مجلة تطبيقات علوم الرياضة
العدد مائة و ستة ديسمبر ٢٠٢٠
فاعلية إستخدام الوسائط الفائقة علي تعلم مسابقة دفع الجلة لتلاميذ المرحلة الإعدادية
د/ أحمد حمدي أحمد علي

مشكلة البحث وأهميته .

تعتبر تكنولوجيا التعليم أحد أهم التطبيقات الحديثة المستخدمة لتطوير التعليم في مجالاته ومراحله المختلفة وتهدف تكنولوجيا التعليم إلي إعداد المعلم الكفء وتدريبه على استخدام الأجهزة والآلات الحديثة استخداماً صحيحاً بالإضافة إلي تزويده بالمعلومات الشاملة لجميع عناصر العملية التعليمية من أهداف ومحتوي وطرق واستراتيجيات تدريس ووسائل تعليمية وطرق التقويم ، كما تتيح للمتعلم أفضل أساليب طرق الحصول على المعرفة فتكنولوجيا التعليم تعتمد على التفكير وتسير في مراحل منظمة يعيشها كل متعلم أثناء سعيه إلي الحصول على المعرفة واكتساب خبرات جديدة ترفع من شأنه وتنمي ذاته . (١٦ : ٢)

ويشير **محمد عبد الغنى (٢٠٠٤م)** الى أهمية استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم في مجال التعلم الحركي ، حيث تجعلها اكثر فاعلية وايجابية كما تجعل المتعلم مسئولاً ومشاركاً وايجابياً إلى حد كبير بعد أن كان مستقبلاً ومقلداً بجانب تنشيط عملية توصيل المعلومات ، فإن الاستعانة بتلك الوسائل تؤدى الى رفع العملية التعليمية بزيادة سرعتها حيث يتأثر الاداء الحركي بشكل واضح فتصبح مواصفات المهارة أكثر دقة وأتقاناً . (١٢ : ١٥٢)

ويذكر **فتح الباب عبد الحليم (٢٠٠٧م)** أن إدخال التكنولوجيا الحديثة في التعليم يمكن أن يخلصنا من الأنظمة التعليمية البالية قبل فوات الآوان ، بشرط استخدامها استخداما منظومياً متسقا في عملية التعلم والمتمثلة في حصول المتعلم على حقائق ينتفع بها . (٩ : ١٧)

ويضيف **علاء محمود (٢٠٠٧م)** إن من أهم الفوائد التربوية التي تحدث من استخدام التكنولوجيا جعل التعليم محسوسا كما تثريه وتجعله حيويا وايضا تزيد من الاهتمام بالمتعلمين ومراعاة الفروق الفردية بينهم ، حيث ان مع زيادة اعداد المتعلمين زادت فجوة الفروق الفردية بينهم مما فرض علي المربين في مجال التعليم ان يأخذوا مسببات العلم والتكنولوجيا الحديثة في اعادة فحص مدي فاعلية الطرق والاساليب التقليدية المستخدمة وتطويرها وذلك كرد فعل لكل ما حدث من تغيرات في مجال التعليم وعناصر العملية التربوية بأبعادها المختلفة ، حيث يستطيع الطلاب التحكم في سير العملية التعليمية بدرجة كبيرة تبعاً لمستواهم وبالتالي تعتبر من أكثر الوسائل التعليمية تأثيراً وفاعلية في عملية التعلم . (٨ : ٣٣)

ويشير **ميشل اريل Micelle Arail (٢٠٠٨م)** أن الوسائط الفائقة تعد من أكثر التقنيات التعليمية تطوراً فهي تتضمن دمج أشكال متنوعة من الوسائل التي يمكن التحكم بها من خلال الحاسب الآلي ، والميزة الأساسية لهذه التكنولوجيا هي الدرجة العالية لتفاعل المتعلم مع مصادر عديدة للمعلومات ، أن الوسائل الفائقة تشير إلى النموذج النظري الذى تقوم عليه الوسائط الفائقة . (21 : ٥)

وتشير **وفيقة مصطفى (٢٠٠٧م)** إلي أن الوسائط الفائقة هي استراتيجية تعليمية تستخدم في نقل وتقديم المعلومات بصورة غير خطية والاستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم البصرية والسمعية وتوفير التفاعل بينه وبين مجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة والتي تخزن عليها المعلومات في صورة نصوص مكتوبة ولقطات فيديو متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة وثابتة وأفلام وألوان متناسقة وتسجيلات صوتية وموسيقى والتحكم فيها بسرعة وسهولة بحيث تسمح للمتعلم بتكوين ارتباطات منطقية تسهل الانتقال والقفز بحرية الحركة في أشكال غير خفية بين أجزاء المعلومات المخزنة بمساعدة الكمبيوتر لتحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة وفعالية . (١٥ : ٢٥٨، ٢٥٩)

ويشير **فرنش بارك Fernch park (٢٠١٣م)** إلي أن الوسائط الفائقة تلعب دوراً هاماً في العملية التعليمية حيث انها تزيد من فاعلية تطبيقات الوسائل التعليمية وكذلك تزيد من دافعية التعلم . (١٨ : ١٦٧)

ويشير **عاطف السيد (٢٠١٣م)** إلي أن الوسائط الفائقة تعتبر أحد أهم التطبيقات الحديثة المستخدمة لتطوير التعليم في مجالاته ومراحله المختلفة وتتيح للمتعلم أفضل أساليب طرق الحصول على المعرفة وتسير في مراحل منظمة يعيشها كل متعلم أثناء سعيه إلي الحصول على المعرفة واكتساب خبرات جديدة ترفع من شأنه وتنمي ذاته . (7 : ٢٤ ، ٢٥)

وتعتبر مسابقات الميدان والمضمار بفروعها المختلفة (جري – وثب – رمي) بما فيها من مسابقة دفع الجلة تمثل مجالا من المجالات الهامة التي تبرز فيها العملية التعليمة بما تتميز به مسابقاتها من تسلسل وتركيب للمهارات الاساسية وذلك يتطلب ضرورة وضع برامج خاصة تبعا لأسس موضوعية حتى يمكن التقدم والوصول الى المستوى المهارى المطلوب . (٤ : ٨٣)

ويرى الباحث أن الأساليب المستخدمة في تدريس مسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي غير مشجعة على التعلم مما يشعر التلاميذ بملل وتشتت ذهني ، وتؤدي الي عدم وصول التلاميذ الى المستوى المهارى المطلوب بالرغم من الجهد المبذول مع هؤلاء التلاميذ ، وقد افترضت في التلاميذ تساويهم في المستوي المهاري ، ويكون دور التلميذ هو الاستماع وأداء ما يلقى عليه من المعلم ويكون التلميذ غير متفاعل تماما في العملية التعليمية .

