تأثير برنامج تعليمي تفاعلي بإستخدام الحاسب الآلي علي بعض المهارات الأساسية لمبتدئى كرة القدم

الباحث / محمد حماد محمد

يهدف البحث الي بناء برنامج تعليمى باستخدام الحاسوب لتحسين مهارات كرة القدم للمبتدئين ،واستخدم الباحث المنهج التجريبي نظرا لملائمته لطبيعة البحث، واشتملت عينة البحث علي (٤٥)مبتدء وتم تقسيمهم الي مجموعتين احدهما تجريبية وعددها (١٥) مبتدء والاخري ضابطة وعددها (١٥) مبتدء كما تم الاستعانة (١٥) مبتدء كعينة استطلاعية .

وبعد جمع البيانات والمعالجات الإحصائية والنتائج التي توصل إليها الباحث أمكن التوصل إلي الأستخلاصات والتوصيات الآتية :

- البرنامج التعليمي التقليدى له تأثيرا إيجابيا على تعلم مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.
- وجود نسب تقدم بين القياس القبلي والقياس البعدي ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية
- نتيجة لتطبيق البرنامج حاسوبى بالاسلوب التفاعلى مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.
- وجود نسب تقدم بين القياس البعدى للمجموعة التجريبية والقياس البعدي للمجموهة الضابطة ولصالح القياس البعدي للمجمعة التجريبية نتيجة لتطبيق البرنامج حاسوبى بالاسوب التفاعلى على مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.
- أن التعلم بالبرنامج حاسوبى بالاسلوب التفاعلى أفضل من التعلم التقليدى لتعلم مهارات كرة القدم لمبتدئ كرة القدم.

الكلمات الكاشفة:

برنامج تعليمي - الحاسب الآلي - كرة القدم

The effect of an interactive educational program using the computer on some basic skills for football beginners

Dr. Mohamed Mahmoud Moslehi

Dr. Mustafa Taha Mahmoud

Doctor / Yasser Hassan Qassem

Researcher / Mohamed Hammad Mohamed

The research aims to build an educational program using a computer to improve soccer skills for beginners The researcher used the experimental method due to its suitability to the nature of the research, and the research sample included (45) beginners and they were divided into two groups, one experimental and numbering (15) novice and the other controlling, numbering (15) novice, and (15) novice as an exploratory sample.

And the data collection, statistical treatments, and the researcher's findings made it possible to reach the following conclusions and recommendations::

- The traditional educational program has a positive effect on learning the level of skill achievement.
- There are percentages of progress between the pre-test and the post-measurement in favor of the post-measurement of the experimental group
- as a result of applying the computer program in an interactive manner, the level of skill acquisition.
- There are progress ratios between the dimensional measurement of the experimental group and the dimensional measurement of the control group, in favor of the dimensional measurement of the experimental group, as a result of applying the computer program using the interactive method at the level of skill achievement.
- Learning with a computer program in an interactive style is better than traditional learning to learn football skills for a football novice.

key words: **Football – Tutorial – Computer**

تأثير برنامج تعليمي تفاعلي بإستخدام الحاسب الآلي علي بعض المهارات الأساسية لمبتدئى كرة القدم

الباحث / محمد حماد محمد

مقدمه البحث

وفي ظل الثورة التكنولوجية العارمة التي اقتحمت جميع المجالات ومنها مجال التربية والتعليم ومع التقدم المتلاحق في تكنولوجيا الاتصالات، وتكنولوجيا المعلومات، وما صاحبها من تطور في مجال تكنولوجيا التعليم، وظهور أساليب تعلم وتعليم حديثة تعتمد بشكل أساسي على تطبيقات تلك التكنولوجيا، كان لابد من انعكاس ذلك على التقويم كمكون من مكونات منظومة التعليم، فظهر ما يعرف بتكنولوجيا التقويم كمجال فرعي من مجالات تكنولوجيا التعليم.

يعيش العالم التربوي ثورة تكنولوجية في استخدام التقنيات التربوية لمواجه العديد من المشكلات والتحديات التي تواجه العملية التربوية، ولكي يتم اللحاق بركب التقدم والتطور الحاصل يسعى التربويين إلى تسخير كل الإمكانات المتاحة من تكنولوجيا التعليم للتصدي لما تواجهه عملية التربية والتعليم في شتى أرجاء العالم ولاسيما في الدول النامية، ويؤكد (الحيلة) "إن التحديات العلمية التي يواجهها العالم اليوم والتغير السريع الذي طغى على جميع مجالات الحياة والانفجار المعرفي والتكنولوجي يجعل من الضروري على المؤسسات التربوية والتعليمية أن تأخذ بجميع الوسائل التي من شأنها الانتقاء بالعملية التعليمية بتحقيق أهدافها ومواجهة هذه التحديات"، كذلك يؤكد (استيتية وسرحان) "محاولة المجتمعات الاستفادة من التطور الهائل لتكنولوجيا المعلوماتية والحاسوب وتوضيفها في عملية التعليم، لذلك كان من الضروري توضيفها في مناهجنا حتى لا تزداد الهوه بين المدرس ومجتمعاتنا، لذا بات واضحا أن المدرسة المستقبلية هي مدرسة تكنولوجيا المعلوماتية أو تكنولوجيا الحاسوب". (٦ : ٣١٠)

