

تأثير برمجية تعليمية باستخدام الهيرميديا علي تعليم بعض مهارات رياضة الجودو

م.د/ بلال محمود محمد عبد الرازق *

الملخص:

يهدف هذا البحث إلي تصميم برمجية تعليمية باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيرميديا) ومعرفة تأثيرها علي مستوى الأداء المهارى للمهارات قيد البحث، وكذلك التحصيل المعرفي لعينة البحث، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعينة بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس البعدي لكلا من المجموعتين، وأشارت أهم النتائج إلي:

- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة ساهمت بطريقة إيجابية فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية.
- الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) ساهم بطريقة إيجابية فى تعليم بعض المهارات فى رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة الضابطة.
- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة كان لها تأثير إيجابي فى مستوى التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة بمهارات الجودو قيد البحث والتطور التاريخي وبعض القواعد والقوانين لأفراد المجموعة التجريبية.
- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة كان أكثر تأثيراً علي مستوى التحصيل المعرفي من الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) مما يدل علي فاعليته وتأثيره.

الكلمات المفتاحية: برمجية تعليمية - الهيرميديا - مهارات رياضة الجودو

Summary:

This research aims to design an educational software using the method of hypermedia (hypermedia) and to know its effect on the level of skill performance of the skills under discussion, as well as the cognitive

achievement of the research sample. The other is a control using the telemetry of both groups. **The most important results indicated:**

- The educational software developed with the technique of high-media style contributed in a positive way to the teaching of some skills in judo and the specific ones that are under discussion for the members of the experimental group.
- The traditional method (verbal explanation and model performance) contributed positively to teaching some skills in judo and the specific ones being discussed for the members of the control group.
- The educational software developed with the technique of high media style had a positive impact on the level of knowledge acquisition of the information related to the skills of judo in research and the historical development and some rules and laws for the members of the experimental group.
- The educational software developed with the technique of high-media style was more influential on the level of cognitive achievement than the traditional method (verbal explanation and model performance), which indicates its effectiveness and impact.

Key words: educational software - hypermedia - judo skills

مقدمة ومشكلة البحث:

يشهد العالم الآن ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع، بحيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساساً على القدرات والإمكانات العلمية والتكنولوجية، لذلك كان لابد أن يتكاتف العاملين في مجال التعليم ويستيقظ لديهم الفكر العلمي في معركة التقدم العلمي لكي تستطيع أن تواكب تلك الثورة التكنولوجية الهائلة. (١٩ : ١٥)

ويؤكد محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م) إلى أن التعليم في مجال التربية الرياضية يمر بفترة تطوير تفرضها طبيعة العصر مما يستلزم فيها تغيير مناهجها وأهدافها وأساليب تدريسها، والتربية الرياضية من حيث أنها معلومات وقوانين ومهارات يجب إجادتها هي أحوج ما تكون للإستفادة من كل وسائل التقدم العلمي من تقنيات وأساليب حديثة في تعلمها. (١٩ : ١٠٣)

ويشير ميشيل "Michelle" (١٩٩٩م) أن الهيبيرميديا تعني - مجموعة برامج "Software" - التي تتضمن نقاط من المعلومات تتصل بالروابط والنقطة هنا قد تكون فقرة من نص وصورة أو قصاصة من صوت أو قصاصة من فيديو أو أي نوع آخر من المعلومات، أما الرابطة فتعني العلاقة بين نقطتين. (٢٦ : ٣)

وتذكر زينب محمد أمين (٢٠٠٠م) إلي أن الهيرميديا تتضمن أنماطاً مختلفة لمعلومات وبيئات الكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الالكترونية التي تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمي. (١٢ : ١٨٧)

ومع التقدم الكبير الذي تشهده المؤسسات التربوية فى العملية التعليمية من استخدام الأساليب والتقنيات التكنولوجية الحديثة والمحقة للأهداف المرجوة إلا أنه يلاحظ استمرارية اعتماد طرق تدريس التربية الرياضية على الأسلوب التقليدي فى التعليم حيث لا يزال استخدام تكنولوجيا التعليم محدوداً للغاية.

ويرى الباحث أن الأسلوب التقليدي داخل محاضرات مادة الجودو يتجسد في عرض نموذج من قبل أستاذه المادة و يقوم الطلاب بالأداء و يقوم أستاذ المادة بشرح النقاط الفنية للمهارة كما تقوم بتصحيح أخطاء الأداء.

ويشير محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م) على أن التربية الرياضية من حيث كونها معلومات وقوانين ومهارات يجب إجادتها، فهي أحوج ما تكون لاستغلال كافة وسائل التقدم العلمي من أساليب وتقنيات لكي تسهل علي المعلم وعلى الدارس الوصول إلي الأهداف المرجوة. (٧ : ١٩)

وحيث أن مادة الجودو إحدى المواد المنهجية المقررة بكليات التربية الرياضية ومن خلال عمل الباحث فى تدريس هذه المادة تطبيقياً لاحظت أن الطريقة المتبعة فى التدريس هي الطريقة التقليدية التي تعتمد على شرح المعلم وتقديم نموذج للمهارة وتصحيح بعض الأخطاء الشائعة.

الأمر الذي لا يراعي الفروق الفردية بين الطلاب وكذلك عدم قدرة الطريقة التقليدية فى التعليم على جذب اهتمام المتعلم للاشتراك بفاعلية داخل المحاضرة، مما يؤدي لقصور فى تقديم تلك الطريقة للمعلومات الخاصة بالمادة والتقدم الغير ملحوظ فى النواحي المهارية والمعرفية التي من شأنها أن تحدث تغير فى مستوى الطلاب، ولجعل الطالب أكثر فاعلية من خلال إيجاد مواقف إيجابية فكان لابد من وضع برامج تعليمية تتيح للطلاب أن يكون محورا أساسياً للعملية التعليمية.

ومما سبق يرى الباحث ضرورة الاستفادة من الإمكانيات التي تتيحها تكنولوجيا التعليم والتعلم واستخدامها بطريقة منهجية فى تصميم بيئات تعليمية مختلفة وفعالة فى التعلم الحركي ورياضه الجودو بصفة خاصة والمهارات الأساسية بصفة عامه، ولذا فإن البحث الحالي هو محاولة لتجريب أسلوب جديد من أساليب التقنية الحديثة والتي يمكن من خلالها تقديم المحتوى التعليمي للتعليم تطبيقاً لمبدأ تفريد التعليم والتعلم الذاتي والتعلم من أجل الإتقان والتمكن.

ومن ثم تتضح أهمية البحث الحالي فى أنه محاولة لوضع إحدى اللبانات لاستخدام تقنيات تكنولوجيا تعليمية حديثة مثل تقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) فى مجال التعلم الحركى لماده الجودو التى من المفترض أنها تساعد المعلمه فى عملية التدريس أثناء العمليه التعليميه.

هدف البحث:

يهدف هذا البحث إلى تصميم برمجية تعليمية باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ومعرفة تأثيرها علي:

- مستوى الأداء المهاري لبعض المهارات الاساسية فى رياضة الجودو والمتمثلة فى (مهارة الرمى بالزراع "الايون سيو ناجى" ، مهارة الرمى بالوسط "الاجوشى" ، مهارة الرمى بالرجل "الاسوتو جارى" ، مهارة التثبيت "كيسا جاتاميه") لدي عينة البحث.

- مستوى التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة ببعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو والتطور التاريخي لرياضة الجودو وبعض مواد القانون لدي عينة البحث.

فروض البحث:

فى ضوء أهداف البحث تفترض الباحث ما يلي:

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى الأداء المهاري لبعض المهارات الأساسية قيد البحث فى رياضة الجودو لصالح المجموعة التجريبية.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى التحصيل المعرفي لبعض المهارات الاساسية قيد البحث فى رياضة الجودو والتطور التاريخي وبعض مواد القانون لصالح المجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث:

- برمجية تعليمية:

هي المحتوى التعليمي المصمم فى شكل برنامج حاسوبي تستخدم من خلال الحواسيب وتخدم المقررات الدراسية المختلفة من حيث العرض والإنتاج بطرق مؤثرة وفعالة. (١٥ : ١٩٣)

- (الهيبرميديا):

هي بيئة برمجية تعليمية تساعد على الربط بين عناصر المعلومات فى شكل غير خطي مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها والتحكم فى عرضها للتفاعل معها بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبي احتياجاته. (٨ : ٢٠٧)

الدراسات المرجعية:

- ١- دراسه جونثاند - جلاوستي " **Jonthand Glazawsti** " (٢٠٠٠م) (٢٥) دراسة بعنوان " الوسائط فائقة التداخل والتأسس التعليمي فى المراحل الأولية من التعليم "الدراسات المتطورة" " واسفرت أهم النتائج عن الوسائط فائقة التداخل تُكون إستراتيجية مؤثرة تعليمياً للموهوبين .
- ٢- دراسه محمد علي محمد (٢٠٠٩م) (٢٠) بدراسة عنوانها " تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري للمبتدئين فى رياضة الكاراتيه."، وكانت أهم النتائج ان أسلوب الوسائط فائقة التداخل ساهم بطريقة إيجابية فى تعلم مهارات الكاراتيه قيد البحث وزيادة مستوي التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية.
- ٣- دراسه محمد الحسيني محمود (٢٠٠٩م) (١٧) بدراسة عنوانها " فاعلية برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الهيرميديا علي تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم للمبتدئين."، وكانت أهم النتائج أن البرنامج التعليمي باستخدام اسلوب الهيرميديا ساهم فى رفع مستوي الأداء الفني والمعرفي والوجداني للمهارات قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية.
- ٤- دراسه إبراهيم إبراهيم عبده (٢٠٠٩م) (١) بدراسة عنوانها " تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي للمبتدئين فى رياضة الملاكمة."، وكانت أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها بالبرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية فى التحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي والدافعية فى رياضة الملاكمة.

إجراءات البحث:

- المنهج المستخدم:

استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائته لطبيعة هذا البحث مستعينة بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس البعدي لكلا من المجموعتين.

- مجتمع وعينة البحث:

تم اختيار مجتمع وعينة البحث بالطريقة العشوائية من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٧/٢٠١٨م، وتكونت عينة البحث من ٤٠ طالب حيث تم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها ٢٠ طالب، واتبع معها اسلوب التدريس باستخدام البرمجية المقترحة "الوسائط الفائقة" (الهيرميديا)، والأخرى ضابطة قوامها ٢٠ طالب

واتبع معها أسلوب التدريس التقليدي (الشرح وأداء النموذج)، كما تم اختيار ٢٠ طالب للدراسة الاستطلاعية من خارج عينة البحث لإجراء عليهم الدراسة الاستطلاعية.

وقد قام الباحث بالتأكد من إعتدالية توزيع عينة البحث في بعض متغيرات النمو والتي قد يكون لها تأثير على المتغير التجريبي مثل (العمر الزمني - الطول - الوزن - الذكاء) ويوضح الجدول رقم (١) تجانس عينة البحث ككل.

جدول رقم (١)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الالتواء لعينة البحث في متغيرات النمو (العمر الزمني، الطول، الوزن، نسبة الذكاء)

(ن = ٦٠)

متغيرات النمو	وحدة القياس	المتوسط الحسابي س ≤	الانحراف المعياري ± ع	الوسيط	معامل الالتواء
العمر الزمني	السنة	١٨,٤٥٠	٠,٥٠١	١٨	٠,٢٠٦
الطول	السم	١٧١,٣٠٠	١,١٢٤	١٧١	٠,٤٠٩
الوزن	الكيلوجرام	٦٨,٢١٦	٠,٩٤٠	٦٨	٠,٣٢٧ -
الذكاء	الدرجة	٤٢,١٤	٣,١٧	٤٢	٠,٣١٠

يتضح من الجدول رقم (٣) أن معاملات الالتواء لعينة البحث في متغيرات (العمر الزمني - الطول - الوزن - الذكاء كأحد القدرات العقلية) قد انحصرت ما بين (+ ٣) مما يدل علي تجانس أفراد العينة في تلك المتغيرات.

