوحدة التعليمية بما يناسب قدراته وسرعته الذاتية في الاستيعاب والتعلم وبذلك يتحكم الطالب في السرعة والمسار والمعلومات وتتابعه تبعاً لقدراته الذاتية .

- **إعداد مكونات البرنامج :**

- قام الباحث بالإطلاع علي العديد من المراجع العلمية المتخصصة في مجال رياضات المضرب والالعاب الصغيرة للتوصل إلى أفضل النصوص المكتوبة التى تشرح الجزء النظرى والمهارات

قيد البحث وتم تحديد المفاهيم والمعلومات الرئيسية والفرعية التى تشتمل عليها هذه النصوص ثم تم كتابتها علي جهاز الحاسب الآلي.

- تم تزويد البرمجية التعليمية بالفيديوهات والصور التوضيحة وذلك لتقديم نموذج مثالى لأداء المهارات الأساسية قيد البحث.
- تم استخدام بعض المؤثرات الصوتية كأسلوب من أساليب التعزيز .
- تم استخدام برنامج " باور بوينت " لإنتاج البرنامج التعليمي والعرض التقديمى المقدم للطلاب.

- **تحديد الأسلوب التعليمي المستخدم فى التدريس:**

تم إستخدام البرمجية التعليمية لطلاب الفرقة الأولى التى يتم عرضها عن طريق جهاز الحاسب الآلي وجهاز العرض (data show) والتى تشمل كل المهارات التى يدرسها الطلاب فى المنهج الدراسى المقرر .

- **الخطة الزمنية لتطبيق البرنامج :**

قام الباحث بإعداد البرنامج التعليمى الخاص بالفرقة الأولى بحيث يشتمل على (١٢) أسبوع بواقع وحدة تعليمية واحدة فى الأسبوع أى أن البرنامج يشتمل على (١٢) وحدة تعليمية على أن يشتمل البرنامج على عدد (٣ وحدات تعليمية) لكل رياضة (هوكى – تنس – تنس طاولة – ألعاب صغيرة وتمهيدية) وزمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة .

- **تجريب البرنامج قبل التطبيق :**

قام الباحث بتقويم البرنامج عن طريق تجريبه على الطلاب قبل تطبيق الدراسة الأساسية وذلك على النحو التالى :

بعد الإنتهاء من إعداد البرمجية التعليمية وذلك فى صورته الأولية قام الباحث بعرض وحدتين تعليميتين لمهارة من المهارات علي (٢٠) طلاب من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بمدينة السادات – جامعة السادات للعام الجامعى ٢٠١٥ / ٢٠١٦ عينة الدراسة الإستطلاعية يوم السبت الموافق ١٣ / ٢ / ٢٠١٦ بهدف التأكد من خلو البرمجية التعليمية من أي أخطاء ناتجة من مرحلة البرمجة واكتشاف أي أخطاء لتعديلها وكذلك التأكد من خلوها من أى أخطاء إملائية وبذلك يتم تنقيح

وتعديل وتطوير البرمجية وكان الباحث يلاحظ الطلاب أثناء تعلمهم بواسطة البرمجية التعليمية ويسأل كل طالب علي حدا عن الصعوبات التي قابلته أثناء استخدام الحاسب الآلي .

وقد أوضحت نتائج الدراسة الأستطلاعية للبرمجية التعليمية علي الطلاب ما يلي :

- الخوف والرهبة لدي بعض الطلاب من استخدام الحاسب الآلي .
- التعرف على مدى مناسبة مكان التطبيق والممارسة لوضع الاجهزة المستخدمة في العرض فى مكان التطبيق حتى يتوفر للطلاب حرية المشاهدة .
- التعرف على مدى صلاحية الأجهزة لعرض البرمجية التعليمية.
- صعوبة استيعاب بعض المفاهيم التى تتضمنها خرائط المفاهيم الورقية لبعض المهارات.

وبناء علي نتائج الدراسة الأستطلاعية للبرمجية التعليمية علي الطلاب قام الباحث بالاتي :

- تقديم بعض التعليمات الشفهية للطلاب عن كيفية تشغيل الحاسب الآلي وكيفية التعامل مع وكيفية تشغيل البرمجية وذلك قبل التعامل مع البرنامج لإزالة الخوف والرهبة لديهم من استخدام الحاسب الآلي.
- تعديل بعض التنسيقات الخاصة بالمحتوي المعرفي .
- وفي ضوء التعديلات التي قام بها الباحث بناء علي الملاحظات التي أبداها الطلاب خلال مرحلة الدراسة الأستطلاعية أصبحت البرمجية مكتملة وفي صورته النهائية ثم سوف يقوم الباحث بتطبيق البرنامج علي عينه البحث الأساسية .

