جامعة سوهاج

كلية التربية

مجلة شباب الباحثين

فاعلية برنامج مقترح في التربية الرياضية قائم علي التعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك لتنمية مستوي أداء مسابقات الميدان والمضمار لطالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج

إعداد

أ.د / محروس محمود محروس
أستاذ ورئيس قسم المناهج وتدريس التربية الرياضية
وعميد كلية التربية الرياضية
جامعة سوهاج

د / علي كريم محمد محجوب
أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم
المتفرغ كلية التربية – جامعة سوهاج

د / شعبان حلمي حافظ
أستاذ المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية الممساعد
ووكيل كلية التربية الرياضية
جامعة سوهاج

أ/ ولاء بدري كامل علي
مدرس مساعد بقسم المناهج وتدريس التربية الرياضية
بكلية التربية الرياضية
جامعة أسيوط

تاريخ الاستلام: ٢٥ يونيو ٢٠٢٠ - تاريخ القبول : ١٥ يوليو ٢٠٢٠

DOI :10.21608/JYSE.2021. 131427

ملخص

قامت الباحثة بدراسة استطلاعية للوقوف على الأداء المهاري لبعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار وذلك من خلال عمل بطاقة ملاحظة وكانت النتائج كالتالي :

جدول رقم (١) دراسة استطلاعية لمستويات الاداء المهاري لمهارات مسابقات الميدان والمضمار

مسلسل	المهارات	النسبة%
١	العدو ٤٠٠م	٥٥%
٢	عدو حواجز ١٠٠م	٤٥%
٣	مسابقات الوثب الثلاثي	٥١%
٤	مسابقات رمي الرمح	٤٨%

ويتضح من الجدول السابق أن هناك قصور في أداء الطالبات لمسابقات الميدان والمضمار للعينة الاستكشافية بنسبة ٥٠% .

فطالبات التخصص الميدان والمضمار لا يحتجن إلي إتقان الأداء المهاري فقط بل يحتجن أيضاً إلي تنمية الجانب المعرفي وأن يكن أكثر إيجابية وتفاعلا واعتماداً على النفس وكذلك يحتجن استخدام خبراتهن السابقة في مواقف تعلم جديدة بوصفهن معلمات المستقبل.

وبالتالي هدفت الدراسة الحالية إلي إعداد برنامج تدريسي لتنمية أداء بعض من مهارات مسابقات الميدان والمضمار لطالبات الفرقة الثالثة لكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج، ولتحقيق هذا الهدف مرت الدراسة بمجموعة من الإجراءات ، تمثلت في إعداد إطار نظري شمل ما يلي :

- **التعلم الذاتي وأهميته للطالبة.**
- **تكنولوجيا التعليم .**
- **الهيبرجرافيك وأهميته.**
- **بعض مسابقات الميدان والمضمار .**

وتلي ذلك إعداد الدراسة الميدانية، حيث تم إعداد (بطاقة ملاحظة)، وتطبيقها علي عينة البحث من الطالبات الفرقة الثالثة تخصص مسابقات الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية جامعة سوهاج .

وقد توصلت اجراءات البحث إلي مجموعة من النتائج ، ومن أهمها :

- ✓ **أن البرنامج التعليمي المقترح يتصف بالفاعلية فى تنمية مستوي أداء لدى طالبات "عينة البحث" .**
- ✓ **أن نتائج الطالبات لتنمية بعض مسابقات الميدان والمضمار "قيد البحث" باستخدام الموديولات الإلكترونية قد تحسن بشكل واضح وملحوظ.**

ولما كانت نتائج الدراسة الحالية قد أظهرت فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الجرافيك عن طريق الموديولات الالكترونية على تنمية مستوي أداء مسابقات الميدان والمضمار لطالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج ، لذا توصى الباحثة:

بضرورة تطبيق الموقع التعليمي الإلكتروني " البرنامج المقترح على شبكة المعلومات العالمية الإنترنت internet " باستخدام الحاسب الآلي على طلاب جامعة سوهاج لتنمية أداء بعض مهارات مسابقات "الميدان والمضمار " الخاص بكل مستوي .

مقدمة:

شهدت الألفية الثالثة تقدماً علمياً سريعاً و تدفق معلوماتي لم يسبق له مثيل من قبل ، رافقه ظهور أفكار و طرق و استراتيجيات حديثة في التعليم و التعلم ، تعتمد علي نشاط المتعلم و فاعليته في المواقف التعليمية وعلي قدرته و سرعته في التعلم ، ومن المؤكد أن للتعلم الذاتي شأن كبير في برنامج التعلم الالكتروني ، التي أصبحت الأساس في تعلم الجيل الحالي و أجيال المستقبل.

ويعد استخدام بيئة التعلم الالكتروني عبر الانترنت من أهم النتاجات التعليمية التي فرضت نفسها علي الممارسات التعليمية في السنوات الأخيرة ، حيث يساعد هذا النمط من التعليم تحويل بيئة التعليم التقليدية إلي بيئة تكنولوجية تتميز بالتفاعل النشط ، وتدعم استقلال المتعلم وتزيد من قدرته علي التحكم في تعلمه ، كما أنها تنمي قدراته علي التفكير و تساهم في إكسابه العديد من المفاهيم و التعميمات المجردة وتنمي لديه المهارات الأدائية و الحركية، الأمر الذي يسهم في تشكيل تفكيره وصقل مواهبه بصورة متطورة. (محمد كمال ،٢٠١٥م:٧)

لقد أصبحت للتكنولوجيا دور مهم في العملية التعليمية حيث إن توظيف التكنولوجيا في تلك العملية ساعدت علي استثارة اهتمام المتعلم وإشباع حاجته للتعلم، كما إنها تعمل علي التنوع في استخدام حواس المتعلم مما يسهم في تعميق وترسيخ التعلم لمواجهة الفروق الفردية و زيادة خبرات المتعلم مما يجعله أكثر استعداداً وتشويقاً للتعلم . *(Benntt, L.,& Seholes , R. 2001:77)*

فشبكة الانترنت تتيح للمتعلمين فرصاً عديدة للتعلم الذاتي ، وذلك من خلال ما تشتمل عليه من إمكانات وأدوات ،مما يعينهم علي أن يتعلموا ذاتياً ، بدافع منهم ورغبه كبيرة من داخلهم، بما يختارونه من موضوعات وأنشطه متنوعة وفي الوقت الذي يناسب ظروفهم واحتياجاتهم وميولهم.

