تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لدي طلاب كلية التربية الرياضية جامعة الازهر

*أ.م.د/ حسام الدين نبيه عبد الفتاح يوسف

المقدمة ومشكلة البحث:

التقدم العلمي يسير بسرعة مذهلة ولقد ترك بصماته على جميع نواحي الحياة المادية والثقافية والسياسية والاقتصادية مما ترتب عليه زيادة مضطردة في المجالات المختلفة لمناشط الحياة ، الأمر الذي يتطلب معه أن يكون هناك مواكبه بين الفرد والتطور التقني الهائل وهذا يتطلب وجود أنماط جديدة ومتطورة في المجال التربوي للتربية الإنسانية لتغطية متطلبات واحتياجات العصر .

ولقد أصبحت العملية التعليمية بما يواجهها من تحديات العصر ومشكلاته محور الأبحاث في مجال التعليم ، فالبحث العلمي هو أداة المجتمع لحل مشكلاته وقد اختلفت إستراتيجية الأنظمة التعليمية في مواجهة تلك المشكلات طبقاً للواقع التعليمي في دول العالم المختلفة ولا يمكن لأى من هذه الأنظمة التعليمية أن تتغلب على مشكلاتها دون العمل على تجديد ذاتها وإيجاد نظام عصري للتعليم جديد في أهدافه ومحتواه وأساليبه ووسائله بما يمكن من إخضاع كافة العوامل البيئية المؤثرة في العملية التعليمية ومختلف القدرات الذاتية للمتعلم وكافة الوسائل المعينة على التعليم لصالح العملية التعليمية حتى يؤتي التعليم ثماره المنشودة .

وتتزايد الحاجة في وقتنا الحاضر إلى تطبيق الفكر العملي والأساليب العلمية والتقنية في تصميم وتنفيذ المناهج التعليمية وأساليب تدريسها بهدف الوصول إلى مستويات الأداء وفقاً لقدرات المتعلمين وخصائصهم في مختلف المستويات التعليمية (٢ : ١)

*أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر hossamyousif49@gmail.com.

وعمليات تطوير وتحديث المناهج التعليمية لا تعني محتوى جديد للمادة التعليمية فحسب ولا إعادة تنظيم لهذا المحتوى ؛ ولكن يتضمن أساليب جديدة وحديثة في عملية التدريس تجعل المنهج الدراسي أكثر فعالية من خلال إيجاد مواقف يكون فيها المتعلم أكثر نشاطا وايجابية ومشاركة في اكتشاف المادة المراد تعلمها . (١١ : ٢١)

وتعتبر تكنولوجيا التعليم أحدث ما توصل إليه علماء التربية في العصر الحديث حيث انتقل محور الاهتمام من الوسائل التعليمية كأجهزة وأدوات إلى الاهتمام بجوهر العملية التعليمية وما يجب أن تحققه من أهداف سلوكية في نظام متكامل مرتبط بعلم النفس التربوي وبمصادر التعليم المختلفة مع التركيز على ميول المتعلم وقدراته وميوله واتجاهاته (٦ : ٢٥)

وتحتوي تكنولوجيا التعليم بمعناها الشامل على جميع الأجهزة والأدوات والمواد التعليمية والإستراتيجيات التدريسية الموضوعة وكيفية استخدامها في نظام تعليمي معين بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة من قبل، كما تعمل على تحديث وتطوير التعليم ورفع كفائتة وفاعليته بصورة كبيرة

لذا تغيرت في الآونة الأخيرة النظرة إلى التعليم وأصبح الطالب هو محور العملية التعليمية ولذلك ازداد الاهتمام بالطرق والأساليب التي تتناسب مع الطالب وقدراته.(١٥:١٦)

ويعتبر هذا القرن عصر التطور التكنولوجي الذي يمكن من خلاله التعرف على أحدث الوسائل والإمكانات التي أخذت تغزو مختلف مجالات الحياة وقد أخذ العديد من التربويين والباحثين في مجال التعليم من الاستفادة المطلقة مما تقدمه التكنولوجيا الحديثة والتي قد ظهر منها الأدوات والأجهزة التعليمية البسيطة منها والمركبة وبرامج وأساليب حديثة في طرق التدريس والبحث العلمي والتفكير .

وقد أشار بورمان Borman إلى ضرورة توافر أدوات وأجهزة التدريب والتعليم المساعدة والتي يمكن من خلالها جعل المواقف التعليمة أكثر فاعلية وحيوية. (٢٠ : ٥٨)

وتعتبر الوسائط فائقة التداخل أحد المستحدثات التكنولوجيه التي ظهرت في الآونة الأخيرة في مجال التعلم حيث تزود المتعلم بمناخ تربوي تعليمي تتوفر فيه الوسائل التعليمية المتعددة في وحده متكاملة لأشكال البيانات والمعلومات المنتقاه من مصادر عده لتكون في نسق واحد بهدف مساعدة المتعلم علي تحقيق أهداف واضحة سبق تحديدها(١٢: ٢٣٨،٢٣٧)

ويذكر كل من بيكر ، وديور" BEKER &DWYER " (١٩٩٤) أن مستويات الإحساس والسيطرة والدافعية لدي الطلاب تزايدت نتيجة لإستخدام الوسائط الفائقة كأداة للتعليم بالاضافة الي أن الطلاب أظهروا ميل الي الدراسة القائمة علي الوسائط الفائقة (١٥٥ :١٩،١٧٢)

ويري الغريب زاهر (٢٠٠١ م) أن التعلم باستخدام تطبيقات الوسائط الفائقة يؤدي الي تحسين جودة الحوار التفاعلي لدي المتعلم وجذب اهتمامه لدراسة المعلومات وتحقيق المشاركة الفعالة من خلال حيوية ودقة العرض مما يساعد علي التركيز في تسلسل المعلومات ودلالتها هذا بالاضافة إلي توفير بيئة تعليمية محفزه للتعلم (٥: ١٨٦)

وتشير وفيقة مصطفي سالم سنة(٢٠٠٦ م) إلي أن الوسائط فائقة التداخل تشتمل علي هيكل تدريجي للمعلومات نظراً لأنها تقدم للمتعلم المعلومة عن طريق الصور والرسوم الثابته والمتحركة والأشكال التوضيحية والأفلام ولقطات الفيديو المتحركة والثابته والمؤثرات الصوتية وأشكال الخطوط وارتباطها وبأشكال ظهور النصوص والألوان المختلفة (١٨ : ٣٤٧)

ويــري لامبيــرت وبــال ball & lampert (١٩٩٠م) أن البيانــات عندما يتم ربطها معا متضمنه للفيديو والصور والنصوص والرسوم يسمي ذلك هايبرميديا وهي ليست تكنولوجيا مفردة ولكنها خليط من التكنولوجيات يمكن التحكم فيها وأنها أداة تسمح بتصميم المواد التعليمية بدرجة عالية الكفاءة وفي أقل الحدود (١٠:٢٣)

وتعتبر لعبة كرة اليد واحدة من الأنشطة الرياضية التي لاقت استحسانا وإقبالا شديدين من الأطفال والشباب من الجنسين لما توفره لهم من مناخ تربوي سليم ، فقد أدرجت ضمن مناهج التربية الرياضية وبرامجها التنفيذية في جميع المراحل التعليمية إذ أنها تعتبر منهاجاً تربويا متكاملا يكتسب من خلاله كثيرا من المتطلبات التربوية الجديدة حيث يرجع ذلك إلى ما تتضمنه من مكونات هامة لها أبعادها الضرورية لتكوين الشخصية المتكاملة للمتعلمين فهي زاخرة بالسمات الحميدة التي لها انعكاس مباشر على التكوين التربوي للمتعلمين كما تعتبر مجالا خصبا لتنمية القدرات العقلية(١٠: ٢٠)

ومن خلال عمل الباحث بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر أستاذا مساعدا في مادة كرة اليد لاحظ ضرورة البحث عن أساليب تدريس جديدة ومناسبة للعبة كرة اليد غير الأسلوب المتبع في التدريس القائم على الشرح والعرض حيث تعمل هذه الأساليب الجديدة على الإسهام في التنمية الشاملة للمتعلم مهارياً وبدنياً ومعرفياً قد تساعد على الاندماج في الممارسة لأطول فترة ممكنة ويكتسب الدافعية نحو النشاط الممارس وأيضا يكتسب الثقة بنفسه وبزملائه ويتعاون معهم ويتقبل نقد الآخرين له وكذلك إعطاء الفرصة للمعلم أن يكون مشرفا وموجها لكل الطلاب وذلك لتخفيف العبء الواقع عليه نسبيا

الأمر الذي دفع الباحث إلى استخدام بعض الوسائل التكنولوجيه من أجل تحسين وإتقان مهارات كرة اليد المقررة على طلاب الفرقة الثانية بكلية

التربية الرياضية جامعة الأزهر ومما هو جدير بالذكر أن الطالب في هذه المرحلة يحتاج إلى نوعية تعليم فيها نوع من الإثارة والتشويق والمتعة فعن طريق التعلم من خلال الوسائط فائقة التداخل يكون التعلم محبب إليه ويجعله مقبلا على تعلم المهارة المقررة لكرة اليد بشغف ، ومن هنا ظهرت الحاجة إلى تبني وسائل تكنولوجية حديثة ومتنوعة تعمل على زيادة دافعية الطالب إلى ممارسة وتعلم وإتقان مهارات كرة اليد ويتمكن من متابعة وتصحيح الأخطاء .

