أثر استخدام الهيبرميديا (Hypermedia) في تعلم مهارة المناولة من الاعلى بالكرة الطائرة

م.م. عمار عاشور خلف العادلي

جامعة ديالى / كلي التربية الاساسية

basicspor57te@uodiyala.edu.iq

الملخص:

أهم مميزات العصر الحديث هي التطورات العلمية المدهشة والكبيرة التي حدثت في جميع مجالات الحياة حيث إن التقنية الحديثة شكلت حافزاً قويا للعلماء و المصنعين في مواصلة الإبداع والابتكار في جميع العلوم حتى وصلت بها إلى ما نراه اليوم من حالة سباق بين العلماء والمفكرين في إنتاج ما هو جديد، حيث تناول الباحث الهيبرميديا (Hypermedia) في العملية التعليمية والتطورات التي حدثت والتقدم التكنولوجي الكبير أذ برزت العديد من التقنيات الحديثة ومنها الحاسوب فقد فتح المجال للمدرس من اختيار الوسيلة التعليمية التي تساعد على رفع المستوى التعليمي في الجامعات . وقد أثرت التكنولوجيا والوسائل التقنية في جميع ميادين الحياة بشكل عام ،والأنشطة الرياضية بصورة خاصة ،وان لعبة كرة الطائرة من بين الأنشطة الرياضة التي تأثرت في الوسائل التقنية والتكنولوجية الحديثة، لاسيما منها بما يتعلق بالجانب المهاري.

وتكمن أهمية البحث كونه محاوله لاستخدام الوسائل التكنولوجية المتمثلة بتقنية "الهيبرميديا" وتوظيفها في تعلم المناولة من الاعلى بأسلوب يستطيع المتعلم من خلاله التفاعل مع المحتوى التعليمي بشكل يسمح للمتعلم المشاركة الفعلية في عملية التعلم وخروجه عن دور المتلقي والمستمع، وفي ظل هذه البيئة التعليمية والتي من شئنها أن تقلل العبء الواقع على كاهل المعلم وكذلك تعمل على توفير الجهد والوقت للكل من المعلم والمتعلم. وتتمثل مشكلة الدراسة الحالية في ضرورة استعمال الاساليب التعليمية الحديثة التي تثير دافعية الطلبة واهتمامهم وتهيء لهم فرص التعاون والقيام بدور ايجابي نشط . ويهدف البحث الى التعرف على تاثير الهيبرميديا (Hypermedia) في تنظيم واختيار نوع طريقة التدريس لتعلم المناولة من الاعلى بالكرة الطائرة. وفرضية البحث هي وجود فرق احصائي ذو دلالة معنوية بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي.وتناول الباحث الدراسات النظرية لموضوع البحث . واستعمل الباحث المنهج التجريبي لملاءمة موضوع البحث واهدافه وتم اختيار العينة بالطريقة العمدية والبالغ عددها (٤٠) طالب وقد استعمل الباحث نظام تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبارين القبلي والبعدي الاكثر ملاءمة لأهداف البحث . وبعد تطبيق الاختبارات على عينة البحث من اجل الحصول على النتائج لعرضها وتحليلها ومناقشتها ، وقد توصل الباحث الى الاستنتاجات والتوصيات وهي :

- ان استخدام الهيبرميديا (Hypermedia) اثرت وبشكل كبير في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة .

- التأكيد على استخدام الهيبرميديا (Hypermedia) في التعلم كونها اكثر تأثيرا وفي مختلف مراحل التعلم و ضرورة استخدام الهيبرميديا (Hypermedia) في تعلم المهارات الاخرى بكرة الطائرة وتكون جزئاً اساسياً في محتوى المنهج الدراسي.

الكلمات المفتاحية: (الهايبر ميديا (Hypermedia) ، المناولة من الاعلى).

