تأثير استخدام برمجية تعليمية مقترحة على تحسين أداء بعض المهارات الحركية الأساسية لتلاميذ الصفوف الأولية الابتدائية

أ.د. محسن محمد دوريش حمص الباحث. محمد عاصم محمد غازي

كلية التربية الرياضية للبنين/ جامعة الإسكندرية/ جمهورية مصر العربية

The Effect of Employing a Suggested Learning Programming on the Development of Performing Some of Basic Kinetic Skills for the Primary School Pupils

Prof.Dr. Muhsin Mohammad Darweesh Hims

Researcher. Mohammad Asim Mohammad Gazi

College of Sports Education for Boys / University of Alexandria / Egypt

Abstract

The present time is witnessing a great technical revolution which has changed the world since the appearance of the computer that has the ability to store, retrieve, copy, transfer and exchange information from one place into another. The natural and human sciences, on the other hand, have developed and have affected and have been affected by the computer in all the aspects of life.

مقدمة ومشكلة البحث:

يشهد في عصرنا الحالي ثورة تكنولوجية كبيرة بدلت العالم منذ مطلع القرن العشرين بظهور الحاسوب وتطوره وقدرته على تخزين واسترجاع ونسخ ونقل وتبادل المعلومات من مكان إلى آخر وتفاعله المتبادل مع الإنسان من خلال برمجته، ومن ناحية أخرى فقد تطورت العلوم الطبيعية والإنسانية وغيرها وتضاعفت المعرفة العلمية فأثرت وتأثرت بتطور الحاسوب ودوره في كافة مجالات الحياة. ولما كانت التربية بصفة عامة وعملية التعليم والتعلم بصفة خاصة ليست بمنأى عن هذه التغيرات العالمية المتلاحقة في عالم المعلوماتية، وفي ظل الثورة العلمية والتكنولوجية الهائلة؛ فالتربية والتعليم يؤثران في تقدم الحضارة البشرية كما أنهما من أسباب وعوامل نجاحها، الأمر الذي يحمل رجال التربية والتعليم وصناع القرار التربوي في أروقة البحث العلمي التربوي والنفسي المسؤوليات نحو حشد كافة الطاقات وبذل أقصى الجهود ومواكبة أحدث الأساليب، والاستراتيجيات الطرق والوسائل والتقنيات التعليمية؛ كي نجعل نظامنا التعليمي يواكب مجتمعات المعرفة والمعلوماتية؛ ليساهم هذا النظام ليس فقط في ان يكون مستهلكا للمعلوماتية بل صانعا لها.

ويشهد العالم تطوراً ملحوظاً فى مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، الأمر الذى أدى إلى ظهور العديد من المستحدثات التكنولوجية والتى عن طريقها أمكن التطوير فى العملية التعليمية، ومواجهة العديد من التحديات التى تقابل القائمين على العملية التعليمية ومن هذه التحديات الزيادة فى أعداد الطلاب فى المراحل التعليمية المختلفة، الأمر الذى يدعو إلى ضرورة الاستعانة بالأجهزة والمواد التعليمية الحديثة واستخدام المستحدثات التكنولوجية المتطورة فى العملية التعليمية وتنويع طرق التدريس للقيام بالمهام التدريسية المختلفة وحفز الطلاب على الإقبال على استخدام الأجهزة والمواد التعليمية المتعددة، وتقبل أوعية المعلومات الحديثة بما ينعكس بالإيجاب فى النهاية على العملية التعليمية ويزيد من فاعليتها، ويحقق أهدافها.

