تأثير استخدام اسلوب الهيبرميديا على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

م.م صبري سليمان م. ابراهيم موسى ابراهيم أ.م د محمد حسن مصطفى

جامعة دهوك / كلية التربية الرياضية

الملخص

هدفت الدراسة الى الكشف عن :

١- تاثير استخدام اسلوب الهايبرميديا على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

٢- الفروق بين الاسلوبين (الهايبرميديا والاسلوب التقليدي)علي تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

استخدم الباحثون المنهج التجريبي لملاءمته لطبيعة البحث ، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالباً من طلاب السنة الدراسية الثانية في كلية التربية الرياضية للعام الدراسي ٢٠١٩ – ٢٠٢٠ موزعين على مجموعتين ضابطة وتجريبية بواقع (١٥) طالب لكل مجموعة .

وتم التكافؤ في متغيرات (العمر والطول والكتلة) فضلاً عن عدد من عناصر اللياقة البدنية والحركية وتم اجراء الاختبار القبلي للاداء الفني والانجاز ، واستخدمت المجموعة التجريبية اسلوب الهايبرميديا في التدريس ، في حين استخدمت المجموعة الضابطة الاسلوب المتبع ، واستغرق تنفيذ البرنامج التعليمي (٤) اسابيع بواقع (٢) وحدة تعليمية في الاسبوع الواحد ، وكان زمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة وبعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج أجري الاختبار البعدي ، وبعدها تم جمع البيانات ومعالجتها إحصائياً باستخدام البرنامج الاحصائي SPSS ، واستنتج الباحثون ما ياتي :

١. أحدث محتوى البرنامجين (التجريبي والتقليدي) المستخدمين من قبل عينة البحث دوراً فعالاً في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية .

٢. تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت الاسلوب الهيبرميديا على المجموعة الضابطة التي استخدمت الاسلوب المتبع (التقليدي) في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

١- التعريف بالبحث

١-١ مقدمة البحث واهميته

يشهد المجتمع العالمي مع بزوغ فجر الالفية الجديدة تحولات علمية وتغيرات تكنولوجية متسارعة تنبىء عن روؤية شاملة لما سيكون عليه البعد المعرفي في المستقبل ، حيث يعتبر التقدم التكنولوجي سمة العصر الحديث الذي يشمل جميع مواقف الحياة ، حيث حقق العلم بفضل التطور التكنولوجي طفرة كبيرة وما زال يخطو في اطراد مستمر بخطوات ثابتة لتحقيق مزيد من التطور حتى اصبح المحك الاساسي على مصداقية الموضوعات المختلفة .

واكتسبت المستحدثات التكنولوجية اهمية متزايدة من اجل زيادة معطيات العملية التعليمية وترقيتها ، فعلى الرغم مما قدمته التكنولوجيا من خدمات تعليمية تكنولوجية يمكن ان تخدم العملية التعليمية الا ان التعلم في كافة المراحل المختلفة لم يستفد من هذه الوسائط والتكنولوجيا واستخدامها في التعليم ولا زال محدودا الى درجة كبيرة حيث يتطلب من المعلم معرفة وفهم التغيرات العلمية والتكنولوجية والاستفادة من الانجازات التكنولوجية واستخدامها في عملية التعليمية (عفاف ، ٢٠٠٧ ، ٧) .

ان التعليم العصري هو محور السياسة التعليمية المستقبلية وهدفه الاساسي خدمة التنمية الشاملة وهو الوسيلة لاعداد الاجيال الجديدة واعادة بناء المجتمع وفقاً لروح المستقبل فذلك التعليم هو الذي يصنع المتعلم القادر على فهم حقوقه وادراك واجباته (محمد ومكارم، ٢٠٠٠ ، ١١) .

ان استخدام الحاسب الآلي كتكنولوجيا مطورة يعد مدخلاً ومنهاجاً متكاملاً لتعليم مختلف الموضوعات والمقررات الدراسية ولقد تطور هذا المدخل مع تطور اجهزة الحاسب الآلي وتكنولوجيا المعلومات والاتصال ونظريات التعليم والتعلم ولها مدلولاتها ومبرراتها وآثارها على عملية التعليم والتعلم (ابراهيم ،١٩٩٨، ٢٠٠).

ويعتبر الهايبرميديا مفهوم جديد ادخل على مفاهيم تكنولوجيا التعليم ويعمل على دمج عناصر الوسائل المتعددة في برامج تعليمية على الحاسب الآلي على شكل مختلف او رسائل تعليمية فعالة وهي تساعد المتعلم على ان يتعايش بايجابية مع هذه الوسائط التعليمية بصورة نظامية و متكاملة عن طريق جهاز الكومبيوتر بشكل يساعده على تحقيق الاهداف التعليمية

الموجودة بكفاءة وفعالية جيدة من خلال العمل على تجميع النصوص المكتوبة والصوت والرسوم الثابتة والمتحركة ولقطات الفيديو والتي صممت لتطوير اداء المتعلم في كل برنامج تعليمي (محمد ، ١٩٩٨ ، ٢٣٨) .

وتعد فعالية الوثبة الثلاثية من فعاليات الساحة والميدان المعقدة التي تتطلب مستوى معين من عناصر اللياقة البدنية ، حيث تتحكم هذه العناصر في مستوى الأداء وبالتالي في مستوى الإنجاز الرقمي لهذه المسابقة ويمكننا القول بان الواثب في فعالية الوثبة الثلاثية لابد أن يتمتع بقدر كبير من السرعة والقوة هذا بالإضافة إلى مستوى عال من التوافق العصبي العضلي والتوازن لكي يصل الى المستويات العالية لهذة الفعالية (محمد ، ١٩٩٠ ، ٤٧٩) .

وتكمن اهمية البحث الحالي في مدى الاستفادة من الوسائل الفائقة السرعة (الهايبرميديا) على عملية التعلم والاعتماد عليها في مستقبل العملية التعليمية لفعالية الوثبة الثلاثية بطريقة مشوقة واكثر فعالية من طريقة النموذج والعرض من قبل المدرس.

١ – ٢ مشكلة البحث

تعتبر فعاليات العاب الساحة والميدان من الالعاب الاولمبية وهي من الانشطة المثيرة ذات الطابع التنافسي والتي تعتمد على عناصر اللياقة البدنية ومن خلال ملاحظة الباحث للدروس التعليمية في كلية التربية الرياضية وجد ان معظم التدريسين يستخدمون الاسلوب الامري (التقليدي) في عملية التعليم وفكر الباحثون في عملية تغيير في تعلم المهارات الحركية باستخدام الاساليب التكنولوجية الحديثة لكي يتمكن من تحقيق اهدافه بطريقة مثلى ، حيث ادخال التكنولوجيا الحديثة في مجال التعليم من الممكن ان تعطينا الفرصة للتخلص من الطرق التقليدية في عملية التعليم التي لم تعد تساير الطرق التربوية الحديثة والتي تعتمد على استخدام التقنيات التعليمية الحديثة التي تجعل المتعلمين اكثر رغبة وشوق واستجابة داخل العملية التعليمية مما يؤدي الى الوصول الى الاهداف المثلى في التعليم .

١ – ٣ هدفا البحث

يهدف البحث إلى الكشف عن :

٣– تاثير استخدام اسلوب الهايبرميديا على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

٤– الفروق بين الاسلوبين (الهايبرميديا والاسلوب التقليدي)علي تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

١ – ٤ فرضا البحث

١- هناك فروق ذات دلالة احصائية في الاختبارين القبلي والبعدي بين مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

٢- وجود فروق ذات دلالة احصائية في الاختبار البعدي لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

١-٥ مجالات البحث

١-٥-١ المجال البشري : طلاب السنة الدراسية الثانية للعام الدراسي ٢٠١٩ – ٢٠٢٠ في كلية التربية الرياضية /جامعة دهوك

١-٥-٢ المجال الزماني : من ١١ / ١١ / ٢٠١٩ ولغاية ١٦ / ١٢ /٢٠١٩

١-٥-٣ المجال المكاني : ملعب كلية التربية الرياضية / جامعة دهوك والمختبر الخاص بالحاسوب الآلي لكلية التربية الرياضية /جامعة دهوك.

١ – ٦ تحديد المصطلحات

١-٦-١ البرنامج

مجموعة من الخبرات التي تنبع من المنهاج وكل ما يتعلق بتنفيذه من المعلم ومتعلم ومادة تعليمية وامكانات وطرق تدريس (ابو النجا، ٢٠٠٠ ، ١١٢) .

١-٦-٢ تكنولوجيا التعليم

هي تنظيم متكامل يضم الانسان والاجهزة والافكار والاراء والادارة بحيث جمعها داخل اطار واحد لرفع كفاءة العملية التعليمية وتطويرها . (الغريب و اقبال ، ١٩٩٩) .

