" تأثير استخدام أسلوب الوسائط الفائقة علي تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في رياضة الغوص "

م. احمد علاء السيد ابوصير *

يواجه العالم اليوم تغيرات سريعة نتيجة للتقدم العلمي والتطور التكنولوجي فى كافة مجالات الحياة، وقد أدت ثورة المعلومات إلى ضرورة إدخال تكنولوجيا التعليم إلى صميم العملية التعليمية والحرص على توظيفها لتحسين عمليتي التعليم والتعلم، فالتطور الشامل للعملية التعليمية يرتكز على تكنولوجيا التعليم بما تقدمه من مناهج وخبرات تعليمية ثرية ذات أهداف واضحة ومحددة، ومن وسائل لتوصيل المعلومات، وتنمية المهارات من خلال استخدام الوسائل المتعددة لتكنولوجيا التعليم وتقنياته الحديث.

ويوضح محمد البغدادي (١٩٩٨م) أن هذا التسارع الفائق من خلال التطور التكنولوجي بوجه عام ، وتكنولوجيا التعليم بوجه خاص جعل تكنولوجيا التعليم ضرورة واجبة لكافة الطلاب والقائمين على العملية التعليمية فى جميع مراحل التعليم قبل الجامعي والتعليم الجامعي لرفع مستوى كفاءة وفعالية العملية التعليمية ، وعليه فقد أدى ذلك أيضا إلى بدء ظهور أنظمة وأساليب ومداخل جديدة فى منظومة التعليم منها التعلم الفردى **Individualized learning**، والتعلم الذاتى **Self learning** ، والتعلم الشخصى **Personalized learning**، ثم ما يعرف بالهيبركارد **HyperCard**، والنص الفعال **Hypertext** ، والفيديو الفعال أو الهيبرفيديو **Hyper video** والهيبرجرافيك **Hyper graphic**، والوسائط الفعالة **Hypermedia**.(١١: ٢٣٧)

ويرى ميشيل **Michelle, A** (١٩٩٩م)، وزينب أمين (٢٠٠٠م) أن الهيبرميديا تعنى مجموعة برامج **Software** التى تشتمل على الرسوم البيانية، التسجيلات الصوتية، الأصوات والحديث، الموسيقى، اللون، الصور الفوتوغرافية، الصور التخيلية، الرسوم الثنائية والثلاثية الأبعاد، ومقاطع من صور الفيديو الساكنة والمتحركة، بالإضافة إلى النص، لتقديم الخبرات التربوية للمتعلم، وتتكامل هذه الوسائط مع بعضها البعض عن طريق الكمبيوتر بدرجة تمكن المتعلم من تناول هذه المعلومات والتفاعل معها من خلال التحكم في السرعة والمسار والتتابع وكم المعلومات التى يحتاج إليها المتعلم بغية الاستفادة القصوى بالمداخل الحسية المعرفية لديه، ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم ، وإمداده بمداخل تعليمية جديدة. (١٨: ٣) (٤: ١٨٧ ،١٨٩)

* معيد بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات المائية بكلية التربية الرياضية للبنين والبنات ببورسعيد – جامعة بورسعيد .

وهذه الرياضة تختلف طبيعتها عن بقية الأنشطة الرياضية الأخرى ، فعندما يغوص الإنسان فى الماء وينتقل من الوسط الهوائي الذى هيئة الله تعالي للعيش فيه إلى وسط مغاير تماما وهو الوسط المائى ينتج عنه العديد من التغيرات المرتبطة بتغيرات الضغط الناتجة عن غمر الغواص تحت سطح الماء.

ورياضة الغوص هى إحدى المواد المنهجية المقررة بكليات التربية الرياضية وأحد أهم الأنشطة الرياضية بالقرية الأولمبية بالكلية ، ومن خلال عمل الباحث فى تدريس هذه المادة تطبيقياً لاحظ التقدم المتواضع فى اتقان المهارات الأساسية التى من شأنها أن تحدث تغيراً في مستوى المتعلمين، وايضاً صعوبة الشرح اللفظى للمعلومات الخاصة بالمهارات الأساسية في الغوص داخل الوسط المائى ووجود معوقات لأداء نموذج للمهارات الأساسية فى مادة الغوص خارج الوسط المائي مما يؤثر في عمليتي التعليم والتعلم وهذا يوضح وجود صعوبة فى إتقان تعلم مهارات الغوص الأساسية بالطريقة التقليدية .

هذا مما وجه اهتمام الباحث لأهمية استخدام تكنولوجيا التعليم فى برامج التربية الرياضية، حيث أنها تدعم وتعزز فهم برامج الأنشطة الرياضية المختلفة باستخدام أسلوب والهيرميديا لما يوفره من بيئة تعليمية مرنة تحاكي البيئة التعليمية داخل الوسط المائي والتى قد تكون أقوى تأثيراً وأكثر فاعلية للعملية التعليمية وتعمل على زيادة كل من فهم وتصور وإدراك المهارات وتذكرها والوقت الفعلي لأدائها، بالإضافة إلى جعل المتعلم أكثر فاعليه من خلال إيجاد مواقف إيجابية، كما أنها تعطي المتعلم تغذية راجعة ليتأكد من صحة استجابته فيتعزز تعلمه بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبى احتياجاته، وهذا يوفر درجة عالية من الأمن والسلامة والتى تعتبر من المتطلبات الأساسية فى رياضة الغوص خاصة فى المرحلة التعليمية لما تحمله من مخاطر على حياة المتعلم، فكلما زاد مستوى فهم وإدراك المتعلم للمهارات المُتعلمة كلما تجنبنا أخطار وأمراض الغوص التى يمكن أن يتعرض لها، وعلي حد علم الباحث وقراءاته النظرية توصل إلى عدم وجود برامج تعليمية باستخدام الاساليب التكنولوجية معمول بها حالياً ، وهذا حث الباحث علي انة قد يكون برنامج والهيرميديا المقترح لتعلم مهارات الغوص دوراً هاماً لتحسين الأداء للمبتدئين فى هذه الرياضة.

ومما سبق توصل الباحث إلى محاولة تصميم برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر معد بتقنية الهيرميديا لمعرفة أثرها على تعلم المهارات الأساسية في رياضة الغوص.

- أهداف البحث :

١- تصميم برنامج باستخدام أسلوب والهيرميديا لتعليم بعض المهارات الأساسية لمبتدئي الغوص.

٢- التعرف على تأثير استخدام أسلوب والهيرميديا علي تعلم بعض المهارات الأساسية لمبتدئي الغوص.

- فرض البحث :

توجد فروق داله إحصائياً في القياس البعدى بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في درجة أداء بعض المهارات الأساسية لرياضة الغوص لصالح المجموعة التجريبية.