❖ **عرض ومناقشة النتائج :**

عرض ومناقشة نتائج الفرض الاول :

والذي ينص علي **(توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث الضابطة في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب".**

جدول (١٧)
الفرق بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث الضابطة في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب"
ن = ١٢١

الاختبار	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة	نسبة التحسن %
	س/	±ع	س/	±ع			
التنس الأرضي	٧,٥١٢	٠,٥٧٩	١١,٧٤٤	٠,٨٨١	٤,٢٣١	*٤٣,٩٨١	%٥٦,٣٢٦
تنس طاولة	٧,٥٣٧	٠,٥٧٨	١٢,٠٣٣	١,٣٧٨	٤,٤٩٦	*٣٢,٩٥٩	%٥٩,٦٤٩
الهوكي	٦,٩٨٣	٠,٥١٦	١٠,٩١٧	١,٠٧٧	٣,٩٣٤	*٣٦,٠٨٥	%٥٦,٣٣١
الألعاب الصغيرة	١٩,٢٩٨	٠,٩١٩	٣١,٤٠٥	١,٠٨٥	١٢,١٠٧	*٩٣,٣٠٩	%٦٢,٧٤١
الاختبار المعرفي	٤١,٣٣١	١,٤١٧	٦٦,٠٩٩	٢,٣٠٧	٢٤,٧٦٩	*١٠٠,٢١٧	%٥٩,٩٢٨

***قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (١١٩) = ١,٩٨٠**

يتضح من جدول (١٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث الضابطة في في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "العاب الصغيرة والعاب المضرب" ، ولصالح القياس البعدي ، وكذلك نسبة التحسن الحادثة بين القياسيين حيث تراوحت نسب التحسن ما بين (٥٦,٣٢٦% - ٦٢,٧٤١%) .

ويعزو الباحث التقدم الحادث في المجموعة الضابطة إلى أن الطريقة التقليدية والتى تقوم على الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى ثم قيام الطلاب بالممارسة والتكرار ، ثم تقديم التغذية الراجعة وتصحيح الأخطاء من قبل القائم بالتدريس (المعلم) ، كل ذلك يوفر للطالب فرصة جيدة للتعلم مما يؤثر إيجابياً على كفاءة الأداء للمهارات المتعلمة داخل البرنامج فى مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" لدى الطالب والنواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة.

ويرجع الباحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسيين القبلي والبعدي لطلاب المجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي إلي أن الطلاب من المبتدئين في الممارسة كما أن المعلم في الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي) يقدم المزيد من المعلومات حول المهارات الأساسية فى مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" وخطواتها التعليمية كما يقدم معلومات عن الأخطاء الشائعة التي قد تحدث أثناء الأداء ، بالإضافة أيضاً إلى أن الطلاب بشكل كبير حدث لهم تكيف على هذه الطريقة (الطريقة التقليدية) فى تعلم الكثير من المهارات الحركية للأنشطة الرياضية

المختلفة في العديد من المحاضرات ، وأيضاً تكرار الأداء والتدريبات المختلفة ، مع تقديم التغذية الراجعة والتقويم المستمر خلال تعلم المهارة مما جعلهم يؤدون المهارات بأفضل شكل ممكن ، حيث تتميز هذه الطريقة بأن المعلم هو الذي يتخذ القرارات ، وأن دور الطالب هو تلقى للمعلومات وتقليد الأداء حسب النموذج الذى يقدم له ، مما يسبب لهم التعلم في النواحي المعرفية الخاصة والمعارف المرتبطة بالمادة وبالتالي فأن أي معلومات تقدم للطلاب أثناء الوحدة التعليمية سوف تزيد من حصيلتهم المعرفية وتجعل هناك تقدم في مستوى التحصيل المعرفي بين القياس القبلي والبعدي ولصالح القياس البعدى.

