فاعلية برمجية تعليمية بإستخدام الوسائط الفائقة على تعليم وإكساب بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئى الكرة الطائرة تحت ١١ سنة

أ م د/أحمد المغاورى مروان السيد *

٠/١ مقدمة ومشكلة البحث

١/١ مقدمة البحث:

يشيرعبد الحميد شرف (٢٠٠٠م) أننا نعيش عصر الإنفجار المعرفى ولكى يمكننا من إدراك هذه المعارف يجب علينا البحث عن وسائل تمكننا من إدراك هذه المعارف بسرعة حتى لا يضيع فكر ولا تهمل معلومة وبذلك يمكننا ملاحقة إدراك الحقائق العلمية التي يتم اكتشافها يوميا بقدر الإمكان . (٧٣:١٠)

ويرى **محمد زغلول وأخرون (٢٠٠١م)** الى ان التعليم فى مجال التربية الرياضية يمر بفتره تطوير تفرضها طبيعة العصر مما يستلزم فيها تغيير مناهجها واهدافها واساليب تدريسها ، والتربية الرياضية من حيث انها معلومات وقوانين ومهارات يجب اجادتهاهى احوج ما تكون للاستفاده من كل وسائل التقدم العلمى من تقنيات واساليب حديثه فى تعلمها. (٩٧:١٩)

ويضيف **محمد فتحي (٢٠٠٤م)** نقلا عن كلا من أحمد حامد ، مهدي سالم ان الحاسب الآلي من أبرز تقنيات العصر الحديث و الذي غير كثيرا من نمط الحياة و خاصة في مجال التعليم ، حيث أن استخدام الحاسب الآلي في التعليم أدي إلى حدوث ثورة شاملة في معظم الدول المتقدمة حيث أنه يعمل على خلق بيئة تعليمية نشطة لكي يصبح المتعلم فيها مشاركا إيجابيا ، يستطيع تحصيل المعلومات و المعارف ثم اكتسابه المهارات والقدرات العقلية المتنوعة.(١٤: ٢)

ويؤكد **مصطفى السيد (٢٠١١م)** أن الحديث عن التعليم هو الحديث عن الحياة حيث أن كل ما نعيشه من تقدم ورفاهية هو من نتاج نقل المعارف من جيل إلي أخر وتطويرها في كل مجالات الحياة ، وبالنظر لأساليب نقل المعلومات والمعارف اختلفت من عصر لأخر، حتى وصلنا إلي العصر الحالي عصر الثورة التكنولوجية الهائلة ، فالأنشطة الرياضية فى حاجة إلى تطبيق الأساليب العلمية الحديثة لتحقيق أهدافها حيث تعددت المهارات واتسعت المعارف وتطورت القواعد القانونية للأنشطة الرياضية وأصبحت الوسائل المتبعة فى التعليم غير كافية لتحقيق التقدم المطلوب فى تعلم المهارات الرياضية وإنجاح العملية التعليمية.(٢٣: ٤)

* استاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويرى الباحث أن استخدام تكنولوجيا الوسائط الفائقة فى التعليم تهدف الى إعداد بيئة تعليمية تتحقق من خلالها عملية التعلم بكفاءة وفعالية وخاصة فى مراحل المبتدئين وتقدم ايضا المهارات الحركية فى صورة برامج تتمشى مع قدرات المتعلمين واحتياجاتهم والقدره على استرجاعها بسرعة كبيرة من أي موقع بالبرنامج مما يحقق اقصى استفاده ممكنه لتعلم مهارات الكرة الطائرة للمبتدئين،، حيث أن الوسائط الفائقة تعد من بين التقنيات التعليمية المتطورة إذ تتضمن دمج أشكال متنوعة من الوسائط التى يمكن التحكم فيها من خلال الحاسب الآلى، كما أنه من بين أبرز مميزاتها الدرجة العالية لتفاعل المتعلم مع مصادر متعدد للمعلومات.

٢/١ مشكلة البحث وأهميتة:

يتفق كل من **هاشم إبراهيم (٢٠٠٠م)، ووفيقة سالم (٢٠٠١م)** على أن الهيبرميديا تشير إلى وجود وصلات أو ارتباطات Links بين الوسائط المتعددة المستخدمة عبر الكمبيوتر أثناء العرض، وتشتمل عروض الكمبيوتر متعددة الوسائط عند استخدامها في تقديم الهيبرميديا على النصوص التي يتم عرض محتواها بالصوت، والصور المتحركة، والرسوم المتحركة، والصور الثابتة، ولقطات الفيديو، كما تعمل برامج الهيبرميديا على إبتكار تلك الارتباطات بين الوسائط التعليمية المتعددة السمعية والبصرية في برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر وفقاً لخصائص الهيبرميديا، وتمد المتعلم بتعليمات محددة وواضحة تساعده عند الانتقال خلال البرنامج على التحكم في تناول المعلومات المخزنة في وسائط الاتصال التعليمية كل حسب سرعته الذاتية وحسب قدرته على الاستيعاب. (٢٤ : ٤٨)،(٢٥ : ٢٥١)

وُيضيف كل من **محمد زغلول وآخرون (٢٠٠١م)** أن الهيبرميديا تُعتبر أسلوب تكنولوجي حديث في مجال التعليم والتعلم بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة، وهذا الأسلوب التعليمي المُتميز يساعد المتعلم على أن يتعايش بإيجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعده على تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة بكفاءة وفعالية، بالإضافة إلى أن الهيبرميديا تختلف عن الوسائط المتعددة في أنها ليست تجميعا لبعض الوسائط بل إنها تتضمن برنامج ما يشتمل على معلومات بواسطة وسائط متعددة غير خطية يتم تقديمها في إطار كامل يجذب المتعلم ويعمل على حث حواسه بالإضافة إلى قيامه بالتحكم فيه والتفاعل معه بنشاط وفعالية تبعا لسرعة تعلمه الذاتية وقدراته الخاصة. (١٩: ١٢٩، ١٣٠)

ويرى **محمد علاوى (٢٠٠٢م)** ان الفرد قد لاتتاح له الفرصه لاستيعاب واكتساب القدر الكافى من الرؤيه نظرا لان المهاره تمر من امامه مرورا سريعا دون ان يعطيها الاهتمام الكافى

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ولا تترك سوى بعض الانطباعات الباهته مما يؤدى الى اكتساب المتعلم أداء خاطئ للمهارات الحركية.(١٧: ٥٤)

ويرى الباحث أن الكرة الطائرة من الرياضات الجماعية المشوقة للصغار والكبار على حد سواء، حيث يتغير وضع اللاعب المهاجم إلى المدافع فى نفس اللحظة والعكس وذلك أثناء اللعب, ولكى يصل اللاعب لمستوى جيد فى اللعبة ويتفوق يجب البدء فى تعليم هذه الرياضة فى سن مبكر والتى تعمل على تحسين مستواه العام من جميع النواحى (البدنية والمهارية والمعرفية)٠

ويذكر **عاطف رشاد (٢٠٠٦م)** أن الأطفال ما بين (٩-١٣ سنة) لديهم المقدرة على التعليم بطريقة صحيحة ويمكنهم ممارسة الكرة الطائرة بصورة مبسطة وبواسطة أداء مهارى جيد عن طريق استخدام طرق مختلفة من التعلم، ومنها الطريقة الجزئية التى تجزئ الأداء المهارى إلى خطوات تصلح للبراعم كما تستخدم الطريقة الكلية عن طريق التقليد وتصليح الأخطاء٠(٨:٨٢)

وقد لاحظ الباحث من خلال عمله المهنى فى مجال رياضة الكرة الطائرة، إن تعليم و إكساب المبتدئين للمهارات الأساسية والنواحى المعرفية في رياضة الكرة الطائرة غاية في الأهمية والصعوبة، حيث تعتمد مهاراتها بصورة أساسية على مجموعة من اللمسات والضربات بدون مسك أو إنتقال بالكرة (Don't Catch don't Carry)، مختلفة فى ذلك عن باقى الرياضات الجماعية الأخرى، وأن إستخدام الطريقة التقليدية التى تعتمد على الشرح والعرض فى تعليم المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة، قد لا تؤدى فى كثير من الأحيان الى النتائج المرجوه من التعلم، وقد تؤدى الى عزوف الكثير من الأطفال عن الإستمرار فى ممارسة هذة الرياضة، ولما كان طفل هذا العصر مساير للتكنولوجيا بكل صورها، مستخدما لها ومعتمدا عليها بصورة كبيرة فى الترويح عن النفس، لذا إرتئى الباحث ضرورة استخدام الوسائط الفائقة فى تعليم وإكساب مهارات التمرير من أعلى ومن أسفل والإرسال من أسفل وما يرتبط بها من نواحى معرفية كوسيلة حديثة ومتطورة توفر عناصر الإثارة والتشويق والسرعة فى التعلم وتشتمل على كم كبير من المعلومات والوسائل المتعددة المختلفة والتى تقوم على أساس الاتصال في اتجاهين بين المتعلم والبرنامج وتشجيع المتعلم على المشاركة والتفاعل الإيجابي .

