تأثير برنامج تعليمى بإستخدام تكنولوجيا التعلم على بعض المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد

د. أحمد حسين محمد على

أستاذ مساعد بقسم تدريب الرياضات الجماعية وألعاب المضرب بكلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة– جامعة حلوان

ملخص البحث :

يهدف البحث الى التعرف على تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب تكنولوجيا التعلم على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد وإستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم المجموعتين (ضابطه وتجريبية) والقياس القبلى والبعدى لمناسبته وطبيعة الدراسة كما قام الباحث بإختيار (٦٠) ناشئ بالطريقة العشوائية ، ثم قام الباحث بإختيار (٤٠) ناشئ منهم بطريقة عشوائية كعينة أساسية ، ومن النتائج التى أمكن التوصل إليها فقد تم إستنتاج ما يلى إستخدام تكنولوجيا التعلم له تأثير ايجابى على مستوى قياسات الإختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد ، إستخدام تكنولوجيا التعلم له تأثير ايجابى أفضل من تأثير طريقة شرح المدرب فى مستوى الإختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد

مقدمة ومشكلة البحث :

يمثل العصر الحديث ثورة علمية متصلة تقوم ببناء صرح عالمى جديد ، حيث تتميز بالتغير المتسارع والإنفتاح الثقافى الحضارى العالمى ، مما جعل عملية التنمية الشاملة للقوة البشرية فى هذا العصر من أهم عوامل التقدم والإزدهار فى كافة المجالات ، لذا فإن دول العالم تسعى جاهدة إلى العلم وتطبيقاته المختلفة فى جميع المجالات ، وإلى تطوير نظمها التعليمية ، وهذا التطور يحتم على التربويين ضرورة مراجعة أساليب وطرق تقديم المعلومات ، وكذلك الطرق المناسبة لإستخدام التطبيقات التكنولوجية الحديثة التى تتناسب مع العملية التعليمية ، ومراعاة قدرات المتعلم حتى يمكن الوصول به إلى درجة عالية من التحكم والكفاءة .

ولقد أدى تقدم تكنولوجيا التعليم إلى إعادة النظر فى إستراتيجية إستخدامها، فلم يعد ينظر إليها كوسيلة تعليمية فقط ، بل أصبحت طابعا مميزا للعملية التعليمية بحيث تتغير نظرتنا للتعلم من الحفظ والتلقين إلى ممارسة تجربة واقعية يتعايش معها المتعلم من خلال إكتساب خبرات ذاتية ، حيث التأكيد على الإهتمام بالمتعلم كمحور للعملية التعليمية ، والعمل على الإرتقاء بقدراته وتنمية جوانبه الشخصية المختلفة من خلال التأكيد على فرديته ، ومراعاة هذا الجانب من خلال تنوع أساليب التعليم ، ولذلك كان لإدخال التكنولوجيا بطرقها وأساليبها الحديثة دورا بارزا فى العملية التعليمية ، حيث يستطيع المتعلم الوصول إلى المعرفة وإكتساب المهارات والإلتزام بالإتجاهات والقيم الإيجابية بطريقة ميسرة .

ويعد استخدام تكنولوجيا التعلم ذات أهمية بالغة فى ميدان التربية الرياضية ، وتتضح أهمية استخدام تكنولوجيا التعلم عند التعلم لإحدى المهارات الحركية حيث يكون تصور اللاعبين للمهارة الحركية الجديدة غير مكتمل وبذلك تكون الحاجة الماسة لإستخدام تكنولوجيا التعلم لتحسين تصورهم وأدائهم لهذه المهارة (١٢ : ٨٣)

ويشير محمد عبد القادر (١٩٩٩م) إلى أن تكنولوجيا التعلم هى نظام تربوى منظم يحتوى على مكونات مادية وبشرية تتفاعل مع بعضها بهدف تحقيق هدف تربوى أو أكثر فى ضوء معايير الكفاية والفاعلية (١٣: ١٨) .

كما يشير بارون ، وأورووينج Barron,Orwing (١٩٩٥م) أن البرامج التعليمية بإستخدام تكنولوجيا التعلم تتضمن الكثير من الوسائط المتعددة فى أشكال مختلفة منها الرسومات،والصور الثابتة،والمتحركة، ولقطات من أفلام وبيانات رقمية ، وغيرها من المكونات، ويصاحب ذلك صوت من خلال وسائل صوتية تلقى على المتعلم لشرح الصورة التى أمامه لتوضيح المفاهيم بشكل أعمق وأشمل (١٥: ٣٢) . مما يؤكد أن إستخدام تكنولوجيا التعلم فى تعليم المهارات قد يؤدى إلى تنمية هذه المهارات لدى الممارسين وذلك يساعد على تعلم الأداء المهارى الذى يتميز بالقدرة على إدراك المكان والاتجاهات والمدى الحركى بالإطراف وحركة الجسم ككل (٧ : ٣٤).

