وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعـــــــــــــــــة ديالى
كلـــــــــية التربية الأساسيـــــــة
قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة الرياضية

أثر تمرينات مهاريــة بوسائط فائقة التداخل في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب

اطروحة مقدمة

إلى مجلس كلية التربية الأساسية – جامعة ديالى

وهي جزء من متـطلبات نيل شــهادة الدكتوراه في طرائق التدريس التربـية البدنــية وعــلوم الرياضة

من قبل

عمار عاشور خلف العادلي

بإشراف

أ . د آمال صبيح سلمان التـميـمي

1445هـ 2023 م

الباب الاول

1 – التعريف بالبحث

1 – 1 المقدمة وأهمية البحث

1 – 2 مشكلة البحث

1 – 3 أهداف البحث

1 – 4 فروض البحث

1 – 5 مجالات البحث

1 – 5 – 1 المجال البشري

1 – 5 - 2 المجال الزماني

1 – 5 – 3 المجال المكاني

1 – 6 تحديد المصطلحات

الباب الأول

1 – التعريف بالبحث

1 - 1 مقـــدمة البحـــث وأهمـيـتـهُ: -

قد شهد العالم اليوم نهضة علمية كبيرة في مجال استخدام الحاسوب إذ دخل في مجالات الحياة كافة والتربية الرياضية إحدى هذه المجالات، إذ أعطى للعاملين في مجال التربية الرياضية القدرة على استغلال الإمكانات الكبيرة والإعمال المنجزة التي يقدمها هذا الجهاز مما يعطي الطالب القدرة على اكتساب المعرفة وتعلم الأداء الحركي من خلال عرضها عن طريق الحاسوب، فضلا عن تنمية الاتجاهات الايجابية نحو ممارسته الحركات والمشاركة الفعلية في درس التربية الرياضية من خلال الدافعية في تعليم الحركات وتقليدها.

اذ تعد لعبة الكرة الطائرة واحدة من أهم الألعاب الجماهيرية كونها لعبة لها شعبية كبيرة في اغلب دول العالم ، اذ يمارسها كلا الجنسين ومختلف الاعمار، أذ أخذت الشكل الخاص بها من حيث مهاراتها وطريقة ادائها وطبيعة القانون الخاص بها، وقد تميزت لعبة الكرة الطائرة عن باقي الألعاب الجماعية الأخرى ، وصغر مساحة الملعب الخاص بها والانتقال من الواجبات الهجومية إلى الدفاعية وبالعكس.

تعد الوسائط الفائقة إحدى الأساليب التكنولوجية الحديثة التي توفر بيئة تعليمية معدة بجهاز الحاسوب . والوسائط الفائقة التداخل هي 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.

وتكمن أهمية البحث كونه محاوله لاستخدام الوسائل التكنولوجية المتمثلة بتقنية الوسائط الفائقة التداخل وتوظيفها في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة 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.

1 – 2 **مشكلة البحث** : -

تكمن مشكلة البحث في ايجاد وسائل تعليمية خاصة تسهل للطالب فهم وتعلم المهارات بصورة واقعية من خلال عرض الصور والفديوهات التعليمية التي تساعد على ترسيخ المهارة في ذهن الطالب ، لذلك ارتأى الباحث الى ادخال الوسائل التعليميه والتقنيات الحديثة (الوسائط الفائقة التداخل) بوصفها وسيلة مساعدة لتعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة ، وجاءت فكرة الدراسة التي يسعى الباحث من خلالها إلى التعرف على أثر التمرينات المهارية باستخدام (الوسائط الفائقة التداخل) في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب ، بوصفها وسيلة مساعدة للمدرس في تقديم المعلومات بشكل واضح ومفهوم لجعل الطلبة اكثر مشاركة في العملية التعليمية قياسا بالطريقة الاعتيادية المتبعة نحو تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة .

1 – 3 **أهداف البحث** :-

- ❖ اعداد تمرينات مهارية بوسائط فائقة التداخل في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب .
- ❖ التعرف على تأثير التمرينات مهارية بوسائط فائقة التداخل في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب .
- ❖ التعرف على الفرق الحاصل لدى المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات البحث.