وعلي هذا يعد هذا البحث محاولة لإستخدام برمجية تعليمية لتحسين الأداء المهاري، وإكساب النواحى المعرفية لمبتدئى الكرة الطائرة تحت ١١ سنوات، وخاصة أن الطفل قد بدء ممارسة رياضة الكرة الطائرة (تحت ٩ سنوات) وفقا لتعليمات الإتحاد المصرى للكرة الطائرة، وأنة قد تكون لدى الطفل صورة مبدئية عن ماهية الكرة الطائرة وشكل ممارستها، و هذا ما دعا الباحث

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

إلى التساؤل التالى: **ما هى فاعلية إستخدام برمجية تعليمية بإستخدام الوسائط الفائقة على تعليم وإكساب بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئى الكرة الطائرة تحت ١١ سنة ؟**

٣/١ هدف البحث: يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية إستخدام برمجية تعليمية بإستخدام الوسائط الفائقة على تعليم وإكساب بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئى الكرة الطائرة تحت ١١ سنة.

٤/١ فروض البحث: في ضوء أهمية وهدف البحث يفترض الباحث ما يلي.

١/٤/١ توجد فروق إحصائية دالة معنويا بين القياسين القبلي والبعدى لعينة البحث الأساسية، لصالح القياس البعدى في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية ونتائج إختبار التحصيل المعرفى للمبتدئين في رياضة الكرة الطائرة.

٢/٤/١ يوجد تجانس ونسبة تحسن بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث الأساسية، لصالح القياس البعدى فى مستوى أداء بعض المهارات الأساسية ونتائج إختبار التحصيل المعرفى للمبتدئين في رياضة الكرة الطائرة.

٥/١ المصطلحات المستخدمة في البحث:

١/٥/١برمجية تعليمية Course Ware: هى المحتوى التعليمى المصمم فى شكل برنامج حاسوبى تستخدم من خلال الحواسب وتخدم المقررات الدراسية المختلفة من حيث العرض والانتاج بطرق مؤثره وفعاله. (١٢ : ١٩٣)

٢/٥/١ الوسائط الفائقة Hypermedia: هى بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر التعلم فى شكل غير خطى، مما يساعد المتعلم على تصفح المعلومات والتنقل بين عناصرها والتحكم فى عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبى احتياجاته.(٥ :٢٠٧)

١/٢ الدراسات السابقة المرتبطة:

١/١/٢ دراسة **"احمد طلعت احمد (٢٠٠٧م)"** بعنوان**"تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعدده على التحصيل المعرفى ومستوى المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الاعدادية"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، وبلغت عينة البحث (٣٠) تلميذ وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها - استخدام جهاز الكمبيوتر فى تعلم مهارات الكرة قد تؤدى إلى تكوين بيئة تعليمية جيدة يستطيع من خلالها تكوين خبراته التعليمية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

عن كيفية استخدام مصادر المعرفة للحصول على المعلومة بنفسه، وهذا الأسلوب يعد أحد أنواع التعلم الإيجابى والذى قد يؤثر إيجابياً فى تعلم مهارات الكرة الطائرة.(١)

٢/١/٢ دراسة **" محمد الحسيني محمود (٢٠٠٩م)"** بعنوان**"فاعلية برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للمبتدئين"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، وبلغت عينة البحث (٤٠) مبتدئ وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها اسهم البرنامج التعليمى باستخدام اسلوب الهيبرميديا فى رفع مستوى الاداء الفنى والمعرفى والوجدانى للمهارات قيد البحث لافراد المجموعة التجريبية.(١٥)

٣/١/٢ دراسة **" شريف صلاح الدين محمد (٢٠١٠م)"** بعنوان**"تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات الكرة الطائرة"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، وبلغت عينة البحث (١٧٠) طالب وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها - ساهمت تقنية الوسائط الفائقة على توفير الجهد والوقت للباحث في شرح المهارات وإتاحة الفرصة لان يكون دوره ايجابياً في تصحيح الأخطاء وتوجيه المبتدئين أثناء تطبيق البرنامج .(٧)

٤/١/٢ دراسة **" محمود نبيل جمال الدين (٢٠١١م)"** بعنوان**"تاثير برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على مستوى اداء بعض المهارات الاساسة فى كرة القدم للمبتدئين"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة البحث (٦٠) مبتدئ وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها - اثبتت الدراسه نجاح البرنامج التعليمى بواسطة الهيبرميديا على المستوى المهارى والتحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية من مبتدئى كره القدم.(٢٢)

٥/١/٢ دراسة **" سامح محمود عبد العال (٢٠١١م)"** بعنوان**"تاثير استخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الاساسية للبراعم فى كرة القدم"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، وبلغت عينة البحث (٢٦) برعم وقد استخدم الباحث اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها - - استخدام جهاز الكمبيوتر فى تدريس المهارات قيد البحث ساهم بشكل ايجابى فى المستوى المهارى للمجموعة التجريبيه عنها فى المجموعة الظابطة.(٦)

٦/١/٢ دراسة **" مصطفى السيد علي (٢٠١١م)"** بعنوان**"تأثير استخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الهجومية والدفاعية في الكرة الطائرة"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة البحث (٨٠) طالب وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها - - البرنامج التعليمي المقترح والمعد بتقنية "الهيبرميديا "له تأثير إيجابي ودال إحصائيا على تعلم مستوى الأداء المهاري والفني لمهارتي "الضرب الساحق المواجة، وحائط الصد الدفاعي الفردي قيد البحث.(٢٣)

٧/١/٢ دراسة **" أحمد طلعت أحمد (٢٠١٢م)"** بعنوان**"تأثير الوسائط فائقة التداخل على المستوى المهارى والمعرفى فى الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة البحث (٣٠) طالب وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها بالبرنامج التعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على المجموعة الضابطة التى تم التدريس لها باستخدام أسلوب الأوامر فى المستوى المهارى والمعرفي في الكرة الطائرة (الارسال من أسفل مواجه – الإرسال من أعلى مواجه - التمرير من أعلى للأمام).(٢)

٨/١/٢ دراسة **" محمود جابر محمد (٢٠١٥)"** بعنوان**"تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مسابقات العاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة شمال سيناء ٢٠١٥م"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، وبلغت عينة البحث (٤٦) تلميذ وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها يوجد فروق داله احصائية بين القاس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبة عنها فى المجموعة الظابطة فى المستوى المهارى ومستوى التحصيل المعرفى. (٢١)

٩/١/٢دراسة **" سوساي Soucie كاتز Katz (١٩٩٢م)"**بعنوان **"فعالية برنامج تدريبي في الكرة الطائرة باستخدام الحاسب الآلي على مستوى طلاب التربية الرياضية الذين يخططون لممارسة الكرة الطائرة"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة البحث (٥٠) طالب جامعي من طلاب كلية التربية الرياضية وقد استخدم الباحث اختبار معرفي، اختبارات مهارية لقياس المهارات قيد البحث كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من أهم النتائج التي توصل إليها البرنامج التدريبي المقترح باستخدام الحاسب الآلي له تأثير فعال و بنسبة اكبر على كلا من المستوى المعرفي و المهاري لدى الطلاب عينة البحث. (٢٧)

١٠/١/٢دراسة **" باي ويدونجBai weidong (١٩٩٥م)"** بعنوان **"تصميم برنامج لتنمية التعليم التفاعلي باستخدام الحاسب الآلي (أسلوب المحاكاة) في التربية الرياضية"**، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة البحث (٩٢) مدرس تربية رياضية وقد استخدم الباحث اختبار المهارات التدريسيه لمدرسي التربية الرياضية كوسائل وأدوات لجمع البيانات، وكان من

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أهم النتائج التي توصل إليها أن إستخدام برنامج الحاسب الآلي الذي تم تصميمه بأسلوب المحاكاة يؤثر تاثيراً فعالاً على المهارات التدريسيه لدى مدرسي التربية الرياضية. (٢٦)

٠/٣ إجراءات البحث

١/٣ منهج البحث: استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملاءمته لطبيعة هذا البحث، مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعة واحدة، باستخدام القياسين القبلي والبعدى.