Effect of using hypermedia in learning the skill of handling from above in volleyball

Ammar Ashour Khalaf

University of Diyala / Faculty of Basic Education

Abstract:

The most important features of the modern era are the amazing and great scientific developments that have occurred in all areas of life, as modern technology has formed a strong incentive for scientists and manufacturers to continue creativity and innovation in all sciences until it has reached what we see today of a state of racing between scientists and thinkers in producing what is new. Where the researcher discussed hypermedia in the educational process, the developments that have occurred, and the great technological progress, as many modern technologies have emerged, including the computer, which has opened the way for the teacher to choose the educational method that helps raise the educational level in universities. Technology and technical means have affected all fields of life in general, and sporting activities in particular, and the game of volleyball is among the sporting activities that have been affected by modern technical and technological means, especially with regard to the skill aspect.

The importance of the research lies in the fact that it is an attempt to use the technological means represented by “hypermedia” technology and employ it in learning communication from above in a manner through which the learner can interact with the educational content in a way that allows the learner to actually participate in the learning process and to move out of the role of the recipient and listener, and in light of this educational environment, which is his own. It reduces

the burden on the teacher and saves effort and time for both the teacher and the learner. The problem of the current study is the necessity of using modern educational methods that stimulate students' motivation and interest and provide them with opportunities to cooperate and play an active positive role. The research aims to identify the effect of hypermedia in organizing and choosing the type of teaching method for learning top-handling in volleyball. The research hypothesis is that there is a statistically significant difference between the pre-test and post-test of the experimental group, in favor of the post-test. The researcher dealt with theoretical studies of the research topic. The researcher used the experimental method to suit the research topic and its objectives. The sample was chosen intentionally, amounting to (40) students. The researcher used a single group design system with two pre- and post-tests that is most suitable for the research objectives. After applying the tests to the research sample in order to obtain the results for presentation, analysis and discussion, the researcher reached the conclusions and recommendations, which are:

 The use of hypermedia has greatly influenced learning some basic volleyball skills.

 Emphasizing the use of hypermedia in learning as it is more influential at various stages of learning and the necessity of using hypermedia in learning other volleyball skills and for it to be an essential part of the content of the curriculum.

Keywords (hypermedia, handling from above)

الباب الاول

١-١ مقدمة البحث واهميته :

شهد العالم نهضة علمية كبيرة في مجال استعمال الحاسوب ودخل في مجالات التعليم وميادين الحياة كافة والتربية الرياضية احدى هذه الميادين واهمية استعماله في مجال التربية الرياضية والقدرة على استغلال الامكانات الكبيرة والاعمال التي يقدمها جهاز الحاسوب مما يعطي للطلاب القدرة على اكتساب المعرفة وتصور الاداء الحركي من خلال عرضها عن

طريق الحاسوب، وتعد "الهيبرميديا" " إحدى الأساليب التكنولوجية الحديثة التي توفر بيئة تعليمية معدة بجهاز الحاسوب والهيبرميديا منظومة تتضمن برنامجا يتحكم في تشغيله جهاز الحاسوب لتقديم المعلومات في تنظيم غير خطي أساسه روابط تفاعلية بين مجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة والتي توفر بيئة مشبعة بمجموعة من المعلومات معروضة في شكل نصوص مكتوبة "مقروءة" ،ومنطوقة ومسموعة ومؤثرات صوتية،وموسيقى، وألوان،وصور ثابتة ومتحركة ومقاطع من الأفلام ورسوم ثابتة ومتحركة ، وتوفر هذه الأنظمة الدافعية والتشويق في عرض المادة التعليمية" [١].وان نظم التدريس التربوية معتمدة على الحاسوب لمساعدة التربويين على تحسين عملية التعليم والتعلم ومن خلال التعليم المعتمد على الحاسوب هو زيادة كمية العمل والمعرفة المتوافرة للعملية التعليمية وتتطور بسرعة باستخدام الحاسوب أذ اسهم في رفع مستوى تعلم مهارة الارسال المواجه من الاسفل بكرة الطائرة للطلاب ، قد ادى ظهور التقنيات التربوية الى تطورات متعاقبة وقد مرت التقنيات التربوية بعدة مراحل متطورة من خلالها وصلت التقنيات التربوية الحديثة الى مانشهدها في هذا اليوم وفي المجال الرياضي ، ويجب ان لا تخلو دروس التربية الرياضية من استعمال الوسائل التعليمية الحديثة فهي تقلل من الجهد الذي يبذلونه في التدريس وتختصر وقت التعليم لانها ستعزز المعلومات التي يقدمونها اثناء الشرح والادء للمهارات الحركية وتتغلب على الطريقة اللفظية وعيوبها كما انها تثير انتباه الطلبة وتثبت المعلومات لديهم وتمنحهم الدافعية للتعلم وتساعد على ابراز الفروق الفردية بين الطلبة في المجال المهاري فضلا عن المتعه في درس التربية الرياضية والابتعاد عن الروتين المعتاد وكذلك يهئ المدرس نموذج العرض واسلوب الشرح للمهارة قبل البدء بها.

