2- الدراسة النظرية والدراسات السابقة :

2-1 الدراسات النظرية :

2-1-1 تكنولوجيا التعليم

يعرف تكنلوجيا التعليم "بأنه العلم الذي يجد العلاقة بين الإنسان ومصادر التعلم ، من حيث استخدامها وإنتاجها أو إتاحتها لتحقيق أهداف محددة" ([[1]](#footnote-1)). وعرف كذلك بمجموعة التقنيات التي تعمل على دمج المواد التعليمية مع الأجهزة والأدوات الحديثة، وتقديمها بهدف تطوير العملية التعليمية وتعزيزها ، وتقوم على عاملين هما (الأجهزة والمواد التعليمية) التي تشمل البرمجيات والصور، وذلك لتحقيق الأهداف التعليمية" ([[2]](#footnote-2)).

وتعد تكنولوجيا التعليم "من العلوم النظرية وتطبيقية التي تهتم بصياغة وتصميم مصادر التعلم وتطويرها وتوظيفها وإدارتها وتقويمها ، كما أنها تعد عملية مركبة متكاملة تشمل الأشخاص العاملين فيها وأساليب العمل والأفكار والأدوات والتنظيمات التي تساهم في حل الكثير من المشكلات عن طريق التخطيط السليم بإيجاد الحلول المناسبة لها وتنفيذها وتقويم نتائجها" ([[3]](#footnote-3)) .

2-1-1-1 فوائد تكنولوجيا التعليم :

ان من فوائد استعمال تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية التعلمية ، والتي أثبتت جدواها البحوث والدراسات بدورهاً الكبير في تحسين العملية التعليمية ، ولذا أصبحت في الوقت الحاضر ضرورة من ضروريات التعليم الحديث ، وأصبح الاهتمام بها يعد مظهراً من مظاهر العناية بالعملية التعليمية في الدول جميعها **(**[[4]](#footnote-4)**)** .

**ويمكن ايجاز فوائد تكنلوجيا التعليم بما يلي([[5]](#footnote-5))** :

1. الزيادة في فاعلية التعليم وتحسين نوعيته من خلال:

أ- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب من خلال ما تقدمه من مساعدة في تنويع مصادر التعلم ، باعتبار المتعلم هو محور العملية التعليمية .

ب- حل مشكلة تعدد الصفوف وقاعات المحاضرات.

ج- تدريب القائمين على العملية التعليمية في مجال إعداد الأهداف وكيفية صياغتها وتعميم التدريس وإنتاج المواد التعليمية واختيار طرائق التدريس المناسبة.

2- المساعدة في توفير فرصة للخبرات الحسية بشكل أقرب ما يكون الى الخبرات الواقعية ، فالوسائل التعليمية وفق تكنولوجيا التعليم تعمل على توفير خبرات واقعية حقيقية أو بديلة ، وتقرب الواقع الى أذهان الطلاب لتحسين مستوى التعليم.

3- استخدام مجموعة من الوسائل في الموقف التعليمي وتوظيفها بشكل متكامل يعمل على توفير تعلم أعمق وأكبر أثراً ويبقى زمناً أطول وقد أثبتت التجارب أنه كلما اشتركت حواس

أكثر في عملية التعليم والتعلم كان المردود من المعرفة والخبرة أكبر، لأن سوية الإنسان العقلية والنفسية والجسمية تشكل مناخاً خصباً للتعلم والنمو. وإن الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم تساعد على التذكر وسرعة التعلم أو التدريب وتثبيته.

4- العمل على إثارة اهتمامات الطلاب وهواياتهم وتجديد نشاطاتهم ومشاركتهم وإشباع حاجاتهم الى التعلم وتكنولوجيا التعليم لها ميزة إثارة هوايات التلاميذ وتشويقهم وتحفيزهم نحو موضوع الدرس أو التدريب ومواصلة العمل وهي تقدم خبرات متنوعة ، زيادة على أنها تبعث فيهم السرور وتجدد نشاطهم لمتابعة الدرس.

5- العمل على دفع إنتاجية المؤسسات التعليمية أو التدريبية كماً ونوعاً.

6- من خصائص تكنولوجيا التعليم إنها يمكن الإفادة منها في المستويات والمراحل التعليمية كافة وفي مختلف المواضيع والمواد.

7- المساعدة في نمو المفاهيم وتكوين الاتجاهات العلمية المرغوب فيها والجديدة ، فالرسوم والصور والملصقات والبرامج التلفزيونية والأفلام تستخدم بكثرة لدعم التعليم.

8- المساعدة في رفع قدرة المعلم أو المدرب وتنميتها على عرض المادة العلمية وتقديمها لطلابه.

9- المساعدة في تقليل الزمن المستغرق في نقل المعلومات والمهارات والخبرات للطلاب.

10- إتاحة الفرصة للمعلم أو المتعلم في كثير من الاحيان للتعرف على نتيجة عمله فوراً من خلال التغذية الراجعة إذا ما استخدمت بفعالية ومقدرة صحيحة.

11- تبسيط المعلومات والأفكار وتوضيحها ومساعدة الطلاب في القيام بأداء مهاراتهم كما هو مطلوب منهم بفاعلية ورغبة.

12- تقوية العلاقة بين المتعلم والمعلم وبين المتعلمين أنفسهم إذا أحسن استخدامها بفاعلية وكفاية.

2-1-1-2 مميزات تكنلوجيا التعليم :

تمتاز تكنلوجيا التعليم عند مقارنتها بالوسائل التعليمية الاعتيادية بعدة مميزات اهمها :

1- زيادة التفاعل الايجابي : والتي تساهم في زيادة التبادل النشط بين الطالب والوسائط اذ يقدم الحاسوب الإرشادات والتعليمات الإضافية في حالة عدم فهم الطالب المحتوى ، والدروس المحوسبة الفعالة تشجع التفاعل الملائم لتحافظ على مشاركة الطالب .

2- تفريد التعليم : مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين هي من الأسس المهمة لتفريد التعليم وهذه الفردية مسؤولة بشكل كبير عن كفايتها.

3- القوى الإدارية وفاعلية التكلفة : أقوى سبب لأستخدام الدروس التعليمية المحوسبة يُعدُ إدارياً لأنه يمكن استخدامها من دون مشاركة فعلية من المدرس ويمكن تطبيقها في أي وقت وأي مكان.

4- الدافعية : تبين من خلال الدراسات أن الدروس التعليمية المحوسبة تجد قبولاً لدى العديد من الطلاب مع تنوع أسبابهم لهذا القبول.

5- توفر المصادر وبشكل فوري : تُعدُ الدروس التعليمية المحوسبة مرجعا فورياً من الصعب تقليده من أي وسيلة أخرى فيمكن تقييم الإجابات مباشرة ،إذ إن الحاسوب يتفوق على المرشد البشري.

6- يعطي فرصة كبيرة للمتعلم في إعادة النص أكثر من مرة من دون إحراج المتعلم.