وتُعد مهارات التعلم الذاتي (*Self-Learning*) أساساً للتعلم الالكتروني لأنه يعتمد على المتعلم أولاً ودور المعلم يكون موجهاً ومرشداً ، كما يعد توظيف المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية نتاجاً حقيقياً للتزاوج الحادث بين مجال تكنولوجيا المعلومات وتكنولوجيا التعليم، والذي أصبح ضرورة ملحة في منظومة التعليم، ويتطلب ذلك نقلة نوعية

في الأهداف التي تسعى التربية لتحقيقها لينصب التركيز على إكساب المتعلمين مهارات الحياة المعاصرة مثل مهارات التعلم الذاتي. (*Delors, J and. et al . 1996, 111*)

وتعد الموديولات التعليمية أحد أساليب التعلم الذاتي التي تتطلب تجزئه محتوي التعلم إلي وحدات صغيرة منظمة ومتتالية يسهل تعلمها لتحقيق أهداف تعليمية محددة ، وذلك لاحتوائها علي الأنشطة البديلة المتنوعة وفقاً لقدرات المتعلم وسرعته الذاتية في التعلم (عبد الرازق سويلم ،٢٠٠٠م: ٨)، حيث يقوم كل متعلم بتطبيق الأنشطة المتضمنة بالموديول معتمداً علي ذاته تحت توجيه من المعلم ، وتتم عملية التعلم وفقاً لإمكانات كل متدرب علي حده من خلال تنوع الأنشطة المتضمنة في الموديول .(ولاء جمعة ،٢٠١١م: ٢)

ويؤكد محمد صديق (١٩٩٥م: ٦٧) علي أن الخبراء قد أجمعوا على أن التعلم الذاتي من أنجح الأساليب التعليمية في معالجة الفروق الفردية بين الطلاب لما يتميز به من مزايا وخصائص تساعد في الكشف عن مواهبهم وقدراتهم ، وكذلك قدرته على صياغة المنهج الدراسي بما يتناسب مع قدرات وإمكانيات كل بمفرده .

ويتفق كلاً من سعد الخليفة (٢٠٠١م: ٦٠) و حمدي محمد البيطار (٢٠٠٥م :١٢٠) وسماح السيد احمد (٢٠٠٥م: ٧) وطارق عبد الرؤوف عامر (٢٠٠٥م: ٧٠) علي أن التعلم الذاتي يعتمد على جهد المتعلم واعتماده على نفسه في تحصيل المعرفة واكتساب المهارات والاتجاهات نحو تحقيق الأهداف التعليمية تحت إشراف وتوجيه المعلم.

وتظهر أهمية استخدام الحاسوب في مجال التعليم من خلال تأكيد الاتجاهات التربوية الحديثة على ضرورة إتقان الطلبة للتعلم الذاتي، وإتاحة الفرصة أمامهم لاكتساب معارفهم بأنفسهم، وذلك من خلال استخدام الحاسوب وتوظيفه في تسهيل عملية التعلم لزيادة فهمهم للمفاهيم في ميادين المعرفة بشكل عام ، إذ يوفر استخدام الحاسوب في عملية التعلم متعة للطلبة أثناء اكتسابهم للمعرفة، فهو يتيح لهم فرص التعلم بما يتناسب مع قدرات كل منهم، بالإضافة إلى ما يتميز به ويتمتع به من إمكانات تجمع بين الكثير من تقنيات التعلم، وما يمكن من خلاله برمجة المحتوى التعليمي وتقديمه للطلبة بصورة متسلسلة ومتتابعة منطقياً مما يسهل عليهم عملية التعلم. (*Kirschner & Huisman, 1998, 666*)

تتفق كلا من لمياء عبد الكريم (٢٠٠٢م :١٩) ووفيقه مصطفي (٢٠٠٦م: ٢٥) ووائل السيد (٢٠١٠م: ٣٣)علي أن مفهوم الجرافيك قد اختلف في العصر الحديث كثيراً عن

مفهومه في الماضي فلم يعد ترجمة للعمل عن طريق الأسطح الطباعية بل أصبح هذا الفن يؤدي دوراً مهماً في الاتصال والإعلام وفنون الكتابة والتعليم أي أن الجرافيك اتسع ليشمل كافة مجالات الحياة .

وتشكل البرامج التعليمية جانباً مهماً من جوانب تطور التربية الرياضية عامة والمهارات الحركية خاصاً حيث توضح سير العمل الواجب القيام به لتحقيق الأهداف المقصودة والأسس الملموسة لإنجاز الأعمال ونواحي النشاط الواجب القيام بها خلال مدة معينة، والبرنامج مجموعة من الأنشطة والممارسات العلمية بقاعة أو حجرة النشاط لمدة زمنية محددة وفقاً لتخطيط وتنظيم هادف ومحدد ويعود على المتعلم بالتحسين.(حسن شحاتة وزينب النجار،٢٠٠٣م :٤٣)

وتظهر أهمية استخدام الحاسوب في مجال التعليم من خلال تأكيد الاتجاهات التربوية الحديثة على ضرورة إتقان الطلبة للتعلم الذاتي ، فهو يتيح لهم فرص التعلم بما يتناسب مع قدرات كل منهم، بالإضافة إلى ما يتميز به ويتمتع به من إمكانات تجمع بين الكثير من تقنيات التعلم، وما يمكن من خلاله برمجة المحتوى التعليمي وتقديمه للطلبة بصورة متسلسلة ومتتابعة منطقياً مما يسهل عليهم عملية التعلم. (*Kirschner & Huisman, 1998, 666*)

وتعد الهيبرميديا أحد المستحدثات التكنولوجية في مجال تعلم الأنشطة الرياضية المختلفة ويحتوي على أكثر من لغة للتعامل مع المتعلمين سواء (صورة ، وصوت ، ونص ، وحركة) بالإضافة إلى قدرة المتعلم على التعلم بمفرده حسب قدرته الذاتية وميوله واحتياجاته ورغباته ، وبذلك تحقق الهيبرميديا كوسيط تعليمي الأهداف التعليمية المرتبطة بالحركة في التربية الرياضية سواء كانت (نفس حركية ، عقلية ، انفعالية) بالإضافة إلى حسن توظيفه للوسائط المختلفة في مكانها المناسب وقدرته على خلق بناء تعليمي متكامل. (فاطمة محمد محمد ، ٢٠٠٣م : ٥)

إن التدريس في مسابقات الميدان والمضمار عملية تربوية يتم خلالها تكامل الخبرات والإمكانيات الضرورية للتعلم ،ويجب أن تقدم بطريقة منظمة وموجهة بشكل خاص ، وتقاد من قبل معلم مؤهل ومدرب وتقوم على النشاط المتبادل بين المعلم والمتعلم ، كما يجب أن

تتسم بالمشاركة الايجابية والفعالة الواعية من قبل المتعلمين أنفسهم حتى يتم الحصول على نتائج ايجابية من عملية التدريس.

وقد أكدت نتائج دراسة كل من "شيللينج" ، "ماري لوي" "***Schelling and mary loue***" (٢٠٠٠م) إلي أن المعلم إذا أراد إحداث تحسين في المهارة والتعليم قصير المدى فيجب استخدام أساليب جديدة تناسب مع قدرات المتعلمين وخصائصهم ومقابلة ما بينهم من فروق في القدرات والمستويات وذلك تجعل عملية التعلم أكثر فاعلية وايجابية.

