

فاعلية استخدام الهيبير ميديا في تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي

م.م كمال بريسم شعير

المديرية العامة لتربية محافظة بابل: kmalbrysm@gmail.com

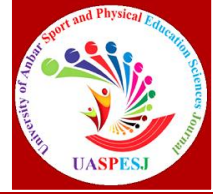
مستخلص البحث

تكمن أهمية الدراسة في استخدام الهيبيرميديا في تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه او حائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي ، اذ يعد الهيبير ميديا من الوسائط الفائقة والتي لا تلغي دور المعلم وتعطي دوراً محورياً للطالب في عملية التعلم وفي الوقت نفسه تفعل من استخدام تكنولوجيا التعلم بدرس التربية الرياضية ، لذا لاحظ الباحث قلة في استخدام التكنولوجيا الحديثة على الطلاب فضلاً عن الحاجة الى ادخال تكنولوجيا حديثة بوسائط فائقة ومتنوعة لتحقيق أفضل النتائج وازضافة طابع الاثارة والتشويق لدى طلاب المرحلة الاعدادية للابتعاد عن الملل والروتين الملازم لهم ، فعليه ارتأى الباحث الخوض في تجربة لإدخال أحد التكنولوجيا الحديثة وهي الهيبيرميديا لمعرفة مدى تأثيرها على تعلم مهارة الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذي المجموعتين الضابطة والتجريبية ذات الاختبار القبلي والبعدي وكانت عينة البحث من طلاب الصف الخامس الاعدادي ومن خلال عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها وجد ان هناك تأثيراً للهيبيرميديا في تحسين الاداء المهاري بين المجموعتين ولصالح المجموعة التجريبية..
الكلمات المفتاحية: الهيبيرميديا، الارسال الطويل، حائط الصد، الكرة الطائرة.

The effectiveness of using hypermedia in learning the long serve and blocking skills in volleyball for fifth grade middle school students

Assist. Lec. Kamal Breesam shier

General Directorate of Education in Babylon/ Ministry of Education, Iraq:
kmalbrysm@gmail.com .



Abstract

The importance of the study lies in the use of hypermedia in learning the skills of long serve and blocking volleyball for fifth-grade middle school students, where hypermedia is considered one of the superior media that does not cancel the role of the teacher and gives a pivotal role to the student in the learning process and at the same time it activates the use of learning technology in the lesson of physical education, Therefore, the researcher noticed a lack of use of modern technologies on students, in addition to the need to introduce modern technology with superior and diverse means to achieve the best results and add excitement and suspense among middle school students to get away from boredom and routine inherent to them. Hypermedia to find out the extent of its effect on learning the skill of long serve and blocking in volleyball for fifth-grade middle school students, the researcher used the experimental method with two groups, the control and experimental, with pre and post-test, and the research sample was fifth-grade middle school students by presenting, analyzing and discussing the results, it was found that there is an effect of hypermedia in developing the research variables between the two groups and in favor of the experimental group.

Keywords: hypermedia, long serve, blocking wall, volleyball.

1-التعريف بالبحث

1-1 المقدمة واهمية البحث

يشهد العصر الذي نعيش فيه اليوم تقدماً واضحاً في العديد من المجالات الحياتية اليومية، كما تتميز المجتمعات اليوم بما تملكه من معارف ومعلومات قادرة على التطورات في العديد من تلك المجالات، ويأتي التعليم على أولوية هذه المجالات اذ بعد الاستثمار في النشئ هو عصب الحياة لتقدم الأمم ، لذا سعى العلماء إلى النهوض بمنظومة التعليم لتوظيف جيلاً من الطلاب قادراً على الاستغلال الأمثل للثروات التعليمية والارتقاء بالتعليم لمواكبة مستحدثات التكنولوجيا الحديثة ،

والسعي حول استخدام كافة الأساليب والتكنولوجيا التعليمية المختلفة كلاً في مجاله للنهوض بالطلاب وتنمية قدراتهم العقلية وحثهم على الاعتماد على التعلم الذاتي والتفكير الناقد والتكيف مع المشكلات التعليمية المعاصرة ومجابتها.

وبالنظر الى الوضع التعليمي للكرة الطائرة نجد ان طريقة تدريس الجانب المهاري تعتمد على الطريقة التقليدية والتي يقوم فيها مدرس التربية الرياضية بشرح المهارة متضمناً فيها المناهج وعرضها من خلال أنموذج أو أحد المتعلمين المتميزين في الاداء، وبالرغم من وجود بعض المزايا في هذه الطريقة الا انها تعد من دور الطالب وتفاعله داخل الحصة وبالتالي لا يؤدي الغرض المنشود في تحقيق الاهداف التربوية و المعرفية والمهارية والوجدانية و تحقيق التعلم الفاعل.

وعملية تعدد التعليم والتعلم في جميع المراحل العمرية من أهم العوامل المؤثرة في توفير متطلبات التقدم والتطور السريع للمجتمع، كما تعد المصدر الرئيسي لتنشئة أفراد يمتلكون القدرات العقلية والكفاءات المهارية والسلوكيات القيمة تمكنهم من التفاعل الذكي مع متطلبات العصر ومتغيرات المستقبل .