أدى التطور السريع للعلوم الحديثة والثورة التقنية والمعلوماتية في مجالات الحياة كافة؛ إلى تحديات هائلة للامكانات والأساليب التي توفرها المدارس والمؤسسات التعليمية، فقد ساهمت التكنولوجيا الحديثة بتوفير وسائل وأدوات أدت دوراً كبيراً في تطوير أساليب التعليم والتعلم، كما أتاحت الفرصة لابتكار طرق تربوية من شأنها أن توفر المناخ التربوي الفعال الذي يساعد على إثارة اهتمام الطلاب وتحفيزهم ومواجهة ما بينهم من فروق فردية بطريقة فعالة، وهناك العديد من الأساليب والطرق التي

تعمل في تكامل لمعالجة المنهج، وإثراء العملية التعليمية، وإثارة عقل المتعلم مما يساعد على الانتباه لعملية الشرح، والتركيز، والاستيعاب، والاسترجاع

يري كل من مصطفي فلاته (2001م)، وعادل سلطان (2005م) أن برامج الديرايكتوير له تأثيرات متعددة على الجوانب المعرفية، والسلوكية للأطفال؛ وذلك لأن برامج الأطفال تعتمد على الرسوم المتحركة بشكل أساسي، وتأتي أهمية الرسوم المتحركة من خلال مخاطبتها للخيال بشكل أساسي، وهو ما يعشقه الأطفال، ولذلك فقد سعت المؤسسات التربوية إلى استثمار الرسوم المتحركة وجعلها وسيلة تعليمية، وذلك لتحقيق عدد من الأهداف التربوية كما تمتاز الرسوم المتحركة بأنَّها قابلة للفهم والاستيعاب بسهولة وسرعة، وهذا كّله يجعلها جذَّابة ومشوقة للمتعلمين الأطفال، ويسهل إمكانية توظيفها في العملية التعليمية. (114: 70)(221: 35)

ويذكر ياسين قنديل(2002م) "انه في نهاية السبعينيات من القرن العشرين بدأ إنتاج البرمجيات التعليمية التي يمكن استخدامها في إطار ما عرف بالتعليم بمساعدة الحاسوب وهي برمجيات ركزت على تقديم المعلومات، واعتمدت استراتيجيات التركيز على الحفظ والاستدعاء، وقد عرفت هذه البرمجيات ببرمجيات التدريب والمران، ومع نهاية الثمانينات من القرن الماضي شهدت الساحة التربوية أزياد التركيز على إنتاج البرمجيات التي تقوم على التنوع في استراتيجيات التعليم والتعلم،واستمرت البرمجيات التعليمية في التطور مع تسارع تطور الحاسوب وإمكاناته حتى شهدت بداية التسعينيات من القرن الماضي ظهور برمجيات الوسائط المتعددة التي تختلف عن سابقاتها في أنها تحتوي على نصوص مكتوبة مصحوبة بالصوت والصور المتحركة في سياق متكامل." (25: 81)

ويوضح ما هر إسماعيل (1999م) أن برنامج الدايريكتور (Director program) يعد من البرامج الحديثة في التعلم حيث يقدم خدمة هامة إذا ما استخدم بعناية حيث أن الشرح اللفظي غير كاف، فالمتعلم لا يستطيع أن يفهم بالشرح إلا في حدود معارفه ومعلوماته ولكن يمكن باستخدام البرامج توفير حدود أكثر وضوحاً عن الخبرة والنشاط المراد تعلمه (123: 54)

ويشير الغريب اسماعيل (2003م): أن توظيف برمجيات الحاسب الآلي كوسيلة يساهم في دعم المواقف التعليمية المختلفة من خلال قدرة البرمجيات علي تمثيل الأهداف التعليمية كمهام وادوار تتطلب من المتعلم تنفيذ انشطة متنوعة كي يتحول دور المعلم هذه المواقف من ملقن للمادة العلمية إلي مشارك في العلمية التعليمية وميسر لها "وقد اثبتت هذه البرمجيات فاعليتها كوسيلة تعليمية في مختلف التخصصات لمختلف المراحل الدراسية سواءً التعليم العام أو العالي. (216: 16)

