فاعلية استخدام الوسائط المتعددة على تعلم مهارتى(الركل والجري بالكرة) في رياضة كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت

• حماد عبدالله راشد

المقدمة ومشكلة البحث :

أصبحت العملية التعليمية بما يواجهها من تحديات العصر ومشكلاته محور الأبحاث في مجال التعليم ، فالبحث العلمي هو أداة المجتمع لحل مشاكله ، وقد اختلفت استراتيجيات الأنظمة التعليمية في مواجهة تلك المشكلات طبقا للواقع التعليمي في دول العالم المختلفة ، ولا يمكن لأي من هذه الأنظمة التعليمية أن تتغلب على مشكلاتها دون العمل على تجديد ذاتها وإيجاد نظام عصري للتعليم جديد في أهدافه ومحتواه وأساليبه ووسائله ، بما يمكن من إخضاع كافة العوامل البيئية المؤثرة في العملية التعليمية ومختلف القدرات الذاتية للمتعلم وكافة الوسائل المعينة على التعليم لصالح العملية التعليمية حتى يؤتى التعليم ثماره المنشودة .

ويرى "**محمود عبده خليفة (٢٠٠٢ م)** أن "التعلم من الموضوعات الهامة التي تشغل المهتمين بالعملية التعليمية وعلماء النفس للوصول إلى الإجابة على العديد من الأسئلة المحيرة للقائمين بالعملية التعليمية ، لمعرفة كيف يحدث التعلم وما هي مبادئه وقوانينه وما هي العوامل التي تساعد على التعلم الجيد ، والعوامل التي تعقبه والعديد من الأسئلة المحيرة لهذه العملية التي تتم بشكل معقد ، والتي تعمل دراستها على زيادة فهمنا لشخصية الإنسان وتدعم نتائجها إطاراً نظرياً يفهم على أساسه تكوين البناء النفسي للإنسان ويساهم في ضبط وتوجيه وتعديل السلوك للأفراد من الناحية العملية . (٢٠: ٣٢)

ويشير **ياسر عبد العظيم سالم(١٩٩٨م)** إلى أن عمليات التعليم في التربية الرياضية من أهم الجوانب في العملية التعليمية والتربوية والتي تتطلب دائماً البحث عن حلول منطقية لكل معوقاتها ومشكلاتها ، باعتبار أن نجاح العملية التعليمية والتربوية ككل مرهون بمدي ما يستخدمه القائمون على هذه العملية من أساليب وطرق مختلفة لإنجاح عملية التعلم . (٢٤ : ٢٩١)

حيث يشير " **محمد سعد زغلول وآخرون** " **(٢٠٠١ م)** إلى أن الوسائط المتعددة يعد من صور تكنولوجيا التعليم الحديثة في مجال تعليم الأنشطة الرياضية حيث يعد منظومة تعليمية تتفاعل تفاعلا وظيفياً من خلال برنامج تعليمي لتحقيق أهداف محددة وتقوم هذه الوسائط على تنظيم متتابع محكم يسمح لكل متعلم أن يسير في البرنامج التعليمي وفق خصائصه المميزة وان يكون نشيطاً وإيجابياً خلال فترة مروره بة، وحيث أن

---

*معلم تربية بدنية – دولة الكويت

الوسائط المتعددة قد غزت كل المواد الدراسية ، لذا يجب ان تنال التربية الرياضية حظها منها في تعلم مهارات الأنشطة الرياضية . (١٧ : ١٠٤ ،١٠٥)

لذا فإن كثير من المربين يقرون ضرورة إجراء تعديلات على المنهاج لتواكب عصر الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات ، ألا انه لا يوجد اتفاق على نوع التعديل المطلوب ومقداره ، هذا ويؤمن أغلبية الأباء والطلاب والمعلمين بأن إعداد الأجيال الناشئة وتسليحهم بأساسيات علم الكمبيوتر واستخدامه هو انسب وسيلة لتأهيلهم ليستطيعوا البقاء في عالم متغير تسيطر علية مظاهر الصراع من أجل البقاء ، والرأي السائد في المجتمعات المختلفة المتقدمة والتي تخطط للمستقبل البعيد هو أن المدرسة لا يوجد أمامها خيار سوي أن تتكيف مع عصر المعلومات لأن هذا التكيف أمرا ضروريا لاستمرار البقاء والتقدم . (١: ٣٣)

فالعلاقة مباشرة وقوية بين الوسائل التعليمية والمنهج ومع ذلك فقد يتصور البعض أن المنهج يسير في اتجاه والوسائل التعليمية ليست إلا جهدا إضافيا أو تكميليا يفرض على المعلم ويحمله مسؤليات أخرى إلي جانب ما يحمله من مسؤليات ،ولذلك نلاحظ أن مسألة استخدام الوسائل التعليمية في عملية التدريس لاتزال دون المستوى ، ولا تزال بعيدة عن مكانتها التي يجب أن تصل إليها والتي تؤكد عليها عملية التربية التقدمية ، ولقد امتد هذا الأمر حتى إلى مستوى إنتاج الوسائل التعليمية ومتابعة استخدامها وصيانتها ، بل ويمكن القول أن مسألة الإنتاج هذه أصبحت ترتبط بعوامل ومؤثرات عديدة أقلها تأثيرا ما تفرضه المناهج المدرسية سواء من الناحية الكمية أو الناحية الكيفية في مجا ل الإنتاج ، وقد أدى ذلك بشكل واضح إلى عدم تحمس المعلم لاستخدام الوسائل التعليمية أو إنتاجها ، بل وامتد هذا الإحساس إلى المتعلم ذاته الأمر الذي أصبح معه استخدام الوسائل التعليمية يعنى تزايد أو إضافة لا قيمة لها **في** العملية التعليمية . (٥: ١٥٤)

ويتفق كل من " **محمد عبدة صالح الوحش ، مفتى إبراهيم** " **(١٩٩٤م)** على أن المهارات الأساسية في كرة القدم هي العامل المهم وبدون إتقان المتعلمين لها بصورة جيدة يكون من الصعب عليهم تنفيذ الأداء السليم بصورة فعالة ٠(١٨:٧)

وفى هذا الصدد يؤكد " **محمد على محمود ، مصطفى عبد القادر** (٢٠٠٣ م)" على أن المهارات الأساسية ليست هي كل شيء في كرة القد م فهناك بلا شك الخطط واللياقة البدنية لكن تبقى المهارات الأساسية العا مل المهم في اللعبة فبدون إجادة اللاعب للمهارات لا يستطيع أن ينفذ الخطط أو يقوم بواجبات مركزه على الوجه الأكمل . (١٩:٣٢٤)

وكرة القدم من الألعاب المدرجة بمنهاج التربية الرياضية حيث تدرس عن طريق مجموعة من المهارات الأساسية التي تم اختيارها بما يتناسب مع المرحلة السنية ومن خلال عمل الباحث كمدرس للتربية الرياضية ، وجد أن طرق التدريس التقليدية غير كافية لإتقان المهارات الأساسية للعبة ، ولابد من مواكبة التقدم في العملية التعليمية بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة ، وكذلك لابد من الاستفادة بالإمكانات الموجودة داخل المدارس ، والتي وفرتها الدولة لخدمة العملية التعليمية ، فالمدارس مجهزة بمعامل الوسائط المتعددة التي يجب الاستفادة منها لتطوير العملية التعليمية لمواكبة التقدم العلمي والتكنولوجي ،وخاصة في عملية التعليم والتدريب٠

كما أن زيادة أعداد التلاميذ في الفصل الواحد تجعل من الصعب أن يقوم المدرس بتعليم كل هذا العدد والأشراف المباشر والتوجيه لكل هؤلاء التلاميذ، ويرى الباحث أن لابد للمعلم أن يستخدم الطريقة المناسبة التي تتفق مع الموقف التعليمي والإمكانات الموجودة بالمدرسة ، مما يكون له الأثر في نمو التلاميذ في كافة الجوانب ،وفقا لحاجاتهم وبما يتماش مع الأهداف الموضوعة للتربية الرياضية المدرسية ، وحتى يمكن القيام بعملية التعليم بطريقة فعالة .

