جامعة المنصورة
كلية التربية الرياضية

أثر برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة

دكتـــور
محمود عبده خليفة
مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية
بكلية التربية الرياضية ببورسعيد جامعة قناة السويس.

مجلة كلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة
العدد الثانى عشر – مارس ٢٠٠٩م

أثر برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة

* د/ محمود عبده خليفة

مقدمة البحث :

أن التسارع الفائق للتطور التكنولوجي بوجه عام ، وتكنولوجيا التعليم والتعلم بوجه خاص جعل استخدام تكنولوجيا التعليم ضرورة واجبة لكافة الطلاب والقائمين على العملية التعليمية فى جميع مراحل التعليم قبل الجامعي والتعليم الجامعي وذلك لرفع كفاءة وفعالية العملية التعليمية . (٢٨ : ٢٣٧)

وتعتبر عملية التعليم والتعلم فى التربية الرياضية من أهم جوانب العملية التربوية والتى تتطلب البحث دائما عن حلول منطقية لكل معوقاتها ومشكلاتها ، باعتبار أن نجاح العملية التربوية مرهون بمدى مايستخدمه القائمون عليها من أساليب وطرق مختلفة لنجاح عملية التعلم وتطورها المستمر بمايتفق والتقدم التكنولوجى الذي يستجد . (٣٨ : ٢٩١)

وحيث ان التربية الرياضية كونها معلومات وقوانين ومهارات يجب اجادتها وإتقانها ، أحوج ما تكون أن نستخدم كافة وسائل التقدم من أساليب وتقنيات تسهل على المعلم والمتعلم الوصول الى الأهداف المرجوة ، و أصبحت تلك الوسائل المتبعة فى التعليم غير كافية ولا تحقق المطلوب فى تعلم المهارات الرياضية وانجاح العملية التعليمية ،

* مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية، بكلية التربية الرياضية ببورسعيد جامعة قناة السويس.

وتمتلك الوسائط التعليمية المتعددة إمكانات متنوعة لعرض المادة التعليمية مما يزيد من التحفيز والتشويق حيث تعرض النقاط الهامة للمهارات والقوانين بشكل يمكن المتعلم من استيعاب المهارات المطلوبة بصورة أكثر فاعلية. (٣١: ٧ ، ١٠٥)

ويعد اكتساب المهارات الحركية هدفاً رئيسياً للتربية الرياضية ، لذا فإن النظم السياسية والاجتماعية والتربوية تركز عليه كهدف مباشر للتربية الرياضية ، ومن خلاله يمكن تحقيق أهداف نفسية واجتماعية وعقلية كالتعبير عن الذات ، واكتساب الثقة بالنفس، والانتماء الاجتماعى ، وتنمية القدرات العقلية ، والنمو المعرفى . (٣٤ : ١٣٥ ، ١٣٦)

والملاكمة من الأنشطة الرياضية التى توليها الدولة الرعاية الكاملة لذا فهى منهج أساسى ضمن مقررات المناهج الدراسية فى مختلف كليات التربية الرياضية وفى المدارس العسكرية الرياضية ومدارس الموهوبين الرياضية مما يؤثر بالإيجاب على انضمام قطاع عريض من الممارسين لتلك الرياضة .

حيث ان تكنولوجيا الوسائط فائقة التداخل ليست مجموعة مواد تعليمية يستخدمها المعلم للمساعدة فى الشرح أواضافة للدرس ،بل هى نظام تكنولوجى معلوماتى متكامل يحمل رؤى تربوية جديدة وتغييرا للنماذج التقليدية فى أدوار المعلم والمتعلم، فيتحمل المتعلم مسئولية تعلمه و توسع دور المعلم الى مصمم ومشرف وموجه تربوى . (٣٠ : ١٧١)

وقد شاع استخدام ألفاظ تصف الكمبيوتر فى التعليم وأكثرها شيوعاً هو " التعليم بمعاونة الكمبيوتر" instruction Computer aided ويختصر فى CAI ومصطلح "الكمبيوتر يدير التعليم"managed instruction Computer واختصاره CMI ثم"التعليم القائم على الكمبيوتر"Compnter based instructiou

واختصاره CBI، ويكثر استخدام مصطلح التعلم بدلاً من التعليم فيقال التعلم القائم على الكمبيوتر. (٤٩)

وقد بدء ظهور أنظمة وأساليب ومداخل جديدة فى منظومة التعليم ، منها مسمى التعلم الفردى Individualized learning ، والتعلم الذاتى Self learning ، والتعلم الشخصى Personalized learning ، ثم ما يعرف بالهيبركارد HyperCard ، والفيديو التفاعلى Interactive video ، والنص الفعال Hypertext ، والفيديو الفعال أو الهيبرفيديو Hypervideo والهيبرجرافيك Hypergraphic ، والوسائط الفعالة Hypermedia ، وعليه فقد أدى ذلك أيضا إلى ظهور أجيال من أجهزة الكمبيوتر المتطورة والمتقدمة فى آلياتها وتقنياتها وإمكانياتها دائمة التقدم . (٢٨ : ٢٣٧)

وتشير العديد من الدراسات والمراجع العلمية فى مجال تكنولوجيا التعليم واستخدام البرامج المتعددة للكمبيوتر فى مجال التعليم والتربية الرياضية الى اتفاق على أن الوسائط فائقة التداخل وما يسمى بالهيبرميديا هى تجميع لمواد الوسائط المتعددة وتشمل النصوص والصوت والصور الثابتة والمتحركة ولقطات الفيديو والرسوم والمؤثرات الصوتية والرسوم ثنائية وثلاثية الأبعاد بحيث تصنف وتنظم فى برنامج ويتم الربط بينها بطرق متعددة تفريعية ومتداخلة تعمل على تمكين المستخدم من التجول والانتقال بحرية لكل أجزاء البرنامج من خلال مسارات لا خطية ، ليصل الى المعلومات أو المشاهد المطلوبة بسرعة كبيره . (٤٢: ٢١١ ، ٢١٢)، (٤٥ : ٣) ، (٤٧ :٢١١) ، (٣٧ : ١٤٤-١٤٧)، (٣٢ : ٣٧٠) ، (٤: ٢٥-٢٧) ،(٣٠: ١٧٠) ، (٢١ : ٥٢ ،٥٣)

وتؤكد زينب أمين (٢٠٠٠م) أن برامج الوسائط فائقة التداخل تعمل على تقديم الخبرات التربوية للمتعلم ، وتتكامل هذه الوسائط مع بعضها البعض عن طريق الكمبيوتر

بدرجة تمكن المتعلم من تناول المعلومات والتفاعل معها من خلال التحكم في السرعة والمسار والتتابع وكم المعلومات التي يحتاجها المتعلم للاستفادة القصوى بالمداخل الحسية المعرفية لديه، ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة للتعلم ، و إمداده بمداخل تعليمية جديدة . (٢٠: ١٨٧- ١٨٩)

مشكلة البحث :

بالرغم من التقدم الكبير الذي تشهده المؤسسات التربوية فى العملية التعليمية ، إلا أنه يلاحظ استمرارية اعتماد طرق تدريس المواد العملية فى بعض كليات التربية الرياضية والمدارس الرياضية للموهوبين والمدارس العسكرية على الطريقة التقليدية بالاعتماد الكامل على المعلم فى التعليم ،وما زال الاعتماد على تكنولوجيا التعليم محدوداً للغاية ، وحيث أن الملاكمة هي إحدى المواد المنهجية المقررة بكليات التربية الرياضية والمدارس الرياضية العسكرية والموهوبين ومن خلال مشاركة الباحث فى تدريس الملاكمة من الناحية العملية فقد وجد أن بعض المهارات الأساسية التى تدرس للصف الأول بكلية التربية الرياضية ببورسعيد تتطلب فترة زمنية طويلة نسبياً حتى يستطيع الطالب تعلمها ، كما أن الفترات الزمنية المخصصة لتعليم تلك المهارات قد تكون غير كافية لإعطاء الطلاب الوقت المناسب لتعلمها ، كما أن زيادة العدد فى المحاضرة قد يزيد من صعوبة توجيه الطلاب والسيطرة على العملية التعليمية داخل المحاضرة العملية، وبالرغم من تعدد الدراسات التى أجريت فى مجال التربية الرياضية للتعرف على فعالية استخدام العديد من المستحدثات التكنولوجية والوسائط المتعددة فى عدد من الرياضات الفردية والجماعية لتعليم وتدريب جميع النواحى الخاصة بالمهارات والخطط والقانون والمعارف المرتبطة بكل رياضة فى مجال التربية الرياضية ،إلا أنه وفى حدود علم الباحث لم يجد دراسة استخدامت برنامج للهيبرميديا فى تعليم بعض المهارات الأساسية للملاكمة،

وعلى ذلك فقد قام الباحث بتلك الدراسة تحت عنوان أثر برنامج تعليمى باستخدام الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) على بعض المهارات الساسية فى الملاكمة .

هدف البحث :

- التعرف على أثر برنامج تعليمى باستخدام الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة .

فرض البحث :

- توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس البعدي لمستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى رياضة الملاكمة ولصالح المجموعة التجريبية .

بعض المصطلحات بالبحث :

١. المهارات الأساسية Basic skills :

" هى الحركات الضرورية الهادفة التى تؤدى بغرض القدرة على التلاكم التطبيقى مع منافس فى إطار قانون الملاكمة الدولي " . (٨ : ١٩٦)

٢. الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) Hypermedia :

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

الدراسات المرتبطة :

- قام هيلر وويلكنسون Hillier & Wilkinson (١٩٩٧م) (٤٣) ببحث للكشف عن مستوى أداء مهارات الكرة الطائرة كاستجابة لاستخدام CD-ROM الكرة الطائرة، استخدم الباحثان المنهج التجريبى بتصميم تجريبى لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية، وبلغت العينة (٦٩) فتاة فى المرحلة التاسعة تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين إحداهما ضابطة والاخرى تجريبية، وكان من أهم النتائج أن استخدام الكمبيوتر التعليمى كان أكثر تأثيراً على مستوى أداء طالبات المدرسة العليا للكرة الطائرة من استخدام الطريقة التقليدية مما يدل على فاعليته.