وفي حدود علم الباحث وما توصل إليه من أبحاث ودراسات في مجال التعليم لاحظ أن لعبة كرة اليد قد تفتقر إلى البرامج التعليمية المقننة التي توضح ما يجب تنميته من الصفات البدنية وما يجب تعلمه من مهارات أو اكتسابه من معلومات خلال فترة معينة يستطيع من خلالها كل من المتعلم والمعلم حصاد أكثر الميزات الممكنة مع الاقتصاد في الوقت والجهد هذا ويعتبر البرامج التعليمية ذات أهمية قصوى الأمر الذي دفع الباحث إلى محاولة تصميم برنامج تعليمي مقنن بشكل علمي يعتمد على الوسائط فائقة التداخل في تنمية وتطوير مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر .

أهداف البحث :

تصميم برنامج تعليمي مقترح لكرة اليد باستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر للتعرف على:

١- تأثير البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر .

٢- المقارنة بين تأثير كل من البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل وأسلوب الأوامر (الشرح والعرض) على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر .

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية التي تستخدم أسلوب الوسائط فائقة التداخل على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لصالح القياس البعدي .

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس البعدي للمجموعة التجريبية التي تستخدم أسلوب الوسائط فائقة التداخل والمجموعة الضابطة التي تستخدم أسلوب الأوامر (الشرح والعرض) على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

مصطلحات البحث :

أـ الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) :

بيئة برمجية تعليمية تساعد علي الربط بين عناصر المعلومات في شكل غير خطي مما يساعد المتعلم علي تصفحها والتنقل بين عناصرها ، والتحكم في عرضها للتفاعل معها ، مما يحقق أهدافة التعليمية ويلبي احتياجاته(٢٠٧:١).

ب ـ **مستوي الأداء المهاري :**

هو الدرجة أو الرتبة التي يصل اليها اللاعب من السلوك الحركي الناتج عن عملية التعلم لاكتساب واتقان حركات النشاط الممارس علي أن تؤدي بشكل يتم بالإنسيابيه والدقة بدرجة عالية من الدافعية عند الفرد لتحقيق أعلي النتائج مع الاقتصاد في الجهد (١٨٦:٨)

ج ـ البرمجيه :

مصطلح يستخدم للدلالة علي جميع المكونات غير المادية لنظم الكمبيوتر والتي تكون وحدة قائمة بذاتها تمكنها من تشغيله باستخدام الأوامر والتعليمات (١٦٦:٧)

دـ البرنامج التعليمي :

هو عبارة عن تصور أو خطة يقوم المعلم بإعدادها وتتضمن الإجراءات والمواد التعليمية اللازمة لعرضها من خلال قناة من قنوات الاتصال التعليمية (٩:٤)

الدراسات المرتبطه :

اولا: الدراسات العربية :

١- دراسة فاطمه محمد محمد فليفل (٢٠٠٣م) بعنوان اثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم مهارت كرة السلة لدي تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسي وكانت أهداف البحث هي تصميم برنامج مبني علي استخدام ونتائج وبرمجة تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا للتعرف علي أثرها في كل من التحصيل (المعرفي ،مستوي التعليم ، والأداء المهاري ،والآراء والانطباعات الوجدانية) لدي تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي وكان عدد عينة البحث ٦٠ طالبه واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ومن أهم نتائج البحث برمجيه الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقه ايجابيه في تحسين مستوي الاداء المهاري والتحصيل المعرفي واراء وانطباعات تلميذات المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطه (٩)

٢- دراسة منار صلاح عبد الفتاح (٢٠٠٦م) بعنوان تفعيل درس التربية الرياضية باستخدام الوسائط الفائقة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم

الأساسي وكانت أهداف البحث بناء برنامج تعليمي بأسلوب الوسائط الفائقة بهدف التعرف علي أثرة علي تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسي وكان عدد عينة البحث ٥٠ تلميذه واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ومن اهم نتائج البحث اسهم البرنامج التعليمي المقترح باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) في الارتقاء بمستوي أداء مهارات الكره الطائرة ومستوي التحصيل المعرفي لتلاميذ المجموعة التجريبية (١٧)

٣- دراسة أحمد طلعت أحمد أبو زيد (٢٠٠٧م) بعنوان تأثير برنامج تعليمي بإستخدام الوسائط المتعددة علي التحصيل المعرفي ومستوي المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الاعدادية وكانت أهداف البحث تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة ومعرفة تأثيره علي التحصيل المعرفي ومستوي المهارات الاساسية في الكره الطائرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية وكان عدد عينة البحث ٤٠ تلميذ وإستخدم الباحث المنهج التجريبي ومن أهم نتائج البحث تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها بالبرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة علي المجموعة الضابطه التي تم التدريس لها بأسلوب الأوامر (الشرح والنموذج) في التحصيل المعرفي ومستوي المهارات الأساسية في الكره الطائرة قيد البحث (٣)

٤- مدحت يحيي عبد الرحمن (٢٠٠٧م) دراسة بعنوان برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب الهيبرميديا وتأثيره علي تعلم مسابقة دفع الجله لدي طلبة المدارس الثانوية الفنية الصناعية وكانت أهداف البحث بناء برنامج تعليمي بإستخدام أسلوب الهيبرميديا والتعرف علي تاثيره في مستوي الأداء الفني والتحصيل المعرفي لمسابقة دفع الجله لدي طلبة المدارس الثانوية الفنية

الصناعية وكان عدد عينة البحث ٣٠ طالب واستخدم الباحث المنهج التجريبي ومن أهم نتائج البحث البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام أسلوب الهيبرميديا ساهم بطريقة إيجابية في تحسين مستوي الأداء الفني والتحصيل المعرفي في مسابقة دفع الجله لأفراد المجموعه التجريبية (١٤)

ثانيا: الدراسات الاجنبية :

١- دراسة Cockerton&shimelle(١٩٩٧م) بعنوان تجريب كتاب التاريخ الإلكتروني الذي تم تقديمه في اطار من الهيبرميديا ومقارنته باصدار اخر من نفس الماده مبني علي أساس نظري وكانت أهداف البحث تقييم تجريبي لكتاب التاريخ الإلكتروني الذي تم تقديمه في اطار من الهيبرميديا ومقارنته بإصدار آخر من نفس الماده مبني علي أساس نظري وعينة البحث مجموعه من التلاميذ الصغار تم تقسيمهم بطريقه عشوائية إلي مجموعتين إحداهما ضابطه والأخري تجريبية بالمرحلة الإبتدائية

ومن أهم نتائج البحث:

- إستخدام وثيقة الهيبرميديا كمصدر للمعلومات وضع التلاميذ في صور إيجابيه من حيث سهولة الاستخدام من إيجابية من حيث سهولة الأستخدام من اولئك التلاميذ الذين استخدموا الإصدار المبني علي الأساس النظري.
- يمكن لأنظمة الهيبرميديا أن تخلق جو نشط للتعلم المؤثر (٢١)

٢- دراسة Monty,E.(٢٠٠٠) دراسة بعنوان إستخدام الكمبيوتر كأساس للتعليم والتعلم سواء بطريقة خطيه او متشعبه (قائم علي خصائص الهيبرميديا) أثر الطريقتين علي التحصيل وتنمية مهارات القراءة للمبتدئين وكانت أهداف البحث أستخدام الكمبيوتر كأساس للتعليم والتعلم سواء بطريقة خطية أو متشعبه (قائم علي خصائص الهيبرميديا) أثر الطريقتين

علي التحصيل وتنمية مهارات القراءة للمبتدئين وكان عدد عينة البحث ٤٠ تلميذ من تلاميذ المدرسة الابتدائية وأستخدم الباحث المنهج التجريبي ومن أهم نتائج البحث ـ زيادة تحصيل تلاميذ كلتا المجموعتين

ـــ عدم وجود أي دلالة احصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعتين وهذا يعني فعالية الهيبرميديا سواء الصورة الخطيه او التشعبية منها (٢٤)

٣- دراسة Glazewski ,j (٢٠٠٠ م) بعنوان التعرف علي أثر الهيبرميديا علي التأسيس التعليمي وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلة المتوسطة) والتعرف علي موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيبرميديا في الوحده التعليمية وكانت أهداف البحث التعرف علي أثر الهيبرميديا علي التأسيس التعليمي وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلة المتوسطة) والتعرف علي موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيبرميديا في الوحده التعليميه وكان عدد عينة البحث ٢٠ تلميذ من المرحلة السادسة من التعليم وأستخدم الباحث المنهج التجريبي ومن أهم نتائج البحث أن الهيبرميديا تكون إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين (٢٢)

٤- دراسة ZEILIGER,R(٢٠٠٢م) بعنوان التعرف علي فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المتعدده علي الإبحار في بيئة برمجيات الوسائل الفائقة في التعليم وكانت أهداف البحث التعرف علي فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم المتعدده علي الإبحار في بيئة برمجيات الوسائل الفائقة في التعليم وكان عدد عينة البحث طلاب الجامعة ٨٤ طالب وإستخدم الباحث المنهج التجريبي ومن أهم نتائج البحث فاعلية إستخدام خرائط المفاهيم كادأة

للإبحار في بيئة الوسائل الفائقة (الهيبرميديا) وأستغرق الطلاب زمنا أقل في التعلم من خلالها (٢٥)

التعليق علي الدراسات المرتبطه :

هدف البحث :

إستهدفت الدراسات المرتبطه التعرف علي أستخدام برامج الوسائط فائقة التداخل والوسائط المتعددة والحاسب الآلي علي تعلم المهارات الأساسية لبعض الألعاب الرياضية .