١-٦-٣ الهايبرميديا

هي برامج كومبيوترية تشتمل على معلومات تقدم بواسطة وسائط متعددة غير خطية في اشكال مختلفة من الرسومات والصور الثابتة ولقطات من افلام فيديو وبيانات رقمية ويصاحب ذلك خلفية من الالوان والموسيقى التصويرية المناسبة اما هو معروض ويتم تقديم ذلك البرنامج في اطار متكامل يجذب المتعلم وتعمل على استثارة بعض حواسه بالاضافة قيامه بالتحكم في البرنامج وتفاعله معه بنشاط وايجابية تبعا لسرعة تعلمه وقدراته الخاصة . (محمد و مكارم ، ٢٠٠٠ ، ١٢٩) .

٢ – الدراسات النظرية والدراسات المشابهة

٢ – ١ الدراسات النظرية

٢ -١- ١ التعلم الذاتي

هو اسلوب للتعليم والتعلم حيث تتاح فيه الفرصة للمتعلم ان يشارك مشاركة فعالة في العملية التعليمية بصورة اساسية معتمداً على ذاته ووفقاً لاستعداداته مستفيداً من تكنولوجيا التعلم المتاحة ، ويقوم هو بنفسه للوصول للهداف السلوكية المحددة له من خلال الكتب او الآلات التعليمية او غيرها من الوسائل ، حيث يعتبر التعلم الذاتي من اهم الوسائل التي تحقق بها التربية اهدافها فهو الاسلوب الذي يمكن بواسطته مواجهة ومسايرة عصر الانفجار المعرفي والتغيير السريع كما يعتبر التعليم الذاتي اكثر تمشياً مع طبيعة عملية التعليم . (وفيقة ، ٢٠٠١ ، ١٤٥) .

٢ -١ -٢ الهايبرميديا (الوسائط الفائقة السرعة)

تعتبر الهايبرميديا (الوسائط الفائقة السرعة) اسلوب تكنولوجي حديث ظهر نتيجة للتقدم التكنولوجي للحاسوب الآلي ، حيث يتم فيه دمج مجموعة من الوسائط المتعددة في اطار متكامل من خلال الحاسبات بطريقة خطية ، حيث ان الهيبرميديا هو وجود ارتباطات غير نمطية لبناء المعرفة من خلال المعلومات النصية متعددة الانماط والصوت والرسوم البيانية ولقطات الفيديو وفي هذا الصدد يشير (احمد الصواف ٢٠٠٠) " الى ان برامج الهيبرميديا تعمل على ابتكار تلك الارتباطات بين الوسائط التعليمية المتعددة السمعية والبصرية في برنامج تعليمي باستخدام الكومبيوتر وفقاً لخصائص الهيبرميديا وتمد المتعلم بتعليمات محددة وواضحة تساعد عند الانتقال خلال البرنامج على التحكم في تناول المعلومات المخزونة في وسائط الاتصال التعليمية كل حسب سرعته الذاتية وحسب قدرته على الاستيعاب . (احمد ، ٤٥،٢٠٠٠) .

٢-١-٣ عناصر الهيبرميديا

تذكر وفيقة سالم (٢٠٠١) ان عناصر الهيبرميديا تتكون من :

١. **النص** : ويتكون من كلمات تهدف الى نقل الرسالة الى المتعلم ، ويجب ان يتم اختيار النص بعناية فالنص الجيد هو اساس نجاح البرنامج التعليمي .
٢. **الصوت** : يعتبر من اهم عناصر الهيبرميديا فهو يشد انتباه المتعلم ، ويحفز على الحفظ ويعزز الصورة ، ويحقق التفاعل مع البرنامج ، والصوت قد يكون تماثيلياً او رقمياً .
٣. **الصور المتحركة** : تعتبر الصور المتحركة نظاماً تعليمياً يتحدد دوره التربوي والتعليمي من نظام تكنولوجيا التعليم فالصور المتحركة عبارة عن صور حية ، وتخاطب حاستي السمع والبصر بالاضافة الى عنصر الحركة .

٤. **الرسوم المتحركة** : ممكن ان تكون رسماً باليد او صورة الرسم ، او صور فوتوغرافية ، او صورة مطبوعة ويتم تحريكها مثل تحريك النص في الدخول او الخروج منها او تكون اكثر تعقيداً مثل افلام الكارتون .

٥. **الحركة** : يرتبط عنصر الحركة بكل من عناصر النص والصورة والرسوم فيجب ان تكون معبرة وهادفة ، وعند تصميم برنامج تعليمي واستخدام الحركة يفضل استخدام الحركة في مكونات البرنامج فمثلاً يمكن تحريك النصوص والصور والرسوم أي ادخالها بحركات مختلفة .

٦. **لقطات الفيديو** : تستخدم لقطات الفيديو في البرنامج التعليمي بهدف اعطاء ايحاء بالحركة والحيوية والمصداقية في توصيل المعلومات بصورة افضل مع زيادة الدافعية والفعالية لدى المتعلم . (وفيقة ، ٢٠٠١ ، ٢٥٦) .

٢-١-٤ مكونات الهيبرميديا

تشمل الهيبرميديا على المكونات الرئيسية التالية :

- أنظمة البيانات او ادارة المعلومات
- برامج نظم التأليف
- الادوات والاجهزة التعليمية (وفيقة ، ٢٠٠١ ، ٢٥٦)

ويشير احمد الصواف (٢٠٠٤) الى ان نظم الهيبرميديا تتكون من :

- العقد (المحطات المعلوماتية)
- الروابط (وصلات تربط بين عقدتين " محطتين ")

❖ العقد (المحطات المعلوماتية) : هي وحدة بناء الهيبرميديا وتعمل كمحطات تجميع لشبكة البيانات ، وكل عقدة تعتبر وحدة معلوماتية صغيرة كاملة بذاتها تقوم على اساس الربط بين باقي العقد مكونة معاً كياناً واحداً (احمد ،٣٨، ٢٠٠٤)

❖ الروابط (وصلات تربط بين عقدتين " محطتين ") : هي وحدات مباشرة تربط بين عقدتين (محطتين) يستخدمها المتعلم كي يبحر بين العقد وتسمى العقدة الاولى المصدر (محطة القيام) والثانية عقدة الهدف (محطة الوصول) وتعتبر الروابط

جوهر الهيبرميديا، ومسار الروابط يكون ذو اتجاهين حتى تتيح للمستخدم التحرك للامام والخلف خلال شبكة المعلومات وفقاً لاهتمامه الشخصي بموضوع التعلم وبدافع ذاتي منه . (محمد ، ٢٠٠٣ ، ٢٢٠) .

٢-١-٥ استخدام الهيبرميديا في المجال التربوي

هناك ثلاث مستويات لاستخدام الهيبرميديا في المجال التربوي وتحدد من خلال مدى تفاعل بين الرنامج والمتعلم ، وفيما يلي عرض لهذه المستويات :

- **المستوى الاول : قراءة الهيبرميديا** : في هذا المستوى لا يكون لدى المتعلمين تحكم في البرنامج ، وهذا يصلح للمتعلمين الذين لا يستطيعون تقرير ما يريدون او ما يجب عليهم عمله ، وهذا المستوى يشبه الكتب المقروءه فهؤلاء المتعلمين لا ينمو لديهم مهارات التفكير الناقد .
- **المستوى الثاني : المشاركة في الهيبرميديا** : يكون المتعلمون في هذا المستوى اكثر نشاطاً ومشاركة في عملية التعلم ، وهذا المستوى اقرب ما يكون بالمكتبة منها الى الكتاب فيوجد العديد من المصادر المعلوماتية المتاحة ويكون لدى المتعلم حرية التصرف في اختيار أي مواد او معلومات يريدها . (Wing,2000,2)

٢ – ١ – ٥ المراحل الفنية لفعالية الوثب الثلاثي

تتكون مسابقة الوثبة الثلاثية من الخطوات الفنية التالية:

أولا : الركضة التقربية (الاقتراب)

إن مرحلة الركضة التقربية (الاقتراب) في الوثبة الثلاثية تتطلب قدرا معينا من السرعة بالإضافة إلى عملية التحضير للارتقاء ، وتحتوي مرحلة الركضة التقربية على حوالي (٣٨ – ٤١) متراً ، إذ يتم الركض فيها باستخدام (١٨ – ٢٠) خطوة ، ويتغير توقيت الركض خلال الخطوات الثلاثة الأخيرة فتصبح أسرع وأقصر.