- كما قام ويكستن دى وباترسن Wiksten D.I., Patterson, P. (١٩٩٨م) (٤٨) ببحث بهدف التعرف على فاعلية البرنامج التعليمى باستخدام الكمبيوتر التفاعلى مقابل المحاضرة التقليدية فى التدريب الرياضى ، استخدم الباحثان المنهج التجريبى، وبلغت العينة (٦٤) طالباً، وكان من أهم النتائج أن استخدام البرنامج التعليمى الذى تم اعداده باستخدام الكمبيوتر التفاعلى كان ذو فاعلية بالمقارنة بالتعليم بالطريقة التقليدية .

- وقام بادفيلد وبيننجتون وويلكنسون Padfield, Pennington & Wilkinson (٢٠٠٠م)(46) ببحث بهدف الكشف عن مدى إدراك الطلاب لبرامج الكمبيوتر فى التربية الرياضية، واستخدم الباحثون المنهج التجريبى ذو التصميم القبلى البعدى لمجموعة واحدة، وبلغت العينة (٣٣) طالبة فى المرحلة التاسعة تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وكان من أهم النتائج أن الوسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة أكثر فاعلية للتعليم بالنسبة للتربية الرياضية وعلى المعلمين والمتعلمين أن يأخذوا فى الاعتبار استخدامها لهذا الغرض.

- وقد قام اسامة عبد العزيز (٢٠٠١) (٧) ببحث بهدف تصميم وانتاج برمجية كمبيوتر تعليمية بتقنية الهيبرميديا لمسابقة الوثب العالى بالطريقة الظهرية وأثرها على الأداء المهارى والتحصيل المعرفى وآراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام البرمجية واستخدم الباحث المنهج التجريبى وبلغ حجم العينة ٢٠ تلميذا تم تقسيمهم بطريقة عشوائية الى مجموعتين متساويتين ، وتوصلت النتائج الى ان اسلوب الهيبرميديا أكثر تاثيرا على مستوى الأداء المهارى لمسابقة الوثب العالى وكذلك التحصيل المعرفى عن البرنامج التقليدى ، كما أثر بشكل ايجابى على آراء وانطباعات أفراد المجموعة التجريبية مما يحقق الجانب الوجدانى .

- وقام النبوى عبد الخالق (٢٠٠١م) (١٢) ببحث بهدف التعرف على تأثير استخدام الحاسب الآلى متعدد الوسائط على تعلم بعض مهارات رياضة الجمباز قيد البحث، واستخدم الباحث المنهج التجريبى ، وبلغت العينة (٣٠) ثلاثون مبتدئاً من تلاميذ الصف الثانى الإعدادى وتم اختيارهم بطريقة عمدية تم تقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين متساويتين أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية. توصلت الدراسة الى أن طريقة التعلم بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط أكثر فعالية وإيجابية عن الطريقة التقليدية لتعلم المهارات قيد البحث.

- قام إيهاب فتحى (٢٠٠١م) (١٤) ببحث بهدف إعداد برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة (الصور- الشرائح- الفيديو- المعلم) ومعرفة أثره على تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفى والجانب الوجدانى للمبتدئين فى الملاكمة. واستخدم الباحث المنهج التجريبى ، وبلغت العينة (٦٠) طالباً بالفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بطنطا وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية، ثم قسموا إلى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة. وكان من أهم النتائج أن أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيراً على تعلم مهارات الملاكمة وكذلك مستوى

التحصيل المعرفى من البرنامج التقليدى مما يدل على فاعليته.

- وقام خالد فريد (٢٠٠٢م) (١٧) ببحث بهدف تصميم برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر ومعرفة تأثيره على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية، واستخدم الباحث المنهج التجريبى ، وبلغت العينة (٦٠) طالباً بالفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بالمنصورة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وقسموا إلى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة، وكان من أهم النتائج أن استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية كان أكثر تأثيراً على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية من البرنامج التقليدى مما يدل على فاعليته.

- كما قام محسن أبو النور و محمد ذكى (٢٠٠٢م) (٢٧) ببحث بهدف التعرف على تأثير استخدام برنامج الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للمبتدئين واستخدم الباحثان المنهج التجريبي ، وبلغت العينة (٤٠) طالب تم تقسيمهم الى مجموعتين متساويتي نأحدهما تجريبية والأخرى ضابطة ، ومن أهم نتائج الدراسة فاعلية أسلوب الهيبرميديا فى تعلم بعض مهارات المصارعة وتفوق المجموعة التجريبية فى الأداء المهارى لمهارات المصارعة بالدراسة .

- وقام محمد على ومصطفى عبد القادر (٢٠٠٢م) (٣٣) ببحث بهدف معرفة تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس للمبتدئين فى كرة القدم ،واستخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متساويتين لعدد ٤٠ مبتدئ فى كرة القدم قسمت لمجموعتين تجريبية وضابطة ، وتوصلت الدراسة الى فاعلية أستخدام الهيبرميديا فى تعلم مهارة التصويب وضرب الكرة بالرأس للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة .

- قام أحمد حسن (٢٠٠٣م) (٣) ببحث بهدف وضع برنامج تعليمى باستخدام الكمبيوتر لبعض المهارات الأساسية فى رياضة الملاكمة والتعرف على تأثيره على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للمبتدئين فى الملاكمة. واستخدم الباحث المنهج التجريبى، وبلغت العينة (٢٠) طالباً بالفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية ببورسعيد، وتم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية وقسموا إلى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة، ومن أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية (والتى استخدمت برنامج الكمبيوتر التعليمى) فى المستوى المهارى باستخدام المحكمين فى كل من (المهارات الهجومية- المهارات الدفاعية- مجموعة اللكم الزوجية) على المجموعة الضابطة (الطريقة التقليدية)، بينما لم تتفوق أياً من المجموعتين على الأخرى فى مستوى أداء مهارات (وضع القبضة- وقفة الاستعداد- تحركات القدمين).

- وقام محمد سعد و محمد على وهانى سعيد (٢٠٠٣م) (٢٩) ببحث بهدف تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية (لمهارات ضرب الكرة بالرأس فى كرة القدم) معدة بتقنية الهيبرميديا والتعرف على كل من التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى والانطباعات الوجدانية لدى طلاب كلية التربية الرياضية بطنطا ، وتم استخدام المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين تجريبية وضابطة ،وبلغت العينة ٦٦ طالبا بالفرقة الأولى تم اختيارهم بالطريقة العمدية ، ومن أهم النتائج بالدراسة وجود فروق دالة احصائيا فى مستوى الأداء المهارى لضربات الكرة بالرأس وكذلك التحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية ، كما ساهمت البرمجية بطريقة ايجابية فى آراء وانطباعات المجموعة التجريبية لاستخدامها .

- كما قام جوزيف ناجى (٢٠٠٣م) (١٥) ببحث بهدف تصميم برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) لبعض المهارات الأساسية لناشئ تنس الطاولة وكذلك بناء اختبار للتحصيل المعرفى لمهارات تنس الطاولة ، واستخدم الباحث المنهج التجريبى لمجموعتين متساويتين تجريبة وضابطة وبلغ حجم العينة ٨٢ طالب بالفرقة الأولى بنين بكلية التربية الرياضية جامعة المنوفية تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وتوصلت الدراسة الى التأثير الايجابى لاسلوب الوسائط الفائقة على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد الدراسة وكذلك على التحصيل المعرفى لطلاب المجموعة التجريبية .

- وقامت سالى محمد (٢٠٠٥م) .(٢١) ببحث بهدف تصميم برنامج تعليمى مقترح باستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) باستخدام الهيبرميديا ومعرفة مدى فاعليته على (الأداء المهارى – التحصيل المعرفى- آراء وانطباعات) أفراد المجموعة التجريبية لمهارات الهوكى ، وتم استخدام المنهج التجريبى لمجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة ، وبلغت العينة ٦٠ طالبة تم اختيارهم بالطريقة العمدية من الفرقة الثالثة كلية التربية الرياضية جامعة طنطا ، وتوصلت الدراسة الى أن استخدام استراتيجية كيلر (تفريد التعلم) باستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة ايجابية وعنوية فى تحسن مستوى التعلم لمهارات الهوكى بالدراسة والتحصيل المعرفى للمهارات ، كما أثرت بشكل ايجابى على آراء وانطباعات المجموعة التجريبية نحو استخدام البرمجية بما يحقق الجانب الوجدانى.

- كما قام عبد الفتاح رفعت (٢٠٠٦م) (٢٥) ببحث بهدف بناء برنامج تدريبى باستخدام الوسائط الفائقة السرعة والتعرف على تأثيره على مستوى أداء بعض

الضربات الأساسية (الضربات الأمامية – الضربات الخلفية – ضربات الارسال) لناشئ رياضة التنس ، واستخدم المنهج التجريبى لمجموعتين تجريبية وضابطة ، وبلغت العينة ٢٢ ناشئ من ناشئ التنس بأستاد شبين الكوم الرياضى من (١٢-١٤ سنة) تم تقسيمهم الى مجموعتين متساويتين ، وتوصلت الدراسة الى أن البرنامج التدريبى المعد بأسلوب الوسائط الفائقة ساهم بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى أداء بعض الضربات الأساسية وتنمية عناصر اللياقة البدنية لرياضة التنس للمجموعة التجريبية عن أفراد المجموعة الضابطة .

- وقد استفاد الباحث من الأبحاث المرتبطة فى تصميم منهج واجراءات الدراسة الحالية وتصميم البرنامج المستخدم بالاستعانه بجميع اجراءات الأبحاث السابقة فى تصميم برامجها التكنولوجية ، كذلك الاستفادة بالنتائج التى توصلت اليها كل من الأبحاث المرتبطة فى مناقشة النتائج النهائية للدراسة الحالية .

إجراءات البحث :

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة لمناسبته لطبيعة البحث.

مجتمع البحث :

تم اختيار مجتمع البحث من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية ببورسعيد للعام الجامعى ٢٠٠٧م / ٢٠٠٨م وقد تم اختيارهم مبتدئين فى الملاكمة حيث تتضمن الخطة الدراسية بالترم الثانى تدريس رياضة الملاكمة .