إذ إن مجال التربية الرياضية هو الآخر شهد تطورا كبيرا وتجلى هذا بوضوح من خلال المستويات التي وصلتها الدول في هذا المجال، وكان هذا التطور نتيجة لاهتمام الكثير من ذوي الاختصاص باستخدام التقنيات التربوية الحديثة التي يمكن الرياضي من التقدم بواسطتها نحو مستويات أعلى وأفضل، كما أن للتقنيات لها تأثير كبير على عملية الاكتساب والاحتفاظ للمبتدئين للمهارات وتطويرها في مختلف الأعمار، وهذا يعتمد على الوسائل المستخدمة في العملية التعليمية، فمن واجب المدرس أن يختار الوسيلة التعليمية المناسبة على وفق الأسس العلمية الصحيحة التي من خلالها يتمكن من السيطرة على الدرس ويمكن متعلميه من استيعاب المادة التعليمية بالشكل الصحيح والجيد مما يخلق جو من المتعة والإقدام على الدرس.

لذا كان لابد من وجود وسيلة لتبسيط المفاهيم له وعرضها عليه بصورة مشوقة ومناسبة، كما كان لابد من وجود العديد من البدائل والأنشطة التي تتيح له فرصة للتعليم طبقاً لقدراته الخاصة، وهذا ما يحققه البرنامج الحاسوبي، بما يشتمل على أنشطة وبدائل توفر للطفل فرص التعلم بما يتناسب واهتماماته وقدراته، كما توفر له أنشطة التفاعل الإيجابي بين المتعلم والمواد المقدمة له من أجل تحقيق الأهداف المحددة بإتقان عال وبشكل جذاب ومشوق.

ولقد بدأ الاتجاه في العلم كله إلى دمج الحاسوب في المناهج التعليمية بكثافة نظراً لسرعته ودقته وكفائتة الفائقة, ويدرك المدراء، أولياء الأمور، المعلمين، والطلاب الفوائد الجمة التي تجني من استخدام الحاسوب فهي أصبحت لا تحل فقط محل السبورة، الطباشير والوسائل التعليمية التقليدية بل ومحل المعلم ذاته، فصارت هي مصدر المعرفة. هذا عندما تصمم وتطبق بطريقة صحيحة، وهذا بدوره ينعكس على تحصيل المادة العلمية وبالتالي على التحصيل الصفي كما يحدث التعلم بشكل أسرع وأمتع. (١٢ : ٢), (١٢ : ٤٥)

ويعتبر الحاسوب أداة مناسبة لجميع الطلاب، فكل طالب يتقدم في عملية التعلم حسب مستواه التعليمي (متفوق، ومتوسط، ومتدن) فهو ينتقل من برنامج لآخر حسب قدراته. ونتيجة للأثر الإيجابي لاستخدام الحاسوب في عملية التعليم وفعاليته، فقد استخدمت برامج تعليمية تهدف إلى تحسين أداء الطالب ومعالجة نقاط الضعف التي يعاني منها، فقد ينجح الحاسوب في معالجة ضعف الطالب في مادة ما أكثر من المعلم، خاصة المعلم التقليدي, كما يستطيع الطالب الضعيف استعمال البرنامج التعليمي مرات عدة، دون الشعور بالخوف من المعلم، أو الخجل من زملائه، فالطالب يتفاعل مع الحاسوب بحرية تامة بحيث يستطيع قضاء وقت أطول في دراسة المادة العلاجية التي يحتاجها. (١ :٣٦) , (٥ : ٨٦)

ويعد الحاسب الآلي من أهم نواتج التقدم العلمي والتقني المعاصر، كما يعتبر في الوقت ذاته احد الدعائم التي تقود هذا التقدم، مما جعله في الآونة الأخيرة محور اهتمام الكبير من التربويين والمهتمين بالعملية التعليمية، ولقد اهتمت النظم التربوية بالحاسب الآلي ودعت إلي استخدامه في التدريس، ولقد ثبت لمعظم مستخدمي الحواسيب بالتجربة العملية في كثير من الدول المقدمة أن التعليم بالحاسوب –إذا استخدم في المكان والوقت المناسب– يمكن أن يحقق نتائج ممتازة عن تلك التي تحققها الطرق التقليدية في تدريس. (٤ : ٢٢)