- الدراسات المرتبطة :

- دراسة شيماء صادق حامد إبراهيم (٢٠٠٩م) (٦) بعنوان" برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة السرعة (الهيبرميديا) وتأثيره في جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدي تلميذات الحلقة الثانية" ، وتهدف هذه الدراسة إلي بناء برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة السرعة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيره في تعلم جوانب مهارة الوثب الطويل لدي تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ، وقد شملت عينة الدراسة علي (٤٠) لاعب (٢٠) ضابطة و (٢٠) تجريبية، كما استخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين تجريبية وضابطة ، وتوصلت نتائج هذا البحث إلي ان البرنامج التعليمي باستخدام (الهيبرميديا) أكثر فاعلية لتعلم مهارات الوثب الطويل لدي تلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي عن البرنامج التقليدي .

- دراسة محمود محسن محمد سالم عبد العزيز (٢٠١٠م) (١٥) بعنوان"برنامج تعليمي بالحاسب الآلي وتأثيره في بعض مهارات الكرة الطائرة للناشئين" ، وتهدف هذه الدراسة إلي بناء برنامج تعليمي بالحاسب الآلي ومعرفة تأثيره في تعلم بعض مهارات كرة الطائرة من خلال مستوي الأداء المهاري للمهارات الأساسية ومستوي التحصيل المعرفي للكرة الطائرة، وقد شملت عينة الدراسة علي (٤٠) لاعب (٢٠) ضابطة و (٢٠) تجريبية ، كما استخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين تجريبية وضابطة، وتوصلت نتائج هذا البحث إلي ان برمجية التعليم بالحاسب الآلي ساهمت بفاعلية في تحسين مستوي الأداء الماري والتحصيل المعرفي لمهارات الكرة الطائرة عن الطريقة التقليدية .

- دراسة السيد يسن حسن مرزوق (٢٠١٠م) (٣) بعنوان " بناء برمجية تعليمية معدة بتقنية الوسائط المتعددة كعائد معلوماتي (مسبقة – مرجأة) وتأثيرها في تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا " ، وتهدف هذه الدراسة إلي بناء تعليمية معدة بتقنية الوسائط المتعددة كعائد معلوماتي (مسبقة – مرجأة) ومعرفة تأثيرها في كل من التحصيل المعرفي والمهاري والتعرف علي الآراء والانطباعات لوجدانية نحو استخدام هذه البرمجية للارتقاء بالمستوي المهاري لكرة السلة لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا.، وقد شملت عينة الدراسة علي (٦٠) لاعب (٢٠) ضابطة و(٢٠) تجريبية و(٢٠) تجريبية ثانية.، كما استخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو الثلاث مجموعات، وتوصلت نتائج هذا البحث إلي ان البرنامج التعليمي باستخدام أسلوب الوسائط كعائد معلوماتي مسبق و مرجاء الذي طبق علي المجموعة التجريبية الأولي والثانية أدي إلي تحسن في جوانب تعلم بعض مهارات كرة السلة حيث ظهرت فروق معنوية بين القياس القبي

والبعدى لصالح البعدي عن المجموعة الضابطة بالبرنامج التجريبي، كما اظهر برنامج المجموعة التجريبية الأولي التي استخدمت أسلوب الوسائط المتعددة كعائد معلوماتي مسبق تفوقاً في تعلم مهارات كرة السلة قيد البحث عن المجموعات الأخرى. .

– دراسة نادية محمد طاهر شوشة (٢٠١٠ م) (١٦) بعنوان " برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة وأثره علي تعلم سباحة الزحف علي البطن والتحصيل المعرفي للأطفال في سن ٨ سنوات " ، وتهدف هذه الدراسة إلي التعرف علي تصميم برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة للأطفال مرحلة سن ٨ سنوات وذلك للتعرف علي تأثيره علي تعلم سباحة الزحف علي البطن والتحصيل المعرفي للأطفال، وقد شملت عينة الدراسة (٢٤) أطفال منهم (١٢) طفل مجموعة ضابطة و (١٢) مجموعه تجريبية. ، كما استخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين تجريبية وضابطة، وتوصلت نتائج هذا البحث إلي أن هناك فرق داله إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدى لصالح المجموعة التجريبية فى مستوي تحسن سباحة الزحف علي البطن للأطفال (٨) سنوات كما أن استخدام الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية تأتي بنتائج ايجابية في مجال التعليم الحركي لمرحلة رياض الأطفال.

– دراسة محمد كمال خليل علي (٢٠١٢م) (١٣) بعنوان " فاعلية برنامج مقترح في تدريس التربية الرياضية بإستخدام الوسائط الفائقة علي اكتساب المفاهيم وتنمية بعض المهارات الأساسية في كرة السلة للمرحلة الإعدادية " ، وتهدف هذه الدراسة إلي إكساب تلاميذ الصف الأول الإعدادي المفاهيم المرتبطة بالمهارات الأساسية وتنميها، وقد شملت عينة الدراسة علي (٣٠) تلميذ ، واسخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم ذو المجموعة الواحدة وتوصلت نتائج هذا البحث إلي أن للبرنامج المقترح فاعلية في اكتساب المفاهيم وتنمية الأداء المهاري لدي تلاميذ الصف الأول الإعدادي .

– دراسة جونثان جلاذوسكي **Jonthan Glazewski**(٢٠٠٠م) (٢٠) بعنوان" الهيبرميديا والتأسيس التعليمي في المرحلة الأولية من التعليم (الدراسات المتطورة) " ، التعرف علي اثر الهيبرمديا علي التأسيس التعليمي وإستراتيجية التعلم للمرحلة الأساسية للتعليم (تلاميذ المرحلة المتوسطة) والتعرف علي موقف التلاميذ والمعلمين تجاه الهيبرمديا في الوحدة التعليمية، وقد شملت عينة الدراسة علي (٢٠) تلميذ من تلاميذ المرحلة السادسة من التعليم، كما استخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم لمجموعتين تجريبية وضابطة، وتوصلت نتائج هذا البحث إلي أن الهيبرميديا إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين.

– دراسة جارندر، ديفيد **Gardaner,David** (٢٠٠٣م) (١٧) بعنوان " تقييم استخدام فاعلية الفيديو التفاعلي في تعلم بعض الأنشطة الرياضية في الأفلام متعددة الوسائل"، وتهدف هذه الدراسة إلي استهدفت هذه الدراسة إلي إمكانية استخدام الفديو التفاعلي في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعلم بعض الأنشطة الرياضية (كنشاط كرة السلة)، وقد شملت عينة الدراسة علي مجموعتين احدهما تجريبية تتم التعليم لها من خلال الفيديو التفاعلي والضابطة تتم تعليمها بالطريقة التقليدية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي،

وتوصلت نتائج هذا البحث إلي أن توصلت الدراسة ان المتعلمين من خلال الفيديو التفاعلي قد حققوا نتائج اعلي في تعلم بعض مهارات كرة السلة وذلك لأنها تثري خبراتهم بالإضافة أن البرامج ممتعة وشيقة.