يوضح عابد الهرش وأخرون (2003م): أن تكون البرمجية التعليمية ذات الوسائط المتعددة عبارة عن درس او مجموعة دروس تعليمية مصممة بطريقة يسهل على المتعلم تعلمها بمفرده بحيث تحتوي البرمجية التعليمية على عنوان الدرس، الأهداف السلوكية الخاصة المراد تحقيقها لدى الطالب، والإرشادات والتعليمات التي تبين طريقة السير في البرمجية والتنقل بين شاشاتها وقائمة للمحتويات لهذه البرمجية، والتدريبات والتطبيقات والاختبارات المناسبة، وتزويد الطالب بالتغذية الراجعة، وتعزيز الإجابات الصحيحة سواء بالألفاظ او بالمؤثرات الصوتية مع إمكانية تسجيل العلامة التي يحصل عليها الطالب. فيستطيع الطالب الاستفادة من البرمجية التعليمية تحت إشراف المعلم او حتى بدون وجوده على حد سواء. (23: 51)

ويوضح عبد الله عبد العزيز (٢٠٠٥ م) أن الوسائط المتعددة Multimedia هي نسيج من النص، والجرافيك، والصوت، والرسوم المتحركة، والفيديو وعند إضافة التفاعلية إلى المشروع تصبح الوسائط المتعددة تفاعلية Interactive Multimedia، وعند إضافة طريقة التسلسل داخل المشروع يصبح مشروعا للوسائط الفائقة. (12: 40) .

أشارت منال الشديفات (2006م): ويساعد توّفر عناصر اللون والحركة والصوت والصورة في برامج الرسوم المتحركة في تزويد الأطفال بالمعارف والمهارات المتعددة، كما تعمل على توعية الأطفال وتثقيفهم وتوسيع آفاقهم الفكرية؛ وذلك من خلال تناول برامج الرسوم المتحركة للجوانب الاجتماعية والدينية والاقتصادية والصحية وغيرها. (122: 72)

ويري حسن مهدي (2006م): "بأنها تلك المواد التعليمية التي تم تصميمها وبرمجتها بواسطة الحاسوب حيث يستطيع المتعلم التعامل معها حسب سرعته وقدرته على التعلم وتوفر هذه البرمجيات العديد من البدائل ذات الوسائط المتعددة من صورة وصوت ونص وحركة مدعمة للمحتوى الدراسي"، كما أن البرمجية التعليمية هي تلك البرامج الالكترونية متعددة أنماط الإثارة التي تنتج وتستخدم من خلال الكمبيوتر لإدارة التعليم أو نقل التعلم مباشرة وكاملاً إلى المتعلمين لتحقيق أهداف تعليمية محددة ترتبط بمقررات دراسية معينة كجزء من تعليمهم الرسمي. (65: 20)

اشار خميس عطية (2007م): ان الحاسب الآلي من قدرته علي جمع الوسائط المتعددة: كالنصوص والصوت والرسوم المتحركة والصورة الثابتة والصور المتحركة والفيديو وعرضها باستخدام أدوات وروابط تساعد المتعلم علي التفاعل معها لاثراء عملية التعلم إن البرمجيات التعليمية القائمة علي الوسائط المتعددة تساعد المتعلم إثراء عملية التعلم إذا ما تم بناؤها واستخدامها بشكل جيد من خلال برمج الدايريكتور DIREATOR (21: 57)

ويرى حسين شفيق (2008م) أن التفاعلية هي أحد صفات مجتمع المعرفة، وهو تفاعل يهدف إلى تفاعل الطالب مع المادة العلمية والمقدمة من خلال معالجات تكنولوجية تتم بواسطة الوسائط المتعددة التفاعلية، يكون فيها المعلم هو المرسل، ويكون المتعلم هو المستقبل، وتكون الوسائط المتعددة التفاعلية هي الوسيلة الفعالة لتعليم المتعلم، وتكون تقنيات الوسيلة وطريقة إعداد المواد العلمية هم المثير لجذب انتباه المتعلم لممارسة التعلم. ويجب إدراك أن استجابة المتعلم هي جوهر الاتصال التفاعلي وبدونها لا يتم التفاعل، كما أن سيطرة المتعلم على العملية الاتصالية للتعلم شرط من شروط التفاعلية، وكذلك ضرورة إدراك المشاركين للتفاعلية أي أن يدركون أن الهدف من الاتصال هو التفاعل أولاً، ثم قد يأتي الاقتناع بالمعلومة. (147: 21)

مشكلة البحث:

هذا تحقيق من خلال دراسة استطلاعية قام بها الباحث:

من خلال عملي كمدرس للتربية البدنية بأحد مدارس المملكة العربية السعودية لاحظت ما يأتي:

وجود صعوبات ومشكلات يواجهها تلاميذ الصفوف الأولية أثناء عملية التعلم وقد تسهم البرمجيات التعليمية (برنامج الدايريكتور) في حلها، كما لاحظت أيضا ان هناك ضعف في مستوي أداء التلاميذ لبعض المهارات الحركية الساسية قيد البحث (المشي، الجري، الوثب، ركل الكرة، مسك الكرة)

ولقد اتضحت مشكلة البحث الحالي من خلال استطلاع الرأي للمعلمين والمتعلمين والزيارات الميدانية التي قامت بها الباحث لبعض المدارس، والمقابلات التي أجراها مع معلمي التربية البدنية، فقد تبين لها عدم تحسن في أداء التلاميذ إلى بعض المهارات الحركية الاساسية، وكذلك كما أشارت دراسة أيمن محمود وعصام الدين عزمي (٢٠٠١) إلي فاعلية استخدام برنامج الدايريكتور في تحسين المهارات الحركية الأساسية والتي هدفت إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسومات المتحركة على صعوبات تعليم بعض مهارات درس التربية الرياضية للتلاميذ ذوي الأنماط الجسمية المختلفة بالحلقة الأولي من التعليم الأساسي وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج يهم الباحث منها وجود أثر دال موجب للبرمجية التعليمية باستخدام الكمبيوتر في علاج صعوبات تعلم المهارة الحركية. (125: 14)

فقد ركزت الدراسات التي حصل عليها الباحث كدراسة زكريا لال تصميم وتطبيق برمجية إلكترونية تفاعلية لمقرر تقنيات التعليم لقياس أثرها في التحصيل الدراسي لطلاب الجامعة باستخدام برنامج الدايريكتور، وإنتاج المقررات الدراسية والمناهج الإلكترونية. (165: 29)

أشارات العديد من الدراسات إلي فاعلية استخدام البرمجيات التعليمية في تحسين المهارات الحركية ومنها دراسة رائد عودة (2005) وتعد البرمجيات التعليمية من أبرز المصادر التي تسهم في التعلم عن طريق الحواس؛ لكونها تجمع بين الصوت والصورة والحركة واللون، فتستخدم أكثر من وسيط تعليمي، وتخاطب أكثر من حاسة، وتتسم في نفس الوقت بالإثارة والحركة والتشويق، بما يسهم في بناء المعلومة وترسيخها وفاعليتها في ذهن الطفل (12: 26) ومن هنا فإن هؤلاء التلاميذ في أمس الحاجة إلى تحسين هذه المهارات الأساسية، مما يؤهلهم للتفاعل الإيجابي البناء في مجتمعاتهم، فربما يتمكن التلاميذ من خلال برنامج الدايريكتور من تعلم وتحسين بعض المهارات الحركية الاساسية وعلى الرغم من أن برنامج الدايريكتور يعد واحداً من التطبيقات التي أثبتت كفاءتها في مختلف المجالات، حيث توفر للتلاميذ أكثر من وسيلة للتعلم إضافة للمدرس وهذا بطبيعة الحال سيساعد في تقدم عملية التعلم، ومن خلال اطلاع الباحث على برنامج الدايريكتو وجد أن هناك نقصاً واضحاً في استخدام هذه التكنولوجيا الحديثة في مجال التدريس، إلا أنه في حدود علم الباحث لا يوجد دراسات تناولت استخدام البرمجيات التعليمية باستخدام برنامج الديرايكتور في مجال التربية الرياضية والتي يمكن أن تسهم في تحسين الجانب المهاري للمهارات الحركية الاساسية قيد البحث (المشي، الجري، الوثب، ركل الكرة، مسك الكرة) وقد تم اختيار هذه المهارات الأساسية لأنها تمثل جوانب المهارات الحركية سواء الانتقالية وغير الانتقالية والتحكم والسطيرة والتوزان.