١-٢مشكلة البحث :

بالرغم من التقدم الكبير الذي تشهده المؤسسات التربوية في العملية التعليمية من استخدام الأساليب والتقنيات التكنولوجيا الحديثة التي تحقق الأهداف المرجوة إلا انه يلاحظ استمرارية اعتماد طرائق تدريس التربية الرياضية على الأسلوب التقليدي هنا ولاحظ الباحث إن الطريقة المتبعة في تعليم المهارات في لعبة الملاكمة يعتمد على مصدر واحد وهو مدرب اللعبة الذي يعتمد على الطريقة المتبعة من خلال عرض وشرح المهارة وعلى الرغم من ايجابيات

الأسلوب المتبع في تحقيق الهدف المطلوب ألا انه لا يواكب التطورات والأساليب الحديثة المتبعة في تعليم المهارات الحركية و التي تعمل على إخراج المتعلم من دور المتلقي والمستمع للمعلومات إلى دور المشارك الفعال في العملية التعليمية.

في مجال طرائق التدريس خاصة من ضرورة استعمال الاساليب التعليمية الحديثه التي تساعدعلى رفع مستوى التعلم لمهارة المناولة من الاعلى للطلاب مقارنة مع الطريقة المتبعة.

١-٣ هدف البحث :

١-التعرف على تاثير الهايبر ميديا **(Hypermedia)** في تنظيم واختيار نوع طريقة التدريس لتعلم المناولة من الاعلى بالكرة الطائرة.

١-٤ فرض البحث :

١-توجد فروق احصائية ذات دلالة معنوية بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبة ولصالح الاختبار البعدي

١-٤ مجالات البحث :

١-٤-١ المجال البشري : طلاب الصف الاول متوسط (ثانوية النقاء للمتفوقين) للعام الدراسي (٢٠٢٣ – ٢٠٢٤) ، قضاء بعقوبة – محافظة ديالى .

١-٤-٢ المجال الزماني : للمدة (٢٠ / ١٢/٢٠٢٣)

١-٤-٣ المجال المكاني : ساحة ثانوية النقاء للمتفوقين / بعقوبة

الباب الثاني

٢ – ١ – الهيبرميديا **(Hypermedia)**

تعد الهيبرميديا استخداما فريد ا للحاسب في تقديمه المعلومات وتغلبها على الطريقة الخطية لاستعراض المعلومات ،بعيدا عن قراءة وفهم المعلومات بالترتيب المتسلسل صفحة تلي صفحة ،وقد جاءت الوسائط المتعددة لتناول تقديم العناصر بطريقة تعتمد على احتياجات الطالب ورغباته للحصول على المعلومات بشكل غير خطي،إذ يعرض المعلومات التي يريدها ويتخطى المعلومات الغير الضرورية له [٢].

ونختلف الهيبرميديا عن الوسائط المتعددة في أنها ليست تجميع لبعض الوسائط بل أنها تتضمن برنامج يشتمل على معلومات بواسطة وسائط متعددة غير خطية يتم تقديمها في إطار كامل يجذب المتعلم وتعمل على حث حواسه بالإضافة إلى قيامه بالتحكم فيه وتفاعله معه بنشاط وفعالية تبعا لسرعته تعلمه الذاتية وقدراته الخاصة [٣].