إجراءات البحث :

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي وذلك بالتصميم التجريبي لمجموعتين احدهما ضابطة والأخرى تجريبية، وذلك لملائمته لطبيعة وأهداف البحث.

عينة البحث :

قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية الطبيقية وذلك بعد أن حصل علي موافقة ادارة الكلية – (٣) بتطبيق البحث وأداء القياسات علي طلبة التخصص عليهم حيث بلغ حجم العينة (٢٢) طالباً تم تقسيمهم كما يلي :

العينة الأساسية :

وقوامها (١٦) طالباً تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين بالاسلوب العشوائي المنتظم مجموعة الضابطة (٨) طلاب ويدرس أفرادها بالبرنامج التقليدى ، و مجموعة التجريبية (٨) طلاب ويدرس أفرادها ببرنامج الهيرميديا، وقد تم اختيار العينة بحيث يكون كل أفراد العينة من الطلاب المتقدمين لتخصص الغوص والمقيدين بالصف الثالث، لتصبح أفراد العينة الأساسية مبتدئين .

العينة الاستطلاعية :

العينة الاستطلاعية الأولى :

قام الباحث باختيار العينة الاستطلاعية الأولى بالطريقة العمدية الطبقية والاسلوب العشوائي من نفس مجتمع البحث (طلبة تخصص الغوص بالصف الرابع بكلية التربية الرياضية حيث انهم لديهم خبرة ومعرفة متنامية بمهارات الغوص) للعام الدراسى ٢٠١٢/٢٠١٣م وخارج العينة الأساسية وقوامها (٤) طلاب من الممارسين لرياضة الغوص ولاكنهم غير مميزين وتم الاستعانه بهم فيما يلي :

- حساب معامل صدق التمايز لبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى (بطريقة المجموعتين مميزة وغير مميزة)، وتم إجراء المقارنة بين المجموعة (الغير مميزة) طلاب ممارسين والمجموعة (المميزة) مدربين.محمد رضوان ومحمد علاوى (١٩٨٨م) (١٤: ٣٢١ ، ٣٣٦)
- حساب معامل الثبات لبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى ، باستخدام طريقة تطبيق الإختبار وإعادة تطبيقه بعد مُضى أسبوع من التطبيق الأول. محمد رضوان ومحمد علاوى (١٩٨٨م) (١٤ : ٣٥٣، ٣٦١)

٣/٢/٢/٢/٢ العينة الاستطلاعية الثانية :

قام الباحث باختيار العينة الاستطلاعية الثانية بالطريقة العمدية الطبقية والاسلوب العشوائي من طلاب الصف الرابع من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وقوامها (٢) من الطلاب، لتجريب البرنامج المقترح وذلك على مدار محاضرتين .

جدول (١) توصيف مجتمع وعينة البحث

مجتمع البحث			عينة البحث		
البيان	العدد	النسبة المئوية	البيان	العدد	النسب المئوية من مجتمع البحث
إجمالي مجتمع البحث	٢٢	١٠٠%	إجمالي عينة البحث الأساسية	١٦	٧٢,٧٢%
			– المجموعة الضابطة	٨	٣٦.٣٦%
			– المجموعة التجريبية	٨	٣٦.٣٦%
			العينة الاستطلاعية الأولى من مجتمع البحث وخارجه (*)	٨	–
			– العينة الاستطلاعية الأولى من عينة البحث.	٤	١٨,١٨%
			– من خارج مجتمع وعينة البحث.	٤	–
			العينة الاستطلاعية الثانية	٢	٩.١%
			إجمالي عينة البحث	٢٢	١٠٠%

* ملاحظة : العينة الاستطلاعية الاولي عددها (٨) مقسمة كالتالي (٤) من مجتمع وعينة البحث كمجموعة غير مميزة و(٤) من خارج مجتمع وعينة البحث كمجموعه مميزة .

يتضح من جدول (١) أن إجمالي مجتمع البحث (٢٢) طالباً وبلغ إجمالي حجم عينة البحث على (٢٢) طالباً بنسبة مئوية (١٠٠%) من إجمالي مجتمع البحث ، وتم تقسيمهم إلي عينة البحث الأساسية وعددها (١٦) طالباً بنسبة مئوية (٧٢.٧٢%)، وعينة إستطلاعية أولى وعددها (٤) طالباً بنسب مئوية (١٨.١٨%) وعينة إستطلاعية ثانية وعددها(٢)طالباً بنسبة مئوية(٩.١%)من إجمالي مجتمع البحث.

٣/٢/٣ تجانس وتكافؤ العينة الأساسية:

تم إجراء التجانس والتكافؤ على عينة البحث الأساسية للمجموعتين التجريبية والضابطة والبالغ عددهم (١٦) طالباً في الفترة من يوم الأحد ٤/١١/ ٢٠١٢م إلى يوم الاثنين ٥/١١/٢٠١٢م فى الآتي :

- معدلات النمو : عن طريق حساب متغيرات (السن – الطول – الوزن).
- مستوى الذكاء : عن طريق اختبار الذكاء العالي. إعداد / السيد خيرى (د.ت) (٢).
- القدرات البدنية : استخدم الباحث اختبارات القدرات البدنية للقبول بكلية التربية الرياضية ببورسعيد وتم تحويل جميع درجات الاختبارات البدنية إلى درجات معيارية.

- تجانس العينة الأساسية :

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعيارى وأقل وأعلى قيمة وقيمة الإلتواء لمتغيرات السن ، والطول ، الوزن ، ومستوى الذكاء ، والقدرات البدنية للمجموعة الضابطة. ن =٨

م	بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعيارى	الإلتواء	
					قيمة الإلتواء	الخطأ المعيارى
١	السن	سنة / يوم	١٩.٨٨	٠.٣٥	-٢.٨٣	٠.٧٥
٢	الطول	سم	١٧٧.٦٢	٣.١١	٠.٠٢	٠.٧٥
٣	الوزن	كجم	٨١.١٣	٥.٤٠	-٠.٢٨	٠.٧٥
٤	مستوى الذكاء	درجة	٧٢.٥٠	١.٧٠	-٠.٦٦	٠.٧٥
٥	القدرات البدنية	درجة	٤٤.٢٥	٥.٤١	-٠.١٥	٠.٧٥

الخطأ المعياري لمعامل الإلتواء = (٠.٧٥)