أن لعبة الكرة الطائرة تعد واحدة من الألعاب الجماعية التي لها مبادئها الأساسية ولها مهارتها المختلفة وتشمل المهارات الهجومية (الارسال ، الضرب الساحق ، الأعداد) والمهارات الدفاعية (كالدفاع عن الملعب – والاستقبال) ومهارات هجومية دفاعية (حائط الصد) أذ أن هذه المهارات ترتبط مع بعضها البعض بشكل وثيق وقوي فأى ضعف في مستوى ادائها يؤدي الى هبوط مستوى الفريق وخسارته للمباراة .

وتكمن أهمية الدراسة في استخدام الهيرميديا في تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب المرحلة الاعدادية الصف الخامس ، وهناك تأكيد بضرورة التنوع في استخدام التكنولوجيا الحديثة في التعلم لمواجهة الظروف المتباينة في المواقف التعليمية المختلفة .

2-1 مشكلة البحث

لقد ظهرت الحاجة إلى تبني تكنولوجيا جديدة واعادة النظر في الأساليب المتعبة وتحول مفهوم التعليم (أسلوب الاوامر) الي مفهوم هجين يعمل على اكساب الطلاب القدرة على توظيف وإنتاج المعلومة وليس اكتسابها فقط مما يمكنهم من اظهار قدراتهم، وتنمية التفكير الناقد والابداع والابتكار لديهم وتقدير كل ما يناسب قدراتهم وميولهم ومشاركتهم الايجابية من أجل رفع مستوى وفاعلية التعليم وتحسينه.

تعمل هذه الدراسة على وجود حلول لتعليم المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب في هذه المرحلة السنوية المهمة لعلاج الاخطاء اثناء اثناء مواقف اللعب في المباراة لبطء اداء الطلاب في تنفيذ المهارات الاساسية مما يؤثر بالسلب على تنفيذ الخطط والفوز في المباراة .
ومن خلال عمل الباحث كمدرس للتربية الرياضية بإحدى المدارس بمحافظة بابل واثناء المقابلات مع الزملاء من مدرسي التربية الرياضية لاحظ أن طرق واساليب التعليم المستخدمة في التعلم تعتمد على الأسلوب الأمري ، اذ يقوم المدرس بالشرح وتقديم أنموذج للمهارة وتصحيح الأخطاء ، ويكون دور المتعلم سلبياً يعتمد على تنفيذ ما يراه من المدرس ، مع عدم قدرة هذا الأسلوب على جذب انتباه المتعلمين اذ أنه لا يراعي الفروق الفردية بين الطلاب علاوة على العبء الزائد على المدرس نتيجة للزيادة العددية للطلاب في الحصة والذي لا يمكنه من الأخطاء وبالتالي يقلل من كفاءة التدريس.

ويرى الباحث أن الهيبر ميديا من الوسائط الفائقة والتي لا تلغي دور المعلم وتعطي دوراً محورياً للطلاب في عملية التعلم وفي الوقت نفسه تفعل من استخدام تكنولوجيا التعلم بدرس التربية الرياضية.

ومن هذا المنطلق سعى الباحث إلى معرفة فاعلية الهيبر ميديا على تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب المرحلة الاعدادية الصف الخامس وذلك لمجابهة ضعف المستوى المهاري للطلاب في لعبة الكرة الطائرة من خلال نتائج الاختبارات المهارية السابقة .

3-1 اهداف البحث

يهدف البحث الى التعرف على فاعلية الهيبر ميديا تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي وذلك من خلال :

- 1- إعداد وحدات تعليمية باستخدام الهيبر ميديا للعينه قيد البحث .
- 2- تحديد الاختبارات المهارية لقياس مستوى تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة للعينه قيد البحث .

4-1 فروض البحث

- 1- يوجد فروق دالة احصائياً بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي ولصالح القياس البعدي .

2- يوجد حجم تأثير إيجابي نتيجة تطبيق الوحدات التعليمية باستخدام الهيبرميديا على المجموعة التجريبية والاسلوب الأمري على المجموعة الضابطة في تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي ولصالح للمجموعة التجريبية .

5-1 مجالات البحث

1-5-1 المجال البشري: طلاب الصف الخامس الاعدادي في اعدادية كوئا للبنين

2-5-1 المجال الزماني: (من 2022/1/7 الى 2022/4/4)

3-5-1 المجال المكاني: ساحة اعدادية كوئا للبنين

6-1 تحديد المصطلحات

- **الهيبرميديا** : بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر المعلومات في شكل غير خطي ، مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها، والتحكم في عرضها للتفاعل معها ، بما يحقق أهدافة التعليمية ويلبي احتياجاته. ⁽¹⁾

2- منهج البحث واجراءاته

1-2 منهج البحث

طبيعة مشكلة البحث الحالية تجريبية، لذلك اعتمد الباحث المنهج التجريبي بما يتناسب مع طبيعة وأهداف البحث ، كما اختار تصميم طريقة المجموعتين المتكافئتين (التجريبية والضابطة) بالاختبارين القبلي والبعدي وذلك لملاءمته طبيعة المشكلة .