ويرى **الباحث** أنه عادة ما يرتبط التعلم بشكل واضح بالوسيلة التعليمية المستخدمة فى التعلم والتى يقدمها المعلم للمتعلم والتى تكون موجهه أساسا لتصحيح الأخطاء الناجمة عن الأداء الحركى الذى ينجزه المتعلم ، وهذا ما تؤكده شيماء عادل يس صالح (٢٠٠٥م) حيث أشارت إلى أن المعرفة بإستخدام تكنولوجيا التعلم تمثل معلومات عن الحركة ، حيث يجب على المتعلم أن يتعرف من خلالها على طبيعة الأداء المهارى، ومن ثم يتم تعديل وتطوير الأداء (٨ : ١٣) .

كما يشير **الباحث** من خلال خبراته التطبيقية فى المجال الأكاديمى والتطبيقى أن إستخدام تكنولوجيا التعلم فى تعليم كرة اليد قد يساعد على تنمية بعض المتغيرات البدنية والمهارية ، حيث يبرز دور الحاسب الآلي الإيجابي بدرجة كبيرة في في المجال الرياضي وخاصة عند تصميم البرامج التعليمية ، حيث يعد من الأجهزة المحببة لدى الناشئين ، وأصبح من الأجهزة الأكثر إنتشارا وإستخداما مع الناشئين فى هذه المرحلة ، حيث يوفر عليهم وعلي الباحث جهود كبيرة أثناء عملية التعليم والتعلم كما يوفر الوقت ويساعد الناشئ علي فهم وإدراك المهارة المراد تعلمها ، حيث يعتمد الناشئ علي الإبصار والإدراك ، كما يرى **الباحث** أيضا أن الحاسب الآلي يبرز دورة الإيجابي بدرجة كبيرة في العملية التعليمية في المجال الرياضي وخاصة عند تصميم برامج تعليمية مرئية بتعليم المهارات الرياضية ، مما يوفر الوقت عليهم فى تعليم المهارات .

ومن خلال متابعة **الباحث** لتعليم الناشئين فى كرة اليد ،، فقد لاحظ الإعتماد فى تعليم مهارات كرة اليد علي أسلوب الشرح وأداء النوذج من خلال المدرب ، وعدم الإستعانة بالوسائل التكنولوجية الحديثة ، والتي تناسب ظروف تلك المرحلة السنية مما أدى إلى تفاوت كبير فى مستويات الأداء المهارى ، ومن هنا وضحت **مشكلة البحث** والمتمثلة فى تصميم برنامج تعليمى بإستخدام أسلوب تكنولوجيا التعلم للتعرف على تأثيره على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد .

أهداف البحث :

يهدف البحث الى التعرف على تأثير برنامج تعليمى باستخدام أسلوب تكنولوجيا التعلم على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد وذلك من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية :-

١- التعرف على فعالية استخدام تكنولوجيا التعلم على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد

٢- التعرف على الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد.

فروض البحث :

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياس القبلى والبعدى لكل مجموعة (التجريبية والضابطة) على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد لصالح القياس البعدى .

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة على تنمية المتغيرات البدنية والمهارية لدى ناشئى كرة اليد لصالح المجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث :

برنامج تكنولوجيا التعلم

يعرفه النبوي عبد الخالق(٢٠٠١م) بأنه "برنامج باستخدام حاسب آلي متعدد الوسائط يتضمن عروضاً لفظية وغير لفظية – نصوص مكتوبة– صور ثابتة– صور متحركة– موسيقى، وتتكامل مع بعضها في شرح الخبرات التي تتفق مع تعليم المهارات معطية فرصا تفاعلية بين المتعلم وبين الخبرات لتعليمها (٥ : ٦)٠

الدراسات السابقة :

١– دراسة قام بها ستين جيليون Jeelion Stein (١٩٩٦م) بهدف التعرف على أثر الكمبيوتر والأفلام التعليمية فى تدريب ألعاب القوى ، وتطوير التعليم الفردى للأيروبيك ،وبلغ حجم العينة (٢٠) تلميذا ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين

التجريبية والضابطة ، وكان من أهم النتائج أن البرنامج التكنولوجى المستخدم أدى إلى تطوير مستوى التلاميذ فى مسابقات الميدان والمضمار والأيروبيك (١٩) .

٢- دراسة قام بها فابرى Fabry (١٩٩٨م) بهدف التعرف على تأثير فعالية البرنامج متعدد الوسائط ، والقائم على تمثيل الظواهر فى التحصيل الدراسى لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، وأجريت الدراسة على عينة قوامها (٢٥) تلميذا ، واظهرت النتائج فعالية البرنامج فى زيادة التحصيل الدراسى لأفراد لعينة (١٦) .

٣- دراسة مصطفى الجيلانى (٢٠٠٠ م) بهدفت تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعليم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين ، واستخدم الباحث المنهج التجريبى ، وبلغ حجم العينة (٣٠) مبتدئا فى المرحلة السنية من (١٢-١٠ سنة) وتم اختيارهم بطريقة عمدية تم تقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين متساويتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية ، ومن أهم النتائج ان أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيرا على تعليم مهارات كرة القدم قيد البحث من الأسلوب التقليدى مما يدل على فاعليته وتأثيره (١٤) .

