

## إتجاهات الطلاب نحو إستخدام الموبايل فى تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين

\* م.د / محمد حسن حسن رخا

\*\* م.د / محمد كمال حسين عزت

### المقدمة:

تتسم عملية التعليم بالإستمرارية منذ الأزل فمن نمط التعلم التقليدى إلى نمط التعلم عن بعد وصولاً بالتعلم الالكترونى كان الجيل القادم لعملية التعلم هو تكنولوجيا التعلم المتنقل او التعلم المحمول m-learning وهو الأسلوب الذي يرتبط بالتعليم الالكترونى والتعلم عن بعد الى حد كبير ويركز مصطلح mobile learning على إستخدام التقنيات المتوفرة بأجهزة الإتصالات اللاسلكيه لتوصيل المعلومة خارج قاعات التدريس حيث يعتبر هذا الإسلوب ملائماً للظروف المتغيره الحادثه فى عملية التعليم .

ويُعد التعليم المتنقل Mobil learning system ( التعلم النقال - التعلم المتحرك - التعلم الجوال - التعلم بالموبايل - التعلم عن طريق الأجهزة الجواله المتحركة ) هو مصطلح لغوى جديد يشير الى إستخدام الأجهزة المحمولة فى عملية التعليم عن طريق التعليم الالكترونى والتعلم عن بعد ويركز هذا المصطلح على استخدام التقنيات المتوفرة بأجهزة الموبايل لتوصيل المعلومة حيث وجد هذا الإسلوب ليلائم الظروف المتغيرة الحادثه بعملية التعليم والتي تأثرت بظاهرة العولمة يمكن تحقيق ذلك بإستخدام الأجهزة النقاله والمحمولة مثل الهواتف المتنقلة cell phones والمساعدات الرقمية pda وهى أجهزة حاسوب محموله باليد والحواسب المحمولة portable computers والحاسبات الشخصية الصغيرة tablet pcs على أن تكون كلها مجهزة بتقنيات الإتصال المختلفه السلكية واللاسلكية على حد سواء بما يؤمن سهولة تبادل المعلومات بين الطلاب فيما بينهم من جهة وبين الطلاب والمحاضر من جهة أخرى. (9: 16) فى دراسة قام بها زوريتا ونوسباوم Zurita, G., & Nussbaum, M (2007) لمسح آراء الطلاب فيما يتعلق بالتدريس فى الكلية وتعلم المهارات الرياضية الأساسية فى أجهزة الكمبيوتر المحمولة والمترابطة بشبكة إتصال لاسلكية. وأظهرت النتيجة أن الطلاب قد واجهوا مشاكل تكنولوجية بسيطة ولكن بنهاية الدراسة الاستطلاعية أصبحوا خبراء. أدرك الطلاب أن

\* مدر س دكتور بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين والبنات - جامعة بور سعيد.

\*\* \* مدر س دكتور بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة حلوان.

الدعم المتبادل هو أمر أساسي لتحقيق هدفهم. وتبين الدراسة آثار إيجابية على التفاعل الاجتماعي والدافعية والتعلم لدى الطلاب. (19: 211-235)

وفي دراسة موتيوالا **Motiwalla, L. F** (2007)، وجد الطلاب التعلم باستخدام الموبايل مفيداً وأداة مجانية جيدة للتفاعل في حجرات الدراسة. وقاموا بتصنيف سهولة الاستخدام بالمحايدة، ولكن وجدوا أن أدوات التفاعل سهلة لمناقشة المواد الدراسية مع سائر الطلاب والمعلمين، كما وجدوا في لوحات مفاتيح الهواتف النقالة والشاشات صعوبة بالغة أثناء التصفح وقراءة وكتابة الرسائل الخاصة بهم، مع أنهم بمجرد أن تغلبوا على هذه العقبة التي واجهتهم في التطبيقات المستخدمة للتفاعل في حجرات الدراسة، كانت أسهل للفهم، توقع الطلاب التعلم باستخدام الموبايل كأداة تعليمية فعالة أو مساعدة، توفر مرونة الوصول من أي مكان ومريحة للاستخدام في التطبيق. الطلاب أيضاً تصوروا بأن التعلم باستخدام الموبايل هو دور تكميلي هام للأجهزة اللاسلكية/المحمولة في مجال التعلم الإلكتروني وتكون فعالة في إيصال المحتويات الخاصة. خلافاً للتعلم الإلكتروني علي الكمبيوتر، فإن التعلم باستخدام الموبايل له فوائد التنقل وبرامجه الداعمة، التي يمكن تلخيصها بأن لها قابلية الاستخدام والربط وإمكانية الوصول.

(12: 581-596)

ويعرف كل من شاربليس وتابلور وفاقولا **Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G** (2007) التعليم باستخدام الموبايل بأنه إجراء تفاعلات عبر سياقات متعددة بين الطلاب والتكنولوجيات التفاعلية الشخصية. كما يشير وود (2003) إلى أن التعلم بالموبايل قائم على الموقع والموقف والتفاعل بين والدارسين، و يعرف تعريفاً واسعاً للتعلم بالموبايل بأنه هو القدرة على التعلم بشكل مستقل عن المكان والزمان، وذلك بواسطة استخدام مجموعة من الأجهزة النقالة، (نقلا عن ليرنديريكت وكينو، 2007). فقد وضعا قائمة بخصائص التعلم باستخدام الموبايل والتي يجب أن يراعيها كل من المشتريين المحتملين والمصممين. (17:47) (18:45) أما جين مالك **Malek, J** (2008) فيعرف التعليم باستخدام الموبايل بشكل أكثر تخصصية على أنه الذي يحدث عندما لا يقتصر تعلم الطلاب على موقع محدد سلفاً، أو كالتدريب الذي يحدث عندما يستغل الطالب فرص التكنولوجيا المتنقلة. (11:530) وأشار سيبو **Seibu M** (2008) إلى تعدد أهمية استخدام أجهزة لاسلكية داخل البيئة الجامعية، فيما يلي:

- سهولة الوصول إليها: ويتم اكتساب أحدث المعارف كما هو مطلوب، الوصول إلى المواد التعليمية، بينما المستخدم حر في التحرك دون الحاجة إلى أن يكون في موقع محدد.

- بدائل الدراسة الذاتية: مرونة التعليم علي الموبايل يتيح للطلاب معرفة متي يكون أنسب لهم، وفي إيقاعهم الخاص، زيادة الحرية التي يتمتعون بها بالفعل مع الكمبيوتر.

- التقييم والتغذية المرتدة: يمكن إدماج أدوات تقييم التعلم في التعلم عن طريق الموبايل بغرض التحقق من تقدم الطلبة وإعداد تقارير مفصلة عن الإستخدام.

- دراسة المواد عبر الإنترنت: إستخدام نظام التعلم بإستخدام الموبايل للوصول إلى المواد على الإنترنت يوفر موقعا يمكن أن يتفاعل فيه المعلمين والطلاب بصفة مستمرة، يحصل الطلاب على امكانية الدخول إلي المقررات الدراسية، وكذلك مكتبة رقمية على الإنترنت حيث يمكنهم القيام بالمهام وأداء الاختبارات، مما يحفز التعلم.(13:16)

وتعد دراسة الاتجاهات وتحديدها ومعرفتها، تقود للدور الفاعل الذي تؤديه في تحريك السلوك وتوجيه الوجهة المعينة سواء على مستوى الفرد أو المجتمع، لذلك تعتبر محددات ومؤشرات لسلوكنا ونشاطاتنا في حياتنا اليومية، وفي هذا الصدد فإن الإتجاه النفسي يصبح تصوريا، يستعمل لغرض التوصل إلي معرفة درجة موقف الأشخاص من العادات والتقاليد أو من المبادئ والقيم السائدة بالإضافة إلى معرفة إتجاههم من بعض العناصر البشرية والعقائد السياسية، الأمر الذي يجعل كافة مظاهر الحياة النفسية تخضع للاتجاهات.(2 : 51)

#### مشكلة البحث :

إن كل نوع من التعلم له تقنياته وأساليبه التي تصلح له وتحقق الهدف منه والتربية الرياضية من أهم الميادين التي تتضح فيها أهمية التقنيات والأساليب المتطورة في تعليمها. وبالرغم من التقدم الكبير الذي تشهده المؤسسات التربوية في العملية التعليمية إلا أنه يلاحظ استمرارية اعتماد طرق تدريس التربية الرياضية على الأسلوب التقليدي في التعليم حيث لا يزال استخدام تكنولوجيا التعليم محدوداً للغاية.