وتنقسم عملية الاقتراب إلى مرحلتين حيث تكون المرحلة الأولى عبارة عن (١٢ – ١٦) خطوة ركض في حين تكون المرحلة الثانية عبارة عن (٥–٦) خطوات وهي الأخيرة . ويختلف اللاعبين في البدء بعملية الركضة التقربية حيث يبدأ البعض بالمشي ثم التدرج في الجري حتى يصل إلى لوحة الارتقاء وبأقصى سرعة ، والبعض يبدأ من وضع البدء العالي

وينطلق بأقصى سرعة حتى يصل إلى لوحة الارتقاء. " ويحلل قسم من الباحثين بأن الرياضي الذي يمكنه توليد سرعته في زمن قليل يحتاج إلى مسافة أقصر من الرياضي الذي يحتاج إلى مسافة طويلة لتوليد السرعة المطلوبة لعملية الوثب.

يضع المتسابق العلامات الضابطة لدعم ودقة الركضة التقربية ، وهي دلالة بصرية تساعد المتسابق في ضبط الركضة التقربية ، ويجب أن تكون العلامة الضابطة وسيلة تساعد المتسابق لا أن تكون عاملا مربكا له ، وخاصة إذا وضع المتسابق كل انتباهه وأحاسيسه نحوها . (عثمان ، ١٩٩٠، ٤٠٤) .

ثانيا : الحجلة

تمثل الحجلة الوثبة الأولى في الوثبة الثلاثية والتي يراعي فيها الحصول على مسافة كبيرة نسبيا مع عدم فقدان جزء كبير من السرعة الأفقية المكتسبة من الاقتراب ، وتحتوي الحجلة على نقطتين رئيسيتين ، الأولى : (الارتكاز) ، والثانية : (الطيران) و يشمل الارتكاز على مرحلة امتصاص ومرحلة النهوض والتي يتم فيها ثني الرجل المرتقية ، ومدها إلى أقصى حد ممكن بعد ذلك تتم مرحلة الانفصال عن لوحة الارتقاء .

وأثناء عملية الارتقاء يتحرك فخذ الرجل الحرة للأمام حتى الوضع الأفقي تقريبيا وتعمل الذراعان على تأمين حركة التغير الحادثة أثناء الطيران ، إذ يتحرك فخذ رجل الارتقاء إلى الأمام وحتى الوضع الأفقي ، في حين تتحرك الرجل الحرة في اتجاه الخلف وفي هذه اللحظة يتم التحضير للخطوة ، ويجب أن يحتفظ الجذع بالوضع العمودي على النصف السفلي من الجسم ، ولا يتحرك في أي اتجاه آخر .

إن انتهاء الحجلة هو عبارة عن مرحلتين متداخلتين مع بعضهما ، هما : (الهبوط من الحجلة والنهوض للخطوة) ولكي نحصل على إنجاز جيد يجب أن تؤدي الحركات المتداخلة بانسيابية تامة ، وبالشكل الذي لا يفقد جزءا كبيرا من السرعة التي اكتسبها الواثب خلال الركضة التقربية ، وعند اقتراب الواثب من الأرض تتم مرجحة الرجل الحرة إلى الأمام قليلا ولكنها تكون خلف الخط العمودي للجسم وتبقى مثنية من الركبة وتكون للذراعين دور كبير في إتمام هذه المهمة ولكي يحافظ الجسم على اتزانه تكون حركة الذراعين مماثلة لحركة الرجلين . (توفيق ، ٢٠٠٤ ، ٣٥)

ثالثا : الخطوة

تعد الخطوة أقصر الوثبات ،لأنها تؤدى تحت ظروف صعبة ، لأن قدم الارتقاء تكون قد قامت بأداء ارتقاء وهبوط بعد عملية طيران طويلة نوعا ما في أثناء عمل الحجلة.وعند الانتهاء

من الحجلة وهبوط القدم على الأرض وحمل مركز ثقل الجسم فوق القدم تبدأ عملية الامتصاص ، أو ثني القدم من مفصل الركبة.

إن على الواثب في عملية الطيران الحصول على مسافة كبيرة نسبيا مع أقل قدر ممكن من الانخفاض في السرعة الأفقية ، كما يتم التركيز على النشاط والايجابية في مقابلة القدم للأرض وكلما كانت السرعة الأفقية كبيرة قلت فعالية التوقف أثناء تقابل القدم مع الأرض ، وأمكن مقابلة الأرض بالقدم في مكان ابعد إذ تتحكم نوعية مقابلة القدم للأرض التي يجب أن تتميز بالنشاط والايجابية في انتقال مركز ثقل الجسم خلف الخط العمودي مما يؤدي إلى تأمين عملية الفرد والوثب القادمة.

وتؤدي الرجل الحرة مرجحة حتى يصل الفخذ إلى وضع مواز للأرض بحيث يصنع مع الساق زاوية حادة ، في حين يكون الجذع والرأس عموديين على الأرض ، وتتحرك الذراعان في حركة متناسقة مع حركة الرجلين كما هو الحال في الركض الاعتيادي ، إذ تعمل المساعدة في حفظ الاتزان ، بعد ذلك يحرك الواثب فخذ الرجل الحرة إلى الأعلى في عملية الإعداد للهبوط، ثم يقوم بعملية الدفع إلى الأسفل لتقابل الأرض بكاملها أمام مستوى الخط العمودي لمركز ثقل الجسم ، إذ كلما زادت السرعة الأفقية زادت مسافة وضع القدم أماما. (الربضي ، ٢٠٠٥ ، ١٩١)

رابعا : الوثبة

تعد الوثبة هي الوثبة الثالثة من مسابقة الوثبة الثلاثية ، إذ تسبقها وثبتا الحجلة والخطوة ويمكن أن تؤدي باستخدام التعلق في الهواء، أو التكور في الهواء، أو المشي في الهواء . وتؤكد بعض المصادر على وجوب الواثب مراعاة النقاط التالية عند القيام بالوثبة الأخيرة حيث يجب عليه تقليل قدر الامكان من فقدان جزء كبير من السرعة الأفقية وذلك عن طريق النهوض السريع وكذلك الإعداد الجيد والسليم لعملية الهبوط . (عثمان ، ١٩٩٠ ، ٤٠٧)

خامسا : الطيران

إن الحركات التي يقوم بها الواثب في الهواء خلال الوثبة الثالثة قليلة وذلك لقلة الارتفاع فضلا عن صغر قوس الطيران الأمر الذي يقلل من قدرة الواثب من أداء حركات كاملة مثل المشي في الهواء ، حيث إن الغاية الأساسية من الحركات التي يقوم بها الواثب أثناء الطيران ليست هي لزيادة الارتفاع، وإنما للمحافظة على وضع الجسم من الدوران ، وبالتالي الهبوط المبكر.

ولأجل تحقيق مسافة كبيرة في الجزء الأخير من الوثبة يجب على الواثب أثناء النهوض توليد سرعة طيران عمودية بصورة كبيرة تمثل ضرورة أساسية للحصول على محصلة مناسبة مع محاولة الاستفادة من تكبير زاوية الطيران وارتفاع نقطة الانطلاق لتحقيق مدى مناسب للطيران. إضافة لما تقدم نجد أن الكثير من الواثبين يؤدون الوثبة بتكنيك مختلف ، إذ يجب على الواثب أن يرفع مركز ثقله إلى الأعلى قدر الأمكان مع الحفاظ على اتزانه في الهواء
والتقليل من عملية دورانه للأمام حتى يتمكن من رفع رجليه إلى الأعلى استعدادا لعملية الهبوط . وتعد طريقة الوثب على شكل خطوة من أسهل طرائق الطيران في الهواء إذا ما تمكن الواثب من رفع رجله الحرة إلى الأعلى . أما طريقة المشي في الهواء فتعد أفضل طرائق أداء الوثبة ، لأنها تجمع بين الحفاظ على اتزان الجسم في الهواء ، والإعداد السليم لعملية الهبوط . (الربضي ، ٢٠٠٥ ، ١٩١-١٩٣)

سادسا :الهبوط

تتلخص حركة الهبوط بمد الرجلين نسبيا عند التقرب من الحفرة ، ويكون الكعبان مرتفعين إلى الأعلى والذراعان منخفضين إلى الأسفل وإلى الخلف ، ليساعدا على اندفاع الجسم للأمام تفادياً للسقوط على الحجر. إن الناحية المهمة في الأداء الفني للنهوض هي أن يتم الثني الجيد للرجلين ثم مدهما على استقامتهما ، إذ أن هذه الطريقة تقلل من القصور الذاتي الدائري حول محور الدوران الذي هو مركز ثقل الجسم مع مساعدة الجذع على البقاء في وضع متوازن خلال مرحلة الطيران ، عند التهيؤ للهبوط تتقدم حركة الرجل اليمنى للأمام أكثر من اليسرى إلى مرحلة الاندماج لأهميتها ، وبعد ذلك تبقى الساقان عاليتين ، وبعيدتين أمام الجسم ، ومثنيتين قليلا من مفصل الركبة. (توفيق ، ٢٠٠٤ ، ٣٥ – ٣٩)

٢ – ٢ الدراسات المشابهة

٢-٢-١ دراسة هشام يسري احمد السيد (٢٠١١)

" تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات العاب القوى بالمرحلة الاعدادية "

هدفت الدراسة الى :

- التعرف على تأثير البرنامج الدراسي باستخدام الاسلوب المتبع (الاسلوب لاوامر) للمجموعة الضابطة على مستوى الاداء المهاري في مسابقتي العاب القوى (العدو – الوثب الطويل) في العاب القوى لتلاميذ المرحلة الاعدادية.