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثاني :

والذي ينص علي **(توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب".**

جدول (١٨)

الفرق بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب"

ن = ١٢١

الاختبار	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة	نسبة التحسن %
	س/	±ع	س/	±ع			
التنس الأرضي	٧,٤٦٣	٠,٥١٧	١٢,١٩٨	٠,٧٣٧	٤,٧٣٦	*٥٧,٦٠٣	%٦٣,٤٥٥
تنس طاولة	٧,٤٣٨	٠,٥٦١	١٢,٦٨٦	١,٤٠٣	٥,٢٤٨	*٣٨,٠٥٥	%٧٠,٥٥٦
الهوكي	٧,٠٣٣	٠,٣١٤	١١,٣٥٥	١,١٦١	٤,٣٢٢	*٣٩,٣٦٨	%٦١,٤٥٧
الألعاب الصغيرة	١٩,٢٥٦	٠,٨٩٩	٣١,٩٣٤	١,١٠١	١٢,٦٧٨	*٩٧,٦٨٨	%٦٥,٨٣٧
الاختبار المعرفي	٤١,١٩٠	١,٤٩٦	٦٨,١٧٤	٢,٦٤٢	٢٦,٩٨٣	*٩٧,٣٦٥	%٦٥,٥١٠

***قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (١١٩) = ١,٩٨٠**

يتضح من جدول (١٨) وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية في في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "العاب الصغيرة والعاب المضرب" ، ولصالح القياس البعدي ، وكذلك نسبة التحسن الحادثة بين القياسيين حيث تراوحت نسب التحسن ما بين (٦١,٤٥٧% - ٦٥,٨٣٧%) .

ويرجع الباحث هذه النتيجة الي أن البرمجية التعليمية تفسح المجال للتدريب مما يخفف من الضغط النفسي الذي يصاحب مواجهة المشكلات ، وبالإضافة إلى ذلك تتيح البرمجية للقائم بالتدريس

مزيد من الوقت ليتجه إلى بذل العناية الفردية المبدعة لمن يحتاج ذلك من طلابه ، كما توفر البرمجية التعليمية للطلاب الفرص العظيمة للتجريب والمغامرة دون خوف أو رهبة ، ففي التعامل مع البرمجية التعليمية يتحرر الطلاب من الخوف وما يسببه من كبح رغبتهم في الانطلاق نحو استكشاف آفاق جديدة وتحقيق إنجازات متطورة ، ونظرا لعدم خشية ارتكاب الأخطاء قد كان له الأثر بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية في مستوي التحصيل المعرفي في مادة العاب الصغيرة والعاب المضرب ، ولصالح القياس البعدي

كما أن هذا الأسلوب يتوافر فيه ما يعزز عملية التعلم من حيث وجود عدة مؤثرات تم إستخدامها أثناء النشاط التعليمى حيث راع الباحث أن تكون مكونات البرمجية واضحة وذلك لنقل دقة الأداء للطاالب وأخذ الإحساس الكامل والتصور الصحيح للأداء بالإضافة إلى عامل التشويق والجذب الذى يوفره اتحاد الصوت والصورة يوفر بيئة أعلى إيجابية في التعليم بالإضافة من استخدام أدوات التعزيز التي توفرها البرمجية من التعزيز الفوري بالاضافة أدخل عنصر التفاعل الإيجابي من جانب المتعلم تحت إشراف المعلم للطلاب فى نقل المهارة والنواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة وما يتعلق بها من مفاهيم وطريقة أداء وأخطاء شائعة بتجنب أدائها وكيفية التحصحيح بصورة دون ملل أو تعب .

كما يري الباحث ان الفروق الحادثة ترجع إلى أن طريقة التعلم المستخدمة اتاحت الفرصة للطلاب للتحول من الإصغاء إلى التفاعل فى التعلم بكل ما توفره هذه البرمجية من إرشادات تعليمية وفنية وقانونية و النواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة والخاصة بالمهارات المراد تعلمها ، كما ساهمت فى زيادة كم ونوع المعلومات التى تم تحصيلها من قبل الطلاب حيث أنه تم تنظيم المعلومات بصورة منطقية ومتسلسلة من العام إلى الخاص ومن السهل إلى الصعب مما أدى إلى زيادة إستيعاب وتحصيل الطلاب للجزء المقرر تدريسة فى كل محاضرة وخلق بيئة تعليمية ساعدت على زيادة فاعلية التعلم .

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث :

والذي ينص علي **(توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين لمجموعتي البحث "التجريبية – الضابطة" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب)** .

