تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميـديا على مستـوى أداء مهارة الوثب الطويل لطلاب الفرقه الاولى بكلية التربية الرياضية للبنين ببنها

د. ايمن على احمد عثمان*

مقدمة ومشكلة البحث :

تـذكر " **وفيقــة مصـطفى سـالم**" **(٢٠٠١م)** أن الوسـائط الفائقـة هـى إسـتراتيجية تعليميـة تستخدم فى نقل وتقديم المعلومات بصورة غير خطية، الإستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم البصرية والسمعية وتوفير التفاعل بينـه وبين مجموعـة من الوسائط التعليميـة المتعددة والتـى تخزن عليها المعلومات فى صورة نصوص مكتوبة ولقطات فيديو متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة وثابتة وأفلام وألوان متناسقة وتسجيلات صوتية وموسيقى والتحكم فيها بسرعة وسهولة بحيث تسمح للمتعلم بتكوين إرتباطات منطقية تسهل الإنتقال والقفز بحرية الحركة فى أشكال غير خفية بين أجزاء المعلومات المخزنـة والمجزئـة إلـى أجـزاء صغـيرة بمسـاعدة الكمبيـوتر لتحقيـق الأهـداف التعليمية للبرنامج بكفاءة وفعالية. (٢١ :٢٥٨، ٢٥٩)

بينما يشير " **ميشيل Michell**" **(١٩٩٩م)** إلى أن الوسائط الفائقة تعنـى مجموعـة برامج السوفت وير التى تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بالروابط والنقطة هنا قد تكون فقرة أو نص أو صورة مصاحبة من صوت أو قصاصة من فيديو أو أي نوع آخر من المعلومات، أما الرابطة تعنى العلاقة بين نقطتين (٢٥ : ٣)

عبـد الـرحمن زاهـر (٢٠٠١م)" أن مسابقة الوثـب الطويـل مـن مسـابقات الميـدان التـي تتميـز بالسرعة والقوة ، فهي عبارة عن حركة وحيدة لها هدف واحد وغرض واحد ونهاية واضحة إلا أنها تحتوى في جزء منها على الحركة المتكررة متمثلة في مرحلة الاقتراب ، وتتمثل الحركة الوحيدة في عملية الوثب الفعلية وعلى ذلك فإن مسابقة الوثب الطويل تنقسم إلي :

المرحلة التمهيدية أو التحضيرية ، وهي عبارة عن الاقتراب المرحلة الأساسية وتشتمل على الارتقاء والطيران وهي الجزء الرئيسي الذي يؤدى فيه هدف الحركة ، المرحلة النهائية ويتم فيها الهبوط. (١١ : ١٤) .

ويتفق كل من " **بسطويسى احمد (١٩٩٧م)**" " **وروجرز Rogers (٢٠٠٠م)**" على ان مسابقه الوثب الطويل تعد سلسله متتالية من الأداءت الفنيه التي تتصف بالسرعة والقوه واللذان يعتبران من المحددات المؤثرة في المستوى الرقمي (٥: ٢٩٦)(٢٧ : ١٤١).

---

* مدرس دكتور بكلية التربية الرياضية جامعة بنها قسم المناهج وطرق التدريس

مصطلحات البحث

الهيبرميديا Hypermedia:

عبارة عن برنامج لتنظيم وتخزين المعلومات بطريقة غير متتابعة، كما تعتبر أُسلوبا لتقديم تعلما فردياً فى أُطر متنوعة يساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة وزيادة قدرته على التحكم فى عملية التعليم. (١٣ :٢٤٥)

الدراسات السابقة

دراسة أنطونيوبى واخرون Antoniou ;P;other (٢٠٠٠)(٢٢) بعنوان" تأثير برنامج الوسائط المتعددة للحاسب الآلى على معرفة مدرسى قبل الخدمة بالمرحلة الإبتدائية والتى تتعلق بالمكونات المعرفية لمهاراتهم الحركية"بهدف معرفة تأثير الإسلوب المبنى على الوسائط المتعددة للحاسب الآلى فى تدريس العناصر المعرفية للمهارات الرياضية عند المدرسين بالمرحلة الإبتدائية المسجلة أسماؤهم فى مقرر طرق تدريس التربية الرياضية، ولستخدم الباحث المنهج التجريبى، كما بلغت عينة البحث (٩٧) مدرس من مدرسى المرحلة الإبتدائية، وكانت اهم النتائج تفوق المدرسين فى جماعة الوسائط المتعددة للحاسب الآلى فى تعلم المعلومات عند رمى الكرة وإمساكها وركلها عن مجموعة التدريس بالطريقة التقليدية.

جونتانز وجلازوسكى Jonthand & Glazwstiklista (٢٠٠٠م)(٢٣) بعنوان" الهيبرميديا والتأسيس التعليمى فى المراحل الأولية من التعليم، الدراسات المنظورة"، بهدف التعرف على أثر الوسائط فائقة التداخل على التأسيس التعليمى وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلة المتوسط) والتعرف على موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيبرميديا فى الوحدة التعليمية، واستخدم المنهج التجريبى، وبلغت عينة البحث ٢٠ تلميذ من المرحلة السادسة من التعليم، وكانت اهم النتائج الهيبرميديا تكون إستراتيجية مؤثرة تعليميا للموهوبين.

دراسة "أحمد عبد الفتاح حسين" (٢٠٠٥م)(١): بعنوان "فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار" بهدف التعرف على فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار، واستخدم المنهج التجريبي، كما بلغت العينة (٣٠) طالب من الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة ،وكانت اهم النتائج أسهم البرنامج التعليمى بإستخدام الوسائل فائقة التداخل إيجابيا فى التحصيل المعرفى والمستوى المهارى لمسابقات رمى الرمح والوثب العالى والوثب الثلاثى وسباق عدو ١٠٠ متر حواجز.

دراسة "محمود إبراهيم شعيب" (٢٠٠٧م) (١٨): بعنوان "فاعلية برنامج تعليمى بالوسائل الفائقة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية بهدف البحث الي بناء برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا والتعرف على تأثيره في مستوى الأداء الفني لمسابقة

الوثب الثلاثى لدى طلبة المدرس الثانوية، واستخدم المنهج التجريبى، وبلغت عينة البحث ٥٠ تلميذ(٢٥ تجريبية، ٢٥ ضابطه)، وكانت أهم النتائج أثرت الطريقة التقليدية تأثيرا إيجابيا على مستوى الأداء لمهارة الوثب الثلاثى (قيد البحث) لدى المجموعة الضابطة ، أثر البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي (الهيبرميديا) تأثيرا إيجابيا على مستوى الأداء لمهارة الوثب الثلاثى (قيد البحث) لدى المجموعة التجريبية ، تفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري

دراسة "شيماء صادق حامد إبراهيم (٢٠٠٩)(٩): بعنوان "برنامج تعليمى مقترح باستخدام الوسائط فائقة السرعة (الهيبرميديا) وتأثيره فى جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، بهدف بناء برنامج تعليمى باستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيره فى جوانب تعلم مسابقة الوثب الطويل (التحصيل المعرفى- مستوى الآداء) لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسي، واستخدمت المنهج التجريبي، وبلغت العينة٤٠ تلميذ من تلاميذ المرحلة الإعدادية، وكانت أهم النتائج البرنامج التعليمى المقترح باستخدام الوسائط الفائقة ساهم بطريقة إيجابية فى التحصيل المعرفى لمسابقة الوثب الطويل لأفراد المجموعة التجريبية كما أن البرنامج التعليمى المقترح باستخدام الوسائط الفائقة كان أكثر تأثيراً فى تحسن مستوى الآداء المهارى والرقمى فى مسابقة الوثب الطويل لأفراد المجموعة التجريبية

ويرى الباحث أن طلاب الفرقة الاولى يجدون صعوبة بالغه فى تعلم المهارات الحديثة التى يتعلمها لذلك فكر فى استخدام الاساليب الحديثه فى تعليم تلك المهارات عن طريق استخدام إحدى الوسائط الفائقه(الهيبرميديا) الحديثة لسهولة أداءالعملية التعليمية، وقد تساعدها على تحقيق معدلات جيدة في سرعة التعلم وعمق الفهم للمهارات المؤداة عن طريق تصميم وبناء وحدات تعليمية فعالة تزيد من دورها في التوجيه والإرشاد والعمل على استمرارية الطالب في التفاعل بإيجابية، كما يُوفر الجهد المبذول والزمن اللازم للعملية التعليمية والبُعد عن التعليم النمطي كما تزيد من كفاءة عملية التدريس.

هدف البحث :

- يهدف البحث إلي بناء برمجية تعليمية معدة بتقنية الوسائط فائقة ومعرفة تأثيرها علي تعلم الوثب الطويل والتحصيل المعرفي في الوثب الطويل لطلاب الفرقة الاولي بكلية التربية الرياضية ببنها .

فروض البحث :

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي والمستوي الاداء الفنى والمستوى الرقمى فى الوثب الطويل لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطه في التحصيل المعرفي والمستوي الاداء الفنى والمستوى الرقمى فى الوثب الطويل لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعدين للمجموعة الضابطه التجريبيه في التحصيل المعرفي والمستوي الاداء الفنى والمستوى الرقمى فى الوثب الطويل لصالح المجموعه التجريبيه٠

إجراءات البحث :

منهج البحث :

استخدمت الباحثه المنهج التجريبي ذو القياس القبلي البعدي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة.

مجتمع وعيّنة البحث :

تم اختيار مجتمع البحث من طلاب الفرقة الاولى والبالغ عددهن (٢٤٠) طالب للعام الجامعي ٢٠١٣/٢٠١٢ ، وتم سحب عدد (٦٠) طالب عشوائيا من مجتمع البحث وذلك لاستخدامها كعينة أساسية للبحث قسمت إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وبلغ قوام كل منهما (٣٠) طالب، كما تم سحب عدد (٢٠) طالب وذلك كعينة استطلاعية لإيجاد المعاملات العلمية للبحث.

وقد استبعد الباحث :

- الطلاب الباقون للإعادة لتعرضهم لخبرات المنهج مما قد يؤثر علي نتائج الدراسة الحالية.
- الطلاب غير المنتظمين فى الحضور.
- الطلاب المصابين.

وقد قام الباحث بإيجاد التجانس لبعض متغيرات النمو، وبعض الاختبارات البدنيةالتي قد يكون لها تأثير على المتغيّر التجريبي ، والجدول الاتي (١) يوضح التوصيف الاحصائى لمجتمع البحث، أما جدول (٢) فيوضح دلالة الفروق بين مجموعتى البحث فى جميع المتغيرات (قيد البحث).

جدول (١)

المتوسط الحسابى والانحراف المعيارى والوسيط ومعامل الالتواء للمتغيرات قيد البحث

ن=٨٠

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء
١- معدلات النمو					
الطول	**سم**	١٧.٣٣	١٧.٠٩	٠.٥٥	-٠.١١
الوزن	**كجم**	١٧٥.٠٥	١٧٤.٠٠	٤.١١	١.٠٨
السن	**سنة**	٦٧.٤٩	٦٧.٠٠	٢.٧٣	٠.٦٢
٢- القدرات العقلية					
الذكاء	**درجة**	٢٨.٣١	٢٨.٠٠	١.٣٠	-٠.٢٥
٣- القدرات البدنية					
القدرة العضلية	**سم**	١٩٤.٨٨	١٩٢.٥٠	١٥.٠٧	٠.٥١
السرعة	**ثانية**	٥.٥٩	٥.٤٥	٠.٣١	١.٤٩
التوافق	**ثانية**	٧.٤٦	٧.٢٤	٠.٤٩	٠.٤٧
المرونة	**درجة**	٨.٠٠	٨.٠٠	١.١٦	٠.٣٠
الرشاقة	**ثانية**	٢١.٦٥	٢١.٦٠	٠.٩٠	-٠.١٦
٤- الاداء المهارى قيد البحث					
الاقتراب	**درجة**	١.٧٠	٢.٠٠	٠.٦٢	٠.٣١
الارتقاء	**درجة**	١.٤٨	١.٠٠	٠.٥٣	٠.٣٧
الطيران	**درجة**	١.٤٨	١.٠٠	٠.٥٥	٠.٥٧
الهبوط	**درجة**	١.٣٩	١.٠٠	٠.٥٤	٠.٩٦
المستوى المهارى	**درجة**	٦.٠٤	٦.٠٠	١.١٧	٠.٠٧
المستوى الرقمى	**متر**	٣.٦٠	٣.٦٠	٠.١٢	٠.١٣
٥- التحصيل المعرفى					
التحصيل المعرفى	**درجة**	٨.١٤	٨.٠٠	١.١٨	٠.٥٤

يتضح من جدول (١) أن قيم معاملات الالتواء انحصرت مابين (± ٣) مما يدل علي وجود تجانس فى المتغيرات قيد البحث

جدول (٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة للقياسات القبلية في جميع المتغيرات

