تأثير استخدام بعض الوسائل التكنولوجية على تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين فى كرة القدم بدولة الكويت

م.د. محمد علي راشد البريوج

المقدمة ومشكلة البحث

إن مواكبة المستحدثات التكنولوجية وما تقدمه من كم هائل من المعلومات مختلفة المصادر تفرض على التعليم الاندماج فى الثورة المعلوماتية على مختلف ثقافات العالم ومحاولة للتكيف مع متغيراته وخاصة التعليمية ، لبحث قدرات المتعلمين وجعلها فعالة ومحاولة إيجاد حلول مبتكرة لما يقابل التعليم من مشكلات اثناء العملية التعليمية فى محاولة للانتقال من التلقين السلبي إلى مرحلة التعلم الاستتلالى الإيجابى والتخطيط الجيد لتوطيد العلاقه بين التعليم والتكنولوجيا والمجتمع.

فالتعليم عملية هامة جداً لنقل المعلومات والخبرات من جيل إلى آخر كما أنه يؤثر تأثيراً بالغ فى حياة الأجيال ، والتعليم ذاته لا يمكن نقله أو تطويره إلا عن طريق وسائل التدريب المختلفة وعن طريق استخدام احدث الأجهز والإمكانات التى تتناسب مع المتعلم والظروف المحيطة بعملية التعليم من حيث نوعية المتعلمين وطريقة ١قريس والنسب والهدف نفسه من التعليم ٠

ويتفق كل من وفيقة سالم " (١ ٠ ٠ ٢م) ، " محمد سعد زغلول وآخرون (١٠١ ٢م) ان استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة يلعب دور هاماً فى تفعيل العملية التعليمية كما تهتم الوسائط التعليمية المختلفة فى الارتفاع بالعملية التعليمية حيث يتعايش المتعلم بإيجابية مع هذه الومائط التى نقدم له بصون نظامية ومتكاملة عن طريق الكمبيوتر (هـ٩:٤)،(٢:٣٦).

كما يري مفتى إبراهيم حماد " (١٩٩٦م) ان إجادة المهارات الأساسية هو مغتاح الفوز الأول فى مباريات كرة القدم وإجادتها يتطلب من اللاعب بذل الجهد والمثابر خاش التدريب كما يتطلب الوقت ايضأ فالمهارات تتطور ٠ لدى اللاعب خلال فترة زمنية قصيرة ولعب تصحيح الخطأ فى الأداء من خلال التغذية الرجعية الصحيحة وتكر الأداء الصحيح لعدد كبير من المرات تحت مختلف الظروف دوراً هاما فى اربقى بمستوى الأداء المهارى (هـ٦:٨).

ومن خلال عمل الباحث معلم تربية بدنية بدولة اليت ، وجد أن طرق التدريس التقليدية غير فعالة لإتقان المهارات الأساسية للعلبة كر القدم ، ولابد من مواكبة التقدم فى مجال التعليم بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة وكذلك الاستفادة من الامكانات الموجودة داخل مدارس دولة الكويت والتى وفرتها الدولة لخدمة العملية التعليمية ، هذا ما دعى الباحث إلى

استخدام أسلوب الهيبرميديا كأحد الأساليب التكنولوجية الحديثة التى يمكن أن تساهم بشكل إيجابى فى تعليم مهارات كره القدم . مما دفع الباحث لمحاولة تصميم برمجية تعليمية معدة بأسلوب الهيبرميديا لمعرفة تاثيرها على تحسين أداء بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية ٠

هدف البحث:

تصميم برنامج تعليمى معد بأسلوب الهيبرميديا والتعرف على تاثيره على كل من:

١ – مستوى أداء بعض مهارات كرة القدم (ركل الكرة – السيطرة على الكر – ضرب الكرة بالرأس) تلاميذ المرطة الإعدادية.

فروض البحث:

١ –توجد فروق دالة إحصائيا بين بين متوسطي القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى مستوى أداء مهارات كرة القدم قيد البحث لصالح القياس البعدى.