جدول (١٩)
الفرق بين متوسط القياسين البعديين لمجموعتي البحث "التجريبية – الضابطة" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب"
ن١ = ن٢ = ١٢١

الاختبار	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س/	±ع	س/	±ع		
التنس الأرضي	١٢,١٩٨	٠,٧٣٧	١١,٧٤٤	٠,٨٨١	٠,٤٥٥	*٤,٣٣٥
تنس طاولة	١٢,٦٨٦	١,٤٠٣	١٢,٠٣٣	١,٣٧٨	٠,٦٥٣	*٣,٦٣٧
الهوكي	١١,٣٥٥	١,١٦١	١٠,٩١٧	١,٠٧٧	٠,٤٣٨	*٣,٠٣٠
الألعاب الصغيرة	٣١,٩٣٤	١,١٠١	٣١,٤٠٥	١,٠٨٥	٠,٥٢٩	*٣,٧٤٩
الاختبار المعرفي	٦٨,١٧٤	٢,٦٤٢	٦٦,٠٩٩	٢,٣٠٧	٢,٠٧٤	*٦,٤٧٩

***قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢٤٠) = ١,٩٦٠**

يتضح من جدول (١٩) وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين متوسط القياسين البعديين لمجموعتي البحث "التجريبية – الضابطة" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "العاب الصغيرة والعاب المضرب" ، ولصالح المجموعة التجريبية ، حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة بين المجموعتين التجريبية والضابطة ما بين (٣,٠٣٠ – ٦,٤٧٩) .

ويرجع الباحث سبب تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة الي أن طلاب المجموعة التجريبية يتم لديها عرض المعلومات لهم عن طريق الحاسب الآلي فمن مميزاته إمكانية العرض الصور والأفلام فقد تمكنت تلك الخاصية في نقل الخبرة التعليمية بإمكانية تكرار عرض المهارة والمعلومات باستمرار وهذا يعطي للطالب (المتعلم) التصور الحركي الصحيح للمهارات ويوضحها له خاصة المهارات التى تؤدي بسرعة وتقديم المعلومات و النواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة لهم سواء الخاصة بتاريخ ألعاب المضرب والمعلومات الخاصة بقانون تلك الرياضات ، كما يتيح للطالب فرصة كبيرة لإستيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارة من خلال الرؤية الواضحة والوقت الكافي أثناء عرض المهارة كما يمكن الطالب من المشاركة الإيجابية والتفاعل مع مكونات البرمجية من المعلومات التاريخية والقانونية للألعاب الصغيرة والعاب المضرب ، وعلى الرغم من أن هناك تحسن قد حدث في المجموعة الضابطة (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي) الا إنه لم يرقى إلى نتائج التي

حققتها المجموعة التجريبية حيث هناك طلاب لم يتمكنوا من متابعة الشرح – كما أنهم لا يستطيعون رؤية تفاصيل المهارة بشكل سليم ومن زوايا مختلفة وبتكرارات تناسب كل شخص على حده وبالتالى يحدث قصور في نقل المعارف الخاصة بالمهارة فضلا عن أدائها منهم ومن ثم لم يستطع تنفيذ ما هو مطلوب منهم كما يجب.

كما يوضح الباحث أنه قد يرجع سبب تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في النواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة قيد البحث بهذا القدر إلي أن الطريقة التقليدية التي خضعت لها المجموعة الضابطة قد تفتقرللعناصر والتفاصيل الدقيقة لمراحل الأداء بالصورة الصحيحة و للصدق والموضوعية فى العرض فغالبا يكون أكتساب الطالب أو أداؤه النموذج للمهارة الحركية بشكل خاطئ لأى سبب أو عند تكرار الطالب أدائه للنموذج الخاطئ عدة مرات نتيجة للإرهاق والتعب مما يؤثر علي تعلم الطلاب للمهارة بالسلب ، بينما عرض البرمجية باستخدام الكمبيوتر والتي خضعت له المجموعة التجريبية يتيح للطالب أن يري نموذج المهارة الحركية من خلال الكمبيوتر والذي يتمتع بثبات الأداء مهما تكرر عرض النموذج وبذلك فان استخدام الكمبيوتر في التعلم يلعب دورا ايجابيا في تكوين التصور السليم للمهارة الحركية في ذهن الطالب ويثبتها وكذلك في النواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة.