(Schilling & Mary Loue.2000:2)

وقد اجريت مجموعة من الدراسات التي استهدفت تقصي فاعلية استخدام الأساليب التي تعتمد على ايجابية المتعلم ونشاطه الذاتي وتفاعلة مع المعلم وكذلك تنمية المفاهيم الصحيحة الخاصة بالأداء والقدرة على تنفيذه.

باستخدام طرق وأساليب وبرامج تدريبه ومن هذه الدراسات :

- دراسة أحمد متولي (٢٠١٥م) والتي كان من نتائجها أثر استخدام الوسائط الفائقة علي مستوي الأداء المهاري لمسابقات الميدان والمضمار لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- كما أجري إسلام عثمان (٢٠١٥م) دراسة أظهرت نتائجها فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تعليم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الابتدائية من (٩-١٢) سنة.
- وكانت من نتائج دراسة إبراهيم عطا(٢٠٠٣م) فاعلية استخدام بعض الوسائل التعليمية علي الأداء الفني لمبتدئي القفز بالزانة.
- وبمراجعة تلك المجموعة من البحوث والدراسات السابقة يتبين أنها استهدفت تقصي أثر تكنولوجيا التعليم علي تعليم مهارات العاب القوي لدي المبتدئين (دراسة إبراهيم إبراهيم عطا ٢٠٠٣م ، ودراسة أحمد محمود متولي ٢٠١٥م، ودراسة إسلام محمد عثمان٢٠١٥م) ، كما استهدفت هذه الدراسات تقصي أثر استخدام الوسائط الفائقة في تعليم مسابقات العاب القوي ،ولم توجد أي دراسة استهدفت برنامج باستخدام الهيبرجرافيك في تنمية مهارات مسابقات الميدان والمضمار.

وتحاول الباحثة الاستفادة من أسلوب الموديولات "***Madules***" في البحث الحالي بطريقة الكترونية وذلك بتوظيفها واستخدام شبكة الانترنت في إطار التعليم الموديولي الالكتروني .

وأثناء سير عملية التدريس يقوم المعلم بتزويد طلابه بمعارف خاصة بالسباقات ويوضح لهم طرق أدائها ، ولكن يعتمد نجاح عملية التدريس على الخبرات والإمكانات السابقة لدي المتعلمين ، فانه كلما كانت الخبرة الحركية للمتعلم أغنى كلما كان نشاطه أكثر فعالية خلال دراسته لمهارات مسابقات الميدان والمضمار، كما تستهدف طرق التدريس في مسابقات الميدان والمضمار على مساعدة المتعلم في أن يكون مفاهيم صحيحة عن الأداء وتحليل الحركات. (زينب عبد الجليل ٢٠١٤م، ٣-٤)

تطبيق جديد لفلسفة التعلم الذاتي بهدف مراعاة الفروق الفردية بين المتدربين ومساعدة كل متدرب علي أن يكون له دور نشط وايجابي في العملية التعليمية ليعلم نفسه بنفسه وفق قدراته واستعداداته وسرعته الذاتية تحت اشراف المدرب وتوجيهه.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث الحالي فى ندرة البحوث والدراسات العربية – على حد علم الباحثة- في مجال إعداد برمجيات الكترونية في مسابقات الميدان والمضمار لطلاب الجامعات المصرية وتوظيفها في صورة هيبرجرافيك لتنمية الأداء لمسابقات الميدان والمضمار، وعدم تنمية أداءات مسابقات الميدان والمضمار والتي تحتاج إلي جهد واضح مما كان له الأثر في عدم تحقيق الطالبات المشاركات في البطولات التي تنظم للمستويات في منتخب الجامعة التي تؤهلهم للمشاركة في التصفيات علي مستوي الجمهورية.

وقد قامت الباحثة بدراسة استكشافية للوقوف علي مستويات أداء طالبات كلية التربية الرياضية تخصص العاب قوي طبقت علي (٢٠) طالبات خارج عينه البحث ،للأداء المهاري لبعض مسابقات الميدان والمضمار وذلك من خلال عمل بطاقة ملاحظة وكانت النتائج كالتالي : دراسة استكشافية للأداء المهارى لمسابقات الميدان والمضمار

جدول (١)

مسلسل	الأداء المهاري	النسبة%
١	العدو ٤٠٠م	٥٥%
٢	عدو حواجز ١٠٠م	٤٥%
٣	مسابقات الوثب الثلاثي	٥١%
٤	مسابقات رمي الرمح	٤٨%

Print:(ISSN 2682-2989) Online:(ISSN 2682-2997)

ويتضح من الجدول (١) ان هناك قصور في أداء الطالبات لمسابقات الميدان والمضمار للعينه استكشافية بنسبه ٥٠% .

ومما سبق تحددت مشكلة البحث الحالي في وجود ضعف في أداء بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار لدي هؤلاء طالبات والذي يعد هدفاً رئيسياً للبحث الحالي .

هدف البحث:

١- هدف البحث الحالي إلي تصميم برنامج في التربية الرياضية قائم علي التعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك وذلك من خلال التعرف علي مستوي أداء مسابقات الميدان والمضمار لطالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج .

أهمية البحث :

تمثلت أهمية البحث في الآتي :

١- يقدم برنامجاً في التربية الرياضية وفقاً للتعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك لتعليم وتنمية بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار الأمر الذي يسهم في اثراء المواقف التعليمية وتحريص المتعلمين علي المشاركة.

٢- يمكن الاستفادة من أداة البحث " بطاقة الملاحظة "، في تقويم الطالبات للأداء في بعض مسابقات الميدان والمضمار.

٣- تطوير تعليم مقررات التربية الرياضية بكليات التربية وذلك من خلال توظيف تكنولوجيا الهيبرجرافيك في تدريس تلك المقررات .

فرض البحث:

حاول هذا البحث اختبار صحة الفرضين التاليين:

١- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطالبات عينة البحث قبل دراسة البرنامج وبعده في بطاقة الملاحظة لبعض مسابقات الميدان والمضمار.

٢- للبرنامج المقترح فاعلية بنسبة كسب لا تقل عن (١.٢) مقاسه بمعادلة بلاك *Blake* لقياس الفاعلية .

حدود البحث :

اقتصر البحث الحالي علي الحدود التالية :

١- مجموعة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج ويبلغ عددهن (٣٠طالبة) للعام الجامعي٢٠١٧م/٢٠١٨م.

٢- قياس بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار وهي:

أ- مسابقات الميدان (الوثب الثلاثي ، و رمي الرمح).

ب- مسابقات المضمار (عدو ٤٠٠متر، و عدو ١٠٠متر حواجز سيدات) .

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج شبه تجريبي ويتم تطبيق أدوات البحث قبل تطبيق البرنامج وبعده .