2-2 مجتمع وعينة البحث

تمثل مجتمع البحث في طلاب الصف الخامس الاعدادي في اعدادية (كوئا للبنين) والبالغ عددهم (52) طالباً يمثلون شعبتين (ج) وشعبة (د) اذ تم اختيار شعبة (ج) لتكون عينة البحث التجريبية وذلك عن طريق القرعة بينما مثلت شعبة (د) مجموعة البحث الضابطة ، واشتملت العينة الأساسية على (24) طالباً تم اختيارهم بالطريقة العشوائية (القرعة) وتم تقسيمهم إلى (12) طالباً للمجموعة الضابطة من شعبة (د) والتي تم التدريس لها بأسلوب الاوامر، و(12) طالباً للمجموعة التجريبية من شعبة (ج) والتي يطبق عليها المنهج التعليمي باستخدام الهيبر ميديا وتم الاستعانة بـ (4) طلاب لإجراء الدراسات الاستطلاعية للبحث من نفس مجتمع البحث

¹ الغريب زاهر إسماعيل : تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم ، دار الكتاب ، القاهرة ، ٢٠٠١م ، ص 207 .

2-2-1 تكافؤ العينة

لكي يتمكن الباحث من أن يعزو ما يحدث من فروق في نتائج الاختبارات البعدية للمتغيرات قيد الدراسة الى تأثير العامل التجريبي ولكي يكون افراد العينة بخط شروع واحد ، فقد لجأ الباحث الى التحقق من تكافؤ المجموعتين وذلك باستخدام اختبار (t) للعينات المستقلة وكما موضح في الجدول (1) .

جدول (1) يبين تكافؤ المجموعتين في متغيرات البحث كافة

نوع الدلالة	مستوى دلالة الاختبار Sig	قيمة (ت) المحسوبة	القبلي (تجريبي)		القبلي (ضابطة)		وحدة القياس	المعالم الإحصائية المتغيرات المبحوثة
			±ع	س	±ع	س		
غير معنوي	0.112	1.005	1.721	8.2	1.229	7.3	درجة	اختبار مهارة الارسال من الاعلى المواجه
غير معنوي	0.104	0.982	1.166	6.8	1.172	6.5	درجة	اختبار مهارة حائط الصد

2-3-3 الوسائل والأدوات والاجهزة المستخدمة في البحث

2-3-3-1 وسائل جمع البيانات

- المصادر والمراجع العربية والأجنبية .
- الخبراء والمقابلات الشخصية، ملحق (1).
- الاختبارات والقياسات .
- استمارات خاصة لتسجيل نتائج الاختبارات للطلاب .

2-3-3-2 الادوات والاجهزة المستخدمة

- حاسبة الكترونية (لاب توب) عدد (1).
- ساعة ايقاف الكترونية نوع عدد (2).
- شواخص بلاستيكية عدد (6).
- ساحة كرة طائرة.
- كرات طائرة قانونيه عدد (10).
- صفارة عدد (2).
- شريط لاصق
- استمارات تسجيل نتائج الاختبارات.

- (٢) درجتين اذا مرت الكرة من فوق الحبل العلوي وبين الشبكة والحبل الاسفل وسقطت في المنطقة المظلمة.

- درجة واحدة اذا مرت الكرة من فوق الحبل العلوي او من بين الحبل الاسفل والشبكة او مست الحبل او الشبكة وسقطت في ارجاء الملعب الأخرى خارج المنطقة المظلمة.

- (صفر) للإرسال الفاشل او مخالف قواعد اللعبة.

- الدرجة العظمى (١٥) درجة.

ثانياً / اختبار مهارة حائط الصد الهجومي (3)

(5 محاولات) في كل مركز (4 ، 3 ، 2) .

التسجيل : يأخذ الطالب درجة كل منطقة تقع بها الكرة في الملعب الاخر . ويحسب المجموع الكلي لكل مركز ، ثم المجموع الكلي للمراكز الثلاثة .

ملحوظة : يقف المدرس فوق منضدة لكي يعطي الوضع الطبيعي لأداء الضرب الساحق

- تعطى فترة راحة 30 ثانية بعد كل (5) محاولات .

2-4-2 الأسس العلمية للاختبارات

ان الاسس العلمية للاختبار هي شروط يجب توافرها في كل اختبار عند بنائه ، بحيث لا تعتمد نتائجه مادامت هذه الشروط غير متوفرة فيه ، وعليه سعى الباحث الى ايجاد الاسس العلمية للاختبارات المختارة وكما يأتي:

1-2-4-3 الثبات

ان الاختبار يعد ثابتاً " اذا كان يؤدي الى النتائج نفسها في حالة تكراره ، خاصة " اذا كانت الظروف المحيطة بالاختبار والمختبر متماثلة في الاختبارين.(4)

وعلى هذا الاساس تم ايجاد معامل الثبات عن طريق اعادة الاختبارات ، اذ تم تطبيق الاختبارات على عينة من طلاب المرحلة الاعدادية-الصف الخامس الاعدادي ، عددها (10) طلاب ومن خارج عينة البحث الاساسية بتاريخ 9-1-2022 وتم اعادة الاختبارات بعد مرور ثلاثة ايام أي بتاريخ 12-1-2022 حيث اثبتت نتائج قانون الارتباط (بيرسون) ان الاختبارات تتمتع بدرجات ثبات عالية وكما هو موضح في الجدول(2).