٤- دراسة أسامة عبد العزيز (٢٠٠١ م) بهدف تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيرميديا ودراسة أثر استخدامها على كل من الأداء المهارى لمسابقة الوثب العالى بالطريقة الظهرية لدى المبتدئين ، والتعرف على آراء وانطباعات المبتدئين نحو استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية ، واستخدم المنهج التجريبي ، وبلغ حجم العينة (٢٠) تلميذا من تلاميذ المرحلة الثانوية بمدينة المنيا ، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية ، تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، ومن أهم النتائج ان استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية كان أكثر تأثيرا على تعليم مسابقة الوثب العالى من الاسلوب التقليدى ممل يدل على فاعليته ، استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية كان ذو فاعلية على آراء وانطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى (٤) .

٥- دراسة النبوى سلامة (٢٠٠١م) بهدف التعرف على تأثير استخدام الحاسب الآلى متعدد الوسائط على تعليم بعض مهارات رياضة الجمباز ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ، وبلغ حجم العينة (٣٠) مبتدئا من تلاميذ الصف الثانى الإعدادى وتم اختيارهم بطريقة عمدية تم تقسيمهم عشوائيا الى مجموعتين متساويتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية ، ومن أهم النتائج أن طريقة التعليم بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط أكثر فعالية وإيجابية للمتعلمين عن الطريقة التقليدية لتعليم المهارات قيد البحث ، والتعليم بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط لبعض مهارات رياضة الجمباز أسهم الى نتائج أفضل من تعلمها بالطريقة التقليدية (٥) .

٦- دراسة إيهاب فتحى (٢٠٠١م) بهدف التعرف على إعداد برنامج تعليمى بإستخدام الوسائط المتعددة ومعرفة أثره على تعليم بعض المهارات الأساسية والجانب الوجدانى للمبتدئين فى رياضة الملاكمة وإستخدم البحث المنهج التجريبى ، وبلغ حجم العينة (٦٠) طالبا من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية بطنطا وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية ثم قسموا الى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، ومن أهم النتائج أن إسلوب الوسائط المتعددة بإستخدام الصور والشرائح والفيديو قد ساهم بطريقة إيجابية فى تعليم مهارات الملاكمة ، وإسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيرا على تعليم المهارات الملاكمة عن الأسلوب التقليدى (٦) .

٧- دراسة قام بها برميزك Permyzak (٢٠٠١م) بهدف التعرف على تأثير برنامج تدريبي بإستخدام الفيديو لتحسين الأخطاء فى الأداء وعمليات التغذية المرتدة من قبل معلمى التربية الرياضية ، وأجريت الدراسة على عينة من طلاب التربية الرياضية قوامها (٤٠) طالبا ، وأظهرت النتائجأن التدريب بإستخدام الفيديوأدى إلى تحديد الخطأ، كما أدى إلى تحسين جوهرى فى الجوانب الكمية والنوعية لعملية تحليل المهارة الرياضية (١٨) .

٨- دراسة ويزنت اتيسبدا W. Atisabda (٢٠٠١م) بهدف معرفة كيفية بدء تنفيذ إدخال المستحدثات التكنولوجية فى برنامج إعداد المعلمين فيما قبل الخدمة فى جامعة ميسورى بكولومبيا ، ولقد أوضحت نتائج الدراسة ان القيادة الحكيمة للعميد والقائمين على إدخال المستحدثات التكنولوجية فى إجراء عملية التعليم طبقا للعوامل الخارجية وذلك حتى يتم دمج العملية الداخلية لتجارى التغيرات الخارجية كانت مصدر رئيسى فى بدأ إدخال المستحدثات التكنولوجية فى برامج إعداد المعلم فيما قبل الخدمة ، وقد تم تصميم نموذج لبدء إدخال المستحدثات التكنولوجية وكذلك تطوير الكلية وتوفير المناخ التنظيمى والثقافي ليلائم هذا التغيير (٢٠) .

٩- دراسة جون سبرينجر Jon Springier, (٢٠٠٢م) بهدف بناء برامج للوسائل المتعددة فى ضوء أساليب تصميم النظم التعليمية ، ومن خلال نتائج الدراسة قد أكدت الدراسة على أهمية تدريب اخصائى الحاسبات والمعلومات والعاملين بالمجال على مهارات إنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية لمجابهة المستحثات التكنولوجية الحادثة فى مجال الوسائل المتعددة من صوت وصورة ومؤثرات من خلال الموديلات التعليمية (١٧)

١٠- **دراسة محمد حسن (٢٠٠٤م) بهدف وضع برنامج باستخدام الهيبرميديا لتعليم** سباحة الزحف على البطن للمبتدئين ، واستخدم المنهج التجريبى ، وبلغ حجم العينة (٢٠) طالبا من طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية ببورسعيد وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية ثم قسموا الى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية والأخرى

ضابطة ، ومن أهم النتائج ان برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى تعليم سباحة الزحف على البطن ، وكان لها تأثير اكبر من الطريقة التقليدية (١١).