تعتبر الهيبرميديا نظام تعليمي أكثر جدوى وفعالية حيث أن محورها هو المتعلم من خلال تفاعله ومشاركته بصورة فعالة مع برنامج تعليمي يتحكم فيه تقنيات الحاسوب، وإيجاد صيغ التفاعل بين المتعلم وجهاز الحاسوب، وان الهيبرميديا مفهوم جديد في تكنولوجيا التعليم، وظاهرة تكنولوجية جديدة، فيه تدمج المعلومات المتاحة من وسائط الاتصال التعليمية المتعددة [٤].والجو الذي يعيش فيه المتعلم عند استخدام الحاسوب حيث يتوفر فيه العديد من الوسائط المتعددة في وحدة نظامية، والبرنامج التعليمي الذي يؤدى من خلال برنامج الهيبرميديا يتضمن الكثير من الوسائط المتعددة في أشكال مختلفة منها :الرسومات- الصور الثابتة والمتحركة- لقطات من الأفلام....الخ ، ويصاحب ذلك خلفية من الموسيقى التصويرية المناسبة لما هو معروض [٥]. بعيداً عن قراءة وفهم المعلومات بالترتيب المتسلسل فقرة تلي فقرة وصفحة تلي صفحة ، وينتقل من فكرة لأخرى على وفق أهدافه التعليمية ، إذ يعرض المعلومات التي يريدها ، ويتخطى المعلومات غير الضرورية له [٦]، أي أنها تجمع بين النصوص المكتوبة والصوت والرسوم والتكوينات الخطية ولقطات الفيديو، والتي صممت لتطوير متعلم في شكل برنامج تعليمي يعطي فرصة للتفاعل بين المتعلم والبرنامج عن طريق جهاز الحاسوب الذي يعطي للمتعلم حق التحكم في المعلومات التي تظهر على الشاشة وزمن ظهورها وحرية التجول في البرنامج التعليمي[٧].

٢- ١ - ١ اهم خصائص نظام الهيبرميديا **(Hypermedia)**في التعليم [٨].

يمكن تحديد خصائص الهيبرميديا كما يأتي :

١- بيئة تعليمية تستعمل في تصميم برامج الحاسوب التعليمية .

٢- النصوص فائقة التداخل هي جزء من الهيبرميديا (، وموصلات الترابط تتوافر في كليهما).

٣- تشمل عناصر المعلومات جميعها من نصوص ورسوم وصور ولقطات الفيديو حركة ومؤثرات صوتية .

٤- تعمل على الربط بين عناصر المعلومات جميعها .

٥- حرية المتعلم في التنقل بين عناصر المعلومات باستعمال وصلات الترابط وفقاً لأهدافه التعليمية واحتياجاته الخاصة ، ومن ثم فهي تتيح له الفردية .

٢ - ١ - ٢ محتويات الهيبرميديا(Hypermedia) [٩]:

إن الهيبرميديا تتكون من وحدتين أساسيتين هما:

١- محطة المعلومات أو العقد(Nodes) :

كل محطة تحتوي على كتلة منفصلة من المعلومات ، نصا أو رسما أو صوتا أو صوراً ثابتة أو متحركة ، فمثلا عند شرح مهارة معينة باستعمال الهيبرميديا(هناك نصوص تشرح أداء المهارة مرفقة مع صور أو مقاطع فيديو، وهذه العقد تكون متحركة بالسرعة الاعتيادية أحيانا وبالسرعة البطيئة أحيانا أخرى وفي حالات أخرى يرافق النص أو الصورة أو الفيديو موسيقى تتلاءم مع كل منها ، فالحركة السريعة معها موسيقى سريعة والحركة بالسرعة البطيئة ترافقها موسيقى هادئة ، ويمكن استخدام التعليق لقراءة النصوص المكتوبة أو استخدامه لشرح بعض تفاصيل المهارة ويكون مصاحبا للعرض.

٢- الروابط او الوصلات(Links) :

وهي تربط محطتين بينهما علاقة مشتركة في المحتوى أو المعنى ، تسمى المحطة الأولى محطة المصدر(والثانية محطة الهدف(، وهذا النظام يمكن المدرب أو اللاعب من الانتقال بين المحطات باستعمال الروابط التي يحددها المصمم ، ويشبه ذلك طريقة عمل الدماغ البشري ، فعلى سبيل المثال نلاحظ في اغلب برامج الهيبرميديا(وجود واجهة رئيسة يستخدمها المعلم أو المتعلم في الانتقال بين محتويات البرنامج التعليمي وواجهات فرعية للانتقال بين المحتويات الفرعية ويمكن أن تربط هذه المحتويات مع واجهة أخرى لها علاقة معها.