٢–توجد فروض دالة متوسطى القياس القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى مستوى بعض مهارات كرة القدم ولصالح القياسى البعدى ٠

١ – الحاسب الآلى:

هو جهاز الكترونى لديه القدر على استقبال البيانات وتخزينها داخليا ومعالجتها بطريقة نائية بواسطة برامج من التعليمات للحصول على النتائج المطلوبة (١٦٤: ١٠)

٢–البرنامج التعليمى:

هو المعارف والحقائق والمفاهيم والقوانين العلمية والمهارات المتصلة بالموضوع معدة بأسلوب التعليم البرنامجى الذى يعده المبرمج المتخصص (١٣٢ : ٩) .

٣– الوسائط الفائقة:

بيئة برمجية تعليمية تساعد على شط بين عناصر المعلومات فى شكل غير خطى ، مما يساعد المتعلم على تصفحها والتنقل بين عناصرها والتحكم فى عرضها للتفاعل معها ، بما يحقق أهدافه التعليمية ويلبى احتياجاته (١ : ٧ ٠ ٢).

الدراسات السابقة:

(١) دراسة : مصطفى عبد القادر الجيلانى " (... ٢م) بعنوان : تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأيا على تعلم بعض مهارات القدم للمبتدئين استخدام الباحث المنهج التجريبى واشتملت العينة على ثلاثون مبتدئا فى كرة القدم . وكان من أهم النتائج أن أسلوب الوسائط المتعددة كان

أكثر تأثير على تعلم مهارات كر القدم قيد البحث وكذلك على مستوى التحصيل المعرفة من الأسلوب التقليدي مما يدل على فاعليته تاثيره.

(٢) دراسة : محمد على محمول ، مصطفى عبد القادر "(٢٠٠٢م) بعنوان " تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارة فى التصويب وضرب 'الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم ، استخدام الباحثان المنهج التجريبى واشتلمت العينة على ٤٠ مبتدئ وكان من أهم النتائج أسلوب الهيبريديا له فاعلية فى تعلم مهار التصويب وضرب الكرة' بالرأس للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة.

(٣) دراسة : مصطفى عبد القادر الجيلانى (٢٠٠٣م) بعنوان : ؛' الفيديو التفاعلى كأسلوب لتصحيح الأخطاء فى أداء مهارى ركل الكر بباطن القدم والجرى بالكرة ، استخدام لباحث المنهج التجريبي واشتملت العينة على ٢٠ مبتدئ من مدرسة كر القدم بنادى الجزيرة . وكان من أهم النتائج أن أسلوب الفيديو التفاعلى ساهم بطريقة إيجابية كأسلوب تصحيح الأخطاء فى مستوى أداء مهارات كرة القدم قيد البحث المبدئي المجموعة التجريبية .

إجراءات البحث:

أولاً منهج البحث:

استخدام الباحث المنهج التجريبى باستخدام التصميم ١التجرتبى ذو المجموعتان التجريبية والضابطة.

ثانيا: مجتمع البحث

اختير مجتمع البحث بالطريقة العمدية من المبدئين في كر القدم بالأندية الرياضية بدولة الكويت (٣٦) مبدئ وتم اخبار (٦٠) مبدئ من مجشع البحث للدراسة الاستطلاعية .

ثالثا: عينة البحث

اشتملت عينة البحث الأساسية على (٢٦) مبتدئ في كر القدم بالأندية الرياضية بدولة الكويت وتم اختيار لكى تمثل العمر الزمني للعينة (٩-١٢) سنة ، وتم شيمه إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت كل مجموعة على عدد (١٣) مبتدئ تم اختبارعن بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث .

المجموعة التجريبية : تم الدريس لهم باستخدام البرمجية التعليمية بتقنية الوسائط الفائقة الهيبرميدا) .