يتضح من جدول (٢) أن معامل الإلتواء للسن والطول والوزن ومستوي الذكاء والقدرات البدنية قد بلغ (٠.٠٢)، (-٠.١٥)،(-٠.٢٨)،(-٠.٦٦)،(-٢.٨٣) علي التوالي للمجموعة الضابطة وحيث بلغ الخطأ المعياري لمعامل الإلتواء (٠.٧٥) وجميع تلك القيم قد إنحصرت ما بين (±٣) مما يدل على تجانس أفراد المجموعة الضابطة في تلك المتغيرات

جدول (٣)

المتوسط الحسابي والإنحراف المعيارى وأقل وأعلى قيمة وقيمة الإلتواء لمتغيرات السن، والطول، الوزن، ومستوى الذكاء ، والقدرات البدنية للمجموعة التجريبية. ن =٨

م	بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعيارى	الإلتواء	
					قيمة الإلتواء	الخطأ المعيارى
١	السن	سنة / يوم	١٩.٧٥	٠.٤٦	-١.٤٤	٠.٧٥
٢	الطول	سم	١٧٦.٧٥	٤.٥٤	-٠.٣١	٠.٧٥
٣	الوزن	كجم	٧٩.٨٩	٦.٤٧	-٠.٤١	٠.٧٥
٤	مستوى الذكاء	درجة	٦٤.٧٥	١.٦٨	-٠.٤٤	٠.٧٥
٥	القدرات البدنية	درجة	٤٤.١٣	٥.٣٥	-٠.١٩	٠.٧٥

الخطأ المعياري لمعامل الإلتواء = (٠.٧٥)

يتضح من جدول (٣) أن معامل الإلتواء للسن والطول والوزن ومستوي الذكاء والقدرات البدنية قد بلغ (-٠.١٩)،(-٠.٣١)،(-٠.٤١)،(-٠.٤٤)،(-١.٤٤) علي التوالي للمجموعة التجريبية وحيث بلغ الخطأ

المعياري لمعامل الإلتواء (٠.٧٥) وجميع تلك القيم قد إنحصرت ما بين (±٣) مما يدل على تجانس أفراد المجموعة التجريبية في تلك المتغيرات.

- تكافؤ العينة الأساسية :

جدول (٤)

تكافؤ مجموعتين البحث الضابطة والتجريبية فى متغيرات السن والطول

والوزن ومستوى الذكاء والقدرات البدنية ن ١=ن٢=٨

م	بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (ت) المحسوبة	مستوي الدلالة الإحصائية
			سَ	ع	سَ	ع		
١	السن	سم	١٩.٨٨	٠.٣٥	١٩.٧٥	٠.٤٦	٠.٦١	٠.١٣
٢	الطول	كجم	١٧٧.٦٢	٣.١١	١٧٦.٧٥	٤.٥٤	٠.٤٥	٠.٨٨
٣	الوزن	سنة / يوم	٨١.١٣	٥.٤٠	٧٩.٨٩	٦.٤٧	٠.٤٢	١.٢٤
٤	مستوى الذكاء	درجة	٧٢.٥٠	١.٧٠	٦٤.٧٥	١.٦٨	٠.٩٢	٧.٧٥
٥	القدرات البدنية	درجة	٤٤.٢٥	٥.٤١	٤٤.١٣	٥.٣٥	٠.٠٥	٠.١٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٤

يتضح من جدول (٤) أن قيمة (ت) المحسوبة بتطبيق اختبار **T-test** لدلالة الفروق بين القياس القبلى وقد بلغ لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية فى السن (٠.٦١)، والطول (٠.٤٥)، والوزن (٠.٤٢)، ومستوى الذكاء (٠.٩٢)، والقدرات البدنية (٠.٠٥) وتلك القيم جميعها أصغر من قيمة (ت) الجدولية وهي (٢.١٤)، كما أن مستوى الدلالة الإحصائية تراوح مابين (٠.١٣،٧.٧٥) وهى أكبر من مستوى معنوية (٠.٠٥) ويعنى ذلك أن الفروق بين القياس فى هذه المتغيرات لكل من المجموعتين الضابطة والتجريبية غير حقيقية وأن المجموعتين الضابطة والتجريبية متكافئة في تلك المتغيرات.

أدوات جمع البيانات :

أدوات البحث (أدوات جمع البيانات) :

لجمع البيانات الخاصة بالدراسة استخدم الباحث الأدوات والأجهزة التالية :

١- القياسات الخاصة بمعدلات النمو :

- السن (الرجوع إلي تاريخ الميلاد من السجلات "وثائقي").
- الرستاميتر لقياس الطول لأقرب ½ سم.
- ميزان إلكترونى لقياس الوزن لأقرب ½ كجم.

٢- إختبار الذكاء العالي. إعداد / السيد خيرى (د.ت) (٥٩).

٣- إختبارات الخاصة بالقدرات البدنية

تم تطبيق إختبارات القدرات البدنية علي طلاب الصف الثالث تخصص غوص بكليات التربية الرياضية والتي تتكون من ستة إختبارات

٤- تقييم المستوى المهاري :

لقياس درجة أداء المهارات الأساسية قيد البحث، استخدم الباحث بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى تحت الماء عن طريق المحكمين (حاصلين علي درجة مدرب بادي **PADI** وحاصلين علي درجة الماجستير في التربية الرياضية) ، من تصميم علي علي (٢٠٠٦م) (٩) واضافة لها الباحث بعض المقاييس وتم التقنين العلمي لها وتتضمن :

- المحددات الفنية لتقييم المهارات الأساسية قيد الدراسة (٩مهارات) والدرجة لها
- مراحل تقييم أداء المهارات الأساسية قيد الدراسة.
- بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى.
- صدق بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى :

طبقاً لما أشار إليه كل من محمد رضوان ومحمد علاوى (١٩٨٨م) (٥٣ : ٣٢١ ، ٣٣٦) تم حساب صدق بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى عن طريق صدق التمايز (بطريقة المجموعتين مميزة وغير مميزة) وذلك بتطبيق الإستمارة على مجموعة (غير مميزة) ذو خبرة متوسطة من طلاب ممارسين لرياضة الغوص وتم اختيارهم بالطريقة العمدية الطبقية والاسلوب العشوائي من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وقوامها (٤) طلاب ممارسين، واستعان الباحث بمجموعة (مميزة) من مدربين الغوص حاصلين علي درجة (مدرب خمس نجوم) تم الاتحاد المصري للغوص والإنقاذ (**CMAS**) وقوامها (٤) مدربين، وتم التطبيق يومى الأحد ٢٠١٢/١٠/١٤م والاثنين ٢٠١٢/١٠/١٥م، وتم إجراء المقارنة بين المجموعة (الغير مميزة) طلاب ممارسين والمجموعة المميزة مدربين، ويوضح جدول (٥) معامل صدق التمايز لبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى.