(قيد البحث) **ن=٦٠**

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
	س	ع	س	ع		
١- معدلات النمو						
الطول	١٧.٤٥	٠.٥٤	١٧.٣٩	٠.٤٥	٠.٠٦	٠.٤٧
الوزن	١٧٥.١٣	٤.٤٣	١٧٤.٩٧	٣.٨٤	٠.١٧	٠.١٦
السن	٦٧.٦٧	٣.٣٤	٦٧.٧٧	٢.٦٠	٠.١٠-	٠.١٣
٢- القدرات العقلية						
الذكاء	٢٨.٥٠	١.٣٣	٢٨.٦٣	١.٢٥	٠.١٣-	٠.٤٠-
٣- القدرات البدنية						
القدرة العضلية	١٩٦.٥٠	١٩.٣٠	١٩٦.١٧	١١.٨٧	٠.٣٣	٠.٠٨
السرعة	٥.٦١	٠.٣٢	٥.٥٣	٠.٢٨	٠.٠٨	١.٠٥
التوافق	٧.٥٨	٠.٤٨	٧.٤٠	٠.٥٠	٠.١٨	١.٤٢
المرونة	٧.٨٣	١.١٨	٨.٢٠	١.١٦	٠.٣٧-	١.٢٢
الرشاقة	٢١.٦٢	٠.٩٩	٢١.٦١	٠.٨٧	٠.٠١	٠.٠٣
٤- الاداء المهارى قيد البحث						
الاقتراب	١.٥٧	٠.٥٠	١.٨٠	٠.٦٦	٠.٢٣-	١.٥٣
الارتقاء	١.٥٧	٠.٥٧	١.٤٣	٠.٥٠	٠.١٣	٠.٩٦
الطيران	١.٣٣	٠.٤٨	١.٥٧	٠.٦٣	٠.٢٣-	١.٦٢
الهبوط	١.٣٠	٠.٦٠	١.٤٧	٠.٥١	٠.١٧-	١.١٧
المستوى المهارى	٥.٧٧	١.٠٧	٦.٢٧	١.١٧	٠.٥٠-	١.٧٢
المستوى الرقمى	٣.٥٩	٠.١٣	٣.٥٧	٠.٠٧	٠.٠٢	٠.٨٣
٥- التحصيل المعرفى						
التحصيل المعرفى	٧.٩٠	١.٠٦	٨.١٠	٠.٩٦	٠.٢٠-	٠.٧٧

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠١

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى كل متغيرات البحث مما يشير إلي تكافؤ المجموعتين .

أدوات ووسائل جمع البيانات

القياسات الخاصة بمعدلات النمو:

قياس العمر الزمني: بالرجوع إلي تاريخ الميلاد لأقرب شهر.

قياس الطول: باستخدام جهاز الريستاميتر لأقرب ٠.٥سم.

قياس الوزن: باستخدام الميزان الطبي لأقرب ٠.٥كجم.

اختبارات الصفات البدنية مرفق(١)

- اختبارالوثب العمودي من الثبات (سم) لقياس القدره العضليه للرجلين٠
- اختبار الجري الزجزاجي (ث) لقياس الرشاقه٠
- اختبار العدو(٣٠متر) من بدايه متحركه (ث) لقياس السرعة
- اختبار ثنى الجذع اماماً (سم) لقياس مرونة العمود الفقرى.
- اختبار الدوائر الرقمية (ث) لقياس توافق الرجلين والعينين.

أدوات قياس القدرات العقلية

- استخدم الباحث اختبار الذكاء العالي إعداد (السيد محمد خيري) مرفق (٣) وهو من الاختبارات الخاصة بقياس الذكاء لدي طلاب مرحلة التعليم الجامعي ويتكون من (٤٢) سؤال تتدرج فى الصعوبة وتتضمن عينات مختلفة من الوظائف الذهنية أهمها:
  - القدرة علي تركيز الانتباه الذي يتمثل فى تنفيذ عدد من التعليمات دفعة واحدة.
  - الاستعداد اللفظي ويتمثل فى التعامل بالألفاظ فى أسئلة التعبير والمعني.
  - الاستدلال العددي ويتمثل فى حل سلاسل الأعداد وأسئلة التفكير الحسابي.

وقد اختار الباحث هذا الاختبار للأسباب التالية:

- علي درجة كبيرة من الصدق حيث أكدت العديد من الدراسات صدق هذا الاختبار فى قياس القدرات العقلية العامة.
- علي درجة كبيرة من الثبات حيث أكدت العديد من الدراسات أن معاملات ثبات الاختبار عن طريق التجزئة النصفية أو تحليل التباين عالية مما يمكن الوثوق به علمياً.

اختبار التحصيل المعرفي .مرفق (٦) إعداد الباحث

قام الباحث بتصميم اختبار التحصيل المعرفي في الوثب الطويل لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة بنها لقياس مدي فهم وإدراك الطلاب للجوانب المعرفية المرتبطة بالوثب الطويل ويتكون من ٣٢ عبارة موزعة على ثلاث محاور(التاريخى – القانونى– المهارى) .

اختبارات تقيم مستوى الاداء المهارى مرفق(٧)

استمارة تقيم الاداء المهارى تصميم الباحث وتحتوى على اربعة بنود (الاقتراب– الارتقاء– الطيران– الهبوط)

الدراسة الاستطلاعية الأولي

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الأولي علي عدد (٢٠) طلاب من مجتمع البحث وخارج عينة الدراسة الأساسية وذلك بتطبيق أسبوع واحد من البرمجية التعليمية فى الفترة من ٢٠١٣/١/١٢م إلي ٢٠١٣/١٠/١٧م وذلك للتعرف علي مدي ملائمة البرمجية التعليمية لتحقيق أهدافه وقد أجريت هذه الدراسة للأسباب الآتية :

- التعرف علي الصعوبات التي يمكن أن تواجه البرنامج.
- التحقق من مدي ملائمة محتوي المادة التعليمية.
- التأكد من دقة إجراءات تنفيذ البرنامج.
- مدي تفهم المساعدين لوحدات البرنامج وطرق التسجيل.
- صلاحية المكان المخصص لإجراء الاختبارات.
- وضوح المادة التعليمية.
- التأكد من سلامة تشغيل البرنامج (الهيبرميديا) بالنسبة للطلاب.

الدراسة الاستطلاعية الثانية

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية مع نفس عينة الدراسة الإستطلاعية الأولي وذلك بهدف إيجاد المعاملات العلمية (الصدق والثبات) لوحدات الاختبارات المستخدمة قيد البحث فى يوم ٢٠١٣/١٠/١٩م إلى الموافق السبت إلى ٢٠١٣/١٠/٢٢ الموافق الثلاثاء .

المعاملات العلمية لإختبارات القدرات البدنية قيد البحث :

صدق الإختبارات :

إستخدم الباحث طريقة صدق التمايز للتأكد من صدق الإختبارات البدنية قيد البحث من خلال تطبيق الإختبارات على عينة مكونة من (٢٠) طالب وهم من داخل مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية كعينة غير مميزة ،(٢٠) طالب من الفرقة الثانية كعينة مميزة، ومن خلال حساب دلالة الفروق بين المجموعتين، وكانت النتائج كما هو موضح بجدول التالى.

