DoI:10.62540/mjss.2025.1.7.3 المجلد (7) العدد (1) 2025

مجلة المستنصرية لعلوم الرياضة

https://mjss.uomustansiriyah.edu.iq/index.php/mjss/index

تأثير استخدام الهيبر ميديا على تعلم بعض مهارات العاب القوى والقدرات البيوحركية للمرحلة الثانوية للمتميزين

حسين جاسم جويد
مديرية تربية القادسية
hjjphos35@gmail. com

تاريخ الاستلام :2024/9/22
تاريخ القبول: 2024/10/29
تاريخ النشر:2025/1/1

هذا العمل مرخص من قبل Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

ملخص البحث

يهدف البحث للتعرف علي :تأثير استخدام الهيبرميديا بدرس التربية الرياضية في تنمية بعض مهارات العاب القوى والقدرات البيوحركية للمرحلة الثانوية للمتميزين"، واستخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بواسطة القياس القبلي والبعدي لكل مجموعة من مجموعتي البحث، وتم اختيار عينة البحث الاساسية بالطريقة العمدية من المرحلة الثانوية للمتميزين بجمهورية العراق، وقد بلغ عددهم (40) طالب، واظهرت النتائج ان البرنامج التعليمي بإستخدام الهيبرميديا ساهم بطريقة إيجابية في رفع مستوى أداء مهارات العاب القوى لطلاب المرحلة الثانوية للمتميزين والقدرات البيوحركية للمجموعة التجريبية، والتعلم باستخدام الهيبرميديا ومن خلال البرنامج المتبع له أثر فعال على تحسين مستوي الأداء بمهارات العاب القوى حيث كان معدل التحسن للمجموعة التجريبية تفوق على معدل التحسن للمجموعة الضابطة وهذا يدل على تفوق المجموعة التجريبية في جميع نسب التقدم للمتغيرات المهارية، واوصي الباحث تطبيق البرنامج المقترح باستخدام الهيبرميديا في تعلم مهارات العاب القوي في تعليم مهارات اخرى لجميع طلاب المرحل الثانوية للمتميزين، ضرورة إنشاء معامل للوسائط التعليمية (الهيبرميديا) داخل المدارس للمساهمة في توفير الكوادر البشرية المؤهلة لتصميم وإعداد البرامج في جميع الأنشطة والألعاب الرياضية .

الكلمات المفتاحية :الهيبرميديا، درس التربية الرياضية، العاب القوى

The Effect of Using Hypermedia in Physical Education Lessons on Developing Some Skills of High School Athletics for Outstanding Students

Hussein Jassim Jawaid

Abstract:

The research aims to identify: the effect of using hypermedia in physical education lessons in developing some athletics skills of the secondary stage for outstanding students. The researcher used the experimental method, an experimental design with two groups, one experimental and the other control, by means of pre- and post-measurement for each of the two research groups, and the basic research sample was chosen. The number of students reached (40) students in the intentional method of the secondary stage for outstanding students in the Republic of Iraq. The results showed that the educational program using Hypermedia contributed in a positive way to raise the level of performance of athletics skills for the students of the secondary stage for the outstanding students of the experimental group Learning by using hypermedia and through following the program had an effective impact in improving the level of performance in athletics skills, as the rate of improvement for the experimental group exceeded the rate of improvement for the control group. This indicates the superiority of the experimental group in all rates of progress for the skill variables. The researcher recommended that implementing the proposed program using hypermedia to learn other athletics skills for all secondary school outstanding students it is necessary to establish educational media laboratories (hypermedia) within schools to contribute to providing qualified human resources to design and prepare programs in all sports activities and games.

key words : Hypermedia, physical education lesson, athletics.

1-التعريف بالبحث :

1-1 مقدمة البحث واهميته :

يعد التعليم في عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أمر ضروري، لذلك من المهم أن ندرك أنه يجب أن نتعامل اليوم معه بطريقة تختلف عن الماضي بسبب التطور التكنولوجي، حيث أن نجاح الأمم مرتبطة بقدرتها علي استخدام التقنيات الحديثة في حل المشكلات التعليمية.

ويري **هودج وجيرغتون Hodage Greighton (2008)** أن البعض ينظر إلي التكنولوجيا علي أنها الوعاء الذي يجمع بين جانبي العلم Science الفن Art حيث يمثل جانب العلم في الاعتماد علي نتائج الأبحاث العلمية. (12: 150) ، ويذكر **وينجز شاونج Wings Chauing (2007م)** أن المعني الشامل

للتكنولوجيا هو التطبيق النظمي للمعرفة السلوكية والعملية في حل المشكلات العلمية المعقدة المتكاملة شاملة الناس والإجراءات والأفكار والوسائل والتنظيم. (14: 215)

ويري **كمال زيتون (2012م)** على أن أسلوب الهيبرميديا يعد أداء تعليمية وأسلوب تكنولوجي قائم على استخدام الحاسب الآلي يسمح بتصميم واف للمعلومات المخزنة على وسائل متنوعة وتتيح لمستخدميها تحقيق الأهداف المرجوة بكفاءة وفعالية من خلال تفاعل نشط يزيد من قدراته على التحكم في عملية التعلم (26 :5) .