ومن هنا اقترح الباحث فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم مهارتى الركل والجرى بالكرة في رياضية كرة القدم لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت

أهمية البحث والحاجة إليه :

١- قد تسهم استخدام الوسائط المتعددة في تعلم مهارتى الركل والجرى بالكرة في رياضية كره القدم للتلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت

٢- يأتي البحث في إطار ما نادى به الباحثون فى مجال تكنولوجيا التعليم من ضرورة استخدام الأساليب والوسائل التعليمية الحديثة التى تثير اهتمام المتعلمين ، وتهيى لهم فرصة القيام بدور ايجابى فى عملية التعلم والتفاعل الايجابى مع الموقف التعليمى و الربط بين معلوماتهم السابقة.

هدف البحث :

يهدف هذا البحث الى :

تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة وأثره على تعلم مهارتى الركل والجرى بالكرة في رياضية كره القدم للتلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت

فروض البحث :

٧- توجد فروق داله احصائيه بين متوسطي درجات كل من القياسين القبلي والبعدى للمجموعة الضابطة فى تعلم مهارتى الركل والجرى بالكرة في رياضية كرة القدم لصالح القياس البعدى

٨- توجد فروق داله احصائيه بين متوسطي درجات كل من القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية فى تعلم مهارتى الركل والجرى بالكرة في رياضية كرة القدم لصالح القياس البعدى .

٩- توجد فروق داله احصائيه بين متوسطي درجات القياسات البعديه لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة فى تعلم مهارتى الركل والجرى بالكرة في رياضية كرة القدم لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.

المصطلحات الوارده فى البحث

تكنولوجيا التعليم :

هو العلم الذى يعمل على إدماج المواد والآلات، ويقدمها بغرض القيام بالتدريس وتعزيزه(٤: ٩)

الكمبيوتر :

هو جهازالكترونى ، يصمم لمعالجة وتشغيل البيانات بسرعة ودقة كبيرة ، فيقوم بقبول البيانات وتخزينها

آليا ثم يجرى بعض العمليات بأ تباع مجموعة من الأوامر والتعليمات (٣: ٣٨)

الوسائط المتعددة:

هي مجموعة من الوسائط التي خطط لها في النظام التعليمي، لتحقيق أهداف تعليمية محددة ،وتشمل جميع المواد والأجهزة والأنماط المختلفة ، من طرق وأساليب لازمة لتحقيق هذه الأهداف ،بحيث يوزع دور كل وسيط وفقا لقدراته في تحقيق الهدف ،وهذا يزيد من فاعلية الوسيط عما إذا استخدم بمفردة دون الوسائط الأخرى . (١٤: ١٢)

الدراسات السابقة:

١- دراسة " **مصطفى عبد القادر جيلانى** " . (٢٠٠٠ م) (٢١) ، بعنوان" استهدفة الدراسة تصميم برنامج تعليمى بإستخدام منظومة للوسائط المتعددة ومعرفة أثرة على تعلم بعض مهارات كرة القدم " إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم تجريبى لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية ، بلغ حجم العينة (٣٠) ثلاثون مبتدئاً من مدرسة كرة الفدم بنادى النجوم لمدينة السادات فى المرحلة السنية من ١٠ . ١٢ سنة ، وتم إختيارهم بطريقة عمدية تم تقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين متساويتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية ، وكانت الأدوات المستخدمة اختبارات بدنية . اجتبارات مهارية . اختبار التحصيل المعرفى . برنامج مقترح للوسائط (صور وشرائح وبيان عملى) ، وكانت أهم النتائج : أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيراً على تعلم مهارات كرة القدم قيد البحث وكذلك على مستوى التحصيل المعرفى من الأسلوب التقليدى مما يدل على فاعليتة وتأثيره.

٢- دراسة " **زو zhou** " .(٢٠٠٠م) (٢٨)، بعنوان" البحث فى تقنيات الوسائط المتعددة فى تدريس التربية الرياضية " ،استخدم الباحث المنهج التجريبى ، العينة تم اختيارها بالطريقة العمدية من طلاب كلية التربية الرياضية وكان عددهم ٦٤ طالب ، وكانت الأدوات المستخدمة (اختبارات بدنية . اختبارات مهارية . فيديو . حاسب آلى) ، وكانت أهم النتائج :

- تطبيق تقنيات الوسائط استطاعت إعادة تشكيل مفاهيم ومقاييس التعلم بغرض جعل الطلاب يقبلون عدد من المفاهيم من خلال حواسهم الخمس .
- تحسين مستوى الفهم للوصول إلى الغرض المطلوب من التعليم للطلاب

٣- دراسة " **أسامة احمد عبد العزيز** " . (٢٠٠١ م) (٥) ، بعنوان أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبر ميديا على تعلم مسبقة الوسب العالى لدى المبتدئين ، بهدف تصميم وإنتاج نرمجية كمبيوتر تعليمى لمسابقة الوثب العالى بالطريقة الظهرية معدة بتقنية الهيبرميديا ودراسة أثر استخدامها على كل من مستوى الاداء المهارى ، ومستوى التحصيل المعرفى ، الآراء والانطباعات نحو استخدام البرمجية ، استخدم الباحث المنهج التجريبى وذلك بالاستعانة بالتصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية ، اشتملة عينة البحث على (٢٠) عشرون تلميذاً من تلاميذ المرحلة الثانوية بالمنيا أهم الأدوات المستخدمة (الكمبيوتر . اختبار التحصيل المعرفى . برمجيات تعلم . استمارت استبيان آراء وانصباعات الأفراد نحو

الأسلوب المستخدم) ، وكانت أهم النتائج برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمة بطريقة إجابية فى تحسين مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفى لمسابقة الوثب العالى بالطريقة الظهرية لأفراد المجموعة التجريبية كما ساهمت فى تحقيق الجانب الوجدانى.

٤- دراسة " **النبوى عبد الخالق سلامة** " . (٢٠٠١م) (٢٢) ، بعنوان تأثير استخدام الحاسب الألى متعدد الوسائط على تعلم بعض مهارات رياضة الجمباز ، استهدفة الدراسة التعرف على أثر استخدام الحاسب الألى متعدد الوسائط على تعلم مهارت الوقوف على الرأس . السند فى الشقلبة الجانبية لليدين بالقزف فتحاً فوق المهر ، استخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم تجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، اختيرت العينة بطريقة عشوائية من تلاميذ الصف الثانى الإعدادى بمعهد طبخ الإعدادى والثانوى بمحافظة الدقهلية وبلغ قوامها (٣٠) ثلاثون تلميذاً ، وكانت الأدوات المستخدمة (مجموعة اخهزة كمبيوتر . اختبار تحصيل معرفى . اختبارات بدنية . اختبارات مهارية) ، وكانت أهم النتائج : التعلم بواسطة الحاسب الألى متعدد الوسائط لبعض مهارات الجمباز يؤدى إلى نتائج افضل معرفياً ومهارياً من تعلمها بالطريقة التقليدية .

٥- دراسة " **محمد سعد زغلول ، لمياء فوزي محروس** " .(٢٠٠٢م) (١٦) ، بعنوان " فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط التعليمية المتعددة على جوانب التعليم في كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي " ، بهدف تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط التعليمية المتعددة والتعرف على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ، استخدم المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وكانت العينة (٥٠) خمسون تلميذة من الصف الثاني الإعدادي بمدرسة السيدة عائشة الإعدادية بنات بطنطا وقسمت إلى مجموعتين متساويتين قوام قوام كل مجموعة (٢٥) خمسة وعشرون تلميذة ، وكانت الأدوات المستخدمة (جهاز فيديو . الشفافيات (P – H –o) . جهاز تليفزيون . صور فوتوغرافية . اختبار التحصيل المعرفي . اختبار الأداء المهارى . استمارة استبيان آراء وانطباعات الأفراد نحو الأسلوب المستخدم) ، وكانت أهم النتائج أن أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيراً على تعلم مهارات كرة السلة (قيد البحث) من الأسلوب التقليدي مما يدل على فاعليته وتأثيره .