³ احمد عبد الدايم وعلي مصطفى طه: دليل المدرب في الكرة الطائرة اختبارات – تخطيط – سجلات ، ط1 ، دار الفكر العربي ، 1999 ، ص18.

⁴ صالح بن حمد العساف: المدخل الى البحث في العلوم السلوكية، ط1، الرياض، مكتبة العبيكان، 1995، ص430 .

3-2-4-3 الصدق

لغرض التأكد من صدق الاختبارات ، قام الباحث بعرض هذه الاختبارات على الخبراء والمختصين انفسهم الذين تم عرض استمارات الاختبارات المرشحة عليهم للتأكد من صدق المضمون او المحتوى ، اذ اتفق هؤلاء الخبراء والمختصون ان هذه الاختبارات تقيس الصفة او القدرة التي وضعت لقياسها اذ يعد " الاختبار صادقا " اذا كان يقيس ما أعد لقياسه فقط (5) ، فضلا" عن ذلك لجأ الباحث الى اتباع طريقة الصدق الذاتي للاختبارات ، اذ اظهرت نتائج الجدول (2) عن صدقاً ذاتياً للاختبارات.

3-2-4-3 الموضوعية

وهي "عدم اختلاف المقدرين في الحكم على شئ ما او على موضوع معين " وعلى هذا الاساس تم ايجاد الموضوعية لاختبارات مجال البحث من خلال تقويم محكمين (مقومين) إذ حققت معاملات موضوعية عالية بين درجات المقوم الاول و درجات المقوم الثاني وكما موضح في الجدول (2) الذي يوضح أن اختبارات الاداء الفني (التكنيك) للمهارات المبحوثة جميعها قد حققت موضوعية عالية .

الجدول (2) يبين معاملات الثبات والصدق والموضوعية لاختبارات الاداء الفني (التكنيك) والانجاز (الدقة) لمهاتري الارسال الساق والضرب الساق

معامل الموضوعية	معامل الصدق الذاتي	معامل الثبات	المعالم الاحصائية المهارة
0.97	0.94	0.89	تقويم الاداء الفني لمهارة الارسال من الاعلى المواجه
0.94	0.92	0.85	تقويم الاداء الفني لمهارة حائط الصد

3-4-2 التجربة الاستطلاعية

تم إجراء التجربة الاستطلاعية قبل المباشرة بالتجربة الأساسية من اجل معرفة أهم المعوقات والسلبيات لكي تتم معالجتها ، وان الهدف من التجربة الاستطلاعية هو :-

1- معرفة مدى ملائمة الاختبارات لعينة البحث وقياس زمن ادائها .

2- التأكد من صلاحية القاعة والأدوات المستخدمة وملائمتها للاختبارات .

⁵ محمد صبحي حسنين: القياس والتقويم في التربية البدنية والرياضة، ط3، ج1، القاهرة، دار الفكر العربي، 1995، ص198،

- 3-تهيئة فريق العمل المساعد ، فضلاً عن تحديد الصعوبات التي قد تواجههم .
- 4-معرفة الصعوبات التي قد تواجه مجريات العمل ووضع انساب الحلول لها.
- 5-معرفة زمن استغراق التمرينات المعدة وفقاً للهيبرميديا

2-4-4 الاختبارات القبليّة

أجرى الباحث الاختبارات القبليّة يوم (الخميس) الموافق (2022/1/13) الساعة (9:00) صباحاً على ساحة اعدادية (كوثا للبنين) على مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) حسب المواصفات و شروط الأداء لكل اختبار.

2-4-4-1 خطوات إعداد وتخطيط وتطبيق الهيبرميديا

قام الباحث بإعداد وتنظيم الوحدات التعليمية باستخدام الهيبرميديا اعتماداً على الخبرة الشخصية واستطلاع بعض آراء الخبراء والمختصين في مجال التعلم الحركي والكرة الطائرة (*), وتم البدء بتطبيق التمرينات المناسبة في الوحدات وضمن متطلبات المهارة على المجموعة التجريبية بتاريخ 2022/1/16 ولغاية 2022/3/20، اذ قام الباحث بأعداد الوحدات التعليمية باستخدام الهيبرميديا على المجموعة التجريبية باتباع الخطوات الآتية :

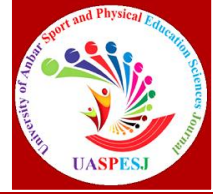
اولاً /

-قام الباحث بالاطلاع على العديد من المراجع والدراسات والبحوث التربوية التي تناولت إعداد برمجيات الكمبيوتر التعليمية .