وتشير نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة كلاً من **هاني أحمد (2012م) (١٣) ، لمياء حسين واخرون ,.Lamia Hassan, et, al (٢٠١٣م) (23) ، أحمد رمضان (2015م) (١) ، هشام فتحي (٢٠١٥م) (١٤) ، دينا متولي Dina Metwaly (٢٠١٦م) (17) ، سامح محمد (٢٠١٨م) (٦)** إلي أن استخدام برامج الوسائط الفائقة لها تأثير إيجابي علي تحسن مستوي تعلم المهارات المختلفة في كل رياضة علي حدة .

ولذا فإن البحث الحالي هو محاولة لتجريب تقنية جديدة من التقنيات التكنولوجية الحديثة والتي يمكن من خلالها تقديم محتوى برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الألي يعمل علي دمج الفيديو والنصوص المكتوبة والمؤثرات الصوتية والرسومات والصور الثابتة والمتحركة لكل مرحلة من مراحل مسابقة دفع الجلة وصولاً الي التعليم الأمثل بأسلوب جديد يغلب عليه عامل الجاذبية والتشويق ، وذلك من خلال بناء وتصميم برمجية كمبيوتر

تعليمية معدة بتقنية الوسائط الفائقة ومعرفة تأثيرها على تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي .

هدف البحث .

تصميم برنامج تعليمي بإستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيره على تعلم مسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي .

فروض البحث .

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

لصالح القياس البعدي في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة .

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة .

المصطلحات المستخدمة في البحث .

١- الوسائط الفائقة .

هي استراتيجية تعليمية تستخدم في نقل وتقديم المعلومات والاستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم (البصرية – السمعية) وتوفير التفاعل بينه وبين مجموعة من الوسائط التعليمية التي يخزن عليها المعلومات في صورة نصوص مكتوبة ولقطات فيديو متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة وثابتة وأفلام والألوان متناسقة وتخيلات صوتية وموسيقية وكذلك التحكم في الوصول إلى المعلومات بسرعة وسهولة لتحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة عالية . (١٥ : ٢٥٩)

الدراسات السابقة .

١- أجري **هاني أحمد (٢٠١٢م) (١٣)** دراسة عنوانها " تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية " ، تهدف إلي محاولة تصميم برنامج تعليمي معد بأسلوب الهيبرميديا للتعرف على تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية ، اشتملت العينة علي (٢٦ تلميذ) تم تقسيمها عشوائياً إلي مجموعتين تجريبية وضابطة ، وأستخدم المنهج التجريبي ، حيث أشارت أهم النتائج برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بأسلوب الهيبرميديا كانت أكثر تأثيرا على مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث من الطريقة التقليدية المتبعة .

٢- أجرت **لمياء حسين واخرون .Lamia Hassan, et, al,** (٢٠١٣م) (٢٣) دراسة عنوانها " أثر منهاج الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) على تعلم فعالية الوثب الطويل للصم البكم " ، وتهدف إلي التعرف تأثير المنهج التعليمي باستخدام الوسائط الفائقة التداخل في تعلم واحتفاظ وانجاز الأداء الفني لفعالية الوثب الطويل ، اشتملت العينة علي (١١ تلميذ) ، واستخدم المنهج التجريبي ، حيث أشارت أهم النتائج أن منهاج الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) حقق تطورا معنويا في نسبة تعلم فعالية الوثب الطويل لأفراد عينة البحث .

٣- أجري **أحمد رمضان (٢٠١٥م) (١)** دراسة عنوانها " تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على مستوى المهارات الحركية الاساسية لتلاميذ المعاهد الازهرية بالقليوبية " ، وتهدف إلي التعرف على مدي فاعلية استخدام الوسائط الفائقة في تعلم بعض المهارات الحركية الاساسية ، واشتملت العينة علي (٣٠ تلميذ) تم تقسيمها عشوائياً إلي مجموعتين تجريبية وضابطة ، واستخدم المنهج التجريبي ، حيث أشارت أهم النتائج إلي أن البرنامج الحركي المقترح بإستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) كان ذات أفضلية أكثر (كان أكثر تأثيراً) على المهارات الحركية الأساسية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية مقارنةً بالأسلوب التقليدي (الشرح والعرض) ، مما يدل على فاعلية وتأثير الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) في البرنامج الحركي المقترح .

٣- أجري **هشام فتحي (٢٠١٥م) (١٤)** دراسة عنوانها " تأثير استخدام الهيبرميديا على مستوى الاداء المهارى فى كرة القدم لتلاميذ الاعدادية الرياضية بالمنوفية " ، وتهدف إلي التعرف على تأثير استخدام الوسائط الفائقة على تطوير مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لتلاميذ الإعدادية الرياضية بمحافظة المنوفية ، واشتملت العينة علي (٤٠ تلميذ) تم تقسيمها عشوائياً إلي مجموعتين تجريبية وضابطة ، واستخدم المنهج التجريبي ، حيث أشارت أهم النتائج إلي أن البرنامج التعليمي المعد بإستخدام أسلوب الهيبرميديا كان له تأثير دال إحصائيا في تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم والتحصيل المعرفي قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية .

٤- أجرت **دينا متولي Dina Metwaly (٢٠١٦م)(١٧)** دراسة عنوانها " تأثير الوسائط المتعددة بمساعدة الحاسب الألي على تعلم المهارات الأساسية للسباحة لطالبات التربية البدنية " ، وتهدف إلى التعرف علي تأثير الوسائط المتعددة بمساعدة الحاسب الألي على تعلم المهارات الأساسية للسباحة لطالبات التربية البدنية ، اشتملت العينة علي (٣٢ طالبة) تم تقسيمها عشوائياً إلي مجموعتين تجريبية وضابطة ، واستخدم المنهج التجريبي ، حيث أشارت أهم النتائج أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في تعلم المهارات الأساسية للسباحة والتحصيل المعرفي لطالبات كلية التربية الرياضية .