جدول (٥)

لمتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى وقيمة (ت) المحسوبة لمجموعتي حساب صدق التمايز لبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى بطريقة المجموعتين غير مميزة ومميزة

ن ١= ن٢=٤

بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	مجموعة غير مميزة		مجموعة مميزة		قيمة (ت)	معامل صدق التمايز
		سَ	عَ	سَ	عَ		
مستوى الأداء المهارى	درجة	٣٣.٠٥	٠.٥٨	٤٤.٧٥	٠.٢٩	٣١.٧٦	٠.٩٩

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) = (٢.٤٥)

يتضح من جدول (٥) أن هناك فرق دال إحصائياً في بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى بين المجموعتين الغير مميزة والمميزة عند مستوى معنوية (٠.٠٥) ممايدل على صدق بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى.

- ثبات بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى :

طبقًا لما أشار إليه كل من محمد رضوان ومحمد علاوى (١٩٨٨م) (١٤: ٣٥٣ ، ٣٦١) تم حساب معامل ثبات بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى عن طريق تطبيق البطاقة على مجموعة من الطلبة تم اختيارهم بطريقة العمدية من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وقوامها (٤) طلاب ، يوم الأحد ٢٠١٢/١٠/١٤م ، وإعادة تطبيقها على نفس الطلبة مرة أخرى بعد مضى أسبوع من التطبيق الأول ، إلى يوم الأحد ٢٠١٢/١٠/٢١م ، لحساب معامل ثبات الإختبار ويدل معامل الارتباط بين درجات التطبيق الأول ودرجات التطبيق الثانى على معامل ثبات بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى، ويوضح جدول (٦) ثبات بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى.

جدول (٦)

معامل ثبات بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى

ن = ٤

بيانات إحصائية / المتغير	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		الفرق بين المتوسطين	معامل الارتباط
		سَ	عَ	سَ	عَ		
مستوى الأداء المهارى	درجة	٣٣.٠٠	٠.٧١	٣٣.٢٥	٠.٥٠	٠.٢٥	٠.٩٦

قيمة (ر) الجدولية = ٠.٩٥عند مستوى معنوية (٠.٠٥)

يتضح من جدول (٦) أن معامل الإرتباط الدال على معامل ثبات بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى بين التطبيق الأول والتطبيق الثانى دال عند مستوى معنوية (٠.٠٥) مما يدل على ثبات البطاقه.

- الدراسات الاستطلاعية :

- الدراسة الاستطلاعية الاولي لتقنيين بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى من حيث الصدق والثبات.

قام الباحث بإجراء المعاملات العلمية لبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى فى الفترة من يوم الأحد ٢٠١٢/١٠/١٤م إلى يوم الأحد ٢٠١٢/١٠/٢١م

- الدراسة الاستطلاعية الثانية للبرنامج المقترح :

قد مرت الدراسة الاستطلاعية بمرحلتين هما :

الإستعداد للدراسة الاستطلاعية :

إعداد معمل الكمبيوتر :

قام الباحث بإعداد البرنامج المقترح على أجهزة الكمبيوتر المتوفرة بمعمل الكمبيوتر بإستاد بورسعيد وعددها ثمانية أجهزة .

- مكان التطبيق العملي :

قام الباحث بتجهيز مكان التطبيق العملى (حمام سباحة نادي الإستاد) بالآتي :

- عدد ١ كاميرا فيديو تحت الماء لتصوير أداء المتعلم.
- جهاز كمبيوتر متوفر عليه البرنامج المقترح لكى يستعين به المتعلم فى التعرف على شكل الأداء الصحيح.
- جهاز كمبيوتر مزود بـ **TV card** لعرض أداء المتعلم عليه من خلال توصيل كاميرا الفيديو
- الأجهزة والأدوات اللازمة لتعلم المهارات قيد البحث وتنفيذ التدريبات المتضمنة فى البرنامج.

تنفيذ الدراسة الاستطلاعية الثانية :

قام الباحث بتجريب برنامج الهيبرميديا على عينة قوامها (٢) طلاب ممثلة لعينة البحث وخارج العينة الأساسية فى الفترة من الأربعاء ٢٠١٢/١١/٧م ، والخميس ٨/١١/ ٢٠١٢م، وذلك من أجل التعرف على :

- مدى مناسبة البرنامج المقترح لقدرات المبتدئين ومدى فهمهم واستيعابهم له.
- مدى مناسبة أوراق العمل من حيث الصياغة ووصف الأعمال ومعرفة الصعوبات أو المشاكل التى قد تقابل الباحث أو عينة البحث أثناء تطبيق البرنامج المقترح ، والعمل على تلافى حدوثها أثناء التجربة الأساسية.
- التدريب على كيفية إجراء التجربة بهدف اكتساب بعض المهارات اللازمة لأداء التجربة من جانب الباحث مثل كيفية التعامل مع الطلاب اختبار صلاحية الأجهزة والأدوات والمكان المستخدم لتنفيذ البرنامج.

وبناء على نتائج الدراسة الاستطلاعية قام الباحث بإجراء بعض التعديلات على البرنامج المقترح وكيفية التنفيذ ومن نتائج التجربة الاستطلاعية وجد الآتى :

- البرنامج المقترح يعمل بصورة مرضية على الأجهزة ولا توجد مشاكل أبدي الطلاب سعادتهم في استخدام البرنامج المقترح ورغبتهم في أن تكون كل مواد الدراسة بنفس الأسلوب المعد مما أشار إلى أن نتائج التجربة الاستطلاعية كانت مطمئنة ومهيأة لإجراء تجربة البحث الأساسية.
- وبذلك قام الباحث بتنفيذ الموقف التعليمى الفعلى الذى أعد من أجله البرنامج المقترح.

المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى وأقل قيمة وأعلى قيمة لمجموعتين البحث فى أداء المهارات الأساسية قيد البحث والتى تم تحديدها بواسطة بطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى فى القياس البعدى

ن١=ن٢ = ٨

م	بيانات إحصائية / المهارة	المجموعة الضابطة				المجموعة التجريبية (الطيرميديا)			
		المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	أقل قيمة	أعلى قيمة	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	أقل قيمة	أعلى قيمة
١	تركيب وإعداد معدات الغوص.	٤.٨٨	٠.٢٣	٤.٥	٥	٤.٩٣	٠.١٨	٤.٥	٥
٢	دخول الماء باسلوب القفز لمسافة لا تزيد عن متراً.	٤.٤٤	٠.٤٢	٤	٥	٤.٨١	٠.٣٧	٤	٥
٣	إفراغ نظارة الوجه وإعادتها.	٣.٣١	٠.٤٦	٢.٥	٤	٤.٥٦	٠.٣٢	٤	٥
٤	إفراغ منظم تحت الماء وإستئناف التنفس منه.	٣.٣٨	٠.٤٤	٢.٥	٤	٤.٨١	٠.٢٦	٤.٥	٥
٥	السباحة تحت الماء بمعدات السكوبا مع التحكم فى الأتجاه والعمق	٣.٣٨	٠.٢٣	٣	٣.٥	٤.٥٦	٠.٣٢	٤	٥
٦	التنفس بالمشاركة بمصدر هواء واحد مرة كمانح ومرة كمستقبل.	٢.٩٤	٠.٥٠	٢	٣.٥	٤.٧٥	٠.٣٨	٤	٥
٧	التحكم فى الطفو – الثبات وسط الماء بدون الركل أو التلويح.	٢.٥٦	٠.٤٢	٢	٣.٥	٤.١٣	٠.٢٦	٤	٤.٥
٨	خلع وارتداء حزام الأثقال تحت الماء.	٢.٧٥	٠.٣٨	٢.٥	٣.٥	٤.٥٦	٠.٣٢	٤	٥
٩	خلع وارتداء جهاز السكوبا (جهاز التنفس) تحت الماء.	٣.٧٥	٠.٤٦	٣	٤	٤.٨١	٠.٢٦	٤.٥	٥
_	المجموع الكلى لمستوى الأداء المهارى.	٣١.٣٨	١.٨٥	٢٦	٣٦	٤٢.١٣	١.٥٠	٣٧.٥	٤٤.٥

- الأساليب الإحصائية المستخدمة :

تم استخدام برنامج (SPSS) للمعالجات الإحصائية (المتوسط الحسابي، الإنحراف المعياري، اختبار (ت) T-Test ، معامل الارتباط، معامل الالتواء، معامل صدق التمايز .

- عرض نتائج :

جدول (٧)

قيمة (ت)المحسوبة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي

للاختبارات المهارية قيد البحث.

ن١=ن٢= ٨

م	المهارة / بيانات إحصائية	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (ت)	الدلالة الإحصائية
		سَ	ع	سَ	ع		
١	تركيب وإعداد معدات الغوص.	٤,٨٨	٠,٢٣	٤,٩٣	٠,١٨	٠,٦١	٠,٥٥
٢	دخول الماء باسلوب القفز لمسافة لا تزيد عن متراً.	٤,٤٤	٠,٤٢	٤,٨١	٠,٣٧	١,٩٠	٠,٠٨
٣	إفراغ نظارة الوجه وإعادتها.	٣,٣١	٠,٤٦	٤,٥٦	٠,٣٢	٦,٣٣	٠,٠٠
٤	إفراغ منظم تحت الماء وإستئناف التنفس منه.	٣,٣٨	٠,٤٤	٤,٨١	٠,٢٦	٧,٩٢	٠,٠٠
٥	السباحة تحت الماء بمعدات السكوبا مع التحكم فى الأتجاه والعمق	٣,٣٨	٠,٢٣	٤,٥٦	٠,٣٢	٨,٥٠	٠,٠٠
٦	التنفس بالمشاركة بمصدر هواء واحد مرة كمانح ومرة كمستقبل.	٢,٩٤	٠,٥٠	٤,٧٥	٠,٣٨	٨,٢٣	٠,٠٠
٧	التحكم فى الطفو – الثبات وسط الماء بدون الركل أو التلويح .	٢,٥٦	٠,٤٢	٤,١٣	٠,٢٦	١٠,٠٨	٠,٠٠
٨	خلع وارتداء حزام الأثقال تحت الماء.	٢,٧٥	٠,٣٨	٤,٥٦	٠,٣٢	١٠,٣٥	٠,٠٠
٩	خلع وارتداء جهاز السكوبا (جهاز التنفس) تحت الماء.	٣,٧٥	٠,٤٦	٤,٨١	٠,٢٦	٥,٦٧	٠,٠٠
-	المجموع الكلى لمستوى الأداء المهارى.	٣١,٣٨	١,٨٥	٤٢,١٣	١,٥٠	١٢,٧٦	٠,٠٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٢,١٤

يوضح جدول (٧) أن قيمة (ت) المحسوبة بتطبيق اختبار T-test لدلالة الفروق بين القياس البعدي عن طريق المحكمين للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في متغيرات (تركيب معدات الغوص، ودخول الماء بالمعدات بأسلوب القفز لمسافة لا تزيد عن متراً) غير داله احصائياً عند مستوي دلالة إحصائي (٠,٠٥)، حيث تراوح مستوي الدلالة الإحصائية ما بين (٠,٠٨ ، ٠,٥٥) وهي أكبر من مستوي دلاله احصائياً (٠,٠٥)، وقيم (ت) المحسوبة تتراوح مابين (٠,٦١ ، ١,٩٠) وهي اصغر من قيمة (ت) الجدولية (٢,١٤) ويعني ذلك أن الفروق بين القياس البعدي في هذه المتغيرات للمجموعتين الضابطة والتجريبية غير حقيقي

ويعزو الباحث سبب عدم وجود فروق داله احصائياً بين مجموعتين البحث في متغيرات (تركيب معدات الغوص، ودخول الماء بالمعدات بأسلوب القفز لمسافة لا تزيد عن متراً) في القياس البعدي الي سببين هما :

- إن تلك المهارات يتم تعلمها والتدريب عليها في المحاضرة الأول والثانية ثم يتم تكرارها وتصحيح الأخطاء بها في جميع الوحدات، حيث تتوقف جميع المهارات عليها فبدونها لا يمكن ممارسة الغوص وتطبيق أي مهارة أخري مما جعل الطلاب يتقنون أداء تلك المهارات بغض النظر عن الطريقة أو الأسلوب الذي تم التعلم به ولكن نتيجة لتكرار أداء تلك المهارات علي مدار (٦) أسابيع مما نتج عنه عدم وجود فروق دالة احصائياً في تلك المهارات.
- إن تلك المهارات تمارس خارج الوسط المائي فيتمكن المُعلم من الشرح اللفظي للمهارة وكذلك أداء نموذج لها ، أما باقي المهارات فتمارس داخل الوسط المائي فيصعب علي المُعلم الشرح اللفظي للمهارة داخل الوسط المائي وأداء نموذج لها خارج الوسط المائي مما نتج عنه عدم وجود فروق دالة احصائياً في تلك المهارات.

