الجمـهورية الجـزائرية الد يمـقراطية الشـعبية
وزارة الـتعليم الـعالي و البـحث الـــعلمي
جامعة عبد الحميد بن باديس - مستغانم
معهد التربية البدنية والرياضية
قسم التربية البدنية و الرياضية

بحث مقدم ضمن متطلبات نيل شهادة الليسانس في التربية البدنية و الرياضية

: عنوان البحث

تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية للكرة الطائرة

لطلبة السنة الثالثة ت.ب.ر(بحث تجريبي)

إعداد الطالب:

جلول دواجي نور الدين

زروقي محمد -

فلاح صلاح -

إشراف

- د/طـاهر طـاهر -

قال رسول الله ﷺ:

"من سلك طريقا يبتغي فيه علما سهل الله له طريقا إلى الجنة وإن الملائكة لتضع أجنحتها لطالب العلم رضا بما صنعوا وإن العالم ليستغفر له من في السماوات ومن في الأرض حتى الحيتان في الماء وفضل العالم على العابد

كفضل القمر على سائر الكواكب"

رواه أبو داوود و الترمذي

Http://maomao520.yeah.net

إهـــــداء

قال تعالى: "وقِضَى رَبُكَ أَلاَ تَعْبُدُوْا إِلاَّ إِيَّاهُ وَ بِالوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا " سورة الإسراء-23

أهدي ثمرة هذا الجهد إلى من ربياني صغيرا ،ورعياني كبيرا

إلى منبع الحنان التي يعجز لساني عن شكرها، إلى الغالية أمي فاطمة التي أكرمني بوجودها وحبها

إلى الذي سخره الله كي يكون عونا لي في الرخاء و الشدة ،إلى الذي سخر حياته من أجل سعادتنا، إلى أبي الحبيب لخضر مصدر قوتي

فأسأل لكما الله بدوام راحتكما وأن يطيل عمركما و أن يجعلني فخركما و سببا في دخولكما الجنة إن شاء الله

إلى كل من إخوتي :محمد – سليمة – حبيب-عبد الحميد ،حفظهم الله ورعاهم

و إلى كل عائلة جلول دواجي وعائلة بوجناح خاصة أخوالي: ناصر-عمار –بوعبد الله –عبد القادر-الهواري – نصيرة - وردية

إلى أصدقائي : أحمد- بن يامينة- عابد- محمد – نبيل –بلال –عبد اللطيف-محمد الأمين

إلى كل من ساهم من قريب أو بعيد في نجاحاتي و شجعني في أحلامي و طموحاتي خاصة أختي حكيمة -أسماء-هاجر- صارة

و أسأل الله لي و لهم بالعون و الثبات وأن يوفقنا إلى كل خير

"اللهم إني أسألك علما نافعا و رزقا طيبا و عملا متقبلا"

نورالدين

إهداء

نهدي ثمرة إلى الجهد إلى كل من ساهم في دعم مسارنا الدراسي

إلى أمهاتنا الغوالي و أبائنا الكرماء الذين لم يبخلوا علينا و دعمونا بالغالي و النفيس من أجل أن نصل نحن إلى أعلى المراتب

إلى كل من دعمنا في انجاز هذا البحث من قريب او بعيد خاصة الأستاذ كوديش عمار الذي ساهم بشكل كبير في تطوير هذا البحث

محمد .صلاح

شكر و تقدير

نتوجه بالشكر الجزيل إلى الأستاذ المشرف على هذه المذكرة الدكتور طاهر طاهر الذي كان له الفضل الكبير في إنهاء هذا البحث.

وشكر خاص للأستاذ كوديش عمار و فغلول عمر

وإلى كل مسؤولي فرع التربية البدنية و الرياضية في المعهد خاصة الأستاذ مقراني و الأستاذ بن زيدان و الدكتور فغلول سنوسي

كما نشكر الأساتذة المحكمين الذين لم يبخلو علينا بملاحظاتهم البناءة من أجل الرقي بهذا البحث إلى المستوى المطلوب

و شكرا

ملخص البحث

*** عنوان الدراسة:**

تصميم برنامج تعليمي مقترح لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة للسنة باستخدام الهيبرميديا الثالثة تربية بدنية و رياضية .

تهدف هذه الدراسة الى تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لطلبة السنة الثالثة تربية بدنية ورياضية .

الفرض من هذه الدراسة هو أن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية .

تمت على عينة طلبة السنة الثالثة تربية بدنية و رياضية و قد اختيرت بطريقة مقصودة .

و هي تمثل 25% من طلبة السنة الثالثة ليسانس .

و أهم ما توصلنا إليه من استنتاجات هو أن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية .

وأهم ما اقترحناه هواستخدام البرامج التعليمية لتنمية القدرات الفكرية و المهارية ، واستخدام البرامج التعليمية بطريقة الهيبرميديا في التحصيل المعرفي و المهاري في الكرة الطائرة و باقي الرياضات .

1/- مقدمة :

حرص التربويين في فترة مضت على توظيف تقنيات للاتصال المختلفة التي بدأت تظهر هنا و هناك في خدمة العملية التعليمية،و قد أضاف التطور العلم و التكنولوجي كثيرا في الوسائل الحديثة التي يمكن الاستفادة منها في تهيأت مجالات الخبرة للدارسين حتى يتم إعداد المتعلم بدرجة عالية في الكفاءة التي تؤهله لمواجهة تحديات العصر (الطوبجي، 1981) .

إن مهمة المدرس لم تعد قاصرة على الشرح و الإلقاء و إتباع التقليدية في التدريس بل أصبحت مسؤوليته الأولى هي رسم مخطط لاستراتجيات الدرس، تعمل فيها طرق التدريس و الوسائل التعليمية لتحقيق أهداف محددة (الطوجي، 1986).

و يدرك الطلبة أهمية البحث في هذا المجال بأن المواقف التعليمية لابد أن تكون مزودة بالوسائل التي تسهل اكتساب المعلومة ، و سرعة التعلم في آن واحد .

إن مهارات الكرة الطائرة معقدة في التعليم تحتاج إلى جهد واضح لكي يصل المتعلم إلى درجة الإتقان ، لذلك فإن تدعيم طريقة التدريس بالوسائل المستخدمة الحديثة قد تساهم في رفع كفاءة المتعلم ،ونتيجة الدراسات و الأبحاث العلمية التي أولت اهتمام كبير بتصميم برامج تعليمية هدفها إعداد و تدريب الطالب على استخدامها و توظيفها في العملية التعليمية الَتعَلُمِيَةْ .

تعتبـر الهيبرميـديا نتـاج الثـورة التكنولوجيـة الحديثـة وهـي أدى لتقـديم المعلومـات و ربطها بصورة غير خطية في صورة رسوم بيانية و رسوم متحركة و تسجيلات فيديو و أخرى صوتية ،فهي عبارة عن تجميع الوسائط التكنولوجية في ذاكرة الكمبيوتر لتصبح أكثر فاعلية و أسهل في الاستخدام و التناول متناسبة مع احتياجات المتعلم و إمكاناته الخاصة و قدراته .

و لهذا جاءت فكرة البحث كإضافة لما ورد من دراسات سابقة لغرض تحسين العملية التعليمية التعلمية من خلال تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية للكرة الطائرة لطلبة السنة الثالثة ت.ب.ر .

2/- مشكلة الدراسة:

مسايرة للاتجاه الحديث جاءت توصيات الدراسات في البحث عن مشاكل الدروس العملية في مجال التربية البدنية والرياضية وأسباب انخفاض مستوى الطلبة في المجال المعرفي و المهاري و الخططي و بضرورة البحث في الأدوات و الوسائل التي تعمل على رفع مستوى الكفاءة التدريسية ،كما أشارت التوصيات إلى البحث في أساليب تكنولوجيا التعليم الحديثة لإعداد الطلبة ، هذا و تعد الهيبرميديا أحد الاتجاهات الحديثة في إعداد الطالب قبل تخرجه .

كما أن إدراج مادة تكنولوجيا التعليم في المقرر الدراسي الجامعي في ضوء نقص البرامج التكنولوجية التعليمية و قلة معرفة الطالب باستخدام و توظيف هذه البرامج في العملية التعليمية التعلمية دفع الطلبة المشرفون على انجاز هذه المذكرة إلى فكرة تصميم برنامج تعليمي مقترح لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة للسنة الثالثة تربية بدنية و رياضية .

و من خلال هذا نطرح التساؤل التالي:

* هل البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية ؟

3/- أهداف البحث :

تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لطلبة السنة الثالثة تربية بدنية ورياضية .

4/- أهمية البحث :

-تسهيل العملية التعليمية من خلال تصميم برامج تعليمية وفق خصائص الهيبرميديا .

5/- فرضيات الدراسة:

إن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية .

6/- تحديد المفاهيم والمصطلحات:

6-1/-المهارات الأساسية للكرة الطائرة:

6-1-1/- التعريف الاصطلاحي :هي مجموعة الحركات الفنية المكونة للعبة و التي يطلق عليها المبادئ الأساسية او المهارات الأساسية ولا بد للاعب من معرفة مهارات هذه اللعبة التي يزاولها لكي يتقنها بدرجة كبيرة وعالية حتى يسهل عليه

استيعاب خطط اللعب سواء كانت هجومية الدفاعية مع مراعاة مطابقتها لقانون اللعبة (الجميلي، 2010) .

6-1-2/- التعريف الإجرائي: نقصد بالمهارات الأساسية للكرة الطائرة :

*الإرسال * استقبال الإرسال *التمرير *السحق *الصد *الدفاع عن المنطقة .

6-2/- الهيبرميديا:

6-2-1/- التعريف الاصطلاحي : الهيبرميديا عبارة عن نظام يسمح لكل من المتعلم المبتدئ لاكتشاف،و إدراك وفهم المعلومات التي يحتاج اليها بسرعة. . (vulla, 1998)

6-2-2/- التعريف الإجرائي : الهيبر ميديا مصطلح يعبر عن ظاهرة تقنية جديدة تسمح للمتعلم بالتحكم والاقتراب من العديد من الوسائل بواسطة الكمبيوتر مثل الصور المحركة ،مقاطع فيديو ،تسجيلات صوتية ،بيانات رقمية ،الأفلام و الصور الفوتوغرافية ،بالإضافة إلى النص .

7/- الدراسات السابقة و المشابهة:

7-1/- دراسة "إجلال علي حسن" (2004) و عنوانها

" استخدام الوسائط الفائقة الهيبرميديا كوسيلة لتعلم الضربة الساحقة في الكرة الطائرة "

أهم ما استهدفته الدراسة :

* التعرف على استخدام الوسائط الفائقة الهيبرميديا كوسيلة لتعلم الضربة الساحقة في الكرة الطائرة.

المنهج :

* استخدمت الباحثة المنهج التجريبي.

العينة :

- بلغ حجم العينة (38) طالبة من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية.

وسائل جمع البيانات :

- اختبار الضربة الساحقة.

استراتيجية التدريس :

بعد تقسيم العينة إلى مجموعتين تم تدريس على النحو التالي:

المجموعة الأولى تجريبية : درست باستخدام الوسائط الفائقة الهيبرميديا.

المجموعة الثانية ضابطة : درست باستخدام الطريقة التقليدية.

و قد توصلت هذه الدراسة إلى **عدة نتائج** أهمها:

- استخدام برنامج الهيبرميديا أدى إلى المساعدة في تعلم مهارة الضربة الساحقة وساهم ايجابيا في تحسن الصفات البدنية الخاصة بمهارة الضربة الساحقة.

7-2/-- دراسة " جوزيف ناجي أديب (2003) عنوانها

" تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة للمبتدئين ".

أهم ما استهدفت هذه الدراسة :

- تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) لبعض المهارات الأساسية لتنس الطاولة .
- بناء اختبار للتحصيل المعرفي في تنس الطاولة.

