جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين
قسم المناهج وطرق التدريس

تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية

بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفه فى التربية الرياضية

مقدم من
هانى أحمد صبرى الحسينى
مدرس ثانوى تربية رياضية

إشراف

دكتور
رشيد عامر محمد محمد
أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة
أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
هشام محمد أنور عبد الحميد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات
الجماعية بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

١٤٢٨ هـ – ٢٠٠٧م

(سورة النور: الأيه ٣٥)

الشكر والتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم والحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد الصادق الوعد الأمين وعلى آله وصحبه أجمعين.

أسجد حمدا وشكرا لله العظيم الكريم على ما أمدنى به من نعمة الصبر والمثابرة التى كانت من ثمراتها خروج هذا البحث بهذه الصورة إلى حيز الوجود.

وأنه يسعدنى ويشرفنى أن أتقدم بأسمى أيات الشكر والتقدير والعرفان بالجميل إلى الدكتور/ رشيد عامر محمد محمد أستاذ طرق التدريس ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق ، والدكتور/ عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة الأستاذ المساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق ، والدكتور/هشام محمد انور عبد الحميد الأستاذ المساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق، والذى كان لتوجيهاتهم العلمية الأثر الفعال فى إخراج هذا البحث ، والذى تعلمت على أيديهم الكثير حيث كانوا عونا لى بإرشاداتهم البناءة ، فهم مثل يحتذى به ، فكان لبصماتهم وتوجيهاتهم الرشيدة أبلغ الأثر فى نفس الباحث وأدائه لإتمام هذا البحث فى صورته الحالية فلهم منى جزيل الشكر والإحترام.

كما أتقدم بعظيم شكرى ووافر إحترامى إلى كل من الدكتور/مجدى حسين عامر أستاذ طرق التدريس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق ، والدكتور/إبراهيم محمود غريب الأستاذ المساعد ورئيس قسم الألعاب بكلية التربية الرياضية بالسادات جامعة المنوفية ، لتفضلهما بقبول مناقشة هذا البحث ، فلسيادتهم كل التقدير والإحترام ، كما أتوجه بخالص الشكر إلى جميع زملائى وأفراد عينة البحث على ما بذلوه من تعاون صادق أثناء إجراء البحث.

وأخيرا كل الشكر والحب والتقدير إلى والدتى وأخوتى وزوجتى وأبنائى وإلى روح والدى رحمة الله على كل ما فعلوه من أجلى فقد تحملوا الكثير جزاهم الله عنى خير جزاء.

اللهم إن كنت أصبت فبتوفيق منك عز وجل ثم بعون من من حولى ، وإن كنت قد أخطأت فلى عذرى فأنا بشر أصيب وأخطئ فالكمال لك وحدك تباركت وتعاليت إنك نعم المولى ونعم النصير.

والله ولى التوفيق

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

الباحث

قائمة المحتــويات

الموضـوع

رقم الصفحة

الفصل الأول

المقدمة..... ٢
مشكلة البحث وأهميتة..... ٥
هدف البحث..... ٨
فروض البحث..... ٨
المصطلحات المستخدمة..... ٩

الفصل الثانى

أولا : القراءات النظرية.

التعلم. ١١
أسس التعلم..... ١١
التعلم الحركى..... ١٢
مراحل التعلم الحركى..... ١٣
جوانب التعلم..... ١٥
خصائص النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢سنة)..... ١٦
الكمبيوتر والتعليم..... ١٩
الوسائط المتعددة التقليدية والرقمية..... ٢٠
مفهوم الوسائط المتعددة الرقمية..... ٢١
النصوص الفائقة..... ٢١
الفرق بين الهيبرميديا والوسائط المتعددة الرقمية..... ٢١
الهيبرميديا..... ٢٢
مفاهيم خاصة بعناصر الهيبرميديا..... ٢٤
مميزات الهيبرميديا وقيمتها التعليمية..... ٢٥
مشكلات الهيبرميديا..... ٢٨
القيم التربوية للهيبرميديا..... ٢٨

تابع قائمة المحتويات

٢٩

دور المعلم عند إستخدام تكنولوجيا الهيبرميديا فى التعلم.....
مستويات توظيف الهيبرميديا فى العملية التعليمية..... ٣٠
أنواع برامج الكمبيوتر التعليمية..... ٣٠
أنواع برمجيات تأليف الهيبرميديا..... ٣١
مراحل تصميم البرنامج التعليمى..... ٣٢
معايير تصميم وإنتاج البرامج الكمبيوترية الجيدة..... ٣٦
معايير البرنامج التعليمى الجيد..... ٣٩
اللائحة الداخلية للمدارس الرياضية التجريبية..... ٤١
المهارات الأساسية فى كرة اليد..... ٤٣
المهارات الهجومية..... ٤٣
المهارات الدفاعية..... ٤٤
مهارات حارس المرمى..... ٤٥
ثانيا الدراسات السابقة.
الدراسات العربية..... ٤٧
الدراسات الأجنبية..... ٥٧
التعليق على الدراسات السابقة..... ٦١
أوجة الإستفادة من الدراسات السابقة..... ٦٣

الفصل الثالث

إجراءات البحث
أولا:منهج البحث..... ٦٦
ثانيا:مجتمع وعينة البحث..... ٦٦
ثالثا:أدوات جمع البيانات..... ٧٣
البرنامج التعليمى المقترح من قبل الباحث بإستخدام الهيبرميديا..... ٨٠
رابعا:الدراسة الإستطلاعية الأولى..... ٨٠
البرمجية المقترحة من قبل الباحث بإستخدام الهيبرميديا..... ٨٥
خامسا:الدراسة الإستطلاعية الثانية..... ٩٤

تابع قائمة المحتويات

الصورة النهائية للبرنامج..... ٩٤

سادسا:الدراسة الأساسية..... ٩٥
سابعا:المنهج الإحصائى..... ٩٦

الفصل الرابع

عرض ومناقشة النتائج

عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول..... ٩٨
عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى..... ١٠٢
عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث..... ١٠٥

الفصل الخامس

الإستخلاصات والتوصيات

أولا: الإستخلاصات..... ١١٣
ثانيا: التوصيات..... ١١٣

قائمة المــراجع

أولا : المراجع العربية..... ١١٥
ثانيا : المراجع الأجنبية..... ١٢١
ثالثا : شبكة المعلومات الدولية.....
المرفقات
ملخص البحث باللغة العربية.
ملخص البحث باللغة الأنجليزية.

قائمــة الجـداول

رقم الجدول	عنــوان الجــدول	رقم الصفحة
١-	الدراسات السابقة العربية.....	٤٧
٢-	الدراسات السابقة الأجنبية.....	٥٧
٣-	توصيف مجتمع وعينة البحث.....	٦٦
٤-	المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإلتواء فى متغيرات الطول و الوزن والعمر والذكاء قيد البحث.....	٦٧
٥-	المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإلتواء والمتغيرات البدنية قيد البحث.....	٦٨
٦-	المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإلتواء للمتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث.....	٦٩
٧-	دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغيرات الطول والوزن والعمر والذكاء قيد البحث (التكافؤ).....	٧٠
٨-	دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات البدنية قيد البحث (التكافؤ).....	٧١
٩-	دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث (التكافؤ).....	٧٢
١٠-	أراء الخبراء للنسبة المئوية لمحاور الإختبار المعرفى.....	٧٦
١١-	توزيع أسئلة الإختبار المعرفى وفق المستويات المعرفية.....	٧٧
١٢-	توزيع مفردات الإختبار المعرفى فى صورتة الأولية على المحاور وفقا لأهميتة النسبية وطريقة صياغة المفردات.....	٧٨
١٣-	توزيع مفردات إختبار التحصيل المعرفى فى صورتة النهائية على المحاور الأساسية وفقا لأهميتها النسبية وطرق صياغة المفردات وأرقامها	٧٩
١٤-	دلالة الفروق بين المجموعتين الغير مميزة والمميزة فى المتغيرات البدنية والذكاء للعينة الإستطلاعية(الصدق).....	٨١

تابع قائمة الجداول

١٥- دلالـة الفـروق بـين المجمـوعتين الغيـر مميـزة والمميـزة فـى المتغيـرات المهارية والإختبار المعرفى للعينة الإستطلاعية(الصدق)..... ٨٢

١٦- دلالة الفروق ومعامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثانى فى المتغيرات البدنية والذكاء للعينة الإستطلاعية (الثبات)..... ٨٣

١٧- دلالة الفروق ومعامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثانى فى المتغيرات المهارية للعينة الإستطلاعية (الثبات)..... ٨٤

١٨- التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي للمجموعة التجريبية..... ٩٥

١٩- التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي للمجموعة الضابطة..... ٩٦

٢٠- دلالـة الفروق ونسب التغير بين القياسين القبلى والبعدى فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث للمجموعة التجريبية..... ٩٨

٢١- دلالـة الفروق ونسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث للمجموعة الضابطة..... ١٠٣

٢٢- دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث بعد تطبيق البرنامج..... ١٠٨

قائــمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	رقم الصفحة
١-	الخطوات العامة اتصميم البرنامج التعليمى بإستخدام الكمبيوتر.....	٣٥
٢-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغير التمرير والإستلام قبل وبعد تطبيق التجربة.....	٩٩
٣-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغير الجرى الزجزاجى بالكرة قبل وبعد تطبيق التجربة.....	٩٩
٤-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغير رمى كرة يد لأبعد مسافة قبل وبعد تطبيق التجربة.....	٩٩
٥-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغير التصويب من الثبات على وزايا المرمى قبل وبعد تطبيق التجربة.....	٩٩
٦-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغير تنطيط الكرة والتصويب على المرمى قبل وبعد تطبيق التجربة.....	١٠٠
٧-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغير التمرير والتصويب على المرمى قبل وبعد تطبيق التجربة.....	١٠٠
٨-	الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة الإختبار المعرفى قبل وبعد تطبيق التجربة.....	١٠١
٩-	الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير تمرير والاستلام على الحائط فى ٣٠ ثانية.....	١٠٤
١٠-	الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير الجرى الزجزاجى بالكرة لمسافة ٣٠ م.....	١٠٤
١١-	الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير رمى كرة اليد لأبعد مسافة.....	١٠٤
١٢-	الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير التصويب من الثبات على زوايا المرمى.....	١٠٤

١٣- الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير تنطيط الكرة والتصويب على المرمى..... ١٠٥

تابع قائمة الأشكال

١٤- الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير تمرير الكرة والتصويب على المرمى..... ١٠٥

١٥- الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير الاختبار المعرفى..... ١٠٥

١٦- الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطةفى المتغيرات المهارية والاختبار المعرفى..... ١٠٩

قائمة المرفقات

رقم المرفق	عنوان المرفق	رقم الصفحة
١-	أسماء السادة الخبراء.....	١/١٢٣
٢-	إستمارة تسجيل القياسات.....	٢/١٢٥
٣-	إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول أهم الصفات البدنية المرتبطة بمهارات كرة اليد المختارة.....	٣/١٢٩
٤-	إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول أهم الإختبارات التى تقيس عناصر اللياقة البدنية الخاصة بكرة اليد.....	٤/١٣٢
٥-	إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول الإختبارات الخاصة بقياس الأداء المهارى.....	٥/١٣٦
٦-	إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول الأهمية النسبية لمحاور الإختبار المعرفى.....	٦/١٤٠
٧-	إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول تصميم ومحاور البرمجية.....	٧/١٤٥
٨-	القياسات الجسمية.....	٨/١٤٩
٩-	الإختبارات البدنية.....	٩/١٥١
١٠-	الإختبارات المهارية.....	١٠/١٥٩
١١-	إختبار الذكاء.....	١١/١٦٣
١٢-	الإختبار المعرفى فى صورتة الأولية.....	١٢/١٧٦
١٣-	الإختبار المعرفى فى صورتة النهائية.....	١٣/١٨٢
١٤-	الموافقات الإدارية.....	١٤/١٨٨
١٥-	أسماء المساعدين.....	١٥/١٩٣
١٦-	الصورة النهائية للبرمجية.....	١٦/١٩٥

١٧- المحتوى التعليمى..... ١٧/٢٢٠

الـفـصل الأول

- الـمقـدمـة.
- مشكلة الـبحث وأهميـتـه.
- أهداف الـبحث .
- فـروض الـبحث .
- الـمصطلحات الـمستخدمـة.

المقدمة:

يجتاز العالم اليوم بداية عصر جديد هو عصر المعلومات أو عصر ثورة المعرفة ، وأصبح إنطلاق الإنسان إلى هذا العصر ضرورة مؤكدة حتى يستطيع الإستفادة من التكنولوجيا الحديثة التى يقدمها له ، وهذه التكنولوجيا موجهة نحو معالجة البيانات المتاحة فى العديد من التطبيقات وإستخدامها فى تكنولوجيا المعلومات ، حيث تعتبر تكنولوجيا المعلومات من المستحدثات التى تعمل الدول المتقدمة على دعمها لضمان نموها وتطويرها ، وأصبحت تكنولوجيا المعلومات من أهم مصادر الثروات القومية الحالية والمستقبلية للشعوب.

وقد فرض عصر المعلومات تحديات جديدة فى مجال التعليم وأصبحت مهمة التعليم فى القرن الحادى والعشرين هى كيف يتعلم الطالب ذاتيا وكيف يداوم على التعلم طوال فترات حياتة العملية ، ولقد تعددت مصادر إقتناء المعرفة فى عصر المعلومات لتشمل الكتاب والمراجع والبرامج التعليمية والمناهج المبرمجة والمكتبات الرقمية والمنافذ التعليمية وبنوك المعلومات ، ومعها سيبتعد تعليم الغد عن طريق تأهيل الأفراد على التخصصات الضيقة ، حيث ستتغير هذه التخصصات وتتفرع ، وسيتجه التعليم نحو تنوع المهارات والمعارف حيث يصعب الإنغلاق داخل التخصصات الضيقة بعد أن تداخلت العلوم والثقافات ، وهذا التغيير الجذرى سيوجب أشكالا مختلفة لتقديم الخدمة التعليمية ، وأهم هذه الأشكال هو التعليم عن بعد الذى سيصبح أساسا للنظام التعليمى فى مجتمع المعلومات.

إن سرعة تدفق المعلومات والمعارف وإزدياد تطبيقاتها التكنولوجية وإنتشارها فى المجتمع وضع التحديات أمام التربويين لإعداد أفراد المجتمع لإستيعاب متطلبات هذا التطور التكنولوجى ، وأصبح التعليم فى مجال تكنولوجيا المعلومات يهدف إلى تنمية قدرات الأفراد على الإبداع والإبتكار وحل المشكلات من خلال تدريبهم على التفكير العلمى ، بالإضافة إلى القدرة على إستخدام الحاسبات الألية لضمان تنشئة جيل جديد على درجة من الوعى والقدرة على تغيير واقع المجتمع والتصدى لسلبياتة من أجل حياة أفضل. (٣٣ :١)

لقد إكتسبت المستحدثات التكنولوجية أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية وترقيتها ، فعلى الرغم مما قدمتة التكنولوجيا من وسائط تعليمية تكنولوجية يمكن أن تخدم العملية التعليمية إلا أن التعليم فى كافة المراحل المختلفة لم يستفد من هذه الوسائط حيث

أن إستحدامها مازال محدودا ، حيث يتطلب ذلك من جانب المعلم معرفة وفهم التغيرات العلمية والتكنولوجية والإستفادة من الإنجازات التكنولوجية وإستخدامها فى العملية التعليمية.
(٥ :٦٠)

ولقد أصبح التعليم الأن ليس قاصرا على الطريقة التقليدية ، ولكنه تطور بطريقة سريعة وأخذ خطوات متقدمة لإستخدام جميع الوسائل التكنولوجية المتاحة فى التعليم ، ولقد حرصت مصر على أن يأتى التعليم فى أولوياتها وجعلت من تطور مشروعها القومى لإعداد الجيل الحالى والأجيال القادمة فى كافة المجالات العلمية والسياسية والإقتصادية والإجتماعية هدف أساسى ، مع دراسة واعية لطبيعة التأثيرات المتزايدة للعولمة وعصر المعرفة والفضائيات التى تتفاعل لإحداث ثورات تقنية ومعرفية تغير مسار حركة التعليم بشكل عام ، إذ تظهر فيه كل يوم إختراعات وأبحاث وإكتشافات جديدة فى كافة المجالات ، وخاصة المستحدثات التكنولوجية التى إكتسبت أهمية فائقة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية ورفع شأنها.
(٢: ٥٨)

ويذكر **أحمد عبد الفتاح حسين** (٢٠٠٥م) أن إستخدام تكنولوجيا التعليم في المنظومة التعليمية يؤدى إلي تحسين العملية التعليمية وزيادة فاعليتها من خلال تعديل دور المعلم خلال العملية التعليمية من إرسال وتلقين المعلومات إلي الإرشاد والتوجيه للطالب نحو مصادر المعرفة وكيفية الإستيعاب والفهم وتصحيح الأخطاء ، كما إختلف دور المتعلم من أسلوب المستقبل والمتلقي للمعلومات بإستمرار فقط إلي الباحث عن المعلومات وكذلك إدراك العلاقات القائمة بين مكونات المواد التعليمية المقدمة والتي تستثير في الطالب الدوافع للمشاركة الإيجابية خلال المواقف التعليمية المختلفة ، وكذلك ترسيخ وتعميق وفهم المادة الدراسية عن طريق إستخدامه لحواسه للحصول على المعلومات وتطبيقها عمليا ، مما يؤدي الي إختصار زمن الدرس ، ويعد إستخدام الكمبيوتر في التعليم أحد أهم المجالات التي هي موضع الدراسات التربوية لما له من مميزات عديدة ، وذلك لإمكانية التعامل مع جميع البيانات التي يمكن أن تستخدم في تقديم ونشر المعلومات من خلال جهاز واحد بدلا من منظومة متعددة الأجهزة ، ولقد أدى ذلك إلي تطوير نظم إنتاج البرامج التعليمية بإستخدام الكمبيوتر، وقد بدأ هذا المجال بتدريب المعلمين على إستخدام الكمبيوتر في التعليم في نطاق محدود في بعض البلدان الأوروبية والولايات المتحدة الأمريكية وذلك على سبيل التجربة ، ثم ما لبث أن حدث تطورا كبيرا في إستخدام الكمبيوتر في التعليم نتيجة تطور أجهزة الكمبيوتر، وظهر لأول مرة مفهوم

الوسائط المتعددة الرقمية وهي إستخدام جميع الوسائط التقليدية من صور ورسوم وأفلام ونصوص وأشكال في إعداد المحتوى التعليمي ، وذاد إهتمام العملية التعليمية بالمتعلم كمحور هام فيها وخاصة مع تركيز الباحثين في المجال التربوي على التعلم الذاتي كما تطورت برامج الكمبيوتر وظهرت برمجيات الوسائل فائقة التداخل والتي تركز على الناحية التفاعلية ، وأصبح المتعلم قادرا على البحث عن المعلومات التي تتفق وميوله ورغباته وقدراته الخاصة ، والذي يؤدي إلي المشاركة الإيجابية من المتعلم في العملية التعليمية وتحسينها. (٥:٥)

كما شهدت العقود الأخيرة من هذا القرن الميلادي تطورات تقنية عديدة ناتجة عن التقدم العلمي الكبير، وكانت محصلتها ظهور بعض الأدوات التقنية المتطورة في كافة مجالات العلم مثل الحاسوب والأقمار الصناعية ، وكان من الطبيعي أن تحاول التربية إستثمار تلك المستحدثات التكنولوجية من أجل تطوير التعليم وتحقيق الأهداف التربوية المعاصرة وأن تغير المفاهيم والأدوار الراسخة بما ينسجم وهذه التطورات ، فقد تغير دور المعلم بصورة واضحة وأصبحت كلمة معلم / مدرس بمعناها القديم لا تعبر عن مهامه الجديدة وظهرت كلمة "مسهل" لوصف مهام المعلم على أساس أنه الذي يسهل عملية التعلم لطلابه ، فهو يصمم بيئة التعلم ويشخص مستويات طلابه ويصف لهم ما يناسبهم من المواد التعليمية ويتابع تقدمهم ويرشدهم ويوجههم حتى تتحقق الأهداف المنشودة ، كما تغير دور المتعلم نتيجة لظهور المستحدثات التكنولوجيا وتوظيفها في مجال التعليم ، فلم يعد متلقيا سلبياً حيث ألقيت على عاتقة مسئولية التعلم ، مما إستلزم أن يكون نشطا أثناء موقف التعلم ويبحث وينقب ويتعامل بنفسه مع المواد التعليمية المطبوعة وغير المطبوعة ويتفاعل معها ، ولقد تأثرت المناهج الدراسية أيضا بظهور المستحدثات التكنولوجيا ، وشمل التأثير أهداف هذه المناهج ومحتواها وأنشطتها وطرق عرضها وتقديمها وأساليب تقويمها ، ولقد أصبح إكساب الطلاب مهارات التعلم الذاتي وغرس حب المعرفة وتحصيلها في عصر الإنفجار المعرفي من الأهداف الرئيسية للمنهج الدراسي ، وتمركزت الممارسات التعليمية حول فردية المواقف التعليمية ، وزادت درجة الحرية المعطاة للطلاب في مواقف التعلم مع زيادة الخيارات والبدائل التعليمية المتاحة أمامهم ، ولقد تأثرت أيضا معايير الجودة التعليمية بظهور المستحدثات التكنولوجيا ، وأصبح الإتقان هو المعيار الأول لنظم التعليم ، وبالإضافة إلى ما تقدم فلقد أدى ظهور المستحدثات التكنولوجيا إلى ظهور مفاهيم جديدة في ميدان التعليم إرتبطت بالمستوى الإجرائي التنفيذي للممارسات التعليمية بصفة خاصة فبدأنا نسمع عن التعليم المفرد ، والتعليم المصغر ، والحقائب التعليمية

، والتعليم بمساعدة الكمبيوتر ، وتكنولوجيا الوسائط المتعددة ، والإنترنت ، ومركز مصادر التعلم ، والمكتبة الإلكترونية ، كما بدأنا نسمع عن مفاهيم التعلم عن بعد ، والتدريب عن بعد ، والمؤتمرات بالفيديو ، والمؤتمرات بالكمبيوتر في مجال التعليم. (٨٢)

مشكلة البحث وأهميتة:

أولت الدول المتقدمة إهتماما كبيرا بتلاميذ المدارس ، لكونهم يمثلون القاعدة العريضة لرجال الغد وأمل الأمة فى مستقبل أكثر تقدما ورقيا ، ولذلك كان لزاما على الدولة أن تهتم بهذه الفئة التى تمثل قطاع كبير من المجتمع ، فقد قدمت الدولة الكثير من أجل أن تواكب التقدم المذهل فى مجال التعليم ، فلا يوجد الأن فى مصر مدرسة بدون معامل متطورة ومجهزة بأحدث أجهزة الحاسب الألى وكذلك جميع أنواع الوسائط المتعددة ، وسيظل البحث عن أفكار جديدة لمواجهه الأزمات التى تواجة التعليم هو الأولوية لوضع الحلول المناسبة فى إطار الإهتمام بالمنظومة التعليمية والنهوض بها ، فقد أحدثت التطورات التقنية الأخيرة تغييرا في كثير من المفاهيم التربوية السائدة طالت النظم الإدارية ، وبناء المناهج الدراسية ، والبرامج التدريبية ، بل ظهر من ينادي بمراجعة الشكل القائم للمدرسة في ظل وجود طرق المعلومات السريعة ، ونظم الإتصال عبر الأقمار الصناعية ، والملتيميديا ، والهيبرميديا ، والصفوف والمعامل الافتراضية ، وما إلى ذلك من مفاهيم تقنية جديدة.

وتمشيا مع التطور الكبير فى المجال الرياضى ، فقد صدر القرار الوزارى رقم ١٧٢ الصادر بتاريخ ١٩٨٨/١١/١م بشأن إنشاء عددا من المدارس الإعدادية الرياضية التجريبية فى عدد من محافظات جمهورية مصر العربية ، وهذا يشير إلى الأهمية التى توليها الدولة للرياضة من منطلق أن التربية الرياضية تعد عنصرا مكملا للبرامج التعليمية والتربوية ، حيث تهدف هذه المدارس إلى تحقيق النمو المتكامل المتزن مهاريا ومعرفيا ووجدانيا للتلميذ ، من خلال منهاج عملى ونظرى تكون مادة التربية الرياضية فيه مادة نجاح ورسوب ، كما أن هناك إختبارات عملية ونظرية لهذا المنهاج ، بالإضافة إلى أن المدارس الإعدادية الرياضية التجريبية لها شروط للقبول بها وإختبارات للمتقدمين للإلتحاق بها ، حيث أن أهمية هذه المدارس تكمن فى كونها اللبنة الأساسية لتكوين جيل من الأبطال الرياضيين ، فهى تعمل

لخدمة التلاميذ المتميزين رياضيا والعمل على صقلهم وتنمية موهبتهم ، وفقا لمناهج أعدت لذلك. (٢:٥٩)

ويرى كل من **عثمان مصطفى عثمان وهشام محمد عبد الحليم** (٢٠٠٤م) أن درس التربية الرياضية يحتاج إلى تطبيق الأساليب التكنولوجية الحديثة حتى يمكن أن تتحقق أهدافه بطريقة مثلى ، حيث أن إدخال التكنولوجيا الحديثة فى مجال التعلم من الممكن أن تعطينا الفرصة للتخلص من الطرق التقليدية فى التدريس ، حيث أصبحت معظم أساليب تنفيذ البرامج الحالية للتربية الرياضية بالمدارس لم تعد تساير الفلسفات التربوية الحديثة والتى تعتمد فى تقدمها المستمر على إستخدام التقنيات التعليمية الحديثة التى تجعل المتعلمين أكثر فعالية وإستجابة داخل العملية التعليمية ، مما يؤدى للوصول إلى الأهداف المنشودة.

(٤: ٢٦)

بينما يؤكد **محمد حسن رخا (٢٠٠٣م)** على ضرورة الإستفادة من الإمكانات التى تتيحها تكنولوجيا التعليم والتعلم وإستخدامها بطريقة منهجية منظمة فى تصميم بيئات تعليمية مختلفة وفعالة فى التعلم الحركى . (٤٢ :٧)

ويذكر **محمد سعد زغلول وأخرون (٢٠٠١م)** أن التربية الرياضية من حيث كونها معلومات وقوانين ومهارات يجب إجادتها ، فهى أحوج ما تكون لإستغلال كافة وسائل التقدم العلمى من أساليب وتقنيات لكى تسهل على المعلم وعلى المتعلم الوصول إلى الأهداف المرجوة ، حيث أصبحت الوسائل المتبعة فى التعليم غير كافية ولا تحقق التقدم المطلوب فى تعلم المهارات الرياضية وإنجاح العملية التعليمية. (٤٧ :٧)

وشهد العالم فى الأونة الأخيرة تقدما ملموسا فى لعبة كرة اليد ، فوصول الفرق المصرية إلى مراكز مرموقة على خريطة كرة اليد العالمية سواء بالنسبة لمنتخبات الشباب أو الرجال يفرض على المتخصصين وخبراء كرة اليد تطوير الفكر العلمى للجوانب والموضوعات التطبيقية المختلفة المرتبطة بكرة اليد ، حتى يمكن المحافظة على هذا المستوى إن لم يكن تطويرة. (١٩ :٢)

وكرة اليد من الألعاب الجماعية التى تتمتع بشعبية كبيرة وإهتمام كبير، وذلك نظرا للنجاحات الكبيرة التى حققتها اللعبة فى السنوات الأخيرة ، وقد صاحب تطور كرة اليد

وإنتشارها تطورات أخرى شاملة لكل فنون اللعبة ومهاراتها وأقسامها المختلفة من دفاع وهجوم وحراسة مرمى ، بما فى ذلك التعديلات الدائمة فى الناحية القانونية ، ويعد الإعداد المهارى القاعدة الأساسية لأى لعبة رياضية وذلك لتنمية الأداء الحركى والمهارى المطلوب سواء كان هجوميا أو دفاعيا ، ويسيطيع اللاعب إكتساب اللياقة البدنية ومكوناتها عن طريق التدريب على مهارات اللعبة ، والمهارات الأساسية للعبة هى العمود الفقرى بالنسبة للعملية التدريبية فى الوقت الراهن خاصة بالنسبة لمرحلة الناشئين ، حيث يصعب إصلاح الأخطاء فيما بعد ، كما أن اللاعب الغير معد مهاريا لا يسيطيع السيطرة على الكرة وعلى حركاتة.

ومن خلال عمل الباحث كمدرس للتربية الرياضية ، وجد أن طرق التدريس التقليدية غير كافية لإتقان المهارات الأساسية للعبة ، ولابد من مواكبة التقدم فى مجال التعليم بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة وكذلك الإستفادة من الإمكانات الموجودة داخل المدارس ، والتى وفرتها الدولة لخدمة العملية التعليمية ، فالمدارس مجهزة بمعامل الوسائط المتعددة التى يجب الإستفادة منها لتطوير العملية التعليمية لمواكبة التقدم العلمى والتكنولوجى وخاصة فى عملية التعليم والتدريب ، خاصة أن السياسة التعليمية الحديثة تتجه إلى التخطيط الجيد والبناء السليم والتطوير المستمر، وكذلك إستخدام التكنولوجيا الحديثة فى عملية التعليم والتدريب .

لذا فإن هذا البحث محاولة لتطبيق ما هو جديد من وسائط تعليمية متعدده تخدم العملية التعليمية ، من خلال تجريب أسلوب حديث مستخدما التقنيات التكنولوجية المتقدمة والتى قد يمكن من خلالها تقديم محتوى وحدة تعليمية بأسلوب جديد للتعلم ، مما يساعد على تفريد عملية التعلم وتقدمها بصورة جيدة من أجل الوصول للتعلم الأمثل ، وتحقيق أهداف مناهج التربية الرياضية بصورة أفضل ، وبالرغم من تعدد الدراسات التى أجريت بهدف التعرف على مدى فاعلية إستخدام العديد من المستحدثات التكنولوجية إلا أن هذه الدراسات على حد علم الباحث وقراءاتة النظرية لم تتطرق إلى إستخدام الهيبرميديا فى مجال المدارس الرياضية بصفة خاصة ، كما لاحظ الباحث وجود قلة فى البرامج المتبعة حاليا فى إستخدام وسائل التكنولوجيا فى تعليم مهارات كرة اليد مما يترتب علية إنخفاض مستوى الأداء للمبتدئين فى هذه اللعبة ، وكذلك انخفاض النتائج التى تحققها المدارس الرياضية فى البطولات المدرسية ، مما دفع الباحث لمحاولة تصميم برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بأسلوب الهيبرميديا لمعرفة أثرها على

تعلم بعض مهارات كرة اليد المدرجة فى المنهج الدراسى للصف الأول الإعدادى بالمدارس الإعدادية الرياضية.

أهداف البحث:

يهدف البحث الى:

محاولة تصميم برنامج تعليمى معد بأسلوب الهيبرميديا للتعرف على:

- تأثير إستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية .
- مستوى الأداء المهارى لتعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة- إستلام الكرة - التمريرة الكرباجية من الإرتكاز - التصويبة الكرباجية من الإرتكاز).
- مستوى التحصيل المعرفى للمعلومات المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث.

فروض البحث:

فى ضوء أهداف البحث يفترض الباحث مايلى:

١) توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة – إستلام الكرة - التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) ، وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

٢) توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى تعلم بعض مهارات مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة - إستلام الكرة- التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) ، وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

٣) توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى القياس البعدى فى تعلم مهارات بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة - إستلام الكرة- التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) ، وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية.

المصطلحات المستخدمة:

الهيبرميديا:

بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر المعلومات فى شكل غير خطى ، مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها ، والتحكم فى عرضها للتفاعل معها ، بما يحقق أهدافة التعليمية ويلبى إحتياجاتة. (١١ :٢٠٧)

المدارس الرياضية التجريبية:

هى مؤسسة تربوية تعليمية تم إنشائها بقرار وزارى ، وهى تسير وفق نظام التعليم العام وتتوافر لها إمكانات إختيار وصقل المواهب الرياضية بين تلاميذ المرحلتين الإعدادية والثانوية. (٥٩: ١)

التعلم:

هوعملية متعلقة بالمتعلم نفسه وما إكتسب من خبرات ، ومعارف ، ومهارات ، وقيم ، وإتجاهات ، وميول . وهى ذات علاقة وطيدة بعملية التعليم ، حيث أنها نتيجة ومحصلة لها.

(٦٠ :٢٤)

برمجية التأليف:

تطبيق تم إعداده عن طريق إحدي شركات إنتاج تطبيقات الكمبيوتر ، يستخدم في إنتاج البرامج التعليمية ونشر المعلومات وفقا لخصائص معينة يضعها مصمم البرنامج*.

السيناريو:

هو تصور أولى مقترح للشكل العام للبرمجية التعليمية وتحتاج كتابة السيناريو لمهارات خاصة لوضع تسلسل الأحداث التعليمية فى البرنامج*.

---

* (تعريف إجرائي)

الفصل الثانى

- أولا: القراءات النظرية .
- ثانيا: الدراسات السابقة .
- ثالثا: التعليق على الدراسات السابقة.
- رابعا: الإستفادة من الدراسات السابقة.

أولا: القراءات النظرية

التعلـم:

يشير**إمـام مختار حميده وأخرون (٢٠٠٠م)** أن التعلـم تغير ثابت نسبيا فـى السلـوك أو الخبرة ينجم عن النشـاط الذاتـى للمتعلـم نتيجة للنضج الطبيعـى أو ظـروف عـارضة. (١٢: ٤٣)

وتعرفه **وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١م)** أنه تغير فى أداء المتعلم أو تعديل سلوكه نتيجة لمروره بخبرات تعليمية معينة والمران عليها ، بمعنى أن التعلم مرتبط بتعديل السلوك والخبرات التى يمر بها المتعلم فيحدث التعديل فى سلوك المتعلم أثناء إشباع الحاجات وبلوغ الأهداف بغرض التكييف فى المواقف الجديدة. (٦٠: ٢٥)

ويعرفه **محمود مهدى سالم (٢٠٠٢م)** بأنه نشاط إنسانى ، يستدل عليه من أثاره ونتائجه بإعتباره تغيرا فى السلوك ناتجا عن تفاعل الفرد فى موقف معين وظروف خاصة ، وهذا التغير يعتبر شبه دائم فى الأداء للفرد ويحدث تحت تأثير الخبره ، أو الممارسه ، أو التمرين. (٥١: ٧٤)

أسـس التعلـم:

تذكر **وفيقـة مصطفى سـالم (٢٠٠١م)** أنـه يجب علـى المعلـم مراعـاة بعض الأسس عند إختيار وسائط الإتصال التعليمية التى يمكن إستخدامها عند تعليم جوانب التعلم ومن أهمها:

- **الفروق الفردية بين المتعلمين :** فيجب إختيار وسائط الإتصـال التعليميـة التـى يستطيع من خلالها مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- **مشاركة المتعلم :** يجب أن يشارك المتعلم فـى البحـث عن المعلومـات من مصـادرها ، وأن يعرف ما هو الشئ المطلوب منه ، وأهميته فى عملية تعلمه.

- **الإدراك :** الإدراك أساس التعلم ، وهو العملية التى يعى المتعلم عن طريقها العالم الذى يحيط به ، ويفسره حسب خبراته السابقه مستخدما فى ذلك الحواس الخمس. (٦٠: ٢٨)

التعلم الحركى:

يتفق كل **من سعيد خليل الشاهد (١٩٩٥م) ، على مصطفى طه (١٩٩٩م) ، على حسنين حسب الله (٢٠٠٠م)** على أن التعلم الحركى ظاهرة لا يمكن ملاحظتها بصورة مباشرة ، غير أنه يمكن الإستدلال عليه فقط من سلوك الفرد وأدائة والحكم علية من خلال ملاحظة موضوعية للأداء التى عن طريقها نستنتج التغيرات التى طرأت كنتيجة للممارسة ، فالأثر الذى تحدثة الممارسة على الأداء قد يؤدى إلى تقدمة أو تقهقرة أو تغيرة أو ثباتة.

(٢٤: ٥١)،(٢٩: ٢٣)،(٢٨: ١٥٩)

ويشير **على مصطفى طه (١٩٩٩م)** إلى أن التعلم الحركى يعتبر أحد أهداف العملية التعليمية العامة التى تميز حياة الإنسان ، حيث لا يخلو النشاط الإنسانى بمختلف أنواعة من التعلم ، كما تمثل عملية التعليم والتعلم إحدى الأسس الهامة فى حياة الإنسان ، ويتفق العديد من المتخصصين فى مجالات علم النفس التعليمى والتعلم الحركى على أن عملية التعلم عبارة عن دخول الجديد فى حياة الإنسان وسلوكة ، أو حدوث تغير أو تعديل فى هذا السلوك الذى ينتج عن قيام الكائن الحى بنشاط يؤدى إلى حدوث إستجابة معينة تظهر فى شكل التغيير أو التعديل الجديد فى السلوك. (٢٩: ٩)

ويعرفه **ريتشارد شميدت Richard Schmidt (١٩٩٩م)** بأنه مجموعة من العمليات الملازمة للتدريب والخبرة ، والتى تؤدى إلى تغير دائم فى القدرة على الأداء المهارى.

(٧٢: ١٥٣)

كما يعرفه **محمد حسن علاوى (١٩٩٧م)** بأنه عملية تحسين التوافق الحركى ، ويهدف إلى إكتساب المهارات الحركية والقدرات البدنية والسلوك المناسب للمواقف المختلفة.

(٤٣:١٧١)

بينما يرى **إبراهيم عبد ربه خليفة (١٩٩٩م)** أن التعلم الحركى هو ذلك التغيير الذى يطرأ على سلوك المتعلم خلال أى نشاط رياضى يدرس نتيجة لعمليات نفسية يقوم بها المتعلم

وتظهر نتائجها فى شكل أداء حركى أو مهارى جديد ، فالتعلم هو مجموعة من الخطوات تجعل المتعلم يقترب من الأداء الصحيح للمهارة الرياضية. (٣: ١٨٩)

ويذكر **عصام عبد الخالق** (٢٠٠٣م) أن التعلم الحركى هو عملية إكتساب وصقل وتثبيت المهارة الحركية خلال الإعداد التكتيكى للوصول إلى أعلى مستوى ممكن من الصورة المثالية للتكنيك الرياضى. (٢٧: ٢٢١)

مراحل التعلم الحركى:

تمر كل حركة بمراحل ثلاثة حتى يكتسب الفرد القدرة الكافية لإتقانها وقد وضعت أسس وظيفية وبيوميكانيكية وتربوية ويمكن إيجاز هذه المراحل فى:

١- مرحلة إكتساب التوافق الأولى للأداء الحركى:

تبدأ بإدراك الرياضى للمهمة الحركية وتنتهى حينما يتمكن من تأدية الحركة الجديدة بشكل مرضى من حيث مكوناتها الجوهرية ، بشرط أن تكون ظروف التنفيذ ملائمة للتركيز تماما على تأدية الحركة ، بحيث يكتسب الرياضى فى نهاية هذه المرحلة التوافق الأولى للمهارة التكنيكية الرياضية الجديدة.

وتتصف نوعية الأداء فى هذه المرحلة بما يلى:

- إنعدام الإقتصاد فى المجهود المبذول بظهور حركات عشوائية .
- القوة المستعملة أكبر من اللازم وفى غير مكانها.
- تشنج جسم الرياضى تارة وتوانية تارة أخرى خلال تأدية الحركة.
- إنعدام إنسيابية الحركة.
- عدم وجود توافق وترابط بين مكونات الحركة.
- ضعف النتيجة المنجزة.

٢- مرحلة إكتساب التوافق الجيد للأداء الحركى:

تهدف هذه المرحلة من التعلم الحركى إلى تطوير الشكل البدائى للحركة والتى سبق إكتسابها ، والتخلص من الزوائد ، والبعد عن وجود القواطع أثناء سريانها وتجنب التصلب العضلى وبذلك يستطيع الفرد الوصول إلى التوافق الجيد للحركة عن طريق التمرين.

وتتصف نوعية الأداء فى هذه المرحلة بما يلى:

- إستعمال القوة المناسبة فى الوقت الصحيح.
- إنسيابية وتسلسل وإنسجام الحركة وعدم قطع الأداء.
- ثبات وترابط ودقة التنفيذ وعدم تصلب الجسم أثناء التنفيذ.
- جودة النتيجة المنجزة بشرط أن تكون ظروف التنفيذ ملائمة أو إعتيادية.

وتتشابة فى نهاية مرحلة التعلم الحركى الثانية مواصفات الحركة المنفذة مع مواصفات الصورة المثالية للتكنيك الرياضى إلى حد كبير.

٣- مرحلة إتقان وتثبيت الأداء الحركى:

تصبح المهارة الحركية فى هذه المرحلة أكثر دقة ورسوخا وإستقرارا وذلك بتطوير التوافق الجيد ، ويرجع إكتساب التوافق الحركى الجيد إلى إتقان الأداء الحركى المتعلم بصورة ثابتة وناجحة حتى إذا كانت الظروف صعبة ومتغيرة وغير إعتيادية بحيث يتم تحقيق الهدف من عملية التعلم الحركى.

وتتصف نوعية الأداء فى هذه المرحلة بما يلى:

- الإقتصاد فى المجهود المبذول حتى إذا كانت ظروف التنفيذ صعبة.
- السهولة وإنسيابية الحركة.
- دقة التوقيت والإيقاع الحركى.
- ثبات مستوى الإنجاز ودقة التنفيذ.
- الأداء بالسرعة المناسبة.
- التحكم والقوة المثلى للأداء.

وتتطابق الحركة المنفذة مع مواصفات الصورة المثالية للتكنيك مع إضفاء الطابع الشخصى عليها. (٢٧ : ٢٢٧ – ٢٣٤)

جوانب التعلم:

أولا : المجال المعرفى

النسق التصنيفى للمجال المعرفى لدى " بلوم"

وينقسم إلى ستة مستويات :

التذكر: وهو قدرة المتعلم على معرفة الحقائق ، والتعبيرات الفنية (المصطلحات) ، الأعراف والإتجاهات ، التقسيمات والفئات.

الفهم: هو القدرة على إدراك المعلومات والترجمة والتفسير والتنبؤ والإستنتاج.

التطبيق: هو القدرة على تطبيق المعلومات فى مواقف جديدة ، وحل مشكلة من نوع جديد.

التحليل: هو تحليل العناصر والعلاقات والمبادئ.

التركيب: هو ربط العناصر أو الأجزاء لتكوين شئ له معنى ، وإنتاج خطة أو إقتراح لمشكلة معينة.

التقويم: هو القدرة على الحكم بشكل قيمى كما وكيفا على مدى ما تفى به المادة أو الموضوع فى ضوء محكات إستخدام مستوى للتقويم.

ثانيا : المجال الحركى

النسق التصنيفى للمجال الحركى لدى "جويت ، مولان"

وينقسم إلى سبعة فئات :

الإدراك: هو الوعى بعلاقات الجسم ككل والوعى بالذات فى الحركة.

التنميط: يعنى إستخدام أجزاء الجسم بطرق معبرة ومتناسقة لتحقيق المهارات أو أنماط الحركة.

التعديل: هو تعديل نمط الحركة لمقابلة مطالب الواجب الحركى المفروض خارجيا.

الصقل: هو تحقيق النعومة والضبط الكافى فى أداء أنماط الحركة أو المهارة بواسطة السيطرة على العلاقات الزمنية.

التنويع: هو إختراع أو بناء إختيار شخصى فريد فى الأداء الحركى.

الإرتجال: هو الإبداع المرتجل فى الحركات المركبة.

التركيب : هو دمج الحركات التى تم تعلمها فى تصميمات حركية شخصية فريدة.

ثالثا : المجال الوجدانى "الإنفعالى"

النسق التصنيفى للمجال الوجدانى "الإنفعالى" لدى "كراثوهل"

وينقسم إلى خمسة مستويات :

الإستقبال: ويتضمن القابلية للمثيرات بأن يكون الفرد واع أو حاضر للظاهرة أو الحدث وهو أقل مستوى من حصائل التعلم.

الإستجابة: هو تفاعل الفرد مع الحالة أو الظاهرة من خلال بعض أشكال المشاركة والإهتمام بموضوع ما والإستمتاع بالأنشطة الخاصة.

التقدير: هو النظر إلى مثير ما بإعتبارة قيمة وتفضيلة على غيرة ، وهو سلوك يعبر عن الإلتزام والتعهد والثبات على المبدأ.

التنظيم: هو إستدعاء القيم المختلفة مع بعض بطريقة منظمة ، وتحديد العلاقات المتداخلة للقيم ، والمقارنة والربط والتطوير.

التمييز : هو تنمية وتطوير أسلوب الحياة وفقا للقيم المقبولة ، حيث يصبح السلوك جزءا من الشخصية ، وهو أعلى مستوى من حصائل التعليم. (١٣: ٢٦٨، ٢٧٤، ٢٨٤)

خصائص النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢ سنة):

أهم خصائص النمو الحركي - البدني لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢ سنة):

- يتميز النمو فى هذه الفترة بالبطء والسرعة المستقرة لكل من الطول والوزن.
- يتراوح معدل الزيادة السنوية للطول من٥- ٧سم ، والوزن من ٢-٣ كجم.
- تتميز هذه الفترة بنمو عضلات الجسم الكبيرة على نحو أكثر تطورا من عضلات الجسم الصغيرة.
- تشهد بداية هذه الفترة تطورا بطيئا للأنشطة التى تتطلب قدرات توافقية بين العين وأطراف الجسم ، بينما تتحسن هذه القدرات التوافقية فى نهاية هذه الفترة.

- تعتبر هذه الفترة من منظور النمو والتطور الحركى هى فترة إنتقالية من مرحلة صقل القدرات الحركية الأساسية إلى بداية تكوين المهارات الحركية للألعاب والمهارات الرياضية.
- يتميز كل من البنين والبنات بالطاقة الكبيرة لبذل النشاط الحركى ، ولكن مقدرتهم على التحمل تكون منخفضة ويشعرون بالتعب بسرعة.
- تزداد القوة العضلية مع زيادة العمر.
- يسير نمو كل من السرعة والقدرة العضلية بمعدل منتظم إلى درجة كبيرة ، ويكون معدل التقدم مستقرا من سنة إلى أخرى.

ويجب عند بناء البرنامج التعليمى مراعاة خصائص النمو للقدرات الحركية والبدنية لهذه المرحلة السنية فيما يلى:

- أن يراعى البرنامج الفروق الفردية بين المبتدئين.
- إختيار التدريبات التى تعمل على تنمية عناصر اللياقة البدنية الخاصة بهذه المرحلة.
- مساعدة المبتدئين على إكتساب مهارات حركية متعددة لتحقيق رغباتهم وميولهم.

أهم خصائص النمو العقلى- المعرفى لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢ سنة):

- مقدرة محدودة لتركيز الإنتباة فى بداية هذه المرحلة ، ثم تحسن تدريجى حتى نهاية هذه المرحلة.
- يفكر الطفل فى بداية هذه المرحلة بواسطة الصور البصرية ، وكلما إقترب من نهاية هذه المرحلة يقل الإعتماد على الصورة البصرية ويحل محلها الألفاظ والكلمات.
- يتميز الطفل بالتخيل فى بداية هذه المرحلة والإبتعاد عن الواقع.
- نمو مطرد وسريع فى المقدرة على التذكر وإستعادة الطفل ما مر فى خبرتة السابقة.
- حب الإستطلاع والإستكشاف الحركى والرغبة فى معرفة الإجابة عن السؤال لماذا ؟
- زيادة المحصلة اللغوية نتيجة ما يسمعه الطفل من مفردات ومصطلحات من المعلمين بالمدرسة ونتيجة ما يقرأة فى كتبة الدراسية وقراءاتة الحرة.

ويجب عند بناء البرنامج التعليمى مراعاة خصائص النمو العقلى والمعرفى لهذه المرحلة السنية فيما يلى:

- أن يعمل البرنامج على إستثارة إهتمام التلاميذ نحو إستخدام البرنامج فى التعلم.

- أن يشمل البرنامج الربط بين التصور البصرى واللفظى للمحتوى التعليمى.
- أن يعمل البرنامج على زيادة مساحة التخيل وتوسيع مدارك الطلاب.
- أن يساعد البرنامج التلاميذ على تنمية التذكر.
- أن يعمل البرنامج على تنمية الذكاء للتلاميذ.
- أن يعمل البرنامج على زيادة حب الإستطلاع لدى التلاميذ وزيادة الرغبة والفضول إلى الوصول إلى المعرفة.
- أن يتعرف التلاميذ من خلال البرنامج على الصواب والخطأ بأنفسهم.
- أن يعمل البرنامج على زيادة الحصيلة اللغوية والمصطلحات الجديدة للتلاميذ.

أهم خصائص النمو الإجتماعى- الإنفعالى لمرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢سنه):

- تتميز السنوات الأولى لهذه المرحلة بتمركز الطفل نحو ذاتة ، وعدم التفاعل الجيد فى اللعب مع المجموعات الكبيرة.
- تتميز علاقات الطفل مع رفاقة وزملائة بالتعاون بعد أن كانت علاقات التنافس والعداء هى التى تسود.
- إتساع دائرة إتصال التلميذ بالعالم الخارجى يصرفة عن التركيز على مطالبة الشخصية.
- تزداد قدرة الطفل على ضبط النفس ، وضبط مشاعره .
- يثق التلاميذ فى أنفسهم نظرا لزيادة معلوماتهم ومهاراتهم التى إكتسبوها ويصبحون أكثر إستقالا.
- تعتبر هذه المرحلة مجالا طيبا لغرس القيم والمبادئ الأخلاقية ، ويشعر الطفل بالخطأ ويؤنب نفسة.
- يحتاج الطفل إلى الشهرة وإثبات الذات.

ويجب عند بناء البرنامج التعليمى مراعاة خصائص النمو الإجتماعى والإنفعالى لهذه المرحلة السنية فيما يلى:

- أن يعمل البرنامج على إشباع وميول وحاجات التلاميذ.
- أن يعمل البرنامج على زيادة الثقة بالنفس وإثبات الذات لدى التلميذ.
- أن يشعر التلاميذ بالمسئولية من خلال تفاعلهم مع البرنامج.