عينة البحث :

تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية ببورسعيد عام ٢٠٠٧ / ٢٠٠٨ م ،وتم اختيار (٢٠) طالب عشوائيا تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين (تجريبية وضابطة) قوام كل منها (١٠) المجموعة الضابطة (البرنامج التقليدى) ، والمجموعة التجريبية (الهيبرميديا) ،وتم استبعاد الطلاب الباقون للإعادة والطلاب الممارسين لرياضة الملاكمة والكيك بوكسينج والتايكوندو والكاراتية .

تجانس وتكافؤ العينة :

تم إجراء التجانس والتكافؤ على عينة البحث الأساسية للمجموعة التجريبية والضابطة وعددهم (٢٠) طالبا من طلاب الفرقة الأولى بالكلية فى الفترة من يوم الأحد ١٧ / ٢ / ٢٠٠٨م إلى يوم الثلاثاء ١٩ / ٢ / ٢٠٠٨م فى:

- **معدلات النمو :** بحساب متغيرات (السن – الوزن – الطول) .
- **مستوى الذكاء :** عن طريق اختبار الذكاء العالى . مرفق (١) .
- **اللياقة البدنية :** تم استخدام اختبارات القدرات البدنية للقبول بكلية التربية الرياضية ببورسعيد. مرفق (٢) .

جدول (١)

تجانس أفراد المجموعة الضابطة فى متغيرات النمو

ومستوى الذكاء والقدرات البدنية

ن = ١٠

م	بيانات / إحصائية المتغير	وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	أقل قيمة	أعلى قيمة	الالتواء	
							قيمة الالتواء	الخطأ المعيارى
١	الطول	سم	١٧٦,٨٠	٤,٣٤	١٦٩,٠٠	١٨٢,٠٠	-٠,٤٧	٠,٦٨
٢	الوزن	كجم	٧٢,٤٠	٧,٨٧	٥٩,٠٠	٨٦,٠٠	٠,٢٠	٠,٦٨
٣	السن	سنة / يوم	١٧,٦٢	٠,٤١	١٧,٠٥	١٨,٢١	-٠,١٤	٠,٦٨
٤	مستوى الذكاء	درجة	٤٣,١٠	١١,٨٢	٢٩,٠٠	٦٢,٠٠	٠,٢٧	٠,٦٨
٥	القدرات البدنية	درجة	٢١,٧٣	٢,٩٤	١٨,١٥	٢٨,٤١	١,١٢	٠,٦٨

يتضح من جدول (١) أن قيم معاملات الالتواء تراوحت مابين (-٠,٤٧ ، ١,١٢) للمجموعة الضابطة وهى قيم انحصرت مابين + ٣ ، -٣ مما يدل على تجانس أفراد المجموعة الضابطة فى كل من متغيرات الطول ، والوزن ، والسن ، ومستوى الذكاء ، والقدرات البدنية .

جدول (٢)

تجانس أفراد المجموعة التجريبية فى متغيرات النمو

ومستوى الذكاء والقدرات البدنية

ن =١٠

م	بيانات / إحصائية المتغير	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	أقل قيمة	أعلى قيمة	الالتواء	
							قيمة الالتواء	الخطأ المعياري
١	الطول	سم	١٧٦,٥٠	٤,٧٤	١٧١,٠٠	١٨٦,٠٠	٠,٧٨	٠,٦٨
٢	الوزن	كجم	٧٣,١٠	١١,٥٩	٥٦,٠٠	٩٠,٠٠	٠,٠٠	٠,٦٨
٣	السن	سنة / يوم	١٧,٨٨	٠,٤٨	١٧,١٠	١٨,٦٥	٠,١٢	٠,٦٨
٤	مستوى الذكاء	درجة	٤٦,٨٠	١٤,١٤	١٨,٠٠	٦٦,٠٠	-٠,٧٢	٠,٦٨
٥	القدرات البدنية	درجة	٢٤,٩٦	٨,١٦	١٢,٢٢	٣٦,٦٤	-٠,٤٠	٠,٦٨

يتضح من جدول (٢) أن قيم معاملات الالتواء تراوحت مابين (-٠,٧٢، ٠,٧٨) للمجموعة التجريبية وهى قيم انحصرت مابين +٣، -٣ ممايدل على تجانس أفراد المجموعة التجريبية فى كل من متغيرات الطول ، والوزن ، والسن ، ومستوى الذكاء ، والقدرات البدنية .

جدول (٣)

تكافؤ مجموعتي البحث فى متغيرات الطول والوزن والسن ومستوى الذكاء والقدرات البدنية

ن١-ن٣-١٠

م	بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	الطول	سم	١١٠,٠٠	١٠٠,٠٠	١١,٠٠	١٠,٠٠	٤٥,٠٠	٠,٧٠
٢	الوزن	كجم	١٠٤,٠٠	١٠٦,٠٠	١٠,٤٠	١٠,٦٠	٤٩,٠٠	٠,٩٤
٣	السن	سنة / يوم	٩٠,٠٠	١٢٠,٠٠	٩,٠٠	١٢,٠٠	٣٥,٠٠	٠,٢٥
٤	مستوى الذكاء	درجة	٩٤,٥٠	١١٥,٥٠	٩,٤٥	١١,٥٥	٣٩,٥٠	٠,٤٢
٥	القدرات البدنية	درجة	٨٦,٠٠	١٢٤,٠٠	٨,٦٠	١٢,٤٠	٣١,٠٠	٠,١٥

قيمة (ى) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٢٣

يتضح من جدول (٣) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney- لدلالة الفروق بين القياسين القبليين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى الطول والوزن والسن ومستوى الذكاء والقدرات البدنية غير دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى ذلك أن الفروق بين القياسين القبليين فى هذه المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية غير حقيقية وأن المجموعتين متكافئتين فى تلك المتغيرات .

أدوات جمع البيانات :

- الرستاميتر لقياس الطول لأقرب ½ سم .
- ميزان إلكتروني لقياس الوزن لأقرب ½ كجم .
- اختبار الذكاء العالى . إعداد / السيد محمد خيرى (د . ت) (٨) مرفق (١) ، لقياس القدرات العقلية للطلاب

كمحدد للتكافؤ وحصل الاختبار عند تنفيذه على المرحلة السنية المماثلة لعينة الدراسة (طلاب التعليم الجامعى)

على درجات عاليه من الصدق والثبات كما بدراسة أحمد محمد (١٩٩٩م) ، ودعاء محمد (٢٠٠٠م) ، وخالد نبيل(٢٠٠١م) ، وأحمد يوسف (٢٠٠٢م) . (٥) ، (١٩) ، (١٨) ، (٦)

- اختبارات الصفات البدنية العامة :

تم تطبيق اختبارات الصفات البدنية للطلاب المتقدمين لكليات التربية الرياضية مرفق (٢) لأنها مقننة واستخدمت فى عدد من الدراسات ،كدراسة ضياء الدين محمد (١٩٩٠م)، ومحمود عبده (٢٠٠٢م) . (٢٣) ، (٣٥).

- قياس المستوى المهارى :

لقياس مستوى الأداء المهارى استخدام الباحث بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى عن طريق المحكمين تصميم.

محمود عبده (٢٠٠٢م) (٢٥) والتى تتضمن المكونات التالية :

١- المحددات الفنية لتقييم المهارات الأساسية بالدراسة ودرجة كل منها .

٢- مراحل تقييم أداء المهارات الأساسية بالدراسة .

٣- بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى . مرفق (٣)

برنامج الهيبرميديا التعليمي المقترح :

برنامج الهيبرميديا التعليمي* هو " نمط تدريس يقدم المعلومات والمهارات المختلفة من خلال مواد تعليمية تعرض

مدعمة بالصور الثابتة والصور المتحركة والرسوم ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية والأشكال ثلاثية الأبعاد

والحوار بالإضافة إلى النص من خلال بيئة مرنة تمكن المتعلم من تناول هذه المعلومات ويتفاعل معها كما يتحكم فى

سرعة ومسار المعلومات وتتابعها، ويحتوى على اختبار يقيس تمكن المتعلم من المعلومات والمهارات التى تعلمها

لقياس مدى استيعابه وكذلك تدعيمه بالتغذية الراجعة لتدعيم وتأكيد التعلم " .

وقد تم تصميم برنامج الهيبرميديا على عدة مراحل هى:

أولا -: مرحلة التصميم والإعداد :

١- تحديد الهدف العام للبرنامج :

تم تحديد الهدف العام للبرنامج وهو " زيادة فاعلية تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة لدى المبتدئين من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية ببورسعيد " .

---

*تعريف اجرائى

٢ـ تحديد محتوى البرنامج :

تم تحديد المهارات الاساسية فى الملاكمة طبقا لمنهج الملاكمة المقرر للفرقة الأولى وهى كالتالى :

- وضع القبضة ووقفة الاستعداد .
- تحركات القدمين .
- المستقيمة اليسرى للرأس من الثبات .
- المستقيمة اليسرى للرأس مع التحرك .
- الدفاع ضد المستقيمة اليسرى للرأس بالصد بالكف الأيمن ، وبميل الجذع للخلف ، وبالخطو للخلف.
- المستقيمة اليسرى للجذع من الثبات
- المستقيمة اليسرى للجذع مع التحرك .
- الدفاع ضد المستقيمة اليسرى للجذع بالصد بالمرفق الأيمن ، والدفاع بالخطو للخلف .
- المستقيمة اليمنى للرأس من الثبات .
- المستقيمة اليمنى للرأس مع التحرك
- الدفاع ضد المستقيمة اليمنى للرأس بالصد بالكف الأيمن ، وبميل الجذع للخلف ، وبالخطو للخلف .
- المستقيمة اليمنى للجذع من الثبات .

- المستقيمة اليمنى للجذع مع التحرك
- الدفاع ضد المستقيمة اليمنى للجذع بالصد بالمرفق الأيسر ، والدفاع بالخطو للخلف.
- مجموعة لكم زوجية (مستقيمة يسرى – مستقيمة يمنى) .