المنهج :

- استخدم الباحث المنهج التجريبي بالاستعانة بالتصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية و الأخرى ضابطة.

العينة :

- بلغ عدد العينة (82) من طلاب الفرقة الأولى بنين بكلية التربية الرياضة جامعة المنوفية و تم اختبارهم بالطريقة العشوائية.

و سائل جمع البيانات :

- اختبارات بدنية ، و مهارية اختبار معرفي .

استراتيجية التدريس :

بعد تقسيم العينة إلى مجموعتين ثم التدريس لهم على النحو التالي:

المجموعة التجريبية : درست باستخدام برمجية الهيبرميديا لمهارات قيد البحث .

المجموعة الضابطة: درست بالطريقة التقليدية .

و قد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها :

*يؤثر أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) تأثير إيجابيا على تعلم مهارات تنس الطاولة قيد البحث.

*و كذلك على مستوى التحصيل المعرفي لطلاب المجموعة التجريبية .

***التعليق على الدراسات المشابهة:**

اتفقت الجميع الدراسات السابقة على تصميم و توظيف إستراتيجية تعليمية وفق خصائص الهيبرميديا و استخدم المنهج التجريبي في كل الدراسات وأسفرت جميع نتائج الدراسات على فاعلية هذه البرامج التكنولوجية المعدة بتقنية الهيبرميديا على الجوانب المعرفية و المهارية .

8/- النقد:

استفاد الطلبة من هذه الدراسات في تصميم و إنتاج برمجية الكمبيوتر التعليمية المقترحة و المعدة بأسلوب الهيبرميديا .

يَا بَتِي

تمرين ٥

بيعة تيجوي

1/- الكرة الطائرة:

1-1/- تعريف الكرة الطّائرة :

الكرة الطّائرة رياضة جماعية يتقابل فيها فريقين فوق الميدان الذي يبلغ طوله 18م و عرضه 9 م و تقسمه شبكة إلى جزئين متساويين ، و ارتفاع الشّبكة هو 2.43 م للذّكور و 2.24 م للإناث ، و الهدف من هذه هو محاولة إسقاط الكرة في جهة الخصم و تفادي سقوطها في الجزء الخاص به ، و تتحرّك الكرة فوق الشّبكة ، يبدأ اللّعب عن طريق اللاّعب الخلفي الأيمن حيث يبدأ بضرب الكرة ، و ذلك بإرسالها فوق الشّبكة إلى منطقة الفريق الخصم و هو ما يسمّى بالإرسال ، و لكل فريق الحق في لمس الكرة ثلاث مرّات دون حساب لمسة الصّد إن وجدت، و لا يمكن للاعب واحد لمس الكرة مرّتين متتاليتين و يستمر اللّعب حتّى تلامس الكرة الأرض أو عدم تحقيق إرسال صحيح. (الطائرة.، 2000).

2/1-لمحة تاريخية عن الكرة الطّائرة في العالم:

يرجع منشأ الكرة الطّائرة إلى "وليام مورغان" مدرّس التّربية البدنية و المدير السّابق لجمعية الشّباب المسيحية وقد أطلق عليها إسم "مانتونات" وقد شاهد هذه اللّعبة "هالستد"، حيث اقترح تغيير اسمها إلى الكرة الطّائرة ، نظرا لأنّ الفكرة الأساسية للّعب هي طيران الكرة عاليا، وخلفا و أماما لعبور الشّبكة وكان هذا عام 1895م. (طه، 1999).

3/1- تواريخ مهمة:

1920: أول ظهور للكرة الطائرة الشاطئية.

1948: أول دورة للكرة الطائرة الشاطئية.

- أول بطولة أوربية في روما وشاركت فيها ست (6) فرق.

1949: أول بطولة عالم في براغ (تشيكوسلوفاكيا) بعد توحيد القانون الدولي واشتركت فيها 10 دول (خاصة للرجال).

- أول بطولة عالم للسيدات في موسكو واشتركت فيها 27 دولة.

1955: أدرجت الكرة الطائرة في برنامج الألعاب للقارات الأمريكية الثانية في مكسيكو.

1964: أصبحت لعبة الكرة الطائرة لعبة أولمبية، فكانت أول بطولة أولمبية للرجال والسيدات

1975: دورة ألعاب البحر الأبيض المتوسط بالجزائر.

1981: بطولة إفريقيا للشباب والإناث بمصر.

- بطولة العالم بهولندا، وبطولة أندية إفريقيا وبطولة أندية أوربا.

1982: كأس العالم باليابان- كأس العالم للشباب بفنزويلا.

- بطولة العالم ببيونيس اريس.

1984: الدورة الأولمبية بلوس أنجلس.

1985: الدورة الدولية بهونجكونغ (منتخب الصين للسيدات ومنتخب العالم).

1986: البطولة الإفريقية للأندية بالسنغال.

1989: البطولة الإفريقية للسيدات في مورشيوس (فاز بها مصر).

1991: بطولة العالم للشباب بمصر- البطولة الإفريقية.

1993: أصبحت الكرة الطائرة الشاطئية كرياضة أولمبية بعد المؤتمر 101 للجنة الأولمبية العالمية (C.I.O).

1996: أول دورة أولمبية للكرة الطائرة الشاطئية بأطلنطا.

2-المهارات الفنية (التكنيكية) للكرة الطائرة:

إن لعبة الكرة الطائرة تتكون من مجموعة من الحركات الفنية يطلق عليها المبادئ الأساسية أو المهارات الأساسية ولا بد للاعب من معرفة مهارات هذه اللعبة التي يزاولها لكي يتقنها بدرجة كبيرة وعالية حتى يسهل عليه استيعاب خطط اللعب سواء كانت هجومية الدفاعية مع مراعاة مطابقتها لقانون اللعبة

ولعبة الكرة الطائرة تتكون من المهارات الفنية الأساسية وهي :

1/-مهارة الارسال 13 % .

2/-مهارة الاستقبال 12% .

3/-مهارة الإعداد 20% .

4/-مهارة الهجوم الساحق 21% .

5/-مهارة حائط الصد 20% .

6/-مهارة الدفاع عن اللعب 14% .

حسب تقويم المهارات في دورة العلام التي لقيمن في براغ عام 1966م .

وتنقسم هذه المهارات إلى مجموعتين:

1/-المهارات الهجومية :الإرسال -الهجوم الساحق -حائط الصد .

2/-المهارات الدفاعية:الاستقبال-حائط الصد -الدفاع عن الملعب .

ويجب على اللاعب عند بداية التدريب الفني لهذه المهارات الأساسية أن يقدم عرضا فنيا اقرب ما يكون للوضع الصحيح للأداء و يعرض هذا عادة من قبل المدرب و من قبل لاعب مميز لكي يكون لدى الراغبين تخيل أو تصور ذهني دقيق للحركة ويمكن أن تساعد الوسائل السمعية و البصرية في هذه الناحية التدريبية و كذلك الصور الفوتوغرافية و الأفلام و مراقبة اللاعبين ذوي المستوى العالي في المباريات. (الجميلي، 2010) .

على نتائج ايجابية و سوف اعرض لكل مهارة من المهارات الفنية مجموعة من التمارين التعليمية و التدريبية التي تساعد اللاعب على مزاولة لعبة الكرة الطائرة و تقد وكل هذا يعتبر وسائل شائعة و مستخدمة في التدريب و التعليم المهم هنا أن التأكد على انتباه و تركيز اللاعبين ينصب على العناصر الفنية الأساسية لهذه المرحلة بعد أن يؤدي اللاعب التمرين بنجاح 80% أو أكثر و نرى بالتالي تطورا نظاميا حيث القوة الدافعة الرئيسة للتمرين تتول من عنصر خاص أو جزء من الحركة إلى تنفيذ كامل لها أن معرفة و إدراك القواعد البدنية و المبادئ الميكانيكية التي تحكم حركة الجسم يعتبر حيويا و هاما للتدريس التدريب الفعال وتسمح هذه الطريقة للمدرب و المدرس على أسباب الأخطاء يسهل تطوير فاعلية الحركة المطلوبة .

إن الهدف الرئيسي من هذه الفاعلية هو اكتساب تدريجي للمهارات الفنية الأساسية لحركتها الشاملة و المتداخلة ببعضها البعض .

كما أن اختياري لهذه المجموعة من التمارين في كيفية تعليم و تطوير الأداء الفني لمهارات الكرة الطائرة جعلني أضعها متسلسلة حسب مراحلها منذ بداية المرحلة تعليمها الأولى و حتى مراحلها المتطورة من حيث صعوبة الواجب المفروض على اللعب من وجهة نظري الحسية و الحركية ، حيث أن اللاعب هو الشخص الوحيد

المشترك في أداء التمرين و الذي يترتب عليه تطوير مستواه الفني مما يؤهله للمشاركة في المباريات و الحصول يمه أفضل ما يملك من مساوي فني و بدني خلال المبارات .

1/2-مهارة الإرسال:

2-1-1/- تعريف مهارة الإرسال:

تعد المهارة الأولى بلعبة كرة الطائرة ،وينفد بواسطة اللاعب الذي يشغل مركز (1) من الخط الخلفي بعد إشارة الحكم وإدخال الكرة في الملعب ،وتضرب الكرة بذراع واحدة بيد(مفتوحة أو مضمومة) وهي في الهواء حتى يتم عبورها إلى ملعب الخصم،ويتم تنفيذه من خلف خط النهاية.

ويؤدي إلى:

أولا :الحصول على نقطة بدون إجهاد فريقه.

ثانيا :إعطاء فرصة راحة لفريقه

ثالثا :كسب ثقة أعضاء فريقه من الناحية النفسية في حالة نجاحه.

رابعا :زعزعة الثقة عند الفريق الخصم

خامسا :عدم إعطاء الفرصة لفريق الخصم من إجراء ترتيبات هجومية

سادسا :إجهاد الفريق الخصم

2/1/2-أنواع مهارة الإرسال :

أولا/-الإرسال من الأسفل ويشمل:

1/-الإرسال من أسفل المواجهة .

2/-الإرسال من أسفل الجانب المرتفع(الإرسال الروسي) .

ثانيا/-إرسال التنس و يشمل :

1/-التنس العادي .

2/-التنس القوي .

3/-التنس القوي من القفز .

4/-التنس المتموج .

ثالثا/-الإرسال الجانبي العادي من الأعلى (الإرسال الخطافي) ويشمل:

1/-الإرسال الجانبي العادي من الأعلى .

2/-الإرسال الجانبي القوي من الأعلى .

3/-الإرسال الجانبي من الأعلى المتموج .

2-2/- الاستقبال receive :

2-2-1/- تعريف مهارة الإستقبال :

هو دفاع ضد إرسال الخصم و يطلق عليه التمرير من الأسفل و تعد من المهارات الفنية الأساسية الدفاعية في لعبة الكرة الطائرة ، و هو استقبال الكرة المرسلة من اللاّعب المرسل من الفريق المنافس لتهيئتها إلى اللاّعب المعد أو الزّميل في الملعب، وذلك لامتصاص سرعتها و قوتها وتمريرها من الأسفل إلى الأعلى بالسّاعدين، أو من الأسفل بالتّمرير إلى أعلى حسب قوة الكرة وسرعتها ووضعية اللاّعب المستقبل. (الجميلي، 2010).

2-2-2/-أنواع الاستقبال :

أ- الاستقبال من الأسفل.

ب-الاستقبال من الأعلى.

ج-الاستقبال الجانبي.

د-الاستقبال مع الانبطاح.

2/3-مهارة الدفاع عن الملعب:

2-3-1/- تعريف مهارة الدفاع عن الملعب:

يقصد بالدفاع عن الملعب إنقاذ الكرة المضروبة أو كرة الخداع من قبل الفريق المنافس أو الكرات المرتدة من حائط الصد ،و تمريرها بالذراعين أو بالذراع الواحدة سواء كانت التمريرة من أسفل أو من الأعلى .