يتفق كل من **مصطفي بدران (2010م) عفاف عبدالكريم (2013م)** أن الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) عبارة عن أسلوب بناء يساعد على إثراء معلومات وتزيد من فعالية وتحفيز الطلاب، كما انها تساعد على الربط بين عناصر المعلومات في شكل غير خطي، مما يسعد المتعلم على تصفحها والتقلب بين عناصرها، والتحكم في عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافها التعليمية ويلبي احتياجاتها ،كما تتضمن رسوم بيانية وصور وتسجيلات صوتية وموسيقية ومشاهد فيديوهات ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموزا ورسوما متحركة، كل ذلك إطارا نصيا معلوماتيا يساعد على اكتساب الخبرات، مما يجعل هذه الوسائط تتكامل جميعا أو معظمها مع بعضها البعض عن طريق جهاز الحاسوب بنظام يكفل للمتعلم تحقيق الأهداف المرجوة بكفاءة وفعالية. (9 :152) (4:95)

وتعتبر العاب القوى من أقدم الأنشطة الرياضية التي مارسها الإنسان ليس فقط منذ فجر التاريخ فحسب بل عندما يشتد عودة للمشي والجري والوثب والرمي كلها أنشطة حركية فطرية ووسائل يستخدمها الفرد لتحقيق أغراض في كل مرحلة نموه وتطوره. (1: 4) وتشغل ألعاب القوى في برنامج الرياضة المدرسية نشاطا أساسيا بين الأنشطة الرياضية الأخرى حيث لا يخلو درس التربية البدنية من تلك الأنشطة فهي القاعدة والأساس للألعاب الرياضية المختلفة ومن هنا جاءت أهميتها في المجال المدرسي ولذلك ينصح بممارستها في سن مبكرة في المدرسة حتي في الروضة مع استخدام الأجهزة والأدوات البديلة. (7: 8) ، **ويعد درس التربية الرياضية من اهم الدروس** ، اذ ان هذا الدرس يعمل على بناء شخصية الطالب النفسية والبدنية لذا وجب على المختصين في الشان التربوي الاهتمام الجاد بهذا الدرس وايجاد افضل الطرق والوسائل التعلمية لتدريسه ، **ومن هنا تكمن اهمية البحث الحالي** وهو استخدام نموذج تدريسي حديث في تعليم مهارات خاصة بألعاب القوى وقدراتها البيو حركية .

2-1 مشكلة البحث:

الهيبرميديا أحد المستحدثات التكنولوجية التي ظهرت في الآونة الأخيرة في مجال التعلم بصفة عامة والانشطة الرياضية بصفة خاصة حيث توفر للمتعلم بيئة تعليمية تتوفر فيها الوسائل التعليمية المتعددة في وحدة متكاملة تتيح للمتعلم فرص اكتشاف التكامل بين الرسوم البيانية والمتحركة واللون والصوت ومقاطع ومشاهد من الفيديو مع النص المعلوماتي مما يساعد على الارتقاء بمستوى المهارات الحركية في

ألعاب القوى ، ومن خلال عمل الباحث لاحظ أن الطريقة المتبعة (أسلوب الأوامر) في تعلم مهارات ألعاب القوى تعتمد على مصدر واحد وهو المدرب والذي يقوم بالتعليم من جانبه يتبعه عرض للنموذج دون أدنى مشاركة فعلية للمتعلمين في الموقف التعليمي وهذا لا يتلاءم مع التطور في عملية التعليم من حيث استخدامها للإرتقاء بالعملية التعليمية في الوقت الحاضر إلى جانب زيادة التباين في الفروق الفردية بين المتعلمين مما يزيد العبء الواقع على المدرس وإحتياجه إلى جهد أكثر لتعليم المهارات وتبسيطه بحيث يسهل إدراك مراحلها في محاولة لإتقان كل مرحلة للوصول بها إلى الأداء المتكامل الأمثل والصحيح للمهارة ، وهنا تمثلت الفجوة العلمية فكانت تلك الدراسة لتسليط الضوء على اتجاهات جديدة في تعليم ألعاب القوى باستخدام الهيبرميديا بدرس التربية الرياضية ، مما دفع الباحث إلى محاولة استخدام الهيبرميديا التي تثير إهتمام المتعلمين وتجعلهم أكثر إيجابية ومشاركة في الموقف التعليمي الذي قد يؤدي إلي تنمية اتجاهاتهم الإيجابية نحو تعلم بعض مهارات ألعاب القوى (الوثب الطويل ورمي الثقل) والقدرات البيوحركية وقد تحددت مشكلة البحث الحالي فيالاجابة على التساؤل التالي: **ما تأثيراستخدام الهايبرميديا على تعلم طلاب المرحلة الثانوية للمتميزين لبعض المهارات الاساسية في العاب القوى والقدرات البيو حركية** .