كما قام الباحث أيضاً بإجراء التكافؤ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في ضوء متغيرات (العمر الزمني - الطول - الوزن - الذكاء كأحد القدرات العقلية) والتي قد تؤثر علي البحث ويوضح الجدول رقم (٢) التكافؤ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في ضوء متغيرات البحث.

جدول رقم (٢)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث

(ن = ٤٠)

متغيرات النمو	درجة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
		ع ±	س ≤	ع ±	س ≤		
السن	السنة	٠,٥١٢	١٨,٣٠٠	٠,٥٠٢	١٨,٢٠٠	٠,١٠٠	٠,٦٢٢
الطول	السم	١,٠٤٠	١٧١,٣٥٠	١,٢١٨	١٧١,٣٠٠	٠,٠٤٩	٠,١٣٩
الوزن	الكيلو جرام	٠,٧٤٥	٦٨,٣٥٠	١,١٣٦	٦٨,١٥٠	٠,٢٠٠	٠,٦٥٨
الذكاء	الدرجة	٢,٩٨	٤٢,٠٨	٣,٢٧	٤٢,٢٨	٠,٢٠	٠,٢٤٠

قيمة (ت) الجدول له عند مستوى معنوي ٠,٠٥ = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٤) عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في كل متغيرات البحث مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين.

- أدوات ووسائل جمع البيانات:

أولاً: القياسات الخاصة بمعدلات النمو. مرفق (٢)

ثانياً: اختبار الذكاء المصور: إعداد (أحمد زكي صالح) (١٩٧٨م) (٢) مرفق (٣)

ثالثاً: قياس المستوى المهاري: "إعداد الباحث" مرفق (٤)

رابعاً: اختبار التحصيل المعرفي: الصورة الاولى مرفق (٥) الصورة النهائية مرفق (٦)

خامساً: برنامج التدريس التقليدي. مرفق (٨)

سادساً: استمارة استطلاع رأى الخبراء فى محتوى البرمجيّه. مرفق (٧)

سابعاً: البرمجية التعليمية المقترحة والمعدة بتقنية الوسائط الفائقة: "إعداد الباحث" مرفق (٩)

وقد قام الباحث بحساب معامل الصدق لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهاري عن طريق صدق التمايز، وذلك بتطبيق الاستمارة علي مجموعتين أحدهما مميزة من الطلاب، تم اختيارهم بطريقة عمدية من طلاب الفرقة الثانية بالكلية للعام الجامعي ٢٠١٧/٢٠١٨ وعددهم (١٠) طلاب، والآخرى غير مميزة من الطلاب بالفرقة الثانية و عددهم (١٠)، حيث اتضح وجود فروق داله إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين المجموعه المميزه والمجموعه الغير مميزة لاستمارة تقييم مستوى الأداء المهاري للمهارات قيد البحث، مما يدل علي صدق استمارة تقييم مستوى الأداء المهاري.

وتم حساب معامل الثبات لاستمارة تقييم مستوي الأداء المهاري عن طريق تطبيق الاستمارة علي عينه البحث الاستطلاعيه، وإعادة تطبيقها علي نفس الطلاب مرة أخرى خلال ٧ أيام من التطبيق الأول، حيث اتضح وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوي معنوية ٠,٠٥ بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لاستمارة التقييم، وكان معامل الثبات ذو دلالة عالية تراوحت قيم الدلالة بين (٠,٨٢٤ إلي ٠,٩٧١) مما يدل علي ثبات استمارة تقييم مستوي الأداء المهاري للمهارات قيد البحث بدرجة عالية.

وقد قام الباحث بحساب معامل الصدق لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث، وذلك باستخدام صدق التمايز بين مجموعتين إحداهما مميزة والأخرى غير مميزة علي عينة قوامها ٢٠ طالب لكل مجموعة، حيث اتضح وجود فروق داله إحصائياً عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط قياس المجموعة المميزة، ومتوسط قياس المجموعة غير المميزة في اختبار التحصيل المعرفي، مما يدل علي صدق اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

وتم حساب معامل الثبات لاختبار التحصيل المعرفي قيد البحث عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه بفارق زمني ٧ أيام علي عينة مميزة قوامها (١٠) طلاب من خارج مجتمع البحث، حيث اتضح وجود علاقة ارتباطيه داله إحصائياً بين التطبيقين الأول والثاني لاختبار التحصيل المعرفي، وكان معامل الارتباط ذو دلالة عالية تراوحت قيم الدلالة بين (٠,٩٧٧ إلي ٠,٩٩٢) ، مما يدل علي ثبات اختبار التحصيل المعرفي. وهذه القيم جميعها ذو دلالة معنوية الأمر الذي يشير إلى تمتع المتغيرات قيد الدراسة بمعامل ثبات وصدق يمكن الإعتماد به.

الدراسة الأساسية:

- القياس القبلي:

قام الباحث بإجراء القياس القبلي لمجموعتي البحث [التجريبية والضابطة] في مستوي التحصيل المعرفي من خلال اختبار التحصيل المعرفي وذلك (٢٣/١٠/٢٠١٧م إلي ٢٤/١٠/٢٠١٧م)

- تطبيق تجريبه البحث:

ثم قام الباحث بتطبيق التعليم من خلال (البرمجية التعليمية المقترحة - باستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا"- علي المجموعة التجريبية، وتم استخدام أسلوب التدريس التقليدي -"الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي"- علي المجموعة الضابطة)، وذلك في الفترة من

"الوحدة التعليمية" (٩٠ دقيقة) لكلاً من مجموعتي البحث التجريبية و الضابطة.

- نموذج لوحده تعليمية باستخدام تقنية الوسائط الفائقة:

الوحدة التعليمية الأولى

اليوم: التاريخ: الزمن: ٩٠ دقيقة

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري: تعليم الطالب (التوري) المهاجم مهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) بواسطة برنامج الهبير ميديا

- هدف معرفي: - التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة

- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.

- هدف وجداني: الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر القوة.	٢٥
٣-	التطبيق العملي	أولاً: مشاهده نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا. ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعاً: التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء.	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

- نموذج لوحده تعليمية باستخدام الأسلوب التقليدي:
الوحدة التعليمية الأولى

اليوم: التاريخ:

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري: تعليم الطالب (التوري) المهاجم مهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) من قبل المعلمه

- هدف معرفي: التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة

- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.

- هدف وجداني: الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	تمارين لتنمية عنصر السرعة. تمارين لتنمية عنصر القوة.	٢٥
٣-	التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم من قبل المعلم. ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعاً: التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء من قبل المعلمه.	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

- القياس البعدي:

قام الباحث بعد الانتهاء من المدة المحددة لتنفيذ تجربة البحث الأساسية بإجراء القياس البعدي للمجموعتين [التجريبية والضابطة] في مستوى التحصيل المعرفي للمجموعتين عن طريق

الاختبار المعرفي، ومستوى الأداء المهاري من خلال استمارة تقييم الأداء المهاري عن طريق المحكمين وذلك في الفترة من يوم (٢٠١٨/١/١٣ م إلي ٢٠١٨/١/١٤ م).

المعالجات الإحصائية:

المتوسط الحسابي - الانحراف المعياري - اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات - معامل الارتباط.

عرض النتائج ومناقشتها:

أولاً: عرض النتائج:

جدول رقم (٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

في مستوى أداء مهارة الرمي بالزراع (ن = ٤٠)

م	المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		ع +	س ≤	ع +	س ≤		
١	الأول	٠,٥٨٧	٨,٦٥٠	٠,٦٩٥	٦,٢٠٠	٢,٤٥٠	*١٢,٠٣٤
٢	الثاني	٠,٦١٥	٨,٨٠٠	٠,٧٥٣	٦,٤٠٠	٢,٤٠٠	*١١,٠٢٧
٣	الثالث	٠,٦٠٦	٨,٥٠٠	٠,٨٢٧	٦,٥٠٠	٢,٠٠٠	*٨,٧١٨

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

ينتضح من الجدول رقم (٣) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)، في مستوى أداء مهارة الرمي بالزراع قيد البحث، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول رقم (٤)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

في مستوى أداء مهارة الرمي بالوسط (ن = ٤٠)

م	المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		ع +	س ≤	ع +	س ≤		
١	الأول	٠,٥١٠	٨,٥٥٠	٠,٥١٠	٥,٥٥٠	٣,٠٠٠	*١٨,٥٨٦
٢	الثاني	٠,٥٧١	٨,٣٠٠	٠,٥٠٢	٥,٦٠٠	٢,٧٠٠	*١٥,٨٦٩
٣	الثالث	٠,٤٧٠	٨,٣٠٠	٠,٥٠٢	٥,٤٠٠	٢,٩٠٠	*١٨,٨٤٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٤) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعي البحث (التجريبية والضابطة)، في مستوى أداء مهارة الهجمة مهارة الرمي بالوسط قيد البحث، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (٥)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوى أداء مهارة الرمي بالرجل (ن = ٤٠)

المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س ≤	ع ±	س ≤	ع ±		
الأول	٨,٤٠٠	٠,٥٠٢	٥,١٥٠	٠,٦٧٠	٣,٢٥٠	*١٧,٣٣٩
الثاني	٨,٤٠٠	٠,٥٩٨	٥,٢٠٠	٠,٦٩٥	٣,٢٠٠	*١٥,٥٩٤
الثالث	٨,٣٥٠	٠,٤٨٩	٥,١٥٠	٠,٧٤٥	٣,٢٠٠	*١٦,٠٥٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٥) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعي البحث (التجريبية والضابطة)، في مستوى أداء مهارة الهجمة مهارة الرمي بالرجل لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (٦)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوى أداء مهارة التثبيت (ن = ٤٠)

المحكم	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
	س ≤	ع ±	س ≤	ع ±		
الأول	٨,٢٥٠	٠,٧١٦	٤,٨٠٠	٠,٧٦٧	٣,٤٥٠	*١٤,٦٩٣
الثاني	٨,٢٠٠	٠,٦١٥	٤,٩٥٠	٠,٧٥٩	٣,٢٥٠	*١٤,٨٧١
الثالث	٨,١٠٠	٠,٦٤٠	٥,٠٠٠	٠,٧٢٥	٣,١٠٠	*١٤,٣٢٣

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعي البحث (التجريبية والضابطة)، في مستوى أداء مهارة التثبيت مهارة الرمي بالرجل لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (٧)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوى أداء المهارات الهجومية (ن = ٤٠)

المتوسطية المحسوبة	الفرق بين المتوسطين	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		المحور
		ع ±	س ≤	ع ±	س ≤	
*١٢,٨٩٨	١١,٧٥٠	٣,٣٩١	٣١,٦٥٠	٢,٢٥٧	٤٣,٤٠٠	مهارة الرمي بالزراع
*٢٦,٥٨٩	١٤,٢٥٠	٢,٠٠٢	٢٧,٧٠٠	١,٣١٦	٤١,٩٥٠	مهارة الرمي بالوسط
*٢١,٠٤٣	١٦,٤٠٠	٣,٠٥٢	٢٥,٥٠٠	١,٦٨٢	٤١,٩٠٠	مهارة الرمي بالرجل
*١٨,٧٣٠	١٦,٨٥٠	٣,٢٢٦	٢٤,٢٥٠	٢,٤٠٣	٤١,١٠٠	مهارة التثبيت

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٧) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)، في مستوى أداء المهارات الأساسية قيد البحث في رياضة الجودو لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية مما يدل على أن البرمجية التعليمية المعدة باستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة على مستوى الأداء المهاري للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥).

