ملخص البحث باللغة العربية

تأثير برمجية تعليمية بإستخدام الهيبرميديا علي تعليم بعض مهارات رياضة الجودو

م.د/ بلال محمود محمد عبد الرازق *

يهدف البحث إلى التعرف على " تأثير برمجية تعليمية بإستخدام الهيبرميديا علي تعليم بعض مهارات رياضة الجودو ".

إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس (القبلي – البعدي) وذلك لمناسبته لطبيعة هذا البحث.

تم اختيار مجتمع وعينة البحث بالطريقة العشوائية من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٧/٢٠١٨م ، وتكونت عينة البحث من ٤٠ طالب حيث تم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها ٢٠ طالب ، واتبع معها اسلوب التدريس بأستخدام البرمجية المقترحة "الوسائط الفائقة" (الهيبرميديا) ، والأخرى ضابطة قوامها ٢٠ طالب واتبع معها أسلوب التدريس التقليدي (الشرح وأداء النموذج) ، كما تم اختيار ٢٠ طالب للدراسه الاستطلاعية من خارج عينه البحث لإجراء عليهن الدراسة الاستطلاعية.

وكانت من أهم نتائج هذه الدراسة :

الاستنتاجات

- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" ساهمت بطريقة إيجابية فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية.
- الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) ساهم بطريقة إيجابية فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة الضابطة.
- استخدام البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة"الهيبرميديا" فى تعليم مهارات الجودو للطلاب المبتدئين والناشئين .
- استخدام البرمجية التعليمية المُعدة بأسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو قيد البحث للطلاب.

* مدرس بقسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازلات بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها

تأثير برمجية تعليمية بإستخدام الهيبرميديا علي تعليم بعض مهارات رياضة الجودو

م.د/ بلال محمود محمد عبد الرازق *

مقدمــة ومشكلة البحث:

يشهد العالم الآن ثورة هائلة فى التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع، بحيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساساً على القدرات والإمكانات العلمية والتكنولوجية، لذلك كان لابد أن يتكاتف العاملين فى مجال التعليم ويستيقظ لديهم الفكر العلمي فى معركة التقدم العلمي لكي تستطيع أن تواكب تلك الثورة التكنولوجية الهائلة(١٩ : ١٥).

ويؤكد **محمد سعد زغلول وأخرون (٢٠٠١م)** إلي أن التعليم فى مجال التربية الرياضية يمر بفترة تطوير تفرضها طبيعة العصر مما يستلزم فيها تغيير مناهجها وأهدافها وأساليب تدريسها ، والتربية الرياضية من حيث أنها معلومات وقوانين ومهارات يجب إجادتها هي أحوج ما تكون للإستفادة من كل وسائل التقدم العلمي من تقنيات وأساليب حديثة فى تعلمها(١٩ : ١٠٣).

ويشير ميشيل"Michelle" (١٩٩٩م) أن الهيبرميديا تعني- مجموعة برامج "Software" - التي تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بالروابط والنقطة هنا قد تكون فقرة من نص وصورة أو قصاصة من صوت أو قصاصة من فيديو أو أي نوع أخر من المعلومات ، أما الرابطة فتعني العلاقة بين نقطتين. (٢٦ : ٣)

وتذكر زينب محمد أمين (٢٠٠٠م) إلي أن الهيبرميديا تتضمن أنماطاً مختلفة لمعلومات وبيئات الكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الالكترونية التي تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمي . (١٢ : ١٨٧)

ومع التقدم الكبير الذي تشهده المؤسسات التربوية فى العملية التعليمية من استخدام الأساليب والتقنيات التكنولوجية الحديثة والمحققة للأهداف المرجوة إلا أنه يلاحظ استمرارية اعتماد طرق تدريس التربية الرياضية على الأسلوب التقليدي فى التعليم حيث لا يزال استخدام تكنولوجيا التعليم محدوداً للغاية.

* مدرس دكتور بقسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازلات كلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها.

و يرى الباحث أن الأسلوب التقليدي داخل محاضرات مادة الجودو يتجسد في عرض نموذج من قبل أستاذه المادة و يقوم الطلاب بالأداء و يقوم أستاذ المادة بشرح النقاط الفنية للمهارة كما تقوم بتصليح أخطاء الأداء .

ويشير **محمد سعد زغلول وأخرون (٢٠٠١م)** على أن التربية الرياضية من حيث كونها معلومات وقوانين ومهارات يجب إجادتها ، فهي أحوج ما تكون لاستغلال كافة وسائل التقدم العلمي من أساليب وتقنيات لكي تسهل علي المعلم وعلى الدارس الوصول إلي الأهداف المرجوة (١٩: ٧).