3-1 أهداف البحث.

يهدف البحث التعرف على :

- دلالة الفروق الإحصائية بين متوسط درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة على تنمية بعض مهارات العاب القوى (قيد البحث).
- دلالة الفروق الإحصائية بين متوسط درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على تنمية بعض مهارات العاب القوى (قيد البحث).
- دلالة الفروق الإحصائية بين متوسط درجات القياس البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة على تنمية بعض مهارات العاب القوى (قيد البحث).

4-1 فروض البحث:

- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة على تنمية بعض مهارات ألعاب القوى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على تنمية بعض مهارات ألعاب القوى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطا درجات القياسات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية على تنمية بعض مهارات ألعاب القوى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

5-1 مجالات البحث :

1- **المجال البشري :** طلاب لمرحلة الثانوية للمتميزين بمحافظة القادسية .

2- **المجال الزماني :** من2024/3/20 الى 5/27 / 2024 .

3- **المجال المكاني :** ثانوية المتميزين للبنين بمحافظة القادسية .

6-1 مصطلحات البحث.

الهيبرميديا (HYPERMEDIA) :

هي اسلوب تعليمي يستخدم في نقل وتقديم المعلومات بصورة غير خطية والاستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم " البصرية والسمعية " وتوفير التفاعل بينه وبين مجموعة من الوسائط التعليمية التي تخزن عليها المعلومات في صورة نصوص مكتوبة ، ولقطات متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة وثابتة وافلام والوان متناسقة وتسجيلات صوتيه وموسيقي وكذلك التحكم فب الوصول للمعلومات بسرعة وسهولة لتحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة عالية . (5: 258)

2- منهجية البحث واجراءاته الميدانية :

2 -1 منهج البحث :

استخدم الباحث منهج البحث التجريبي للمجموعتين الضابطة والتجريبية وبالاختبارات القبلية والبعدية لملائمة هذا المنهج للبحث بأهدافه وعينته الخاصة من المجموعتين التجريبية والضابطة، وقد تم التدريس للمجموعة الضابطة باستخدام البرنامج التقليدي، والمجموعة التجريبية تم التدريس لها باستخدام البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الهيبرميديا، اذ ان المنهج التجريبي " هو التخطيط الدقيق لعملية اثبات الفروض واتخاذ الاجراءات المتكاملة لعملية التجريب ، عن طريق وضع خطة تجريبية بها تحقيق فرضياته او رفضها ، وقياس مدى التغير الذي يطرأ على احد العوامل نتيجة لتغيير حدة ومدى مؤثر معين ، مع تثبيت المتغيرات او العوامل الاخرى (3 :76) .

2-2 مجتمع البحث وعينته :

تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية وهم طلاب المرحلة الثانوية للمتميزين بمحافظة القادسية في جمهورية العراق اذ بلغ العدد الكلي (245) طالب ، وتم اختيار عينة البحث من طلبة الصف الخامس للمتميزين للبنين ، اذ كان العدد الكلي للعينة هو (55) طالباً ، قسموا الى مجموعتين (المجموعة التجريبية وعددها 20 طالباً) (المجموعة الضابطة وعددها 20 طالباً) اما العينة الاستطلاعية فقد بلغت (15) طالب

جدول (1) توصيف عينة البحث

عينة البحث		العدد	النسبة	الاجمالي	
الاساسية	التجريبية	20	%36.36	العدد	النسبة
	الضابطة	20	%36.36	55	%100
الاستطلاعية		15	%27.28		

2-2-1 تجانس عينة البحث:

للتأكد من تجانس عينة البحث، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء للمتغيرات (قيد البحث) كما هو موضح بالجداول (2).

جدول(2) تجانس عينة البحث في متغيرات (البدنية – المهارية) (ن=40)

م	المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	البدنية	الوثب الطويل من الثبات	سم	173.100	174.500	7.053	0.595-
2		دفع كرة طبية من الجلوس	متر	2.308	2.350	0.269	0.468-
3		قوة الظهر بالدينامو ميتر	كجم	10.897	10.500	1.232	0.967
4		قوة الرجلين بالدينامو ميتر	كجم	12.900	13.000	1.296	0.231-
5		ثني الجذع من الرقود	عدد	14.867	14.500	1.196	0.921
6		ثني الجذع اماما	سم	10.800	11.000	1.606	0.374-
7		الثبات من الوقوف	ثانية	13.967	13.500	1.542	0.909
8	مستوى الأداء لمهارة رمي الثقل		متر	4.000	3.850	0.743	0.606
9	مستوى الأداء لمهارة الوثب الطويل		متر	3.381	3.500	0.958	0.526-

يتضح من الجدول (2)، أن قيم معاملات الالتواء للعينة الأساسية والاستطلاعية في متغيرات (البدنية – المهارية) قيد البحث قد انحصرت ما بين (+3، -3) مما يشير إلى تجانس العينة الأساسية والاستطلاعية في هذه المتغيرات.