وفي المقابل من نقاط القوة في البرنامج التجريبي المعتمد على البرمجية والتي تعرض المعلومة بالحاسب الآلي قد ساهم في توفير اعادة عرض المهارات والمعلومات باستمرار دون توقف أو تعب أو ملل للمجموعة التجريبية مما ساهم في أتاحة الفرصة الكبيرة لهم لإستيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارة و النواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة من خلال الرؤية الواضحة والوقت الكافي أثناء عرض المعلومة كما أن الحاسب الآلي يمكنهم من السيطرة والمشاركة الإيجابية والتفاعل مع مكونات البرمجية مما أدى إلى التقدم فى مستوى أدائهم للمهارات المقررة والنواحي المعرفية الخاصة بالمعارف المرتبطة بالمادة .

أستنتاجات البحث :

إعداد وتصميم برمجية تعليمية لمقرر الألعاب الصغيرة والمضرب لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات والتعرف على أثر استخدام البرمجية التعليمية عند تعليم الطلاب المبتدئين

لمقررات مادة الالعاب الصغيرة والعاب المضرب والتعرف على مختلف الاساليب التعليمية وتأثيرها على تعلم المهارات المختلفة للمبتدئين، وارتفاع في مستوي التحصيل المعرفي في مادة الالعاب الصغيرة والعاب المضرب بعد بناء وتصميم وقياس أختبارالتحصيل المعرفي على الطلاب وأيضا تفوق المجموعة التجريبية في القياسات البعدية في محتوي مادة الألعاب الصغيرة والعاب المضرب ، كما أظهرت النتائج المتعلقة أولاً بتحديد نتائج البرمجية التعليمية قيد البحث تحقيق أهداف المقررمن خلال الفروق بين متوسط الدرجات بين القياسين القبلي والبعدي لمجموعة البحث التجريبية لصالح القياس البعدى للمتغيرات قيد البحث في مستوي التحصيل المعرفي في مادة العاب الصغيرة وألعاب المضرب مما يدل على أثر أستخدام البرمجية التعليمية قيد البحث.

كما أظهرت النتائج المتعلقة ثانياً بالتحصيل المعرفى من خلال جدول (١٧، ١٨) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات الطلاب في القياسات البعدية لمجموعتى البحث (الضابطة والتجريبية) فى مستوى التحصيل المعرفى لكل رياضة لمقرر الألعاب الصغيرة وألعاب المضرب (التنس – تنس الطاولة – الهوكى – الألعاب الصعيرة والتمهيدية) من خلال نسب التحسن الواضحة لكل منهم .

كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين متوسط القياسين البعديين لمجموعتي البحث "التجريبية – الضابطة" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "الالعاب الصغيرة والعاب المضرب" في مستوي التحصيل المعرفي في مادة "العاب الصغيرة والعاب المضرب" ، ولصالح المجموعة التجريبية وبذلك يتم التأكد من صلاحية البرمجية التعليمية للتطبيق لتحقيق الأهداف المنشودة وليتم بذلك أيضا تحقيق أهداف البحث والتحقق من فروضه عن طريق المحطات الهامة في تطبيق البرمجية التعليمية وتقديم تجربة خاصة ذات معنى ومنفتحة على تجارب الآخرين في مجال التربية الرياضية عامة ومجال مادة الألعاب الصغيرة والمضرب خاصة ، وحري بنا أن نبادر بتطوير المقررات التعليمية واتباع نهج التعليم بأستخدام المناهج والبرامج الألكترونية التى توفر الجهد والوقت والتغلب على العديد من الصعوبات .

كما أظهرت البرمجية التعليمية أستثارة التفكير والأهتمام بالطالب بالتمهيد للمادة العلمية قيد البحث ومن خلال ملامسة هذه البرمجية التعليمية من الحواس بمخاطبة حاستي النظر والسمع ، كما