٥- أجري **سامح محمد (٢٠١٨م) (٦)** دراسة عنوانها " تأثير أستخدام الوسائط الفائقة علي تعلم سباحة الزعانف للناشئين" ، وتهدف إلي تعلم سباحة الزعانف المزدوجة للناشئين وذلك من خلال تصميم برنامج تعليمي مقترح بإستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ، اشتملت العينة علي (٢٠ مبتدئ) تم تقسيمها عشوائياً إلي مجموعتين تجريبية وضابطة ، واستخدم المنهج التجريبي ، حيث أشارت أهم النتائج إلي أن البرنامج التعليمي

باستخدام البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) أظهر تأثيراً إيجابياً على تعلم سباحة الزعانف المزدوجة حيث توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي للناشئين في المرحلة السنية (١١ : ١٣) سنة

إجراءات البحث .

منهج البحث .

أستخدم الباحث المنهج التجريبي وذلك لمناسبته لنوع وطبيعة هذا البحث ، من خلال التصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بتطبيق القياس القبلي البعدي لكل مجموعة .

مجتمع وعينة البحث .

يشتمل مجتمع البحث على تلاميذ الصف الأول الإعدادي للعام الدراسي ٢٠١٧م/٢٠١٨م ، وقام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة أحمد حسين الجبالي الاعداديه بالزقازيق – محافظه الشرقيه ، حيث بلغ عدد العينة الأساسية (٢٤) تلميذ وقد تم تقسيمهم عشوائيا الي مجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل مجموعة (١٢) تلميذ ، بالإضافة إلى عينة الدراسة الاستطلاعية وعددهم (١٠) تلميذ من داخل مجتمع البحث ، ليصبح إجمالي العينة الكلية (٣٤) تلميذ

تجانس عينة البحث .

قام الباحث بحساب معامل الالتواء بدلالة كل من المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري لعينة البحث في متغيرات النمو والمتغيرات البدنية ومراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث ، كما يتضح في جدول (١) .

جدول (١)

إعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في المتغيرات قيد البحث

ن = ٣٤

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١	العمر الزمني	سنة	13.43	13.60	0.49	1.04 -
٢	ارتفاع الجسم	سم	155.21	154.00	4.41	0.82
٣	وزن الجسم	كجم	57.70	58.50	3.02	0.79 -
٤	الذكاء	درجة	38.26	39.00	2.34	0.95 -
٥	عدو ٣٠م من البدء العالي	ثانية	6.12	6.03	0.32	0.84
٦	الرمي من وضع الجثو	متر	3.86	4.00	0.41	1.02 -
٧	ثني الجذع من الوقوف	سم	6.65	6.50	0.60	0.75
٨	الجري المكوكي ٤×١٠م	ثانية	11.67	11.83	0.69	٠.٦٨ -
٩	الجري في المكان ٣٠ث	عدد	21.71	21.00	2.45	0.87
١٠	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	4.56	4.75	0.72	0.79
١١	مرحلة التكور	درجة	4.41	4.25	0.51	0.94
١٢	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	3.46	3.25	0.59	1.07
١٣	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	4.12	4.25	0.46	0.85 -
١٤	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	4.54	4.75	0.65	0.97 -
١٥	الدرجة الكلية	درجة	21.09	20.75	1.67	0.61

يتضح من جدول (١) أن جميع قيم معاملات الالتواء لأفراد عينة البحث الكلية في المتغيرات قيد البحث تراوحت بين (- ١.٠٤ : 1.07) وقد انحصرت هذه القيم ما بين (± ٣) ، مما يشير إلي تجانس أفراد عينة البحث في هذه المتغيرات

تكافؤ مجموعتي البحث .

قام الباحث بحساب دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات النمو والمتغيرات البدنية ومراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة وذلك للتأكد من تكافؤهما ، وقد أعتبر هذا القياس بمثابة القياس القبلي لمجموعتي البحث ، كما يتضح في جدول (٢) .

جدول (٢)
دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية
والضابطة في المتغيرات قيد البحث
ن١ = ن٢ = ١٢

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	العمر الزمني	سنة	13.37	0.43	13.52	0.54	0.75
٢	ارتفاع الجسم	سم	154.42	3.92	156.08	4.55	0.96
٣	وزن الجسم	كجم	58.58	3.59	57.21	2.86	1.03
٤	الذكاء	درجة	37.92	2.14	38.83	2.93	0.87
٥	عدو ٣٠م من البدء العالي	ثانية	6.05	0.23	6.16	0.42	0.79
٦	الرمي من وضع الجثو	متر	3.92	0.56	3.75	0.31	0.92
٧	ثني الجذع من الوقوف	سم	6.6	0.52	6.81	0.73	0.81
٨	الجري المكوكي ٤×١٠م	ثانية	11.73	0.74	11.54	0.58	0.70
٩	الجري في المكان ٣٠ث	عدد	21.08	2.29	22.21	2.86	1.07
١٠	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	4.62	0.78	4.35	0.67	0.91
١١	مرحلة التكور	درجة	4.37	0.46	4.56	0.59	0.88
١٢	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	3.60	0.67	3.42	0.52	0.73
١٣	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	4.25	0.51	4.08	0.36	0.94
١٤	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	4.58	0.73	4.39	0.61	0.69
١٥	الدرجة الكلية	درجة	21.42	1.87	20.80	1.65	0.86

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٢ = ٢.٠٧٤

يتضح من الجدول جدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث ، مما يشير إلي تكافؤ مجموعتي البحث في هذه المتغيرات .

وسائل وأدوات جمع البيانات .

أولا : الاختبارات والقياسات المطبقة .

أ- الأختبارات البدنية . **مرفق (١)**

ب - تقييم مستوى أداء مسابقة دفع الجلة قيد البحث **. مرفق (٢)**

تحتوي هذه الاستمارة على مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة (حمل الجلة ووقفة الأستعداد ، مرحلة التكور ، مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع ، مرحلة الدفع والتخلص ، مرحلة الأتزان والتغطية ، الدرجة الكلية) ولكل مرحلة (١٠) درجات في استمارة التقييم والدرجة الكلية (٥٠) درجة لتقييم مستوى الأداء المهارى ككل ، وتم تقييم

مستوى الأداء من خلال لجنة مكونة من ثلاثة مدرسين تربية رياضية عن طريق تسجيل المتوسط الحسابي لكل مرحلة من مرحل الأداء لمسابقة دفع الجلة .