كما يتضح أيضا من جدول (٧) أن قيمة (ت) المحسوبة بتطبيق اختبار **T-test** لدلالة الفروق بين القياس البعدي عن طريق المحكمين للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في باقي المتغيرات وكذلك المجموع الكلي لمستوي الأداء المهاري دالة احصائياً عند مستوي دلالة إحصائية (٠,٠٥)، حيث ان مستوي الدلالة الإحصائية (٠,٠٠) وهي اصغر من مستوي دلالة إحصائية (٠,٠٥)، وقيم (ت) المحسوبة تتراوح مابين (٥,٦٧ ، ١٠,٣٥) وهي اكبر من قيمة (ت) الجدولية (٢,١٤) ويعني ذلك أن الفروق بين القياس البعدي في باقي المتغيرات وكذلك المجموع الكلي لمستوي الأداء المهاري للمجموعتين الضابطة والتجريبية حقيقي .

ويعزو الباحث سبب تقدم طلاب المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في القياس البعدي لمتغيرات البحث عدا السابق ذكرهم والمجموع الكلي لمستوي الأداء المهاري الي تميز برنامج الهيبرميديا بالمحتوي التعليمي المتكامل من حيث استخدام الوسائط من (نصوص ، وصور فوتوغرافية، ومقاطع فيديو، ورسوم ثنائية الأبعاد، ومؤثرات صوتية) والتي تحوي كم كبير من المعلومات والوسائل المتعددة المختلفة، فهي تمثل بنك يضم كميات كبيرة من المعلومات التي ترتبط فيما بينها بروابط منظمة، كما توفر مناظر كاملة للمعلومات **Information Landscapes** ، التي تساعد المتعلم علي تكوين رؤية كاملة للموضوع، مما يساهم في توفير بيئة تعليمية مرنة تحاكي بيئة الوسط المائي، كما أنها تتيح للطالب حرية في التنقل بين عناصر المعلومات بإستخدام وصلات الترابط **Hyperlinks** ، وفقاً لأهدافه التعليمية واحتياجاته الخاصة، ومن ثم فهي تتيح له الفردية ويستخدمها الطالب بالتحكم فيها والتفاعل معها، ومن ثم فهي تتمتع بالفاعلية، بالإضافة الي إمداد الطلاب بالتغذية الراجعة والتي ساهمت في إصلاح قدر كبير من أخطاء الطلاب وبالتالي تحسنت نتائج الأداء المهاري .

ويتفق ذلك مع ما تشير إليه زينب أمين (٢٠٠٠م) الي أن الهيبرميديا بما تتضمنه من أنماط مختلفة وبيئات الكترونية عالية التكامل فهي تمكن المتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة وأنها تعمل علي تكامل الوسائط مع بعضها البعض بدرجة تمكن

المتعلم من تناول هذه المعلومات والتفاعل معها والاستفادة القصوى بالمداخل الحسية الإدراكية لديه وتساعده علي انجاز الأهداف المتوقعة من التعلم وتمده بمداخل تعليمية جديدة. (٤: ١٨٧)

ويتفق ذلك أيضا مع ما ذكره محمد زغلول ومكارم ابوهرجه وهاني سعيد عبد المنعم (٢٠٠١م) من أن الهيرميديا تساعد علي أن يتعايش بايجابية مع ا لوسائط التعليمية بصور نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعده علي تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة بكفاءة وفاعلية. (١٢ : ١٢٩)

كما يشير احمد رخا (٢٠١٠م) الي ان استخدام الكمبيوتر بأسلوب الهيرميديا يتيح للمتعلم الحرية في اختيار طرق القفز والإبحار والتجول المناسب داخل البرنامج من خلال وسائل الاتصال البيني ومن ثم تتيح للمتعلم التحكم في البرنامج **Lrarning control** ، وسرعة استجابة الكمبيوتر لأوامر المتعلم والتي ينشئ عنها توفير تغذية راجعة فورية، هذا بالإضافة الي ما يوفره من بيئة مشوقة للتعليم والتعلم من جانب الطالب تقوده الي إتقان ما يتعلمه مما يزيد من فاعلية التعليم من حيث الفهم والاستيعاب والتحليل والتركيب. (١: ١٢٧)

ويتفق ذلك مع نتائج دراسات كل من :

دراسة جلينا بادفيلد وتود بيننجتون وويلكنسون كارول **Padfeld,Glenna ;Penniington,Td& Carol, Wilkinson** (٢٠٠٠م) والتي أشارت الي أن الوسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة أكثر فاعلية للتعليم بالنسبة للتربية الرياضية وعلي المعلمين والمتعلمين أن يأخذوا في الاعتبار استخدامها لهـذا الغرض. (١٩)

ودراسة عبد الفتاح عبد الفتاح (٢٠٠٦م) حيث قام بوضع بناء برنامج تدريبي باستخدام الوسائط الفائقة السرعة والتعرف علي تأثيره علي مستوي أداء بعض الضربات الأساسية (الضربات الأمامية – والضربات الخلفية – وضربات الإرسال) لناشئي رياضة التنس وتوصلت الدراسة الي أن البرنامج التدريبي المعد باسلوب الوسائط الفائقة (الهيرميديا) ساهم بطريقة ايجابية في تحسين مستوي أداء بعض الضربات الأساسية وتنمية عناصر اللياقة البدنية لرياضة التنس للمجموعة التجريبية عن أفراد المجموعة الضابطة. (٧)

ودراسة كل من سامح يوسف واحمد رخا (٢٠٠٩م) حيث قاما ببناء برنامج كمبيوتر تعليمي بإستخدام أسلوب الهيرفيديو ومعرفة تأثيره علي تعلم بعض المهارات الأساسية لدي طلبة كلية التربية الرياضية ببورسعيد، وتوصلت الدراسة الي أن الهيرفيديو كان أكثر تأثيراً علي تعلم المهارات قيد البحث من الطريقة التقليدية مما يدل علي فاعلية البرنامج المقترح .(٥)

وبذلك تحقق صحة الفرض الثاني والذي ينص علي :

توجد فروق داله إحصائياً في القياس البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في درجة أداء بعض المهارات الأساسية لرياضة الغوص لصالح المجموعة التجريبية.

الاستنتاجات :

في حدود أهداف وفروض البحث والبيانات المستخدمة والنتائج استنتج الباحث ما يلي :

١- الطريق التقليدية (أسلوب الأوامر) ساهمت بطريقة ايجابية في تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية في رياضة الغوص لإفراد المجموعة الضابطة .

٢- برنامج الكمبيوتر التعليمي المعد بأسلوب الهيبرميديا ساهم بطريقة ايجابية في تحسين مستوي أداء بعض المهارات الأساسية في رياضة الغوص لأفراد المجموعة التجريبية .

٣- تفوق المجموعة التجريبية (أسلوب الهيبرميديا) علي المجموعة الضابطة (أسلوب الأوامر) في مستوي أداء بعض المهارات الأساسية في رياضة الغوص قيد البحث .