2/3/2-أنواع الدفاع عن الملعب:

1-/الدفاع عن الملعب بالذراعين و واحدة من الأسفل و من الوقوف و الانثناء العميق و الانثناء البسيط والقفز.

2/-الدفاع عن الملعب بالذراعين وبذراع واحدة من الأعلى من الوقوف و الانثناء العميق و البسيط و القفز .

3/-الدفاع عن الملعب من السقوط الأمامي بالذراعين و بذراع واحدة .

4/-الدفاع عن الملعب بالدحرجة الجانبية (السقوط الجانبي)بالذراعين وبذراع وحدة من الأسفل ومن الأعلى .

5/-الدفاع عن الملعب بالدحرجة الجانبية (السقوط الجانبي)بالذراعين وبذراع واحدة من الأسفل ومن الأعلى .

6/-إن الدفاع عن الملعب المقصود بها هو تغطية المهاجم وحائط الصد أينما وجد ومن المراكز الأمامية(4/3/2)وهي من الأمور المهمة جدا وتأخذ حيزا كبيرا من التدريبات في الكرة الطائرة الحديثة .

7/-ينفذ الدفاع عن الملعب و في الغالب بقوسين القوس الأول و القوس الثاني و يكون اتجاهها باتجاه الحائط الصد و المهاجم ويوجد نوعان من الدفاع عن الملعب و هي بتقديم اللاعب رقم 6 و بتأخيره،أي تقدم (5/1)أو تأخيرهما .

8/- يستخدم أحيانا في الفرق ذات المستويات العالية الدفاع عن الملعب بلاعب من المركز(2 و 4) و هذا يتطلب كفاءة عالية من المركز والدقة في الأداء . (طه، 1999) .

2-3-3/-أنواع و طرق الدفاع عن الملعب:

1/-الهجوم الساحق المواجه (الضربة الساحقة المواجهة).

2/-الهجوم الساحق المواجه بالدوران .

3/-الهجوم الساحق الخاطف(السريع).

4/-الهجوم الساحق بالرسغ .

5/-الهجوم الساحق بالخداع .

6/-الهجوم الساحق الجانبي(الخطافي) .

4/2- السّحق :

2-4-1/- تعريف مهارة السحق:

- يعتبر السّحق روح الكرة الطّائرة و رونقها ، و الغرض من السّحق هو ضرب الكرة أو إرسالها إلى ملعب الفريق المنافس بطريقة قانونية بحيث يفشل هذا الأخير في إعادتها. (طه، 1999) .

- السحق و هو توجيه قوي للكرة يؤدّيه اللاّعب و هو في الهواء بعد ارتقاء عمودي بمحاذاة الشّبكة و تكون حركاته منسجمة. (طه، 1999) .

- إن الضّربات السّاحقة هي أحد الوسائل الرّئيسية الهامة في إحراز النّقاط و استخدامها غالبا ما يكون من اللمسة الثّالثة و يؤثّر فيها عاملين هما : القوة و التّوجيه.

- أو هو عبارة عن ضرب الكرة بإحدى اليدين بقوة لتعديتها بالكامل فوق الشّبكة، إلى ملعب الفريق المنافس بطريقة قانونية. (زغلول، 2001) .

2-4-2/- أنواع السّحق :

هناك أنواع عدّة :

أ-السّحق الأمامي.

ب-السّحق الجانبي.

جـ السّحق الخلفي.

5/2-الصّد :

2-5-1/- تعريف مهارة الصد:

يعتبر الصّد النّواة الأساسية لمجموع التّصرّفات التي يقوم بها الفريق للدّفاع عن الملعب عن طريق الوثب إلى أقصى ارتقاء مع مد الذّراعين عاليا إلى الأمام قليلا حيث يقابل الحائط اتّجاه الكرة عند أداء السحق من قبل الخصم بمواجهة الشّبكة أو قريب منها، وقد يقوم بعملية الصّد لاعب أو لاعبين أو ثلاث لاعبين شرط أن يكون في المنطقة الأمامية. (الجواد، 1987).

2-5-2/-أنواع الصد

1-الصد بذراع واحدة من أعلى.

2- الصد بلاعبين اثنين .

3-الصد بثلاث لاعبين .

بسم الله الرحمن الرحيم

1/- تعريف الهيبرميديا:

1/1-تعريف سوان و جون:

الهيبرميديا عبارة عن ارتباطات غير خطية لعرض المواد النصية و الرسوم البيانية، والسمعيات و البصريات بهدف حفز المتعلم للاتصال باكبر كم من المعلومات و تطوير مهارات التحليل اللازمة للتفكير الناقد عن طريق هذه المعلومات. .(john, 1991)

2/1-تعريف فيول:

الهيبرميديا عبارة عن نظام يسمح لكل من المتعلم المبتدئ لاكتشاف،و إدراك وفهم. . المعلومات التي يحتاج اليها بسرعة(vulla, 1998)

2/- خصائص الهيبرميديا:

1/2-المعلومات الدقيقة:

تتكون الهيبرميديا من أجزاء صغيرة و دقيقة من المعلومات تعرض في شكل إطارات أي أن الهدف منها هو تجزئة المعلومات إلى أصغر وحدات ممكنة.

2/2-الارتباطات:

تعتبر الارتباطات وسيلة الربط و الاتصالات الداخلية بين المعلومات الدقيقة فهي تحدد العلاقات الداخلية بين المعلومات الدقيقة، وتعمل على ترابطها مع بعضها بطريقة غير خطية لتقديم فكرة للمتعلم ومساعدته في حل مشكلة ما.

3/2–طرق الإبحار و التجول في البرنامج التعليمي:

بمعنى أنها الطرق التي يتم عن طريقها ربط المعلومات الدقيقة بعضها ببعض ،

فهي أنماط فردية تعكس استخدام المتعلم وتختلف الطرق من متعلم مستخدم وأخر للانتقال خلال البرنامج و تناوله للمعلومات وذلك لاختلاف المتعلمين فيما لديهم من أنشطة عقلية، وخلفية تعليمية ، وفي مستوى استيعابهم للمعلومات ، واحتياجاتهم لهذه المعلومات.

4/2––الأبنية التنظيمية:

عبارة عن ارتباطات بين المعلومات الدقيقة و التي تؤسس على علاقات لفظية تنبثق من المتعلم /المستخدم ومن ذاكرته وهي تعتمد على المعرفة اللغوية له هذا مما يساعد المتعلم على الفهم السليم للمعلومات او الوصول لحل المشكلة التي يتعرض لها خلال البرنامج التعليمي.

5/2–البيانات الأساسية:

من خصائص المميزة للهيبرميديا تقديم المعلومات التي يتناولها البرنامج التعليمي بأبعاد متنوعة وبأساليب مترابطة والتي تساعد المتعلم/المستخدم في تناول هذه المعلومات و تسهيل عملية البحث و التقصي عن المعلومات و التحكم الديناميكي من حيث السرعة و البطيء و التفاعل مع المعلومات فهي تعمل على تقديم المعلومات الدقيقة بأبعاد متعددة و متنوعة. (سالم، 2001).

3/-مكونات الهيبرميديا

1/3– أنظمة البيانات أو إدارة المعلومات:

هي عبارة عن إدارة المعلومات التي يتكون منها البرنامج التعليمي و المتضمنة للمعرفة الأساسية و التي يتم تجزئتها إلى أصغر وحدات ممكنة . كما تقوم إدارة المعلومات في أنظمة الهيبرميديا بتحديد و تجميع و تخزين أداء المتعلم /المستخدم وتحديد مدى تفاعله مع البرنامج التعليمي في ملفات خاصة بسجل أداء المتعلم و التي تستخدم بتفريع المتعلم وفقا لاستجابته.

و يتم تناوله إدارة المعلومات في نظام الهيبرميديا من خلال استخدام برنامج نظم التأليف لإنتاج البرنامج التعليمي .

2/3-برامج نظم التأليف:

في أنظمة الهيبرميديا يتم تناول المعلومات و نقلها للمتعلم /المستخدم من الخلال مجموعة من برامج التأليف ذات الأدوات و الإمكانات الممكنة لإنتاج البرنامج التعليمي بهدف تسجيل و توصيل المعلومات للمتعلم.

1/3/3-الأدوات :

عبارة عن الأدوات التكنولوجية التي يستطيع المتعلم عن طريقها الاتصال بالبرنامج التعليمي و الاستجابة للمثيرات السمعية البصرية و اللفظية المعروضة خلال الشاشة وتتضمن الأدوات على ما يلي :(الفأرة/لوحة المفاتيح/القلم الضوئي/عصا الألعاب /لمس الشاشة).

3/3/-2الأجهزة التعليمية :

و تشتمل على الكمبيوتر،ووحدة المعالجة المركزية ،ووسائل التخزين ،الشاشات، و أجهزة الصوت الفيديو المصاحبة ، وستتناول كل منهما بالتوضيح.

4/-مميزات الهيبرميديا و قيمتها التعليمية:

1/4-تنظيم المعلومات:

يتم تنظيم المعلومات في برامج الهيبرميديا التعليمية بطريقة تفريعية ، فلا يوجد تتابع محدد للانتقال من إطار إلى آخر.

2/4-الارتباطات :

أي أنه يتم ترابط المعلومات الدقيقة و تحديد العلاقات الداخلية بين المعلومات بطريقة تساعد على الانسياب و التدفق المستمر للمعلومات .

3/4-كم المعلومات:

تقدم أنظمة الهيبر ميديا أنواعا مختلفة من المعلومات المتعددة ، فهي تمثل بيئة تعليمية تشمل على معلومات مقروءة و تسجيلات صوتية و صور متحركة وثابتة و رسوم ولقطات فيديو و يتم تنظيمها بطرق مختلفة بحيث توفر سهولة الانتقال من معلومة الى اخرى. (سالم، 2001)

5/-تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا:

1/5-تعريف: معنى ذلك أن المقصود بتصميم التعليم هو تحديد المواقف التعليمية و تصميمها بحيث تجعل المتعلم يتفاعل معها بطريقة تؤدي إلى تحقيق تغير محدد في سلوكه.

وعند تصميم بيئة تعليمية وإعداد برنامج تعليمي يجب الإجابة على بعض التساؤلات حيث تشير الإجابة عليها للمكونات الأساسية التي تعتبر محور عملية تصميم بيئة تعليمية ويمكن تلخيصها فيما يلي:

1. ما هو المقرر الدراسي المراد تصميمه؟أو ما هي الوحدة التعليمية المراد تصميمها؟ :

أي تحديد المحتوى العلمي للمقرر الدراسي،وتقسيمه إلى وحدات دراسية ثم تقسيمها إلى موضوعات،ثم إلى دروس.وكذا تحديد المعلومات وما تحتويه من حقائق ومفاهيم تقدم للمتعلم خلال الدروس.

2- من هو المتعلم؟ أو لمن يطور المقرر الدراسي؟ أو لمن يقدم البرنامج التعليمي؟ :

أي تحديد خصائص المتعلم من حيث قدراته واستعداداته، واحتياجاته،وخلفيته الأكاديمية.

3. ماذا نريد من المتعلم أن يحققه بعد تعلمه للمحتوى العلمي؟:

أي تحديد الأهداف العامة، والأهداف الخاصة طبقا لجوانب التعلم وصياغتها صياغة إجرائية سلوكية يمكن ملاحظتها وقياسها.

4. كيف يمكن الحكم على مدى تحقيق الأهداف المحددة ؟ أو تحقيق جوانب التعلم؟:

أي تحديد أساليب التقويم للبرنامج التعليمي،وكذا تحديد الاختبارات طبقا لجوانب التعلم لمعرفة مقدار ما تم تحقيقه من الأهداف المحددة.