مجتمع البحث:

يمثل مجتمع هذا البحث طالبات الفرقة الثالثة تخصص العاب قوي بكلية التربية الرياضية جامعة سوهاج والبالغ عددهم (١٢٠) طالبة في العام الجامعي (٢٠١٧م/٢٠١٨م).

عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من طالبات الفرقة الثالثة تخصص الميدان والمضمار بكلية التربية الرياضية جامعة سوهاج ،وقد بلغ عددهم (٣٠طالبة) ، واعتمد التصميم التجريبي للبحث علي مجموعة واحده وباستُخْدِمَ أسلوب القياس القبلي والبعدي لأدوات البحث.

أهم المفاهيم والمصطلحات الواردة بالبحث:

- البرنامج : Programme

يعرف أحمد اللقاني ،وعلي الجمل (٢٠٠٣م،٢٠) البرنامج بأنه المخطط العام الذي يوضع في وقت سابق علي عمليتي التعليم والتعلم في أي مرحلة من مراحل التعليم ويتضمن الإجراءات والموضوعات التي تنظم خلال فترة زمنية معينة ، كما يتضمن الخبرات التعليمية التي يجب أن يكتسبها المتعلمين بطريقة تتمشي مع خصائص نموهم وحاجاتهم.

- التعلم الذاتي : Self-Learning

يُعرفه حسين طه وخالد عمران (٢٠٠٩م،٩٩) ، بأنه " أسلوب للتعلم يقوم فيه المتعلم بتعليم نفسه بنفسه من خلال المرور بالمواقف التعليمية التي يكتسب من خلالها الاتجاهات

والمهارات والمعلومات ، بما يتوافق لقدراته وسرعته الذاتية في التعليم، مع أقل توجيه وإرشاد من المعلم" .

- الهيبرجرافيك: Hyper Graphic

وتعرفه مني إبراهيم (١٩٩٣م،٨) هي عبارة عن رسومات متتالية ذات تغيرات طفيفة معدة ومرتبة للتصور والعرض علي شكل فيلم سينمائي.

- الميدان : field

هو المكان الفسيح المتوسط لهذا الشكل والذي تقام عليه كذلك مباريات كرة القدم بالإضافة إلي مسابقات ألعاب القوي وهو المكان الذي تتم فيه سباقات الوثب والقفز والرمي ويبلغ محيطه ٤٠٠م.(سعدالدين الشرنوبى، عبدالمنعم هريدى، ١٩٩٨م : ٢٣)

- المضمار: track

هو عباره عن مستطيل يوجد في طرفيه نصفا دائرة قطر كل منها هو عرض هذا المستطيل ، وبهذا يأخذ المضمار شكلاً قريباً من الشكل البيضاوي يحيط بالميدان تتم فيه سباقات الوثب والقفز والرمي. (سعدالدين الشرنوبى، عبدالمنعم هريدى، ١٩٩٨م : ٢٣)

مواد البحث وأدوات البحث :

لتحقيق أهداف البحث وللتحقق من صحة فروضه تم إعداد مواد وأدوات البحث التالية :

أولاً: مواد البحث :

١- برنامج مقترح في التربية الرياضية باستخدام الهيبر جرافيك.

٢- دليل إرشادي للمدربة في مهارات مسابقات الميدان والمضمار لاستخدام برنامج الهيبر جرافيك.

٣- قائمة بمسابقات المتعلقة بمسابقات المضمار.

٤- قائمة بمسابقات المتعلقة بمسابقات الميدان .

ثانياً: أدوات البحث:

١- بطاقة ملاحظة لقياس مستوي أداء مهارات مسابقات الميدان والمضمار.

إجراءات البحث:

للتحقق من صحة فروض البحث والإجابة عن سؤاله تتبع الباحثة الإجراءات التالية:

أولا: دراسة تحليلية لبعض الأدبيات ذات الصلة بموضوع البحث مع تحليل نتائج البحوث والدراسات السابقة للاستفادة منها في إعداد الإطار النظري للبحث.

ثانياً: إعداد مواد البحث وأدواته:

١- إعداد مواد البحث وتشمل :

أ- قائمة لآداءات بعض مسابقات الميدان والمضمار.

ب- برنامج مقترح قائم علي التعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك في صورة موديولات الكترونيه .

ج- دليل إرشادي للمدرب لتدريس البرنامج المقترح باستخدام الموديولات الالكترونية.

٢- إعداد أدوات البحث الحالي وتشمل :

١) بطاقة ملاحظة لقياس مستوي أداء بعض مسابقات الميدان والمضمار.

ثالثاً: عرض مواد وأدوات البحث علي مجموعه من المحكمين للتأكد من صحتها العلمية .

رابعاً: التطبيق الاستطلاعي لمواد البحث وأدواته علي مجموعة من طالبات الفرقة الثالثة من خارج العينة الأصلية لضبطها احصائياً.

خامساً: اختيار مجموعة البحث .

سادساً: تنفيذ إجراءات التجربة لضبطها احصائياً وتشمل :

١- تطبيق أداة "بطاقة الملاحظة"، البحث تطبيقاً قبلياً علي مجموعة البحث.

٢- تدريس البرنامج المقترح لمجموعة البحث .

٣- تطبيق أداة البحث تطبيقاً بعدياً .

سابعاً: رصد النتائج إحصائياً وتحليلها وتفسيرها.

ثامناً: تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء ما يسفر عنه البحث من نتائج.

التجربة الاستطلاعية :

استهدفت التجربة الاستطلاعية لأدوات البحث ما يلي :

١- حساب ثبات " الاختبار ".

٢- حساب صدق " الاختبار ".

١- ثبات بطاقة الملاحظة:

لحساب ثبات بطاقة الملاحظة تم التطبيق علي مجموعة استطلاعية بلغ عددها (٣٠) طالبة من طالبة الفرقة الثالثة تخصص ميدان ومضمار بكلية التربية الرياضية جامعة سوهاج ، وذلك في يوم السبت الموافق ٢٠١٨/٢/٢٤، وإعادة الاختبار يوم الاثنين الموافق ٢٠١٨/٣/٥.