إجراءات البحث

منهج البحث

إستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم المجموعتين (ضابطه وتجريبية) والقياس القبلى والبعدى لمناسبته وطبيعة الدراسة.

مجتمع البحث :

تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث الأصلي (٦٠) ناشئ كرة يد مواليد (٢٠٠٦،٢٠٠٧م) بأندية (الشمس _ الطيران _ هوليوليدو) والمقيدين بسجلات الإتحاد المصرى لكرة اليد للموسم الرياضى ٢٠١٥/٢٠١٦م .

عينة البحث :

قام الباحث بإختيار (٦٠) ناشئ بالطريقة العشوائية ، ثم قام الباحث بإختيار (٤٠) ناشئ منهم بطريقة عشوائية كعينة أساسية ، تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين(ضابطه ، وتجريبية) قوام كل منها (٢٠) ناشئ ، كما تم استخدام عدد (٢٠) ناشئ لأجراء الدراسات الاستطلاعية والمعاملات العلمية للاختبار قيد البحث .

أسباب اختيار العينة :

* توافر أعداد كبيرة من الناشئين فى هذه المرحلة السنية .
* توافر الإمكانات والأدوات وأجهزة الكمبيوتر والمساعدين والتى تتطلبها الدراسة.
* موافقة إدارة النادى وأولياء الأمور على إجراء الدراسة.
* قرب المسافة بين الأندية الثلاثة مما يوفر من الوقت والجهد .

التجانس :-

أجرى الباحث قياسات لمتغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمنى ، البدنية ، المهارية) على عينة البحث وبلغ عددها (٦٠) ناشئ وذلك بهدف إيجاد التجانس بينهم

جدول (١) التجانس في متغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمنى ، البدنية ، المهارية) ن =٦٠

المتغيرات		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	الالتواء
العمر الزمنى		٩,٢٠	٠,٧٥	٩,٥٠	
الطول		١٣٥,٢٤	٦,٦٩	١٣٥	٠,١١
الوزن		٢٦,٢٦	٤,٥١	٢٦	٠,١٧
الذكاء		١٠٨,١٢	٠,٨٥	١٠٨	٠,٤٢-
اختبارات بدنية	الدوائر الرقمية	٥,٣٢	١,١٥	٥,٢٠	٠,٣١-
	رمى واستقبال كرة تنس	٥,١٤	١,٣٤	٥,٢١	٠,١٦

تابع جدول (١) التجانس في متغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمنى ، البدنية ، المهارية) ن =٦٠

	المتغيرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	الالتواء
	الوقوف على قدم واحدة	٢,١٥	٠,٥٢	٢,٢٠	٠,٢٩
	ثنى الجذع أماما	٧,٢٥-	١,٨٣	٧,٠٠	٠,٤١-
اختبارات مهارية	التمرير والاستلام ١٠مرات على حائط	١٢,٩٤	٠,٧١	١٣,٠٠	٠,٢٥-
	تنطيط الكرة باستمرار لمسافة ٣٠م	٧,٥١	٠,٦٤	٧,٥٠	٠,٠٥
	التصويب بالوثب العالى على هدف محدد	٣,٤٠	٠,٧٢	٣,٥٠	٠,٤٢-

يوضح جدول (١) أن معامل الالتواء لمتغيرات (الطول ، الوزن ، الذكاء ، العمر الزمنى ، البدنية ، المهارية) قد تراوح ما بين (-٠,٤٢ : ٠,٢٩) وهذه القيم تنحصر بين (±٣) وتقع تحت المنحنى الاعتدالى مما يدل على تجانس عينة البحث

القياس القبلي :

قام الباحث بإجراء القياس القبلي على مجموعة البحث في الاختبارات قيد البحث فى الفترة من ٥ – ٢٠١٦/١/١٢م .

جدول (٢) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبليين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية (ن=٢٠)

	الاختبارات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
الاختبارات البدنية	الدوائر الرقمية	١٦,٥٥	٢,١٥	١٦,٥٨	٢,١١	٠,٠٤
	رمى واستقبال كرة تنس	٣,٢٩	٠,٧٥	٣,٢٦	٠,٦٨	٠,١٤
	الوقوف على قدم واحدة	١٧,٨١	٢,١١	١٧,٨٣	٢,٣١	٠,٠٣
	ثنى الجذع أماما	٢٧,٤٦	٢,٩٤	٢٧,٥٠	٢,٩٨	٠,٠٩
الاختبارات المهارية	التمرير والاستلام ١٠مرات على حائط	١٣,٨٤	١,٧٣	١٣,٨٦	٠,٧٣	٠,٠٩
	تنطيط الكرة باستمرار لمسافة ٣٠م	٧,٥٠	٠,٧٩	٧,٤٨	٠,٧٨	٠,٠٨
	التصويب بالوثب العالى على هدف محدد	٣,٤٢	٠,٧٧	٣,٤١	٠,٨١	٠,٠٤

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ =٢,٠٩٣

يوضح جدول (٢) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبليين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أقل من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل على التكافؤ بين المجموعتين فى الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد قيد البحث.