و في عصر التكنولوجيا والعولمة يجب إعادة النظر في مبحث هام وحيوي مثل تكنولوجيا التعليم، والتي إستفادت من معطيات العلم والتكنولوجيا والفن والإنسانيات فدمجتهم في نظام شامل، حيث يجب التعامل مع مجال تكنولوجيا التعليم على أنه مبحث أكاديمي له بنيانه النظري، كما له تطبيقاته العملية النابعة من البنيان النظري، والذي يتكون من مقصد تربوي أو هدف غائي عريض يتمثل في بؤرة اهتمام محددة وهي توظيف المعطيات التكنولوجية لتصميم

وإنتاج وعرض المواد التعليمية بأفضل صورة تحقق الأهداف التعليمية المرجوة، ويعتمد ذلك على بنية معرفية من الحقائق والمفاهيم والمبادئ والقواعد والنظريات تنتسب في الأصل إلى علوم ومباحث وفنون كبرى كعلم النفس وعلم وظائف الأعضاء (الفسولوجيا)، والهندسة التكنولوجية، فضلاً عن مختلف جوانب الفنون التشكيلية. (1: 37)

ولقد زاد الإهتمام بتكنولوجيا التعليم في التربية البدنية والرياضة وتطور بتطور الأفكار والأجهزة التكنولوجية الحديثة مع نهايات القرن العشرين، ويعتقد أغلب خبراء التربية البدنية والرياضة في التأثيرات الإيجابية الفعالة لإستخدام تكنولوجيا التعليم فيقرر نيكسون " Nixon " أن التقدم السريع في المواءمة والإستفادة من تكنولوجيا التعليم في تحسين التدريس والتعلم، جعل مدرسي التربية البدنية والرياضة والمخططين يعيدون التفكير في برامج التربية البدنية والرياضة وطرق تنظيم وتنفيذ هذه البرامج. (1: 44)

ومن خلال عمل الباحثان في مجال تدريس مادة السباحة تطبيقياً لاحظا أن الطريقة المتبعة في التدريس هي الطريقة التقليدية التي تعتمد على شرح المعلم وتقديم نموذج للمهارة وتصحيح بعض الأخطاء الشائعة الأمر الذي لا يراعى جذب إهتمام المتعلمين للإشتراك بفاعلية مما يؤدي لقصور في تقديم تلك الطرق للمعلومات الخاصة بالمادة والتقدم الغير ملحوظ في النواحي المهارية التي من شأنها أن تحدث تغييراً في مستوى المتعلمين، ولجعل الطالب أكثر فاعلية يجب إيجاد مواقف إيجابية لذا كان لا بد من وضع برامج تعليمية تتيح للطالب أن يكون محوراً أساسياً للعملية التعليمية.

ومن ثم يرى الباحثان ضرورة الاستفادة من إمكانات تكنولوجيا التعليم والتعلم وإستخدامها بطريقة منهجية في تصميم بيئات تعليمية مختلفة وفعالة وتجريب أساليب التقنية الحديثة التي يمكن من خلالها تقديم المحتوى التعليمي تطبيقاً لمبدأ تفريد التعليم والتعلم الذاتي والتعلم من أجل الإتقان والتمكن.

ومما سبق تتضح أهمية البحث الحالي في أنه محاولة لوضع إحدى اللبئات لإستخدام تقنيات تكنولوجية تعليمية حديثة مثل تقنية الموبايل في مجال التعلم الحركي، إيماناً من الباحثان بضرورة التطور في طرق تعليم وتعلم السباحة عامة وسباحة الزحف على البطن بصفة خاصة، مما دفع الباحثان إلى محاولة تصميم برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الموبايل لمعرفة أثرها على مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن وأيضاً قياس إتجاهات المبتدئين نحو إستخدام الموبايل في التعلم.



24 طالب من المسجلين في السنة الثانوية الأخيرة وكان المنهج المستخدم المنهج الوصفي والذين قاموا بإجراء إختبار عن طريق جهاز محاكاة الهاتف المحمول وإستجابوا لإستبيان وكانت أهم النتائج أن الطلاب كانوا مهتمين ولديهم الدافع نحو التدريب التلقائي المستقل من خلال تكنولوجيا الهاتف المحمول. وجاءت الآثار المترتبة على كلاهما جذابة لمختلف أصحاب المصلحة ومصممي البرمجيات التعليمية. (10)

2. قام نورازاه محمد سوكي ونورباياه محمد سوكي Norazah Mohd Suki, Norbayah

Mohd Suki (2011) بدراسة بعنوان " استخدام جهاز الموبايل فى التعليم من منظور الطلاب " وهدفت الدراسة الى فحص قبول الطلاب لإستخدام تكنولوجيا الهاتف المحمول للتعلم وكان المنهج المستخدم المنهج الوصفي وكانت العينة 20 من الطلاب بواقع 10 من الذكور و10 من الإناث الذين تتراوح أعمارهم بين حوالي 19-20 عاماً من كلية للفنون الصناعية وتكنولوجيا التصميم في انسيل، ماليزيا، كان طريقة أخذ العينات المستخدمة هو أسلوب العينة العشوائية الطبقية وكانت أهم النتائج أنه فتح مساحة مستقبلية للباحثين لتعميق مفهوم نحو إستخدام التعلم المتنقل، وأهمية إجراء دراسات تحدد أفضل الأساليب لإستخدام تكنولوجيا الهاتف النقال كمنهاج دراسي في بيئة التعلم . (13)

3. قام محمد حسن رخا (2006) بدراسة بعنوان " اثر استخدام الهيبرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلى على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين " وهدفت الدراسة الى تصميم برمجيات كمبيوتر لتعليم سباحة الزحف على البطن باستخدام الهيبرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلى وكان المنهج المستخدم المنهج التجريبي باستخدام أربع مجموعات ثلاث تجريبية وواحدة ضابطة وكانت العينة (128) متعلم وتم تقسيمهم إلى أربع مجموعات كل مجموعة (32) متعلم وكانت أهم النتائج أن برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا كانت أكثر تأثيراً على مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن من برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بالفيديو التفاعلى مما يدل على أنها أكثر فاعلية، برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الرسوم المتحركة كانت أكثر تأثيراً على مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن من برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بالهيبرميديا مما يدل على أنها أكثر فاعلية. (7)

4. قام محمد حسن رخا (2003) بدراسة بعنوان " وضع برنامج باستخدام الهيبرميديا لتعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين " وهدفت الدراسة الى تصميم و إنتاج

برمجية كمبيوتر لتعليم سباحة الزحف على البطن باستخدام الهيبرميديا " وكان المنهج المستخدم المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين الاولى تجريبية والثانية ضابطة وكانت العينة 20 طالبا من طلاب الصف الأول بكلية التربية الرياضية ببورسعيد وكانت أهم النتائج أن برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا كانت أكثر تأثيرا على مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن من الطريقة المتبعة مما يدل على فاعلية البرمجية. (6)