٢/٣ مجتمع وعينة البحث: يمثل مجتمع وعينة هذا البحث براعم الكرة الطائرة المقيدين بسجلات فرع منطقة القليوبية للكرة الطائرة في المرحلة السنية من (٩-١١) سنة، للموسم الرياضى ٢٠١٧/ ٢٠١٨م، والبالغ عددهم (٤٦ مبتدئ)، من براعم نادى بنها الرياضى (٢٤)مبتدئ وجمعية الشبان المسلمين (٢٢) مبتدئ، وقد قام الباحث بتطبيق الدراسة الأساسية على مبتدئى نادى بنها الرياضى (٢٢) مبتدئ، وقام باستبعاد عدد (٢) مبتدئ، وذلك لعدم إستمرارهم فى حضور الوحدات التعليمية الخاصة بالبرنامج بشكل مستمر ومنتظم، وتم اختيار (١٩) طفل للدراسة الاستطلاعية من مبتدئى جمعية الشبان المسلمين، وقام باستبعاد عدد (٣) مبتدئين، وذلك لعدم إنتظامهم أثناء الدراسة الإستطلاعية **وجدول (١) يوضح حجم العينة ونسبتها إلى المجتمع الأصلي**

جدول (١)
حجم العينة ونسبتها للمجتمع الأصلي

م	البيان	عدد المبتدئين	النسبة المئوية
١-	الدراسة الاستطلاعية	١٩	%٤١.٣٠
٢-	الدراسة الأساسية	٢٢	%٤٧.٨٢
٣-	المستبعدون	٥	%١٠.٨٦
إجمالي المجتمع		٤٦	% ١٠٠

١/٢/٣ شروط اختيار العينة

* جميع أفراد العينة سبق لها المشاركة فى المرحلة السنية تحت (٩ سنوات) (مرحلة البراعم)، بما يعنى أن لأفراد العينة الحد الأدنى من المعرفة بطبيعة الكرة الطائرة وتصور عن تسلسل المهارات الأساسية للعبة، *سهولة توافر أفراد العينة في الأوقات المخصصة للبرنامج.

وقد قام الباحث بإجراء التجانس لأفراد عينة البحث ككل [المجموعة التجريبية والاستطلاعية] باستخدام معامل الالتواء في المتغيرات الآتية:

{المتغيرات الجسمية (الطول، الوزن)، العمر الزمني، معامل الذكاء،}.

ويوضح الجدول رقم (٢) تجانس عينة البحث ككل

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٢)
تجانس عينة البحث (التجريبية، الاستطلاعية) في بعض المتغيرات الجسمية
(الطول، الوزن)، العمر الزمني، معامل الذكاء (ن=٤١)

المتغيرات		الاختبارات	وحدة القياس	س/	ع	الوسيط	معامل الالتواء
الجسمية	الطول	قياس الطول (الرستاميتر)	سم	١٤٤.٧٠٠	١.٣٥١	١٤٣.٥٠٠	٢.٤٧٩
	الوزن	قياس الوزن (ميزان طبي)	كجم	٣٨.٧٧٥	٢.١٢٥	٣٨.٥٠٠	٠.٣٨٨
العمر الزمني		حساب السن	سنة	٩.٧٧٠	٠.٣٤٨	٩.٦٠٠	-٠.٤٣٣
معامل الذكاء		اختبار الذكاء المصور لاحمد ذكى صالح	درجة	٢٥.٨٠٠	١.٦٣٦	٢٥.٠٠٠	٠.٥٦٦

يتضح من جدول (٢) أن جميع قيم معاملات الالتواء لعينة البحث ككل تراوحت بين (-٠.٤٣٣، ٢.٤٧٩)، وأن هذه القيم انحصرت مابين (±٣)، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى ألاعتدالي، ويؤكد على تجانس عينة البحث ككل في جميع المتغيرات المختارة.

٣/٣ وسائل وأدوات جمع البيانات: استخدم الباحث الوسائل والأدوات والاختبارات التالية لجمع البيانات وهى:

١/٣/٣ وسائل جمع البيانات:

١/١/٣/٣ المراجع والأبحاث العلمية السابقة: قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية ذات الصلة بموضوع البحث، وذلك بهدف التعرف على أسس و قواعد تصميم البرمجيات التعليمية باستخدام اسلوب الوسائط الفائقة وكيفية استخدامها، وكذلك التعرف على الاختبارات المناسبة لقياس معدلات النمو و مستوي الذكاء و مستوي أداء المهارات قيد البحث وكذا التحصيل المعرفى والخاصة بالمرحلة السنية(قيد البحث).

٢/١/٣/٣ القياسات الجسمية والسن: قام الباحث بإجراء القياسات الجسمية على عينة البحث في متغيرات (الطول- الوزن) ومتغير العمر الزمني بالرجوع الى تاريخ الميلاد لاقرب شهر.

٣/١/٣/٣ اختبار الذكاء: قام الباحث بتطبيق اختبار الذكاء المصور لاحمد ذكى صالح مرفق (١) حيث يهدف هذا الاختبار إلى تقدير القدرة العقلية العامة لدي الأفراد في الأعمار من سن الثامنة إلى السابعة عشرة و ما بعدها، و يعتمد هذا الإختبار فى الاساس على إدراك العلاقة بين مجموعة من الأشكال وإنتقاء الشكل المختلف من بين وحدات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٤/١/٣/٣ الاختبارات المهاريه: من خلال إطلاع الباحث على المراجع والدراسات المرتبطة بالكرة الطائرة استخلص الباحث الاختبارات المهاريه قيد البحث.(٣)،(١٣)،(٢٠)،(١١)مرفق (٢)

٥/١/٣/٣ اختبار التحصيل المعرفي: من خلال إطلاع الباحث على المراجع والدراسات المرتبطة بموضوع البحث قام الباحث بإعداد اختبار للتحصيل المعرفي باختيار ثلاثة انواع من الأسئلة لصياغة عبارات الاختبار المعرفى وهى أسئلة الصواب والخطأ (✓ , ×) ، والاختيار من متعدد ، اسئلة الصور وقد اختار الباحث هذه الانواع من الاسئله لما يتوافر فيها من موضوعية وسهولة التصحيح وسرعة الاجابة عليها بالاضافة الى انها تعد من أفضل أنواع الاختبارات لقياس التحصيل المعرفى, وراعى الباحث فى أسئلة الاختبار توافر الشروط التالية : *مناسبتها لمستوى المبتدئين،* الموضوعية، *الشمول، * قياس أهداف محتوى مهارات البرمجية. *عدم احتمال اللفظ أكثر من مدلول نظرا لطبيعة سن العينه.مرفق(٣)،وإشتمل الإختبار على(٣٠) سؤال، وقد قام الباحث بعرض الإختبار على ثلاثة من أعضاء هيئة التدريس لإبداء الرأى فى محتوى أسئلة الإختباروصياغة العبارات، وبتطبيق الإختبار على العينة الإستطلاعية توصل الباحث الى أن زمن الإختبار (٣٥ دقيقة) (متوسط الفرق الزمنى بين أول وأخر مبتدئ فى الإنتهاء من الإجابة على أسئلة الإختبار)، على أن يتم احتساب درجة واحدة لكل إجابة صحيحة، ويتم خصم درجه واحدة لكل إجابة خطأ، ويحصل في النهاية المختبر على درجة من (٣٠) درجة.

٢/٣/٣ الأدوات والأجهزة المستخدمة أثناء القياسات والتطبيق: {رستاميتر لقياس الطول - ميزان طبي لقياس الوزن - كرة طبية زنة ١كجم- ساعة إيقاف - شريط قياس - ملعب كرة طائرة بمواصفات ٦ متر عرض، ١٢ متر طول، وشبكة بإرتفاع (٢٢٠سم) كما جاء بنشرة التعليمات التنظيمية للكرة الطائرة- كرات طائرة مقاس (٤) والخاصة بمرحلة **Mini Volley**}.