- التعرف على تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي للمجموعة التجريبية على مستوى الاداء المهاري في مسابقتي العاب القوى (العدو – الوثب الطويل) في العاب القوى لتلاميذ المرحلة الاعدادية.
- التعرف على الفروق بين تأثير برنامجي كلا المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى التحصيل المعرفي والاداء المهاري في مسابقتي العاب القوى (العدو –الوثب الطويل) لتلاميذ المرحلة الاعداية .

وشملت عينة البحث طلاب الصف الاول بالمرحلة الاعدادية والبالغ عددهم (٥٠) طالب موزعين على شعبتين بواقع (٢٥) طالب لكل مجموعة (تجريبية – ضابطة) ، واستخدم الباحث الوسائل الاحصائية التالية (الوسط الحسابي –الانحراف المعياري –اختبار t – الوسيط – معامل الارتباط – معامل الالتواء – معامل السهولة – معامل الصعوبة – معامل التمييز) واستنتج الباحث ما يلي :

- تفوقت المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها باستخدام الحاسب الآلي (الهيبرميديا) على المجموعة الضابطة التي تم التدريس لها بالطريقة المتبعة (اسلوب الاوامر) في مستوى الاداء المهاري لمسابقتي العاب القوى (قيد البحث) .
- اثرت الطريقة المتبعة (اسلوب الاوامر) تأثيراً ايجابياً على مستوى التحصيل المعرفي والاداء المهاري لمسابقتي العاب القوى (قيد البحث) لدى المجموعة الضابطة .
- اثرت برمجية الكومبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا تاثيراً ايجابياً على مستوى التحصيل المعرفي لمسابقتي العاب القوى (قيد البحث) للمجموعة التجريبية .

٢-٢-٢ دراسة شيماء طارق حامد (٢٠٠٩)

" برنامج تعليمي مقترح باستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) وتأثيره في جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدى تلميذات الحلقة الثانية في التعلم الاساسي "

هدفت الدراسة الى :

- بناء برنامج تعليمي مقترح باستخدام الوسائط الفائقة السرعة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيره في جوانب تعلم مسابقة الوثب الطويل (التحصيل المعرفي – مستوى الاداء المهاري – الرقمي) لدى تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسي .

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي وشملت عينة البحث الصف الاول من الحلقة الثانية في التعليم الاساسي بمدرسة طنطا الاعدادية للبنات بمحافظة الغربية للعام الدراسي ٢٠٠٥ –٢٠٠٦ والبالغة عددهن (٤٠) تلميذة موزعين مجموعتين تجريبية وضابطة بواقع (٢٠) تلميذة لكل مجموعة ، واستخدمت الباحثة الوسائل الاحصائية التالية (الوسط الحسابي – الانحراف المعياري – الوسيط – معمل الالتواء – اختبار t للفروق – اختبار t – معامل الارتباط –معامل التغيير) .

واستنتجت الباحثة ما يلي :

- البنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط الفائقة السرعة (الهيبرميديا) ساهم بطريقة ايجابية في التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب الطويل لافراد المجموعة التجريبية .
- البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط الفائقة السرعة (الهيبرميديا)كان اكثر تأثيراً وايجابية في تحسن مستوى الاداء المهاري والرقمي في مسابقة الوثب الطويل لافراد المجموعة التجريبية .
- طريقة الشرح واداء النموذج ساهمت بطريقة ايجابية في تحسن مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الاداء المهاري–الرقمي لافراد المجموعة الضابطة .
- البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط الفائقة السرعة (الهيبرميديا) كان اكثر تأثيراً وفعالية في زيادة نسبة مستوى التحصيل المعرفي ومستوى الاداء المهاري–الرقمي ولصالح المجموعة التجريبية اعلى من نسبة التحسن لدى المجموعة الضابطة

٢–٢–٣ دراسة محسن علي ابو النور ومحمد زكي (٢٠٠٢)

" برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا وأثره على تعلم مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية "

هدفت الدراسة الى :

- التعرف على تأثير استخدام برنامج الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة للبنين ، واستخدم الباحين المنهج التجريبي لملائمة وطبيعة حل مشكلة البحث ، وشملت عينة البحث على (٤٠) طالب موزعين على مجموعتين (تجريبية وضابطة) بواقع (٢٠) طالب لكل مجموعة ، حيث استخدمت المجموعة التجريبية اسلوب الهيبرميديا اما

المجموعة الضابطة استخدمت الاسلوب المتبع ، واستخدم الباحثين الوسائل الاحصائية التالية (الوسط الحسابي – الانحراف المعياري – اختبار T – معامل الالتواء – الوسيط – النسبة المئوية) .

واستنتج الباحثين ما يلي :

- فعالية اسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المصارعة لافراد عينة البحث .

٣ – منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

٣ – ١ منهج البحث

أستخدم الباحثون المنهج التجريبي لملاءمته وطبيعة حل مشكلة البحث

٣– ٢ مجتمع البحث وعينته

تم اختيار مجتمع البحث بشكل عمدي من طلاب السنة الدراسية الثانية لكلية التربية الرياضية بجامعة دهوك للعام الدراسي (٢٠١٩ – ٢٠٢٠) والبالغ عددهم (١٠٢) طالباً موزعين على اربعة شعب (A، B ، C ، D) ، اما عينة البحث فقد تم اختيارها بالطريقة العشوائية (القرعة) والبالغ عددهم (٣٠) طالباً والذين يمثلون الشعب (C, D) من مجتمع البحث بعد ان تم استبعاد شعبة (A) المتمثلة بالطالبات لعدم التجانس والبالغ عددهم (٢٨) طالبة واستبعاد (٣) طلاب لانهم من الممارسين لفعالية الوثبة الثلاثية و (٨) طالباً لغيابهم المتكرر وطلاب التجربة الاستطلاعية البالغ عددهم (٣٣) طالباً ، وبعد اجراء القرعة بين الشعبتين (C ، D) اصبحت الشعبة (C) هي المجموعة التجريبية وتكونت من (١٥) طالباً واستخدمت اسلوب الهيبرميديا ، وشعبة (D) هي المجموعة الضابطة وتكونت من (١٥) طالباً وتستخدم الاسلوب التقليدي (المتبع) والجدول (١) يبين ذلك .

الجدول (١)

يبين مجموعتي البحث والاسلوب التعليمي وعدد افراد العينة والمستبعدون ونسبتها المئوية من مجتمع البحث

المجموعة	اسلوب التعلم	عدد الطلاب	المستبعدون	العدد المتبقي للعينة	ونسبتها المئوية من مجتمع

					البحث
المجموعة التجريبية	الهيبرميديا	٢٥	١٠	١٥	٦٠٪
المجموعة الضابطة	التقليدي (المتبع)	٢١	٦	١٥	٧١.٤٢٪
المجموع		٤٦	١٦	٣٠	

٣ – ٣ وسائل جمع المعلومات

- المصادر العربية .
- الاختبار والقياس .
- استمارة استبيان .

٣ – ٤ الاجهزة والادوات المستخدمة

- ميزان طبي .
- ساعة ايقاف الكترونية عدد (٢) لقياس الزمن .
- شريط قياس بطول (٥٠ م) .
- شريط لاصق ملون .
- شواخص عدد (٥) .

٣– ٥ تكافؤ افراد عينة البحث

قام الباحثون بتاريخ (٢١ – ٢٤ / ١٠ / ٢٠١٩) بالتحقق من التكافؤ لافراد العينة لأجل ضبط المتغيرات الاتية :

- العمر الزمن مقاساً بالشهر .
- الطول مقاساً بالسنتمتر.
- الكتلة مقاسه بالكغم .