أدوات ووسائل جمع البيانات :

- (١٠) جهاز كمبيوتر، جهاز العرض الضوئي ،شاشة عرض، اسطوانات مدمجة (حجرة الوسائط)
- ميزان طبي لقياس الوزن – جهاز ريستاميتر لقياس الطول – شريط قياس – ساعة إيقاف – مراتب أسفنج –كرات طبية –قوائم

ثانيا : إختبار الذكاء المصور مرفق (٢) .

ثالثا : الإختبارات المهارية :

لقياس مستوى الأداء المهاري ، قام الباحث بإستخدام الإختبارات التالية :

- اختبار قياس سرعة التمرير والاستلام ١٠ مرات على حائط (١٠ : : ١٠٢) .
- اختبار قياس دقة التصويب بالوثب على هدف محدد (١٠ : ١٠٥) .
- اختبار تنطيط الكرة باستمرار لمسافة ٣٠ متر (١٠ : ٣٦ ، ٣٧) مرفق (٣) .

الدراسة الأساسية :

الهدف من البحث :

يهدف البرنامج إلى التعرف تأثير برنامج تعليمى باستخدام تكنولوجيا التعلم على بعض المتغيرات البدنية ومهارات كرة اليد (التمرير ، الاستلام ، التصويب).

أسس وضع البرنامج :

- مراعاة خصائص المرحلة السنية لعينة البحث .
- مراعاة الفروق الفردية بين اللاعبين .
- مراعاة الهدف من البرنامج .
- مراعاة أن تحقق التدريبات الهدف من البرنامج .

محتوي البرنامج :

بالرجوع إلى المراجع العلمية والدراسات السابقة أمكن حصر مجموعة من التمرينات ومهارات كرة اليد التى تتناسب وهدف البحث وكذا خصائص العينة وهى كما يلى :

- مهارة التمرير
- مهارة الاستلام
- مهارة التصويب

خطوات وضع البرنامج :

- تحديد مهارات كرة اليد المناسبة بتلك المرحلة السنية .
- تحديد تدريبات الإعداد البدني التى يحتويها برنامج استخدام تكنولوجيا التعلم .
- تحديد الأدوات المستخدمة في برنامج استخدام تكنولوجيا التعلم .

الفترة الزمنية الخاصة بالبرنامج :

- تحديد الفترة الزمنية للبرنامج التعليمي (٨) أسبوع تبدأ من ٢٠١٦/٢/٢م ، وحتى ٢٠١٦/٣/٢٩م

المجموعة التجريبية

تم تطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام تكنولوجيا التعلم لبعض مهارات كرة اليد (التمرير ، الاستلام ، التصويب) مرفق (٤) ، وأجريت هذه الدراسة في الفترة من ٢/٢ /٢٠١٦م

، وحتى ٢٠١٦/٣/٢٩م ، وتم عرض المهارات بغرفة الجهازالفنى بصالة الألعاب الرياضية بنادى الشمس الرياضى علي (١٠) أجهزة لاب توب بواقع (٢) لاعب على كل جهاز وأيضا بواسطة شاشة عرض، حيث يشاهد الناشئين عرض (عادي – بطيء) للمهارة بمصاحبة الشرح ، ثم يتم التوجه إلي الملعب مباشرة لتنفيذ باقي أجزاء الوحدة التعليمية ، الوحدة الأولى يوم الأحد والوحدة الثانية يوم الثلاثاء من كل أسبوع مرفق (٤)

المجموعة الضابطة

تم تطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام أسلوب شرح المعلم لبعض مهارات كرة اليد (التمرير ، الاستلام ، التصويب) ، وأجريت هذه الدراسة في الفترة من ٢٠١٦/٢/٢م ، وحتى ٢٠١٦/٣/٢٩م .

القياس البعدي:

قام الباحث بإجراء القياس البعدي لجميع الاختبارات البدنية واختبارات مهارات كرة اليد (التمرير ، الاستلام ، التصويب) فى الفترة من ٢٠١٦/٣/٣١م إلى ٢٠١٦/٤/١م

المعالجات الإحصائية :

إستخدم الباحث حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS واختار معامل ارتباط بيرسون لإيجاد الثبات ، والإحصاء الوصفى واختبار (ت) لإيجاد الفروق بين القياسين القبليين والقياسين والبعديين للمجموعتين (التجريبية والضابطة) .