٤/٣ المعاملات العلمية للاختبارات: قام الباحث بحساب المعاملات العلمية للاختبارات كما يلي:-

١/٤/٣ الصدقValidity: استخدم الباحث صدق المقارنة الطرفية لإيجاد معاملات الصدق للاختبارات المستخدمة، وتم حساب قيمة (ت) عن طريق المقارنة الطرفية بين الربيعين الأدنى والأعلى، والجدول التالى يوضح معاملات الصدق للاختبارات المستخدمة قيد البحث، حيث تمت القياسات بملعب الكرة الطائرة بجمعية الشبان المسلمين، يوم ٢٠١٧/٧/٢م ، **والجدول رقم (٣) يوضح ذلك.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول(٣)

صدق المقارنة الطرفية للاختبارات المستخدمة قيد البحث

(ن=١٩)

المتغيرات	الاختبارات المستخدمة	وحدة القياس	الربيع الأدنى(ر١)		الربيع الأعلى(ر٣)		قيمة (ت)
			سَ	ع	سَ	ع	
معامل الذكاء	اختبار الذكاء المصور لاحمد ذكى صالح	درجه	٢٤.٨٠٠	٢.١٨٠	٢٦.٥٠٠	٣.٠٣	*٧.٦٧٥
المهارات الأساسية	اختبار تكرار التمرير من على الحائط	تكرارات	١٩.٢٥٠	١.١٨٤	٢٠.٤٠٠	١.٢٢٠	*٦.٨٦٦
	اختبار تكرار التمرير من على الحائط بالذراعين	تكرارات	١٥.٣٥٠	١.٤٩١	١٦.٧٥٠	١.٤٥٧	*٥.٧١٥
	اختبار الارسال من اسفل المواجه الأمامى	درجه	٨.٣٠٠	٠.٧٥٢	٩.٨٠٠	٠.٤٨٣	*٣.٥٣٥

قيمة "ت" الجدولية للطرفين عند درجة حرية (١٨) ومستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٠

يتضح من جدول (٣) أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية في إختبار الذكاء وجميع الاختبارات المهارية المستخدمة، مما يشير إلى وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين قيم الربيع الأدنى والربيع الأعلى، ومما يدل على صدق الاختبارات فى التمييز بين المستوى المنخفض والمستوى الأعلى.

٢/٤/٣ الثبات Reliability: تم إيجاد معامل الثبات للاختبارات المهاريه، وذلك باستخدام إسلوب تطبيق وإعادة تطبيق الاختبارات بفاصل زمني قدرة (٤) أيام على العينة الإستطلاعية، واعتبر الباحث أن نتائج اختبارات الصدق بمثابة التطبيق الأول.

جدول(٤)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني في اختبار معامل الذكاء والإختبارات المهارية قيد البحث

(ن=١٩)

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		قيمة (ر)
			سَ	ع	سَ	ع	
معامل الذكاء	اختبار الذكاء المصور لاحمد ذكى صالح	درجة	٢٥.٧٥٠	٢.٢١٠	٢٦.٠٠٠	٢.٨٥٠	*٠.٨٧٥
المهارات الأساسية	اختبار تكرار التمرير من أ على الحائط	تكرارات	١٩.٤٠٠	١.٤٢٩	١٩.٧٥٠	٠.٩١٨	*٠.٦٥٥
	اختبار تكرار التمرير من اس على الحائط بالذراعين	تكرارات	١٦.٣٥٠	٢.٠٢٤	١٦.٨٥٠	١.٥٦٣	*٠.٨١٧

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

اختبار الارسال من اسفل المواجه الأمامى	درجه	٨.٤٠٠	٠.٦٩٩	٩.٢٥٠	١.٢٤٧	٠.٨٣٧*	

قيمة "ر" الجدولية عند درجة حرية (١٧) ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٠.٤٥٦

يتضح من جدول (٤) أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمة (ر) الجدولية في إختبار معامل الذكاء والإختبارات المهارية قيد البحث، مما يدل على وجود إرتباط معنوى بين التطبيقين الأول والثاني ويدل ذلك على ثبات نتائج الاختبارات المختارة.

٥/٣ البرمجية التعليمية المقترحة والمعدة بتقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) "اعداد الباحث": مرفق(٤)، تعتبر البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الوسائط الفائقة " الهيبرميديا" لتعليم وإكساب بعض المهارات الاساسيه والنواحى المعرفية فى الكره الطائره هى المحور الرئيسى الذى يدور حوله البحث الحالى, فإعداد وتصميم وانتاج برمجية حاسب آلى تعليمية معدة بتقنية الوسائط الفائقة " الهيبرميديا" ليست عملية سهلة أو بسيطة, ولها الكثير من الخطوات فهى تحتاج الى وقت وجهد ومال واشخاص متخصصين فى هذا المجال.

١/٥/٣ أهداف البرمجية: قام الباحث بالاطلاع على العديد من المراجع والدراسات والبحوث التربوية بهدف التعرف على الأسس التى ينبغى مراعاتها عند تحديد الأهداف وكيفية صياغتها ومن خلال ذلك حدد الباحث الأهداف التالية:

١/١/٥/٣ هدف مهارى : تعليم المبتدئين بعض المهارات الاساسيه فى رياضة الكرة الطائرة وهـــى (التمرير من اعلى للامام – التمرير من اسفل بالساعدين –الارسال من اسفل المواجة).

٢/١/٥/٣ هدف معرفى : اكساب المبتدئين المعلومات المعرفية المرتبطة بالمهارات المختارة قيد البحث , وفهم بعض مواد القانون وكذلك نبذة عن التطور التاريخى للكره الطائره .

٢/٥/٣ صياغة الأهداف فى صورة سلوكية: بعد تحديد أهداف البرمجية تم صياغتها فى صورة اهداف اجرائية تعليمية على شكل سلوك نهائى يمكن وصفه وملاحظته وقياسه اجرائيا وقد تم صياغة الاهداف السلوكية لكل هدف عام كما يلى :

١/٢/٥/٣ الأهداف السلوكية المعرفية: *ان يتفهم المبتدئ المراحل الفنية للمهارات الاساسية قيد البحث، *ان يعرف الخطوات التعليمية للمهارات الاساسية قيد البحث، *ان يفهم وتطبق الأداء الصحيح للمهارات الاساسية قيد البحث، *ان يشرح المبتدئ المهارات الاساسية قيد البحث، *ان يستطيع تحليل المهارات الاساسية قيد البحث طبقا لشروط ومكونات الأداء، *ان يفهم بعض القواعد الخاصة بالقانون الدولى للكرة الطائرة، *ان يعرف التطور التاريخى لرياضة الكرة الطائرة، *ان يتذكر بعض التواريخ الهامة والمرتبطة برياضة الكرة الطائرة، *ان يستخدم

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المبتدئ المعلومات والمعارف التى شاهدها فى البرمجية التعليمية فى الحد من الخطأ عند أداء المهارات الاساسية قيد البحث.

٣/٢/٥/٢الأهداف السلوكية المهارية :بعد انتهاء المبتدئ من التعرف بدقة على محتوى البرمجية التعليمية يجب ان يكون قادرا على : *أداء مهارة التمرير من اعلى للامام بطريقة صحيحة، *أداء مهارة التمرير من اسفل بالساعدين بطريقة صحيحة ، *أداء مهارة الارسال من اسفل المواجه بطريقة صحيحة .

٣/٥/٣ أسس بناء البرمجية التعليمية : راعى الباحث الأسس التالية عند بناء البرمجية التعليمية لتعليم بعض المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة للمبتدئين على اعتبار أن هذه الأسس معايير للبرمجية التعليمية:*مراعاة خصائص النمو لهذه المرحلة السنية، *مراعاة الفروق الفردية، *ان تناسب البرمجية المهارات التى يحتوى عليها المحتوى التعليمى، *ان تحقق البرمجية الفرصة لكل مبتدئ بالممارسة فى وقت واحد، *ان تتميز البرمجية بالبساطة والتنوع، *ان يتناسب محتوى البرمجية مع الأهداف المحددة لها، *مراعاة مبدأ التدرج فى التعليم من السهل الى الصعب، *ان تعمل البرمجية على استثارة دوافع المبتدئين، *ان تحقق البرمجية عامل التشويق والاثارة للمبتدئين، *ان تحقق البرمجية تكامل الشخصية من حيث علاقة الفرد مع ذاته وعلاقته مع الاخرين، *مراعاة توفير المكان المناسب والامكانات اللازمة وعوامل الأمن والسلامة، *تثبيت التعليم لدى المبتدئين من خلال قيامها بالتنقل والتحرك بين المعلومات بسهولة وسرعة، *امكانية التعليم بطريقة غير خطية بما يتلائم مع حاجات المبتدئين.