استخدم الباحثون اسلوب المسح الشامل لعناصر اللياقة البدنية بعد اطلاعهم على المصادر ذات العلاقة بموضوع البحث (حسنين ،١٩٨٧ ، ص ١٩٩) و (علاوي و رضوان ، ١٩٨٤ ، ص ٩٣ – ٩٤) ، استخلص الباحثين مجموعة من عناصر اللياقة

البدنية المؤثرة في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية ملحق (٢) وعرضها على الخبراء والمتخصصين في مجال العاب الساحة و الميدان وعلم التدريب وعلم الحركة وطرائق التدريس وقياس والتقويم ملحق (١) وهي كالآتي :

- القوة الانفجارية لعضلات الرجلين .
- السرعة.
- لمطاولة
- المرونة .
- الرشاقة .
- التوازن .

وبعد ان تم تحليل استجابات الخبراء والمتخصصين حول هذهِ العناصر تم اختيار العناصر الاتية :

- القوة الانفجارية لعضلات الرجلين .
- السرعة الانتقالية .
- الرشاقة .

ثم قام الباحثون بأعدادها مع مجموعة من الاختبارات لكل عنصر في صورة استبيان ملحق (٣) لأختيار الاختبار الانسب لقياس العناصر المذكورة ، وعرضها على المتخصصين لمعرفة استجاباتهم على الاختبارات ثم قام الباحثون بتحليل الاستجابات وعلى هذا الاساس تم اختيار الاختبارات الاتية :

- الوثب العريض من الثبات . (حسنين ، ٢٠٠٤ ، ٣٠٧)
- الركض (٣٠ م) من الوقوف. (حسنين ، ١٩٨٧ ، ٣٦٥-٣٦٦)
- الركض الزكزاك بين الشواخص بقياس (٩ م) لقياس الرشاقة . (حسنين ، ٢٠٠٤ ، ٢٨٠)

والجدول ادناه يبين ذلك :

الجدول (٢)

المعاليم الإحصائية	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (t)
		سَ	± ع	سَ	± ع	

المتغيرات						المحتسبة
العمر	الشهر	٢٨٨.٥	٢٩.٤٧	٢٨٠.٩	١٥.٧٤	٠.٩١
الطول	سم	١٧٢.٤	٦.٨٠	١٧٤.٨	٨.٧٦	٠.٧٢
الكتلة	كغم	٦٦.٧٠	٤.٤٢	٦٧.٢٠	٦.٣٥	٠.٢٧
القفز من الثبات	سم	٢٠٠.٢٠	٧٠.٠١	٢٢٣.١٠	١٠.٢٠	١.٠٤
٣٠ متر ركض	ثانية	٤.٧٨	٠.١٦	٤.٦٦	٠.٢٤	٠.٩٧
الركض الزكزاك ٩ متر	الثانية	٦.٢٩	٠.٣٥	٦.٠٠	٠.٤٧	١.٣١

يبين المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار (t) لمتغيرات عينة البحث

قيمة (t) الجدولية عند نسبة الخطأ ≤ 0.05 وأمام درجة حرية (٢٨) تساوي (٢.٠٤)

من الجدول اعلاه يتضح عدم وجود فروق ذات دلالة معنوية بين أفراد مجموعتي البحث في متغيرات العمر والطول والكتلة وبعض اختبارات عناصر اللياقة البدنية .

٣- ٦ التصميم التجريبي

واستخدم الباحثون (التصميم التجريبي للمجموعتين التجريبية والضابطة ، ذات الاختبار القبلي والبعدي) (مروان ، ٢٠٠٢ ، ١٥٣-١٥٤) ..

والشكل ادناه يوضح ذلك:

المجموعة التجريبية : الاختبار القبلي ← اسلوب الهايبرميديا ← الاختبار البعدي
المجموعة الضابطة : الاختبار القبلي ← الاسلوب التقليدي (المتبع)← الاختبار البعدي

الشكل (١) يوضح التصميم التجريبي لعينة البحث

٣ – ٧ اعداد البرنامج

قام الباحثون بالاطلاع على العديد من المراجع والدراسات والبحوث التربوية التي تناولت اعداد برمجيات الوسائط الفائقة(الهيبرميديا) كدراسة كل من (هشام يسري ، ٢٠١١) ، (شيماء طارق ، ٢٠٠٩) ، (احمد عبد الفتاح،٢٠٠٥) ، (حازم مصطفى،٢٠٠٥) ، (محمد توفيق ، ٢٠٠٣) ، حيث تعتبر تحديد الرنامج التعليمي من العمليات الهامة في اختيار البرنامج التعليمي وبالشكل الصحيح ، وحدد الباحثون كيفية تحديد مقاطع من شرائط الفيديو ،والصور الثابتة ،والمقاطع الموسيقية وغيرها من المواد التعليمية التي وقع عليها الاختيار وتنظيمها على نحو تربوي معين بما يحقق اهداف البرمجة وتم عرض البرنامج على الخبراء والمختصين لابداء ارائهم على البرنامج التعليمي ملحق (١) .

وقد تمثل اختيار المحتوى على ما يلي :

- المراحل الفنية لفعالية الوثبة الثلاثية .
- الاخطاء الشائعة لفعالية الوثبة الثلاثية وكيفية تصحيحها .

وقد راعى الباحثون ان يكون المحتوى (البرنامج) :

- مرتبطاً باهداف البرمجية المراد تحقيقها .
- متسماً بالسهولة والبساطة في التعلم .
- يثير دوافع الطلبة .
- متسلسل ومنظم في عرضة من خلال البرمجة .

٣ – ٧ – ١ كتابة السيناريو

في هذه المرحلة تم كتابة السيناريو الخاص بالبرنامج بحيث يحتوي البرنامج على (٨) وحدات تعليمية ويستغرق (٤) اسابيع بواقع (٢) وحدة اسبوعياً وزمن كل وحدة تعليمية (٩٠) دقيقة ، وتم خلال هذه المرحلة تحديد الوسائل التي سوف تستخدم في انتاج البرنامج من :

- شكل الاطارات الرئيسية والخطوات التعليمية .
- انواع النصوص المكتوبة وموضوعاتها وموقعها على الاطار .
- الصور المستخدمة وحجمها .
- افلام الفيديو للمراحل الفنية والخطوات التعليمية .

- الموسيقى المرافقة لكل مرحلة .

٣ – ٧ – ٢ اختيار اداة التأليف

اختار الباحثون اداة التأليف برنامج (Auto play Media Studio 6,0,4,0) وقام بمساعدة الباحثين في هذه المرحلة (مدرس مادة الحاسبات في كلية التربية الرياضية) *، وجاءت هذه الخطوة لتحديد الصيغ المطلوب استخدامها لكافة انواع الوسائط المدرجة بالسيناريو والتي يجب ان تتطابق مع نوعية الصيغ في الحزمة البرمجية ، وكذلك تم استخدام برنامج (Microsoft Word 2007) وهو برنامج لمعالجة النصوص المكتوبة .

٣ – ٧ – ٣ اعداد ملفات الصوت

تم جلب العديد من ملفات الصوت الخاصة باشكالها المختلفة (موسيقى ، تأثيرات صوتية) حيث تم ادخالها الى الكومبيوتر من خلال برنامج (Jet.audio) .

٣ – ٧ – ٤ اعداد الصور وملفات الفيديو

تم جلب العديد من الصور الفوتوغرافية للمراحل الفنية لفعالية الوثب الطويل وتم ادخالها الى الكومبيوتر بواسطة الماسح الضوئي (Scanner) ، وكذلك ادخال لقطات الفيديو للمراحل الفنية لفعالية الوثبة الثلاثية وتم جلبها من المركز الاقليمي لالعاب القوى بالقاهرة من مواقع شبكة المعلومات الدولية (الانترنيت) وتم ادخالها الى الكومبيوتر باستخدام برنامج (Windows Movie Maker) .

وتتكون الوحدة التعليمية الواحدة مما يلي :

١. الشاشة الافتتاحية : وهي التي تحتوي على عنوان الوحدة التعليمية ، خلفية موسيقية ويتم تشغيلها اثناء دخول الطلاب الى قاعة الحاسب الآلي .
٢. العناصر الرئيسية للوحدة التعليمية : وهي تحتوي على العناصر الرئيسية للوحدة التعليمية مع وجود روابط (Links) يمكن من خلالها الضغط على اي عنصر للدخول عليه مباشرة .
٣. محتوى الوحدة التعليمية : وهي عبارة عن المادة العلمية الخاصة بالفترة التعلمية والتي سيتم تقديمها من خلال هذه الوحدات التعليمية .

.....

* م.م بارزان عبد العزيز / ماجستير علوم حاسبات

٤. الشاشة الختامية : وهي عبارة عن الشاشة الختامية التي يتم عرضها للطلاب اثناء عملية الانصراف والنزول الى الملعب وهي تتميز بوجود مقطوعة موسيقية مع امكانية وجود لقطات فيديو في بعض الوحدات .