5. قام محمد محمود الرشيدى (2003) بدراسة بعنوان " دراسة مقارنة لبعض أساليب الوسائط المتعددة على تعلم سباحة الصدر " وهدفت الدراسة الى التعرف على تأثير بعض أساليب الوسائط المتعددة المقترحة وكان المنهج المستخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة وكانت العينة 55 طفلا بمدرسة تعليم السباحة الصيفية بمنطقة بورسعيد للسباحة وكانت أهم النتائج أن أسلوب الوسائط المتعددة أكثر إيجابية وفعالية للمتعلمين عن الطريقة التقليدية في تعلم سباحة الصدر. (8)

6. قام حسام نبيه عبد الفتاح (2002) بدراسة بعنوان " تأثير استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم في تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد " وهدفت الدراسة الى التعرف على تأثير استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم في تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد وكان المنهج المستخدم المنهج التجريبي باستخدام ثلاث مجموعات وكانت العينة 90 طالب من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان وكانت أهم النتائج أن جميع الأساليب المستخدمة في البحث لتعليم المهارات الأساسية للعبة كرة اليد لها تأثير إيجابي على ارتفاع مستوى الأداء المهارى. (3)

7. قام خالد فريد عزت (2002) بدراسة بعنوان " تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنصورة " وهدفت الدراسة الى تصميم برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر ومعرفة تأثيره على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية، مقارنة تأثير كل من البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر والبرنامج (المتبع) بالكلية على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية وكان المنهج المستخدم المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين إحداها ضابطة و الأخرى تجريبية وكانت العينة (20) طالبا و تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، ثم قسموا إلي مجموعتين متساويتين إحداها تجريبية والأخرى

ضابطة وكانت أهم النتائج هي تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت في التدريس البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر على المجموعة الضابطة التي استخدمت في التدريس الطريقة المتبعة (أسلوب الأوامر) عند تعلم المهارات قيد البحث.(5)

8. قام بادفيلد و بيننجتون و ويلكنسون Padfield , Pennington & Wilkinson (2000) بدراسة بعنوان " إدراك الطلاب لإستخدام مهارات برامج الكمبيوتر في التربية الرياضية " وهدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى إدراك و ملاحظة الطلاب لبرامج الكمبيوتر في التربية الرياضية وكان المنهج المستخدم المنهج التجريبي ذو التصميم القبلي البعدي لمجموعة واحدة وكانت العينة (33) طالبة في المرحلة التاسعة تم اختيارهن بطريقة عشوائية وكانت أهم النتائج أن الوسائل المتعددة لبرامج الكمبيوتر يمكن أن تخلق بيئة أكثر فعالية للتعليم بالنسبة للتربية الرياضية و على المعلمين و المتعلمين أن يأخذوا في الاعتبار استخدامها لهذا الغرض.(14)

#### إجراءات البحث

##### منهج البحث :

استخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة للقياسات البعدية لمناسبتها لنوع وطبيعة البحث .

##### مجتمع البحث :

طلاب الصف الأول (كلية التربية الرياضية للبنين والبنات) جامعة بورسعيد العام الجامعي 2012/2011 م .

##### عينة البحث :

تم إختيار العينة بالطريقة العمدية طلاب الصف الأول كلية التربية الرياضية للبنين والبنات جامعة بورسعيد(الذكور) العام الجامعي 2012/2011، كما تم اختيار عينة قوامها عددها (20) طالب بالأسلوب العشوائي من الذكور تم توزيعهم بالطريقة العشوائية على مجموعتي البحث بواقع (20) طالب لكل مجموعة .



## جدول (1) اختيار عينة البحث

ملاحظات	العدد	طبيعة الافراد
جميع طلاب الصف الاول كلية تربية رياضية بنين وبنات للعام الجامعى 2011-2012م	191	طلاب الصف الاول بكلية التربية الرياضية ببورسعيد بنين وبنات
	146	الطلاب البنين
تم استبعادهم خارج عينة الدراسة	45	الطلاب البنات
تم استبعادهم خارج عينة البحث	4	طلاب لهم ظروف مرضية حالت دون الاشتراك ( رمد - أذن - جلدية )
تم استبعادهم خارج عينة البحث	20 طالب	الطلاب المشتركين فى التجربة الاستطلاعية
تم توقيع الكشف الطبى عليهم لضمان خلوهم من الأمراض وسلامة الحواس تم تقسيمهم الى مجموعتين بالطريقة العشوائية قوام كل منها (10) متعلم	20	طلاب عينة البحث فى الدراسة الاساسية

## جدول(2)

توصيف عينة البحث الكلية فى متغيرات السن - الطول - الوزن (ن=20)

ل	ع	م	المتغيرات
0.218 -	0.5104	18.5500	السن
0.175	6.1121	176.9000	الطول
0.145	6.0611	75.0000	الوزن

يتضح من جدول (2) ان معاملات الالتواء قد انحصرت ما بين  $(\pm 3)$  فى متغيرات (السن - الطول - الوزن) مما يدل على اعتدالية البيانات .  
أدوات البحث :

استخدم الباحثان الأدوات والأجهزة التالية :

- الرستاميتير لقياس الطول لأقرب 0.5 سم .
- ميزان إلكتروني لقياس الوزن لأقرب 0.5 كجم .

الإختبار المهارى :

قام الباحثان بإستخدام استمارة ديفيد توماس David G.Thomas " لتقييم المستوى المهارى لسباحة الزحف على البطن "مرفق" وقد قام بتعريفها " محمد حسن رخا " وإجراء المعاملات العلمية من صدق وثبات وقد استخدم الباحث لحساب الثبات أسلوب التطبيق وإعادة

التطبيق لأجزاء الاستثمار الثمانية على عينة بلغت (30) طالب، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني ما بين (0.979 ، 0.881)، كما تم استخدام صدق التمايز لحساب صدق الاستثمار .

حساب الصدق والثبات فى البحث الحالي :

أولاً : الصدق :

### جدول (3)

دلالة الفروق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى لحساب الصدق  
على أجزاء الاختبار المهاري (ن=20)

الدلالة الإحصائية بين الطرفين	قيمة (ت) المحسوبة	الربيع الأدنى		الربيع الأعلى		أجزاء الاختبار
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
دال	21.54	0.772	9.853	0.789	4.321	1
دال	16.12	0.489	9.472	0.891	4.559	2
دال	17.22	0.961	9.302	0.571	4.991	3
دال	24.18	0.325	9.189	0.985	4.630	4
دال	14.64	0.638	9.472	0.668	4.941	5
دال	29.46	0.551	10.479	0.851	4.178	6
دال	17.79	0.309	9.099	0.447	4.630	7
دال	24.90	0.660	10.107	0.741	5.320	8

قيمة ( ت ) الجدولية عند مستوي (0.05) = 2.05

يتضح من جدول ( 3 ) وجود فروق دالة إحصائية بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى على أجزاء الاختبار ولصالح الربيع الأعلى مما يدل على أن الاختبار على درجة مقبولة من الصدق .

ثانياً: الثبات :

جدول (4)

معامل ثبات استمارة ديفيد توماس David G.Thomas (ن = 20)

معامل الارتباط	التطبيق الثاني		التطبيق الأول		
	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
0.948	2.012	7.112	2.025	6.771	1
0.932	2.181	7.225	2.098	6.646	2
0.976	1.412	7.012	1.947	6.425	3
0.972	2.002	6.098	2.236	6.523	4
0.953	1.596	7.195	1.974	6.448	5
0.891	2.415	7.044	2.022	6.638	6
0.969	1.596	6.852	2.021	6.579	7
0.946	2.523	7.963	2.621	7.321	8

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي (0.05) = (0.399).

يتضح من جدول ( 4 ) أن معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني قد بلغ (0.861)

على جميع أجزاء الاختبار المهاري مما يدل على الاختبار على درجة مقبولة من الثبات .