-مدة تنفيذ البرنامج (8) اسابيع بواقع شهرين

-عدد الوحدات التعليمية (16) وحدة تعليمية بواقع وحدتين اسبوعياً ، زمن الوحدة التعليمية 45

دقيقة .



-تم عرض محتوى البرمجية قبل التنفيذ بيوم واحد على الطلاب من خلال استخدام عدة اجهزة حاسوب و مراجعة البرمجية على جهاز لاب توب قبل تنفيذ التمرين الحصة ٤٥ دقيقة
- يقوم الطلاب بمشاهدتها قبل التنفيذ مباشرة على اللاب توب في ارضية الملعب .

ثانيا / مرحله تصميم وانتاج البرمجيات التعليمية

-مرحلة التصميم design هذه المرحلة من اهم مراحل انتاج البرمجية وتمثل خريطة لما سيتم تنفيذه في المراحل التالية ويتكون التصميم من الخطوات التالية:

-الاساس العلمي : وهو عباره عن تجديد و اختيار المادة العلمية والتي حول موضوع تنمية بعض المهارات الاساسية لكرة الطائرة والتي تقدمها البرمجية المعدة بتقنيه الهيبيرميديا.

-الاساس التربوي : وهذا يتم عن طريق تحليل الاهداف العامة والسلوكية للبرمجية وذلك يتضح من خلال تقديم عرض محتوى البرمجية العلمي والتدريبات والتغذية الراجعة وتسلسل المحتوى بطريقة منطقية.

-الاساس التقني : وذلك يتضح جلياً في كتابة النص التعليمي للبرمجية و تحديد متطلبات انتاج المادية والجوانب اللفظية وغير اللفظية التي تتضمنها البرمجية.

وطبقاً لذلك تجلت الاهداف التعليمية باستخدام الهيبير ميديا بالأهداف التالية :

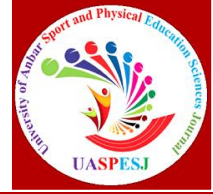
-أداء مهارة الارسال من الاعلى المواجه بالطريقة الصحيحة .

-أداء مهارة حائط الصد بالطريقة الصحيحة .

-أداء التمرينات الخاصة بالمهارات قيد البحث بالمستوى الاتقان المطلوب .

ثالثاً / تنظيم محتوى البرمجية التعليمية

قام الباحث بتنظيم محتوى البرمجية إلى الأجزاء التالية، ملحق (2) :



1- المقدمة : الجزء الأول من البرمجية ويعرض فيها المقدمة على شاشة الكمبيوتر او الداتا شو او الاثنين معا وفي تتبع مستمر دون تدخل من التلاميذ اثناء العرض ويتضمن هذا الجزء الافتتاحية العنوان الاشراف الهدف ويعد هذا الجزء هو المدخل إلى القائمة الرئيسية.

2- المحتوى التعليمي : وهو عبارته عن الجزء الثاني وهو البداية الفعلية للاطلاع على محاور البرنامج وفي هذا الجزء يظهر فيه المحتوى التعليمي والذي يتحكم فيه التلميذ تحكماً كاملاً اذ يتم اختيار المهارة المراد تنميتها او تعلمها والسرعة والتتابع والخروج وقتما يريد الطالب ويتضمن هذا الجزء ما يلي:

بعض المهارات الأساسية المدرجة بمنهاج الصف الخامس الاعدادي وماقبله والتي تتكون منها المهارات الاساسية بالكرة الطائرة قيد البحث وهي الارسال من الاعلى المواجه – حائط الصد الهجومي .

وتتضمن كل مهارة من هذه المهارات على ما يلي:

-تقديم عن المهارة وأهميتها

-طريقه اداء المهارة من الناحية الفنية

-الخطوات التعليمية لأداء المهارة

-أنموذج مثالي لأداء المهارة

-تدريبات متنوعة وعديدة للتدريب على الاداء الصحيح للمهارة

-التسلسل الحركي لكيفيه المهارة

-صور ثابتة ومسلسله لأداء المهارة

-مقاطع فيديو وتظهر الأداء الأمثل للمهارة من خلال مباريات حقيقية

ومن خلال النقاط السابقة يستطيع المتعلم اختيار الموضوع الذي يريد الاطلاع عليه بالوقوف والنقر عليه مرة واحدة والمواد التعليمية المستخدمة في البرنامج التعليمي المحوسب الهبير ميديا

2-4-5 الاختبارات البعدية

بعد الانتهاء من المنهج التعليمي باستخدام الهبير ميديا تم اجراء الاختبارات البعدية على المجموعتين الضابطة والتجريبية يوم (الخميس) الموافق 2022/3/24 الساعة التاسعة صباحاً وفي المكان نفسه وتحت الظروف نفسها التي تم في ظلها إجراء القياس القبلي .

2-5 الوسائل الاحصائية

استعانة الباحث بالحقيقة الاحصائية (SPSS) لمعالجة واستخراج البيانات.