7- سيطرة المتعلم : الدروس المحوسبة إحدى البدائل التي تمنح السلطة للطالب بإعطاء قرارات خلال العملية التعليمية.

8- المرونة : إذ يُمكن للمتعلم استخدام الحاسوب في المكان والزمان المناسبين له.

9- يوفر الحاسوب اقتصادياً الوقت وجهد المعلم والطالب ويوجهه الى التفاعل التعليمي.

10- التشويق وتنوع طرق الاستخدام.

11- تُمكن إمكانيات الوسائط التعليمية ( الرسوم والجداول والرسوم المتحركة والاشكال...الخ) المعلم من توفير بيئة تعليمية أقرب ما تكون الى الموقف التعليمي الحقيقي .

ويمكن القول بأن استخدام مثل صفة البرامج والأجهزة لا تعطل دور المدرس في العملية التعليمية ولا تكون بديلاً عنه وإنما تعمل على خلق حالة من الامتزاج بين ما هو مستجد في الدروس العملية وبذلك يمنح الطالب فرصة إضافية لتعلم المهارات وتدفعه للتدريب والتكرار من خلال خلق الرغبة لديه ([[6]](#footnote-6)).

2-1-1-3 الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا)

تعتبر الوسائط فائقة التداخل من التقنيات الفاعلة التي تسمح للمتعلم بالتحكم والاقتراب من العديد من الوسائل بوساطة جهاز الحاسوب ، وتزود المتعلم بيئةً تعليمية مشبعة بالوسائط التعليمية التي تساعد على توحيد أشكال المعلومات من مصادر متنوعة في نظام واحد، وهو ذلك النظام الذي يمكن التحكم فيه بواسطة الحاسوب ويتضمن هذا النظام العديد من الوسائط مثل الصور المتحركة ، ومقاطع من أشرطة الفيديو والتسجيلات الصوتية والبيانات الرقمية والأفلام والصور الفوتوغرافية والموسيقى ، على الرغم من النص وذلك بغية مساعدة المتعلم على إنجاز الأهداف المتوقعة منه عندما يتوصل إلى المعلومات التي يحتاج إليها من خلال التدرب الذاتي([[7]](#footnote-7)) .

ورغم أن أوجه التشابه الكبيرة بين مفهوم كل من مصطلح الوسائط المتعددة و(الهيبرميديا) لكن المختصين جعلوا لكل منهما مصطلحاً منفرداً بناءً على طريقة البرمجة ، فبرامج (الهيبرميديا) تعتمد على البرمجة المتشعبة للبرنامج بحيث تحدث دائماً عملية أثراء لمعلومات المتعلم وإعطاءه معلومات إضافية على المصادر المختلفة المرتبطة عبر الحاسوب يرجع إليها كلما احتاج الى ذلك ، أما الوسائط المتعددة فليس بالضرورة أن تقوم على البرمجة المتشعبة بل تستخدم البرمجة الخطية ([[8]](#footnote-8)).

والهايبرميديا تعد من التقنيات الجديدة في مجال التعليم والتعلم ، إذ توفر للمتعلم الاندماج التدريجي مع مدخلات الوسائط التعليمية من خلال الحاسبات الالكترونية ، كما أنها تزود المتعلم مناخ تربوي تعليمي تتوفر فيه الوسائل التعليمية المتعددة في وحدة متكاملة لأشكال البيانات والمعلومات المستقطعة والمنتقاة من مصادر عدة لتكون في نسق نظامي واحد، ولما كانت الهيبرميديا تعد كموسوعة لإنتاج الأشكال الجديدة من البرامج التعليمية فهي تزود المتعلم إمكانات ميسرة لتنظيم المعلومات والبيانات التي تحملها الوسائط المتعددة وإدارتها لكي تقابل متطلباته واحتياجاته الخاصة ([[9]](#footnote-9)) .

ونتيجة التطور السريع في مجال برمجيات الوسائط ظهر ما يسمى ببرمجيات الوسائط الفائقة

( الهايبرميديا ) التي تُعد واحدة من أحدث الأدوات المستخدمة في مجال التعليم بصفة عامة،وقد تزايد استخدام الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) في مجال التعليم لما تقدمه من إمكانيات ومزايا عديدة إذ تقدم حلولا مبتكرة للعديد من مشكلات التعليم ، وتسهم في رفع كفاءته وفعاليته ، وتزيد التحصيل وتنمي المهارات والاتجاهات لدى المتعلمين إذا أحسن تصميمها وإنتاجها وتوظيفها**(**[[10]](#footnote-10)**)** . ويرى كثيرون أن بداية ظهور الوسائط الفائقة يرجع إلى عام (1945) م ، وقد حددت المشكلة في اختيار المعلومات وكون العقل البشري يعمل من خلال ارتباطات links)) ،وقد سميت تلك الوسيلة التي يمكن من خلالها تخزين المعلومات والتحكم فيهابـ "memex" وكانت تسمح للمستخدم بتكوين ارتباطات بين أجزاء المعلومات بعضها ببعض .

2-1-1-4 ماهية الوسائط فائقة التداخل (الهايبرميديا) :

تُعد الهايبرميديا أحد المفاهيم الحديثة في تكنولوجيا التعليم تعمل على دمج عناصر الوسائط المتعددة في برامج تعليمية تخزن داخل الحاسوب ويستطيع المتعلم استدعاءها في ترابطات مختلفة ومتنوعة تناسب احتياجات المتعلم وقدراته [[11]](#footnote-11)(3).

على الرغم من أهمية النص الفائق لكنه كانت هناك حاجة الى تطويره لتضمينه الرسومات، والصور التعليمية ، والحركة لذا جاءت الوسائط الفائقة التداخل ، وهي لا تقتصر على إنشاء النصوص المترابطة فقط لكنها تتضمن أشكالا إضافية للمعلومات ومن بينها الاستخدام المتكامل لتكنولوجيا المعلومات الرقمية وعناصرها ويكون الترابط بين تلك العناصر بصورة مشوقة ما يساعد على زيادة تفاعل المتعلم مع المعلومات المختلفة التي تُعرض ، إذا فالوسائط الفائقة التداخل هي تطور يجمع بين تركيبة النص الفائق والوسائل المتعددة ومن ثم فهي تجمع بين خصائصها **(**[[12]](#footnote-12)**).**

وهناك العديد من التعريفات التي تناولت الوسائط الفائقة التداخل (الهايبرميديا) **(**[[13]](#footnote-13)**)،** يرى كمال عبد المجيد نقلا عن "برو" pro ، أن (الهايبرميديا) تصف نظام النص الفعال" hyper-text" الذي يتضمن المعلومات والنصوص بالإضافة إلى معلومات في أشكال وإطارات تتضمن الرسوم البيانية ومشاهد من الفيديو وهنا يقوم المبرمج ثم المستخدم بإحداث ارتباطات لكل ماخزنه في أشكال مختلفة تتفق وطبيعة المادة والأسلوب المراد عرضها به .