5. ما هي أنسب أساليب تعليم المحتوى العلمي المحدد؟وما هي أنسب الوسائط التكنولوجية التي تستخدم لنقل و توصيل المحتوى العلمي للمتعلم؟ :

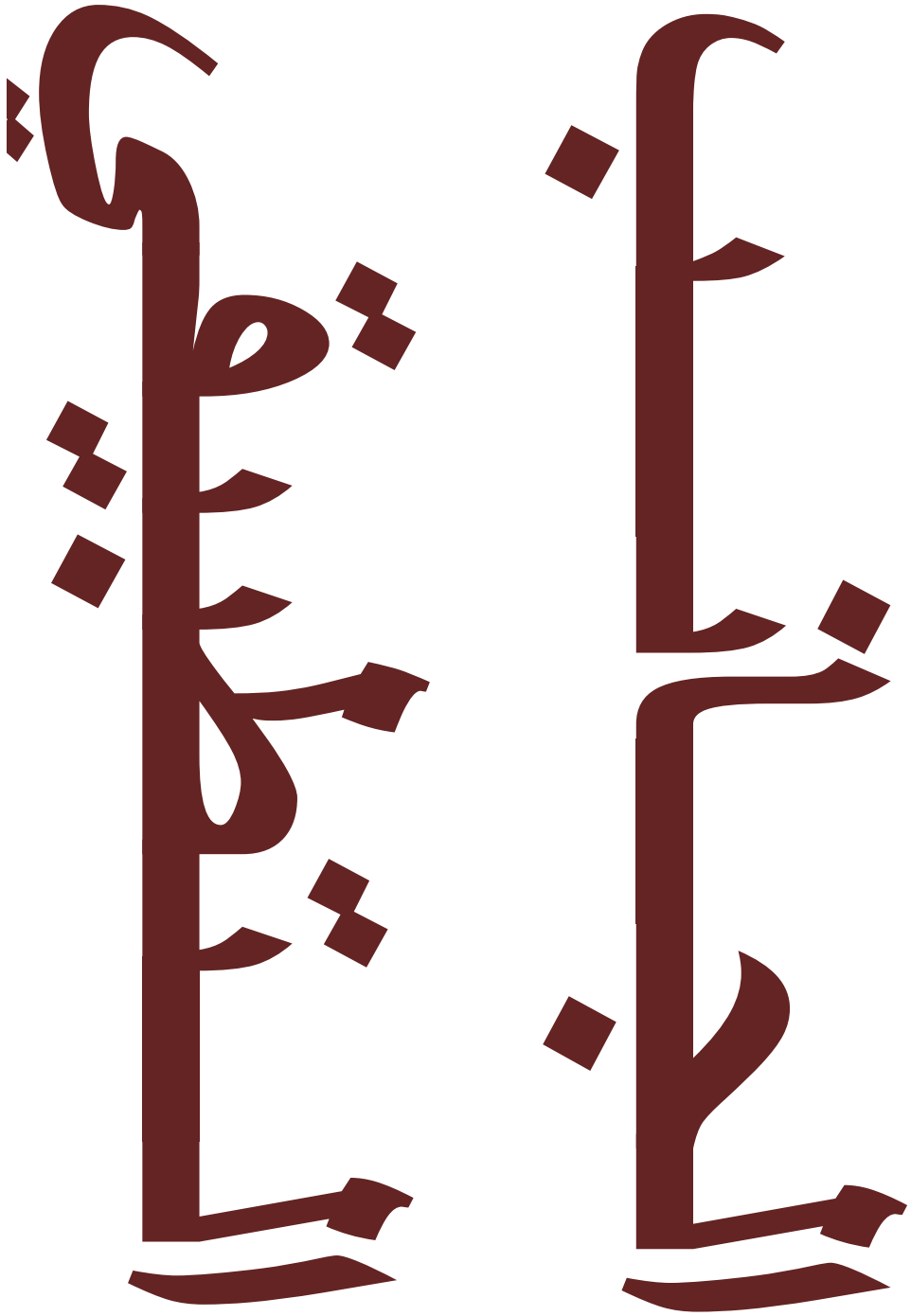
أي تحديد استراتيجيات التدريس،وتحديد الوسائط التعليمية التكنولوجية، وتحديد عناصرها من حيث

النصوص، والصور ، والحركة،والصوت،ولقطات الفيديو .

6. ما هي البيئة التعليمية ومواصفاتها؟ :

أي تحديد صفات البيئة التعليمية التي يتم فيها التعلم(فصل دراسي،معمل،ملعب،صالة مغطاة،حمام ، سباحة،أماكن خارجية).وكذا تحديد الشروط التي يجب توافرها في البيئة التعلمية لكي يتم التعلم الفعال.

من ذلك يتضح أن تصميم التعليم عملية منهجية نظامية تتم بإجراءات مهمة ينبغي مراعاتها وتباعها. (سالم، 2001).



تمرين ٥

الفصل الأول:
منهجية البحث و الإجراءات الميدانية

بعد دراستنا للجانب النظري ، الذي تناول الجانب المعرفي الخاص بموضوع بحثنا و الذي احتوى على فصلين هما على الترتيب:

- تعريف الكرة الطائرة. تاريخها . تواريخ مهمة – المهارات الأساسية (أنواعها و تعريفها).
- تعريف الهيبرميديا–خصائصها –مكوناتها –مميزاتها–تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا.

ونحن الآن بصدد الانتقال إلى الجانب التطبيقي (الميداني) ،قصد دراسة الموضوع دراسة ميدانية، حتى نوفي المنهجية العلمية حقها ، وكذا نحقق المعلومات النظرية التي تناولناها في الفصول السالفة الذكر ، و يتم ذلك عن طريق عرض نموذج لتصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا و إجراء اختبار معرفي قبلي و بعدي على طلبة السنة الثالثة تربية بدنية و رياضية .

1-/ المنهجية البحث:

1/1- تعريف المنهج التجريبي

البحث التجريبي هو ذلك البحث يستخدم التجربة في فحص واختبار فرض معين، يقرر العلاقة بين متغيرين أو عاملين، وذلك عن طريق الدراسة للمواقف المتقابلة التي ضبطت كل المتغيرات ما عدا المتغير الذي يهتم الباحث بدراسة تأثيره.

أي محاولة ضبط كل العوامل الأساسية المؤثرة في المتغير التابع ما عدا عاملا واحدا يتحكم فيه الباحث ويغيره على نحو معين بقصد تحديد و قياس تأثيره على المتغير التابع. (حسين، 1999)

1-2-/ مجتمع البحث:

من الناحية الاصطلاحية :" هو تلك المجموعة الأصلية التي تؤخذ من العينة و قد تكون هذه المجموعة: مدارس فرق، تلاميذ، سكان، أو أي وحدات أخرى". (حسين، 1999).

وهي كذلك " مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى و التي يجري عليها البحث أو التقصي " (حسين، 1999).

ويطلق على المجتمع الإحصائي اسم العلم و يمكن تحديده على أنه كل الأشياء التي تمتلك الخصائص أو سمات قابلة للملاحظة و القياس و التحليل الإحصائي .

و لهذا فقد اعتمدنا في بحثنا على مجموعة من طلبة السنة الثالثة ليسانس التربية البدنية و الرياضية250 طالب و طالبة.

1-3/- عينة البحث و كيفية اختيارها:

باعتبار العينة هي حجر الزاوية في أي دراسة ميدانية ، تستند إلى الاستبيان كمقوم أساسي نجد أن مفهومها هو: " العينة هي جزء من مجتمع الدراسة الذي تجمع منه البيانات الميدانية و هي تعتبر جزءا من الكل بمعنى أنه تؤخذ مجموعة من أفراد المجتمع على أن تكون ممثلة لمجتمع البحث . (حسين، 1999).

و قد تم اختيار العينة بطريقة مقصودة و هي طلبة السنة الثالثة LMD تربية بدنية و رياضة معهد مستغانم سنة الدراسية 2016/2015 و البالغ عددهم 12 طالب .

1-4/- ضبط متغيرات البحث:

من خلال بحثنا هذا هناك متغيرين اثنين أحدهما مستقل و الآخر تابع.

1-4-1/-المتغير المستقل:

هو المتغير الذي يفترض الباحث أنه السبب أو أحد الأسباب لنتيجة معينة ، ودراسته قد تؤدي إلى معرفة تأثيره على متغير آخر (حسين، 1999).

- تحديد المتغير المستقل: " تصميم برنامج تعليمي ".

1-4-2/-المتغير التابع:

يؤثر فيه المتغير المستقل و هو الذي تتوقف قيمته على مفعول تأثير قيم المتغيرات الأخرى حيث أنه كلما أحدثت تعديلات على قيم المتغير المستقل ستظهر على المتغير التابع. (حسين، 1999)

- **تحديد المتغير التابع:** " بعض المهارات الأساسية للكرة الطائرة.

1-4-3/- مجالات البحث :

1-4-3-1/-المجال البشري:

أجري البحث الميداني على طلبة السنة الثالثة ليسانس فرع تربية بدنية و رياضية اختصاص الكرة الطائرة .معهد مستغانم

1-4-3-2/-المجال المكاني :

ملعب الكرة الطائرة (الرائد فراج) ولاية مستغانم

1-4-3-3/- المجال الزماني:

تمت دراستنا هذه على مجالين زمانيين هما:

- مجال خاص بالجانب النظري امتد من شهر ديسمبر إلى شهر أفريل 2016.
- مجال خاص بالجانب التطبيقي امتد من.2016/04/15 إلى 2016/05/15 قمنا فيها بإعداد البرنامج و إجراء اختبار للتحصيل المعرفي و للمجموعة(قبلي) ,وبعدها أجرينا التجربة الأساسية على عينة البحث باستخدام المنظومة التعليمية بأسلوب الهيبرميديا في الكرة الطائرة(بعدي) .

وقمنا بفرز النتائج وتحليلها أيام2016/05/21 – 2016/05/27

1-5/-الأدوات المستخدمة في البحث:

*ميزان

*حاسوب

*كاميرا فيديو

*منظومة المقترحة الهيبرميديا

*اختبار التحصيل المعرفي

*جهاز عرض

*البرنامج التعليمي المصمم

2/- نموذج لتصميم البيئة التعلمية للهيبرميديا:

2-1/- مرحلة التحليل:

وسيتم تناول مكونات مرحلة التحليل عند تصميم بيئة تعليمية للهيبرميديا بالإيضاح.

أ/تقدير حاجات المتعلمين:

أي تحديد احتياجات المتعلمين وذلك بهدف توفير الفرص التعليمية لكل متعلم حسب قدراته. ويتأسس هذا المكون على دراسة ما هو كائن أي حاجة المتعلم الحالية،وما يجب أن يكون عليه المتعلم بعد البرنامج التعليمي بمعنى تحديد الفرق بين ما يعرفه المتعلم وبين ما يجب أن يؤديه في ضوء الأهداف المراد تحقيقها.

ب/تحديد خصائص المتعلمين:

من العوامل الهامة التي تساعد على تصميم بيئة تعليمية مناسبة،و تصميم برنامج تعليمي فعال هو تحديد خصائص المتعلمين من حيث أعمارهم،وخبراتهم السابقة،وقدراتهم،واهتماماتهم،وخلفيتهم الأكاديمية.

والتي تساعد في تحديد المحتوى العلمي المناسب،وكيفية تنظيم المحتوى لتحقيق الأهداف العامة،والأهداف السلوكية للتحقق من ناتج التعلم.

ج/تحديد الأهداف و الأهداف السلوكية:

لنجاح البرنامج التعليمي يجب تحديد الأهداف العامة التي ينبغي تحقيقها وترجمتها إلى أهداف سلوكية إجرائية يمكن ملاحظتها وقياسها.