وحيث أن مادة الجودو إحدي المواد المنهجية المقررة بكليات التربية الرياضية ومن خلال عمل الباحث فى تدريس هذه المادة تطبيقياً لاحظت أن الطريقة المتبعة فى التدريس هي الطريقة التقليدية التي تعتمد على شرح المعلم وتقديم نموذج للمهارة وتصحيح بعض الأخطاء الشائعة .

الأمر الذي لا يراعي الفروق الفردية بين الطلاب وكذلك عدم قدرة الطريقة التقليدية فى التعليم على جذب اهتمام المتعلم للإشتراك بفاعلية داخل المحاضرة ، مما يؤدي لقصور فى تقديم تلك الطريقة للمعلومات الخاصة بالمادة والتقدم الغير ملحوظ فى النواحي المهارية والمعرفية التي من شأنها أن تحدث تغير فى مستوي الطلاب ، ولجعل الطالب أكثر فاعلية من خلال إيجاد مواقف إيجابية فكان لابد من وضع برامج تعليمية تتيح للطالب أن يكون محوراً أساسياً للعملية التعليمية.

ومما سبق يرى الباحث ضرورة الاستفادة من الإمكانات التي تتيحها تكنولوجيا التعليم والتعلم واستخدامها بطريقة منهجية فى تصميم بيئات تعليمية مختلفة وفعالة فى التعلم الحركي و رياضه الجودو بصفة خاصة والمهارات الأساسية بصفة عامه ، ولذا فإن البحث الحالي هو محاولة لتجريب أسلوب جديد من أساليب التقنية الحديثة والتي يمكن من خلالها تقديم المحتوي التعليمي للتعليم تطبيقاً لمبدأ تفريد التعليم والتعلم الذاتي والتعلم من أجل الإتقان والتمكن.

ومن ثم تتضح أهمية البحث الحالي فى أنه محاولة لوضع إحدي اللبنات لإستخدام تقنيات تكنولوجية تعليمية حديثة مثل تقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) فى مجال التعلم الحركي لماده الجودو التي من المفترض أنها تساعد المعلمه فى عملية التدريس أثناء العمليه التعليميه .

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلي تصميم برمجية تعليمية بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيرها علي :

- مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الاساسية فى رياضة الجودو والمتمثلة في (مهارة الرمى بالزراع"الايبون سيو ناجى" , مهارة الرمى بالوسط "الاوجوشى" , مهارة الرمى بالرجل "الاسوتو جارى" , مهارة التثبيت "كيسا جاتاميه") لدي عينة البحث.
- مستوي التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة ببعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو والتطور التاريخي لرياضة الجودو وبعض مواد القانون لدي عينة البحث.

فروض البحث :

فى ضوء أهداف البحث تفترض الباحث ما يلي :

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الأساسية قيد البحث فى رياضة الجودو لصالح المجموعة التجريبية .

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي التحصيل المعرفي لبعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو والتطور التاريخي وبعض مواد القانون لصالح المجموعة التجريبية .

المصطلحات المستخدمة:

- **برمجية تعليمية:**

هي المحتوي التعليمي المصمم فى شكل برنامج حاسوبي تستخدم من خلال الحواسب وتخدم المقررات الدراسية المختلفة من حيث العرض والإنتاج بطرق مؤثرة وفعالة(١٥: ١٩٣) .

- **(الهيبرميديا) :**

هي بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر المعلومات فى شكل غير خطي مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها والتحكم فى عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبي احتياجاته (٨ : ٢٠٧)

الدراسات المرجعية :

١-دراسه جونثاند – جلاوستي "**Jonthand Glazawsti** " (٢٠٠٠م)(٢٥) دراسة بعنوان " الوسائط فائقة التداخل والتأسس التعليمي فى المراحل الأولية من التعليم "الدراسات المتطورة" " واسفرت أهم النتائج عن الوسائط فائقة التداخل تُكون إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين .

٢- دراسه محمد علي محمد(٢٠٠٩م) (٢٠)بدراسة عنوانها " تاثير برنامج تعليمي بإستخدام الوسائط فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري للمبتدئين فى رياضة الكاراتيه." ، وكانت أهم النتائج ان أسلوب الوسائط فائقة التداخل ساهم بطريقة إيجابية فى تعلم مهارات الكاراتيه قيد البحث وزيادة مستوي التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية.

٣- دراسه محمد الحسيني محمود (٢٠٠٩م) (١٧) بدراسة عنوانها " فاعلية برنامج تعليمي بإستخدام اسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم للمبتدئين." ، وكانت أهم النتائج أن البرنامج التعليمي بإستخدام اسلوب الهيبرميديا ساهم فى رفع مستوي الأداء الفني والمعرفي والوجداني للمهارات قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية .

٤-دراسه إبراهيم إبراهيم عبده(٢٠٠٩م) (١) بدراسة عنوانها " تأثير برنامج بإستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي للمبتدئين فى رياضة الملاكمة."، وكانت أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها بالبرنامج التعليمي بإستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية فى التحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي والدافعية فى رياضة الملاكمة.

إجراءات البحث :

- **المنهج المستخدم:**

استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعينة بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس البعدي لكلا من المجموعتين.

- **مجتمع وعينة البحث:**

تم اختيار مجتمع وعينة البحث بالطريقة العشوائية من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٨/٢٠١٧م ، وتكونت عينة البحث من ٤٠ طالب حيث تم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها ٢٠ طالب ، واتبع معها اسلوب التدريس بأستخدام البرمجية المقترحة "الوسائط الفائقة" (الهيبرميديا) ، والأخرى ضابطة قوامها ٢٠ طالب واتبع معها أسلوب التدريس التقليدي (الشرح وأداء النموذج) ، كما تم اختيار ٢٠ طالب للدراسه الاستطلاعية من خارج عينه البحث لإجراء عليهن الدراسة الاستطلاعية.

وقد قام الباحث بالتأكد من إعتدالية توزيع عينة البحث في بعض متغيرات النمو والتي قد يكون لها تأثير على المتغير التجريبي مثل **(العمر الزمني – الطول – الوزن – الذكاء)** ويوضح الجدول رقم (١) تجانس عينة البحث ككل .

جدول رقم (١)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الالتواء لعينة البحث في متغيرات النمو (العمر الزمني ،الطول ،الوزن ، نسبة الذكاء)

(ن = ٦٠)

متغيرات النمو	وحدة القياس	المتوسط الحسابي س≤	الانحراف المعياري ± ع	الوسيط	معامل الالتواء
العمر الزمنى	السنة	١٨,٤٥٠	٠,٥٠١	١٨	٠,٢٠٦
الطول	السم	١٧١,٣٠٠	١,١٢٤	١٧١	٠,٤٠٩
الوزن	الكيلوجرام	٦٨,٢١٦	٠,٩٤٠	٦٨	- ٠,٣٢٧
الذكاء	الدرجة	٤٢,١٤	٣,١٧	٤٢	٠,٣١٠

يتضح من الجدول رقم (٣) أن معاملات الالتواء لعينة البحث فى متغيرات (العمر الزمني – الطول – الوزن – الذكاء كأحد القدرات العقلية) قد انحصرت ما بين (± ٣) مما يدل علي تجانس أفراد العينة فى تلك المتغيرات.

كما قام الباحث أيضاً بإجراء التكافؤ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) فى ضوء متغيرات (العمر الزمني – الطول – الوزن – الذكاء كأحد القدرات العقلية) والتي قد تؤثر علي البحث ويوضح الجدول رقم (٢) التكافؤ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) فى ضوء متغيرات البحث.

جدول رقم (٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات قيد البحث

(ن = ٤٠)

متغيرات النمو	درجة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		س≤	± ع	س≤	± ع		
السن	**السنة**	١٨,٢٠٠	٠,٥٠٢	١٨,٣٠٠	٠,٥١٢	٠,١٠٠	٠,٦٢٢
الطول	**السم**	١٧١,٣٠٠	١,٢١٨	١٧١,٣٥٠	١,٠٤٠	٠,٠٤٩	٠,١٣٩
الوزن	**الكيلو جرام**	٦٨,١٥٠	١,١٣٦	٦٨,٣٥٠	٠,٧٤٥	٠,٢٠٠	٠,٦٥٨
الذكاء	**الدرجة**	٤٢,٢٨	٣,٢٧	٤٢,٠٨	٢,٩٨	٠,٢٠	٠,٢٤٠

قيمة (ت) الجد وليه عند مستوى معنوي ٠,٠٥ = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٤) عدم وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في كل متغيرات البحث مما يشير إلي تكافؤ المجموعتين.

- **أدوات ووسائل جمع البيانات :**

أولاً: القياسات الخاصة بمعدلات النمو.

ثانياً : أختبار الذكاء المصور: إعداد (أحمد زكي صالح) (١٩٧٨م) (٢) مرفق (١)

ثالثاً : قياس المستوي المهاري : مرفق (٢) "إعداد الباحث"

رابعاً:اختبار التحصيل المعرفي:مرفق(٣)الصورة الاوليه(٤)الصورة النهائيه"إعداد الباحث

خامسا: برنامج التدريس التقليدى: مرفق (٥)

سادسا:استمارة استطلاع رأى الخبراء فى محتوى البرمجيه:مرفق(٦)

سابعا : البرمجية التعليمية المقترحة والمُعدة بتقنية الوسائط الفائقة: مرفق (٧) "إعداد الباحث"