المجموعة الضابطة: تم الدريس لهم باستخدام الأسلوب التقليدى المنبع بالمعهد ٠

رابعا : تجانس عينة البحث

قام الباحث بإجراءإ التجانس على عينة البحث فى متغيرات (السن ، الطل ، الوزن ، الذكاء) والمتغيرات المهارية قيد البحث

جدول (١) تجانس عينة البحث الأساسية فى متغيرات النمو والذكاء

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابى	الوسيط	الانحراف المعياري	الالتواء
السن	سنة	١١,٥٠	١٢,٠٠	١,٦٨	٠,٨٩
الطول	سم	١٣٦,٦٠	١٣٦,٠٠	٣,٩١	٠,٦٢
الوزن	كجم	٣٧,٧٥	٣٧,٠٠	١,٨٥	١,٢٢
الذكاء	درجة	١٢٥,٦٠	١٢٥,٠٠	١,٤٦	١,٢٣

يتضح من الجدول رقم (١) أن معاملات الالتواء لاختبارات متغيرات النمو والذكاء قد تراوحت بين (١,٤٨ و ٠,٧٨) اى أنها انحصرت ما بين (+٣) مما يدل على تجانس افرد عينة البحث فى المتغيرات المختارة٠

جدول (٢) تجانس مجموعتى البحث فى المتغيرات المهارية هي البحث

المتغيرات		وجدة القياس	المتوسط	الانحراف المعيارى	الوسيط	معامل الالتواء
المجموعة	ركل الكرة	متر	٧.٨٠	١,٤٧١+	٧,٠٠	١٠٠١٩
	ايقاف الكرة	درجة	٤٩.٨٠	١,٦٠+	٥٠	١,٩٤
	ضربة الكرة بالرأس	متر	.٤٠٥	٠,٩٨+	٥	١,٥٣
المجموعة الضابطة	ركل الكرة	متر	٨.٥٠	١,٣١٣+	٩	١,١٤
	إيقاف الكر	دلجة	٤٧.٨٠	١,٥٥+	٤٧	٠,٩٧
	ضربة الكرة بالرأس	متر	٤.٨٠	٠,٦١٤+	٨٠.٨	٢٠١٠

يتضح من الجدول رقم (٣) أن معاملات الالتواء للمتغيرات المهارية قد تراوحت بين (٠,٩٤ ” ٢,٦٠) أى أنها انحصرت ما بين (+ ٣) مما يدل على تجانس أفراد عينة البحث فى المتغيرات المختار .تكافؤ مجموعة البحث:

قام الباحث باستخدام اختبار للتأكد من تكافؤ مجموعتى البحث التجريبية والضابطة فى المتغيرت قيد البحث كما هو موضح بجدول ر٠قم (٣) ٠

ضرب الكرة بالرأس	متر	٤,٤٤	٠,٩٥+	٤,٥٠	٠.+ جدول	٠,٢٠

قيمة (ت) الجدولية عند (٠,٠٥) = ٢,١٧٩ يتضح من جدول رقم (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية فى المتغيرات المهارية قيد البحث مما يدل على تكافؤ المجموعتين فى هذه المتغيرات .

أدوات جمع البيانات :

" المتغيرات المهارية :

– ركل الكرة – السيطرة على الكرة – ضرب الكرة بالرأس . مرفق ١

اختبار الذكاء

استخدام الباحث اختبار الذكاء المصور إعداد احمد صالح عام ٩٧٥ ١م مرفق(٢)

الدراسة الاستطلاعية :

تم إجراء هذه الدراسة فى الفترة من يوم ٢٤/٦/٢٠١٧ حتى يوم ٢٩/١/٢٠١٧ على عينة البحث الاستطلاعية وكان الهدف من هذه الدراسة هو حساب المعاملات العلمية(البات – الصدق) للاختبارات المستخدمة فى البحث .