جـ - اختبار الذكاء المصور (احمد زكي صالح) . مرفق (٣)

ثانيا : استمارات تسجيل البيانات .

قام الباحث بتصميم استمارات تسجيل البيانات الخاصة بعينة البحث . **مرفق (٤)**

ثالثا : الأجهزة والأدوات المستخدمة .

- جهاز رستاميتر لقياس الطول (سم) .
- ميزان طبي لقياس الوزن (كجم) .
- ساعة إيقاف Stop Watch لقياس الزمن لأقرب ٠.٠١ ثانية .
- شريط قياس الأطوال (سم) .
- مسطرة (سم) مدرجة لقياس المرونة .
- ساعة ايقاف – كرات طبية – كرات حديدية .

رابعا : أدوات وأجهزة تنفيذ البرمجية التعليمية باستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .

- أجهزة حاسب آلي IBM تسمح بتشغيل الأقراص المدمجة .
- مشغل أقراص مدمجة CD–Rom بسرعة 54x (54 × 150 كيلو بايت/ ثانية) .
- القرص الضوئي المدمج CD–Room المخزن برمجية الوسائط الفائقة .
- شاشة ملونة .
- سماعات خارجية .
- لوحة مفاتيح ، فأرة .
- معمل للدراسة مجهز بمقصورات للتعلم الفردي (قام الباحث بتنفيذ البرنامج التعليمي بتقنية الوسائط الفائقة من خلال التعاون مع معمل الحاسب الآلي بالمدرسة).

الدراسات الاستطلاعية .

الدراسة الاستطلاعية الأولى :

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الأولي على عينة قوامها (١٠) تلاميذ من نفس المرحلة السنية ومن داخل مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وذلك من يوم الاحد الموافق ٢٠١٨/٢/١٠م إلي يوم الاربعاء الموافق ٢٠١٨/٢/١٣م وتهدف الدراسة الي (تدريب المساعدين – اكتشاف نواحي القصور والعمل على تلاشى الأخطاء – تحديد الزمن اللازم لعملية القياس – التعرف على مدى ملائمة ومناسبة وحدات البرنامج التعليمي المعد بتقنية الوسائط الفائقة من حيث مادته العلمية وذلك بتجريب وحدتين من البرمجية على عينة البحث الاستطلاعية – التأكد من مدى صلاحية الأجهزة والأدوات وأجهزة الحاسب الآلي المستخدمة في تنفيذ محتوى البرمجية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) .

الدراسة الاستطلاعية الثانية :

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية من يوم الاحد الموافق ٢٠١٨/٢/١٧م إلى يوم الاربعاء الموافق ٢٠١٨/٢/٢٠م ، وكان الهدف منها حساب المعاملات العلمية للاختبارات (الصدق – الثبات) .

أولاً : صدق الاختبارات .

قام الباحث بحساب صدق الاختبارات باستخدام طريقة صدق التمايز على مجموعتين أحداهما ذات مستوى مرتفع (المجموعة المميزة) وهي مجموعة من التلاميذ وعددهم (١٠) تلاميذ يمثلون فريق العاب القوي بالمدرسة والمجموعة الأخرى (غير المميزة) وهي العينة الاستطلاعية

وعددهم (١٠) تلاميذ من نفس مجتمع البحث ، كما يتضح في جدول (٣) .

جدول (٣)
دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في
الاختبارات البدنية ومراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	عدو ٣٠م من البدء العالي	ثانية	4.87	0.45	6.21	0.51	*6.23
٢	الرمي من وضع الجثو	متر	5.68	0.81	3.83	0.39	*6.51
٣	ثني الجذع من الوقوف	سم	8.45	0.72	6.75	0.67	*5.46
٤	الجري المكوكي ٤×١٠م	ثانية	9.97	0.47	11.61	0.63	*6.59
٥	الجري في المكان ٣٠ث	عدد	27.60	1.82	22.10	2.18	*6.12
٦	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	6.90	0.86	4.48	0.69	*6.94
٧	مرحلة التكور	درجة	6.65	0.72	4.45	0.53	*7.78
٨	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	5.70	0.64	3.59	0.56	*7.85
٩	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	6.45	0.75	4.21	0.43	*8.19
١٠	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	6.90	0.91	4.48	0.69	*6.70
١١	الدرجة الكلية	درجة	32.60	3.59	21.21	1.64	*9.13

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ١٨ = ٢.١٠١ * دالة

يتضح من جدول (٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبارات البدنية ومراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث بين المجموعة المميزة والمجموعة غير المميزة لصالح المجموعة المميزة ، مما يعطي دلالة مباشرة علي صدق تلك الاختبارات .

ثانياً : ثبات الاختبارات .

قام الباحث بحساب ثبات الاختبارات عن طريق تطبيق الاختبارات ثم إعادة تطبيقها مرة أخرى وذلك على عينة البحث الاستطلاعية والتي قوامها (١٠) تلاميذ من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية للبحث بفاصل زمني ثلاثة أيام (٧٢ساعة) بين نتائج التطبيق الأول والتطبيق الثاني ، كما يتضح في جدول (٤) .

جدول (٤)
معامل الأرتباط بين التطبيق الأول والثاني للعينة الاستطلاعية في الاختبارات البدنية ومراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث

م	المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة (ر) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	عدو ٣٠م من البدء العالي	ثانية	6.21	0.51	6.17	0.48	0.91
٢	الرمي من وضع الجثو	متر	3.83	0.39	4.05	0.61	0.89
٣	ثني الجذع من الوقوف	سم	6.75	0.67	6.80	0.56	0.90
٤	الجري المكوكي ٤×١٠م	ثانية	11.61	0.63	11.48	0.57	0.93
٥	الجري في المكان ٣٠ث	عدد	22.10	2.18	22.40	2.94	0.92
٦	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	4.48	0.69	4.57	0.73	0.91
٧	مرحلة التكور	درجة	4.45	0.53	4.42	0.60	0.88
٨	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	3.59	0.56	3.65	0.78	0.91
٩	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	4.21	0.43	4.25	0.52	0.89
١٠	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	4.48	0.69	4.42	0.84	0.92
١١	الدرجة الكلية	درجة	21.21	1.64	21.31	1.82	0.90

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ درجات حرية ٩ = ٠.٦٠٢ * دالة

يتضح من جدول (٤) وجود علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين التطبيق وإعادة التطبيق في الاختبارات البدنية ومراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث ، مما يعطي دلالة مباشرة علي ثبات تلك الاختبارات .