٦ – دراسة " **صلاح محمد عسران وهبة عبد العظيم**" .(٢٠٠٤م) (١٢) ، بعنوان " تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الآلى على تعلم المهارات السبع الأساسية والتحصيل المعرفى للمبتدئات فى رياضة المصارعة " ، استخدم الباحث المنهج التجريبى ، العينة تم أختيارها بالطريقة العمدية من تلاميذه المرحلة الإعدادية من سن ١٣– ١٤ سنة وكان عددها ٢٠ تلميذه ، وكانت االأدوات المستخدمة (اختبارات بدنية . اختبارات مهارية . اختبار التحصيل المعرفى) ، وكانت أهم النتائج البرنامج التعليمى على الحاسب الآلى يؤدى إلى زيادة التحصيل المعرفي والأداء الفني للمهارات قيد البحث لصالح التجريبية .

خطة وإجراءات البحث:

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية وأخرى ضابطة بإتباع القياس القبلي والبعدى لكلا المجموعتين.

مجتمع البحث :

يتمثل مجتمع البحث من تلاميذ المرحلة المتوسطة بمنطقة الاحمدى بدولة الكويت وذلك للعام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦ م.

عينة البحث :

اختار الباحث عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية من تلاميذ الصف الثامن وعددهم ٤٠ طلاب من إجمالي مجتمع البحث البالغ عدده ١٣٠ طالب بنسبة(٣٠%) ، ،وتم تقسيمهم إلى مجموعتين ٢٠ طالب للمجموعة التجريبية و ٢٠ طالب للمجموعة الضابطة .

تجانس عينة البحث :

قام الباحث بأجراء التجانس بين أفراد عينة البحث في ضوء المتغيرات التالية :النمو (السن _ الطول _ الوزن– الاختبارات البدنية والمهارية) ، كما يوضحها جدول (١)

جدول (١)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والتجانس للعينة في متغيرات (السن ،الوزن، الطول ،) قيد البحث (ن=٤٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	النسبة الفائية	الدلالة
١	السن	سنة	تجريبية	١٢,٢٠	٠,٦٢	٠,٣٨	١,٨	غير
			ضابطة	١١,٩٥	٠,٨٣	٠,٦٨	٠	دال
٢	الوزن	كجم	تجريبية	٣٣,٦٥	٤,٣٨	١٩,١٩	١,٣	غير
			ضابطة	٣٢,٧٠	٣,٨٣	١٤,٦٤	١	دال
٣	الطول	سم	تجريبية	١٣٨,١٠	٤,٦٠	٢١,١٥	١,٢	غير
			ضابطة	١٣٦,٥٥	٤,١٥	١٧,٢١	٣	دال

قيمة "ف" عند مستوى ٠,٠٥= ٢,١٢

يتضح من جدول (١) وجود فروق غير دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات قيد البحث، حيث تراوحت قيمة النسبة الفائية المحسوبة ما بين (١,٢٣: ١,٨٠)، وهي أقل من قيمة "ف" الجدولية عند مستوى "٠,٠٥"مما يدل على تجانس المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع متغيرات البحث.

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والتجانس للعينة

في المتغيرات البدنية قيد البحث (ن=٤٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	النسبة الفائية	الدلالة
١	الجلوس من الرقود ٣٠ ث	ث	تجريبية	١٤,٠٥	٢,٦٣	٦,٨٩	١,٠١	غير دال
			ضابطة	١٣,٠٠	٢,٦٤	٦,٩٥		
٢	الوثب العريض من الثبات	سم	تجريبية	١٧٤,٧٠	١٠,٣٢	١٠٦,٥٤	١,٣٨	غير دال
			ضابطة	١٦٩,٩٠	٨,٨٠	٧٧,٤٦		
٣	العدو ٣٠م من البدء العالي	ث	تجريبية	٨,٢٥	١,٤٥	٢,٠٩	١,٥٩	غير دال
			ضابطة	٩,٥٠	١,٨٢	٣,٣٢		
٤	اختبار الجذع أماما أسفل من الوقوف	سم	تجريبية	٤,٣٠	١,٢٦	١,٥٩	١,٥٢	غير دال
			ضابطة	٣,٩٠	١,٥٥	٢,٤١		
٥	الجري الارتداى ٤×١٠	ث	تجريبية	٢٣,٤٥	٢,٤٨	٦,١٦	٠,٩٠	غير دال
			ضابطة	٢١,١٠	٢,٦١	٦,٨٣		

قيمة "ف" عند مستوى ٠,٠٥= ٢,١٢

يتضح من جدول (٢) وجود فروق غير دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات البدنية قيد البحث، حيث تراوحت قيمة النسبة الفائية المحسوبة ما بين (٠,٩٠: ١,٥٩)، وهي أقل من قيمة "ف" الجدولية عند مستوى "٠,٠٥"مما يدل على تجانس المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع متغيرات البدنية قيد البحث.

جدول (٣)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والتجانس للعينة

في المتغيرات المهارية قيد البحث (ن=٤٠)

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	النسبة الفائية	الدلالة
١	ركل الكرة	عدد	تجريبية	٢,٤٥	١,٦٤	٢,٦٨	١,٣٥	غير دال
			ضابطة	٢,١٠	١,٤١	١,٩٩		
٢	الجري بالكرة	عدد	تجريبية	١٨,٧٦	١,١٧	١,٣٧	٠,٩٦	غير دال
			ضابطة	٢٣,٤٢	١,١٥	١,٣٢		

قيمة "ف" عند مستوى ٠,٠٥= ٢,١٢

يتضح من جدول (٣) وجود فروق غير دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات المهارية قيد البحث، حيث تراوحت قيمة النسبة الفائية المحسوبة ما بين (٠,٩٦: ١,٣٥)، وهي أقل من قيمة "ف" الجدولية عند مستوى "٠,٠٥"مما يدل على تجانس المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات المهارية قيد البحث

وسائل وأدوات جمع البيانات:

استعان الباحث لجمع المعلومات والبيانات الخاصة بالبحث بالوسائل التالية :

١- الاجهزة :

-الوزن : باستخدام ميزان طبي تم حساب الوزن بالكيلو جرام.

-الطول : باستخدام جهاز الرستاميتر تم قياس الطول لأقرب سنتيمتر.

٢- الأدوات المستخدمة لتطبيق البرنامج التعليمي :

- ساعة إيقاف. - صفارة . - كرة قدم . - شريط قياس مرن (بالسنتيمتر).
- حبال. - أقماع بلاستيك. - ملعب كرةقدم. - القرص المرن(C .D) .
- جهاز كمبيوتر

٣ - الاختبارات البدنية ملحق (٢)

٤- الاختبارات المهارية ملحق (٤)

المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والمهارية

صدق التمايز:

استعان الباحث بصدق التمايز في الاختبارات البدنية والمهارية قيد البحث باختيار (١٠) تلاميذ من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية كمجموعة غير مميزة والأخرى (١٠) تلاميذ من فريق كرة القدم بالمدرسة كمجموعة مميزة وجداول (٦)، (٧) يوضحا ذلك.

