

ملخص البحث باللغة العربية

تأثير برمجية تعليمية باستخدام الهيبرميديا علي

تعليم بعض مهارات رياضة الجودو

م.د/ بلال محمود محمد عبد الرازق *

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

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

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

وكانت من أهم نتائج هذه الدراسة :

الاستنتاجات

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

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

تأثير برمجية تعليمية باستخدام الهيرميديا علي تعليم بعض مهارات رياضة الجودو

م.د/ بلال محمود محمد عبد الرازق *

مقدمة ومشكلة البحث:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلي تصميم برمجية تعليمية بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا)

ومعرفة تأثيرها علي :

- مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الاساسية في رياضة الجودو والمتمثلة في

(مهارة الرمي بالزراع" الاييون سيو ناجى" ، مهارة الرمي بالوسط "الاجوشى" ، مهارة الرمي بالرجل "الاسوتو جارى" ، مهارة التثبيت "كيسا جاتاميه") لذي عينة البحث.
- مستوي التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة ببعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو والتطور التاريخي لرياضة الجودو وبعض مواد القانون لذي عينة البحث.
فروض البحث :

فى ضوء أهداف البحث تفترض الباحث ما يلي :

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

المصطلحات المستخدمة:

- برمجية تعليمية:

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

- (الهيبرميديا) :

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

- 1-دراسه جونثاند - جلاوستي "Jonthand Glazawsti" (٢٠٠٠م) (٢٥) دراسة بعنوان " الوسائط فائقة التداخل والتأسس التعليمي فى المراحل الأولية من التعليم "الدراسات المتطورة" " واسفرت أهم النتائج عن الوسائط فائقة التداخل تُكون إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين .
- 2- دراسه محمد علي محمد (٢٠٠٩م) (٢٠) بدراسة عنوانها " تاثير برنامج تعليمي بإستخدام الوسائط فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري للمبتدئين فى رياضة الكاراتيه." ، وكانت أهم النتائج ان أسلوب الوسائط فائقة التداخل ساهم بطريقة إيجابية فى تعلم مهارات الكاراتيه قيد البحث وزيادة مستوي التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية.

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

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

إجراءات البحث :

- المنهج المستخدم:

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

- مجتمع وعينة البحث:

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

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

جدول رقم (١)

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

(ن = ٦٠)

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

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

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

جدول رقم (٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث

(ن = ٤٠)

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

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

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

- أدوات ووسائل جمع البيانات :

أولاً: القياسات الخاصة بمعدلات النمو.

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

ثالثاً : قياس المستوى المهاري : مرفق (٢) "إعداد الباحث"
رابعاً: اختبار التحصيل المعرفي: مرفق(٣) الصورة الاولى(٤) الصورة النهائية"إعداد الباحث
خامساً: برنامج التدريس التقليدي: مرفق (٥)
سادساً: استمارة استطلاع رأى الخبراء فى محتوى البرمجيّة: مرفق(٦)
سابعاً : البرمجية التعليمية المقترحة والمعدة بتقنية الوسائط الفانقة: مرفق (٧) "إعداد الباحث"
وقد قام الباحث بحساب معامل الصدق لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهاري عن طريق صدق التمايز، وذلك بتطبيق الاستمارة علي مجموعتين أحدهما مميزة من الطلاب ، تم اختيارهم بطريقة عمدية من طلاب الفرقة الثانية بالكلية للعام الجامعي ٢٠١٧/٢٠١٨ و عددهم (١٠) طلاب، و الأخرى غير مميزة من الطلاب بالفرقة الثانية و عددهم (١٠) ، حيث اتضح وجود فروق داله إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين المجموعه المميزة و المجموعه الغير مميزة لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهاري للمهارات قيد البحث ، مما يدل علي صدق استمارة تقييم مستوى الأداء المهاري .
وتم حساب معامل الثبات لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهاري عن طريق تطبيق الاستمارة علي عينه البحث الاستطلاعيه ، وإعادة تطبيقها علي نفس الطلاب مرة أخرى خلال ٧ أيام من التطبيق الأول، حيث اتضح وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لاستمارة التقييم ، وكان معامل الثبات ذو دلالة عالية تراوحت قيم الدلالة بين (٠,٨٢٤) إلي (٠,٩٧١) مما يدل علي ثبات استمارة تقييم مستوى الأداء المهاري للمهارات قيد البحث بدرجة عالية.
وقد قام الباحث بحساب معامل الصدق لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث ، وذلك باستخدام صدق التمايز بين مجموعتين إحداهما مميزة والأخرى غير مميزة علي عينة قوامها ٢٠ طالب لكل مجموعة ، حيث اتضح وجود فروق داله إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط قياس المجموعة المميزة ، ومتوسط قياس المجموعة غير المميزة في اختبار التحصيل المعرفي ، مما يدل علي صدق اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث .
وتم حساب معامل الثبات لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه بفارق زمني ٧ أيام علي عينة مميزة قوامها (١٠) طلاب من خارج مجتمع البحث ، حيث اتضح وجود علاقة ارتباطيه داله إحصائياً بين التطبيقين الأول والثاني لاختبار التحصيل المعرفي ، وكان معامل الارتباط ذو دلالة عالية تراوحت قيم الدلالة بين (٠,٩٧٧) إلي (٠,٩٩٢) ، مما يدل علي ثبات اختبار التحصيل المعرفي . وهذه القيم جميعها ذو دلالة معنوية الأمر الذى يشير إلى تمتع المتغيرات قيد الدراسة بمعامل ثبات وصدق يمكن الإعتماد به.
الدراسة الأساسية:

- القياس القبلي :

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

- تطبيق تجر به البحث :

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

- نموذج لوحده تعليمية بأستخدام تقنية الوسائط الفائقة

- الوحدة التعليمية الأولى

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة

- الأهداف السلوكية:

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

- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة

- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.

- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
---	-------------	--------------	-------

٦ق	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	أعمال إدارية	١-
٥ق	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	الإحماء	٢-
٢٥	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر القوة.	الإعداد البدني	
٤٥ ق	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا . ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	التطبيق العملي	٣-
٦ق	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	الجزء المعرفي	٤-
٣ق	تمريبات تهدئة - التحية	الختام	٥-

- نموذج لوحده تعليمية بأستخدام الأسلوب التقليدي .

- الوحدة التعليمية الأولى

اليوم : التاريخ:

- الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الطالب (التوري) المهاجم مهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) من قبل المعلمه

- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة

- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.

- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

الزمن	مكونات الدرس	أجزاء الدرس	م
-------	--------------	-------------	---

٦ق	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	١- أعمال إدارية
٥ق	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٢- الإحماء
٢٥	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر القوة.	الإعداد البدني
٤٥ ق	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم من قبل المعلم . ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء من قبل المعلمه.	٣- التطبيق العملي
٦ق	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٤- الجزء المعرفي
٣ق	تمريبات تهدئة - التحية	٥- الختام

- القياس البعدي:

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

المعالجات الأحصائية :

المتوسط الحسابي - الانحراف المعياري - اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات - معامل الارتباط
عرض النتائج ومناقشتها:
أولاً: عرض النتائج:

جدول رقم (٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)
في مستوى أداء مهارة الرمي بالزراع
(ن = ٤٠)

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

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

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

جدول رقم (٤)

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

في مستوى أداء مهارة الرمي بالوسط (ن = ٤٠)

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

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

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

جدول (٥)

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

في مستوى أداء مهارة الرمي بالرجل (ن = ٤٠)

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

الثالث	٨,٣٥٠	٠,٤٨٩	٥,١٥٠	٠,٧٤٥	٣,٢٠٠	*١٦,٠٥٣
--------	-------	-------	-------	-------	-------	---------

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي $(\alpha = 0,05)$ = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٥) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى $0,05$ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء مهارة الهجمة مهارة الرمي بالرجل لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

جدول (٦)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوي أداء مهارة التثبيت (ن = ٤٠)

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

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي $(\alpha = 0,05)$ = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى $0,05$ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء مهارة التثبيت لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

جدول (٧)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوي أداء المهارات الهجومية (ن = ٤٠)

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

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (0,05) = 1,684

يتضح من الجدول رقم (٧) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى 0,05 بين متوسطي القياسين البعدين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) ، في مستوي أداء المهارات الأساسية قيد البحث في رياضة الجودو لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية مما يدل علي أن البرمجية التعليمية المُعدة بإستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة علي مستوي الأداء المهاري للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0,05).

جدول رقم (٨)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعدين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)
في مستوي التحصيل المعرفي (ن = ٤٠)

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

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوي (0,05) = 1,684

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى معنوي 0,05 بين متوسطي القياسين البعدين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في إختبار التحصيل المعرفي في رياضة

الجودو لصالح المجموعة التجريبية مما يدل علي أن البرمجية التعليمية المُعدة بإستخدام أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة علي مستوي التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥).

ثانياً : مناقشة النتائج

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

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

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

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

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

ويتضح من جدول رقم (٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوي أداء المهارات الأساسية قيد البحث في الجودو، وذلك عن طريق المحكمين لصالح المجموعة التجريبية ، مما يدل علي أن البرمجية التعليمية المُعدة باستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة علي مستوي الأداء المهاري للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة ، ويعزو الباحث هذا التقدم لطلاب المجموعة التجريبية علي طلاب المجموعة الضابطة في مستوي الأداء المهاري إلي أن البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" راعت مستوي وقدرات وميول وحاجات الطلاب وعملت علي مراعاة الفروق الفردية بينهم هذا بجانب تميز البرمجية بالمحتوي التعليمي

الجيد والمتكامل والمنتظم والمتسلسل بشكل منطقي وجذاب مما ساعد علي إعداد المتعلمة علمياً وعقلياً ونفسياً وعملياً وبالتالي تنمية الكثير من القدرات العقلية لدي المتعلمة .