بمعنى إعداد توصيف لنواتج التعلم في صورة محددة.والتي يجب أن يحققها المتعلم بعد الانتهاء من البرنامج التعليمي.

د/تحديد المستويات التعليمية للمتعلمين:

نظرا لاختلاف المتعلمين في خصائصهم، واستعداداتهم،وقدراتهم وحاجاتهم ، ومدخلاتهم التعليمية السابقة.لذا يجب مراعاة مدى صعوبة المادة التعليمية وتعقيدها،ومعدل كم المادة التعليمية أي تحديد حجم الوحدة التعليمية،وتحديد المعلومات،وتنظيم المحتوى المقدم للمتعلمين بحيث يتناسب مع أعمارهم و خصائصهم وقدراتهم وتحديد المتطلبات القبلية، والسلوك المدخلي للمتعلمين.ولذا يجب توفير فرص متعددة لمشاركة المتعلم في تقويم ذاته لما يحققه من تعلم وذلك من خلال التعلم الفردي أو التعلم التعاوني.

هـ/بيئة التعلم:

ويقصد ببيئة التعلم المكان الذي يتم فيه التعلم.ويجب أن تكون بيئة التعلم مناسبة من حيث الحجم لاستيعاب عدد المتعلمين ، وتوفير الأجهزة التعليمية التكنولوجية ، والأدوات لتحديد مواقعها في البيئة التعليمية.وكذا التأكيد من التوصيلات الكهربائية وتحديد مصادرها، ونوعية الإضاءة ومدى مناسبتها ،وتحديد عدد المساعدين والفنيين ومراعاة شروط الأمن والسلامة للمتعلمين.

2-2/- مرحلة التصميم و التطوير:

ترتبط هذه المرحلة بالتصميم التعليمي من حيث تحديد الأنماط التعليمية المستخدمة في عرض المادة .

المستخدمة في عرض المادة التعليمية خلال البرامج باستخدام الكمبيوتر ، واختيار وسائط الاتصال التعليمية التكنولوجية المرافقة لعرض المادة التعليمية من خلال الكمبيوتر.

وكذا البرمجة الأولية لتنظيم المعلومات وتصميم خرائط التدفق، وتحديد التفرع و الإبحار داخل محتوى البرنامج . وتحديد أساليب تقييم المتعلمين ، وكذا أساليب تقييم البرنامج التعليمي وصولا للصورة النهائية للبرنامج.

أ/تحديد النمط التعليمي لعرض المادة التعلمية :

تعرض المادة التعلمية التي من أجلها صمم البرنامج التعليمي من خلال الكومبيوتر ، والذي يتميز بالقدرة الهائلة على تخزين المعلومات وتقديمها بخاصية التفاعلية ، بمعنى إن المتعلم يستطيع اختيار موضوع المعلومة الذي يبحث عنها والانتقال من معلومة إلى أخرى خلال البرنامج التعليمي ،مما يولد الألفة بينه وبين الكومبيوتر.

ب/البرمجة الأولية:

في هذه المرحلة يتم فيها تحديد أشكال عرض المعلومات والتكامل بينها، بحيث تسمح للمتعلم بالتحكم في المعلومات المخزنة بالتتابع الذي يناسب قدراته.كذلك تحديد كيفية تنظيم المعلومات .فقد تكون في تنظيمات **هرمية** من العام للخاص،أو تنظيم في شكل **حلقي** أو **شبكي** والتي يتضح من خلالها الارتباطات بين المعلومات.

أي يجب أن يكون التصميم واف للمعلومات في شكل اتحاد بين مجموعة من الارتباطات للمعلومات المخزنة في وسائط اتصال متنوعة.هذه الارتباطات تتيح للمتعلم المستخدم بالتحكم في المعلومات المتناولة.وكذلك تحديد العلاقات الداخلية بين المعلومات من خلال تصميم خرائط التدفق.

ج/البرمجة النهائية:وهي الصورة النهائية للبرنامج،والذي يشتمل على الأهداف العامة ،وكذا الأهداف السلوكية التي تصف نواتج التعلم التي يجب أن يحققها البرنامج التعلمي.

2-3/- مرحلة التقويم:

وتهدف هذه المرحلة إلى تقويم البرنامج التعلمي ، وتشخيص نواتج التعلم لتحديد مقدار ما تم تحقيقه من الأهداف التعلمية المحددة حتى يتمكن فريق البرمجة"فريق العمل"من تعديل البرنامج التعلمي وتطويره.

وكذلك تهدف إلى تقويم المتعلمين ومعرفة مدى تقدمهم بوضع الاختبارات،وتقويم أداء المتعلم وتحديد مدى تقدمه ومدى تحقيق الأهداف المحددة.

وتزويد المتعلم بتغذية راجعة عن معدل تقدمه نحو تحقيق الأهداف،وعن أخطائه.فيسجل الكومبيوتر الاستجابات المتعلم خلال البرمجة في بطاقته الخاصة به ، ويوضح له مدى تقدمه أو مدى تأخره،ومستوى تحصيله بالنسبة لباقي المتعلمين.

معنى ذلك أن الكومبيوتر يساعد على متابعة المتعلمين وتقويم أدائهم بصورة مستمرة خلال تفاعلهم مع البرنامج التعليمي.وذلك بتشخيص جوانب الضعف لديهم،والبحث عن أسبابه ،وتقديم العلاج المناسب لهم وكذا تعزيز معدل التقدم.

3/- الخطوات الإجرائية لإعداد برنامج تعليمي في ضوء خصائص الهيبرميديا:

بعد لقاءات متعددة مع الأستاذ المشرف حول كيفية تصميم و كتابة سيناريو برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا، قام الطلبة بإعداد البرنامج التعليمي بالكومبيوتر في ضوء خصائص الهيبرميديا بعد مراحل وخطوات يقوم بها فريق البرمجة أو"فريق العمل" بحيث يتوفر فيهن خبرات محددة.ويتكون فريق البرمجة من **فريق التصميم،وفريق الإنتاج ،وفريق الاستخدام.**

3-1/-فريق التصميم:

العنصر الأساسي في هذا الفريق المعلم الكفء والذي لديه الخبرة في وضع المناهج التعليمية وتصميمها.حيث انه يقوم بدور حيوي وايجابي في تحديد مكونات المقرر الدراسي أو الوحدة المراد برمجتها وتحديد كم المعلومات، والأهداف العامة وترجمتها إلى أهداف إجرائية سلوكية،وتنظيم المعلومات في أجزاء محددة ،وتخطيط الدروس التي تتضمنها البرمجة،وتحديد أساليب تقويم المتعلم قبل وخلال تنفيذ البرنامج والتي يتم خلالها التقويم التكويني والنهائي. وتحليل خصائص المتعلم وتحديد الأنشطة التعليمية التي يقوم بها كل من المعلم والمتعلم قبل البرنامج،وأثناء تنفيذه،وبعد الانتهاء منه.

3-2/- فريق الإنتاج:

والعنصر الأساسي في هذا الفريق هو **المبرمج المتخصص** والذي لديه الخبرة في النظام المقترح لتنفيذ البرمجة ، والذي لديه إمكانات استخدام الكمبيوتر تفوق ما لدى مصمم البرنامج التعليمي وهو المعلم . وقد يكون المعلم الكفء والذي لديه بإمكانات الخبرة بأساليب البرمجة ، ولديه الخبرة بإمكانات الكمبيوتر الفعلية واستخدامه . القيام بكتابة سيناريو البرنامج . كما يشترك في فريق الإنتاج مصمم الرسوم و الصور الثابتة والمتحركة.

ويقوم فريق الإنتاج بكتابة السيناريو وتنفيذ البرمجة والتجريب و التطوير .

3-3/- فريق الاستخدام:

ويمكن تحديد الخطوات الإجرائية لإعداد برنامج تعليمي بالكومبيوتر في ضوء خصائص الهيبرميديا والتي يقوم بها فريق البرمجة فيما يلي:

أولا: تحديد المقرر الدراسي أو الوحدة التعليمية المراد برمجتها وتحديد لمن يقدم.

و تمثل المقرر الدراسي في المهارات الأساسية للكرة الطائرة والموجه خصيصا لطلبة السنة الثالثة تربية بدنية و رياضية

ثانيا: تحديد الأهداف التربوية العامة للمقرر الدراسي او الوحدة التعليمية المستهدفة و صياغتها.

وهي : تعليم المهارات الأساسية للكرة الطائرة للسنة الثالثة تربية بدنية و رياضية

ثالثا: تحديد الأهداف التعليمية ، و صياغتها.

رابعا: تحديد المحتوى.و الذي تمثل في

-المهارات الدفاعية و هي :الاستقبال-الدفاع عن الملعب -حائط الصد

-المهارات الهجومية وهي :الإرسال – السحق – حائط الصد

خامسا : تخطيط وبناء الدروس التي يتضمنها البرنامج .

و التي تم ترتيبها كالتالي:

1-التعريف بالكرة الطائرة

2-لمحة تاريخية عن الكرة الطائرة

3-تواريخ مهمة في الكرة الطائرة

4- المهارات الأساسية و التي تم تقسيمها إلى:

4-1/- المهارات الدفاعية :الاستقبال- الدفاع عن الملعب – حائط الصد

4-2/- المهارات الهجومية: الإرسال – السحق – حائط الصد

سادسا: تحديد الاختبارات التي يجب أن يشملها البرنامج التعليمي .

سابعا: تحليل خصائص المتعلم الموجه له البرنامج التعليمي.

ثامنا: تحديد الأنشطة التعليمية المتضمنة للبرنامج التعليمي:

تستخدم الهيبرميديا بهدف مساعدة المتعلم في الحصول على المعلومات

والمعرفة فهي تتميز بالتفاعل والايجابية مما يساعد المتعلم في الحصول على المعلومة بسهولة ويسر.

كما أن الهيبرميديا تساعد المعلم ليصبح مفكرا مبدعا ،ومرشدا وموجها في العملية التعليمية.

تاسعا: تحديد الأجهزة و الأدوات التعليمية اللازمة لتنفيذ البرنامج التعليمي:

نظرا لان البرنامج التعليمي المعد في ضوء خصائص الهيبرميديا يقوم على استخدام الكمبيوتر في التعليم فيجب توفير ما يلي :

1/توفير أجهزة كمبيوتر ذات ماركات و تكون متفاوتة مع البرامج التطبيقية للتأليف و ذلك حتى يقوم المتعلم بمفرده بعملية تعلمه تحت إشراف وتوجيه المعلم.

2/توفير وحدات الإدخال:وهي عبارة عن وحدات توصل بالكومبيوتر لإدخال أنواع مختلفة من المعلومات(النصوص،الصور،الرسوم،الصوت)ومنها:لوحة المفاتيح

عاشرا:البرمجة:

1-**تحديد برنامج التأليف :** .

-برنامج الرسم Drawing and painting tools والتلوين

-البرامج الخاصة بالرسم ثلاثي \3D Grqphics الإبعاد

-برنامج تعديل الصور Photschop sc6

-برنامج تعديل الفيديو SONY VEGAS PRO13

2-خرائط التدفق

3-تحديد مهام التعلم:

ويتم توصيف المهام التعلمية وصياغتها في صورة إطارات حيث يعتبر الإطار هو الوحدة الأساسية عند بناء البرنامج التعليمي.

_مكونات الإطارات:يتكون الإطار من **المثير ،واستجابة المتعلم،والتعزيز،والتغذية الراجعة.**

~الاستجابة الاختيارية.

~الاستجابة الإقرارية .

~الاستجابة المنشاة.

_صياغة الإطارات:

يمكن صياغة الإطارات في ضوء أنظمة الهيبرميديا باستخدام اللغة اللفظية أو بلغة غير لفظية وعلى سبيل المثال:

*بالنسبة للغة اللفظية "المقروءة"عند كتابة المعلومات التي تحتويها الإطارات

*بينما تستخدم اللغة اللفظية "المسموعة"في الصوت المعبر عند تقديم التعزيزات على الإجابة الصحيحة.وهي كلمات مثل أنت (تلميذ مجتهد)،(عظيم)،(عظيم جدا).وكذلك التلميحات عند الإجابة الخطأ باستخدام كلمات(إجابتك خطا)،(حاول مرة أخرى).