٢ -٢ مهارة المناولة من الاعلى

هي إحدى المهارات الأساسيّة بالكرة الطائرة الذي يتم بواسطتها لمس الطالب الكُرة بكلتا اليدين (متشابهتين لبعضهما بعضًا باستدارة الكُرة)، للتحكم فيها وبطريقة تسمح لاستكمال هجمة الفريق [١٠]، وتعرف بأَنَّها "تمرير الكُرة من فوق الرأس بالأصابع إلى الطالب الزميل، أو استقبال الإرسال، والدفاع من الأعلى بالأصابع" [١١].

وتعد المناولة من الاعلى أساسا لبقية المهارات الأخرى فهو بخلاف بقية المهارات لا غنى عنه مهما اختلف المستوى الفني للطلاب ويتم المناولة من اللمسة الأولى وعندها يكون استقبالا للإرسال لان اللمس في هذه الحالة تكون فيها المناولة نتيجة لاستقبال الكرة من الفريق المنافس أما إذ كانت المناولة من اللمسة الثانية فإنها تكون من اكثر الحالات إعدادا لضربة هجومية أما في حالة اللمسة الثالثة فلابد هنا من تعدية الكرة إلى ملعب الفريق المنافس [١٢] .

وعليه يمكن تعريف المناولة من الاعلى بأنها " عملية مناولة الكرة إلى ارتفاع ومكان مناسب للطالب الضارب بعد استقبالها من إرسال المنافس أو ضربة ساحقة أو مناولة خاطئة من قبل المنافس إذ تعد مهارة المناولة من الاعلى من أكثر المهارات الحساسة في اللعب حيث يتوقف عليها هجوم الفريق وطريقة أدائه بالصورة الصحيحة" .

ويتضمن الأداء الحركي لمهارة المناولة من الاعلى ما يأتي [١٣] :-

١-القدمان متباعدتان مسافة مناسبة.

٢-الركبتان منثنيتان قليلا.

٣-الجذع مائل قليلا للإمام.

٤-المرفقان قريبان من الجسم واليدان أمام الجبهة.

الخطوات التعليمية لمهارة المناولة من الاعلى :-

١-يتخذ التلميذ وضع الاستعداد بعد شرحها من قبل المعلم.

٢-يمسك التلميذ الكرة ثم يضعها على الأرض مع بقاء وضع اليدين.

٣-تأدية مهارة التمرير بدون كرة.

٤-تعطى تمرينات مساعدة لآداء المهارة

الباب الثالث

٣-١ منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي لملاءمة طبيعة البحث واهدافه والاكثر صلاحية لحل المشكلات التعليمية والتطبيقية وتطوير العملية التعليمية وانظمتها المختلفة لذلك استعمل الباحث نظام تصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبارين القبلي والبعدي الاكثر ملائمة لاهداف البحث .

٣-٢ مجتمع وعينة البحث :

عينة البحث اشتملت على (٤٠) طالب من مدرسة النقاء للمتفوقين وقد تم اختيار العينة بصورة عمدية وقام الباحث باستعمال نظام المجموعة الواحدة لأجراء الاختبارين القبلي والبعدي على عينة البحث .

٣-٣ الوسائل والاجهزة والادوات المستعملة في البحث :

- جهاز الحاسوب (اللابتوب)

-السبورة الذكية

٣ - ٤ مهارة المناولة من الاعلى [١]: -

اسم الاختبار : قياس مهارة المناولة من الاعلى

الغرض من الاختبار: قياس مستوى الأداء المهاري عن طريق الخبراء.