ويرى كمال نقلا عن بران وجوان : فيعرفان (الهايبرميديا) على أنها مفهوم رئيس إذا قورنت بمفهوم النص الفعال وهي إحدى النظم التي تستثمر العديد من الوسائط التكنولوجية المتقدمة لإنتاج أنشطة ذات معنى لتعلم فعال ومن خلالها تنتج فعالية عالية وتفاعل مستمر بين المستخدم كمتعلم وما يعرضه البرنامج

ويرى كمال نقلا عن ("فرانكلين"Franklin)أن (الهيبرميديا) امتداد للنص الفعال ويتكامل الحاسوب في نظام (الهيبرميديا) لكي ييسر إعادة الارتباطات واسترجاعها (ومن ثم الممارسة والتخزين)التي تترابط لتقديم فكرة جديدة أوللمساعدة في حل مشكلة ما.

وتعرفها منال نقلا عن محمد عطية عبد العال "بأنها تجميع لمواد الوسائط المتعددة التي تتكون من ملفات النصوص والصور والرسوم الثابتة والمتحركة أو لقطات الفيديو في موضوع محدد وتنظيمها والربط بينها بطريقة تفريعية ومتداخلة شبكيا تمكن المستخدم من التنقل والتجول بحرية بين المعلومات من خلال مسارات لا خطية للتوصل الى المعلومات أو المشاهد المطلوبة بسرعة كبيرة ([[14]](#footnote-14)).

كما تعرفها زينب أمين "بأنها عبارة عن تقديم أنماط مختلفة من المعلومات وبيئة الكترونية عالية التكامل تسمح للمتعلم أن يتعلم بكفاءة وفعالية من خلال الارتباطات الالكترونية التي تتضمن الرسومات البيانية والمتحركة والصور الفوتوغرافية، والفيديو بالإضافة الى النص والقدرة على تناول هذه المعلومات والتفاعل معها من خلال التحكم في السرعة والمسار والتتابع وكمية المعلومات التي يحتاج إليها المتعلم بغية الاستفادة القصوى ومساعدته على انجاز الأهداف المتوقعة من المتعلم وإمداده بمداخل تعليمية جديد ([[15]](#footnote-15)).

2-1-1-5 طبيعة الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) ([[16]](#footnote-16))

يمكن تحديد طبيعة الوسائط فائقة التداخل وكما يلي:

1- هي أنظمة ليست مرادفة لمفهوم النص الفعال ، لكنه امتداد له وتعتمد عليه.

2- تقوم على أساس سهولة تناول كميات أو وحدات أو أجزاء كبيرة من المعلومات الوظيفية يمكن أن يكتسبها المتعلم.

3- تعرض البرامج التعليمية على وفق تنظيم مرن ملزم فيتيسر للمتعلم تغيير تشكيل المعلومات وإعادتها بما يقابل مع التراكيب والأبنية المعرفية لديه.

4- يسمح للمتعلم بالتعامل مع المعلومات المخزونة في صورها المتنوعة بتتابع يتناسب مع قدراته والهدف من عملية التعليم.

5- المواد والمعلومات مخزنة بطريقة غير خطية(متشعبة) ورمزية ويمكن للمستخدم استرجاعها بطرائق وأساليب غير مباشرة.

2-1-1-6 خصائص الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) ([[17]](#footnote-17))

يمكن تحديد خصائص الوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) وكما يأتي:

1- بيئة تعليمية تستخدم في تصميم برامج الحاسوب التعليمية.

2- النصوص فائقة التداخل هي جزء من الوسائط فائقة التداخل، وموصلات الترابط تتوافر في كليهما.

3- تشمل عناصر المعلومات جميعها من نصوص ورسوم وصور ولقطات الفيديو...الخ

4- تعمل على الربط بين عناصر المعلومات جميعها.

5- حرية التلميذ في التنقل بين عناصر المعلومات باستخدام وصلات الترابط على وفق أهدافه التعليمية واحتياجاته الخاصة ،ومن ثم فهي تتيح له الفردية.

6- يستخدمها التلميذ بالتحكم فيها والتفاعل معها، ومن ثم فهي تتمتع بالفاعلية.

2-1-1-7 مميزات أنظمة الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) ([[18]](#footnote-18))

تمتاز أنظمة الوسائط فائقة التداخل بما يلي :

1- تدريب المتعلم على اتخاذ القرار، إذ إن المعلومات في أنظمة الهيبرميديا متشعبة ولا تسير بطريقة خطية فالمتعلم يحصل على المعلومات طبقاً لأهداف تعلمه ورغبته.

2- إدراك المتعلم العلاقات بين المعلومات : إن التعليم التقليدي يساعد المتعلم على استرجاع المعلومات في صورتها الأصلية ،ولكن في أنظمة الهيبرميديا يكون المتعلم قادراً على إيجاد علاقة بين المفاهيم والمعلومات المختلفة ما يساعده على بناء المعرفة من خلال عمل ارتباطات ذات معنى لتحقيق ما يدور في ذهنه ومن ثم تحقيق أهدافه.

3- زيادة حجم المعلومات.

4- تدريب المتعلم على العمل من خلال فريق، يحتاج العمل في أنظمة الهيبرميديا الى الفريق فهناك المبرمج والمؤلف والمتعلمون يشاركون كفريق في انتاج البرامج ونشرها وتبادلها بين الآخرين.

5- مواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين.

6- بقاء أثر التعلم:إنها تسمح للمتعلم بنقل المعلومات وتحريكها وإظهارها وإيجاد روابط وعلاقات بينها وبالتالي تزيد ثبات المادة المتعلمة في ذاكرة المتعلم.

7- تحويل المجردات الى محسوسات: إن تمثيل وتحويل الواقع وعملياته التي تعرض من خلال مجموعات الوسائط وتحويلها تعمل على إظهار العديد من الإيضاحات التي يحتاج إليها المتعلم .

8- تنظيم المعلومات.

9- مساعدة ذوي الإعاقة في عملية التعلم : إن تنوع طريقة تقديم المعلومات في أنظمة الهيبرميديا ( صورة- رسوم متحركة- بيانات- الصوت الفيديو احصاءات.....الخ) وتسمح لتصميم برامج لذوي الإعاقة طبقاً لنوع الاعاقة.

10- رفع كفاءة العملية التعليمية : إن عرض المعلومات بإشكال متعددة تجعل المتعلم يتفاعل معها بسهولة من خلال الضغط على أحد المفاتيح أو بالنقر على الفأرة ما يجعل المتعلم قادراً على الاستفادة من المعلومات المعروضة بفاعلية عالية.

2-1-1-8 مكونات الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) ([[19]](#footnote-19))

تتكون الوسائط الفائقة التداخلمما يأتي :

عناصر المعلوماتالمكونة للوسائط الفائقة التداخل وتشمل ما يأتي :

**1- النص المكتوب**

هو أبسط أشكال عناصر الوسائط ، إذ يُعالجُ النص بمؤثرات متنوعة من حيث نوع الخط والحجم واللون والحركة وغيرها ويجب أن يُعالج النص بالشكل المناسب والمحقق لأهدافه التعليمية، وعندما يكون هذا النص له علاقة أو صلة بنص آخر أو رسم أو صورة أو صوت ،فانه لابد أن يتم ربط النص بتلك العناصر باستخدام وصلات الترابط .