وقد قام الباحث بحساب معامل الصدق لاستمارة تقييم مستوي الأداء المهاري عن طريق صدق التمايز، وذلك بتطبيق الاستمارة علي مجموعتين أحداهما مميزة من الطلاب ، تم اختيارهم بطريقة عمدية من طلاب الفرقة الثانية بالكلية للعام الجامعي ٢٠١٨/٢٠١٧ وعددهم (١٠) طلاب، و الاخرى غير مميزة من الطلاب بالفرقه الثانيه و عددهم (١٠) ، حيث اتضح وجود فروق داله إحصائيا عند مستوي ٠,٠٥ بين المجموعه المميزة و المجموعه الغير مميزة لاستمارة تقييم مستوي الأداء المهاري للمهارات قيد البحث ، مما يدل علي صدق استمارة تقييم مستوي الأداء المهاري .

وتم حساب معامل الثبات لاستمارة تقييم مستوي الأداء المهاري عن طريق تطبيق الاستمارة علي عينه البحث الاستطلاعيه ، وإعادة تطبيقها علي نفس الطلاب مرة أخري خلال ٧ أيام من التطبيق الأول، حيث اتضح وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوي معنوية ٠,٠٥ بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لاستمارة التقييم ، وكان معامل الثبات ذو دلالة عالية تراوحت قيم الدلالة بين (٠,٨٢٤ إلي ٠,٩٧١) مما يدل علي ثبات استمارة تقييم مستوي الأداء المهاري للمهارات قيد البحث بدرجة عالية.

وقد قام الباحث بحساب معامل الصدق لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث ، وذلك باستخدام صدق التمايز بين مجموعتين إحداهما مميزة والأخرى غير مميزة علي عينة قوامها ٢٠ طالب لكل مجموعة ، حيث اتضح وجود فروق داله إحصائيا عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط قياس المجموعة المميزة ، ومتوسط قياس المجموعة غير المميزة في اختبار التحصيل المعرفي ، مما يدل علي صدق اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث .

وتم حساب معامل الثبات لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه بفارق زمني ٧ أيام علي عينة مميزة قوامها (١٠) طلاب من خارج مجتمع البحث ، حيث اتضح وجود علاقة ارتباطيه دالة إحصائياً بين التطبيقين الأول والثاني لاختبار التحصيل المعرفي ، وكان معامل الإرتباط ذو دلالة عالية تراوحت قيم الدلالة بين
(٠,٩٧٧ إلي ٠,٩٩٢) , مما يدل علي ثبات اختبار التحصيل المعرفي . وهذه القيم جميعها ذو دلالة معنوية الأمر الذى يشير إلى تمتع المتغيرات قيد الدراسة بمعامل ثبات وصدق يمكن الإعتداد به.

الدراسة الأساسية :

- **القياس القبلي :**

قام الباحث بإجراء القياس القبلي لمجموعتي البحث [التجريبية والضابطة] فى مستوي التحصيل المعرفي من خلال اختبار التحصيل المعرفي وذلك **(٢٠١٧/١٠/٢٤)**

- تطبيق تجربه البحث :

ثم قام الباحث بتطبيق التعليم من خلال (البرمجية التعليمية المقترحة –باستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا"– علي المجموعة التجريبية ، وتم استخدام أسلوب التدريس التقليدي "–الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي"– علي المجموعة الضابطة)، وذلك فى الفترة من **(٢٠١٧/١١/١م إلي ٢٠١٨/١/٢٠م)** بواقع محاضرة واحدة أسبوعياً ، و زمن المحاضرة "الوحدة التعليمية" (٩٠ دقيقة) لكلاً من مجموعتي البحث التجريبية و الضابطة .

- **نموذج لوحده تعليمية بأستخدام تقنيه الوسائط الفائقة**

- الوحدة التعليمية الأولي

اليوم : **التاريخ:** **الزمن :٩٠ دقيقه**

- الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الطالب (التورى) المهاجم مهارة الرمى بالزراع (الايبون سيوناجى) بواسطة برنامج الهيبر ميديا

- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة

- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.

- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية – أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمرينات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنميه عنصر السرعه. -تمارين لتنميه عنصر القوة.	٢٥
٣-	التطبيق العملي	أولا: مشاهده نموذج لمهارة الرمى بالزراع (الايبون سيوناجى) (التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهيبر ميديا. ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التورى) مهاجم ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهيبرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملى للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقيم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفى	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	تمرينات تهدئة – التحية	٣ ق

- **نموذج لوحده تعليمية بأستخدام الأسلوب التقليدى .**

-

- الوحدة التعليمية الأولي

اليوم : **التاريخ:**

- الأهداف السلوكية:

- **هدف مهاري : تعليم الطالب (التورى) المهاجم مهارة الرمى بالزراع (الايبون سيوناجى) من قبل المعلمه**
- **هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.**
  - التعرف على الأخطاء الشائعة
  - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.
- **هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.**

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية – أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمرينات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنميه عنصر السرعه. -تمارين لتنميه عنصر القوة.	٢٥
٣-	التطبيق العملي	أولا: مشاهده نموذج لمهارة الرمى بالزراع (الايبون سيوناجى) (التورى) مهاجم من قبل المعلم . ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التورى) مهاجم ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملى للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقيم الاداء من قبل المعلمه.	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفى	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

- **القياس البعدي:**

قام الباحث بعد الانتهاء من المدة المحددة لتنفيذ تجربة البحث الأساسية بإجراء القياس البعدي للمجموعتين [التجريبية والضابطة] في مستوي التحصيل المعرفي للمجموعتين عن طريق الاختبار المعرفي، ومستوي الأداء المهاري من خلال استمارة تقييم الأداء المهاري عن طريق المحكمين وذلك فى الفترة من يوم الاثنين الموافق (٢٠١٧/١٢/٢٧م إلي يوم الخميس الموافق ٢٠١٨/١/٦م) .

المعالجات الأحصائية :

المتوسط الحسابي – الانحراف المعياري – اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات – معامل الارتباط

عرض النتائج ومناقشتها:

أولاً: عرض النتائج:

جدول رقم (٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

فى مستوي أداء مهارة الرمى بالزراع (ن = ٤٠)

م	المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		س≤	± ع	س≤	± ع		
١	الأول	٨,٦٥٠	٠,٥٨٧	٦,٢٠٠	٠,٦٩٥	٢,٤٥٠	١٢,٠٣٤*
٢	الثاني	٨,٨٠٠	٠,٦١٥	٦,٤٠٠	٠,٧٥٣	٢,٤٠٠	١١,٠٢٧*
٣	الثالث	٨,٥٠٠	٠,٦٠٦	٦,٥٠٠	٠,٨٢٧	٢,٠٠٠	٨,٧١٨*

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٣) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء مهارة الرمى بالزراع قيد البحث ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

جدول رقم (٤)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

فى مستوي أداء مهارة الرمى بالوسط (ن = ٤٠)

م	المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		س≤	± ع	س≤	± ع		
١	الأول	٨,٥٥٠	٠,٥١٠	٥,٥٥٠	٠,٥١٠	٣,٠٠٠	*١٨,٥٨٦
٢	الثاني	٨,٣٠٠	٠,٥٧١	٥,٦٠٠	٠,٥٠٢	٢,٧٠٠	*١٥,٨٦٩
٣	الثالث	٨,٣٠٠	٠,٤٧٠	٥,٤٠٠	٠,٥٠٢	٢,٩٠٠	*١٨,٨٤٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٤) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء مهارة الهجمة مهارة الرمى بالوسط قيد البحث ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

جدول (٥)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

فى مستوي أداء مهارة الرمى بالرجل (ن = ٤٠)

المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س≤	± ع	س≤	± ع		
الأول	٨,٤٠٠	٠,٥٠٢	٥,١٥٠	٠,٦٧٠	٣,٢٥٠	*١٧,٣٣٩
الثاني	٨,٤٠٠	٠,٥٩٨	٥,٢٠٠	٠,٦٩٥	٣,٢٠٠	*١٥,٥٩٤
الثالث	٨,٣٥٠	٠,٤٨٩	٥,١٥٠	٠,٧٤٥	٣,٢٠٠	*١٦,٠٥٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٥) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء مهارة الهجمة مهارة الرمى بالرجل لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

جدول (٦)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

فى مستوي أداء مهارة التثبيت (ن = ٤٠)

المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س≤	± ع	س≤	± ع		
الأول	٨,٢٥٠	٠,٧١٦	٤,٨٠٠	٠,٧٦٧	٣,٤٥٠	١٤,٦٩٣*
الثاني	٨,٢٠٠	٠,٦١٥	٤,٩٥٠	٠,٧٥٩	٣,٢٥٠	١٤,٨٧١*
الثالث	٨,١٠٠	٠,٦٤٠	٥,٠٠٠	٠,٧٢٥	٣,١٠٠	١٤,٣٢٣*

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء مهارة مهارة التثبيت لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

جدول (٧)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

فى مستوي أداء المهارات الهجومية (ن = ٤٠)

المحـور	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س≤	± ع	س≤	± ع		
مهارة الرمى بالزراع	٤٣,٤٠٠	٢,٢٥٧	٣١,٦٥٠	٣,٣٩١	١١,٧٥٠	١٢,٨٩٨*
مهارة الرمى بالوسط	٤١,٩٥٠	١,٣١٦	٢٧,٧٠٠	٢,٠٠٢	١٤,٢٥٠	٢٦,٥٨٩*
مهارة الرمى بالرجل	٤١,٩٠٠	١,٦٨٢	٢٥,٥٠٠	٣,٠٥٢	١٦,٤٠٠	٢١,٠٤٣*
مهارة التثبيت	٤١,١٠٠	٢,٤٠٣	٢٤,٢٥٠	٣,٢٢٦	١٦,٨٥٠	١٨,٧٣٠*

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٧) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية مما يدل علي أن البرمجية التعليمية المُعدة بإستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة علي مستوي الأداء المهاري للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥).