البرنامج التعليمي المقترح .

أ- الهدف من البرنامج :

تصميم برنامج تعليمي من خلال تقنية الوسائط الفائقة ومعرفة تأثيره على تعلم مسابقة دفع الجلة بدرس التربية الرياضية لتلاميذ الصف الأول الإعدادي .

ب - الإطار الزمني للبرنامج التعليمي المقترح :

- عدد الأسابيع : (٦) أسابيع .
- عدد الوحدات التعليمية أسبوعيا : (٢) وحدة تعليمية أسبوعياً.
- زمن الوحدة التعليمية : (٤٥) دقيقة .
- إجمالي زمن البرنامج = ٥٤٠ دقيقة = ٩ ساعات .

ج – التوزيع الزمني لمحتويات الوحدة التعليمية :

- زمن مشاهدة البرمجية التعليمية : ١٠ ق .
- زمن الأعمال إدارية والإحماء : ٥ ق .
- زمن الأعداد البدني : ١٠ ق .
- زمن الجزء الرئيسي (التطبيق العملي) : ١٥ ق .
- الختام : ٥ ق .

د – بناء وتصميم البرمجية التعليمية :

١– تصميم السيناريو المقترح للبرمجية . مرفق (٥)

يعبر السيناريو عن الكيفية التي ستكون عليها شاشات البرمجية ، وقد روعي عند بناء البرمجية أن تحتوى على مجموعة من الشاشات ومنها :

- **شاشة مقدمة البرمجية .**

وهو جزء يعرض بطريقة تتابعيه دون تدخل من التلميذ وهو يتضمن (الافتتاحية – البسملة – العنوان – الترحيب بالتلاميذ – كلمة الباحث) .

- **الشاشة الرئيسية للبرمجية .**

هذا الجزء هو بداية استخدام التلميذ للحاسب الآلي حيث تظهر الشاشة الرئيسية للبرمجية كل ما تشتمل عليه البرمجية وفي منتصف الصفحة ثلاثة أزرار (الأول) تاريخ دفع الجلة و(الثاني) قانون دفع الجلة و(الثالث) مسابقة دفع الجلة .

- **شاشة عرض المحتوى الخاص بكل وحدة تعليمية .**

بالضغط على الزر الخاص بكل وحدة تعليمية يظهر في أعلى عنوان الخطوات الفنية للمرحلة وعلى يمين الشاشة أزرار (الخطوات الفنية – صور للمرحلة – فيديو للمرحلة – تدريبات على المرحلة – أسئلة تقويمية) وفى اسفل منتصف الشاشة ثلاث أزرار (الهدف من البرنامج – تاريخ دفع الجلة – قانون دفع الجلة) يمكن اختيار أي منهما بسرعة .

٢- إعداد البرمجية التعليمية .

قام الباحث بإعداد وتقديم محتوى البرمجية باستخدام مجموعة من الوسائل :

- الصور والفيديوهات تعليمية .
- لقطات الفيديو .
- المادة التعليمية المكتوبة (النص المكتوب) .
- الموسيقى .
- المؤثرات الصوتية .
- التعليق الحواري (اللغة المنطوقة) .

٣- متطلبات إنتاج البرمجية التعليمية .

- تم تصميم البرمجية بمساعدة باحث متخصص لتصميم البرامج حيث تم اختيار أفضل البرمجيات التي تمكنه من إعداد وتنفيذ وتجهيز البرمجية على هيئة ملفات رقمية .

- تم استخدام برنامج Microsoft Visual Basic الذي يعتبر أحد أنظمة التأليف لإنتاج البرمجية التعليمية .

٤- تصميم شاشة البرمجية .

تم تصميم شاشة البرمجية حيث يتم من خلالها عرض لقطات الفيديو والصور الخاصة بمراحل أداء مهارة دفع الجلة ويتنقل التلميذ بين هذه المكونات بواسطة Mouse الفأرة .

٥- إستراتيجية التحكم في البرمجية .

١. قامت البرمجية التعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على مبدأ التفاعلية بين التلميذ والحاسب الآلي وذلك من خلال مفاتيح الانتقال أو الفأرة .

٢. جميع الشاشات تظل أمام التلميذ حتى تضغط على أي من مفاتيح الانتقال أو الفأرة .

٣. سهولة التنقل داخل شاشات البرمجية التعليمية باستخدام الوسائط الفائقة .

٦- تقويم البرمجية التعليمية .

قام الباحث بعد الانتهاء من مرحلة تصميم وإنتاج برمجية الوسائط الفائقة بتجريب وحدتين من البرمجية على عينة البحث الاستطلاعية قوامها (١٠) تلاميذ وذلك من أجل التأكد من مدى ملائمة البرمجية والتعرف على الملاحظات التي يبديها التلاميذ حول البرمجية .

- **الدراسة الأساسية .**

القياس القبلي .

قام الباحث بإجراء القياس القبلي لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك يوم الأحد الموافق ٢٠١٨/٢/٢٤م ، وذلك طبقا للمواصفات وشروط الأداء الخاصة مع توحيد القياسات والقائمين بعملية القياس للمجموعتين التجريبية والضابطة .

- **تطبيق البرنامج التعليمي بإستخدام الوسائط الفائقة . مرفق (٦)**

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي المعد بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) في صورته النهائية علي المجموعة التجريبية ، وتم تطبيق البرنامج التعليمي التقليدي (أسلوب الأوامر) على المجموعة الضابطة ، وذلك في المدة من يوم الأثنين الموافق ٢٠١٨/٢/٢٥م إلى يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٨/٤/٣م ، ولمدة (٦) أسابيع ، وبواقع (٢) وحدة تعليمية أسبوعيا ، وبلغ زمن الوحدة التعليمية (٤٥) دقيقة بإجمالي زمن (٩) ساعات .

- **القياس البعدي .**

قام الباحث بإجراء القياس البعدي لكل مجموعة من مجموعتي البحث بنفس الشروط والتعليمات والظروف ومواصفات القياسات القبلية وذلك بعد انتهاء مدة تطبيق البرنامج وذلك يوم الخميس الموافق ٢٠١٨/٤/٤م .