٣- صياغة الهدف العام كأهداف اجرائية سلوكية :

تم صياغة الهدف العام فى صورة أهداف إجرائية كسلوك نهائي للتعلم ووصفها فى شكل أداء متوقع للمتعلم طبقا لما أشار اليه محمد سعد ، مكارم حلمى ، هانى سعيد (٢٠٠١م) فى صياغة الأهداف السلوكية كما يلى :

أن + فعل سلوكي + فاعل "المتعلم" + الشيء المراد تعلمه + الحد الأدنى للأداء + ظهور تحقيق الهدف. (٣١ :٤٦،٤٥)

٤- تحديد استراتيجية العمل للمعلم والمتعلم (الأنشطة التعليمية) :

للبرنامج نوعان من الأدوار والأنشطة التعليمية ،أدوار يقوم بها المعلم ،وأدوار يقوم بها المتعلم وهىكما يلى :

أ- دور المعلم :

- قبل البدء فى تدريس البرنامج : يوضح مكونات الكمبيوتر، واستخدامه، وكيفية العمل ببرنامج الهيبرميديا ومحتوياته ،ويدرب المتعلمين على استخدام أوراق العمل للمهارات والأنشطة التى سيمارسهاويقوم بأدائها.
- أثناء تفاعل المتعلم مع البرنامج : يلاحظهم ويتابع تقدمهم ويجيب علىجميع التساؤلات من المتعلمين .

- بعد الانتهاء من تفاعل المتعلم مع برنامج الهيبرميديا: الملاحظة أثناء ممارسة المهارات والتدريبات كما بالبرنامج وتصحيح الأخطاء واستخدامهم لأوراق العمل ، كما يقوم آدائهم فى نهاية كل وحدة بتصوير الأداء ومقارنته بالأداء الأمثل كما فى برنامج الهيبرميديا المعد .

ب- دور المتعلم :

يستخدم المتعلم برنامج الهيبرميديا ويتفاعل معه ، ويجيب على أسئلة التقويم بعد التفاعل مع البرنامج لكل مهارة ، ثم يمارس المهارات والتدريبات عملياً بالمحاضرة وذلك من خلال أوراق العمل التى تم اعدادها من قبل المعلم .

ج- تصميم اختبار التمكن :

وقد حدد الباحث خطوات لبناء اختبار التمكن لقياس فهم وإدراك المتعلم لتسلسل الأداء المهارى الصحيح للمهارات فى كل مهارة من المهارات الأساسية للملاكمة ببرنامج الهيبرميديا التعليمى وفقا لما أشار اليه ابراهيم عبد الوكيل (٢٠٠٠م) أن اختبارات التمكن هى اختبارات تحصيلية ولكن لها معايير سبق تحديدها ولايعد المتعلم متمكناً إلا إذا كان الحد الأدنى فى أدائة يصل إلى مستوى المعيار الموضوع ، وعادة مايستخدم معيار الإتقان ويسمى معيار (٩٠/٩٠/٩٠) ويقصد به توقع أن يصل ٩٠ % من المتعلمين إلى تحصيل ٩٠ % من الأهداف فى ٩٠ % من الموضوعات عند تقويمهم. (٢ : ٤٥-٤٦)

وقد صمم الباحث اختبار التمكن لقياس النواحى المعرفية الخاصة بالمهارات وليكون خطوة رئيسية من خطوات برنامج الهيبرميديا ليتمكن الطالب من الانتقال للمهارة التالية وليكون حافز للطلاب لمتابعة عمليات التعلم بدرجة عالية من التركيز والتقويم المستمروقد صمم الاختبار بالخطوات التالية :

أ- تحديد الهدف العام من الاختبار :

قياس مدى فهم وإدراك تسلسل الأداء المهارى الصحيح للمهارات الأساسية ببرنامج الهوبرميديا.

ب- تحديد نمط بناء الاختبار :

استخدم الباحث النمط التقليدى باختبارات الصواب والخطأ والتى تتكون من السؤال مكتمل المعنى ويطلب من المتعلم أن يقرر إذاكانت هذه الجملة صحيحة أو خاطئة ، ويعزو الباحث اختيار ذلك النمط إلى المميزات التى ذكرها أمين الخولى ومحمود عنان (١٩٩٩م) منها :

- إذاكان الهدف من الاختبار هو التعرف على إحاطة المتعلم بالموضوع فقط .
- يسهل تصحيحها من غير المتخصصين بشرط توافر مفتاح الإجابة .
- إسلوب جيد لقياس التحصيل التربوى . (١٣ : ٢٣٤)

ج- تكوين بنك مفردات الاختبار :

يشير ابراهيم عبد الوكيل (١٩٩٨م) الى أنه لبناء الاختبارات باستخدام الكمبيوتر يتم تكوين مايسمى ببنك المفردات وفيه مجموعة من الأسئلة حيث يتم الاختيار من داخل هذا البنك بطريقة عشوائية ، وعادة يكون عدد المفردات داخل بنك الأسئلة أكثر بكثير من عدد المفردات المطلوبة للاختبار حتى يمكن إيجاد صور متكافئة من الاختبارات.(١: ٢٥٤)

وقد تم عرض مفردات الاختيار على مجموعة من الخبراء فى مجال الملاكمة مرفق (٤) لتحديد الناحية

العلمية للمفردات وتحديد انسبها وتم اختيار المفردات التى اتفق عليها ٨٠% فما أكثر من الخبراء .

د- تكوين مجموعات متكافئة من الأسئلة على كل مهارة :

قاما الباحث بتقسيم مفردات كل مهارة إلى مجموعات متكافئة من الأسئلة ، ويكون الاختيار بطريقة عشوائية من بينها ، ويظهر للمتعلم أسئلة مختلفة فى كل مرة يتم التقويم للمهارة المُتعلمة ، وقد راعى الباحث بعض الأسس عند تقسيم مفردات المهارة إلى مجموعات من الأسئلة وهى :

- أن تكون مجموعات الأسئلة على كل مهارة متساوية فى عدد المفردات .
- توزيع المفردات اللفظية والمصورة بشكل متساو على مجموعات الأسئلة .
- توزيع المفردات التى حصلت على معامل تمييز أقل من ٠,٢ على مجموعات الأسئلة بشكل متساو.
- أن تتناول مفردات كل مجموعة من الأسئلة جميع أجزاء المهارة المُتعلمة .

ويوضح مرفق (٦) الشكل النهائى لبنك مفردات اختبار التمكن وعدد الأسئلة لكل مهارة .

ثانياً : مرحلة كتابة السيناريو :

١- تم تحديد النصوص والأشكال ومكانها على شاشة العرض .

٢- تم تحديد المؤثرات بهدف جذب انتباه المتعلم كالألوان والصور التوضيحية والحركة والمؤثرات الصوتية .

٣- تم تحديد العلاقة بين الفقرة وماقبلها ومابعدها .

٤- تم تحديد عدد الشاشات وتسلسلها وكيفية الانتقال من شاشة إلى أخرى .

٥- تم تحديد سلوك المتعلم المتوقع عند التعامل مع كل شاشة .

ويوضح ذلك مرفق (٧) وقد استعان الباحث فى هذه المرحلة بالعديد من المراجع والدراسات فى رياضة الملاكمة لكتابة المادة العلمية للسيناريو وهى (٣) ، (٩)، (١٦) ، (٢٤) ،(٢٢) ، (٢٣) ، (٢٤) ، (٢٦) ، (٣٥) ، (٣٦) ، (٣٩) ، (٤٠) ، (٤١) .

ثالثاً : مرحلة إنتاج برنامج الهيبرميديا :

١- مرحلة التجهيز : وتتطلب مرحلة التجهيز وإنتاج برنامج الهيبرميديا توافر العديد من الأجهزة والأدوات Hardware والمتطلبات البرمجية Software،والمواد التعليمية Multimedia ، وتم استخدم الآتى :

أ- الأجهزة والأدوات المستخدمة Hardware :

- جهاز كمبيوتر وملحقاته بالمواصفات التالية :

- Intel(R)Pentium (R)4 CPU 2.00GHz
- 256 MB of RAM
- VGA ATI RADEON 64 RAM
- HD 80 GB
- CD-ROM 52X
- Modem generic softK56
- TV tuner capture
- Souud card creative 128 live

- Microphone
- Monitor 17 inch, flat
- Scanner
- VHS
- vido camera

ب- المتطلبات البرمجية المستخدمة Software :

تم استخدام البرمجيات التالية لتنفيذ برنامج الهيبرميديا :

- Arabic Adobe Photo Shop ، Ulead Photo Express 3.0 SE 5.5 : لإعداد الخلفيات Background لمعالجة الصور والرسومات من تنسيق أو تلوين واضافة علامات ارشادية.
- Microsoft Excel : لإعداد الرسوم البيانية والتخطيطية .
- Creativ Wav Studio : لتسجيل الصوت بامتداد wav ،وإضافة المؤثرات على ملفات الصوت
- Mp3 comprosser : لضغط ملفات الصوت ومعالجتها ببرنامج Wave Studio Creative .
- TV cupture : لتسجيل الفيديو بامتداد avi من خلال TV tuner card الموصل بالفيديو .
- XingMPEG Encoder : لضغط ملفات الفيديو لتقليل مساحتها وتحويلها إلى الامتداد mpg .

- Adobe Premiere 6.0 : لعمل المونتاج لملفات الفيديو الخاصة بالبرنامج التعليمى وربطها بملفات الصوت بالتزامن مع عرض المهارة فى ملف الفيديو ، وتحديد نقاط البداية والنهاية لملف الفيديو ، وربط ملفات الفيديو ببعضها البعض من خلال مراحل انتقاليه ، وإضافة علامات إرشادية للفيديو من أسهم ودوائر ونصوص ، و التحكم فى سرعة عرض الفيديو.وتم استخدم البرنامج لإنتاج الصور المتحركة Animation ، لتجذب انتباه المتعلم للمادة التعليمية بشكل مشوق .
- Poser 7 : لانتاج الأفلام ثلاثية الأبعاد 3D Video clips .
- AutoPlay Media Studio 6.0 : لإنتاج برنامج الهيبرميديا .