جدول(6)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية (ن=٢٠)

م	المتغير	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة"ت" المحسوبة
			س	ع	س	ع	
١	الجلوس من الرقود ٣٠ ث	عدد	١٨,٩٠	١,٣٧	١٢,٠٠	٢,٥٤	٧,٥٦
٢	الوثب العريض من الثبات	سم	١٩١,٢٠	٣,٧٤	١٧٤,٥٠	٩,٤١	٥,٢٢
٣	العدو ٣٠م من البدء العالي	ثانية	٦,٤٠	٠,٧٠	٩,٥٠	١,٩٦	٤,٧٢-
٤	اختبار الجذع أماما أسفل من الوقوف	سم	٧,٧٠	٠,٨٢	٣,٨٠	١,٤٨	٧,٣٠
٥	الجري الارتداى ٤×١٠	ثانية	١٧	١,٨٩	٢٣,٠٠	٢,٠٠	٦,٩٠-

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,١

يتضح من جدول(٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين المجموعتين المميزة وغير المميزة حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (-٧,٥٦:٤,٧٢) مما يشير إلى أن الاختباراتالبدنية تميز بين الأفراد مما يؤكد صدقها.

جدول(7)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات المهارية (ن=٢٠)

م	المتغير	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة"ت" المحسوبة
			س	ع	س	ع	
١	ركل الكرة	عدد	٥,٨٠	١,٦٢	١,٩٠	١,٣٧	٥,٨١
٢	الجري بالكرة	ثانية	٢٠,٣٣	١,١٧	٢٤,٠٥	٢,٠٠	-٥,٠٧

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٢,١

يتضح من جدول(٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين المجموعتين المميزة وغير المميزة حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (٥,٠٧-:٥,٨١) مما يشير إلى أن الاختبارات المهارية تميز بين الأفراد مما يؤكد صدقها.

الثبات:

لإيجاد معامل الثبات استخدم الباحث طريقة تطبيق الاختبارات وإعادة التطبيق على نفس العينة المستخدمة في الصدق بفارق زمني أسبوع للاختبارات (البدني – المهاري) وجدول (٨)،(٩) يوضح ذلك .

جدول(8)

معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني في المتغيرات البدنية (ن=١٠)

م	المتغير	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة"ر" المحسوبة
			س	ع	س	ع	
١	الذكاء	درجة	٥١,٨٠	٣,٨٩	٥١,٦٠	٣,٥٣	٠,٩٦
٢	الجلوس من الرقود ٣٠ ث	عدد	١٢,٠٠	٢,٥٤	١٢,٧٠	٢,٩٨	٠,٩٧
٣	الوثب العريض من الثبات	سم	١٧٤,٥٠	٩,٤١	١٧٥,٥٠	١١,٧٢	٠,٩٢
٤	العدو ٣٠م من البدء العالي	ثانية	٩,٥٠	١,٩٦	٩,٣٠	١,٤٩	٠,٩٣
٥	اختبار الجذع أماما أسفل من الوقوف	سم	٣,٨٠	١,٤٨	٤,٢٠	١,٠٣	٠,٩٠
	الجري الارتداى ٤×١٠	ثانية	٢٣,٠٠	٢,٠٠	٢٢,٤٠	١,٤٣	٠,٨٩

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٠,٦٣

يتضح من جدول (٨) أن معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني دال إحصائيا في الاختبارات البدنية قيد البحث مما يدل على ثبات تلك الاختبارات ، حيثتراوحت قيمة معامل الارتباطما بين(٠,٨٩ : ٠,٩٧) وهو أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى (٠,٠٥).

جدول (٩)

معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني في المتغيراتالمهارية (ن=١٠)

م	المتغير	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة"ر" المحسوبة
			س	ع	س	ع	
1	ركل الكرة	عدد	١,٩٠	١,٣٧	٣,٤٠	١,٠٧	٠,٩٤
2	الجري بالكرة	ثانية	٢٤,٠٥	٢	٢٣,٨٢	٢,٠٤	٠,٩٩

قيمة "ز" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٠,٦٣

يتضح من جدول (٩) أن معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني دال إحصائيا في الاختبارات المهارية قيد البحث مما يدل على ثبات تلك الاختبارات ، حيث تراوحت قيمة معامل الارتباط بين(٠,٩٤ : ٠,٩٩) وهو أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى (٠,٠٥).

البرنامج التعليمي المقترح :

هدف البرنامج :

اكتساب تلاميذ المرحلة المتوسطة من التعليم الأساسى المعلومات من مفاهيم وحقائق وقوانين والمحتوى المهارى للمهارات (الجرى بالكرة باستخدام وجه القدم الداخلى . الجرى بالكرة باستخدام وجه القدم الخارجى . ضرب الكرة بوجه القدم الداخلى _ ضرب الكرة بوجه القدم الخارجى) فى كرة القدم باستخدام الوسائط المتعدده

أغراض البرنامج :

تم تحديد أغراض البرنامج وقد تمثلت فيما يلي :

أ- الأغراض المعرفية :-

أن يكتسب التلاميذ المعلومات و المعارف و الحقائق المرتبطة بالمهارات الأساسية لكرة القدم قيد البحث

ب- الأغراض المهارية:

آن يتعلم التلاميذ الأداء المهارى الصحيح لمهارات كرة القدم قيد البحث

ج- الأغراض الانفعالية :

يشعر التلاميذ بالثقة نتيجة الاعتماد على النفس بشكل كبير في التعلم

قام الباحث بالإطلاع على العديد من المراجع والدراسات والبحوث المتعلقة بكرة القدم و أعداد البرمجيات التعليمية والتى اهتمت بإعداد البرامج التعليمية باستخدام الكمبيوتر والفيديو التفاعلى .

وتعتبر عملية تحديد محتوى البرنامج من العمليات الصعبة والتى تمثل أهمية كبيرة جداً أو تتمثل تلك الصعوبة فى اختيار المعلومات من معارف وحقائق وقوانين بالمهارات الأساسية المختارة قيد البحث وكذلك اختيار وتحديد المواد والأدوات التعليمية التى تتضمنها الوسائط

تعرض من خلالها :

- . مهارة الجرى بالكره بالجزء الأمامى للقدم (الداخلى والخارجى).
- . مهارة ركل الكره بوجه القدم الداخلى ووجه القدم الخارجى .

الإمكانات اللازمة لتنفيذ البرنامج :

- . أجهزة الحاسب الآلى بالمواصفات التالية :
- . جهاز حاسب آلى IBM / Ms / Dos / والأجهزة المتوافقة معه .
- . معالج طراز بنتيوم ٢ بسرعة ٢,٣٣ ميجاهيرتز أو أسرع .
- . نظام ويندە.
- . قرص صلب به مسافة خالية ١١٠ ميجابايت .
- . بطاقة شاشة ٨٠٠ ×٧٠٠ذات تحليل لونى عالى bit ١٦ .
- . بطاقة صوت bit ١٦ .
- . مشغل أقراص مضغوطة " CD – ROM –Player "
- . ذاكرة موئقتة ١٦ ميجا بايت .
- . لوحة مفاتيح (Keybward) ، فأرة (Mouse) .
- . شاشة ملونة ١٤ بوصة .
- . سماعات خارجية .
- . معمل للدراسة مجهز بحاسب آلي لكل متعلم .
- . القرص الضوئي المدمج (CD – ROM) المخزن علية البرمجية التعليمية
- (Multi Media . الصور الفوتوغرافية من خلال الحاسب الآلى) .

نمط التعلم المستخدم فى تنفيذ البرنامج : .

أستخدم الباحث نمط التعلم المنفرد من خلال الوسائط (ال Multi Media . الفيديو . الصور الفوتوغرافية) والتي تنفذ من خلال الحاسب الآلي .

الأطار العام لتنفيذ البرمجية :

يتم تنفيذ البرنامج من خلال الوحدات التعليمية، وذلك بواقع وحدتين أسبوعيا لمدة (٦) ست اسابيع(شهر ونصف) وبذلك يتضمن البرنامج (١٢) اثنى عشر وحدة تعليمية ، وزمن تنفيذ الوحدة (٤٥) خمسة وأربعون دقيقة ، الجدول (١٠) ،(١١) يوضح المحتوى الزمني للبرنامج المقترح والوحدة التعليمية .