جدول(٦) نموذج لوحدة داخل البرنامج التعليمى باستخدام اسلوب الهيبرميديا (الوحدة التعليمية الأولى)

الأسبوع : الأول الهدف النفس حركى : تعلم مهارة ضرب الكن بباطن القدم

اليوم التاريخ الهدف المعرفى معرفة وفهم وتطبيق مهارة ضرب الكرة بباطن القدم

الزمن: ٠ ٩ ق الهدف الوجدانى : تنمية الهة بالنفس ، النظام ، التعاون

أجزاء الوحدة	الزمن	مكونات الوحدة التعليمية	الهدف المعرفة	الهدف الوجداني	الهدف النفس حركى	الأدوات المستخدمة
أعمال إدارية	٣ق	تجهيز أجهزة الكمبيوتر والاسطوانات	معرفة وفهم وتطبيق مهارة ضرب الكرة بباطن القدم	تنمية الثقة بالنفس والنظام والتعاون	نظم مهارة ضرب الكرة بباطن القدم	
	٣٠ق	مشاهدة البرنامج التعليمى باستخدام الحاسب الآلي				اجهزة كمبيوتر

	٥ق	الانتقال من قاعة الحاسب الآلي إلى الملعب				
الجزء الرئيسي	١٠ق	الجرى حول المطب ، تمرينات بدنية ، إطالات ، مرونة				ملعب كرة القدم
	٣٠ق	التطبيق العملى للبرنامج ؛ يقوم المبتدئون بأداء مهارة ضرب الكرة بباطن القدم تحت إشراف وتوجيه الباحث				كرات قدم
	١٠ق	تدريب للتقدم بالمهارة: يقوم المبتدءون بأداء تدريبات متنوعة ومتدرجة الصعوبة لضرب الكرة بباطن القدم				كرات قدم
الختام	٢:ق	يقوم المبتدءون باداء تمرينات تهدئة، ثم الانصراف				بدون أدوات

التجربة الاساسية:

تم اجراء التجربة الاساسية في الفترة من ٢٠١٧١٦١٣٠ الي ٣١٢٩/١٧ ٢٠ طي عينة البحث الاساسية وتم تطبيق البرنامج عليها.

القياسات البعدية

بعد انتهاء المدة المحددة لدقيقتين لجنة البحث الأساسية قام الباحث بإجراء القياسات البعدية لمجموعتى البحث التجريبية والضابطة فى متغيرات (المهارات الأساسية قيد البحث ، التحصيل المعرفى ، التحصيل الوجدانى) وذلك خلال الفر من يوم ٦/٤/٧ ٢ ٠ ١ إلى يوم ٣/٤/٧ ٠ ١ ٢ وقد لقى الباحث أن يتم إجراءات القياسات البعدية تحت نفس الظروف والتى تم بها إجراء القياسات القبلية ١

المعالجات الإحصائية؛ استخدم الباحث لمعالجة البيانات المستخدمة رسطة الأساليب الإحصائية التالية – المتوسط الحسابى

– الانحراف المعيارى

– الوسيط

–معامل ا الالتواء

– معامل الارتباط البسيط لبيرسون

-اختبار "ت"

-نسبة التغير بوسطة النسب المئوية

عرض ومناقشة النتائج:

أولاً : عرض النتائج

جدول-(١٥) دلالة الفروق بين القياس القبلى والقياس البعدى للمجموعة التجريبية فى المتغيرات المهارية قيد البحث ن ١٣٠

المتغيرات المهارية		وحدة القياس	المجموعة التجريبية التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة ت
			س	+ ع	س	+ ع	
كرة القدم	ركل الكرة	متر	٨,٢٣	+١,٤٥	١٠,٤٧	+١,٦٩	١٠,٢٧
	إيقاف الكرة	درجة	٤٩,٤٦	+١,٦٥	٧٣,٣٠	+٨,٣٢	٧,٢٠
	ضرب الكرة بالراس	متر	٤,٤٤	+٠,٩٥	٦,٣١	+٠,٩٧	٢٢,٣٧