*بالنسبة للغة غير اللفظية فتتمثل في التسجيلات الصوتية، والموسيقى ،والصور ،والرسومات

_مدى الإطار:

ويقصد بالمدى محتوى الإطار من معلومات، ويجب أن لا يحتوي الإطار على عدد كبير من الكلمات ،بمعنى أن تكون الإطارات قصيرة ومناسبة.

أنواع الإطارات:

الإطارات لا تختلف في مكوناتها ولكن تختلف في وظيفتها، وهناك أنواع عديدة من الإطارات تختلف في وظيفتها والهدف منها:

+إطارات إرشادية

+إطارات تمهيدية

+إطارات رابطة

+إطارات اختبارية "تقييم"

+إطارات تنمية معلومات

4-**الصورة الأولية للبرنامج"كتابة السيناريو"**: تعتبر

مرحلة كتابة السيناريو توضيح للصورة الأولية للبرنامج التعليمي وهي مرحلة دقيقة، وقد تستغرق وقت كبير في إعدادها. و كلما كان السيناريو معد بطريقة مفصلة و

واضحة ، ومشتملا على التفاصيل الدقيقة بالبرنامج

4-1/اختبار التحصيل المعرفي:

-قام الطلبة بتصميم أسئلة لقياس التحصيل المعرفي بالرجوع للمراجع العلمية حيث أن مواضيع شملت أسئلة حول المهارات الأساسية و قواعد اللعبة و التحكيم و تضمنت 20 سؤالا و كل سؤال لديه ثلاث إجابات يختار الطالب الإجابة الصحية منها

4-2 مفردات اختبار التحصيل المعرفي :

*الأسئلة الآتية خاصة بمهارات الأساسية و قواعد و تحكيم في كرة الطائرة

.

*لكل سؤال لديه اقتراحات يشار إليها 1-2-3 .

*لكل سؤال إجابة صحيحة عليك اختيارها.

ت

تيتي

تين

بیعت و بیعتی

عرض و مناقشة النتائج و مقارنتها بفرضيات البحث

2-عرض و تحليل النتائج .

2-1 عرض و تحليل نتائج الاختبار القبلي لعينة البحث .

2-2 عرض و تحليل نتائج الاختبار البعدي لعينة البحث .

2-3 عرض و تحليل نتائج الاختبار القبلي البعدي لعينة البحث .

2-4 الاستنتاجات .

2-5 مناقشة النتائج و مقارنتها بفرضيات البحث .

2-6 خاتمة عامة .

2-7 التوصيات و الاقتراحات .

تمهيد : إن طبيعة البحث و منهجيته تقتضي على الطالب الباحث تخصيص هدا الفصل إلى عرض و تحليل النتائج و مناقشتها و دلك لمعرفة فاعلية التعلم للجانب المعرفي في مجال الكرة الطائرة .

و عليه يقوم الباحث في هدا الفصل بتحليل النتائج و إعطاء حوصلة لكل نتيجة توصل إليها بالإضافة إلى عرضها على شكل جداول و دوائر بيانية .

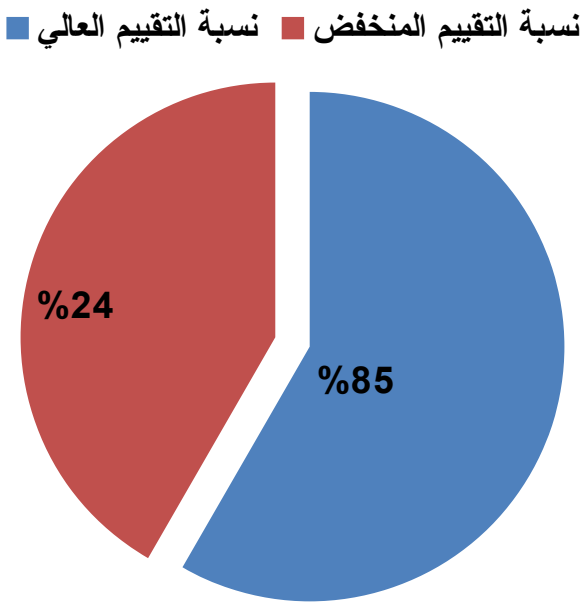
2- عرض و تحليل النتائج: أسفرت المعالجة الإحصائية للتحصيل المعرفي على النتائج المبينة في الجداول

2-1- عرض و تحليل نتائج الاختبار القبلي لعينة البحث:

- **قياس اختبار القواعد جدول رقم -1-**

	مج النقاط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	نسبة التقييم العالي	نسبة التقييم المنخفض
اختبار القواعد	41	3.42	1.08	4	58.33%	41.67%

الشكل رقم -1-

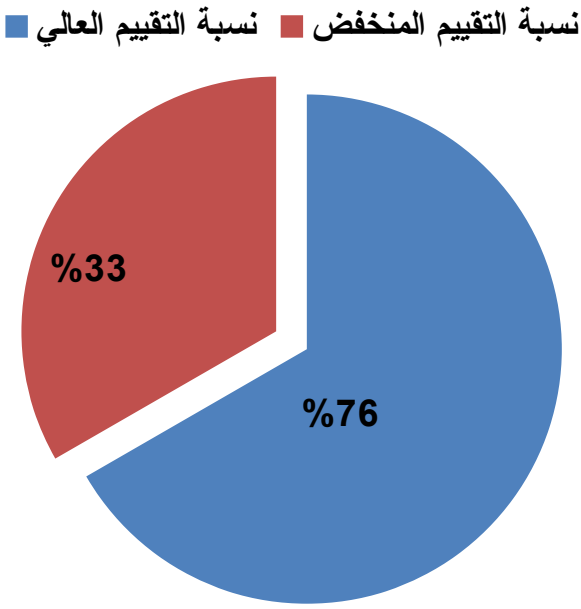


يوضح الجدول رقم -1- و الشكل رقم -1- بعد قيام العينة بإجراء الاختبار القبلي المتضمن أسئلة معرفية حول قواعد في الكرة الطائرة , بحيث قام الطالب بمعالجة تلك النتائج إحصائيا , و لهدا الغرض قام الطالب بحساب المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري و الوسيط , و من خلال الجدول تبين أن نسبة التقييم العالي التي قدرت ب 58% و نسبة التقييم المنخفض و التي قدرت ب 42%

- **قياس اختبار التحكيم جدول رقم -2-**

نسبة التقييم المنخفض	نسبة التقييم العالي	الوسيط	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	مج النقاط	
33.33%	66.67%	3	0.67	2.58	31	اختبار التحكيم

الشكل رقم -2-



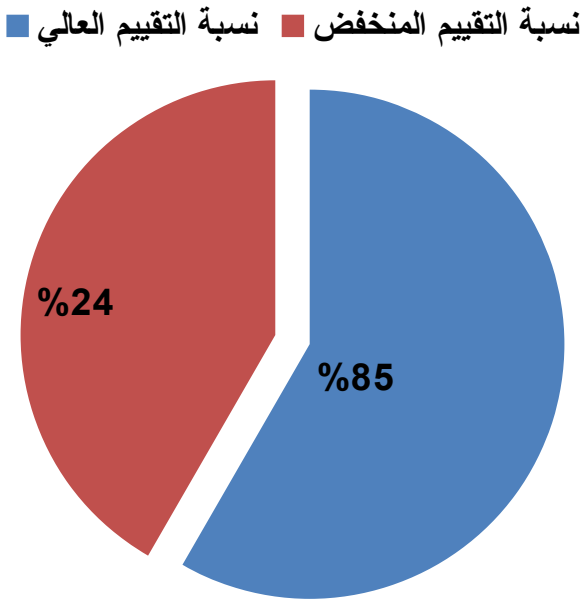
يوضح الجدول رقم -2- و الشكل رقم -2- بعد قيام العينة بإجراء الاختبار القبلي المتضمن أسئلة معرفية حول تحكيم في الكرة الطائرة , بحيث قام الطالب بمعالجة تلك النتائج إحصائيا , و لهدا الغرض قام الطالب بحساب المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري و الوسيط , و من خلال الجدول تبين أن نسبة التقييم العالي التي قدرت ب 67% و نسبة التقييم المنخفض و التي قدرت ب 33%

2-2- عرض و تحليل نتائج الاختبار البعدي لعينة البحث:

- **قياس اختبار القواعد جدول رقم -3-**

نسبة التقييم المنخفض	نسبة التقييم العالي	الوسيط	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	مج النقاط	
41.67%	58.33%	7	1.31	6.58	79	اختبار القواعد

شكل رقم -3-

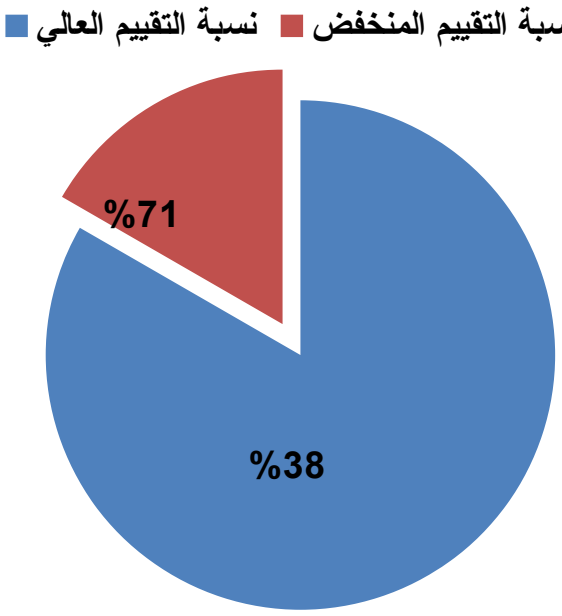


يوضح الجدول رقم -3- و الشكل رقم -3- بعد قيام العينة بإجراء الاختبار البعدي المتضمن أسئلة معرفية حول قواعد في الكرة الطائرة , بحيث قام الطالب بمعالجة تلك النتائج إحصائيا , و لهدا الغرض قام الطالب بحساب المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري و الوسيط , و من خلال الجدول تبين ان نسبة التقييم العالي التي قدرت ب 58.33% و نسبة التقييم المنخفض و التي قدرت ب 41.67%

- **قياس اختبار التحكيم جدول رقم -4-**

	مج النقاط	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	نسبة التقييم العالي	نسبة التقييم المنخفض
اختبار التحكيم	72	6.00	0.74	6	83.33%	16.67%