جدول(٣)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في

للإختبارات قيد البحث (ن١= ن٢=٢٠)

المتغيرات	المجموعة الغير المميزة		المجموعة المميزة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
	س	ع	س	ع		
١- القدرات العقلية						
الذكاء	٢٧.٥٥	١.٠٥	٣٣.٢٥	٢.٦٣	٥.٧٠-	٨.٩٩-
٢- القدرات البدنية						
القدرة العضلية	١٩٠.٥٠	١١.٥٧	٢٣٢.٠٠	٧.٦٨	٤١.٥٠-	١٣.٣٦
السرعة	٥.٦٥	٠.٣٢	٥.١٩	٠.٢٤	٠.٤٦	٥.١٦
التوافق	٨.٠٦	٠.٥٩	٦.٩٥	٠.٢٥	١.١٢	٧.٧٤
المرونة	٧.٩٥	١.١٥	١٣.٨٠	١.٧٧	٥.٨٥-	١٢.٤٣
الرشاقة	٢١.٧٤	٠.٨٦	١٩.٣٠	٠.٦٤	٢.٤٥	١٠.٢٣
٣- الاداء المهارى قيد البحث						
الاقتراب	١.٧٥	٠.٧٢	٤.٨٥	٠.٣٧	٣.١٠-	١٧.٢٣
الارتقاء	١.٤٠	٠.٥٠	٤.٤٥	٠.٥١	٣.٠٥-	١٩.٠٤
الطيران	١.٥٥	٠.٥١	٤.٣٠	٠.٨٠	٢.٧٥-	١٢.٩٤
الهبوط	١.٤٠	٠.٥٠	٤.٦٠	٠.٥٠	٣.٢٠-	٢٠.١٣
المستوى المهارى	٦.١٠	١.٢٩	١٨.٢٠	١.٢٤	١٢.١٠-	٣٠.٢٠
المستوى الرقمى	٣.٦٧	٠.١١	٤.١٨	٠.١٥	٠.٥٢-	١٢.٤٥
٤- التحصيل المعرفى						
التحصيل المعرفى	٨.٥٥	١.٥٤	٢١.٨٥	١.٩٥	١٣.٣٠-	٢٣.٩٢

قيمة "ت" الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) =٢,٠٢

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية في بعض القدرات البدنية ، مما يشير إلى وجود فروق إحصائية ذات دلالة معنوية بين المجموعتين المميزة وغير المميزة، ومما يدل على صدق الإختبارات وقدرتها على التمييز بين المجموعات.

ثبات الاختبارات :

إستخدم الباحث طريقة التطبيق وإعادة التطبيق **Test – Re test** وذلك للتأكد من ثبات الإختبارات البدنية قيد البحث من خلال تطبيق الإختبارات على عينة مكونة من (٢٠)

طالب من داخل مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وكانت النتائج كما هو موضح بالجدول التالى.

جدول(٤)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثانى للإختبارات قيد البحث

(ن=٢٠)

المتغيرات	التطبيق الاول		التطبيق الثانى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
	س	ع	س	ع		
١- القدرات العقلية						
الذكاء	٢٧.٥٥	١.٠٥	٢٧.٧٥	١.٢٥	٠.٢٠	*٠.٨١
٢- القدرات البدنية						
القدرة العضلية	١٩٠.٥٠	١١.٥٧	١٩٢.٠٠	٨.٩٤	١.٥٠	*٠.٨٠
السرعة	٥.٦٥	٠.٣٢	٥.٥٩	٠.٣٠	-٠.٠٦	*٠.٩٣
التوافق	٨.٠٦	٠.٥٩	٧.٩٦	٠.٥٠	-٠.١٠	*٠.٩٠
المرونة	٧.٩٥	١.١٥	٨.٢٠	٠.٨٣	٠.٢٥	*٠.٧٣
الرشاقة	٢١.٧٤	٠.٨٦	٢١.٥٧	٠.٧٤	-٠.١٧	*٠.٨٧
٣- الاداء المهارى قيد البحث						
الاقتراب	١.٧٥	٠.٧٢	١.٨٠	٠.٧٠	٠.٠٥	*٠.٩٥
الارتقاء	١.٤٠	٠.٥٠	١.٥٠	٠.٥١	٠.١٠	*٠.٨٢
الطيران	١.٥٥	٠.٥١	١.٦٥	٠.٥٩	٠.١٠	*٠.٦٨
الهبوط	١.٤٠	٠.٥٠	١.٥٠	٠.٦١	٠.١٠	*٠.٨٦
المستوى المهارى	٦.١٠	١.٢٩	٦.٥٠	١.٣٢	٠.٤٠	*٠.٨٦
المستوى الرقمى	٣.٦٧	٠.١١	٣.٦٩	٠.١٥	٠.٠٢	*٠.٩١
٤- التحصيل المعرفى						
التحصيل المعرفى	٨.٥٥	١.٥٤	٨.٨٠	١.٧٤	٠.٢٥	*٠.٨٩

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي ٠.٠٥ = ٠,٤٢٣

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً من التطبيق الأول والثاني لجميع المتغيرات قيد البحث مما يدل علي ثبات الاختبارات المستخدمة.

خطوات بناء الاختبار المعرفى

لذلك فقد اتبع الباحث عند إعداده لاختبار التحصيل المعرفي الخطوات التالية:

- **تحديد الهدف من الاختبار :**

يهدف هذا الاختبار إلي قياس مدي فهم وإدراك الطلاب عينة البحث للجوانب المعرفية المرتبطة للوثب الطويل من خلال برمجية تعليمية، وقد راعي الباحث أن تكون أهداف هذا الاختبار متمشية مع مستوي الطلاب وأيضاً المقرر الدراسي .

- **تحديد محاور الاختبار :**

فى ضوء أهداف الاختبار قام الباحث بتحديد مجموعة من المحاور الرئيسية التي يمكن أن يتضمنها الاختبار المعرفي حيث تم التعرف علي هذه المحاور من خلال الدراسات والبحوث السابقة وبعد الرجوع إلي المراجع والدوريات العلمية المتخصصة فى التربية الرياضية ، تم وضع هذه المحاور فى استمارة احتوت علي (٣) محاور مرفق (٤) وتم عرضها علي مجموعة من السادة الخبراء من بين أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية الرياضية مرفق (٢) وذلك لإبداء الرأي فى أهم المحاور التي تتناسب مع طبيعة البحث وعينته.

ثم قام الباحث بتجميع استمارات استطلاع أراء السادة الخبراء وتفريغ بياناتها حيث اجتمعت موافقتهم علي الثلاث محاور بنسبة ١٠٠%.

الصورة الأولية للاختبار المعرفي .مرفق(٥)

قام الباحث بإعداد الصورة الأولية لاختبار التحصيل المعرفي للوثب الطويل الفرقة الأولى حيث اشتمل الاختبار في صورته الأولية علي (٣٥) عبارة وتم عرض هذا الاختبار علي مجموعة من السادة الخبراء ، مرفق (٢) وذلك للاطلاع علي العبارات الخاصة بكل محور علي حده والتوجيه بالتعديل المطلوب سواء بالحذف أو الإضافة أو تعديل العبارات.