- **المعالجات الإحصائية .**

- المتوسط الحسابي .
- الوسيط .
- الانحراف المعياري .
- معامل الالتواء .
- اختبار دلالة الفروق (ت) .
- معامل الارتباط البسيط (بيرسون) .

عرض النتائج ومناقشتها .

أولا : عرض النتائج .

١- عرض نتـائج الفرض الأول :

جدول (٥)
دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية
في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث
ن = ١٢

م	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	4.62	0.78	6.79	0.85	6.24
٢	مرحلة التكور	درجة	4.37	0.46	6.23	0.67	7.59
٣	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	3.60	0.67	6.25	0.81	8.36
٤	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	4.25	0.51	6.21	0.59	8.34
٥	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	4.58	0.73	6.58	0.76	6.29
٦	الدرجة الكلية	درجة	21.42	1.87	32.06	2.52	11.25

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ١١ = ٢.٢٠١ * دالة

يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث .

٢- عرض نتـائج الفرض الثاني :

جدول (٦)
دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة
في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث
ن = ١٢

م	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	4.35	0.67	5.58	0.82	3.85
٢	مرحلة التكور	درجة	4.56	0.59	5.37	0.64	3.09
٣	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	3.42	0.52	5.02	0.79	5.61
٤	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	4.08	0.36	5.29	0.76	4.77
٥	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	4.39	0.61	5.75	0.71	4.46
٦	الدرجة الكلية	درجة	20.80	1.65	27.02	2.14	7.50

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ١١ = ٢.٢٠١ * دالة

يتضح من جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث .

٣- عرض نتائج الفرض الثالث :

جدول (٧)
دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة
في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث **ن١ = ن٢ = ١٢**

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	حمل الجلة ووقفة الاستعداد	درجة	6.79	0.85	5.58	0.82	3.55
٢	مرحلة التكور	درجة	6.23	0.67	5.37	0.64	3.21
٣	مرحلة الزحف والوصول لوضع الدفع	درجة	6.25	0.81	5.02	0.79	3.76
٤	مرحلة الدفع والتخلص	درجة	6.21	0.59	5.29	0.76	3.31
٥	مرحلة الأتزان والتغطية	درجة	6.58	0.76	5.75	0.71	3.09
٦	الدرجة الكلية	درجة	32.06	2.52	27.02	2.14	5.39

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٢ = ٢.٠٧٤ * دالة

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث .

ثانيا : مناقشة النتائج .

أولا : مناقشة نتائج الفرض الذي ينص " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة " .

ويعزي الباحث هذه الفروق المعنوية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث للمجموعة التجريبية إلي فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة والتي خلقت بيئة تعليمية جيدة من خلال التنظيم والتنسيق والتي راعت مستوي وقدرات وميول وحاجات التلاميذ وتقسيم مسابقة دفع الجلة قيد البحث إلى مراحل ومكونات في ضوء التسلسل المنطقي لها بطريقة منظمة ومتتابعة وذلك في صورة تسجيلات فيديو وصور متحركة وأخري صوتية مما يساعد علي تركيز الانتباه من خلال إشراك جميع حواس التلميذ واستثارة دوافعه وفقاً لرغبته وقدراته ومن ثم تتيح له التحكم في البرمجية مما ينشأ عنها توفير تغذية مرتدة فورية لمراحل أداء مسابقة دفع الجلة مما جعلها أقرب ما تكون للحقيقة

وأحب إلى التلاميذ مما ساهم في جعل عملية التعلم أكثر سهولة ويسر بالنسبة للتلاميذ وقيامهم بالواجبات الحركية بشكل سليم خلال الوحدات التعليمية .

وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه **وفيقة سالم (٢٠٠٧م)** إلي أن استخدام تكنولوجيا التعليم يساعد علي تحفيز حواس المتعلم بشكل كبير فهو يعتمد على المداخل الحسية للمتعلم حيث يخاطب حاسة السمع والبصر واللمس بالإضافة إلى عنصر الحركة لديه وبالتالي فهو يساعد على تحسين كفاءة هذه الحواس للمتعلم ، كما تشير إلى أن إعادة واسترجاع المعلومات داخل برنامج الوسائط مع إمداد المتعلم بتغذية راجعة بتعزيز فورى يعتمد على سرعة المتعلم الذاتية ووفقاً لقدراته الشخصية . (١٥ : ٢٧٠-٢٧٢)

ويشير **موراري جون Morariu Jone (٢٠٠٨م)** أن تكنولوجيا التعليم تسهم في وضع المتعلمين في مواقف تحفزهم على التفكير وإستخدام الحواس في آنٍ واحد وتعزيز التفاعل الصفي ، والتحفيز على زيادة المشاركة الإيجابية للمتعلمين وتنشيط دافعيتهم ورغباتهم الذاتية في الحصول على المعرفة ، وترسيخ وتعميق مادة التدريس وإطالة فترة إحتفاظ التلاميذ بالمعلومات ويمكن أن يتأتى ذلك من خلال إشراك مختلف حواس المتعلم ، واختصار وقت وجهد المعلم داخل قاعة التدريس ، وتشجيع المعلم على تبنى مواقف تربوية جديدة تبعده عن الجمود والتقليدية وتقربه من روح العصر ومسايرة التطور التكنولوجي . (٢٢ : ٦٢)

ويشير **عاطف السيد (٢٠١٣م)** الى انه لا يمكن احداث تغيير في التلميذ اثناء تعليم

المهارات الحركية بدون خلق بيئة تعليميه مناسبه ، وهذا لا يتحقق الا من خلال استخدام تكنولوجيا التعليم التي تعمل على خلق تلك البنيه ، والتي يستطيع المتعلم من خلالها ان يكون خبرته التعليمية عن طريق تعلمه كيفيه استخدام كافه مصادر المعرفة والوسائل التكنولوجية الحديثة المساعدة لكى يصل الى المعلومة بنفسه . (٧ : ٢٤)

ويتفق ذلك نتائج دراسة كلاً من **هاني أحمد (2012م) (١٣) ، لمياء حسين واخرون ,.Lamia et, al Hassan, (٢٠١٣م) (23) ، أحمد رمضان (2015م) (١) ، هشام فتحي (٢٠١٥م) (١٤) ، دينا متولي Dina Metwaly (٢٠١٦م) (17) ، سامح محمد (٢٠١٨م) (٦)** والتي أشارت الي أن استخدام برامج الوسائط الفائقة والحاسب الألي لها تأثير إيجابي علي تحسن مستوي تعلم المهارات المختلفة في كل رياضة علي حدة .