قيمة (ت) الجدولية عند (٠,٠٥) =٢,١٧٩

يتضح من جدول رقم (١٥) وجود فروق دالة احصائياً بين القياس القبلى والقياس البعدى فى المتغيرات المهارية (كرة القدم) قيد البحث للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى عن مستوى معنوية (٠,٠٠)، وهذا يعنى آن برنامج التربية الحركية المقترح والذى تم عريس٠هـ للمجموعة التجريبية قد أحدث تحسنا فى مستوى الأداء المهار' لمهارات كرة القدم قيد البحث ، ظهر خانة القياسات البعدية لتطبيق البرنامج ٠

جدول (١٨) دلالة الغروق بين القياس القبلى والقياس البعدى للمجموعة الضابطة فى المتغيرات المهارية قيد البحث ن١٣٠

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة ت
		س	ب ع	س	+ ع	
دعل الكر	متر	٨,١٠	+١,٣١	٩,٢٣	+١,٢٣	٥,٨٢
إيقاف الكر	درجة	٤٧٩٢	+١,٤٥	٥٧,٨٤	+٧,٦٤	١٧,٣٦
ضرب الكرة بالرأس	متر	٤,٥٠	+٠,٦١	٥,٤٢	+١,١٠	٥,٤٨

قيمة (ت) الجدولية عند (٠,٠٥) = ٢,١٧٩

ينضح من جدول ر٠قم (٦٨) وجود- فروق دالة احصائياً بين القياس القبلى والقياس البعدى فى المتغيرات المهارية (كرة القدم) قيد البحث للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدى عند مستوى معنوية (٠,٠٥) وهذا يعنى أن البرامج المدرسى التقليدى والذى تم تدريسه

للمجموعة الضابطة قد أحدث تحسنا فى مهارات كرة القدم قيد البحث لدى مبتدئي المجموعة الضابطة .

جدول(٢١) دلالة الفروق بين فروق الفروق للمجموعة التجريبية وفروق الفروق للمجموعة الضابطة فى المتغيرات المهارية (كرة القدم) قيد البحث ن=١٣

المتغيرات المهارية	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة ت
		س	+ ع	س	+ ع	
ركل الكرة	متر	٤,٢٤	١,١٣+	٢,١٢	٠,٦٩+	٥,٧٣
إيقاف الكرة	درجة	٢٤,٨٤	١١,٩٢+	١٠,٩٢	٢,٠٦+	٤,١٤
ضرب الكرة بالرأس	متر	٢,٨٧	٠,٣٠+	١,٩١	٠,٦٠+	٥,٠٩

قيمة (ت)الجدولية عند(٠,٠٥) = ٢,١٧٩

يتضح من جدول رقم (٢١) وجود فروق دالة احصائيا بهن مذؤسط الفرق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية والضابطة فى كل المتغيرات المهارة(كرة القدم) قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية عند مستوى معنوية (٠١٠٥) يوضح ذلك أن برنامج التربية الحركية المقنن قد احدث تحسنا فى اكتساب التلاميذ لتلك المهارات بدرجة أكبر من تاثير البرنامج المدرس .

عرض نسبا التحسن للمجموعة التجريبية ^لمجموعة الضابطة:

جدول(٢٣) د نسبة التحسن للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى المتغيرات قيد البحث

المتغيرات المهارية	المجموعة التجريبية			المجموعة الضابطة		
	متوسط قبلى	متوسط بعد	نسبة التحسن،	متوسط قبلى	متوسط بعد	نسبة التحسن
ركل الكرة	٨,٢٣٠	١٠,٤٧	%٣٠,٩٨	٨,١٠	٩,٢٣	%١٥,٨٠
إيقاف الكر	٤٩,٤٦	٧٣,٣٠	%٤٩,٢٠	٤٧,٩٢	٥٧,٨٤	%٢١,١٤
ضرب الكر بالرأس	٤,٤٤	٦,٣١	%٥٤,٤١	٤,٥٠	٥,٤٢	%٢٦,٢٠

يتضح من جدول (٢٣) أن أعلى نسبة فى المتغيرات البدنية للمجموعة التجريبية بلغت ١٠٠٦٤ ٧% فى متغير ثني الذراعين من الانبطاح المائل واقل نسبة تحسن بلغت ٦,١٤٩% فى متغير الجرى المكوكى بينما بلغت أعلى نسبة تحسن فى المتغيرات ١المهارية ٣ ١ ٤ ٠ ٤ هـ% فى متغير ضرب الكر بالرأس وأقل نسبة تحسن بلغت ٨% فى متغير دفع كر طبية .