1 – 4 **فروض البحث** : -

- ❖ اعداد تمرينات مهارية بوسائط فائقة التداخل في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة الطائرة للطلاب .وجود فروق بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب .
- ❖ وجود فروق بين نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الاساسية بالكرة الطائرة للطلاب.

1 – 5 **مجالات البحث** : -

1 – 5 – 1 المجال البشري : – طلاب الصف الاول متوسط (ثانوية النقاء للمتفوقين) للعام الدراسي (2022 – 2023) ، قضاء بعقوبة – محافظة ديالى .

1 – 5 – 2 المجال الزماني :– للمدة من (18 / 11/2021) ولغاية (17 / 9 /2023)

1 – 5 – 3 المجال المكاني : – مختبر الحاسوب وساحة ثانوية النقاء للمتفوقين / بعقوبة.

1 – 6 **تحديد المصطلحات** : -

التعريف الاجرائي :

الوسائط فائقة التداخل (الهايبرميديا)

" هو برنامج محوسب يستعمل في عملية التعلم يساعد على تفاعل المتعلم بصورة ايجابية متكاملة بشكل يحقق الاهداف التعليمية في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة الطائرة .

"هي منظومة او برنامج حديث في مجال التعليم بصفه عامة والتربية البدنية وعلوم الرياضة بصفه خاصة، يساعد المتعلم على التفاعل بإيجابية مع هذه الوسائط التعليمية الحديثة بصورة نظامية متكاملة عن طريق جهاز الحاسوب بشكل يساعده على تحقيق الأهداف التعليمية وتعلم المهارات الاساسية بالكرة ".

The effect of skill exercises using hyper-intermediate media on learning some basic volleyball skills for students

Supervising researcher

Ammar Ashour Khalaf **A. Dr. Amal Sobeih Salman**

1445AH **2023 AD**

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 some basic skills in volleyball in a way 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 move out of the role of recipient and listener, and in light of this educational environment, which It would reduce the burden on the teacher and also save effort and time for both the teacher and the learner. The problem of the research is that most students face difficulty in learning some basic volleyball skills, and modern educational methods must be used that help students learn some basic volleyball skills. The most important objectives of the study were to prepare skill exercises using highly interactive media and to identify their effect on learning some basic volleyball skills for students. As for the most important research hypotheses, there were statistically significant differences between the results of the pre- and post-tests for the experimental and control groups in some basic volleyball skills for students.

As for the research methodology and sample, the researcher used the experimental method to suit the nature of the problem to be solved.

As for the research sample, it consisted of second-year middle school students (Al-Naqa High School for Outstanding Students), who numbered (47) students for the academic year (2022 - 2023). The research sample was chosen in a manner Randomization, and then the students participating in the school team in the game of volleyball were excluded from the research results and their participation in the educational unit. The number of sample members was (40 students) and it was divided into two experimental and control groups, each group consisting of (20 students), while the exploratory experimental group was numbered (5 students). The implementation of the curriculum began on Sunday, 11/27/2022, and was completed on Sunday, 1/8/2023. (12) educational units were applied, divided into (4) instructional units for each skill, and the time of the educational unit was (45 minutes), and it was limited. The researcher worked on the main section of the educational unit (25 minutes)

Based on the results of the research, the researcher reached the following conclusions and recommendations:

- Skill exercises using super-interactive media greatly influenced learning some basic volleyball skills.
- Adapting the educational units to the ages of the students, which greatly helped in the process of learning some basic volleyball skills
- The emergence of the advantage of skill exercises using highly interactive media and the extent of their effectiveness in educational units.
- Emphasizing the use of skill exercises with hyper-interactive media in learning as they are more effective at various stages of learning,

and the necessity of using hyper-interactive media in learning other skills in volleyball and for it to be an essential part of the content of the curriculum.

 Working to conduct research or similar studies in highly interconnected media as they are suitable for all age levels and other specializations, taking into account the design according to what suits the age group and type of subject, and conducting studies similar to the current study, and applying them in other sports activities (individual or group). At different stages and levels, emphasis is placed on urging teachers to diversify modern teaching methods and strategies, and to employ all that is modern, especially the highly interconnected media that allows for the provision of learning opportunities for all.

.