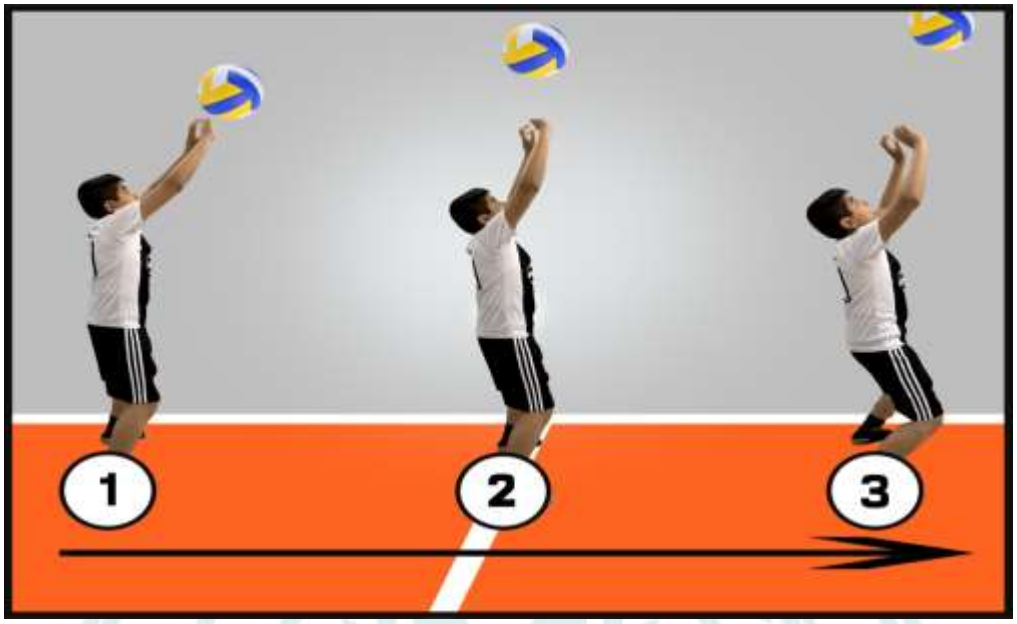
وصف الأداء: يؤدي المختبر مناولة فوق الراس مرّة بعد مرّة (سيطرة على الكُرة)، ويعطى لكُلّ مختبر ثلاث محاولات.

التسجيل: يتم تقييم أداء المختبر في المحاولات الثلاث عن طريق الخبراء ويكون تقسيم الدرجة كالآتي:

١. الجزء التحضيري: ودرجته (٣).

٢. الجزء الرئيس: ودرجته (٥).

٣. الجزء الختامي: ودرجته (٢).



شكل (١)

يوضّح مهارة المناولة من الاعلى

٣-٥ تطبيق التجربة الرئيسية

٣-٥-١ الاختبار القبلي :

قام الباحث باجراء الختبار القبلي لعينة البحث في يوم الاربعاء الموافق ٢٠٢٣/١٢/٢٠ في ساحة مدرسة النقاء للمتفوقين .

٣-٥-٢ التجربة الرئيسة :

تم اجراء التجربة الرئيسة لعينة البحث يوم الاربعاء الموافق ٢٠٢٣/١٢/٢٠ ولغاية ٢٠٢٣/١٢/٣١ المصادف يوم الاحد قام الباحث ببدء التجربة التي ادخل عليها المتغير التجريبي.

حيث قام الباحث بشرح مهارة المناولة من الاعلى بالطريقة المتبعة للمجموعة الظابطة وشرح مهارة المناولة من الاعلى باستخدام الحاسوب وذلك بعرض الفيديوات والصور الثابتة والمتحركة الخاصة بمهارة المناولة من الاعلى فضلا عن شرح مهارة المناولة من الاعلى من

قبل الاستاذ مع عرض الفيديو والصور للطلاب وتوضيح مهارة المناولة من الاعلى لهم مما جعل الطلاب يشاركون ويتفاعلون مع تقنيات الحاسوب المستخدمة في الدرس .

٣-٥-٤ الاختبار البعدي :

تم اجراء الاختبارات البعدية بعد انتهاء مدة الزمنية للبحث يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٣/١٢/٢٥ مع محاولة ضبط جميع المتغيرات التي جرت فيها الاختبارات القبلية.

٣-٦ الوسائل الاحصائية :

استعمل الباحث الحقيبة الاحصائية (spss) في البحث لإيجاد الوسيط والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري والالتواء .