تم تجميع الاستمارات بعد عرضها علي السادة الخبراء وتفريغ بياناتها وكانت النتيجة ما يلي :

- تم حذف العبارات (١١- ١٤- ١٦) من محور الثانى (المحتوى المهارى) من الاختبار المعرفي وذلك لعدم اتفاق آراء السادة الخبراء عليها، وكانت **الصورة النهائية للاختبار المعرفى . مرفق (٦)** تحتوى على ٣٢ عبارة موزعة على ثلاث محاور كالتالى:

المحور الاول (التطور التاريخي للعبة):

(١، ٤، ٧، ١٥، ١٨، ٢١، ٢٤، ٢٦)

المحور الثانى(المحتوي المهاري):

(٢، ٥، ٨، ١٠، ١٦، ١٩، ٢٢، ٢٥، ٢٦، ٢٧، ٢٨، ٣٠، ٣١، ٣٢)

المحور الثالث(القواعد والقوانين):

(٣، ٦، ٩، ١١، ١٢، ١٣، ١٤، ١٧، ٢٠، ٢٣)

جدول (٥)

الاختبار المعرفي في صورته النهائية

م	المحاور	عدد العبارات في كل محور	الاختيار من المتعدد	الصواب والخطأ
١	**التطور التاريخي للعبة**	٨	٣	٥
٢	**المحتوي المهاري**	١٤	٤	١٠
٣	**القواعد والقوانين**	١٠	٧	٣

تعليمات الاختبار :

تُعد تعليمات الاختبار من أهم عوامل تطبيقه حيث يترتب عليها وضوح ووصول المطلوب إلى الطالب وبالتالي إلى الإجابة الصحيحة، وقد راعي الباحث أن يتم كتابة التعليمات بلغة سليمة وصحيحة وواضحة بحيث تبعد عن الإطالة وكيفية تسجيل الطالب للإجابة الصحيحة في مكانها المحدد مع أهمية كتابة البيانات المطلوبة في ورقة الإجابة والتي تشتمل على الاسم والمسلسل ورقم الشعبة.

تصحيح الاختبار :

ام الباحث بتصحيح الاختبار وذلك بإعطاء كل إجابة صحيحة درجة واحدة فقط لكل سؤال من أسئلة الاختبار ليصبح الاختبار من ٣٢ درجة.

تحليل مفردات الاختبار :

قام الباحث بكتابة اختبار التحصيل المعرفي وكان محتوي عباراته (٣٢) عبارة (سؤال) وقام بتطبيقه علي عينة مميزة استطلاعية قوامها (٢٠) طالبا بالفرقه الثانية من خارج مجتمع البحث ممن سبق لهم دراسة الوثب الطويل بهدف التأكد من وضوح المفردات وحسن صياغتها وملائمتها وأيضاً حساب معاملات السهولة والصعوبة لعبارات الاختبار. وقد استخدم الباحث المعادلة التالية لحساب معامل السهولة.

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{عدد الإجابات الصحيحة للسؤال (العبارة)}}{\text{عدد الإجابات الصحيحة + عدد الإجابات الخاطئة}}$$

$$= \frac{\text{ص}}{\text{ص+خ}}$$

حيث ص = الإجابات الصحيحة ، خ= الإجابات الخاطئة

والعلاقة بين السهولة والصعوبة علاقة عكسية مباشرة ، بمعني أن مجموعهم يساوي الواحد الصحيح.

كما تم حساب معامل التميز لمفردات الاختبار باستخدام الباحث لمعادلة التباين والتي تنص علي أن :

التباين = معامل السهولة × معامل الصعوبة

والجدول التالى يوضح معامل السهولة ومعامل الصعوبة ومعامل التميز لكل مفردة من مفردات اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

جدول (٦)

معاملات الصعوبة والسهولة والتمييز لعبارات الاختبار المعرفي

ن=٢٠

معاملات			معاملات			
م	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التميز	م	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التميز
١	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	١٧	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
٢	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	١٨	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
٣	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١	١٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
٤	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣	٢٠	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
٥	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	٢١	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	٢٢	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
٧	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١	٢٣	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
٨	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	٢٤	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
٩	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١	٢٥	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
١٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	٢٦	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
١١	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣	٢٧	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
١٢	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١	٢٨	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
١٣	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١	٢٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
١٤	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١	٣٠	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
١٥	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	٣١	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
١٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤	٣٢	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣

يتضح من الجدول السابق أن عبارات محاور الاختبار المعرفي تتميز بمعاملات السهولة حيث يتراوح معامل السهولة بين (٠,٦٠ – ٠,٧٠) ومعامل الصعوبة ما بين (٠,٤٠ – ٠,٣٠)، وأن أسئلة الإختبار المعرفي في رياضة التنس ذات قوة تمييز مناسبة وهى تتراوح بين (٠,٢١ – ٠,٢٤) وعليه فإنه يمكن إستخدام عبارات محاور إختبار التحصيل المعرفي قيد البحث كآداة لتقويم مستوى التحصيل المعرفي.

-تحديد الزمن اللازم للاختبار:

لتحديد الزمن اللازم للاختبار المعرفي قام الباحث باستخدام المعادلة التالية :

$$\text{الزمن اللازم للاختبار} = \frac{\text{الزمن الذي استغرقه أول طالب + الزمن الذي استغرقه أخر طالب}}{٢}$$

وبذلك أمكن تحديد الزمن اللازم للاختبار المعرفي وكان ٢٠ دقيقة.

تطبيق البحث

القياس القبلى:

تم القياس يوم ٢٦/ ١٠/ ٢٠١٣م الموافق السبت حتى يوم ٢٩/ ١٠/ ٢٠١٣م الموافق الثلاثاء

تنفيذ البرنامج:

تم تنفيذ البرنامج من ٢/١١/ ٢٠١٣م الموافق السبت حتى يوم ٢/ ١/ ٢٠١٤م الموافق الخميس

القياس البعدى:

تم القياس يوم ٤/ ١/ ٢٠١٤م الموافق السبت حتى يوم ٧/ ١/ ٢٠١٤م الموافق الثلاثاء

عرض النتائج ومناقشتها٠

جدول (٧)

دلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية

في مستوى الاداء المهارى والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى ن = ٣٠

المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)	نسبة التحسن
	س	ع	س	ع			
الاقتراب	١.٥٧	٠.٥٠	٤.٧٠	٠.٤٧	٣.١٣-	٣٠.٠٤	٣.١٣
الارتقاء	١.٥٧	٠.٥٧	٤.٥٣	٠.٥١	٢.٩٧-	٢٤.٣٠	٢.٩٦
الطيران	١.٣٣	٠.٤٨	٤.١٣	٠.٧٨	٢.٨٠-	١٦.٥٨	٢.٨٠
الهبوط	١.٣٠	٠.٦٠	٤.٦٠	٠.٥٠	٣.٣٠-	٢١.٦٠	٣.٣٠
المستوى المهارى	٥.٧٧	١.٠٧	١٧.٩٧	١.١٩	١٢.٢٠-	٤٥.٤١	١٢.٢٠
المستوى الرقمى	٣.٥٩	٠.١٣	٤.٢٦	٠.٢٠	٠.٦٧-	١٦.٨٩	٠.٦٧
التحصيل المعرفى	٧.٩	١.٠٦	٢٤.٢	١.٣	١٦.٣٠-	٤٣.١٢	١٦.٣٠

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٠٥

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الاداء المهارى والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى لصالح القياس البعدي حيث جاءت قيم "ت" المحسوبة أكبر من "ت" الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥

ويعزو الباحث هذه النتيجة فى القياسات البعدية للمجموعة التجريبية فى المتغيرات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث إلى أن البرمجية التعليميه المقترحه المعده بتقنية الوسائط الفائقة والتى إستخدمها أفراد عينة البحث والتى إستهدفت جذب إنتباه المبتدئين وزيادة تركيزهم وعدم الشعور بالملل وزيادة حماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم فى عملية الإستجابة والتعلم مما أدى إلى بقاء أثر تعلمهم لمهارة الوثب الطويل .