اهمية البحث

ويمتاز الحاسوب بعدد من الإمكانات التي جعلت منه أداة تنافس العديد من الوسائط التعليمية الأخرى والعديد من الاستراتيجيات التعليمية التي تركز على نشاط المتعلم وإيجابيته وعلى أساليب العمل داخل الصف التي تهدف إلى مراعاة الفروق الفردية أو التغلب على بعض مشكلات النظام داخل الصف، ويتميز الحاسوب بأنه أداة من السهل الاستعانة بها ودمجها في العديد من الاستراتيجيات التقليدية لتطويرها أو زيادة كفاءتها كأساليب حل المشكلات وطرق الاكتشاف المختلفة (Travers, 2010).

تتضح أهمية الدراسة الحالية، في النقاط التالية:

١ – كثرة التوجهات العالمية والإقليمية والمحلية، التي تنادي بضرورة الإفادة من التقنيات الحديثة والعمل على توظيفها في النظم التعليمية في ظل الأعتمادات الأكاديمية لمعايير الجودة للمؤسسات التربوية.

٢ – تأتي ضمن الدراسات الأولية (خاص العربية منها) التي تناولت توظيف نمطين من أنماط التعليم المعتمدة على البرمجيات التعليمية التفاعلية(نمط التعليم المدمج، ونمط التعلم الذاتي) ضمن دراسة تجريبية واحدة، على غرار الدراسات التي كانت تركز على نمط واحد منها فقط.

٣ – تطلع العاملين في مجال تقنيات التعليم على أهم التوجهات المستقبلية لتقنيات التعليم مصحوبة بأهم الأساليب التعليمية المعتمدة عليها..

4– إسهامها في توضيح أثر تطبيق برمجية تعليمية تفاعلية في تحصيل المهارات.

5 – إسهامها في فتح أبواب وجوانب جديدة لم تطرق من قبل، لتكون نواًة لمشاريع بحثية مستقبلية.

يشير عيادات (2004م): إلي أن الاهمية التعليمية للبرمجيات التعليمية تتمثل فى كونها:

1- تساعد الطلبة على الربط بين المعلومات من حيث عرضها في أشكال متنوعة من بينها النص الكتابي، الرسوم، الصور وغيرها.
2- تساعد على تحقيق الأهداف التربوية المختلفة معرفية وجدانية نفس حركي).
3- تهتم بالتعليم التعاوني بين الطلبة.
4- تساعد على التفكير فيما وراء التفكير.
5- استخدامها يوفر متعة وجاذبية للمتعلم.
6- تزيد من دافعية الطلبة على التعلم.

عينة البحث: قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية ممثلة في تلاميذ الصفوف الأولية بمدارس الأنجال الأهلية بجدة وعددهم (20) تلميذ و(15) عنية استطلاعية تمثل نسبة 10% من نسبة الطلاب بالمدرسة (200) طالب وبذلك أصبحت عينة البحث الفعلية (20) تلميذاً وتم تقسيمهم إلى مجموعتين الأولى تجريبية والثانية ضابطة وقوام كل منهما (10(تلاميذ

أدوات الدراسة أعد الباحث المواد والأدوات التالية:

- إعداد برمجية تعليمية قائمة على برنامج الدايريكتور Director programmx10 ، وفق نمط التدريب والممارسة، وفقاً لنموذج محمد المشيقح2010. (لتصميم البرمجيات التعليمية.
- استمارة تقيم الأداء المتدرج (RUBRICE) للمهارات الحركية الأساسية قيد البحث.
- دليل للمعلم يوضح له كيفية استخدام البرمجية التعليمية في المهارات الحركية الأساسية ودوره قبل وأثناء وبعد الاستخدام (إعدادي الباحث).
- أوراق عمل التلاميذ تضم مجموعة من التكليفات التي يقوم بها التلاميذ خلال البرمجية بعد كل درس(إعداد الباحث) تمثلت في الوحدات التعليمية والدروس عن المهارات قيد البحث.