ثانياً : مناقشة نتائج الفرض الثاني الذي ينص علي " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة " .

ويعزي الباحث هذه الفروق المعنوية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث للمجموعة الضابطة إلى أن الطريقة التقليدية (المعتادة) تقوم علي الشرح اللفظي للمعارف والمعلومات المرتبطة واختيار التمرينات البدنية الخاصة بالمهارة أو بالمسابقة وأداء نموذج للمهارات وتصحيح الأخطاء

والممارسة والتكرار من جهة المتعلم وهذا بلا شك يوفر ويساعد المتعلم علي تكوين الصورة الواضحة لتلك المهارات وتساعد باستمرار علي أن تكون لدي المتعلم قدر من المعرفة وفرصة جيدة للتعلم مما يؤثر بدور إيجابي علي مستوي الأداء المهارى .

ويشير **حسن أحمد (٢٠٠٨م)** أن قيام المعلم بعمل نموذج مع شرح المهارة وعرض صورة لها فان هذا يعد من أفضل الطرق في تعليم المهارات ، وان درجة أداء اللاعبين للمهارة تتوقف علي مقدرة المعلم علي الشرح الجيد الدقيق لفن أداء المهارة من حيث صحة الأوضاع لكل أجزاء الجسم خلال عملية التعليم . (٥ :٩٤)

ويري **محسن حمص (٢٠٠٧م)** أن ما يحتويه الجزء الرئيسي بالوحدة التعليمية من عناية بالقوام واللياقة البدنية في الإعداد البدني والحرص علي تنمية التوافق العضلي والعصبي وتأثيره علي الأجزاء الحيوية بالجسم وزيادة مرونة المفاصل والعضلات ومطاطيتها له تأثير إيجابي علي النشاط التعليمي والتطبيقي ، حيث يتم تحقيق أهداف الوحدة التعليمية وهي (تعليم – تنمية المهارات الحركية – اكتساب المعارف – تحقيق الجوانب التربوية) . (١٠ : ٢٨)

ثالثاً : مناقشة نتائج الفرض الثالث الذي ينص علي " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة " .

ويعزي الباحث هذه الفروق المعنوية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة قيد البحث إلى فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميدا) والتي تتضمن سهولة عرض ودقة تناول المعلومات والمعارف المرتبطة بمسابقة دفع الجلة مما ساعد علي إثارة اهتمام التلاميذ وتحفزهم على بذل الجهد في التعلم وعدم شعورهم بالملل حيث أن البرنامج يمد التلاميذ بالخبرات من خلال تنفيذ البرمجية التعليمية ، كما أن البرمجية التعليمية عملت علي إشراك جميع حواسهم في العملية التعليمية وكذلك إعطائهم دوراً إيجابياً أثناء التعلم مما ساعد على فهم كل مرحلة من مراحل دفع الجلة وتعلمها بسهولة في حين أن البرنامج التقليدي (المتبع) باستخدام الشرح والنموذج والتي خضعت لها المجموعة الضابطة تتخذ أشكال تقليدية حيث ينظر إلي التلاميذ علي أنهم مستقبلين للمعلومات فقط ودورهم سلبى في العملية التعليمية مما يقلل من دافعيتهم للتعلم .

وفى هذا الصدد ويشير **هوف ستتر Hof Stetter (٢٠٠٥م)** أن المتعلمين يتذكرون ٢٠% مما يشاهدونه و ٣٠% مما يسمعونه ولكنهم يتذكرون ٥٠% مما يسمعونه ويشاهدونه بينما يتذكرون أكثر من ٨٠% مما يشاهدونه متزامنا مع التعليق الصوتي ، ويضيف علي ذلك قائلاً أن استخدام التكنولوجيا في التدريس والتعلم تسهل التعلم لمختلف عناصر المحتوي الدراسي والعلاقات بينهما ومتطلبات تعلمها ، وتجعل ما يتعلمه المتعلم ذا معني وذلك لارتباط هذه التكنولوجيا ببيئة التعلم المفرد . (19 :١٢٢)

كما يشير **ماكلين دانيل Maclean Daniel (٢٠٠٩م)** أن الوسائط الفائقة تتميز عن غيرها من الوسائل التعليمية بعدة مميزات مثل توفير عنصر الإثارة والتشويق أثناء عملية التعلم ، وتوفير الوقت والجهد ، و تقديم المادة العلمية بصورة سهلة و بسيطة تمكن المتعلم من الفهم السريع لها وأيضاً ملاحظة أداءه بصورة تمكنه من تصحيح أخطائه ، كما أن الوسائط الفائقة تعتبر وسيلة نموذجية لتدريس حل المشكلات ، فهي وسط تعليمي ذو تفاعل عالي يستطيع المتعلم من خلالها أن يطلب بعض المعلومات ويستجيب لبعض الأسئلة التي يطرحها البرنامج ، كما انها تساعد المتعلم على التفكير المنطقي ومواجهة الظرف المختلفة بطريقة علمية . (٢٠ : ١٦٣)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كلاً من **هاني أحمد (2012م) (١٣) ، أحمد رمضان (2015م) (١) ، هشام فتحي (٢٠١٥م) (١٤) ، دينا متولي Dina Metwaly (٢٠١٦م) (17) ، سامح محمد (٢٠١٨م) (٦)** حيث أشاروا إلى أن المجموعة التجريبية المتبعة لبرامج التعلم باستخدام الوسائط الفائقة حققت نتائج أفضل من المجموعة الضابطة .

الإستخلاصات :

١- أستخدام البرنامج التعليمي باستخدام برمجية الوسائط الفائقة أظهر تأثيراً إيجابياً على تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي .

٢- توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي .

٣- توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي .

التوصيات :

١- تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تقنية الوسائط الفائقة في تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة كوسيلة تساهم وتشارك بجانب المعلم في العملية التعليمية .

٢- إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام تقنية الوسائط الفائقة لإثارة دوافع التلاميذ لتعلم المهارات المختلفة في جميع الرياضات سواء فردية أو جماعية .

المراجع .

أولاً : المراجع العربية .

١- أحمد رمضان عبد الحكم : **" تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على مستوى المهارات الحركية الاساسية لتلاميذ المعاهد الازهرية بالقليوبية "** ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها ، ٢٠١٥م .