- تنمية شعور التلاميذ بالجمال من خلال المحافظة على نظافة المكان المتواجدين فيه.
- أن يشعر التلاميذ بشخصيتهم المستقلة مع إعطائهم التوجية غير المباشر خلال فترة إستخدام البرنامج. (١٠: ٨٦- ١٠٤)

الكمبيوتر والتعليم:

أدت عمليات تطوير أجهزة الكمبيوتر إلي ظهور أجيال حديثة ومتطورة بصورة عالية الكفاءة أمكن من خلالها تخزين أنواع متباينة من البيانات بصورة موحدة ، وهي الصيغة الرقمية التي يتم من خلالها حفظ البيانات على جهاز الكمبيوتر وبسعات تخزينية فائقة ، وتطورت تبعا لذلك البرامج التي يمكن من خلالها عرض وإسترجاع كافة أنواع البيانات المقروءة والمسموعة والمرئية من خلال نظام واحد وهو النظام الرقمي للكمبيوتر ، وقد أدى هذا التطور للأجهزة والبرامج معا إلي ظهور مصطلح الوسائط المتعددة الرقمية Digital Multimedia والذي يختلف في المفهوم عن الوسائط المتعددة التقليدية مثل الراديو والتليفزيون والفيديو وغيرها ، ويعني كافة أشكال المعلومات التي تعتمد في تقديمها على الأنظمة الأساسية للكمبيوتر .

ويذكر **الغريب زاهر اسماعيل (٢٠٠١م)** أن الإستخدام الفعلي للكمبيوتر في التعليم بدأ في الخمسينيات الميلادية بالولايات المتحدة الأمريكية لتدريب المعلمين على إستخدام الكمبيوتر في المدارس ، ثم جاء إستخدام الكمبيوتر في الجامعات الأمريكية وتجهيز المعامل وذلك في الستينيات الميلادية وتوالى بعد ذلك إدخال الكمبيوتر في التعليم في شتى دول العالم تباعا ، حتى أدخل الكمبيوتر في برنامج التعليم المصري لأول مرة عام ١٩٨٦م من خلال مشروع كيمبلاند. (١١ :٩)

ويتفق كل من **يس عبد الرحمن قنديل (١٩٩٩م) ، وباربارا سيليز و ريتا ريتشي (١٩٩٨م)** على أن مجال تكنولوجا التعليم بدأ في الظهور كمجال للدراسة عام ١٩٧٧م وقد صاحبت فترة إنتشار هذا المصطلح في مجال الساحة التعليمية إزدياد المواد والأجهزة التعليمية الحديثة مما أدى إلي إرتباط مصطلح تكنولوجيا التعليم بتلك الأجهزة ، ومع تطور الأجهزة المستخدمة في مجال الإعلام والإتصال من راديو وتليفزيون وفيديو ظهر مفهوم الوسائط

المتعددة ويعني منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من الوسائط التي تتكامل مع بعضها في برنامج تعليمي لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية. (٦٢ : ٥) ، (١٥ :٢٢)

ويصنف **يس عبد الرحمن قنديل (١٩٩٩م)** مكونات تكنولوجيا التعليم إلي :

- المواد التعليمية (البسيطة – المعقدة – المبرمجة)
- الآلات التعليمية (اليدوية – الميكانيكية - الإلكترونية)
- الإنسان (المعلم – الطالب – فني صيانة الأجهزة التعليمية)

وتعتبرالمادة التعليمية المبرمجة هي كل محتوى علمي يصاغ وفق خصائص معينة ويعتمد في تقديمة على الآلات التعليمية الإلكترونية مثل الكمبيوتر. (٦٢ :١٠٩)

الوسائط المتعددة التقليدية والرقمية:

تشير **النشرة الدولية للوسائط التعليمية International Journal Of Instructional Media (١٩٩٨م)** إلي أنه لم يكن للوسائط المتعددة أي إرتباط بالحاسبات الآلية ، ففي الماضي كانت الوسائط المتعددة تعني خليطا من وسائط مثل (شرائط الكاسيت ، الشرائح ، السينما ، وأشياء ثلاثية الأبعاد والفيديو) والتي يتم العمل بها مفردة أو في منظومة أجهزة متكاملة وتسمى بالوسائط المتعددة غير الرقمية (التقليدية) ، أما الوسائط المتعددة التي تقدم من خلال الكمبيوتر يشار إليها (بالوسائط المتعددة الرقمية) وتعرف بأنها وسائط متعددة رقمية خليطة (الصوت ، الصورالفوتوغرافية ، النص ، الرسم ، الفيديو) في بنية خطية.(٦٨)

مفهوم الوسائط المتعددة الرقمية (Digital Multimedia):

يذكر **نبيل جاد عزمي (٢٠٠١م)** نقلا عن **E.L.Vockel (١٩٩٢م)** أن مفهوم توظيف الكمبيوتر في التعليم يتمثل في تكامل جهاز الكمبيوتر مع وسائط الكترونية أخرى لتقديم المعلومات مثل مشغلات أقراص الليزر CD Drivers ، بطاقات الصوت Sound Card ، بطاقات الفيديو Video Card ، كما يذكر نقلا عن **D.Johonson (١٩٩١م)** ، **T.Voughan(١٩٩٤م)** ، **T.J.Semdinghoff (١٩٩٤م)** أن مفهوم توظيف الكمبيوتر

في التعليم يتمثل في تكامل مجموعة عناصر مثل النص Texst ، الصور Images ، الصوت Sound ، الفيلم Film ، الرسوم المتحركة Animation ، والتي يمكن بواسطتها تقديم المحتوى العلمي ، ولقد كان لتطوير البرمجيات الحديثة وخاصة مع تركيز الباحثين على الناحية التفاعلية في البرنامج وقدرة الطالب على التفاعل مع المادة التعليمية كان له الأثر الأكبر في التحول من مفهوم عروض الوسائط المتعدة Presentations إلى تطبيقات الوسائط الفائقة والتي تهتم بالناحية التفاعلية في تصميم البرنامج التعليمي. (٥٥ : ١٠-١٢)

النصوص الفائقة (Hypertext):

يؤكد **الغريب زاهر اسماعيل (٢٠٠١م)** أن أنظمة النصوص الفائقة Hypertext تستخدم في تصميم بيئات تعليمية لتصفح النصوص المكتوبة والتنقل بين معلوماتها وعناصرها ، ولها شكل واحد هو النص المكتوب الذي يحتوى على وصلات الترابط Hyperlinks والتي تعمل على الربط غير الخطي بين أجزاء النص الفائق مما يساعد على التنقل العشوائي بين أجزاء النص وهذا أحد عناصر ومميزات الوسائل الفائقة. (١١ :٢٠٦)

الفرق بين الهيبرميديا والوساط المتعددة الرقمية:

يتفق كل من **يس عبد الرحمن قنديل(١٩٩٩م) ، الغريب زاهر اسماعيل (٢٠٠١م)** على أن برمجيات الهيبرميديا تتشابه مع برمجيات الوسائط المتعددة الرقمية في إمكانية إحتواء البرمجية في كلا النظامين على كافة أنواع الوسائط الرقمية المرئية والمسموعة ، وبرمجيات الهيبرميديا تتمتع بميزات تعليمية خاصة لاسيما فيما يتعلق بالقدرات المعرفية العليا وذلك لكونها تجهز وفق تقنية أكثر تعقيدا تحقق لها تلك الميزات التي لاتتوفر في برمجيات الوسائط المتعددة الرقمية ويمكن توسيع نطاق التكامل بين الوسائط المتعددة الرقمية من خلال شبكة معقدة وليس من خلال علاقات خطية ، وبذلك تعتبر برمجيات الهيبرميديا هي برمجية من نوع الوسائط المتعددة الرقمية إلا أنها تحتوى برنامجا لتنظيم تخزين كميات هائلة من المعلومات المكتوبة والمصورة والمسموعة والمرئية والمتحركة وإستعادتها بطريقة غير خطية ومتفرعة مما يسمح بإعادة تنظيم المادة التعليمية الخاصة بمفهوم معين وعرضها بعشرات أو مئات الطرق المتنوعة وبذلك أصبحت الوسائط المتعددة الرقمية جزءا من الهيبرميديا ، ولذك فإن المادة التعليمية في برمجيات الهيبرميديا لا تحتوى تتابعا من نقطة إلي أخرى وليس لها نهايات أو بدايات معينة. (٦٢ :١٦٥) ، (١١: ٢٠٥)

الهيبرميديا (Hypermedia):

ظهرت الهيبرميديا نتيجة التقدم فى تكنولوجيا الإتصال والكمبيوتر، فهى أحد المستحدثات التكنولوجية التى تعمل على التوسع فى المعرفة وتوفير طرق متنوعة لإستخدام هذه المعرفة ، كما أنها تتيح فرص كبيرة لتقديم مداخل جديدة تعليمية متعددة فى شكل برامج تعليمية غير خطية.

وتذكر **وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١م)** أن الهيبرميديا عبارة عن بناء أو هيكل تدريجى للمعلومات حيث تقدم المعلومة بواسطة الصور والرسوم الثابتة والمتحركة والأشكال التوضيحية والأفلام ولقطات الفيديو المتحركة والثابتة ، والمؤثرات الصوتية ، وأشكال الخطوط وأبناطها ، وأشكال ظهور النصوص ، والألوان المختلفة ، وبذلك فإن مفهوم الهيبرميديا يرتبط بمبدأين هامين هما (التكامل والتفاعل) ، أى أنه يتم التكامل بين مجموعة من الوسائط التعليمية المستخدمة فى تقديم البرنامج التعليمى. (٦٠ :٢٥١)

ويذكر **الغريب زاهر اسماعيل (٢٠٠١م)** أن مصطلح الهيبرميديا يستخدم ليعبر عن تقديم المعلومات عن طريق الترابط بين كل من النص والرسم والصورة والفيديو والمؤثرات الصوتية وعرضها ليتحكم فيها الطالب ويختار من بينها العناصر التي يتفاعل معها وهي تقدم المعلومات في بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصرالتعلم في شكل غير خطي ، مما يساعد المتعلم على تصفح المعلومات والتنقل بين عناصرها والتحكم في عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبي إحتياجاته. (١١ : ٢٠٧)

وتشير **النشرة الدولية للوسائط التعليمية International Journal Of Instructional Media (١٩٩٨م)** إلي الهيبرميديا بأنها أي نظام كمبيوتر يسمح بالدخول المتصل والغير خطي للمعلومات المقدمة بأشكال متعددة وقد يدمج نظام متعدد لتسليم المعلومات بطريقة ديناميكية. **(٦٨)**

وتذكر **زينب محمد أمين (٢٠٠٠م)** أن برامج الهيبرميديا تستخدم لإنتاج أشكال من البرامج التعليمية ، وتزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة في الوسائل المتعددة الرقمية بالطريقة التي تقابل إحتياجاته الخاصة ، فهي تتضمن أنماطا مختلفة لمعلومات وبيئات إليكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الإرتباطات الإلكترونية التي تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمي ، وتتضمن الهيبرميديا الرسوم البيانية ، الرسوم المتحركة ، الصوت ، الموسيقى ، الخرائط ، جداول البيانات ، الصور ، الرسوم الثنائية والثلاثية الأبعاد ، مقاطع الفيديو بالإضافة إلي النص لتقديم الخبرات التربوية للمتعلم عن طريق تناول هذه البيانات والتفاعل معها من خلال التحكم في السرعة والتصفح والتتابع وكم المعلومات التي يحتاج إليها المتعلم عن طريق الكمبيوتر بغية الاستفادة القصوى ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم. (٢١: ١٨٧)

ويذكر مايكل **Michelle (١٩٩٩م)** أن الهيبرميديا تعني مجموعة برامج تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بروابط اليكترونية ، والنقطة قد تكون فقرة من نص أو صورة أو صوت أو فيديو أو أي نوع من المعلومات ،أما الرابطة تعني العلاقة بين نقطتين. (٧٠ : ٣)

كما يذكر وينج شونج **Wing Cheung (٢٠٠٠م)** أن إستخدام التكنولوجيا الحديثة (الهيبرميديا) ، تهدف إلى إعداد بيئة تعليمية تتحقق من خلال عملية التعلم بكفائة وفاعلية.
(٧٦: ١٣)

ويعرف **محمد عطية خميس (٢٠٠٠م)** الهيبرميديا على أنها تجميع لمواد تشتمل على ملفات النصوص والصوت والصور والرسوم الثابتة والمتحركة ، وتصنيفها وتنظيمها والربط بينها بطريقة تفريعية ومتداخلة تمكن المستخدم من الإنتقال والتجوال بحرية بين المعلومات من خلال مسارات لا خطية ، وبإستخدام إستراتيجيات بحث معينة للتوصل إلى المعلومات أو المشاهد المطلوبة بسرعة كبيرة. (٤٨ :٣٧٠)

مفاهيم خاصة بعناصر الهيبرميديا:

عند تصميم بيئة للتعليم والتعلم فى ضوء خصائص الهيبرميديا يجب مراعاة عدة عناصر هى (النص ، الصوت ، الصور ، الرسوم المتحركة ، لقطات الفيديو).

النص Text:

يتكون من كلمات تهدف إلى نقل الرسالة للمتعلم ، ويجب أن تختار بعناية ، فالنص الجيد هو أساس نجاح البرنامج التعليمى ، كما يمكن إستخدام بعض الألوان لإبراز كلمة محددة أو توضيح جزء معين من النص.

الصوت Sound:

يعتبر الصوت من أهم عناصر الهيبرميديا ، فهو يشد إنتباه المتعلم ، ويحفز على الحفظ ، ويعزز الصورة ، ويحقق التفاعل والإنفعال مع البرنامج . ويحتاج ذلك إلى:

- كارت صوت.
- وحدة إدخال للصوت مثل الميكروفون.
- برنامج تنقيح الصوت.

الرسوم المتحركة Animation:

يمكن أن تكون الرسوم المتحركة رسما باليد أو صورة لرسم ، أو صورة فوتوغرافية ، أو صورة مطبوعة ويتم تحريكها ، وممكن أن تكون الرسوم المتحركة بسيطة مثل تحريك النص فى الدخول إلى الشاشة أو الخروج منها.

الفيديو Video:

تستخدم لقطات الفيديو فى البرنامج التعليمى بهدف إعطاء إيحاء بالحركة ، والحيوية ، والمصداقية فى توصيل المعلومات بصورة أفضل مع زيادة الدافعية لدى المتعلم. (٦ :٢٥٦)

ويرى **رفعت عبد اللطيف (٢٠٠٣م)** أن شريط الفيديو المصور يساعد المدرب الرياضى على معرفة طبيعة ومتطلبات الأداء المهارى والخططى. (١٩ :٢٧)

مميزات الهيبرميديا وقيمتها التعليمية:

تتميز أنظمة الهيبرميديا بمميزات عديدة حيث أنها تختلف فى أساليب عرض وتناول المعلومات عن الكتب المطبوعة وغيرها من البرامج التعليمية والتقنيات الخطية.

تنظيم المعلومات:

يتم تنظيم المعلومات فى برامج الهيبرميديا التعليمية بطريقة غير خطية أى تفريعية ، فلا يوجد تتابع محدد للإنتقال من إطار إلى أخر ، وتنظيم المعلومات بهذا الأسلوب يسمح للمتعلم بالإبحار لإكتساب المعلومات بالطريقة التى تناسبه وتتلائم مع قدراته وإهتماماته ، كما أنها تساعد المتعلم على التعلم بالإكتشاف إذا ماقورنت بأساليب التعلم المتبعة.

الإرتباطات:

فى برامج الهيبرميديا التعليمية يتم ترابط المعلومات الدقيقة ، وتحديد العلاقات الداخلية بين المعلومات بطريقة تساعد على الإنسياب والتدفق المستمر للمعلومات ، أى تتميز بالتفرع تبعا لإستجابة المتعلم ، مما يجعل الهيبرميديا وسيلة مناسبة فى جعل المتعلم قادرا على بناء المعرفة الأساسية الخاصة به.

كم المعلومات:

تقدم أنظمة الهيبرميديا أنواعا مختلفة من المعلومات المتعددة فهى تمثل بيئة تعليمية تشتمل على معلومات مقروءة ، ومسموعة ، ومرئية ، ويتم تنظيمها بطرق مختلفة بحيث توفر سهوله الإنتقال من معلومة إلى أخرى.

مراعاة الفروق الفردية:

تعتمد أنظمة الهيبرميديا على المداخل الحسية للمتعلم (البصرية ، السمعية ، اللمسية) ، وتوفر التفاعل بينه وبين مجموعة الوسائط التعليمية المتنوعة ، ومثل هذه الأساليب تزود المتعلم بمستويات متعددة ومختلفة من التوجية ، والتى تعمل وتساعد فى تنمية الجوانب العقلية للمتعلمين ، وتسمح له بالتحكم فى مسار وتتابع المعلومات التى يحتاجها أى أنها تراعى ذاتية كل متعلم بإعطائه الحرية فى الإبحار والتجول خلال البرنامج كما تعمل على توفير فرص التعلم الذاتى. (٦٠ :٢٧٠-٢٧٢)

بينما يتفق كل من **محمد رضا البغدادى (١٩٩٨م) ومحمد عطية خميس (٢٠٠٠م)** أن الهيبرميديا تتميز بالعديد من المزايا والإمكانات والتى يمكن تلخيصها فى:

السعة:

حيث يمكن أن تشتمل على كم كبير من المعلومات.

السرعة:

طبيعة الهيبرميديا كنظام شبكى يضم مجموعة من المحطات المترابطة تسهل الوصول إلى محطات المعلومات بأشكالها المختلفة وإسترجاعها بسرعة كبيرة من أى موقع بالبرنامج.

التفاعلية:

حيث توفر بيئة تعلم نشطة يتحكم فيها المتعلم وتتمركز حولة ، وتقوم على أساس الإتصال فى إتجاهين بين المتعلم والبرنامج وتشجع المتعلم على المشاركة والتفاعل الإيجابى مع المعلومات المقدمة ، حيث توفر له فرصة إتخاذ القرار وحرية التجوال داخل المعلومات وإختيار ماينا سبة من قائمة الإختيارات.

التنوع:

حيث توفر بيئة تعلم متنوعة تشتمل على عروض لوسائل متعددة ومتباينة يجد فيها كل متعلم ما يريده ويختار ما يناسب حاجاته.

التعلم الفردى:

حيث تصمم على أساس حاجات المتعلم ، وتسمح له بالسير فى التعلم والتنقل بالطريقة التى تناسبه للوصول إلى مستوى التمكن المطلوب. (٤٤ :٣٧١) ، (٤٨ :٢٣٦)

وتشير **نهى فتحى صالح (٢٠٠٣م)** على أن الهيبرميديا إستراتيجية تعليمية تقوم على إحداث إرتباطات لا خطية بين مجموعة من المعلومات والمعارف والمفاهيم تقدم من خلال برمجيات الكمبيوتر وتتضمن محطات معلوماتية يربط بينها وصلات وروابط تتيح للمتعلم الإبحار فى عمق المعلومة وكذا حرية التنقل بين البناء المعرفى ، كما تشمل على فيض هائل من تكنولوجيا الوسائل المتعددة المستخدمة لعرض الرسالة التعليمية على نحو يتصف بالشمول والعمق والثراء. (٥٦: ٤٠)

ويرى **كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢م)** أن الهيبرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة ، كما تعتبر أسلوبا لتقديم تعلما فرديا فى أطر متنوعة

يساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية وزيادة قدرتة على التحكم فى عملية التعلم. (٣٥: ٢٤٥)

بينما ترى **سالى محمد عبد اللطيف (٢٠٠٥م)** أنها إحدى إستراتيجيات التعلم المفرد المبنى فى شكل إطارات معلوماتية منظمة بصورة غير خطية تتيح للمتعلم التنقل بين محطات معلوماتية تحتوى على فيض هائل من تكنولوجيا الوسائط المتعددة ، وتعتمد على سرعته الذاتية ليحصل على المعلومات أو المشاهد التى يريدها. (٢٣: ٤٨)

ويذكر كلا من **أحمد فتحى الصواف (٢٠٠٠م) ، هاشم محمد إبراهيم (٢٠٠٠م)** أن الهيبرميديا تشير إلى وجود إرتباطات بين الوسائط المتعددة المستخدمة عبر الكمبيوتر ، وتعمل برامج الهيبرميديا على إبتكار تلك الإرتباطات بين الوسائط التعليمية المتعددة السمعية والبصرية فى برنامج تعليمى بإستخدام الكمبيوتر وفقا لخصائص الهيبرميديا وتمد المتعلم بتعليمات محددة وواضحة تساعده عند الإنتقال خلال البرنامج والتحكم فى تناول المعلومات المخزنة فى وسائط الإتصال التعليمية كل على حسب سرعتة الذاتية وحسب قدرتة على الإستيعاب. (٦: ٤٨) ، (٥٧: ٢٥١)

ويضيف **الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠١م)** أن التعلم بإستخدام الهيبرميديا يؤدي إلي تحسين جودة الحوار التفاعلي لدى المتعلم ، وجذب إهتمامه لدراسة المعلومات وتحقيق المشاركة الفعالة من خلال حيوية ودقة العرض مما يساعد على التركيز في تسلسل المعلومات ودلالتها ، هذا بالإضافة إلي توفير بيئة تعليمية محفزة للتعلم . (١١: ١٨٦)

وتشير **وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١م)** إلى أنه لكى يتم إعداد أنظمة الهيبرميديا فأنها تحتاج إلى إستخدام التكنولوجيا الحديثة والتى تساعد على تنظيم البيانات وإنتاج برامج تعليمية فعالة يشترك فيها أكثر من شخص أى فريق عمل ، ويتطلب ذلك إدارة المعلومات ، وتوافر بعض البرامج التطبيقية للتأليف والتى تساعد فى تشغيل الكمبيوتر وتسهيل عملية إستخدامه ، كما أنها تتطلب بعض الأدوات والأجهزة التعليمية. (٦٠ :٢٦٣)

مشكلات الهيبرميديا:

بالرغم من إمكانيات الهيبرميديا ومزاياها المتعددة إلا انها مازالت تعانى من بعض المشكلات التى تتطلب إيجاد الحلول المناسبة لها وأهم هذه المشكلات هى:

- عجز الإمكانيات المادية والمعملية المتاحة عن المساهمة فى إستخدامها.
- إمكانية حدوث عدم تكيف المتعلم مع نظام الهيبرميديا ، فبنية النظام قد تقلل إستيعابة خاصة المتعلمين ذوى القدرات الإستيعابية الضعيفة.
- عدم توافر الخبرة والدراية الكافية لدى المعلمين وكذلك وجود بعض الرهبة والخوف والظن أن إستحدام الهيبرميديا مقصور على المتخصصين فقط مما قد يحد من إستخدام الهيبرميديا وإنتشارها.
- تعريف الروابط الموجودة بين المعلومات الدقيقة يمثل مشكلة وعلى المبرمج أن يعرف بوضوح كل رابطة بين كل محطة أو عقدة.
- التدفق الكبير للمعلومات الموجودة فى قاعدة البيانات للهيبرميديا قد يؤدى إلى صعوبات فى التحصيل المعرفى.
- بعض نظم الهيبرميديا تسعى لتقديم معلومات كثيرة على حساب التفصيلات الدقيقة .

(٢٣: ٦٨)

القيم التربوية للهيبرميديا:

- تسهم أنظمة الهيبرميديا فى تحقيق العديد من أهداف التعلم ، ومن ثم يمكن أن تساهم فى تكوين هذه القيم التربوية.
- إكتساب المعارف والمفاهيم التى يتطلب إستيعابها قدره على التفكير المجرد مما تحويه من توازن بين ما يقدمه البرنامج وما يكتشفه المتعلم بنفسه.
- تنميه بعض المهارات لدى المتعلم وتحسين إتجاهاته نحو إستخدام الكبميوتر فى التعليم.
- توجيه المتعلم وحفزه نحو التعلم الفردى ليكون له دوره الفعال والإيجابى النشط.
- تساعد المتعلم على فهم الهيكل البنائى لأنواع المعارف.
- تساعد المتعلم على الخوض فى تصميم المقررات التعليمية. (٤٤: ٢٦٣-٢٦٦)

دور المعلم عند إستخدام تكنولوجيا الهيبرميديا فى التعلم:

يشير **هارنفين وسوفرى Harnafin & Soverye (١٩٩٣م)** إلى أن المعلم يجب أن يعتاد على أدوار مختلفة عند إستخدام تكنولوجيا الهيبرميديا فى الفصول التعليمية حيث يتحول دور المعلم إلى مدير أو منظم ، ملقن ومبسط ، مدرب ومرشد ، ومقيم للبرامج. (٦٦: ٢٦)

المدير أو المنظم

يلخص **تشونج Cheung (١٩٩٥م)** دور المعلم كمدير أو منظم فى إخضاع البيئة التعليمية من خلال إختيار وتنظيم أجهزة وبرامج الكمبيوتر Hardware & Software وعندما يقوم المعلم بهذا الدور الجديد فإنه يحتاج إلى تعلم وإستخدام أساليب جديدة لإدارة الفصل التعليمى ، وإرساء قواعد الإنضباط وتهيئة المناخ التعليمى المناسب لتجنب مشاكل إدارة العملية التعليمية. (٦٣: ١٩٠)

الملقن والمبسط:

ويتلخص دور المعلم كملقن ومبسط فى عرض وتقديم تكنولوجيا الهيبرميديا للطلاب وشرح قدرات وفوائد إستخدام برامج الهيبرميديا فى العملية التعليمية ، بالإضافة إلى تشجيع وتحفيز الطلاب على إستخدام تكنولوجيا الهيبرميديا فى بيئاتهم التعليمية.

المدرب والمرشد

يتلخص دور المعلم كمدرب ومرشد فى أنه يوضح للطلاب كيفية إستخدام تكنولوجيا الهيبرميديا ومتى يمكن إستخدامها وما هى الإجراءات وإستراتيجيات ومهارات إستخدام تكنولوجيا الهيبرميديا أثناء عملياتهم التعليمية. (٧٦ : ٧- ٩)

مستويات توظيف الهيبرميديا فى العملية التعليمية:

هناك ثلاث مستويات لإستخدام الهيبرميديا فى المجال التربوى على أساس مدى التفاعل بين البرنامج والمتعلم وهذه المستويات هى:

المستوى الأول: برمجيات هيبرميديا للقراءة فقط

فى هذا المستوى لا يكون لدى المتعلم تحكم فى البرنامج وهذا يصلح للمتعلمين الذين لا يستطيعون تقرير ما يريدون أو ما يجب عليهم عمله ، فهؤلاء المتعلمين لا تنمى لديهم مهارات التفكير الناقد ويستخدمها المعلم لشرح أو توضيح مواضيع التعلم بالأمثلة.

المستوى الثانى: برمجيات هيبرميديا تشاركية

فى هذا المستوى يكون المتعلم أكثر مشاركة فى عملية التعلم وهو أقرب ما يكون بالمكتبة فيوجد العديد من مصادر المعلومات المتاحه والتى يكون للمتعلم الحرية فى إختيار ما يريد.

المستوى الثالث: برمجيات هيبرميديا إستكشافية

فى هذا المستوى يكون لدى المتعلمين إمكانية إستكشاف وتكوين تعليمهم بما لديهم من إمكانية الوصول لأى من المعلومات ، وهذا المستوى أكثر فائدة مع المتعلمين الذين لديهم معارف سابقة عن مفهوم معيم يحاولون الإستزادة حولة لما يتيحه لهم من تحكم أعلى من تعلمهم. (٢٣: ٦٥)

أنواع برامج الكمبيوتر التعليمية:

يوضح **الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠١م)** أنواع برامج الكمبيوتر التعليمية فيما يلى:

- التدريب والممارسة للمهارات التعليمية المختلفة.
- حل المشكلات.
- تطوير مهارات الكتابة.
- المحاكاة للمفاهيم العلمية.
- التدريب المهنى.
- الإتصال التعليمى للمدرسين والطلاب فى الأماكن البعيدة.
- التعليم التعاونى.
- إدارة أنشطة الفصل وحفظ السجلات التعليمية . (١١: ٦٦)

أنواع برمجيات تأليف تطبيقات الهيبرميديا:

يذكر **الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠١م)** أن تدريس لغات البرمجة مثل لغات (بيسك وكوبل وباسكال) وغيرها لم يعد لها جدوى في برمجة المواد التعليمية بنفس الدرجة السابقة ويرجع ذلك إلي أنه تم نشر العديد من برامج التأليف والعرض المعده من قبل شركات إنتاج أنظمة تشغيل الكمبيوتر التي يمكن إستخدامها بسهوله وسرعة لتصميم وعرض برامج الكمبيوتر التعليمية والتي من بينها برامج :

- Power point (Micro soft corporation)
- Authorware (Macro media)
- Kid pix (Broder Bund Soft ware)

- Claris Works (File maker,inc)
- Hyper studio (Roger Wagner Publishing)
- Digital Chisel (Pierian Spring Soft ware)

(١١ : ٦٦ ، ٦٧)

ومن خلال عرض ما سبق حول مفهوم الهيبرميديا ومن خلال المراجع المتخصصة يمكن استخلاص الآتي :

- أجمعت معظم الدراسات والمراجع على أن الهيبرميديا نظام مستقل وليس مرادفا لغيره مما سبق من تطبيقات بل أن معظم التطبيقات التي سبقته في الظهور تعد جزءا منه.
- تؤسس على فلسفه سهولة تناول أجزاء كبيرة من المعلومات بهدف إستفاده الطالب .
- تقدم أنظمة الهيبرميديا البرامج التعليمية وفقا لإحتياجات المتعلمين مع القدرة على إعادة تشكيل المعلومات وفقا لحاجة المتعلمين .
- تسمح للمتعلم بتناول أجزاء من المعلومات أو جميع المعلومات مع القدرة على التحكم في عرض المعلومات والتفاعل معها .
- أنها إرتباطات غير خطيه ومتفرعه وغير متتابعه ويمكن إسترجاعها بطرق متعدده عن طريق الأنظمة الأساسية للكمبيوتر .
- أنها إرتباط بين أشكال المعلومات المخزنة على وسائل متنوعة مثل المستندات والمطبوعات والفيديو والصور والرسوم المتحركة والصوت والموسيقى والنصوص.

مراحل تصميم البرنامج التعليمى:

يوضح **إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٠م)** أن دورة إنتاج البرمجيات التعليمية تتم وفقا لخمس مراحل هى :

١- مرحلة التصميم Design:

وهى المرحلة التى يضع المصمم فيها تصورا شاملا لمشروع البرمجية أو الخطوات العريضة لما ينبغى أن تحتوية البرمجية من أهداف ومادة علمية وأنشطة وتدريبات وتتضمن مايلى:

- تحديد الأهداف العامة والخاصة للمقرر المستهدف ، ومصادر إشتقاقها.

- تحديد الإختبارات التى ينبغى أن تشمل المقرر بالكامل والتى تطبق على المتعلمين قبل دراستهم للمقرر، بهدف تحديد مستوياتهم وتسكينهم فى الجزء الملائم.
- تحديد تصور عن كيفية جمع البيانات الخاصة بأداء الطلاب وتسجيلها وكيفية توجيههم طبقا لتلك البيانات.

٢- مرحلة التجهيز والإعداد Preparation:

هى المرحلة التى يتم فيها تجهيز متطلبات التصميم من مواد علمية وأنشطة وصور وأصوات ولقطات فيديو وكذا البرامج الخاصة بعرض الأصوات والصور ولقطات الفيديو وتنقيحها وإعادة إنتاجها ووضعها فى الشكل المناسب لمتطلبات إنتاج البرمجية وفقا لما يلى:

- صياغة الأهداف التعليمية لموضوع البرمجية بوضوح بطريقة إجرائية مع التأكد من تسلسلها الصحيح وترتيبها بشكل منطقى يتناسب وطبيعة المادة المستهدفة.
- تحليل محتوى موضوع البرمجية وتنظيمة وإعادة صياغتة فى تتابع منطقى سيكولوجى ، وتحديد المفاهيم والحقائق الرئيسية ، وتحليل المهارات المتضمنة.
- تحليل خصائص المتعلم من حيث المستوى العلمى والمهارات النوعية اللازمة للبدء فى تعلمه.
- تحديد الوسائط التعليمية التى ينبغى أن تتضمنها البرمجية والمتمثلة فى الأشكال التوضيحية والحركة ، والفيديو ، والألوان ، والخطوط.
- تحديد طرق وإستراتيجيات التعليم التى ينبغى أن تتضمنها البرمجية مع مراعاة ملائمتها للأهداف ولمستوى المتعلمين وإستخدامها بصورة فعالة.
- تحديد ووصف طرق وإستراتيجيات إستثارة دافعية المتعلمين للتعلم ، بما يضمن عدم نفور المتعلمين منها ، ومناسبتها لحاجاتهم وأعمارهم الزمنية.
- تحديد أنواع الأسئلة التى تتضمنها البرمجية لحث المتعلمين على المشاركة بفاعلية مع التأكد من الصياغة السليمة للأسئلة ومراعاة الأهداف.
- تحديد وسائل التقويم الملائمة لموضوع البرمجية .

٣- مرحلة كتابة السيناريو Scenario:

وهى المرحلة التى يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التى وضعت فى مرحلة التصميم إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية حقيقية على الورق مع الوضع فى الإعتبار ما تم إعداده وتجهيزه فى مرحلة الإعداد من متطلبات ، وهناك بعض القواعد العامه التى ينبغى مراعاتها عند كتابة سيناريو البرمجية:

- التخلص من أسر المادة المطبوعة فالبرمجية ليست ترجمة مباشرة لمضمون الكتاب.
- يخصص لكل فقرة موضوعا أو فكرة واحدة.
- التركيز على النقاط الرئيسية والصعبة.
- عدم ملئ الشاشة بالنصوص والأشكال مع ترك هوامش وفواصل كافية.
- إبراز الإجراءات المهمة من النصوص والأشكال بإستخدام الألوان وتغيير أبناط الحروف.
- تحاشى الجمل الطويلة والمعقدة والمصطلحات المهجورة والإختصارات المخلة بالمعنى والمرادفات بقدر الإمكان.
- مراعاة مستوى المتعلم من حيث مستوى الكتابة وحصيلة مفرداته اللغوية.
- مراعاة تسلسل العرض ومنطقيته من خلال التمهيد والتركيز على الجوهر ، وترك التفاصيل التى تشتت الطالب ، والإنتقال من البسيط إلى المعقد.
- تجنب الإنتقال السريع من شاشة إلى أخرى أثناء العرض لإعطاء فرصة كافية لمتعلم للقراءة والتفكير والإستجابة.

٤- مرحلة التنفيذ Executing:

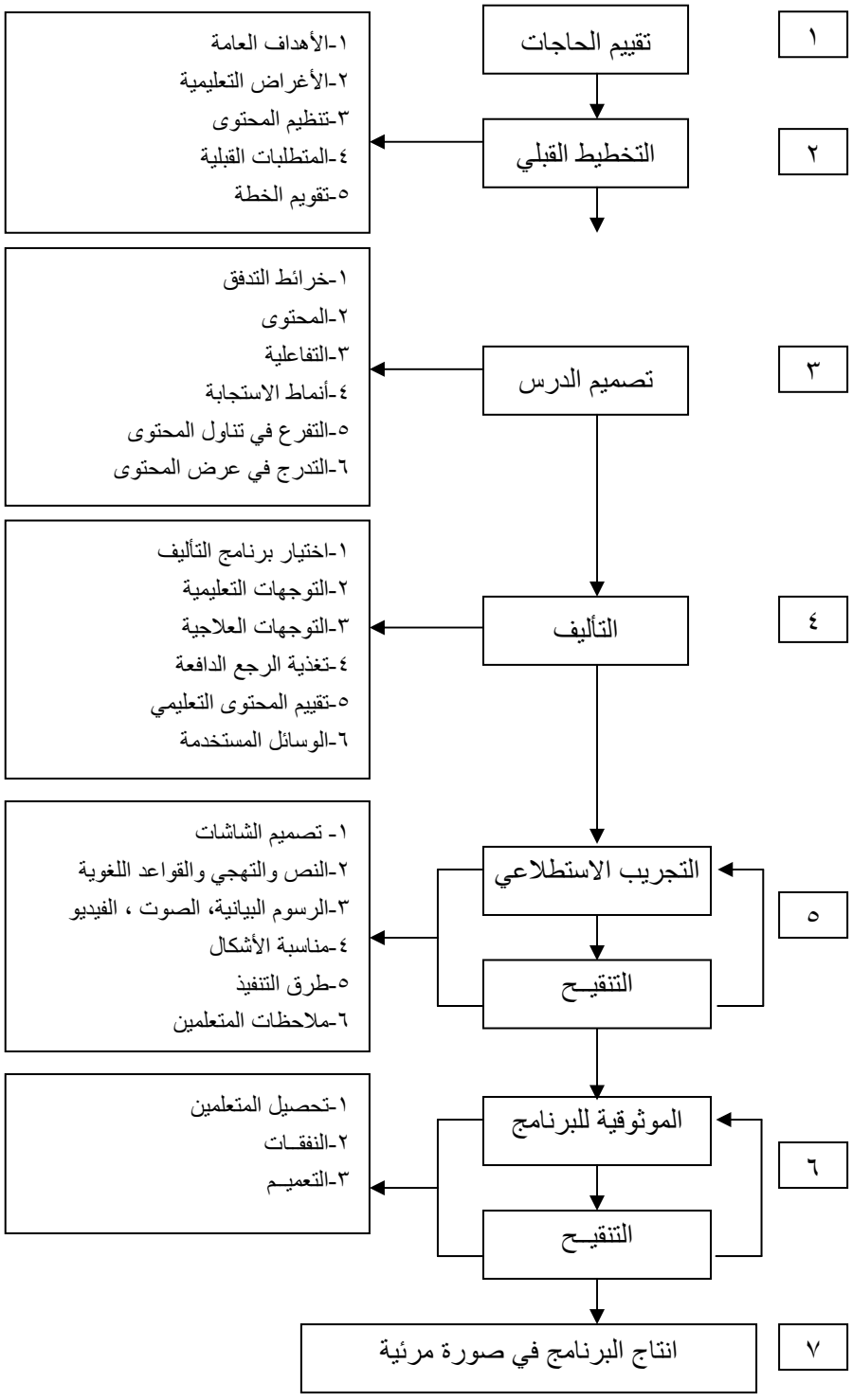
وهى المرحلة التى يتم فيها تنفيذ السيناريو فى صوره برمجية ، هذا وينبغى على المنفذ القيام بالمهام التالية قبل البدء فى التنفيذ:

- التدريب على إمكانات الكمبيوتر والتدريب على تشغيلة.
- التدريب على إستخدام الكمبيوتر فى سماع العديد من المؤثرات الصوتية ، ومشاهدة العديد من الصور الثابتة والمتحركة ، والرسوم المتحركة ، والرسوم التوضيحية ، ولقطات الفيديو ، وكذلك التدريب على التحكم فيها ونسخها ودمجها بهدف إختيار ما يلزم لإنتاج البرمجية المستهدفة.

٥- مرحلة التجريب والتطوير Development:

وهى المرحلة التى يتم فيها تجريب البرمجية بهدف التعرف على مدى فاعليتها وكذلك للتحسين والتطوير. (٢: ٣٥-١١٠)

توضح **زينب محمد أمين (٢٠٠٠م)** الخطوات العامة لتصميم برنـامج كمبيوتر تعليمـي من خلال المخطط التالي :



شكل رقم (١) (٢١ : ١٤٩ – ١٥١)

وتحدد **زينب محمد أمين (٢٠٠٠م)** المعايير التالية لتصميم وإنتاج البرامج الكمبيوترية الجيدة:

١- الهدف Object:

يجب أن يكون الهدف من البرنامج أو عملية البرمجة واضح ومحدد ويقدم للمتعلم فى بداية عرض البرنامج.

٢- مستوى المتعلم Learn Level:

لابد أن يتناسب المحتوى التعليمى للبرنامج المتعلم من ناحية العمر، الخبرة ، والخلفية الثقافية والمستوى التحصيلى والأكاديمى ، والمرحلة التعليمية ، مع إمكانية إستخدام البرنامج بشكل مستقل أو بدون مساعدة.

٣- السلوك المدخلى Enter Behavior:

يجب تحديد السلوك المدخلى للمتعلم والتأكيد على تعلم المهارات السابقة Perquisite Skills التى تمكنه من الإنتقال إلى تعلم المفاهيم الجديدة.

٤- التفاعل Interaction:

يتمثل فى إيجابية المتعلم وتفاعله مع محتويات البرنامج وتغيير إتجاهاته نحو الكمبيوتر أو الموضوعات المتعلمة والإستجابة عليها وفهمها وتقييمها وتقديم التعزيز والتغذية الراجعة المناسبة.

٥- جذب إنتباه المتعلم Learn Attractive

يجب أن يتضمن البرنامج العديد من مصادر التعلم مثل: الرسوم والصور، والصوت والرسوم المتحركة ، ومقاطع من الفيديو، والجداول الإلكترونية والتى تساعد على زيادة دافعية المتعلم للتعلم عن طريق تحسين العرض التدريسى.

٦- المساعدة Help:

وهى أمر ضرورى فى إعداد برامج الكمبيوتر وتتم عن طريق توافر بعض الإرشادات والتوجيهات التى توضح كيفية العمل بالبرنامج ، وكيفية معالجة الخيارات الموجودة ، أو بتوفير المساعدة للمتعلم حسب إستجابته ومتطلباته بشكل لا يجعل المتعلم إعتماديا.

٧- الأمثلة Examples:

يفضل أن يتضمن البرنامج لأمثلة متنوعة من حيث الكم بما يساعد على تيسير تعليم المحتوى ، وأن تكون متدرجة فى مستوى الصعوبة والتعقيد بحيث تتحدى قدرات المتعلم ليبتكر ويبدع.

٨- التدريبات Exercises:

يجب أن تقدم التدريبات بشكل لا يشعر المتعلم بالرتابة والملل من البرنامج من خلال مراعاة تنوعها وكفايتها بالنسبة له.

٩- تحكم المتعلم Learning Control:

يفضل أن تتاح للمتعلم فرصة كبيرة للتحكم فى عرض محتويات البرنامج والإبحار خلاله ، أو التحكم فى وقت الإستجابة ووقت عرض المادة التعليمية ، أو إختيار المساعدة ونوعيتها ، أو فى إختيار التدريبات ومستوى صعوبتها ، أو التوقف فى عرض البرنامج والخروج منه فى أى وقت يشاء.

١٠- التقويم Evaluation:

لابد أن يتضمن البرنامج تقويم ذاتى يتبعه تغذيه راجعة عن طريق عرض بيان يوضح للمتعلم أدائه ومعدل تعلمه.

١١- التشخيص والعلاج Diagnosis And Premeditation:

يتطلب ذلك تضمن البرنامج لبعض الأنشطة العلاجية والإثرائية.

١٢- التغذية الراجعة Feed Back:

يجب توافر تغذية راجعة متنوعة وفقا لأنماطها أو مستوياتها بإعتبارها عامل رئيسى فى برنامج الكمبيوتر والتى من شأنها تنبيه المتعلم ومعرفته لنتائج ما يقوم بأدائه من مهام تعليمية ، هل هو أداء صائب أم ناقص أم خاطئ ، وتعزيز الأداءات الصحيحة مما يساعد على تدعيم وتثبيت المعانى والإرتباطات المرغوبة والإبقاء عليها فى التراكيب العقلية – المعرفية والسلوكيـة – للمتعلم ، كما تساعد على تيسير التعلم وزيادة ثقته بنتائجه التعليمية ، وتدفعه لتركيز جهوده فى أداء المهام التعليمية اللاحقة ، وتصحيح الأخطاء أو الأفكار الخاطئة وتهذيب إساءات الفهـم لدية.

١٣- طرق الإبحار Navigating:

تعدد نقاط البدء فى عرض المحتوى تبعا لإحتياجات المتعلم يساعده على القدرة على التعلم Learn Ability والقدرة على الإستخدام Usability للبرنامج ، والتفاعل معه Interactivity ، والقفز إلى مايريد تعلمه أولا ، وتتمثل أدوات الإبحار فى الرموز التصويرية Icons ، والأزرار Buttons ، والتلميحات اللونية Color Cues والمناطق النشطة Live Area ، والتلميحات النصية Contextual Cues ، والرسوم Mnemonics وغيرها من الأدوات التى تساعد المتعلم على التخطيط للتعلم.

١٤- البنية والتتابع Unit & Sequence:

وتتمثل فى طرق تنظيم المحتوى والتى تحدد طرق الترابط بين المفردات أو الوحدات والمعلومات المختلفة ما بين الخطية الملزمة ، والهرمية ، والشبكية ، والهرمية الشبكية ، والعشوائية والتى تتيح للمتعلم حرية التجول فى البرنامج مع مراعاة خلو المحتوى من الأخطاء الهجائية والنحوية والمطبعية والأنماط الخاصة بالسلالة أواللون أوالجنس.

١٥- نوع التصميم sign Type:

هل صمم البرنامج للإستخدام الفردى أم الجماعى؟

١٦- تصميم الشاشة Screen Design:

يجب تحديد كم المعلومات التى يتم تقديمها فى الشاشة الواحدة ، وكذلك عدد الألوان والرسوم التى تزيد من فعالية التعلم وتمثل أساليب جذب الإنتباه وزيادة الدافعية لدية ، أيضا حجم الكلمة المكتوبة والمسافة بين السطور، وإستخدام الأحرف الداكنة والخلفية الفاتحة والعكس ، وطرق الإنتقال من شاشة لأخرى مع مراعاة التأثيرات البصرية المناسبة.

١٧- متطلبات العرض Display Requirements:

يتمثل فى تحديد متطلبات البرنامج من سعة ذاكرة الكمبيوتر ونوعه وطرق التحميل. (٢١: ١٥٣ – ١٥٨)

ويشير **إبراهيم عبد الوكيل الفار (١٩٩١م)** إلى المعايير التالية لبرنامج الكمبيوتر التعليمى الجيد:

١- معايير خصائص المحتوى:

-أن تتبنى البرمجية نظريات تربوية صحيحة فى عرضها للمحتوى.
-دقة المحتوى وسلامته العلمية.
-أن تستخدم البرمجية أنشطة تعليمية مقبولة.
-تناسب مقدار التعلم مع مايستغرقة المتعلمون من وقت.
-وضوح التسلسل والتتابع المنطقى للدروس.
-يراعى تحقيق الأهداف المذكورة.
-الإستخدام الملائم للأصوات والألوان.
-الإستخدام الملائم للرسوم والنماذج المتحركة.
-الترابط بين أسلوب التمثيل وحركة الرسوم والنماذج بأهداف المحتوى ومضمونه.

٢- معايير خصائص إستخدام الطالب:

-لاتتطلب معرفة مسبقة للطالب بالكمبيوتر.
-لاتتطلب من الطالب الرجوع لدليل التشغيل.
-توفر للطالب تغذية راجعة للإستجابات الصحيحة والخاطئة على حد سواء.
-تتيح للطالب أن يتحكم فى معدل عرض المعلومات.

-تتيح للطالب أن يتحكم فى تسلسل محتويات الدرس.
-تتيح للطالب أن يتحكم فى إختيار الدروس.
-تتيح للطالب أن يختار العودة لمراجعة أجزاء معينة من درس معين.
-سهولة قراءة النصوص المعروضة على الشاشة بإستخدام حروف ذات أحجام مناسبة.
-التقليل من الإعتماد على المعلم.

٣- معايير خصائص تشغيل البرمجية:

- سهولة الدخول إلى البرمجية والخروج منها.
- ترابط عرض دروس البرمجية على الشاشة مع المضمون.
- التنسيق على الشاشة واضح وجميل .
- تتيح إختيار أجزاء محددة من محتوى البرمجية.
- نصوص البرمجية سليمة اللغة واضحة المعنى.
- تستخدم البرمجية إمكانيات الكمبيوتربشكل جيد. (١: ٣٢٦ – ٣٢٩)

ويذكر **ج . ديدمان G. Deadman (١٩٩٧م)** أن الهيبرميديا هى وصف لقاعدة بيانات الحاسب فى الوسائط المتعددة ، وفيها تترابط المعلومات من خلال علاقات مترابطة تسمح بإمكانية تخزين النص والصوت وصور الفيديو. (٦٥ : ١٦)

ويتفق **محمد سعد زغلول وأخرون (٢٠٠١م)** على أن الهيبرميديا عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة متتابعة ، وفى نفس الوقت أحد أساليب التعلم الفردى المبنى فى شكل إطارات مختلفة تساهم فى زيادة دافعية المتعلم على التعلم الإيجابى من خلال تغذية راجعة تساهم فى التعزيز المباشر وترتكز على سرعة المتعلم الذاتية بما يتمشى مع قدراتة الخاصة. (٤٧: ١٣١)

ونظرا لأهمية الهيبرميديا فى تعلم مهارات الأنشطة الرياضية بصفة عامة فقد إستخدم الباحثون هذا الأسلوب فى كثير من الدراسات والبحوث ومنها دراسة كل من **أسامة أحمد عبد العزيز**(٢٠٠١م) (٩) ، **محمد حسن رخا (٢٠٠٣م) (٤٢) ، حازم مصطفى عبد**

القادر(٢٠٠٥م) (١٧) ، سالى محمد عبد اللطيف (٢٠٠٥م) (٢٣) ، **مايسة محمد عفيفى(** ٢٠٠٦م) (٣٧) ، **غادة محمد يوسف (٢٠٠٦م) (٣٠)** ، وقد أظهرت نتائجهم أن إستخدام أسلوب الهيبرميديا يعمل على تعلم بعض مهارات الأنشطة الرياضية ، كما أكدت على أهمية الهيبرميديا فى الإرتقاء بجوانب العملية التعليمية وانها ساعدت المعلم على تحقيق أهداف دروسة.

اللائحة الداخلية للمدارس الرياضية التجريبية:

- تنشأ مدارس رياضية تجريبية إعدادية وثانوية متكاملة (بنين وبنات).
- تقوم مديريات التربية والتعليم بالمحافظات بتوفيق أوضاع المدارس الرياضية الموجودة حاليا بحيث تتفق مع أحكام هذا القرار.

أهداف المدرسة:

١- إكتشاف القدرات والمواهب والعمل على صقلها وتدريبها على أيدى مدرسين ومدربين متخصصين ذوى كفائة عالية.
٢- الإرتفاع بمستوى الأداء الحركى للتلميذ من خلال أنشطة رياضية موجهه تحقق النمو الكامل المتزن (معرفيا ومهاريا ووجدانيا).
٣- الإرتقاء بمهاراتة فى الأنشطة المختارة وفقا لميوله وإستعداداته.
٤- الممارسة بصورة تؤهلة لقطاع البطولة لتكوين جيل من الأبطال الرياضيين.