**2- الرسومات بأنواعها**

ومن بينها الرسومات البيانية والتوضيحية والتخطيطية وغيرها سواء كانت ثابتة أم متحركة.

3- الصوت:

**3- الصورة**

وتشمل الصور الثابتة والمتحركة الثنائية والثلاثية الأبعاد، ويجب استخدام الصور الرقمية إذ توضح المكونات بدقة وجودة عالية، كما أنها توفر مستوى عالياً من التوضيح للنص، والصورة الرقمية هي عبارة عن سلسلة من النقاط المتجاورة لتكوين الصورة، وتستخدم بعض الأجهزة لمسح الصورة التقليدية أو تحويلها الى صورة معالجة رقمياً، ولدمج الصور واللقطات بالوسائط فائقة التداخل يجب أولاً تخزينها كملف بالحاسوب، ثم استيرادها عن طريق برنامج التأليف ووضع الصورة بالشاشة وتحديد شكل الصورة وحجمها فيها.

**4- الأجهزة والأدوات المستخدمة في إنتاج الوسائط فائقة التداخل (الهايبرميديا) :**

يجب توفير العديد من الأجهزة والأدوات اللازمة ومن بينها ما يأتي :

\*الحاسوب بمواصفاته الحديثة وسرعته العالية.

\*أجهزة الفيديو بأنواعها المختلفة.

2-1-2 استراتجيات التعلّم الفعالة :

تتلخص فكرة استراتيجيات التعلّم الحديثة باشراك المتعلّمين في العملية التعليمية بصورة فعآلة تتعّدى كونهم متلقين سلبيين مع تفعيل دور المتعلّمين في مهارات واستراتيجيات التفكير العليا مثل التحليل والتركيب والتقييم وحل المشكلات مهارات التفكير العليا مثل التحليل والتركيب والتقييم وحل المشكلات . ([[20]](#footnote-20))

وهناك بعض التعريفات التي اشارت الى فكرة الاستراتيجيات الفعالة منها **:**

يعرف (جودت سعادة ، 2006) استراتيجية التعلّم الفعالة " بانه عبارة عن طريقة للتعليم والتعلّم في وقتً واحد, يشترك فيها المتعلّمون بأنشطة متنوعة وبفاعلية كبيرة, من خلال بيئة تعليمية غنية متنوعة تسمح لهم بالإصغاء الإيجابي، والمناقشة الثرية, والتفكير الواعي, والتحليل السليم, والتأمل, بوجود المعلم الذي يشجعهم على تعليم أنفسهم بأنفسهم تحت إشرافه الدقيق مما يدفعهم نحو تحقيق أهداف التعلّم المرغوبة " ([[21]](#footnote-21))

ويرى كذلك (رضا السعيد ، 2006) أن استراتيجية التعلّم الفعالة هي " مشاركة الطلاب بشكل أساسي في بعض أنواع الأنشطة الموجهة في الصف , بحيث يعمل الطلاب شيئا إلى جانب الجلوس والاستماع إلى المعلم الذي يقدم المعلومات, أو يعمل على حل المشكلات ". ([[22]](#footnote-22))

ويرى الباحث أنّ استراتيجيات التعلّم الفعالة هي عبارة عن اساليب مخطط لها وفق خطوات تعليمية تجعل الطالب يبذل كل جهده في الأنشطة الصفية بدلاً من أن يكون متلقيا سلبياً يتلقى المعلومات من غيره بل يتفاعل ويشارك اقرانه بشكل ايجابي في العملية التعليمية مما يسمح له توظيف مهارات التفكير المتنوعة .

2-1- 2-1 مكونات استراتيجيات التعلم الفعال :

ان من اهم مكونات استراتيجيات التعلم الفعال الخاصة بالمتعلم هي :[[23]](#footnote-23)(3)

1. الحوار مع الذات : لكي يتعلم الطلاب لابد لهم من التأمل حول الموضوع الذي قاموا بتعلمه, فيقومون بتحديد أفكارهم, وما تم تدريسه, وما يشعرون به نحو ما توصلوا إليه من معلومات و ما تعلموه .

2. الحوار مع الآخرين : من خلاله يتعلم الطلاب وجهات النظر المتعددة والمختلفة للأفراد الآخرين ومقارنتها بوجهات نظرهم واحترام آراء الآخرين وطرح جميع الأفكار للاتفاق حول رأي واحد .

وحتى تتحقق فرص النجاح للتعلم الفعال لابد من توافر مجموعة أساسية من المكونات العملية لغرض تحقق فرص النجاح فيها وهي كما يلي [[24]](#footnote-24)(1) :

1. الممارسة والتكرار : لكي تتوفر للمتعلم فرص الاستكشاف والتجريب والتركيب .
2. المواد والمصادر: والتي يجب أن تكون متوفرة وملائمة لسن المتعلم
3. الاختيار :حيث يختار المعلم ما يريد أن يعمله وما يلزم للعمل من مواد
4. اللغة للمتعلم : يصف المتعلم بلغته ما يقوم بعمله ويستخدم اللغة لكي يتأمل عمله ويتواصل مع الآخرين وتتكامل الخبرة الجديدة بالسابقة باستخدام اللغة .
5. دعم الكبار : لابد ان يعترف الكبار والأهل بقدرة المتعلم ويشجعونه على التفكير والإبداع وحل المشكلات .

عناصر استراتيجية التدريس: [[25]](#footnote-25)(2)

ان من أهم الملامح والعناصر الأساسية التي تتضمنها إستراتيجية التدريس:

1- تحديد الأهداف التدريسية.

2- تحركات المدرس وأفعاله.

3- الأنشطة التدريسية.

4- الأساليب والوسائل.

5- الأساليب التقويمية.

مواصفات الإستراتيجية الجيدة في التدريس[[26]](#footnote-26)(1)

1- الشمول : بحيث تتضمن جميع المواقف والاحتمالات المتوقعة في الموقف التعليمي.

2- المرونة والقابلية للتطوير : بحيث يمكن استخدامها من صف لآخر.

3- أن ترتبط بأهداف تدريس الموضوع الأساسية.

4- أن تعالج الفروق الفردية بين الطلاب.

5- أن تراعي نمط التدريس ونوعه (فردي ، جماعي).