متغيرات البحث

- (المتغير المستقل) التجريبي: تمثل في برنامج كمبيوتر تعليمي يعتمد في بنائه على البرمجية المقترحة يتوفر فيه الأسلوب العلمي ويستخدم نمط التدريب والممارسة.

المتغيرات التابعة: تحسين أداء بعض المهارات الحركية الأساسية

منهج البحث استخدم البحث الحالي منهجين بحيثين، هما:

المنهج الوصفي: ذلك بتحليل منهج التربية البدنية والخاص بتدريس المهارات الحركية الأساسية والإطارات النظرية لمفاهيم البرمجيات التعليمية والمصطلحات المستخدمة في البحث)

المنهج شبه التجريب: ذو المجموعة الواحدة الذي يعتمد على طريقة القياس القبلي والبعدي لمتغيرات البحث التابعة: للتحقق من فاعلية "استخدام برمجية تعليمية مقترحة على تحسين أداء بعض المهارات الحركية الأساسية لتلاميذ الصفوف الأولية الابتدائية "على النحو التالي: في ضوء أهداف البحث تم تحديد فروض البحث التالية:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في أداء المهارات الحركية قيد البحث.(المشي، الجري، الوثب، مسك الكرة، ركل الكرة)

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في أداء المهارات الحركية قيد البحث.(المشي، الجري، الوثب، مسك الكرة، ركل الكرة).
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي بين المجموعة الضابطة والتجريبية في أداء المهارات الحركية قيد البحث.(المشي، الجري، الوثب، مسك الكرة، ركل الكرة).
- توجد فروق في نسب التحسن بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لصالح المجموعة التجريبية في أداء المهارات الحركية قيد البحث.(المشي، الجري، الوثب، مسك الكرة، ركل الكرة).

توجد فروق في حجم التأثير بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في أداء المهارات الحركية قيد البحث.(المشي، الجري، الوثب، مسك الكرة، ركل الكرة).

الإجراءات التطبيقية

التجارب الاستطلاعية

الدراسة الأولي:

أولاً قام الباحث بأجراء هذه الدراسة 2015/2/4 علي البرمجية المقترحة باستخدام برنامج الديرايكتور) وكان الهدف من هذه الدراسة:

1- التعرف علي البرمجية وخط سير البرمجية.
2- التأكد من مدي تناسب المعلومات والمهارات لمحتوي منهاج الصفوف الأولية.
3- التأكد من مدي سلامة الأجهزة الإلكترونية المستخدمة في عرض البرمجية.

وقد اسفرت الدراسة علي توافر المعامل الالكترونية والتأكيد على مطابقة المحتوي التعليمي للمهارات قيد البحث والبرمجية المقترحة

ثانياً الدراسة الاستطلاعية الثانية

قام الباحث بأجرائه في الفترة من 2015/2/8 إلى الفترة 2015/2/12 علي عينة قوامها 15 طالب من نفس مجتمع البحث ومماثلة لعينة البحث ن خارج العينة الأصلية وذلك بهدف تجربة برمجية البحث والوقوف علي مدي وضوحها وتحقيقها للهدف الذي صممت من أجله ومدي فهم المتعلمين لها وملائمتها لقدراتهم وكذلك لائمة الأدوات والإمكانات المتاحة لتنفيذ هذا العمل وكذلك ملائمتها لقدرات المتعلمين في أطار موقف تعليمي فعلي للتأكد من سلامة أعداد التصميم التعليمي للبرمجية ووضوحها ودقة التنفيذ

الإجراءات التطبيقية

تم أجراء القياس القبلي يوم السبت الموافق 2015/2/21 علي الاختبارات المهارية والاختبارات البدنية قيد البحث المرفقة في ملحق الاختبارات المهارية والبدنية ملحق رقم ( ) علي المجموعتين التجريبية والضابطة، وكان الهدف من القياس القبلي تحديد مستوي التلاميذ وتجانس أفراد مجموعة البحث التجريبي والضابطة قبل التجريبية.