منهج البحث :

أستخدمت الدراسات المرتبطه المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة تلك الدراسات

عينة البحث :

تراوحت اعداد العينة في هذه الدراسات مابين (٣٠) الي(٨٤) من الطلاب والطالبات والتلاميذ

الإسلوب الإحصائي المستخدم :

إستخدمت الدراسات المرتبطة الأساليب الإحصائية طبقا لمتغيرات وطبيعة واهداف كل دراسة وانحصرت تلك الأساليب الإحصائية في (المتوسط الحسابي ـ الانحراف المعياري ـ الوسيط ـ معامل الالتواء ـ معامل الارتباط ـ نسبة التحسن ـ إختبار "ت")

نتائج البحث :

إتفقت نتائج تلك الدراسات علي فاعلية إستخدام الوسائط فائقة التداخل والوسائط المتعددة والكمبيوتر في التعلم وفي إتقان المهارات الحركية

ويري الباحث أن كل هذه الدراسات قد توصلت إلي نتائج وهذه النتائج ماهي الا خطوة أوليه في الوصول الي الحقيقة باعتبار أن الوصول الي الحقيقة أهم أهداف البحث العلمي إن لم يكن هدفه النهائي وهذه النتائج للدراسات

المرتبطه يبني عليها موضوع البحث الحالي للوصول الي مايسمي بالحقيقة الكاملة للموضوع قيد البحث ، بمعني أن الإرتباط هنا بالنسبة للدراسات المرتبطه والبحث الحالي إرتباطاً تلعب فيه النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسات والنتائج التي تبني عليها من خلال موضوع البحث الحالي الدور الأكبر في الوصول إلي مايسمي بالحقيقة الكاملة للظاهرة موضوع البحث.

إجراءات البحث :

منهج البحث :

إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بواسطة القياس القبلى والبعدي لكل مجموعة .

مجتمع وعينة البحث :

مجتمع البحث :

تم اختيار مجتمع البحث من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر للعام الجامعي ٢٠١٢/٢٠١٣ والبالغ عددهم (٤٠٠) طالب

عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية و قوامها (١٦٠) طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر وبعد إجراء اختبارات التكافؤ والتجانس عليهم في متغيرات السن والطول والوزن واختبارات الأداء المهاري والقدرات البدنية تم اختيار (٨٠) طالبا وتقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين المجموعة الأولى تجريبية وعددها (٤٠) طالبا وطبق عليها البرنامج التعليمي بإستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل والمجموعة الثانية ضابطة وعددها (٤٠) طالبا وطبق عليها أسلوب الاوامر (الشرح والعرض) واعتبر الباحث هذه الاختبارات بمثابة القياس القبلي للمجموعتين .

الإجهزة المستخدمة قيد البحث:

- جهاز الريستامتر لقياس الطول (سم)
- ميزان طبي لقياس الوزن (كجم)
- شريط قياس (سم) - ساعة إيقاف (ثانيه)
- اجهزة لاب توب (lab tob) - جهاز datashow
- كاميرا فيديو (لتصوير الأداء المهاري للطلبه عينة البحث القبلي والبعدي)

تجانس وتكافؤ عينة البحث :

قام الباحث بإجراء التجانس بين أفراد عينة البحث قبل تطبيق البرنامج في المتغيرات التي قد تؤثر على نتائج البحث .

١- قياس بعض معدلات النمو (السن – الطول – الوزن) وجدول (١) يوضح ذلك.

٢- اختبارات القدرات البدنية . مرفق (١) وجدول (١) يوضح ذلك.

٣- اختبارات الأداء المهاري . مرفق (٢) وجدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمتغيرات (السن والطول والوزن والقدرات البدنية) للمجموعتين التجريبية والضابطة

ن١=ن٢= ٤٠

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الوسيط	معامل الإلتواء
السن	سنة	١٨.٦٢	٠.٣٩	١٨.٦٠	٠.١٩١
الطول	سم	١٧٤.٩٣	٤.١٤	١٧٥.٠٠	-٠.١٢١
الوزن	كجم	٧١.٦٣	٥.٠١	٧٢.٠٠	-٠.٠٨٣
الرشاقة	ثانية	٢٠.٢٩	٢٠.٢	٠.٤٨٩	٠.٤١٩
الوثب العريض من الثبات	سم	١.٩٢٥	٠.٢٨٠	١.٨٠٠	١.٥١
دفع كرة طبية	متر	5.83	0.40	5.00	0.558
المرونة	سم	٧.١٣٣	٣.٣٨٠	٧.٠٠٠	٠.٠٦٠
عدو ٣٠ متر	ثانية	4.36	0.41	4.50	-0.283
التمرير والاستلام	عدد	16.64	3.35	16.65	-0.51
التنطيط	زمن/ث	12.29	1.21	11.55	0.60
التصويب الكرباجي	عدد	4.04	1.34	3.95	0.55

يتضح من جدول (١) أن جميع قيم معاملات الالتواء للمجموعة التجريبية والضابطة تراوحت ما بين (-٠.٠٨٣ : ١.٥١) وأن هذه القيم انحصرت ما بين (±٣) لمتغيرات الطول والوزن والسن والقدرات البدنية للمجموعتين التجريبية والضابطة مما يشيرإلى تجانس مجموعتي البحث.

تكافؤ عينة البحث :

قام الباحث بإجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في المتغيرات المهاريه قيد البحث وفقا لنتائج القياسات القبلية كما هو موضح بجدول (٢) :

جدول رقم (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) لمستوى أداء المهارات الحركية قيد البحث بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي

ن١= ن٢= ٤٠

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة "ت"
		س	ع	س	ع	
السن	عام	18 .35	0 .58	18 .76	0 ,60	1 .55
الطول	سم	179.80	6.11	175 .50	6 ,00	0 .03
الوزن	كجم	73 .30	7.36	72 .30	10 ,04	-0 .25
الرشاقة	ثانية	٢٠.١٢	٠.٤٠	٢٠.٤٥	٠.٥٣	١.٥٧
الوثب العريض من الثبات	م	1.89	1.1	1.947	.99	-1.212
دفع كرة طبية	متر	5.78	0.43	5.89	0.44	-.453
المرونة	سم	7.60	2.17	6.70	3.16	.907
عدو ٣٠ متر	ثانية	4.38	0.37	4.33	0.52	.194
التمرير والاستلام	عدد	١٦.٩٣	٣.٣	١٦.٢٧	٣.٤٩	٠.٢٦
التنطيط	زمن/ث	١١.٣	٢.٦٨	١٣.٤	٢.٢٥	٢.١٠
التصويب الكرباجى	عدد	٤.٢	٠.٧٨	٣.٩	١.٣٧	٠.٣٠

*** قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥)= (١.٦٩٧)**

يتضح من جدول (٢) أن قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمة (ت) المحسوبة مما يدل على عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية

(٠.٠٥) بـين المجمـوعتين التجريبيـة والضـابطة فـي مسـتوى أداء المهـارات الحركية قيد البحث مما يدل على تكافؤ مجموعتي البحث.

الإجراءات التنفيذية للدراسة :

المسح المرجعي :

تـم إجـراء مسـح مرجعـي للدراسـات والبحـوث والمراجـع العلميـة وذلـك بهدف مساعدة الباحث في تحديد ما يلي :

- تحديد الاختبارات البدنية قيد البحث .
- تحديد اختبارات المهارات الحركية قيد البحث .
- تحديد محتوى البرنامج التعليمي ومكونات أجزاء الوحدات التعليمية

تحديد المعاملات العلمية لاختبارات الأداءات الحركية المركبة :

قـام الباحـث بـإجراء المعـاملات العلميـة (صـدق وثبـات) لاختبـارات البدنية و المهارات الحركية قيد البحث على عينة استطلاعية قوامها ٣٠ طالب في الفترة من السبت ٢٠١٢/٩/٢٢ إلى الخميس ٢٠١٢/٩/٢٧ كما يلي :

الدراسة الإستطلاعية :

هدف الدراسة :

التعرف على مناسبة البرنـامج من الناحية الزمنية صياغة البرنـامج في صـورته النهائيـة ، مناسـبة الاختبـارات المسـتخدمة للعينـة صـلاحية الأجهـزة والأدوات المسـتخدمة فـي البرنـامج والتعـرف علـى المشـكلات التـي قـد تواجـه الباحـث أثنـاء تنفيـذ التجربـة الأساسـية ، تحديـد المعـاملات العلميـة لاختبـارات المهارات الحركية قيد البحث .

إجراءات الدراسة :

قام الباحث بحساب المعاملات العلمية (صدق وثبات) للإختبارات البدنية و المهارات الحركية قيد البحث مستخدما صدق التمايز وإعادة التطبيق

test Retest لحساب الثبات بفاصل زمني ١٥ يوما بين التطبيق الأول والثاني على المجموعة غير المميزة والجداول التالية توضح ذلك .

جدول رقم (٣)

معامل صدق اختبارات المهارات الحركية قيد البحث

ن١=ن٢= ١٥

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة الأقل تميزًا		قيمة "ت"
		س	ع	س	ع	
الرشاقة	ثانية	١٨.١٩	٠.٤٣	٢٠.٦٤	٠.١٤	*٢.٤٥
الوثب العريض من الثبات	سم	٢.٢١٠	٠.٢٠٠	١.٩٣	٠.٢٦٩	*٣.٠٤٤
دفع كرة طبية	متر	٦.٨٣	١.١٣	٥.٢٦	٠.٩٣	*٣.٥٦
المرونة	سم	٩.٦٧	٢.٣٨٠	٧.٥	٣.٢٣	* ٣.٠٧٤
عدو ٣٠ متر	ثانية	3.41	0.44	٤.٥٦١	٠.٥٠٧	*5.29
التمرير والاستلام	عدد	20.89	٠.٨٢	١٦.٥١	١.١١	*٧.٨٢
التنطيط	زمن/ث	9.68	١.١١	١٢.٤١	٠.٨٢	*٥.٤٠
التصويب الكرباجي	عدد	5.3	١.٢٤	٣.٤٦	٠.٥٦	*٣.٤٣

*** قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥)= (١.٧٦١)**

يتضح من جدول (٣) وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعة المميزة والمجموعة الأقل تميزًا في اختبارات المهارات الحركية قيد البحث لصالح المجموعة المميزة عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يدل على صدق الاختبارات قيد البحث.