نظام التعليم:

١- يكون نظام التعليم وفق أحكام قانون التعليم رقم ١٧٩ لسنه ١٩٨١م وتعديلاتة بالإضافة إلى منهج للتربية الرياضية.
٢- تكون الدراسة بهذه المدارس على النحو المعمول به فى المدارس الرسمية من ذات المرحلة (إعدادى- ثانوى) بما لا يتعارض مع ما يرد فى اللائحة.
٣- تكون المدرسة ذات فترة دراسية واحدة ، منفذة لنظام اليوم الكامل ، وألا تكون الدراسة مختلطة.
٤- تكون المدرسة مزودة بالملاعب والمنشأت الرياضية المناسبة ، ومجهزة بالأدوات الرياضية الخاصة بالأنشطة المختارة.
٥- يتوفر بالمدرسة دورات مياة كاملة ملحقة بها وحدات خلع الملابس.

٦- يتم توفير المدربين التربويين ذوى الكفائة العالية ، والمتخصصين فى التدريب الرياضى من التربية والتعليم ثم من الهيئات الأخرى ، ويشترط الحصول على شهادة التدريب من الجهات المختصة ، وأن يكون مستمرا فى التدريب لمدة سنتين سابقتين على الأقل.

٧- يتم توفير الرعاية الطبية المستمرة بالمدرسة.

خطة الدراسة:

١- يطبق فى هذه المدارس نظام التعليم فى المدارس العامة من حيث المناهج ونظم التقويم.

٢- تسير الدراسة طبقا للخطة الدراسية المطبقة بالمدارس الإعدادية كما يلى:

- الحصص الأسبوعية للتربية الرياضية طبقا لما هو مخصص للمادة لكل صف دراسى.
- ثمانى حصص لكل مجموعة (سلة – طائرة – يد - ألعاب قوى - هوكى) ينفذ خلالها المنهاج التدريبى الخاص.
- تعامل كل حصتين للصف الدراسى الواحد بمثابة فترة تدريبية واحدة.

المنهاج:

١- تقوم اللجان المتخصصة بوضع مناهج خاصة لمادة التربية الرياضية (نظرى وعملى).

٢- تقسم المناهج إلى مجموعتين:

- المنهج الخاص بالتربية الرياضية بمدارس التعليم العام.
- المنهج الخاص بكل رياضة مدرجة بالخطة بحيث يشمل على جزء نظرى وبرامج تدريبية مقننة.
- تنفيذ المناهج فى الملاعب والمنشأت داخل المدرسة أو خارجها عند الضرورة.

الإمتحانات:

١- تعد المدرسة الإعدادية الرياضية التلاميذ لحصول على شهادة إتمام الدراسة لمرحلة التعليم الأساسى.

٢- تطبيق أحكام القانون التعليمى رقم ١٣٩ لسنة ١٩٨١م وتعديلاتة فى شأن إمتحانات النقل والإمتحانات العامة.

٣- تكون مادة التربية الرياضية مادة أساسية (نجاح ورسوب). (٥٩ :١-٧)

المهارات الأساسية فى كرة اليد:

وهى الركن الأساسى والفعال فى تحقيق فنون اللعبة والفوز لأى فريق ، وتتميز بأنها مترابطة لا يمكن الفصل بين الجزئيات المكونة لها ، كذلك تحتوى على العديد من الإستجابات الحركية المتنوعة لمتغيرات غير متوقعة فى البيئة الخارجية الغير متوقعة من المنافس ، لأن اللاعب داخل الملعب يقوم بالأداء فى ظروف تصعب من التنبؤ بمتطلبات محددة لأداءة ، حيث أن خطط اللعب فى كرة اليد تتميز بتعدد وتنوع المتطلبات المهارية المطلوبة لتنفيذها ، وهذه المتطلبات المهارية دائما ما تكون مركبة فى جمل حركية تتألف من حيث التكوين فى عدة أداءات وحيدة مثل (الإستلام أو التمرير أو التصويب) ، أو عدة أداءات متكررة مثل (الجرى بالكرة) ، أو عدة أداءات تشمل الأثنين معا مثل (الإستلام ثم الجرى ثم التمرير) ، ويتطلب هذا تسلسل الأداءات الحركية ودمج وإنصهار المرحلة النهائية فى المرحلة الإعدادية للأداء. (٦١ :٢٠)

وتنقسم مهارات كرة اليد إلى:

المهارات الهجومية - المهارات الدفاعية - مهارات حارس المرمى.

المهارات الهجومية:

إن إتقان لاعب كرة اليد للمهارات الهجومية الفردية ، يهيئة كمهاجم فردى من تحقيق الخطط الهجومية الفردية أو بالتعاون مع الزملاء ، فمهما بلغ المستوى الخططى والنفسى وما إلى ذلك من متطلبات الأداء الأمثل للواجبات الهجومية لن تتحقق النتائج المرجوة مالم يرتبط ذلك بالإتقان التام للأداء الأمثل للمهارات الهجومية. (٣٨ :٩)

وتشمل المهارات الهجومية على:

إستقبال الكرة:

- لقف الكرة (باليدين – بيد واحدة).

- إيقاف الكرة.
- التقاط الكرة (المدحرجة من الأمام- المدحرجة من الجانب).

التمرير:

- التمريرة الكرباجية (من الإرتكاز – من الجرى).
- التمريرة البندولية (للأمام – للخلف – للجانب).
- التمريرة الصدرية (باليدين _ بيد واحدة).

التصويب:

- التصويبة الكرباجية (من الأرتكاز – من الجرى).
- التصويب بالوثب (لأعلى – للأمام).
- التصويب بالسقوط (للأمام – للجانب).
- التصويب بالطيران.
- التصويب الخلفى. (٥٣ :٧٠-١٢٥)

الخداع:

- قبل التصويب (بالتصويب ثم التصويب – بالتمرير ثم التصويب – بالجسم ثم التصويب).
- قبل التمرير(بالتصويب ثم التمرير– بالتمرير ثم التمرير– بالجسم ثم التصويب).
- قبل التنطيط (بالتصويب ثم التنطيط _ بالتمرير ثم التنطيط – بالجسم ثم التنطيط). (٦١ :٢٥-٢٦)

المهارات الدفاعية:

وهى أحد قطبى المهارات الأساسية التى تتكون منها اللعبة والتى من خلال إجادتها يمكن لأى فريق أن ينهى أى مباراة لصالحة ، ورغم أن المهارات الدفاعية لم تلقى الإهتمام الكافى خلال التدريب إلا أنها تلقى الإهتمام من خلال التنوع فى إنجاح مهارات اللاعب وتنفيذ طرق اللعب ، وبقدر إتقان اللاعب لأداء هذه المهارات بقدر إرتفاع مستواه الفنى.

وتشمل المهارات الدفاعية على:

- وضع الإستعداد الدفاعى.
- المراقبة.

- قطع وتشتيت الكرة.
- المقابلة.
- حائط الصد.
- التغطية.
- التخلص من الحجز.
- التسليم والتسلم.
- جمع الكرات المرتدة. (٥٢: ٦٨)

مهارات حارس المرمى:

يعتبر حارس المرمى من أهم مراكز اللعب فى كرة اليد ، فهو مركز حساس وهام بالنسبة للفريق حيث يعتبر حارس المرمى المدافع الإخير فى الفريق وهو الذى يحدد المصير النهائى لهجمة المنافس ، كما هو المهاجم الأول الذى يبدأ باللعب. (٥٢: ٨٠)

وتشمل مهارات حارس المرمى على :

- وقفة الإستعداد الدفاعية.
- التحركات داخل المرمى وداخل المنطقة.
- الدفاع ضد التصويبات العالية والسفلى.
- الدفاع ضد تصويبات الجناحين.
- قطع الكرة إفساد الهجوم الخاطف.
- جمع الكرات المرتدة. (٤١ :٣٣)

ويرى الباحث أنه يجب أن تنال التربية الرياضية المدرسية نصيبها من التقدم التكنولوجى وخصوصا فى تعلم مهارات كرة اليد فينتقل التدريس من طرق تعتمد على سلبية المتعلم والمعلم إلى أساليب حديثة متطورة تنتقل فيها العملية التعليمية من المعلم إلى المتعلم ، ويكون دور المعلم هو التوجية والإرشاد ، كما أنها تسهل من عملية التعليم وتقلل من زمن التعلم للتلاميذ مما يؤدى إلى زيادة الكفاءة فى التعلم لدى التلاميذ.

ثانيا: الدراسات السابقة:

تعتبر الدراسات والبحوث السابقة ذات أهمية بالغة لما تتضمنة من حقائق ومعلومات ، وما توصلت إليه من نتائج يعتبر بمثابة الذخيرة العلمية التى يستخدمها الباحث ، والرؤية

العلمية الصحيحة فى إتباع الخطوات الموضوعية للإجراءات المختلفة فى بحثة ، وفى إيجاد الحلول المناسبة للصعوبات التى تعترض طريقة ، كما أنها تنير الطريق أمام الباحث ، ذلك لأنها تلعب الدور الهام فى ترتيب الأفكار البحثية التى يجب أن تراعى فى منهجية هذه الدراسة البحثية الماثلة ، بالإضافة إلى الإسترشاد بالطرق المختلفة للمعالجات الإحصائية.

ولما كان الباحث يتعرض بالدراسة لتأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية ، فقد إهتم الباحث بالدراسات والبحوث ذات العلاقة بالدراسة الحالية وذلك بالإطلاع على العديد من الأبحاث والمراجع العلمية ، وكذلك الإستعانة بشبكة الإنترنت للإستفادة من الدراسات التى أجريت فى المجالات الرياضية الأخرى عامة ولعبة كرة اليد خاصة.

ونظرا لإختلاف توقيت إجراء هذه الدراسات والأبحاث لذا فسوف يقوم الباحث بعرضها من خلال الترتيب التصاعدى بدءا من تاريخ نشر كل دراسة على حدة من الأقدم إلى الأحدث ، كما سيصنفها الباحث إلى دراسات عربية ودراسات أجنبية.

وفيما يلى عرض لهذه الدراسات.

أولا: الدراسات العربية

جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان البحث	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
١	منى محمد محمود (٥٤)	فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية. (٢٠٠٠م)	دكتوراة	التجريبي	٩٦ طالبة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- أن أسلوب الجمع بين الصور الثابتة والرسوم المتحركة في برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل أعطى أفضل نتائج عند تعلم المهارة الحركية مع مراعاة البدء بعرض الصور المتحركة ثم استخدام الرسوم في تجزئة المهارة.
٢	أسامة أحمد عبد العزيز (٩)	أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين . (٢٠٠١م)	ماجستير	التجريبي	٢٠ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- إستخدام برمجية الكمبيوتر كان أكثر تأثيرا على تعلم مسابقة الوثب العالي والتحصيل المعرفي من البرنامج المتبع بالمدرسة (الشرح والنموذج) . - فاعلية البرمجية التعليمية على آراء وانطباعات العينة.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٣	حسام الدين نبيه عبد الفتاح (١٨)	تأثير إستخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد. (٢٠٠٢م)	ماجستير	التجريبى	٩٠ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- جميع الأساليب المستخدمة فى البحث لتعليم المهارات الأساسية للعبه كرة اليد لها تأثير إيجابى على إرتفاع مستوى الأداء المهارى.
٤	زينب دردير علام (٢٠)	التعرف على تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى أطفال ما قبل المدرسة.	إنتاج علمى	التجريبى	٢٠ طفل	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- البرنامج المستخدم له تأثير إيجابى فى تعلم المهارات قيد الدراسة (الرمى – الإستقبال – التنطيط)

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٥	محسن محمد أبو النور، محمد ذكى (٣٩)	برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا وأثره على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية. (٢٠٠٢م)	إنتاج علمى	التجريبي	٤٠طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط إختبار (ت) معامل الإرتباط	- البرنامج بأسلوب الهيبرميديا كان أكثر فاعلية على تعلم المهارات قيد البحث من الطريقة التقليدية.
٦	محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر (٤٩)	تأثير إستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهاراتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم. (٢٠٠٢م)	إنتاج علمى	التجريبى	٤٠ لاعب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- البرنامج بأسلوب الهيبرميديا كان أكثر فاعلية على تعلم مهاراتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين من الطريقة التقليدية.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٧	جوزيف ناجى أديب (١٦)	تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين . (٢٠٠٣م)	دكتوراة	التجريبي	٨٢ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط إختبار (ت) معامل الإرتباط	- يؤثر أسلوب الوسائط الفائقة تأثيرا إيجابيا على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث وعلى مستوى التحصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية.
٨	فاطمه محمد محمد فليفل (٣٢)	أثر برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارات كرة السله لدى تلميذات الحلقه الثانيه من التعليم الأساسى. (٢٠٠٣م)	دكتوراة	التجريبى	٦٠ تلميذة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- أن الهيبرميديا ساهمت بطريقه إيجابيه فى تحسين الأداء المهارى والمعرفى وأراء وإنطباعات التلميذات.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٩	محمد حسن حسن رخا (٤٢)	وضع برنامج بإستخدام الهيبرميديا لتعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين. (٢٠٠٣م)	ماجستير	التجريبى	٢٠ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- برمجية الكمبيوتر التعليمية بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين مستوى الأداء المهارى لسباحة الزحف على البطن لأفراد المجموعة التجريبية. - برمجية الكمبيوترالتعليمية كانت أكثر تأثيرا على مستوى الأداء المهارى لسباحة الزحف على البطن من الطريقة المعتادة.
١٠	محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبد المنعم (٤٦)	تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا. (٢٠٠٣م)	إنتاج علمى	التجريبي	٦٦ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى إختبار (ت) معامل الإرتباط	- دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة فى التحصيل المعرفى ، ومستوى الأداء والتعلم للمهارات قيد البحث لصالح المجموعة التجريبيه.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
١١	إجلال علي حسن جبر (٤)	إستخدام الوسائط الفائقة Hypermedia كوسيلة لتعليم مهارة الضربة الساحقة في الكرة الطائرة. (٢٠٠٤م)	إنتاج علمى	التجريبي	٢٨ طالبة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- التعلم باستخدام الوسائط الفائقة أدى إلى تحسين الصفات البدنية الخاصة بالضربة الساحقة في الكرة الطائرة. - التعلم باستخدام الوسائط الفائقة أدى إلى تحسين مهارة الضربة الساحقة في الكرة الطائرة.
١٢	أحمد محمد عبد القادر (٧)	أثر برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى رياضة الكاراتية للمبتدئين. (٢٠٠٤م)	إنتاج علمى	التجريبى	١٠ طلاب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- تفوق المجموعة التجريبية التى أستخدمت برمجية الكمبيوتر فى مستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية على المجموعة الضابطة. - برمجية الكمبيوتر كانت أكثر تأثيرا على مستوى اداء بعض المهارات الأساسية فى رياضة كرة اليد عن الأسلوب التقليدى.

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
١٣	عثمان مصطفى عثمان وهشام محمد عبد الحليم (٢٦)	أثر برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية. (٢٠٠٤م)	إنتاج علمى	التجريبى	٤٠ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- برمجية الحاسب الألى التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى تعلم المهارات قيد البحث لتلاميذ المجموعة التجريبية. - نسبة التحسن المئوية فى تعلم المهارات قسد البحث للمجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة.
١٤	أحمد عبد الفتاح حسين (٥)	فاعلية برناج تعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار. (٢٠٠٥م)	دكتوراة	التجريبى	٩٠ طالب	الإنحراف المعيارى معامل الإرتباط معامل الإلتواء معامل التمييز	- أسهم البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائط الفائقى التداخل إيجابيا فى التحصيل المعرفى للمهارات قيد البحث فى التذكر والفهم للمعلومات والتحليل بدرجة أكبر من الشرح النظرى. - أسهم البرنامج فى الإنجاز الرقمى للمسابقات وكذلك تقليل الأخطاء.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
١٥	أحمد يوسف سعد الدين (٨)	تأثير استخدام الوسائل الفائقة على تعليم سباحة الصدر للأطفال المبتدئين. (٢٠٠٥م)	ماجستير	التجريبي	٢٨ طفل	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى إختبار (ت) معامل الإرتباط	- تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت تقنية الوسائل الفائقة على المجموعة الضابة والتى إستخدمت الشرح اللفظى والنموذج الحركى.
١٦	حازم مصطفى عبد القادر حلاوة (١٧)	فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المبارزة لدى المبتدئين. (٢٠٠٥م)	دكتوراة	التجريبى	٢٠ لاعب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا كان أكثر إيجابية على تعلم مهارات المبارزة قيد البحث. - يؤثر الأسلوب التقليدى تأثيرا إيجابيا على تعلم مهارات المبارزة قيد البحث. - البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا كان أفضل من الأسلوب التقليدى فى التحصيل المعرفى.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
١٧	سالى محمد محمد عبد اللطيف (٢٣)	فعالية برنامج تعليمى مقترح بإستراتيجية كيلر(تفؤيد التعليم) بإستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات الهوكى لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا. (٢٠٠٥م)	دكتوراة	التجريبى	٦٠ طالبة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- برمجية الكمبيوتر ساهمت بطريقة إيجابية فى تحسين تعلم مهارات الهوكى لأفراد المجموعة التجريبية. - كما ساهمت فى التحصيل المعرفى لمهارات الهوكى لأفراد المجموعة التجريبية. - وساهمت بطريقة إيجابية على أراء وإنطباعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم .
١٨	مايسة محمد عفيفى السيد (٣٧)	فعالية إستخدام الهيبرميديا على تعلم سباحة الزحف على الظهر للطالبات المبتدئات. (٢٠٠٦م)	ماجستير	التجريبى	٣٠ طالبة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- تفوق المجموعة التجريبية التى إستخدمت برمجية الكمبيوتر على المجموعة الضابطة التى إستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى) مما يدل على فاعلية البرمجية وتأثيرها على تعلم سباحة الزحف على الظهر.

تابع جدول رقم (١)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
١٩	غادة محمد يوسف السيد (٣٠)	فاعلية برنامج بإستخدام الهيبرميديا على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى البالية. (٢٠٠٦م)	ماجستير	التجريبى	٢٨ طالبة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا كان أكثر إيجابية على تعلم مهارات البالية. - يؤثر الأسلوب التقليدى تأثيرا إيجابيا على تعلم مهارات البالية قيد البحث.
٢٠	غيداء عبد الشكور محمد (٣١)	فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة على تعلم مهارة الشقلبة الأمامية على اليدين على جهاز الحركات الأرضية. (٢٠٠٦م)	دكتوراة	التجريبي	٤٠ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط إختبار (ت) معامل الإرتباط	- البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة ساهم بطريقة إيجابية فى تعلم مهارة الشقلبة الأمامية على اليدين للمجموعة التجريبية.

ثانيا: الدراسات الأجنبية

جدول رقم (٢)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٢١	Skinsly M Brodie D (٧٣)	فعالية التعليم المرتبط بالكمبيوتر في التربية الرياضية. (١٩٩٠م)	إنتاج علمى	التجريبي	١٢طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء معامل الإرتباط	- استخدام التعليم بمساعدة الكمبيوتر كان أكثر فعالية من الطرق المتبعة (الشرح النظري والنموذج).
٢٢	G. Deadman (٦٥)	تحليل لكتابة التلميذ الإنعكاسية فى إطار الهيبرميديا . (١٩٩٧م)	إنتاج علمى	التجريبى	٢٤ طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإرتباط	- وجود تطور فى قدرة الطلاب على التفكير والإقناع عندما تم مساعدتهم بإطار الهيبرميديا للكتابة الإنعكاسية.

تابع جدول رقم (٢)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٢٣	Hillier Wilkinson (٦٧)	أثر استخدام برنامج كمبيوتر للكرة الطائرة على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا. (١٩٩٧م)	إنتاج علمى	التجريبى	٦٩ فتاة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى إختبار (ت) معامل الإرتباط	- إستخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي كان أكثر تأثيرا على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا للكرة الطائرة من استخدام الطريقة التقليدية.
٢٤	T-Cockerton & R-Shimelle (٧٤)	تقييم الهيبرميديا كوسيط تعليمى. (١٩٩٧م)	إنتاج علمى	التجريبى	مجموعة من التلاميذ الصغار	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإرتباط	- إستخدام وثيقة الهيبرميديا كمصدر للمعلومات وضع التلاميذ فى صور إيجابية من حيث سهولة الإستخدام من أولئك التلاميذ الذين يستخدمون الإصدار المبنى على الأساس النظرى

تابع جدول رقم (٢)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٢٥	Wiksten D.L Patterson . P (٧٥)	مقارنة فعالية برنامج بالكمبيوتر والمحاضرة التقليدية في تعليم التدريب الرياضي . (١٩٩٨م)	إنتاج علمى	التجريبي	٦٤طالب	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإرتباط	- أن استخدام البرنامج التعليمي بالكمبيوتر كان ذو فعالية أعلى بالمقارنة بالطريقة التقليدية.
٢٦	Eva (٦٤)	دراسة مقارنة للتعرف على أثر الهيبرميديا بالطريقة الخطية والتشعبية على التحصيل وتنمية مهارات المبتدئين من تلاميذ المدرسة الإبتدائية. (٢٠٠٠م)	إنتاج علمى	التجريبى	٤٠تلميذ	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى إختبار (ت) معامل الإرتباط	- زيادة تحصيل كلتا المجموعتين. - عدم وجود دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعتين..

تابع جدول رقم (٢)

م	إسم الباحث	عنوان الرسالة	نوع البحث	المنهج	العينة	المعاملات العلمية	أهم النتائج
٢٧	Jonthan,Glazewski (٦٩)	الهيبرميديا والتأسيس التعليمى فى المراحل الأوليةمن التعليم (الدراسات المتطورة). (٢٠٠٠م)	إنتاج علمى	التجريبي	٢٠ تلميذ	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى الوسيط معامل الإرتباط	- الهيبرميديا تكون إستراتيجية مؤثرة تعليميا للموهوبين.
٢٨	Padfield&Others (٧١)	إدراك الطالب لاستخدام مهارات برامج الكمبيوتر في التربية الرياضية. (٢٠٠٠م)	إنتاج علمى	التجريبي	٣٣ طالبة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- الوسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة أكثر فاعلية للتعليم بالنسبة للتربية الرياضية وعلى المتعلمين والمعلمين أن يضعوا في الاعتبار هذا الهدف.
٢٩	Zeiliger (٧٧)	فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المتعددة على الإبحار فى بيئة برمجيات الوسائل الفائقة فى التعليم لدى طلاب الجامعة. (٢٠٠٢م)	إنتاج علمى	التجريبي	طلاب الجامعة	المتوسط الحسابى الإنحراف المعيارى معامل الإلتواء إختبار (ت) معامل الإرتباط	- فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم كأداة للإبحار فى بيئة الوسائل الفائقة. - إستغرق الطلاب زمنا أقل فى التعلم من خلالها.

ثالثا: التعليق على الدراسات السابقة

تلقى الدراسات السابقة الضوء على كثير من الأساسيات التى تفيد البحث الحالى ، كما تبرز نوع العلاقة بين الدراسات وبعضها البعض وعلاقتها بالدراسة موضوع البحث ، كما تنير الطريق أمام الباحث لمعرفة ما يتصل بتحديد خطة البحث وطبيعة المنهج والعينة والأدوات المستخدمة ، ولأهم النتائج ومقارنتها بنتائج الدراسة الحالية مما يساعد على تفسيرها وتوضيحها .

١- الهدف

إختلف الهدف من الدراسات السابقة فهناك بعض الدراسات التى تهدف إلى تصميم ومعرفة تأثير البرنامج التعليمى المعد بتقنية الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الحركية كما فى دراسة **زينب دردير علام** (٢٠٠٢م) (٢٠) ، **فاطمة محمد فليفل** (٢٠٠٣م) (٣٢) ، **محمد حسن رخا** (٢٠٠٣م) (٤٢) ، **أحمد محمد عبد القادر** (٢٠٠٤م) (٧) ، **إجلال على حسن** (٢٠٠٤م) (٤) ، **أحمد يوسف سعدالدين** (٢٠٠٥م) (٨) ، **غادة محمد يوسف السيد (٢٠٠٦م)** (٣٠) ، **غيداء عبد الشكور محمد (٢٠٠٦م)** (٣١) ، **مايسة محمد عفيفى** (٢٠٠٦م) (٣٧).

وهناك بعض الدراسات التى تهدف إلى تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا ومعرفة تأثيرها على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى للمبتدئين كما فى دراسة **أسامة أحمد عبدالعزيز** (٢٠٠٠م) (٩) ، **محسن محمد أبوالنور** (٢٠٠٢م) (٣٩) ، **جوزيف ناجي أديب** (٢٠٠٣م) (١٦) ، **محمد على محمود** ، **مصطفى عبد القادر الجيلانى** (٢٠٠٣م) (٤٩) ، **أحمد عبدالفتاح حسين** (٢٠٠٥م) (٥) ، **سالى محمد عبداللطيف** (٢٠٠٥م) (٢٣) ، **حازم مصطفى عبد القادر (٢٠٠٥م) (١٧)**.

وهناك بعض الدراسات التى تهدف إلى المقارنة بين إستخدام الهيبرميديا والوسائل المتعددة وتنمية مهارات إنتاج البرمجيات وتصميم المواقع التعليمية على شبكة الإنترنت ، وكذلك التعرف على أكثر الطرق التى تساعد على الكتابة الإنعكاسية وتدعم تعلم الطالب فى إطار الهيبرميديا كما فى دراسة **ج.ديدمان** G.Deadman (١٩٩٧م) (٦٥) ، **ت .**

كركوتون وأرشميل T.Cockerton & R-Shimelle (١٩٩٧م) (٧٤) ، **زيلجر Zeiliger** (٢٠٠٢م) (٧٧) .

وهناك بعض الدراسات التى أجريت فى مجال كرة اليد وإستخدمت بعض وسائل تكنولوجيا التعليم كما فى دراسة **حسام الدين نبيه** (٢٠٠٢م) (١٨) ، **زينب دردير علام** (٢٠٠٢م) (٢٠) ، **عثمان مصطفى عثمان ، هشام محمد عبد الحليم** (٢٠٠٤م) (٢٦).

وهناك دراسات تناولت إستخدام برامج الكمبيوتر فى التعليم والتدريب مثل دراسة **سكنسلى بروايد Skinsly M Broide** (١٩٩٠م) (٧٣) ، **ويكستين وباترسون Wiksten D.L Patterson** (١٩٩٨م) (٧٥) ، **جونثان-جلاذوسكى Jonthan-Glazewski** (٢٠٠٠م) (٦٩) ، **بادفيلد Padfield** (٢٠٠٠م) (٧١).

٢- المنهج

جميع الدراسات السابقة إستخدمت المنهج التجريبى لملائمته لطبيعة دراستهم .

٣- العينة

لقد تنوعت العينة فى الدراسات السابقة طبقا للهدف المراد تحقيقه فهناك بعض الدراسات إشتملت العينة بها على طلبة كلية التربية الرياضية كما فى دراسة **جوزيف ناجى أديب (٢٠٠٣م) (١٦)** ، **محمد حسن رخا** (٢٠٠٣م) (٤٢) ، **محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبدالمنعم** (٢٠٠٣م) (٤٦) ، **نهى فتحى صالح** (٢٠٠٣م) (٥٦) ، **إجلال على حسن** (٢٠٠٤م) (٤) ، **أحمد عبدالفتاح حسين** (٢٠٠٥م) (٥) ، **سالى محمد عبداللطيف** (٢٠٠٥م) (٢٣) ، **زيلجر Zeiliger** (٢٠٠٢م) (٧٧) .

وهناك بعض الدراسات إشتملت عينة الدراسة بها على تلاميذ المرحلة الثانوية والإعدادية والإبتدائية كما فى دراسة **ج. ديدمان G.Deadman** (١٩٩٧م) (٦٥) ، **هيلر ويلكنسون Hiller Wilkinson (١٩٩٧م) (٦٧)** ، **إيفا Eva** (٢٠٠٠م) (٦٤) ، **أسامة أحمد عبدالعزيز** (٢٠٠٠م) (٩) ، **فاطمة محمد فليفل** (٢٠٠٣م) (٣٢) ، **عثمان مصطفى عثمان ، هشام محمد عبد الحليم** (٢٠٠٤م) (٢٦) .

٤- المعالجات الإحصائية

إختلفت المعالجات الإحصائية الخاصة بالدراسات السابقة بإختلاف الهدف من كل دراسة ، إلا أنها إتفقت على إستخدام بعض المعالجات الإحصائية الأولية مثل (المتوسط الحسابى - الإنحراف المعيارى) .

٥- أهم النتائج

قد أسفرت نتائج الدراسات السابقة التى إستخدمت الهيبرميديا فى تدريس مختلف الأنشطة الرياضية ، تفوق المجموعات التجريبية التى تم التدريس لها بهذا الأسلوب بالمقارنة بالمجموعات الضابطة التى تم التدريس لها بالطريقة التقليدية (المتبعة) ، مما أحدث تأثيرا فعالا فى الإرتقاء بالعملية التعليمية ، مواكبة فى ذلك التطور الحادث للوسائل التكنولوجية فى العصر الحديث .

رابعا: أوجه الإستفادة من الدراسات السابقة

ساهمت جميع الدراسات السابقة فى مساعدة الباحث فى الأتى :

- أعطت الدراسات السابقة صورة صادقة عن أهمية الهيبرميديا فى مجال التربية بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة ، وكانت الدراسة الحالية نتاجا لدراسات سابقة ومكملة لها.
- تعتبر الدراسة الحالية إمتدادا للدراسات السابقة من حيث إعداد برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا ، لأن هذه الدراسة تتفق مع متطلبات عصرنا الحالى من حيث الإتجاه إلى تفريد التعليم وإستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة للكسر من جمود ورتابة الطريقة التقليدية.
- أظهرت الدراسات أهمية الأخذ فى الإعتبار خصائص نمو المبتدئين فى هذه المرحلة السنية وحاجاتهم عند بناء البرنامج التعليمى بما يتناسب مع إهتماماتهم وقدراتهم ، وقد أخذ الباحث فى إعتباره خصائص النمو للمبتدئين فى هذه المرحلة عند إعداد البرمجية الحالية موضوع الدراسة.
- تحديد الإطار العام للدراسة الحالية وكذلك الخطوات المتبعة فى إجراءات البحث سواء النواحى الفنية أو الإدارية .
- صياغة أهداف وفروض البحث .

- إنتاج البرمجية المقترحة المعدة بتقنية الهيبرميديا المستخدمة فى البحث - إختيار المنهج المناسب لطبيعة إجراءات البحث .
- تحديد الطريقة المثلى لإختيار عينة البحث .
- تحديد وسائل وأدوات جمع البيانات المناسبة لطبيعة البحث .
- تحديد أنسب المعالجات الإحصائية التى تتفق مع أهداف وعينة البحث.
- الإستفادة من الدراسات السابقة عن طريق عرض ومناقشة النتائج والوقوف على ما توصلت إليه نتائج هذه الدراسات لتفسير وتعضيد نتائج البحث.

الفصل الثالث

- إجراءات البحث :

أولا: منهج البحث .
ثانيا: مجتمع وعينة البحث.
ثالثا: وسائل جمع البيانات.
رابعا: الدراسة الإستطلاعية الأولى.
خامسا: الدراسة الإستطلاعية الثانية.
سادسا: الدراسة الأساسية
سابعا: المعالجات الإحصائية.

إجراءات البحث:

أولا: منهج البحث

إستخدم الباحث المنهج التجريبى نظرا لملائمتة لطبيعة هذا البحث ، بإستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإتباع القياس القبلى والبعدى للمجموعتين.

ثانيا: مجتمع وعينة البحث

تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية وهم تخصص كرة يد من تلاميذ الصف الأول الإعدادى بالمدارس الإعدادية الرياضية للبنين بالشرقية للعام الدراسى ٢٠٠٥/٢٠٠٦م وعددهم ٢٦ تلميذ.

وتم إستبعاد ٦ تلاميذ لإجراء التجربة الإستطلاعية عليهم ، وبذلك أصبحت العينة الأساسية للبحث ٢٠ تلميذ ، تم تقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية وعددها ١٠ تلاميذ والأخرى ضابطة وعددها ١٠ تلاميذ.

جدول (٣)
توصيف مجتمع وعينة البحث

مجتمع البحث	عينة البحث	العينة الأساسية		المجموعة المميزة (من خارج مجتمع البحث)	المجموعة الغير مميزة
		التجريبية	الضابطة		
٢٦	٢٠	١٠	١٠	٦	٦

تجانس عينة البحث:

تم إجراء التجانس على عينة البحث بتاريخ ٢٠٠٥/٩/٢٤م كما هو موضح بالجداول التالية.

جدول (٤)

المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإلتواء لمتغيرات الطول والوزن والعمر والذكاء

ن=٢٦

المتغيرات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	الوسيط	التفلطح	معامل الإلتواء
الطول	١٥٠.٣٨	١.٦٥	١٥٠.٠٠	-٠.٧٣	٠.٧٠
الوزن	٤٧.٥٢	٢.٠٧	٤٧.٠٠	-٠.٩٦	٠.٧٥
العمر	١٢.٣٦	٠.٢٦	١٢.٤٠	-٠.٩٤	-٠.٤٩
الذكاء	٢٩.٨١	٢.٠٨	٢٩.٠٠	-١.٢٦	١.١٧

يتضح من الجدول (٤) أن معامل الإلتواء يتراوح بين ±٣ وهذا يدل على تجانس أفراد عينة البحث فى متغيرات الطول والوزن والعمر والذكاء ، مما يدل على أن أفراد عينة البحث تقع تحت المنحنى الإعتدالى.

جدول (٥)

المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإلتواء

للمتغيرات البدنية

ن=٢٦

المتغيرات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	الوسيط	التفلطح	معامل الإلتواء
عدو ٣٠ م	٥.٨٧	٠.٢٩	٦.٠٥	-١.٩٨	-١.٨٦
الوثب العريض من الثبات	١٢٨.٥٢	٢.١٢	١٢٨.٧٥	-١.٠٢	-٠.٣٣
الإنبطاح المائل من الوقوف	١٢.٦٩	١.٤٩	١٣.٠٠	-٠.٩٠	-٠.٦٢
الجلوس من الرقود	١٨.٠٠	١.٤١	١٨.٠٠	-١.٢٣	٠.٠٠
ثنى الجزع أماما أسفل من الوقوف	٠.٤٦	١.٨٦	١.٠٠	-١.٥٣	-٠.٨٧
جرى ٦٠٠ م	٣.٤٦	٠.٢٦	٣.٤٤	١.٤٥	٠.١٨

يتضح من الجدول (٥) أن معامل الإلتواء يتراوح بين ±٣ وهذا يدل على تجانس أفراد عينة البحث فى المتغيرات البدنية ، مما يدل على أن أفراد عينة البحث تقع تحت المنحنى الإعتدالى.

جدول (٦)

المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى ومعامل الإلتواء للمتغيرات المهارية والإختبار المعرفى

ن=٢٦

المتغيرات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	الوسيط	التفلطح	معامل الإلتواء
التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث	١٢.١٢	٠.٧٧	١٢.٠٠	١.٢١-	٠.٤٥
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠ م	٢٥.٩٢	٠.٦٧	٢٦.٠٠	٠.٦٦-	٠.٣٥-
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٥.١١	١.٥٩	١٥.٠٠	١.١٠-	٠.٢٠
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	١.٦٥	٠.٤٩	٢.٠٠	١.٩٠-	٢.١٤-
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٩٣	٠.٧١	١٣.٠٠	١.١١-	٠.٢٨-
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٤١	٠.٥٣	١٢.٢٣	١.٠٤-	١.٠٥
الإختبار المعرفى	٣.٤٦	٠.٧١	٣.٥٠	٠.٠٧-	٠.١٦-

يتضح من الجدول (٦) أن معامل الإلتواء يتراوح بين ±٣ وهذا يدل على تجانس أفراد عينة البحث فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث ، مما يدل على أن أفراد عينة البحث تقع تحت المنحنى الإعتدالى.

تكافؤ مجموعتى البحث:

تم إجراء التكافؤ على مجموعتى البحث وذلك بإستخدام إختبار (ت) كما هو موضح بالجداول التالية:

جدول (٧)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى متغيرات الطول والوزن والعمر والذكاء قيد البحث (التكافؤ)

ن١=ن٢=١٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة"ت" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
الطول	١٥٠.٤٠	١.٥٨	١٥٠.٠٠	١.٨٣	٠.٥٢	غير داله
الوزن	٤٧.٤٠	١.٨١	٤٦.٩٠	٢.٢٥	٠.٥٥	غير داله
العمر	١٢.٢٩	٠.٢٨	١٢.٣٩	٠.٢٥	٠.٨٥	غير داله
الذكاء	٣٠.٢٠	١.٩٣	٣٠.٠٠	٢.١٦	٠.٢٢	غير داله

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية١٨=٢.١٠

يتضح من الجدول (٧) عدم وجود فروق داله إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة للقياسات القبلية فى متغيرات الطول والوزن والعمر والذكاء ، مما يدل على تكافؤ المجموعتين فى هذه المتغيرات قيد البحث.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات البدنية قيد البحث (التكافؤ)

ن١=ن٢=١٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة"ت" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
الوثب العريض من الثبات	١٢٩.٠٠	٢.٤٢	١٢٨.٣٥	٢.٠٦	٠.٦٥	غير داله
الإنبطاح المائل من الوقوف	١٢.٥٠	١.٥٨	١٢.٦٠	١.٥١	٠.١٤	غير داله
الجلوس من الرقود	١٨.١٠	١.٢٠	١٧.٩٠	١.٦٠	٠.٣٢	غير داله
ثنى الجزع أماما أسفل من الوقوف	٠.١٠	١.٧٩	٠.٢٠	١.٨٧	٠.١٢	غير داله
جرى ٦٠٠م	٣.٤٤	٠.٢٦	٣.٤٣	٠.٢٨	٠.٠٧	غير داله

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=٢.١٠

يتضح من الجدول (٨) عدم وجود فروق داله إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة للقياسات القبلية فى المتغيرات البدنية قيد البحث ، مما يدل على تكافؤ المجموعتين فى هذه المتغيرات قيد البحث.

جدول (٩)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث (التكافؤ)

ن١=ن٢=١٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة"ت" المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
التمرير والإستلام على الحائط فى٣٠ث	١٢.١٠	٠.٨٨	١٢.٢٠	٠.٧٩	٠.٢٧	غير داله
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	٢٥.٩٨	٠.٧٣	٢٥.٨٨	٠.٧٥	٠.٣٠	غير داله
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٤.٨٧	١.٤٩	١٥.٠٣	١.٦٣	٠.٢٢	غير داله
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	١.٨٠	٠.٤٢	١.٧٠	٠.٤٨	٠.٤٩	غير داله
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٨٦	٠.٧٦	١٣.٠٤	٠.٧٥	٠.٥٣	غير داله
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٣٩	٠.٥٨	١٢.٥٩	٠.٤٦	٠.٨٥	غير داله
الإختبار المعرفى	٣.٤٠	٠.٧٠	٣.٣٠	٠.٦٧	٠.٣٣	غير داله

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=٢.١٠

يتضح من الجدول (٩) عدم وجود فروق داله إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة للقياسات القبلية فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث ، مما يدل على تكافؤ المجموعتين فى هذه المتغيرات قيد البحث.

ثالثا: أدوات جمع البيانات

الأدوات والأجهزة المستخدمة فى قياسات البحث:

- جهاز الرستاميتر بالميزان لقياس الطول الكلى والوزن.
- شريط قياس.
- مسطرة مدرجة لقياس المرونة.
- عدد ١٠ جهاز كمبيوتر.
- عدد ١٠ إسطوانة **CD**.
- كرات يد.
- ساعة إيقاف.
- صولجانات.
- كرات طبية.
- مقاعد سويدية.
- كاميرا فيديو.
- كاميرا تصوير.

الإستمارات والمقابلات الشخصية:

- قام الباحث بالإستعانة بمجموعة من الخبراء فى مجال المناهج وطرق التدريس وكرة اليد مرفق (١).
- إستمارات لتسجيل القياسات الخاصة بالبحث مرفق (٢) وهى كما يلى:
  - إستمارة تسجيل قياسات الطلاب فى متغيرات (السن – الطول – الوزن – مستوى الذكاء – التحصيل المعرفى).
  - إستمارة تسجيل قياسات الطلاب فى الإختبارات البدنية.
  - إستمارة تسجيل قياسات الطلاب فى مستوى الأداء المهارى.
- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء أهم الصفات البدنية المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث مرفق (٣).
- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول الإختبارات التى تقيس عناصر اللياقة البدنية المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث مرفق (٤).

- إستمارة الإختبارات الخاصة بتقييم الأداء المهارى للمهارات قيد البحث مرفق (٥).
- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول الأهمية النسبية لمحاور الإختبار المعرفى مرفق (٦).
- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول تصميم ومحاور البرمجية مرفق (٧).

القياسات الجسمية : مرفق (٨)

قام الباحث بقياس الطول الكلى للجسم وكذلك وزن الجسم .

الإختبارات المستخدمة :

الاختبارات البدنية : مرفق (٩)

قام الباحث بعمل مسح مرجعى للتعرف على الصفات البدنية المساهمة فى تعلم مهارات كرة اليد ثم قام بإستطلاع رأى الخبراء فى تحديد الإختبارات التى تقيس هذه الصفات وهى:

- العدو ٣٠ م من البدء الطائر. (لقياس السرعة الإنتقالية)
- الوثب العريض من الثبات. (لقياس القدرة)
- الأنبطاح المائل من الوقوف فى دقيقة.(لقياس تحمل القوة العضلية)
- ثنى الجزع أماما من الوقوف . (لقياس المرونة)
- الجلوس من الرقود فى دقيقة . (لقياس القوة العضلية)
- جرى ٦٠٠م. (لقياس التحمل الدورى التنفسى)

الإختبارات المهارية : مرفق (١٠)

قام الباحث بإستطلاع رأى الخبراء حول الإختبارات التى تقيس المستوى المهارى للطلاب فى المهارات قيد البحث وهى كالتالى:

- تمرير وإستلام الكرة على الحائط.
- الجرى الزجزاجى بالكرة مسافى ٣٠م.
- التصويب من الثبات على زوايا المرمى.
- رمى كرة يد لأبعد مسافة.

- تنطيط الكرة والتصويب على المرمى.
- تمرير الكرة والتصويب على المرمى.

إختبار الذكاء : مرفق (١١)

إستخدم الباحث إختبار الذكاء المصور إعداد **أحمد ذكى صالح** وهو إختبار من النوع غير اللفظى الجمعى فلا يخضع لأى عامل لغوى أو مهارة فى اللغة وهو جمعى لأنه يمكن تطبيقه على عدد من الأفراد فى وقت واحد بواسطة فاحص واحد

وتقوم فكرته على التصنيف بين الأشكال الخمسة التى يتكون منها كل سؤال من أسئلة الإختبار وعددها (٦٠) سؤال حيث يعتمد على إدراك العلاقة بين مجموعة من الأشكال وإنتقاء الشكل المختلف من بين وحدات المجموعة، ويهدف هذا الإختبار إلى تقدير القدرة العقلية العامة لدى الأفراد فى الأعمار من سن الثامنة إلى السابعة عشر وما بعدها.

ومن شروط الإختبار ما يلى:

- يفضل أن يجرى فى الصباح الباكر.
- قراءة التعليمات وشرح الهدف من الإختبار حتى يتم التأكد من فهم الطلاب لطبيعة أسئلة الإختبار.
- تعطى عشرة دقائق للإجابة على الأسئلة .

الطريقة التى يستخرج بها نسبة ذكاء الطالب أو درجته المئوية وهى:

١- يصحح الإختبار وفق المفتاح الخاص به ، ويحسب الصواب بدرجة ولا يحسب الخطأ أو المتروك.

٢- تجمع الإجابات الصحيحة ، ويحدد العمر الزمنى للفرد.

٣- نبحث عن الدرجة الخام التى نالها الطالب فى العمود المناسب لعمره الزمنى ونضع حولها دائرة.

٤- نقرأ المئوى المقابل (أو نسبة الذكاء المقابلة) ، وهكذا يحدد وضع الطالب بالنسبة لزملائه حيث يوجد على يمين الجدول بيان المعايير أرقام تدل على المئويات وعلى يسار الجدول أرقام تدل على نسبة الذكاء المقابلة.

الإختبار المعرفى :

قام الباحث بتصميم إختبار معرفى لقياس مستوى التحصيل لدى التلاميذ (عينة البحث) فى المعلومات المعرفية الخاصة بمحتوى البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا لتعلم بعض مهارات كرة اليد ، وقد تم إتباع الخطوات التالية عند تصميم الإختبار.

١- تحديد الهدف من الإختبار:

تم تحديد الهدف العام للإختبار تبعا لأهداف البحث وفروضة وهو قياس مستوى التحصيل المعرفى لعينة البحث فى المعلومات المعرفية الخاصة بمحتوى البرنامج التعليمى.

٢- تحديد محاور الإختبار:

فى ضوء الهدف العام للإختبار والأهداف السلوكية والمعلومات المعرفية المرتبطة ببعض مهارات كرة اليد ، فقد تم تحديد ثلاث محاور رئيسية وهى:

- التطور التاريخى لكرة اليد.
- بعض بنود القانون.
- الجانب المهارى.

وقد قام الباحث بإستطلاع رأى الخبراء حول الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار ، والجدول التالى يوضح أراء الخبراء فى تحديد الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار المعرفى.

جدول (١٠)

أراء الخبراء للنسبة المئوية لمحاور الإختبار المعرفى

م	المحـــــــاور	النسبة المئوية
١	التطور التاريخى	١٤٪
٢	بعض بنود القانون	٢١٪
٣	الجانب المهارى	٦٥٪

٣- مصادر بناء الإختبار المعرفى:

فى ضوء الأهداف السلوكية ومحتوى البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا تم بناء الإختبار المعرفى فى المحاور الرئيسية الثلاثة ، وقد راعى الباحث فى ذلك مستويات (المعرفة- الفهم – التطبيق) وفق تصنيف "بلوم" للأهداف فى المجال المعرفى ، والجدول التالى يوضح توزيع أسئلة الإختبار المعرفى وفق المستويات المعرفية.

جدول (١١)

توزيع أسئلة الإختبار المعرفى وفق المستويات المعرفية

المحـــاور	عـدد الأسئلة			إجمالى الأسئلة
	المعرفة	الفهم	التطبيق	
التطور التاريخى	٥	-	-	٥
بعض بنود القانون	٨	-	-	٨
الجانب المهارى	٧	٦	١١	٢٤
المجموع	٢٠	٦	١١	٣٧

٤- صياغة مفردات الإختبار المعرفى:

قام الباحث بالإطلاع على المراجع العلمية والدراسات التى تناولت بناء الإختبارات المعرفية فى المجال الرياضى والمراجع العلمية فى كرة اليد ، حيث إختار الباحث طريقة (الصواب والخطأ ، الإختيار من متعدد ، الإختيار من متعدد عن طريق الصور) وذلك لسرعة الإجابة عليها وكذلك سهولة التصحيح .

(٥)،(٣٦)،(٦١)،(٤١)،(٥٣)،(٤٠)،(٢٣)،(٤٥)،(٣٤)

٥- وضع تعليمات الإختبار المعرفى:

وضع الباحث تعليمات للإجابة على الإختبار تتضمن طريقة الإجابة على فقراته بالإضافة إلى الإشارة بالتأكيد على ضرورة الإجابة على جميع أسئلة الإختبار وقد روعى فى صياغة التعليمات أن تكون بسيطة وواضحة للطلبة.

٦- بناء الإختبار المعرفى:

تكون الإختبار فى صورتة الأولية من (٣٧) مفردة مرفق (١٢) ، تم تصنيفها فى ثلاث أجزاء ، إحتوى الجزء الأول على عدد (٢٤) أسئلة من نوع الصواب والخطأ ، والجزء الثانى على عدد (٩) أسئلة من نوع الإختيار من متعدد ، والجزء الثالث على عدد (٤) أسئلة من نوع الإختيار من متعدد عن طريق الصور ، وقد وزعت مفردات الإختبار على كل محور من المحاور الرئيسية وفقا للأهمية النسبية لكل محور ، والجدول رقم (١٢) يوضح توزيع مفردات

الإختبار فى صورتة الأولية على المحاور الأساسية وفقا للأهمية النسبية وطرق صياغة العبارات.

جدول (١٢)

توزيع مفردات الإختبار المعرفى فى صورتة الأولية على المحاور وفقا لأهميتة النسبية وطريقة صياغة المفردات

م	المحـــاور	الأهمية النسبية	عدد المفردات	طريقة صياغة المفردات		
				الصواب والخطأ	الإختيار من متعدد	الإختيار من متعدد بالصور
١	التطور التاريخى	١٤٪	٥	٤	١	–
٢	مواد القانون	٢١٪	٨	٤	٣	١
٣	الجانب المهارى	٦٥٪	٢٤	١٦	٥	٣
	المجمـــوع	١٠٠٪	٣٧	٢٤	٩	٤

٧- الإختبار فى صورتة النهائية : مرفق (١٣)

بعد عرض الإختبار على السادة الخبراء تم إجراء التعديلات التى أشير إليها ومنها:

- حذف ثلاثة أسئلة صعبة ومكررة ، وبذلك أصبح عدد مفردات الإختبار**(٣٤)** مفردة موزعة وفقا للأهمية النسبية لكل محور على النحو التالى :

(٤) مفردات للتطور التاريخى ، **(٧)** مفردات لبنود القانون ، **(٢٣)** مفردات للجانب المهارى.

جدول (١٣)

توزيع مفردات إختبار التحصيل المعرفى فى صورتة النهائية على المحاور الأساسية وفقا لأهميتها النسبية وطرق صياغة المفردات وأرقامها

م	المحـــاور	صياغة المفردات الصواب والخطأ	أرقام المفردات	صياغة المفردات الإختيار من	أرقام المفردات	صياغة المفردات الإختيار من	أرقام المفردات	عدد المفردات	الأهمية النسبية

			متعدد بالصور		متعدد				
١	التطور التاريخى	٣	١٩،١٨،١١	١	٢٤	-	-	٤	١٤٪
٢	بنود القانون	٤	٢٢،١٦،١٣،٥	٢	٣٠،٢٥	١	٣٣	٧	٢١٪
٣	الجانب المهارى	١٥	١، ٢، ٣، ٤ ٦، ٧، ٨، ٩ ١٠، ١٢، ١٤ ١٥، ١٧،٢٠، ٢١	٥	٢٦،٢٣ ٢٨،٢٧ ٢٩	٣	٣٢،٣١ ٣٤	٢٣	٦٥٪
	المجموع	٢٢		٨		٤		٣٤	١٠٠٪

٨- تقدير الدرجات وطريقة التصحيح:

تم وضع درجة واحدة لكل إجابة صحيحة من مفردات الإختبار ، وصفرا لكل إجابة خاطئة ، لتصبح الدرجة النهائية للإختبار**(٣٤)** درجة ، وقد تم إعداد مفتاح تصحيح لتسهيل عملية التصحيح.