كما يرجع الباحث هذا التقدم لأفراد عينة البحث إلي أن البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة راعت مستوي وقدرات وميول وحاجات الطلاب وعملت علي مراعاة الفروق الفردية بينهم، وتضمنت إستخدام أكثر من وسيط فى التعليم مثل (النص التعليمي المكتوب الصور "الثابتة والمتحركة" المسلسلة بشكل تتابعي – الصوت – الموسيقي – الفيديو – الإشارات)، وإدخال النصوص والصور والفيديو بحركات مختلفة للشاشة وتعدد الوسائط فى البرمجية التعليمية ساعد المتعلمين علي فهم وإستيعاب شكل المهارة وأدائها بصورة صحيحة وسليمة، مما كان له أثر كبير علي تعليم وإتقان المهارة والوصول بها إلي أعلي مستوي ممكن وإلي الآداء الأمثل، بينما التحصيل المعرفىتطبيق أسلوب جديد للتعليم من خلال البرنامج التعليمي المعد بتقنية الوسائط الفائقة والتى تتميز بتأثيرها الإيجابى فى عرض المعلومات والمعارف المرتبطة بمهارة الوثب الطويل قيد البحث، 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 ومن خلال الشرح بإستخدام السلوك الإشارى فى العملية التعليمية، ولأن المتعلم يستطيع إسترجاع المعلومة فى أي وقت يشاء لأن أسلوب الوسائط الفائقة يعمل علي تثبيت المعلومات بشكل جيد، بالإضافة إلى أن هذه المعلومات تقدم للطلاب بطريقة متكاملة وبترتيب منطقى فى إطارات مبنية على الإثارة والتشويق والإستجابة بما يجعل عملية التعليم مثمرة ، والتى ساهمت فى إكساب عينة البحث المعرفة والمعلومات الخاصة بالمحتوى التعليمي من خلال التفاعل الإيجابي مع المحتوى التعليمي المشاهد من خلال البرنامج التعليمي

المعد بتقنية الوسائط الفائقة والمشاركة الإيجابية فى التطبيق العملى من خلال التعامل مع المحتوى التعليمي للبرنامج التعليمي ، الامر الذى لم يتوفر لهؤلاء الطلاب فى القياس القبلى ولذلك فقد جاءت النتائج لصالح القياس البعدى. كما يعزى الباحث هذه الفروق إلى البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا والمستخدم لتعليم المهارات الأساسية فى كرة القدم (قيد البحث) والذى خضعت له المجموعة التجريبية وذلك لأن البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا 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 أسامه أحمد عبد العزيز (٢٠٠١م) (٣)، هالة أحمد ذكى (٢٠٠٥م)(٢٠)، حازم مصطفى حلاوة (٢٠٠٥م) (٨) ، تامر جمال عرفة (٢٠٠٦) (٦)، محمد حسن رخا (٢٠٠٦) (١٥)، باسم ماهر رزق (٢٠٠٧م) (٤)، محمد الحسينى محمود (٢٠٠٩م) (١٤) صفوت أحمد على ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٩م)(١٠)، تامر جمال عرفه (٢٠١١م) (٧) محمود نبيل لطفى(٢٠١١)(١٩)، زد تشن Li_Z, Chen (١٩٩٩م)(٢٤)، جونثان– جلاذوسكيJonthan& Glazewski (٢٠٠٠م) (٢٣)، زيلجر Zeiliger (٢٠٠٢م) (٢٨)

وهذا ما يؤكد صحة الفرض الاول الذى ينص على :

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي والمستوي الاداء الفنى والمستوى الرقمى فى الوثب الطويل لصالح القياس البعدي".

جدول(٨)

دلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة

في مستوى الاداء المهارى والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى ن = ٣٠

المتغيرات	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)	نسبة التحسن
	س	ع	س	ع			
الاقتراب	١.٨٠	٠.٦٦	٣.٥٣	٠.٨٦	١.٧٣-	١٠.٤٧	١.٧٣
الارتقاء	١.٤٣	٠.٥٠	٣.٣٧	٠.٦٧	١.٩٣-	١٢.١٩	١.٩٤
الطيران	١.٥٧	٠.٦٣	٣.٤٧	٠.٦٣	١.٩٠-	١٠.١١	١.٩٠
الهبوط	١.٤٧	٠.٥١	٢.٩٣	٠.٦٤	١.٤٧-	٩.٣٤	١.٤٦
المستوى المهارى	٦.٢٧	١.١٧	١٣.٣٠	١.٤٩	٧.٠٣-	٢١.٢٩	٧.٠٣
المستوى الرقمى	٣.٥٧	٠.٠٧	٣.٩٦	٠.١٧	٠.٤٠-	١٣.٠٨	٠.٣٩
التحصيل المعرفى	٨.١٠	٠.٩٦	١٦.٦٣	١.٠٧	٨.٥٣-	٣٣.٨٠	٨.٥٣

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ٧ = ٢,٠٥

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الاداء المهارى والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى لصالح القياس البعدي حيث جاءت قيم "ت" المحسوبة أكبر من "ت" الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥ .

أن إسلوب الشرح والنموذج المتبع له تأثير إيجابى على مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى ويرجع الباحث ذلك إلى أن المحتوى التعليمي والذى يدرس للمجموعة الضابطة مصمم بطريقة جيدة، فمن خلال إسلوب الشرح والنموذج يقوم فيها المعلم بالشرح النظرى لتلك المحتوى التعليمي من خلال المحاضرات والقيام بأداء نموذج للمهارة ، ثم قيام المبتدئين بالآداء وتكراره من خلال التطبيق العملى ثم يقوم المعلم بإصلاح الأخطاء التى يقع فيها هؤلاء الطلاب ومن خلال ذلك يتم التفاعل بين المعلم والمتعلم أثناء التطبيق والأداء.

كما يعزو الباحث ذلك إلى وجود عامل الخبرة فى القائمين على عملية التعليم وتوافر الإمكانيات والأدوات المستخدمة والعمل على تحفيز المبتدئين وتشجيعهم والتنوع فى التشكيلات أثناء عملية التعليم.