2-2-2 تكافؤ مجموعتي البحث:

للتأكد من تكافؤ مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)، قام الباحث بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، وقيمة "ت" لدلالة الفروق بين المجموعات للمتغيرات (قيد البحث) .

2-3 وسائل وأدوات جمع البيانات:

استخدم الباحث بعض الوسائل والأدوات لجمع البيانات المتعلقة بمتغيرات البحث وهي :

1- الاطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة:

قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة المتخصصة في مجال رياضة العاب القوى عامة ومهارة الوثب الطويل، ورمي الثقل خاصة لتحديد الاختبارات البدنية لقياس القدرة البيو حركية وقياس مستوى أداء مهارة الوثب الطويل، ورمي الثقل.

2- الاختبارات البدنية:

قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة المتخصصة في مجال رياضة العاب القوى لتحديد الاختبارات البدنية لقياس القدرات البدنية والمرتبطة بمهارتي مهارة الوثب الطويل، ورمي الثقل وبناءً عليه تم تحديد الاختبارات ثم وضعها في استمارة لاستطلاع راي الخبراء كما هو موضح بالجدول (3)

جدول (3) اراء الخبراء حول تحديد الاختبارات البدنية قيد البحث ن=7

م	العنصر	الإختبارات المرشحة	تكرار الموافق	نسب الموافق
1	القدرة العضلية	اختبار الوثب الطويل من الثبات	7	%100
		اختبار سارجنت sargent	4	%57.1
		اختبار دفع كرة طبية من الجلوس	6	%85.7
2	القوة العضلية	قوة الظهر بالدينامو ميتر	7	%85.7
		قوة الرجلين بالدينامو ميتر	6	%85.7
		ثني الجذع من الرقود	6	%85.7
3	المرونة	اختبار ثني الجذع خلفا	5	%71.4
		اختبار ثني الجذع اماما	7	%100
4	التوازن	اختبار الثبات من الوقوف	7	%100
		اختبار التوازن أثناء السير فوق عارضة	4	%57.1
		اختبار العصا المستقيمة الموجهة بالطول	5	%71.4

ويوضح جدول (3) نتائج استمارة استطلاع رأي الخبراء في تحديد الاختبارات البدنية بها التي تتناسب مع المرحلة السنية قيد البحث والتي حصلت علي نسبة موافقة 85 % فاكثر وهي .

2-4 البرنامج التعليمي:

1- الهدف من البرنامج:

يهدف البرنامج الى تنمية بعض مهارات العاب القوى (الوثب الطويل، ورمي الثقل) والقدرات البيو حركية للمرحلة الثانوية للمتميزين.

2- أسس تصميم البرنامج:

ا- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين ب- إن يساعد البرنامج على رفع كفاءة الطلاب.

3- تحديد الفترة الزمنية للبرنامج التعليمي المقترح:

تم تحديد الزمن اللازم لبرنامج التعليم المقترح من خلال طبيعة البرنامج والمراجع والدراسات والأبحاث السابقة، في ضوء آراء السادة المحكمين الذين تم عرض البرنامج عليهم وكانت نتائجها كالتالي:

1. مده تطبيق البرنامج ككل (12) أسابيع.
2. عدد الوحدات التعليمية للبرنامج ككل (24) وحدة.
3. عدد الوحدات التعليمية في الاسبوع (2) وحدة.
4. الزمن الكلي للوحدة التعليمية (60) دقيقة.
5. زمن الجزء التمهيدي (7) دقائق، زمن الجزء الرئيسي (50) دقيقة، زمن الجزء الختامي (3) دقائق، وهذا ما يوضحه جدول (4)؛ والتوزيع النسبي للزمن في أجزاء الوحدات داخل البرنامج التعليمي .

جدول (4)الإطار الزمني للبرنامج التعليمي

م	المحتوي	العدد
1-	الزمن الكلي للبرنامج	12 اسبوع
2-	عدد الوحدات	24 وحدة
3-	عدد الوحدات إسبوعياً	2 وحدة
4-	زمن الوحدة	60 ق
5-	زمن الجزء التمهيدي	7 ق
6-	زمن الجزء الرئيسي	50 ق
7-	زمن الجزء الختامي	3 ق

5-2 اعداد البرنامج التعليمي باستخدام الهيبرميديا:

2-5-1مراحل اعداد البرنامج في الصورة الأولية :

1- مرحلة التحليل : تحديد الأهداف:

وذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة والمراجع المختلفة تم دراسة الفئة التي سيتم تطبيق البرنامج عليها (طلاب لمرحلة الثانوية للمتميزين بجمهورية العراق) وذلك من أجل التعرف على قدراتهم ومستوياتهم بهدف تنمية بعض مهارات العاب القوى للمرحلة الثانوية للمتميزين.