جدول رقم (٤)

معامل ثبات اختبارات المهارات الحركية قيد البحث

ن١=ن٢= ١٥

المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
		س	ع	س	ع	
الرشاقة	ثانية	٢٠.٦٤	٠.١٤	٢٠.١٤	٠.٤٩٥	*٠.٩٧٥
الوثب العريض من الثبات	سم	١.٩٣	٠.٢٦٩	١.٩٢	٠.٢٤٥	*٠.٨٨٥
دفع كرة طبية	متر	٥.٢٦	٠.٩٣	٥.٣٠	١.٠١	*٠.٧٨٣
المرونة	سم	٧.٥	٣.٢٣	٧.٦٥	٢.٩٩	*٠.٩٦٨
عدو ٣٠ متر	ثانية	٤.٥٦١	٠.٥٠٧	٤.٤٥٢	٠.٣١٣	*٠.٨٨٠
التمرير والاستلام	عدد	١٦.٥١	١.١١	١٦.٩٥	١.٢٧	*٠.٨٩١
التنطيط	زمن/ث	١٢.٤١	٠.٨٢	١٢.٢٩	٠.٩٤	*٠.٨٠٣
التصويب الكرباجي	عدد	٣.٤٦	٠.٥٦	٣.٦٣	٠.٧٧	*٠.٧٢٥

يتضح من الجدول رقم (٤) أن معاملات الثبات لاختبارات المهارات الحركية قيد البحث تراوحت ما بين (٠.٧٢٥ :٠.٩٧٥) وجميعها ذات معاملات ثبات عالية، مما يشير إلى ثبات إختبارات المهارات الحركية قيد البحث.

خطوات تصميم البرنامج التعليمي :

١- الهدف من البرنامج :

تم تصميم البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التدخل بهدف الارتقاء وتحسين بعض مهارات كرة اليد المقررة وتطبيقه على المجموعة التجريبية وذلك من خلال تحقيق أهداف مقرر كرة اليد وهي كالآتي .

أ ـ الهدف المعرفي :

اكتساب طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضيه جامعة الازهر المعلومات والمفاهيم والحقائق والقوانين والمعلومات المرتبطه بلعبة كرة اليد والمحتوي المهاري والقانوني .

ب ـ الهدف المهاري :

اكتساب طلاب الفرقه الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر الأداء المهاري للعبة كرة اليد في المهارات المقررة وهي (التمرير كرباجي من الثبات ، الاستلام باليدين،التنطيط ،التصويب الكرباجي بالوثب عاليا)

٢- أسس وضع البرنامج المقترح :

راعي الباحث عند تصميم البرنامج الأسس العلمية لتعليم البرامج وهي :

- أن يتناسب مع المرحلة السنية .
- أن يتناسب مع ميول ورغبات الطلاب

- أن يتناسب مع الإمكانات الموجودة .
- التدرج من السهل إلى الصعب عند تعليم المهارة .
- أن يتناسب مع الزمن المحدد للمحاضرة العملية .
- التكامل بين جميع وحدات البرنامج .
- تميز البرمجيه بالبساطه والتنوع
- تناسب محتوي البرمجيه مع أهدافها
- حسن توزيع العمل بين النشاط والراحة
- مراعاة الامكانات المناسبة لإستخدام البرمجية
- مراعاة عوامل الأمن والسلامة
- مراعاة أن يحقق البرنامج الشعور بالسعادة والتشويق

٣- تنظيم محتوى البرنامج :

تم تنظيم محتوي البرنامج علي محورين المحور الأول خاص بالجانب المعرفي والمحور الثاني خاص بالجانب المهاري ويشتمل علي المهارات الأساسية لكرة اليد المقررة علي طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الازهر واحتوي عرض المهارات قيد البحث علي :

- التعريف بالمهارة
- أنواع المهارة وتقسيمها
- مميزات وعيوب كل نوع
- المراحل الفنية
- الخطوات التعليمية
- الأخطاء الشائعة
- عرض فيديو لأداء المهارة
- اختبر نفسك من خلال عرض أسئلة وتصحيحها مباشرة

- تدريبات علي كل مهارة متدرجة حتي الوصول الي مرحلة الإتقان في الاداء

كما تم استخدام العديد من الوسائط في عرض مهارات كرة اليد المقررة قيد البحث وهي كالاتي :

- النصوص المكتوبة .
- النصوص المقروءة .
- الصور المتحركة .
- الفيديو بطئ العرض لأفضل لاعبي العالم في أداء تلك المهارات
- مقاطع فيديو لشرح المهارة وأهم التدريبات عليها من خلال بعض المواقع المتخصصة في المجال
- مقاطع فيديو لشرح المهارات وأهم التدريبات عليها من عمل الباحث

٤- اعداد مكونات البرمجية الاكترونية:

وتشتمل مكونات البرمجيه التعليمية المقترحة علي (النصوص المكتوبه ، ملفات الصوت ، الفيديو ، الصور الثابته والمتحركة ، السيناريو، برمجية السيناريو التعليمي) وهي كالاتي :-

١- **اعداد النصوص المكتوبة** : تم استخدام برنامج ٢٠٠٧ microsoft word وهو برنامج لمعالجة وتجهيز النصوص المكتوبه

٢- **اعداد الفيديو** : تم تجهيز الفيديو للأداء المهاري من مواقع مختلفة علي شبكة المعلومات الدولية ومن تصوير للأداء الأمثل للمهارات قيد البحث كما تم إستخدام كارت الفيديو وذلك لإدخال لقطات الفيديو التعليمي إلي جهاز الحاسب الآلي وإستخدم الباحث برنامج internet download manager لاستيراد الفيديوهات الخاصة بالمهارات قيد البحث من مواقع الانترنت

٣- **إعداد الصور** : استخدم الباحث برنامج ٢٠٠٩ ACDCSEE PHOTO manager وذلك لتعديل الصور بما يتناسب مع خصائص البرمجيه ، كما تم استخدام العديد من الصورالثابته والمتحركة من مواقع مختلفة علي شبكة المعلومات الدولية والمراجع الأجنبية.

٤- **كتابة السيناريو** : لقد اشتمل السيناريو علي وصف الإطار النظري والجانب المرئي وتحديد شكل الاطارات الرئيسية والفرعية للبرنامج وكيفية ظهورها.

٥- **برمجة السيناريو التعليمي** : لتصميم وانتاج البرنامج قام الباحث بتصميم البرمجية من خلال متخصصين في هذا المجال عن طريق تصميمها داخل وحدة انتاج المقررات التعليمية بجامعة الازهر باختيار أحد أنظمة تأليف برامج الكمبيوتر التعليمية تم إختيار أداة التأليف (auto play media studio٨,١,٠,٠) وذلك لسهولة إستخدام هذا التأليف في إنتاج البرامج التعليمية ، هذا بالاضافة إلي المميزات التي تتوافر في هذه النوعية من تطبيقات البرمجة من السهوله في التصميم والمرونه في التعديل وكذا قدرات عاليه في التصميم والتعامل مع الصور الثابتة والمتحركة ولقطات الفيديو وملفات الصوت والنص

تنفيذ التجربة الأساسية :

الإطار الزمني لتنفيذ التجربة الأساسية مدته ثمانية أسابيع بواقع أسبوعين لكل مهارة من المهارات الأربع المقررة على طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر ، على أن يكون زمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة وهو الزمن المحدد للمحاضرة العملية بإجمالي (١٦) وحدة تعليمية تبدأ من السبت ٢٠١٢/١٠/٦ إلى الخميس ٢٠١٢/١١/٢٩ لكل مهارة وحدتين أسبوعيا على أن يكون السبت والأربعاء للمجموعة التجريبية والأحد والخميس

للمجموعة الضابطة وبذلك يصبح لكل مهارة أربع وحدات مقسمة على أسبوعين وذلك من خلال الآتي

أ ـ تدريس البرنامج التعليمي المعد بتقنيه الوسائط فائقة التداخل علي المجموعة التجريبية.

والجدول التالي يوضح التوزيع الزمني لمحتوي الوحدات التعليميه للمجموعة التجريبية

محتوي الوحدات التعليمية باستخدام الوسائط فائقة التداخل	الزمن / الدقيقة
الاعمال الادارية	٣
الاحماء	٥
الاعداد البدني	٧
التفاعل مع البرنامج التعليمي	٢٠
التطبيق العملي للبرنامج	٤٠
التقويم	١٠
الختام	٥
الزمن الكلي	٩٠ (ق)

ب ـ التدريس للمجموعة الضابطه باستخدام الطريقة المتبعة في التدريس الشرح والعرض

والجدول التالي يوضح التوزيع الزمني لمحتوي الوحدات التعليمية للمجموعة الضابطة.