ج- المواد التعليمية (الوسائط المتعددة) Multimedia

- النص التعليمى Text : وتم إعداده بالاطلاع على العديد من المراجع والدراسات فى مجال الملاكمة .
- الرسومات Graphics: هناك نوعان أساسيان من الرسومات التى تم استخدامها وهما (الكائنات الرسومية) وهى مجموعة جاهزة من أشكالاً أساسية مثل المستطيلات والدوائر بالإضافة إلى الخطوط والروابط وكائنات WordArt الرسومية ، و(الصور) وهى رسومات تم إنشاؤها ببرامج مثل، Arabic Adobe Photo Shop 5.5 كالصور النقطية وقصاصات ClipArt ، وتم استخدم صور بامتدادات : Bmp، JPG ، GIF ، TIF، WMF..

- الأصوات Sounds : تم استخدام بعض الأصوات المختلفة وتمثلت تلك الأصوات في(التعليق الحوارى Comment) : وهى عبارة عن أصوات بشرية طبيعية للشرح ، و تم تسجيل التعليق للشرح بصوت بأحد المتخصصين ، و (المؤثرات الصوتية Sound Effects): لزيادة فعالية البرنامج التعليمى وخاصة فى حالة التعزيز ، وتم استخدام أصوات (التصفيق ، انكسار الزجاج) .

- لقطات الفيديو التعليمية Video clips : وهى لقطات الفيديو للمهارات الأساسية التى قام الباحث بتصويرها وتجميعها ، بالإضافة إلى بعض لقطات الفيديو الموجودة على شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت)، وتم عمل المونتاج ببرنامج Adobe Premiere 6.0 بعد تسجيلها على الكمبيوتر .

- أفلام ثلاثية الأبعاد 3D Video clips : وقد قام الباحث باستخدام برنامج Poser 7 لتصميمها وتصل تلك الأفلام بما تحتويه من مادة تعليمية على مشاهدة الطالب للمهارة من مختلف الزوايا والاتجاهات وتتبعها بشكل مركز وواضح وتفصيلى لجميع النواحى الفنية فى الأداء المهارى المعروض وهذا قد لا تتيحه لقطات الفيديو التعليمية أو الوسائل والوسائط التعليمية الأخرى .

٢- مرحلة البرمجة :

أ- تصميم شاشات برنامج الهيبرميديا التعليمى :

هناك اهتمام كبير فى مجال البرمجة بتصميم واجهة شاشات البرنامج الرئيسية للمتعلم ، وهى الشاشة الرئيسية التى يتعامل معها المتعلم ، وتحتوى على قائمة

اختيارات أو على أزرار أو أيقونات ، وهى تصل بين المتعلم استخدام البرنامج وقد روعى صياغة الشاشات بما يتناسب وأهداف البرنامج كذلك تم مراعاة مدى المعلومات المعروضة على الشاشة بشكل مناسب ،وإشتملت على مكونات أساسية وهى : المثير، الاستجابة ، التعزيز وهى كالتالى :

- (المثير) : كل ماتضمنته الشاشة من معارف ومعلومات وأسئلة تساعد المتعلم على أداء ومهام معينة وتعمل على استثارة استجابته ، فيكون المثير معلومات أو تلميحات تساعد المتعلم على الاستجابة الصحيحة للموقف ، وإثارة اهتمامه لإنجاز أهداف التعلم ، وقد راعى الباحث صياغتهابشكل مناسب .

- (الاستجابة) : تضمن البرنامج الاستجابة الاختيارية (Response Selected)حيث يستجيب المتعلم لها من خلال الخطو الذاتى تبعاً لاختياراته واهتماماته ، كما تضمن البرنامج الاستجابة القرارية Decision Respons () ويقرر المتعلم ماإذاكانت الأسئلة صحيحة بنقر (نعم) ، أم خاطئة بنقر(لا) ومن ثم إعطائة التعزيز ليتأكد من صحة استجابته فيتعزز تعلمه ، وعندما يخطئ تنبهه البرمجية وعليه تكرار المحاولة مرة أخرى إلى أن يتقن جميع المهارات المطلوبة .

- (التعزيز) : يحتاج المتعلم إلى تعزيز حتى يتقدم فى ما يتعلمه وقد استخدم الباحثان التعزيز الفورى وهو ظهور الإجابة الصحيحة للمتعلم بعد القيام بالاستجابة فإذا كانت صحيحة فإن معرفته بصحة استجابته تقويها وتعززها، وإذا كانت استجابته خاطئة فإن معرفته بها تقوده إلى تجنب الوقوع فى نفس الخطأ مستقبلا وتوجيهه لخطوات متعددة تساعده أن يصل للإجابة الصحيحة (تغذية راجعةFeed back) .

- أنواع الشاشات : تنوعت شاشات البرنامج حسب موضعها والهدف المطلوب تحقيقه كما يلى :

شاشة التعريف بالبرنامج : وفيها يعرض اسم البرنامج واسم المنفذ والمصمم.

شاشة المقدمة : وتتكون من شاشة أو أكثر حيث يتم من خلالها التعريف بموضوع البرنامج وتشويق المتعلم للمشاركة فى المادة التعليمية المعروضة .

شاشة الأهداف : وتتكون من شاشة أو أكثر، تتضمن الأهداف العامة للبرنامج ، والأهداف السلوكية والنواتج التعليمية لأداء المتعلم بعد المشاركة فى البرنامج.

شاشة الإبحار : وتتكون من شاشة أو أكثر وعن طريقها يتحكم المتعلم فى سير المحاضرة وبها مجموعة من الأزرار باختيارها تتدفق بقية الشاشات من محاضرات وموضوعات يحتويها البرنامج.

شاشة العرض (إثرائية) : وتتكون من مجموعة من الشاشات الفرعية ، والتى تعرض المواد التعليمية بالمشاركة الفعالة من المتعلم ، وتتاح الفرصة كاملة له للقيام بالعديد من الأنشطة الفردية وتحتوى على عدد من الصور الثابتة والمتحركة والرسوم التوضيحية ولقطات الفيديو والشرح والتوضيح.

شاشة التدريبات : وتتكون من مجموعة متنوعة من الشاشات ومن خلالها تعرض التدريبات المتنوعة .

شاشة التقويم : شاشات بها تنوع من (تعليمات الاختبار _ أسئلة الاختبار _ التعزيز_ تغذية راجعة)

شاشة النهاية او الخاتمة : تتكون من شاشة واحدة تتيح للمتعلم العودة مرة أخرى للعمل بالبرنامج .

بـ عملية البرمجة :

تم استخدام برنامج (AutoPlay Media Studio 6.0) لبرمجة المادة التعليمية بدون الدخول فى أصول البرمجة الهندسية ، وأتاح إعداد المادة التعليمية بتأثيرات عرض جيدة بالاستعانة بعدد من الوسائط التعليمية (صور ، رسوم ، نصوص ، فيديو ، أفلام ثلاثية الأبعاد ، أصوات ، موسيقى) تم استخدامها لتتيح للمتعلم فرصة تناول المعلومات المقدمة له ومعالجتها واسترجاعها ، ممايسمح له بالخطو الذاتى والتقدم تبعاً لمعدل التعلم الخاص ، واستخدم (Microsoft Visual basic6) لبرمجة مفردات اختبار التمكن لتقويم لكل مهارة وأتاح البرنامج توافر خاصية الاختيار العشوائى بين مجموعات الأسئلة لكل مهارة بحيث تظهر أسئلة مختلفة للمتعلم فى كل مرة يتم فيها التقويم ، وحساب عدد الإجابات الصحيحة لتحديد مدى فهم وإدراك المتعلم لتسلسل الأداء المهارى لتقديم التعزيز المناسب والتغذية الراجعة المطلوبه.

أوراق العمل :

تم إعداد أوراق العمل – مرفق (٨)- لإستخدامها للأداء العملي بالمحاضرات. ، وقد روعى فى تصميمها الأتى:

- رقم المحاضرة ( ) - الأسبوع
- التاريخ - موضوع الدراسة : المهارى
- وصف العمل - كم العمل : عدد مرات الأداء
- زمن الأداء - زمن الراحة - الزمن الكلى
- تحديد أداء الطالب للعمل : أدى (✓) ، لم يؤدى (×)
- المحددات الفنية لتقييم أداء المهارات المتعلمة

وللتأكد من صلاحية أوراق العمل فقد تم تجربتها قبل استخدامها مما تبين معه ضرورة تدريب الطلاب على استخدام ورقة العمل قبل البدء فى التجربة وقد تم تدريب المجموعة التجريبية خلال محاضرتين على كيفية استخدام ورقة العمل ، وتم إعداد عدد من الاعتبارات التى تراعى عند استخدام ورقة العمل و تكون مرفقة بها أثناء الأداء العملى .

الإطار العام لاستخدام برنامج الهيبرميديا :

قام الباحث باستطلاع رأى الخبراء مرفق رقم (٥) ، وتم تحديد الإطار العام لاستخدام برنامج الهيبرميديا كمايلي :

١- إجمالى عدد الأسابيع (١٠) أسابيع هي فترة تطبيق التجربة .

٢- محاضرتين أسبوعياً للمجموعتين (التجريبية – الضابطة) وهى المحاضرات العملية لطلبة الفرقة الأولى بالكلية كل.

٣- الزمن المخصص لكل محاضرة (٩٠) دقيقة .

٤- تم تقسيم زمن المحاضرة بالنسبة للمجموعة التجريبية إلى :

التفاعل مع برنامج الكمبيوتر التعليمي	٢٠ ق
إحماء عام	٥ ق
إحماء خاص	٧ ق
التطبيق العملي / التدريبات	٤٥ ق
التقويم	١٠ ق
الختام	٣ ق

٥- وتم تقسيم زمن المحاضرة بالنسبة للمجموعة الضابطة إلى :

إحماء عام	٥ ق
إحماء خاص	٧ ق
الشرح اللفظي للمهارة وأداء نموذج	٢٠ ق
التطبيق العملي / التدريبات	٥٥ ق
الختام	٣ ق

يوضح مرفق (٨) و (٩) نموذج الوحدة التعليمية فى المحاضرة الأولى للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة .

٦- تم تقسيم الزمن الخاص بالجانب المهارى على تعلم المهارات قيد الدراسة مرفق (١٠) .