جدول (١٠)

المحتوى الزمني للبرنامج التعليمي

البرنامج الزمنى	عدد الوحدات التعليمية فى الأسبوع الواحد	عدد الوحدات التعليمية فى البرنامج الزمنى
٦ اسابيع	٢وحدة تعليمية	١٢ وحدة تعليمية

جدول (١١)

التوزيع الزمني للدرس

زمن الدرس	مشاهدة الوسيط	إحماء وأعمال إدارية	إعداد بدني	الجزء التطبيقي للمهارة	ختام
٤٥دقيقة	١٠ دقيقة	٥دقائق	٧دقيقة	٢٠دقيقة	٣دقائق

التصميم التعليمي المقترح للبرمجية (السيناريو)

اختيار استراتيجية التعليم .

قام الباحث بالإطلاع على الوسائط التعليمية والتي يمكن توظيفها أو إدارتها من خلال الحاسب الآلي وكانت (Multi Media . الفيديو . الصور الفوتوغرافية من خلال الحاسب الآلي) ، وصمم كل وسيط من خلال تحديد أهم الأهداف السلوكية لكل محور من محاور البرمجية ، وتم اختيار محتوى النشاط التعليمي (كرة قدم) ، وتم رسم خطة العمل ثم تقويم أداء المتعلمين ومن خلال ذلك توصل الباحث إلى التعرف على فاعلية كل وسيط على حدا في تعلم المهارات الأساسية لكرة القدم قيد البحث ، وقد روعي عند تصميم البرمجية أن تحتوى على العناصر التالية وتختلف مميزات وطريقة العرض تبعاً لكل وسيط.

مقدمة البرمجية :

وهو جزء يعرض بطريقة تتبعية دون تدخل من المتعلم وهو يتضمن (الافتتاحية . العنوان . الإشراف . الأهداف السلوكية . قائمة الاختبارات) وتعتبر المقدمة هي المدخل إلى الخطوات التالية للبرمجية .

٣خطوات عرض محتوى البرمجية .

هذا الجزء هو بداية استخدام المتعلم للحاسب الآلى من خلال إتباع الترتيب المناسب لعرض هذا المحتوى بناء على توجيهات الباحث والتى تتكون من :

. بعض المهارات الأساسية لكرة القدم المختارة قيد البحث ، عرضها بالطريقة الأتية :

الأهداف السلوكية لكل مهارة والتى تنقسم إلى :

. أهداف معرفية .

. أهداف مهارية .

. أهداف وجدانية .

- **مقدمة عن المهارة المختارة من المهارات قيد البحث :**

. مهارة الجري بالكره بالجزء الأمامي للقدم (الداخلي والخارجي) .

. مهارة ركل الكره بوجه القدم الداخلي ووجه القدم الخارجي .

- **الخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث وذلك من حيث :**

. شكل الأداء .

. طريقة الأداء .

. طريقة المتابعة .

تصميم البرمجية :

تم تقديم محتوى البرنامج باستخدام مجموعة من الوسائل :

. النص المكتوب Text .

. اللغة المنطوقة Spoken words .

. الموسيقى والمؤثرات الصوتية Music & Sound Effects .

. الرسومات الخطية Grapltics .

. الصور الثابتة Motion Picture .

ولقد راعى الباحث التكامل والنظامية فى عرض هذه المكونات فى البرمجية قيد البحث مع توافر عنصر التفاعل وافد تم تنظيم ذلك من خلال الشاشة .(٢: ٧٣، ٧٤) .

تصميم شاشة الصور الفوتوغرافية من خلال الحاسب الآلي :

. المكونات وطريقة العرض :

يتم من خلالها عرض الصور الفوتوغرافية والصور المرسومة (الرسوم التوضيحية للمهارات قيد البحث) مع الحوار المكتوب ، التعليق الصوتى والموسيقى والمؤثرات الصوتية على شاشة واحدة وينتقل المتعلم ذهنياً بين هذه المكونات من خلال الـ (Mouse) أو الفأرة وذلك تحت تموجية وارشاد الباحث .

. النقاط الفنية :

. أن يكون الصور التي تم التقاطها ذات ألوان جذابة للإنتباة والتي تم رسمها متسلسلة وواضحة ويتم عرضها في تناسق على شاشة الكمبيوتر .

. أن تركز الصورة على كل الحركات المطلوب فقط تعليمها حتى لاتشتت انتباه المتعلم وترتب بالتسلسل الصحيح حتى يسهل للمتعلم الانتقال بالترتيب .

. أن تكون خطوطها واضحة وحجمها مناسب لحجم شاشة الحاسب الآلي .

. أن تكون واضحة ومتناسقة الألوان وخاصة مع خلفية شاشة الحاسب الآلي التي تعرض من خلاله

. مراعاة أن يكون التعليق الكتابى أسفل كل صورة ويحتوى على مضمون ماتحتوية أجزاء المهارة المراد تعلمها .

. مراعاة احتواء أسئلة التقويم على بعض الصور المناسبة لطبيعة المهارة في حالة الإجابة الصحيحة كنوع من تعزيز الاستجابة للمتعلم .

مرحلة التطوير :

اشتملت مرحلة التطوير على المراحل الآتية :

- **لقطات الفيديو :** تتم إدخال لقطات من شريط فيديو خاص بتعلم بعض مهارات كرة القدم (قيد البحث) وذلك من قبل تسجيل لبعض المباريات العالمية .
- **الصور والرسومات :** تم أعداد بعض الرسومات التوضيحية بواسطة جهاز الماسح الضوئى Scanner .
- **المادة التعليمية المكتوبة :** تم جمعها من المراجع العلمية المتخصصة وكذلك من خلال شبكة الانتر نت .

الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية Sound & Music & Sound Effects :

تم إدخال مجموعة من الأصوات المختلفة للبرنامج من (موسيقى . تعليق صوتى . مؤثرات صوتية) وذلك من خلال كروت الصوت (Sound Card) وتتمثل الأصوات فيما يلى :

- **موسيقى :**

تم استخدام مقطوعات موسيقية تعليمية مصاحبة للبرنامج .

- **التعليق الحواري :**

قام الباحث بالتعليق صوتياً على المهارات قيد البحث وذلك يساعد على إدخال الوسائط قيد البحث

- **مؤثرات صوتية :**

قام الباحث باستخدام بعض المؤثرات الصوتية أثناء عرض البرنامج .

متطلبات البرمجية لإنتاج برنامج حاسب آلي تعليمي :

لكي يتم تنفيذ برنامج حاسب آلي تعليمي يستخدم ويوظف من خلاله لمجموعة من الوسائط مثل الـ(Multi Media . الفيديو التفاعلي . الصور الفوتوغرافية من خلال الحاسب الآلي) ويستخدم كل منها على حدا بصورة منفردة في نقل المحتوى التعليمي للبرنامج من خلال الحاسب الآلي ، ولذا فقد سعا الباحث إلى اختيار أفضل البرمجيات التي تمكنها من أعداد وتنفيذ وتجهيز هذه الوسائل على هيئة ملفات رقمية Digital يسهل التعامل معها عند استخدامها في تنفيذ برنامج الحاسب الآلي التعليمي بواسطة أحد نظم تأليف البرمجيات المستخدمة قيد البحث (الـ Multi Media . الفيديو التفاعلي . الصور الفوتوغرافية من خلال الحاسب الآلي) وهى أيضاً تسمح بتأليف برمجيات أخرى ، فهي تتيح لمستخدمها أن يصمم وينفذ برامج تعليمية وفقاً لحاجته ، وتقدم بيئة تعليمية متكاملة تربط بين المحتوى المقدم والوظائف التي يهدف إليها البرنامج وتنقسم إلى عدة أنواع " **على محمد عبد المنعم** "(١٩٩٦م) وهى كالتالي :

. **أدوات مبنية على أسلوب الكارت أو الصفات :** Card Or Page – Based Tools

ومن أمثلتها برامج :

-Hyper CARD على أجهزةAPPLE Macintosh

- Tool Book على أجهزة(Windows) IBM.