٤/٥/٣الامكانات اللازمة لتنفيذ البرمجية:*قاعة مجهزة للأداء : استخدم الباحث قاعة تكنولوجيا المعلومات بالنادى، *كاميرا ديجيتال (SONY): وذلك من اجل تصوير عينة البحث اثناء الادء، *اجهزة كمبيوتر واسطوانات (CD)، *كرات طائره مقاس (٤) وملعب ٦ × ١٢ م على أن يكون إرتفاع الشبكة (٢٢٠ سم) *حائط تعليم.

٥/٥/٣تحديد المحتوى التعليمى للبرمجية: تضمن محتوى البرمجية التعليمية المعد بأسلوب الوسائط الفائقة " الهيبرميديا" مايلى:*التطور التاريخى لرياضة الكرة الطائرة فى أبسط صورة، *بعض المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة وهى[التمرير من اعلى للامام – التمرير من اسفل بالساعدين –الارسال من اسفل المواجه]، *بعض القواعد والقوانين لرياضة الكرة الطائرة.

٦/٥/٣تنظيم محتوى البرمجية التعليمية :

١/٦/٥/٣ الجزء الأول (المقدمة): وهو الجزء الذى يعرض على الشاشة فى تتابع مستمر دون تدخل من احد أثناء العرض ويتضمن هذا الجزء "تعليمات عن البرمجية التعليمية ومحتويات كل اطار من اطارات البرمجية واخيرا عرض قائمة الأختيارات الرئيسية والتى من خلالها سوف

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ينتقل المبتدئ الى الجزء المراد الاطلاع عليه"، وقد راعى الباحث أن تكون المقدمة بها عنصر التشويق والجذب للاعبات من خلال الابهار فى التقديم وادخال بعض الموسيقى التصويرية المناسبة للمهارات .

٣/٦/٥/٢الجزء الثانى (المحتوى التعليمى):وهو الجزء الذى يعرض على الشاشة بالمسار والتتابع الذى يحدده ويختاره المبتدئ، أى أن له مطلق الحرية فى اختيار مايريده فى أى وقت وبالسرعة التى تناسبه والخروج وقت مايشاء من البرمجية ويتضمن هذا الجزء مايلى:*التطور التاريخى لرياضة الكرة الطائرة ، *المهارات الاساسية المختارة قيد البحث وهى: التمرير من اعلى للامام – التمرير من اسفل بالساعدين –الارسال من اسفل المواجه]، وتحتوى كل مهارة من هذه المهارات على النقاط التالية:*مقدمة عن المهارة وأهميتها، *الناحية الفنيه لاداء المهاره، *الخطوات التعليمة لاداء المهاره ، *الاداء الأمثل للمهاره وكيفية تفادى الاخطاء الشائعة، *صور ثابتة ومسلسلة لمراحل أداء كل مهاره، *تدريبات فيديو للمهاره قيد البحث والتقدم بالتدريب وتنمينها، *بعض القواعد والقوانين فى رياضة الكرة الطائرة وتحتوى على:*الابعاد القانونية لملعب الكرة الطائرة للمبتدئين تحت ١١ سنه، *عدد اللاعبين فى الملعب، *عدد الاشواط وعدد النقاط داخل الشوط، *ارتفاع الشبكة، وتم وضعها فى شكل عباره (هل تعلم) حتى يستطيع المبتدئين الانتقال اليها بسهوله .

٣/٥/٧ المواد التعليمية المستخدمة فى برمجية الوسائط الفائقة: قام الباحث فى هذه الخطوة باعداد كافة أنواع الوسائط من نصوص مكتوبة , صور فوتوغرافية, ملفات صوتية, ملفات فيديو, ورسوم والتأكد من صلاحيتها لتقديم المعلومات المطلوبة وتسجيل جميع الملفات بالصيغ المطلوبة لاستخدامها.

٣/٥/١٨اختيار أداة التصميم:اختار الباحث لأداة التصميم برنامج "AutoPlay.Media.Studio" وذلك لتجميع الأعمال على شرائح ليساعد المبتدئين على التصفح خلال شرائح البرمجية بكل سهولة.

٣/٥/٩تجهيز الوسائط المساعدة للتصميم:

٣/٥/٩/١١اعداد النصوص المكتوبة: تمت كتابة ومعالجة النصوص باستخدام [Microsoft word ٢٠١٠] على جهاز الكمبيوتر ويشتمل على التطور التاريخى لرياضة الكرة الطائرة , المهارات الاساسية قيد البحث, بعض القواعد والقوانين فى رياضة الكرة الطائرة .

٣/٥/٩/١٢اعداد ملفات الصوت: قام الباحث بتسجيل صوته لقراءة محتويات البرمجية والتعليق والشرح على كل مهارة باستخدام الميكروفون" Mice " الخاص بالكمبيوتر من خلال برنامج جيت ايديو"٦ Jet audio".

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٣/٩/٥/٣اعداد الصور:*الصور الثابتة حيث قام الباحث باستخدام صور للمهارات من خلال الرجوع للمراجع العلمية المتخصصة، * وكذلك الصور الكرتونية لتتناسب مع المرحلة، ثم قام الباحث بعد ذلك بمعالجة هذه الصور حيث تم ادخالها الى جهاز الكمبيوتر عن طريق Memory Card.

٤/٩/٥/٣الصور المسلسلة: قام الباحث بالدخول على موقع الاتحاد الدولى للكره الطائره (FIVB) وتحميل الصور المتسلسله لكل مهاره على حدى لاستخدمها وعرضها فى البرمجيه.

٥/٩/٥/٣اعداد ملفات الفيديو: استخدم الباحث العديد من الفيديوهات التعليميه والفيديوهات الفنيه

والتى حصل عليها الباحث من مصادر مختلفه مثل (الشبكة الدولية للمعلومات، موقع الإتحاد الدولى للكرة الطائرة، **كما** استعان الباحث بأحد الفيديوهات الكرتونيه الصادرة من الاتحاد الدولي للكره الطائره لتعليم الصغار (Volley Ball For Beginner) والتي تعبر عن قوة رياضة الكرة الطائرة ورقيها ليكون فيديو افتتاحي ليزيد من حماسهم لزيادة استثارة دوافع التعلم لديهم.

٦/٩/٥/٣المؤثرات الصوتية:قام الباحث باضافة بعض مقطوعات من الموسيقى لزيادة الدافعية والتشويق لدى المبتدئين وقد راعى الباحث أن تكون الموسيقى فى وقتها المناسب وملائمة لما هو معروض.

١٠/٥/٣تحديد الأنشطة التعليمية (استراتيجية التعليم): تضمنت البرمجية نوعان من الأنشطة التعليمية, نوع يقوم به الباحث والآخر يقوم به المبتدئ لتحقيق الأهداف العامة للبرمجية وهما:

١/١٠/٥/٣أنشطة يقوم بها الباحث: قبل البدء فى إستخدام البرمجية يقوم الباحث بتعريف المبتدئين مكونات جهاز الحاسب الآلى وكيفية استخدامه واستخدام ملحقاته وكيفية التعامل مع البرمجية والطريقة التى تعمل بها والفكرة التى تقوم عليها، وأثناء تشغيل البرمجية يقوم المدرب بملاحظة المبتدئين أثناء عملية التعليم والقيام بتوجيههم نحو القيام بالأنشطة التعليمية ومتابعة تقدمهم وتصحيح أخطائهم التنفيذية فى عملية التشغيل والاجابة على التساؤلات التى قد يطرحوها أثناء استخدامهم وتشغيلهم للبرمجية، وبعد الانتهاء من مشاهدة البرمجية يطلب الباحث من المبتدئين القيام بالأداء المطلوب والذى يتمثل فى تطبيق الخطوات التعليمية المتدرجة من البسيط الى المركب ومن السهل الى الصعب وتحديد أخطاء المبتدئين وتوجيههم نحو اصلاح هذه الأخطاء بمساعدة البرمجية.