جدول رقم (٨)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوى التحصيل المعرفي (ن = ٤٠)

المتوسطية المحسوبة	الفرق بين المتوسطين	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		المحور
		ع ±	س ≤	ع ±	س ≤	
*١٤,٢٠٣	٣,٨٠٠	١,١٠٥	٥,٨٠٠	٠,٥٩٨	٩,٦٠٠	التطور التاريخي
*١٢,٠٨٩	١٠,٠٠٠	٣,٤٠٧	١٦,٦٥٠	١,٠٤٠	٢٦,٦٥٠	المحتوي المهاري
*٧,٩٣٧	٤,٠٥٠	١,٧٦٥	٦,٢٠٠	١,١١٨	١٠,٢٥٠	القواعد والقوانين
*١٢,٤٠٧	١٧,٨٥٠	٥,٨٨٧	٢٨,٦٥٠	١,٦٧٠	٤٦,٥٠٠	مستوى التحصيل المعرفي

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوي (٠,٠٥) = ١,٦٨٤

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى معنوي ٠,٠٥ بين متوسطي القياسين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في إختبار التحصيل

المعرفي فى رياضة الجودو لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على أن البرمجية التعليمية المُعدة باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة على مستوى التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥).

ثانياً: مناقشة النتائج

فى ضوء أهداف البحث وفروضه والنتائج التي توصلت إليها الباحث من بيانات المجموعتين التجريبية والضابطة باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، يتضح ما يلي:

يتضح من جدول رقم (٣) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى أداء مهارة الرمي بالزراع وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويتضح من جدول رقم (٤) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى أداء مهارة الرمي بالوسط وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

كما يتضح من جدول رقم (٥) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى أداء مهارة الرمي بالرجل وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويتضح من جدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى أداء مهارة التثبيت وذلك عن طريق المحكمين لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويتضح من جدول رقم (٧) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) فى مستوى أداء المهارات الأساسية قيد البحث فى الجودو، وذلك عن طريق المحكمين لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على أن البرمجية التعليمية المُعدة باستخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة على مستوى الأداء المهاري للمجموعة التجريبية بعكس الطريقة التقليدية والتي استخدمتها المجموعة الضابطة، ويعزو الباحث هذا التقدم لطلاب المجموعة التجريبية على طلاب المجموعة الضابطة فى مستوى الأداء المهاري إلي أن البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" راعت مستوى وقدرات وميول وحاجات الطلاب وعملت على مراعاة الفروق الفردية بينهم هذا

بجانِب تميز البرمجية بالمحتوي التعليمي الجيد والمتكامل والمنتظم والمتسلسل بشكل منطقي وجذاب مما ساعد علي إعداد المتعلمة علمياً وعقلياً ونفسياً وعملياً وبالتالي تنمية الكثير من القدرات العقلية لدي المتعلمة.

كما ترجع الباحث هذا التقدم للمجموعة التجريبية إلي أن البرمجية التعليمية استهدفت أفرادها بجذب الانتباه وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل وإثارة اهتمامهم وزيادة حماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم نحو عملية التعليم مما أدى إلي بقاء أثر تعلمهم للمهارات قيد البحث، ويعزو الباحث أيضاً هذا التحسين إلي أن البرمجية التعليمية تضمنت استخدام أكثر من وسيط في التعليم مثل (النص التعليمي المكتوب الصور "الثابتة والمتحركة" المسلسلة بشكل تتابعي - الموسيقي - الفيديو) وإدخال النصوص والصور والفيديو بحركات مختلفة للشاشة وتعدد الوسائط في البرمجية التعليمية ساعد المتعلمين علي فهم واستيعاب شكل المهارة وأدائها بصورة صحيحة وسليمة مما كان له أثر كبير علي تعليم وإتقان المهارة والوصول بها إلي أعلى مستوي ممكن وإلي الأداء الأمثل.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من **عثمان مصطفى عثمان وهشام محمد عبد الحليم (٢٠٠٤م) (١٤)**، **حازم مصطفى حلاوة (٢٠٠٥م) (١٠)**، **أحمد يوسف سعد (٢٠٠٨م) (٥)**، **محمد الحسيني محمود (٢٠٠٩م) (١٧)**، **إبراهيم إبراهيم عبده (٢٠٠٩م) (١)** والتي تشير إلي أن استخدام تقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" أثرت بصورة ملحوظة وإيجابية في تحسين مستوي الأداء المهاري أفضل من الطريقة التقليدية "المتبعة" والتي تعتمد علي أسلوب (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي)

وبذلك تتحقق صحة الفرض الاول والذي ينص علي أنه " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الاساسية قيد البحث في رياضة الجودو لصالح المجموعة التجريبية "

كما يتضح من جدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي (٠,٠٥) بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوي التحصيل المعرفي للمهارات قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية، ويعزو الباحث سبب تقدم أفراد المجموعة التجريبية إلي أن الأسلوب المستخدم في عملية التعليم وهو البرمجية التعليمية والمعدة بأسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" يجعل المتعلمة تتفاعل مع البرمجية بإيجابية وبشكل يثير دوافعها لأن المتعلمة في هذا الأسلوب لها دور إيجابي في الحصول علي المعرفة دون الشعور بالملل أو عدم الرغبة في الحصول علي المعلومة، ولأن المتعلمة تستطيع استرجاع المعلومة في أي وقت تشاء لأن أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" يعمل علي تثبيت المعلومات بشكل جيد

وكذلك عرضها بطريقة تتميز بعامل جذب الانتباه والتشويق للمتعلمة بما يجعل عملية التعليم ممتعة ومثمرة بعكس ما يحدث في الطريقة التقليدية (المتبعة) باستخدام الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي لأنها لا تقدم ما هو جديد للمتعلمة حيث تعتمد في الأساس علي محاولة تعليم المهارة المطلوبة في شكلها النهائي دون الإهتمام بإيجابية الارتباط بين المعلومات والمعارف المتعلقة بشمولية المهارة المتعلمة حيث تنظر هذه الطريقة إلي المتعلمة علي أنها مجرد عقل يصب فيه المعلومات فقط ومجرد متلقي للمعلومات وتفقد إلي الفاعلية والإيجابية في عملية التعليم.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج بعض الدراسات السابقة لكل من محمد علي محمود ومصطفى عبد القادر الجبلاني (٢٠٠٢م) (٢١)، أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠٥م) (٣)، عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح (٢٠٠٧م) (١٣)، دينا متولي أحمد (٢٠٠٨م) (١١) والتي تشير إلي أن استخدام تكنولوجيا التعليم والمتمثلة في البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" ساهمت بطريقة إيجابية في تحسين العملية التعليمية وزيادة فاعليتها أفضل من الطريقة التقليدية (المتبعة) والتي تعتمد علي أسلوب التلقين في مستوى التحصيل المعرفي.

وبذلك تتحقق صحة الفرض الثانى والذي ينص علي أنه " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مستوى التحصيل المعرفي لبعض المهارات الأساسية قيد البحث في رياضة الجودو والتطور التاريخي وبعض مواد القانون لصالح المجموعة التجريبية".

الاستنتاجات:

في ضوء أهداف البحث وفروضة وحدود عينة البحث وخصائصها والمنهج المستخدم ومن خلال المعالجات الإحصائية وعرض ومناقشة النتائج، أمكن التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" ساهمت بطريقة إيجابية في تعليم بعض المهارات في رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية.
- الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) ساهم بطريقة إيجابية في تعليم بعض المهارات في رياضة الجودو والمحددة قيد البحث لأفراد المجموعة الضابطة.
- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة كان لها تأثير إيجابي في مستوى التحصيل المعرفي للمعلومات المرتبطة بمهارات الجودو قيد البحث والتطور التاريخي وبعض القواعد والقوانين لأفراد المجموعة التجريبية.

- البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية أسلوب الوسائط الفائقة كان أكثر تأثيراً علي مستوى التحصيل المعرفي من الأسلوب التقليدي (الشرح اللفظي وأداء النموذج) مما يدل علي فاعليته وتأثيره.

التوصيات:

- في ضوء ما توصل إليه الباحث من نتائج واستنتاجات في حدود أهداف البحث ومجالاته، يوصي الباحث بما يلي:
- استخدام البرمجية التعليمية المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" في تعليم مهارات الجودو للطلاب المبتدئين والناشئين.
- استخدام البرمجية التعليمية المُعدة بأسلوب الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" في تعليم بعض المهارات في رياضة الجودو قيد البحث للطلاب.
- ضرورة توفير البنية الأساسية والأجهزة اللازمة ومعامل الحاسب الآلي لإنتاج واستخدام البرامج التعليمية المصممة بتقنية الوسائط الفائقة داخل الجامعات والأندية ومدارس التربية والتعليم.
- تعاون الخبراء والمتخصصين في التربية الرياضية وتكنولوجيا التعليم في إنتاج وتصميم العديد من برامج الحاسب الآلي المُعدة بتقنية الوسائط الفائقة "الهيبرميديا" في الأنشطة الرياضية بصفة عامة وفي الجودو بصفة خاصة.
- إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام أساليب تدريسية أخرى ومقارنتها بأسلوب الوسائط الفائقة للوصول إلي تحقيق أعلى مستوى ممكن في تعليم وتعلم الأنشطة الرياضية المختلفة.
- ضرورة تدريب طلاب كليات التربية الرياضية علي كيفية إعداد برامج الحاسب الآلي في المجال الرياضي وكيفية التعامل مع التقنيات التكنولوجية الحديثة.

المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

- ١- إبراهيم إبراهيم عبده: تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي للمبتدئين فى رياضة الملاكمة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٩م.
- ٢- أحمد زكي صالح: علم النفس التربوي، ط ١١، مكتبة النهضة المصرية، القاهرة، ١٩٧٩ م.
- ٣- أحمد عبد الفتاح حسين: فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائل فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الانجاز الرقمي لبعض مسابقات الميدان والمضمار، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٥م.
- ٤- أحمد محمد أبو زيد: تأثير استخدام الوسائط فائقة التداخل علي مستوي التحصيل المعرفي والمهاري لبعض المهارات الأساسية فى كرة اليد، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٨م.
- ٥- أحمد يوسف سعد: تأثير استخدام التقنيات الحديثة علي تعليم سباحة الدولفين لبراعم السباحة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، القاهرة، جامعة حلوان، ٢٠٠٨م.
- ٦- أسامة أحمد عبد العزيز: أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدي المبتدئين، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ٢٠٠١م.
- ٧- أسامة صلاح فؤاد: تأثير برنامج تعليمي باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض المهارات الأساسية فى المبارزة، مجلة العلوم البدنية والرياضة، كلية التربية الرياضية بالسادات، جامعة المنوفية، ٢٠٠٢م.
- ٨- الغريب زاهر إسماعيل: تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم، عالم الكتاب، القاهرة، ٢٠٠١م.
- ٩- باسم ماهر رزق: فاعلية استخدام تكنولوجيا التعليم على تعلم مهارات كرة اليد، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية بالقاهرة، جامعة حلوان، ٢٠٠٧م.

- ١٠- **حازم مصطفى حلاوة:** فاعلية برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض مهارات المباراة لدي المبتدئين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، ٢٠٠٥م.
- ١١- **دينا متولي أحمد:** تأثير برنامج مقترح باستخدام الوسائط فائقة التداخل علي كل من مستوي الأداء والقلق لدي الأطفال المبتدئين في سباحة الدولفين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٨م.
- ١٢- **زينب محمد أمين:** إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيا، ٢٠٠٠م.
- ١٣- **عبد الفتاح رفعت عبد الفتاح:** تأثير برنامج تدريبي باستخدام الوسائط الفائقة علي مستوي أداء بعض الضربات الأساسية لناشئ رياضة التنس، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، ٢٠٠٧م.
- ١٤- **عثمان مصطفى عثمان، هشام محمد عبد الحليم:** أثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة علوم وفنون الرياضة، المجلد العشرين، العدد الأول، جامعة حلوان، ٢٠٠٤م.
- ١٥- **علي جودة محمد:** تكنولوجيا التعليم والتعلم، مذكرات غير منشورة، كلية التربية، جامعة بنها، ٢٠٠٨م.
- ١٦- **فاطمة محمد فليفل:** أثر برنامج تعليمي مقترح باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة علي تعلم بعض مهارات كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية بالمنيا، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ١٩٩٩م.
- ١٧- **محمد الحسيني محمود:** فاعلية برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للمبتدئين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، ٢٠٠٩م.
- ١٨- **محمد حسن حسن:** أثر استخدام الهيبرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلي على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة، جامعة حلوان، ٢٠٠٦م.
- ١٩- **محمد سعد زغلول، مكارم حلمي أبو هرجه، هاني سعيد عبد المنعم:** تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ٢٠٠١م.