لإيجاد معامل الثبات لبطاقة الملاحظة استخدمت الباحثة طريقة تطبيق الاختبار وإعادة التطبيق على عينة قوامها (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة سوهاج (المجموعة غير المميزة) والسابق استخدامها في إيجاد الصدق وبفارق زمني أربعة أيام للاختبارات المهارية وجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول(٢) معاملات الإرتباط بين التطبيق الأول والثاني للاختبارات المهارية (ن=٣٠)

م	المتغير	وحدة القياس	التطبيق الأول		إعادة التطبيق		قيمة"ر" المحسوبة	الصدق الذاتي
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
١	حواجز ١٠٠ متر	درجة	٢,٦٠	٠,٦٧	٢,٥٠	٠,٦٨	٠,٩٠	٠,٩٥
٢	عدو ٤٠٠متر	درجة	٥,٣٣	١,٨٣	٥,٥٠	٢,٠٣	٠,٩٤	٠,٩٧
٣	رمي الرمح	درجة	٣,٠٠	٠,٩١	٢,٨٧	٠,٩٤	٠,٨٩	٠,٩٤
٤	الوثب الثلاثي	درجة	٢,٤٣	١,٠١	٢,٤٠	٠,٩٣	٠,٩١	٠,٩٥

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى (٠.٠٥) = ٠.٣٦ * دال

يتضح من جدول (٢) وجود ارتباط دال إحصائياً بين التطبيق وإعادة التطبيق فى جميع الاختبارات البدنية والمهارية، حيث تراوحت قيمة "ر" المحسوبة للاختبارات المهارية ما بين (٠,٨٩: ٠,٩٤) وهي أكبر من قيمة "ر" الجدولية كما تراوحت قيمة الصدق الذاتي ما بين (٠,٩٤: ٠,٩٧) مما يعطي دلالة مباشرة على صدق وثبات الاختبار.

٢- صدق بطاقة الملاحظة:

لإيجاد معامل الصدق استخدمت الباحثة صدق التمايز وذلك بتطبيق الإختبارات على مجموعتين (مميزة – غير مميزة) ،عدد كل منهما (٣٠)، المجموعة المميزة وهم طالبات الفرقة الثالثة تخصص مسابقات الميدان والمضمار للعام الجامعي ٢٠١٧م/٢٠١٨م ، والمجموعة غير المميزة من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث، وقد طبقت الإختبارات البدنية والمهارية على المجموعتين وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣) دلالة الفروق بين متوسطات الاختبارات البدنية للمجموعتين المميزة وغير المميزة (ن= ٣٠)

م	المتغير	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة"ت" المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
١	حواجز ١٠٠ متر	درجة	١٧,٣٧	٠,٨٩	٢,٦٠	٠,٦٧	٧٢,٤٢
٢	عدو ٤٠٠متر	درجة	١٨,٠٧	٠,٧٨	٥,٣٣	١,٨٣	٣٥,٠٩
٣	رمي الرمح	درجة	١٧,٧٣	٠,٧٤	٣,٠٠	٠,٩١	٦٨,٨٣
٤	الوثب الثلاثي	درجة	١٧,٢٠	٠,٨٩	٢,٤٣	١,٠١	٦٠,٣٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) = ٢,٠٥ * دال

يتضح من جدول (٣) وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في جميع درجات الاختبارات البدنية لصالح المجموعة المميزة حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة للاختبارات البدنية والمهارية ما بين (٣٥,٠٩: ٧٢,٤٢) وهي أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على صدق الاختبارات المهارية المستخدمة.

خطوات تطبيق تجربة البحث:

بعد الانتهاء من إجراءات الدراسة الاستطلاعية لمواد وأدوات البحث، واجراء التعديلات اللازمة وضبط أدوات البحث إحصائياً ، أصبحت مواد وأدوات البحث جاهزة وصالحة للتطبيق علي عينة البحث الأساسية من طالبات الفرقة الثالثة تخصص مسابقات الميدان والمضمار ،وقد سارت الدراسة التجريبية وفق الخطوات التالية :

١- الهدف من تجربة البحث.

٢- التصميم التجريبي المستخدم.

٣- متغيرات الدراسة وأساليب ضبطها.

٤- تدريس البرنامج المقترح والخطة الزمنية لتدريسه.

٥- التطبيق البعدي لأدوات البحث.

وفيما يلي توضيح لكل خطوة من الخطوات السابقة:

١- الهدف من تجربة البحث:

هدفت تجربة البحث الحالي التعرف علي: فاعلية برنامج مقترح في التربية الرياضية قائم علي التعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك لتنمية أداء بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار لطالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج عينة البحث.

٢- التصميم التجريبي المستخدم :

اقتضت طبيعة البحث ومتطلباته استخدام المنهج التجريبي ،واعتمد التصميم التجريبي للبحث علي مجموعة واحده وباستُخْدِمَ أسلوب القياس القبلي والبعدي لأدوات البحث.

٣- متغيرات البحث وأساليب ضبطها:

أ- المتغير التجريبي:

تضمنت تجربة البحث متغيراً تجريبياً واحد هو : دراسة البرنامج المقترح في التربية الرياضية القائم علي التعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك.

ب- المتغيرات التابعة:

تضمنت تجربة البحث متغيرً تابعاً واحد هو : الأداء المهارى لبعض مهارات مسابقات "الميدان والمضمار" في رياضة العاب قوى لطالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج.

ج- المتغيرات غير التجريبية :

تم تحقيق التكافؤ بين مجموعة البحث في المتغيرات غير التجريبية التي يمكن أن تؤثر في نتائج البحث وهي:

١- العدد والجنس:

تكونت عينة البحث من(١٢٠)طالبة تخصص مسابقات الميدان والمضمار تم اختيار (٣٠) طالبة بطريقة عشوائية لتطبيق عليها تجربة البحث.

٢- العمر الزمني والطول والوزن :

قامت الباحثة بإجراء التجانس بين أفراد العينة للتأكد من أنها موزعة توزيعاً إعتدالياً من خلال حساب معامل الالتواء وهذا ما يوضحه جدول(٤) في ضوء المتغيرات الآتية:

معدلات النمو (العمر الزمني – الطول – الوزن)

جدول (٤) المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ومعامل الإلتواء والتفلطح في الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث (ن=٣٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الإلتواء	معامل التفلطح	الدلالة
١	السن	سنة	١٩,٨٣	٠,٣٨	-٠,٨٠	١,٦٢	غير دالة
٢	الطول	سم	١٥٩,٣٧	٢,٦٣	٠,٣٩	-٠,٤٦	غير دالة
٣	الوزن	كجم	٥٥,٠٣	٣,٢٠	٠,٧٥	١,٤٥	غير دالة

ضعف الخطأ المعياري للإلتواء=٠.٦٠ ضعف الخطأ المعياري التفلطح= ١.٢٢

يتضح من نتائج جدول (٤) أن قيمة معامل الالتواء تراوحت ما بين (-٠,٨٠: ٠,٧٥) وهي أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعامل الإلتواء، كما تراوحت قيمة معامل التفلطح ما بين (-٠,٤٦: ١,٦٢) وهي أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعامل التفلطح، مما يشير إلى إعتدالية توزيع العينة في المتغيرات قيد البحث.