٩-المعاملات العلمية للإختبار:

إشتملت المعاملات العلمية للإختبار المعرفى على :

صدق الإختبار ، ثبات الإختبار.

أسس وضع البرنامج التعليمى المقترح من قبل الباحث بإستخدام أسلوب الهيبرميديا:

أ- الخطوات التمهيدية للبحث:

إجراءات إدارية:

١- تحديد المواعيد الخاصة بإجراء الدراسة.

٢- الحصول على الموافقة على تطبيق البحث فى المدرسة الإعدادية الرياضية مرفق (١٤).

٣- تجهيز غرفة الحاسب الألى القريبة من الملعب والتأكد من سلامة أجهزة الكمبيوتر بها.
٤- إختيار المساعدين حيث تم إختيار عدد (٤) مدربين كرة يد ، بالإضافة إلى الأخصائى المسئول عن غرفة الحاسب الألى مرفق (١٥).
٥- تم تعريفهم بجميع جوانب البحث من حيث متطلبات القياس وكيفية أداء الإختبارات البدنية.
٦- قام الباحث بإجراء مسح للدراسات السابقة والمراجع العلمية المتخصصة لتحديد المراحل الفنية ، والتدريبات التعليمية للمهارات الهجومية قيد البحث.

رابعا: الدراسة الإستطلاعية الأولى

قام الباحث بإجراء الدراسة الإستطلاعية الأولى بتاريخ ٢٠٠٥/٩/٢٨م وذلك بهدف حساب المعاملات العلمية للإختبارات المستخدمة فى البحث .

المعاملات العلمية:

أولا : الصدق

قام الباحث بحساب صدق التمايز وذلك عن طريق تطبيق الإختبار المعرفى وإختبار الذكاء والإختبارات البدنية والمهارية على مجموعتين من الطلاب إحداهما مميزة والأخرى غير مميزة فى النشاط الرياضى ، عدد كل منها ٦ تلاميذ ، والجدول التالى يوضح ذلك.

جدول (١٤)

دلالة الفروق بين المجموعتين الغير مميزة والمميزة فى المتغيرات البدنية وإختبار الذكاء للعينة الإستطلاعية (الصدق)

ن١=ن٢=٦

المتغيرات	المجموعة غير المميزة		المجموعة المميزة		قيمة"ت" المحسوبة ودلالتها
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	
عدو ٣٠م	٥.٩٣	٠.٣١	٥.٠٧	٠.٢٥	٥.٢٥*

الوثب العريض من الثبات	١٢٨.٠٠	١.٨٧	١٦٥.٤٢	٢٠.٨٣	٤.٣٨*
الإنبطاح المائل من الوقوف	١٣.١٧	١.٤٧	١٩.٥٠	٢.٣٥	٥.٦٠*
الجلوس من الرقود	١٨.٠٠	١.٦٧	٢٥.٣٣	١.٣٧	٨.٣٢*
ثنى الجزع أماما أسفل من الوقوف	١.٥٠	١.٨٧	٥.١٧	١.١٧	٤.٠٧*
جرى ٦٠٠م	٣.٥٣	٠.٢٥	٣.٠٢	٠.٢٧	٣.٤٤*
إختبار الذكاء	٢٨٠٨٣	٢.٢٣	٣٧.١٧	٢.٩٩	٥.٤٧*

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠٥. ودرجة حرية ١٠=٢.٢٣

توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة المميزة والمجموعة الغير مميزة فى الإختبارات البدنية وإختبار الذكاء قيد البحث لصالح المجموعة المميزة حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلى صدق الإختبارات وأن هذه الإختبارات تقيس ما وضعت من أجله.

جدول (١٥)

دلالة الفروق بين المجموعتين الغير مميزة والمميزة فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى للعينة الإستطلاعية (الصدق)

ن١=ن٢=٦

المتغيرات	المجموعة غير المميزة		المجموعة المميزة		قيمة"ت" المحسوبة ودلالتها
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	

التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث	١٢.٠٠	٠.٦٣	٢٢.٥٠	٢.٣٥	*١٠.٥٩
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	٢٥.٨٨	٠.٤٩	١٩.٨٣	١.١٧	*١١.٦٩
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٥.٦٣	١.٨٤	٢١.١٧	٢.٥٦	*٤.٢٩
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	١.٥٠	٠.٥٥	٤.٦٧	٠.٥٦	*١٠.٣٠
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٨٨	٠.٦٦	٨.٨٣	٠.٧٥	*٩.٨٨
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	١٢.١٦	٠.٥١	٨.٦٧	٠.٥٢	*١١.٧٥
الإختبار المعرفى	٣.٨٣	٠.٧٥	٣٨.٨٣	٣.٨٢	*٢٢.٠٤

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٠=٢.٢٣

توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة المميزة والمجموعة الغير مميزة فى الإختبارات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث لصالح المجموعة المميزة حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير إلى صدق الإختبارات وأن هذه الإختبارات تقيس ما وضعت من أجله.

ثانيا : الثبات

تم التأكد من ثبات الإختبار عن طريق حساب معامل الإرتباط البسيط لبيرسون ، حيث قام الباحث بتطبيق الإختبارات قيد البحث مرتين المرة الأولى بتاريخ ٢٠٠٥/٩/٢٨م والمرة الثانية بتاريخ ٢٠٠٥/١٠/٥م أى تطبيق الإختبار وإعاده تطبيقة بعد أسبوع من التطبيق الأول لإيجاد ثبات الإختبار.

جدول (١٦)

دلالة الفروق ومعامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثانى فى المتغيرات البدنية وإختبار الذكاء للعينة الإستطلاعية (الثبات)

ن=٦

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		قيمة"ت" المحسوبة ودلالتها	معامل الإرتباط
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
عدو ٣٠م	٥.٩٣	٠.٣١	٥.٨٠	٠.٣٧	٠.٦٥	*٠.٩٣٢
الوثب العريض من الثبات	١٢٨.٠٠	١.٨٧	١٢٩.٨٣	٣.٧٥	١.٠٧	*٠.٨٩٣
الإنبطاح المائل من الوقوف	١٣.١٧	١.٤٧	١٣.٥٠	١.٠٥	٠.٤٥	*٠.٩٢١
الجلوس من الرقود	١٨.٠٠	١.٦٧	١٨.٥٠	١.٣٨	٠.٥٦	*٠.٨٨٢
ثنى الجزع أماما أسفل من الوقوف	١.٥٠	١.٨٧	١.٨٣	١.١٧	٠.٣٧	*٠.٩٣٥
جرى ٦٠٠م	٣.٥٣	٠.٢٥	٣.٤٧	٠.١٢	٠.٥٥	*٠.٩٠٨
إختبار الذكاء	٢٨.٨٣	٢.٢٣	٢٩.٦٧	٢.٧٣	٠.٥٨	*٠.٨٩٥

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ٥=٢.٥٧

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ٤=٠.٨١١

يتضح من الجدول (١٦) وجود علاقة إرتباطية داله بين التطبيقين الاول والثانى فى المتغيرات البدنية وإختبار الذكاء عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يدل على ثبات الإختبارات قيد البحث.

جدول (١٧)

دلالة الفروق ومعامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثانى فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى للعينة الإستطلاعية (الثبات)

ن=٦

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		قيمة"ت" المحسوبة ودلالتها	معامل الإرتباط
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
التمرير والإستلام	١٢.٠٠	٠.٦٣	١٢.٥٠	٠.٤٨	١.١٧	*٠.٨٧٩

على الحائط فى ٣٠ث						
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	٢٥.٨٨	٠.٤٩	٢٦.٥٥	١.٧٦	٠.٨٩	*٠.٩٣٥
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٥.٦٣	١.٨٤	١٦.١٣	٢.٠٣	٠.٤٥	*٠.٩٢١
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	١.٥٠	٠.٥٥	١.٦٧	٠.٥٢	٠.٥٤	*٠.٩٠٠
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٨٨	٠.٦٦	١٣.٢٢	١.١٠	٠.٦٤	*٠.٩٤١
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	١٢.١٦	٠.٥١	١٢.٤٩	٠.٩٠	٠.٧٩	*٠.٨٦٩
الإختبار المعرفى	٣.٨٣	٠.٧٥	٤.٠٠	٠.٨٩	-٠.٣٥	*٠.٩٨٧

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ٥=٢.٥٧

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية٤=٠.٨١١

يتضح من الجدول (١٧) وجود علاقة إرتباطية داله بين التطبيقين الأول والثانى فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث للعينة الإستطلاعية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يدل على ثبات الإختبارات قيد البحث.

ب- البرمجية المقترحة من قبل الباحث بإستخدام أسلوب الهيبرميديا:

تعتبر برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا لتعلم بعض مهارات كرة اليد هى المحور الرئيسى الذى يدور حوله البحث الحالى وقد قام أحد المتخصصين فى تكنولوجيا التعليم بإنتاج البرمجية المقترحة بإستخدام أحد البرامج التطبيقية الجاهزة وهو برنامج ***Author ware 7*** ، فعملية إعداد برمجيات تعليمية قائمة على إستخدام الكمبيوتر ليست عملية سهلة بل هى عملية غاية فى الصعوبة والتعقيد ، وتتطلب وقتا وجهدا ومالا وخبرة ، كما أنها تمر بمراحل عديدة قبل أن تظهر بالصورة التى نراها عليها، وتضمن إعداد البرمجية الخطوات التالية:

١- القراءة والإطلاع:

قام الباحث بالإطلاع على العديد من المراجع والدراسات والبحوث التربوية التى تناولت إعداد برمجيات الكمبيوتر التعليمية.

٢- تحديد الأهداف العامة للبرمجية:

يعد تحديد الأهداف هى أول خطوة لأى برنامج تعليمى ، ولابد أن تتسم الأهداف بالوضوح والواقعية كما يجب أن تكون محددة حتى يسهل اختيار الأنشطة التى تؤثر فى التعلم وتحقيق الأهداف.

وهذه الأهداف يجب أن تصاغ فى صورة أغراض تربوية سلوكية يمكن قياسها لأن هذه الأهداف تعبر بصورة عامة عن التعلم الذى يتوقع أن يحققه المتعلم وقد حدد الباحث **الأهداف التالية:**

هدف عام معرفى: إكساب الطلاب المعلومات المعرفية من المفاهيم والمصطلحات والحقائق المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث.

هدف عام مهارى: إكساب الطلاب المراحل الفنية لمهارات كرة اليد قيد البحث.

هدف عام وجدانى: إكساب الطلاب إتجاهات إيجابية نحو إستخدام الكمبيوتر والبرمجية المعدة بإستخدام الهيبرميديا مهارات كرة اليد قيد البحث.

ترجمةالأهداف العامة للبرمجية وصياغتها فى صورة سلوكية إجرائية:

بعد تحديد الأهداف العامة للبرنامج تم صياغتها فى صورة إجرائية على شكل سلوك نهائى يمكن ملاحظتة وقياسة ووصفها وصفا إجرائيا يوضح شكل الأداء المتوقع من الطالب المبتدئ ، وقد تم صياغة الأهداف السلوكية لكل هدف عام كالتالى:

أ- الأهداف السلوكية المعرفية:

- أن يتفهم المراحل الفنية للمهارات قيد البحث.
- أن يعرف الخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث.
- أن يشرح التلميذ المهارات قيد البحث بطريقة صحيحة.
- أن يفهم ويطبق الأداء الصحيح للمهارات قيد البحث.

- أن يستطيع تحليل المهارات طبقا لشروط ومكونات الأداء.
- أن يعرف بعض النقاط الخاصة بقانون كرة اليد.
- أن يعرف التطور التاريخى للعبة كرة اليد.
- أن يعرف التلميذ أهمية كل مهارة من مهارات كرة اليد قيد البحث.
- أن يستخدم التلميذ المعلومات والمعارف التى شاهدها فى البرمجية فى الحد من الخطأ عند أداء المهارات قيد البحث.
- أن يفرق التلميذ بين الأداء الصحيح و الأداء الخاطئ للمهارات قيد البحث.

ب- الاهداف السلوكية المهارية:

بعد إنتهاء التلميذ من دراسة للبرنامج يجي أن يكون قادرا على:

- أداء مهارة إستلام الكرة بالطريقة الصحيحة.
- أداء مهارة تنطيط الكرة بالطريقة الصحيحة.
- أداء مهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز بصورة صحيحة.
- أداء مهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز بصورة صحيحة.
- أداء التدريبات المخصصة لكل مهارة قيد البحث بمستوى الإتقان المطلوب.

جـ- الأهداف السلوكية الوجدانية:

- أن يقبل التلميذ على تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث بسعادة نتيجة لإستخدامة البرمجية.
- أن يشارك التلميذ بإيجابية اثناء تعلم النهارات قيد البحث.
- أن يتجه التلميذ للإعتماد على النفس وينمى السمات الشخصية الحميدة.
- أن يتقبل التلميذ توجيهات المعام اثناء أداء المهارات.
- أن يلاحظ التلميذ زملائة عند أداء المهارات ويكتشف الأخطاء ويعدلها لهم.
- أن يقيم التلميذ أداءه بإستمرار تقييما صحيحا.

٣- تحديد أغراض البرمجية:

- حدد الباحث أغراض برنامجه التعليمى فيما يلى:
- أن يتعلم التلاميذ عينة البحث الأداء المهارى للمهارات قيد البحث.
- أن يساعد التلاميذ على تخيل الأداء الصحيح للمهارات.
- أن يساعد التلاميذ على أداء المهارة كما شاهدوها.
- أن يفهم التلاميذ التسلسل الحركى للأداء المهارى.

- أن يعلم التلاميذ أن أداء كل جزء من أجزاء المهارة بمستوى جيد مرتبط بالمعلومات المختلفة عن الأداء.
- أن يكتسب التلاميذ معلومات ومعارف عن مهارات كرة اليد قيد البحث من حيث (التاريخ – المفاهيم والمصطلحات والمراحل الفنية والتعليمية - بعض المواحى القانونية لكل جزء من أجزاء المهارة).
- أن يعرف التلميذ كيفية التعامل مع المعارف والمعلومات بطريقة غير خطية.
- أن يتعود التلميذ على أن يتعلموا بمفردهم.
- أن يكتسب التلميذ الثقة والاعتماد على النفس.
- أن تنمى قوة ودقة الملاحظة لدى الطلاب
- أن تنمى القدرة على الإدراك والفهم والانتباه.
- أن يكتسب التلاميذ طريقة جديدة للتعلم.

٤- تحديد خصائص ومستوى الطلاب:

قام الباحث بدراسة الخصائص والسمات المميزة لعينة البحث من حيث (السن – مستوى الذكاء – الصفات البدنية - المستوى المهارى- المستوى المعرفى) وذلك لإعداد البرنامج بصورة تناسبهم.

٥- تحديد محتوى البرمجية:

تعتبر عملية إختيار المحتوى من أهم خطوات بناء البرمجية ، وتتمثل هذه الأهمية فى إختيار الحقائق والمفاهيم والمعلومات المعرفية المرتبطة بمهارات كرة اليد ، وكذلك تحديد مقاطع شرائط الفيديو، والصور الثابتة والفوتوغرافية والرسوم المتحركة التوضيحية ، والمقاطع الموسيقية وغيرها من المواد والأدوات التعليمية التى وقع الإختيار عليها وتنظيمها على نحو تربوى معين وتحديد طريقة السير فيها بما يسهم فى تحقيق أهداف البرمجية.

وقد إستعان الباحث عند تحديد المحتوى بالعديد من المراجع والبحوث والدراسات التى إهتمت بإعداد البرمجية التعليمية الكمبيوترية بالإضافة إلى المراجع والبحوث والدراسات الأكاديمية فى لعبة كرة اليد حتى يمكن أن يكون المحتوى:

- مرتبط بالأهداف التى تسعى البرمجية إلى تحقيقها.
- صادقا وله دلالته.
- ملائما لخبرات المبتدئين وحاجاتهم وقدراتهم.

- به صفة التتابع والإستمرارية والتكامل.
- مراعيا للدقة العلمية.
- يتسم بالحداثة فى مجال تصميم برمجيات التعليم.

وقد إستعان الباحث بالمراجع التالية لإعداد محتوى البرمجية (٥)،(٢٠)،(١٨)،(٥٢)،(٣٨)،(٤١)،(٦١)

٦- تحديد الأنشطة التعليمية (إستراتيجية التدريس):

تضمنت البرمجية نوعان من الأنشطة التعليمية (وذلك للمجموعة التجريبية) نوع يقوم به المعلم والأخر يقوم به المتعلم بغاية تحقيق أهداف البرمجية وهما:

أ- أنشطة يقوم بها المعلم :

- قبل البدء فى تدريس البرمجية يقوم بتوضيح مكونات جهاز الكمبيوتر وكيفية إستخدامه وإستخدام ملحقاته وكيفية العمل بالبرمجية والطريقة التى تعمل بها والفكرة التى تقوم عليها.
- أثناء تدريس البرمجية يقوم بملاحظة المبتدئين أثناء التعلم والقيام بتوجيههم نحو القيام بالأنشطة التعليمية ومتابعة تقدمهم وتصحيح أخطائهم التنفيذية والإجابة على التساؤلات التى قد تثار أثناء إستخدامهم البرمجية.
- بعد الإنتهاء من تدريس البرمجية يتم تكليف المبتدئين بالقيام بالأداء المطلوب والذى يتمثل فى الخطوات التعليمية المتدرجة من البسيط إلى المركب ومن السهل إلى الصعب وتحديد أخطاء المتعلمين وتوجيههم نحو إصلاح هذه الأخطاء بمساعدة البرمجية.

ب- أنشطة يقوم بها المتعلم:

- تتمثل أنشطة المتعلم فى إستخدامه للبرمجية وإجاباته عن أسئلة التقويم المتضمنه بها ثم ممارسته للمهارات عمليا داخل ميدان العمل التطبيقى.

٧- مراحل إنتاج البرمجية:

أولا- مرحلة التصميم Design

تعتبر مرحلة التصميم من أهم مراحل إنتاج البرمجية حيث أنها بمثابة خريطة لما سيتم تنفيذه فى المراحل التالية ويتضمن التصميم الخطوات التالية:

الأساس العلمى:

يتمثل فى تحديد وإختيار المادة العلمية حول موضوع تعليم بعض مهارات كرة اليد والتى تقدمها البرمجية المعدة بتقنية الهيبرميديا لتزويد المتعلمين بالمعارف والخبرات والمهارات المتعلقة بالمحتوى التعليمي.

الأساس التربوى:

يتمثل فى تحديد الأهداف العامة والسلوكية فى البرمجية كما يتضح أسلوب تقديم عرض المحتوى العلمى للبرمجية والتدريبات والتغذية الراجعة وتنظيم المحتوى فى تسلسل منطقى وتحديد العلاقات الداخلية بين وحداته.

الأساس التقنى:

يتمثل فى كتابة النص التعليمى للبرمجية وتحديد متطلبات الإنتاج المادية والجوانب اللفظية والجوانب غير اللفظية التى تضمنتها البرمجية.

وفى ضوء النظريات الحديثة للتعليم والتعلم ، قام الباحث بمراعاة بعض المعايير لمجموعة **من** الكفاءات المتنوعة للبرمجية أثناء عملية التصميم على النحو التالى:

الكفاءة التعليمية للبرمجية:

- أن يكون الهدف من البرمجية واضحا ومصاغا صياغة سلوكية سليمة وبالإمكان قياسه.
- أن تتلائم أهداف البرمجية مع أهداف الموضوع محل الدراسة.
- أن يكون محتوى البرمجية دقيقا ومناسبا لسن ومستوى الطالب.
- أن تراعى البرمجية إستثارة دوافع التلاميذ وزيادة دافعيته نحو التعلم.
- عرض المادة العلمية بشكل منطقى ومتسلسل.
- توافر التدريبات التى سيمارسها الطالب.
- أتاحة الفرصة للتلميذ المبتدئ لإختيار ما يناسبه من تدريبات.

الكفاءة الفنية للبرمجية:

- الإستفادة من مساحة الشاشة بشكل جيد.
- عرض المعلومات على الشاشة بطريقة شيقة وجميلة ومتناسقة.
- مراعاة توزيع مواقع العناصر المختلفة بطريقة سليمة وصحيحة.
- ملائمة التأثيرات اللونية للعناصر المختلفة فى شاشة واحدة.
- تجزئة المادة العلمية على شكل فقرات متتالية.
- إمكانية تحكم التلميذ المبتدئ فى إختيار الجزء المراد تعلمه وتتابع أحداثه.
- إمكانية تجول التلميذ المبتدئ داخل البرمجية .

- عدم إتاحة الفرصة للمتعلم للتغيير فى محتوى البرمجية.

تنظيم محتوى البرمجية:

فـى ضوء خصائـص الهيبرميـديا قام الباحث بتنظيـم محتـوى البرمجية فـى جزئين :

الجزء الأول: المقدمة

وهو الجزء الذى يعرض على الشاشة وبدون تدخل الطالب أثناء العرض ويتضمن هذا الجزء التقديم ، الإعداد، الإشراف، الأهداف العامة، بعض الملاحظات الهامة للطالب المبتدئ ، عرض قائمة الإختيارات الرئيسية .

الجزء الثانى: المحتوى التعليمي

وهو الجزء الذى يعرض على الشاشة والتتابع الذى تحدده ويختاره الطالب أى أنه يتحكم فى هذا الجزء تحكما كاملا من حيث الإختيار للمهارة المراد تعلمها والسرعة والتتابع والخروج وقتما يشاء من البرمجية ويتم فى هذا الجزء عرض:

- نبذه تاريخية عن كرة اليد
- المهارات الأساسية فى كرة اليد.
- مهارات كرة اليد قيد البحث.
- تعريف كل مهارة وأهميتها.
- الخطوات التعليمية لكل مهارة.
- الخطوات الفنية لكل مهارة.
- تدريبات على المهارة.
- تعليمات الأداء الصحيح لكل مهارة.
- اختر نفسك.
- بعض بنود القانون الخاصة بكرة اليد.

ثانيا:مرحلة الإعداد والتجهيز Preparation

١- كتابة السيناريو للبرنامج:

وتم خلال هذه المرحلة تحديد الوسائل التي سوف تستخدم في إنتاج البرنامج من:

- شكل الاطارات الرئيسية والفرعية وألوانها ووضوحها وتأثيراتها.

- أنواع النصوص المكتوبة وموضوعاتها وموقعها على الاطار.
- الصور المستخدمة وحجمها والموضوعات التي تدل عليها.
- الرسوم التوضيحية ودلالتها وموضوعاتها.
- أفلام الفيديو للمراحل الفنية والتدريبات التعليمية.
- تحديد المؤثرات المستخدمة والألوان وتنسيقها وموقع كل عنصر على الإطار.
- تحديد أسلوب التصفح للموضوعات الرئيسية وكيفية الانتقال إلي الموضوعات المتفرعة منها.
- تحديد أسلوب تصفح الموضوعات الفرعية والوسائل المرتبطة بها (صور، أفلام ، صوت).
- تحديد كيفية التحكم في الوسائل المدرجة على كل إطار.

٢- إنتاج الوسائل:

تم إعداد كافة أنواع الوسائل من نصوص مكتوبة ، صور فوتوغرافية ، ملفات صوتية ، رسوم وأفلام والتأكد من صلاحيتها لتقديم المعلومات المطلوبة وتسجيل جميع الملفات بالنوعية المطلوبة لاستخدامها.

٣- إختيار أداة التأليف:

تم إختيار أداة التأليف **(AWP) v 7.01** وذلك لسهولة إستخدام هذا التأليف في انتاج البرامج التعليمية، هذا بالإضافة إلي المميزات التي تتوافر في هذه النوعية من تطبيقات البرمجة من السهولة في التصميم والمرونة في التعديل وغيرها من الميزات التي ذكرت بالمراجع المتخصصة .

٤ - تجهيز الوسائل المساعدة للتأليف:

أ- إعداد النصوص المكتوبة:

تمت كتابة ومعالجة النصوص باستخدام برنامج **Microsoft Word 2003.**

ب- إعداد ملفات الصوت:

تم تسجيل ومعالجة الصوت باستخدام برنامج **Sony sound forge 7.0.**

جـ إعداد الصور:

تم الحصول العديد من الصور من مواقع على شبكة المعلومات الدولية وتمت معالجة الصور باستخدام برنامج **Adobe Photoshop 7.0 Me** .

د- إعداد الفيديو:

تم تسجيل الفيديو المطلوب باستخدام كاميرا فيديو رقمية كما تم تجهيز الفيديو المطلوب للأداء الحركي من تسجيلات خاصة ببطولات عالمية تم الاتفاق عليها من قبل السادة الخبراء وتم تسجيل الأداء المطلوب على جهاز الكمبيوتر ، وتمت المعالجة باستخدام برنامج **Adobe Premiere 6.0**، **VirtualDubmpg** 1.4.

(٨٠)،(٧٨)،(٨١)،(٨٤)،(٨٣)،(٧٩)،(٨٧)،(٨٥)

٥- برمجة السيناريو التعليمي باستخدام الحزمة البرمجية (AWP) v7.01:

تمت ترجمة السيناريو المكتوب إلي برنامج تعليمي وفقا لخصائص الهيبرميديا وذلك بكل محتوياته الموضوعة للمحاور والتفاعلات المطلوبة وطريقة التصفح والدخول والخروج للحصول على المعلومات وذلك عن طريق الإستعانة بالمراجع المتخصصة فى ذلك.

(٨٦)،(٨١)،(١٤)،(٢٢)،(٥٥)

٦- تصميم الشاشة: The screen design

حرص الباحث عند تصميم الشاشة على الأتى:

- ألا تكون شاشة البرنامج مذدحمة.
- أن تحتوى كل شاشة على نشاط واحد على الأكثر.
- وضع مفاتيح إستخدام البرنامج فى مساحة مستقلة أسفل الشاشة وفى الجانب الأيمن.
- عدم المغالاة فى إستخدام الألوان حتى لا تشتت إنتباه الطالب بعيدا عن المادة العلمية.
- توزيع محتزيات شاشات البرنامج بحيث تشغل المساحة الكلية لشاشة الكمبيوتر.
- إستخدام أنواع الخطوط الواضحة وبأحجام وألوان واضحة ومناسبة.
- إستخدام كلمات بلون مخالف للون النص وذلك لوصلات الهيبرميديا.

الأشكال المختلفة لشاشات عرض البرمجية:

تختلف شاشات العرض وذلك حسب موضعها فى البرمجية وحسب الهدف منها:

شاشة إرشادية:

ويتم فيها توجية الإرشادات التلميذ بكيفية إستخدام البرنامج وكيفية السير فيه.

شاشة تمهيدية:

ويتم فيها توجية الموضوع للتلميذ وإكسابة معارف جديدة بما تتضمن من حقائق ومفاهيم.

شاشة توجية:

وفيها تمهيد للتلميذ لإستقبال معلومات جديدة عن طريق توضيح الهدف من دراسة الموضوع.

شاشة تنمية المعلومات:

وتهدف إلى إمداد التلميذ بمعلومات إضافية تعمل على إثراء بعض المفاهيم وتعميقها.

شاشة إختبارية:

وتهدف إلى إختبار التلميذ فى المعلومات التى قدمت إليه وتقيس مدى تقدمة.

٦- تقويم البرنامج:

بعد الإنتهاء من إعداد البرنامج فى صورته الأولية قام الباحث بعرضه على الخبراء فى مجال المناهج وطرق التدريس وكرة اليد لإستطلاع أرائهم حول:

- مدى مناسبة الأهداف العامة للبرنامج.
- مدى مناسبة أسلوب عرض المحتوى للطلاب.
- مدى صلاحية البرنامج للتطبيق.
- المادة التعليمية والوسائط المستخدمة.
- التصميم وشكل الشاشة والألوان والأزرار.

خامسا: الدراسة الإستطلاعية الثانية

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الثانية بتاريخ ٢٠٠٥/١٠/٨م وذلك بعد إنتهاء الباحث من إعداد البرنامج فى صورتة النهائية على إسطوانة **CD** ، حيث قام بتجريب إستخدام البرنامج على عينة إستطلاعية عددها (٦) طلاب من خارج عينة البحث الأساسية ، وذلك بهدف التأكد من خلو البرنامج من أى أخطاء ناتجة فى مرحلة البرمجة ، وكذلك التعرف على مناسبة البرنامج لقدرات الطلاب المبتدئين ومدى فهمهم وإستيعابهم له ، والتأكد من سلامة التشغيل ، وكذلك إختبار مدى صلاحية المكان والأجهزة المستخدمة لتنفيذ البرنامج وسهولة الإنتقال من حجرة الدراسة إلى الملاعب . وقد أجريت عدة تعديلات على البرنامج من واقع نتائج الدراسة.

الصورة النهائية للبرنامج مرفق (١٦):

دور المعلم في البرنامج:

أ- **قبل بدء البرنامج:**

عرض مكونات جهاز الكمبيوتر على المتعلمين وتعريفهم بالبرنامج والهدف منه وعرض بعض الاطارات الرئيسية والفرعية للبرنامج وكذلك تعريف المتعلمين بكيفية العمل من خلال البرنامج عن طريق توضيح أنواع التفاعلات المدرجة بالبرنامج وكذلك الوسائل المتاحة .

ب- أثناء استخدام الطالب للبرنامج خلال الوحدات التعليمية بالقاعة الدراسية:

ملاحظة الطلاب أثناء التعلم وتوجيههم ومتابعة التقدم وتصحيح الأخطاء.

جـ بعد انتهاء الجزء المعرفي داخل الوحدة التعليمية:

تكليف الطلاب بأداء النشاط المطلوب منهم عمليا في الملعب وتوجيههم وملاحظة الأداء العملي وتوجيه كل طالب نحو الأداء الصحيح من خلال البرنامج العملي بالملعب.

سادسا: الدراسة الأساسية

تمت التجربة الأساسية في الفترة من ٢٠٠٥/١٠/١٥م وحتى ٢٠٠٥/١٢/١م لمدة (٦) أسابيع بواقع عدد (٤) وحدات تعليمية أسبوعيا زمن الوحدة (٩٠) ق ، حيث تم توزيع البرنامج على الوحدات التعليمية مرفق (١٧) .

جدول (١٨)
التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي للمجموعة التجريبية
زمن الوحدة : ٩٠ ق

مكونات الوحدة	الزمن	النشاط
أعمال إدارية	٣ ق	إستقبال التلاميذ والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	التفاعل مع البرنامج التعليمي داخل القاعة تحت إشراف الباحث.
إحماء	٥ ق	تمرينات التهيئة البدنية العامة.
إعداد بدنى	١٠ ق	تمرينات الإعداد البدنى الخاصة بكرة اليد.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ ق	التطبيق العملى فى الملعب وأداء التدريبات.

الختام	٥ ق	تمرينات تهدئة.

جدول (١٩)
التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي للمجموعة الضابطة

زمن الوحدة : ٩٠ ق

أجزاء الوحدة	الزمن	النشاط
أعمال إدارية	٣ ق	إستقبال التلاميذ.
إحماء	٥ ق	تمرينات التهيئة البدنية العامة.
إعداد بدنى	١٠ ق	تمرينات الإعداد البدنى الخاصة بكرة اليد.
التطبيق العملى	٦٧ ق	التطبيق العملى فى الملعب وأداء التدريبات.
الختام	٥ ق	تمرينات تهدئة.

القياس البعدى:

أجرى الباحث القياس البعدى بعد الإنتهاء من تطبيق البرنامج فى الفترة من٢/١٢/٢٠٠٥م إلى ٥/١٢/٢٠٠٥م.

سابعا: المعاملات الإحصائية

إستخدم الباحث المعاملات الإحصائية التالية :

- المتوسط الحسابى.
- الإنحراف المعيارى.
- الوسيط.
- معامل الإلتواء.
- معامل الإرتباط لبيرسون.
- إختبار (ت) لدلالة الفروق بين مجموعتين مختلفتين ومتساويتين فى العدد.
- إختبار (ت) لدلالة الفروق بين قياسين مختلفين لنفس المجموعة (قبلى وبعدى).
- إختبار قياس نسبة التحسن.

- وقد استخدم الباحث الحزمة الإحصائية **SPSS** (إصدار رقم ٩) لحساب المعاملات الإحصائية المستخدمة بالبحث .

الفصل الرابع

- عرض ومناقشة النتائج

عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول:

توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة – إستلام الكرة – التمريرة الكرباجية من الإرتكاز – التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

جدول (٢٠)

دلالة الفروق ونسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث للمجموعة التجريبية

ن١= ١٠

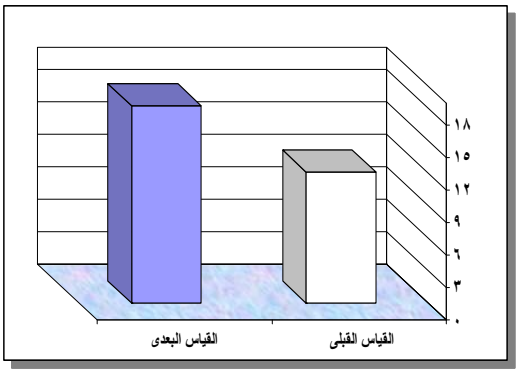
المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		قيمة"ت" المحسوبة	نسبة التحسن ٪
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث	١٢.١٠	٠.٨٨	١٨.٢٠	٠.٧٩	١٦.٣٧-	٥٠.٤١
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	٢٥.٩٨	٠.٧٣	٢١.٤٤	٠.٦٣	١٤.٩٣	١٧.٤٩
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٤.٨٧	١.٤٩	١٧.٨٦	٠.٩٣	٥.٣٨-	٢٠.٠٨
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	١.٧٠	٠.٤٩	٣.٦٠	٠.٥٢	٨.٥٠-	١١١.٧٦
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٨٦	٠.٧٦	٩.٨٦	٠.٦٢	٩.٦٤	٢٣.٣٢
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٣٩	٠.٥٨	٩.٥٨	٠.٤٨	١١.٨١	٢٢.٦٥
الإختبار المعرفى	٣.٤٠	٠.٧٠	٣٥.٣٠	٢.٣١	٤١.٧٧-	٩٣٨.٢٤

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ٩=٢.٢٦

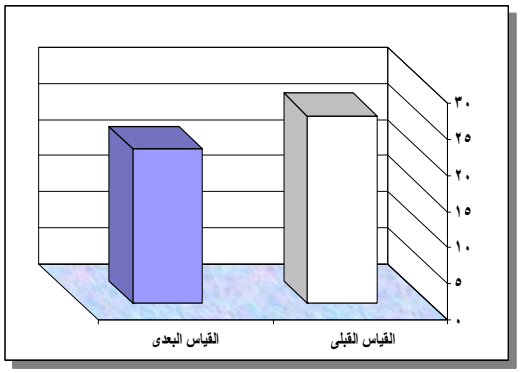
يتضح من الجدول (٢٠) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجربية فى المتغيرات المهارية قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفى

لصالح القياس البعدى ، كما كانت أعلى نسبة تحسن فى إختبار التصويب من الثبات على زوايا المرمى وبلغت ١١١.٧٦٪ ، وكانت أقل نسبة تحسن فى إختبار الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م وبلغت ١٧.٤٩٪ ، كما بلغت نسبة التحسن فى مستوى التحصيل المعرفى ٩٣٨.٢٤٪

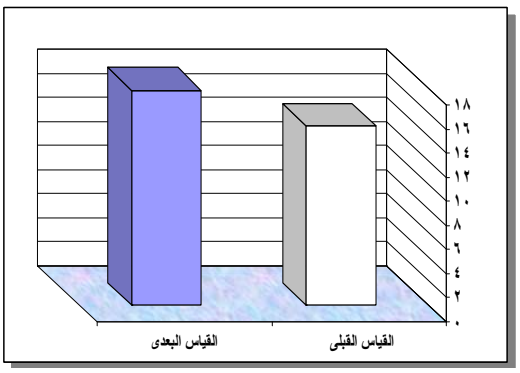
كما توضح الأشكال رقم (٢)،(٣)،(٤)،(٥)،(٦)،(٧) الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى المتغيرات المهارية.



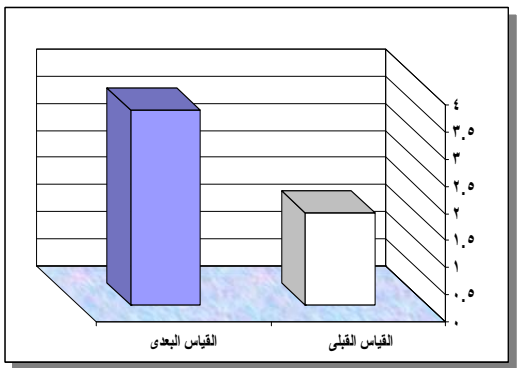
شكل(٢) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير تمرير والاستلام على الحائط فى ٣٠ ثانية.



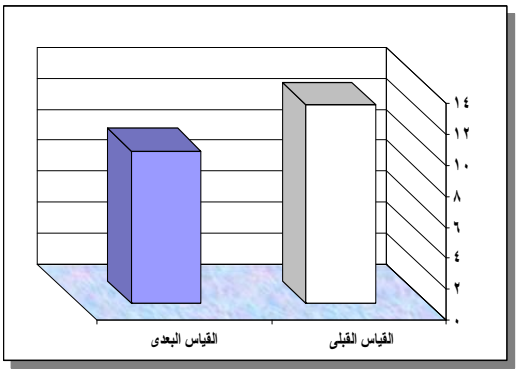
شكل(٣) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير الجرى الزجزاجى بالكرة لمسافة ٣٠ م.

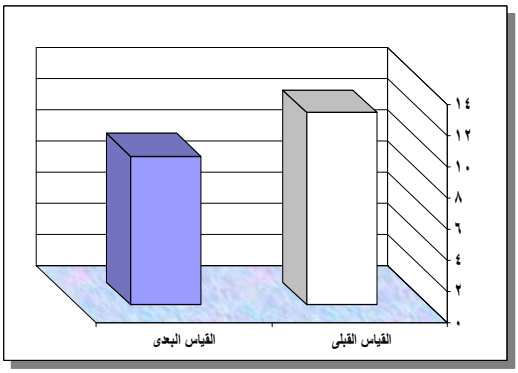


شكل(٤) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير رمى كرة اليد لأبعد مسافة



شكل(٥) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير التصويب من الثبات على زوايا المرمى.



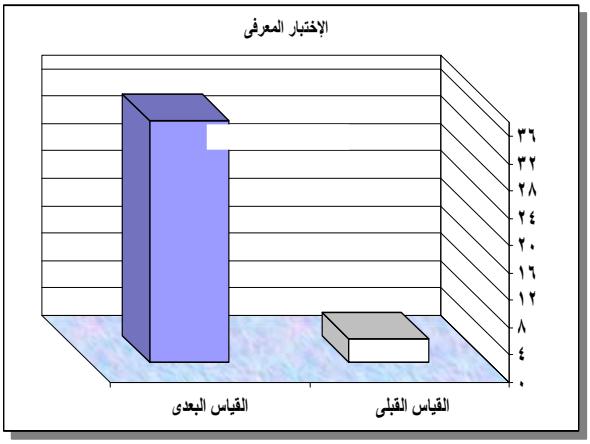


شكل(٦) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير تنطيط الكرة والتصويب عل المرمى.

شكل(٧) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير تمرير الكرة والتصويب على المرمى.

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلي التعلم بإستخدام البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام الهيبرميديا وتنظيم المحتوى التعليمي للمهارات بصورة جيدة كان له الأثر الإيجابي في فهم المعلومات وتكوين تصورا حركيا صحيحا الذي يتطلب فهما جيدا لطبيعة الأداء وحركة الجسم خلال المراحل الفنية للأداء ، كما ساعد على إمداد التلميذ بقدر كبير من التغذية الراجعة التى ساهمت فى إصلاح قدر كبيرمن الإخطاء ، كما أسهم البرنامج التعليمي بإستخدام الهيبرميديا إيجابيا في تعلم مهارة تنطيط الكرة وإستلام الكرة والتمريرة الكرباجية من الإرتكاز والتصويبة الكرباجية من الإرتكاز ، وقد أعطت تصورا صحيحا لدى التلاميذ وخاصة أن التوافق في ترتيب الأداء الحركي يعد شرطا لصحة الأداء بالإضافة إلى فهم وتصور صحيح لطبيعة الأداء .

كما أسهم البرنامج فى زيادة مستوى التحصيل المعرفى للتلاميذ ، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن البرنامج التعليمى المعد بإستخدام الهيبرميديا يجعل المتعلم يتفاعل معه بإيجابية وبشكل يثير دوافعة وفضولة للتعلم ، وبالتالى فالمبتدئ هنا له دور إيجابى فى الحصول على المعرفة دون الشعور بالملل أو عدم الرغبة فى الحصول على المعلومة ، كما أن قدرة التلميذ على إسترجاع المعلومة فى أى وقت يشاء تعمل على تثبيتها بشكل جيد وكذلك عرضها بشكل به عامل جذب وتشويق للمتعلم بما يجعل عملية التعلم ممتعه ومثمرة بعكس الطريقة التقليدية ، ويوضح شكل (٨) الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى الإختبار المعرفى.



شكل(٨) يوضح الفروق ونسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى متغير الاختبار المعرفى.

ويتفق ذلك مع ما ذكره **الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠١م)** من أن إستخدام الهيبرميديا فى التعليم يساعد المتعلم على الربط بين عناصر المعلومات ويمنحه مجالات أكبر لفهم وتذكر ما ورد بعناصر المعلومات. (١١ :٢١٢)

ويتفق أيضا مع ما ذكره **محمد رضا البغدادى (١٩٩٨م)** من أن وظائف الذاكرة البشرية المتعلقة بالمعلومات اللفظية يمكن أن ترتبط معا فى شكل شبكة عمل ، ويمكن القول أن الهيبرميديا هى إنعكاس لبعض وظائف الذاكرة البشرية ، فهى أداه مناسبة لعرض المعرفة الأساسية التى تجعل المتعلم قادرا على بناء المعرفة لعمل إرتباطات ذات معنى بين ما يدور فى إدراكة من أفكار ، وهنا يستطيع المتعلم أن يفكر بطريقة غير خطية لتركيب وتكامل المعلومات والتى لا تتحقق من خلال الطرق التقليدية المتبعة. (٤٤ :٢٦٤)

ويتفق ذلك مع ما ذكره **عبدالحميد شرف** (٢٠٠٠م) على أن الكمبيوتر يعمل على تزويد المتعلمين بعمليات تغذية راجعة تفيد فى تحسين عمليات التعليم والتعلم مما يؤدى إلى الأداء الأمثل. (٢٥ : ١٢٣)

وتشير **منى محمد محمود** (٢٠٠٠م) نقلا عن كلا من **ديفيد ويبرى** إلى أن برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط تعمل على تجويد عملية التعليم وتقديم عروض أكثر تفاعلا وتنسيقا وتكاملا بين عناصرها من صوت وصورة ورسوم متحركة ، مما يزيد من تذكر المتعلم للمعلومة وتحدث تطورا فى بيئة التعلم. (٥٤)

ويتفق ذلك مع نتائـج دراسـات كلا من زيلجر Zeiliger (٢٠٠٢م) (٧٧) ، **حسام الدين نبيه** (٢٠٠٢م) (١٨) ، **جوزيف ناجى أديب** (٢٠٠٣م) (١٦) ، **فاطمة محمد فليفل** (٢٠٠٣م) (٣٢) ، **محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبد المنعم** (٢٠٠٣م) (٤٦) ، **أحمد عبد الفتاح حسين** (٢٠٠٥م) (٥) ، **سـالى محمـد عبدالطيف** (٢٠٠٥م) (٢٣).

كما يرجع الباحث هذه الفروق ونسب التحسن فى القياسات البعدية للمجموعة التجريبية التى إستخدمت البرمجية إلى إستخدام الكمبيوتر حيث أنه يعمل على إثارة إهتمام التلاميذ وحماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم مما يؤدى إلى بقاء أثر ما يتعلمونه.

ويرى الباحث أن أسلوب الهيبرميديا بما يحتويه من معارف متعدده سواء كانت متعلقة بالمهارات الحركية أو المعارف النظرية تم عرضها داخل البرنامج بشكل يجذب إنتباه المبتدئ ويثير دوافعة للتعلم ، كما أنها مصاغة بشكل جيد وبسيط.

وبذلك تحقق صحة الفرض الأول والذى ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى تعلم المهارات مهارات (تنطيط الكرة – إستلام الكرة- التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى:

توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة – إستلام الكرة – التمريرة الكرباجية من الإرتكاز – التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

جدول (٢١)
دلالة الفروق ونسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث للمجموعة الضابطة

ن١= ١٠

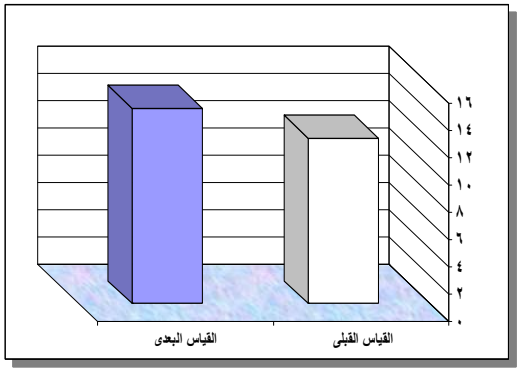
المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		قيمة"ت" المحسوبة	نسبة التحسن ٪
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث	١٢.٢٠	٠.٧٩	١٤.٤٠	١.٥١	٤.٠٩-	١٨.٠٣
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	٢٥.٨٨	٠.٧٥	٢٣.٠١	٠.٩٢	٧.٦٢	١١.١٠
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٥.٠٣	١.٦٣	١٦.٤٨	١.٢٩	٢.٢٢-	٩.٦٨
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	١.٦٠	٠.٥٢	٢.٦٠	٠.٧٠	٣.٦٤-	٦٢.٥٠
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	١٣.٠٤	٠.٧٥	١١.٦٣	١.١٣	٣.٢٨	١٠.٧٩
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	١٢.٥٩	٠.٤٦	١١.٦٤	١.٣١	٢.١٥	٧.٥٣
الإختبار المعرفى	٣.٣٠	٠.٦٧	٢٥.٧٠	١.٢٥	٤٩.٨١	٦٧٨.٧٩

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ٩=٢.٢٦

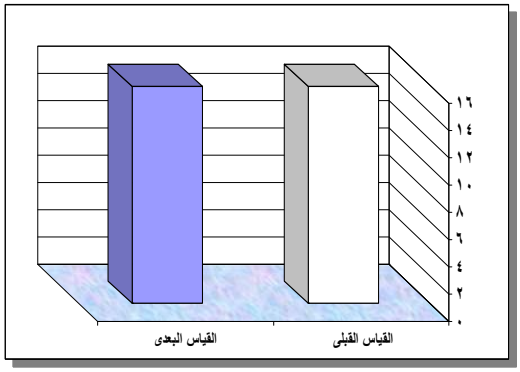
يتضح من الجدول (٢١) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين القياس القبلى والقياس البعدى للمجموعة الضابطة فى المتغيرات المهارية ومستوى التحصيل المعرفى قيد البحث لصالح المجموعة القياس البعدى ، وكانت أعلى نسبة تحسن فى إختبار التصويب من الثبات

على زوايا المرمى وبلغ٦٣.٥٠٪ وكانت أقل نسبة تحسن فى إختبار تمرير الكرة والتصويب على المرمى وبلغ ٧,٥٣٪ ، وبلغت نسبة التحسن فى مستوى التحصيل المعرفى ٦٧٨.٧٩٪.

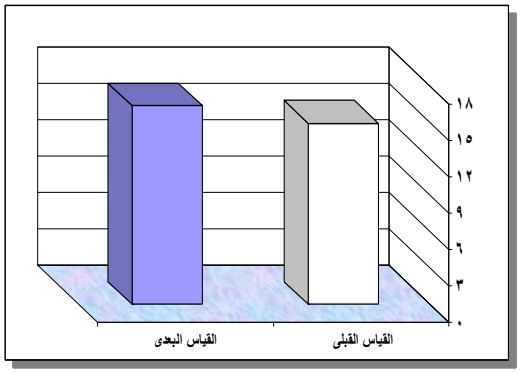
كما توضح الأشكال رقم (٩)،(١٠)،(١١)،(١٢)،(١٣)،(١٤)،(١٥) الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة.



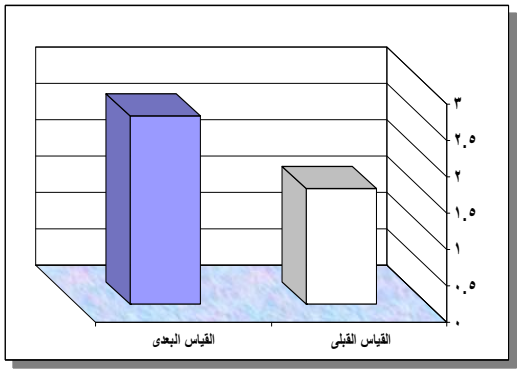
شكل(٩) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير تمرير والاستلام على الحائط فى ٣٠ ثانية.



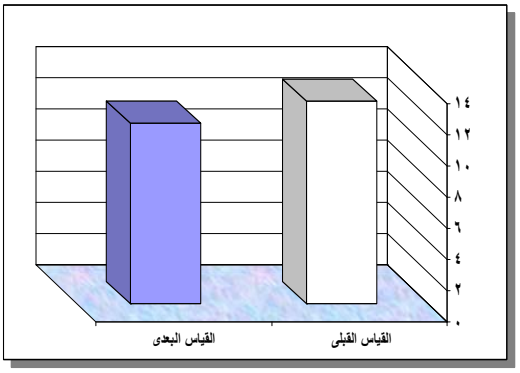
شكل(١٠) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير الجرى الزجزاجى بالكرة لمسافة ٣٠ م.



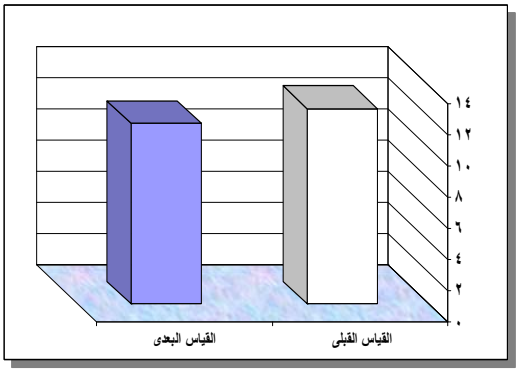
شكل(١١) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير رمى كرة اليد لأبعد مسافة.