2-1-2-3 اهم استراتيجيات التعلم الفعال [[27]](#footnote-27)(2) :

هناك العديد من الاستراتيجيات المناسبة للتعلم الفعال ، نعرض منها ما يلي :

1. استراتيجيات التعلم التعاوني .
2. استراتيجية التنافس المقارن .
3. إستراتيجية العصف الذهني .
4. استراتيجية سرد القصص والحكايات .
5. استراتيجية حل المشكلات .
6. استراتيجية لعب الادوار .
7. استراتيجية الالعاب .
8. استراتيجية الخرائط الذهنية .
9. إستراتيجية العرض الشفهي .
10. استراتيجية التعلم بالأركان التعليمية .
11. استراتيجية المحاضرة المعدلة .
12. استراتيجية طريقة المناقشة .
13. استراتيجيات التعلم المبرمج .
14. إستراتيجية المساجلة الحلقية .
15. استراتيجية التقرير الختامي (التلخيص) .
16. إستراتيجية التكامل التعاوني للمعلومات المجزأة .
17. (الجيجسو j igsaw).
18. استراتيجية مثلث الاستماع .
19. استراتيجية الكرسي الساخن .
20. استراتيجية مكعب الاسئلة لكاجان .

2-1-2-3-1 استراتيجية المساجلة الحلقية [[28]](#footnote-28)(1)

" وهي استراتيجية من استراتيجيات التعلم النشطة التي تناسب هذه الاستراتيجية مرحلة التهيئة لاكتشاف المفاهيم القبلية عند المتعلمين وتساعد على تنمية مهارات التفكير الناقد ومهارات الاستماع وتنظيم عمل المجموعة. وهي في الأساس مصممة كعصف ذهني للمتعلمين وهي على نوعين :

**1- مساجلة حلقية كتابية**

**2- مساجلة حلقية شفوية**

وتقوم فكرة هذه الاستراتيجية على طرح المدرس سؤالاً واحداً تشعبياً على المجموعة وعلى كل متعلم أن يشارك بأي إضافة لإجابة زميلهُ إلى أن تكتمل الحلقة ويعود الدور عليه مجدداً للمتعلم الأول؛ شرط أن لا يعيد إجابة زميله. والهدف من هذه الاستراتيجية هو كشف التصورات البديلة والمشاركة في الأفكار وتقوية مهارة الاستماع . والسؤال التشعبي يعني (الأسئلة متشعبة تكون فيها الاجابة مفتوحة ) ، والاسئلة التي تسمح بإعطاء عدد كبير من الأجوبة ويساعد هذا النوع من الأسئلة على تحفيز تفكير الطلبة ويهيئ لهم الجو المناسب للإبداع والانفتاح الذهني حيث تؤدي الاسئلة وظيفة كبيرة داخل الصف فهي تساعد المتعلمين على الاندماج في الدرس بنشاط, إذ تمثل وسيلة فاعلة في تنمية استقلالية المتعلم في التعليم الذي يعد أحد الاتجاهات الحديثة في التربية ,حيث توجد علاقة قوية بين مستويات التفكير التي تظهر في إجابات المتعلمين على اسئلة المدرس . وبهذا تعد هذه الاستراتيجية أحدى أساليب التعلم النشط التي تشجع المتعلمين على المشاركة الفاعلة في الوحدة التعليمية من خلال تفاعل لفظي بين المتعلمين أنفسهم من أجل اكتساب مجموعة من المعلومات والمهارات والاتجاهات المرغوبة فيها والذي يميز هذه الاستراتيجية هو نمط الجلوس للمتعلمين الذي له الاثر الكبير في هذا الاستراتيجية

**اولا : خطوات الطريقة الكتابية :-**

1-يقسم المدرس المتعلمين الى مجموعات رباعية أو خماسية.

2-يطرح عليهم سؤالاً تشعبياً وعلى كل متعلم إن يجيب على جزء من السؤال حينما يحين دوره بصوت مسموع .

3-يمكن إن يعود الدور مجدداً للمتعلم الاولى من أجل إن تكتمل الحلقة ويكتمل حل السؤال في الوقت المحدد.

4-على كل متعلم إن يسمع جيداً لإجابات زملائه حتى لا يتم أعادتها مجدداً.

5- يستمر المتعلم بكتابة الإجابات حتى ينقضي الوقت المحدد.

6-يقوم المدرس بمناقشة ما توصلت أليه المجموعات .

**ثانيا : خطوات الطريقة الشفوية :-**

اما الطريقة الشفوية يقوم الطلاب بالخطوات نفسها في الطريقة الكتابية غير ان الإجابات لا تكتب.

2-1-2-3-2 ماهية استراتيجية المساجلة الحلقية :

عرفها كل من (Fernandz & Strech - Rodgers ) بأنها بنية التعلم التعاوني يقوم فيها أعضاء المجموعة تبادل الافكار لفضيا في موضوع ما والمشاركة من دون انقطاع والتعليق والمناقشة وطرح الاسئلة بحيث لأي عضو في المجموعة الفرصة للمشاركة [[29]](#footnote-29)(1) .

وعرفها كذلك ( بدري ، 2010 ) بأنها استراتيجية يعمل بها الطلاب في صورة مجموعات صغيرة غير متجانسة أذا كانت خبرات الطلاب مصدرا مفيدا على نحو مميز ويتاح لكل شخص دقيقة له للكلام لوصف خبراته حول موضوع معين وإبداء وجهة نضره والآخرون يستمعون ويمكن للطلاب أن ببادرو في دورهم دون حديث أذا أرادوا ، كما وتستخدم للتنقيب عن الخبرة المفيدة وأنتزاع عدد من الآراء وبناء الاحساس بالمشاركة الآمنة [[30]](#footnote-30)(2) .

اما( 2016 ، Adgun) فقد اكد على انها من أكثر الاستراتيجيات فاعلية ، فهي تنمي العمليات المعرفية وما وراء المعرفية للطلاب ، لانها تتضمن الاجراءات التنظيمية التي تمكنهم من التخطيط والمراقبة والتقويم ويشمل أيضا على تبادل الادوار بين الطلبة مما يجعلهم مسؤولين لدورهم في عملية التعلم [[31]](#footnote-31)(3) .

ويمكن للباحث ان يعرف استراتيجية المساجلة الحلقية على انها : من الاستراتيجيات التي تساهم في تبادل المعلومات وتوليد الأفكار عن طريق الاجابات المتعددة كما وانها تتيح للطلاب تبادل الادوار بينهم.