. **أدوات مبنية على الأسلوب التصويري :**

. **أدوات مبنية على الزمن :** Time- Based Tool

ولقد أستخدم الباحث نظام Macromedia Autherware5 الذي يعتبر أحد أنظمة التأليف الأكثر تخصصاً في إنتاج برامج حاسب آلي تعليمية ، بالإضافة إلى انه يوفر الكثير من السهولة في ترجمة السيناريو التعليمي إلى برامج حاسب آلي متوافق مع أجهزة IBM . (٤٣:١٢)

إستراتيجية التحكم في البرمجية :

- التحكم فى البرامج الثلاثة كان تحكم إرشادي للمتعلم وذلك يعطية حرية استخدام البرنامج على بما يناسب احتياجاتهم ورغباتهم من حيث تحديد المسار والتتابع وزمن التعلم وتحديد التغذية الراجعة والإجابة على أسئلة التقويم والتعزيز الفوري حيث أن البرامج الثلاثة يكون القرار والتحكم للمتعلم .
- قامت البرامج الثلاثة (الـ Multi Media . الفيديو التفاعلي . الصور الفوتوغرافية من خلال الحاسب الآلي على مبدأ التفاعلية بين المتعلم والحاسب الآلي وذلك من خلال (Mouse أو لوحة المفاتيح Keyboard) .
- جميع الشاشات تظل أمام المتعلم حتى تضغط على أى من مفاتيح الانتقال داخل البرنامج .
- سهولة التنقل داخل شاشات النشاط الواحد من خلال مفتاحي السابق والتالي .
- إ مكانية تكرار أي نشاط لأي عدد من المرات .
- أتبعت البرامج الثلاثة الطريقة الهرمية في عرض المعلومات الخاصة بالمهارة وهى التدرج من السهل (شكل الأداء) إلى الأصعب (طريقة الأداء) في عملية التعلم وذلك للوصول إلى مرحلة التثبيت والإتقان .
- طريقة التقويم في الثلاث برامج واحدة وهى الاختيار من متعدد وذلك بالاختيار من ثلاث احتمالات ويختار المتعلم الإجابة والتي تظهر بالتعزيز الفوري ويكون ذلك من خلال ال (Mouse أو لوحة المفاتيح Keyboard) .
- إعطاء المتعلم حرية إنهاء البرنامج في الوقت الذي تحدده من خلال مفتاح الخروج .

التغذية الراجعة :

يقدم البرنامج مجموعة من التغذية الراجعة لأنواع التقدم الموجودة بالبرنامج كما يلى :

ـ تقديم التعزيز الفورى للإجابة الصحيحة وإشارة معينة للإجابة الخاطئة مع فرصة المتعلم فى تكرار المحاولة حتى يصل إلى الإجابة الصحيحة .

. فى حالة الخطأ يتم تقديم الإجابة فى صورة جملة صحيحة تشمل إجابة كل سؤالين متتاليين.

ـ إعطاء التقرير بالإجابة الصحيحة بمصاحبة الصورة التى توضح شكل أداء المهارة المنوطة بالتعلم ليصبح التقرير أكثر فاعلية ونجاحاً فى تحقيق أهداف البرنامج .

إعداد دليل البرمجية :

قام الباحث بإعداد دليل البرنامج يتضمن ما يلى :

متطلبات دراسة البرمجية :

إلمام الطالب بكيفية تشغيل الحاسب الآلي وكيفية وضع الـ CD التي يتواجد عليها البرنامج في مكانها الصحيح ، والإلمام بمهارة استخدام الفارة الـ (Mouse ، Keyboard) لوحة المفاتيح ، حيث أن نظام تشغيل هذه الأسطوانة يكون (Auto Run) أي لا تتطلب سوى استخدام الفأرة الـ Mouse في الضغط على مفاتيح استخدام البرمجيات .

صيانة البرمجيات :

تمت صيانة البرمجيات عن طريق متابعة الباحث لأداء البرنامج طوال فترة التطبيق العملي للبرنامج فظهر خلو البرمجية من آي عيوب ولم تظهر آي مشكلة في تشغيل واستخدام الحاسبات المستخدمة في إجراء التجربة .

الدراسات الاستطلاعية :

الدراسة الاستطلاعية الأولى

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الاولى على العينة الاستطلاعية ومن نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية .

الدراسة الاستطلاعية الثانية :

١- قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية على العينة الاستطلاعية من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وذلك بتطبيق بعض أجزاء من البرنامج التعليمي المقترح .

خطوات تنفيذ البحث

١- القياسات القبلية :

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية في الاختبارات المهارية في كرة قدم قيد البحث في الفترة **يوم السبت الموافق ٥/ ٣/ ٢٠١٦م**

٢- تنفيذ البرنامج :

قام الباحث بالتطبيق في الفترة من **من يوم الأحد ٦ / ٣ / ٢٠١٦** م إلي يوم الأربعاء ١٣ / ٤ / ٢٠١٦م.

٣- القياسات البعدية :

قام الباحث بعد انتهاء المدة المحددة لتنفيذ البرنامج التعليمي بإجراء القياس البعدي للاختبارات المهارية فى كرة القدم قيد البحث في الفترة من يوم السبت ١٦ / ٤ /٢٠١٦ م إلي يوم الاحد ١٧ / ٤ / ٢٠١٦ م.

المعالجات الإحصائية : **The Statistics Manipuiative**

لمعالجة البيانات إحصائيا قام الباحث باستخدام الأساليب الإحصائية التالية :

- المتوسط الحسابي الوسيط معامل الالتواء الانحراف المعياري

عرض ومناقشة النتائج

أولاً: عرض النتائج

سيتم عرض نتائج هذا البحث في عدد من الجداول التي تم التوصل إليها من خلال معالجتها إحصائياً وفقاً للقوانين الإحصائية المناسبة في محاولة لتحقيق الفروض المطروحة في المقدمات النظرية لهذا البحث.

١- دلالة الفروق بين متوسطي درجات كل من القياسين القبلي والبعدى للمجموعة الضابطة في تعلم مهارتى ركل والجرى بالكرة فى رياضة كرة القدم لصالح القياس البعدى

جدول(12)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي

للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية (ن=٢٠)

م	*المتغير*	وحدة القياس	قبلي		بعدي		نسبة التحسن	قيمة "ت " المحسوبة
			م	ع	م	ع		
١	ركل الكرة	عدد	٢,١٠	١,٤١	٣,٥٠	١,١٠	٦٦,٦٧	٦,٢٩-
٢	الجري بالكرة	ثانية	٢٣,٤٢	١,٨٩	٢٢,٣١	١,٩٩	٤,٩٧	٥,٧٤

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥)= ٢,٠٩

يتضح من نتائج جدول (١٢)وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية قيد البحث لصالح متوسط القياس البعدي حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (-٥,٣٩ :- ٤,٩٧) وبنسبةتحسن تراوحت قيمتها ما بين (٤,٩٧% : ٦٦,٦٧%).

٢- دلالة الفروق بين متوسطي درجات كل من القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية في تعلم مهارتى ركل والجرى بالكرة فى رياضة كرة القدم لصالح القياس البعدى

جدول (١٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية (ن=٢٠)

م	*المتغير*	وحدة القياس	قبلي		بعدي		نسبة التحسن	قيمة "ت " المحسوبة
			م	ع	م	ع		
١	ركل الكرة	عدد	٢,٤٥	١,٦٤	٦,٦٠	١,٩٠	١٦٩,٣٩	١٦,٣٣-
٢	الجري بالكرة	ثانية	١٨,٧٦	١,١٧	١٧,٣٥	٠,٨٣	٨,١٤	١١,١٢

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥)= ٢,٠٩

يتضح من نتائج جدول (١٣) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث لصالح متوسط القياس البعدى حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (١١,١٢ :-١٦,٣٣) وبنسبة تحسن تراوحت قيمتها ما بين (٨,١٤% : ١٦٩,٣٩%).