٢٠- محمد علي محمد: تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري للمبتدئين فى رياضة الكاراتيه، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠٠٩م.

٢١- محمد علي محمود، مصطفى عبد القادر الجيلاني: تأثير استخدام أسلوب الهيرميديا علي تعلم مهارات التصويب وضرب الكرة بالرأس لدي المبتدئين فى كرة القدم، مجلة نظريات وتطبيقات، العدد السادس والأربعون، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية، ٢٠٠٢م.

٢٢- محمد محمود توفيق: أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيرميديا على تعلم بعض مهارات كرة اليد لدي طلبة المرحلة الثانوية بمحافظة المنيا، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ٢٠٠٣م.

٢٣- نسرین محمد عيد: تصميم منظومة تعليمية باستخدام الحاسب الآلي وأثرها على بعض جوانب التعلم لطلبة كلية التربية الرياضية بالسادات فى سلاح الشيش، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية بالسادات، جامعة المنوفية، ٢٠٠٣م.

٢٤- هالة أحمد زكي: تأثير استخدام أسلوب الهيرميديا علي تعليم مهارة التصويب بالوثب الطويل والجانب المعرفي فى كرة اليد لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة، مجلة العلوم البدنية والرياضية، السنة الرابعة، العدد السابع، المجلد الثاني، جامعة المنوفية، ٢٠٠٥م.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

25- Jonthand Glazawsti. Klista: Hypermedia Lased Problem based learning in upper elenentry grodes: a developmental study research report: conference paper <http://Erica.net/ericdc/ed455760.htm>,2000.

26- Michelle,A: Integrating Hypermedia in Two Classroom Instruction Developing Anon Linear Teaching Style, Graduate Center For Publications and Administration ,Saint Germain, California State University Long Beach, P.P 1-9, 1999.

مرفق (١)

أسماء السادة الخبراء *

م	اسم الخبير	الدرجة العلمية أو الوظيفة
١	أحمد شوقي	أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية - جامعة بنها.
٢	ايمن عثمان علي	أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية - جامعة بنها
٣	حاتم محمد حسني	مدرس بقسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازل بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة بنها
٤	رضا هلال	أستاذ بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية - جامعة بنها
٥	علاء علي سعد	أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة بنها.
٦	عماد عيد عبيد	أستاذ مساعد بقسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازل بكلية التربية الرياضية - جامعة بنها
٧	محسن السيد حسيب	أستاذ بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية - جامعة بنها
٨	نفين حسين	أستاذ تدريب الجودو بقسم الرياضات المائية والمنازل بكلية التربية الرياضية للبنات - جامعة الزقازيق
٩	هالة نبيل يحي السيد	أستاذ بقسم نظريات وتطبيقات المنازل والرياضات الفردية جامعة بورسعيد
١٠	ياسر أحمد منصور	أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية - جامعة بنها.

* تم ترتيب أسماء السادة الخبراء حسب الترتيب الهجائي.

مرفق (٢)

استمارة تسجيل البيانات (السن - الطول - الوزن)

ملاحظات	القياسات			اسم الناشئ	
	الوزن	الطول	السن		
					١
					٢
					٣
					٤
					٥
					٦
					٧
					٨
					٩
					١٠
					١١
					١٢
					١٣
					١٤
					١٥
					١٦
					١٧
					١٨
					١٩
					٢٠
					٢١
					٢٢
					٢٣
					٢٤
					٢٥

مرفق (٣)

اختبار الذكاء المصور

إعداد
الدكتور / أحمد زكي صالح
١٩٧٨م

تابع مرفق (٣)

اختبار الذكاء المصور
دكتور / أحمد زكي صالح

* مقدمة:

تعتبر حركة القياس النفسي تطوراً هاماً فى تقدم العلوم الإنسانية، وذلك لأنها محاولة علمية لها أصولها المنهجية والنظرية وهي تساعد على تفهم سلوك الأفراد فى مظاهر نشاطهم المختلفة.

والاختبار النفسي هو مقياس مقنن لعينة من السلوك، فنحن لا نقيس كل سلوك الفرد وإنما نقيس عينة، ومفهوم العينة له ما يؤيده فى حياتنا اليومية وفى تطورنا العلمي فى العلوم الحيوية عامة والإنسانية على وجه الخصوص. أما التقنين فيقصد به فى أبسط معانيه تحقيق صلاحية وشرعية استعمال الاختبار. فليس من المعقول مثلاً أن نستعمل اختباراً فى مصر وضع أصلاً لمجتمع آخر أو لبيئة أخرى وكذلك لابد أن نتأكد من صلاحية الاختبار لتطبيقه لقياس الظاهرة المنشودة. ولذلك يجب أن تراعى كل شروط الموضوعية والصلاحية فى الاختبار. أما الاختبار العقلي فهو نوع من الاختبارات النفسية التي نقيس أداء الفرد فى مظهر معين من مظاهر السلوك الإرادي أو المعرفي.

* تعريف باختبار الذكاء المصور:

هذا الاختبار من النوع غير اللفظي الجمعي. فهو غير لفظي لأنه لا يعتمد على اللغة كوسيلة اتصال فى شرح تعليمات الاختبار والمقصود منه للأفراد الذين يطبق عليهم الاختبار. أما أداء الأفراد فى الاختبار نفسه، فلا يخضع لأي عامل لغوي أو مهارة فى اللغة لأن هذه العلاقة أصلاً علاقة تشابه أو اختلاف بين وحدات الاختبار، حيث أن أسئلة الاختبار عبارة عن صور يطلب من المفحوص أن يدرك العلاقة بينها والاختبار جمعي لأنه يمكن تطبيقه على عدد من الأفراد أو جماعة منهم فى وقت واحد بواسطة فاحص واحد.

والفكرة الرئيسية التي يقوم عليها بناء هذا الاختبار هي فكرة التصنيف، أي ينظر الفرد إلى الأشكال الخمس الموجودة فى كل سطر، ثم يحدد التشابه بينها، وينتقي أحد الأشكال من حيث أنه المختلف عن الأشكال الأربعة الأخرى، وقد روعي فى تصميم الاختبار خلوه من أي عنصر لا ينتمي إلى البيئة المصرية.

تابع مرفق (٣)

* الهدف من الاختبار:

يهدف هذا الاختبار إلي تقدير القدرة العقلية العامة لدي الأفراد فى الأعمار من سن الثامنة إلي السابعة عشرة وما بعدها - ويعتمد أصلاً على إدراك العلاقة بين مجموعة من الأشكال وانتقاء الشكل المختلف من بين وحدات المجموعة - وقد ثبت من الميادين المختلفة التي استعمل فيها هذا الاختبار أنه مفيد جداً فى حالات التشخيص الأولي، وتتضاعف فائدة هذا الاختبار حيث تتوافر فيه الشروط الآتية:

- ١- من حيث أنه اختبار غير لفظي لا يعتمد على اللغة فى الإجابة عليه، وبالتالي يمكن تطبيقه دون اعتبار للمستوي الثقافي للأفراد.
- ٢- أنه يمتد فى مرحلة زمنية كبيرة إذ يصلح للتطبيق ابتداء من سن الثامنة إلي ما بعدها ومن المعروف علمياً أن الاختبارات الجمعية لا تكون مقاييس صالحة قبل سن الثامنة.

* إجراء الاختبار وتصحيحه:

- إجراء الاختبار

يفضل أن يجري اختبار الذكاء فى الصباح حيث يكون الفرد نشطاً ويتيسر له أن يعطي أفضل أداء عقلي ممكن، وفى حالة تطبيق الاختبار على تلاميذ المدارس، فخير وقت لذلك هي الفترة بين الحصة الأولى حتى نهاية الرابعة، حتى تضمن إزالة عوائق الطريق وتضمن أن التلميذ قد بدأ ينشط ذهنه، ويمكن تلخيص خطوات إجراء الاختبار فيما يلي:

- توزع الكراسات على التلاميذ ولا يسمح لأي فرد أن يفتح كراسته وينظر فيها أو يقرأ ما بها.
- يطلب من كل فرد أن يكتب اسمه بخط واضح علي كراسة الأسئلة ثم يكتب تاريخ يوم الاختبار ثم يكتب عمره أو تاريخ ميلاده.
- لابد من مراجعة بيان العمر الزمني على سجل رسمي وحتى نتأكد منه تماماً.
- يتأكد الفاحص من كتابة البيانات الأساسية وهي الاسم، والتاريخ والعمر.
- يطلب من الأفراد الممتحنين فتح كراسة الاختبار علي الصفحة (٢) ويبدأ فى قراءة التعليمات وشرح الهدف من الاختبار.

تابع مرفق (٣)

- يطلب من الممتحنين الإجابة علي المثال الأول ثم تناقش الإجابة الصحيحة وأسبابها، ثم ينتقل إلي المثال الثاني ويناقش الإجابة الصواب وأسبابها، ثم ينتقل إلي الثالث وتناقش الإجابة الصحيحة ويشرح أسبابها.
- السبب فى شرح الإجابة الصحيحة هو التأكد من فهم المفحوصين لطبيعة أسئلة الاختبار.
- ينتقل بعد ذلك إلي الأمثلة ٤-٥-٦، ويطلب من المفحوصين الإجابة عليها دفعة واحدة ثم تناقش الإجابات الصحيحة وشرح طريقة الإجابة إذا استدعي الأمر ذلك.
- بعد الانتهاء من شرح الأمثلة يطلب من الجميع أن يضعوا الأقلام ويقول الفاحص سنبداً الاختبار الآن وستعطي عشر دقائق للإجابة عن الأسئلة. إذا انتهيت من صفحة انتقل إلي الصفحة التالية مباشرة ولا تضيع وقتاً طويلاً على سؤال واحد. (ابدأ الإجابة)

* طريقة التصحيح واستخراج المعايير:

مفهوم السنة الزمنية فى هذا الاختبار هو السنة الزمنية العادية، بمعنى أن طفل الثامنة، من كان عمره ثمان سنوات وأقل من تسع، والتاسعة من كان عمره تسع سنوات وأقل من عشر، أي أن السنة الزمنية تمتد من أول السنة إلي نهايتها أي أن طفل العاشرة هو من كان عمره عشر سنوات وشهراً أو شهرين حتي عشر سنوات وأحد عشر شهراً.

والطريقة التي تستخرج بها نسبة ذكاء الفرد أو درجته المئوية كما يلي:

- ١- يصحح الاختبار وفق المفتاح الخاص.
- ٢- يحسب الصواب بدرجة ولا يحسب الخطأ أو المتروك.
- ٣- تجمع الإجابات الصحيحة.
- ٤- يحدد العمر الزمني للفرد على ضوء ما جاء فى الفقرة السابقة.
- ٥- نبحث عن الدرجة الخام التي نالها الفرد فى العموم المناسب لعمره الزمني، ونضع حولها دائرة.
- ٦- يقرأ المئوي المقابل أو نسبة الذكاء المقابلة.
- ٧- وهكذا يحدد وضع الفرد بالنسبة لأقرانه فى البيئة المصرية وبيان المعايير عبارة عن جدول مقسم إلي خانات يمثل الأعمار الزمنية من ٨ إلي ١٧ ويتضمن كل عمود توزيعاً خاصاً للدرجات، ويوجد على اليمين خارج الجدول العام أرقام تدل على

تابع مرفق (٣)

المثويات، أي ترتيب الفرد المثوي بين أفراد العينة المتفقة معه في العمر الزمني في هذا الاختبار، ويوجد على يسار الجدول أرقام تدل على نسبة الذكاء المقابلة. وتلاحظ وجود ثلاث خطوط متقطعة الأول عند المثوي الخامس والعشرين، ويمثل حدود الفئة الدنيا في جميع الأعمار، والثاني عند المثوي الخمسين ويمثل حدود الفئة الأقل من المتوسط، والثالث عند المثوي الخامس والسبعين، ويمثل حدود الفئة فوق المتوسط، كما أن الدرجات التي تقع فوق هذا الخط تمثل أصحاب المستويات الممتازة في هذا الاختبار.