2- كتابة السيناريو للبرنامج:

تم خلال هذه المرحلة تحديد الوسائل التي سوف تستخدم في انتاج البرنامج من :

- شكل الإطارات الرئيسية والفرعية وألوانها ووضوحها وتأثيراتها.
- أنواع النصوص المكتوبة وموضوعاتها وموقعها على الإطار.
- الصور المستخدمة وحجمها والموضوعات التي تدل عليها.
- تحديد أنواع المؤثرات المستخدمة ودرجة الألوان وتنسيقها وموقع كل عنصر على الإطار.
- تحديد أسلوب التصفح للموضوعات الرئيسية وكيفية الانتقال إلى الموضوعات المتفرعة منها.
- تحديد كيفية التحكم في الوسائل المدرجة على كل اطار.

3- انتاج الوسائل:

تم اعداد كافة أنواع الوسائل من نصوص مكتوبة ، صور فوتوغرافية ، ملفات صوتية والتأكد من صلاحيتها لتقديم المعلومات المطلوبة وتسجيل جميع الملفات بالنوعية المطلوبة لاستخدامها.

4- تجهيز الوسائل المساعدة للتأليف:

2-5-2 تجريب البرنامج في الصورة الأولية:

تم عرض البرنامج على السادة الخبراء كما تم عرضه عملياً على العينة الاستطلاعية من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وذلك للتعرف على أراءهم واتجاهاتهم ومناسبة المحتوى لعينة البحث.

2-6-1المراجعة والتعديل:

أسفرت الدراسة الاستطلاعية عن الآتي : - تصحيح الأخطاء اللغوية. - تعديل بعض نقاط التفرع الخاطئة.

7-2 الصورة النهائية للبرنامج:

في ضوء التعديلات والتصحيح وتطوير بعض الأجزاء للبرنامج ليصبح جاهزاً في شكله النهائي.

8-2 الدراسات الاستطلاعية:

1- الدراسة الاستطلاعية الأولى

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الأولى في يوم الاثنين 25/ 12 /2023 على 15 طالب ومن نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وذلك بهدف :

أ- التأكد من سلامة الأدوات والأجهزة المستخدمة .والتأكد من مناسبتها للمرحلة السنية التي سيطبق عليها البرنامج .

ب- ب- التأكد من مناسبة محتوى البرنامج التعليمي لعينة البحث .

9-2 الدراسة الاستطلاعية الثانية

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية في الفترة من يوم الثلاثاء 2/1/ 2024حتي 2024/1/10 علي عينة قوامها (15) طالب من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية ويمثلون العينة الغير مميزة، كما تم اختيار عينة اخرى مميزة وبلغ عددهم (15) لاعب من ممارسي العاب القوى (مجموعة مميزة) ، وذلك بهدف :

- التحقق من صدق وثبات الاختبارات البدنية المستخدمة.
- التحقق من صدق وثبات الاختبارات المهارية البدنية المستخدمة.

اولاً: صدق الاختبارات قيد البحث:

قام الباحث باستخدام صدق التمايز على عينة الدراسة الإستطلاعية وعددهم (15) من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية، وعينة قوامها (15) من الممارسين لرياضة العاب القوى ، كما موضح بالجداول التالية:

جدول(5) دلالة الفروق بين المجموعة الغير مميزة والمجموعة المميزة في الاختبارات البدنية والمهارية (ن1=15، ن2=15)

م	المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة الغير مميزة		المجموعة المميزة		فرق المتوسطين	قيمة(ت)
				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1	البدنية:	الوثب الطويل من الثبات	سم	171.733	6.713	203.533	2.825	31.800-	16.910
2		دفع كرة طبية من الجلوس	متر	2.313	0.259	3.580	0.406	1.267-	10.196
3		قوة الظهر بالدينامو ميتر	كجم	11.000	1.414	15.533	2.200	4.533-	6.714
4		قوة الرجلين بالدينامو ميتر	كجم	13.000	1.195	17.333	1.496	4.333-	8.765
5		ثني الجذع من الرقود	عدد	14.200	1.207	22.000	1.852	7.800-	13.667
6		ثني الجذع اماما	سم	10.733	1.387	5.733	1.163	5.000	10.699
7		الثبات من الوقوف	ثانية	13.600	1.352	21.667	1.839	8.067-	13.688
8	مستوى الأداء لمهارة رمي الثقل		متر	3.667	0.617	6.067	0.799	2.400-	9.208
9	مستوى أداء مهارة الوثب الطويل		متر	3.340	0.869	5.279	1.224	-1.939	3.559

*** قيمة(ت) الجدولية عند مستوى معنوية(0.05)= 1.707**

يتضح من الجدول (5)، أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة الغير مميزة والمجموعة المميزة في الاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث لصالح المجموعة المميزة، حيث أن قيمة(ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية(0.05)، مما يدل على صدق الاختبارات.