التجربة الأساسية :

تم تطبيق برنامج الهيبرميديا للمجموعة التجريبية والبرنامج التقليدي للمجموعة الضابطة من الأحد ٢ / ٣ / ٢٠٠٨م إلى الثلاثاء ٦ / ٥ / ٢٠٠٨م ، وزعت على ١٠ أسابيع محاضرتين كل أسبوع ، زمن المحاضرة ٩٠ دقيقة .

القياسات :

لم يتم اجراء قياس قبلى فى المستوى المهارى بين المجموعتين ، وتم إجراء القياس البعدي لمجموعتي البحث فى مستوى أداء المهارات الأساسية قيد الدراسة فى ٧، ٨ / ٥ / ٢٠٠٨م

المعالجة الإحصائية :

تم استخدام برنامج (SPSS) للمعالجات الإحصائية التالية :

- المتوسط الحسابي .
- معامل الارتباط .
- اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق .
- الانحراف المعياري .
- معامل الالتواء .

- اختبار (ت) T-Test =

$$\frac{\text{س}'_1 - \text{س}'_2}{\sqrt{\frac{ع_1^2 + ع_2^2}{ن - 1}}}$$

- ابتا^2 =

$$\frac{\text{ت}}{\sqrt{\text{ت}^2 + (\text{ن}_1 + \text{ن}_2 - 2)}}$$

حيث أن ت = T-Test ن١ = عدد أفراد المستوى المرتفع ن٢ = عدد أفراد المستوى المنخفض

- معامل صدق التمايز = $\sqrt{\text{ابتا}^2}$ (٤٤ : ١٧٨)

عرض النتائج وتفسيرها :

يعرض الباحث النتائج التى تم التوصل إليها وتفسيرها فى ضوء فرض الدراسه فيما يلي :

جدول (٤)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغيرات وضع القبضة ووقفة الاستعداد ، وتحركات القدمين لكل من مجموعتي الدراسة

ن١ = ن٢ = ١٠

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	وضع القبضة ووقفة الاستعداد	درجة	٩٨,٠٠	١١٢,٠٠	٩,٨٠	١١,٢٠	٤٣,٠٠	٠,٥٤
٢	تحركات القدمين	درجة	٨٠,٠٠	١٣٠,٠٠	٨,٠٠	١٣,٠٠	٢٥,٠٠	٠,٠٦

قيمة (ى) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٢٣

يبين جدول (٤) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney- لدلالة الفروق بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى متغيرات وضع القبضة ووقفة الاستعداد ،وتحركات القدمين غير دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠٥) و يعنى ذلك أن الفروق بين القياسين البعديين فى هذين المتغيرين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية غير حقيقية .

جدول (٥)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغيرات المستقيمة اليسرى للرأس والمستقيمة اليسرى للجذع ، والمستقيمة اليمنى للرأس ، والمستقيمة اليمنى للجذع لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	المستقيمة اليسرى للرأس	درجة	٥٥,٠٠	١٥٥,٠٠	٥,٥٠	١٥,٥٠	٠,٠٠	٠,٠٠
٢	المستقيمة اليسرى للجذع	درجة	٥٥,٠٠	١٥٥,٠٠	٥,٥٠	١٥,٥٠	٠,٠٠	٠,٠٠
٣	المستقيمة اليمنى للرأس	درجة	٥٥,٠٠	١٥٥,٠٠	٥,٥٠	١٥,٥٠	٠,٠٠	٠,٠٠
٤	المستقيمة اليمنى للجذع	درجة	٥٥,٠٠	١٥٥,٠٠	٥,٥٠	١٥,٥٠	٠,٠٠	٠,٠٠

يبين جدول (٥) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney-لدلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى المستقيمة اليسرى للرأس ،والمستقيمة اليسرى للجذع ، والمستقيمة اليمنى للرأس ،والمستقيمة اليمنى للجذع دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى ذلك أن الفروق بين القياسين البعديين فى تلك المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (٦)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغيرات الدفاع ضد المستقيمة اليسرى للرأس لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	الصد بالكف الأيمن	درجة	٥٩,٠٠	١٥١,٠٠	٥,٩٠	١٥,١٠	٤,٠٠	٠,٠٠
٢	ميل الجذع خلفا	درجة	٦٧,٥٠	١٤٢,٥٠	٦,٧٥	١٤,٢٥	١٢,٥٠	٠,٠٠
٣	الخطو خلفا	درجة	٦٧,٠٠	١٤٣,٠٠	٦,٧٠	١٤,٣٠	١٢,٠٠	٠,٠٠

يبين جدول (٦) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney-لدلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى متغيرات الدفاع بالصد بالكف الأيمن ، والدفاع بميل الجذع خلفا ، والدفاع بالخطو خلفا للمستقيمة اليسرى للرأس دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى ذلك أن الفروق بين القياسين البعديين فى المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (٧)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغيرات الدفاع ضد المستقيمة اليسرى للجذع لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	الصد بالمرفق الأيمن	درجة	٦١,٠٠	١٤٩,٠٠	٦,١٠	١٤,٩٠	٦,٠٠	٠,٠٠
٢	الخطو خلفاً	درجة	٥٨,٠٠	١٥٢,٠٠	٥,٨٠	١٥,٢٠	٣,٠٠	٠,٠٠

يبين جدول (٧) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney-لدلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى متغيرات الدفاع بالصد بالمرفق الأيمن ، والدفاع بالخطو خلفاً ضد المستقيمة اليسرى للجذع دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى ذلك أن الفروق بين القياسين البعديين فى تلك المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (٨)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغيرات الدفاع ضد المستقيمة اليمنى للرأس لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	الصد بالكف الأيمن	درجة	٦٠,٠٠	١٥٠,٠٠	٦,٠٠	١٥,٠٠	٥,٠٠	٠,٠٠
٢	ميل الجذع خلفاً	درجة	٦٧,٥٠	١٤٢,٥٠	٦,٧٥	١٤,٢٥	١٢,٥٠	٠,٠٠
٣	الخطو خلفاً	درجة	٦٧,٠٠	١٤٣,٠٠	٦,٧٠	١٤,٣٠	١٢,٠٠	٠,٠٠

يبين جدول (٨) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney-لدلالة الفروق بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى متغيرات الدفاع بالصد بالكف الأيمن ، والدفاع بميل الجذع خلفاً ، والدفاع بالخطو خلفاً ضد المستقيمة اليمنى للرأس دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى أن الفروق بين القياسين البعديين فى تلك المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (٩)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغيرات الدفاع ضد المستقيمة اليمنى للجذع لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	التصدى بالمرفق الأيسر	درجة	٦١,٠٠	١٤٩,٠٠	٦,١٠	١٤,٩٠	٦,٠٠	٠,٠٠
٢	الخطو خلفا	درجة	٥٨,٠٠	١٥٢,٠٠	٥,٨٠	١٥,٢٠	٣,٠٠	٠,٠٠

يبين جدول (٩) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنىTest -Mann-Whitneyلدلالة الفروق بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى متغيرات الدفاع بالصد بالمرفق الأيسر ، والدفاع بالخطو خلفا ضد المستقيمة اليمنى للجذع دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى أن الفروق بين القياسين البعديين فى تلك المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (١٠)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى متغير مجموعة اللكم الزوجي (مستقيمة يسرى – مستقيمة يمنى) لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المهارة	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	مجموعة اللكم الزوجية	درجة	٥٥,٠٠	١٥٥,٠٠	٥,٥٠	١٥,٥٠	٠,٠٠	٠,٠٠

يبين جدول (١٠) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney- لدلالة الفروق بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى متغير مجموعة اللكم الزوجية دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى أن الفروق بين القياسين البعديين فى هذا المتغير لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (١١)

اختبار مان ويتنى Mann-Whitney- Test لدلالة الفروق بين القياسين البعديين فى المجموع الكلى

لمستوى الأداء المهارى عن طريق المحكمين لكل من مجموعتي الدراسة

م	بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	مجموع الرتب		متوسط الرتب		قيمة (ى) المحسوبة (U)	مستوى الدلالة الإحصائية
			المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية		
١	المجموع الكلى لمستوى الأداء المهارى	درجة	٥٥,٠٠	١٥٥,٠٠	٥,٥٠	١٥,٥٠	٠,٠٠	٠,٠٠

يبين الجدول رقم (١١) أن قيمة (ى) المحسوبة بتطبيق اختبار مان ويتنى Test Mann-Whitney- لدلالة الفروق بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى المجموع الكلى لمستوى الأداء المهارى عن طريق المحكمين دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ويعنى ذلك أن الفروق بين القياسين البعديين فى هذا المتغير لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقية ولصالح المجموعة التجريبية .

مناقشة النتائج :

يتضح من جدول (٤) عدم وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى مستوى أداء مهارات وضع القبضة ووقفة الاستعداد ، وتحركات القدمين ويشير الباحث إلى أن تلك المهارات يتم تعلمها والتدريب عليها من المحاضرة الأولى و يتم تكرار أدائها وتصحيح الأخطاء بها

فى جميع المحاضرات مما قد يجعل الطلاب يتقنون أداء تلك المهارات بغض النظر عن الأسلوب الذي تم التعلم به نتيجة لتكرار أداءها على مدار (١٠) أسابيع البرنامج مماتنتج عنه عدم وجود فروق دالة إحصائياً فى تلك المهارات وهذا يتفق مع النتائج التى توصل إليها كل من ضياء الدين محمد (١٩٩٠م) و محمود عبده ، (٢٠٠٢م) . (٢٣) (٣٥)