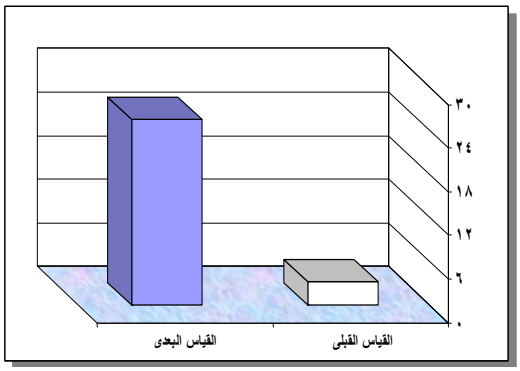
شكل(١٢) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير التصويب من الثبات على زوايا المرمى.



شكل(١٣) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير تنطيط الكرة والتصويب على المرمى.



شكل(١٤) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير تمرير الكرة والتصويب على المرمى.



شكل(١٥) يوضح الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى متغير الاختبار المعرفى.

وهذا يتفق مع ما أشار إليه كلا من **وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١م)** (٦٠) ، **محمود مهدى سالم** (٢٠٠٢م) (٥١) ، فى أن تعديل سلوك المتعلم يكون مرتبط بالممارسة والتمرين حتى يحدث التكيف فى المواقف الجديدة.

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى أن الطريقة التقليدية لا يمكن إغفالها والتى تعتمد على الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى للمهارات الأساسية المطلوب تعلمها ، تم تقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب وممارسة تكرار أداء المهارة

من التلاميذ وتصحيح الأخطاء وتوجيههم من قبل المعلم أثناء ذلك ، مما يؤدى إلى التعلم بصورة سليمة مطابقة للأداء الفنى للمهارة ومن ثم تؤثر تأثيرا إيجابيا فى كفاءة الأداء المهارى.

كما يرجع الباحث ذلك التقدم الذى طرأ على المجموعة الضابطة إلى أن الطريقة المعتادة تقوم على الشرح اللفظى وأداء النموذج وتصحيح الأخطاء من قبل المتعلم ، والممارسة والتكرار من قبل المتعلم وهذا بلا شك يوفر فرصة جيدة للتعلم ، ويعزى الباحث هذا التقدم الى إنتظام أفراد المجموعة الضابطة.

كما يرجع الباحث هذه النتيجة أيضا إلى أن البرنامج التعليمى المعد بأسلوب الهيبرميديا يعد أحد أساليب التعلم الذى يوفر للمبتدئ تغذية راجعة تساعدة على تشخيص الأخطاء ومعالجتها من خلال عمليات التقويم الكمى والكيفى ، كما تيسر الإحتفاظ بالمعلومات فى الذاكرة لمدة طويلة وتنظم إسترجاع هذه المعلومات.

وفى هذا الصدد يؤكد كلا من **محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجة ، هانى سعيد عبد المنعم (٢٠٠١م)** ، أن إستخدام تكنولوجيا التعليم تؤدى إلى زيادة بقاء أثر ما يتعلمة التلاميذ من معلومات وترسيخها فى أذهانهم مما ينعكس على عملية التعلم. (٤٧)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسات كلا من **ويكساتن دى باترسن** Wiksten d.l. Patterson. P (١٩٩٨م) (٧٥) ، **إيفا** Eva (٢٠٠٠م) (٦٤) ، **زينب دردير علام** (٢٠٠٢م) (٢٠) ، **محسن أبو النور ، محمد ذكى** (٢٠٠٢) (٣٩) ، **محمد حسن رخا** (٢٠٠٣م) (٤٢) ، **أحمد محمد عبد القادر** (٢٠٠٤م) (٧) ، **إجلال على حسن** (٢٠٠٤م) (٤) ، **أحمد يوسف سعدالدين** (٢٠٠٥م) (٨) ، **أحمد عبدالفتاح حسين** (٢٠٠٥م) (٥).

كما يتفق أيضا مع ما أشار إليه كلا من **سعيد خليل الشاهد** (١٩٩٥) (٢٤) ، **على مصطفى طه** (١٩٩٩م) (٢٩) ، **على حسنين حسب الله** (٢٠٠٠م) (٢٨) ، على أنه يمكن الحكم على تعلم الفرد وأدائة من خلال التغيرات التى تطرأ نتيجة الممارسة فالأثر الذى تحدثة الممارسة يؤدى إلى حدوث التقدم.

كما يعزو الباحث هذه الفروق ونسب التحسن للقياسين البعدى عن القبلى لتلاميذ المجموعة الضابطة إلى أن التعلم بشكل جماعى أثار دافعيتهم للتنافس بينهم لإبراز تفوق كل منهم على الأخر ، مما جعلهم يؤدون المهارات بأفضل شكل ممكن.

وبذلك تحقق الفرض الثانى والذى ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة – إستلام الكرة- التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث:

توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجربية والمجموعة الضابطة فى القياس البعدى فى تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة – إستلام الكرة – التمريرة الكرباجية من الإرتكاز – التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.

جدول (٢٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى قيد البحث بعد تطبيق البرنامج

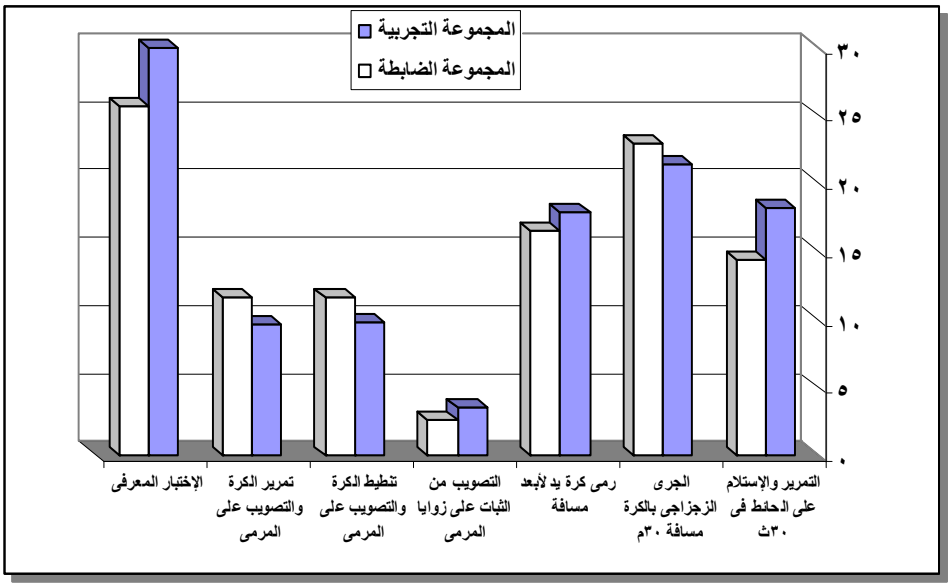
ن١=ن٢=١٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة"ت" المحسوبة	الدلاله
	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى		
التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث	١٨.٢٠	٠.٧٩	١٤.٤٠	١.٥١	٧.٠٧	داله
الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	٢١.٤٤	٠.٦٣	٢٣.٠١	٠.٩٢	٤.٤٥	داله
رمى كرة يد لأبعد مسافة	١٧.٨٦	٠.٩٣	١٦.٤٨	١.٢٩	٢.٧٥	داله
التصويب من الثبات على زوايا المرمى	٣.٦٠	٠.٥٢	٢.٦٠	٠.٧٠	٣.٦٤	داله
تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	٩.٨٦	٠.٦٢	١١.٦٣	١.١٣	٤.٣٥	داله
تمرير الكرة والتصويب على المرمى	٩.٥٨	٠.٤٨	١١.٦٤	١.٣١	٤.٦٥	داله
الإختبار المعرفى	٣٥.٣٠	٢.٣١	٢٥.٧٠	١.٢٥	١١.٥٥	داله

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=٢.١٠

يتضح من الجدول (٢٢) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠.٥ بين المجموعة التجربية والضابطة فى المتغيرات المهارية قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية.

كما يوضح الشكال رقم (١٦) الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات المهارية والإختبار المعرفى.



شكل (١٦) يوضح الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات المهارية والاختبار المعرفى.

ويرجع الباحث ذلك إلى البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا والتى راعت مستوى وقدرات وميول وحاجات المبتدئين والفروق الفردية بينهم ، بالإضافة إلى تميز البرمجية بالمحتوى التعليمى الجيد والمتكامل من حيث إستخدام الوسائط بشكل منطقى مما ساعد على إعداد المتعلم إعدادا علميا وعقليا وعمليا وبالتالى خلق الكثير من القدرات العقلية كالنقد والتحليل والمقارنة.

كما يرجع أيضا تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة إلى أن المتغير التجريبى الذى يتمثل فى البرمجية المعدة بتقنية الهيبرميديا أوجدت بيئة تعليمية جيدة من خلال إشراك جميع حواس المبتدئ وإستثارة دوافعة نحو التعلم ومساعدته على التفكير العلمى المنظم وجعلته يسير فى العملية التعليمية وفقا لرغبته وقدراته ، مما دفع المبتدئ للشعور بذاته وقيمة دوره فى العملية التعليمية ، مما أدى إلى إستيعابة للحقائق والمعارف المرتبطة بمستوى الأداء المهارى لكرة اليد.

كما يعزو الباحث هذا التقدم للمجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة إلى ان البرمجية ساعدت على وضوح الواجبات الحركية لتلاميذ المجموعة التجريبية بشكل كبير ودقيق وكذلك وجود العديد من المؤثرات البصرية والموسيقية داخل البرنامج أسهم بشكل فعال فى زيادة دوافع التلاميذ للتعلم دون الشعور بالملل ، بالإضافة إلى مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ أثناء التعلم بحيث يتعلم التلاميذ وفقا لسرعتهم الذاتية مما أدى إلى تحسن مستوى أداء المجموعة التجريبية عن تلاميذ المجموعة الضابطة والتى تعلمت بالطريقة التقليدية.

ويتفق ذلك مع ما ذكره كل من **محمد سعد زغلول ، مكارم أبو هرجه ، هانى عبد المنعم (٢٠٠١م)** من أن الهيبرميديا تساعد على أن يتعايش المتعلم بإيجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعدة على تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة بكفائة وفعالية. (٤٧: ١٢٩)

كما يتفق مع ما تشير إليه **زينب محمد أمين (٢٠٠٠م)** إلى أن الهيبرميديا بما تتضمنه من أنماط مختلفة للمعلومات وبيئات إلكترونية عالية التكامل فهى تمكن المتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفائة وتساعدة على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم وتمده بمداخل تعليمية جديدة.

(٢١: ١٨٧)

كما يعزو الباحث أيضا تقدم تلاميذ المجموعة التجريبية على تلاميذ المجموعة الضابطة فى مستوى المهارات قيد البحث إلى أن البرنامج التعليمى الذى صمم به إمكانية عرض المهارة ببطئ وهذا يعطى التلاميذ التصور الحركى الصحيح للمهارة ويوضحها لهم خاصة تلك التى تؤدى بسرعة ، كما يتيح للتلاميذ فرصة كبيرة لإستيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارة من خلال الرؤية الواضحة والوقت الكافى أثناء عرض المهارة ، كما يمكن التلميذ من السيطرة والمشاركة الإيجابية والتفاعل مع مكونات البرنامج بينما لاتمكن الطريقة التقليدية (الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى) بعض التلاميذ من متابعة الشرح ومن ثم صعوبة فهم المطلوب منهم ، كما أن هناك من لا يستطيعون رؤية نموذج المهارة بشكل سليم وبالتالى لاتتضح لهم النواحى الفنية لأداء المهاره بصورة سليمة ، كما أن هناك بعض المهارات لايستطيع التلميذ متابعة مراحل الأداء الحركى لها مما قد يؤثر على تعلمه لهذه المهارة بصورة صحيحة.

كما يعزو الباحث أيضا تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة فى مستوى الأداء المهارى إلى أن إستخدام عناصر الوسائط المتعددة فى البرنامج الذى خضعت له المجموعة التجريبية كان وراء تفوقها على المجموعة الضابطة وذلك لأن برمجية الهيبرميديا تتضمن إستخدام أكثر من وسيط فى التعلم من خلال الكمبيوتر مثل (النص المكتوب- النص التعليمى– الصور الثابتة والمتحركة _ لقطات من الأفلام التعليمية والمسلسلة بشكل تتابعى – الصوت و التسجيلات الصوتية والموسيقى – الحركة وإدخال النصوص والصور بحركات مختلفة للشاشة) وتعدد الوسائط فى هذه البرمجية يساعد التلاميذ على فهم وإستيعاب شكل المهارة ومسار الحركة بها ويوضح لهم المراحل المختلفة لها والنقاط الفنية بها مما يعمل على تثبيتها ويجعل عملية التعلم سهله وشيقه مما يكون له عظيم الأثر على تعلم المهارة بصورة جيدة والوصول بهم إلى أفضل

مستوى ممكن ، بينما تفتقر الطريقة التقليدية والتى خضعت لها المجموعة الضابطة غلى كل هذه الوسائط حيث إعتمدت على أسلوبى الشرح اللفظى وأداء النموذج العملى فقط .

ويؤكد ذلك كل من **محمد سعد زغلول ، لمياء فوزى محمد** (٢٠٠٢م) أن الطريقة التقليدية المتبعة (الشرح اللفظى) فى التعليم لابد وأن تتغير للوفاء بأغراض التربية وأهدافها الحديثة وبضرورة تجاوبها مع الأوضاع ومراحل النمو الجسمى والحركى والنفسى وتلبية التزايد الكمى فى أعداد المتعلمين. ومن ثم يرى الباحث ضرورة الإستفادة من تكنولوجيا التعليم وإستخدامها فى بيئات تعليمية (٤٥).

ويتفق ذلك مع دراسة كل من **أسامة أحمد عبد العزيز** (٢٠٠١م) (٩) ، **جوزيف ناجى أديب** (٢٠٠٣م) (١٦) ، **فاطمة محمد فليفل** (٢٠٠٣م) (٣٢) ، **حازم مصطفى عبد القادر**(٢٠٠٥م) (١٧) ، **سالى محمد عبد اللطيف** (٢٠٠٥م) (٢٣) ، والتى تشير إلى أن الكمبيوتر يؤثر تأثيرا إيجابيا بشكل أفضل من الطريقة التقليدية التى تعتمد على أسلوب التلقين فى مستوى التحصيل المعرفى.

كما يتفق ذلك مع نتائج دراسات كل من **ويكستن دى ال باترسن** Wiksten d.l. Patterson .p (١٩٩٨م) (٧٥) ، **إيفا** Eva (٢٠٠٠م) (٦٤) ، **زيلجر** Zeiliger(٢٠٠٢م) (٧٧) ، **أحمد عبد الفتاح** (٢٠٠٥م) (٥) ، **أحمد يوسف سعد الدين** (٢٠٠٥م) (٨) ، **سالى محمد عبد اللطيف** (٢٠٠٥م) (٢٣) ، **مايسة محمد عفيفى** (٢٠٠٦م) (٣٧).

وبذلك تحقق الفرض الثالث والذى ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى القياس البعدى فى تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة - إستلام الكرة - التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية.

الـفـصل الـخـامـس

▪ الإستـخلاصـات و الـتـوصيـات

أولا : الإستخلاصات

فى حدود أهداف البحث وفروضة والبيانات المستخدمة إستخلص الباحث ما يلى:

١- البرنامج التعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا كان له تأثير إيجابى فى تحسين مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث (تنطيط الكرة ، إستلام الكرة ، التمريرة الكرباجية من الإرتكاز ، التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) لأفراد المجموعة التجريبية.

٢- الطريقة التقليدية ساهمت فى تحسين مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث لأفراد المجموعة الضابطة.

٣- برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بأسلوب الهيبرميديا كانت أكثر تأثيرا على مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث من الطريقة التقليدية المتبعة مما يدل على فاعلية البرمجية.

٤- البرنامج المعد بإستخدام أسلوب الهيبرميديا أسهم فى زيادة التحصيل المعرفى للمهارات قيد البحث أكثر من الطريقة التقليدية.

٥- ساعدت برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا على مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ.

ثانيا: التوصيـات

فى ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث يوصى الباحث بما يلى:

١- إستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا فى تعلم مهارات كرة اليد للمبتدئين وتلاميذ المدارس الرياضية.

٢- إنتاج العديد من برمجيات الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا فى باقى مهارات كرة اليد وللمراحل السنية المختلفة

٣- إنتاج العديد من البرمجيات فى الأنشطة الرياضية المختلفة وتدريب المدربين ومدرسى التربية الرياضية على كيفية تصميم البرمجيات وكذلك طريقة إستخدامها فى التعليم.

٤- إجراء المزيد من البحوث التجريبية بإستخدام التقنيات التكنولوجية الأخرى ومقارنتها بالهيبرميديا وإختيار الأسلوب المناسب منها للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن فى تعلم المهارات الحركية المختلفة.

٥- العمل على قيام خبراء متخصصين فى مجال التقنيات التكنولوجية بتصميم برمجيات لتعلم المهارات الرياضية فى مختلف الأنشطة الرياضية على غرار ما تقوم به وزارة التربية والتعليم فى بعض المواد العلمية الأخرى ، مع ضرورة وضع معايير علمية وتربوية لتصميم هذه البرمجيات.

قائمـة المراجـع

أولا : المراجـع العربيـة

١- إبراهيم عبد الوكيل الفار : **تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين** ، دار الفكر العربى ، القاهرة ، ١٩٩٨م.

٢- ـــــــــ : **إعداد وإنتاج برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية** ، ط٢، الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات ، طنطا ، ٢٠٠٠م.

٣- إبراهيم عبد ربه خليفة : **النمو والدافعية فى توجية النشاط الحركى للطفل والأنشطة الرياضية المدرسية** ، دار الفكر العربى ، القاهرة ، ١٩٩٩م.

٤- إجلال على حسن جبر: **إستخدام الوسائط الفائقة Hypermedia كوسيلة لتعليم مهارة الضرب الساحق فى الكرة الطائرة** ، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية ، العدد الثامن عشر ، الجزء الثالث ، مارس ٢٠٠٤م.

٥- أحمد عبد الفتاح حسين: **فاعلية برنامج تعليمى باستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار** ، رسالة دكتوراة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٥م.

٦- أحمد فتحى أحمد الصواف: **أثر إستخدام مهارات تشغيل الأجهزة التعليمية بإستخدام نظام التوجية الكمبيوترى على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى للطلاب المندفعين والمتروين بكليات التربية** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الأزهر، ٢٠٠٠م.

٧- أحمد محمد عبد القادر: **أثر برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى رياضة الكاراتية للمبتدئين**، مجلة بحوث التربية الرياضية ، المجلد ٣٧، العدد ٦٧، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق ، ديسمبر ٢٠٠٤م.

٨- أحمد يوسف سعد الدين : **تأثير إستخدام الوسائل الفائقة على تعليم سباحة الصدر للأطفال المبتدئين** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٥م.

٩- أسامة أحمد عبد العزيز: **أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالى لدى المبتدئين** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة المنيا ، ٢٠٠١م.

١٠- أسامة كامل راتب : **النمو والدافعية فى توجية النشاط الحركى للطفل والأنشطة الرياضية المدرسية** ، دار الفكر العربى ، القاهرة، ١٩٩٩م.

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

١٢- إمام مختار حميدة ، أحمدالنجدى ، صلاح الدين عرفة ، على محى الدين راشد ، حسن حسن القرشى: **مهارات التدريس** ، مكتبة زهراء ، القاهرة، ٢٠٠٠م.

١٣- أمين أنور الخولى، جمال الدين الشافعى: **مناهج التربية البدنية المعاصرة** ، دار الفكر العربى ، القاهرة ، ط١، ٢٠٠٠م.

١٤- أورسون كيلوج : ***Author ware 7*** ، ترجمة خالد العامري وآخرون ، دار الفاروق للنشر والتوزيع ، ط١ ، القاهرة ، ٢٠٠٠م.

١٥- باربارا سيلز- ريتاريتش: **تكنولوجيا التعليم ، التعريف ومكونات المجال** ، جمعية الإتصالات التربوية والتكنولوجيان ، واشنطن ، (AECT) ، ترجمة بدر الدين عبد الله الصالح ، مكتبة الملك فهد ، ١٩٩٨م.

١٦- جوزيف ناجى أديب: **تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين** ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٣م.

١٧- حازم مصطفى عبد القادر حلاوة: **فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المبارزة لدى المبتدئين** ، الجزء الأول ، مكتبة الأكاديمية ، القاهرة.

١٨- حسام الدين نبيه عبد الفتاح: **تأثير إستخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد،** رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٢م.

١٩- رفعت عبد اللطيف: **تحديد بعض المتغيرات المميزة للمراحل السنية المختلفة للناشئين فى كرة اليد** ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق ، ٢٠٠٣م.

٢٠- زينب دردير علام: **التعرف على تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى أطفال ما قبل المدرسة** ، مجلة كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الإسكندرية ، العدد ٣٦ ، ٢٠٠٢م.

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

٢٢- زينب محمد أمين ، نبيل جاد عزمي: **نظم تأليف الوسائط المتعددة باستخدام *Authorware5*** ، دار الهدى للنشر والتوزيع ، المنيا ،٢٠٠١م.

٢٣- سالى محمد محمد عبد اللطيف: **فعالية برنامج تعليمى مقترح باستراتيجية كيلر(تفريد التعليم) باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات الهوكى لطالبات كلية التربية الرياضي** ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، ٢٠٠٥م.

٢٤- سعيد خليل الشاهد : **طرق تدريس التربية الرياضية** ، مكتبة الطلبة ، شبرا ، القاهرة ، ١٩٩٥م.

٢٥- عبد الحميد شرف: **تكنولوجيا التعليم فى التربية الرياضية** ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة ، ٢٠٠٠م.

٢٦- عثمان مصطفى عثمان ، هشام محمد عبد الحليم: **أثر برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية** ، مجلة الرياضة علوم وفنون ، المجلد العشرون العدد الأول ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، يناير ٢٠٠٤م.

٢٧- عصام عبد الخالق: **التدريب الرياضى نظريات – تطبيقات** ، ط١١، منشأة المعارف ، الإسكندرية ،٢٠٠٣م.

٢٨- على حسنين حسب الله : **الكرة الطائرة المعاصرة** ، مكتبة ومطبعة الغد ، القاهرة ، ٢٠٠٠م.

٢٩- على مصطفى طه : **نظرة الدوائر المغلقة فى التعلم الحركى** ، دار الفكر العربى ، القاهرة ، ١٩٩٩م.

٣٠- غادة محمد يوسف السيد **: فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى البالية** ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الزقازيق ، ٢٠٠٦م.

٣١ غيداء عبد الشكور محمد : **فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط الفائقة على**

تعلم مهارة الشقلبة الأمامية على اليدين على جهاز الحركات الأرضية ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٦م.

٣٢- فاطمة محمد فليفل: **أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم مهارات كرة السلة لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى** ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا ، ٢٠٠٣م.

٣٣- كاميليا محمود حجازى ، سوزان عبد الفتاح مرزوق: **الحاسب الألى للتعليم الثانوى العام** ، وزارة التربية والتعليم ، قطاع الكتب، ٢٠٠١م.

٣٤- كمال عبد الحميد إسماعيل، محمد صبحى حسانين: **رباعية كرة اليد الحديثة** ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة ، ٢٠٠٢م.

٣٥- كمال عبد الحميد زيتون: **تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلومات والإتصالات** ، عالم الكتب ، القاهرة ، ٢٠٠٢م.

٣٦- ليلى السيد فرحات: **القياس المعرفى الرياضى** ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة ، ط١، ٢٠٠١م.

٣٧- مايسة محمد عفيفى السيد: **فاعلية إستخدام الهيبرميديا على تعلم سباحة الزحف على الظهر للطالبات المبتدئات** ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الزقازيق ، ٢٠٠٦م.

٣٨- مجدى صباح حسن عبد القادر: **المهارات الأساسية الهجومية ذات الفاعلية لناشئ كرة اليد كمهاجم فردى وأثرها على نتائج المباريات** ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق ، ١٩٩٥م.

٣٩- محسن محمد أبو النور، محمد ذكى: **برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا وأثرة على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية** ، مجلة علم النفس المعاصر والعلوم الإنسانية ، المجلد الثالث عشر، كلية الأداب ، جامعة المنيا ، ٢٠٠٢م.

٤٠- محمد أحمد فتحى جزر: **تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الحاسب الألى على مستوى التحصيل المعرفى وأداء بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة** ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٤م.

٤١- محمد توفيق الوليلى: **كرة اليد "تعليم- تدريب- تكتيك"** ، القاهرة ، ٢٠٠١م.

٤٢- محمد حسن حسن رخا: **وضع برنامج باستخدام الهيبرميديا لتعلم سباحة الزحف**

على البطن للمبتدئين ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس ، ٢٠٠٣م.

٤٣- محمد حسن علاوى : **علم التدريب الرياضى** ، دار المعارف ، القاهرة ، ١٩٩٧م.

٤٤- محمد رضا البغدادى: **تكنولوجيا التعليم والتعلم** ، دار الفكرالعربى،القاهرة، ١٩٩٨

٤٥- محمد سعد زغلول ، لمياء فوزى محروس: **فاعلية برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على جوانب التعلم فى كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى** ، المجلة العلمية للتربية البدنية ، العدد ٢٢، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الإسكندرية ، ٢٠٠٢م.

٤٦- محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبدالمنعم: **تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعلمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا** ، مجلة نظريات وتطبيقات ، العدد ٤٨، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الإسكندرية ، ٢٠٠٣م.

٤٧- محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى أبو هرجة ، هانى سعيد عبد المنعم: **تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية** ، مركز الكتاب للنشر، ط١، القاهرة ، ٢٠٠١م.

٤٨- محمد عطية خميس: **منظومة تكنولوجيا التعليم فى المدارس والجامعات الواقع والمأمول** ، مجلة تكنولوجيا التعليم ، سلسلة دراسات وبحوث محكمة ، المؤتمر العلمى السابع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، الجزء الثانى ، المجلد العاشر، القاهرة ، ٢٠٠٠م.

٤٩- محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر: **تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم** ، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضة ، كلية التربية الرياضية بالسادات ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٢م.

٥٠- محمد محمود الحيلة: **التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية** ، دار الكتاب الجامعى ، العين ، الإمارات العربية المتحدة ، ٢٠٠١م.

٥١- محمود مهدى سالم: **تقنيات ووسائل التعليم** ، دار الفكر العربى ، ط١، القاهرة ، ٢٠٠٢م.

٥٢- مدحت قاسم عبد الرازق **: كرة اليد (تدريب- إدارة- تعليم)** ، كلية التربية الرياضية ،

جامعة المنصورة ، الجزء الأول ، ٢٠٠٦م.

٥٣- منير جرجس إبراهيم : **كرة اليد للجميع** ، الهلال للطباعة والتجارة ، القاهرة ، ١٩٨٤م.

٥٤- منى محمود محمد: **فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة فى تعلم المهارات الحركية** ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٠م.

٥٥- نبيل جاد عزمي: **التصميم التعليمي للوسائط المتعددة** ، دار الهدى للنشر والتوزيع ، المنيا ، ٢٠٠١م.

٥٦- نهى فتحى أحمد صالح: **فعالية برنامج ترويحى ثقافى باستخدام الهيبرميديا على الثقافة الترويحية الخلوية** ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، ٢٠٠٣م

٥٧- هاشم محمد إبراهيم: **أثر تغير تسلسل الأمثلة والتشبيهات فى برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط على تحصيل المستقبلين والمعتمدين إدراكيا لمفاهيم تكنولوجيا الوسائط المتعددة** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الأزهر، ٢٠٠٠م.

٥٨- هانى أحمد عبد العال: **تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الكمبيوتر على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين فى كرة السلة** ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق ، ٢٠٠٣م.

٥٩- وزارة التربية والتعليم: **اللائحة الداخلية للمدارس الرياضية التجريبية** ، القاهرة ١٩٨٨م.

٦٠- وفيقة مصطفى سالم: **تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية** ، الجزء الأول ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، ٢٠٠١م.

٦١- ياسر محمد حسن دبور: **كرة اليد الحديثة** ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، ١٩٩٦م

٦٢- يس عبد الرحمن قنديل: **الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم** ، دار النشر الدولى ، السعودية ، ١٩٩٩م.

ثانيا : المراجع الأجنبية

63- Cheung, W,: **How to Integrate Hypermedia technology**, NewYork U.S.A. And learning Inr. Oliver & M. Wild, (Ends),proceed of theAustralian computers in Education Conference, Perth WA Australia,1995.

64- Eva, m, b**: The effects of liner vs. non liner computer assisted instruction on beginning reading skills of second grade, student**, mal. vo1. 41, No. 109, Aug,1989.

65- G. Deadman,: **An analysis of pupil's reflective writing with in a hypermedia framework**, Journal of computer Assisted learning vo1, 15No, March, p. 16 – 25 /http: //earache net/riddled 454831. htm, 1997.

66- Harnifin, R & Soverye, W,**: Technology in the classroom, the Teacher's New Role and Resistance To it**, Educational Technology, 1993.

67- Hiller,Richard&Wilkinson,Carol:**The effects of VollyBall software on female junior high school students**,volleyball performance,physical education,65,no6,1997.

68- **International Journal of Instructional Media**, Fall v25 i4 p399(1 **PREFERRED METHODS OF PROFESSIONALS IN LEARNING HYPERMEDI** *DORIS LEE* . COPYRIGHT 1998 Westwood Press, Inc, 1998.

69- Jonathan d.; glazewski: **Hypermedia – based problem based learning in the upper elementary grades:** A developmental study research report; conference paper Http://erica.net/ericd/ed455760.htmp.p (150) , 2000.

70- Michelle, A,: **In targeting Hypermedia in tow class room instruction**: Developing Anon-Liner teaching style, graduate center for publication and administration saint- German, California State University Long Beach, 1999.

71- Padfield, Glenna; Pennington, Todd R & Wilkinson, Garol,: **Student perceptions of using skills software in physical education**, JOPERD,vo1, 71, No.6, 2000.

72- Richard, A. Schmidt**: Motor learning and physical education**.

Human Kinetics books Champaign, III ions, USA.1991.

73- Skinsly M & Brodie D: **"A Study Of The Effectiveness Of Computer Assisted Learning In Physical Education**", Sport Express, United-Kingdom, 1990.

74- T - Cocker ton & Roshimell,: **Evaluation of a hypermedia Document as a learning tool**, journal of computer assisted learning,vo1, 13, no, z, 1une, p.p 137.1997.

75- Wilksten, D.L & Patterson, p: The effectiveness of an Interactive -89 computer program versus traditional lecture in athletic training. Sport Express. , 1998.

76- Wings .S. Cheung,: **New Media Site Growing's Cheung: What teacher Need to know About Hypermedia**, Http:\\Google.com, 2000

77- Zeiliger, R.,: **Conceptmp based navigation in educational hypermedia**: a case (STE), Bd. Retract, 5b32, university de liege au start – Tillman, 4000 liege Belgique: Repeeters, vm1. u1g. a c. Be 2002.

ثالثا : شبكة المعلومات الدولية

78- www.bestanimation.com/sports
79- www.clipartanimation.com
80- www.coachinghandball.com
81- www.corbis.com
82- www.edutech1432.freeservers.com
83- www.ehf.gov.eg
84- www.handball.photopic.net
85- www.ihf.info
86- www.macromedia.com
87- www.sportunterricht.de/animation

مرفق رقم (١)

أسمـاء السـادة الخبـراء وفق للترتيب الأبجدى

م	الإســـم	الوظيفـــة
١	جلال كامل سالم	أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس(كرة يد) بكلية التربية الرياضية جامعة قناة السويس.
٢	جمال الشناوى	أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية جامعة قناة السويس.
٣	طارق محمد على النصيرى	مدرس بقسم الألعاب بكلية التربية الرياضية جامعة المنوفية.
٤	مدحت عبد الرازق قاسم	أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس(كرة يد) بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة.
٥	محروس محمد قنديل	أستاذ المناهج وطرق التدريس ووكيل كلية التربية الرياضية للدراسات العليا جامعة المنصورة.
٦	ياسر عبد العظيم سالم	أستاذ المناهج وطرق التدريس ووكيل كلية التربية الرياضية لشئون البيئة والمجتمع جامعة الزقازيق.

مرفق رقم (٢)

أ- إستمارة تسجيل قياسات الطلاب (عينة البحث) فى متغيرات (السن- الطول- الوزن- مستوى الذكاء- التحصيل المعرفى)

المجموعة:.....

م	المتغيرات / الإسم	السن	الطول	الوزن	مستوى الذكاء	التحصيل المعرفى
١						
٢						
٣						
٤						
٥						
٦						
٧						
٨						
٩						
١٠						

ب- إستمارة تسجيل قياسات الطلاب(عينة البحث) فى الإختبارات البدنية المجموعة:.....

م	الإختبارات / الإسم	عدو ٣٠م	الوثب العريض من الثبات	الإنبطاح المائل من الوقوف فى دقيقة	الجلوس من الرقود فى ٣٠ث	ثنى الجزع أماما أسفل من الوقوف	جرى ٦٠٠م
١							
٢							
٣							
٤							
٥							
٦							
٧							
٨							
٩							
١٠							

ج-إستمارة تسجيل قياسات الطلاب (عينة البحث) فى الإختبارات المهارية

المجموعة:.....

م	الإختبارات / الأسم	التمرير والاستلام على الحائط فى ٣٠ث	الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م	رمى كرة يد لأبعد مسافة	التصويب من الثبات على زوايا المرمى	تنطيط الكرة والتصويب على المرمى	تمرير الكرة والتصويب على المرمى
١							
٢							
٣							
٤							
٥							
٦							
٧							
٨							
٩							
١٠							

مرفق رقم (٣)

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية بنين
قسم المناهج طرق التدريس

إستمارة إستطلاع رأى الخبراء لتحديد أهم الصفات البدنية المرتبطة بمهارات كرة اليد المختارة قيد البحث

السيد الأستاذ الدكتور/.....

تحية طيبة وبعد،،

يقوم الباحث/ هاني أحمد صبري الحسينى بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية.

وقد أختار الباحث المهارات الأتية(تنطيط الكرة– مسك وإستلام الكرة– التمريرة الكرباجية من الثبات– التصويبة الكرباجية من الثبات) لذا يقوم الباحث بأخذ رأى سيادتكم لتحديد أهم الصفات البدنية التى ترتبط بالمهارات المختارة.

ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لمساهمتكم الإيجابية ورأيكم الذي سيثري البحث ويسهم في الوصول إلى نتائج نأمل أن تعمل على النهوض برفع مستوى الرياضة.

ونشكر لسيادتكم صادق تعاونكم.

الباحث

أهم الصفات البدنية المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث

المهارات المختارة قيد البحث هى:

م	الصفات البدنية الخاصة بكرة اليد	نعم	لا
١	السرعة الإنتقالية		
٢	القوة المميزة بالسرعة		
٣	المرونة		
٤	الرشاقة		
٥	التوازن		
٦	الجلد الدورى التنفسى		
٧	الدقة		
٨	التوافق		
٩	التحمل القوة العضلة		
١٠	القوة العضلية		

ماترونة سيادتكم من ملاحظات اخرى:

مرفق رقم (٤)

كلية التربية الرياضية للبنين
قسم المناهج وطرق التدريس

إستمـارة إستطـلاع رأى الخبـراء لتحـديد الإختبارات التى تقيس عنـاصراللياقة البدنية الخاصة بكرة اليد

إعـداد

هـانـى أحمـد صبـرى الـحسيـنـى

إشراف

دكتور
رشيد عامر محمد محمد
أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة
أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
هشام محمد أنور عبد الحميد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

٢٠٠٧م – ١٤٢٨هـ

السيد الأستاذ الدكتور / .....

تحية طيبة . . . وبعد

يقـوم الباحـث / **هـانى أحمـد صـبرى الحسـينى** ، بـإجراءات بحـث ضـمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة فى التربية الرياضية وعنوانه : -

تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية

حيـث يهـدف هـذا البحـث إلـى تصـميم برمجيـة كمبيـوتر بإسـتخدام تقنيـة الهيبرميديا والتعرف على تأثير البرمجية على تعلم بعض مهارات كرة اليد .

ولمـا لسـيادتكم مـن خبـرة فـى هـذا المجـال نرجـو مـن سـيادتكم تحديـد أهـم الإختبارات التى تقيس عناصر اللياقة البدنية الخاصة بكرة اليد.

ولسيادتكـم جزيل الشـكر ،،،

الباحـث

إختبارات عناصر اللياقة البدنية الخاصة بكرة اليد .

م	عناصر اللياقة البدنية	الإختبـــارات	الإختبـار المناسب

١	تحمل القوة العضلية	- إختبار التعلق من وضع ثنى الذراعين - إختبار الإنبطاح المائل من الوقوف . - إختبار رفع الصدر عاليا والثبات - إختبار رفع الرجلين عاليا . - إختبار ثنى الذراعين من الإنبطاح المائل	
٢	القوة العضلية العظمى	- إختبار قوة عضلات الرجلين . - إختبار ضغط البار الحديدى باليدين. - إختبار قوة عضلات الظهر . - إختبار قوة القبضة . - إختبار الجلوس من الرقود من وضع ثنى الركبتين .	
٣	القوة المميزة بالسرعة	- إختبار الوثب العمودى لسارجنت . - إختبار الوثب العريض من الثبات . - إختبار دفع كرة طبية (١.٥ كجم) - إختبار دفع الكرة الطبية (٣ كجم) .	
٤	السرعة الإنتقالية	- إختبار العدو (٤ ث) من البدء العالى - إختبار الجرى فى المكان (١٠ث) - إختبار العدو ٣٠م من البدء الطائر. - إختبار العدو (٦ ث) من البدء العالى	
٥	المرونة	- إختبار ثنى الجذع من الوقوف . - إختبار إطالة (مد) الجذع . - إختبار مرونة مفصلى الكتفين (أفقيا) - إختبار ثنى الجذع للأمام من وضع الجلوس الطويل .	
٦	التحمل الدورى التنفسى	- جرى ٦٠٠م. - جرى ٨٠٠م.	

مرفق رقم (٥)

إختبار التنطيط المستمر فى اتجاه متعرج مسافة ٣٠متر

غرض الاختبار:
- قياس مهارة التنطيط .

الأدوات:
- كرة يد ، ساعة إيقاف ، خمسة أقماع.

وصف الأداء:
- توضع خمسة أقماع عمودية على الأرض في خط مستقيم المسافة بين كل قمعين ٣متر.
- ويرسم خط البداية على بعد ٣م من القمع الأول.
- يقوم المختبر بالوقوف خلف خط البداية وعند سماع إشارة البدء يقوم بتنطيط الكرة مع الجري على شكل متعرج بينالأقماع ذهاباً وإياباً.

حساب الدرجات:
- يسجل زمن الاداء من خط البداية حتى النهاية.

إختبار التصويب من الثبات على زوايا المرمى

غرض الإختبار:
- قياس دقة التصويب من الثبات.

الأدوات:
- كرات يد ، أربع مربعات معلقة في أركان الهدف مقاس (٤٠×٤٠سم).

وصف الأداء:
- يقف المختبر في المنطقة المواجهة للمرمى خلف خط الـ٦م وعند إعطاء إشارة البدء يقوم بتصويب الكرات الواحدة تلي الأخرى إلى داخل المربعات.

تعليمات الإختبار:
- يتم تصويب كرتين إلى الزوايا العليا وكرتين إلى الزوايا السفلية.
- يكون التصويب من الثبات.

حساب الدرجات:
- تسجل عدد الرميات التي تمر فيها الكرة من المربعات العليا والسفلى المثبتة في المرمى.

إختبار التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث

غرض الإختبار:
- قياس سرعة ودقة التمرير.

الأدوات:
- كرة يد ، حائط مستوي ، ساعة إيقاف ، دائرة مرسومة على الحائط قطرها ٦٠سم.

وصف الأداء:
- يقف المختبر على بعد ٣م من الحائط.
- وعند سماع إشارة البدء يقوم بتمرير وإستلام الكرة على الدائرة المرسومة على الحائط بسرعة لأكثر عدد من المرات في الزمن المحدد ٣٠ ث.

تعليمات الاختبار:
- في حالة سقوط الكرة على الأرض يقوم المختبر بأخذ كرة أخرى ومعاودة التمرير.
- التمرير من خلف خط البداية على بعد ٣م .
- يكون التمرير داخل الدائرة المرسومة.

حساب الدرجات:
- تحتسب الرميات الصحيحة في زمن ٣٠ث.

إختبار رمي كرة اليد لأبعد مسافة

غرض الاختبار:
- قياس قوة التمرير.

الأدوات:
- ثلاث كرة يد ، ملعب كرة يد ، شريط قياس.

وصف الأداء:
- يقف اللاعب خلف خط المرمى ماسكاً الكرة بيده.
- عند إعطاء إشارة البدء يتقدم المختبر ويقوم بتمرير الكرة لأبعد مسافة ممكنة.

تعليمات الإختبار:
- لكل مختبر ثلاث محاولات.

حساب الدرجات:
- تسجل أعلى مسافة حققها اللاعب في الثلاث محاولات.

إختبار تنطيط الكرة والتصويب على المرمى

غرض الإختبار:
- قياس مهارة التنطيط والتصويب على المرمى من الثبات.

الأدوات:

- ملعب كرة يد ، كرات يد .

وصف الاداء:

- يقف المختبر عند خط ال٦ أمتار.
- عند إعطاء إشارة البدأ ينطلق المختبر ويقوم بتنطيط الكرة.
- عند الوصول إلى خط ال٩ أمتار فى المرمى المقابل يقوم المختبر بالتصويب على المرمى من الثبات.

تعليمات الإختبار:

- يكون التنطيط فى خط مستقيم.
- التصويب يكون من الثبات.
- يكون الاداء بسرعة.

حساب الدرجات:

- يحتسب الزمن الذى سجله كل مختبر.

إختبار تمرير الكرة والتصويب على المرمى

غرض الإختبار:

- قياس مهارة التمرير والتصويب على المرمى من الثبات.

الأدوات:

- ملعب كرة يد ، كرات يد .

وصف الاداء:

- يقف المختبر عند خط ال٦ أمتار.
- عند إعطاء إشارة البدأ ينطلق المختبر ويقوم بتنطيط الكرة حتى خط المنتصف.
- يقوم المختبر بتمرير الكرة للزميل وإستلامها منه عند خط ال٩ أمتار.
- بعد إستلام الكرة يقوم المختبر بالتصويب على المرمى من الثبات.

تعليمات الإختبار:

- يكون التنطيط فى خط مستقيم.
- تمرير يكون للزميل.
- التصويب يكون من الثبات.
- يكون الاداء بسرعة.

حساب الدرجات:

- يحتسب الزمن الذى سجله كل مختبر.

مرفق رقم (٦)

جامعة الزقازيق

كلية التربية الرياضية للبنين

قسم المناهج وطرق التدريس

إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول الأهمية النسبية لكل محور من محاور الإختبار المعرفى

إعداد

هانى أحمد صبرى الحسينى

إشراف

دكتور

رشيد عامر محمد محمد

أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور

عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة

أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور

هشام محمد أنور عبد الحميد

أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

٢٠٠٧م ـ١٤٢٨ه

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية بنين
قسم المناهج و طرق التدريس

السيد الأستاذ الدكتور/.....

تحية طيبة وبعد،،

يقوم الباحث/ هاني أحمد صبري الحسينى بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية.

وإيماناً بالدور الكبير الذي تقومون به سيادتكم في مجال التربية البدنية والرياضة ، وللإستفادة من خبراتكم العلمية وآرائكم البناءة ، يعرض الباحث إستمارة استطلاع رأي سيادتكم حول الأهمية النسبية لمحاورالإختبار المعرفى الذى يصممه الباحث ، ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لمساهمتكم الإيجابية ورأيكم الذي سيثري البحث ويسهم في الوصول إلى نتائج نأمل أن تعمل على النهوض برفع مستوى الرياضة.

ونشكر لسيادتكم صادق تعاونكم.

الباحث

م	المحـــــــاور	النسبة المئوية
١	**التطور التاريخى**	
٢	**بعض بنود القانون**	

٣	الجانب المهارى	

أراء أخرى ترونها سيادتكم: ----------

مرفق رقم (٧)

جامعة الزقازيق

كلية التربية الرياضية للبنين

قسم المناهج وطرق التدريس

إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول تصميم البرمجية والمحاور الرئيسية للبرنامج

إعداد

هانى أحمد صبرى الحسينى

إشراف

دكتور

رشيد عامر محمد محمد

أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور

عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة

أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور

هشام محمد أنور عبد الحميد

أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

٢٠٠٧م ـ١٤٢٨ه

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية بنين
قسم المناهج وطرق التدريس

السيد الأستاذ الدكتور/.....

تحية طيبة وبعد ،

يقوم الباحث/ هاني أحمد صبري الحسينى بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية.

وإيماناً بالدور الكبير الذي تقومون به سيادتكم في مجال التربية البدنية والرياضة، وللإستفادة من خبراتكم العلمية وآرائكم البناءة، يعرض الباحث إستمارة استطلاع رأي ، مرفقا بها نسخة من البرمجية التعليمية ، راجياً من سيادتكم الإطلاع عليها وإبداء الرأى حولها.

ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لمساهمتكم الإيجابية ورأيكم الذي سيثري البحث ويسهم في الوصول إلى نتائج نأمل أن تعمل على النهوض برفع مستوى الرياضة.

ونشكر لسيادتكم صادق تعاونكم.

الباحث

- يهدف البرنامج الى تعلم بعض مهارات كرة اليد.
- يتكون البرنامج من عدد(٦) محاورلكل مهارة.
- يتم تشغيل البرنامج على إعدادات الشاشة ٧٦٨×١٠٢٤

أولا: المادة التعليمية

المحاور التعليمية	كاف	غير كاف	التعديل المقترح
عدد المحاور التعليمية			

طريقة الاداء			
الخطوات التعليمية			
تعليمات الأداء الصحيح			
تدريبات على المهارة			
إختبر معلوماتك			
مشاهدة المهارة (بطئ-عادى)			

ثانيا: الوسائط المستخدمة

النـــــــوع	كاف	غير كاف	التعديل المقترح
الصور الفوتوغرافية			
الصور المرسومة			
مقاطع الفيديو التعليمية			
مقاطع المباريات			
التعليق الصوتى			

ثالثا: تصميم البرنامج

التصميم	مناسب	غير مناسب	التعديل المقترح

مقدمة البرنامج			
شكل الأزرار			
تصفح الموضوعات والمحاور			
طريقة عرض الوسائط			
الوان تصميم البرنامج			
حجم و نوع الخط المستخدم			
لون الخط المستخدم			

رابعا: مقترحات ترونها سيادتكم:

مع خالص الاحترام والتقدير،

الباحث

مرفق رقم (٨)

القياسات الجسمية

الطول الكلي للجسم:

إسم الجهاز: الرستاميتر:

وصف الجهاز:

عبارة عن قائم مثبت عمودياً على حافة قاعدة خشبية والقائم طوله ٢٥٠ سم ، بحيث يكون الصفر في مستوى القاعدة الخشبية، كما يوجد حامل مثبت أفقياً على القائم بحيث يكون قابلاً للحركة لأعلى ولأسفل.

طريقة القياس:

يقف المختبر على القاعدة الخشبية عمودى الجسم ، يوضع الحامل المثبت أفقيا على رأس المختبر ، ويقاس الطول بالرقم الموجود بمحازاة الحامل.

وزن الجسم:

إسم الجهاز: الميزان الطبي.

طريقة القياس:

يجب التأكد من سلامة الميزان قبل استخدامه وذلك عن طريق تحميله بأثقال محدودة القيمة للتأكد من صدق مؤشراته ، يقف المختبر في منتصف الميزان تماماً بكلتا قدميه ، يجب أن يكون الوزن صباحاً وقبل الإفطار وأن يكون المختبر مرتدياً مايوه فقط.

مرفق رقم (٩)

عدو ٣٠مترمن البدء الطائر

الأدوات :

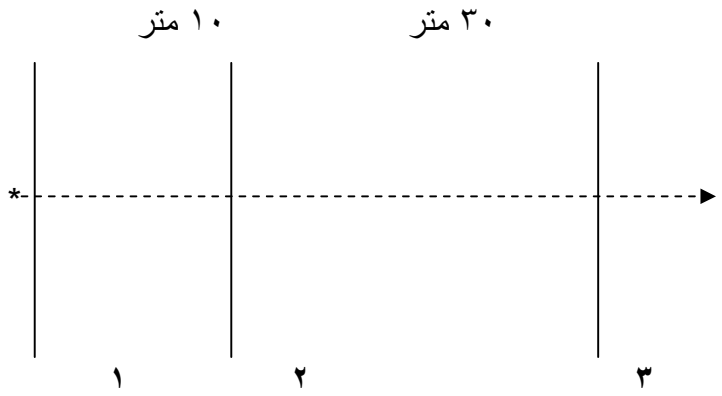
ساعة ايقاف – ثلاث خطوط متوازية مرسومة على الأرض

وصف الأداء :

- يقف المختبر خلف الخط الأول وعند سماع الإشارة ينطلق للعدو بأقصى سرعةإلي أن يتخطى الخط الثالث .

حساب الدرجات :

- يحتسب الزمن ابتداءا من الخط الثاني وحتى الخط الثالث .



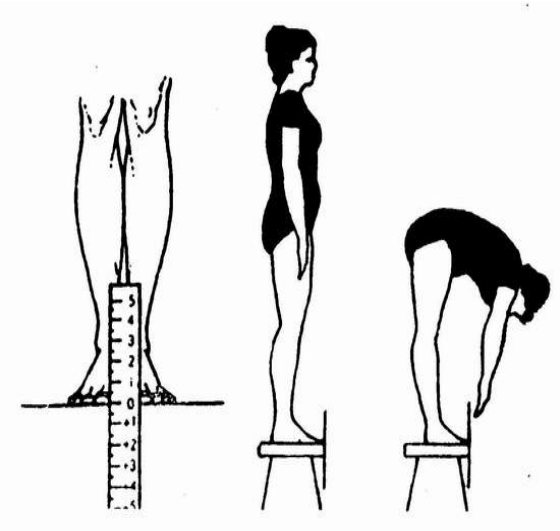
إختبار ثنى الجذع أماما أسفل من الوقوف

غرض الإختبـار :

- قياس مدى مرونة الجذع والفخذ فى حركات الثنى للأمام من وضع الوقوف .