٢- أحمد محمد خاطر ، علي فهمي البيك : **" القياس في المجال الرياضي "** ، دار الكتاب الحديث ، القاهرة ، ٢٠٠٥م .

٣- الأتحاد الدولي لألعاب القوي : **" ألعاب القوي للأطفال - مسابقات الفرق "** ، مراجعة وتدقيق شارلز جوزولي (فرنسا) ، جمال سي محمد (الجزائر) ، عبد المالك الهبيل الإتحاد الدولي ، ٢٠١٢م .

٤- بيتر تومسون : **" مدخل للتدريب - مرشد الاتحاد الدولي الرسمي لتدريب ألعاب القوي "** ، ديسكارتس للنشر ، هولندا ، ٢٠٠٩م .

٥- حسن أحمد شحاتة : **" المناهج الدراسية بين النظرية والتطبيق "** ، الدار العربية للكتاب ، القاهرة ، ٢٠٠٨م .

٦- سامح محمد عبد السلام : **" تأثير أستخدام الوسائط الفائقة علي تعلم سباحة الزعانف للناشئين"** ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة الزقازيق ، ٢٠١٨م .

٧- عاطف السيد أحمد : **" تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم "** ، مطبعة رمضان ، الإسكندرية ، ٢٠١٣م .

٨- علاء محمود صادق : **" إعداد برامج الكمبيوتر للأغراض التعليمية "** ، دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع ، أسيوط ، ٢٠٠٧م .

٩- فتح الباب عبد الحليم سيد : **" توظيف تكنولوجيا التعليم "** ، الطبعة الثانية ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، القاهرة ، ٢٠٠٧م .

١٠- محسن محمد حمص : **" المرشد في تدريس التربية الرياضية "** ، الطبعة الثانية ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، ٢٠٠٧م .

١١- محمد حسن علاوي ، محمد نصر الدين رضوان : **" اختبارات الأداء الحركي "** ، الطبعة الثالثة ، درا الفكر العربي ، القاهرة ، ٢٠٠١م .

١٢- محمد عبد الغنى عثمان : **" التعلم الحركي والتدريب الرياضي "** ، الطابعة الثالثة ، دار العلم للنشر والتوزيع ، الكويت ، ٢٠٠٤م .

١٣- هاني أحمد صبري : **" تأثير إستخدام الهبيرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية "** ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة الزقازيق ، ٢٠١٢م .

١٤- هشام فتحي محمد : **" تأثير استخدام الهيبرميديا على مستوى الاداء المهارى في كرة القدم لتلاميذ الاعدادية الرياضية بالمنوفية "** ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها ، ٢٠١٥م .

١٥- وفيقة مصطفى سالم : **" تطبيقات تكنولوجيا التعليم وتفعيل العملية التعليمية في التربية البدنية والرياضية "** ، الكتاب الثاني ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، ٢٠٠٧م .

١٦- ياسين عبد الرحمن قنديل : **" الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم (المضمون- العلاقة -التصنيف) "** ، الطبعة الثانية ، دار النشر الدولي ، السعودية ، ٢٠٠٩م .

ثانياً : المراجع الأجنبية .

17- Dina Metwaly : " **The Effects of multimedia computer assisted instruction on learning the swimming basic for physical education students** ", Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport, Science, Movement and Health Vol. XVI, ISSUE 1, Romania, 2016 .

18- Fernch park : " **Practical Guidelines for Grating Instructional Multimedia Applications**", Journal of Educational Multimedia and Hypermedia " , ٣(٢), P.P ,155-172, 2013 .

19- Hof Stetter F : " **Multimedia Literacy** ", New York, Mc Grqw-Hill, 2005.

20- Maclean Daniel D : " **Use of Computer _ Based Technology in Health** " , Physical Education , Recreation , and Dance , Eric Digests No ED390874,2009 .

21- Micelle Arail : " **Integrating Hypermedia to class room instate** " , developing anon undertaking style, center for publicans and Administration, germane, California State, University Beach, p.p.I.g, 2008 .

22- Morariu Jone : " **Hypermedia In instruction and Training** ", The Power And the promise, Education Technology, 28 (11), p 19,2008 .

ثالثاً : مراجع شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت) .

23- **http://www.iasj.netiasjfunc=fulltext&aId=94541,**

فاعلية إستخدام الوسائط الفائقة علي تعلم مسابقة
دفع الجلة لتلاميذ المرحلة الإعدادية

يهدف البحث الى تصميم برنامج تعليمي بإستخدام الوسائط الفائقــة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيره على تعلم مسابقة دفع الجلة للتلاميذ.
واشتملت عينة البحث تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمحافظه الشرقيه ، حيث بلغ عدد العينة الأساسية (٢٤) تلميذ وقد تم تقسيمهم عشوائيا الي مجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل مجموعة (١٢) تلميذ ، بالإضافة إلى عينة الدراسة الاستطلاعية وعددهم (١٠) تلميذ من داخل مجتمع البحث ، ليصبح إجمالي العينة الكلية (٣٤) تلميذ وقد اتُبع معهم استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا (الوسائط الفائقه التداخل) ، والأخرى ضابطة قوامها (٣٠) ثلاثون طالباً واتُبع معهم طريقة التدريس التقليدية (المتبعة) لتدريس المهاره وفي ضوء نتائج البحث توصل الباحث إلى ان الطريقة المعتادة ساهمت بطريقة إيجابية في تحسين مستوي التعلم للمهاره قيد البحث للمجموعة الضابطة كما ان البرنامج التعليمي باستخدام برمجيــة الوسائط الفائقــة أظهر تأثيراً اكثر ايجابيه للمجموعه التجريبيه على تعلم مراحل الأداء لمسابقة دفع الجلة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي

The effectiveness of using Hypermedia to learn a contest Payment of the package to pupils in the preparatory stage

The aim of this research is to design an educational program using hypermedia and to .learn how it affects the learning of the students' pay competition
The sample consisted of 24 students, one experimental and the other a student of each group (12) students, in addition to the survey sample and the number of students (10) students from within the research community, bringing the total sample to 34 students, followed by the use of hypermedia computer software (hypermedia interference) and 30 students with the traditional method of teaching In addition to the results of the research, the researcher concluded that the usual method contributed positively to improving the level of learning of the skill under study for the control group. The tutorial using the supermedia program showed a more positive effect of the experimental group on learning the performance stages of the first class Preparatory