وقد بلغت أعلى نسبة تحسن فى المتغيرات البدنية للمجموعة الضابطة ٠٨٣٦ ٣٢% فى متغير .ثنى الذراعين من الانبطاح المائل وقل نسبة تحسن بلغت ٢٠٢٩٧% فى متغير الجرى

المكوكى بينما بلغت أعلى نسبة تحسن فى المتغيرات المهارية ٦ ٠ ٢ ٠ ٦ ٢% فى متغير ضرب الكر بالرأس وأقل نسبة تحسن بلغت ٥ ٩ ٩ ٠ ٠ % فى متغير دفع كر طبية.

ثانيا : مناقشة النتائج

كما يشير جدول رقم (٦٥) إلى حدوث تحسن معنوى فى المتغيرات المهارية الخاصة بكر القدم (ركل الكرة السيطرة على الكل – ضرب الكرة بالرأس) بين ١ القياس والقياس البعدى لصالح القياس البعد لأفراد المجموعة الضابطة ويرجع الباحث هذا التقدم للبرنامج التعليم المقترح المطبق على المجموعة الضابطة ٠

ويعزى الباحث هذه النتيجة فى القياسات البعدية للمجموعة الضابطة عن المجموعة الضابطة فى المتغيرات المهارية قيد البحث البرامج التعليمي التقني والذى استخدمه أفراد المجموعة التجريبية والذى استهدف إلى جنب انتباه وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل وإثارة اهتمام المبتدئين وحماسهم وتشقهم وزيادة إيجابيتهم مما أدى إلى بقاء أًثر تعلمهم للمتغيرات قيد البحث وهى (بعض مهارات كرة القدم) ٠

وايضا يعنى الباحث هذه الفروق أيضاً البرنامج التعليمى المستخدم لتعليم المهارات الخاصة لكرة القدم والذى تم تضمينه باستخدام عناصر الوسائط المتعددة' الذى خضعت له المجموعة التجريبية وذلك لأن برمجية الهيبرميديا تتضمن استخدام أكثر من وسيط فى التعلم من خلال الحاسب الا فى مثل (النص المكتوب " النص التعليمى " – الصور الثابتة والمتحو٠كة " لقطات من الأفلام التعليمية" المسلسلة بشكل تتابعى – الصوت – الحركة إدخال النصوص الصور بحركات مختلفة للشاشة " ، وتعدد الوسائط فى هذه البرمجية يساعد المبتدئين عر فهم واستيعاب شكل المهار وأدائها بصورة صحيحة، مما يكون له أثر عظيم عر تعلم إتقان المهارة ولوصول إلى أعلى مستوى ممكن .

وأيضا يرى الباحث أًن التعلم من خلال الحاسب الآلى يعتبر أسلوب تربوي جيد يسمح بالتعامل مع المتعلم من مبدأ حيث يتقدم حسب سرعته الذاتية فى كل خطوة تعليمية أى يعمل طبقاً لمعدل أداؤه بمعنى أًن المتعلم يستطيع أًن يتحكم فى سلعة نتابع ولأول المادة التعليمية ، نذلك فهو ينعى الفروق الفردية بين المتعلمين ، بينما الطريقة التقليدية (الشرح اللفظى وأداء النموذج العملي) لا تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين لأنه من الصعب تنويع التدريس ، حيث أنه هناك بعض المبتدئين يتعلموا بطريقةجيدة عن نطق السمع ولبعض عن طرق البصر وبعضهم يعتمد على النشاط الحلكى ولبعض الأخر بقصد على الفاعل بينه وبين زملاؤه أو بينه وبين المعلم.