برمجية الموبايل المقترحة :

تعتبر برمجية الموبايل لتعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين هي المحور الرئيسي الذي يدور حوله البحث الحالي وقد قام الباحثان بإنتاج البرمجية التعليمية المقترحة باستخدام برنامج Adobe Premier6 لاعداد مقاطع الفيديو، وتضمنت خطوات إعداد البرمجية المراحل التالية :

تحديد الهدف العام للبرمجية :

إكساب المبتدئين من طلاب الصف الاول كلية التربية الرياضية للبنين والبنات جامعة بورسعيد العام الجامعي 2012/2011 م سباحة الزحف على البطن.

صياغة الأهداف في صورة سلوكية :

بعد تحديد الهدف العام للبرمجية، تم صياغته في صورة أهداف إجرائية تعليمية في شكل سلوك نهائي ووصفها وصفا دقيقا يوضح أشكال الأداء المختلفة والمتوقعة من المتعلم في نهاية تعلم البرمجية، وقد سعت البرمجية على تحقيق الأهداف السلوكية التالية :

بعد انتهاء المبتدئ من دراسته البرمجية يجب أن يكون قادراً على أن :

- يكون لديه تعود وثقة بالماء طبقاً لشروط الأداء الصحيح .

- يؤدي الطفو بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .
- يؤدي الانزلاق بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .
- يؤدي الوقوف في الماء بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .
- يؤدي ضربات الرجلين بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .
- يؤدي حركات الذراعين بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .
- يؤدي وضع الجسم والتنفس بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .
- يؤدي التوقيت بطريقة صحيحة طبقاً لشروط الأداء الصحيح .

تم وضع التصور العام للبرمجية في صورة وحدات بحيث تتضمن كل وحدة مجموعة صور وفيديوهات خاصة بالمهارات المتعلمة بما يصاحبها من تعزيزات صوتية وبحيث تتناسب مع الأنواع المختلفة لأجهزة الموبايل .(6)

#### تحديد محتوى البرمجية:

وفقاً للمسح المرجعي تم إختيار الحقائق والمفاهيم والمعلومات المرتبطة بسباحة الزحف على البطن، وكذلك تحديد مقاطع شرائط الفيديو، والصور الثابتة والفوتوغرافية، والرسوم المتحركة والتوضيحية، والمقاطع الموسيقية وغيرها من المواد والأدوات التعليمية التي وقع الاختيار عليها وتنظيمها على نحو تربوي معين وتحديد طريقة السير فيها بما يسهم في تحقيق أهداف البرمجيات وذلك من خلال المراجع والبحوث والدراسات التي اهتمت بإعداد البرمجية التعليمية بواسطة الحاسب الآلي بالإضافة إلى المراجع والبحوث والدراسات الأكاديمية في سباحة الزحف على البطن حتى يمكن أن يكون المحتوى :

- مرتبط بالأهداف التي تسعى البرمجية إلى تحقيقها .
  - صادقاً وله دلالاته .
  - ملائماً لخبرات المبتدئين وحاجاتهم وقدراتهم .
  - به صفة التتابع والاستمرارية والتكامل .
  - مراعيًا للدقة العلمية .
  - يتسم بالحدثة في مجال تصميم برمجيات التعليم . (6)
- تحديد الأنشطة التعليمية (استراتيجية التدريس) للبرمجية :

تضمنت البرمجية نوعان من الأنشطة التعليمية، نوع يقوم به المعلم والآخر يقوم به المتعلم بغية تحقيق أهداف البرمجيات وهما :

## أنشطة يقوم بها المعلم:

- قبل البدء في تدريس البرمجية يقوم بتوضيح مكونات جهاز الموبايل وكيفية استخدامه وإستخدام ملحقاته وكيفية العمل بالبرمجية والطريقة التي تعمل بها والفكرة التي تقوم عليها.
- أثناء تدريس البرمجية يقوم بملاحظة المبتدئين أثناء التعلم والقيام بتوجيههم نحو القيام بالأنشطة التعليمية ومتابعة تقدمهم وتصحيح أخطائهم التنفيذية والإجابة على التساؤلات التي قد تثار أثناء استخدامهم البرمجية.
- بعد الانتهاء من تدريس البرمجية يتم تكليف المبتدئين بالقيام بالأداء المطلوب والذي يتمثل في الخطوات التعليمية المتدرجة من البسيط إلى المركب ومن السهل إلى الصعب وتحديد أخطاء المتعلمين وتوجيههم نحو إصلاح هذه الأخطاء بمساعدة البرمجية.(6)

## أنشطة يقوم بها المتعلم:

- تتمثل أنشطة المتعلم في استخدامه للبرمجية ثم ممارسته للمهارات المتضمنة بها عملياً داخل ميدان العمل التطبيقي .
- مراحل إنتاج البرمجية :
- مرحلة التصميم Design :

تعتبر مرحلة التصميم من أهم مراحل إنتاج البرمجية حيث أنها بمثابة خريطة لما سيتم تنفيذه في المراحل التالية ويتضمن التصميم الخطوات التالية :

- الأساس العلمي : يتمثل في تحديد واختيار المادة العلمية حول موضوع تعليم سباحة الزحف على البطن والتي تقدمها البرمجية المعدة بالموبايل لتزويد المتعلمين بالمعارف والخبرات والمهارات المتعلقة بالمحتوى التعليمي .
  - الأساس التربوي : يتمثل في تحديد الأهداف العامة والسلوكية في البرمجيات كما يتضح في أسلوب تقديم عرض المحتوى العلمي للبرمجيات والأمثلة والتدريبات والتغذية الراجعة وتنظيم المحتوى في تسلسل منطقي وتحديد العلاقات الداخلية بين وحداته (Links) .
  - الأساس التقني : يتمثل في كتابة النص التعليمي للبرمجية وتحديد متطلبات الإنتاج المادية والجوانب اللفظية والجوانب غير اللفظية التي تضمنتها البرمجية .(6)
- وفي ضوء النظريات الحديثة للتعليم والتعلم، قام الباحثان بمراعاة بعض المعايير لمجموعة من الكفاءات المتنوعة للبرمجية أثناء عملية لتصميم على النحو التالي :

### الكفاءة التعليمية للبرمجية:

- أن يكون الهدف من البرمجية واضحاً ومصاغاً صياغة سلوكية سليمة وبالإمكان قياسه.
- أن تتلاءم أهداف البرمجية مع أهداف الموضوع محل الدراسة .
- أن يكون محتوى البرمجية دقيقاً ومناسباً لسن ومستوى المبتدئ .
- أن تراعى البرمجية استثارة دوافع المبتدئ وزيادة دافعيته نحو التعلم .
- عرض المادة العلمية بشكل منطقي ومتسلسل .
- توافر التدريبات التي سيمارسها المبتدئ.
- إتاحة الفرصة للمبتدئ لاختيار ما يناسبه من تدريبات . (6)

### الكفاءة الفنية للبرمجيات :

- الاستفادة من مساحة شاشة الموبايل بشكل جيد .
- عرض المعلومات على الموبايل بطريقة شيقة وجميلة ومتناسقة .
- مراعاة توزيع مواقع العناصر المختلفة بطريقة سليمة وصحيحة .
- ملائمة التأثيرات اللونية للعناصر المختلفة في شاشة واحدة .
- تجزئة المادة العلمية وعرضها على شكل فقرات متتالية .
- إمكانية تحكم المبتدئ في اختيار الجزء المراد تعلمه وتتابع أحداثه . (6)

### تنظيم محتوى البرمجية :

في ضوء خصائص الموبايل قام الباحث بتنظيم محتوى البرمجيات في جزء واحد هو:

### المحتوى التعليمي

وهو الجزء الذي يعرض على الشاشة بالمسار والتتابع الذي يحدده ويختاره المبتدئ أي أن المبتدئ يتحكم في هذا الجزء تحكماً كاملاً من حيث الاختيار للجزء المراد تعلمه والسرعة والتتابع والخروج وقتما يشاء من البرمجية .