عرض ومناقشة النتائج :

أولا : عرض النتائج :

جدول (٥)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد قيد البحث (ن=٢٠)

الاختبارات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
	س	ع	س	ع	
الدوائر الرقمية	١٦,٥٥	٢,١٥	٢٠,٣١	٢,١٠	*٥,٤٥
رمي واستقبال كرة تنس	٣,٢٩	٠,٧٥	٤,٣١	٠,٥٨	*١٩,٢٨
الوقوف على قدم واحدة	١٧,٨١	٢,١١	٢٠,٢٥	٢,١٥	*٣,٥٤
ثنى الجذع أماما	٢٧,٤٦	٢,٩٤	٣٠,٢٤	٢,٦٥	*٣,٠٥
التمرير والاستلام ١٠مرات على حائط	١٣,٨٤	١,٧٣	١١,٢٥	١,٥٥	*٤,٨٩
تنطيط الكرة باستمرار لمسافة ٣٠م	٧,٥٠	٠,٧٩	٦,٣١	٠,٥٢	*٥,٤١
التصويب بالوثب العالى على هدف محدد	٣,٤٢	٠,٧٧	٤,٨٧	٠,٥٤	*٦,٥٩

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ =٢,٠٩٣

يوضح جدول (٥) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد قيد البحث لصالح القياس البعدى ، حيث ان قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥

ثانيا : مناقشة النتائج :

يوضح جدولى (٥ ، ٦) وجود فروق دالة احصائيا بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد لصالح القياس البعدى ، ويعزي هذه النتائج الي التأثير الايجابى لبرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا التعلم المستخدم للمجموعة التجريبية وأيضا البرنامج المتبع للمجموعة الضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد

كما يوضح جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد قيد البحث لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية

ويرجع **الباحث** هذه النتائج الى التأثير الايجابى لبرنامج تكنولوجيا التعلم فى تنمية الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد ، ويتفق هذه النتائج مع ما يشير اليه إبراهيم الفار (٢٠٠٠م) ان الحاسب الآلي أداه مناسبة للتعليم لأنه أداه اتصال وتفاعل ذو اتجاهين ، فالحاسب يمكن المتعلم من التفاعل المستمر وينقله من نجاح لنجاح وهذا يطمأن المتعلم أثناء التعلم والتقدم بالبرنامج (١ : ٤٥) .

وتتفق مع هذه النتائج مع نتائج دراسة مصطفى الجيلانى (٢٠٠٠م) (١٤) ، والتى خلصت إلى ان أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيرا على تعليم مهارات كرة القدم قيد البحث من الأسلوب التقليدى مما يدل على فاعليته وتأثيره ، كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة أسامة عبد العزيز (٢٠٠١) (٤) والتى خلصت الى ان استخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية كان أكثر تأثيرا على تعليم مسابقة الوثب العالى من الاسلوب التقليدى ممل يدل على فاعليته ، كما أن إستخدام برمجية الكمبيوتر التعليمية كان ذو فاعلية على أراء وإنطباعات أفراد عينة البحث مما ساعد على تحقيق الجانب الوجدانى .

كما يوضح جدول (٨) معدلات نسب التغير بين القياس القبلى والقياس البعدى الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد فقد تراوحت ما بين (١٠,١٢% : ٤٢,٣٩%) للمجموعة الضابطة ، وما بين (٣٢,٨٣% : ٧٣,٠١%) للمجموعة التجريبية بفارق بين المجموعتين تراوح ما بين (١٤,١٢% : ٤٢,٠١%) لصالح المجموعة التجريبية.

ويعزي **الباحث** هذا التقدم للدور الايجابي وفاعلية الحاسب الآلي في العملية التعليمية في المجال الرياضي عند تصميم برامج تعليمية مرئية كوسيلة تعليمية توفر عليهم وعلي المعلم الجهد والوقت أثناء عملية التعلم ،تساعد المتعلم علي فهم وإدراك مهارات كرة اليد المراد تعلمها ، وقد راع الباحث عامل التشويق والجذب الذي يوفره الحاسب الآلي في نقل هذه المهارة بصورة جيدة للطلاب كما أن الصور المجمعة لهذه المهارة توضح كيفية أداء تلك المهارة بشكل سليم

حيث يري أحمد العقاد ،أحمد حسين (٢٠٠٣م) ان الكمبيوتر يعمل علي جذب انتباه المبتدئ وتحفيز حواسه بشكل كبير ،ويجعله في حالة تركيز دائم ومتابعة جيده للصور الملونة والألوان البراقة وسهولة التشغيل والاعاده ، مما يجعل الكمبيوتر وسيط نموذجي لما يتم عرضه عليه (٣ : ٣٢) ، كما تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة النبوى سلامة (٢٠٠١ م)(٥) والتى خلصت إلى أن طريقة التعليم بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط أكثر فعالية وإيجابية للطلاب عن الطريقة التقليدية لتعليم المهارات قيد البحث ، والتعليم بواسطة الحاسب الآلى متعدد الوسائط لبعض المهارات الرياضة توصل إلى نتائج أفضل من تعلمها بالطريقة التقليدية .