كما يرجع الباحث أيضا سبب هذا التقدم إلى أن مهارة الوثب الطويل ساهمت بطريقة إيجابية فى تكوين قدرا من المعرفة والتذكر لدى هؤلاء الطلاب لم تتوافر لهم فى القياس القبلى لذلك فقد جاءت النتائج لصالح القياس البعدى.

وتتفق نتائج هذا البحث مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من صفوت أحمد على ، أسامة صلاح فؤاد (٢٠٠٩م)(٣) ، هالة أحمد ذكى (٢٠٠٥م)(٢٠) ، باسم ماهر رزق (٢٠٠٧م) (٤) ، تامر جمال عرفه (٢٠١١م) (٧) ، محمد الحسينى محمود (٢٠٠٩م)(١٤)، محمود نبيل لطفى(٢٠١١)(١٩).

وهذا ما يؤكد صحة الفرض الثانى الذى ينص على :

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطه في التحصيل المعرفي والمستوي الاداء الفنى والمستوى الرقمى فى الوثب الطويل لصالح القياس البعدي".

جدول (٩)

دلالة الفروق بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى الاداء المهارى والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى

ن١= ن٢ = ١٥

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
	س	ع	س	ع		
الاقتراب	٤.٧٠	٠.٤٧	٣.٥٣	٠.٨٦	١.١٧	٦.٥٣
الارتقاء	٤.٥٣	٠.٥١	٣.٣٧	٠.٦٧	١.١٧	٧.٦١
الطيران	٤.١٣	٠.٧٨	٣.٤٧	٠.٦٣	٠.٦٧	٣.٦٦
الهبوط	٤.٦٠	٠.٥٠	٢.٩٣	٠.٦٤	١.٦٧	١١.٢٦
المستوى المهارى	١٧.٩٧	١.١٩	١٣.٣٠	١.٤٩	٤.٦٧	١٣.٤٢
المستوى الرقمى	٤.٢٦	٠.٢٠	٣.٩٦	٠.١٧	٠.٣٠	٦.٢٠
التحصيل المعرفى	٢٤.٢	١.٣	١٦.٦٣	١.٠٧	٧.٥٧	٢٤.٦٨

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ = ٢,٠١

يتضح من الجدول السابق أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية حيث انحصرت قيمة ت المحسوبة بين (٢٤.٦٨- ٣.٦٦)، وكانت قيمتها اكبر من قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل علي وجود فروق دالة بين القياسبن في جميع الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث .

حيث يرى الباحث أن البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا ساهم وأثر بصورة إيجابية وملحوظة على مستوى الأداء المهارى لأفراد المجموعة التجريبية بعكس إسلوب الشرح والنموذج والتى إستخدمه أفراد المجموعة الضابطة.

ويعزو الباحث هذا التقدم لأفراد المجموعة التجريبية على أفراد المجموعة الضابطة فى مستوى الاداء المهارى والتحصيل المعرفى إلى ان البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا راعى الفروق الفردية بين المبتدئين ، كما راعى أيضا مستوى وقدرات وميول ورغبات الطلاب، وأيضا لتميز البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا وتميز المحتوى التعليمي بداخل البرنامج الذى إحتوى على أكثر من وسيط تعليمي مثل (النص التعليمي المكتوب – الصور الثابتة والمتحركة – الصور المسلسلة – الصوت – الفيديو – الموسيقى) ومعد بشكل جيد ومتميز ومتكامل ومتسلسل بشكل منطقى ويعمل على شد وجذب إنتباه المبتدئين وزيادة حماسهم وتشويقهم وإيجابيتهم نحو عملية التعليم مما ينمى الكثير من القدرات العقلية لديهم.

كما يرجع الباحث أيضا أن التفوق لدى أفراد المجموعة التجريبية يرجع إلى ان الوثب الطويل يعتبر مهارة مركبة وتحتاج إلى قدر كبير من التوافق وسرعة الأداء، وبالتالى تحتاج إلى مزيد من الإيضاح عن طريق إستخدام اكثر من وسيط تعليمي تتيح للطلاب معرفة التفاصيل الدقيقة للأداء ، وإظهار التوافق الحركى للمهارة ، وهذا ما توافر فى البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا مما كلن له أثر إيجابى وفعال على مستوى الأداء للمهارة قيد البحث.

كما يعزو الباحث أيضا هذه تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة إلى أن البرنامج التعليمي المعد بتقنية الهيبرميديا أوجد بيئة تعليمية جيدة من خلال إشراك حواس الطلاب، وإستثارة دوافعه نحو عملية التعليم، ومساعدته على التفكير العلمي المنظم، مما تجعله يسير فى العملية التعليمية وفقا لرغباته وقدراته مما يدفع الطلاب للشعور بذاته وقيمه دوره فى العملية التعليمية والإعتماد على النفس وبذلك فهى تراعى الفروق الفردية بين الطلاب مما أدى إلى إستيعابه للجوانب المهارية لمستوى الاداء الفنى للمهارة والجانب المعرفى قيد البحث.، بينما إسلوب الشرح والنموذج لايراعى الفروق الفردية بين الطلاب حيث أن هناك بعض الطلاب يتعلموا بطريقة جيدة عن طريق السمع والبعض عن طريق البصر وبعضهم يعتمد على النشاط الحركى، والبعض الآخر يتعلم عن طريق التفاعل بينه وبين زملائه أو المعلم.

وتتفق نتائج هذا البحث مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من زد تشن Li_Z, Chen (١٩٩٩م) (٢٤) ، جونثان – جلاذوسكي Jonthan & Glazewski (٢٠٠٠م) (٢٣) ، أسامه أحمد عبد العزيز (٢٠٠١م) (٣) ، زيلجر Zeiliger (٢٠٠٢م) (٢٨)، عثمان مصطفى عثمان ، هشام محمد عبد الحليم (٢٠٠٤م)(١٢)، حازم مصطفى حلاوة (٢٠٠٥م)(٨)، محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠٣م)(١٦)، .محمد على محمد (٢٠٠٩م)(١٧)، تامر جمال عرفه (٢٠٠٦م)(٦)، محمد حسن رخا (٢٠٠٦م)(١٥) ، أحمد محمد أبو زيد (٢٠٠٨م)(٢)، محمود نبيل لطفى(٢٠١١)(١٩)

وهذا ما يؤكد صحة الفرض الثانى الذى ينص على :

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعدين للمجموعة الضابطه التجريبيه في التحصيل المعرفي والمستوي الاداء الفنى والمستوى الرقمى فى الوثب الطويل لصالح المجموعه التجريبيه٠

الاستخلاصات :

في ضوء أهداف البحث وفروضه وفي ضوء المعالجة الإحصائية للبيانات ومن خلال نتائج البحث استخلص الباحث ما يلي :

البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط الفائقه له تأثير إيجابي على تعلم الوثب الطويل والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى (قيد البحث) ، واتضح ذلك مما يلي :

- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم الوثب الطويل والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم الوثب الطويل والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم الوثب الطويل والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.
- جاءت نسب التحسن للمجموعة التجريبية أفضل من المجموعة الضابطة للوثب الطويل والمستوى الرقمى والتحصيل المعرفى (قيد البحث).