٣- داله احصائيه بين متوسطي درجات القياسات البعديه لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة تعلم مهارتى ركل والجرى بالكرة فى رياضة كرة القدم لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.

جدول(14)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين

للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات المهارية (ن=٤٠)

م	المتغير	وحدة القياس	تجريبية		ضابطة		قيمة "ت " المحسوبة
			م	ع	م	ع	
١	ركل الكرة	عدد	٦,٦٠	١,٩٠	٣,٥٠	١,١٠	٦,٣١
٢	الجري بالكرة	ثانية	١٧,٣٥	٠,٨٣	٢٢,٣١	١,٩٩	١٠,٢٩-

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠,٠٥)= ٢,٠٩

يتضح من نتائج جدول (١٤)وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات المهارية قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية حيث تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (٦,٣١ :- ١٠,٢٩).

ثانيا: مناقشة النتائج:

يتضح من جدول (١٢) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى جمع الاختبارات المهارية قيد الدراسة ولصالح القياس البعدى .

ويرجع الباحث ذلك إلى استخدام الأسلوب التقليدى المتبع والتى طبق على أفراد المجموعة الضابطة والذى يعتمد على الشرح اللفظى للمهارة قيد البحث والمطلوب تعلمها وكذلك النموذج الذى يقوم به المدرب والتزامه بتقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب والممارسة والتكرار من الناشئ وتصحيح الأخطاء ، حيث يتيح ذلك فرص للتعلم مما يؤثر إيجابياً على كفاءة الأداء المهارى .

وهذا يشير إلى أن الأسلوب التقليدى (الشرح والنموذج) له تأثير إيجابى على تعلم المهارات قيد الدراسة ويرجع ذلك إلى وجود المتعلم وقيامة بالشرح وأداء النموذج واتخاذ جميع القرارات ومتابعة المتعلمين أثناء الأداء وإعطاء التغذية الراجعة لهم جميعاً فى وقت واحد مما كان له الأثر الإجابى فى عملية التعلم .

كما يرجع الباحث التقدم الذي طرأ على المجموعة الضابطة إلى أن الطريقة المعتادة تقوم على الشرح اللفظي وأداء النموذج وتصحيح الأخطاء من قبل المعلم والممارسة والتكرار من جهة المتعلم وهذا بلا شك يوفر للمتعلم فرصة جيدة للتعلم مما يؤثر بدور إيجابي على كفاءة الأداء المهاري وتتفق تلك النتائج مع نتائج دراسة **أحمد محمد عبد الفتاح (١٩٩٩م) (٣)** ويرى **حنفي مختار (١٩٩٠ م)** أن قيام المدرب بعمل نموذج مع شرح المهارة وعرض صورة لها فإن يعد من افضل الطرق في تعلم مهارات كرة القدم ، وأن درجة أداء اللاعبين للمهارة تتوقف على مقدرة المدرب على الشرح الجيد الدقيق لفن أداء المهارة من حيث صحة الأوضاع لكل أجزاء الجسم خلال عملية التعلم. (٩ : ٩٤)

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة **أيهاب زكى (٢٠٠١م) (٨) ياسر عبد العظيم سالم(١٩٩٨م) (٢٤):** في أن الطريقة التقليدية المستخدمة في هذه الدراسة أدت إلى إيجابية الناشئ لتعلم واستيعاب المهارات " قيد البحث " .

و يتضح من جدول (١٣) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى جمع الاختبارات المهارية قيد الدراسة ولصالح القياس البعدى ، كما يتبين من جدول (١٤) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلى والبعدى بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدى للاختبارات المهارية ولصالح المجموعة التجريبية.

ويرجع الباحث هذه النتائج إلى فاعلية برنامج الوسائط المتعددة والذى تم تطبيقه على المجموعة التجريبية حيث وفر للمتعلم مداخل جديدة لاكتساب المعلومات بطريقة فردية بتتابع مناسب مع إعادة واسترجاع هذه المعلومات بما يتناسب مع قدراته الشخصية . كما أنت تقديم المادة العلمية داخل البرنامج وعرضها بشك تدريجى مبسط بواسطة عرض صور ثابتة لمهارة الأساسية ولقطات فيديو متحركة بالتصوير البطىء وبالسرعة الطبيعية للأداء ودعمها بالشرح اللفظى جعل المتعلم يرغب فى أن يصبح قريباً من هذه الصورة مع ربط ذلك بالأداء العملى لما سبق وشاهد وتصحيح أخطاء الأداء من خلال تمكنة من العودة إلى البرنامج مرة أخرى لإمداد بتعزيز فورى عند عدم تمكنة منة أداء المهارة أو جزء منها ، مما يؤدى إلى تحسن وتطوير الأداء المهارى .

ويتفق هذا مع ما أشارت إلية **وفيقة مصطفى (٢٠٠١ م)** إلى أن استخدام الكمبيوتر يساعد على تحفيز حواس المتعلم بشكل كبير فهو يعتمد على المداخل الحسية للمتعلم حيث يخاطب حاسة السمع والبصر واللمس بالإضافة إلى عنصر الحركة لدية وبالتالي فهو يساعد على تحسن كفاءة هذه الحواس للمتعلم ، كما تشير إلى أن إعادة واسترجاع المعلومات برامج الهيبرميديا مع إمداد المتعلم بتغذية راجعة بتعزيز فوري يعتمد على سرعة المتعلم الذاتية وفقاً لقدراته الشخصية يزيد من قدرته على التفكير والتأمل والبحث عن المعلومات كما يشير إلى استخدام الكمبيوتر يساعد على تحفيز حواس الطالبات بشك كبير فهو يعتمد على المداخل الحسية للمتعلم حيث يخاطب حاسة السمع والبصر واللمس بالإضافة إلى عنصر الحركة لدية وبالتالي فهو يساعد على تحسن كفاءة هذه الحواس للمتعلم (٢٣ :٢٧٠ –٢٧٢).

كما يرجع الباحث الفروق لصالح أفراد المجموعة التجريبية إلى التأثير الإيجابى لمحتوى البرنامج التعليمى حيث أن هذا الأسلوب يكثر جمود التدريس التقليدى ويزيد من تجارب المتعلمين حيث يدفع المتعلمين إلى المشاركة الإيجابية فى العملية التعليمية ومتابعة نشاط الدروس بنشاط أخر أكثر عمقاً باهتمامهم الذى ينبع أثناء التعلم وهذا مالا يتوفر فى الطريقة التقليدية المتبعة فى التعلم حيث أن اختيار المواقف التعليمية المختلفة يعمل على إثارة اهتمام ودافعيه المتعلمين نحو ممارسة النشاط الحركى وزيادة بذل الجهد والثقة بالنفس .

كما أن استخدام البرنامج التعليمى باستخدام الوسائط المتعددة يساعد على خلق جو من الاهتمام والانتباه لدى المتعلمين وكذلك تفهم كل جزء من أجزاء المهارة وتعلمها بسهولة وأن تقسيم الموقف التعليمى أدى إلى زيادة فرص النجاح وتقليل الاستجابة الخاطئة ، مما يؤدى إلى سلبية المتعلم وزيادة مشاركته الإيجابية .