التوصيات :

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي :

١- استخدام برنامج الكمبيوتر التعليمي المعد باسلوب الهيبرميديا في تعليم مهارات رياضة الغوص للمبتدئين .

٢- إنتاج العديد من برمجيات الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا والتي تتناول باقي مهارات رياضة الغوص .

٣- إنتاج العديد من برمجيات الكمبيوتر المعدة بتقنية الهيبرميديا في الأنشطة الحركية المختلفة .

٤- أن تتضمن مقررات الحاسب الآلي بكليات التربية الرياضية والتربية العامة التدريب علي إنتاج واستخدام برامج الكمبيوتر التعليمية ، وكذلك تدريب المعلمين في الخدمة علي مهارات تصميم وإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية .

٥- أن تتضمن برامج إعداد معلم التربية الرياضية قبل الخدمة وأثناء التدريب علي استخدام التقنيات التكنولوجية بصفة عامة في معالجة مشكلات التعلم المختلفة .

٦- توفير معامل الكمبيوتر التعليمية في المدارس والجامعات لما لها من اثر فعال في مجال تطبيق الأساليب التكنولوجية الحديثة .

٧- إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام التقنيات التكنولوجية للوصول إلي تحقيق اعلي مستوي ممكن في تعلم المهارات الحركية المختلفة .

٨- الاستفادة من النظريات والأبحاث التي أجريت في مجال توظيف الكمبيوتر في التعليم وذلك لمعرفة أفضل الطرق لتصميم البرامج التعليمية ومعرفة خصائص المتعلمين الذين سيستخدمون هذه البرامج ، وإنتاج وتطوير برامج تعليمية وفق الأهداف العامة للتعليم

المراجع :

اولاً : المراجع باللغة العربية :

١- أحمد حسن رخا :(٢٠١٠م)، "تأثير استخدام اسلوب الهيرميديا والهيرفيديو علي درجة اداء بعض المهارات الاساسية في الملاكمة لطلاب كلية التربية الرياضية"، رسالة دكتورة،كلية التربية الرياضية ببورسعيد، جامعة قناة السويس.

٢- السيد محمد خيري :(د.ت)، اختبار الذكاء العالي، دار النهضة العربية، القاهرة.

٣- السيد يسن حسن مرزوق :(٢٠١٠م)، "بناء برمجية تعليمية معدة بتقنية الوسائط المتعددة كعائد معلوماتي (مسبقة – مرجأه)وتأثيرها في تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة السلة لطلبة"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٤- زينب محمد أمين :(٢٠٠٠م)، "إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم"،دار الهدى للنشر ، المنيا.

٥- سامح عبد الرؤوف يوسف ، واحمد حسن رخا :(٢٠٠٩م)، "أثر استخدام الهيرفيديو على تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين فى الملاكمة"، المؤتمر العلمى الدولى الأول للرياضة والطفولة، كلية التربية الرياضية بطنطا، جامعة طنطا.

٦- شيماء صادق حامد ابراهيم :(٢٠٠٩م)،"برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة السرعة (الهيرميديا) وتاثيره في جوانب تعلم مهارة الوثب الطويل لدي تلميذات الحلقة الثانية "، رساله ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٧- عبدالفتاح رفعت عبدالفتاح :(٢٠٠٦م)، "تأثير برنامج تدريبى باستخدام الوسائط الفائقة على مستوى أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ رياضة التنس"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا .

٨- علا علي عبد الحليم :(٢٠٠٨م)، "برنلمج تعليمي بالرسوم المتحركة واثرة علي التصور الحركي وتعلم بعض مهارات الجمباز الفني للاطفال من سن (٦-٨) سنوات"، رسالة ماجيستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة الاسكندرية.

٩- على عمر بن الخطاب على :(٢٠٠٦م)، "تأثير الخوف والقلق على بعض المتغيرات الفسيولوجية وسرعة تعلم المبتدئين فى رياضة الغوص"، رسالة ماجيستير غير منشورة، كلية التربية الرياضة ببورسعيد، جامعة قناة

السويس.

١٠- عمرو ابو الفتوح ابراهيم :(٢٠٠٨م)، "تقييم مراكز الغوص بمحافظة جنوب سيناء"، رسالة ماجيستير، كلية التربية الرياضية ببورسعيد، جامعة قناة السويس.

١١- محمد رضا البغدادى :(١٩٩٨م)، تكنولوجيا التعليم والتعلم، دار الفكر العربى، القاهرة.

١٢- محمد سعد زغلول مكارم حلمي أبو هرجه ، هانى سعيد عبد المنعم :(٢٠٠١م)، تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٣- محمد كمال خليل علي :(٢٠١٢م)، "فاعلية برنامج مقترح في تدريس التربية الرياضية بأستخدام الوسائط الفائقة علي اكتساب المفاهيم وتنمية بعض المهارات الاساسية في كرة السلة لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية" ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية قسم مناهج وطرق التدريس، جامعة سوهاج.

١٤- محمد نصر الدين رضوان ،محمد حسن علاوي :(١٩٨٨م)، القياس في التربية الرياضية وعلم النفس الرياضي، ط٢، دار الفكر العربي، القاهرة.

١٥- محمود محسن محمد سالم عبد العزيز :(٢٠١٠م)، "برنامج تعليمي بالحاسب الالي وتاثيرة في بعض مهارات الكرة الطائرة للناشئين"، رسالة ماجستير غيرمنشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

١٦- نادية محمد طاهر شوشة :(٢٠١٠م)، "برنامج تعليمي بالرسوم المتحركة وأثره علي تعلم سباحة الزحف علي البطن والتحصيل المعرفي للأطفال في سن ٨ سنوات" ، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

ثانياً : المراجع باللغة الاجنبية

17- Gardener David :(2003), Evaluating user interactive video user's perception of self access language learning with Multi Media Movies (China), open University United Kingdom.

18- Michelle, A :(1999), Integrating Hypermedia in Two Classroom Instruction : Developing Anon-Linear Teaching Style, Graduate Center for Publication and Administration, Saint German, California State University Long Beach

19- Padfield , Glenna ; Pennington , Todd R & Wilkinson , Carol :(2000), "Student Perceptions of Using Skills Software in Physical Education ", JOPERD, Vol. 71, No. 6.

ثالثاً: مواقع علي شبكة المعلومات :

20- Jonthan Glazewski :(2000), Hypermedia based problem based learning in the upper elementary grades : A development a study research report ; conference paper http;//Erica.net/ericale/ed455760.httm,pp150,2000

21- PADI http://www.padi.com/scuba/about-padi/default aspx (Accessed 26, 5, 2012).