ولاستخراج الدرجة المثوية أو نسبة الذكاء المقابلة للدرجة الخام التي نالها الفرد في الاختبار فما علينا إلا أن نحدد العمر الزمني للفرد، ثم ندخل العمود المخصص لهذا العمر ونبحث عن الدرجة التي نالها الفرد ثم نضع حولها دائرة، ونرسم خطاً أفقياً بالمسطرة، ونقرأ الدرجة الواقعة على اليمين فتكون الدرجة المثوية، أو على اليسار وتكون نسبة الذكاء.

مفتاح التصحيح

السؤال	الصواب	السؤال	الصواب	السؤال	الصواب	السؤال	الصواب
١	د	١٦	ج	٣١	أ	٤٦	ب
٢	د	١٧	ج	٣٢	هـ	٤٧	أ
٣	هـ	١٨	أ	٣٣	ج	٤٨	د
٤	أ	١٩	هـ	٣٤	ب	٤٩	ج
٥	د	٢٠	أ	٣٥	أ	٥٠	ج
٦	أ	٢١	هـ	٣٦	د	٥١	هـ
٧	ج	٢٢	ب	٣٧	هـ	٥٢	د
٨	أ	٢٣	ب	٣٨	أ	٥٣	هـ
٩	د	٢٤	د	٣٩	ب	٥٤	ج
١٠	أ	٢٥	ب	٤٠	هـ	٥٥	هـ
١١	ب	٢٦	د	٤١	ب	٥٦	أ
١٢	ب	٢٧	د	٤٢	ج	٥٧	ج
١٣	هـ	٢٨	هـ	٤٣	د	٥٨	ب
١٤	أ	٢٩	هـ	٤٤	ج	٥٩	د
١٥	أ	٣٠	ج	٤٥	ب	٦٠	هـ

تابع مرفق (٣)

الدكتور / أحمد زكي صالح

اختبار الذكاء المصور

...../الاسم
...../السن
...../تاريخ اليوم

الدرجة المقابل

--	--

توقيع المصحح

.....

تابع مرفق (٣)

تعليمات

يهدف هذا الاختبار إلي قياس القدرة على إدراك التشابه والاختلاف بين الموضوعات والأشياء ويوجد في هذا الاختبار مجموعات من الصور، كل مجموعة تتكون من خمس صور أو خمسة أشكال، أربعة منها متقنة أو متشابهة في أمر واحد أو أكثر وشكل واحد فقط هو المختلف عن الباقين.

والمطلوب منك في هذا الاختبار أن تبحث عن الشكل المختلف بين أفراد المجموعة الواحدة وتضع عليه علامة (X).

والآن فلنتدرب على بعض الأمثلة حتي نتأكد من فهمنا لهذا النوع من المشاكل:

*أبحث عن الشكل المخالف في كل مجموعة من المجموعات الآتية، وضع عليها (X)

* ما هو الشكل المخالف في المجموعة رقم (١) ؟

لاحظ أن كل الصور تعبر عن صورة "بنت" أو سيدة، ما عدا الصورة (ج).

فهي تعبر عن رجل، ولذلك يجب أن نضع عليها علامة (X).

أما في المجموعة (٢) فالشكل المخالف هو (أ) لماذا ؟

أما في المجموعة (٣) فالشكل المخالف هو (هـ) لماذا ؟

والآن أجب عن الأسئلة التالية بنفسك وحينما تنتهي منها ضع القلم.

الإجابة الصحيحة في المثال رقم (٤) هي (د) لماذا ؟

والإجابة الصحيحة في المثال رقم (٥) هي (أ) لماذا ؟

والإجابة الصحيحة في المثال رقم (٦) هي (ب) لماذا ؟

والآن قد فهمت هذا النوع من المشاكل. المطلوب منك الآن أن تعمل بسرعة ودقة

كي لا ترتكب أخطاء. لا تضيع وقتاً طويلاً في سؤال واحد، ستعطي عشر دقائق فقط

للإجابة عن الأسئلة في هذه الكراسة وهي ستون سؤالاً.

ليس من المفروض أن تحل كل الأسئلة. لا تضيع وقتاً طويلاً في سؤال واحد لما

تعطي تعليمات بالإجابة أبدأ أو استمر في إجابة عن أسئلة الاختبار حتي يطلب منك أن

تضع القلم.

لا تقلب هذه الصفحة قبل أن يؤذن لك !!!!

مرفق (٤)

استمارة تقييم مستوى الأداء المهارى

م	المهارة	جوانب التقييم	الدرجة المثالية	درجة أداء المتعلمة
١	مهارة الرمي بالزراع (الايبون سيوناجى)	إخلال التوازن	٣	
		الدخول فى الخصم الرمي	٤	
			٣	
	المجموع		١٠	
٢	مهارة الرمي بالوسط (الاوجوشى)	إخلال التوازن	٣	
		الدخول فى الخصم الرمي	٤	
			٣	
	المجموع		١٠	
٣	مهارة الرمي بالرجل (الاوسوتو جارى)	إخلال التوازن	٣	
		الدخول فى الخصم الرمي	٤	
			٣	
	المجموع		١٠	
٤	مهارة التثبيت	مسكه البدله (الكومى كاتا)	٢,٥	
		وضع الزراع الحرة	٢,٥	
		وضع الرأس	٢,٥	
		وضع الرجلين	٢,٥	
	المجموع		١٠	

مرفق (٥)

اختبار التحصيل المعرفى فى صورته الاوليه

السيد الأستاذ الدكتور /

تحية طيبة وبعد ،،،

يقوم الباحث / بلال محمود محمد بإعداد اختبار لقياس مستوى التحصيل المعرفي لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها .
وقد قام السادة الخبراء بتحديد المحاور الرئيسية للبحث وهي :-

١-التطور التاريخي

٢-المحتوي المهاري

٣-القواعد والقوانين

لذا نرجو من سيادتكم التكرم بالإطلاع على العبارات الخاصة بكل محور على حدة والتوجيه المطلوب الذي يوافق رأي سيادتكم سواء بالتعديل أو الحذف أو الإضافة حيث أن رأيكم في هذه النواحي سوف يكون له أثر كبير في نتيجة هذا البحث لما عُرف عن سيادتكم من خبرة واسعة وإطلاع كأحد رواد التربية الرياضية في جمهورية مصر العربية .

الباحث

تابع مرفق (٥)

اختبار التحصيل المعرفي

م	الأسئلة	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
	أولاً : التطور التاريخي للعبة(اختيار من متعدد)		
١	- ظهرت أول مدرسه للجودو عام -----		
	١٨٨٠		
	١٨٨٥		
	١٨٨٢		
2	- يرجع انشاء أول مدرسه للجودو للأستاذ ----- جيجور كانو		
	ميجي		
	اكياما		
٣	- أنشى الاتحاد الدولي للجودو عام -----		
	١٩٥٢		
	١٩٢٥		
	١٩٣٤		
٤	- عام ١٩٥٢ أنشى ----- الاتحاد الدولي للجودو الاتحاد المصري للجودو الكودكان		
٥	- أنشى الاتحاد المصري للجودو عام-----		
	١٩٦٣		
	١٩٥٢		
	١٩٥٧		
٦	مؤسس الكودوكان الدكتور ----- كانو		
	ميجي		
	اكياما		
٧	-مؤسس الكودوكان عام -----		
	١٨٨٢		
	١٨٨٥		
	١٨٨٦		
٨	كلمه جوجيتسو تعنى ممارسه اللياقه و الطاقه ممارسه فنون القتال ممارسه الرقص		

تابع مرفق (٥)

م	تابع أسئلة الاختبار التحصيل المعرفي
٩	نقلت الصين لعبه الجودو من مصر القديمه اليابانيون الهكسوس
١٠	طريقه ربط الحزام منقوشه على معابد بنى حسن و المقابر الفرعونييه على معابد اليابانيون على صور الصين العظيم
١١	بلغ عدد فريق مؤسسه الكودوكان الذى تغلب على فريق من الجوجيستو ١٥ لاعب ٢٠ لاعب ١٣ لاعب
١٢	كانت مؤسسه الكودوكان تحت اشراف الحكومه اليابانيه الصينييه الايطاليه
١٣	دخلت رياضه الجودو لمصر عام ١٩٣٤ ١٩٤٤ ١٩٤٣

تابع مرفق (٥)

م	تابع أسئلة الاختبار التحصيل المعرفي	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١٤	ارتقى فن القتال الجوجيستو الى فن سمي فن....بعد حذف المهارات الخطيرة التي تؤدي للموت الجودو الكاراتيه الملاكمه		
١٥	اسلوب الجوجيتسو ظهر في اوائل القرن الثامن عشر السابع عشر التاسع عشر		

* ملحوظة :

هل هناك إضافات أخرى تريدون سيادتكم إضافتها إلي محور التطور التاريخي للعبة ؟

-
-
-
-

تابع اختبار التحصيل المعرفي

م	الأسئلة	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
ثانياً : المحتوي المهاري (صح أو خطأ)			
١	تعد الأوضاع الاساسية هي العمود الفقري لاي اداء رياضى فى رياضه الجودو		()
٢	تتعدد الاوضاع الاساسيه ١- ربطه الحزام ٢-التحيه ٣- الوقفات ٤- الرمى من الوقوف ٥-التحرك على البساط ٧- السقطات		()
٣	مسكه البدله تسمى (komi-kata)		()
٤	يراعى عن تعليم السقطه ١- تعليم السقطه من اسفل لاعلى ٢- من الثبات ثم الحركه ٣- السرعه فى الاداء		()
٥	تنقسم السقطات الى اربعة انواع ١- السقطه الاماميه		()

تابع مرفق (٥)

م	الأسئلة	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
ثانياً : المحتوي المهاري (صح أو خطأ)			
	٢- السقطه الاماميه بالدوران ٣- السقطه الحلزونية ٤- السقطه الجانيه		
٦	التحيه من اعلى تسمى (ريه) za-rei ()		
٧	تنقسم السقطه الجانيه الى نوعين السقطه الجانيه اليمنى (هدارى - يوكو - اوكىمى) ٢- و السقطه الجانيه اليسرى (ميجى - يوكو - اوكىمى) ()		
٨	وقت الاحماء فى رياضه الجودو يتراوح ما بين ١٥ - ٦٠ دقيقه ()		
٩	الخطط الهجوميه هى التى تتميز بعنصر المبادأة للتغلب على المنافس ()		
١٠	الخطط الدفاعيه فى رياضه الجودو هى من شأنها تجميد نتيجته المباراه عندما يخشى اللاعب من الهزيمه ()		
١١	تنقسم المهارات داخل تقسيم الكودوكان الى ١-مهارات اللعب من اعلى (ناجى وازا) ٢- مهارات اللعب من اسفل (كاتامى وازا) ()		
١٢	من مهارات (تاشى - وازا) مهارة (الايبون - سيو - ناجى) ()		
١٣	من مهارات الرمى (جوشى وازا) مهارة (او - سوتو - جارى) ()		
١٤	من مهارات (اشى - وازا) مهارة (او - سوتو - جارى) ()		
١٥	فنون اللعب من أعلى (الناجى وازا) ويحتوي على مهارات رمى باستخدام اليدين (تى وازا) مهارات رمى باستخدام الوسط (جوشى وازا) مهارات رمى باستخدام الرجلين (أشى وازا) مهارات التضحية الأمامية (ماي سوتيمى وازا) () مهارات التضحية الجانبيه (يوكوسوتيمى وازا) ()		
١٦	مهارات الكسر تسمى (شيمى وازا) ()		
١٧	فنون اللعب الأرضي (الكتامى وازا) ويحتوي على مهارات التثبيت الأرضي (أوساي وازا) . مهارات الخنق (شيمى وازا) () مهارات الكسر (كنستسو وازا) ()		
١٨	الكوزوشى بمهاره- الاسوتو جارى- من الوضع ()		

تابع مرفق (٥)