وفى هذا الصدد يؤكد **فتح الباب عبد الحلم** (١٩٩٤ م) على آن عملية التعلم تتم على اكمل وجه إذا حرص المعلم على استخدام الوسائط التعليمية المختلفة التي تتصل بتوفير المثير المضبوط الذي يحقق الإجابة المطلوبة التي تعزز السلوك المطلوب . (١٥ :٥٢ –٥٥)

كما يذكر **جنترى Gentary** (١٩٩١ م) أن الوسائط المتعددة إحدى النظم التي تستخدم معظم الوسائل التكنولوجية المتقدة والمتاحة عمليا لإنتاج أنشطة ذات معنى ، والتي ينتج زيادة الفعالية والتفعيل بين المستخدم والمواد وثيقة الصلة بالمعرفة . (٢٦: ٥٦)

كما تتفق هذه النتائج مع ما اتفق علية كل من **جابر عبد الحميد (١٩٩٨ م) ، وعنيات فرج (١٩٩٨ م) ، وباربارا ، ريتا (١٩٩٨ م) ، وخالد مالك (٢٠٠٠ م)** أن تكنولوجيا التعليم تعتبر الأسلوب الأكثر تطوراً في عملية التعلم حيث يتألف البرنامج من خطوات صفيره وسهله ومتدرجة ولذا فهو يعتبر اكثر أنواع التعليم فاعليه وكفاية لقيام المتعلم بدور إيجابي في العملية التربوية ما يميز هذا الأسلوب بالتعزيز الإيجابي للمتعلم كما تتيح هذه البرامج أن يعمل المتعلم وفقاً لسرعته الخاصة في عملية التعلم ، كما يمكن البرنامج المتعلم من مراقبة تقدم المتعلم ، وتبقى دافعيه المتعلم عالية لأن البرنامج قد صمم ليضمن مستوى عالي من النجاح فضلاً عن أن المتعلمين يستطيعون التوقف والبدء عند أي لحظة في البرنامج. (٨:٣٥،١٧) (١٣ : ١٠٨) (٧ : ٢٩) (١٠ : ٢٣)

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج كل من " **سكينسيلى وبرودى Skinseleu and Brodie** " (**١٩٩٠ م**) (٢٧) ، " **أحمد محمد عبد الله**" (١٩٩١ م) (٤) ، ودراسة " **محمد سعد زغلول وهانى سعيد** " (٢٠٠٣) (١٧) ودراسة كل من "**صلاح عسران وهبة إمبابى** " (٢٠٠٤ م) (١١)

أولاً : الاستخلاصات :

١- البرنامج التعليمي التقليدى للمجموعة التجريبة قد اثر تأثيراً ايجابياً في تعلم الأداء مهارات كرة القدم قيد البحث للمجموعة الضابطة .

٢- البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائط المتعددة قد اثر ايجابياً في تعلم الأداء مهارات كرة القدم قيد البحث للمجموعة التجريبة

٣- تفوق افراد المجموعة التجريبة على افراد المجموعة الضابطة فى اختبارات المهارات قيد البحث

ثانياً : التوصيات :

استخدام و تطبيق البرنامج التعليمي المقترح و المعد بأسلوب الوسائط المتعددة وذلك للتدريس منهج كرة القدم بالمرحلة المتوسطة بدولة الكويت .

١- ضرورة إعداد الدورات التعليمية والتدريبية في مجال استخدام الكمبيوتر للقائمين علي تدريس التربية البدنية بدولة الكويت.

٢- ضرورة الاهتمام بإعداد البرامج التعليمية والمعدة بتقنية الوسائط المتعددة في الأنشطة الرياضية المختلفة داخل المؤسسات التعليمية بدولة الكويت.

٣- ضرورة إدخال أدوات ووسائل الوسائط الفائقة داخل درس التربية البدنية بدولة الكويت

المـــــــراجـــــــع

أولاً : المراجع باللغة العربية :

١- **إبراهيم عبد الوكيل الفار(١٩٩٨م):** تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن إلحادي والعشرين ،دار الفكر العربي ، ط ١،.

٢- **إبراهيم عبد الوكيل الفار(٢٠٠٠م):** إعداد وإنتاج برمجيات الوسائط المتعددة التفاعلية ، ط٢ الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات ، طنطا ،..

٣- **احمد محمد عبد الفتاح(٢٠٠١ م)** : " تأثير التغذية الراجعة على تعلم الوثب العالي للمبتدئين" ، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة،جامعة حلوان ،.

٤- **أحمد محمد عبد الله(١٩٩٥ م)** : " تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم في تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية في كرة السلة " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ،.

٥- **أسامة احمد عبد العزيز (٢٠٠١ م):** " أثر برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقات الوثب العالي لدى المبتدئين " ، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية الرياضية بالمنيا ،جامعة المنيا.

٦- **ايهاب فتحي ذكى(٢٠٠١م)** :" أستخدم منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين في الملاكمة " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ،كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ،.

٧- **جابر عبد الحميد جابر التعليم وتكنولوجيا التعليم(١٩٩٨ م)**، دار النهضة العربية،القاهرة

٨- **حنفي محمود مختار (١٩٩٠م):** الاسس العلمية في تدريب كرة القدم ، دار الفكر العربي ، القاهرة

٩- **خالد مصطفى مالك (٢٠٠٠م):** تكنولوجيا التعليم المفتوح ، عالم الكتب ، القاهرة ،

١٠- **صلاح محمد عسران ، هبة عبد الرحمن إمبابى (٢٠٠٤ م):** تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على تعلم المهارات السبعة الأساسية والتحصيل المعرفي للمبتدئات في رياضة المصارعة ، مجلة نظريات وتطبيقات ، كلية التربية الرياضية للبنين بالإسكندرية، العدد٥٣ ،.

١١- **على محمد عبد المنعم (١٩٩٦ م):** ثقافة الكمبيوتر، دار البشر للطباعة والنشر، القاهرة،

١٢- **عنايات أحمد فرج (١٩٩٨ م):** مناهج وطرق تدريس التربية البدنية، دار الفكر العربي القاهرة ،.

١٣- **غريب زاهر إسماعيل(٢٠٠١ م)** : تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم ، الطبعة الأولى ، عالم الكتب القاهرة ،.

١٤- **فتح الباب عبد الحميد سيد(١٩٩٤ م)** : تدريب المعلمين في مجال التقنيات التربوية في تكنولوجيا التعليم ، المجلد الرابع، القاهرة ،.

١٥- **محمد سعد زغلول ، محمد على محمود ، هانى سعيد عبد المنعم(٢٠٠٣ م)** : " تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضرب الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا "، بحث منشور ، مجلة نظريات وتطبيقات، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الإسكندرية ، العدد٤٨ ،.

١٦- **محمد عبدة صالح الوحش ، مفتى إبراهيم حماد (١٩٩٤ م)**: أساسيات كرة القدم ، دار المعارف المعرفة ، القاهرة .

١٧- **محمد علي محمود ، مصطفي عبد القادر الجيلاني (٢٠٠٣م)** : تأثير استخدام الهيبرميديا علي تعلم مهارات التصويب وضرب الكرة بالراس لدي المبتدئين في كرة القدم بحث منشور كلية التربية الرياضية ، جامعة الاسكندرية .

١٨- **محمود عبده خليفه (٢٠٠٢م)**: تأثير استخدام أسلوبين من أساليب التدريس على بعض المهارات الأساسية والصفات البدنية للمبتدئين في الملاكمة . رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية بنين بورسعيد ، جامعة قناة السويس ،

١٩- **مصطفى عبد القادر الجيلاني(٢٠٠٠)** : " تصميم منظومة الوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين " رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا،.

٢٠- **نبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١ م)** :" تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط على تعلم بعض رياضات الجمباز " ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة حلوان ،.

٢١- **وفيقة مصطفى حسن سالم (٢٠٠١م)** : تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية ، منشاة المعارف ، الإسكندرية .

ثانيا : المراجع باللغة الاجنبية

25- **Bunzel, Mark J Morries, K** :(1994) Multimdia applications development, morries, K secondedition New Uork,Mec .Graw,Hil ,

26- **Gaentary(1991)** : Education techmology aquestion of meaning M. G. J anglin (ed) instruction teachnology bast , bresent and future angle wood co , inc..

27- **Skinsiey, M.Brodie,D(1990) :** A study of effectiveness of computer assisted learning Physical education sport express, United Kingdom,.

28- Zhou,x-y, cao,h (2000): research on application of multimedia technique in Physical education teaching , journal of beijing university of Physical education,