الشكل رقم -4-



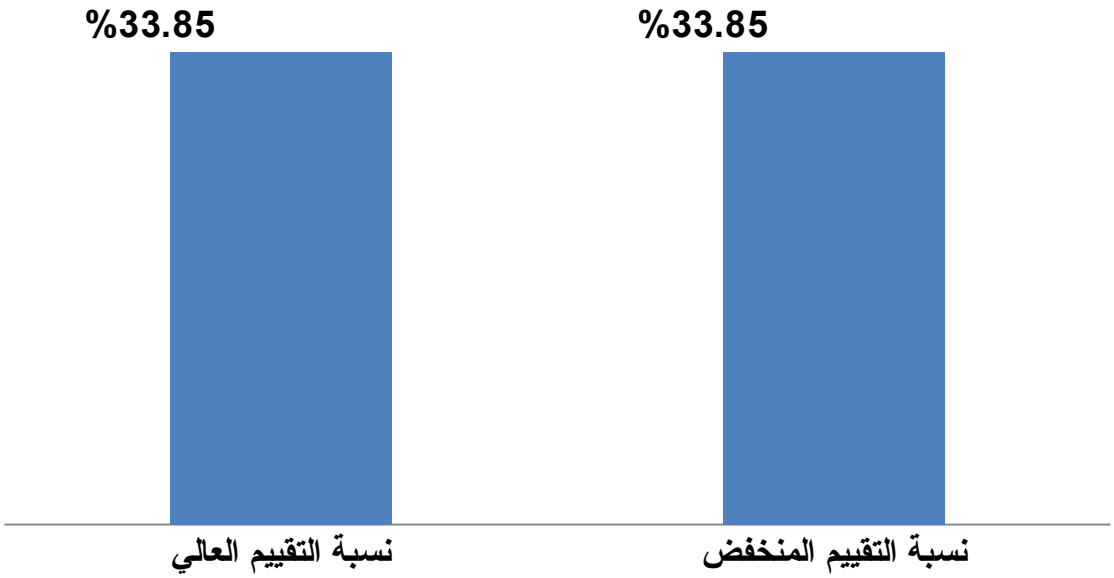
يوضح الجدول رقم -4- و الشكل رقم -4- بعد قيام العينة بإجراء الاختبار البعدي المتضمن أسئلة معرفية حول تحكيم في الكرة الطائرة , بحيث قام الطالب بمعالجة تلك النتائج إحصائيا , و لهذا الغرض قام الطالب بحساب المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري و الوسيط , و من خلال الجدول تبين ان نسبة التقييم العالي التي قدرت ب 83% و نسبة التقييم المنخفض و التي قدرت ب 17%

2-3- عرض و تحليل نتائج الاختبار القبلي البعدي لعينة البحث:

- **قياس اختبار القواعد جدول رقم -5-**

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة التقييم العالي	قيمة ت المحسوبة	الدلالة الإحصائية
القياس القبلي	3.42	1.08	58.33%	11.88	دال إحصائيا
القياس البعدي	6.58	1.31	58.33%		

مستوى الدلالة 0.05 ،درجة الحرية ن-1 ،قيمة ت الجدولية 2.20



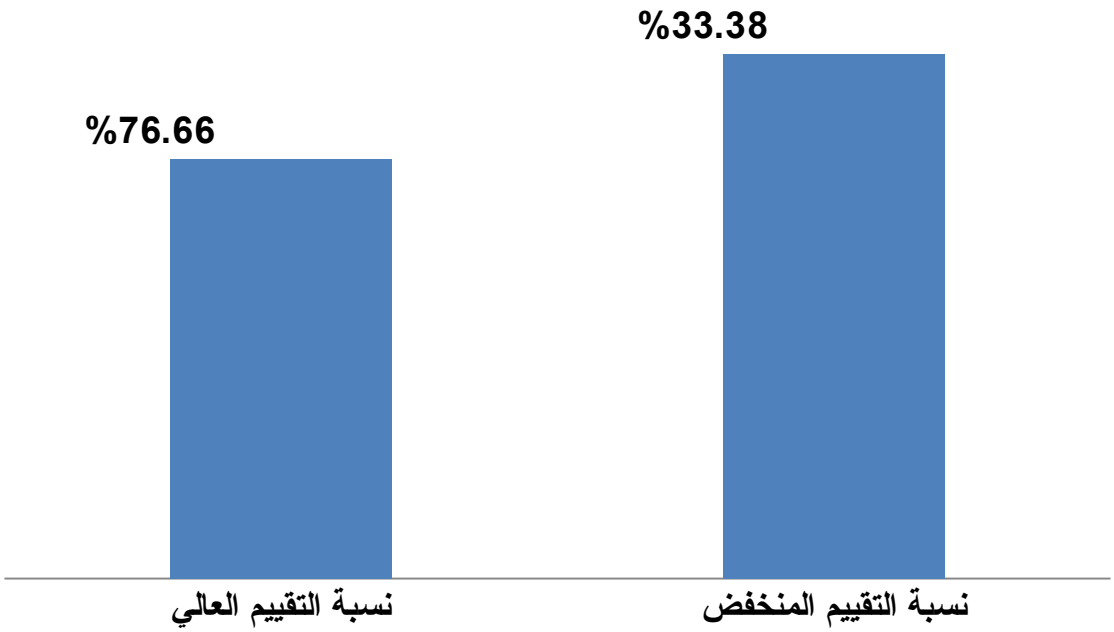
من خلال الجدول رقم -5- يبين ان :

العينة التي استعمل معها الباحث البرنامج التعليمي كان متوسطها الحسابي في الاختبار القبلي قدره 2.58 و الانحراف المعياري قدره 0.67 أما الاختبار البعدي فكان متوسط حسابه مقدر ب 6.58 و انحراف المعياري قدره 1.31 كما كانت قيمة ت المحسوبة 11.88 عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية 11 و هي اكبر من قيمة ت الجدولية و التي قدرت ب 2.20 و هدا يدل على وجود فرق بين الاختبار القبلي و الاختبار البعدي فهو دال إحصائيا و هو لصالح الاختبار البعدي .

- **قياس اختبار التحكيم جدول رقم -6-**

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة التقييم العالي	قيمة ت المحسوبة	الدلالة الإحصائية
القياس القبلي	31	2.58	66.67%	7.81	دال إحصائيا
القياس البعدي	72	6.00	83.33%		

مستوى الدلالة 0.05 ،درجة الحرية ن-1 ،قيمة ت الجدولية 2.20



من خلال الجدول رقم - 6- يبين أن :

العينة التي استعمل معها الطلبة البرنامج التعليمي كان متوسطها الحسابي في الاختبار القبلي قدره 3.42 و الانحراف المعياري قدره 1.08 أما الاختبار البعدي فكان متوسط حسابه مقدر ب 6.00 و انحراف المعياري قدره 0.74 كما كانت قيمة ت المحسوبة 7.81عند مستوى الدلالة 0.05 و درجة الحرية 11 و هي اكبر من قيمة ت الجدولية و التي قدرت ب 2.20 و هدا يدل على وجود فرق بين الاختبار القبلي و الاختبار البعدي فهو دال إحصائيا و هو لصالح الاختبار البعدي .

التعليق على النتائج وقارنتها بفرضية البحث:

من خلال الجدول رقم -5- و -6- الذي يوضح الاختبارات القبلية و البعدية لعينة البحث نلاحظ أن العينة حققت نتيجة أفضل في الاختبار البعدي نظرا لاستخدامها برنامج تعليمي بأسلوب الهيبرميديا مقارنة مع الاختبار القبلي الذي حققنا فيه نسب الأجوبة الصحيحة اقل

ومن خلال الجدول رقم -1- -2- -3- -4- -5- -6- و الذي يوضح الاختبارات القبلية و البعدية في التحصيل المعرفي و الفروق الدلالية و الاحصائية بينهما نلاحظ أن العينة حققت تغييرا ملحوظا بين الاختبار القبلي و البعدي

اتضح من خلال نتائج الدراسة أن للبرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا له خاصية البرمجة التكنولوجية وهذا ما أشار اليه المحكمين المختصين في مجال البرمجة و كذا من خلال تقييمه في المجال المعرفي لعينة البحث و تتفق

هذه النتائج مع فرضية البحث التي تنص على أن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الاساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية .

2-4 –الاستنتاجات :

البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية * في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية

*التعلم بالبرنامج التعليمي يؤثر في تنمية الجانب المعرفي لدا طلاب السنة الثالثة تربية بدنية و رياضة .

*هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.05 بين متوسط درجة العينة في المجال المعرفي –التحكيم- لصالح الاختبار البعدي.

* هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.05 بين متوسط درجة العينة في المجال المعرفي -القواعد- لصالح الاختبار البعدي.

*البرنامج التعليمي يمكن الطلاب من فهم و استيعاب القواعد و المفاهيم العامة في كرة الطائرة

*البرنامج التعليمي يعمل على تحسين و تطوير المجال المعرفي لدى الطلاب حتى في ظل غياب المدرب أو الاستاذ.

2-5 خاتمة عامة :

تناولت هذه الدراسة تصميم برنامج تعليمي مقترح لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة للسنة الثالثة تربية بدنية و رياضية باستخدام الهيبرميديا

وهدفت إلى تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لطلبة السنة الثالثة تربية بدنية ورياضية .

حيث كان الفرض منها هو أن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية

وتمت على عينة طلبة السنة الثالثة تربية بدنية و رياضية و قد اختيرت بطريقة مقصودة

و التي تمثل 25% من طلبة السنة الثالثة ليسانس .

و أهم ما توصلت إليه من استنتاجات هو أن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية

وأهم ما تم قدمته من اقتراحات هو أن استخدام البرامج التعليمية لتنمية القدرات الفكرية و المهارية ، واستخدام البرامج التعليمية بطريقة الهيبرميديا في التحصيل المعرفي و المهاري في الكرة الطائرة و باقي الرياضات .

و لقد قام الطلبة الباحثون بتقسيم هذا البحث إلى بابين هما :

الباب الأول و تضمن الدراسة النظرية و الباب الثاني احتوى على الدراسة الميدانية.

قسم الباب الأول إلى فصلين : شمل الفصل الأول الكرة الطائرة تعريفها و متطلباتها المهارية و شمل الفصل الثاني الهيبرميديا تعريفها , خصائصها , مكوناتها , مميزاتها , و تضمن الباب الثاني فصلين : الفصل الأول تطرق فيه الباحث إلى منهج البحث و إجراءاته الميدانية , حيث تناول إجراءات الدراسة الرئيسية للبحث .

أما الفصل الثاني فقد تضمن على عرض و مناقشة النتائج التي توصل إليها و تحليلها إضافة إلى عرض الاستنتاجات و مناقشة الفرضيات و النتائج و الخلاصة

العامة للبحث و التوصيات و الاقتراحات و اعتمد الباحث على المنهج التكنولوجي حيث تمت الدراسة على طلبة سنة ثالثة تربية بدنية و رياضة اختصاص كرة الطائرة و قد تكونت عينة الدراسة من 12 طالب تم اختيارهم بطريقة مقصودة , حيث قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي المقترح بعد أن قام بالاختبارات القبلية , ثم أعاد نفس الاختبارات بعد أسبوع , و بعد جمع النتائج و معالجتها إحصائيا وفق أساليب إحصائية مناسبة و تحليلها و مناقشتها تم الاستخلاص إلى :

أن البرنامج التعليمي بأسلوب الهيبرميديا يؤثر في تطوير الجانب المعرفي في الكرة الطائرة لدى طلبة سنة ثالثة تربية بدنية و رياضة .

2-7 التوصيات و الاقتراحات :

-استخدام البرامج التعليمية لتنمية القدرات الفكرية و المهارية .

-استخدام البرامج التعليمية بطريقة الهيبرميديا في التحصيل المعرفي و المهاري في الكرة الطائرة و باقي الرياضات .

2-8-/المصادر والمراجع:

2-8-1-/المصادر و المراجع العربية:

1-/الطوبجي حسين حمديد :التخطيط لإعداد مراكز مصادر التعليم . /مركز العربي للتقنيات التربوية .الكويت 1981

2-/الطوبجي حسين حمديد :وسائل الاتصال و التكنولوجيا في التعليم . / دار القلم . الكويت .1986

3/-منشورات الخارجية للكرة الطائرة، القانون الرسمي للكرة الطائرة المعتمد من طرف (FIVB)

المنشور الصادر في المؤتمر (27) للفدرالية العالمية للكرة الطائرة المنعقد في المدينة الإسبانية "سفيل" 2000.