محتوي الوحدات التعليمية التقليديه	الزمن / الدقيقة
الاعمال الادارية	٣
الاحماء	٥
الاعداد البدني	٧
الشرح اللفظي واداء النموذج	٢٠
التطبيق العملي للوحده التعليمية	٤٠
التقويم	١٠
الختام	٥
الزمن الكلي	٩٠ (ق)

نموذج الوحده التعليمية خاصه بالمجموعة التجريبية :

الهدف المعرفي : أن يعرف الطالب الأداء الصحيح لمهارتي التمرير والاستلام

الهـدف المهـاري : أن يـتعلم الطالـب مهـارتي التمريـر الكربـاجي مـن الثبـات والاستلام باليدين

اجزاء الوحدة	موضـــوع العـمـل	المحـتوي (وصـف العمـل)
	اعمال ادارية (٣ق)	الذهاب الى مكان مشاهدة البرنامج وأخذ الغياب
الجـــــــزء	احماء (٥ق)	الجري في المكان ثم عمل اطلات لكل عضلات الجسم
١٥ق	اعداد بدني (٧ق)	(وقوف)الجري في المكان. (وقوف)رفع الذراعين جانباً بالتبادل. (وقوف) تني الجذع جانباً بالتبادل.
الجـــــــزء الرئيســـي ٦٠ق	التفاعل مع البرنامج التعليمي(٢٠ق)	يتفاعل المتعلم مع المادة التعليميه من خلال البرمجية التي توضح مهارتي التمريرة الكرباجيه من الثبات والاستلام باليدين
	التطبيـــق العملـــي للوحـــدة التعليميـــة (٤٠ق)	**ـ المراحل الفنية:** - اتجاة القفز يكون نحو الكرة وليس نحو الطالب لمتابعة الكرة. - فرد الزراعين بارتخاء في اتجاه الكرة متخذ الشكل الخاص بالكرة ويكون مرتخية ومنتشرة مع تقدم الرجل العكسية خطوة للأمام في اتجاة الكرة. - أن يكون الاستلام بالأصابع وليس بكف اليد. - بعد الاستلام تتم عملية امتصاص الكرة بالرجوع خطوة للخلف مع سحب الزراعين خلفاً استعداداً للتمرير. - نقل الكرة باليدين معاً حتي مستوي الكتف وتكون القدم اليسرى اماماً بالنسبة للطالب الايمن وتبقي

		الكرة لمدة وجيزة في يد واحدة بحيث تشير راحة اليد الحاملة للكرة بصورة مائلة الي اعلي ويكون العضد زاوية قائمة مع الكتف والساعد ، ويدور الجذع بحيث يكون محور الكتف مقاطعاً لمحور الحوض، ويتم الاداء بتوجيه الرسغ الحامل للكرة ورجوع الكوع للخلف قليلاً مع تقدم الساعد للأمام قليلاً. - النظر في اتجاه الكرة حتي تصل الي الطالب المستلم. **الخطوات التعليمية:** - حمل الكرة والتنقل بها مع ضربها باليدين بالتناوب لترتفع امام الجسم من ١٠: ٣٠سم. - دفع الكرة للخلف ثم اللف واستلامها والتكرار. - القيام بعمل تنطيط بالكرة ثم مسكها واستلامها ثانية مع مراعاة ملاحظة تجويف الكتف. - التمرير علي الحائط التمريرة المرتدة ثم الدخول واستلام الكرة. - التمريرة المرتدة مع الزميل والتقدم لاستلام الكرة باستمرار بالتبادل. - الجري للامام وتمرير الكرة للزميل. - استخدام الحائط لتمرير الكرة والاستلام بزمن أو عدد مرات محدد. - تعلم الطالب المسكة السليمة للكرة واتجاة الرسغ

		ودورانه مع حركة الكرة. - تعليم حركة الزراع من وضع الزاوية القائمة والرجل المختلفة للزراع الرامي. - الجلوس طولاً علي امام الحائط علي بعد من ٢: ٣ متراً والتمرير والاستلام باستمرار. - التمرير والاستلام مع الزميل بزمن. **تدريبات علي المهارة:** - [وقوف : ممسكاً بكرة يد مواجهاً للحائط] عمل تمرير على الحائط عند سماع صفارة البدء لمدة ١٠ث ، الأداء مع صفارة البدء والتوقف عند الإحساس بمرور ١٠ث ، يكرر الأداء واللاعب مبصراً . - [وقوف ممسكاً بكرة يد] أداء مهارة التصويب الكربجى بالارتكاز مرة واحدة على ان يدرك اللاعب الزمن ويبلغه للمدرب الزمن الذى حققه فى أداء مرة واحدة ، ثم يقوم بالأداء مرة اخرى فى نفس الزمن السابق تقريباً . - وقوف ناشئين مواجهين لبعضهم البعض] تمرير الكرة بين الناشئين بين خط الـ ٦م ، والـ ٩م لمدة (٣٠ث) وعند احساس أي ناشئ بانتهاء (٣٠ ث)عليه التوقف

اجزاء الوحدة	موضـــوع العـمـل	المحـتوي (وصـف العمـل)
التقـــويـــم واصـــلاح الاخطـــاء (١٠ق)		عزيزي الطـالب توجه الي المعلم لمعرفة مدي اتقانك للـمهـارات التي تعلمتها للانتقال الي المهارات الجديدة
الختام (٥ق)		- (وقوف) الجري الخفيف - (وقوف) اداء المرجحة البندوليه - يؤكد المعلم للطلاب علي النقاط الفنيه الهامه - لمهارتي التمريرة الكرباجيه في الثبات والاستلام باليدين - الاصطفاف ثم أداء التحيه والإنصراف

القياسات البعدية :

قـام الباحـث بـاجراء القياسـات البعديـه للمجمـوعتبين (التجريبيـة والضابطه) في الفترة من الاحد ٢٠١٢/١٢/٢ م الي الخميس ٢٠١٢/١٢/٦م

عرض نتائج البحث ومناقشتها :

أولا : عرض النتائج :

سوف يقوم الباحث بعرض النتائج التي تم التوصل إليها من خلال المعالجات الإحصائية لنتائج تطبيق المقاييس المستخدمة على العينة قيد البحث في ضوء القراءات النظرية والدراسات المرجعية .

عرض نتائج الفرض الأول ومناقشتها :

في ضوء أهداف البحث وفروضه يعرض الباحث نتائج الفرض الأول وهو توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية التى تستخدم الوسائط فائقة التداخل في تعلم بعض المهارات الأساسية للعبة كرة اليد لصالح القياس البعدي .

جدول رقم (٥)

الفروق بين القياس القبلى والقياس البعدى للمجموعة التجريبية

ن١=ن٢= ٤٠

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
التمرير والاستلام	عدد	١٦.٩٣	٣.٣	٢٤.٤٣	٤.٨٣	*١٩.٠٠
التنطيط	زمن/ث	١١.٣	٢.٦٨	٨.٠٣	١.٣٢	*٦.٣٣
التصويب الكرباجي	عدد	٤.٢	٠.٧٨	٦.٣	١.٢٥	*٧.٥٨

- **قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥)= (١.٦٩٧)**

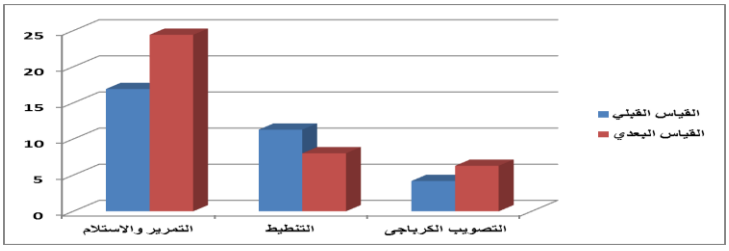
يتضح من جدول (٥) وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسط القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى حيث إن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وتراوحت قيمة (ت) بين (٦.٣٣: ١٩.٠٠)

جدول (٦)

معدلات التغيير فى المهارات الحركية قيد البحث للمجموعة التجريبية

المتغيرات	وحدة القياس	متوسط القياس القبلى	متوسط القياس البعدى	الفرق بين المتوسطين	معدلات التغيير
التمرير والاستلام	عدد	١٦.٩٣	٢٤.٤٣	7.5	%44.30
التنطيط	زمن/ث	١١.٣	٨.٠٣	-3.27	%28.94
التصويب الكرباجي	عدد	٤.٢	٦.٣	2.1	%50.00

يتضح من جدول (٦) وجود فروق بين متوسط القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية كما يتضح وجود معدلات تغير بصورة إيجابية تراوحت بين (٢٨.٩٤%: ٥٠%)



شكل (١) متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية

عرض نتائج الفرض الثاني ومناقشتها:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية التى تستخدم الوسائط فائقة التدخل وبين المجموعة الضابطة التى تستخدم الطريقه المتبعه فى التدريس (الشرح والعرض)، على تعلم بعض المهارات الأساسية للعبة كرة اليد لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.

جدول رقم (٧)

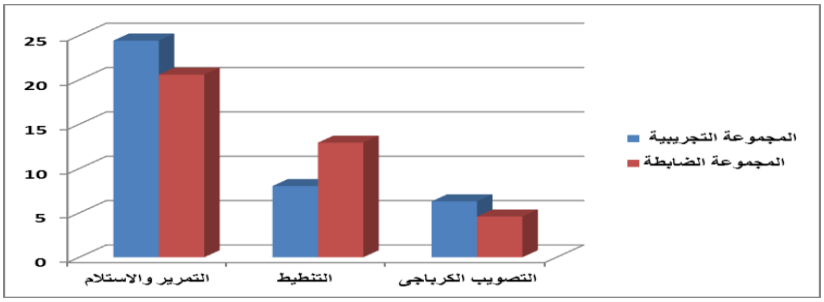
الفروق بين القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

ن١=ن٢= ٤٠

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
التمرير والاستلام	عدد	٢٤.٤٣	٤.٨٣	٢٠.٥٩	٤.١٠٦	*٢.٢٧
التنطيط	زمن/ث	٨.٠٣	١.٣٢	١٢.٩٢	٢.٤٦	*٤.٨٩
التصويب الكرباجي	عدد	٦.٣	١.٢٥	٤.٦	١.٨٣	*٢.٤٢

*** قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥)= (١.٦٩٧)**

يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسط القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة حيث إن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ وتراوحت قيمة (ت) بين (٢.٤٢: ٤.٨٩)



شكل (٣) متوسطات القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

ثانيا : مناقشة النتائج :

في ضوء أهداف البحث ووفقا لفروضه والتي اشتقها الباحث من أهداف البحث وللتحقق من صحة هذه الفروض و ما توصل إليه من نتائج قام الباحث بمناقشة النتائج على النحو التالي :

١- الفرض الأول والذي ينص على "" توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية التي تستخدم الوسائط فائقة التداخل على تعلم بعض المهارات الأساسية المقررة لكرة اليد لصالح القياس البعدي .