أستخدمت التمثيل والإيضاح للمعلومة عن طريق الأشكال والصور والرسوم والأفلام والفلاشات لنقل المادة العلمية بعرضها وجعلها قابلة للملاحظة والنقاش ، والتغلب على مدى ودرجات الصعوبة التى تم مواجهتها أثناء التطبيق وأساليب حلها بإعداد تصميمات حسب الأهداف العلمية والعملية والتربوية ، كما أظهرت نوعية الألعاب وتصنيفاتها وأساليب أخراجها وتنفيذها كأسلوب لتطوير المهارات الحركية والأساسية لألعاب المضرب – وأوضحت أستعدادات الطلاب ودافعيتهم ورغباتهم وفقا لمتطلبات نوع النشاط ووفقا لقدراتهم وأمكانياتهم ، ومعرفة تاريخ الألعاب والرياضات المختلفة والجوانب والمراحل الفنية والخطوات التعليمية والأخطاء الشائعة ، و معرفة مواد القانون لكل رياضة من الرياضات قيد البحث وكيفية وضع طرق للأداء للأنشطة والألعاب وطرق تنفيذها وأعداد المعلومات من خلال البرمجية المعدة قيد البحث وعلاقتها بعضو هيئة التدريس"المرسل"– والوسائل أو الوسائط المتعددة قيد البحث ، بالطالب "المستقبل" – وتحقيق الهدف من الأسطوانة والبرمجية التعليمية ، وأتاحة الفرصة من خلال توزيع وعرض البرمجية التعليمية "الأسطوانة" على الطالب من إمكانية الأستفادة والتفاعل وتحقيق الأهداف السلوكية المرجوة وعلاقتها بالأهداف المعرفية والوجدانية والحركية فى أطار (التذكر – الفهم – التطبيق – التحليل – التركيب – التقويم) ، والقدرة على تقويم وتعديل السلوك االحركى والسلوك الإنفعالى والنفسي وأكتساب صفات حركية جديدة للطلاب وإن كانت ضمن المستوى المطلوب أو دونه أو تقييم وتقدير الأداء والسلوك المطلوب وهذا بدوره يحتاج إلى معرفة مجالات التقنية وأهمية كل مجال وكيفية الاستفادة منه .

توصيات البحث :

- تشجيع وجود البرمجيات التعليمية للمقررات العلمية العملية الأخرى والعمل على تبني مختلف الاساليب التعليمية التكنولوجية المتطورة لتنشيط بعض المقررات التقليدية.
- أعداد برمجيات تعليمية تعمل على التوصل إلى احتمالات حل المشكلات الدراسية الأخرى وبخاصة العملية منها .
- توفير مختبر للبرمجيات تعليمية لأتاحة الفرصة للطلاب أن يتابعوا نفس النشاط مع الحاسب الآلي وكذلك في وقت واحد.

- أهمية إدخال الحاسب الآلي في المحاضرات مع توفر أجهزة الحاسب الآلي لجميع أعضاء هيئة التدريس وكل الطلاب للقضاء على مشكلة التدريب وما تتطلبه من خبرات فنية ومالية ومما يتيح الحيز لعضو هيئة التدريس بإلقاء المحاضرات بطرق متطورة كيفما يريد ليوجه ويضبط عمل الطلاب .

المراجع المستخدمة :

*** أولا : المراجع العربية :**

١- **ابراهيم عبد الغني محمد سلامة (٢٠٠٦) :** الحصيلة المعرفية في الالعاب الصغيرة لدي طلاب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في الجامعة الهاشمية ، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة .

٢- **احمد حسين اللقاني ، علي الجمل (١٩٩٩) :** معجم المصطلحات التربوية المعرفة فى المناهج وطرق التدريس ، ط٢ ، عالم الكتب ، القاهرة .

٣- **احمد صادق عبد المجيد (٢٠٠٧) :** نموذج مقترح فى ضوء نماذج التصميم التعليمى لبناء محتوى مقرر الحاسب الإلى لتلاميذ الصف الاول الاعدادى وأثره على تحصيلهم الدراسى ، مجلة العلوم التربوية ، معهد الدراسات التربوية ، جامعة القاهرة .

٤- **احمد محمود فخرى (٢٠٠٨) :** أثر التعليم الالكترونى على التحصيل الدراسى والأداء المهارى والإتجاه التكنولوجى فى مادة الحاسب الآلى لدى تلاميذ الصف الثالث الإعدادى الأزهرى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة المنوفية .

٥- **افنان نظير دروزة (٢٠٠٠) :** النظرية في التدريس وترجمتها عمليا ، ط١ ، دار الشروق للنشر والتوزيع ، عمان .

٦- **امين انور الخولي ، اسامة كامل راتب (٢٠٠٧) :** نظريات وبرامج التربية الحركية للأطفال ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٧- **بشير عبد الرحيم الكلوب (٢٠٠٥) :** التكنولوجيا في عملية التعلم والتعليم ، دار الشروق للنشر و التوزيع .

٨- **جستافسون ، كنت ، وبرانش ، روبرت (١٩٩٧) :** استعراض نماذج التصميم التعليمي ، ترجمة بدر الصالح ، الرياض .