وتتفق مع هذه النتائج مع نتائج دراسة جون سبرينجر Jon Springier (٢٠٠٢م) (١٧) والتى خلصت أهم نتائجها الى التأكيد على أهمية تدريب اخصائى الحاسبات والمعلومات والعاملين بالمجال على مهارات إنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية لمجابهة المستحثات التكنولوجية الحادثة فى مجال الوسائل المتعددة من صوت وصورة ومؤثرات من خلال الموديلات التعليمي وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة أيهاب فتحى (٢٠٠١م)(٦) والتى خلصت الى ان أسلوب الوسائط المتعددة باستخدام الصور الشرائح والفيديو والمعلم ساهم بطريقة إيجابية فى تعليم مهارات الملاكمة ، وأسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيرا على تعليم المهارات الملاكمة عن الأسلوب التقليدى ، ونتائج دراسة ويزنت اتيسبدا Wasant Atisabda (٢٠٠١م) (٢٠) والتى خلصت إلى تصميم نموذج لبدء إدخال المستحدثات التكنولوجية وكذلك تطوير الكلية وتوفير المناخ التنظيمى والثقافي ليلائم هذا التغيير .

كما يتفق ما سبق مع دراسة إبراهيم عبدالوكيل (٢٠٠٠م) أن خاصية التشويق والجذب والتفاعل التي تتوفر في الحاسب الآلي هي التي تميزه عن غيره من وسائل التعليم المختلفة وتجعله أفضل وسيلة تعليمية عرفها الإنسان حتى يومنا ، كما أنه يعمل علي إثارة الحماس والدافعية لدي المتعلمين (١ : ٤٨) .

وما توصل إليه **الباحث** يتفق مع إبراهيم عبد الوكيل (٢٠٠٠م) ، النبوي عبد الخالق (٢٠٠١م) ، محمد سعد زغلول ، مكارم أبوهرجة ، هانى سعيد عبدالمنعم (٢٠٠١ م) علي أن الحاسب الآلي يعمل علي مساعدة المعلم علي رفع مستوي الأداء المهاري للمتعلمين وإحداث التغذية الراجعة التعليمية (المرئية) للمهارات الحركية وزيادة فاعلية تعلم تلك المهارات وان الحاسب الآلي وسيلة تسهل عملية التعلم بتوفير صورة أكثر وضوحا للمهارة المراد تعلمها وتزود المعلم وتزيده من فاعلية تدريسه لجميع مستويات المتعلمين (١ : ٤ ، ٥) ، (٥ : ٣) ، (١٢ : ١٢) .

كما تتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة محمد حسن (٢٠٠٤)(١١) والتى خلصت الى ان برمجية الكمبيوتر التعليمية المعدة بتقنية الهيبرميديا ساهمت بطريقة ايجابية فى تحسين مستوى تعليم سباحة الزحف على البطن ، وكان لها تأثير اكبر من الطريقة التقليدية .

وفي هذا الصدد يشير أحمد اللقاني (١٩٩٦م) إلي أن التقنيات التعليمية تستطيع نقل المعلومات بسرعة ، كما إنها توفر الوقت والجهد ، بالإضافة إلي أن أثرها باقي إذا اختيرت على أسس سليمة واستخدمت على نحو طيب ، كما إنها تخلق الاهتمام والإثارة والانتباه (٢ : ٧١ –٧٣) .

الإستنتاجات :

من خلال الإطار المرجعى للباحث ومن النتائج التى أمكن التوصل إليها فقد تم إستنتاج ما يلى :-

- إستخدام تكنولوجيا التعلم له تأثير ايجابى على مستوى قياسات الإختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد .
- إستخدام تكنولوجيا التعلم له تأثير ايجابى أفضل من تأثير طريقة شرح المدرب فى مستوى الإختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد .
- تراوحت معدلات نسب التغير للمجموعة الضابطة بين القياس القبلى والقياس البعدى الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد ما بين (١٠,١٢% : ٤٢,٣٩%) لصالح القياس البعدى
- تراوحت معدلات نسب التغير للمجموعة التجريبية بين القياس القبلى والقياس البعدى الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد ما بين (٣٢,٨٣% : ٧٣,٠١%) لصالح القياس البعدى
- تراوح فارق معدلات نسب التغير بين المجموعتين التجريبية والضابطة ما بين (١٤,١٢% : ٤٢,٠١%) لصالح المجموعة التجريبية.

التوصيات :

من خلال الاستنتاجات التى أمكن التوصل إليها وفى حدود عينة البحث يوصى الباحث بما يلى :-

١- إستخدام تكنولوجيا التعلم لتحسين مستوى قياسات الاختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد .

٢- الإهتمام بتأهيل اللاعبين للتعامل مع هذة البرامج منذ المراحل التعليمية الأولية للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن .

٣- الإهتمام بعمل دورات تدريبية للمدربين فى المجال الرياضى داخل أنديتهم لكيفية التعامل مع التقنيات الحديثة ، والعمل على إكسابهم مختلف الخبرات .