٢- الفرض الثاني : والذي ينص على "" توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس البعدي للمجموعة التجريبية التي تستخدم الوسائط فائقة التداخل وبين القياس البعدي للمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة المتبعة في التدريس (الشرح والعرض) على تعلم بعض المهارات الأساسية المقررة لكرة اليد لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية .

يشير جدول (٥) والذي يوضح فرق المتوسطات بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية التي استخدمت الوسائط فائقة التداخل في تعلم بعض المهارات الأساسية المقررة لكرة اليد الى وجود فروق دالة إحصائيا لصالح القياس البعدي كما يوضح جدول (٦) معدلات التغيير في المهارات الحركية قيد البحث للمجموعة التجريبية وجود فروق بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية كما يتضح وجود معدلات تغير بصورة ايجابية تراوحت بين (٣٠.٥ : ٥٠.٥) ويعزو الباحث هذه الفروق العالية بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية إلى التأثير الإيجابي الذي أحدثه البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل على تعلم بعض المهارات الأساسية المقررة لكرة اليد حيث أن هذا البرنامج يعمل على تهيئة بيئة تعليمية يتفاعل من خلالها الطالب في الموقف التعليمي حسب إمكاناته وقدراته ، ويرى

الباحث أن البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل أدى إلى إزالة الشعور الملل أو التكرار أو النمطية من قبل الطالب التي قد تحدث في ظل استخدام الطريقة المتبعة في التدريس (الشرح والعرض) كما أن البرنامج التعليمي يشجع الطالب على أن يتعلم ذاتيا وتحت إشراف وتوجيه المعلم ،ويقوم بتحفيزهم علي بذل المزيد من الجهد في التعلم بجانب الفهم الجيد للمهارات مما يساعد علي سرعة استيعابهم بصورة افضل والارتقاء بمستوي الاداء المهاري في كره اليد

ويكون دور المعلم داخل العملية التعليمية هو التوجيه والارشاد وتصحيح الاخطاء والاجابة علي استفسارات المتعلمين ، حيث يتم عرض محتوي المادة التعليمية داخل اطار البرنامج بصورة سهلة وبسيطة وواضحة عن طريق النص المكتوب مع الصور ولقطات الفيديو ، كل هذا يساهم في اكتساب الطلاب القدرة علي التصور الحركي الصحيح للاداء الفني للمهارة ، واسترجاعها من الذاكرة اثناء الاداء العملي والمساعدة في تصحيح الاخطاء مما يساهم في زيادة كفاءة المستوي المهاري للطلاب في الجودو (قيد البحث)

ويتفق ذلك مع ما ذكرة " محمد سعد زغلول " واخرون (٢٠٠١م) (١٣) الي ان تكنولوجيا التعليم تساعد في عملية التعلم الحركي من خلال بناء وتطور التصور الحركي عند المتعلم ، فمن خلال عمليات العرض ثم استخدام عائد المعلومات (التغذية الراجع) يمكن التاثير الايجابي في بناء وتطوير التصور الحركي عند المتعلم ، وتحسين مواصفات الاداء وسرعة التعلم ، كما تساعد علي اداء المهارة المعروضه بصورة موحدة لجميع المتعلمين وبالتالي تمكن من حسن تقييم مدي استيعابهم لها بدلا من ان تعرض باكثر من نموذج بشري يتفاوت فيه طريقة الاداء(٢٢:١٣).

ويتفق كل هذه النتائج مع نتائج دراسات التي قام بها كلا من فاطمة محمد فليفل٢٠٠٣م (٩) ، منار صلاح عبد الفتاح ٢٠٠٦ م (١٧) ، ومدحت يحيي عبد الرحمن ٢٠٠٧ ، احمد طلعت احمد ٢٠١٢ م (٣)

حيث أشاروا الي ان استخدام اسلوب الوسائط فائقة التداخل بما يمتلكة من امكانيات متنوعة متميزة يمكن ان تزيد من فاعلية العملية التعليمية وايضا تشويق وايجابية المتعلم وتحفزه علي اداء المهارات المطلوبة بصورة اكثر فاعلية داخل الوحدة التعليمية وينعكس ذلك بشكل افضل علي التحصيل المعرفي ومستوي الاداء الحركي للمهارات .

وبتفوق القياس البعدي علي القياسي القبلي للمجموعة التجريبية يكون قد تحقق الغرض الأول للبحث .

ويشير جدول (٧) إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) وتراوحت قيمة (ت) بين (١٢.٤٦ : ١٩.٢٢) كما يشير جدول (٨) إلى معدلات التغيير في المهارات الحركية قيد البحث بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة حيث أنه يوضح وجود فروق بين متوسط القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية ويوضح ذلك أيضا شكل(٢) ويعزو الباحث هذا التفوق للمجموعة التجريبية التي استخدمت البرنامج التعليمي وهذا التحسن الملحوظ إلى فاعلية البرنامج المستخدم والذي تم فيه استخدام مستحدثات العصر من تكنولوجيا التعليم والتي كان لها اثر عظيم في جذب انتباه الطلاب إلى تعلم مهارات كرة اليد المقررة واستثاره دوافعهم نحو ممارسة مهارات كرة اليد المقررة من خلال الوسائط فائقة التداخل حيث يتم عرض المعارف والمعلومات المرتبطه بالمهارات الاساسيه في كرة اليد بصورة منظمه مترابطه تعمل علي

توفير عنصر التشويق والجذب داخل الموقف التعليمي من خلال استخدام الصورة ولقطات الفيديو وغيرها والتي ساعدت علي سرعة توصيل المادة العلمية للطلاب مما أدي الي سرعة التعلم وتحسن المستوي المهاري للمجموعه التجريبية

فالوسائط فائقة التداخل تعتمد علي الانتشار المتشعب الذي يساهم في فهم واستيعاب الطلاب لمراحل الاداء المختلفة للمهارة ، حيث تتيح للطلاب مشاهدة المراحل الفنية للاداء مرحلة بمرحلة أو التنقل بين المراحل المختلفة بسهولة حسب المرحلة التي يحتاجها الطالب لتعلم المهارة او المرحلة التي لا يستوعبها من الاداء ويقوم بمراجعتها واستدعاء المعلومات والمعارف في الوقت المناسب لتقديم التغذية الراجعة وتصحيح الاخطاء المتعلقة بتعلم المهارة مما يراعي الفروق الفردية والقدرات والميول والاتجاهات ، ويتميز دور الطلاب في العملية التعليمية بالايجابية والتفاعلية اثناء استخدام البرمجية حيث لا يتوفر ذلك في الطريقه التقليدية للمجوعة الضابطه ، مما يزيد من الارتقاء بالمستوي المهاري للمجموعة التجريبية

ويتفق هذا مع ما اشارات اليه وفيقه مصطفي سالم ٢٠٠٧ (١٨) من ان استخدام افراد المجموعة التجريبية للبرنامج التعليمي بتقنيه الوسائط فائقة التداخل يسهم في القدرة علي التفكير وتحفيز الحواس لاعتماده علي المداخل الحسيه ويساعد علي استرجاع المعلومات عن طريق التغذية الرجعة الفورية طبقا لسرعة المتعلم الذاتية وطبقا لامكاناته العقلية وبالتالي اصلاح اخطاء الاداء(١٨: ٤١٦ ـ ٤١٨)

وتتفق هذه النتائج مع نتائج كلا من دراسة " فاطمه محمد فيفل " ٢٠٠٣ م (٩)، منار صلاح عبد الفتاح ٢٠٠٦ م (١٧) ، احمد طلعت احمد "٢٠٠٧ م (٣)، والتي اشارت الي ان استخدام الوسائط فائقة التداخل داخل الوحدات التعليمية أدي إلي وضوح الواجبات التعليمية المطلوب تنفيذها اثناء فعاليات

الوحده التعليمية مما يؤدي الي فهم أوضح للحركات التي تؤدي وبالتالي يتمكن المتعلم من انجاز الواجب الحركي بدقه وينعكس ذلك علي مستوي الاداء الحركي بشكل افضل من أسلوب الأوامر (الشرح والعرض)

ويشير كلا من ابراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤م) ، مصطفي عبد السميع محمد (٢٠٠٤م) ، الي ان استخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة في تعليم المهارات الحركيه تعمل علي اتاحة الفرصة لدي المتعلم لمشاهدة الأداء الامثل للحركات المراد تعلمها مما يساعد بدروه علي تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة بصورة افضل من استخدام الطرق التقليدية في التعليم (٤٦:١ ـ ٥٩) ، (٢٩٦:١٥)

كما يتضح من الجداول والأشكال إلى وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى تحسن المهارات الأساسية المقررة لكرة اليد بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية وقد أرجع الباحث هذا إلى البرنامج التعليمي حيث تم فيه مراعاة التنسيق بين أجزاؤه ومراعاة متطلبات هذه المرحلة العمرية ومراعاة الأسس العلمية لتصميم البرامج التعليمية كما اتضح أن التحسن في مستوى أداء المهارات الأساسية المقررة لكرة اليد بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة حقق فارقا ملحوظا لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الوسائط فائقة التداخل وبتفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطه في القياس البعدي يكون قد تحقق الغرض الثاني للبحث

الاستنتاجات والتوصيات :

أولاً : الاستنتاجات :

١- أدى البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل إلى الارتقاء بمستوي الاداء المهاري لكرة اليد للمجموعة التجريبية .