كما يتضح من جداول (٥) ، (٦) ، (٧) ، (٨) ، (٩) ، (١٠) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى مستوى أداء (المهارات الهجومية ، والمهارات الدفاعية ، ومجموعة اللكم الزوجية) وذلك عن طريق المحكمين لصالح المجموعة التجريبية ،كما يتضح من جدول (١١) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين القياسين البعديين لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى المجموع الكلى لمستوى الأداء المهارى عن طريق المحكمين لصالح المجموعة التجريبية ويعزو الباحث تقدم المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة فى مستوى الأداء المهارى إلى أن برنامج الهيبرميديا الذى تم تصميمه قد روعى فيه قدرات وميول الطلاب والفروق الفردية بينهم ، بالإضافة إلى تميز برنامج الهيبرميديا الذى تم تصميمه بالمحتوى التعليمي الجيد من حيث استخدام الوسائط المتكاملة، والمتسلسل بشكل منطقى ممايساعد على إعداد المبتدئ علمياً وعقلياً وعملياً وبالتالى تنمية الكثير من القدرات العقلية للطالب كالنقد والتحليل والمقارنة والتقييم مما كان له تأثير على مستوى الناتج التعليمى لمستوى أداء الطالب للمهارات الحركية التى تعلمها،كما أتاح البرنامج الذى تم اعداده للمتعلم حرية اختيار الطرق المختلفة والمتعددة التى يمكنه اختيارها فى الإبحار والتى تم اعدادها داخل البرنامج من خلال وسائل الاتصال البيني ومن ثم تتيح للمتعلم التحكم فى البرنامج (learning control)، مما يعمل على توفير تغذية رجعية فورية يمكنه من خلالها

مراجعة الجزء الذى يريده ، هذا بالإضافة إلى مايوفره البرنامج من بيئة مشوقة للتعلم حيث الصور المسلسلة للمهارات والفيديو والأشكال ثلاثية الأبعاد وما يوفره البرنامج من امكانية الربط بين جميع محتوياته والتنقل السريع للحصول على التدريبات أو الصور أوالتدريبات المتنوعة المصورة والمشروحة بالبرنامج أو أداء اختبار للتعرف على مدى التمكن من فهم واستيعاب المهارات المتعلمة وهذه البدائل والاختبارات المتعددة قد تكون هى السبب تفوق المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة فى أداء بعض المهارات الأساسية قيد الدراسة .

ويتفق ذلك مع ما أشار اليه كل من ابراهيم عبد الوكيل (١٩٩٨ م) و محمد سعد ، ومكارم حلمى ، وهانى سعيد (٢٠٠١ م) أن استخدام برامج الكمبيوتر فى تعليم مناهج التربية الرياضية يساعد على تحليل الحركات والمهارات التى يحتويها المنهاج ، ويسمح للمتعلم بأن يتفاعل وفقاً لمعدل تعلمه وقدراته التعليمية ،كما تقدم نوعاً متميزاً من التفاعل مع الطالب والذي يتطلب استقبال المعلومات المعروضة وتسجيل استجابة المتعلم و إعطاءه التغذية الراجعة ليتأكد من صحة استجابته فيتعزز تعلمه وعندما يخطئ ينبهه البرنامج ويكرر الطالب المحاولة إلى أن يتوصل إلى إتقان جميع المهارات المطلوبة ،كما ينمى القدرات الابتكارية لدى المعلم والمتعلم بالإضافة إلى أن الكمبيوتر يساعد على توفير من ٢٠% إلى ٤٠ % من الوقت المخصص لإتقان التعليم بالمقارنة بالطرق التقليدية . (١: ٤٦، ٥٩) ، (٣١ : ٩٨ و ٩٩)

وهذا ما يؤكده كل من زينب محمد (٢٠٠٠ م) والغريب زاهر (٢٠٠١م) أن ما توفره برامج الكمبيوتر التعليميه من فرص لجذب اهتمام المتعلم بما يسمح للمتعلمين بأن يتقدموا فى دراستهم وفقاً لسرعتهم الذاتية مع حرية استخدام وتناول المعلومات وتحديد المسارات والطرق بناءً على قدراتهم واستعداداتهم للتعلم ، وتزويدهم بتعزيز فوري

مما يزيد من دافعيتهم نحو التعلم ، بالإضافة لما يوفره التكامل بين النصوص والرسومات والصور ولقطات الفيديو والمؤثرات الصوتية من اتساع نطاق جودة الخبرات والمخرجات التعليمية للطالب . (٢٠ : ١٣٩) ، (١١ : ١٨٧)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من هيلر وويلكنسون Hillier & Wilkinson (١٩٩٧م)، ودراسة ووبلكستن دى وباترسن Wilksten D.I., Patterson, P. (١٩٩٨م) ، ودراسة وبادفيلد وبيننجتون وويلكنسون Padfield, Pennington & Wilkinson (٢٠٠٠م) ،ودراسة اسامه احمد (٢٠٠١م)، ودراسة النبوي عبد الخالق (٢٠٠١ م) ، ودراسة وإيهاب فتحى (٢٠٠١م) ، ودراسة خالد فريد (٢٠٠٢م) ، ودراسة محسن محمد ومحمد ذكى (٢٠٠٢م) ، ودراسة محمد على ومصطفى عبد القادر (٢٠٠٢م) ، ودراسة احمد حسن (٢٠٠٣م) ، ودراسة محمد سعد ومحمد على وهانى سعيد (٢٠٠٣م) ، ودراسة جوزيف ناجى (٢٠٠٣م) ، ودراسة سالى محمد (٢٠٠٥م) ، ودراسة عبد الفتاح رفعت (٢٠٠٦م) ، حيث توصلت جميعها الى تفوق المجموعة التى تستخدم البرنامج الكمبيوترى المعد بأسلوب فائق (هيبرميديا) وكان أكثر تأثيراً من استخدام الطريقة التقليدية فى التعلم فى جميع الرياضات بكل دراسه . (٤٣) ، (٤٨) ، (٤٦) ، (٧) ، (١٢) ، (١٤) ، (١٧) ، (٢٧) ، (٣٣) ، (٣) ، (٢٩) ، (١٥) ، (٢١) ، (٢٥)

وبذلك تحقق فرض الدراسة والذي ينص على أنه : " توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين الضابطة والتجريبية فى القياس البعدي فى مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى رياضة الملاكمة ولصالح المجموعة التجريبية ".

الاستخلاصات :

في حدود عينة الدراسه والنتائج التى تم التوصل اليها ومناقشتها استخلص الباحث الأتى :

١- تفوق المجموعة التجريبية (والتى استخدمت برنامج الكمبيوتر التعليمي بتقنية الهيبرميديا) فى بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة على المجموعة الضابطة (والتى استخدمت الطريقة التقليدية) .

٢- تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة فى المستوى المهارى الذي تم تحديده بواسطة استخدام بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى عن طريق المحكمين.

٣- برنامج الكمبيوتر التعليمي بتقنية الهيبرميديا أكثر تاثيراً على مستوى الأداء المهارى من الطريقة التقليدية .

التوصيات :

فى ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة يوصى الباحث بالأتى :

١- استخدام برنامج الهيبرميديا فى تعليم مهارات رياضة الملاكمة للمبتدئين من طلاب كليات التربية الرياضية .

٢- ان يهتم الاتحاد المصرى للملاكمة والمجلس القومى للرياضة بأنتاج برامج تعليم كمبيوتر متطورة فى تعليم مهارات الملاكمة الهجومية والدفاعية والخططية .

٣- أن تتضمن مقررات الكمبيوتر بكليات التربية الرياضية التدريب على إنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية .

٤- أن يتضمن برنامج إعداد معلم التربية الرياضية التدريب على استخدام التقنيات التكنولوجية فى التعليم .

٥- إجراء العديد من الدراسات المشابهة على مختلف المهارات الهجومية والدفاعية والخططة فى الملاكمة ودراسة تأثيرها على كل من النواحى المعرفية والوجدانية وكذلك النواحى الاجتماعية المصاحبة للتعلم .

المراجـــع

المراجع باللغة العربية :

١- ابـراهيم عبـد الوكيـل الفـار : (١٩٩٨م) ، تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٢- ابـراهيم عبـد الوكيـل الفـار : (٢٠٠٠م) ، إعداد وإنتاج برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية ، ط٢ ، الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات ، طنطا .

٣- أحمـد حـسن حـسن رخـا : (٢٠٠٣م)، "وضـع برنـامج لتعلـيم بعـض المهـارات الأساسـية للمبتـدئين فـي الملاكمـة باستخدام الكمبيـوتر"، رسـالة ماجـستير غيـر منـشورة، كليـة التربيـة الرياضـية ببورسـعيد، جامعة قناة السويس.

٤- أحمـد فتحـي احمـد الـسواح : (٢٠٠٤م) " أثر اختلاف نمط الوسائل المتعددة فى برنـامج الكمبيوتر على تنمية مهارات انتاج البرمجيات وتصميم المواقع التعليمية على شبكة الانترنـت" ، رسـالة دكتـوراة ، معهـد الدراسـات التربوية ، القاهرة .

٥- أحمـد محمـد عبـد القـادر : (١٩٩٩م) ، " تـأثير اسـتخدام أسـلوبين للـتعلم علـى مـستوى أداء بعـض المهـارات الأساسـية ومكونـات القـدرة الحركيـة للمبتـدئين فـى رياضـة الكاراتيـة " ، رسـالة دكتـوراه ، كليـة التربيـة الرياضية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس .

٦- أحمـــد يوســـف عاشـــور (٢٠٠٢م) ، " مقارنة أسلوبي التطبيق الموجه والتطبيق الذاتى متعدد المستويات على بعض المهارات الأساسية والصفات البدنية الخاصة للمبتدئين فى كرة السلة " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس .

٧- أسـامه أحمـد عبـد العزيـز : (٢٠٠١م) "أثـر برنـامج تعليمـى باسـتخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالى لدى المبتدئين "، رسـالة ماجـستير ، كليـة التربيـة الرياضية ، جامعة المنيا .

٨- اسماعيـــل حامـــد عثمـــان : (١٩٨٠م) ، " اثـر كـل مـن الطـريقتين الكليـة والجزئيـة فـى تعلـيم الملاكمـة للمبتـدئين "، دراسات وبحوث جامعة حلوان ، المجلد الثالث ، العدد الثالث.

٩- اسماعيـل حامـد اسماعيـل ، ضياء الـدين محمـد العـزب ، عاطف مغاورى شعلان ، محمـد عبد العزيز غنيم : (٢٠٠٠ م) ، الملاكمة تعليم وإدارة وتدريب ، مطبعة دار السعادة ، القاهرة.

١٠- الســـيد محمـــد خـــيري : (د.ت) ، اختبـار الـذكاء العـالى ، دار النهـضة العربية ، القاهرة .