الأدوات:

- مقياس مدرج من الخشب أو (مسطرة) طولها حوالى ٢٠سم ، مقسمة بخطوط إلى وحدات كل وحدة تساوى ١سم ، ويفضل أن تكون حدود هذا التدريج فى مدى ١٠سم .
- مقعد أو كرسى أو منضدة مسطحة تتحمل وزن المختبر بدون حدوث أى إهتزاز



وصف الأداء :

- يتخذ المختبر وضع الوقوف على حافة المقعد أو المنضدة بحيث تكون القدمـان ملامستيـن لجانبـى المقيـاس .
- يقوم المختبر بثنى الجذع أماما أسفل بحيث تصبح الأصابع أمـام المقيـاس ، ومـن هذا الوضع يحاول المختبر ثنـى الجذع لأقصى مدى ممكن بقوة وببطء ، مـع ملاحظة أن تكون أصابع اليديـن فـى مستوى واحـد وأن تتحرك لأسفل موازيـة للمقيـاس

تعليمـات الإختبـار :

- يؤدى الإختبار بدون تصلب فى عضلات الذراعين والجذع والرقبة .
- يـؤدى الإختبـار مـن وضـع فـرد الركبتيـن .
- يكون ثنى الجذع لأسفل ببطء وبقوة ومحاولة تحقيق أقصى مدى ممكن مـن الثنى لأسفل.
- من الأفضل إعطـاء المختبر محـاولتين أو ثـلاث كوسيلة للإحمـاء والتدريب علـى الإختبـار قبل القياس ، مع ملاحظة أن يتم ذلك قبل الصعود على المنضدة .
- يجب على المختبر توجية نظرة إلى أسفل المقياس .

- تبين أن ثنى الجذع لأسفل بقوة وسرعة يحقق نتائج أفضل ، إلا أن هذا الأسلوب فى الأداء يقلل من ثبات وموضوعية الدرجات نظرا لصعوبة حساب الدرجة ، ولهذا يشترط فى حساب الدرجة أن يحتفظ المختبر بوضعه النهائى مدة تتراوح من ٢- ٣ ثانية .

حساب الدرجات:

- درجة المختبر هى : أقصى نقطة على المقياس يصل إليها المختبر من وضع ثنى الجذع أماما أسفل .

اختبار الجلوس من الرقود ثنى الركبتين
Sit – Ups Test

غرض الاختبار:

قياس تحمل قوة عضلات البطن .

الأدوات :

بساط – ساعة إيقاف

وصف الأداء :

- من وضع الرقود ثنى الركبتين و الكفان متشابكان خلف الرقبة أو تقاطع اليدين أمام الصدر يقوم المختبر بثنى الجزع أماماً أسفل للمس الركبتين بالجبهة .
- يجب عد التوقف أثناء الاختبار أو فك اليدين أو تغيير وضع القدمين أثناء الاختبار .

حساب الدرجات :

- يتم حساب أكبر عدد من المرات خلال زمن قدره دقيقة واحدة .

إختبار الجرى ٦٠٠م

غرض الإختبار:

قياس الجلد الدورى التنفسى

الأدوات:

ساعة إيقاف – مضمار العاب قوى .

وصف الاداء:

- يتخذ المختبرين وضع الإستعداد خلف خط البداية فى وضع البدأ العالى.
- عند إعطاء عند إعطاء شارة البدأ ينطلق المختبرين بأقصى سرعة ليقطعوا المسافة المطلوبة فى أقل زمن ممكن.

تعليمات الإختبار:

- يؤدى الإختبار كل أربعة مختبرين معا لضمان عامل المنافسة.
- يجب أن يجرى كل مختبر فى الحارة المخصصة له.
- المختبر له الحق فالمشى إذا أراد ذلك ثم يكمل الجرى.

حساب الدرجات:

- يسجل الزمن الذى حققه كل مختبر منذ إعطائة إشارة البدأ حتى خط النهاية.

إختبار الإنبطاح المائل من الوقوف

غرض الإختبار:

- قياس الجلد العضلى العام.

وصف الأداء:

- من وضع الوقوف يقوم المختبر بثنى الركبتين كاملا وع وضع الكفين على الأرض بإتساع الصدر.
- يقوم المختبر بقفذ الرجلين خلفا للوصول إلى وضع الإنبطاح المائل.
- يلى ذلك قذف الرجلين أماما للوصول إلى وضع القرفصاء ثم الوقوف.
- يكرر هذا العمل أكبر عدد ممكن من المرات.

تعليمات الإختبار:

- يجب أن تكون الركبتين مفرودتين تماما والجسم مستقيم فى وضع الوقوف
- يجب أن يكون الجسم مفرودا فى وضع الإنبطاح المائل.
- يجب أن تكون الركبتين منثنيتين تماما والكفان على الأرض فى وضع القرفصاء.
- يجب عدم التوقف أثناء الأداء.

حساب الدرجات:

- يسجل للمختبر عدد المحاولات الصحيحة التى قام بها.

إختبار الوثب العريض من الثبات

Standing Broad Jump Test

غرض الإختبار:

قياس القدرة العضلية للرجلين

مستوى السن :

من ٦ سنوات وحتى المرحلة الجامعية

الأدوات :

شريط قياس – بساط- استمارة تسجيل

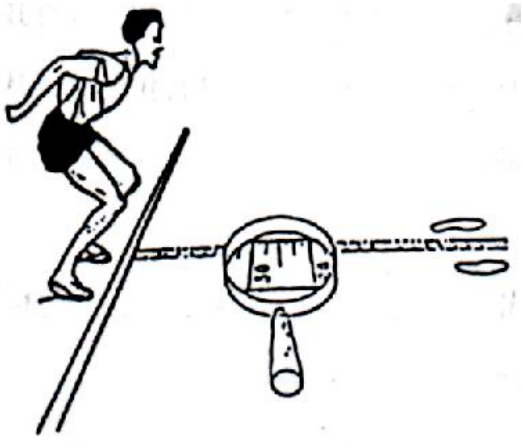
وصف الاداء :

- يقف المختبر خلف خط البداية والقدمين متوازيتين و باتساع الحوض على أن يكون مشط القدم خلف خط البداية .
- يبدأ المختبر بثنى الركبتين مع مرجحة الذراعين خلفاً وميل الجذع اماماً تمهيداً للوثب العريض للامام بالقدمين معاً لأطول مسافة ممكنه

حساب الدرجات :

يتم قياس المسافة بين خط البداية حتى اخر جزء من الجسم يلمس الارض

يعطى للمختبر ثلاث محاولات تحتسب نتيجة افضلها .



مـرفق رقم (١٠)

جامعة الزقازيق

١٠/١٦٠

كلية التربية الرياضية للبنين
قسم طرق المناهج والتدريس

إستمارة إستطلاع رأى الخبراء لتحديد الإختبارات التى تقيس المستوى المهارى لمهارات كرة اليد قيد البحث

إعداد

هانى أحمد صبرى الحسينى

إشراف

دكتور
رشيد عامر محمد محمد
أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة
أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
هشام محمد أنور عبد الحميد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية
بكليةالتربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

٢٠٠٧م ـ١٤٢٨ه

١٠/١٦١

السيد الأستاذ الدكتور / .....

تحية طيبة . . . وبعد

يقوم الباحث / **هانى أحمد صبرى الحسينى** ، بإجراءات بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة فى التربية الرياضية وعنوانه : -

تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية

حيث يهدف هذا البحث إلى تصميم برمجية كمبيوتر بإستخدام تقنية الهيبرميديا والتعرف على تأثير البرمجية على تعلم بعض مهارات كرة اليد (تنطيط الكرة – إستلام الكرة – التمريرة الكرباجية من الإرتكاز – التصويبة الكرباجية من الإرتكاز).

ولما لسيادتكم من خبرة فى هذا المجال نرجو من سيادتكم تحديد أهم الإختبارات التى المستوى المهارى للمهارات قيد البحث بكرة اليد.

ولسيادتكم جزيل الشكر ،،،

الباحث

م	الإختبارات	نعم	لا
١	التمرير والإستلام على الحائط فى ٣٠ث..		

٢	التصويب على مربعات مرسومة على الحائط.		
٣	الجرى بالكرة مسافة ٤٠م.		
٤	رمى كرة يد لأبعد مسافة		
٥	التمرير والإستلام مع الزميل.		
٦	التصويب من الثبات على زوايا المرمى.		
٧	تنطيط الكرة والتصويب على المرمى		
٨	التمرير والإستلام من الجرى بطول الملعب		
٩	الجرى الزجزاجى بالكرة مسافة ٣٠م.		
١٠	تمرير الكرة والتصويب على المرمى.		
١١	التصويب من الثبات على زوايا المرمى.		

الإختبارات أو التعديلات المقترحة .

مرفق رقم (١١)

١١/١٦٤

إختبــار الذكـاء المصـور

إعداد

دكتور / أحمد ذكى صالح

الإســـــم : .....

تاريخ الميـلاد : .....

تاريـخ اليـوم : .....

الدرجة	المقابل

توقيع المصحح

تعليمـــات

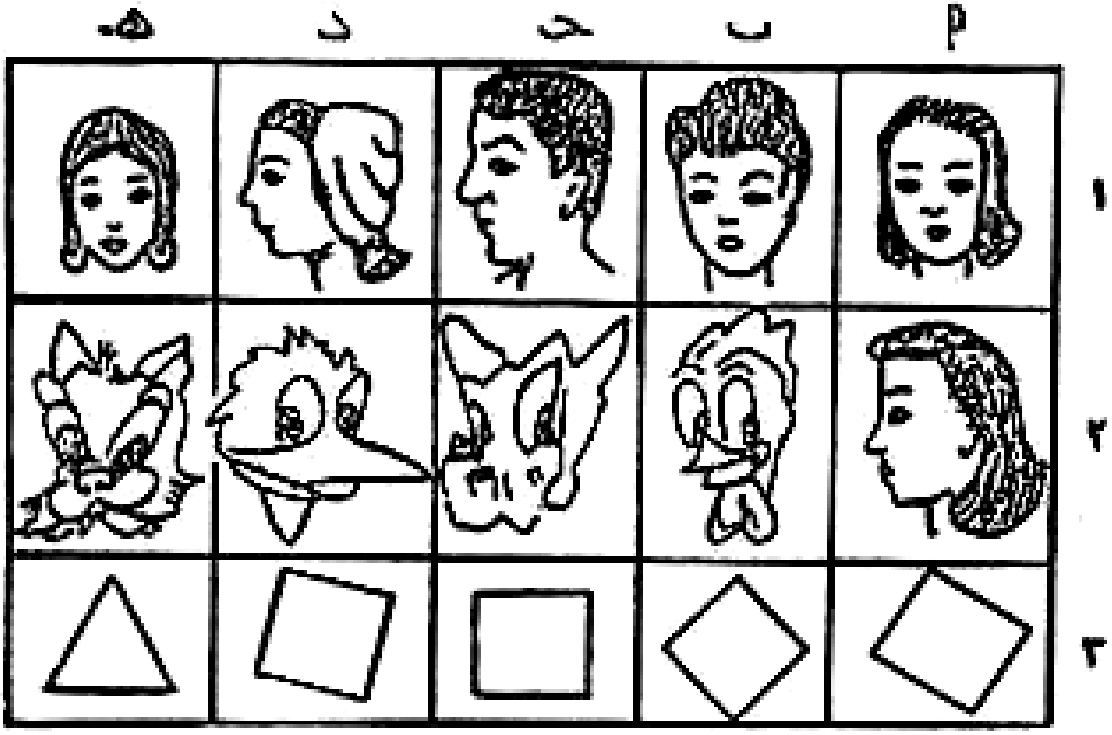
يهـدف هـذا الإختبـار إلـى قيـاس القـدرة علـى إدراك التشـابه والإخـتلاف بـين الموضوعـات والأشـياء .

ويوجـد فـى هـذا الإختبـار مجموعـات مـن الصـور . كل مجموعـة تتكـون مـن خمس صـور أو خمسة أشـكال ، أربعة منهـا متفقـة أو متشـابهة فـى صـفة واحـدة أو أكثـر ، وشـكل واحـد فقـط هـو المخلف عـن الباقيـن .

والمطلـوب منك فـى هـذا الإختبـار أن تبحـث عـن هذا الشـكل المختلـف بيـن أفـراد المجموعـة الواحـدة وتضـع عليـه علامـة (x) .

والأن فلنتدرب على بعض الأمثلة حتى نتأكد مـن فهمنا لهذا النوع مـن المشاكل :

إبحث عن الشكل المخالف فى كل مجموعة من المجموعات الأتية وضع علية علامة (x) .



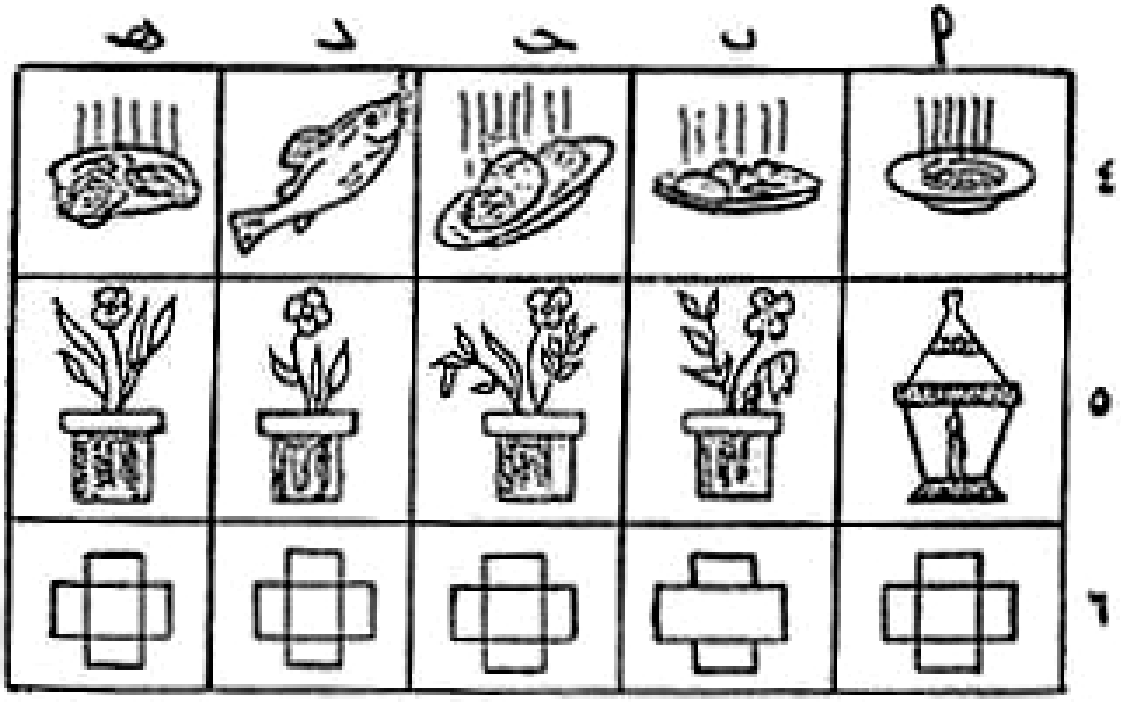
ما هو الشكل المخالف فى المجموعة رقم (١) ؟

لاحـظ أن كـل الصـور تعبـر عـن "بنت" أو "سيدة" ما عـدا الصـورة (جـ) فهى تعبر عن رجـل ، ولذلك يجب أن نضع عليها علامة (x) .

أما فى المثال رقم (٢) فإن الشكل المخالف هو (أ) ، لماذا ؟

وفى المثال رقم (٣) فإن الشكل المخالف هو (هـ) ، لماذا ؟

والأن أجب عن الأسئلة التالية بنفسك وحينما تنتهى منها ضع القلم .



الإجابة الصحيحة فى المثال رقم (٤) هى (د) لماذا ؟

الإجابة الصحيحة فى المثال رقم (٥) هى (أ) لماذا ؟

الإجابة الصحيحة فى المثال رقم (٦) هى (ب) لماذا ؟

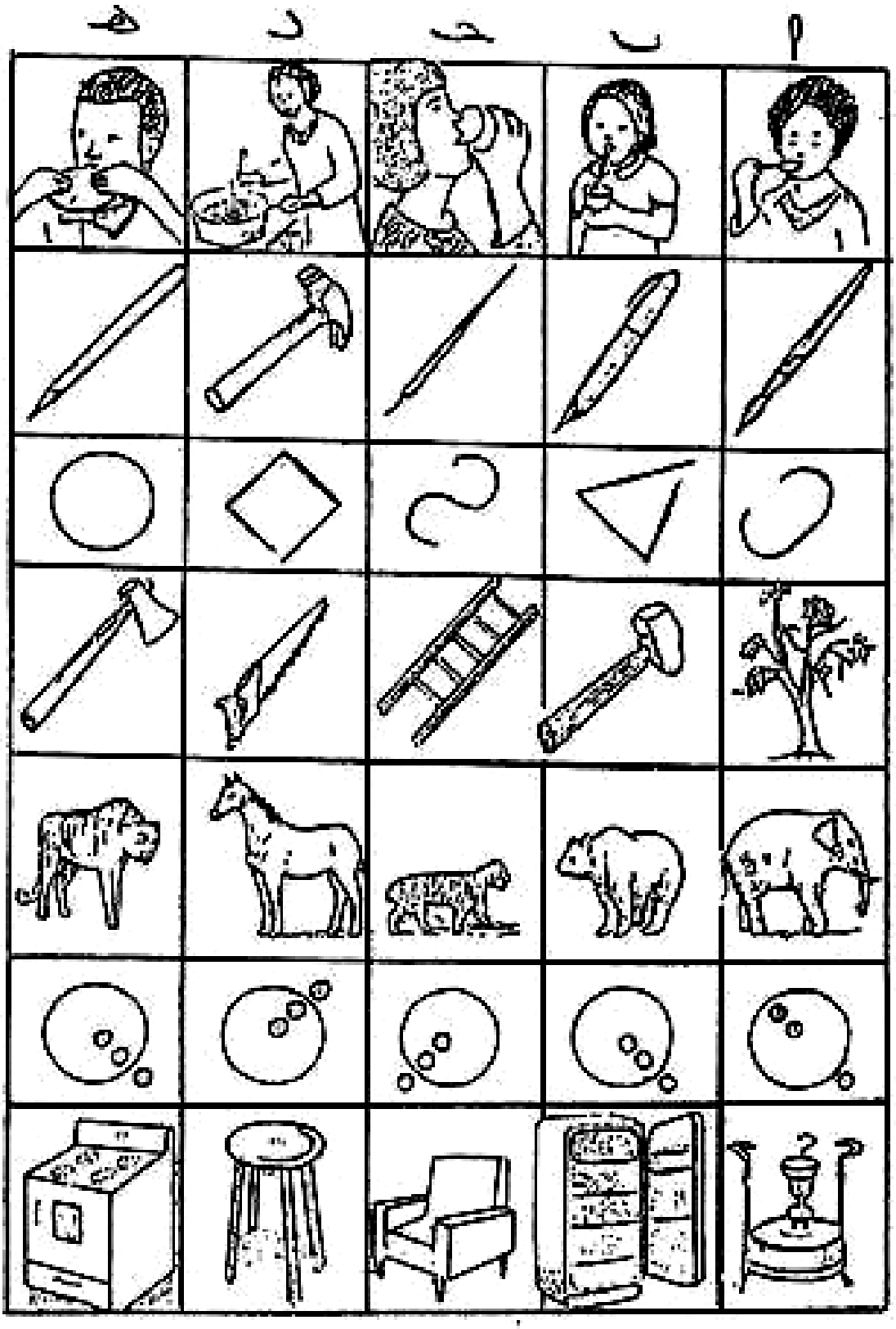
والأن قد فهمت هذا النوع من المشاكل . الطلوب منك الأن أن تعمل بسرعة ودقة لا ترتكب أخطاء ، لا تضيع وقتا طويلا فى سؤال واحد . ستعطى عشر دقائق فقط للإجابة عن الأسئلة فى الكراسة ، وهى ستون سؤالا .

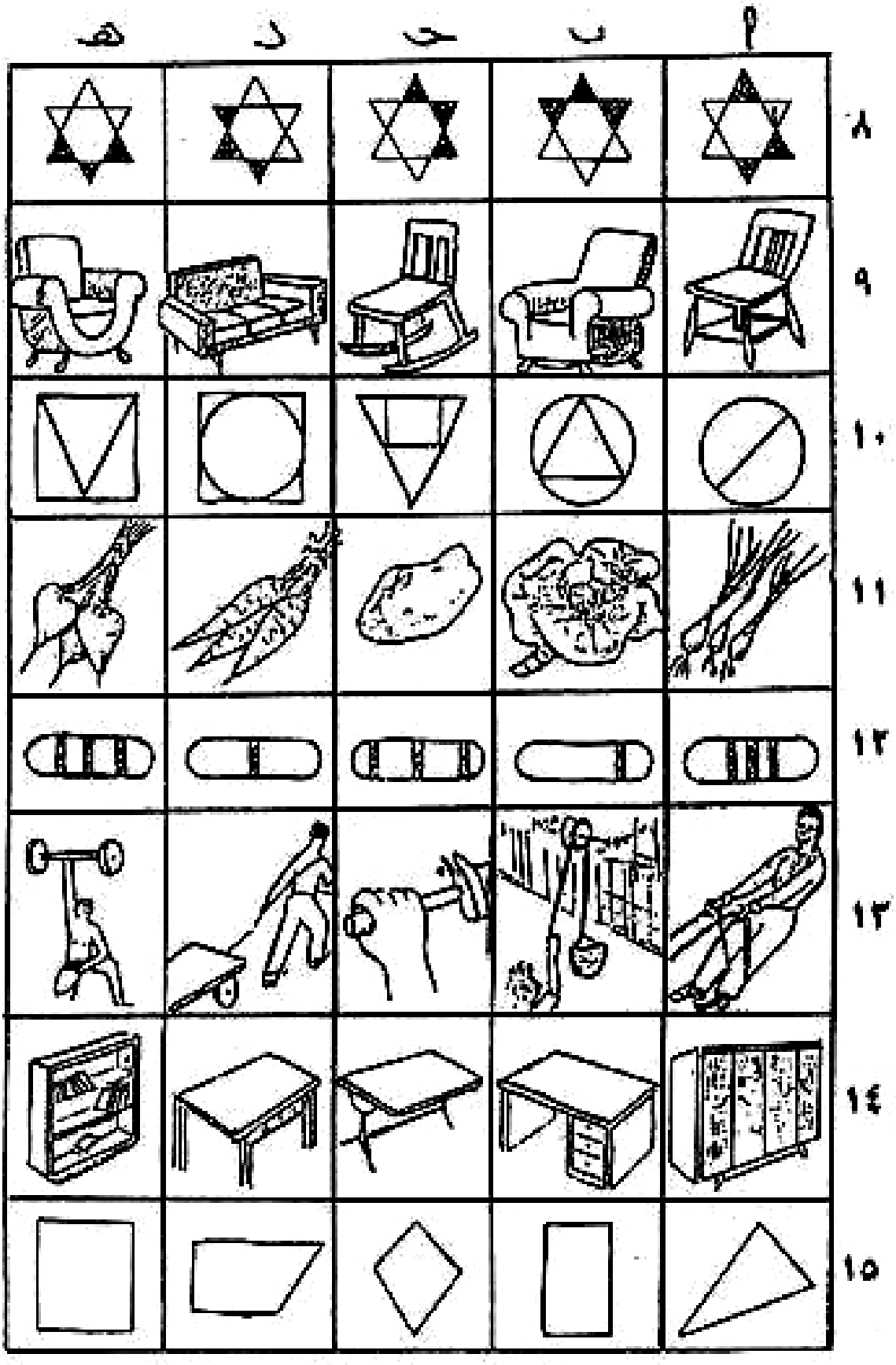
ليس من المفروض أن تحل كل الأسئلة . لاتضيع وقتا طويلا فى سؤال واحد .

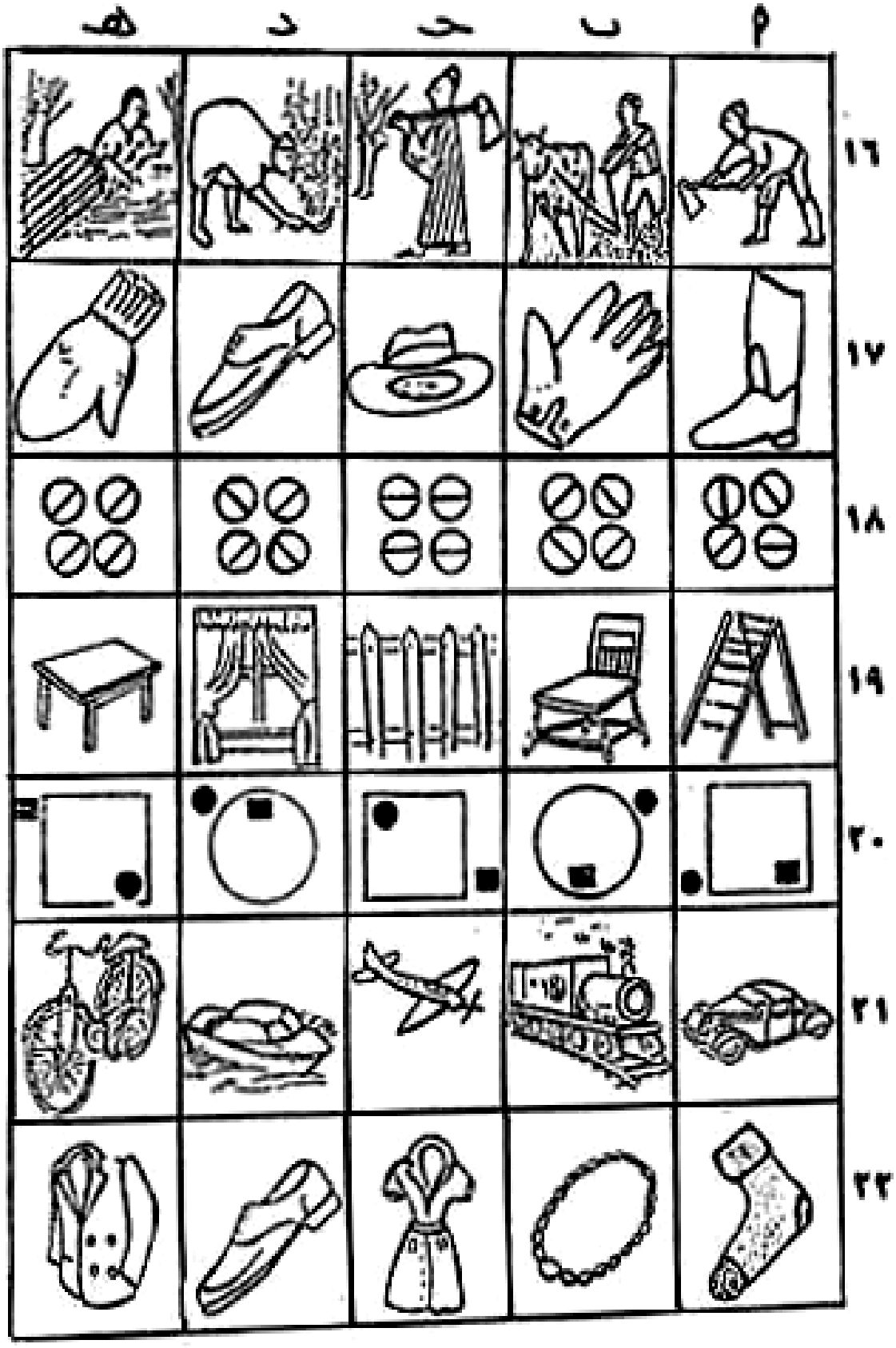
حالما تعطى تعليمات بالإجابة إبدأ وأستمر فى الإجابة عن أسئلة الأختبار حتى يطلب منك أن تضع القلم .

لا تقلب هذه الصفحة قبل أن يؤذن لك .

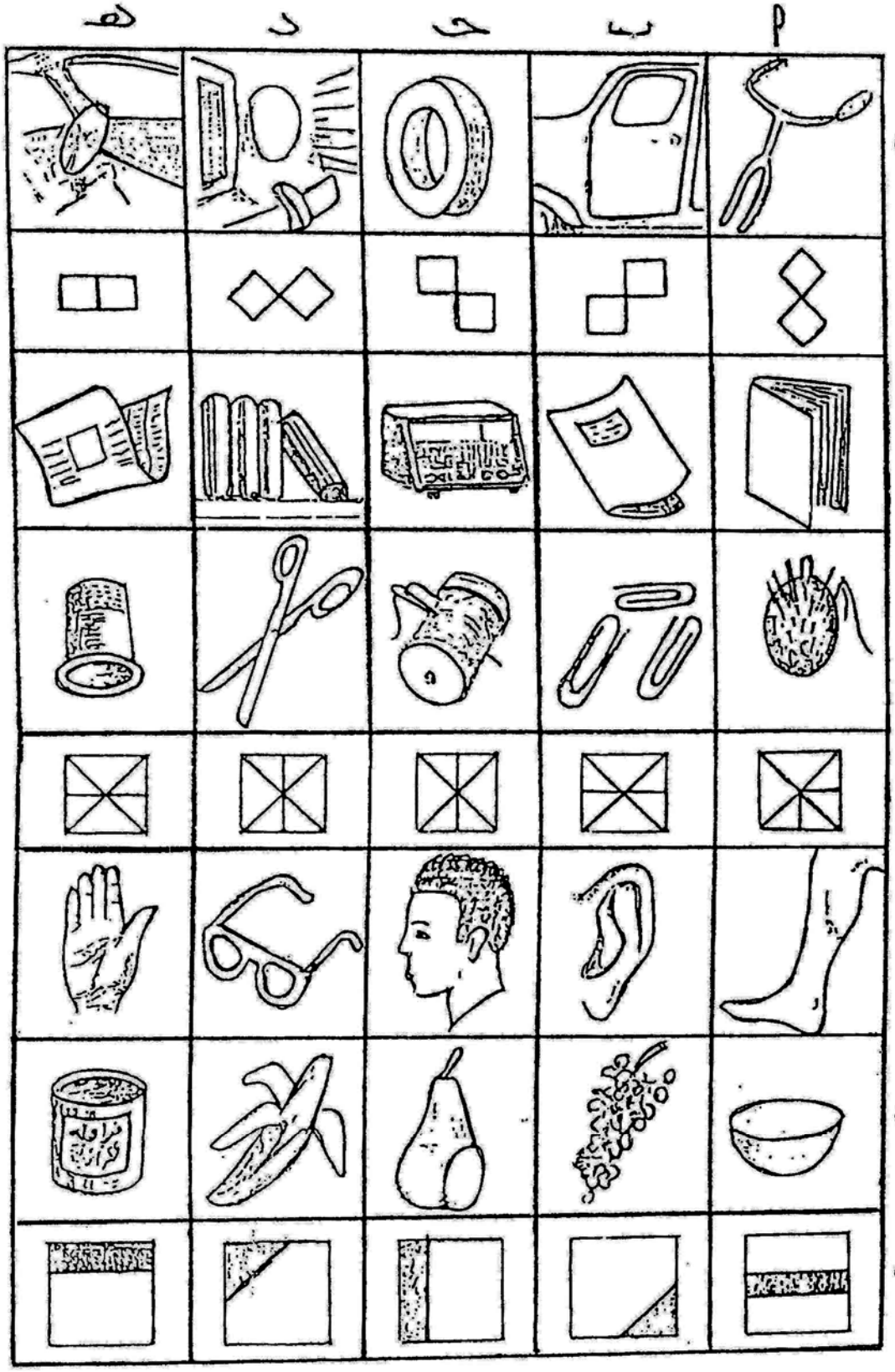
ولا تسأل أسئلة كيلا تضيع وقتا .

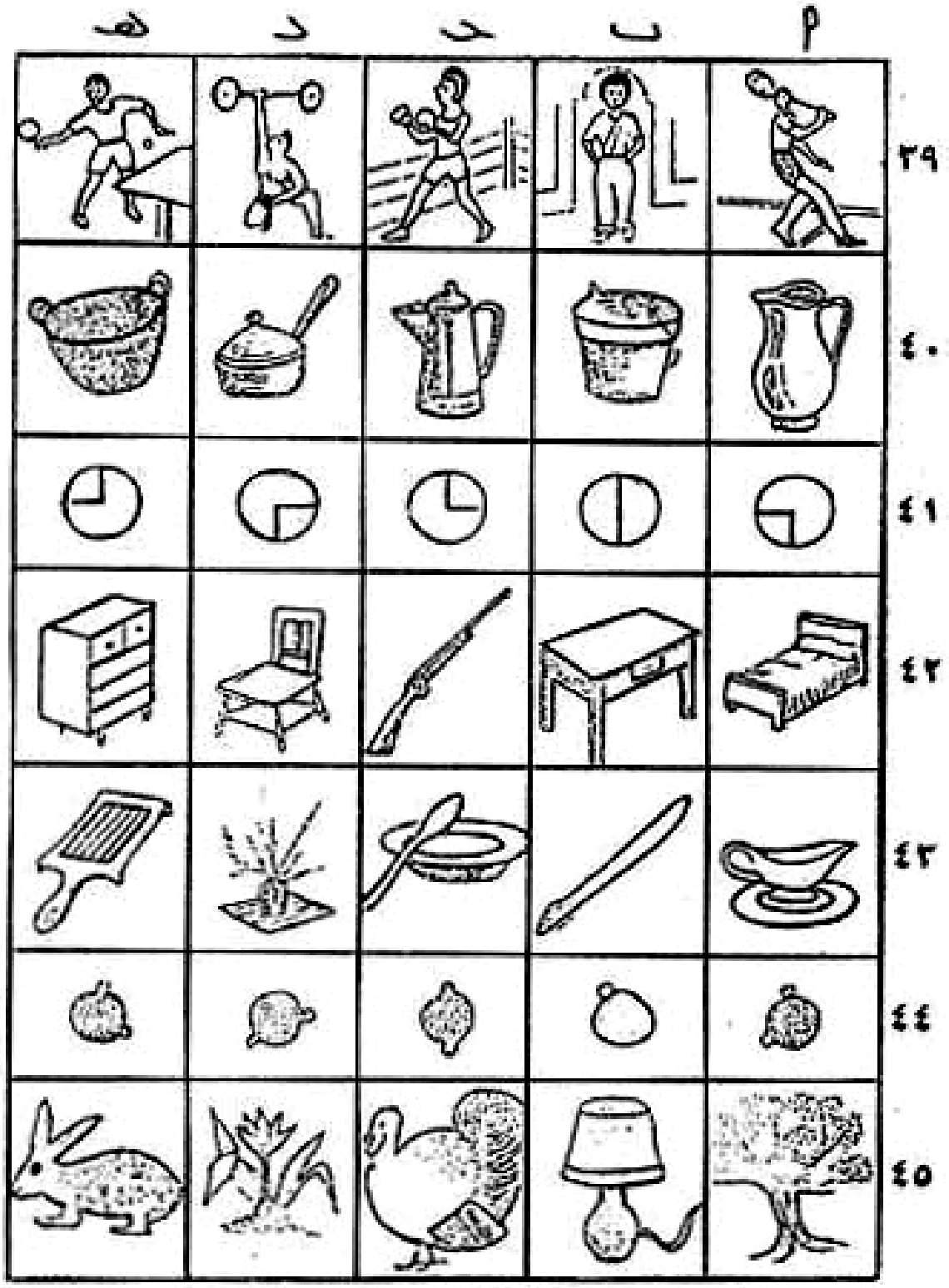

أ
ب
ج
د
هـ
١
٢
٣
٤
٥
٦
٧

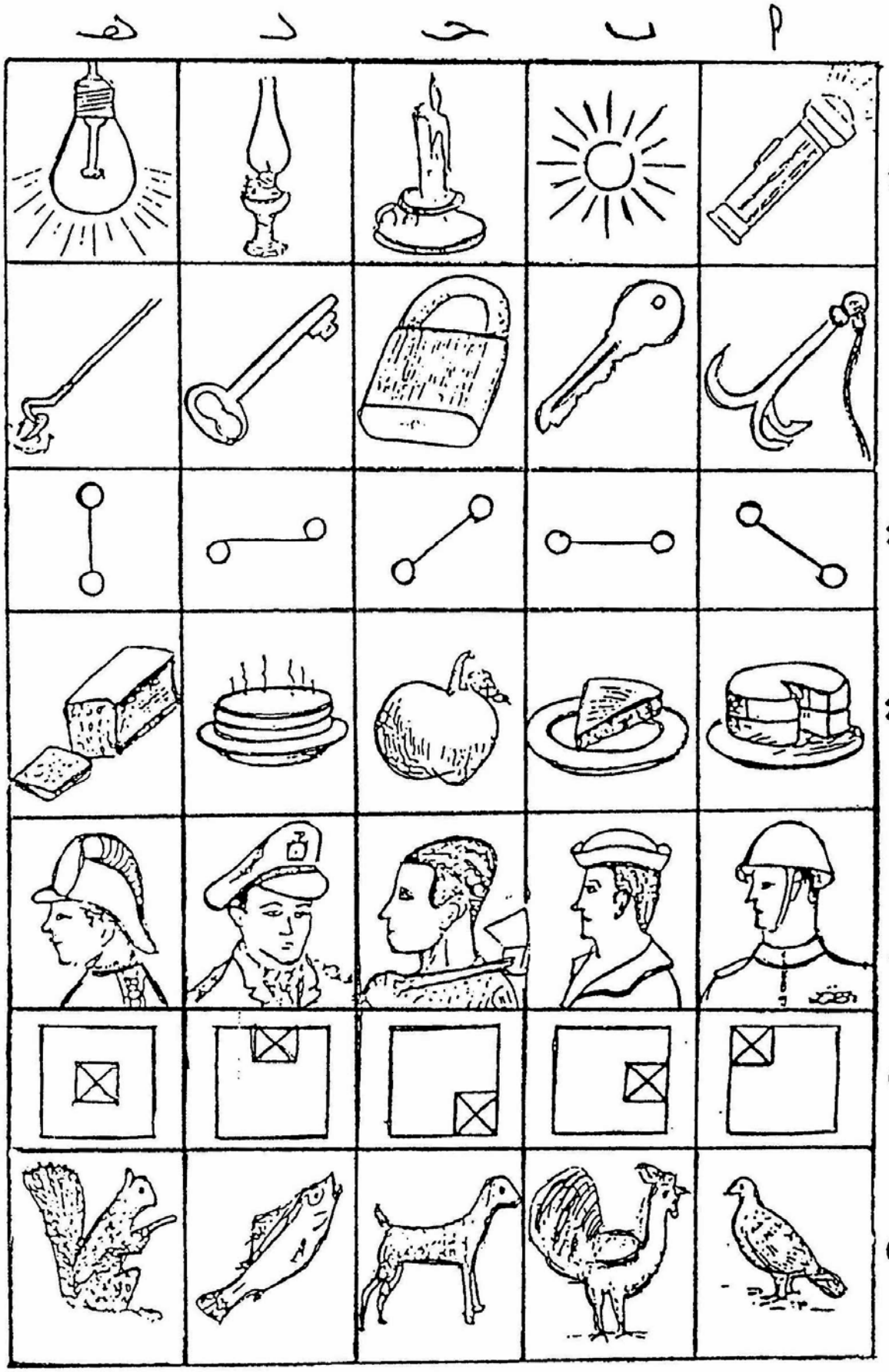

أ
ب
ح
د
هـ
٨
٩
١٠
١١
١٢
١٣
١٤
١٥

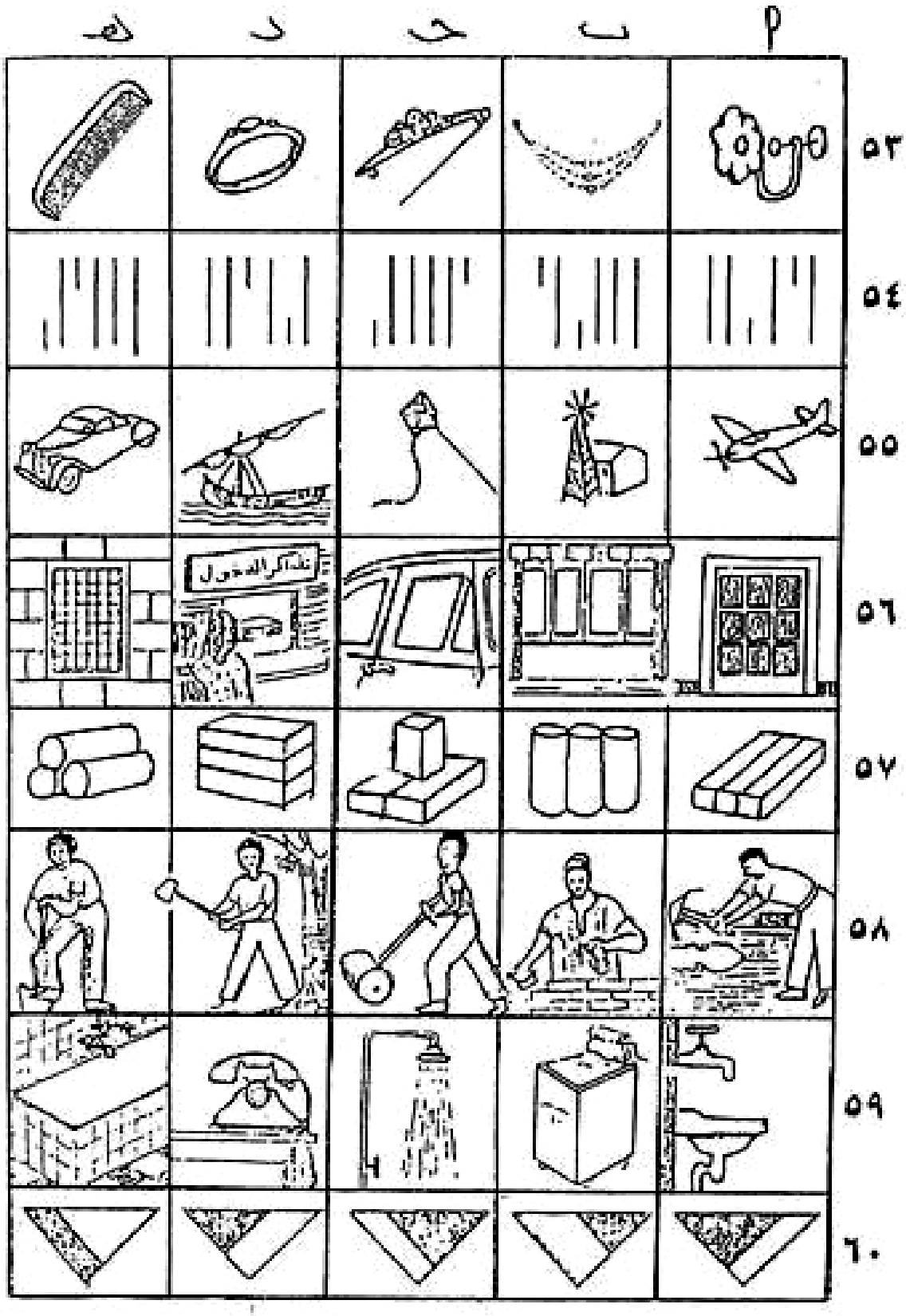

أ
ب
ج
د
هـ
١٦
١٧
١٨
١٩
٢٠
٢١
٢٢

ه	د	ح	ب	ا	
					٢٣
					٢٤
					٢٥
					٢٦
					٢٧
					٢٨
					٢٩
					٣٠


أ
ب
ج
د
هـ
٣١
٣٢
٣٣
٣٤
٣٥
٣٦
٣٧
٣٨


أ
ب
ج
د
هـ
٣٩
٤٠
٤١
٤٢
٤٣
٤٤
٤٥


أ
ب
ج
د
هـ
٤٦
٤٧
٤٨
٤٩
٥٠
٥١
٥٢


أ
ب
ج
د
هـ
٥٣
٥٤
٥٥
٥٦
٥٧
٥٨
٥٩
٦٠

مفتـاح التصـحيح

السؤال	الصواب	السؤال	الصواب	السؤال	الصواب	السؤال	الصواب
١	د	١٦	ج	٣١	أ	٤٦	ب
٢	د	١٧	ج	٣٢	هـ	٤٧	أ
٣	هـ	١٨	أ	٣٣	ج	٤٨	د
٤	أ	١٩	هـ	٣٤	ب	٤٩	ج
٥	د	٢٠	أ	٣٥	أ	٥٠	ج
٦	ا	٢١	هـ	٣٦	د	٥١	هـ
٧	ج	٢٢	ب	٣٧	هـ	٥٢	د
٨	أ	٢٣	ب	٣٨	أ	٥٣	هـ
٩	د	٢٤	د	٣٩	ب	٥٤	ج
١٠	أ	٢٥	ب	٤٠	هـ	٥٥	هـ
١١	ب	٢٦	د	٤١	ب	٥٦	أ
١٢	ب	٢٧	د	٤٢	ج	٥٧	ج
١٣	هـ	٢٨	هـ	٤٣	د	٥٨	ب
١٤	أ	٢٩	هـ	٤٤	ج	٥٩	د
١٥	أ	٣٠	ج	٤٥	ب	٦٠	هـ

مرفق رقم (١٢)

الإختبار المعرفى فى كرة اليد فى صورتة الأولية
(إعداد الباحث)

تعليمات عامة:

- **يجب قراءة كل سؤال بدقة.**
- **كل سؤال له إجابة واحدة.**
- **تعطى درجة واحدة لكل إجابة صحيحة.**

الإســـــــــــم:----------

المدرســـــــــة:----------

الفصـــــــــــل:----------

المحافظـــــــة:----------

م	العبـــــــــــــــارات	الإختيار صح	الإختيار خطأ
	• **ضع علامة صح أمام الإختيار الذى يعبر عن رأيك.**		
١	يساعد التمرير على نقل الكرة إلى أفضل الأماكن المناسبة للتصويب.		
٢	تؤدى التمريرة الكرباجية فى مستويات مختلفة من أعلى الرأس حتى مستوى الحوض.		
٣	لزيادة التحكم فى الكرة يمكن النظر للكرة مرة وللملعب مرة.		
٤	كرة اليد من أقدم الألعاب الجماعية التى تلعب بالكرة.		
٥	التمرير الكرباجى نوعين من الإرتكاز ومن الجرى.		
٦	ملعب كرة اليد مستطيل أبعاده(٤٠×٣٠) متر.		
٧	إستلام الكرة يكون بالأصابع.		
٨	التمرير والتصويب من المهارات الدفاعية فى كرة اليد.		
٩	يجب زيادة ميل الجزع للأمام بدرجة كبيرة أثناء التمرير لحفظ الإتزان.		
١٠	عند التقاط الكرة يتم وضع إحدى اليدين أسفل الكرة والأخرى فوقها.		
١١	يعتبر التصويب الكرباجى من الإرتكاز من أهم المهارات الدفاعية فى كرة اليد.		
١٢	التصويب هو تسديد الكرة نحو المرمى لإحراز هدف.		
١٣	محمد فضالى هو أول من أدخل كرة اليد إلى مصر.		
١٤	تعتبر مهارة إستلام الكرة من الجرى أقل المهارات إستخداما فى الهجوم الخاطف.		
١٥	يقوم بتحكيم المبارة فى الملعب حكم واحد.		
١٦	قدم الإرتقاء للاعب الأيمن أثناء التصويب هى القدم اليسرى.		
١٧	تتم عملية إمتصاص الكرة بسحب الذراعين خلفا.		
١٨	وزن كرة اليد متساوى للسيدات والرجال.		
١٩	عند إستلام الكرة تكون الأصابع منتشرة فى شكل كرة.		
٢٠	النقوش الفرعونية أثبتت أن المصريين القدماء مارسوا اللعبة.		
٢١	أول ظهور فعلى لكرة اليد فى صورتها الحالية كان عام ١٩١٧م ببرلين.		
٢٢	يكون التنطيط أمام الجسم مباشرة.		
٢٣	تعتبر المقابلة من المهارات الهجومية فى كرة اليد.		
٢٤	خط الرمية الجزائية يبعد عن خط المرمى مسافة ٨ أمتار.		
	• **تخير الإجابة الصحيحة .**		
٢٥	وضع الأصابع أثناء الإستلام يكون فى وضع: أ- مشدود. ب- متصلب. ج- إرتخاء		☐
٢٦	عدد لاعبى كرة اليد فى الملعب عند نشأتها كان: أ- ٩ لاعبين. ب- ٧ لاعبين. ج- ١١ لاعب.		☐

٢٧	أبعاد مرمى كرة اليد هى: أ- ٣ أمتار للإرتفاع و ٢ متر للعرض. ب- ٢ أمتار للإرتفاع و ٢ متر للعرض. ج- ٢ متر للإرتفاع و ٣ أمتار للعرض.	☐
٢٨	عند إستلام الكرة يكون الأصبعين المتجاورين هما: أ- الإبهام. ب- السبابة. ج- الوسطى.	☐
٢٩	الجزء الذى يقابل أعلى الكرة بعد إرتدادها من الأرض هو: أ- الكف مفتوح ومشدود. ب- الكف مغلق. ج- سلاميات الأصابع بإرتخاء.	☐
٣٠	تعتبر كرة اليد من أنواع الألعاب: أ- الفردية. ب- الجماعية. ج- الثنائية.	☐
٣١	إرتفاع الكرة عند التنطيط يكون: أ- أعلى من مستوى الصدر. ب- فى مستوى الصدر. ج- فى مستوى الحوض.	☐
٣٢	عدد لاعبى كرة اليد فى المباراة: أ- ٧ للملعب ، ٥ بدلاء. ب- ٧ للملعب ، ٧ بدلاء. ج- ٦ للملعب ، ٥ بدلاء.	☐
٣٣	محيط كرة اليد للسيدات يتراوح من : أ- ٥ سم إلى ٥٢ سم. ب- ٥٢ سم إلى ٥٤ سم. ج- ٥٤ سم إلى ٥٦ سم.	☐
	• **أنظر للصورة جيدا ثم تخير الإجابة الصحيحة .**	
٣٤	يؤدى اللاعب فى هذه الصورة: أ- التصويب الكرباجى مع ثنى الجذع. ب- التصويب الكرباجى مع الإرتكاز. ج- التصويب الكرباجى بالوثب	☐

٣٥	يؤدى اللاعب فى هذه الصورة مهارة: أ- تنطيط الكرة من الثبات. ب- تنطيط الكرة من المشى. ج- تنطيط الكرة من الجرى.	☐
٣٦	إختار الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس ويطابق الرسم. خط منطقة المرمـى رقم (١ – ٤ - ٣). خط المنتصـــــف رقم (٢ – ٤ – ٥). خط المرمـــــــى رقم (٣ – ١ – ٥). خط الرمية الجزائية رقم (٥ – ٦ – ٣). خط الجانـــــــب رقم (١ – ٤ – ٢).	☐ ☐ ☐ ☐
٣٧	رتب هذه المهارة حسب تسلسل أدائها المهارى:	☐ ☐ ☐ ☐

مفتاح إجابة الإختبار المعرفى فى صورتة الأولية

م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة
١	√	١٧	√	٣٣	چ
٢	√	١٨	×	٣٤	ب
٣	√	١٩	√	٣٥	چ
٤	×	٢٠	√	٣٦	٣
٥	√	٢١	√		٤
٦	×	٢٢	×		١
٧	√	٢٣	×		٥
٨	×	٢٤	×		٢
٩	×	٢٥	چ	٣٧	أ
١٠	√	٢٦	چ		د
١١	×	٢٧	چ		ب
١٢	√	٢٨	أ		هـ
١٣	√	٢٩	چ		چ
١٤	×	٣٠	ب		
١٥	×	٣١	چ		
١٦	√	٣٢	أ		

مرفق رقم (١٣)

الإختبار المعرفى فى كرة اليد فى صورتة النهائية

(إعداد الباحث)

تعليمات عامة:

- **يجب قراءة كل سؤال بدقة.**
- **كل سؤال له إجابة واحدة.**
- **تعطى درجة واحدة لكل إجابة صحيحة.**

الإســـــــــــم:----------

المدرســـــــــة:----------

الفصـــــــــــل:----------

المحافظـــــــة:----------

م	العبـــــــــــــــــارات	الإختيار	
		صح	خطأ
	• **ضع علامة صح أمام الإختيار الذى يعبر عن رأيك.**		
١	يساعد التمرير على نقل الكرة إلى أفضل الأماكن المناسبة للتصويب.		
٢	**تؤدى التمريرة الكرباجية فى مستويات مختلفة من أعلى الرأس حتى مستوى الحوض.**		
٣	لزيادة التحكم فى الكرة يمكن النظر للكرة مرة وللملعب مرة.		
٤	التمرير الكرباجى نوعين من الإرتكاز ومن الجرى.		
٥	ملعب كرة اليد مستطيل أبعاده(٤٠×٣٠) متر.		
٦	إستلام الكرة يكون بالأصابع.		
٧	يجب زيادة ميل الجزع للأمام بدرجة كبيرة أثناء التمرير لحفظ الإتزان.		
٨	عند التقاط الكرة يتم وضع إحدى اليدين أسفل الكرة والأخرى فوقها.		
٩	**يعتبر التصويب الكرباجى من الإرتكاز من أهم المهارات الدفاعية فى كرة اليد.**		
١٠	التصويب هو تسديد الكرة نحو المرمى لإحراز هدف.		
١١	محمد فضالى هو أول من أدخل كرة اليد إلى مصر.		
١٢	**تعتبر مهارة إستلام الكرة من الجرى أقل المهارات إستخداما فى الهجوم الخاطف.**		
١٣	يقوم بتحكيم المبارة فى الملعب حكم واحد.		
١٤	قدم الإرتقاء للاعب الأيمن أثناء التصويب هى القدم اليسرى.		
١٥	تتم عملية إمتصاص الكرة بسحب الذراعين خلفا.		
١٦	وزن كرة اليد متساوى للسيدات والرجال.		
١٧	عند إستلام الكرة تكون الأصابع منتشرة فى شكل كرة.		
١٨	النقوش الفرعونية أثبتت أن المصريين القدماء مارسوا اللعبة.		
١٩	**أول ظهور فعلى لكرة اليد فى صورتها الحالية كان عام ١٩١٧م ببرلين.**		
٢٠	يكون التنطيط أمام الجسم مباشرة.		
٢١	تعتبر المقابلة من المهارات الهجومية فى كرة اليد.		
٢٢	خط الرمية الجزائية يبعد عن خط المرمى مسافة ٨ أمتار.		
	• **تخير الإجابة الصحيحة .**		
٢٣	وضع الأصابع أثناء الإستلام يكون فى وضع: أ- مشدود. ب- متصلب. ج- إرتخاء		
٢٤	عدد لاعبى كرة اليد فى الملعب عند نشأتها كان: أ- ٩ لاعبين. ب- ٧ لاعبين. ج- ١١ لاعب.		