الباب الرابع

٤- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها :

٤ – ١ عرض نتائج اختبار مهارة المناولة من الاعلى بالكرة الطائرة في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليلها.

لغرض معرفة الفروق بين الاوساط الحسابية للمهارات الأساسية بالكرة الطائرة في الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة ومعرفة انحراف الفروق عن وسطها الحسابي وقيمة (t) المحسوبة والجدولية ودلالة الفروق استخدم الباحث القوانين الاحصائية المناسبة لمعالجة البيانات واستخراج النسب المطلوبة وبحسب ما مبين في الجداول ادناه

جدول (١)

يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار مهارة المناولة من الاعلى

المجاميع	الاختبارات	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية	**قبلي**	**20**	**٤.٠٢٤**	**1.38**
	بعدي	**20**	**8.572**	**2.86**
المجموعة الضابطة	**قبلي**	**20**	**٤.٣١٥**	**2.03**
	بعدي	**20**	**6.003**	**2.17**

جدول (٢)

يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار مهارة المناولة من الاعلى

ت	المتغيرات	وحدة القياس	س¯ ف	ع ف	هـ	قيمة t المحتسبة	نسبة الخطأ	الدلالة
١	التجريبية	درجة	٤.٥٤٨	٢.٢٤٧	٠.٥٠٢	٩.٠٥٩	٠.٠٠٠	معنوي
٢	الضابطة		١.٦٨٨	٢.٦٩٢	٠.٦٠١	٢.٨٠٨	٠.٠٠٤	معنوي
تحت درجة حرية ن -١ = ١٩								

اذ يبين جدول (١٠،١١) ان قيم الاوساط الحسابية لاختبار **مهارة المناولة من الاعلى للمجموعة التجريبية** بلغت في الاختبار القبلي(٤.٠٢٤) وبانحراف معياري قدرهُ(١.٣٨) في حين بلغت في الاختبار البعدي (٨.٥٧٢) وبانحراف معياري قدرهُ (٢.٨٦) أما فرق الاوساط فبلغ (٤.٥٤٨) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (٢.٢٤٧) وقيمة (t) المحسوبة(٩.٠٥٩) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (٠.٠٠٠)، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

شكل (٢)

يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار مهارة المناولة من الاعلى للمجموعتين التجريبية والضابطة

الباب الخامس

5- الاستنتاجات والتوصيات

5-1 الاسـتنتاجات

استناداً الى ما اسفرت عنة نتائج البحث توصل الباحث الى الاستنتاجات الاتية :-

١. ان استخدام الهايبر ميديا (Hypermedia) اثرت وبشكل كبير في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة .
٢. ملائمة الوحدات التعليمية لأعمار الطلبة والذي ساعد كثيراً في عملية تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة
٣. ظهور افضلية التمرينات باستخدام الهايبر ميديا (Hypermedia) ومدى فاعليتها في الوحدات التعليمية.

5-2 التوصـيات :-

في ضوء النتائج التي توصل اليها الباحث يوصي بما يأتي : -

١. التأكيد على استخدام الهايبر ميديا (Hypermedia) في التعلم كونها اكثر تأثيرا وفي مختلف مراحل التعلم و ضرورة استخدام الهايبر ميديا (Hypermedia) في تعلم المهارات الاخرى بكرة الطائرة وتكون جزئاً اساسياً في محتوى المنهج الدراسي.
٢. العمل على اجراء بحوث او دراسات مشابهة في الهايبر ميديا (Hypermedia) كونها تلائم جميع المراحل العمرية والتخصصات الاخرى مع الاخذ بنظر الاعتبار يكون التصميم حسب ما يناسب الفئة العمرية ونوع المادة الدراسية .

الهوامش:

(١) غسان يوسف قطيط ، سمير عبد سالم الخريسات ؛ الحاسوب وطرق التدريس والتقويم،ط١، (عمان،دار الثقافة،٢٠٠٩)،ص٢٧.

(٢)محمد سعد زغلول(وآخرون)؛ تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية ،ط١ (مركز الكاتب للنشر،القاهرة،٢٠٠١)ص١٣١

(٣)الغريب زاهر إسماعيل ؛تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعلم،(القاهرة،علم الكتاب،٢٠٠١) ص٢٠٥-٢٠٧.