١١- الغريـــب زاهـــر اسماعيـــل : (٢٠٠١م) ، تكنولوجيـا المعلومـات وتحـديث التعليم ، عالم الكتاب ، القاهرة .

١٢- النبوي عبد الخالق سلامة : (٢٠٠١م) ، " تأثير استخدام الحاسب الإلى متعدد الوسائط على تعلم مهارات رياضة الجمباز " ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ، القاهرة .

١٣- أمين الخولى ، محمود عنان : (١٩٩٩م) ، المعرفة الرياضية الإطار المفاهيمى – اختبارات المعرفة الرياضية (أسس بنائها ونماذج كاملة منها) ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

١٤- إيهاب فتحي زكي (٢٠٠١م) ، " استخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين فى الملاكمة " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة طنطا .

١٥- جوزيف ناجى أديب : (٢٠٠٣) ، " تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين " ، رسالة دكتوراة ، كلية التربية الرياضية بالسادات، جامعة المنوفية .

١٦- حسام رفقي : (١٩٩٣م) ، الملاكمة بين النظرية والتطبيق ، مكتبة النهضة المصرية ، القاهرة .

١٧- خالد فريد عزت : (٢٠٠٢م) ، " تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب

كلية التربية الرياضية ، رسالة ماجستير ، جامعة المنصورة .

١٨- خالد نبيل محمود خضير : (٢٠٠١م) ، " اثر استخدام أسلوبي التطبيق بتوجيه الأقران و التطبيق الذاتى على بعض المكونات البدنية والمهارية للمبتدئين فى كرة اليد " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس .

١٩- دعاء محمد محى الدين محمد : (٢٠٠٠م) ، " تأثير استخدام بعض أساليب التدريس على تعلم مسابقة قذف القرص " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٢٠- زينب محمد أمين : (٢٠٠٠م) ، إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم ، دار الهدى للنشر والتوزيع ، المنيا .

٢١- سالى محمد عبد الطيف : (٢٠٠٥م) " فعالية برنامج تعليمى مقترح باستخدام استراتيجية كيللر (تفريد التعليم) باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات الهوكى لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة طنطا ، رسالة دكتوراة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا

٢٢- سامى محب حافظ : (٢٠٠٦م) ، المدخل الى الملاكمة الحديثة ، مكتبة شجرة الدر ، المنصورة .

٢٣- ضياء الدين محمد العزب : (١٩٩٠م) ، " أثر استخدام التعليم المبرمج على تعلم بعض المهارات الأساسية لرياضة الملاكمة " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان .

٢٤- عبد الحميد أحمد : (١٩٨٩م) ، الملاكمة للناشدين ، ط٥ ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٢٥- عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح : (٢٠٠٦م) ، " تأثير برنامج تدريبى باستخدام الوسائط الفائقة على مستوى أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ رياضة التنس ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٢٦- عبد الفتاح فتحى خضر : (١٩٩٦م) ، المرجع فى الملاكمة ، منشأة المعارف ، الاسكندرية .

٢٧- محسن محمد أبو النور،محمد فكى : (٢٠٠٢م) ، " برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الهيرميديا وأثره على بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية " ، مجلة علم النفس المعاصر والعلوم الانسانية ، المجلد الثالث عشر ، كلية الآداب ، جامعة المنيا.

٢٨- محمد رضا البغدادى : (١٩٩٨م) ، تكنولوجيا التعليم والتعلم ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٢٩- محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبد المنعم : (٢٠٠٣م) ، " تصميم وانتاجية برمجية كمبيوتر معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا " ، مجلة نظريات وتطبيقات ، مجلة كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الأسكندرية .

٣٠- محمد سعد زغلول ، مصطفى السايح محمد : (٢٠٠٤م) ، تكنولوجيا اعداد وتأهيل معلم التربية الرياضية، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر ، الاسكندرية ، ط ٢ .

٣١- محمد سعد زغلول ، مكارم حلمي أبو هرجه ، هانى سعيد عبد المنعم : (٢٠٠١م) ، تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة.

٣٢- محمد عطية خميس : (٢٠٠٠م) ، منظومة تكنولوجيا التعليم فى المدارس والجامعات الواقع والمأمول ، مجلة تكنولوجيا التعليم ، سلسلة دراسات وبحوث محكمه ، المؤتمر العلمى السابع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، ، المجلد العاشر .

٣٣- محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر : (٢٠٠٢م) ، " تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة لبقدم ، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية ةالرياضية، كلية التربية الرياضية بالسادات ، جامعة المنوفية .

٣٤- محمد محمد الحماحمي : (١٩٩٠م) ، أصول اللعب والتربية الرياضية والرياضة ، القاهرة ، ط٢ .

٣٥- محمود عبده خليفة : (٢٠٠٢م) ، " تأثير استخدام أسلوبين من أساليب التدريس على بعض المهارات الأساسية والصفات البدنية للمبتدئين في الملاكمة " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ببورسعيد جامعة قناة السويس .

٣٦- محي الدين عابد : (٢٠٠٦م) ، مبادئ الملاكمة الحديثة تعليم – تدريب – ادارة ، دار الاسلام للطباعة والنشر ، المنصورة .

٣٧- مصطفى عبد السميع : (١٩٩٩م) ، تكنولوجيا التعليم (دراسات عربية) ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

٣٨- ياسر عبد العظيم سالم : (١٩٩٨م) ، " تأثير استخدام أسلوب الواجبات الحركية على تعلم بعض مهارات كرة القدم الأساسية لتلاميذ المرحلة الإعدادية " ، مجلة بحوث التربية الرياضية ، المجلد الواحد والعشرون ، العدد الرابع والعشرون ، ديسمبر ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق .

المراجع باللغة الأجنبية :

39- **Danna, S .** : (2000) , boxing the complete guide to training and fitness ,berkly publishing Group, new york, U.S.A

40- **Doug, W.** : (1999) , boxer's start – up a beginner's guid To Boxing , Tracks publishing san Diego, California, U.S.A.

41- **Frank, K .& Peter, W** : (1998) , Fitness Boxing , Sterling Publishing Co., Inc., New York .

42- **Hawisher , G.E & selfe , C.L** : (1991) , " evolving Perspectives on Computers Composition Studies : Questions for The 1990S " National Counеil of Teachers of English .

43- **Hillier .Richard & Wilkinson .Carol** : (1997) , The Effects of Volley Ball Software on Female Junior High School Students , Volley Ball Performance , Physical Educator , 56 , No .6 .

44- **Jaccard,J.** : (1983) , Statistics for The Behavior Sciences, WDR Worth Publishing Co., California .

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

46 - **Padfield, Glenna; Penningto, Todd R & Wilkinson , Garol** : (2000) , " Student Perceptions of Using Skills Software in Physical Education " , JOPERD ,Vol . 71 , No. 6 .

47 - **Reza, Azarmsa** : (1991) , Educational Computing Principle and Applications , New Jersey : Englewood Cliffs .

48- **Wilksten, D.L. & Patterson, P.** : (1998), The effectiveness of an interactive computer program versus traditional lecture in athletic training education, Journal of Athletic Training, Sport Express.

مواقع على شبكة المعلومات :

49 - **http://www.nwrel.org/scpd/sirs/5/cu10.html**

ملخص

أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة

* د/ محمود عبده خليفة

تعتبر الوسائط التكنولوجية المتعددة فى التعليم نظام معلوماتى متكامل يحمل رؤية تربوية جديدة ، وتغييرا للنماذج التقليدية فى أدوار كل من المعلم والمتعلم ، حيث يتحمل المتعلم مسؤلية تعلمه كاملة ، كما تغير من أدوار المعلم الى مصمم ومشرف وموجه تربوى .

وتعتبر الهيبرميديا تجميع للوسائط المتعددة بجميع أشكالها بحيث يتم تصنيفها وتنظيمها فى برنامج تترابط أجزائه بطرق متعددة ومتداخلة تعمل على تمكين المتعلم من التجول والانتقال بسهولة لكل أجزاء البرنامج خلال مسارات متنوعة ليصل الى المعلومات أو المشاهد المطلوبة بسرعة كبيرة ، وتهدف هذه الدراسة الى التعرف على أثر برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى رياضة الملاكمة ، واستخدم الباحث المنهج التجريبى لمجموعتين متساويتين ومتكافئتين (تجريبية – ضابطة) قوام كل منها ١٠ طلاب من المبتدئين فى الملاكمة بالفرقة الأولى كلية التربية

* مدرس بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية، بكلية التربية الرياضية ببورسعيد جامعة قناة السويس.

الرياضية ببورسعيد ٢٠٠٧م – ٢٠٠٨م وتوصلت تلك الدراسة الى تفوق المجموعة التجريبية (التى استخدمت برنامج الكمبيوتر التعليمى بتقنية الهيبرميديا) على المجموعة الضابطة فى بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة، وأوصت الدراسة باستخدام برنامج الهيبرميديا المقترح فى تعلم مهارات الملاكمة للمبتدئين ، وتصميم العديد من البرامج لتعليم مختلف المهارات الهجومية والدفاعية والنواحى الخططية باستخدام الهيبرميديا.

Summary

The Impact of an Educational program by Using hypermedia to learn some Basic Skills in Boxing

D. / Mahmoud Abdo Khalifa

multi technological media (M T M) in education are considered an integrated information technology system that have modern educational vision, and change the traditional models to roles of both teacher and learner, where the learner bears his responsibility completely. Also (M T M) ehange the role of teacher to be designer and supervisor and direeted edueation hypermedia is considered a frame of multi media collection that enables the learner to transfer easily and quiekly among the parts of program

this study aims to find out the impact of an education program by using hypermedia to learn some basie skills in boxing , where the researcher applied the experimental method of two equivalent groups (experimental – eontrol)where each one included 10 beginner student in boxing of first grade in physieal education faculty of port said 2007 – 2008.

* An Instructor, of Curriculum and Teaching Methods Dep., Faculty of Physical Education in Port Said, Suez Canal University.

The study showed the excellence of experimental group (which was used educational software technology hypermedia) to traditional control one in basic skills of boxing.

The study recommended applying the suggested hypermedia program in learning skills of boxing for beginners, and designing many programs to teach various offensives and defensive skills, and tactical aspects by using hypermedia.