ثانياً- ثبات الاختبارات قيد البحث:

قام الباحث باستخدام طريقة التطبيق وإعادته على عينة الدراسة الإستطلاعية وعددهم (15) من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية، وبفارق(3) أيام من التطبيق الأول، وتم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين، كما موضح بالجدول (6):

جدول(6) معامل الارتباط بين التطبيق الاول والثاني في الاختبارات البدنية قيد البحث (ن=15)

م	المتغيرات		وحدة القياس	التطبيق الاول		اعادة التطبيق		قيمة(ر)	مستوي الدلالة
				المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1	البدنية	الوثب الطويل من الثبات	سم	171.733	6.713	171.067	7.086	0.914	0.000
2		دفع كرة طبية من الجلوس	متر	2.313	0.259	2.247	0.247	0.927	0.000
3		قوة الظهر بالدينامو ميتر	كجم	11.000	1.414	10.333	2.024	0.899	0.000
4		قوة الرجلين بالدينامو ميتر	كجم	13.000	1.195	12.333	1.345	0.711	0.000
5		ثني الجذع من الرقود	عدد	14.200	1.207	13.533	1.959	0.918	0.000
6		ثني الجذع اماما	سم	10.733	1.387	10.067	1.751	0.831	0.000
7		الثبات من الوقوف	ثانية	13.600	1.352	12.933	1.033	0.896	0.000
8	مستوى الأداء لمهارة رمي الثقل		متر	3.667	0.617	3.800	0.676	0.847	0.000
9	مستوى أداء مهارة الوثب الطويل		متر	3.340	0.869	3.343	0.925	0.899	0.000

*** قيمة(ر) الجدولية عند مستوي معنوية(0.05)= 0.441**

يتضح من الجدول (6)، وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين التطبيقين الأول واعادة التطبيق في الاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث، حيث أن قيمة(ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية(0.05)، مما يدل على ثبات الاختبارات.

2-10 الدراسة الأساسية:

1-10-2 القياس القبلي:

تم إجراء القياس القبلي للقياسات قيد البحث وذلك خلال الفترة من 17 / 3 / 2024 الى 19 / 3 / 2024.

2-10-2 تطبيق التجربة الأساسية

تم تنفيذ التجربة الأساسية للبحث خلال الفترة من الاربعاء 3/20/ 2024 حتي الاثنين 5/27/ 2024 بوا قع ثلاث وحدات في الأسبوع وزمن الوحدة (60) دقيقة وذلك لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة، وقد تم التدريس للمجموعة الضابطة باستخدام البرنامج التقليدي، والمجموعة التجريبية تم التدريس لها باستخدام البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الهيبرميديا.

3-10-2 القياسات البعدية

تم إجراء القياس البعدي للقياسات البدنية والمهارية قيد البحث وذلك خلال الفترة من 29 / 5 / 2024 الى الخميس 30 / 5 / 2024 .

11-2 المعالجات الإحصائية

تمت المعالجات الإحصائية لبيانات البحث باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS، وقد استخدم الباحثة المعالجات التالية:

- المتوسط الحسابي. الإنحراف المعياري. الوسيط.
- معامل الإلتواء. معادلة الارتباط بيرسون.
- اختبار(ت) لدلالة الفروق .

3- عرض وتحليل ومناقشة النتائج

1-3عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول ونص على: توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة على تنمية بعض مهارات ألعاب القوي (قيد البحث) لصالح القياس البعدي.

جدول (7)دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية (ن =20)

م	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		فرق المتوسطين	قيمة(ت)
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1	مستوى الأداء لمهارة رمي الثقل	متر	3.933	0.799	4.5211	0.899	-0.5881	2.958
2	مستوى الأداء لمهارة الوثب الطويل	متر	3.386	0.984	4.214	1.023	-0.828	3.215

*** قيمة(ت) الجدولية عند مستوي معنوية(0.05)=1.729**

يتضح من الجدول (7)، وجود فروق دالة احصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية(0.05) . ويعزو الباحث دلالة الفروق بين القياسات البعدية والقبلية لصالح القياس البعدي، ونسب التغير الحادثة في مستوى الأداء للمهارات الحركية قيد البحث لدى افراد المجموعة الضابطة الى ان الاسلوب المستخدم وهو أسلوب الأوامر القائم على الشرح والعرض مع توفر التغذية الراجعة الفورية والتقويم المستمر خلال تعلم تلك المهارات وكذلك التكليفات والواجبات التي يتم تكليف الطلاب بها في نهاية الوحدة التعليمية قد ساعد هذا على تحسن ادائهم في المهارات قيد البحث ولكن ليس بالمستوى المرغوب به، كما يرجع ايضاً سبب هذا التحسن الى استمرارية انتظام طلاب المجموعة الضابطة داخل البرنامج التعليمي أدى إلى حدوث عملية التكيف وبالتالي الارتفاع في مستوي القدرات البدنية والمهارات الحركية.