### مرحلة الإعداد والتجهيز Preparation :

هي المرحلة التي تم فيها تجهيز متطلبات التصميم من مواد علمية وأنشطة وصور ولقطات فيديو، وكذا البرامج الخاصة بعرض الصور والأصوات ولقطات الفيديو وتنقيحها وإنتاجها ووضعها في الصورة المناسبة لمتطلبات إنتاج البرمجية، وقد قام الباحثان بإعداد وتجهيز ما يلي:

- جهاز موبايل يكون به خاصية تشغيل الصور والفيديو .

- المواد التعليمية المستخدمة فى البرمجية :
- **الصور والرسومات** :استلزم اعداد البرمجية تخزين بعض الصور والرسومات والأشكال الخاصة بموضوع البحث، وقد استخدم الباحثان بعض البرمجيات الخاصة بالكمبيوتر للاستعانة بها فى نقل وتخزين الصور والأشكال بواسطة جهاز الماسح الضوئي Scanner مثل برنامج Ulead Photo Express 3.0 SE وصور حية فوتوغرافية وصور من مكتبة Office XP ، Clipart Gallery وصور ورسومات عن طريق بعض المصادر الموجودة على أقراص مدمجة CD والتي يسمح باستخدامها بدون تحفظات خاصة بحقوق الملكية الفكرية، بالإضافة إلى لقطات مأخوذة من شرائط الفيديو التعليمية Capture .
- **الأصوات** : استخدم الباحثان بعض الأصوات المختلفة والتي تم نقلها إلى الكمبيوتر بواسطة برنامج Wave Studio بإمتداد MP3 وتمثلت تلك الأصوات فيما يلي :
- **التعليق الحوارى comment** وهو عبارة عن أصوات بشرية طبيعية لشرح ما هو موجود على شاشة الموبايل .
- **المؤثرات الصوتية** : Sound Effects : لزيادة فعالية البرمجية .
- **الموسيقى Music** : وتمثلت فى استخدام بعض المقطوعات الموسيقية كخلفية مصاحبة لشرح المعلومات المرتبطة بسباحة الزحف على البطن، والبعض الآخر كعنصر أساسى فى مقدمة البرمجية .
- **إنتاج لقطات الفيديو Video Clips** :
- **لقطات الفيديو التعليمية** : وهى لقطات الفيديو الخاصة بسباحة الزحف على البطن والتي قام الباحثان بتجميعها من أشرطة الفيديو المختلفة بالإضافة إلى بعض لقطات الفيديو الموجودة على المواقع المختلفة لشبكة الإنترنت، وتم عمل مونتاج لهذه اللقطات باستخدام برنامج Adobe Premier6 ، وذلك لتحديد وتقطيع أجزاء اللقطات المطلوب إدراجها فى البرمجيات والتي تتوافق مع المحتوى التعليمى ثم تسجيلها على جهاز الكمبيوتر باستخدام Capture Card PCI Video ثم تحويل امتداد الفيديو ليتناسب مع جهاز الموبايل .
- **لقطات الفيديو المساعدة** : وهى عبارة عن مقاطع من الصور والرسوم تظهر كلقطات فيديو متحركة ثلاثية الأبعاد وذلك باستخدام برمجية 6 poser .

## المتطلبات البرمجية المستخدمة :

استخدم الباحثان بعض البرمجيات المساعدة في إنتاج البرمجية التعليمية المقترحة، وتمثلت تلك البرمجيات المساعدة فيما يلي :

- Arabic Adobe Photo Shop 5.5 ، Ulead Photo Express 3.0 SE : حيث تم استخدامها في إعداد خلفيات البرنامج Background والمسح الضوئي لمجموعة من الصور والرسومات ومعالجاتها من حيث تنسيقها أو تلوينها أو إضافة علامات إرشادية أو نصوص للصور والرسومات .
- Creative Wave Studio : وتم استخدامه في تسجيل ملفات الصوت بامتداد mp3، وإضافة مجموعة من المؤثرات على ملفات الصوت الخاصة بالبرنامج التعليمي مثل (الصدى Echo، والانعكاس Reverse، وتخفيض الصوت Fade in، أو ارتفاع الصوت Fade out، والتحكم في درجة الصوت Volume).
- Mp3 compressor : وذلك لضغط ملفات الصوت بعد تسجيلها ومعالجتها بواسطة برنامج CreativeWave Studio لتقليل مساحتها .
- TV capture : لتسجيل ملفات الفيديو Capture من خلال TV tuner card والموصل به جهاز الفيديو VHS ويتم تسجيل ملفات الفيديو بامتداد avi .
- XingMPEG Encoder : وذلك لضغط ملفات الفيديو بعد تسجيلها بواسطة برنامج TV capture لتقليل مساحتها وتحويلها Convert إلى الامتداد mpg .
- Adobe Premiere6.0 : وتم استخدام هذا البرنامج لعمل عملية المونتاج لملفات الفيديو الخاصة بالبرنامج التعليمي وربطها بملفات الصوت بما يتزامن وعرض المهارة في ملف الفيديو، وتحديد نقاط البداية والنهاية لملف الفيديو، وربط ملفات الفيديو ببعضها البعض من خلال مراحل انتقالية Transitions، وإضافة علامات إرشادية للفيديو من أسهم ودوائر ونصوص، وكذلك التحكم في سرعة عرض الفيديو Speed (عرض بطيء - عرض عادي - عرض سريع) .

- برنامج video converter لتحويل صيغ الفيديو الى صيغ متوافقه مع الموبايل .

## مرحلة كتابة السيناريو Scenario:

وهي المرحلة التي تم فيها ترجمة الخطوط العريضة التي وضعها المصمم إلى إجراءات تفصيلية وأحداث ومواقف تعليمية حقيقية على الورق مع الوضع في الاعتبار ما تم إعداده



وتجهيزه بمرحلة الإعداد من متطلبات، وقد قام الباحثان بإعداد السيناريو الخاص بالبرمجة.  
(مرفق)

### مرحلة التنفيذ Executing:

وهي المرحلة التي تم فيها تنفيذ السيناريو في صورة برمجية وتضمنت هذه المرحلة ما يلي :  
( تصميم شاشات البرمجية- عملية البرمجة - تحديد الإطار العام للبرمجية )

### استراتيجية التحكم في البرمجية :

اختار الباحثان أحد أنماط استراتيجية التحكم في البرمجية وهو نمط استراتيجية تحكم المتعلم مع الإرشاد Learner Control With Advisement، وهو يعنى إعطاء المتعلم حرية تحديد زمن التعلم وطلب الكم المناسب من التدريب وحرية طلب التغذية الراجعة، وذلك مع توجيهات ونصائح للمتعلم تتعلق بتلك الاختيارات وتغطية ملاحظات دائمة عن أنسب هذه الاختيارات .

### عملية البرمجة :

استخدم الباحثان في إنتاج برمجية الموبايل برنامج Adobe Premiere 6.0 الذي أتاح للباحثان أن يبرمجا المادة التعليمية، والتي يمكن من خلالها إعداد المادة التعليمية بتأثيرات عرض جيدة وملائمة مستعينان بمجموعة من الوسائط التعليمية (صور، رسوم، كتابة، أفلام، أصوات، موسيقى، مقاطع من شرائط الفيديو ... إلى غير ذلك) مما يتيح للمتعلم فرصة تناول المعلومات المقدمة له ومعالجتها واسترجاعها عند الحاجة إليها وبرنامج video converter لتحويل صيغ الفيديو على الموبايل.