٣ – ٨ التجارب الاستطلاعية

قام الباحثون باجراء تجربتين استطلاعية الاولى للمهارات الحركية والثانية للوحدات التعليمية لمعرفة المعوقات التي قد تواجه الباحث اثناء تطبيق البرنامج التعليمي

٣ – ٨ –١ التجربة الاستطلاعية للمهارات الحركية

اجرى الباحثون التجربة الاستطلاعية للاختبارات المهارية لفعالية الوثبة الثلاثية في (٢٨ / ١٠ / ٢٠١٩) وكانت العينة مكونة من(١٢) طالبا من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الاساسية وكان الهدف من التجربة الاستطلاعية للأختبارات المهارية مايلي:

١– معرفة مدى استيعاب الطلاب للاختبارات المهارية .

٢– التأكد من صاحية الادوات المستخدمة .

٣– التعرف على الصعوبات التي تواجه الطلاب عند التنفيذ .

٣ – ٨ – ٢ التجربة الاستطلاعية

اجرى الباحثون التجربة الاستطلاعية للوحدات التعليمية لفعالية الوثبة الثلاثية في (٢٩ / ١٠ / ٢٠١٩) وكانت العينة مكونة من(١٢) طالبا من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الاساسية وكان الهدف من التجربة الاستطلاعية للوحدات التعليمية مايلي :

١– التأكد من مدى صلاحية البرنامج التعليمي .

٢– التعرف على الوقت الذي يستغرقه البرنامج التعليمي

٣– التعرف على الاخطاء التي قد ترافق الطلاب اثناء تطبيق البرنامج ومدى الصعوبة في الدخول على البرامج .

٣ – ٩ الاختبار القبلي

بعد تنفيذ التجارب الاستطلاعية اجريت الاختبارات القبلية للاداء الفني ولأنجاز في الوثبة الثلاثية لمجموعتي البحث بتاريخ (٤/ ١١/ ٢٠١٩) في الساحة الخاصة لكلية التربية

الرياضية /جامعة دهوك وبحضور الباحثون ، وقد اعطيت لكل طالب(٣) محاولات وحسب القانون الذي ينص فيه " أذا كان عدد اللاعبين اكثر من (٨) متسابقين يعطى لكل متسابق (٣) محاولات " (صريح واخرون ، ٢٠٠١ ، ص ٢٢٠) ، بعد ذلك حساب افضل محاولة لكل طالب من المحاولات الثلاث ، وقد تم الاعتمادعلى استمارة التقييم للاداء الفني لفعالية الوثبة الثلاثية لاطروحة الدكتوراه للطالب (ابراهيم موسى ابراهيم العمادي) * الملحق (٤) .

٣ – ١٠ تنفيذ التجربة الرئيسة

تم تنفيذ التجربة الرئيسية للمجموعتين (الضابطة والتجريبية) في (١١ /١١ /٢٠١٩) ولغاية (٢ / ١٢ / ٢٠١٩) حيث استخدمت المجموعة الضابطة الاسلوب المتبع (التقليدي) في التعلم ، وذلك بأن تجزأ المادة التعليمية الى عدة اجزاء ثم يقوم الطلاب بتعلم الاجزاء حسب الترتيب المنطقي للفعالية .

اما بالنسبة للمجموعة التجريبية فاستخدمت اسلوب الهايبرميديا وذلك بالذهاب الى قاعة الحاسب الآلي القريب من الملعب الرئيس لكلية التربية الرياضية لمدة تتراوح ما بين (١٥ – ٢٠) دقيقة بمعية مدرس مادة الساحة والميدان وبعد ذلك يذهب الطلاب الى الملعب لتطبيق المرحلة التي عرضت عليهم مع تصحيح الاخطاء من جانب مدرس المادة .

٣– ١١ الاختبار البعدي

تم اجراء الاختبارات البعدية لعينة البحث بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج التعليمي في (٢٠١٩/١٢/٩) في الملعب الخاص لكلية التربية الرياضية / جامعة دهوك وتحت نفس الظروف الزمانية والمكانية وبالأدوات نفسها ثم اعطاء كل طالب(٣) محاولات بعد ذلك ثم حساب افضل محاولة لكل طالب من المحاولات الثلاثة .

٣ – ١٢ الوسائل الإحصائية

سوف يستخدم الباحثين الوسائل الاحصائية التالية :

١. الوسط الحسابي
٢. الانحراف المعياري
٣. اختبار (t).

.....

* العمادي،ابراهيم موسى ابراهيم (٢٠١٩) : أثر استخدام استراتيجيتي كيلر ومكارثي في التحصيل المعرفي والأداء المهاري لفعالية الوثب الثلاثي والثقة بالنفس لدى طلبة كلية التربية الرياضية ، اطروحة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة دهوك.

٤ – عرض النتائج ومناقشتها

٤ – ١ عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الجدول (٣)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة للاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الوسائل الإحصائية / الاختبار	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t)المحسوبة	مستوى الدلالة
	سَ	± ع	سَ	± ع		
الاداء الفني	٥٢.٦٠	٥.٠٩	٦٣.٤٧	٤.٧١	١٠.٤٣	معنوي
الإنجاز	٩.٦٩	٠.٦٥	١٠.٧٩	٠.٧٧	٤.٩٩	معنوي

قيمة(t) الجدولية عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وامام درجة حرية (14) = (2.14)

من خلال الجدول (٣) يتبين أن الوسط الحسابي للاختبار القبلي للمجموعة التجريبية للاداء الفني كان (٥٢.٦٠) ، وبانحراف معياري مقداره (٥.٠٩) . أما الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة نفسها فقد بلغ (٦٣.٤٧) ،وبانحراف معياري مقداره (٤.٧١) . ولأجل التعرف على الفروقات بين الأوساط الحسابية استخدم الباحثين اختبار (t) اذ بلغت قيمة (t) المحسوبة (١٠.٤٣) وعند مقارنة قيمة (t) المحسوبة بالقيمة الجدولية والبالغة (2.14) عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وأمام درجة حرية (١٤) اتضح أنها أكبر من القيمة الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ومن خلال الجدول (٣) ايضاً يتبين أن الوسط الحسابي للاختبار القبلي للمجموعة التجريبية للانجاز كان (٩.٦٩) ، وبانحراف معياري مقداره (٠.٦٥) . أما الوسط الحسابي

للاختبار البعدي للمجموعة نفسها فقد بلغ (١٠.٧٩) ،وبانحراف معياري مقداره (٠.٧٧) . ولأجل التعرف على الفروقات بين الأوساط الحسابية استخدم الباحثين اختبار (t) اذ بلغت قيمة (t) المحسوبة (٤.٩٩) وعند مقارنة قيمة (t) المحسوبة بالقيمة الجدولية والبالغة (2.14) عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وأمام درجة حرية (١٤) اتضح أنها أكبر من القيمة الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

٤ – ٢ عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الجدول (٤)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة للاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الوسائل الإحصائية / الاختبار	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t)المحسوبة	مستوى الدلالة
	سَ	± ع	سَ	± ع		
الاداء الفني	٤٨.٩٣	٤.٤٣	٥٨.٦٧	٣.٤٣	١٤.٤٧	معنوي
الإنجاز	٩.٤٦	٠.٨١	١٠.٠٧	٠.٤٥	٣.٣٨	معنوي

قيمة(t) الجدولية عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وامام درجة حرية (14) = (2.14)

من خلال الجدول (٤) يتبين أن الوسط الحسابي للاختبار القبلي للمجموعة الضابطة للاداء الفني كان (٤٨.٩٣) ، وبانحراف معياري مقداره (٤.٤٣) . أما الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة نفسها فقد بلغ (٥٨.٦٧) ، وبانحراف معياري مقداره (٣.٤٣) . ولأجل التعرف على الفروقات بين الأوساط الحسابية استخدم الباحث اختبار (t) اذ بلغت قيمة (t) المحسوبة (١٤.٤٧) وعند مقارنة قيمة (t) المحسوبة بالقيمة الجدولية والبالغة (2.14) عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وأمام درجة حرية (١٤) اتضح أنها أكبر من القيمة الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

من خلال الجدول (٤) ايضا يتبين أن الوسط الحسابي للاختبار القبلي للمجموعة الضابطة للانجاز كان (٩.٤٦) ، وبانحراف معياري مقداره (٠.٨١) . أما الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة نفسها فقد بلغ (١٠.٠٧) ، وبانحراف معياري مقداره (٠.٤٥) . ولأجل التعرف على الفروقات بين الأوساط الحسابية استخدم الباحث اختبار (t) اذ بلغت قيمة (t) المحسوبة (٣.٣٨) وعند مقارنة قيمة (t) المحسوبة بالقيمة الجدولية والبالغة (2.14) عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وأمام درجة حرية (١٤) اتضح أنها أكبر من القيمة الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

٤ – ٢ مناقشة النتائج الخاصة للاختبارات (القبلية والبعدية) لمجموعتي البحث (لمجموعة التجريبية المستخدمة اسلوب الهيبرميديا والمجموعة الضابطة المستخدمة الاسلوب المتبع التقليدي) .