- 1-الوسط الحسابي
- 2- الانحراف المعياري
- 3-الخطأ المعياري
- 4-اختبار (t) للعينات المستقلة
- 5-اختبار (t) للعينات المترابطة

3- عرض ومناقشة النتائج

3-1 عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبليّة والبعدية للمجموعة الضابطة في متغيرات البحث

جدول (3) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة ومستوى دلالة الاختبار ومعنوية الفرق للاختبارات القبليّة والبعدية للمجموعة الضابطة للمتغيرات المبحوثة

نوع الدلالة	مستوى دلالة الاختبار Sig	قيمة (ت) المحسوبة	البعدي		القبلي		وحدة القياس	المعالم الإحصائية المتغيرات المبحوثة
			±ع	س	±ع	س		
معنوي	0.002	5.112	1.011	9.8	1.229	7.3	درجة	اختبار مهارة الارسال من الاعلى المواجه
غير معنوي	0.054	1.944	0.963	8.1	1.172	6.5	درجة	اختبار مهارة حائط الصد

3-2 عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبليّة والبعدية للمجموعة التجريبية في متغيرات البحث

جدول (4) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة ومستوى دلالة الاختبار ومعنوية الفرق للاختبارات القبليّة والبعدية للمجموعة التجريبية للمتغيرات المبحوثة

نوع الدلالة	مستوى دلالة الاختبار Sig	قيمة (ت) المحسوبة	البعدي		القبلي		وحدة القياس	المعالم الإحصائية المتغيرات المبحوثة
			±ع	س	±ع	س		
معنوي	0.001	8.117	0.873	10.6	1.721	8.2	درجة	اختبار مهارة الارسال من الاعلى المواجه
معنوي	0.004	5.332	0.794	9.4	1.166	6.8	درجة	اختبار مهارة حائط الصد

3-3 عرض وتحليل نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في متغيرات البحث

جدول (5) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة ومستوى دلالة الاختبار ومعنوية الفرق للاختبارات البعدية لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية

نوع الدلالة	مستوى دلالة الاختبار Sig	قيمة (ت) المحسوبة	البعدي (ضابطة)		البعدي (تجريبي)		وحدة القياس	المعالم الإحصائية المتغيرات المبحوثة
			س	ع±	س	ع±		
معنوي	0.003	4.812	10.6	0.872	9.8	1.011	درجة	اختبار مهارة الارسال من الاعلى المواجه
معنوي	0.009	2.911	9.4	0.794	8.1	0.963	درجة	اختبار مهارة حائط الصد

3-2-2 مناقشة النتائج

اظهرت النتائج التي عرضت في الجدولين (2) و(3) لاختبار مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة على وجود فروق معنوية بين الاختبارات القبالية والبعديية ولصالح الاختبارات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية ، ويعزو الباحث سبب هذا الفرق المعنوي لأفراد المجموعة الضابطة يرجع الى ما تم تطبيقه من تمارينات بأساليب وطرائق مختلفة والتي أعدها المدرس في وحداته التعليمية ، اذ انها ساهمت في تطوير المهارات لدى الطلاب ، ويرى الباحث سبب وجود الفرق المعنوي للأداء المهاري لأفراد المجموعة الضابطة يعود نتيجة لتكرارات التمارين التي اعدها مدرس المادة والتي يؤديها الطلاب في الوحدة التعليمية والى الانتظام في عملية التعليم ، كما ان التكرارات تؤدي الى ترسيخ البرنامج الحركي لدى المتعلم وتوسيع مداركه ومفاهيمه من اجل فهم المهارة ووضوحها ، وهذا ما أكده (يعرب خيون) ان "التكرار الزائد لأي عمل سوف يقلل من نسب الخطأ ويزيد نسب التعلم وكذلك يؤدي الى سرعة سحب المعلومات من الذاكرة لذلك يعطى المتعلم محاولات كثيرة أثناء الشروع بالتعلم .⁽⁶⁾ كما واطهرت النتائج التي عرضت في الجدول (2) لاختبار مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد الهجومي بالكرة الطائرة على وجود فروق معنوية بين الاختبارات القبالية والبعديية ولصالح الاختبارات البعدية للمجموعة التجريبية ، ويعزو الباحث هذا الفرق في نسب التحسن لصالح المجموعة التجريبية الى البرنامج المعد بأسلوب الهيبر ميديا على تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة ، حيث يساعد على ترتيب المادة التعليمية في الذاكرة و يساعد على التحليل العقلي للحركة مما يسهل عمليه استرجاع وتذكر المعلومات المعرفية او الحركية مره اخرى عند الحاجة اليها.

وحيث ان اسلوب الوسائط الفائقة يكسر جمود الطريقة التقليدية ويزيد من تجارب المتعلمين اذ يدفع المتعلمين الى المشاركة الإيجابية في العملية التعليمية اذ يتفاعل الطالب مع كل موقف تعليمي بصورة إيجابية فالطالب هنا شارك نشطاً اذا يلقي بعبء التعلم بصورة اكبر على الطالب في تعليم ذاته وايضاً يراعى هذا الأسلوب الفروق الفردية بين الطلاب ويساعد الطالب على التغلب على التكرار الممل الذي يلزم التعليم الجامعي وهذا لا يتوفر في الطريقة التقليدية في التعليم والذي من

⁶ يعرب خيون : التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق ، بغداد ، مكتب الصخرة للطباعة ، 2002 ، ص56 .