٣- مستوي الطالبات السابق في أداء بعض مسابقات الميدان والمضمار:

جدول (٥) المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري ومعامل الإلتواء والتفلطح في الإختبارات المهارية للعينة قيد البحث (ن=٣٠)

م	الاختبارات البدنية	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الإلتواء	معامل التفلطح	الدلالة
١	حواجز ١٠٠ متر		٣,٠٧	١,٣٤	٠,٨٠	١,٦٠	غير دال
٢	عدو ٤٠٠متر		٥,٦٧	١,٩٧	-٠,٢٢	-١,٢٠	غير دال
٣	رمي الرمح		٢,٧٧	٠,٨٢	-٠,٣٤	-٠,١٢	غير دال
٤	الوثب الثلاثي		٢,٤٧	١,١١	٠,٤٢	-٠,٥٧	غير دال

ضعف الخطأ المعياري للإلتواء=٠,٨٤ ضعف الخطأ المعياري التفلطح= ١,٦٦

يتضح من نتائج جدول (٢) أن قيمة معامل الالتواء تراوحت ما بين (-٠,٣٤: ٠,٨٠) وهي أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعامل الإلتواء، كما تراوحت قيمة معامل التفلطح ما بين (-١,٢٠: ١,٦٠) وهي أقل من ضعف الخطأ المعياري لمعامل التفلطح، مما يشير إلى إعتدالية توزيع العينة في الإختبارات قيد البحث.

٤- المدة الزمنية للتجربة :

استغرق تدريس البرنامج "الموديولات الالكترونية" لمجموعة البحث حوالي ٧ أسابيع خلال الفترة من ٢٠١٨/٣/٣ الي ٢٠١٨/٤/١٤ بواقع جلستان كل أسبوع باجمالى (١٣) جلسة ، بواقع ساعتين في كل جلسه .

٥- تطبيق البرنامج المقترح والخطة الزمنية لتطبيقه:

قبل البدء في تطبيق البرنامج المقترح تم أخذ الموافقات الإدارية بالكلية علي تطبيق البرنامج علي الطالبات بالكلية بالمعامل الخاصة بالمركز نظم تقويم الطلاب ، وقد تم الاتفاق بين الباحثة والطالبات على الفترة الزمنية المحددة لدراسة الموديولات المتضمنة بالبرنامج علي أن يكون موعد بداية البرنامج يوم ٢٠١٨/٣/٤م والانتهاء من دراسة هذه البرنامج يوم ٢٠١٨/٤/٢٠م.

٦- التطبيق البعدي لأدوات البحث:

بعد الانتهاء من تدريس البرنامج المقترح تم إجراء التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة ، وتم تسجيل البيانات ورصد الدرجات ومعالجتها إحصائياً للتحقق من صحة فرض البحث .

نتائج الدراسة التجريبية:

١- عرض النتائج المتعلقة بالفرض الاول من فروض البحث :

يتعلق هذا الفرض بالنتائج الخاصة بالأداء المهارى لعينة الدراسة ،وينص الفرض الأول من فرضي البحث على أنه :

يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات الطالبات عينة البحث قبل دراسة البرنامج وبعده في بطاقة ملاحظة مستوي أداء بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار.

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطالبات عينة البحث في القياس القبلي والبعدى لاختبارات مستوي أداء بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار.

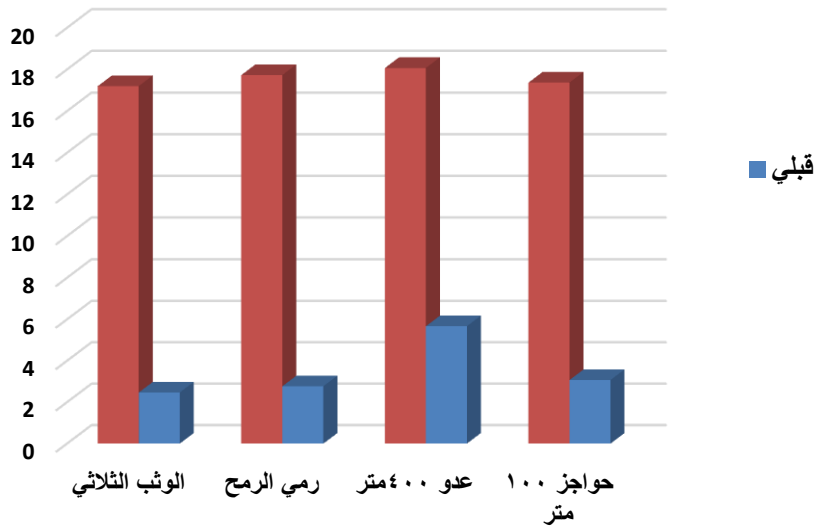
- **قيمة " ت " لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات عينة البحث في القياس القبلي والبعدى لاختبارات (الميدان والمضمار) في رياضة ألعاب القوي .**

جدول (٦) دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الإختبارات المهارية للعينة قيد البحث (ن=٣٠)

م	المتغير	وحدة القياس	قبلي		بعدي		نسبة التحسن	قيمة"ت" المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
١	حواجز ١٠٠ متر	درجة	٣,٠٧	١,٣٤	١٧,٣٧	٠,٨٩	٤٦٦,٣٠	٨٢,٢٥
٢	عدو ٤٠٠متر	درجة	٥,٦٧	١,٩٧	١٨,٠٧	٠,٧٨	٢١٨,٨٢	٤٢,١٨
٣	رمي الرمح	درجة	٢,٧٧	٠,٨٢	١٧,٧٣	٠,٧٤	٥٤٠,٩٦	١٤٧,٤٢
٤	الوثب الثلاثي	درجة	٢,٤٧	١,١١	١٧,٢٠	٠,٨٩	٥٩٧,٣٠	١١٦,٧٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) = ٢,٠٥ * دال

يتضح من نتائج جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لصالح متوسط القياس البعدي في الاختبارات المهارية حيث تراوحت قيم "ت" المحسوبة ما بين (٤٢,١٨: ١٤٧,٤٢) ، كما تراوحت نسبة التحسن (٢١٨,٨٢%: ٥٩٧,٣٠%).



شكل (١) دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الإختبارات المهارية للعينة قيد البحث

٢- النتائج المتعلقة بالفرض الثاني :

ينص الفرض الثاني من فروض البحث على أنه:

للبرنامج المقترح فاعلية بنسبة كسب لا تقل عن (١,٢) مقاسه بمعادلة بلاك *Blake* لقياس الفاعلية .

وللتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة باستخدام معادلة بلاك *Blake*، لتحديد نسبة الكسب المعدل للبرنامج المقترح، والذي يشير إلى انه إذا كانت نسبة الكسب المعدل تقع بين الصفر والواحد الصحيح (صفر-١) فإنه يمكن القول بعدم فاعلية البرنامج المقترح، أما إذا زادت نسبة الكسب عن الواحد الصحيح ولم تتعد (١,٢) فهذا يعنى أن نسبة الكسب المعدل بلغت الحد الأدنى من الفاعلية، وهذا يدل على أن البرنامج المقترح حقق فاعليه مقبولة، ولكن إذا زادت نسبة الكسب المعدل عن (١,٢)، فهذا يعنى أن نسبة الكسب وصلت إلى الحد الأقصى للفاعلية، وهذا يدل على أن البرنامج المقترح حقق فاعليه عالية. (يحيى حامد ١٩٨٤: ١٤٩)

وقد أخذت الباحثة بهذا الحد باعتباره الحد الأعلى.