جدول رقم (٨)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

في مستوي التحصيل المعرفي (ن = ٤٠)

المحـور	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س≤	± ع	س≤	± ع		
التطور التاريخي	٩,٦٠٠	٠,٥٩٨	٥,٨٠٠	١,١٠٥	٣,٨٠٠	١٤,٢٠٣*
المحتوي المهاري	٢٦,٦٥٠	١,٠٤٠	١٦,٦٥٠	٣,٤٠٧	١٠,٠٠٠	١٢,٠٨٩*
القواعد والقوانين	١٠,٢٥٠	١,١١٨	٦,٢٠٠	١,٧٦٥	٤,٠٥٠	٧,٩٣٧*
مستوي التحصيل المعرفي	٤٦,٥٠٠	١,٦٧٠	٢٨,٦٥٠	٥,٨٨٧	١٧,٨٥٠	١٢,٤٠٧*

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوي ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى إختبار التحصيل المعرفي فى رياضة الجودو لصالح المجموعة التجريبية مما يدل علي أن البرمجية التعليمية المُعدة بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة علي مستوي التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥).

ثانيا : مناقشة النتائج

فى ضوء أهداف البحث وفروضه والنتائج التي توصلت إليها الباحث من بيانات المجموعتين التجريبية والضابطة بإستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة يتضح ما يلي :

يتضح من جدول رقم (٣) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي أداء مهارة الرمى بالزراع وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويتضح من جدول رقم (٤) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي أداء مهارة الرمى بالوسط وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

كما يتضح من جدول رقم (٥) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي أداء مهارة الرمى بالرجل وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويتضح من جدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي أداء مهارة التثبيت وذلك عن طريقة المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويتضح من جدول رقم(٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي أداء المهارات الاساسية قيد البحث فى الجودو، وذلك عن طريق المحكمين لصالح المجموعة التجريبية ، مما يدل علي أن البرمجية التعليمية المُعدة باستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة علي مستوي الأداء المهاري للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة ، ويعزو الباحث هذا التقدم لطلاب المجموعة التجريبية علي طلاب المجموعة الضابطة فى مستوي الأداء المهاري إلي أن البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" راعت مستوي وقدرات وميول وحاجات الطلاب وعملت علي مراعاة الفروق الفردية بينهم هذا بجانب تميز البرمجية بالمحتوي التعليمي الجيد والمتكامل والمنتظم والمتسلسل بشكل منطقي وجذاب مما ساعد علي إعداد المتعلمة علمياً وعقلياً ونفسياً وعملياً وبالتالي تنمية الكثير من القدرات العقلية لدي المتعلمة .

كما ترجع الباحث هذا التقدم للمجموعة التجريبية إلي أن البرمجية التعليمية استهدفت أفرادها بجذب الانتباه وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل وإثارة اهتمامهم وزيادة حماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم نحو عملية التعليم مما أدي إلي بقاء أثر تعلمهم للمهارات قيد البحث ، ويعزو الباحث أيضاً هذا التحسين إلي أن البرمجية التعليمية تضمنت استخدام أكثر من وسيط فى التعليم مثل (النص التعليمي المكتوب الصور "الثابتة والمتحركة" المسلسلة بشكل تتابعي – الموسيقي – الفيديو) وإدخال النصوص والصور والفيديو بحركات مختلفة للشاشة وتعدد الوسائط فى البرمجية التعليمية ساعد المتعلمين علي فهم واستيعاب شكل المهارة وأدائها بصورة صحيحة وسليمة مما كان له أثر كبير علي تعليم وإتقان المهارة والوصول بها إلي أعلي مستوي ممكن وإلي الأداء الأمثل.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من **عثمان مصطفي عثمان وهشام محمد عبد الحليم (٢٠٠٤م)(١٤) ، حازم مصطفي حلاوة (٢٠٠٥م)(١٠)، أحمد يوسف سعد (٢٠٠٨م)(٥) ، محمد الحسيني محمود (٢٠٠٩م)(١٧)، إبراهيم إبراهيم عبده (٢٠٠٩م)(١)**. والتي تشير إلي أن استخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة وإيجابية فى تحسين مستوي الأداء المهاري أفضل من الطريقة التقليدية "المتبعة" والتي تعتمد علي أسلوب (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي).