م	الأسئلة	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
ثانياً : المحتوي المهاري (صح أو خطأ)			
	الطبيعي الأيمن (ميجي - شيزن - تاي) يقوم التوري بتقدم القدم اليمنى للأمام دافعاً صدر الأوكي في اتجاهه الخلفي		
١٩	تمرين اللاعب مع مدربه أو لاعب درجة حزامه أعلى منه.	()	
٢٠	مهارات الخنق تسمى (شيمي وازا)	()	
٢١	الوقفه الطبيعیه تسمى (shizen - tai)	()	
٢٢	يهتم المدرب بالإعداد الحركي و المهاري للناشئين	()	
٢٣	يهتم الاحماء بتقويه الجسم فقط	()	
٢٤	يهدف الأعداد الحركي الخاص إلى تعليم المهارات الأساسية	()	
٢٥	يعتبر الاعداد المهاري العامل الاساسي للوصول لاعلى للمستويات الرياضيه	()	
٢٦	يقصد بالاعداد الخططي اكتساب الصفات البدنيه الخاصه بالجودو	()	
٢٧	يرتكز الاعداد الخططي على الاعداد المهاري	()	
٢٨	هناك ارتباط بين الصفات البدنيه الضروریه و السمات الاراديه للاعب	()	
٢٩	تصنف مهارة (الوسوتو جاري) ضمن مهارات اللعب الارضي	()	
٣٠	تصنف مهارة (الوجوشي) ضمن مهارات اللعب من اعلى (ناجي وازا)	()	

* ملحوظة :

هل هناك إضافات أخرى تريدون سيادتكم إضافتها إلي محور المحتوي المهاري؟

- ●
- ●
- ●
- ●
- ●

تابع مرفق (٥)

تابع اختبار التحصيل المعرفي

رأي الخبير		الأسئلة	م
أوافق	لا أوافق		
ثالثاً : قواعد وقوانين اللعبة(اختيار من متعدد)			
		تبلغ مساحة الملعب كحد ادنى	١
		١٤×١٤	
		١٦×١٦	
		١٧×١٧	
		المنطقة الخطرة تظهر عادة ملونه باللون	٢
		الاحمر	
		الاصفر	
		الاخضر	
		منطقه اللعب تكون مساحتها كحد اقصى	٣
		١٠×١٠	
		١٢×١٢	
		١٤×١٤	
		يستخدم الميقاتيون العلم الاصفر ل	٤
		لتوقيت المباراه	
		الاصابه	
		التثبيت	
		يتمركز المسجلين للنقاط و الميقاتيين بعيدا و	٥
		مواجه الحكم	
		خلف الحكم	
		بجانبا الحكم	

تابع مرفق (٥)

رأي الخبير		تابع أسئلة الاختبار التحصيل المعرفي	م
أوافق	لا أوافق		
ثالثاً : قواعد وقوانين اللعبة			
		يجب ابتعاد الجماهير عن البساط	٦
		٣ امتار	
		٢ متر	
		١ متر	
		يرتدى المتنافسين فى لعبه الجودو زى خاص يسمى	٧
		جودوجى	
		جودوفى	
		جودومى	
		تصنع بدله الجودو من ماده	٨
		قطنيه	
		الياف صناعيه	
		بليستر	
		يجب ان تكون الستره طويله بحيث تغطى اكثر من	٩
		نصف الفخذين	
		نصف الساقين	
		الركبتين	

تابع مرفق (٥)

رأي الخبير		تابع أسئلة الاختبار التحصيل المعرفي	م
أوافق	لا أوافق		
		يتراوح عرض الحزام	١٠
		٥-٤ سم	
		٨-٧ سم	
		٩-٦ سم	
		تبلغ مساحه الملعب كحد اقصى	١١
		١٦x١٦	
		١٨x١٦	
		١٩x١٩	
		منطقه اللعب تكون مساحتها كحد ادنى	١٢
		٩x٩	
		١٢x١٢	
		١٤x١٤	
		زمن الجوله	١٣
		٥ دقائق	
		٧ دقائق	
		٢ دقيقه	

* ملحوظة :

هل هناك إضافات أخرى تريدون سيادتكم إضافتها إلي محور القواعد والقوانين؟

- ●
- ●
- ●
- ●

مرفق (٦)

اختبار التحصيل المعرفى فى صورته النهائيه

م	الأسئلة
	أولاً : التطور التاريخي للعبة(اختيار من متعدد)
١	- ظهرت أول مدرسه للجودو عام ----- ١٨٨٠ ١٨٨٥ ١٨٨٢
٢	- يرجع انشاء أول مدرسه للجودو للأستاذ ----- جيجور كانو ميجى اكياما
٣	- أنشى الاتحاد الدولي للجودو عام ----- ١٩٥٢ ١٩٢٥ ١٩٣٤
٤	- عام ١٩٥٢ أنشى ----- الاتحاد الدولي للجودو الاتحاد المصري للجودو الكودكان
٥	- أنشى الاتحاد المصري للجودو عام----- ١٩٦٣ ١٩٥٢ ١٩٥٧
٦	مؤسس الكودوكان الدكتور ----- كانو ميجى اكياما
٧	-مؤسس الكودوكان عام ----- ١٨٨٢ ١٨٨٥ ١٨٨٦
٨	كلمه جوجيتسو تعنى ممارسه اللياقه و الطاقه ممارسه فنون القتال

تابع مرفق (٦)

	ممارسه الرقص	
٩	نقلت الصين لعبه الجودو من مصر القديمه	
	اليابانيون	
	الهكسوس	
١٠	طريقه ربط الحزام منقوشه على معابد بنى حسن و المقابر الفرعويه	
	على معابد اليابانيون	
	على صور الصين العظيم	
ثانياً : المحتوي المهاري		
١١	تعد الأوضاع الاساسية هي العمود الفقرى لاي اداء رياضى فى رياضه الجودو	()
١٢	تتعدد الاوضاع الاساسيه ١- ربطه الحزام ٢-التحيه ٣- الوقفات ٤- الرمى من الوقوف ٥-التحرك على البساط ٧- السقطات	()
١٣	مسكه البدله تسمى (komi-kata)	()
	يراعى عن تعليم السقطه ١- تعليم السقطه من اسفل لاعلى ٢- من الثبات ثم الحركه ٣- السرعة فى الاداء	()
١٤	تنقسم السقطات الى اربعة انواع ج -السقطه الاماميه السقطه الاماميه بالدوران السقطه الحلزونية السقطه الجانبيه	()
١٥	التحيه من اعلى تسمى (ريه) za-rei	()
١٦	تنقسم السقطه الجانبيه الى نوعين السقطه الجانبيه اليمنى (هدارى - يوكو - اوكمى) ٢- و السقطه الجانبيه اليسرى (ميجى - يوكو - اوكمى)	()
١٧	وقت الاحماء فى رياضه الجودو يتراوح ما بين ١٥ - ٦٠ دقيقه	()
١٨	الخطط الهجوميه هي التي تتميز بعنصر المبادأة للتغلب على المنافس	()
١٩	الخطط الدفاعيه فى رياضه الجودو هي من شأنها تجميد نتيجه المباراه عندما يخشى اللاعب من الهزيمه	()
٢٠	تنقسم المهارات داخل تقسيم الكودوكان الى ١-مهارات اللعب من اعلى (ناجى وازا) ٢- مهارات اللعب من اسفل (كاتامى وازا)	()
٢١	من مهارات (تاشى -وازا) مهارة (الاييون - سيو -ناجى)	()
٢٢	من مهارات الرمى (جوشى وازا) مهارة (او - سوتو - جارى)	()

تابع مرفق (٦)

٢٣	من مهارات (اشى - وازا) مهارة (او - سوتو - جارى) ()
٢٤	فنون اللعب من أعلى (الناجي وازا) ويحتوي على : مهارات رمي باستخدام اليدين (تي وازا) مهارات رمي باستخدام الوسط (جوشي وازا) مهارات رمي باستخدام الرجلين (أشي وازا) مهارات التضحية الأمامية (ماي سوتيمي وازا) مهارات التضحية الجانبية (يوكوسوتيمي وازا) ()
٢٥	مهارات الكسر تسمى (شيمي وازا) ()
٢٦	فنون اللعب الأرضي (الكتامي وازا) ويحتوي على : مهارات التثبيت الأرضي (أوساي وازا) . مهارات الخنق (شيمي وازا) مهارات الكسر (كنستسو وازا) ()
٢٧	الكوزوشي بمهاره- الاسوتو جارى- من الوضع الطبيعي الأيمن (ميجي - شيزن - تاي) يقوم التوري بتقدم القدم اليمنى للأمام دافعاً صدر الأوكي في اتجاهه الخلفي ()
٢٨	تمرين اللاعب مع مدربه أو لاعب درجة حزامه أعلى منه. ()
٢٩	مهارات الخنق تسمى (شيمي وازا) ()
٣٠	الوقفه الطبيعيه تسمى (shizen - tai) ()
٣٢	يهتم المدرب بالإعداد الحركي و المهاري للناشئين ()
٣٣	يهتم الاحماء بتقويه الجسم فقط ()
٣٤	يهدف الأعداد الحركي الخاص إلى تعميم المهارات الأساسية ()
٣٥	يعتبر الاعداد المهاري العامل الاساسي للوصول لاعلى للمستويات الرياضيه ()
٣٦	يقصد بالاعداد الخططي اكتساب الصفات البدنيه الخاصه بالجودو ()
٣٧	يرتكز الاعداد الخططي على الاعداد المهاري ()
٣٨	هناك ارتباط بين الصفات البدنيه الضروريه و السمات الاراديه للاعب ()
ثالثاً : قواعد وقوانين اللعبة	
٣٩	تبلغ مساحه الملعب كحد ادنى ١٤×١٤ ١٦×١٦ ١٧×١٧
٤٠	المنطقه الخطرة تظهر عاده ملونه باللون الاحمر الاصفر الاخضر
٤١	منطقه اللعب تكون مساحتها كحد اقصى ١٠×١٠ ١٢×١٢

تابع مرفق (٦)

١٤×١٤	
٤٢	يستخدم الميقاتيون العلم الاصفر ل لتوقيت المباره الاصابه التثبيت
٤٣	يتمركز المسجلين للنقاط و الميقاتيين بعيدا و مواجه الحكم خلف الحكم بجانب الحكم
٤٤	يجب ابتعاد الجماهير عن البساط ٣ امتار ٢ متر ١ متر
٤٥	يرتدى المتنافسين فى لعبه الجودو زى خاص يسمى جودوجى جودوفى جودومى
٤٦	تصنع بدله الجودو من ماده قطنيه الياف صناعيه بليستر
٤٧	يجب ان تكون الستره طويله بحيث تغطى اكثر من نصف الفخذين نصف الساقين الركبتين
٤٨	يتراوح عرض الحزام ٥-٤ سم ٨-٧ سم ٩-٦ سم
٤٩	تبلغ مساحه الملعب كحد اقصى ١٦×١٦ ١٨×١٦ ١٩×١٩
٥٠	منطقه اللعب تكون مساحتها كحد ادنى ٩×٩ ١٢×١٢ ١٤×١٤

مرفق (٧)

استمارة استطلاع رأى الخبراء فى محتوى البرمجيه

السيد الأستاذ الدكتور /

تحية طيبة وبعد،،

يقوم الباحث/ بلال محمود محمد بإجراء بحث تحت عنوان (تأثير برمجية
تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة علي تعليم بعض مهارات رياضة
الجودو).

لذا نرجو من سيادتكم التكرم بإبداء رأيكم فى محتويات البرمجية التعليمية والمُعده
باستخدام تقنية الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) من أهداف وأسس وأغراض ومحتوي للبرمجية
والتوجيه بالتعديل المطلوب الذي يوافق رأي سيادتكم حيث أن رأيكم فى هذه النواحي سوف يكون
له أثر كبير فى نتيجة هذا البحث لما عُرف عن سيادتكم من خبرة واسعة وإطلاع كأحد رواد
التربية الرياضية فى جمهورية مصر العربية .