ويعزو الباحث هذه النتائج إلى ان البرنامج التقليدي له أثر من خلال تكرار الممارسة والتدريب على الأداء الذي يؤدي إلى حدوث التقدم، إذ أن ممارسة المجموعة الضابطة لعملية التعليم باستخدام الطريقة التقليدية التي تعتمد على الشرح النظري وأداء النموذج العملي للمهارات المطلوب تعلمها وإصلاح الأخطاء عن طريق المدرب وتكرار الأداء والتوجيه من المدرب كل هذه العوامل يمكن أن تؤدي إلى التأثير الإيجابي لمستوى وكفاءة الأداء بالنسبة للمتعلمين، كما يتفق كل من **زكية إبراهيم كامل، مصطفى السايح محمد (2007)** أن التدريس باستخدام الطريقة التقليدية (الشرح النظري والنموذج العملي) يؤدي إلى زيادة مستوى الفرد نتيجة للممارسة والأداء المتكرر والاسترجاع المباشر للمعلومات أثناء عملية التعلم. (80 :1)

جدول(8) دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية(ن =20)

م	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		فرق المتوسطين	قيمة(ت)	معدل التغير
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
1	مستوى الأداء لمهارة رمي الثقل	متر	4.067	0.704	5.226	1.214	-1.159	6.558	%28.498
2	مستوى الأداء لمهارة الوثب الطويل	متر	3.379	0.933	5.199	1.166	-1.82	8.425	%53.862

*** قيمة(ت) الجدولية عند مستوي معنوية(0.05)=1.729**

يتضح من الجدول (8)، وجود فروق دالة احصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوي معنوية(0.05)، كما بلغ معدل التغير (28.498%) الى (53.862%).

ويرجع الباحث الفرق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية إلى تأثير البرنامج التعليمي بإستخدام برنامج تعليمي وفق إستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) بإستخدام الهيبرميديا الذي ساعد على إثارة اهتمام المتعلم وتحفيزه علي بذل الجهد في التعلم وعدم شعوره بالملل والفهم الجيد للمهارات واستيعابها بصورة أفضل مما ساهم في تحسن مستوى المهارات في رياضة العاب القوى (قيد البحث).

ويرى **عبد الحميد شرف (2010م)** أن استخدام الكمبيوتر يعمل على تسهيل عملية التعليم والتعلم للمهارات الحركية وذلك من خلال تحليل المهارة وعرضها بصورة سهلة وجذابة مما يساعد على سرعة استيعابها وبالتالي أدائها بصورة أفضل . (3: 119) ، كما أن الخطوات المتبعة في أسلوب الهيبرميديا يساعد على تنظيم المعلومات في الذاكرة نظراً لتسلسلها وتعدد الوسائط المستخدمة في المنظومة والذي يسهم في عملية استيعاب المعلومة واستردادها عند الحاجة إليها. ويتفق هذا مع ما أشارت إليه **وفيقة مصطفي (2014)** من أن استخدام أفراد المجموعة التجريبية للبرنامج التعليمي بتقنية الهيبرميديا يسهم في القدرة على التفكير وتحفيز الحواس لإعتماده على المداخل الحسية في إسترجاع المعلومات عن طريق التغذية الراجعة الفورية طبقا لسرعة المتعلم الذاتية وطبقا لإمكاناته العقلية وبالتالي إصلاح أخطاء الأداء . (41 :10)

3-2عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث ونص على: توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطا درجات القياسات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية على تنمية بعض مهارات ألعاب القوى (قيد البحث) لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (9) دلالة الفروق بين القياسات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية(ن1 = ن2=20)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		فرق المتوسطين	قيمة(ت)
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1	مستوى الأداء لمهارة رمي الثقل	متر	4.521	0.899	5.226	1.214	-0.705	4.758
2	مستوى الأداء لمهارة الوثب الطويل	متر	4.214	1.023	5.199	1.166	-0.985	5.820

*** قيمة(ت) الجدولية عند مستوي معنوية(0.05)=1.684**

يتضح من الجدول (9)، وجود فروق دالة احصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية(0.05) .

ويرجع الباحث تقدم تلاميذ المجموعة التجريبية على تلاميذ المجموعة الضابطة في الفروق لكل من القياسين القبلي والبعدي لمجموعتي البحث في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية إلى أن البرنامج التعليمي بإستخدام إستراتيجية كيلر (تفريد التعليم) بإستخدام الهيبرميديا كان أكثر كفاءة وذو نتائج إيجابية مقارنة بالتعليم بأسلوب الأوامر (الشرح والنموذج).