4/- سعد حماد الجميلي :الكرة الطائرة و تدريباتها الميدانية لمهارة الإرسال.الاستقبال.الإعداد)الجزء الأول . /دار دجلة ناشرون وموزعون/2010

5/- سعد حماد الجميلي :الكرة الطائرة و تدريباتها الميدانية لمهارة(حائط الصد – السحق- الدفاع عن الملعب)الجزء الأول . /دار دجلة ناشرون وموزعون/2010

6/-علي مصطفى طه : الكرة الطائرة : تاريخ ، تعليم ، تدريب ، تحليل ، قانون ، دار الفكر العربي، الطبعة 1، القاهرة، مصر ، 1999 ،

7/- وفيقة مصطفى سالم: تكنولوجيا التعليم و التعلم في التربية الرياضية.ج.1 .منشأة المعارف . الإسكندرية/2001

8/- وفيقة مصطفى سالم: تكنولوجيا التعليم و التعلم في التربية الرياضية.ج.2 .منشأة المعارف . الإسكندرية/2001

2-8-2/-المصادر و المراجع الأجنبية :

/-9susan a.t &john.V.D."semiotic for evaluating instructional Hypermedia".Paper presented at the annual meeting of ameriican educational research association .chicago.IL.April.3-7.1991.P.23

-/10Vulla.R.P"The desing and evaluating of a comuter based learning environment for secondary students incorporating Hypermedia and simulation".Diss abst.inter.Vo;54.No.9 march P(198)

: الملاحق -/2-9

استمارة تقييم التحصيل المعرفي للسنة الثالثة تربية بدنية و رياضية

(الاختبار القبلي)

:الاسم و اللقب

:الاختصاص

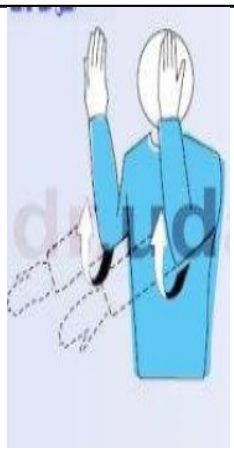
اختر الاقتراح الصحيح -

:رتب الإشارات أسفل الجدول حسب رقم السؤال

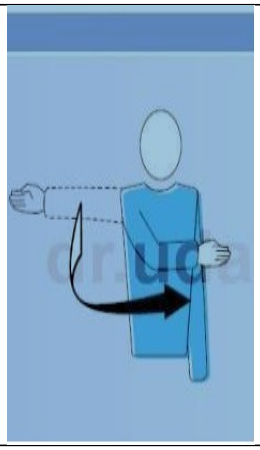
الرقم	السؤال	الاقتراح 1	الاقتراح 2	الاقتراح 3
01	كم عدد مناطق في الملعب؟ -	4	6	8
02	ما هي أبعاد الملعب ؟ -	20*9	18*9	21*9
03	كم يبلغ ارتفاع الشبكة للرجال ؟-	2.43	2.44	2.45
04	كم يبلغ ارتفاع الشبكة للسيدات؟ -	2.22	2.23	2.24
05	ما مقدار المسافة بين مكان تثبيت القوائم و - الخطوط الملعب الجانبية ؟	من 40سم- 80 سم	من 50 سم -1م	من 60سم- 1.2 م
06	ما هو وزن الكرة القانونية؟ -	250-280	260-280	265 -285
07	ما هو عدد الكرات المستخدمة في المسابقات - الرسمية ؟	3	6	8
08	ما مقدار المساحة الجانبية المحيطة بالملعب -	4	5	6
09	كم يبلغ ارتفاع القوائم في الكرة الطائرة -	2.45	2.55	2.65
10	ما هو ارتفاع المجال الحر ؟ -	7	9	11

الرقم	السؤال
01	ما هي إشارة خطا الصد أو إخفاء الإرسال؟ -
02	؟ - ما هي إشارة خطا الدوران
03	ما هي إشارة خطا الضربة الهجومية ؟ -
04	ما هي إشارة السماح بالإرسال ؟ -
05	ما هي إشارة الكرة خارج؟ -
06	ما هي إشارة نهاية الشوط أو المباراة ؟ -
07	ما هي إشارة تأخير الإرسال؟ -

08	ما هي إشارة تبديل اللاعب؟ -
09	ما هي إشارة استبعاد اللاعب ؟ -
10	ما هي إشارة طرد اللاعب؟ -



.. ..



.. ..

.. ..

استمارة تقييم التحصيل المعرفي للسنة الثالثة تربية بدنية و رياضية

(الاختبار البعدي)

:الاسم و اللقب

:الاختصاص

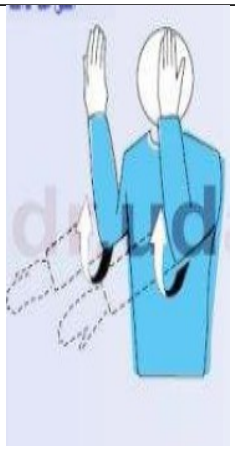
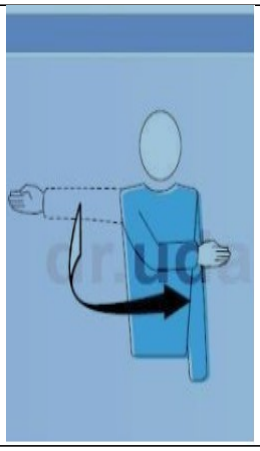
اختر الاقتراح الصحيح -

:رتب الإشارات أسفل الجدول حسب رقم السؤال

الرقم	السؤال	الاقتراح 1	الاقتراح 2	الاقتراح 3
01	كم عدد مناطق في الملعب؟-	4	6	8
02	ما هي أبعاد الملعب ؟ -	20*9	18*9	21*9
03	كم يبلغ ارتفاع الشبكة للرجال ؟-	2.43	2.44	2.45
04	كم يبلغ ارتفاع الشبكة للسيدات؟ -	2.22	2.23	2.24
05	ما مقدار المسافة بين مكان تثبيت القوائم و - الخطوط الملعب الجانبية ؟	من 40سم- 80 سم	من 50 سم -1م	من 60سم- 1.2 م
06	ما هو وزن الكرة القانونية؟-	250-280	260-280	265 -285
07	ما هو عدد الكرات المستخدمة في المسابقات- الرسمية ؟	3	6	8
08	ما مقدار المساحة الجانبية المحيطة بالملعب-	4	5	6
09	-كم يبلغ ارتفاع القوائم في الكرة الطائرة	2.45	2.55	2.65
10	ما هو ارتفاع المجال الحر ؟ -	7	9	11

الرقم	السؤال
01	ما هي أشارة خطا الصد أو إخفاء الإرسال؟ -
02	؟ - ما هي شارة خطا الدوران
03	ما هي إشارة خطا الضربة الهجومية ؟ -
04	ما هي إشارة السماح بالإرسال ؟ -
05	ما هي إشارة الكرة خارج؟ -
06	ما هي إشارة نهاية الشوط أو المبارات ؟ -
07	ما هي إشارة تأخير الإرسال؟ -
08	ما هي إشارة تبديل اللاعب؟ -

09	ما هي إشارة استبعاد اللاعب ؟ -
10	ما هي إشارة طرد اللاعب؟ -

			
..	..	..	..
			
..	..	..	..
..		..	

معهد التربية البدنية و النشاطات الرياضية

السنة الثالثة تربية بدنية و رياضية

ملخص بحث لغرض تحكيم برنامج تعليمي مقترح

يشرفنا أن نضع بين أيديكم هذا الملخص الذي يحتوي تعريف بالبحث قيد الدراسة و هذا بغرض تحكيم برنامج مصمم مقترح من أجل استخدامه في انجاز مذكرة تخرج ليسانس في التربية البدنية و الرياضية

الموضوع: تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لتعليم المهارات الأساسية للكرة الطائرة للسنة الثالثة ت.ب.ر

(بحث شبه تجريبي)

من اعداد:

جلول دواجي نور الدين-

زروقي محمد-

فلاح صلاح-

تحت اشراف :د/طاهر طاهر

ملخص البحث

عنوان الدراسة: *

تصميم برنامج تعليمي مقترح لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة للسنة الثالثة تربية بدنية و رياضية باستخدام الهيبرميديا

أهداف الدراسة: *

تصميم برنامج تعليمي وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لطلبة السنة الثالثة تربية بدنية ورياضية .

مشكلة الدراسة: *

هل البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية ؟ *

فرضيات الدراسة: *

إن البرنامج التعليمي المصمم وفق خصائص الهيبرميديا لبعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة له خاصية البرمجة التكنولوجية

إجراءات الدراسة الميدانية: *

المجال البشري: طلبة السنة الثالثة تربية بدنية و رياضية-

المجال الزمني: قمنا بإجراء، دراستنا بداية من شهر فيفري إلى شهر ماي -

المجال المكاني: ملعب الرائد فراج –مستغانم -

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	التوقيع

الملاحظـــــــــــــــــات		

- قائمة الاساتذة المحكمين للبرنامج:

- كوديش عمار

- حميسي الشيخ

-غالي سلمان

- ميمي

- حساين فتيحة

- بن سلوى عبدالله

-بن خليفةالحاج

-عسوس اسماعيل

- دحون العمري

- بلكيحل محمد

د/ -طاهر طاهر

د/-الأستاذ عطاء الله

الرقم	تعريف	الصفحة
الجدول 1	جدول اختبار القواعد القبلي -	59
الشكل 1	نسبة تقييم الاختبار القبلي -	60
الجدول 2	جدول اختبار التحكيم القبلي -	60
الشكل 2	نسبة تقييم اختبار التحكيم القبلي -	61
الجدول 3	اختبار القواعد البعدي -	61
الشكل 3	نسبة تقييم التحكيم البعدي -	62
الجدول 4	اختبار القواعد ا البعدي -	62
الشكل 4	نسبة تقييم الاختبار البعدي -	63
الجدول 5	اختبار القواعد القبلي البعدي -	63
الشكل 5	نسبة تقييم الاختبار القبلي البعدي -	64
الجدول 6	اختبار التحكيم القبلي البعدي -	64
الشكل 6	نسبة تقييم التحكيم القبلي البعدي -	65

قائمة الجداول و الأشكال:

الفهرس:

العنـــوان	الصفحة
إهداء	02
شكر و تقديم	03
تمهيد	04
ملخص البحث	06
مقدمة	07
مشكلة البحث	08
فرضيات الدراسة-أهداف-أهمية البحث	09
مفاهيم و مصطلحات البحث	10
الدراسات السابقة و المشابهة	11
التعليق على الدراسات السابقة-النقد	13
الباب الأول:نظري	14
الفصل الأول:الكرة الطائرة	15
1/- تعريف ،2/- لمحة تاريخية عن الكرة الطائرة	16
3/- تواريخ مهمة في الكرة الطائرة	17
4/- المهارات الأساسية في الكرة الطائرة	18
4-1/- مهارة الإرسال	20
4-2/- مهارة الاستقبال	21
4-3/- مهارة الدفاع عن الملعب	22
4-4/- مهارة السحق	24
4-5/- مهارة الصد	25
الفصل الثاني:الهيبرميديا	27
1/- تعريف الهيبرميديا	28

2/- خصائص الهيبرميديا	29
3/-مكونات الهيبرميديا	30
4/-مميزات الهيبرميديا	31
5/-تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا	32
الباب الثاني :تطبيقي	34
الفصل الأول:منهجية البحث و الإجراءات الميدانية	35
1/- منهجية البحث	37
2/- نموذج تصميم البيئة التعليمية للهيبرميديا	40
3/- الخطوات الإجرائية لإعداد برنامج تعليمي في ضوء خصائص الهيبرميديا	43
الفصل الثاني :عرض و تحليل النتائج	57
2/- عرض و تحليل نتائج الاختبارات القبلي و البعدي لعينة البحث	59
3/- التعليق على النتائج	66
4/- الاستنتاجات	67
5/- خاتمة عامة .	68
6/- التوصيات و الاقتراحات .	69
7/- المصادر و المراجع	70
8/- الملاحق	72
9/-قائمة الجداول و الأشكال	80
10/- الفهرس	81