التوصيات :

في حدود عيّنة البحث وخصائصها وفي ضوء ما تم من إجراءات يوصى الباحث بالاتى:

- استخدام برمجية الكمبيوتر المعدة في تعلم المهارات الوثب الطويل بكليات التربية الرياضية والأندية الرياضية.
- ضرورة تعاون الخبراء والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم ومجال التربية الرياضية في إنتاج برمجيات لتعلم المسابقات المختلفة فى العاب القوى.
- توفير معامل كمبيوتر داخل صالات التدريب.
- الاهتمام بتدريب أعضاء هيئة التدريس والهيئة المعاونة بكليات التربية الرياضية على كيفية استخدام التقنيات التكنولوجية في التعليم ، وكيفية تصميم البرمجيات لمختلف التخصصات بالكلية.
- إجراء المزيد من الدراسات والبحوث باستخدام التقنيات التكنولوجية في مجال التعلم الحركي.

المـــراجع

أولا : المراجع العربية :

١. **أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠٥):** فاعلية برنامج تعليمى باستخدام الوسائط فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الإنجاز الرقمى لبعض مسابقات الميدان والمضمار، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

٢. **أحمد محمد أبو زيد محمد:** تأثير إستخدام الوسائط فائقة التداخل على مستوى التحصيل المعرفى والمهارى لبعض المهارات الأساسية فى كرة اليد، رسالة ماجيستير غيرمنشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٨م.

٣. **أسامه أحمد عبد العزيز (٢٠٠١):** "أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلّم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة المنيا .

٤. **باسم ماهر رزق(٢٠٠٧):** فاعلية إستخدام تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات كرة اليد، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية بالهرم، جامعة حلوان، ٢٠٠٧م.

٥. **بسطويسي أحمد بسطويسي (١٩٩٧):** مسابقات المضمار ومسابقات الميدان ط١، دار الفكر العربي، القاهرة .

٦. **تامر جمال عرفه(٢٠٠٦):** بناء منظومة للوسائط المتعددة وتأثيرها على جوانب تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين فى المبارزة، رسالة ماجيستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

٧. **تامر جمال عرفه(٢٠١١):** تأثير برمجية تعليمية بإستخدام الوسائط الفائقة على تعليم بعض المهارات الهجومية فى رياضة المبارزة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

٨. **حازم مصطفى عبد القادر حلاوة(٢٠٠٥):** فاعلية برنامج تعليمى باستخدام اسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المبارزة لدى المبتدئين، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٩. **شيماء صادق حامد(٢٠٠٩):** برنامج تعليمى مقترح باستخدام الوسائط فائقة السرعة (الهيبرميديا) وتأثيره فى جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

١٠. **صفوت احمد على ، أسامة صلاح فؤاد(٢٠٠٩):** تأثير إستخدام إستراتيجية الخرائط المعرفية على إكساب بعض المعلومات والمعارف الصحية وتحسين مستوى أداء المهارات الأساسية لرياضة المبارزة، مجلة العلوم البدنية والرياضية، كلية التربية الرياضية بالسادات، جامعة المنوفية.

١١. **عبد الرحمن عبد الحميد زاهر(٢٠٠١):** فسيولوجيا مسابقات الوثب والقفز مركز الكتاب للنشر.

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

١٣. **كمال عبدالحميد زيتون (٢٠٠٢):** تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلومات والاتصالات، عالم الكتب،القاهرة.

١٤. **محمد الحسينى محمود السيد(٢٠٠٩):** فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام إسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم للمبتدئين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

١٥. **محمد حسن رخا(٢٠٠٦):** أثر إستخدام الهيبرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلى على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين بمركز خدمة المجتمع وتنمية البيئة بكلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة، جامعة حلوان.

١٦. **محمد سعد زغلول ، محمد علي محمود ، هانى سعيد عبد المنعم(٢٠٠٣):** تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية 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 الإسكندرية، العدد ٤٤.

١٧. **محمد على محمد حمزة(٢٠٠٩)**: تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط فائقة التداخل على التحصيل المعرفى ومستوى الأداء المهارى للمبتدئين فى رياضة الكاراتيه، رسالة ماجيستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

١٨. **محمود إبراهيم شعيب (٢٠٠٧)** : فاعلية برنامج تعليمى بالوسائل الفائقة فى مستوى الأداء والإنجاز الرقمى لمسابقة الوثب الثلاثى لطلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

١٩. **محمود نبيل جمال الدين لطفى(٢٠١١)**: تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم للمبتدئين، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها.

٢٠. **هالة أحمد ذكى(٢٠٠٥)**: تأثير إستخدام إسلوب الهيبرميديا على تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل والجانب المعرفى فى كرة اليد لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة، مجلة العلوم البدنية والرياضية، السنة الرابعة، العدد السابع، المجلد الثانى، جامعة المنوفية.

٢١. **وفيقة مصطفي سالم(٢٠٠١)**: تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية ، منشأة المعارف ، الإسكندرية .

ثانيا : المراجع الاجنبية :

٢٢. **Antoniou,-pDerri,-VKloumourtzoglou,-E;** Computer assisted in Struction to Enhance Physical Education Stdent's Knowledge of Basketball Rules, European. Journal of Physical education. England, ٢٠٠٣

٢٣. **Jonathan D., Glazewski:** Hypermedia based problem based learning in the upper elementary grades development study research report, conference

paper, http://ericc/ed/٤٥٥٧٦٠htmp.p.١٥٠

٢٤. **Li-Z, Chen. W, Liang**: Design and experiment of multimedia teaching program for general swimming classes, Journal of Beijing-University of Physical education, in Chine, ١٩٩٩) .

٢٥.**Micelle, A. :** Integrating Hypermedia to class room instate , developing anon undertaking style, center for publicans and Administration, germane, California State, University Beach, p.p.I.g. ١٩٩٩.

٢٦. **MuKethan,-R;** Everhart,-B; Stubble Field,-E : The Effects of Multimedia Computer Program on Preservice Elementary Teachers Knowledge Of Cognitive Components Of Movement Skills, Physical Educator, England, ٢٠٠٠.

٢٧. **Rogers, joseph L**: USA Track & field coaching mannal human kinetics. ٢٠٠٠.

٢٨. **Zeilger, R**.: Conceptmp based navigation in educational hypermedia: a case (STE), Bd, Retract, ٥٦٣٢, University de Liege au Start, Tillman, ٤٠٠٠ Liege Belgique: Repeeters, vml.vlg.ac.BC., ٢٠٠٢