٢/١٠/٥/٣أنشطة يقوم بها المبتدئين: تتمثل أنشطة المبتدئين فى استخدامهم للبرمجية واجابتهم على اسئلة التقويم المتضمنة بها ثم ممارسة المهارات عمليا داخل ميدان العمل التطبيقى .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٦/٣ الدراسات الاستطلاعية: قام الباحث بإجراء هذه الدراسة خلال الفتره من يوم الأحد ٢٠١٧/٧/٢م الى يوم الخميس الموافق ٢٠١٧/٧/٦م وذلك لإختبارات الذكاء والإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى بهدف: التأكد من سهولة تطبيق الاختبارات، وحساب المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمه فى البحث(الذكاء،الإختبارات المهاريه، إختبار التحصيل المعرفي).

٧/٣ خطوات تنفيذ التجربة:

١/٧/٣ القياسات القبلية: تم تطبيق اختبار الذكاء و القياسات القبلية المهاريه وإختبار التحصيل المعرفى على عينة البحث يومي ٢٠١٧/٧/٩،١١م.

٢/٧/٣ تنفيذ تجربة البحث: قام الباحث بتطبيق الدراسة الأساسية لعينة البحث الأساسية باالبرمجية المعدة بإستخدام الوسائط الفائقة ، لمدة (٩) أسابيع خلال الفترة من٢٠١٧/٧/١٣م إلى٢٠١٧/٩/١٩م، حيث اشتملت على (٢٧) وحده تعليميه ، بواقع (١٢٠) دقيقه للوحده ، حيث تم تقسيم زمن الوحدة الى (٣٥) دقيقة للمشاهدة والإنتقال الى الملعب، ثم (١٥) دقيقة للإحماء، ثم (٦٠) دقيقة للجزء الرئيسى والمتمثل فى تطبيق محتوى البرمجية بإستخدام الخطوات التعليمية لكل مهارة على حدى وإصلاح الأخطاء، ثم (١٠) دقائق للختام والتهدئة، وقد تم تقسيم محتوى البرمجية على فترة التطبيق بواقع(اسبوع) لتدريبات الإحساس بالكرة، (إسبوعان) لمهارة التمرير من أعلى،(إسبوعان) لمهارة التمرير من أسفل،(إسبوع) للربط بين مهارتى التمرير من أعلى والتمرير من أسفل، (إسبوعان) لمهارة الإرسال من أسفل،(إسبوع) للربط بين المهارات الثلاثة فى صورة تدريبات مركبة بما يتناسب مع المرحلة السنية .

٣/٧/٣ القياسات البعديه: تم إجراء القياسات البعديه المهاريه والمعرفية يومي٢٠، ٢٠١٧/٩/٢١م.

٨/٣ المعالجات الإحصائية: المتوسط الحسابي، الوسيط، الانحراف المعياري، معامل الالتواء لحساب التجانس - معامل الارتباط (ر) لحساب ثبات الاختبارات – النسبة المئوية للتحسن، اختبار(ت) لحساب دلالة الفروق بين الإرباعيات لعينتين غير مستقلتين (صدق المقارنة الطرفية)، اختبار(ت) لحساب دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لعينتين غير مستقلتين (القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث)، معامل التغير.

وقد أجريت جميع المعالجات الإحصائية للبيانات باستخدام الحاسب الآلي على حزم البرامج الإحصائية Spss٠

٠/٤ عرض النتائج و مناقشتها: في ضوء هدف البحث وفروضه وفى ضوء المعالجات الإحصائية المستخدمة، سوف يقوم الباحث بعرض النتائج:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١/٤ عرض النتائج:

جدول (٥)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للفروق بين القياسين القبلى والبعدى في نتائج الإختبارات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى

(ن=٢٢)

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	قيمة(ت)
			س/	ع	س/	ع		
المهارات الأساسية	اختبار تكرار التمرير على الحائط	تكرارات	١٩.٧٥٠	١.٣٧٠	٢٦.٥٠٠	١.٢٦٤	٦.٧٥٠	١١.٢٥٠*
	اختبار التمرير من اسفل بالذراعين	تكرارات	١٧.٥٠٠	١.١٠٠	٢٥.٧٥٠	١.٣٣٧	٨.٢٥٠	١٤.٥٠٠*
	اختبار الارسال من اسفل المواجه	درجه	٨.٦٠٠	٠.٦٩٩	١٦.٣٠٠	١.١٥٩	٧.٧٠٠	١٣.٣٧٥*
التحصيل المعرفى		درجه	٦.٦٠٠	١.٠٧٤	٢٢.١٠٠	١.١٠٠	١٥.٥٠٠	٢٢.٣٠٦*

قيمة "ت" الجدولية للطرف الواحدعند درجة حرية (٢١) ومستوى معنوية (٠.٠٥) =١.٧٢

يتضح من جدول (٥) أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية في جميع نتائج الإختبارات المهاريه (قيد البحث)، والتحصيل المعرفى، مما يدل على وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين القياسين القبلي والبعدى لصالح القياس البعدى.

جدول (٦)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل التغير والنسبة المئوية للتحسن بين القياسين القبلى والبعدى في نتائج إختبارات بعض المهارات الاساسية لعينة البحث الأساسية

(ن=٢٢)

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلى		معامل التغير	القياس البعدى		معامل التغير	نسبة التحسن
			س/	ع		س/	ع		
المهارات الأساسية	اختبار تكرار على الحائ	تكرارات	١٩.٧٥٠	١.٣٧٠	٠.٠٦٩	٢٦.٥٠٠	١.٢٦٤	٠.٠٤٧*	٣٤.١٧٧
	اختبار التمرير من اسف بالذراعين	تكرارات	١٧.٥٠٠	١.١٠٠	٠.٠٦٢	٢٥.٧٥٠	١.٣٣٧	٠.٠٥١*	٤٧.١٤٣
	اختبار الارسال من اسفل المواجه	درجه	٨.٦٠٠	٠.٦٩٩	٠.٠٨١	١٦.٣٠٠	١.١٥٩	٠.٠٧١*	٨٩.٥٣٥
التحصيل المعرفى		درجه	٦.٦٠٠	١.٠٧٤	٠.١٦٢	٢٢.١٠٠	١.١٠٠	٠.٠٤٩*	٢٣٤.٨٤٨

يتضح من جدول (٦) أن معامل التغير حقق التجانس (*) فى القياس البعدي، في جميع نتائج إختبارات المهارات الاساسية قيد البحث والتحصيل المعرفى، وأن نسبة التحسن تراوحت ما بين (٣٤.١٧٧ الى ٢٣٤.٨٤٨%).

٢/٤ تفسير ومناقشة النتائج:

١/٢/٤ مناقشة نتائج الفرض الأول: يتضح من جدول (٥) وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين القياسين القبلي والبعدى في جميع نتائج الإختبارات المهاريه قيد البحث وهى: التمرير من أعلى، التمرير من أسفل ، والإرسال من أسفل، وذلك لصالح القياس البعدى.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويعزى الباحث هذه الفروق إلى البرنامج التعليمي المعد بتقنية الوسائط الفائقة، والمستخدم لتعليم المهارات الأساسية فى الكرة الطائره (قيد البحث) والذى خضعت له عينة البحث الأساسية وذلك لأن البرمجية التعليمية المعدة تتضمن إستخدام أكثر من وسيط فى التعلم من خلال الحاسب الآلى مثل (النص التعليمي المكتوب – الصور الثابتة والمتحركة – الصور المسلسلة – الفيديوهات – لقطات من المباريات – الموسيقى – الأصوات – الخلفيات والصور المتحركة) حيث يساعد المبتدئين على فهم وإستيعاب طريقة وشكل وأداء المهارة بصورة صحيحة مما يكون له عظيم الأثر على تعلم وإتقان المهارة.

وتتفق نتائج هذا البحث مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من **أحمد طلعت (٢٠٠٧م) (١)، محمد الحسيني (٢٠٠٩م) (١٥)، شريف صلاح (٢٠١٠م) (٧)، محمود نبيل ٢٠١١م) (٢٢).**

كما يتضح من جدول (٥) وجود فروق إحصائية دالة معنويا بين القياسين القبلي والبعدى في نتيجة إختبار التحصيل المعرفى، وذلك لصالح القياس البعدى.