٢٥	أبعاد مرمى كرة اليد هى: أ- ٣ أمتار للإرتفاع و ٢ متر للعرض. ب- ٢ أمتار للإرتفاع و ٢ متر للعرض. ج- ٢ متر للإرتفاع و ٣ أمتار للعرض.	☐
٢٦	عند إستلام الكرة يكون الأصبعين المتجاورين هما: أ- الإبهام. ب- السبابة. ج- الوسطى.	☐
٢٧	الجزء الذى يقابل أعلى الكرة بعد إرتدادها من الأرض هو: أ- الكف مفتوح ومشدود. ب- الكف مغلق. ج- سلاميات الأصابع بإرتخاء.	☐
٢٨	تعتبر كرة اليد من أنواع الألعاب: أ- الفردية. ب- الجماعية. ج- الثنائية.	☐
٢٩	إرتفاع الكرة عند التنطيط يكون: أ- أعلى من مستوى الصدر. ب- فى مستوى الصدر. ج- فى مستوى الحوض.	☐
٣٠	عدد لاعبى كرة اليد فى المباراة: أ- ٧ للملعب ، ٥ بدلاء. ب- ٧ للملعب ، ٧ بدلاء. ج- ٦ للملعب ، ٥ بدلاء.	☐
	• **أنظر للصورة جيدا ثم تخير الإجابة الصحيحة .**	
٣١	يؤدى اللاعب فى هذه الصورة: أ- التصويب الكرباجى مع ثنى الجذع. ب- التصويب الكرباجى مع الإرتكاز. ج- التصويب الكرباجى بالوثب	☐

٣٢	يؤدى اللاعب فى هذه الصورة مهارة: أ- تنطيط الكرة من الثبات. ب- تنطيط الكرة من المشى. ج- تنطيط الكرة من الجرى.	☐
٣٣	إختار الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس ويطابق الرسم. خط منطقة المرمـى رقم (١ – ٤ - ٣). خط المنتصـــــف رقم (٢ – ٤ – ٥). خط المرمـــــــى رقم (٣ – ١ – ٥). خط الرمية الجزائية رقم (٥ – ٦ – ٣). خط الجانـــــــب رقم (١ – ٤ – ٢).	☐ ☐ ☐ ☐
٣٤	رتب هذه المهارة حسب تسلسل أدائها المهارى:	☐ ☐ ☐ ☐

مفتاح إجابة الإختبار المعرفى فى صورتة النهائية

م	الإجابة	م	الإجابة	م	الإجابة
١	√	١٥	√	٣١	ب
٢	√	١٦	×	٣٢	ب
٣	√	١٧	√		
		١٨	√	٣٣	٣
٤	√	١٩	√		٤
٥	×	٢٠	×		١
٦	√	٢١	×		٥
		٢٢	×		٢
٧	×	٢٣	ج	٣٤	أ
٨	√	٢٤	ج		د
٩	×	٢٥	ج		ب
١٠	√	٢٦	أ		هـ
١١	√	٢٧	ج		ج
١٢	×	٢٨	ب		
١٣	×	٢٩	ج		
١٤	√	٣٠	ب		

مرفق رقم (١٤)

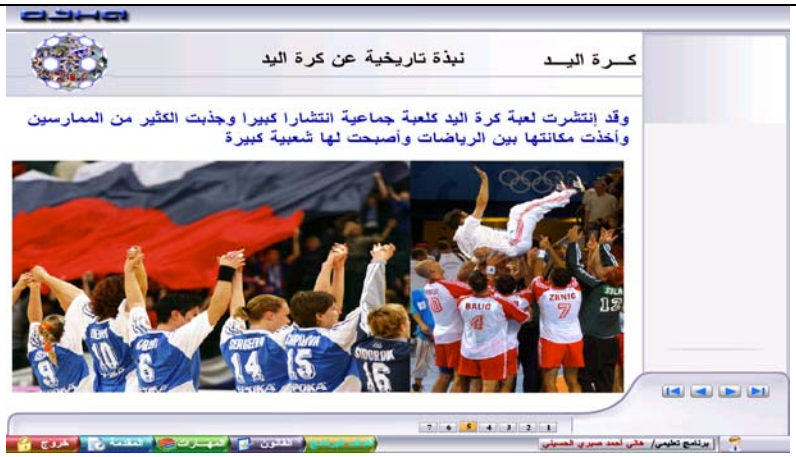
مرفق رقم (١٥)

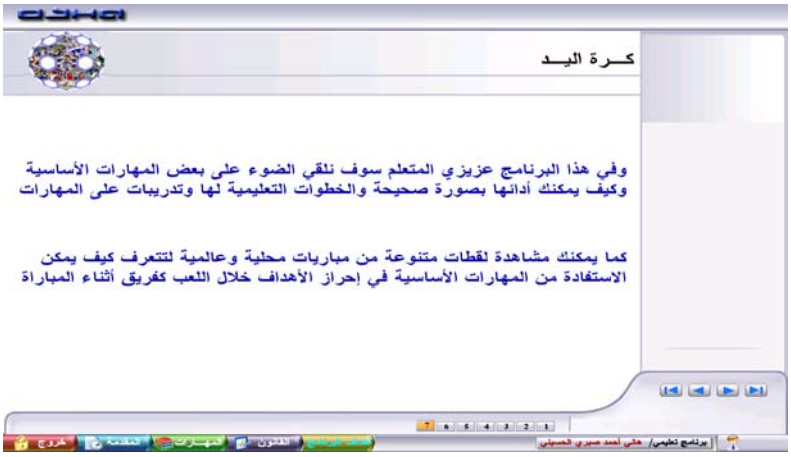
أسماء المساعدين وفقاً للترتيب الأبجدى

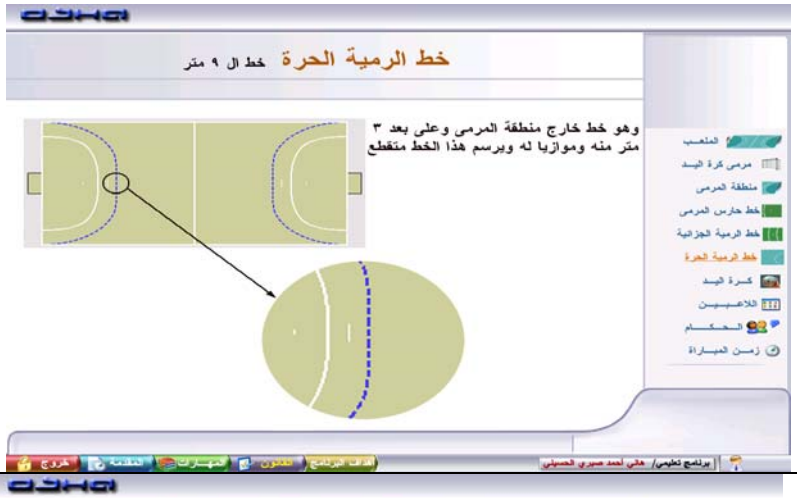
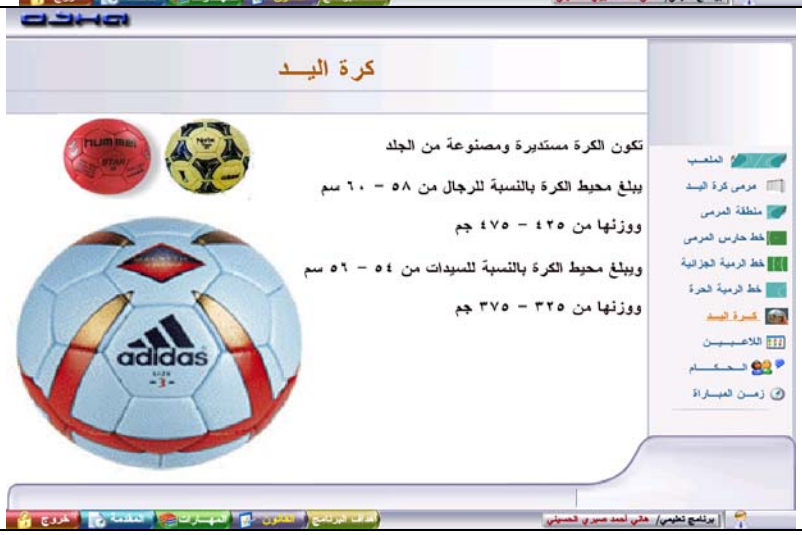
م	الإســم	الوظيفة
١	أحمد السيد صبرى	مدرب كرة يد
٢	السيد إبراهيم بيومى	مدرب كرة يد
٣	خالد محمد أمين	مدرب كرة يد
٤	حسام أحمد الزهوى	مدرب كرة يد
٥	أحمد شوقى تهامى	أخصائى كمبيوتر

مرفق رقم (١٦)

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
١	إطار يحتوى على تعريف بالباحث وبالبحث وبنسخة التشغيل	
٢	نبذة تاريخية عن كرة اليد (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٣	نبذة تاريخية عن كرة اليد (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	

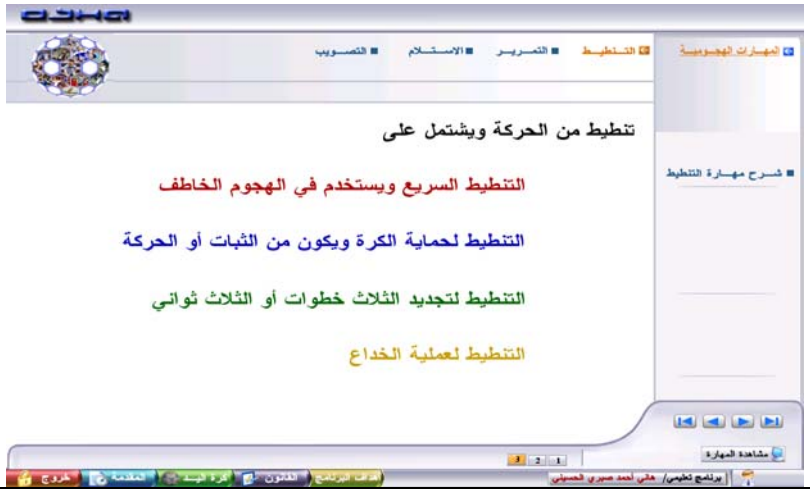
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٤	نبذة تاريخية عن كرة اليد (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٥	نبذة تاريخية عن كرة اليد (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٦	نبذة تاريخية عن كرة اليد (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٧	إطار يحتوى على تعريف البرنامج ومحتواة (نص ، صوت).	
٨	ملعب كرة اليد (نص ، صورة ، صوت)	
٩	مرمى كرة اليد (نص ، صورة ، صوت)	

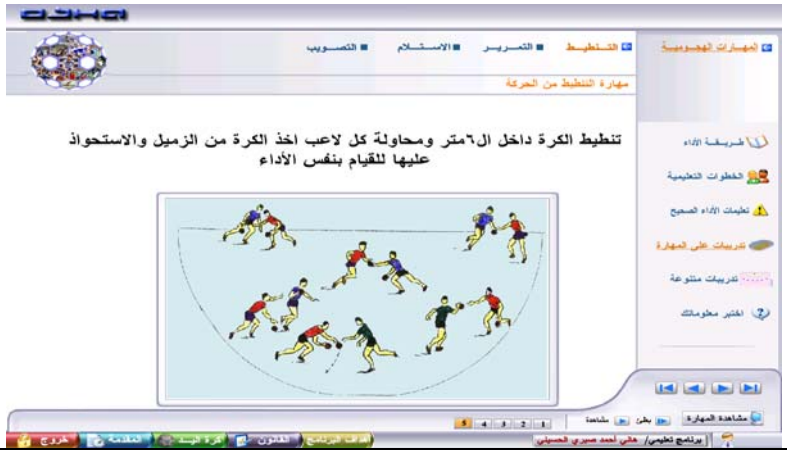
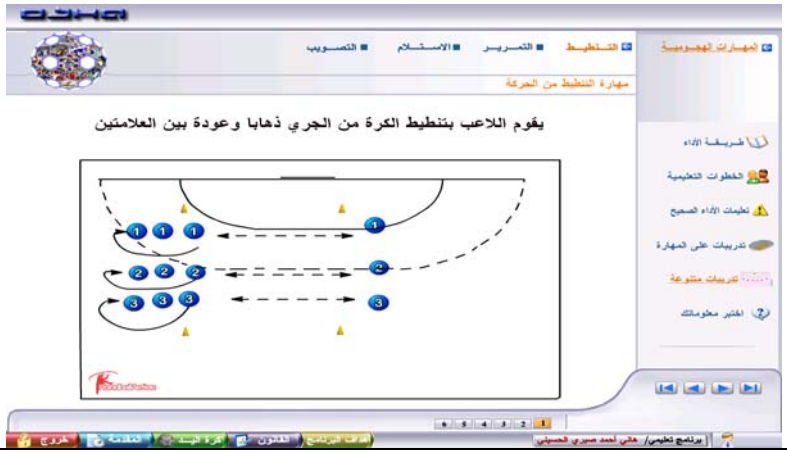
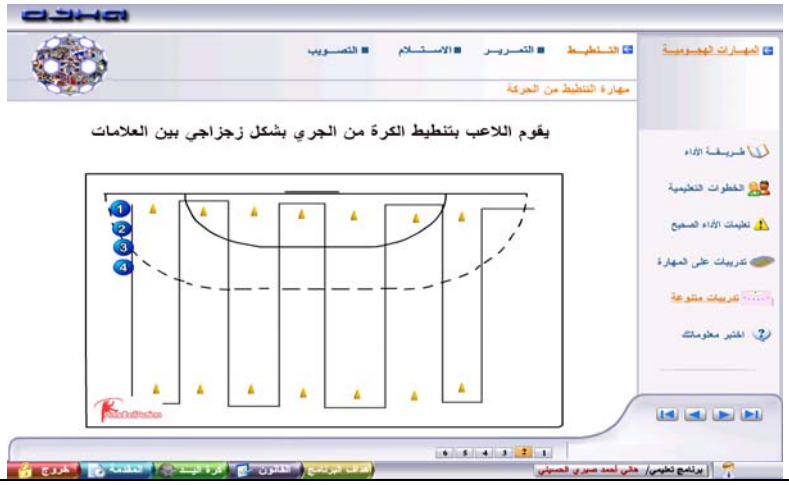
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
١٠	منطقة المرمى (نص ، صورة ، صوت)	
١١	خط الرمية الحرة (نص ، صورة ، صوت)	
١٢	الكرة (نص ، صوت ، صورة)	

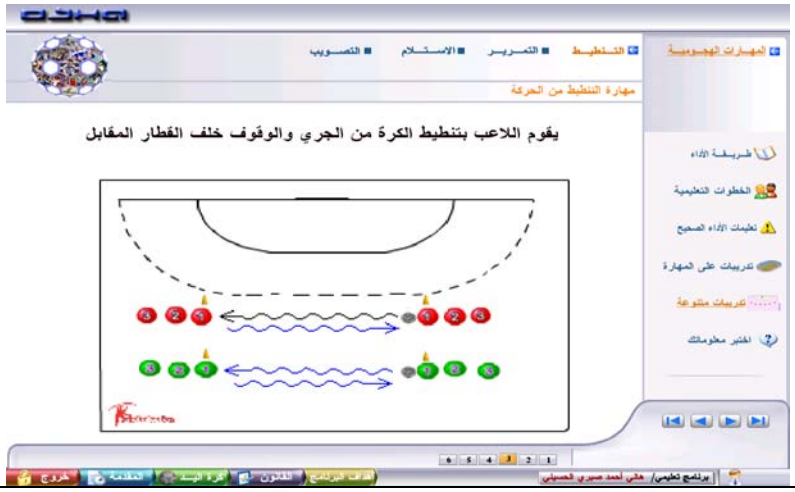
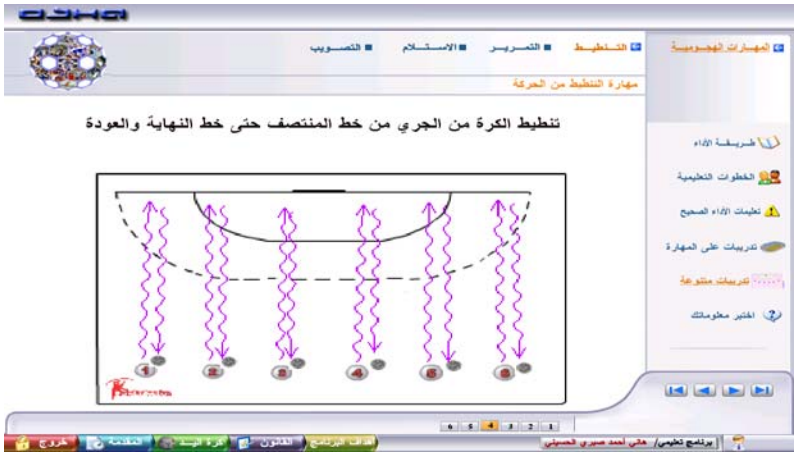
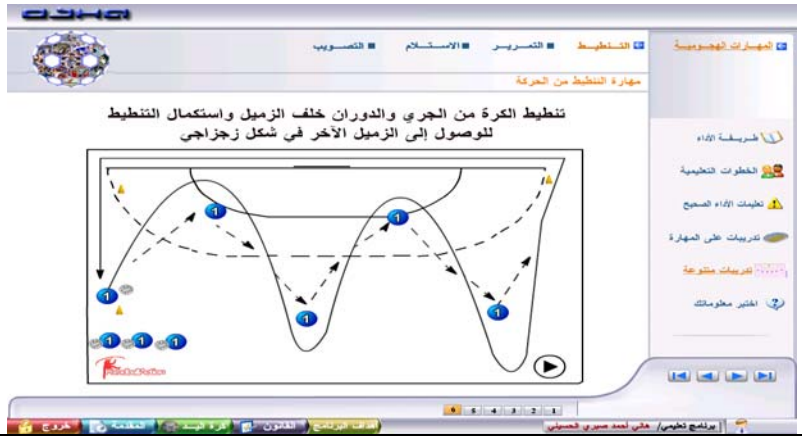
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
١٣	اللاعبين (نص ، صوت ، صورة)	
١٤	الحكام (نص ، صوت ، صورة)	
١٥	المهارات الأساسية فى كرة اليد (نص ، صوت)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
١٦	المهارات الهجومية فى كرة اليد (نص ، صوت)	
١٧	المهارات الدفاعية فى كرة اليد (نص ، صوت)	
١٨	مهارات حارس المرمى (نص ، صوت)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
١٩	شرح مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	
٢٠	أنواع التنطيط (نص ، صورة ، صوت قيديو)	
٢١	أنواع التنطيط (نص ، صورة ، صوت قيديو)	

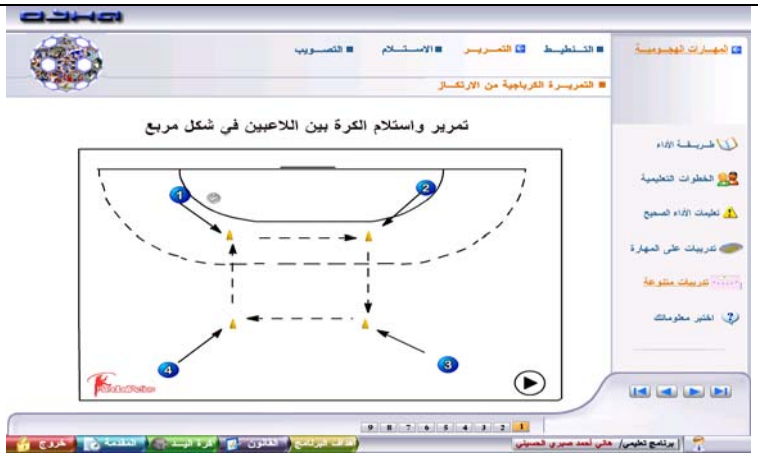
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٢٢	طريقة أداء مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	
٢٣	طريقة أداء مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت قيديو)	
٢٤	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت قيديو)	

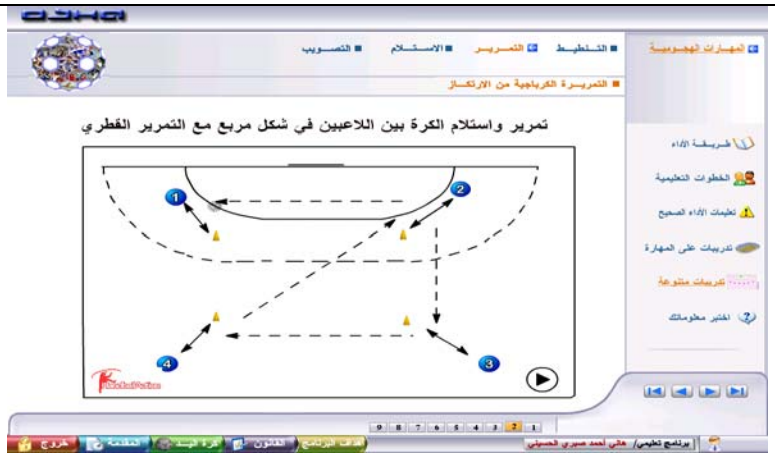
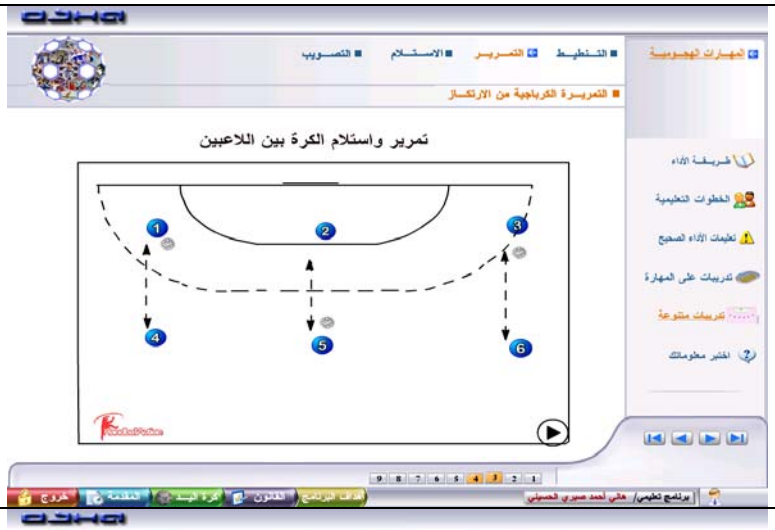
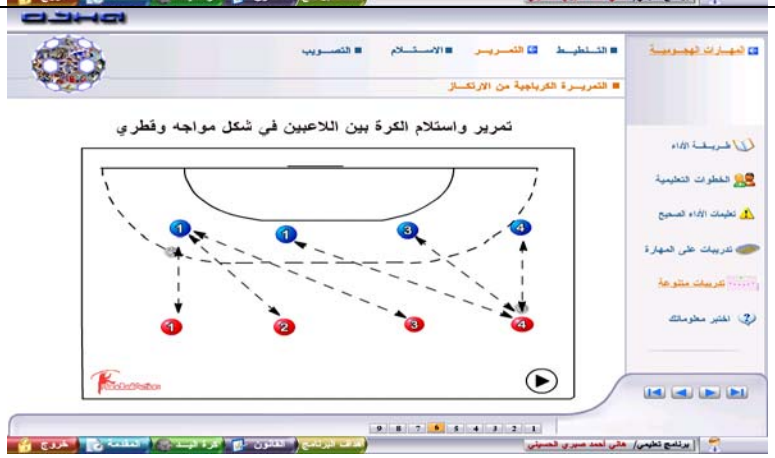
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٢٥	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	
٢٦	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	
٢٧	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	

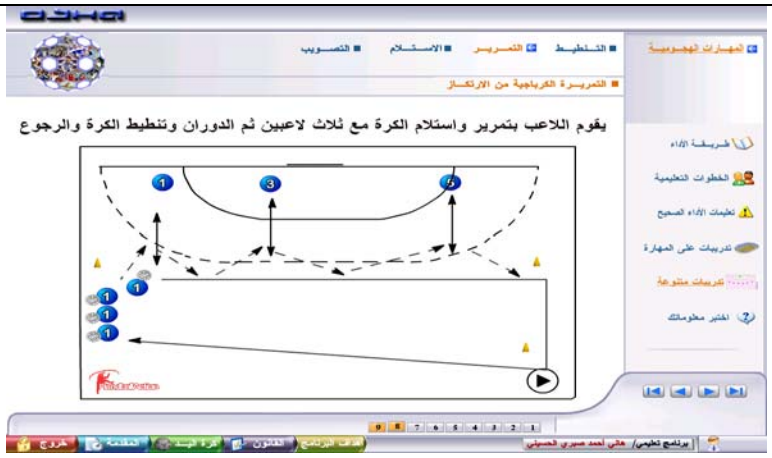
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٢٨	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	
٢٩	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت فيديو)	
٣٠	تدريبات على مهارة التنطيط (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة، فيديو)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٣١	أسئلة إختبر معلوماتك	
٣٢	أسئلة إختبر معلوماتك	
٣٣	أسئلة إختبر معلوماتك	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٣٤	التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٣٥	التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٣٦	طريقة اداء التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	

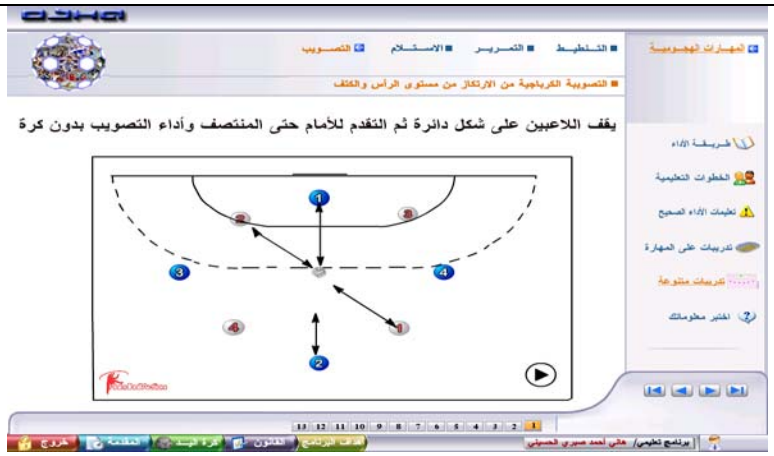
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٣٧	نص صورة صوت قيديو طريقة اداء التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٣٨	تدريبات على التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٣٩	تدريبات على التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	

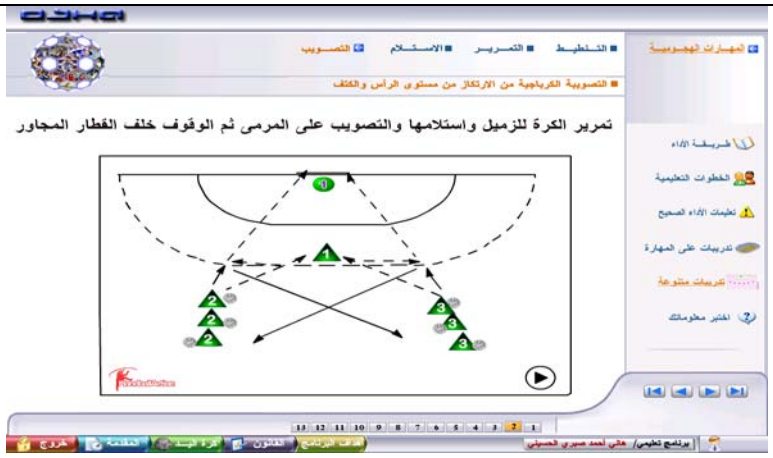
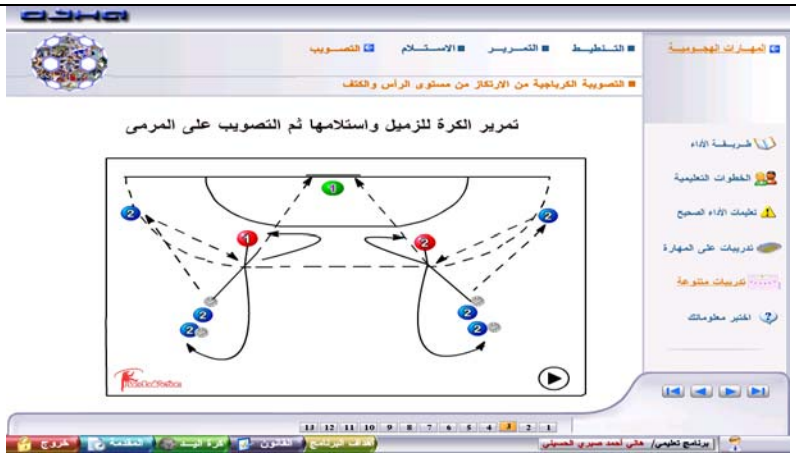
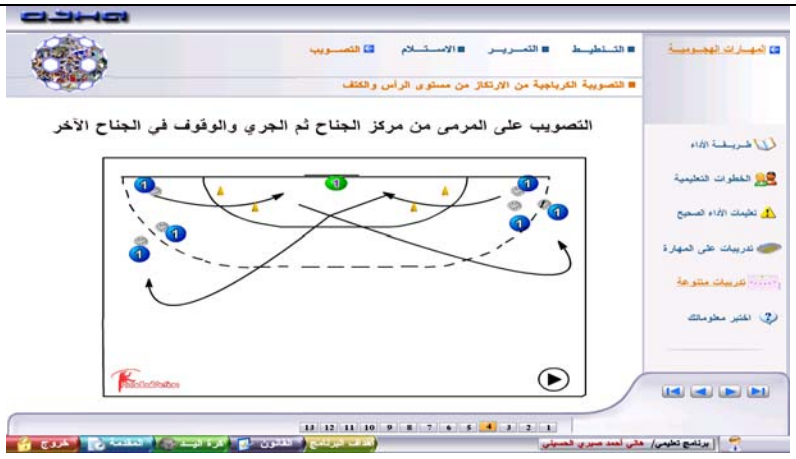
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٤٠	تدريبات على التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٤١	تدريبات على التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٤٢	تدريبات على التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	

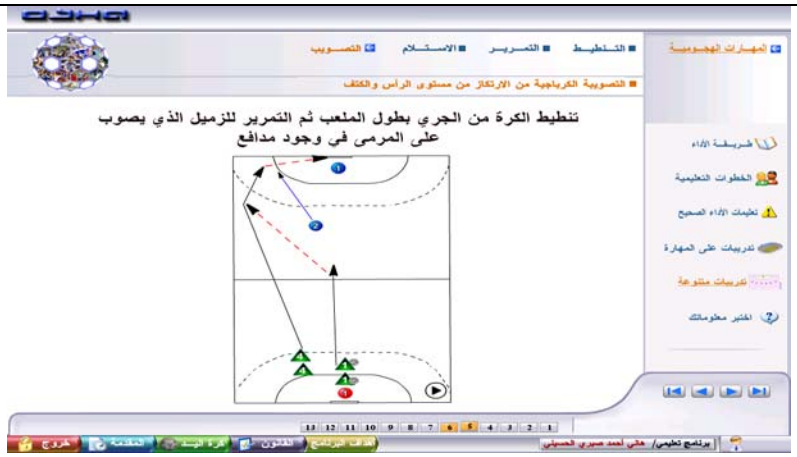
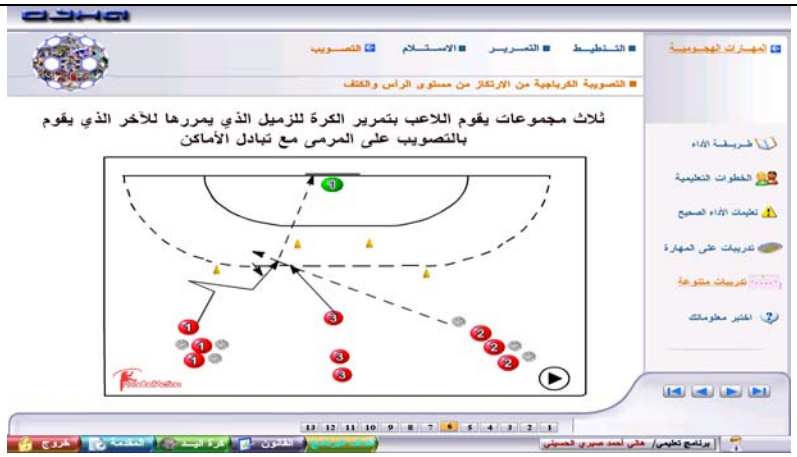
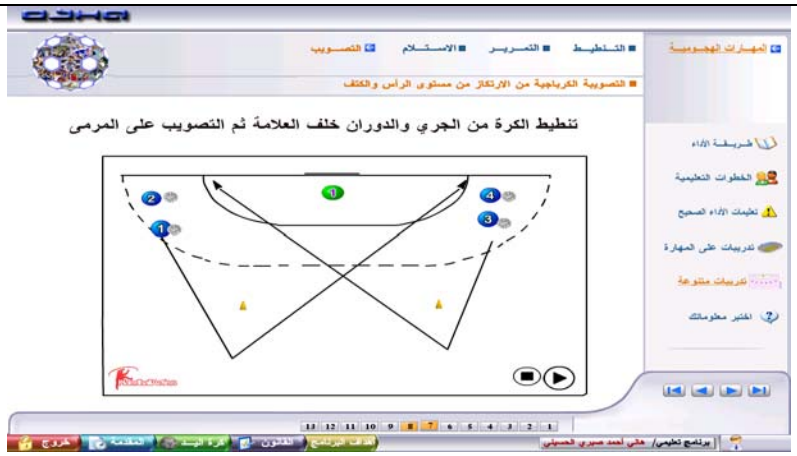
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٤٣	تدريبات على التمريرة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٤٤	أسئلة إختبر معلوماتك	
٤٥	أسئلة إختبر معلوماتك	

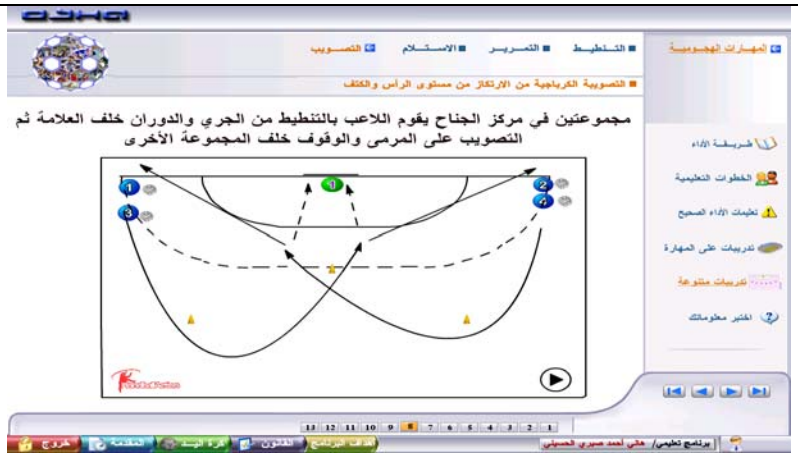
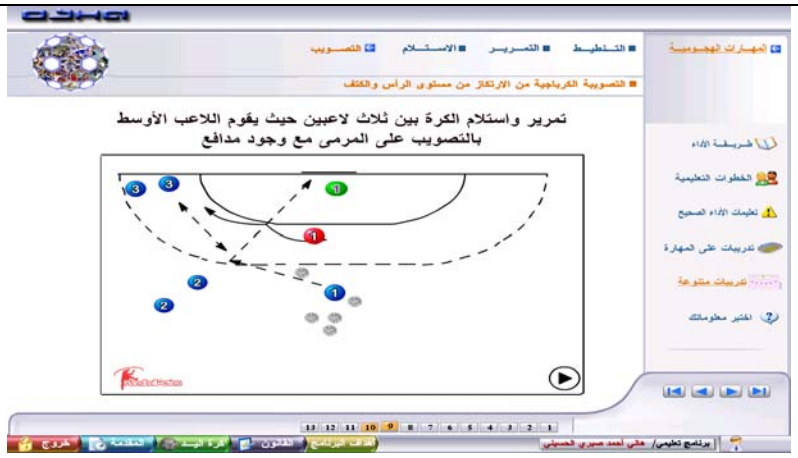
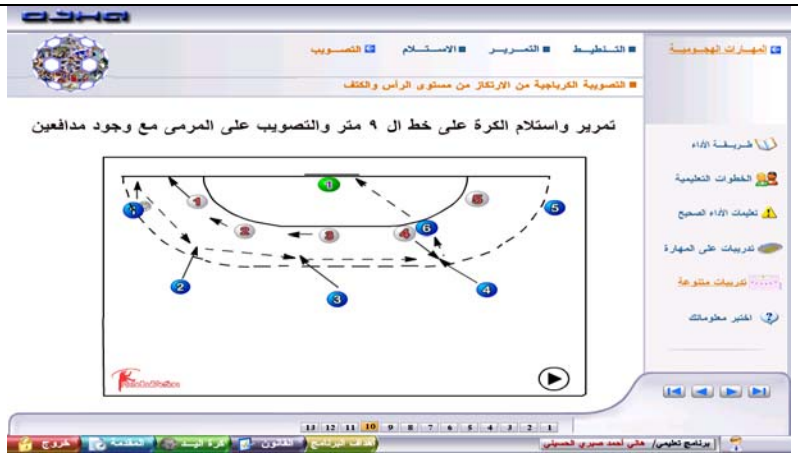
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٤٦	نص صورة صوت قيديو أسئلة إختبر معلوماتك	
٤٧	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٤٨	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	

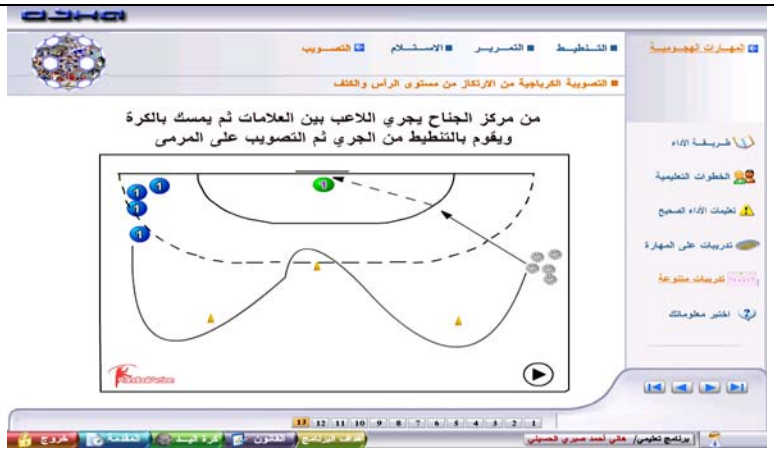
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٤٩	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٥٠	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٥١	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	

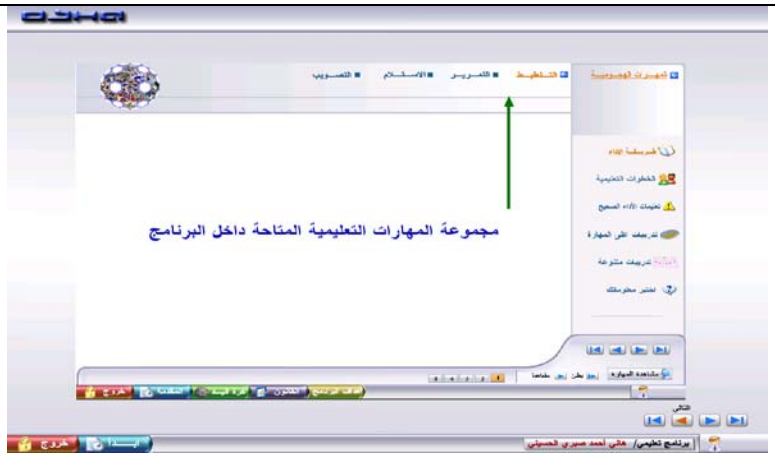
م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٥٢	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٥٣	التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، فيديو)	
٥٤	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٥٥	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٥٦	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٥٧	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٥٨	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٥٩	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٦٠	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٦١	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٦٢	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٦٣	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٦٤	تدريبات على التصويبة الكرباجية من الإرتكاز (نص ، صورة ، صوت ، رسوم متحركة ، فيديو)	
٦٥	أسئلة إختبر معلوماتك	
٦٦	أسئلة إختبر معلوماتك	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٦٧	أسئلة إختبر معلوماتك	
٦٨	إطار يحتوى على طريقة عمل ازرار الشاشة	
٦٩	إطار يحتوى على طريقة عمل ازرار الشاشة	

م	الوصف والمكونات	الإطـــــــــــــــار
٧٠	إطار يحتوى على طريقة عمل ازرار الشاشة	
٧١	إطار يحتوى على طريقة عمل ازرار الشاشة	
٧٢	إطار الختام	

مرفق رقم (١٧)

الوحدة التعليمية : الأولى **التاريخ /**

الهدف المهارى : إستلام الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة مسك وإستلام الكرة
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف فتحا.ثبات الوسط) لف الرأس على الجانبين بالتبادل. - (وقوف.تقاطع الزراعين عاليا) الضغط بالزراعين خلفا. - (وقوف.ثبات الوسط) تبادل ثنى الجزع على الجانبين. - (جلوس على أربع) قذف القدمين خلفا مع فتحهما. - (وقوف فتحا) تبادل ثنى الركبتين جانبا. - (إنبطاح مائل) ثنى الزراعين.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- حمل الكرة والتنقل بها مع ضربها باليدين لترتفع أمام الجسم. - دفع الكرة للخف ثم اللف وإستلامها والتكرار. - دفع الكرة للخف مسافة من ٣-٥ م ثم اللف والجرى بسرعة للقفها. - دفع الكرة على الأرض ثم التحرك فى كل الإتجاهات ثم العودة لإستلامها قبل أن تلمس الأرض. - يستلم اللعب الكرة المدحرجة على الأرض ويرميها لأعلى ثم يلف ويستلمها قبل ان تلمس الأرض.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

الوحدة التعليمية : الثانية **التاريخ /**

الهدف المهارى : إستلام الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة مسك وإستلام الكرة
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف) مرجحة الزراعين أماما عاليا خلفا بالتبادل. - (وقوف.الزراعين جانبا)عمل دوائر بالزراعين للأمام والخلف بالتبادل. - (وقوف.تشبيك اليدين) دفع الزراعين عاليا. - (وقوف.الزراعان جانبا) لف الجذع على الجانبين بالتبادل. - (رقود) رفع الرجلين عاليا بالتبادل. - (رقود) ثنى الجذع للمس المشطين.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- يحمل اللاعب الكرة ثم يقوم برميها للأمام من ٤-٥م ثم يجرى للقفها. - تبديل الكرة بين يد وأخرى بين الساقين. - دفع الكرة بين الساقين إلى الخلف ثم اللف ومسكها. - تنطيط الكرة مرة واحده ثم إستلامها ثانية. - الجرى ودحرجة الكرة على الأرض ثم إستلامها وتكرار العمل بعد ثلاث خطوات. - الجرى ورمى الكرة عاليا ثم الوثب لإستلامها.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

الوحدة التعليمية : الثالثة **التاريخ /**

الهدف المهارى : إستلام الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة مسك وإستلام الكرة
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف.الزراعين جانبا) عمل دوائر بالزراعين للأمام والخلف بالتبادل. - (وقوف.تقاطع الزراعين عاليا) الضغط بالزراعين خلفا. - (وقوف) العدو بإيقاعات مختلفة. - (وقوف) الجرى الزجزاجى بدون كرة. - (إنبطاح) رفع الجذع عاليا. - (جلوس طويل) مسك المشطين.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- دحرجة الكرة على الأرض ثم إستلامها بعد الجرى بأقصى سرعة . - الجرى أماما ورمى الكرة عاليا ثم ثنى الركبتني نصفا والوثب لإستلام الكرة. - رمى الكرة لأعلى ثم الجلوس على أربع والوثب عاليا لإستلامها. - رمى الكرة لأعلى ثم الوثب عاليا واللف فى الهواء وإستلامها. - رمى الكرة لأعلى ثم الحجل يمينا والوثب عاليا لإستلامها.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

الوحدة التعليمية : الرابعة **التاريخ /**

الهدف المهارى : إستلام الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة مسك وإستلام الكرة
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف .الزراعان جانبا) ضغط الزراعين خلفا. - (وقوف.ثبات الوسط) لمس المشطين. - (وقوف) رمى كرة طبية لأعلى ثم لقفها. - (إنبطاح مائل.الرجلين على صندوق) ثنى ومد الذراعين. - (وقوف) الصعود والهبوط على مقعد سويدى بالقدم. - (جلوس على أربع) قذف القدمين خلفا مع فتحهما.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- رمى الكرة لأعلى ثم الحجل يسارا والوثب عاليا لإستلامها. - إستخدام الحائط فى دفع الكرة وإستلامها. - رمى الكرة لأعلى وإستلامها بيد واحدة ثم تكرار العمل مع أخذ خطوتين جانبا. - رمى الكرة عاليا جانبا وإستلامها باليد الواحدة.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

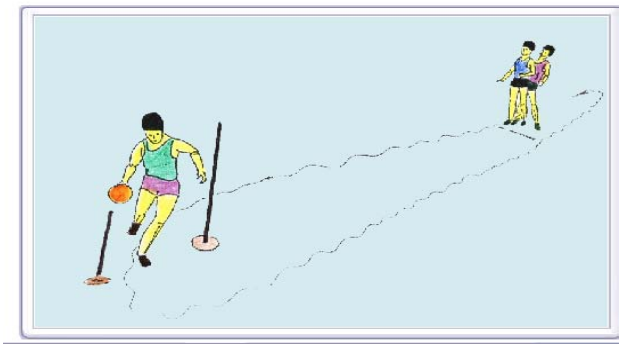
الوحدة التعليمية : الخامسة **التاريخ /**

الهدف المهارى : تنطيط الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة تنطيط الكرة.
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف) الوثب فتحا مع رفع الذراعين جانبا ثم جانبا عاليا. - (وقوف. الزراعان عاليا)ثنى الجزع أماما أسفل والضغط. - (وقوف) الجرى خلف الزميل مع عمل حركات خداعية. - (وقوف) قذف القدمين خلفا مع فتحهما. - (وقوف) الصعود والهبوط على مقعد سويدى بالقدم. - (وقوف.الزراعان أمام) تبادل ثنى الركبتين كاملا.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- تنطيط الكرة من وضع ثنى الركبتين. - تنطيط الكرة من الجلوس الطويل. - تنطيط الكرة من وضع القرفصاء. - تنطيط الكرة من وضع الوقوف. - تنطيط الكرة من الوقوف مع توزيع النظر بين الكرة والملعب. - تنطيط الكرة من وضع الإنبطاح المائل.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