وبذلك تتحقق صحة الفرض الاول والذي ينص علي أنه " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو لصالح المجموعة التجريبية ".

كما يتضح من جدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي التحصيل المعرفي للمهارات قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية ، ويعزو الباحث سبب تقدم أفراد المجموعة التجريبية إلي أن الأسلوب المستخدم فى عملية التعليم وهو البرمجية التعليمية والمُعدة بأسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" يجعل المتعلمة تتفاعل مع البرمجية بإيجابية وبشكل يثير دوافعها لأن المتعلمة فى هذا الأسلوب لها دور إيجابي فى الحصول علي المعرفة دون الشعور بالملل أو عدم الرغبة فى الحصول علي المعلومة ، ولأن المتعلمة تستطيع استرجاع المعلومة فى أي وقت تشاء لأن أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" يعمل علي تثبيت المعلومات بشكل جيد وكذلك عرضها بطريقة تتميز بعامل جذب الانتباه والتشويق للمتعلمة بما يجعل عملية التعليم ممتعة ومثمرة بعكس ما يحدث فى الطريقة التقليدية (المتبعة) بإستخدام الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي لأنها لا تقدم ما هو جديد للمتعلمة حيث تعتمد فى الأساس علي محاولة تعليم المهارة المطلوبة فى شكلها النهائي دون الإهتمام بإيجابية الارتباط بين المعلومات والمعارف المتعلقة بشمولية المهارة المتعلمة حيث تنظر هذه الطريقة إلي المتعلمة علي أنها مجرد عقل يصب فيه المعلومات فقط ومجرد متلقي للمعلومات وتفتقد إلي الفاعلية والإيجابية فى عملية التعليم .

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من **محمد علي محمود ومصطفي عبد القادر الجيلاني (٢٠٠٢م)(٢١)، أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠٥م)(٣)، عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح (٢٠٠٧م)(١٣)، دينا متولي أحمد (٢٠٠٨م)(١١)**. والتي تشير إلي أن استخدام تكنولوجيا التعليم والمتمثلة فى البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين العملية التعليمية وزيادة فاعليتها أفضل من الطريقة التقليدية (المتبعة) والتي تعتمد علي أسلوب التلقين فى مستوي التحصيل المعرفي .

وبذلك تتحقق صحة الفرض الثانى والذي ينص علي أنه " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوي التحصيل المعرفي لبعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو والتطور التاريخي وبعض مواد القانون لصالح المجموعة التجريبية" .

الاستنتاجات والتوصيات

الاستنتاجات

فى ضوء أهداف البحث وفروضه وحدود عينة البحث وخصائصها والمنهج المستخدم ومن خلال المعالجات الإحصائية وعرض ومناقشة النتائج أمكن التوصل إلى الاستنتاجات التالية:-

- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" ساهمت بطريقة إيجابية فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية.
- الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) ساهم بطريقة إيجابية فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة الضابطة.
- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة كان لها تأثير إيجابي فى مستوي التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة بمهارات الجودو قيد البحث والتطور التاريخي وبعض القواعد والقوانين لأفراد المجموعة التجريبية.
- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة كان أكثر تأثيراً علي مستوي التحصيل المعرفي من الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) مما يدل علي فاعليته وتأثيره.

التوصيات

في ضوء ما توصل إليه الباحث من نتائج واستنتاجات فى حدود أهداف البحث ومجالاته يوصي الباحث بما يلي:

- استخدام البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة"الهيبرميديا" فى تعليم مهارات الجودو للطلاب المبتدئين والناشئين .
- استخدام البرمجية التعليمية المُعدة بأسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو قيد البحث للطلاب.
- ضرورة توفير البنية الأساسية والأجهزة اللازمة ومعامل الحاسب الآلي لإنتاج واستخدام البرامج التعليمية المصممة بتقنية الوسائط الفائقة داخل الجامعات والأندية ومدارس التربية والتعليم.
- تعاون الخبراء والمتخصصين فى التربية الرياضية وتكنولوجيا التعليم فى إنتاج وتصميم العديد من برامج الحاسب الآلي المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" فى الأنشطة الرياضية بصفة عامة وفى الجودو بصفة خاصة .
- إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام أساليب تدريسية أخري ومقارنتها بأسلوب الوسائط الفائقة للوصول إلي تحقيق أعلي مستوي ممكن فى تعليم وتعلم الأنشطة الرياضية المختلفة.
- ضرورة تدريب طلاب كليات التربية الرياضية علي كيفية إعداد برامج الحاسب الآلي فى المجال الرياضي وكيفية التعامل مع التقنيات التكنولوجية الحديثة.