٤- الإستفادة من البحوث العلمية المستخدمة للوسائط التكنولوجية التى أجريت فى مجال الرياضات المختلفة، وترجمتها إلى برامج تعليمية يسهل تطبيقها من خلال المحاضرات.

٥- إجراء مزيد من البحوث والدراسات على عينات مختلفة للتأكيد على التأثير الإيجابى لإستخدام تكنولوجيا التعلم على مستوى الإختبارات البدنية والمهارية فى كرة اليد .

٦- الاستعانة بأجهزة بتكنولوجيا التعليم ضمن الأجهزة والأدوات وخاصة جهاز الكمبيوتر لتعليم الناشين المهارات المختلفة.

٧- ضرورة توفير أعداد من أجهزة الكمبيوتر والإستعانة بها في تصميم برامج تعليمية للألعاب الرياضية المختلفة لزيادة فعاليتها في التعلم .

المراجع المستخدمة :

أولا : المراجع العربية

١- إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٠م) : " تربوية الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرون " ، الطبعة الثانية ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

٢- أحمد حسين اللقانى (١٩٩٦) : الوسائل التعليمية والمنهج المدرسي،مركز الكتاب للنشر، القاهرة .

٣- أحمد محمد العقاد ، أحمد علي حسين (٢٠٠٣م) : فعالية إستخدام الكمبيوتر والاستراتيجيات المحفزة للتعلم علي بعض المهارات الأساسية لكرة السلة للتلاميذ الصم البكم ، إنتاج علمي ، مجلة بحوث التربية الرياضية ،المجلد ٢٦ ، العدد ٦٣ ، أغسطس ٢٠٠٣- كلية التربية الرياضية للبنين – جامعة الزقازيق

٤- أسامة أحمد عبد العزيز (٢٠٠١م):أثر برنامج تعليمى بإستخدام الهيبرميديا على تعليم مسابقات الوثب العالى لدى المبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين بالمنيا ، جامعة المنيا .

٥- النبوي عبد الخالق سلامة (٢٠٠١م) : " تأثير إستخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط علي تعليم بعض مهارات رياضة الجمباز " ، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة ، جامعة حلوان .

٦- إيهاب فتحى ذكى (٢٠٠١م) : إستخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على تعليم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين فى الملاكمة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة طنطا .

٧- حازم عبد المحسن محمد (٢٠٠٦م) : تأثير برمجية تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا على تعليم بعض الجوانب المهارية والبدنية والمعرفية للكرة الطائرة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضية ، العدد التاسع ، يوليو ٢٠١٦م، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنوفية .

٨- شيماء عادل يس صالح (٢٠٠٥م) : "التغذية المرتدة بمعرفة الأداء وتأثيرها على تحسين المهارات التدريسية لطالبات التربية العملية بكلية التربية الرياضية" ، رسالة ماجستير عير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة ، جامعة حلوان .

٩- عبد الحميد شرف (٢٠٠٠م): " تكنولوجيا التعليم فى التربية الرياضية " ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

١٠- كمال عبد الحميد إسماعيل ، محمد صبحى حسانين(٢٠٠٢م): ، رباعية كرة اليد الحديثة : بطاريات القياس فى كرة اليد ، مقاييس تقويم الأداء ، الجزء الثالث ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

١١- محمد حسن حسن (٢٠٠٤ م) : وضع برنامج باستخدام الهيبرميديا لتعليم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس .

١٢- محمد سعد زغلول ، مكارم أبوهرجة ، هانى سعيد عبدالمنعم (٢٠٠١م) : تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة

١٣- محمد مصطفى عبد القادر(٢٠٠٢م) : تأثير إستخدام إسلوب الهيبريميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم، مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنوفية .

١٤- مصطفى عبد القادر الجيلانى (٢٠٠٠م): تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعليم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين ، رسالة دكتوراة غير منشورة ، كلية التربية الرياضية بالمنيا ، جامعة المنيا .

ثانيا : المراجع الأجنبية

15-Barron,A andOrwing,G(1995):Multimedia Technologies for training, Libraries Unlimited Inc,Colorado.U.S.A .

16-Fabry,D(1998): " The impact of interactive educational multimedia Software on cognition. D.A.T .

17-Jon Springier M; The formative evaluation of a computer assisted instruction Module for Metric area instruction, for per service Teachers, its effect on student achievement and its congruence with ADDIF instructional Desing Model Ed, D. Idaho static unive, 2002 DD, No: AAT 3052731

18- Permyzak, j. Pieron M, Coles M (2001): Eeffectiveness of A video training Program, used to improve error identification and feed back process by physical education student teachers international journal of physical education .

19- STEIN JEELION (1996): practical new technologies in physical education at geargenason university u.s vorgivia spo .

20-Wasant.Atisabda: pre-service Teacher Education In The Information Society :A qualitative Case Study of Institutional Efforts And faculty Implementation of Technology innovation Dissertation Abstract international ,Vol(62-04A)NO (AA13012946) 2001.P1378 .