عيوبه عدم الاهتمام بالفروق الفردية بين التلاميذ وعدم تهيئه الفرصة المناسبة لتنمية ميول وقدرات الطلاب العقلية .

ويؤكد ذلك كل من محمد سعد مكارم أبو هرجه وهاني سعيد (٢٠٠١) (٧) ، كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢) (٨) ان استخدام اسلوب الوسائط الفائقة يساعد على زياده الدافعية لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية وزيادة قدرته على التحكم في عملية التعلم و تساهم في التعزيز المباشر وترتكز على سرعه المتعلم الذاتية بما يتماشى مع قدراته الخاصة .

ويتفق هذا مع دراسة كلا من صبري فتحي عبد الباري تهته (٢٠١٣) (٩) وحسن ابراهيم علي (٢٠٠٧) (١٠)، في ان البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الوسائط الفائقة افضل من اسلوب الشرح والعرض في تحسين نواتج التعلم وتساهم بطريقة ايجابية في تعلم المهارات الحركية وان نسبة التحسن في المجموعة التجريبية والتي تخضع لبرمجية تعليمية بأسلوب الوسائط الفائقة اعلى من المجموعة الضابطة لبرنامج تعليمي بالأسلوب التقليدي (العرض التوضيحي)

كما اظهرت النتائج التي عرضت في الجدول (5) عن وجود فروق معنوية ذات دلالة احصائية في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة ، ويرجع الباحث الفروق ونسب التحسن في القياسات البعدية للمجموعة التجريبية التي استخدمت البرمجية إلى استخدام الكمبيوتر اذ أنه يعمل على إثارة اهتمام التلاميذ وحماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم مما يؤدي إلى بقاء أثر ما يتعلمونه. ويرى الباحث أن أسلوب الهيبرميديا بما يحتويه من معارف متعددة سواء كانت متعلقة بالمهارات الحركية أو المعارف النظرية تم عرضها داخل البرنامج بشكل يجذب انتباه المبتدئ ويثير دوافعه للتعلم ، كما أنها مصاغة بشكل جيد وبسيط .

وبذلك تحقق صحة الفرض الثاني للبحث والذي ينص " يوجد حجم تأثير إيجابي نتيجة تطبيق الوحدات التعليمية باستخدام الهيبرميديا على المجموعة التجريبية والاسلوب الأمري على المجموعة الضابطة في تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي ولصالح المجموعة التجريبية " .

4-الاستنتاجات والتوصيات

1-4 الاستنتاجات

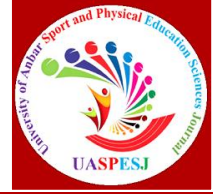
- 1- أن البرنامج التعليمي وفق الهيبر ميديا ساعد الطلاب على تعلم مهارتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي .
- 2- البرنامج التعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا ساهم بشكل اكثر ايجابيه في بقاء اثر التعلم لمتغيرات المهارات المركبة قيد البحث وذلك مقارنة بالبرنامج المعد بأسلوب العرض التوضيحي (التقليدي)

⁷ محمد سعد ز غلول؛ مكارم حلمي ابوهرجه؛ هاني سعيد عبد المنعم : تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية مركز الكتاب للنشر القاهرة. 2001.

⁸ كمال عبد الحميد زيتون: تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، عالم الكتب، القاهرة، 2002.

⁹ صبري فتحي عبد الباري تهته : تأثير استخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات المندمجة في كره القدم للصم والبكم، رساله ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعه السادات، 2013.

¹⁰ حسن ابراهيم علي: فعالية استخدام بعض اساليب تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات كره القدم لطلاب كلية التربية الرياضية بالزقازيق رساله الدكتوراه، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة الزقازيق ، 2007 .



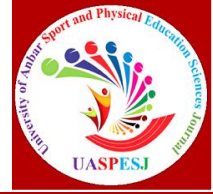
3- تفوق البرنامج التعليمي وفق الهيبر ميديا على أسلوب الأوامر والمستخدم في المحاضرة العملية في المهارات قيد البحث .

2-4 التوصيات

- 1- استخدام البرنامج التعليمي وفق الهيبر ميديا ساعد الطلاب على تعلم مهاراتي الارسال من الاعلى المواجه وحائط الصد بالكرة الطائرة لطلاب الصف الخامس الاعدادي .
- 2- استخدام البرنامج التعليمي وفق الهيبر ميديا على العديد الرياضات الفردية والجماعية لطلاب المراحل الاعدادية .
- 3- عمل دورات تدريبية لأعضاء التدريس والهيئة المعاونة لكيفية توظيف العديد من البرمجيات التعليمية المختلفة (كالهيبر ميديا) لما لها من نتائج ايجابية في مخرجات التعليم .