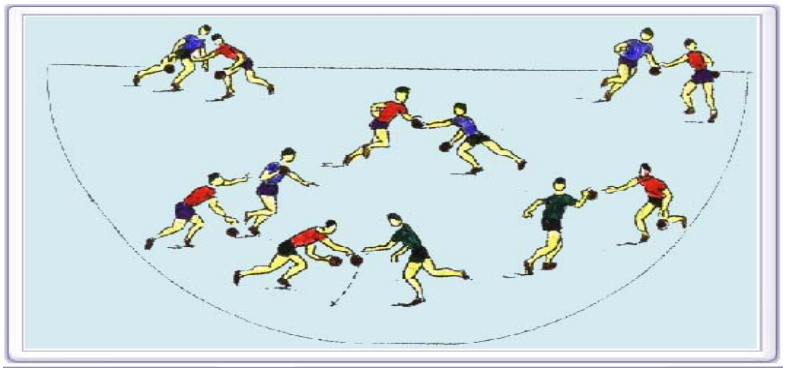
الوحدة التعليمية : السادسة **التاريخ /**

الهدف المهارى : تنطيط الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة تنطيط الكرة.
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف.ثبات الوسط) لف الرأس على الجانبين بالتبادل. - (وقوف.مواجة تشبيك) دفع الزميل.(:) - (وقوف) رمى كرة طبية لأعلى ولقفها. - (وقوف) الجرى الجانبى لليمين واليسار على خط ال٦م. - (وقوف) الجرى للأمام والخلف بين خطى ال٦م وال٩م. - (وقوف مواجه) الوثب لأعلى للمس الزميل. (:)
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- تنطيط الكرة من المشى. - تنطيط الكرة من المشى والدوران والرجوع. - تنطيط الكرة بين علامتين والرجوع. - التنطيط الزجزاجى بين الأقماع ذهابا وعودة. 
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

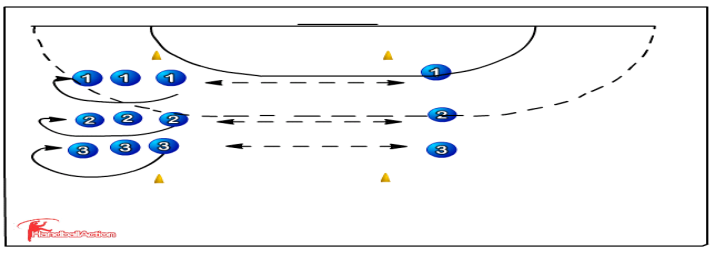
الوحدة التعليمية : السابعة **التاريخ /**

الهدف المهارى : تنطيط الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة تنطيط الكرة.
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف.تشبيك الزراعين) دفع الزراعين عاليا. - (إنبطاح مائل.حمل الزميل من الرجلين) المشى للأمام. (:) - (وقوف) تبادل لمس كرتين على مسافة ١٠م على الأرض. - (وقوف.مسك كرة طبية) ثنى الجزع للمس المشطين. (:) - (وقوف) الجرى الجانبى على خط ال٦م وال٩م. - (وقوف) الجرى للأمام والخلف بين خطى ال٦م وال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- تبادل التنطيط من أوضاع القرفصاء والإنبطاح والجلوس الطويل بإشارة من المعلم مع مراعاة توزيع النظر على الكرة والملعب. - تنطيط الكرة داخل منطقى ال٦م على أن يتفادى اللاعب خط سير الزميل. - تنطيط الكرة داخل ال٦م ومحاولة أخذ الكرة من الزميل. 
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

الوحدة التعليمية : الثامنة **التاريخ /**

الهدف المهارى : تنطيط الكرة

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة تنطيط الكرة.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف) دوران الزراعين للأمام بسرعة. - (وقوف.مسك كرة طبية) ثنى الركبتين والوثب لأعلى مع دفع الكرة لأعلى. - (إنبطاح مائل.المشطين على الكرة) ثنى الجزع أماما أسفل مع فتح القدمين. - (جلوس على أربع) قذف القدمين خلفا مع فتحهما. - (وقوف) الصعود والنزول بين خطى ال٦م وال٩م. - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام والخلف بين خطى ال٦م وال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- تنطيط الكرة مع إستخدام الحواجز والمقاعد السويدية. - تنطيط الكرة من الجرى من خط المنتصف حتى خط النهاية والعودة. - تنطيط الكرة من الجرى والوقوف خلف القطار المقابل. - تنطيط الكرة على خطوط الملعب 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

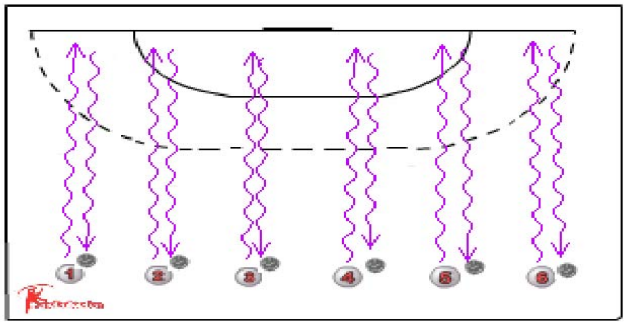
الوحدة التعليمية : التاسعة **التاريخ /**

الهدف المهارى : التمريرة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف) دوران الزراعين للأمام والخلف. - (إقعاء.مسك الكرة أمام الجسم)الوثب عاليا مع رفع الزراعين عاليا. - (وقوف مواجه) الوثب عاليا للمس يد الزميل.(:) - (رقود.رفع الرجلين الكرة بين القدمين) ثنى الركبتين كاملا. - (وقوف)الوثب للأمام والخلف بين خطى ال٦م وال٩م. - (وقوف) تبادل لمس كرتين على مسافة ١٠م على الأرض.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- التمرير والإستلام على الحائط من وضع الجلوس الطويل. - التمرير والإستلام على الحائط من الوقوف. - التمرير والإستلام على الحائط مع مراعاة وضع الذراع والقدمين. - التمرير والإستلام مع الزميل المقابل.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

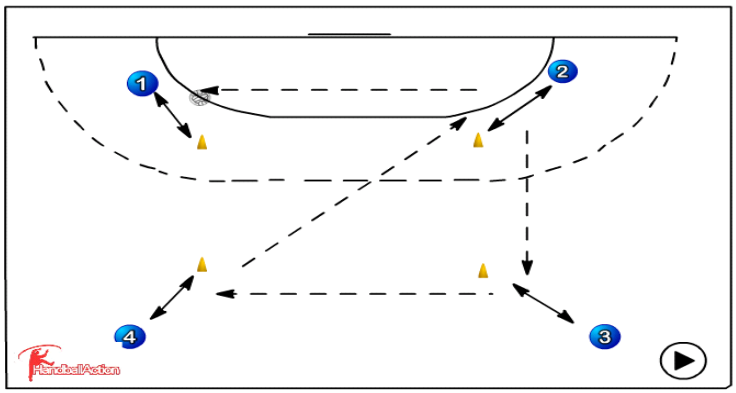
الوحدة التعليمية : العاشرة **التاريخ /**

الهدف المهارى : التمريرة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف.مسك الكرة) رفع الزراعين أماما عاليا. - (إنبطاح مائل.المشطين على الكرة) ثنى الزراعين. - (إنبطاح.تشبيك اليدين خلف الرأس) رفع الجزع والرجلين عاليا. - (إنبطاح مائل) قذف القدمين أمام ثم الوثب عاليا. - (وقوف.مسك حبل) الوثب فى المكان. - (وقوف) الجرى فى إتجاهات مختلفة داخل منطقة ال٦م.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- التمرير والإستلام على الحائط للزميل. - التمرير والإستلام من الجرى مع الزميل والعودة. - التمرير والإستلام من لاعب فى الوسط إلى لاعبين أحدهما فى الأمام والأخر فى الخلف. 
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

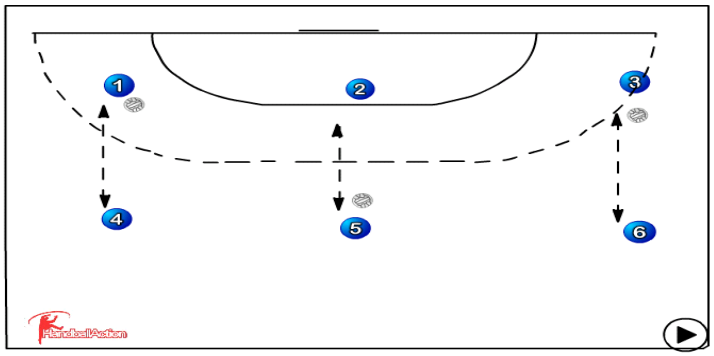
الوحدة التعليمية : الحادية عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى التمريرة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف.تقاطع الزراعين عاليا) الضغط بالزراعين خلفا. - (وقوف.تشبيك اليدين خلف الرقبة) رفع الجزع عاليا للجلوس طولا. - (رقود) رفع الجذع مع تبادل رفع الرجلين. - (رقود.الزراعان عاليا.مسك الكرة) ثنى الجذع أماما أسفل مع فتح الرجلين. - (وقوف) الجرى فى إتجاهات مختلفة داخل ال٦م. - (وقوف) العدو السريع إلى خط المنتصف والعودة.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- التمرير والإستلام بين قاطرتين متقابلتين والتحرك بعد التمرير لنهاية القطار. - التمرير والإستلام بين اللاعبين فى شكل مربع. - التمرير والإستلام بين اللاعبين فى شكل مربع مع التمرير القطرى. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

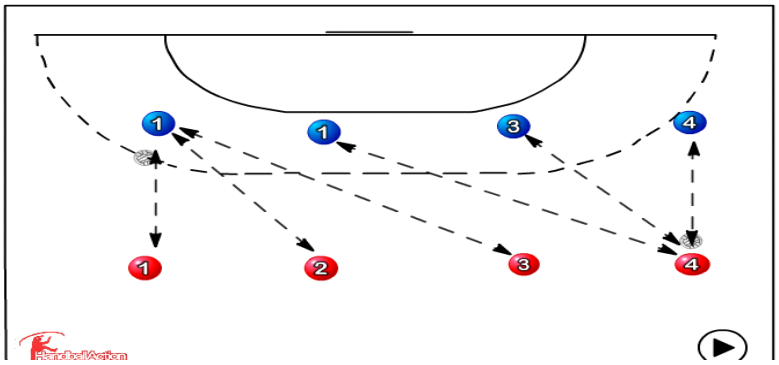
الوحدة التعليمية : الثانية عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التمريرة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف.مواجة تشبيك) دفع الزميل.(:) - إنبطاح مائل.المشطين على الكرة) ثنى الذراعين. - (رقود.الكرة بين القدمين) رفع الرجلين ٤٥. - (وقوف.ثبات الوسط) ثنى الركبتين كاملا للوصول لوضع الجثو. - (وقوف) الجرى الجانبى حتى منتصف الملعب والعودة. - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام بعرض الملعب.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- التمرير والإستلام بين كل لاعب وزميلة المواجة. - التمرير والإستلام بين اللاعبين وحارس المرمى. - التمرير والإستلام على خط ال٩م مع تغيير الأماكن. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

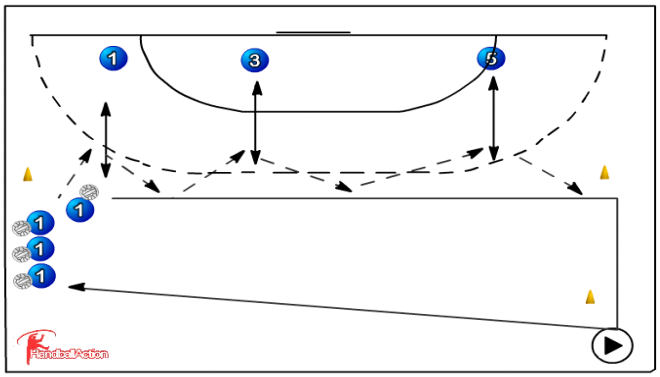
الوحدة التعليمية : الثالثة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التمريرة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف.الزراعان جانبا) دوران الزراعين للأمام بسرعة. - (جلوس طويل.مسك كرة طبية) دفع الكرة لأعلى. - (رقود.الكرة بين القدمينرفع الرجلين ٤٥ . - (وقوف) الجرى فى إتجاهات مختلفة داخل منطقة ال٦م. - (إنبطاح مائل) قذف القدمين أماما ثم الوثب عاليا. - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام والخلف بين خطى ال٦م و ال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- التمرير والإستلام فى شكل مواجة وقطرى. - التمرير والإستلام على خط ال٩م فى شكل هجوم. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

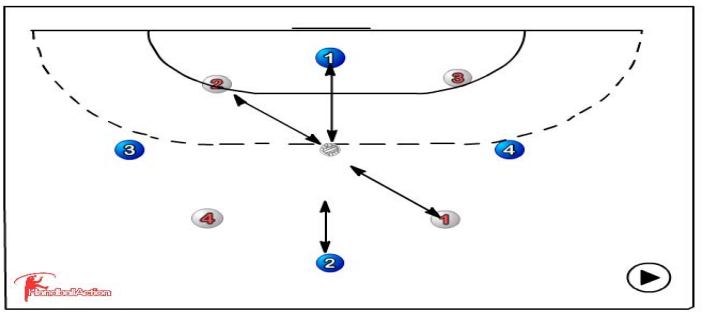
الوحدة التعليمية : الرابعة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التمريرة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التمريرة الكرباجية من الإرتكاز
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف) رمى كرة طبية لأعلى ومسكها. - (جلوس طويل فتحا.الزراعين جانبا) لف الجذع للمس القدم المقابلة. - (وقوف.ثبات الوسطثنى الركبتين بالتبادل للوصول لوضع الجثو. - (وقوف.تشبيك اليدين خلف الرقبة) رفع الجذع عاليا للجلوس الطويل. - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام بعرض الملعب. - (وقوف) الجرى الجانبى على خطى ال٦م و ال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- تمرير الكرة بين اللاعبين بين خطى ال٦م وال٩م. - يقوم اللاعب بتمرير الكرة مع ثلاث لاعبين ثم الدوران وتنطيط الكرة والرجوع . 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

الوحدة التعليمية : الخامسة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (إنبطاح مائل.المشطين على الكرة) ثنى الذراعين. - (إقعاء.مسك الكرة أمام الجسم)الوثب عاليا مع رفع الزراعين عاليا. - (وقوف فتحا) تبادل ثنى الركبتين جانبا. - (وقوف) الصعود والهبوط على مقعد سويدى بالقدم. - (وقوف) الجرى الجانبى لليمين لخط المنتصف والعودة. - (وقوف) الجرى خلف الزميل مع عمل حركات خداعية.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- تحركات القدمين وقدم الإرتكاز. - حركة الزراع والمتابعة. - يقف اللاعبين فى دائرة ثم يقوموا بالتقدم للمنتصف والتصويب بدون كرة. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

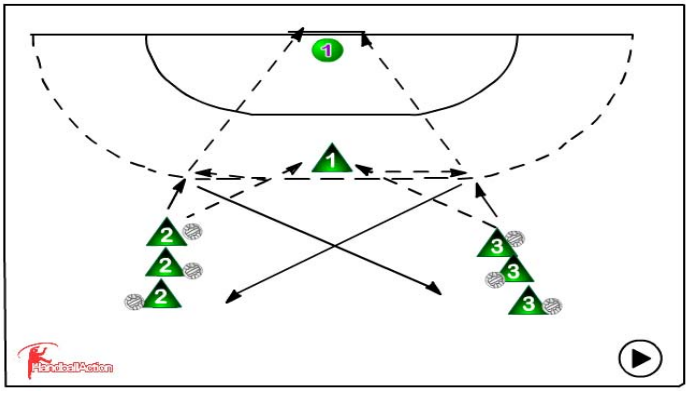
الوحدة التعليمية : السادسة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف) دوران الذراعين للأمام والخلف. - (إنبطاح مائل المشطين على الكرة) ثنى الذراعين. - (جلوس طويل.مسك كرة طبية) دفع الكرة لأعلى. - (رقود.رفع الرجلين.الكرة بين القدمين) ثنى الركبتين كاملا. - (وقوف) الجرى فى إتجاهات مختلفة داخل منطقة ال٦م. - (وقوف) التقدم للأمام والخلف بين خطى ال٦م وال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- التصويب بالإرتكاز على الحائط. - التصويب بالإرتكاز على المرمى. - التصويب من الإرتكاز على المرمى من الإقتراب. - التصويب من الإرتكاز على المرمى من مسافة بعيدة وبقوة.
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

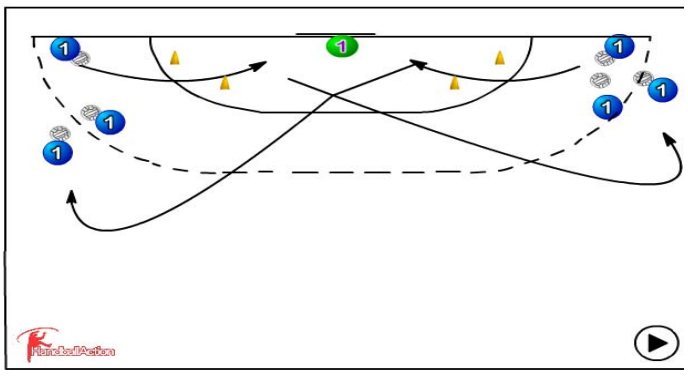
الوحدة التعليمية : السابعة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف.تشبيك اليدين) دفع الذراعين عاليا. - (وقوف) رمى كرة طبية لأعلى ثم لقفها. - (إنبطاح.مسك الكرة) تمرير الكرة للزميل المواجة.(:) - (وقوف) الصعود والهبوط على مقعد سويدى بالقدم. - (وقوف) الجرى خلف الزميل مع عمل حركات خداعية. - (وقوف) الجرى الجانبى بين خطى ال٦م وال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- تمرير الكرة للزميل وإستلامها ثم التصويب على المرمى. - تمرير الكرة للزميل وإستلامها ثم التصويب على المرمى ثم الوقوف خلف القطار المجاور. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

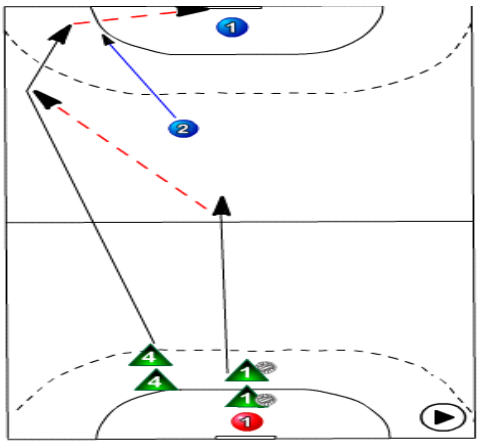
الوحدة التعليمية : الثامنة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف.تقاطع الزراعين عاليا) الضغط بالزراعين خلفا. - (وقوف.ثبات الوسط) تبادل ثنى الجزع على الجانبين. - (وقوف مواجة) الوثب لأعلى للمس يد الزميل. - (وقوف.ثبات الوسط) ثنى الركبتين بالتبادل للوصول لوضع الجثو. - (وقوف) تنطيط الكرة من الجرى داخل منطقة ال٦م.. - (وقوف) التمرير والإستلام من الجرى بين خطى ال٦ و ال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- التصويب على المرمى من مركز الجناح ثم الجرى والوقوف فى الجناح الأخر. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

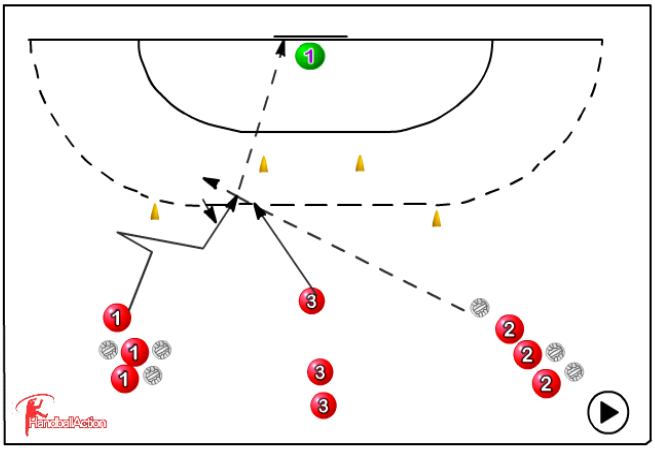
الوحدة التعليمية : التاسعة عشر **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف) الوثب فتحا مع رفع الذراعين جانبا ثم جانبا عاليا. - (إنبطاح مائل.حمل الزميل) المشى للأمام. - (وقوف.الزراعين عاليا.مسك الكرة) ل ثنى الجزع أماما أسفل مع فتح الرجلين. - (وقوف.مسك كرة طبية) ثنى الركبتين والوثب لأعلى مع دفع الكرة لأعلى. - (وقوف) الجرى الجانبى على خطى ال٦م وال٩م. - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام والخلف على خطى ال٦م وال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٥ق	- تنطيط الكرة من الجرى بطول الملعب ثم التمرير للزميل الذى يصوب على المرمى فى وجود مدافع. 
الختام	٥ق	تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

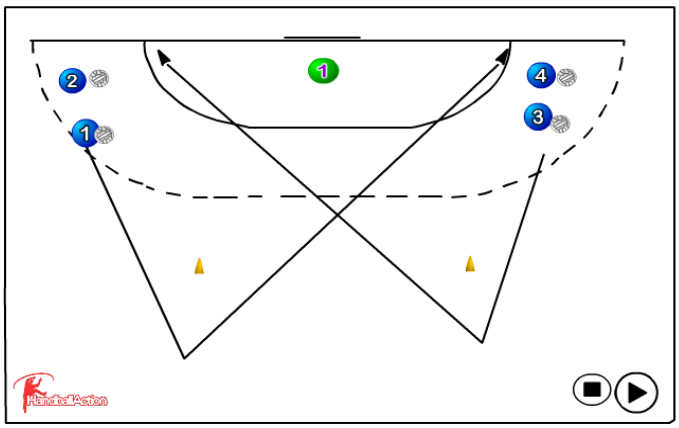
الوحدة التعليمية : العشرون **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف فتحا.ثبات الوسط) لف الرأس على الجانبين بالتبادل. - (وقوف.تقاطع الزراعين عاليا) الضغط بالزراعين خلفا. - (وقوف.ثبات الوسط) تبادل ثنى الجزع على الجانبين. - (جلوس على أربع) قذف القدمين خلفا مع فتحهما. - (وقوف فتحا) تبادل ثنى الركبتين جانبا. - (إنبطاح مائل) ثنى الزراعين.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- ثلاث مجموعات يقوم اللاعب الأول بتمرير الكرة للزميل الذى يمررها للأخر الذى يقوم بالتصويب على المرمى. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

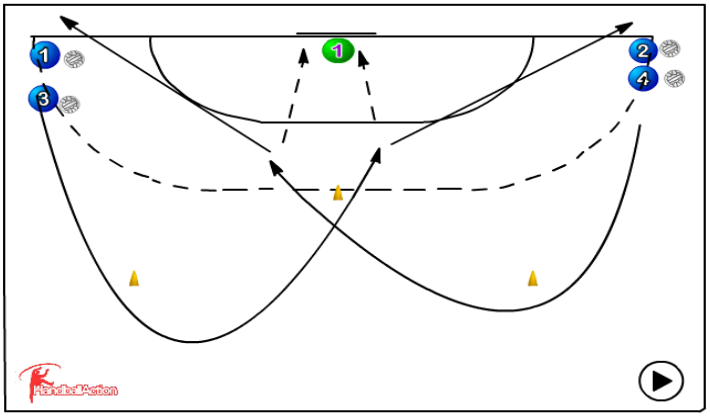
الوحدة التعليمية : الواحدة والعشرون **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (إنبطاح مائل.رفع قدم الزميل) المشى للأمام.(:) - (وقوف مواجه.تشبيك) دفع الزميل.(:) - (وقوف) تبادل لمس كرتين على مسافة ١٠م على الأرض. - (وقوف) تنطيط الكرة داخل منطقة ال٦م. - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام بعرض الملعب. - (وقوف) الجرى للأمام والخلف بين خطى ال٦م و ال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- تمرير وإستلام الكرة على خط ال٩م والتصويب على المرمى. - تنطيط الكرة من الجرى والدوران خلف العلامة ثم التصويب على المرمى. 
الختام	٥ق	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

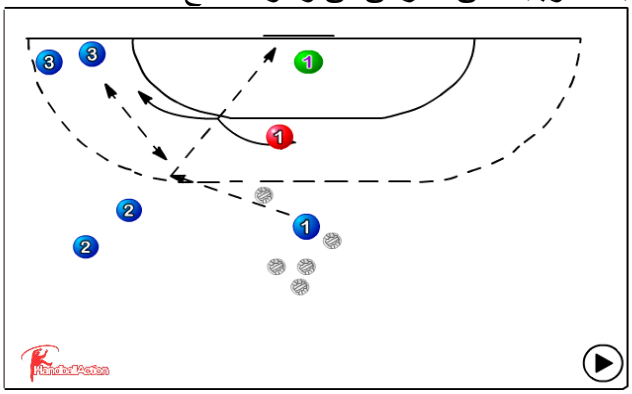
الوحدة التعليمية : الثانية والعشرون **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (وقوف.الزراعان جانبا) عمل دوائر للأمام والخلف. - (إنبطاح مائل.المشطين على الكرة) ثنى الذراعين. - (رقود.الذراعين عاليا.مسك كرة) ثنى الجذع أماما أسفل مع فتح الرجلين. - (إنبطاح.مسك الكرة.زميلين مواجهين)تمرير الكرة للزميل المقابل.(:) - (وقوف) الوثب للأمام بعرض الملعب والعودة. - (وقوف)تمرير الكرة مع الزميل بالجرى بين خطى ال٦م و ال٩م.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- مجموعتين فى مركز الجناح يقوم اللاعب بتنطيط الكرة من الجرى والدوران خلف العلامة ثم التصويب على المرمى والوقوف خلف المجموعة الأخرى. 
الختام	**٥ق**	- تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

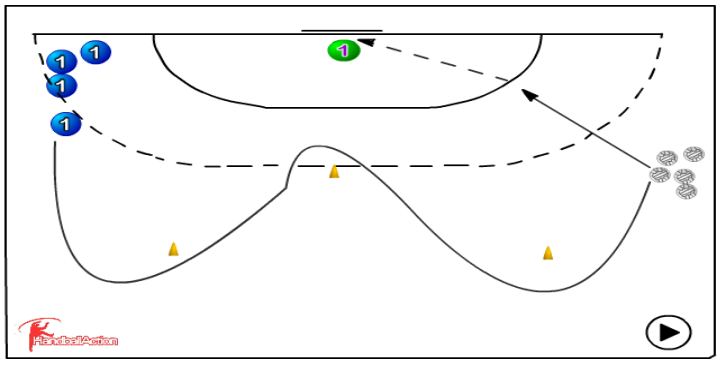
الوحدة التعليمية : الثالثة والعشرون **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	٣ ق	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	٢٢ق	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	٥ق	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	١٠ق	- (وقوف.مواجه تشبيك) دفع الزميل.(:) - (إنبطاح مائل.رفع قدم الزميل) المشى للأمام.(:) - (رقود.الذراعين عاليا.مسك كرة) ثنى الجذع أماما أسفل مع فتح الرجلين. - (وقوف) تمريروواستلام الكرة مع الزميل بالجرى بين خطى ال٦م و ال٩م. - (إنبطاح مائل.مسك الكرة) تمرير الكرة للزميل المقابل.(:) - (وقوف.ثبات الوسط) الوثب للأمام بعرض الملعب.
التطبيق العملى للبرنامج	٤٥ق	- ثلاث مجموعات يقوم اللاعب بالتصويب على المرمى والوقوف خلف المجموعة. - تمرير الكرة بين ثلاث لاعبين حيث يقوم اللاعب الأوسط بالتصويب على المرمى فى وجود مدافع. 
الختام	٥ق	تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.

الوحدة التعليمية : الرابعة والعشرون **التاريخ /**

الهدف المهارى : التصويبة الكرباجية من الإرتكاز

مكونات الوحدة	الزمن	النشـــــــــــــاط
أعمال إدارية	**٣ ق**	- إستقبال الطلاب والدخول للقاعة التعليمية.
مشاهدة البرنامج التعليمى	**٢٢ق**	- التفاعل مع البرنامج التعليمى فى الجزء الخاص بمهارة التصويبة الكرباجية من الإرتكاز.
إحماء	**٥ق**	- الجرى حول الملعب وعمل تمرينات تهيئة عامة للجسم.
إعداد بدنى	**١٠ق**	- (إنبطاح مائل.المشطين على الكرة) ثنى الزراعين.. - (رقود) رفع الجذع مع تبادل رفع الرجلين. - (وقوف.ثبات الوسطالوثب للأمام والخلف على خطى ال٦م و ال٩م. - (وقوف) تمرير وإستلام الكرة بطول الملعب من الجرى. - (وقوف) تمرير وإستلام الكرة على الحائط. - (وقوف) تنطيط الكرة داخل ال٦م.
التطبيق العملى للبرنامج	**٤٥ق**	- مجموعتين من اللاعبين يقوم اللاعب بتمرير الكرة إلى لاعب المنتصف والإستلام ثم التصويب على المرمى. - من مركز الجناح يجرى اللاعب بين العلامات ثم يمسك بالكرة ويقوم بالتنطيط من الجرى ثم التصويب على المرمى. 
الختام	**٥ق**	- **تمرينات تهدئة- الإصطفاف وأداء التحية- الإنصراف.**

جامعة الزقازيق
كلية التربية الرياضية للبنين
قسم المناهج وطرق التدريس

ملخص البحث باللغة العربية

تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية

بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة فى التربية الرياضية

مقدم من
هانى أحمد صبرى الحسينى
مدرس ثانوى تربية رياضية

إشراف

دكتور
رشيد عامر محمد محمد
أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
عبد العزيز عبد الحكيم بلاطة
أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

دكتور
هشام محمد أنور عبد الحميد
أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات
الجماعية بكلية التربية الرياضية للبنين
جامعة الزقازيق

١٤٢٨ هـ – ٢٠٠٧م

المقدمة ومشكلة البحث:

إن التطورات العلمية الأكاديمية تسير بسرعة فائقة ، حيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساسا على القدرات والإمكانيات العلمية والتكنولوجية.
وتعتبر الهيبرميديا إحدى المستحدثات التكنولوجية التى ظهرت نتيجة التقدم فى تكنولوجيا الإتصال والكمبيوتر والتى تتميز بالعمل والتفاعل بين كم من وسائل الإتصال الحديثة والمطورة والتى تستخدم المداخل الحسية للمتعلم فى شكل منظومة متكاملة تتفاعل عناصرها فى برنامج تعليمى لتحقيق أهداف محددة.

وكرة اليد من الألعاب التى تتطلب التوضيح الدقيق للمراحل التعليمية والفنية لها والربط الصحيح بين المعلومات التى يحصل عليها الطالب وتوجيهه لتنفيذ الواجب الحركى بأقل جهد وفى أقصر وقت ممكن ، ومن هذا المنطلق ومع الإختلاف الواضح بين الطرق المستخدمة فى تعليم مهارات كرة اليد أصبح هناك ضرورة لإستخدام وسائل وتكنولوجيا حديثة يمكن أن تسهم فى مساعدة المعلم على تقديم المعلومات المعرفية الخاصة بالأداء الفنى والتدريبات التعليمية ، ومساعدة الطالب على الفهم الصحيح والتصور الدقيق للتسلسل الحركى وكيفية أداء التدريبات بطريقة صحيحة لتحقيق التعلم بصورة أفضل.

ومن خلال عمل الباحث كمدرس للتربية الرياضية ، وجد أن طرق التدريس التقليدية غير كافية لإتقان المهارات الأساسية للعبة ، ولابد من مواكبة التقدم فى مجال التعليم بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة ، وكذلك لابد من الإستفادة بالإمكانات الموجودة داخل المدارس ، والتى وفرتها الدولة لخدمة العملية التعليمية ، فالمدارس مجهزة بمعامل الوسائط المتعددة التى يجب الإستفادة منها لتطوير العملية التعليمية لمواكبة التقدم العلمى والتكنولوجى وخاصة فى عملية التعليم والتدريب ، خاصة أن السياسة التعليمية الحديثة تتجه إلى التخطيط الجيد والبناء السليم والتطوير المستمر، وكذلك إستخدام التكنولوجيا الحديثة فى عملية التعليم والتدريب.

أهداف البحث:

يهدف البحث الى :

- محاولة تصميم برنامج تعليمي معد بأسلوب الهيبرميديا للتعرف على:
- تأثير إستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية .
- مستوى الأداء المهارى لتعلم بعض المهارات المختارة (تنطيط الكرة - استلام الكرة - التمريرة الكرباجية من الإرتكاز - التصويبة الكرباجية من الإرتكاز).
- مستوى التحصيل المعرفى للمعلومات المرتبطة بمهارات كرة اليد قيد البحث.

فروض البحث:

فى ضوء أهداف البحث يفترض الباحث مايلى:

- توجد فروق دالة احصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى تعلم مهارات (تنطيط الكرة - استلام الكرة - التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) ، وفى مستوى التحصيل لصالح القياس البعدى.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى تعلم مهارات (تنطيط الكرة - إستلام الكرة - التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) ، وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى القياس البعدى فى تعلم مهارات (تنطيط الكرة - إستلام الكرة- التمريرة الكرباجية من الإرتكاز- التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) ، وفى مستوى التحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية.

إجراءات البحث:

أولا: منهج البحث:

إستخدم الباحث المنهج التجريبى نظرا لملائمتة لطبيعة البحث ، بإستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية بإتباع القياس القبلى والبعدى للمجموعتين

ثانيا: مجتمع وعينة البحث :

تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية وهم تخصص كرة يد من تلاميذ الصف الأول الإعدادى بالمدارس الإعدادية الرياضية للبنين بالشرقية للعام الدراسى ٢٠٠٦/٢٠٠٥م وعددهم ٢٦ تلميذ ، وتم إستبعاد ٦ تلاميذ لإجراء التجربة الإستطلاعية عليهم ، وبذلك أصبحت العينة الأساسية للبحث ٢٠ تلميذ ، تم تقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية وعددها ١٠ تلاميذ والأخرى ضابطة وعددها ١٠ تلاميذ.

ثالثا: أدوات البحث:

إستعان الباحث لجمع البيانات والمعلومات الخاصة بالبحث بالوسائل التالية:

الإستمارات والمقابلات الشخصية :

- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول أهم الإختبارات التى تقيس عناصر اللياقة البدنية الخاصة بكرة اليد .
- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء لتحديد الإختبارات الخاصة بتقييم مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث .
- إستمارات لتسجيل القياسات الخاصة بالبحث وهى كما يلى:

أ- إستمارة تسجيل قياسات الطلاب فى متغيرات (السن – الطول – الوزن – مستوى الذكاء – التحصيل المعرفى).

ب- إستمارة تسجيل قياسات الطلاب فى الإختبارات البدنية.

جـ- إستمارة تقييم مستوى الأداء المهارى للطلاب.

- إستمارة إستطلاع رأى الخبراء حول تصميم ومحاور البرمجية.

القياسات الجسمية:

قام الباحث بقياس الطول الكلى للجسم وكذلك وزن الجسم .

الإختبارات المستخدمة :

الاختبارات البدنية :

قام الباحث بعمل مسح مرجعى للتعرف على الصفات البدنية المساهمة فى تعلم مهارات كرة اليد ثم قام بإستطلاع رأى الخبراء فى تحديد الإختبارات التى تقيس هذه الصفات **وهى:**

- العدو ٣٠ م من البدء الطائر.
- الوثب العريض من الثبات.
- الأنبطاح المائل من الوقوف فى دقيقة.
- ثنى الجزع أماما من الوقوف
- الجلوس من الرقود فى دقيقة.
- جرى ٦٠٠م.

الإختبارات المهارية :

قام الباحث بإستطلاع رأى الخبراء حول الإختبارات التى تقيس المستوى المهارى للطلاب فى المهارات قيد البحث وهى كالتالى:

- تمرير وإستلام الكرة على الحائط.
- الجرى الزجزاجى بالكرة مسافى ٣٠م.
- التصويب من الثبات على زوايا المرمى.
- رمى كرة يد لأبعد مسافة.
- تنطيط الكرة والتصويب على المرمى.
- تمرير الكرة والتصويب على المرمى.

إختبار الذكاء :

إستخدم الباحث إختبار الذكاء المصور إعداد **أحمد ذكى صالح** وهو إختبار من النوع غير اللفظى الجمعى فلا يخضع لأى عامل لغوى أو مهارة فى اللغة وهو جمعى لأنه يمكن تطبيقه على عدد من الأفراد فى وقت واحد بواسطة فاحص واحد

وتقوم فكرته على التصنيف بين الأشكال الخمسة التى يتكون منها كل سؤال من أسئلة الإختبار وعددها (٦٠) سؤال حيث يعتمد على إدراك العلاقة بين مجموعة من الأشكال وإنتقاء الشكل المختلف من بين وحدات المجموعة، ويهدف هذا الإختبار إلى تقدير القدرة العقلية العامة لدى الأفراد فى الأعمار من سن الثامنة إلى السابعة عشر وما بعدها.

ومن شروط الإختبار ما يلى:

- يفضل أن يجرى فى الصباح الباكر.
- قراءة التعليمات وشرح الهدف من الإختبار حتى يتم التأكد من فهم الطلاب لطبيعة أسئلة الإختبار.
- تعطى عشرة دقائق للإجابة على الأسئلة .
- الطريقة التى يستخرج بها نسبة ذكاء الطالب أو درجته المئوية وهى:
- يصحح الإختبار وفق المفتاح الخاص به ، ويحسب الصواب بدرجة ولا يحسب الخطأ أو المتروك.
- تجمع الإجابات الصحيحة ، ويحدد العمر الزمنى للفرد.
- نبحث عن الدرجة الخام التى نالها الطالب فى العمود المناسب لعمره الزمنى ونضع حولها دائرة.
- نقرأ المئوى المقابل (أو نسبة الذكاء المقابلة) ، وهكذا يحدد وضع الطالب بالنسبة لزملائه حيث يوجد على يمين الجدول بيان المعايير أرقام تدل على المئويات وعلى يسار الجدول أرقام تدل على نسبة الذكاء المقابلة.

الإختبار المعرفى:

قام الباحث بتصميم إختبار معرفى فى كرة اليد لتلاميذ المدارس الإعدادية الرياضية التجريبية ويتكون الإختبار من ٣٤ سؤالا تتضمن الجانب التاريخى والجانب القانونى والجانب المهارى ، حيث يتميز هذا الإختبار فى كونة متناسب مع المرحلة السنية تماما .

المعالجات الإحصائية:

قام الباحث بعد الإنتهاء من التطبيق بتجميع النتائج بدقة وجدولتها ومعالجتها إحصائيا:

- تم إستخدام برنامج (SPSS) للمعالجات الإحصائية التالية:

المتوسط الحسابى.	الوسيط.
معامل الإلتواء.	الإنحراف المعيارى .
معامل الإرتباط "لبيرسون" .	إختبار (ت).
معادلة نسب التحسن.	

الإستخلاصات والتوصيات:

أولا : الإستخلاصات:

فى حدودأهداف البحث وفروضة والبيانات المستخدمة والنتائج إستخلص الباحث ما يلى:

١- البرنامج التعليمى بإستخدام أسلوب الهيبرميديا كان له تأثير إيجابى فى تحسين مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث (تنطيط الكرة ، إستلام الكرة ، التمريرة الكرباجية من الإرتكاز ، التصويبة الكرباجية من الإرتكاز) لأفراد المجموعة التجريبية.

٢- الطريقة التقليدية ساهمت فى تحسين مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث لأفراد المجموعة الضابطة.

٣- برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بأسلوب الهيبرميديا كانت أكثر تأثيرا على مستوى تعلم مهارات كرة اليد قيد البحث من الطريقة التقليدية المتبعة مما يدل على فاعلية البرمجية.

٤- البرنامج المعد بإستخدام أسلوب الهيبرميديا أسهم فى زيادة التحصيل المعرفى للمهارات قيد البحث أكثر من الطريقة التقليدية.

٥- ساعدت برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا على مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ.

ثانيا: التوصيات:

١- إستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا فى تعلم مهارات كرة اليد للمبتدئين وتلاميذ المدارس الرياضية.

٢- إنتاج العديد من برمجيات الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا فى باقى مهارات كرة اليد وللمراحل السنية المختلفة

٣- إنتاج العديد من البرمجيات فى الأنشطة الرياضية المختلفة وتدريب المدربين ومدرسى التربية الرياضية على كيفية تصميم البرمجيات وكذلك طريقة إستخدامها فى التعليم.

٤- إجراء المزيد من البحوث التجريبية بإستخدام التقنيات التكنولوجية الأخرى ومقارنتها بالهيبرميديا وإختيار الأسلوب المناسب منها للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن فى تعلم المهارات الحركية المختلفة.

٥- العمل على قيام خبراء متخصصين فى مجال التقنيات التكنولوجية بتصميم برمجيات لتعلم المهارات الرياضية فى مختلف الأنشطة الرياضية على غرار ما تقوم به وزارة التربية والتعليم فى بعض المواد العلمية الأخرى ، مع ضرورة وضع معايير علمية وتربوية لتصميم هذه البرمجيات.

summery

Introduction & Problem.

Scientific academic developments ran very speedily since competition among nations rests mainly on the scientific and technological capabilities

Hear media is one of the techno- Logical novelties that appeared as aresult of the progress of the toichnology of communication and computer, characterized by action and reaction among a group of modern sophisticated means of Communication that employ the modern appro achesto learning in the form of an integrated syndrome, whoseelo mints react in an educational program to chieve centadn goals.

Handball is one of the games that require pre cise. Illustration of its educational and technical stages, and the proper association between the information that the student obtains and directing him to perform the motor duty with the least possible effort and in the shortest period of time. In this respect, and in view of the apparent difference between the methods that may contributor to helping the learner to present semantic information related to the technical performance and the educational exercises, and enabling the student with the proper understanding and the precise immagintion of motor succession and performing the execises properly to achyieve betler education.

Through the ischolars work as a teacher of of physical education it was found that the traditional methods of teaching are. Insufficient to the perfection of the basic skills of Hand ball. It is necessary to keep pace with the progrerss of education, in general, and physical education, in particular.

It is necessary, too, to make use of the tools found at presenting schools, which the state has made available for the service of the educational process to keep pace with the academic and technological advancement, especially that, modem educational policy is oriented towards good planning and sound building, and the sustained development , in addition to the use of modern technology in the process of education and training.

Aim

The thesis aims at

- Designing an educational computer software on the basis of the technology of Hear media, to identify.

1- The effect of employing Hear media in learning some Hand ball skills on the part of the pupils of preparatory sporting schools.

2- The level of skill perform- ance of learning some selected handball skills (ball dripping the whip pass from pivoting- receing the ball- the whip shoot from pivoting).

Hypothesis:

In view of the goals of the thesis, the scholar hypothesizes the following:

1- There are statistically significant differences between the averages of pre and post measurement of the experimental group in the learning of all handball skillsd (drippling receiving the ball- whip pass from pivoting – whip shooting from pivoting) and the semantic achievement in favor of the experimental group.

2- There are statistic cally significant difference between the averages of pre and post measurent of the Control group in some of the handball skills (dripping. Receiving the ball- whip pass from pivoting – whip shooting from pivoting) and the semantic achievement in favor of the experimental group.

3- There are stat is tically significant differences between the experimental and control groups in post measurement of learning some handball skills (drippling- receiving the ball- whip pass from pivoting- whip shooting from pivoting) and the semantic achievement in favor of the experiment-tal group.

Procedures:

First: The methodology:

The scholar employed the experimental approach due to its suitability to the nature of the thesis, using the experimental design of two group; one is a Control group, and the other is an experimental one, and applying the pre and post measurement for the two groups. Second: population and sample.

The population are the pupils of grade one at the preparatory sporting schools. For boys in Sharkia in the school year 2005/ 2006, numb erring 120 pupils.

The sample were deliprtly selected from the puplas of the handball section at the schools. Their humber was 26 pupils six pupils were excluded for conducting the pilot experiment, and there fore the basie sample has become 20 pupils. They were equally divide din to two groups.

Third: Tools.

In order to gather the data and information needed for the thesis, he made use of the following tools:

- Sheets and personal.
- A interviews sent to experts in order to express their. Views about the most important tests of assessing the level of skill performance of the skills under consideration.

- A questionnaire sent to experts to decide on the tests of evaluating the level of skill performance of the skills under consideration.
- A sheet for recording the measurements of the students in the variables (Age – height- weight- in telling – ence semantic achievement)
- A sheet for recording the measurements of pupils in the physical tests.
- A shet for evaluating the level of skill performance of the pupits .
- A questionnaire sent to experts to express their opinions about the design and axes of the soft ware.
- A questionnaire sent to experts to express their opinions about the relative importance of the axes of the tests.

Tests employed

Physical Tests:

The scholar conducted a referential survey to identify the Physical qualities contributing to the learning of the handball skills, then he tilled experts opinions on deciding on the tests that measure these qualities, suchas.

- Running of 30m. From the flying Start.
- Wide Jump from the Standing position.
- Inclined prostration from standing.
- Torso bending forward from Standing.

- Sitting down from standing for one minute.
- 600m. running.

Still tests.

The scholar tolled the opinions of experts about the tests that measure the skill level of the pupils in the skills under consideration, they are.

- Pass and recciving of the bal on the wall.
- Zigzag running with the ball for 30 mekers.
- Shooting from the stand at the corners of the goad bar.
- Handball throwing for the farthest distance.
- Drippling the ball and shooling at the goal bar.
- Ball pass and shooting at the goal bar.

Intelligence Test.

The scholar employed the pictured intelligence test prepared by Ahmed Zaki Saleh, which is a nonverbal group test that does not submit to any Linguistic factor or skill. It is agroup test because to can be applied to many subject by one examiner. It is based by on the categorization among the five forms that constitute each question in the test that number (60) questions. It depends on perceiving the relation ship beteen agroup of shapes and selecting the different shape form among the units of the group. This test at assessing the

mental abilities of the subjects in the age group eight to seventeen years old on.

- The test stipulates the following it is beiter to perform the test early in the morning.
- instructions should be read and the goal of the test explsbained to make sure that the pupils understand the question of the lest.
- Ten minutes should be allotled to answer the questions.
- Wrong answers and missed questions are counted.

- The test is market according to its key. One mark is allotted to each correct answer and nothing is allotted to the wrong answers, or the missing ones.
- Correct. Answers are added together and the time age of the subject is identified.
- We look for. The raw mark the pupils obtained in the Column appropriate to his age and encircle it.
- We read the opposite level (or the opposite IQ). Thus, the position of the pupils among his colleagues. Is identifie, Since There is to the right side of the table a statement of the standards – numbers showing the level, and to the left of the table there number showing the opposite IQ.

The semantic test.

The scholar has organized a semantic test on handball for the pupils of the experimental preparatory sporting schools The test consists of thirty four questions, including the his topical aspect and the legal aspect and the skill aspect, this test is characterized by being suitable to the age stage, and also assigned for the pupils of sporting prep.

Statistical Manipulations:

The Scholar, after fin shining the applied stage, has gathered the score precisely and tabulated them and manipulated them statistically.

- The "SPSS" program, edition no. 9. for the following Statistical manipulations.
- The arithmetic median.
- Skew ness Coefficient- age deviation.
- Correlation of improvement ratios.

Conclusions and Recommend ations.

First: Conclusions:

Within the aims of the thesis and its hypotheses and the data employed and the results, the scholar has concluded the following.

1- The teaching program has, by emptying the technology of Hear media to the imprudent of the level of learning the handball skills under consideration (ball dripping.

ball receiving – whip pass from pivoting- whip shooting from pwoting) mental group.

2- The traditional method has contributed to the improvement of the learing level of handball skills under consid ration of the control group subjects.

3- The educational Computer soft war prepared by the Hair media technology was more effective on the level of learning the hand ball skills under consideration than the traditional method, indicating the effectiveness of the software.

4- The software prepared by employing Hear media has contributed to the improvement of the semantic achievement of the skills under consideration.

5- The computer software prepared by employing Hear meadia technology helped with the observation of individual differences among the students.

Second: Recommendations:

1- Employing the educational software prep ared by employing the Hear media technology for learring handball skills on the part of beginners and the pupils of the sporting schools.

2- Producing many educational Computer software prepared by employing the Hair media technology on the remaining skills for the various age stages.

3- Producing many software on the various sporting activities and training the Coaches and teachers of

physical education in how to design software and employing them in education.

4- Conducting more experimental research by employing other technologies and Comparing them with Hair media, and selecting the most appropriate method to achieve the highest possible level of learning the various motor skills .

5- Urging the experts specialized in the field of technology to design soft ware for teaching the various sporting skills in the various sporting activities, following the example of the ministry of Education in other academic subjects, in addition to sehing academic and educational Standards for the design of Such Software.

General Conclusion :

The thesis aims at designing a computer software by employing the Hear Media technology for teaching the handball skills and setting a specialized program for the software and identifying the effect of learning the stills.

The basic sample has been randomly selected their numberis (20) pupil, They were divided and omly into two groups, one the an experimental group and numbering (10) pupils, is a control cone the schobar employed the experimental approach The study lasted fsor six weeks at the rate of (4) educational units perweek the time of performing the unit (90) minutes thus the application of the software in cludes (24) educational units the scholar applied the software prepared by employing the Hair media technologies to the experimental groups and the traditional method (The verba explanation and per forming practical model) was applied to the control group. The results show the effect we rless of the software and its effect on learning the skills (dripping – receiving the whip pass from pinoting and the shooting from pwoting) by comparing it with the traditional method that depended on the verbal the verbal explanation and the performance of the practlal method. The results, too showed the superiority of the experimental group over the control one in achievement.

University of Zagazig
Faculty of Physicaled for Boys
Dept of Curricula & methods of teaching

The Effect of Hypermedia on The Teaching of Some Handball skills to the pupils of prep. Sporting schools

Athesis present Among the partial fulfillment of
Getting ph. D. in physical ed.

Prepared by

Hany Ahmed Sabry al- Hoseiny
teacher of physical ed.

Supervised by

Dr. Rasheed Amer Mohame Mohamed
Professer and Head of the dept. of Curricula and Methods of Teaching Faculty of physical ed. Zagazig

Dr. Abdul Aziz Abdul Hakim Balatah
Assistand professor- Dept. of Curricul and Methods of Teaching Faculty of physical ed. Zagazig

Dr. Hesham Mohammed Anuarabdal- Hamid
Assistant professor at the Dept of theories and Applications of Group Springs Faculty of physcaled. For Boys Univ. of zagazig

1428-2007