٩- **حذيفة مازن عبد المجيد (٢٠٠٨) :** تطوير وتقييم نظام التعليم الالكتروني التفاعلي للمواد الدراسية الهندسية و الحاسوبية ، رسالة ماجستير ، الاكاديمية العربية في الدنمارك .

١٠- **حسين محمد احمد عبد الباسط (٢٠١١) :** وحدات التعلم الرقمية – تكنولوجيا جديدة للتعليم ، عالم الكتب ، القاهرة .

١١- **زكريا بن يحيي (٢٠٠٤) :** فعالية الوسائط المتعددة في التحصيل الدراسي وتنمية مهارات إنتاج الشرائح المتزامنة صوتيًا لدى طلاب كلية التربية ، جامعة أم القرى ، مجلة رسالة الخليج العربي ، الرياض ، المملكة العربية السعودية ،

١٢- **صلاح الدين عرفه (٢٠٠٦) :** تفريد تعلم مهارة التدريس بين النظرية والتطبيق ، ط١ ، عالم الكتب ، القاهرة .

١٣- **عبد الحافظ سلامة (٢٠٠٣) :** تصميم التدريس ، الطبعة الأولى ، دارالخريجي ، الرياض.

١٤- **عبد الحميد شرف (٢٠٠٠) :** تكنولوجيا التعليم فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة .

١٥- **عبد الرحمن عبد السلام جامل (٢٠٠٣) :** التعلم الذاتي بالموديولات التعليمية اتجاهات معاصرة ، دار المناهج للنشر والتوزيع ، القاهرة .

١٦- **عماد بن جمعان (٢٠٠٨) :** تصميم وتطبيق برمجية إلكترونية تفاعلية لمقرر تقنيات التعليم لقياس أثرها في التحصيل الدراسي لطلاب كلية المعلمين في الباحة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، قسم المناهج وطرق التدريس ، كلية التربية ، جامعة أم القرى ، مكة المكرمة .

١٧- **غانم الغانم وآخرون (٢٠٠٣) :** الدليل الإجرائي لتأليف الكتب الدراسية ،. ط١ ، وزارة التربية والتعليم ، الرياض .

١٨- **فادية كامل حمام ، علي احمد مصطفي (٢٠٠٤) :** علم نفس النمو ، ط١ ، دار الزهراء للنشر والتوزيع ، الرياض .

١٩- **فاطمة يوسف حسن (٢٠٠٨) :** تطبيقات الكمبيوتر في التربية ، وزارة التعليم العالي و البحث العلمي .

٢٠- **فاطمة يوسف حسن (٢٠٠٨) :** وحدة تطبيقات وبرامج تعليمية ، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي .

٢١- **فالح عبد القادر الحوري (٢٠١١) :** معوقات استخدام تكنواوجيا المعلومات واثرها في مستوي جودة الخدمات ، المجلة العربية للإدارة ، المنظمة العربية للتنمية الادارية .

٢٢- **فوزى الشربينى ، عفت الطناوى (٢٠٠٦) :** الموديولات التعليمية مدخل للتعلم الذاتى فى عصر المعلوماتية ، مركز الكتاب للناشر ، القاهرة .

٢٣- **كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢) :** تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات ، عالم الكتب ، القاهرة .

٢٤- **كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠١) :** تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

٢٥- **ليلي السيد فرحات (٢٠٠٧) :** القياس والاختبار في التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، ط ٤ ، القاهرة .

٢٦- **ماهر إسماعيل صبري ، فايزة محمد المغربي (٢٠٠٥) :** تكنولوجيا عرض وإنتاج المواد التعليمية ، ط١ ، مكتبة الرشيد ، الرياض .

٢٧- **محمد المهدى محمد عبدالرحمن (٢٠٠٤) :** اثر اختلاف استخدام الموديولات متعددة الوسائط على تحصيل الطلاب بكلية التربية النوعية بميت غمر وادائهم العملى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد الدراسات والبحوث التربوية ، جامعة القاهرة .

٢٨- **محمد حسن علاوي (١٩٩٧) :** موسوعة الالعاب الرياضية ، الطبعة الثانية ، دار المعارف .

٢٩- **محمد حسن علاوي (١٩٩٤) :** اختبارات الأداء الحركي ، ط٣ ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٣٠- **محمد صبحي حسانين (١٩٩٥) :** القياس والتقويم في التربية البدنية والرياضة ، ط٣ ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٣١- **محمد غازي محمد الجودي (٢٠٠٣) :** التحقق من احتياج أعضاء هيئة التدريس وطلاب كلية المعلمين في المملكة العربية السعودية إلى التدرب على استخدام الحاسب الآلي ، مجلة كليات المعلمين ، المجلد الثالث ، العدد الأول .