في ضوء النتائج التي تم الحصول عليها والمعروضة في الجدولين (٣) و (٤) والتي عولجت احصائياً ظهر ان هناك فروقا ذات دلالة معنوية بين الاختبارات القبلية والبعدية لمجموعتي البحث في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية ولمصلحة الاختبار البعدي ، ويعزو الباحثين اسباب هذه الفروقات الى فاعلية المناهج التعليمية للمجموعتين وما تحتويه من مفردات ناجحة وما يحتويه كل منهج تعليمي من عرض لمفردات المنهج وشرحها و عرضها من قبل مدرس كفوء وبطريقة ناجحة مما ادى الى ان تحقق المجموعتين نتائج افضل في الاختبار البعدي حيث يؤكد (عدنان وآخرون ، ١٩٨٩) ان " الطريقة التعليمية التي تتلائم وقدرات الطلاب وامكانياتهم الجسمية والعقلية والتي تمكن الطالب باختيار نواحي النشاط الملائم له وتحت اشراف وتوجيه المدرس تعمل على تحقيق اهداف الدرس " (عدنان وآخرون ، ١٩٨٩ ، ٢٤٩)

٤ – ٣ عرض ومناقشة نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين (التجريبية والضابطة) في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الجدول (٥)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة للاختبار البعدي للمجموعتين(التجريبية والضابطة) في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الاختبار / الوسائل الإحصائية	المجموعة التجريبية المستخدمة اسلوب الهايبرميديا		المجموعة الضابطةالمستخدمة الاسلوب المتبع		قيمة (t) المحسوبة	مستوى الدلالة
	الاختبار البعدي		الاختبار البعدي			
	سَ	± ع	سَ	± ع		
الاداء الفني	٦٣.٤٧	٤.٧١	٥٨.٦٧	٣.٤٣	٣.٧٠	معنوي
الإنجاز	١٠.٧٩	٠.٧٧	١٠.٠٧	٠.٤٥	٣.١٤	معنوي

قيمة(t) الجدولية عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وامام درجة حرية (٢٨) = (2.04)

من خلال الجدول (٥) يتبين أن الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة التجريبية للاداء الفني لفعالية الوثبة الثلاثية كان (٦٣.٤٧) ، وبانحراف معياري مقداره (٤.٧١) . أما الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة الضابطة فقد بلغ (٥٨.٦٧) ، وبانحراف معياري مقداره (٣.٤٣) . ولأجل التعرف على الفروقات بين الأوساط الحسابية استخدم الباحثين اختبار (t) اذ بلغت قيمة (t) المحسوبة (٣.٧٠) وعند مقارنة قيمة (t) المحسوبة بالقيمة الجدولية والبالغة (2.04) عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وأمام درجة حرية (٢٨) اتضح أنها اكبر من القيمة الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبار البعدي للمجموعتين ولصالح المجموع التجريبية التي استخدمت اسلوب الهيبرميديا.

ومن خلال الجدول (٥) ايضاً يتبين أن الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة التجريبية للانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية كان (١٠.٧٩) ، وبانحراف معياري مقداره (٠.٧٧) . أما الوسط الحسابي للاختبار البعدي للمجموعة الضابطة فقد بلغ (١٠.٠٧) ، وبانحراف معياري مقداره (٠.٤٥) . ولأجل التعرف على الفروقات بين الأوساط الحسابية استخدم الباحثين اختبار (t) اذ بلغت قيمة (t) المحسوبة (٣.١٤) وعند مقارنة قيمة (t) المحسوبة بالقيمة الجدولية والبالغة

(2.04) عند نسبة خطأ ≤ (0.05) وأمام درجة حرية (٢٨) اتضح أنها اكبر من القيمة الجدولية مما يدل على وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبار البعدي للمجموعتين ولصالح المجموع التجريبية التي استخدمت اسلوب الهيبرميديا.

ويعزو الباحثين التقدم الذي طرأ على المجموعة التجريبية الى البرمجة المعده بتقنية الهيبرميديا والتي خلقت بيئة تعليمية جيدة من خلال اشراك جميع حواس المتعلم وستثارة دوافعه نحو التعلم ومساعدته على التفكير العلمي المنظم وجعله يسير في العملية التعليمية وفقاً لرغبته وسرعته ، وتؤكد (وفيقة ، ٢٠٠١ ، ٢٥٩) " على ان الهيبرميديا تعمل على توصيل المعلومات للمتعلم بصورة شيقة واكثر عمقاً وبدون ملل ، حيث تعطي للمتعلم درجة كبيرة من الحرية في التعامل مع المادة المتعلمة وبالتالي يكون هناك تفاعل بين المتعلم والمادة التعليمية ، وكذلك يؤكد (هشام ، ٢٠١١) على ان الهيبرميديا اسلوب تكنولوجي حديث في مجال التعليم وهذا الاسلوب المتميز يساعد المتعلم على ان يتعايش بايجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكومبيوتر بشكل يساعدة على تحقيق الاهداف التعليمية المرجوة بكفاءة وفعالية.

٥ – الاستنتاجات والتوصيات

٥ – ١ الاستنتاجات :

طبقاً لما توصل إليه هذا البحث ، يمكن استنتاج ما يأتي :

٣. أحدث محتوى البرنامجين (التجريبي والتقليدي) المستخدمين من قبل عينة البحث دوراً فعالاً في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية .

٤. تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت الاسلوب الهيبرميديا على المجموعة الضابطة التي استخدمت الاسلوب المتبع (التقليدي) في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية.

٥– ٢ التوصيات

من خلال النتائج التي ظهرت في البحث الحالي يوصي الباحثين بما يلي :

١. التأكيد على استخدام الاسلوبين (اسلوب الهيبرميديا والاسلوب التقليدي) في القسم الرئيس من الدرس.
٢. التأكيد على استخدام اسلوب الهيبرميديا على فعاليات اخرى ومقارنة نتائجها مع نتائج هذا البحث .

المصادر

١. ابراهيم عبد الوكيل الفار (١٩٩٨) :تربويات الحاسوب وتحديات مصطلح القرن الحادي والعشرين ، دار الفكر العربي ، القاهرة .
٢. ابو النجا احمد عزالدين (٢٠٠٠) : الاتجاهات الحديثة في طرق التدريس التربية الرياضية، دار الاصدقاء ، المنصورة ، مصر
٣. احمد فتحي الصواف (٢٠٠٤) : اثر اختلاف نمط الوسائل المتعددة في برنامج الكومبيوتر على تنمية مهارات انتاج البرمجيات وتصميم المواقع التعليمية على شبكة الانترنيت، اطروحة دكتوراه – غير منشورة ، معهد الدراسات التربوية ، جامعة القاهرة .
٤. احمد فتحي الصواف (٢٠٠٠) : اثر نمذجة مهارات تشغيل الاجهزة التعليمية باستخدام نظام التوجية الكوميزتري على مستوى الاداء المهاري والتحصيل المعرفي للطلاب المندفعين والمتروين بكليات التربية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الازهر .
٥. احمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠٥) : فعالية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل الفائقة التداخل على التحصيل المعرفي ومستوى الانجاز الرقمي لبعض مسابقات الميدان والمضمار ، اطروحة دكتوراه ، غير منشورة ،كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة المنصورة .
٦. حازم مصطفى عبدالقادر (٢٠٠٥) : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات المبارزة لدى المبتدئين ، اطروحة دكتوراه ، غير منشورة ،كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .
٧. ريسان مجيد خريبط و عبد الرحمن مصطفى الانصاري (٢٠٠٢) : " **العاب القوى** " ، الدار العلمية الدولية للنشر والتوزيع ودار الثقافة للنشر والتوزيع ، عمان .

٨. سمير مسلط الهاشمي (١٩٨١) : " **اصول الوثب والقفز في فعاليات الساحة والميدان** " ، مطبعة الحوادث ، بغداد .

٩. شيماء طارق حامد ابراهيم (٢٠٠٩) : برنامج تعليمي مقترح باستخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) وتأثيره في جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدى تلميذات الحلقة الثانية في التعليم الاساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ،جامعة طنطا ، مصر .

١٠. صريح عبدالكريم وآخرون (٢٠٠١) : القانون الدولي لالعاب القوى للهواة : بغداد ، مطبعة الجامعة.

١١. عدنان جواد الجبوري واخرون (١٩٨٩) : المبادئ الاساسية في طرق تدريس التربية الرياضية ، مطبعة الجامعة ،البصرة.