الدراسة الأساسية:

أجريت الدراسة الأساسية في الفترة من 2012/2/22م إلي 2015/3/31م، وتم تطبيق البرمجية المقترحة دروس البرنامج التعليمي باستخدام البرمجية المقترحة للمهارات قيد البحث وهي (المشي، الجري، الوثب، ركل الكرة، مسك الكرة)علي المجموعة التجريبية، أما المجموعة الضابطة فقد طبق عليها البرنامج التقليدي المتبع في الفترة من 2015/02/22م إلي

2015/04/31م وتم التطبيق لمجموعتي البحث (المجموعة التجريبية والضابطة) تحت نفس الظروف وكان المتغير الوحيد هي البرمجية التعليمية المقترحة للمجموعة التجريبية والبرنامج التقليدي للمجموعة الضابطة.

القياس البعدي:

أجري القياس البعدي الخاص بالاختبارات المهارية والبدنية قيد البحث في الفترة من 2015/4/1إلي 2015/4/2

خطة المعالجات الإحصائية

المعالجات الإحصائية استخدم الباحث المعالجات الإحصائية الآتية:

- المتوسطات الحسابية.
- معامل الارتباط
- الانحراف المعياري.
- معامل الالتواء لمعرفة نسبة التحسن ما بين القياس القبلي والبعدي

ثالثاً: الاستخلاصات

في ضوء نتائج البحث أمكن التوصل إلي الاستخلاصات الأتية.

1- استخدام أسلوب التعلم بمساعدة البرمجية وبتقنية الديرايكتور التفاعلية في تعلم المحتوى المقرر لدى المتعلمين بما يدفعهم إلى تعلم المزيد من خلاله المهارات الحركية الأساسية (المشي، الجري، الوثب، مسك الكرة، ركل الكرة)

2- إيجابية وتفاعل المتعلم مع البرنامج المنتج، والحصول على المعلومات التقنية بنفسه، وتحديد الوقت المناسب للتدريب والممارسة، وإعطائه الحرية في إنهاء دراسة الموضوع تبعًا لخطوه الذاتي، دون التقيد بترتيب الموضوعات داخل البرنامج.

3- إن استخدام البرمجية التعليمية كان لها الأثر الإيجابي نحو عملية التعليم واكتساب المهارات الحركية الأساسية.

4- أن استخدام تقنيات البرمجية وخاصة عن طريق برنامج الديرايكتور لها تأثير ملحوظ في التعلم الحركي وخاصه المرحلة السنية من 6-9 سنوات من السرعة في استيعاب التعلم الحركي.

أ- بالنسبة للمعلم

تظهر القيمة التربوية للبحث فيما يخص المعلمين كالتالي:

- الاستفادة من إمكانات برنامج الديرايكتور في زيادة دافعية التلميذ نحو التعلم.
- توظيف البرمجية التعليمية (برنامج الديرايكتور) في التعليم بطريقة ميسرة وسهلة دون تعقيد.
- التأكيد على التطبيق العملي عند تقديم مقررات التربية البدنية البعد عن نمط الطرق التقليدية في التدريس والتدريب حيث ساعدت البرمجية بما تحتويه (النص، الصورة الثباته، الصورة المتحركة، الصوت) في انجذاب التلاميذ وشغفهم لتجربة البحث.

ب- بالنسبة للعملية التعليمية

تظهر القيمة التربوية للبحث فيما يخص العملية التعليمية كالتالي:

- الاستفادة من استخدام برنامج الديرايكتور فى التدريس لكافة المراحل العمرية ومختلف المقررات الدراسية.
- يؤكد البحث على أن السير فى العملية التعليمية بهدف Mastery Learning إتقان التعلم
- تميز البرنامج بالعديد من الخصائص، منها: تحقيق المرونة فى المتابعة لمستخدميه، حيث أنه وفر استراتيجية للتحكم فى البرنامج والتعمق فيه .كما تميز بالسعة، حيث احتوى البرنامج على كم من مصادر التعلم المتنوعة لتناسب مستخدمين

متنوعين. وتميز بالتفاعلية التى ساعدت المتعلم على أن يصبح إيجابيًا أثناء عملية تعلمه، كما أتاح للمتعلم تفريد الموقف التعليمي ليناسب خبرته السابقة.