٢- الاستفادة من البرنامج التعليمي مع تكنولوجيا التعليم كان له أثر عظيم في إدخال البهجة والسرور والمرح على الطلاب والتي هي أساس التعلم الذاتي

٣- استخدام مستحدثات العصر لها فائدة كبيرة في الارتقاء بمستوى الأداء المهاري للعبة كرة اليد .

٤- التغذية المرتدة الفورية لها أهمية قصوى في الإتقان والارتقاء بمستوى الأداء المهاري للعبة كرة اليد .

٥- التعلم باستخدام الوسائط فائقة التداخل يعمل على تأكيد مبدأ التعليم الذاتي .

٦- التعلم باستخدام الوسائط فائقة التداخل يقضي على مشكلة عدم تمكن بعض المعلمين من أداء نموذج صحيح للمهارة المراد تعلمها .

٧- استخدام الوسائط فائقة التداخل يحقق درجة من الاتقان تزيد من فاعلية التعلم .

ثانياً : التوصيات :

١- استخدام البرنامج التعليمي المقترح بواسطة الوسائط فائقة التداخل في تعليم مهارات كرة اليد المقررة لطلاب كليات التربية الرياضية .

٢- إدخال هذا البرنامج التعليمي ضمن محتوى مناهج طرق التدريس بأقسام المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية .

٣- توجيه نتائج هذه الدراسة إلى العاملين في مجال تعليم وتدريب كرة اليد من أجل الاستفادة منها وتطبيقها بفاعلية .

٤- أن تتبنى وزارة التعليم والتعليم العالي هذه النتائج وتمويلها من أجل تطبيقها على الألعاب الأخرى وتطويرها بصورة دائمة طبقا لمستحدثات كل عصر .

٥- ضرورة توفير البنية الاساسية والاجهزة اللازمة ومعامل الكمبيوتر لانتاج واستخدام البرامج التعليمية المصممة لاستخدام الوسائط فائقة التداخل داخل الجامعات والمدارس والأندية .

٦- تدريب اعضاء هيئات التدريس والارتقاء بمهاراتهم في استخدام الوسائط فائقة التداخل في عملية تعليم المهارات الحركيه.

قائمة المراجع :

اولاً : المراجع العربية

١- ابـراهيم عبـد الوكيـل الفـار : الوسـائط المتعـددة التفاعليـه ، ط ٢ الـدلتا لتكنولوجيا المعلومات ، طنطا ، ٢٠٠٤ م

٢- احمـد خيـري كـاظم : تصـميم البـرامج التعليمـة ، دار النهضـة العربيـة ، القاهرة ، ١٩٩١م.

٣- أحمـد طلعـت احمـد ابـو زيـد : تـأثير برنـامج تعليمـي باسـتخدام الوسـائط المتعددة علي التحصيل المعرفي ومستوي المهارات الاساسية في الكرة الطائرة لتلاميذ المرحلة الاعدادية ،رسالة ماجستير غيـر منشـورة ، كليـة التربيـة الرياضـية ،جامعـة المنصـورة ٢٠٠٧م

٤- أسامة أحمد عبد العزيز : اثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا علي تعلم مسابقات الوثب العالي لدي المبتدئين ،رسالة ماجستير غيـر منشـورة ،كليـة التربيـة الرياضـيه بالمنيـا ، جامعـة المنيـا ،٢٠٠١م

٥- الغريـب زاهـر اسـماعيل :تكنولوجيـا المعلومـات وتحـديث التعلـيم ، عـالم الكتب ، القاهرة ٢٠٠١م.

٦- . بشير عبد الحميد الكلوب : التكنولوجيا في عملية التعليم والتعلم ، ط ٢ ، عمان، دار الشرق ، ١٩٩٣م

٧- زينـب محمد امـين : اشـكاليات حـول التعلـيم ، المنيـا ، دار الهـدي للنشـر والتوزيع ، ٢٠٠٠م.

٨- عصـام الـدين عبـد الخـالق : التدريب الرياضـي نظريـات وتطبيقات ، دار المعارف ، الاسكندرية ، ١٩٩٢ م

٩- فاطمه محمد فليفل : اثر برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا علي تعلم مهارات كرة السله لدي تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسي ،رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ،جامعة المنيا ٢٠٠٣م.
١٠- كمال الدين عبد الرحمن درويش وآخرون : حارس المرمى في مرة اليد ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة ، ١٩٩٨م.
١١- كوثر حسين كوجاك : التعلم التعاوني إستراتيجية تحقيق هدفين ، مجلة دراسات تربوية ، القاهرة ، المجلد ٧ / ١٩٩٢م .
١٢- محمد رضا بغدادي : تكنولوجيا التعليم والتعلم ،دار الفكر العربي ،القاهرة،١٩٩٨م .
١٣- محمد سعد زغلول واخرون: تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية ، ط ١ ،مركز الكتاب للنشر ، القاهرة ، ٢٠٠١ م .
١٤- مدحت يحيي عبد الرحمن: برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا وتاثيره علي تعلم مسابقة دفع الجله لدي طلبة المدارس الثانويه الفنية الصناعية رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضيه ، جامعة طنطا ، ٢٠٠٧ م
١٥- مصطفي عبد السميع محمد : تكنولوجيا التعليم (مفاهيم وتطبيقات) ، الطبعة الاولي ، دار الفكر للنشر ، عمان ، ٢٠٠٤ م
١٦- مصطفى عبد القادر عبد الوهاب : تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعلم مهارات كرة القدم للمبتدئين ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا ، ٢٠٠٠م.

١٧- منار صلاح عبد الفتاح : تفعيل درس التربية الرياضيه باستخدام الوسائط الفائقة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية الرياضية للبنات،جامعة الزقازيق ، ٢٠٠٦ م .

١٨- وفيقة مصطفي سالم : تطبيقات تكنولوجيا التعليم وتفعيل العملية التعليمية للتربية البدنية والرياضة ،الكتاب الثاني ،منشاة المعارف ، الاسكندرية ،٢٠٠٧م.

ثانياً : المراجع الانجليزيه

19- A. Becker & M. Using Hypermedia to Provide Control. Journal M.Dwyer Of Educational Multimedia and Hypermedia, 3:2,pp.,(1994)

20- Borrman , G.V.A Geratturnen , sportvelag , 1997.

21- Cockerton, T. and Evaluation of a hypermedia document as Shimel,R learning tool ,journal ofcomputer, Vo. 13, No.2.(1997)

22- Glazewski, j hypermedia-based problem based learning New York.(2000)

23- lampert, M & using hypermedia technology to support Ball,D.L. pedagogy of teacher" , Michigan National Center For Reasearch On Teacher Education,ast Lansing.July.(1990)

24- Monty ,E. the Effect Of Linear,Non Linear Computer Assited Instruction Diss,Inter Vol.56,December. (2000)

25- Zeiliger,R Concept Based navigation in educational hypermedia liege belgique,vol.1. (2002).

مستخلص البحث باللغة العربية:

تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد

***أ.م.د/ حسام الدين نبيه عبد الفتاح يوسف**

يهدف البحث الي تصميم برنامج تعليمي مقترح باستخدام أسلوب الوسائط فائقة التداخل ومعرفة تأثيره على مستوى الأداء المهارى لكرة اليد لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر، و إستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتمثلت عينة البحث من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر للعام الجامعي ٢٠١٢/٢٠١٣ والبالغ عددهم (٤٠٠) طالب، واستخدم الباحث اختبارات القدرات البدنية واختبارات الأداء المهاري، واستنتج الباحث ان البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل أدى إلى الارتقاء بمستوي الاداء المهاري لكرة اليد للمجموعة التجريبية، واوصي الباحث بإستخدام البرنامج التعليمي المقترح بواسطة الوسائط فائقة التداخل في تعليم مهارات كرة اليد المقررة لطلاب كليات التربية الرياضية ، وضرورة إدخال هذا البرنامج التعليمي ضمن محتوى مناهج طرق التدريس بأقسام المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية.

***أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية جامعة الأزهر** hossamyousif49@gmail.com.

المرفقـات

مرفق (١) اختبارات القدرات البدنيه

مرفق (٢) اختبارات الاداء المهارى

ـ اختبارات القدرات البدنية :

اختبار (ثنى الجذع أماماً أسفل من وضع الوقوف)

الهدف من الاختبار: قياس مرونة الجذع والفخذ فى حركات الثنى للأمام من وضع الوقوف.

أدوات الاختبار:

مقعد بدون مسند ارتفاعه ٥٠ سم، مسطرة غير مرنة مقسمة من صفر إلى ١٠٠سم مثبته عموديًا على المقعد بحيث يكون رقم (٥٠) موازيًا لسطح المسطرة.

طريقة الأداء:

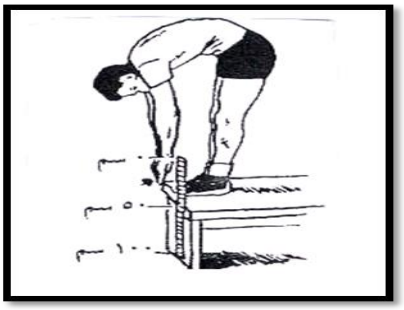
يقف المختبر فوق المقعد والقدمان مضمومتان مع تثبيت أصابع القدمين على حافة المقعد مع الاحتفاظ بالركبتين مفرودتين ويقوم المختبر بثنى جذعه للأمام ولأسفل بحيث يدفع المؤشر بأطراف أصابعه لأبعد مسافة ممكنة على أن يثبت على أخر مسافة يصل لها لمدة ثانيتين.

شروط الاختبار:

- يجب عدم ثنى الركبتين أثناء الأداء.
- للمختبر محاولتين تسجيل له أفضلهم.
- يجب أن يتم ثنى الجذع ببطء.

التسجيل:

- تسجل للمختبر المسافة التى حققها فى المحاولتين وتحسب له المسافة الأكبر بالسم.