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

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

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

كما يتضح من جدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوي التحصيل المعرفي للمهارات قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية ، ويعزو الباحث سبب تقدم أفراد المجموعة التجريبية إلي أن الأسلوب المستخدم في عملية التعليم وهو البرمجية التعليمية والمعدة بأسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" يجعل المتعلمة تتفاعل مع البرمجية بإيجابية وبشكل يثير دوافعها لأن المتعلمة في هذا الأسلوب لها دور إيجابي في الحصول علي المعرفة دون الشعور بالملل أو عدم الرغبة في الحصول علي المعلومة ، ولأن المتعلمة تستطيع استرجاع المعلومة في أي وقت تشاء لأن أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" يعمل علي تثبيت المعلومات بشكل جيد وكذلك عرضها بطريقة تتميز بعامل جذب الانتباه والتشويق للمتعلمة بما يجعل عملية التعليم ممتعة ومثمرة بعكس ما يحدث في الطريقة التقليدية (المتبعة) باستخدام الشرح

اللفظي وأداء النموذج العملي لأنها لا تقدم ما هو جديد للمتعلمة حيث تعتمد فى الأساس علي محاولة تعليم المهارة المطلوبة فى شكلها النهائي دون الإهتمام بإيجابية الارتباط بين المعلومات والمعارف المتعلقة بشمولية المهارة المتعلمة حيث تنظر هذه الطريقة إلي المتعلمة علي أنها مجرد عقل يصب فيه المعلومات فقط ومجرد متلقي للمعلومات وتفتقد إلي الفاعلية والإيجابية فى عملية التعليم .

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

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

الاستنتاجات والتوصيات الاستنتاجات

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

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

التوصيات

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

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

المراجع

اولا :المراجع العربية :

- ١- إبراهيم إبراهيم عبده : تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٩م.
- ٢- أحمد زكي صالح: علم النفس التربوي ، ط ١١ ، مكتبة النهضة المصرية ، القاهرة ، ١٩٧٩ م.
- ٣- أحمد عبد الفتاح حسين : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الانجاز الرقمي لبعض مسابقات الميدان والمضمار ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٥م.

- ٤- أحمد محمد أبو زيد: تأثير استخدام الوسائط فائقة التداخل علي مستوى التحصيل المعرفي والمهاري لبعض المهارات الأساسية في كرة اليد ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٨م.
- ٥- أحمد يوسف سعد : تأثير استخدام التقنيات الحديثة علي تعليم سباحة الدلفين لبراعم السباحة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، القاهرة ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٨م.
- ٧- أسامة أحمد عبد العزيز : أثر برنامج تعليمي بإستخدام الهيرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدي المبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا ، ٢٠٠١م.
- ٨- أسامة صلاح فؤاد : تأثير برنامج تعليمي بإستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الأساسية في المباراة ، مجلة العلوم البدنية والرياضة، كلية التربية الرياضية بالسادات ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٢م.
- ٩- الغريب زاهر إسماعيل : تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم ، عالم الكتاب، القاهرة ، ٢٠٠١م.
- ١٠- باسم ماهر رزق : فاعلية استخدام تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات كرة اليد ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بالقاهرة ، جامعة حلوان ، ٢٠٠٧م.
- ١١- حازم مصطفى حلاوة : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيرميديا علي تعلم بعض مهارات المباراة لدي المبتدئين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، ٢٠٠٥م.
- ١٢- دينا متولي أحمد : تأثير برنامج مقترح باستخدام الوسائط فائقة التداخل علي كل من مستوى الأداء والقلق لدي الأطفال المبتدئين في سباحة الدلفين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٨م.
- ١٣- زينب محمد أمين : إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم ، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، ٢٠٠٠م.
- ١٤- عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح: تأثير برنامج تدريبي باستخدام الوسائط الفائقة علي مستوى أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ رياضة التنس ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا ، ٢٠٠٧م.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- ٢٤- **نسرین محمد عید** : تصميم منظومة تعليمية باستخدام الحاسب الآلي وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضية بالسادات فى سلاح الشيش ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بالسادات ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٣م.
- ٢٥- **هالة أحمد زكي** : تأثير استخدام أسلوب الهييرميديا علي تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل والجانب المعرفي فى كرة اليد لطلبات كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، مجلة العلوم البدنية والرياضية ، السنة الرابعة ، العدد السابع ، المجلد الثاني ، جامعة المنوفية ، ٢٠٠٥م.

ثانيا :المراجع الأجنبية :

- ٢٦- **Jonthand Glazawsti. Klista** : Hypermedia Lased Problem based learning in upper elenentry grodes : a developmental study research report : conference paper <http://Erica.net/ericdc/ed450760.htm>, ٢٠٠٠.
- ٢٧- **Michelle,A** : Integrating Hypermedia in Two Classroom Instruction Developing Anon Linear Teaching Style, Graduate Center For Publications and Administration ,Saint Germain, California State University Long Beach, P.P ١-٩, ١٩٩٩.