وقد اتفقت هذه الدراسة مع دراسة جى ديدمان G. Dealon (١٩٩٧ م) والتى كانت أشارت أهم نتائجها إلى وجود تطور فى قدرة الطلاب على التفكير والاقناع عندما تم مساعدتهم بإطار الهيبرميديا للكتابة الانعكاسية.

وأيضا درسه محمد سعد زغلول (٢٠٠٣م) والتى أشارت إلى أن استخدام البرمجية المعدة بأسلوب الهيبرميديا والمستخدمة للحاسب الآلي كان لها أكبر الاثر فى تعليم مهارة ضرب الكرة بالرأس .

ودراسة كل من محمد عر محمود ومصطفى عبد القادر (٢٠٠٢م) فى أن أسلوب الهيبرميديا له فاعلية فى تعلم مهارة التصويب ضرب الكر بالرأس ولصالح المجموعة التجريبية نسبة التحسن للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى المتغيرات قيد البحث.

أسفرت النتائج جدول رقم (٢٢) أن المجموعة التجريبية قد تحسنت بنسبة أفضل من الضابطة فى المتغيرات المهارية لكرة القدم قيد البحث.

فبالنسبة لركل الكرة يلاحظ أن نسبة تحسنها في المجموعة التجريبية بلغ ٥٢,٠٩٩% بينما بلغت ١٥,٨٠١% فى المجموعة الضابطة٠نلاحظ ايضاً أن نسبة التحسن فى إيقاف الكر قد يلفت ٦ ٠ ٢ .٩ ٤ % فى المجموعة التجريبية بينما بلغت ٨ ٤ ١ ،١ ٢ % للمجموعة الضابطة

بينما يلاحظ أن نسبة التحسن فى ضرب الكرة بالراس بلغ فى المجموعة التجريبية ٥٤,٤١٣% نلفت نسبتها ٢٦,٢٠٦ % للمجموعة الضابطة .

ويلاحظ من مقارنة نسب التحسن للمجموعة التجريبية ولمجموعة الضابطة أن المجموعة التجريبية قد ارتفعت نسبة تحسن الأداء المهارى لكر القدم بها نسبة أكبر من المجموعة الضابطة ، ويعنى الباحث ذلك إلى البرنامج التعليم المطبق على المجموعة التجريبية.

فى حين أسفرت نتائج جدول رقم (٢٢) أن المجموعة التجريبية قد تحسنت بنسبة أفضل من الضابطة فى المتغيرات المهارية لألعاب القوى قيد البحث.

ويلاحظ ايضاً أن نسبة التحسن فى الوثب الطول قد يلفت ٤ ٩ ٨ .٥ ١ % فى المجموعة التجريبي، بينما بلغت ١ ١ ٧ .٢ % للمجموعة الضابطة.

وهنا تشير وفيقة مصفى سالم (٢٠٠١م) أن الهيبرمييديا هى استراتيجية تعليمية تستخدم فى نقل وتقديم المعلومات وصولا غير خطية ، الاستفادة بالمداخل الحسية للمتعلم البصرية والسمعية وتوفير التفاعل بينه ولان مجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة والتى تخزن عليها المعلومات فى صورة' نصوص مكتوبة .، ولقطات فيديو متحركة وثابتة وصور ورسوم متحركة

وأفلام وألوان متناسقة وتسجيلات صوتية وموسيقى ، والتحكم فيها بسرعة وسهولة بحيث سمح للمتعلم بتكوين ارتباطات منطقية تسهل الانتقال والقفز بحرية الحركة فى أشكال غير خطية بين أجرء المعلومات المخزنة والمجزئة إلي أجزاء صغيرة بمساعدة الكمبيوتر لتحقيق الأهداف التعليمية للبرنامج بكفاءة وفعالية (٢٥٨ :٢٥٩٠٩).