الباحث

تابع مرفق (٧)

أولاً : الهدف العام للبرمجية التعليمية

م	الهدف	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	إكساب الطلاب المعلومات المعرفية المرتبطة لبعض المهارات الاساسيه فى رياضه الجودو قيد البحث ، وفهم بعض مواد القانون الخاص بالجودو وكذلك نبذة عن التطور التاريخي للجودو .		
٢	إكساب وتعليم الطلاب بعض المهارات الهجومية فى رياضة الاساسيه فى رياضه الجودو وهي (مهارة الرمى بالزراع ، مهارة الرمى بالوسط ، مهارة الرمى بالرجل ، مهارة التثبيت)		

* ملحوظة :

هل هناك تعديل أو إضافات أخرى تُريدون سيادتكم تعديلها أو إضافتها للهدف العام للبرمجية التعليمية ؟

- ●
- ●
- ●

تابع مرفق (٧)

ثانياً : الأهداف السلوكية

م	الهدف	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	بعد الإنتهاء من استخدام البرمجية التعليمية يستطيع كل طالب أن يكون قادرة علي أداء المهارات الآتية : (مهارة الرمي بالزراع ، مهارة الرمي بالوسط ، مهارة الرمي بالرجل ، مهارة التثبيت) في رياضه الجودو بصورة صحيحة.		
٢	أن يفهم المراحل الفنية للمهارات قيد البحث.		
٣	أن يعرف الخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث.		
٤	أن يفهم ويطبق الأداء الصحيح للمهارات قيد البحث.		
٥	أن يشرح الطالب المهارات قيد البحث.		
٦	أن يستطيع تحليل المهارات قيد البحث طبقاً لشروط ومكونات الأداء.		
٧	أن يفهم بعض القواعد الخاصة بقانون الجودو الدولي.		
٨	أن يعرف التطور التاريخي لرياضة الجودو.		
٩	أن يتذكر بعض التواريخ الهامة والمرتبطة برياضة الجودو.		
١٠	أن يتعرف علي الأساليب الحديثة في تعليم بعض مهارات الجودو قيد البحث.		
١١	أن يتعامل مع المعارف والمعلومات بطريقة غير خطية.		
١٢	أن يكون لديه القدرة والثقة علي التعلم بمفردها.		

* ملحوظة :

هل هناك تعديل أو إضافات أخرى تُريدون سيادتكم إضافتها للأهداف السلوكية؟

- ●
- ●
- ●

تابع مرفق (٧)

ثالثاً : أسس بناء البرمجية

م	الهدف	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	مراعاة خصائص النمو للمرحلة السنية التي سوف يطبق عليها الدراسة.		
٢	مراعاة الفروق الفردية.		
٣	أن تتناسب البرمجية المهارات التي يحتوي عليها المنهج الدراسي.		
٤	أن تحقق البرمجية الفرصة لكل طالبة بالممارسة فى وقت واحد.		
٥	أن تتميز البرمجية بالبساطة والتنوع.		
٦	أن يتناسب محتوى البرمجية مع الأهداف المحددة لها.		
٧	مراعاة مبدأ التدرج في التعليم من السهل إلى الصعب.		
٨	أن تعمل البرمجية علي استثارة دوافع الطلاب.		
٩	أن تحقق البرمجية عامل التشويق والإثارة الطلاب		
١٠	أن تحقق البرمجية تكامل الشخصية من حيث علاقة الفرد مع ذاته وعلاقته مع الآخرين.		
١١	مراعاة توفير المكان المناسب والإمكانات اللازمة وعوامل الأمن والسلامة.		
١٢	تثبيت التعليم لدي الطلاب من خلال قيامهم بالتنقل والتحرك بين المعلومات بسهولة وسرعة.		
١٣	إمكانية التعليم بطريقة غير خطية بما يتلاءم مع حاجات الطلاب.		

* ملحوظة :

هل هناك تعديل أو إضافات أخرى تُريدون سيادتكم إضافتها لأسس بناء البرمجية؟

- ●
- ●

تابع مرفق (٧)

رابعاً : الإمكانيات اللازمة لتنفيذ البرمجية :

م	الإمكانيات	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	قاعة مجهزة للأداء .		
٢	كاميرا ديجيتال .		
٣	كاميرا فيديو وشرائط فيديو .		
٤	أجهزة حاسب آلي واسطوانات (CD) .		
٥	سماعات للرأس .		
المادة التعليمية بالبرمجية تتضمن ما يلي :-			
١	نصوص مكتوبة .		
٢	صور فوتوغرافية "صور ثابتة ومتحركة" .		
٣	ملفات فيديو لأداء المهارة .		
٤	تدريبات فيديو للإرتقاء بالمهارة .		
٥	مؤثرات صوتية .		

* ملحوظة :

هل هناك تعديل أو إضافات أخرى تُريدون سيادتكم إضافتها للإمكانيات أو المواد التعليمية اللازمة لتنفيذ البرمجية؟

- ●
- ●
- ●

تابع مرفق (٧)

خامساً : الوحدة التعليمية وإستراتيجية التعليم :

هل توافق سيادتكم علي أن يكون ترتيب الوحدة التعليمية علي النحو الآتي :-

م	محتوي الوحدة التعليمية	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	الأعمال الإدارية.		
٢	الإحماء .		
٣	الاعداد البدنى		
٤	مشاهدة البرمجية التطبيق العملي للجزء المشاهد من البرمجية		
٥	جزء معرفى		
٥	الختام.		
هل تتم إستراتيجية التعليم عند استخدام البرمجية علي النحو الآتي :			
١	يستخدمها الطالب بمفرده معتمد علي نفسه.		
٢	يستخدمها الطالب بمفرده تحت إشراف وتوجيه الباحث.		

* ملحوظة :

هل هناك تعديل أو إضافات أخرى تريدون سيادتكم إضافتها إلي الوحدة التعليمية

وإستراتيجية التعليم؟

-
-
-

تابع مرفق (٧)

سادساً : الإطار العام لتنفيذ واستخدام البرمجية :
هل توافق سيادتكم علي أن يكون تنفيذ البرمجية علي النحو الآتي :-

م	الإطار العام لتنفيذ البرمجية	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	تتخذ البرمجية من خلال وحدات تعليمية وذلك بواقع وحدة واحدة أسبوعياً.		
٢	مدة تنفيذ البرمجية ١٢ أسبوع.		
٣	زمن الوحدة التعليمية ٩٠ دقيقة.		
٤	توزيع زمن أجزاء الوحدة التعليمية للمهارات قيد البحث علي النحو التالي :		
	الأعمال الإدارية. ٦ ق		
	الإحماء . ٥ق		
	الاعداد البدنى ٢٥ق		
	مشاهدة البرمجية التطبيق العملي للجزء المشاهد من البرمجية ٤٥ق		
	جزء معرفى ٦ق		
	الجزء الختامى ٣ق		

* ملحوظة :

هل هناك تعديل أو إضافات أخرى تُريدون سيادتكم إضافتها للإطار العام لتنفيذ واستخدام البرمجية أو زمن وترتيب أجزاء الوحدة التعليمية؟

- ●
- ●
- ●

تابع مرفق (٧)

سابعاً: الوحدات المقترحة:

الوحدة التعليمية الأولى (الاسبوع الاول)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الطالب (التوري) المهاجم مهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) بواسطة برنامج

الهيبر ميديا

- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				لا اوافق	اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق		
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر القوة.	٢٥		
٣-	التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم بواسطة برنامج الهيبر ميديا. ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهيبرميديا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق		
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الثانية (الاسبوع الثاني)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري: تعليم الاوكى (المدافع) مهارة الرمي بالزراع(الايون سيوناجى) بواسطة برنامج الهبير ميدبا
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				اوافق	لا اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق		
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع(الايون سيوناجى) بواسطة برنامج الهبير ميدبا توضح دور اللاعب المدافع (المدافع) ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب الاوكى (المدافع) ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميدبا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ق		
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الثالثة (الاسبوع الثالث)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم مهارة (الرمى بالزراع الايبون سيوناجي) بواسطة برنامج الهبير ميديا كامله مرة (اوكي مدافع) مرة (تورى المهاجم)
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني :الشعور بالثقة بالنفس.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				اوفاق	لا اوفاق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء الإعداد البدني	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم -تمارين لتنمية عنصر المرونة. -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٥ق ٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولا :مشاهده نموذج المهارة بواسطة برنامج الهبير ميديا كامله لأداء المهارة مرة ك(اوكي مدافع) مرة ك(تورى المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة كامله من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق		
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الرابعة (الاسبوع الرابع)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشي) (التوري) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا.
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني :الشعور بالأمان و الطمأنينة .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				لا اوافق	اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق		
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر التوازن	٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشي) (التوري) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا. ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الأداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق		
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الخامسة (الاسبوع الخامس)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى)(الاوكى) المدافع بواسطة برنامج الهبير ميديا.
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني :الاعتماد على النفس و التعاون .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				لا اوافق	اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق		
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر التوافق.	٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى)(الاوكى) المدافع بواسطة برنامج الهبير ميديا. ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ق		
٥-	الختام	- تمارين تهيئة - التحية	٣ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية السادسة (الاسبوع السادس)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري: تعليم مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) بواسطة برنامج الهيبير ميديا كامله مرة(اوكى مدافع) مرة (تورى المهاجم).
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني: الاعتماد على النفس و التعاون .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				لا اوافق	اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء	تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق		
	الإعداد البدني	- تمارين لتنمية عنصر التحمل. - تمارين لتنمية عنصر المرونة.	٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : مشاهدته نموذج بواسطة برنامج الهيبير ميديا (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) كامله مرة ك(اوكى مدافع) مرة ك(تورى المهاجم) ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهيبيرميديا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة .	٦ ق		
٥-	الختام	- تمارينات تهدئة - التحية	٣ ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية السابعة (الاسبوع السابع)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف

السلوكية:

هدف مهاري : مراجعته تعليم لمهارة الرمي بالرجل (الاسوتو جارى) (التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا .

هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة .

- هدف وجداني : الثقة بالنفس.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				اوافق	لا اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر التوافق.	٥ق ٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : مشاهده نموذج لمهارة الرمي بالرجل(الاسوتو جارى) (التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة .	٦ق		
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الثامنة (الاسبوع الثامن)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الرمي بالرجل (الوسوتو جاري) (الاوكي) المدافع بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				لا اوافق	اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر السرعة -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٥ق ٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولا مشاهده نموذج لمهارة الرمي بالرجل (الوسوتو جاري) (الاوكي) المدافع بواسطة برنامج الهبير ميديا ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ق		
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ق		
٥-	الختام	- تمارينات تهدئة - التحية	٣ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية التاسعة (الاسبوع التاسع)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) كامله بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية للمهارات السابقة .
- التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				لا اوافق	اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التوافق - تمارين لتنمية عنصر التوازن	٥ق ٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) بواسطة برنامج الهبير ميديا كامله مرة(اوكى مدافع) مرة(تورى المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ق		
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ق		
٥-	الختام	- تمارينات تهدئة - التحية	٣ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية العاشرة (الاسبوع العاشر)

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (التثبيت - كيسا جاتاميه) بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				اوافق	لا اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	- تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التحمل. - تمارين لتنمية عنصر المرونة.	٥ق ٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : مشاهدته نموذج (التثبيت - كيسا جاتاميه) بواسطة برنامج الهبير ميديا ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الحادية عشر (الاسبوع الحادي عشر)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على ماتم تدريسه من مهارات رياضه الجودو بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				اوافق	لا اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التوافق -تمارين لتنمية عنصر السرعة.	٥ق ٢٥ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولا : :المراجعة بواسطة برنامج الهبير ميديا على ما سبق تدريسه ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعة لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الأداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق		

تابع مرفق (٧)

الوحدة التعليمية الثانية عشر (الأسبوع الثاني عشر)

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على تعليم المهارات قيد البحث بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : المراجعة على أجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الشعور بالثقة بالنفس و الطمأنينة.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن	رأى الخبير	
				اوافق	لا اوافق
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق		
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	- تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر القوة. - تمارين لتنمية عنصر التوافق. - تمارين لتنمية عنصر التوازن .	٣٠ق		
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : : المراجعته بواسطة برنامج الهبير ميديا على ما سبق تدريسه ثانياً: التطبيق العملي للمهارات من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارات بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق		
٤-	الجزء المعرفي	- المراجعته على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق		

هل هناك إضافات أخرى تُريدون سيادتكم إضافتها للوحدات المقترحة ؟

-
-
-

تابع مرفق (٧)

ثامناً : أساليب التقويم المقترحة للبرمجية التعليمية

م	أساليب التقويم	رأي الخبير	
		أوافق	لا أوافق
١	تصميم إختبار معرفي لقياس مستوى التحصيل المعرفي فى المهارات قيد البحث.		
٢	تصميم استمارة تقييم لقياس مستوى الأداء المهاري لبعض المهارات الاساسية فى رياضة الجودو قيد البحث عن طريق المحكمين.		