2-1-3 المهارات الأساسية بالكرة الطائرة :

يتفق كل من علي مصطفى طه (1999 م) **[[32]](#footnote-32)(1)** ومحمد سعد زغلول - محمد لطفي السيد

( 2001 ) **[[33]](#footnote-33)(2)** على ان المهارات الأساسية في الكرة الطائرة هي :

مهارة الإرسال

مهارة الاستقبال

مهارة الأعداد ( التمرير )

مهارة الضرب الساحق

مهارة حائط الصد

مهارة الدفاع عن الملعب

اما المهارات التي اشتمل عليها البحث فهي:( الارسال من الاعلى، الضرب الساحق ، حائط الصد )

2-1-3-1 الارسال من الاعلى:

" هو الضربة التي يبدأ بها اللعب في المباراة ويستأنف عقب انتهاء الشوط وبعد كل خطأ وهو عبارة عن جعل الكرة في حالة لعب بواسطة اللاعب الذي يشغل المركز الخلفي الأيمن في الفريق والذي يضرب الكرة باليد المفتوحة او المقفلة او بأي جزء من الذراع بهدف ارسالها من فوق الشبكة الى ملعب الفريق المنافس " **[[34]](#footnote-34)(1)**

2-1-3-1-1 أهمية ومميزات الارسال :

يعد الارسال من المهارات الأساسية ذات الطابع الهجومي فيجب على لاعبي كرة الطائرة ان يدركوا ان الارسال ليس مجرد عبور الكرة فوق الشبكة ولكن يجب على لاعبي الفريق ان يجيدوا اداء الارسال بطريقة جيدة ودقيقة على ان يراعوا فيها المسافة والارتفاع والمكان المحدد وهذا مما يدفع لاعبي الفريق المنافس في كل ارسال الى اتخاذ مواقف الدفاع ويستطيع الفريق احراز النقاط من خلال الارسال خاصة في الكرة الطائرة ، لاعب الارسال يكون أداؤه مستقلاً وبدون تأثير من زملائه او الفريق المنافس " [[35]](#footnote-35)(2)

وبهذا فقد قام الباحث باختيار الارسال الامامي المواجه من الاعلى بالكرة الطائرة ليتلائم مع عينة البحث .

2-1-3-2 مهارة الضرب الساحق

مهارة الضرب الساحق من المهارات الهجومية والفعالة خاصة مع الفرق التي تستعمل ايقاع الأداء السريع والذي من خلاله تستطيع تغطية أجزاء الملعب في أي لحظة من المباراة ، وهنا ظهرت الضربات الساحقة بأنواعها المختلفة وأدائها المتنوع والتي " هي عبارة عن ضرب الكرة بأحدى اليدين بقوة لتعديتها بالكامل فوق الشبكة وتوجيهها الى ملعب الفريق المنافس بطريقة قانونية " [[36]](#footnote-36)(3).

وان الهدف مـن الضرب الساحق هـو الحصول على نقطة مـن نقاط المباراة ، و يعد السلاح الأول في تحقيق نقطة للفريق ويحتل نسبة **21%** من بقية المهارات [[37]](#footnote-37)(1) .

وقد تزيد هذه النسبة أو تقل تبعاً لمجريات المباراة وكذلك التعديلات التي قد تطرأ على القانون، فلو ظلت لعبة الكرة الطائرة تلعب بدون الضربات الساحقة لاستمرت المباراة ساعات طويلة بسبب ارتفاع مستوى الفرق الرياضية في تكتيكات الدفاع الحديثة . وقد اكد ( زغلول ، 2001 ) [[38]](#footnote-38)(2)

على ان الضربات الساحقة هي أحدى الوسائل الرئيسة والمهمة في إحراز النقاط وغالبا ما يكون استعمالها من اللمسة الثالثة للفريق ويؤثر فيها عاملان هما ( القوة والتوجيه )وأهم العوامل التي تساعد على دقة التوجيه هي:

**1**- أستعمال الأصابع ورسغ اليد.

2- دوران الجسم في الهواء.

3- مكان ضرب الكرة.

4- المساحة المضروبة من الكرة .

2-1-3-3 مهارة حائط الصد:

مهارة حائط الصد تعد من المهارات الاساسية والمهمة في عملية الدفاع ، فهو خط الدفاع الاول والفعال ضد هجوم الفريق المنافس ، اذ تعد من المهارات التي يقوم بها لاعب أو أثنان أو ثلاثة من المنطقة الامامية مواجها للشبكة أو قريبا منها وذلك بالوثب للأعلى مع مد الذراع أو الذراعين لاعتراض الكرة المضروبة ضربة ساحقة من ملعب الفريق المنافس فوق الحافة العليا للشبكة [[39]](#footnote-39)(3). ويؤكد ( زغلول ولطفي ، 2001 ) ان ظهور حائط الصد في الكرة الطائرة كان مرتبطا بظهور الضرب الساحق ، فبعد ان كان الضارب طليقا في توجيه الضربة الساحقة الى مكان يرغب فيه اصبح الضارب نفسه بعد ظهور حائط الصد يفكـر ويخـادع ويغيـر اتجـاه ضرباتـه وهجومه لكـي يتغلب علـى حائط الصد ، فشعور المهاجم باشتراك لاعب مقابل له على الشبكة يفقده حرية التصرف في توجيه الكرة ويشتت انتباهه ، لذلك يعد القائم بالصد في معركة مواجهه تتصف بالذكاء مع اللاعب المهاجم المنافس[[40]](#footnote-40)(1).

2 – 2 الدراسات السابقة

بعد اطلاع ومتابعة الباحث الدراسات والبحوث السابقة في مجال لتربية الرياضية والتعلم الحركي وطرائق التدريس ، وإطلاعه على دراسات وفق المتغيرين تقنية ( الهايبرميديا ) وإستراتيجية المساجلة الحلقية اذ وجد بعض الدراسات التي تناولت الوسائط فائقة التداخل (الهايبرميديا ) ولم يجد دراسة قد تناولت المتغير الاخر (استراتيجية المساجلة الحلقية ) بحسب علمه في مجال التربية البدنية وعلوم الرياضة كونه متغير جديد ولم تسبق له الدراسة في هذا المجال، وبهذا يمكن استعراض بعض الدراسات التي يعتقد الباحث انها اقرب الى موضعه في المتغيرات المستقلة والتابعة ويمكن التعرف عن اهم اوجه التشابه والاختلاف في ما بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة وهما كما يلي:-

2-2-1 دراسة ميساء نديم أحمد (2010) [[41]](#footnote-41)(2) :

**" إستراتيجية التعلم الذاتي باستخدام الوسائط فائقة التداخل( الهيبرميديا ) وأثرها في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الإيقاعي "**

هدفا الدراسة :

1- تصميم منهج تعليمي لإستراتيجية التعلم الذاتي باستخدام الوسائط الفائقة التداخل ( الهيبرميديا ) .

1. التعرف على تأثير المنهج التعليمي لإستراتيجية التعلم الذاتي باستخدام الوسائط الفائقة التداخل(الهيبرميديا) في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الايقاعي.

فروض الدراسة :

1- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الايقاعي.

2- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الايقاعي.

عينة البحث ومنهج الدراسة :

اشتملت هذه الدراسة على عينة من الطالبات قوامها (20) طالبة تم توزيعهن على مجموعتين ضابطة وتجريبية ، المجموعة الأولى الضابطة وعددهن (10) طالبات درسن المهارات الأساسية بأداة الشاخص بالطريقة الاعتيادية للجمناستك الإيقاعي ، أما المجموعة الثانية التجريبية وعددهن (10) طالبات فدرسن المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الإيقاعي بطريقة الوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) ، وقامت الباحثة باجراء التكافؤ للمجموعتين في المتغيرات جميعها ، وعولجت البيانات إحصائيا بوساطة نظام( SPSS ) وذلك باستخدام القوانين الآتية : الوسط الحسابي- الانحراف المعياري- اختبار(T) للعينات المستقلة- اختبار(T) للعينات المتناظرة- قانون الاحتفاظ – النسبة المئوية.