ولقياس فاعلية البرنامج تم حساب متوسط درجات الطالبات عينة البحث في القياس القبلي ومتوسط درجاتهم في القياس البعدي ، ثم تطبيق معادلة بلاك *Blake* لحساب فاعلية البرنامج المقترح، ويوضح جدول (٧) هذه النتائج.

٣- للبرنامج المقترح فاعلية بنسبة كسب لا تقل عن (١.٢) مقاسه بمعادلة بلاك *Blake* لقياس الفاعلية.

جدول (٧) نسبة الكسب المعدل للبرنامج المقترح قيدالبحث (ن=٣٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	قبلي	بعدي	الدرجة العظمي	الفاعلية	نسبة الكسب المعدل
			المتوسط الحسابي	المتوسط الحسابي			
٢	حواجز ١٠٠ متر	درجة	٣,٠٧	١٧,٣٧	١٠	١,٤٣	١,٩٦
٣	عدو ٤٠٠متر	درجة	٥,٦٧	١٨,٠٧	١٠	١,٢٤	١,٧٥
٤	رمي الرمح	درجة	٢,٧٧	١٧,٧٣	١٠	١,٥٠	٢,٠٥
٥	الوثب الثلاثي	درجة	٢,٤٧	١٧,٢	١٠	١,٤٧	٢,٠١

يتضح من جدول (٧) أن البرنامج التعليمي المقترح يتصف بالفاعلية فى تنمية الأداء المهاري لدى طلاب عينة البحث، حيث تراوحت نسبة الكسب المعدل ما بين (١,٢٤: ٢,٠٥) وتلك القيم > ١,٢ وهو المدى الذى حدده بلاك لفعالية البرامج التعليمية.

تشير نتائج جدول (٧) إلي أن نسبة الكسب المعدل في بطاقة الملاحظة للأداء المهاري لعينة البحث الذي أستهدفها البرنامج المقترح بلغت نسبة أعلي من الحد الفاصل الذي حدده بلاك *Blake* لقبول فاعلية البرنامج وهو (١,٢) وهذا يدل علي فاعلية البرنامج المقترح ، وبذلك أمكن التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض البحث .

مما سبق يتضح أن البرنامج المقترح في التربية الرياضية القائم علي التعلم الذاتي باستخدام الهيبرجرافيك ، كان له تأثير واضح في ارتفاع مستوي الأداء المهاري لدي طالبات الفرقة الثالثة تخصص مسابقات الميدان والمضمار، وكذلك فاعلية البرنامج المقترح بمعادلة بلاك*Blake* ، وبهذا يكون تم التحقق من صحه فروض البحث الفرض الاول والثاني .

ثانياً: تحليل نتائج الدراسة التجريبية وتفسيرها ومناقشتها

ومن خلال عرض النتائج السابقة المتعلقة بفرض البحث يتضح ما يلي:

يتضح من جدول (٦)، وجود فرق دال إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي في بطاقة الملاحظة للطالبات عينة البحث نحو بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار قيد البحث باستخدام الموديولات الإلكترونية ، فنجد أن نتائج الطالبات لتنمية الأداء المهاري لبعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار قيد البحث باستخدام الموديولات الإلكترونية قد تحسن بشكل واضح وملحوظ حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي للقياس البعدي في بطاقة الملاحظة (٢١,٧٠) وهى أكبر من قيمة المتوسط الحسابي للقياس القبلي والتي بلغت (٤,٦٣)، ونرى أيضاً قيمة (ت) المحسوبة والتي جاءت بنسبة (٤٦,٧٣) أكبر من قيمة (ت) الجدولية بنسبة كبيرة والتي بلغت نسبتها (٢,٠٥) عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

كما فسرت الباحثة هذه النتيجة في ضوء ما تعرضن له طالبات عينة البحث من محتوي موديولات البرنامج المقترح واستفادتهم من الموقع التعليمي ، وما أتاحه للطالبات تنمية أداءهم المهاري نحو مهارات بعض مسابقات الميدان والمضمار والارتقاء نحو ممارسة رياضة العاب القوي بجانب الدور الإرشادي والتوجيهي للباحثة والذي ساهم في مساعدة الطالبات علي اكتسابهم لبعض مسابقات الميدان والمضمار لأنها تمثل القوي التي تحرك الفرد وتثيره وتستغل كل قدراته خلال تعلمه وممارسته لرياضة ألعاب القوي ليحرص كل الحرص على الوصول لأعلي المستويات.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من البحوث والدراسات السابقة والتي أكدت على اهمية الأداء المهاري المتعلقة بالالعاب الرياضية المختلفة مثل دراسة "هبه راتب ابو جازيه (٢٠٠٤م : ٢٤) ، وابراهيم البرعي قابيل وميلاد محمد عقلية(٢٠٠٨م :٢٨) ، ومحمد كمال (٢٠١٢م :٣٣)، (محمد صلاح فالح،٢٠١٢م: ٤٠)،(زينب عبد الجليل علي،٢٠١٤م: ٢٥).

توصيات الدراسة:

لما كانت نتائج الدراسة الحالية قد أظهرت فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الجرافيك عن طريق الموديولات الالكترونية على لتنمية مستوي أداء بعض مهارات مسابقات الميدان والمضمار لطالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بجامعة سوهاج ، لذا توصى الباحثة بما يلي :

١- **تطبيق الموقع التعليمي الإلكتروني " البرنامج المقترح " على شبكة المعلومات العالمية " الإنترنت *internet* " باستخدام الحاسب الآلي على طلاب جامعة سوهاج لتعليم مسابقات "الميدان والمضمار " الخاص بكل مستوي" .**

٢- **توجيه القائمين على إعداد البرمجيات التعليمية بصياغتها وفق خصائص الموديولات التعليمية .**

٣- **الاهتمام بتنظيم المحتوى التعليمي بحيث تصاغ في صورة موديولات الكترونية يحتوي كل موديول على عينة من (التمرينات الخاصة بالمهارة ، وخطوات تعليمية وفنية ، وأنشطة تعليمية ، وصور ، وفيديو ، وتقويم لكل مهارة).**

٤- **تركيز الاهتمام على استراتيجيات التدريس القائمة على مبدأ التعلم الذاتي في صور حديثة باستخدام الشبكة الدولية (الانترنت) وذلك بإعداد البرامج التعليمية القائمة على هذا الأسلوب مثل الموديولات ... وغيرها في صورة الكترونية باستخدام شبكة الانترنت بحيث تجعل من المتعلم محورا للعملية التعليمية مع الاستفادة مما تقدمة هذه التقنية الحديثة من مزايا وفوائد.**

المراجع

إبراهيم إبراهيم محمد (٢٠٠٣م): "تأثير برنامج تعليمي مقترح باستخدام بعض الوسائل التعليمية علي الأداء الفني لمبتدئي القفز بالزانه"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الإسكندرية .