١٢. عفاف عثمان عثمان (٢٠٠٧) : طرق التدريس في التربية الرياضية ، دار الوفا لدنيا الطباعة والنشر ، الاسكندرية .

١٣. فراج عبد الحميد توفيق (٢٠٠٤) : " موسوعة العاب القوى النواحي الفنية لمسابقات الوثب " ، دار الوفا لدنيا الطباعة والنشر ، الاسكندرية .

١٤. الغريب زاهر اسماعيل واقبال بهبهاني (١٩٩٩) : تكنولوجيا التعليم نظرة مستقبلية ، ط٢ ، دار الكتاب الحديث،القاهرة .

١٥. كمال جميل الربضي (٢٠٠٥) : " الجديد في العاب القوى " ، ط٣ ، نشر بدعم من الجامعة الاردنية ، عمان .

١٦. وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١) : تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية ، منشأة المعارف ، الاسكندرية.

١٧. محسن علي ابو النور و محمد زكي (٢٠٠٢) : برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيبرميديا واثره على تعلم بعض مهارات المصارعة لدى طلاب كلية التربية الرياضية – مجلة علم النفس المعاصر والعلوم الانسانية – المجلد ١٣ – كلية الاداء ،جامعة المنيا ، مصر .

١٨. محمد سعد زغلول و مكارم حلمي ابو هرجه (٢٠٠٠) : مشكلات مناهج التربية الرياضية المدرسية التشخيص والعلاج ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

١٩. محمد رضا البغدادي (١٩٩٨) : تكنولوجيا التعليم والتعلم ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٢٠. محمد حسن علاوي ، محمد نصرالدين رضوان (1984): اختبارات الاداء الحركي ، ط3 ، مدينة نصر ، دار الفكر العربي.

٢١. محمد صبحي حسانين (1987): التقويم والقياس في التربية البدنية ، مصر ، دار الفكر العربي .

٢٢. محمد محمود توفيق (٢٠٠٣) : اثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدى طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا ، رسالة ماجستير ، غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا .

٢٣. نوري ابراهيم الشوك،و رافع صالح فتحي الكبيسي (٢٠٠٤) : دليل البحاث لكتابة الابحاث في التربية الرياضية ، ب .م ، بغداد .

٢٤. محمد عثمان (١٩٩٠) : موسوعة العاب القوى (تدريب–تكنيك–تعليم–تحكيم) ، دار القلم ، الكويت .

٢٥. محمد عطية خميس (٢٠٠٣) : منتوجات تكنولوجيا التعليم ، مكتبة دار الكلمة ، القاهرة .

٢٦. هشام يسري احمد السيد (٢٠١١) :تاثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض مهارات العاب القوى بالمرحلة الاعدادية ، رسالة ماجستير ، غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ، مصر .

27. Wing , Cheung (2000): What teacher need to know about hypermedia

28. pp7-14.

الملحق (١)

أسماء السادة المختصين الذين وزعت عليهم استمارات الاستبيان لتحديد متغيرات الدراسة

ت	أسماء المختصين	اللقب العلمي	الاختصاص الدقيق	عنوان الوظيفة	طبيعة الاستشارة *	
					١	٢
١	د. احمد قاسم	استاذ مساعد	طرائق التدريس	قسم التربية الرياضية / جامعة زاخو		*
٢	د . مؤيد كمال الدين عزالدين	استاذ مساعد	طرائق التدريس	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك		*
٣	د .مارسيل زيا يلدا	مدرس	فسلجة التدريب	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	
٤	د. محمد حسن مصطفى	مدرس	التعلم الحركي	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	*
٥	د. آزاد احمد خالد	مدرس	فسلجة التدريب	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	
٦	م .د زياد محفوظ	مدرس	علم التدريب	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	
٧	د . خالد محمد شعبان	مدرس	التعلم الحركي	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك		*
٨	د . سرى جميل حنا	مدرس	البايوميكانيك	سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك		*
٩	م. سعدي عمر يوسف	مدرس		سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	*

١٠	م.م صبري سليمان حسن	مدرس مساعد		سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	*
١١	م.م دلشاد عبد الامير	مدرس مساعد		سكول التربية الرياضية /جامعة دهوك	*	
	عدد المختصين لكل استشارة				٦	٧

*** طبيعة الاستشارة**

١- تحديد عناصر اللياقة البدنية .

2- مدى صلاحية البرنامج التعليمي والوحدات التعليمية.

ملحق (٢)

استمارة الاستبيان

آراء الخبراء والمختصين حول تحديد أهم عناصر اللياقة البدنية والحركية المؤثرة في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الأستاذ الفاضل الدكتور ..... المحترم

تحية طيبة ...

يروم الباحثون إجراء البحث الموسوم : (تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية) على طلاب السنة الدراسية الثانية للعام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠ في كلية التربية الرياضية /جامعة دهوك ونظرا لما تتمتعون به من خبرة ودراية في هذا المجال يرجى اختيار أهم عناصر اللياقة البدنية والحركية المؤثرة والمرشحة من بين العناصر المطروحة .

شاكرين تعاونكم لخدمة البحث العلمي

العناصر البدنية التي نقيسها :-

ت	العناصر البدنيةوالحركية	ت	العناصر البدنية والحركية المرشحة	الإشارة
١	القوة	١	القوة الانفجارية للاطراف العليا (اليدين)	
		٢	القوة الانفجارية للاطراف السفلى (للرجلين)	
		٣	القوة المميزة بالسرعة للاطراف العليا(اليدين)	
		٤	القوة المميزة بالسرعة للاطراف السفلى(للرجلين)	

٢	السرعة	١	السرعة الانتقالية	
		٢	السرعة الحركية	
		٣	سرعة رد الفعل	
٣	المرونة	١	المرونة الثابتة	
		٢	المرونة المتحركة	
٤	الرشاقة			
٥	التوازن	١	التوازن الثابت	
		٢	التوازن المتحرك	

الاسم :

اللقب العلمي :

الاختصاص :

التوقيع :

التاريخ :

ملحق (٣)

استمارة الاستبيان

آراء الخبراء والمختصين حول تحديد أهم عناصر اللياقة البدنية والحركية المؤثرة في تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية

الأستاذ الفاضل الدكتور ..... المحترم

تحية طيبة ...

يروم الباحثون إجراء البحث الموسوم : **(تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية)** على طلاب السنة الدراسية الثانية للعام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠ في كلية التربية الرياضية /جامعة دهوك ونظرا لما تتمتعون به من خبرة ودراية في هذا المجال يرجى تحديد الاختبار الامثل لذلك العنصر من بين العناصر المطروحة .

شاكرين تعاونكم لخدمة البحث العلمي

العناصر البدنية التي نقيسها :-

ت	العناصر البدنيةوالحركية	ت	العناصر البدنية والحركية المرشحة	الإشارة

١	القوة الانفجارية لعضلات الرجلين	١	القوة الانفجارية للاطراف العليا (اليدين)	
		٢	القوة الانفجارية للاطراف السفلى (للرجلين)	
٢	السرعة الانتقالية	١	الركض (٣٠) متر من الوقوف	
		٢	الركض (٥٠) متر من الوقوف	
٣	الرشاقة	١	الركض بين الشواخص (٧) متر	
		٢	الركض بين الشواخص (٩) متر	
٤	التوازن	١	الوقوف بالقدم على الكرة	
		٢	الوقوف بالقدم الطولية على العارضة	

الاسم :

اللقب العلمي :

الاختصاص :

التوقيع :

التاريخ :

الملحق (٤)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

استمارة تقييم الأداء الفني

ت	مراحل الأداء الفني		الدرجة
١	الركضة التقريبية		١٥
٢	الارتقاء	الحجلة	٢٠
		الخطوة	٢٠
		الوثبة	٢٠

٤	الطيران	١٥
٥	الهبوط	١٠
	المجموع	١٠٠

ملحق (٥)

استمارة الاستبيان

آراء المختصين للوحدات التعليمية

الأستاذ الفاضل ..... المحترم

تحية طيبة ...

يروم الباحث إجراء البحث الموسوم : (تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم الاداء الفني والانجاز لفعالية الوثبة الثلاثية) ونظرا لما تتمتعون به من خبرة ودراية ولما هو معروف عنكم في هذا المجال ، يأمل الباحث مساعدتكم له في إبداء آرائكم حول مدى صلاحية البرنامج التعليمي وإمكانية تطبيقه على أفراد عينة البحث والمتمثلة بطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية الرياضية للسنة للدراسية (٢٠١٩- ٢٠٢٠) مع فائق الشكر والتقدير.

الاسم :

اللقب العلمي :

الاختصاص :

التوقيع :

التاريخ :