الاستنتاجات :

1- كلا الأسلوبين الوسائط فائقة التداخل(الهيبرميديا) ،والأسلوب المتبع لهما تأثير ايجابي في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الايقاعي.

2- تفوق أسلوب الوسائط الفائقة التداخل(الهيبرميديا) على الأسلوب المتبع ايجابياً في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الايقاعي.

1. أظهرت مجموعة التعلم بأسلوب(الهيبرميديا) أفضلية في الاحتفاظ بتعلم بعض المهارات الحركية في الجمناستك الإيقاعي .

2-2-2 دراسة حسن علي فلحي 2013 [[42]](#footnote-42)(1)

**" برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل وأثره في تعلم الاداء الفني للوثب الطويل والتحصيل المعرفي لطلاب كلية التربية الرياضية للمرحلة الاولى "**

اهداف الدراسة :-

1 - إعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل ، وبناء المقياس للتحصيل المعرفي لفعالية الوثب الطويل لدى طلبة كلية التربية الرياضية .

2 - معرفة اثر البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل في تعلم واحتفاظ فعالية الوثب الطويل الأداء الفني و التحصيل المعرفي لدى طلبة كلية التربية الرياضية .

فروض الدراسة :-

1. توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين الاختبار القبلي والبعدي لكلتا مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في تعلم فعالية الوثب الطويل الأداء الفني والتحصيل المعرفي , ولصالح الاختبار البعدي لدى طلبة كلية التربية الرياضية .
2. توجد فروق ذات دلاله إحصائية في الاختبار البعدي بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في تعلم فعالية الوثب الطويل الأداء الفني والتحصيل المعرفي , ولصالح المجموعة التجريبية لدى طلاب كلية التربية الرياضية .
3. للبرنامج التعليمي اثر ايجابي في نسبة الاحتفاظ للمجموعة التجريبية في الأداء الفني والتحصيل المعرفي .

مجتمع وعينة البحث و المنهج المتبع للدراسة :

حدد الباحث مجتمع بحثه طلاب المرحلة الأولى في كلية التربية الرياضية جامعة ميسان للعام الدراسي 2013-2014 و والبالغ عددهم 27 طالبا ً يتوزعون على فرعي العلوم النظرية والتطبيقية وذلك لتطبيق تجربة البحث الرئيسية ، وقد قام ببناء مقياس المعرفة في فعالية الوثب الطويل وطبقه على المرحلة الرابعة فقط في نفس الكلية والبالغ عددهم 134 طالب . إما عينة البحث فقد استخدم الباحث أسلوب الحصر الشامل في اختيار عينته أي اشتملت عينة البحث مجتمع البحث بأكمله . وقد حدد الباحث فرع العلوم التطبيقية كمجموعة تجريبية بعدد8 طلاب وطلاب فرع العلوم النظرية كمجموعة ضابطة بعدد8 طلاب. وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين المتكافئتين .

الاستنتاجات :

1. حقق البرنامج التعليمي باستخدام وسائط فائقة التداخل وكذلك البرنامج المتبع من قبل الكلية تأثيرا ايجابيا في مستوى تحسن الأداء الفني والانجاز والتحصيل المعرفي في فعالية الوثب الطويل .
2. استعمال البرنامج المعد لوسائط فائقة التداخل Hypermedia كان لها تأثير ايجابي في تحسين الأداء الفني والانجاز والتحصيل المعرفي في فعالية الوثب الطويل.
3. تم بناء مقياس التحصيل المعرفي في فعالية الوثب الطويل على طلبة المرحلة الرابعة في كلية التربية الرياضية جامعة ميسان .

2-3 مناقشة الدراسات السابقة :

2-3-1 اوجه التشابه

1- تشابهت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة بالمنهج التجريبي .

2- الدراسة الحالية تشابهت مع الدراستين في استخدام الوسائط فائقة التداخل(الهيبرميديا) .

3-تشابهت الدراستين السابقتين في مابينهما بعدد المجاميع البحثية اذ كانت لكل منهما مجموعتين (ضابطة وتجريبية )

4-تشابهت الدراستين السابقتين في مابينهما في عينة البحث وهم من ( طلاب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ) .

2-3-2 اوجه الاختلاف

1. الدراسة الحالية اختلفت مع الدراستين في عدد المجاميع البحثية اذ بلغت الدراسة الحالية على ثلاثة مجاميع ( مجموعة ضابطة ومجموعتين تجريبيتين ) بينما الدراستين السابقتين بلغا مجموعتين فقط ( ضابطة وتجريبية ) .
2. اختلفت الدراسة الحالية بنوع المهارات التي أجريت عليها التجارب ففي الوقت الذي اخذ الباحث بالدراسة الحالية تعليم مهارات لعبة الكرة الطائرة ، بينما دراسة (ميساء نديم) اخذت مهارات في لعبة الجمناستك الايقاعي ودراسة (حسن علي فلحي ) اخذت الاداء الفني لفعالية الوثب الطويل في لعبة الساحة والميدان .
3. الدراسة الحالية اختلفت مع الدراستين بعمر العينة اذ اخذ الباحث عينة من الصف الخامس الاعدادي بينما الدراستين كانت من طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة من الاناث والذكور.

4- الدراسة الحالية اختلفت عن الدراستين كون المجموعتين التجريبيتين لهذه الدراسة مارست تقنية (الهايبرميديا) واستراتيجية المساجلة الحلقية ، بينما دراسة (ميساء نديم) استخدمت تقنية الهايبرميديا فقط اما دراسة (حسن علي فلحي ) فقد استعمل مقياس التحصيل المعرفي .

1. )) دلال ملحس استيتية وعمر موسى سرحان : تكنولوجيا التعلم والتعليم الألكتروني ، دار وائل للنشر، الأردن،ط1 ،2007، ص33-39 . [↑](#footnote-ref-1)
2. )) الغريب زاهر واقبال بهبهاني: تكنولوجيا التعليم (نظرة مستقبلية**)**، دار الكتب الحديث, القاهرة،ط1 ،1997،ص30. [↑](#footnote-ref-2)
3. )) الغريب زاهر واقبال بهبهاني: المصدر السابق نفسه ،ص31 . [↑](#footnote-ref-3)
4. ()دلال ملحس استيتية وعمر موسى سرحان : مصدر سبق ذكره , ص33-39 . [↑](#footnote-ref-4)
5. )) خالد محمود السعود :تكنولوجيا ووسائل التعليم وفاعليتها . مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع ،الاردن،ط1 ،2009،ص 21 . [↑](#footnote-ref-5)
6. )) مجدي عزيز ابراهيم : التقنيات التربوية رؤى لتوظيف وسائل الاتصال وتكنلوجيا التعليم ، مكتبة الانجلو المصرية ،القاهرة،ط1،2002، ص272. [↑](#footnote-ref-6)
7. (1) بشير عبد الرحيم الكلوب: التكنولوجيا في عملية التعلم والتعليم ، دار الشروق ،القاهرة ، ط2 ،1993 ، ص60. [↑](#footnote-ref-7)
8. )) بشير عبد الرحيم الكلوب : المصدر السابق نفسه ، ص 62 . [↑](#footnote-ref-8)
9. )) ربحي مصطفى عليان ومحمد عبد الدبس: وسائل الاتصال وتكنولوجيا التعليم ، دار صفاء للنشر والتوزيع،القاهرة،ط1 ،1999،ص105. [↑](#footnote-ref-9)
10. )) منال عبد العال مبارز،سامح سعيد اسماعيل: تفريد التعليم والتعلم الذاتي ، دار الفكر،الأردن ط1 ،2010،ص115.