المراجع

- احمد عبد الدايم ؛علي مصطفى طه : دليل المدرب في الكرة الطائرة – اختبارات – تخطيط – سجلات، القاهرة، دار الفكر العربي، 1999م.
- حسن ابراهيم علي: فعالية استخدام بعض اساليب تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات كره القدم لطلاب كليه التربية الرياضية بالزقازيق رساله الدكتوراه كليه التربية الرياضية بنين ، جامعة الزقازيق ، 2007 .
- صبري فتحي عبد الباري تهته : تأثير استخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات المندمجة في كره القدم للصم والبكم" رساله ماجستير كليه التربية الرياضية جامعته السادات، 2013.
- علي سلمان عبد الطرقي: الاختبارات التطبيقية في التربية الرياضية بدنية – حركية – مهارية ، بغداد ، مكتب النور للطباعة والنشر والتوزيع ، 2013.
- كمال عبد الحميد زيتون: تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات ، عالم الكتب، القاهرة، 2002.
- محمد سعد زغلول ؛ مكارم حلمي ابوهرجه؛ هاني سعيد عبد المنعم : تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية مركز الكتاب للنشر القاهرة، 2001.
- محمد صبحي حسانين وحمدى عبد المنعم: الأسس العلمية للكرة الطائرة وطرق القياس ، ط1، القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 1997.
- يعرب خيون : التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق ، بغداد ، مكتب الصخرة للطباعة ، 2002 ،



الملاحق


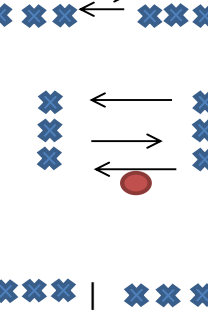
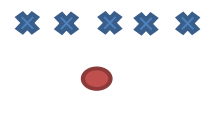
ملحق (1) يبين أسماء الخبراء والمتخصصين للمقابلات الشخصية التي أجراها الباحث حول البحث

ت	الاسم	اللقب العلمي	الاختصاص	مكان العمل
1	د. ناهدة عبد زيد الدليمي	استاذ	تعلم حركي – الكرة الطائرة	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل
2	د.مجد ياسر الياسري	استاذ	تعلم حركي	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة الكوفة
3	د.سامر يوسف متعب	استاذ	تعلم حركي	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل
4	د.فراس كسوب الوظيفي	استاذ	تعلم حركي –الكرة الطائرة	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة الكوفة
	د.محمود عموش الكوفي	استاذ مساعد	الكرة الطائرة	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة الكوفة

الملحق (2) يبين نموذج وحدة تعليمية

اسم الفعالية : كرة الطائرة
 التاريخ :
 الصف :
 الاهداف التربوية:

- 1- تعاون الطلاب على حب العمل
 2- تنمية صفة القيادة لدى الطلاب
 1- تعليم مهارة الارسال من الاعلى المواجه
 2- تعليم مهارة حائط الصد

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الزمن	محتوى الوحدة التعليمية	التشكيلات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د	الوقوف بنسق - تحضير الادوات - أخذ الغياب - أداء تحية الرياضة .		- الوقوف بهدوء والنظام - أداء التحية بصوت عال - التأكيد على أداء الاحماء بصورة جيدة - تصحيح الاخطاء لدى الطلاب
2	القسم الرئيسي	25 د	التفاعل مع البرنامج التعليمي بالجزء الخاص بمهارة الارسال المواجه الامامي بالكرة الطائرة		- التأكيد على شرح المهارة وبشكل مفصل - التأكيد على الاصغاء للمدرس وفهم الواجبات المطلوبة - تطبيق المهارة بصورة صحيحة - التأكيد على تصحيح الاخطاء لدى اطلاب
	الجزء التعليمي (مشاهدة البرنامج التعليمي)	10 د 15 د	تقسيم الصف الى فرقتين (أ - ب) ت (1) يشكل الطلاب فريقين متقابلين من أ الى ب يقوم الطالب بحمل الكرة بيديه وضربها الى الاعلى لترتفع امام الجسم على ان يكمل الطالب المحاولة وإعطاء الكرة الى زميله المقابل ومن ثم الرجوع خلف زملاءه في الصف المقابل . ت (2) يقف الطالب على شكل صف اما الحائط بمسافة 7-8م وينفذون الارسال (الطويل) على الحائط بخط ارتفاعه 2.5-3.5 م عن الارض. ت (3) يقف طالبان في منتصف الملعب وينفذان الارسال بينهما عبر الشبكة يرافقه ذلك التصحيح من قبل الطالب الملاحظ ثم يتم تبادل الادوار.		
3	القسم الختامي	5 د	التهدئة بعد الجهد - لعبة صغيرة (عكس الإشارة) الوقوف بنسق - ارجاع الادوات - أداء التحية الختامية) ثم الانصراف أخيراً .		-الالتزام بقواعد اللعبة -اداء التحية بصوت عالٍ