إبراهيم البرعى قابيل وميلاد محمد عقلية(٢٠٠٨م): "تأثير استخدام استراتيجية تدريسية مقترحة علي تعلم المفاهيم في التربية البدنية ومدى بقاء أثرها لدى تلاميذ الصف الأول بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمدينة مصراتة بالجماهيرية العربية الليبية" ، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضية، كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم، جامعة حلوان، العدد(٥٤)،ابريل.

أحمد محمود متولي (٢٠١٥م): " تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة علي مستوي الأداء المهاري لمسابقات الميدان والمضمار لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية "، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط .

إسلام محمد عثمان (٢٠١٥م): "فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الابتدائية من (٩- ١٢) سنة" ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة الزقازيق .

جودت أحمد سعادة وعبد الله إبراهيم (١٩٩٧م): المنهج المدرسي للقرن الحادي والعشرين، العين ، مكتبه الفلاح،.

حسن شحاته وزينب النجار (٢٠٠٣م): معجم المطلحات التربوية والنفسية ، القاهرة ، الدار المصرية اللبنانية.

حسين طه وخالد عبد اللطيف عمران (٢٠٠٩م): أساليب التعلم الذاتي – الالكتروني – التعاوني – رؤى تربوية معاصرة ، كفر الشيخ ، دار العلم والأيمان .

حمدي محمد البيطار (٢٠٠٥م): "فعالية برنامج للتعلم الذاتي باستخدام الكمبيوتر لتدريس مقرر حساب الإنشاءات في تدريس مادة المساحة في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية والانجاز والقدرة المكانية لدي تلاميذ المرحلة الثانوية الصناعية"، دكتوراه، كلية التربية، جامعة أسيوط.

زينب عبد الجليل علي (٢٠١٤م):" تأثير برنامج تعليمي باستخدام نموذج التعلم البنائي علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري في مسابقات المضمار لطالبات كلية التربية الرياضية –جامعة أسيوط" ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية ،جامعة أسيوط.

سعد الخليفة (٢٠٠١م):"اثر التعلم الفردي الذاتي باستخدام الوسائط المتعددة المتطورة والحقائب التعليمية في زيادة التحصيل والتفكير الابتكاري لدي طلاب الإحياء بالفرقة الثانية"، بكلية التربية بسلطنة عمان ،مجلة كلية التربية ،كلية التربية، جامعة أسيوط، العدد(١).المجلد (١٧)، ص (٥٠).

سعد الدين الشرنوبي وعبد المنعم هريدي (١٩٩٨م): مسابقات الميدان والمضمار ، المكتبة المصرية ، الإسكندرية.

سماح السيد أحمد (٢٠٠٥م):"برنامج تدريبي قائم علي التعلم الذاتي لتنمية بعض مهارات تدريس الحاسب الآلي لدي معلمي المرحلة الثانوية وفق احتياجاتهم التدريبية" ،رسالة دكتوراه ، كلية التربية ،جامعة أسيوط.

طارق عبد الرؤف عامر(٢٠٠٥م): التعلم الذاتي– مفاهيمه–أسسه–أساليبه، القاهرة ، الدار العالمية للنشر والتوزيع.

فاطمة محمد فليفل(٢٠٠٣م):" أثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم مهارات كرة السلة لدي تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي" ،رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا.

لمياء عبد الكريم قاسم (٢٠٠٢م): " دلالات التصميم الجرافيكي في تصميم إعلانات التليفزيون للطفل المصري " ، رسالة دكتوراه ، كلية الفنون التطبيقية ،جامعة حلوان.

محمد صديق حسن (١٩٩٥م): "التعلم الذاتي والوسائل التعليمية" ، مجلة كلية التربية بقطر، العدد الثالث عشر .

محمد صلاح فالح (٢٠١٢م):" تصميم وحدة العاب قوي منهجية باستخدام الحاسب الآلي وأثرة علي مستوي الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لدي تلاميذ المدرسة الذكية بمحافظة أسيوط"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية ،جامعة أسيوط.

محمد كمال خليل (٢٠١٢م):" فاعلية برنامج مقترح في تدريس التربية الرياضية باستخدام الوسائط الفائقة علي اكتساب المفاهيم وتنمية بعض المهارات الأساسية في كرة السلة لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية "، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة سوهاج.

محمد كمال خليل (٢٠١٥م):" فاعلية برنامج تدريبي مقترح في التربية الرياضية باستخدام الموديولات الالكترونية علي تنمية مهارات الهجوم والدفاع في كرة السلة والاتجاه نحوها لدي طلاب جامعة سوهاج " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية ،جامعة سوهاج.

مني محمد إبراهيم (١٩٩٣م): "تأثير الحركة علي الشكل في الرسوم المتحركة "، رسالة دكتوراه ، كلية الفنون الجميلة بالزمالك، جامعة حلوان.

هبه محمد أبو جازيه (٢٠٠٤م): " خطة مقترحة لبرنامج جمباز المرحلة الابتدائية علي ضوء مفاهيم جوانب وأبعاد الحركة" ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة أسيوط .

وائل السيد العبد خليفة (٢٠١٠م):" تأثير استخدام الهيبرجرافيك علي تعلم مهارة دفع الجلة " ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين ،جامعة حلوان.

وفيقة مصطفي سالم(٢٠٠٧م): تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية،ط٢، الإسكندرية ، الإسكندرية، مسابقات المعارف.

ولاء جمعة محمد (٢٠١١م):" فاعلية برنامج في الدراسات الاجتماعية قائم علي الذكاءات المتعددة باستخدام الموديولات الالكترونية في تحصيل بعض القيم والمهارات الحياتية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية " ،رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أسوان.

يحيي حامد هندام (١٩٨٤م): مسارات تفكير الكبار في الرياضيات ، القاهرة ، دار النهضة العربية.

ثانياً: المراجع الاجنبية

Benntt, L.,& Seholes , R.(2001): "Gols and Attitudes Related toTeehnology use in a Social Studies Method Course. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education" :(Online serial) , 1(3):Available at: http://www.sitejournal. org / voll/ iss3/ surrentissues/ social studies/article 1. htm (Retrieved on: 14/2/2011

Kirschner, P. & Huisman, W (1998):" Dry Laboratories in Science Education" Computer – Based Practical work International Journal of Science Education, 20(6), 665–682.

Schilling & Mary Loue, (2000):"The Effect of Three Styles of Teaching on University StudenTs Sports Performance " ,http:encirsys .edu/ pluelscig.

Delors, J.et al (1996) :" Learning: The Treasure Within, Report To UNESCO of The International Commission On Education For The Twenty- First Century," Paris: UNESCO Publishing ,p85.