### تحديد الإطار العام لإستخدام البرمجية :

تم تحديد الإطار العام للبرمجية من خلال وحدات تعليمية، وذلك بواقع ثلاث وحدات تعليمية أسبوعياً وزمن تنفيذ الوحدة (90) تسعون دقيقة لمدة ستة أسابيع (شهر ونصف)، وبذلك يتضمن تطبيق البرمجية (18) ثمانية عشر وحدة تعليمية بواقع (1620) دقيقة ، وتوزعت الوحدة التعليمية كما يلي : [(3ق) الأعمال الإدارية، (20ق) التفاعل مع برنامج الموبايل التعليمي، (5ق) إحماء عام، (7ق) إحماء خاص، (40ق) التطبيق العملي / التدريبات، (10ق) التقويم، (5ق) الجزء الختامي ]

## مرحلة تقويم فاعلية البرمجية :

من أجل تقويم مدى فاعلية البرمجية على مستوى الأداء المهارى لسباحة الزحف على البطن استخدم الباحثان استمارة ديفيد توماس David G.Thomas " لتقييم المستوى المهارى لسباحة الزحف على البطن .(مرفق)  
مقياس اتجاهات المتعلمين نحو استخدام الموبايل فى تعلم سباحة الزحف على البطن لدى المبتدئين :

قام الباحثان بتصميم مقياس إتجاهات المتعلمين نحو إستخدام الموبايل فى تعلم سباحة الزحف على البطن لدى المبتدئين وقد تضمن المقياس (28) مفردة فى صورته الاولية " وقد تم اختيار ميزان رباعي التقدير " موافق بشدة، موافق، غير موافق، غير موافق بشدة " .  
المعاملات العلمية :

قام الباحثان بحساب صدق وثبات المقياس من خلال تطبيق المقياس على عينة استطلاعية بلغ قوامها (20) طالب من مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث والجدول (5) ،  
(6) يوضحان نتائج الصدق والثبات للمقياس .  
صدق الاتساق الداخلى :

تم حساب صدق الاتساق الداخلى بحساب دلالة معامل الارتباط بين درجة كل بُعد والدرجة الكلية للمقياس بإستخدام معامل ارتباط بيرسون Pearson . وجدول(5) يوضح ذلك.

### جدول ( 5 )

قيم معامل الارتباط بين كل مفردة والدرجة الكلية للمقياس(ن=20)

م	(ر)	م	(ر)	م	(ر)	م	(ر)
1	0.541	8	0.440	15	0.049	22	0.081
2	0,136	9	0.512	16	0.518	23	0.123
3	0.615	10	0.667	17	0.581	24	0.509
4	0.520	11	0.435	18	0.523	25	0.789
5	0.196	12	0.525	19	0.141	26	0.164
6	0.631	13	0.108	20	0.503	27	0.687
7	0.745	14	0.137	21	0.677	28	0.136

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي (0.05) = (0.399).

يتضح من جدول (5) أن قيم الارتباط لجميع مفردات المقياس والدرجة الكلية للمقياس جاءت دالة عند مستوي (0.05) فيما عدا المفردات أرقام (2-5-13-14-15-19-22-23-28) ، وبذلك أصبح عدد مفردات المقياس (18) مفردة .

الثبتات : استخدم الباحثان طريقة التطبيق وإعادة التطبيق لحساب ثبتات مقياس الاتجاهات على عينة قوامها (20) وبفارق زمني قدره (اسبوع ) من التطبيق الأول والجدول التالي يُوضح ذلك.

جدول (6)

معاملات الارتباط بين التطبيق الاول والتطبيق الثاني لاجاد الثبات

معامل الارتباط	التطبيق الثاني		التطبيق الاول		المقياس
	ع	م	ع	م	
0.861	7.241	95.10	6.521	94.52	مقياس الاتجاهات

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي (0.05) = (0.399).

يتضح من جدول (6) أن معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني قد بلغ (0.861) مما يدل على أن المقياس على درجة مقبولة من الثبات .

التجربة الأساسية :

قام الباحثان بتطبيق البرنامج وذلك من خلال استخدام البرمجية التعليمية المعدة بالموبايل مع المجموعه التجريبية والبرنامج التقليدي (المتبع) مع المجموعه الضابطة، وذلك فى الفترة من السبت 2011/10/1 م إلى السبت 2011/11/26، بواقع ثلاث وحدات تعليمية إسبوعياً، زمن الوحدة (90) تسعون دقيقة ولمدة ستة أسابيع، وبناءً على ذلك استغرق تنفيذ التجربة شهر ونصف (وقد تخلل تجربه أسبوع عيد الأضحى فى الفتره من السبت 2011/11/5م إلى الأربعاء 2011/11/9م، وتم استكمال تجربه بعد ذلك التاريخ)، وذلك فى حمام السباحة الأولمبى التابع لوزارة الشباب ببورسعيد، وقد تم الاستعانة أثناء التطبيق بأحد معاونى أعضاء هيئة التدريس تخصص سباحة.

القياس البعدي : قام الباحثان بعد إنتهاء المدة المحددة للتطبيق بإجراء القياس البعدي لمجموعتي البحث للتعرف على مستوى الأداء المهارى والاتجاهات وذلك يوم الأحد 2011/11/27م.

عرض ومناقشة النتائج:

جدول (7)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث ( الضابطة - التجريبية ) على اختبار الأداء المهارى لسباحة الزحف على البطن للقياسات البعدية

قيمة ت	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الاختبار المهاري
	ع	م	ع	م	
*21.45	1.178	71.500	1.197	60.100	

قيمة ت عند مستوي (0.05) = 2.228

يتضح من جدول (7) أن قيمة ت جاءت دالة إحصائيًا عند مستوي (0.05) بين المجموعتين (الضابطة - التجريبية) على اختبار الأداء المهارى لسباحة الزحف على البطن في القياسات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية .

ويعزو الباحثان التأثير الإيجابي لنتائج المجموعة التجريبية (الموبايل) إلى البرنامج المقترح باستخدام الموبايل فالتعليم باستخدام الموبايل له تأثير ايجابي فى رغبة المتعلم فى أن يتفاعل مع المحتوى التعليمى دون الحاجة للجلوس فى أماكن محددة وأوقات معينة أمام شاشات الحواسيب، وهو ما أعطى مزيداً من الحرية فى عملية التعلم ليتم داخل وخارج أسوار المؤسسة التعليمية بالإضافة إلى تحقيق المشاركة والتعاون بين الطلاب وبين معلمهم بغض النظر عن التباعد الجغرافى، وبجانب ذلك فالحجم الصغير لتلك التقنية يسهل عملية التنقل بها، فتقنيات التعليم المتنقل أصغر حجماً وأخف وزناً من الحواسيب المكتبية، كما يرجع الباحثان الفروق إلى زيادة فعالية وإيجابية البرنامج التعليمى باستخدام الموبايل والذى صمم على أساس علمى متكامل، مما يساعد المتعلمين على زيادة الاستيعاب وإدراك الحقائق والمعارف المرتبطة بالجانب المهارى لسباحة الزحف على البطن، كما ساعدت برمجية الموبايل المتعلمين على السير فى العملية التعليمية وفقاً لسرعتهم وقدراتهم، حيث خلقت بيئة تعليمية جديدة من خلال إشراك جميع حواس المتعلمين، وإستثارة دوافعهم نحو التعلم ومساعدتهم على التفكير العلمى المنظم، كما تميزت برمجية الموبايل عن الطريقة التقليدية المتبعة فى تحديد المحتوى التعليمى وصياغته بشكل يتناسب مع طبيعة المرحلة السنية للمتعلمين، مع مراعاة مراحل التعلم الحركى عند تحديد الخطوات التعليمية المناسبة لسباحة الزحف على البطن مع توافر الإثارة والتشويق وجذب إنتباه المتعلمين، مع بساطة شاشة العرض وعرض المعلومات بطريقة منسقة .

وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه نتائج دراسة كل من نورازاه محمد سوكي ونورباياه محمد سوكي Norazah Mohmed Suki, Norbayah Mohmed Suki حيث أكد هذا البحث على فتح مساحة مستقبلية للباحثين لتعميق مفهومها لدي المستخدمين للتعلم المتنقل وأنه يجب إجراء دراسات تحدد أفضل الأساليب لإستخدام تكنولوجيا الهاتف النقال كمنهاج دراسي في بيئة التعلم. (16)

كما تتفق مع ما أشار اليه خيمينز لوبيز، خوسيه لويس (أ)، جارسيا لابوردا خيسوس (ب)\*، "ريو ميغيل تيريزا م. (ج) Giménez López, José Luis a, García Laborda, Jesús b\*, Magal Royo, M. Teresa c أن الطلاب كانوا مهتمين ولديهم الدافع نحو التدريب التلقائي المستقل من خلال تكنولوجيا الهاتف المحمول، وجاءت الآثار المترتبة على كلاهما جذابة لمختلف أصحاب المصلحة ومصممي البرمجيات التعليمية. (10) وبذلك تحقق صحة الفرض الأول والذي ينص على أنه توجد فروق دالة احصائياً في القياس البعدى بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تعلم سباحة الزحف على البطن لصالح المجموعة التجريبية .

### جدول(8)

المتوسطات الحسابية والتكرارات والنسب المئوية لمفردات مقياس الإتجاهات نحو إستخدام الموبايل في تعليم سباحة الزحف على البطن لدي مجموعة البحث التجريبية

م	المفردات	المتوسطات الحسابية	التكرارات				المجموع %
			موافق بشده	موافق	غيرموافق بشده	غير موافق	
1	أعتقد أن إستخدام الهاتف المحمول يساعدني على تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن.	3.6	8	1	0	1	36
2	أشعر بالمتعة عند تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن من خلال الهاتف المحمول.	3.9	9	1	0	0	39
3	أري أن التعلم عن طريق الهاتف المحمول يساعدني في تذكر مهارات سباحة الزحف على البطن التي أتعلمها.	3.9	9	1	0	0	39
4	التعلم عن طريق الهاتف المحمول	3.6	8	1	0	1	36

							ينمي قدرتي على مواجهة المشكلات الفنية أثناء أدائي لمهارات سباحة الزحف على البطن.	
95	38	0	0	2	8	3.8	يمنحني التعلم باستخدام الهاتف المحمول ثقة أكبر بالنفس.	5
97.5	39	0	0	1	9	3.9	ينشط لدي الدافع نحو تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن عند استخدام الهاتف المحمول.	6
95	38	0	0	2	8	3.8	يسيطر الهاتف المحمول تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن.	7
92.5	37	7	3	0	0	3.7	أشعر بالخوف عند استخدام الهاتف المحمول في تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن.	8
90	36	1	0	1	8	3.6	أتمني أن أتعلم مهارات سباحة الزحف على البطن باستخدام الهاتف المحمول.	9
87.5	35	1	0	2	7	3.5	أشعر بالسعادة عندما أجيد مهارة من مهارات سباحة الزحف على البطن التي تعلمتها من خلال الهاتف المحمول.	10
77.5	31	2	1	1	6	3.1	يساعد استخدام الهاتف المحمول على التعلم الذاتي في السباحة.	11
90	36	0	1	2	7	3.6	ينمي الهاتف المحمول قدرتي على التفكير أثناء تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن.	12
87.5	35	0	1	3	6	3.5	أشعر بحرية عند استخدامي للهاتف المحمول في تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن.	13
75	30	4	3	2	1	3	أنضايق عندما أكلف بعمل يتطلب مني استخدام الهاتف المحمول	14
72.5	29	2	2	1	5	2.9	تعجبنى مهارات سباحة الزحف علي البطن المبرمجة على الهاتف المحمول لشمولها الموضوع من جميع جوانبه.	15

75	30	4	3	2	1	3	ينتابني أحساس بالقلق عند جلوسى لتعلم مهارات سباحة الزحف على البطن باستخدام الهاتف المحمول	16
77.5	31	1	2	2	5	3.1	يحفزني استخدام الهاتف المحمول على متابعة تعلم مهارات سباحة الزحف على البطن.	17
82.5	33	1	1	2	6	3.3	أستطيع فهم مادة السباحة بشكل أفضل عن طريق الهاتف المحمول	18

يتضح من الجدول (8) أن اتجاهات أفراد عينة البحث جاءت ايجابية نحو استخدام الموبايل حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لمفردات المقياس ما بين (2.7-3.9) بنسب مئوية قدرها (67.5% إلى 97.5%)، ويرجع الباحثان وجود اتجاهات ايجابية لدى طلبة كلية التربية الرياضية الصف الأول لممارسة سباحة الزحف على البطن باستخدام الموبايل إلى زيادة القدرة على تذكر المهارات والثقة بالنفس وزيادة الدافعية نحو الممارسة والمساهمة فى تبسيط المهارات المتعلمة وإضفاء جو من السعادة والمرح أثناء الأداء والقدرة على التعلم الذاتى وتنمية القدرة على التفكير.

كما يري الباحثان أن تعلم السباحة فى وسط مائى يختلف عن الوسط الأرضى يتطلب نوع من التحدى ومواجهة مخاطر هذا الوسط الجديد، فإستخدام نوع جديد من التكنولوجيا فى التعلم وهو الموبايل يمثل تحدياً للمتعلمين .

وتتفق هذه النتائج مع ما أشارت إليه نتائج دراسة كل من نورا زاه محمد سوكي ونورباياه محمد سوكي Norazah Mohmed Suki, Norbayah Mohmed Suki حيث يُشير هذا البحث إلى فتح مساحة مستقبلية للباحثين لتعميق مفهوماها لدي المستخدمين للتعلم المتنقل وأنه يجب إجراء دراسات تحدد أفضل الأساليب لاستخدام تكنولوجيا الهاتف النقال كمنهاج دراسي في بيئة التعلم. (16)

كما تتفق مع ما أشار إليه خيمينز لوبيز، خوسيه لويس (أ)، جارسيا لابوردا خيسوس (ب)\*، "ريو ميغيل تيريزا م. (ج) Giménez López, José Luis a, García Laborda, Jesús b\*, Magal Royo, M. Teresa c أن الطلاب كانوا مهتمين ولديهم الدافع نحو التدريب التلقائي المستقل من خلال تكنولوجيا الهاتف المحمول. وجاءت الآثار المترتبة على كلاهما جذابة لمختلف أصحاب المصلحة ومصممي البرمجيات التعليمية. (10)

## الاستخلاصات :

- في حدود أهداف البحث وفروضه والبيانات المستخدمة والنتائج استخلص الباحثان ما يلي :
- الطريقة المتبعة ساهمت بطريقة إيجابية في تحسين مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن لأفراد المجموعة الضابطة .
- البرمجية التعليمية المعدة بالموبايل ساهمت بطريقة إيجابية في تحسين مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن لأفراد المجموعة التجريبية.
- البرمجية التعليمية المعدة بالموبايل كانت أكثر فاعلية من الطريقة المتبعة في تحسين مستوى تعلم سباحة الزحف على البطن.
- جاءت اتجاهات المتعلمين إيجابية نحو استخدام الموبايل في تعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين .

## التوصيات :

- في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث يُوصى الباحثان بما يلي :
- استخدام البرمجية التعليمية المعدة بالموبايل في تعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين.
- إنتاج العديد من البرمجيات المعدة بتقنية الموبايل في السباحات المختلفة وللمراحل السنية المختلفة .
- إنتاج العديد من البرمجيات المعدة بتقنية الموبايل في الأنشطة الحركية المختلفة .
- تضمين برامج إعداد معلم التربية الرياضية قبل الخدمة وأثناءها التدريب على استخدام التقنيات التكنولوجية بصفة عامة والموبايل بصفة خاصة في معالجة مشكلات التعلم المختلفة .
- إجراء المزيد من البحوث التجريبية باستخدام التقنيات التكنولوجية الأخرى ومقارنتها بالموبايل للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن في تعلم المهارات الحركية المختلفة .



## قائمة المراجع

1. أمين أنور الخولى، ضياء الدين محمد العزب: تكنولوجيا التعليم والتدريب الرياضى الوسائل والمواد التعليمية - الأجهزة و مساعدات التدريب، الطبعة الأولى، دار الفكر العربى، القاهرة، 2009 .
2. أنور محمود رحيم : اتجاهات بعض طلبة جامعة السليمانية نحو النشاط الرياضى، جامعة بابل، العدد الثانى، المجلد الخامس ، 2006 .
3. حسام الدين نبيه عبد الفتاح : تأثير استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة اليد، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، القاهرة، 2002م.
4. حسن شحاته وزينب النجار : معجم المصطلحات التربوية والنفسية، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية، 2003م.
5. خالد فريد عزت : تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة المنصورة، 2002م
6. محمد حسن رخا: وضع برنامج باستخدام الهيرميديا لتعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين ببورسعيد، جامعة قناة السويس، 2003م.
7. محمد حسن رخا : أثر استخدام الهيرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلى على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين للبنين بالهرم، جامعة حلوان، 2006م.
8. محمد محمود الرشيدى : دراسة مقارنة لبعض أساليب الوسائط المتعددة على تعلم سباحة الصدر، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين ببورسعيد، 2003م .
9. هشام عرفات على : التعليم المتنقل، مجلة التعليم الالكترونى، العدد الخامس، مجلة الكترونيه ربع سنويه تصدر عن وحدة التعليم الالكترونى بجامعة المنصورة <http://emag.mans.edu.eg> ، 2010م.

10. Giménez López, José Luis a, García Laborda, Jesús b\*, Magal Royo, M. Teresa c : **Motivating PAU language testing candidates through mobile Technology**, *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15 (2011) 12–16, 2011
11. Malek, J. ; Laroussi, M. & al : **A Context-Aware Approach for Modeling Bijective Adaptations Between Context and Activity in a Mobile and Collaborative Learning**. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 2, 530-535. Retrieved on December 14, 2010 from <http://online-journals.org/i-jim/article/viewArticle/162>, 2008.
12. Motiwalla, L. F : **Mobile learning: A framework and evaluation**. *Computers & Education*, 49(3), 581-596, 2007.
13. Norazah Mohd Suki, Norbayah Mohd Suki : **Using Mobile Device for earning: From Students' Perspective**, *US-China Education Review A* 1 (2011) 44-53 Earlier title: *US-China Education Review*, ISSN 1548-6613, 2011.
14. Padfield , Glenna ; Pennington , Todd R & Wilkinson , Garol93 :, “ **Student Perceptions of Using Skills Software in Physical Education** “ , *JOPERD* , Vol . 1 , No. 6 , 2000.
15. Passey, D. : **Anytime, anywhere learning project evaluation focus**. Lancaster: Lancaster University AAL, 1999.
16. Seibu M. J. & Biju I : **Mobile Technologies and its impact – an analysis in higher education context**. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 2; 13. Retrieved on December 14, 2010 from <http://online-journals.org/i-jim/article/viewArticle/156>, 2008.
17. Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G : **A theory of learning for themobile age**. In R. Andrews, & C. Haythornthwaite (Eds.), *The sage handbook of e-learning research* (pp. 221-47). London: Sage, 2007.
18. Traxler, J., & Kukulska-Hulme, A : **M-learning in developing countries: Commonwealth of learning**. In *Learndirect & Kineo*. (2007). *Mobile learning reviewed*. Retrieved December 24, 2009, from [http://www.kineo.com/documents/Mobile\\_learning\\_reviewed\\_final.pdf](http://www.kineo.com/documents/Mobile_learning_reviewed_final.pdf), 2005.
19. Zurita, G., & Nussbaum, M : **A conceptual framework based on activity theory for mobile CSCL**. *British Journal of Educational Technology*, 38(2), 211-235, 2007.

اتجاهات الطلاب نحو استخدام الموبايل  
فى تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين

\* م.د / محمد حسن حسن رخا

\*\* م.د / محمد كمال حسين عزت

يهدف البحث إلى التعرف على أثر استخدام الموبايل واتجاهات المتعلمين نحو استخدامه فى تعلم سباحة الزحف على البطن لدى المبتدئين ، وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة للقياسات البعدية لمناسبته لنوع وطبيعة البحث، وقد أجري البحث على عينة قوامها (20) طالب " ذكور" تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من طلاب الصف الأول بكلية التربية الرياضية للبنين والبنات جامعة بورسعيد للعام الجامعى 2012/2011، وتم تقسيم العينة الى مجموعتين قوام كل مجموعة (10) طلاب، وتم استخدام مقياس اتجاهات نحو استخدام الموبايل فى تعليم سباحة الزحف على البطن من تصميم الباحثان واختبار مهارى لقياس مستوى المتعلمين، وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة احصائياً فى القياس البعدى بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى تعلم سباحة الزحف على البطن لصالح المجموعة التجريبية كما أشارت النتائج إلى وجود اتجاهات إيجابية لدى عينة البحث نحو استخدام الموبايل فى تعلم سباحة الزحف على البطن، وقد أوصى الباحثان باستخدام البرمجية التعليمية المعدة بالموبايل فى تعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين، وإنتاج العديد من البرمجيات المعدة بتقنية الموبايل فى الأنشطة الحركية المختلفة، وتضمين برامج إعداد معلم التربية الرياضية قبل الخدمة وأثناءها التدريب على استخدام التقنيات التكنولوجية بصفة عامة والموبايل بصفة خاصة فى معالجة مشكلات التعلم المختلفة .

---

\* مدرس دكتور بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين والبنات - جامعة بورسعيد.

\*\* مدرس دكتور بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة حلوان.

## **Abstract**

### **Trends students towards mobile use in learning on front crawl stroke among beginners**

\* **Dr. Mohamed Hassan Hassan Rakha**

\*\* **Dr. Mohamed kamal Hussain Ezat**

The research aims at identifying the impact of use of mobile learners and trends toward use of e learning on front crawl stroke on the belly of junior The researchers used the experimental approach using experimental design for two groups experimental and the a other officer e For dimensional measurements of the appropriateness of the type and nature of the research, research was conducted on a sample of (20) Student "Male" from first grade students (boys and girls) from the faculty of physical education, Port Said University for the academic year 2011/2012, and was divided The sample in two groups, the strength of each group (10) students, were used measurement of trends towards a mobile use in learning on front crawl stroke on the belly of the design researchers and Skill test to measure the level of learners, and has indicated Results To the presence of statistically significant differences in the post measurement between the experimental group and the control group in the learning to crawl on the belly for the experimental group as Indicated Results To The presence of E. trends a positive e among a sample search towards the use of mobile learning of front crawl stroke encroaching, was recommended researcher that the use of educational software set by mobail learning on front crawl stroke on the belly for beginners, And the production of many of the software set by Mobile technology in various motor activities, and include in their teacher preparation programs of physical education before and during service training on the use of modern technology in general, and Mobile Particularly in the treatment of various learning problems.

---

\*Dr. Lecturer of Curriculum and Instruction, Faculty of Physical Education for Boys and Girls  
- University of Port Said.

\*\*Dr. Lecturer of Curriculum and Instruction, Faculty of Physical Education for Boys - Helwan  
University..