ويعزى الباحث هذة النتيجة إلى تطبيق اسلوب جديد للتعليم من خلال البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا والتى تتميز بتأثيرها الإيجابى فى عرض المعلومات والمعارف المرتبطة بالتطور التاريخي للكرة الطائرة وبعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة قيد البحث وبعض القواعد والقوانين المرتبطة بالرياضة، من خلال تجميع المعلومات التى يتم تخزينها من مصادر متنوعة وإستخدام أكثر من وسيط تعليمي لشرح وتوضيح النص المعلوماتى المكتوب على الشاشة ، من خلال مؤثرات الصوت والصورة والحركة الموجودة فى البرمجية التعليمية ، بالإضافة إلى أن هذه المعلومات تقدم للاعبات بطريقة متكاملة وبترتيب منطقى فى إطارات مبنية على الإثارة والتشويق والإستجابة وتغذية الرجع ، والتى ساهمت فى إكساب المبتدئين (عينة البحث الأساسية) المعرفة والمعلومات الخاصة بالمحتوى التعليمي من خلال التفاعل الإيجابي مع المحتوى التعليمي المشاهد من خلال البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا والمشاركة الإيجابية فى التطبيق العملى بجانب التفاعل النشط والإيجابى للمبتدئين من خلال التعامل مع المحتوى التعليمي للبرنامج، الامر الذى لم يتوفر لهؤلاء المبتدئين من قبل ولذلك فقد جاءت النتائج لصالح القياس البعدى.

ويشير **محمد البغدادى (١٩٩٨م)** فى هذا الصدد إلى أن الهيبرميديا تعمل على حث حواس المتعلم مع التأكيد على إمكانية تحكم المتعلم فى النظام وتفاعله النشط الفعال ومن هذا

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التفاعل يستطيع المتعلم التوافق مع مادة البرنامج تبعا لسرعة تعلمه الذاتيه وقدراته الخاصة وبذلك فهى تواكب كافة الفوارق بين المتعلمين. (١٨ : ٢٣٩)

وتتفق النتيجة التى توصل إليها الباحث مع ما إتفق عليه كلا من **أسامة راتب و إبراهيم عبد ربة خليفة وعبد الحميد شرف و محمد علاوى** على أنه من منظور النمو والتطور الحركي لمرحلة الطفولة المتأخرة من (٦ -١٢ سنة) أنها تعتبر فترة انتقالية من مرحلة صقل القدرات الحركية الاساسية إلي بداية تكوين المهارات الحركية الانتقالية للألعاب والمهارات الرياضية، كما أنها تعتبر افضل فترة فى نمو المرونة الحركية، بالإضافة الى سير نمو كل من السرعة والقدرة العضية بمعدل منتظم بدرجة كبيرة، كما تشهد هذة الفترة تحسنا واضحا فى كل من التوازن الثابت والمتحرك. (٤: ١٧) (٩: ٣٠) (١٣٥:١٦) وكلها قدرات بدنية وحركية مؤثرة فى تعليم المهارات الأساسية فى رياضة الكرة الطائرة

كما يرى الباحث أن من أهم مطالب النمو لمرحلة الطفولة المتأخرة من سن ٦ سنوات فأكثر الى سن ١٢ سنة فأقل أن يتعلم الطفل المهارات الحركية الضرورية لممارسة المهارات المختلفة .

وتتفق نتائج هذا البحث مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من **سوساي Soucie كاتز Katz (١٩٩٢م) (٢٧)، مصطفى السيد (٢٠١١م) (٢٣)، محمود نبيل (٢٠١١م) (٢٢) ، أحمد طلعت (٢٠١٢م) (١).**

وبذلك يتحقق الفرض الاول والذى ينص على أنة توجد فروق إحصائية دالة معنويا بين القياسين القبلي والبعدى لعينة البحث الأساسية، لصالح القياس البعدى في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية ونتائج إختبار التحصيل المعرفى للمبتدئين في رياضة الكرة الطائرة.

٢/٢/٤ مناقشة نتائج الفرض الثاني: يتضح من جدول (٦) أن معامل التغير حقق التجانس (*) لعينة البحث الأساسية في القياس البعدي، في جميع نتائج إختبارات المهارات الاساسية قيد البحث، وأن نسبة التحسن تراوحت ما بين (٣٤.١٧٧ %الى ٢٣٤.٨٤٨%).

حيث استخدم الباحث اسلوب معامل التغير (التشتت النسبي) Coefficient Of Variation والذي يدل على أن إستخدام البرمجية التعليمية نجح في اختفاء مقاييس التشتت والميل إلى النزعة المركزية وأن جميع البيانات تقترب من المتوسط الحسابي، حيث يتضح من جدول (٦) الخاص بمعامل التغير ونسبة التحسن لعينة البحث في نتائج الإختبارات المهارية والتحصيل المعرفى، أن إستخدام البرمجية التعليمية احدث تجانسا بدلالة قيمة (معامل التغير) في القياس البعدي للعينة، حيث أصبحت قيمة معامل التغير في القياس البعدي اقل من قيمة معامل التغير

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

في القياس القبلي وهو ما يعنى اقتراب جميع القياسات لأفراد العينة في نتائج الإختبارات (قيد البحث) من المتوسط الحسابي.

كما يتضح من جدول (٦) أنة توجد نسبة تحسن بين متوسطات القياسين القبلي والبعدي في جميع نتائج الإختبارات (قيد البحث) (المهارية والمعرفية)، حيث تراوحت نسبة التحسن ما بين (٣٤.١٧٧ %الى ٢٣٤.٨٤٨%)

ويرجع الباحث التجانس ونسبة التحسن في جميع نتائج الإختبارات (قيد البحث) (المهارية والمعرفية) إلى التأثير الايجابي للبرمجية التعليمية حيث معايير أسس بنائها (١- مراعاة خصائص النمو لهذه المرحلة السنية، ٢-مراعاة الفروق الفردية، ٣-مناسبة البرمجية للمهارات التى يحتوى عليها المحتوى التعليمى، ٤-إعطاء البرمجية الفرصة لكل مبتدئ بالممارسة فى وقت واحد، ٤- تميزها بالبساطة والتنوع، ٥- مناسبة محتواها للأهداف المحددة لها، ٦- مراعاتها لمبدأ التدرج فى التعليم من السهل الى الصعب، ٧-قدرتها على استثارة دوافع المبتدئين، ٨- قدرتها على إحداث درجة من التشويق والاثارة للمبتدئين ،٩- قدرتها على زيادة درجة التفاعل بين المبتدئ وأقرنائة ، ١٠- قدرتها على تثبيت التعليم لدى المبتدئين من خلال قيامهم بالتنقل والتحرك بين المعلومات بسهولة وسرعة،١١- توفير الفرصة للمبتدئين بالتعلم بطريقة غير خطية بما يتلائم مع حاجات المبتدئين.

كما يرى البحث أن الإستراتيجية المتبعة فى عملية التعلم بإستخدام البرمجية(**Effective Teaching)** والتى تعتمد على نوعان من الأنشطة التعليمية, حيث النوع الأول الذى يقوم به **الباحث** والذى يعتمد بالأساس على ملاحظة المبتدئين أثناء عملية التعليم والقيام بتوجيههم نحو القيام بالأنشطة التعليمية ومتابعة تقدمهم وتصحيح أخطائهم التنفيذية فى عملية التشغيل والاجابة على التساؤلات التى قد يطرحوها أثناء استخدامهم وتشغيلهم للبرمجية والآخر يقوم به **المبتدئ** حيث أنة بعد الانتهاء من مشاهدة البرمجية طلب الباحث من المبتدئين القيام بالأداء المطلوب والذى يتمثل فى تطبيق الخطوات التعليمية المتدرجة من البسيط الى المركب ومن السهل الى الصعب وتحديد أخطاء المبتدئين وتوجيههم نحو اصلاح هذه الأخطاء بمساعدة البرمجية.

كما يعزى الباحث سبب التحسن فى القياس البعدى الى التأثير الإيجابي للإستراتيجية في عملية التعليم، حيث أتاحت فاعلية أكثر للأداء العملي والممارسة والتكرار لمهارات الكرة الطائرة قيد البحث، بالإضافة للتغذية الراجعة المستمرة والمصاحبة للبرمجية وما تتضمنة من عرض للمهارات قيد البحث عن طريق أكثر من وسيط تعليمي (سمعي وبصري) مستخدما الرسوم المتحركة والفيديوهات المصاحبة بتعليق صوتي ، وكذلك النص المقروء والذي يتضمن

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الخطوات الفنية لأداء المهارات الاساسية قيد البحث وهذا بدوره يعمل علي الوصول لأفضل تصور حركي للمهارات.

وأخيرا يرى الباحث أن إحداث طفرات فى تعليم وإكساب الأداء المهارى والمعرفى فى رياضة الكرة الطائرة يعتمد بالأساس على عملية المشاهدة (فالمشاهدة نصف التعلم).