ويتفق الباحث مع **محمد السيد علي(2011م)** علي أن البرنامج التعليمي إستخدام الهيبرميديا يسمح لكل متعلم أن يسير في البرنامج التعليمي وفقاً لخصائصه المميزة وأن يكون نشيطاً وإيجابياً طول فترة مروره بها، بالإضافة إلي أنها تؤدي إلى زيادة كفاءة العملية التعليمية، فيقدر انخفاض وقت التدريس بحوالي 30–35% في حين يزيد معدل الاستيعاب والتحصيل بحوالي20% وذلك مقارنة بأساليب التدريس التقليدية. (6:13)

ويشير **كمال عبد الحميد (2012م)** إلى أن استخدام برامج الكمبيوتر في التعلم تعمل على توفير عناصر التشويق والجذب داخل الموقف التعليمي من خلال استخدامها للموسيقي والصور والحركات ولقطات الفيديو وغيرها من المؤثرات الصوتية والبصرية والتي تساعد في سرعة التعلم . (5: 221)

4- الاستنتاجات والتوصيـــات :

4-1الاستنتاجـــات :

من خلال إجراءات البحث ونتائجه وأسلوبه الإحصائـــي ، أمكن التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

1. البرنامج تعليمي بإستخدام الهيبرميديا ساهم بطريقة إيجابية في رفع مستوي أداء مهارات العاب القوى لطلاب المرحلة الثانوية للمتميزين للمجموعة التجريبية .

2. برنامج الأسلوب المتبع (أسلوب الأوامر) ساهم بطريقة إيجابية في تعلم المجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية في العاب القوى.
3. استخدام الهيبرميديا داخل البرنامج المقترح (النص ـ الصوت ـ الصورة ـ الموسيقي ـ الفيديو) مع توجيهات وإرشادات المعلم ، ساهم بشكل إيجابي في تحسن الأداء مهارات العاب القوى للمجموعة التجريبية بصورة جيدة وفق للفروق الفردية بين المتعلمين.

2-4 التوصيـــــات :

في ضوء ما أظهرته نتائج البحث والاستنتاجات التي تم التوصل إليها ، يوصـــي الباحث بالآتي:

1. تطبيق البرنامج المقترح باستخدام الهيبرميديا في تعلم مهارات العاب القوى في تعليم مهارات اخرى لجميع طلاب المرحل الثانوية للمتميزين.
2. ضرورة إنشاء معامل للوسائط التعليمية (الهيبرميديا) داخل المدارس للمساهمة في توفير الكوادر البشرية المؤهلة لتصميم وإعداد البرامج في جميع الأنشطة والألعاب الرياضية .
3. ضرورة توفير البرامج التعليمية والمتاحة حاليا في المجال الرياضي والموجودة على شكل أقراص مضغوطة (**CD**) بالإضافة للكتب الخاصة بها والمنشورة من قبل بعض دور النشر العالمية وكذلك الاتحادات الرياضية الدولية .

المراجع العربية:

1. بسطويسي أحمد بسطويسي(2007) : سباقات المضمار ومسابقات الميدان،(تعليم- تكنيك- تدريب)، دار الفكر العربي، القاهرة
2. زكية إبراهيم كامل، مصطفى السايح محمد (2007م): الوسيط في الألعاب الصغيرة . ط 1 ، دار الوفاء للطبع والنشر الإسكندرية
3. عبد الرحمن الهاشمي : استراتيجيات حديثة في التدريس ، دار الشروق للنشر ، عمان : ط1 ، 2008.
4. عبد الحميد شرف (2010م): تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية،ط2، مركز الكتاب للنشر، القاهرة
5. عفاف عبد الكريم (2013): التدريس للتعلم في التربية البدنية والرياضة"،ط5، منشاة المعارف، الإسكندرية، 2013م
6. كمال عبد الحميد زيتون (2012م): تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات. ط3 عالم الكتب، القاهرة
7. محمد السيد علي(2011م): تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية، ط3، دار الفكر العربي، القاهرة
8. محمد السيد خليل، واخرون (2007):مسابقات الميدان والمضمار، ج1،مطبعة 6اكتوبر، المنصورة
9. محمد سعد زغلول وهاني عبد المنعم (2010م): تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، ط2، مركز الكتاب للنشر،القاهرة
10. مصطفي بدران (2010م): الوسائل التعليمية، ط10، مكتبة النهضة المصرية، القاهرة
11. وفيقة مصطفي سالم(2014م): تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية ، ج1 ، منشأة المعارف،

المراجع الأجنبية:

12. Glazewski.J (2000) Hypermedia_based Problem based learning. New York.
13. Hodage, Greighton, Ila Muth (2008): Acomparison of students achievement and Attctude change, as aresult of two different instructional onditions Temple univ, pp150
14. Reif & scott . L.A (2003) Student and Computers Caching each other_ a method for teaching important thing skills . Paper presented at the annual mecting of the American Educa onal research associa on , Chicago : March