- الاستفادة من إمكانات برنامج الديرايكتور عند بناء عناصر تلك البرامج من النص المكتوب والصوت المسموع والصورة الثابتة والمتحركة..

رابعاً: التوصيات

في ضوء نتائج البحث يمكن وضع التوصيات الآتية:

أ- في مجال البرمجيات التعليمية:

لما كانت نتائج البحث الحالي قد كشفت عن فعالية استخدام البرمجية التعليمية علي تحقيق الأهداف التعليمية والأهداف التي وضعت من أجلها، لذلك يوصى بالآتي:

توجيه القائمين علي تبني نموذج معروف ومقنن لتصميم البرمجيات التعليمية ويراعي التالي: -

1- الاهتمام بتزويد البرمجيات التعليمية بالأهداف التعليمية التي صممت من أجل تحقيقها، حتى يعرف المعلم والمتعلم ما تحقق منها وما لم يتحقق.

2- تزويد البرمجيات التعليمية بنظام المساعد التعليمية والمساعدة على تذليل العقبات التي يمكن أن تواجه المتعلم أثناء تعلمه من البرمجية.

3- تزويد البرمجيات التعليمية بمجموعة من الأنشطة الهادفة التي يمكن من خلالها تنمية جوانب المتعلم المختلفة (المعرفية والمهارية والوجدانية).

4- توفير تقنيات التعليم والمعلومات بأشكالها المختلفة للوصول إلي المعلومات بأسهل الطرق وأقلها تكلفة.

5- تبنى أحد نماذج تصميم البرمجية عند إنتاج برامج تعليمية أو تدريبية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

ب- في مجال طرق التدريس:

١ .الاهتمام ببرنامج الديرايكتور كأحد المستحدثات التكنولوجية في مجال التعليم وتعلمها، والذي يمكن من خلالها مواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين.

٢ .البعد عن أساليب وطرق التدريس التي تعتمد علي المعلم كمصدر للمعرفة، والتركيز علي الأساليب وطرق التدريس التي تدور حول المتعلم.

3. عمل دورات تدريب مكثفة في مجال البرمجيات التعلليمية وبصفة خاصة برنامج الديرايكتور

خامساً: المقترحات

على ضوء النتائج التي أسفر عنها البحث الحالي، يرى الباحث أنه لا زال توجد بعض النقاط في هذا المجال في حاجة إلي مزيد من الدراسة والبحث ومن أهمها دراسة ما يأتي:

1- فاعلية البرمجية التعليمية (برنامج الديرايكتور) على تنمية وتحسين المهارات الحركية الأساسية لدي طلاب الصفوف الأولية.

2- برنامج مقترح لتطوير مستويات أداء معلمي التربية البدنية في استخدام برنامج الديرايكتور في تدريس مادتهم وأثره على تحسين وتعليم المهارات الحركية لتلاميذ في المرحلة الابتدائية.

3- برنامج مقترح لاستخدام البرمجيات التعليمية في مجال تعليم وتعلم المهارات الحركية الأساسية في ظل تطوير منظومة التعلم الالكتروني وتقنيات التعليم للمعلمين

المراجع

1. الغريب زاهر أسماعيل	(2003): اكتساب مهارات تصميم وانتاج برامج التعليم المبرمج باستخدام الخرائط الإنسانية في برنامج العروض العملية لشرائح الكمبيوتر. المجلة التربوية 67، 216–275
2. حسنين شفيق	(2008): كتاب الإعلام التفاعلي، دار الفكر العربي، القاهرة
3. رائد عودة	(2005): برنامج مقترح لتدريب معلمي التكنولوجيا للمرحلة الأساسية العليا في محافظة غزة على كفايات تصميم وإنتاج التقنيات التربوية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر)
4. عبد الله عبد العزيز	(2005): استخدام الحاسب الآلي في التعليم، ط ٣مكتبة تربية الغد، الرياض
5. مفتي إبراهيم حمادة	(1998): التدريب الرياضي الحديث(تخطيط، تدريب، قيادة)، دار الفكر العربي، القاهرة، 1998، ص18 مكتبة النهضة العربية