وتتفق نتائج هذا البحث مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من **سامح محمود (٢٠١١م) (٦)، مصطفى السيد(٢٠١١م) (٢٣)، أحمد طلعت (٢٠١٢م) (١).**

وبذلك يتحقق الفرض الثانى والذى ينص على أنة يوجد تجانس ونسبة تحسن بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث الأساسية، لصالح القياس البعدى فى مستوى أداء بعض المهارات الأساسية ونتائج إختبار التحصيل المعرفى للمبتدئين في رياضة الكرة الطائرة.

٥/٠ الاستخلاصات والتوصيات

١/٥ الاستخلاصات: في ضوء هدف البحث وفروضه وفى حدود عينة البحث ومن خلال إسلوب المعالجة الإحصائية للبيانات، تمكن الباحث من التوصل للإستخلاصات التالية:

١/١/٥ إستخدام البرمجية التعليمية المعده بتقنية الوسائط الفائقة ساهمت بطريقة ايجابية فى تعليم بعض المهارات الاساسية قيد البحث وذلك لافراد عينة البحث الأساسية.

٢/١/٥ إستخدام البرمجية التعليمية المعده بتقنية الوسائط الفائقة ساهمت بطريقة ايجابية فى إكساب النواحى المعرفية المرتبطة ببعض النواحى التاريخية لرياضة الكرة الطائرة ، والمعرفية المرتبطة بالمهارات الأساسية، والنواحى القانونية المرتبطة بالأداءالمهارى (قيد البحث)) .

٣/١/٥ أحدث إستخدام البرمجية التعليمية المعده بتقنية الوسائط الفائقة تجانسا في القياس البعدي في جميع متغيرات البحث (المهارية والمعرفية).

٢/٥ التوصيات: في ضوء هدف البحث وفروضه وفى حدود عينة البحث واعتمادا على البيانات والنتائج التي تم التوصل إليها يوصى الباحث بما يلي:

١/٢/٥ ضرورة استخدام البرمجية التعليمية المعده بتقنية الوسائط الفائقة في تعليم المهارات الأساسية في الكرة الطائرة للمبتدئين ، لما لها من تأثير ايجابي في تعليم المهارات الأساسية، والنواحي المعرفية المرتبطة بها وذلك فى حدود عينة البحث.

٢/٢/٥ تعاون الخبراء والمتخصصين فى التربية الرياضية وتكنولوجيا التعليم فى انتاج وتصميم العديد من برامج الحاسب الالى المعده بتقنية الوسائط الفائقة فى الانشطة الرياضية بشكل عام والكرة الطائرة بشكل خاص .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٣/٢/٥ اجراء دراسة مماثلة على مهارات (إستقبال الإرسال، الإعداد، الضرب الساحق، حائط الصد، الدفاع عن الملعب) بإستخدام برمجيات تعليمية بالوسائط الفائقة على مرحلة المبتدئين (تحت ١٣ سنة) لكونها مرحلة مكملة للـ **(Mini Volley)** K **وما** يرتبط بتلك المهارات من نواحى معرفية وقانونية

قائمة المراجع

أولا المراجع العربية:

١ **احمد طلعت احمد:** **"تأثير برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعدده على التحصيل المعرفى ومستوى المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الاعدادية"**، رساله ماجستير، كليه التربيه الرياضية للبنين ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٧م.

٢ **احمد طلعت احمد:** **"تأثير الوسائط فائقة التداخل على المستوى المهارى والمعرفى فى الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية"**، رسالة دكتوراة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة ، ٢٠١٢م

٣ **احمد عبد الدايم الوزير، على مصطفى طه:** **"دليل المدرب في الكرة الطائرة اختبارات – تخطيط – سجلات"**، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٩م.

٤ **أسامة كامل راتب ، إبراهيم عبد ربه خليف :** **"النمو والدافعية فى توجيه النشاط الحركى للطفل والأنشطة الرياضية المدرسية"**، دار الفكر العربى ،القاهرة ،٢٠٠٥م

٥ **الغريب زاهر اسماعيل:** **"تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم"**، عالم الكتاب، القاهره ،٢٠٠١م

٦ **سامح محمود عبد العال:** **"تاثير استخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الاساسية للبراعم فى كرة القدم"**، رسالة ماجستر، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها ٢٠١١م

٧ **شريف صلاح الدين محم :** **"تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات الكرة الطائرة"**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ،٢٠١٠م

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٨ **عاطف رشاد خليل:** **"الكرة الطائرة"**، Talent ،٢٠٠٦م.

٩ **عبد الحميد شرف:** **"التربيـــة الرياضـــية و الطفـــل"**، مركـــز الكتـــاب للنشر،القاهرة،١٩٩٥م

١٠ **عبد الحميد شرف:** **"تكنولوجيا التعليم فى التربيـة الرياضـية"**، مركـز الكتاب للنشر ، القاهرة ، ٢٠٠٠م.

١١ **علـى حسـنين حسـب الله، سـمير لطفى السيد، علـى مصـطفى طـه، محمد صلاح الدين بكر، حـازم عبد المحســن محمــد، عــاطف رشــاد خليل:** **"الكـــرة الطـــائرة المعاصـــرة"**، مكتبـــة ومطبعـــة الغد،القاهرة ٢٠٠٠م.

١٢ **على محمد جوده:** **"تكنولوجيا التعليم والتعلم"** ، مذكرات غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة بنها ،٢٠٠٨م

١٣ **على مصطفى طه:** **"الكرة الطائرة تاريخ – تعليم – تدريب – تحليل – قانون"**، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٩م.

١٤ **محمد احمد فتحى:** **"تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الالى على مستوى التحصيل المعرفى واداء بعض المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة"**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة المنصورة ، ٢٠٠٤م

١٥ **محمد الحسيني محمود:** **"فاعلية برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للمبتدئين"**، رسالة دكتوراة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها ، ٢٠٠٩م

١٦ **محمد حسن علاوى:** **"علـــم الـــنفس الرياضـــى"**، دار المعـــارف ،ط٦ ،١٩٨٧م

١٧ **محمد حسن علاوى:** **"علـم نفـس التـدريب والمنافسـة الرياضـية "**، دار الفكر العربي ،القاهرة ، ٢٠٠٢م

١٨ **محمد رضا البغدادى:** **"تكنولوجيـــا التعلـــيم والـــتعلم"**، ط٢،دار الفكـــر

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

العربى،القاهرة ،١٩٩٨م

١٩ **محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى ابو هرجه هانى سعيد عبد المنعم:** **"تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية"**، مركز الكتاب للنشر, القاهرة، ٢٠٠١م

٢٠ **محمد صبحي حسانين، حمدي عبد المنعم:** **"الأسس العلمية للكرة الطائرة وطرق القياس والتقويم"**، ط٢، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ١٩٩٧م.

٢١ **محمود جابر محمد:** **"تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض مسابقات العاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة شمال سيناء"**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها ،٢٠١٥م

٢٢ **محمود نبيل جمال الدين:** **"تاثير برنامج تعليمى باستخدام الهيبرميديا على مستوى اداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم للمبتدئين"** ، رسالة ماجستر، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها ٢٠١١م

٢٣ **مصطفى السيد علي:** **"تأثير استخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الهجومية والدفاعية في الكرة الطائرة"**، رسالة دكتوراة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ،٢٠١١م

٢٤ **هاشم سيد إبراهيم:** **"أثر تغير الأمثلة والتشابهات في برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط على تحصيل المستقلين والمعتمدين إدراكيا لمفاهيم تكنولوجيا الوسائط المتعددة"**، رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة الأزهر ، ٢٠٠٠م

٢٥ **وفيقة مصطفي سالم:** **"تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية"**، منشأة المعارف، الإسكندرية،٢٠٠١م

ثانيا المراجع الأجنبية:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٢٦ **Bai_wediong:** "**Development Of A Computer _ Based Interactive Teaching Simulation Program For Physical Education**", Dissertation Abstract International , Volume ٥٦-١٢A ,USA ,١٩٩٥

٢٧ **Soucie A & Katz L:** "**The Effectiveness of a Computer Volleyball Program on Physical Education Students Planning a Volleyball Practice Session**", The International Conference on Computer Applications in Sport and Physical Education, The Zinman College , Wingate Institute , Netanya , ١٩٩٢ .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com