(٤)وفيقة مصطفى حسن أبو سالم؛ تطبيقات تكنولوجيا التعليم وتفعيل العملية التعليمية في التربية البدنية والرياضية، ط٢(الإسكندرية، منشأة المعارف،٢٠٠٧)، ص٤١١.

(٥) محمد سعد زغلول واخرون؛ تكنولوجيا التربية والتعليم، ط٢ (القاهرة، دار الفكر العربي، ٢٠٢١)، ص٢٣ .

(6)Wool Folk. A.E, Educational psychology, London, prcntice – Hall, International, 1990 .p134.

(٧) وفيقة مصطفى حسن أبو سالم؛ مصدر سبق ذكره ، ٢٠٠٧، ص٤١٢.

(٨) محمد سعد زغلول واخرون؛ مصدر سبق ذكره، ٢٠٢١، ص٢٥ .

(٩) بشير عبد الركيم الكلوب : التكنولوجيا في عملية التعلم والتعليم ، ط٢ ، القاهرة ، دار الشروق ، ١٩٩٣.

(١٠)زكي محمد حسن؛ الموسوعة العلمية للكرة الطائرة الأسس العلمية والعملية في تدريس وتدريب الكُرة الطائرة، ط١: (القاهرة، دار الكتاب الحديث، ٢٠١٣) ص٨٤٦.

(١١)حسين سبهان صخي و طارق حسن رزوقي؛ مصدر سبق ذكره،٢٠١١، ص٢١.

(١٢)فهمي احمد مرعي؛ الكرة الطائرة ، ج١ (القاهرة ، دار المعارف ، ٢٠٢١) ص١٩ .

(١٣) ايمن عبده محمد؛ أساسيات الكرة الطائرة الأسس النظرية والتطبيقية، (أسيوط ، هابي رايت للطباعة والنشر، ٢٠٠٦) ص٩٩.

(١٤) محمد صبحي حسانين ومحمد نصر الدين رضوان؛ مصدر سبق ذكره ، ١٩٨٧، ص٣٢١.

المصادر:

١. ايمن عبده محمد؛ أساسيات الكرة الطائرة الأسس النظرية والتطبيقية، (أسيوط ، هابي رايت للطباعة والنشر، ٢٠٠٦) ص٩٩.

٢. بشير عبد الركيم الكلوب : التكنولوجيا في عملية التعلم والتعليم ، ط٢ ، القاهرة ، دار الشروق ، ١٩٩٣.

٣. زكي محمد حسن؛ الموسوعة العلمية للكرة الطائرة الأسس العلمية والعملية في تدريس وتدريب الكُرة الطائرة، ط١: (القاهرة، دار الكتاب الحديث، ٢٠١٣)

٤. الغريب زاهر إسماعيل ؛تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعلم،(القاهرة،علم الكتاب،٢٠٠١) .

٥. غسان يوسف قطيط ، سمير عبد سالم الخريسات ؛ الحاسوب وطرق التدريس والتقويم،ط١، (عمان،دار الثقافة،٢٠٠٩).

٦. فهمي احمد مرعي؛ الكرة الطائرة ، ج١ (القاهرة ، دار المعارف ، ٢٠٢١).

٧. محمد سعد زغلول واخرون؛ تكنولوجيا التربية والتعليم، ط٢ (القاهرة، دار الفكر العربي، ٢٠٢١).

٨. محمد سعد زغلول(وآخرون)؛ تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية ،ط١ (مركز الكاتب للنشر ،القاهرة،٢٠٠١)

٩. محمد صبحي حسانين ومحمد نصر الدين رضوان؛ مصدر سبق ذكره ، ١٩٨٧، ص٣٢١.

١٠. وفيقة مصطفى حسن أبو سالم؛ تطبيقات تكنولوجيا التعليم وتفعيل العملية التعليمية في التربية البدنية والرياضية، ط٢(الإسكندرية، منشأة المعارف،٢٠٠٧).

١- Wool Folk. A.E, Educational psychology, London, prcntice – Hall, International, 1990 .