- المراجـــــــع

اولا :المراجع العربية :

١- **إبراهيم إبراهيم عبده** : تأثير برنامج بإستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي للمبتدئين فى رياضة الملاكمة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٩م.

٢- **أحمد زكي صالح:** علم النفس التربوي ، ط١١ ، مكتبة النهضة المصرية ، القاهرة ، ١٩٧٩ م.

٣- **أحمد عبد الفتاح حسين** : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الانجاز الرقمي لبعض مسابقات الميدان والمضمار ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٥م.

٤- **أحمد محمد أبو زيد:** تأثير استخدام الوسائط فائقة التداخل علي مستوي التحصيل المعرفي والمهاري لبعض المهارات الأساسية فى كرة اليد ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة، ٢٠٠٨م.

٥- **أحمد يوسف سعد** : تأثير استخدام التقنيات الحديثة علي تعليم سباحة الدولفين لبراعم السباحة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، القاهرة ، جامعة حلوان،٢٠٠٨م.

٧- **أسامة أحمد عبد العزيز** : أثر برنامج تعليمي بإستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدي المبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا ، ٢٠٠١م.

٨- **أسامة صلاح فؤاد** : تأثير برنامج تعليمي بإستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الأساسية فى المبارزة ، مجلة العلوم البدنية والرياضة، كلية التربية الرياضية بالسادات ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٢م.

٩- **الغريب زاهر إسماعيل** : تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم ، عالم الكتاب، القاهرة ، ٢٠٠١م.

١٠-**باسم ماهر رزق** : فاعلية استخدام تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات كرة اليد ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بالقاهرة ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٧م.

١١-**حازم مصطفي حلاوة** : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض مهارات المبارزة لدي المبتدئين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، ٢٠٠٥م.

١٢-**دينا متولي أحمد** : تأثير برنامج مقترح باستخدام الوسائط فائقة التداخل علي كل من مستوي الأداء والقلق لدي الأطفال المبتدئين فى سباحة الدولفين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٨م.

١٣-**زينب محمد أمين** : إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم ، دار الهدي للنشر والتوزيع، المنيا، ٢٠٠٠م.

١٤-**عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح**: تأثير برنامج تدريبي باستخدام الوسائط الفائقة علي مستوي أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ رياضة التنس ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا ، ٢٠٠٧م.

١٥-**عثمان مصطفي عثمان ، هشام محمد عبد الحليم** : أثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، مجلة علوم وفنون الرياضة ، المجلد العشرين ، العدد الأول ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٤م.

١٦-**علي جودة محمد** : تكنولوجيا التعليم والتعلم ، مذكرات غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة بنها ، ٢٠٠٨م.

١٧-**فاطمة محمد فليفل** : أثر برنامج تعليمي مقترح باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة علي تعلم بعض مهارات كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية بالمنيا ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا ، ١٩٩٩م.

١٨-**محمد الحسيني محمود** : فاعلية برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم للمبتدئين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها ، ٢٠٠٩م.

١٩-**محمد حسن حسن**: أثر استخدام الهيبرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلي على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٦م.

٢٠-**محمد سعد زغلول ، مكارم حلمي أبو هرجه ، هاني سعيد عبد المنعم:** تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة ، ٢٠٠١م.

٢١-**محمد علي محمد :** تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري للمبتدئين فى رياضة الكاراتيه ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٩م.

٢٢-**محمد علي محمود ، مصطفي عبد القادر الجيلاني :** تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم مهارات التصويب وضرب الكرة بالرأس لدي المبتدئين فى كرة القدم ، مجلة نظريات وتطبيقات ، العدد السادس والأربعون ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الإسكندرية ، ٢٠٠٢م.

٢٣-**محمد محمود توفيق :** أثر برنامج تعليمي بإستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدي طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا، ٢٠٠٣م.

٢٤-**نسرين محمد عيد :** تصميم منظومة تعليمية بإستخدام الحاسب الآلي وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضية بالسادات فى سلاح الشيش ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بالسادات ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٣م.

٢٥-**هالة أحمد زكي :** تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل والجانب المعرفي فى كرة اليد لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، مجلة العلوم البدنية والرياضية ، السنة الرابعة ، العدد السابع ، المجلد الثاني ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٥م.

ثانيا :المراجع الأجنبية :

26- **Jonthand Glazawsti. Klista :** Hypermedia Lased Problem based learning in upper elenentry grodes : a developmental study research report : conference paper http://Erica.net/ericdc/ ed455760.htm,2000.

27- **Michelle,A :** Integrating Hypermedia in Two Classroom Instruction Developing Anon Linear Teaching Style, Graduate Center For Publications and Administration ,Saint Germain, California State University Long Beach, P.P 1-9, 1999.