٣٢- **محمد محمود الحلية (٢٠٠٣) :** أساسيات تصميم وأنتاج الوسائل التعليمة ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة .

٣٣- **محمد محمود الحلية (٢٠٠٠) :** تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق ، ط٢ ، دار الميسرة ، عمان .

٣٤- **مصطفى عبد السميع محمد واخرون (٢٠٠٤) :** تكنولوجيا التعليم مفاهيم وتطبيقات ، ط١ ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، عمان ، الاردن .

٣٥- **مصطفي عبد السميع محمد (١٩٩٨) :** تكنولوجيا التعليم – دراسات عربية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

٣٦- **مفتي ابراهيم حماد (٢٠٠٢) :** المهارات الرياضية أسس التعلم والتدريب والدليل المصور ، ط١ ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

٣٧- **نبيل جاد عزمي (٢٠٠٨) :** تكنولوجيا التعليم الإلكتروني ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٣٨- **نجلاء أحمد علي (١٩٩٧) :** مدي فعالية استخدام الفيديو التفاعلي علي التحصيل المعرفي واكتساب بعض مهارات تشغيل واستخدام كاميرا الفيديو لدي طلاب كلية التربية ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة المنيا .

٣٩- هالة عبد المنعم محمد صالح (٢٠١٢) : أثر اختلاف نمط تقديم المقررات الإلكترونية عبر الانترنت فى تنمية التحصيل المعرفى والأداء المهارى لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي فى مادة الكمبيوتر ، رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة عين شمس .

٤٠- وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١) : تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية ، منشأة المعارف ، الإسكندرية .

٤١- وليد أحمد الرحاحلة (٢٠٠٧) : الحصيلة لمعرفية فى مجال اللياقة البدنية عند طلبة كلية التربية الرياضية ، مجلة دراسات العلوم التربوية ، المجلد ٣٤ ، الجامعة الأردنية .

٤٢- وليد سالم محمد الحلفاوى (٢٠٠١) : وحدات التعلم الرقمية – تكنولوجيا جديدة للتعليم ، عالم الكتب ، القاهرة .

٤٣- يحيى محمد نبهان (٢٠٠٨) : الأساليب الحديثة في التعليم والتعلم ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن .

*** ثانياً : المراجع الأجنبية :**

44- Aggarwal, J.C. (1995): Essentials of Educational Technology Teaching Learni Innovations in Education, New Delhi, Vikas Publishing .

45- Anne C (1996) : Practical New Technologies in Physical Education at George Mason University V: S virginia. Spo.

46- ASTD (2004) : what is E learning ? Retrieved, May 11, 2004.

47- Brenda Mergel (2005) : E-Learning Courseware Certification (ECC) Fact Sheet

48- Chen, C& Emily, F (2004) : "the development and application of the e-learning in china" Asia education technology education technology and the pacific seminar – work shop on education technology

49- Dick Walter, & Carey, Lou (2003) : E-learning in Europe, European commission, Scotland

50- Hammond, M (2004) : The Use Of Traditional Instructional System Design Models For E- Learning

51- Harman,K&Khoohang,A (2005) : Experience –Based Language Learning Through Asynchronous Discussion

52- Holmes. (2005) : Learning Through Online Discussion ACase Of Triangulation In Research , Australasian Journal Of Educational Technology ,Vol.21,N.3,

53- Kruse, Kevin (1990) : The Systematic Design of Instruction (3ed ed). Scott, Foresman and Company.

54- Kurtus, Ron (2008) : Introduction to Instructional Design and ADDIE Model

55- Martin Ryder (1998) : Brenda Mergel (1998), Instructional Design & Learning Theory.
http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/brenda.htm

56- McGriff, Steven J. (2000) : Instructional Systems
http://www.personal.psu.edu/faculty/s/j/sjm256/portfolio/kbase/IDD/ADDIE.pdf

57- Rongliang W. (2007) : Learning Objects Applications ,Implementations & Future Directions Santa Rosa , California

58- Stein, Julia (2005) : Digital Learninig Objects for school Libraries Power point Presentation

59- The Herridge Group Inc (2000) : Instructional Design Models, University of Colorado at Denver, School of Education,