اختبار العدو ٣٠ متر من الثبات :

١ـ الغرض : قياس سرعة الانتقالية .

٢ـ الأدوات : ساعة إيقاف طريق ممهد للجرى طوله ٤٠ متر ، يرسم خطان المسافة بينهما ٣٠ متر احداهما للبداية والاخر للنهاية ، ويترك عقب خط النهاية ١٠ متر .

٣ـ مواصفات الأداء :

- يقف المختبر خلف خط البداية متخذاً وضع البدء العالى ، عند سماع إشارة البدء يعدو فى خط مستقيم إلى أن يتجاوز خط النهاية .

٤ـ حساب الدرجات :

- يسجل الزمن الذى يستغرقه المختبر فى قطع المسافة بين الخطين بالثواني لأقرب عُشر ثانية.

اختبار الجري الزجزاجي :

١ـ الغرض : قياس الرشاقة

٢ـ الأدوات : خمس قوائم او خمس كرات ، ساعة ايقاف.

٣ـ الإجراءات :

- يرسم مستطيل طولة" ١٠ *١٦ " قدم وسمك الخط ٥سم .
- توضع أربعة قوائم علي الارض في الاركان الاربعة للمستطيل ويثبت القائم الخامس في منتصف المستطيل .
- تحدد نقطتين عند طرفى المستطيل والنهاية للدلالة على البداية و النهاية للمختبر .

٤ـ مواصفات الأداء :

- يقف المختبر في مكان البداية المحددة من قبل .
- عند إعطاء المختبر إشارة البدء يبدأ فى الجرى الزجزاجى بين القوائم حتى يتجاوز خط البداية والنهاية

٥ـ توجيهات عامة :

- يجب اتباع خط السير المحدد بالشكل ، وفي حالة المخالفة تعاد المحاولة كاملة .
- يجب عدم لمس القوائم اثناء الجري .
- يجب ان يؤدي المختبر ثلاث دورات كاملة .
- يبدا المختبر الجري من وضع الوقوف .

٦ـ حساب الدرجات :

- يسجل الزمن الذى يستغرقه فى أداء الاختبار منذ لحظة اعطاءه اشارة البدء حتى يصل لنقطة النهاية.

اختبار رمى كره طبية لأقصى مسافة (باليدين)

الغرض من الاختبار: قياس القدرة العضلية للذراعين والكتفين .

الإجراءات:

- رسم خط بداية يقف خلفه المختبر استعداد لرمى الكره .
- وضع شريط قياس على الأرض لتحديد المسافة عند سقوط الكره .
- يقوم المختبر بمسك الكره باليدين لرميها لأقصى مسافة ممكنه .
- يقف المختبر خلف الخط المرسوم على الأرض والذي يحدد بداية قطاع الرمي ثم يقوم برمي الكره الطبية لأقصى مسافة ممكنه .

التسجيل : تقاس المسافة عمودية من خط الرمي الى مكان سقوط الكره على الأرض .

الأدوات المطلوبة:

- شريط قياس .
- كره طبية وزن ١كجم .
- طباشير .

اختبار الوثب العريض من الثبات

الغرض من الاختبار: قياس القدره وقوه الرجلين .

الاجراءات:

- يقف المختبر خلف خط البدايه والقدمان متوازيان وباتساع الحوض على ان يكون مشطى القدم خلف خط البدايه .
- يبدا المختبر بثنى الركبتين مع مرجحه الذراعين خلفا والميل للامام تمهيدا لعمليه الوثب العريض للامام بالقدمين معا لاطول مسافه ممكنه وذلك برفع القدمين عن الارض مع مرجحه الذراعين للامام ثم الهبوط اماما.
- يجب تجربه الاختبار قبل البدء .
- يجب تجنب السقوط للخلف.

التسجيل :

- يجب ان يؤخذ القياس فى خط البدايه لاقرب نقطه تركها المختبر باى جزء من جسمه .
- يجب ان يكون القياس عموديا على خط البدايه .
- يمنح المختبر ثلاث محاولات وتحسب فى النهايه متوسط مجموع الثلاث محاولات.

الادوات المطلوبه:

- شريط قياس .
- مكان مناسب خالى من العوائق .
- طباشير.

اختبارات الأداء المهارى

١- اختبار التمرير الكرباجى من الثبات .

٢- اختبار الإستلام (باليدين) .

وحدة القياس :

عدد المرات .

هدف الإختبار :

التمرير والإستلام السليم.

الأدوات :

كرة يد قانونية – حائط – ساعة إيقاف $\frac{١}{١٠}$ ثانية.

وصف الإختبار :

يقف الطالب المختبر بحيث تقع قدماه خلف خط البداية (يبعد عن الحائط المواجه مسافه ٣ متر) ، وعند الإستعداد تعطى إشارة البدء بحيث يكون الطالب المختبر حاملاً للكرة أمامه مع العمل على ملافاة أية أخطاء أو عوامل تؤدى لتقليل عدد مرات التمرير والإستلام.

التسجيل :

يسجل عدد المرات الصحيحة لتمرير واستلام الطالب للكره فى زمن مدته ٣٠ ثانية .

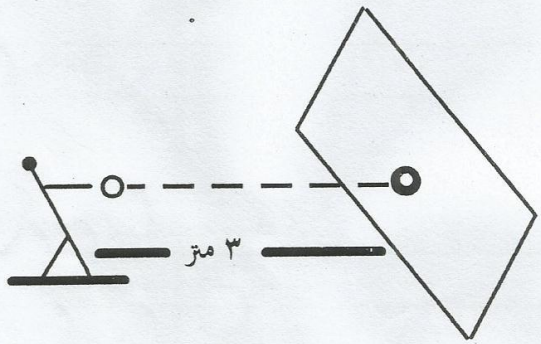
ملاحظات وتوجيهات :

١- يكتفى القياس بمحاوله واحده فقط .

٢- لا تحتسب التمريره ضمن مرات التمرير والإستلام إذا جاوز الطالب خط البدايه أماماً.

٣- يجب أن يكون لكل طالب مسجل وميقاتى ، المسجل يقوم بعد مرات التمرير والإستلام الصحيحة فقط ، والميقاتى يقوم بحساب الزمن.

٤- يؤدى الطالب الإختبار بيده الشائعة الإستعمال.



٤ -اختبار التنطيط :

وحدة القياس :

الزمن(ثانية)

هدف الإختبار :

- قياس سرعة التنطيط .
- المحاوره.

الأدوات :

كرة يد قانونية- ساعة إيقاف $\frac{١}{١٠}$ ثانية - عدد سته أرماح - المسافة بين كل رمح والثانى ٣ متر - طريق مستقيم ١٥ متراً (يقاس بدقه).

وصف الإختبار :

يقف الطالب المختبر حاملاً للكره بحيث تقع قدماه خلف خط البدايه على يمين الرمح الأول ، عند الإستعداد تعطى إشارة البدء فينطلق المختبر لعدو المسافة الزجزاجيه (١٥متر) ذهاباً وإياباً مع القيام بتنطيط الكره بين الأرماح ومع مراعاة النواحى القانونية والعمل على ملافاة أية عوائق تعمل على تقليل السرعه ، عدد الأرماح (٦) ستة والمسافه بين كل رمح (٣) ثلاثة أمتار والمسافة بين الأول والسادس تكون (١٥) متراً.

التسجيل :

يسجل الزمن الذى إستغرقه المختبر ذهاباً وإياباً لأقرب $\frac{١}{١٠}$ ثانية.

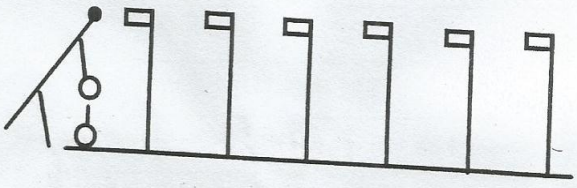
ملاحظات وتوجيهات:

١- يجب أن يكون طريق الجرى مستوياً ومستقيماً والأرماح مثبته جيداً فى أماكنها بدقه وفوقها الأعلام.

٢- إذا فشل المختبر فى أداء المحاولتين المسموح بهما للإختبار يعطى محاولة ثالثة.

٣- لا يسمح بأى خطأ قانونى أثناء عملية التنطيط .

٤- يؤدى المختبر هذا الإختبار بيده الشائعه الإستعمال.



* - اختبار التصويب الكرباجى بالوثب عالياً

وحدة القياس :

عدد الأهداف.

هدف الإختبار:

دقه التصويب .

الأدوات :

عدد (٢) زاويه (٦٠×٦٠سم) بمشابك يتم تركيبها فى زوايا المرمى العليا لعمل (٢) مربع (٦٠×٦٠سم) - ملعب كرة يد قانونى - جهاز وثب عالى (ارتفاع العارضه ٢٣٠ سم) يوضع على خط الـ٩متر.

وصف الإختبار :

يقف المختبر حاملاً للكره على بعد ثلاثه أمتار من جهاز الوثب العالى وعند سماع إشارة البدء يبدأ فى العدو ناحيه جهاز الوثب العالى ثم بعد أداء الخطوات الصحيحة مباشرة يقوم بالتصويب بالوثب عالياً من الإرتفاع المذكور على كل زاويه من زوايا المرمى العليا وفى المربع المحدد (٦٠×٦٠سم).

التسجيل :

يقوم المختبر بتصويب عشر كرات ويكون التسجيل بعدد الأهداف المسجله فى أحد المربعين معاً .

ملاحظات وتوجيهات :

١- لا يحتسب الهدف إذا زاد عدد خطوات الإقتراب عن ثلاثة خطوات.

٢- يحتسب الهدف إذا إرتدت الكره ثانية من أحد أضلاع المربع للملعب ثانية.

٣- يؤدى المختبر هذا الاختبار بيده الشائعة الإستعمال.