    (3) ربحي مصطفى عليان ومحمد عبد الدبس: مصدر سبق ذكرة, ص 99. [↑](#footnote-ref-10)
11. [↑](#footnote-ref-11)
12. )) منال عبد العال مبارز،سامح سعيد اسماعيل: المصدر السابق نفسه ، ص 116. [↑](#footnote-ref-12)
13. )) كمال عبد المجيد زيتون: تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، عالم الكتب ،القاهرة ، ط ،2002، ص.112 . [↑](#footnote-ref-13)
14. )) منال عبد العال مبارز، سامح سعيد إسماعيل ، مصدر سبق ذكره، ص116. [↑](#footnote-ref-14)
15. )) زينب محمد امين :أثر استخدام الهيبرميديا على التحصيل الدراسي لدى طلاب كلية التربية، اطروحة دكتوراه غير منشورة ،كلية التربية جامعة المنيا ،مصر،1995 . [↑](#footnote-ref-15)
16. (3) [http://www.daanh.net/vb/daanh7 1458.html](http://www.daanh.net/vb/daanh7%201458.html) [↑](#footnote-ref-16)
17. ) ) بارابارا سيلز وريتاتشي :تكنولوجيا التعليم التعريف ومكونات المجال .(ترجمة)بدر بن عبد الله الصالح،مكتبة الشفري، الرياض،ط1، 1998، ص79 . [↑](#footnote-ref-17)
18. ) ) ربحي مصطفى عليان ومحمد عبد الدبس : مصدر سبق ذكره ،ص33 . [↑](#footnote-ref-18)
19. ) ) صالح بن موسى الضبيان: مصدر سبق ذكره ، ص112 . [↑](#footnote-ref-19)
20. (1) كوثرحسين كوجك: تنويع التدريس في الفصل دليل المعلم لتحسين طرق التعليم والتعلم في مدارس الوطن العربي ، بيروت, مكتب اليونسكو الإقليمي ، 2008، ص54. [↑](#footnote-ref-20)
21. () جودت أحمد سعادة ، وآخرون : مصدر سبق ذكره ، ٢٠٠٦ ، ص413- 415 . [↑](#footnote-ref-21)
22. ()رضا مسعد السعيد عصر : الاستراتيجيات الحديثة في التدريس بين التعاون والتنافس ، 2006 ، ص4. [↑](#footnote-ref-22)
23. (3)Shafagh , The Importance of Engaging in Active Learning available at : http//incate,org .2003, P1-2 [↑](#footnote-ref-23)
24. (1) وحيد جبران : مصدر سبق ذكره ، ص18 . [↑](#footnote-ref-24)
25. (2) سعيد غني نوري ؛ نظريات السلوك بين التعلم الحركي واستراتيجيات التعليم النشطة ، ط1 ، العراق ، ميسان ، مطبعة سفينة النجاة ، 2018م ، ص223 . [↑](#footnote-ref-25)
26. (1) سعيد غني نوري ؛ المصدر السابق نفسه ، ص 223 . [↑](#footnote-ref-26)
27. (2) سعيد غني نوري : المصدر السابق نفسه ، ص 223 . [↑](#footnote-ref-27)
28. (1) سعيد غني نوري : مصدر سبق ذكره ، ص 274 -277 . [↑](#footnote-ref-28)
29. (1) أمبو سعيدي وآخران : أسترتيجيات التعلم النشط ، (180) أستراتيجية مع الامثلة التطبيقية ،دار المسيرة ،عمان ،2016م ،ص548. [↑](#footnote-ref-29)
30. (2) رمضان سعد بدري : التعلم النشط , دار الفكر , عمان , 2010م , ص 311. [↑](#footnote-ref-30)
31. (3) Adigun ,F .A.(2016) ; The Effects of Round Robin Teaching strategy on Students , Academic Achievement in Senior Secondary School chemistry in Osun State Nigerian Educational Research & Development Council ,Abuja , Nigeria. [↑](#footnote-ref-31)
32. (1) علي مصطفى طه : الكرة الطائرة : تاريخ ، تعليم ، تدريب ، تحليل ، قانون . القاهرة ، دار الفكر العربي ، 1999م ، ص 54 . [↑](#footnote-ref-32)
33. (2) محمد سعد زغلول ، محمد لطفي السيد : الأسس الفنية في مهارات الكرة الطائرة للمعلم والمدرب ، ط1 ، القاهرة ، مطابع آمون ، 2001م ، ص 59 . [↑](#footnote-ref-33)
34. (1) علي مصطفى طه : المصدر السابق نفسه ، ص 57 . [↑](#footnote-ref-34)
35. (2) علي مصطفى طه : المصدر السابق نفسه ، ص 57 . [↑](#footnote-ref-35)
36. (3) علي مصطفى طه ؛ المصدر السابق نفسه ، ص112 . [↑](#footnote-ref-36)
37. (1) سعد حماد الجميلي ؛ الكرة الطائرة ( تعليم وتدريب وتحكيم ) ، ط1: ( طرابلس، جامعة السابع من أبريل ، 1999م) ، ص72 . [↑](#footnote-ref-37)
38. (2) محمد سعد زغلول ومحمد لطفي السيد: مصدر سبق ذكره ، ص75-76 . [↑](#footnote-ref-38)
39. (3)علي مصطفى طه: مصدر سبق ذكره ، ص140 . [↑](#footnote-ref-39)
40. (1) محمد سعد زغلول ومحمد لطفي السيد : مصدر سبق ذكره ، ص78- 79 . [↑](#footnote-ref-40)
41. (2) ميساء نديم أحمد الياسين : إستراتيجية التعلم الذاتي باستخدام الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) وأثرها في تعلم واحتفاظ بعض المهارات الأساسية بأداة الشاخص في الجمناستك الإيقاعي ، أطروحة دكتوراه ، جامعة بغداد ، 2010م . [↑](#footnote-ref-41)
42. (1) دراسة حسن علي فلحي: برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل وأثره في تعلم الاداء الفني للوثب الطويل والتحصيل المعرفي لطلاب كلية التربية الرياضية للمرحلة الاولى, رسالة ماجستير جامعة بابل كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة,2013. [↑](#footnote-ref-42)