الاستخلاصات

١ – أثر البرنامج التعليمى باستخدام أسلوب الهيبرميديا في تحسين مستوى أداء بعض مهارات كرة القدم قيد البحث لأفراد المجموعة التجريبية ٠

٢–البرمجية التعليمية المعدة بظنية الهيبرميديا كانت لها تأثيراً كبيراً فى تحسين وربع مستوى الأداء الفنى للمهارات قيد البحث من خلال القدرة على توظيف المعلومات والمعارف التي يتضمنها البرنامج التعليمى والربط بينها أثناء الأداء الحركى الذى يسهم فى تحسين الأداء الفنى بدنيا أكبر من الاعتماد على النموذج العملى كما ساعد التعلم باستخدام أسلوب الهيبرميديا والوسائل

الفائقة على مراعاة الفروق الغزية بين المبتدئين وشليل الأخطاء فى الأداء .

التوصيات

١– استخدام البرنامج التعليمى المقترح والمعد بأسلوب الهيبرميديا لتنظم كافة مهارات الألعاب المقرن على تلاميذ المرحلة الإعدادية بدولة الكرت .

٢– استخدام البرنامج التعليمى كأسلوب لتعليم المهارات وتحسين الأداء فى أداة المهارات الأساسية بالمرحلة المتوسطة بالكويت للمرحل السنية المختلفة– .

٣– إدراج تكنولوجيا تعليم تكنولوجي تعليم مهارات كرة القدم ضمن برامج معلمى التربية الرياضية بدولة الكويت .

٤– تصميم مجموعة برمج تهدف إلي تعلم كل المهارات الأساسية لكن القدم عن طريق الحاسب الآلى.

٥– إنشاء معامل أساليب التكنولوجية الحديثة فى تعليم مهارات الألعاب الرياضية المختلفة داخل المعاهد الأزهرية لتأهيل كوادر قادر على استخدامها والاستفادة منها

٦–تطبيق البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الهيبريديا بالأندية .

المراجع

١ – الغريب زاهر ، إقبال بهبهاني : تكنولوجيا اقليم (نظر مستقبلية) دار الكتاب الحديث ، الكويت ، ١٩٩٩م

٢– محمد سعد زغلول٠ ، محمد علي محمود ، هانى سعيد عبد المنعم : تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضرب الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا ، مجلة نظريات وتطبيقات ، مجلة كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الإسكندرية ، العدد ٤٤ ، ٣ ٠ ٠ ٢م .

٣– محمد سعد زغلول ، مكارم حلمى أبو هرجة : تكنولوجيا التعلم وأساليبها فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة ، ١ ٠ ٠ ٢ م ٠

٤ – محمد على محمد ، مصطفى عبد القادر : تاثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتي التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبدتئين فى كرة القدم ، مجلة كلية التربية الرياضية بالإسكندرية ، جامعة الإسكندرية .

٥– محمود عبد الحليم المنسي: التعلم (المفهوم والنماذج والتطبيقات) ، مكتبة الأنجلو المصرية ، القاهر،٢٠٠٣م.

٦– مصطفى عبد القادر الجيلانى : الفيديو التفاعلى كأسلوب لتصحيح الأخطاء فى أداء مهارتي ركل الكرة بباطن القدم والجرى بالكرة ، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضية ، المجلد الرابع ، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية .

٧– مصطفى عبد القادر الجيلانى: تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم المبتدئين ،رسالة دكتوراه غير منشورة –،كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ٢ ٠ ٠ ٠م .

٨– مفتى إبراهيم حماد : كرة القدم للفتيان ، دار الفكر العربى ، القاهرة ، ١٩٩٦م

٩– وفيقة مصطفى سالم : تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية ، الجزء الأول ، منشأة المعارف ، الاسكندرية، ٢٠٠١م.

٠ ٦–يحيى مصطفى حلمى ، محمد السعيد خشبة :مقدمة فى الحاسبات الإلكترونية واستخدامها ، دار الجيل للطباعة، مكتبة عين شمس ، القاهر، ١٩٨٩م