* ملحوظة :

هل هناك إضافات أخرى تُريدون سيادتكم إضافتها لأساليب التقويم المقترحة للبرمجية

التعليمية ؟

-
-
-

مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الأولى

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الطالب (التوري) المهاجم مهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) من قبل المعلم
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر القوة.	٢٥
٣-	التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم من قبل المعلم . ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء من قبل المعلم.	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الثانية

التاريخ:

اليوم:

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الاوكي (المدافع) مهارة الرمي بالزراع(الايون سيوناجي) من قبل المعلم
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع(الايون سيوناجي)من قبل المعلم الاوكي (المدافع) ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب الاوكي (المدافع) ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الاخطاء الشائعه -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الثالثة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم مهارة (الرمى بالزراع الايون سيوناحي) من قبل المعلم كامله مرة (وكى مدافع) مرة (تورى المهاجم)
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني :الشعور بالثقة بالنفس.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر المرونة. -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا :مشاهده نموذج المهارة من قبل المعلم كامله مرة(وكى مدافع) مرة(تورى المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة كامله من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الرابعه

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) (التورى) مهاجم من قبل المعلم .
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني :الشعور بالأمان و الطمأنينة .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر التوازن	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) (التورى) مهاجم من قبل المعلم . ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الأداء .	٤٥ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الخامسة

التاريخ:

اليوم:

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى)(الاوكى) المدافع من قبل المعلم .
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني :الاعتماد على النفس و التعاون .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر التوافق.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى)(الاوكى) المدافع من قبل المعلم . ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية السادسة

التاريخ:

اليوم:

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) من قبل المعلم كامله مرة(اوكى مدافع) مرة(تورى المهاجم)
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني :الاعتماد على النفس و التعاون .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	- تمارين لتنمية عنصر التحمل. -تمارين لتنمية عنصر المرونة.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) من قبل المعلم كامله مرة(اوكى مدافع) مرة(تورى المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة .	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية السابعة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : مراجعه تعليم لمهارة الرمي بالرجل (الاسوتو جارى) (التورى) مهاجم من قبل المعلم . .
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة .
- هدف وجداني : الثقة بالنفس.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر التوافق.	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : مشاهده نموذج لمهارة الرمي بالرجل(الاسوتو جارى)(التورى) مهاجم من قبل المعلم . ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة .	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الثامنة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الرمي بالرجل (الوسوتو جارى) (الاوكى) المدافع من قبل المعلم
- هدف معرفي - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	- تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر السرعة - تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٥ق ٢٥ق
٣-	- التطبيق العملي	أولا مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالرجل (الوسوتو جارى) (الاوكى) المدافع من قبل المعلم ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ ق
٥-	الختام	- تمارين تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية التاسعة

التاريخ:

اليوم:

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) كامله
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية للمهارات السابقة .
-التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التوافق -تمارين لتنمية عنصر التوازن	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : مشاهده نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) من قبل المعلم كامله مرة(اوكى مدافع) مرة(تورى المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية العاشرة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (التثبيت- كيسا جاتاميه)
- هدف معرفي : - التعرف على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	- تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التحمل. - تمارين لتنمية عنصر المرونة.	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : مشاهده نموذج (التثبيت- كيسا جاتاميه) من قبل المعلم ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الأداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الحادية عشر

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على ماتم تدريسه من مهارات رياضه الجودو
- هدف معرفي : - التعرف على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التوافق -تمارين لتنمية عنصر السرعة.	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : المراجعة من قبل المعلم على ما سبق تدريسه ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالب ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الأداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق

تابع مرفق (٨)

الوحدة التعليمية الثانية عشر

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعته على تعليم المهارات قيد البحث
- هدف معرفي : المراجعته على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الشعور بالثقة بالنفس و الطمأنينة.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	- تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر القوة. - تمارين لتنمية عنصر التوافق. - تمارين لتنمية عنصر التوازن .	٣٠ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : : المراجعته من قبل المعلم على ما سبق تدريسه ثانياً: التطبيق العملي للمهارات من قبل الطالب ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنيه من قبل المعلم على الأداء النهائي للطالب رابعاً : التطبيق العملي للمهارات بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- المراجعته على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق

مرفق (٩)

البرمجة التعليمية المقترحة بتقنيه الوسائط الفائقة
(وحدات تعليمية لأسلوب التدريس بواسطة برنامج الهيبريميديا)
الوحدة التعليمية الأولى

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الطالب (التوري) المهاجم مهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) بواسطة برنامج الهيبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة.
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر القوة.	٢٥
٣-	التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع (الايون سيوناجي) (التوري) مهاجم بواسطة برنامج الهيبير ميديا . ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة (التوري) مهاجم ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهيبيرميديا من قبل الطالبة رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الثانية

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري: تعليم الاوكي (المدافع) مهارة الرمي بالزراع(الايون سيوناجي) بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس والتعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام - التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً: مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالزراع(الايون سيوناجي) بواسطة برنامج الهبير ميديا توضح دور اللاعب المدافع (المدافع) ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة الاوكي (المدافع) ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الأداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة -التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمارين تهيئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الثالثة

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم مهارة (الرمى بالزراع الايبون سيوناجي) بواسطة برنامج الهيبر ميديا كامله مرة (اوكي مدافع) مرة (تورى المهاجم)
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني :الشعور بالثقة بالنفس.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر المرونة. -تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً :مشاهده نموذج المهارة بواسطة برنامج الهيبر ميديا كامله لأداء المهارة مرة ك(اوكي مدافع) مرة ك(تورى المهاجم) ثانياً : التطبيق العملي للمهارة كامله من قبل الطالبة ثالثاً : تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهيبرميديا من قبل الطالبة رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً : تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الرابعه

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) (التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا.
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة
- هدف وجداني: الشعور بالأمان و الطمأنينة .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر القوة. -تمارين لتنمية عنصر التوازن	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) (التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا . ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة - التعرف على جزء من التطور التاريخي للعبة	٦ ق
٥-	الختام	- تمارين تهيئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الخامسة

اليوم : التاريخ: الزمن : ٩٠ دقيقة

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشي)(الاوكي) المدافع بواسطة برنامج الهبير ميديا .
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني :الاعتماد على النفس و التعاون .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	-تمارين لتنمية عنصر السرعة. -تمارين لتنمية عنصر التوافق.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشي)(الاوكي) المدافع بواسطة برنامج الهبير ميديا. ثانياً: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثاً: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعاً : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامساً: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ ق
٥-	الختام	- تمارين تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية السادسة

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري: تعليم مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) بواسطة برنامج الهبير ميديا كامله مرة(اوكى مدافع) مرة(تورى المهاجم)
- هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني: الاعتماد على النفس و التعاون .

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم	٥ق
	الإعداد البدني	- تمارين لتنمية عنصر التحمل. -تمارين لتنمية عنصر المرونه.	٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : مشاهده نموذج بواسطة برنامج الهبير ميديا (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) كامله مرة ك(اوكى مدافع) مرة ك(تورى المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهاره بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة .	٦ ق
٥-	الختام	- تمرينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية السابعة

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

هدف مهاري : مراجعه تعليم لمهارة الرمي بالرجل (الاسوتو جارى) (التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا .

هدف معرفي : -التعرف على الخطوات التعليمية.

- التعرف على الأخطاء الشائعة .

- هدف وجداني : الثقة بالنفس.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر القوه. -تمارين لتنمية عنصر التوافق.	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : مشاهدة نموذج لمهارة الرمي بالرجل(الاسوتو جارى)(التورى) مهاجم بواسطة برنامج الهبير ميديا ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة .	٦ ق
٥-	الختام	- تمارين تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الثامنة

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم الرمي بالرجل (الوسوتو جاري) (الاوكي) المدافع بواسطة برنامج الهيبير ميديا
- هدف معرفي - التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر السرعة - تمارين لتنمية عنصر الرشاقة.	٥ق ٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا مشاهدته نموذج لمهارة الرمي بالرجل (الوسوتو جاري) (الاوكي) المدافع بواسطة برنامج الهيبير ميديا ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنيه من خلال المتابعه لبرنامج الهيبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ ق
٥-	الختام	- تمارين تهيئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية التاسعة

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) كامله بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على الخطوات التعليمية للمهارات السابقة .
- التعرف على الخطوات التعليمية.
- التعرف على الأخطاء الشائعة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التوافق - تمارين لتنمية عنصر التوازن	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : مشاهدته نموذج (مهارة الرمي بالوسط الاوجوشى) بواسطة برنامج الهبير ميديا كامله مرة(اوكى مدافع) مرة(توري المهاجم) ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	-التعرف على الخطوات التعليمية. - التعرف على الأخطاء الشائعة	٦ ق
٥-	الختام	- تمارينات تهدئة - التحية	٣ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية العاشرة

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : تعليم (التثبيت- كيسا جاتاميه) بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمرنات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التحمل. - تمارين لتنمية عنصر المرونة.	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : مشاهدته نموذج (التثبيت- كيسا جاتاميه) بواسطة برنامج الهبير ميديا ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الحادية عشر

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على ماتم تدريسه من مهارات رياضة الجودو بواسطة برنامج الهبير ميديا
- هدف معرفي : - التعرف على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الاعتماد على النفس و التعاون.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	-تمريبات بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر التوافق - تمارين لتنمية عنصر السرعة.	٥ق ٢٥ق
٣-	-التطبيق العملي	أولاً : :المراجعة بواسطة برنامج الهبير ميديا على ما سبق تدريسه ثانيا: التطبيق العملي للمهارة من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهبيرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارة بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- التعرف على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق

تابع مرفق (٩)

الوحدة التعليمية الثانية عشر

الزمن : ٩٠ دقيقة

التاريخ:

اليوم :

الأهداف السلوكية:

- هدف مهاري : المراجعة على تعليم المهارات قيد البحث بواسطة برنامج الهيبر ميديا
- هدف معرفي : المراجعة على اجزاء من قانون اللعبة
- هدف وجداني : الشعور بالثقة بالنفس و الطمأنينة.

م	أجزاء الدرس	مكونات الدرس	الزمن
١-	أعمال إدارية	دخول المحاضرة بنظام -التحية - أخذ الغياب	٦ق
٢-	الإحماء و الإعداد البدني	- تمارين بدنية عامة لتهيئة الجسم - تمارين لتنمية عنصر القوة. - تمارين لتنمية عنصر التوافق. - تمارين لتنمية عنصر التوازن .	٣٠ق
٣-	-التطبيق العملي	أولا : : المراجعة بواسطة برنامج الهيبر ميديا على ما سبق تدريسه ثانيا: التطبيق العملي للمهارات من قبل الطالبة ثالثا: تصحيح الأخطاء الفنية من خلال المتابعه لبرنامج الهيبرميديا من قبل الطالبة رابعا : التطبيق العملي للمهارات بعد التصحيح خامسا: تقييم الاداء .	٤٥ ق
٤-	الجزء المعرفي	- المراجعة على اجزاء من قانون اللعبة	٦ ق