ويتميز الحاسوب عن التقانات والوسائل التعليمية التقليدية بأنه يجمع جميع مكونات التعلم الذاتي في برامجه؛ فهو وسيلة رئيسة للتعلم الذاتي تجمع بين عرض المعلومات واستجابة المتعلم والتغذية الراجعة في آن واحد)، إضافة إلى استخدامه وسائط متعددة لعرض المعلومات وتسجيل الإجابات وبذلك يعد الحاسوب آلة تعلم وتدريب متكاملة، ساعدت على تغيير البنية المنهجية للتعليم نحو

منهجية مدخل النظم، والتعليم المبرمج، اللتان تعدان المنهجية الأكثر مردودية للتعليم والتعلم في عصر المعلومات. (٨ : ٧٨), (٩ : ٣٣)

وتأتى أهمية الحاسوب من خلال امتلاكه طاقة كامنة هائلة في مجال التراكيب الذهنية المعرفية، يمكن تخزينها ومن ثم توظيفها في المقررات الدراسية المختلفة وبكافة المستويات المدرسية , كما ويمكن من خلاله تحليل محتوى المادة الدراسية واختبار الطرائق التي يجب اعتمادها ضمن عملية التعليم والتعلم، واختبار مدى تحقيق الأهداف السلوكية المطلوب تمثلها من قبل المتعلم.

(١١ : ٣٥)

ويوضح **أحمد العقاد (١٩٩١م)** أن كرة القدم تتميز عن غيرها من الألعاب بأنها تلعب بكل جزء من أجزاء الجسم فهى تلعب (بالرأس ، والصدر ، واليد ، والفخذ ، والقدم) ولا يمكن للمشاهد أن يتوقع تماماً المهارة التى سيقوم اللاعب بأدائها ، وتتطلب كرة القدم أن يكون أداء اللاعب للمهارات سريعاً ودقيقاً مع قدرته على التغيير فى معدل سرعته وكذلك التغيير فى اتجاه جريه وفى نفس الوقت استمرار سيطرته على الكرة وأن مستوى الأداء المهارى فى لعبة كرة القدم قد أرتفع على المستوى الدولى بصورة تساير تطور الخطط الهجومية والدفاعية وتنوعها ، وأنه لن تتحقق النتائج المرجوة ما لم يتوفر إتقان المهارات الأساسية وتنوعها للوقوف على المستوى الذى يصل إليه لاعب كرة القدم. (٣ : ٩)

ثانياً: مشكلة البحث

لقد تعددت أساليب التدريس الحديثة التي ساعدت على تحقيق الأهداف العملية التعليمية في الوصول إلى تعلم المهارات المختلفة والمتنوعة مع مراعاة جانب الاختصار في الوقت والجهد، وهذا التنوع في الأساليب جعل المربين يعيدون النظر في أساليب التدريس في التربية الرياضية فالمعلم لم يعد يمثل السلطة العليا، وكما هو معروف إن مهارات كرة القدم هي من المهارات الصعبة والتي تحتاج إلى إحساس عالي بالمهارة مقارنة بالمهارات الرياضية الأخرى، مما دعا الباحث إلى استخدام وسيلة تعليمية قد تكون لها الأثر الإيجابي في تعليم مهارات كرة القدم فضلاً عن أن الحاسوب كواحد من أهم الوسائل التي تسهل الوصول إلى الأهداف المرجوة وما يحويه من إمكانية توفير التغذية الراجعة المناسبة والصحيحة للمتعلمين . وعلى الرغم مما تقدم وعلى حد علم الباحث لا توجد أي دراسة حول استخدام الحاسوب في تعليم فعالية كرة القدم.

ومع ظهور الحاسوب في التعليم، ازداد اهتمام المختصين والباحثين في مجال التربية الخاصة بتوظيف الحاسوب في التعليم. فاستخدام الحاسوب في التعليم من الطرائق الحديثة، لما تحققه من أهداف تعليمية من خلال استراتيجيات مختلفة تجعل المتعلم أكثر قدرة على التفاعل مع المشكلات التي تواجهه، فالحاسوب أداة قوية تعمل على تعزيز الخبرات لدى المتعلم والسماح لهم بحل كثير

من المشكلات خاصة المتعلقة بالتدريب. ويعد الحاسوب من أفضل الوسائل التي تساعد على اختصار الوقت والجهد، وتحقيق الأهداف التعليمية التي تعتمد على الصوت والصورة، لذا راي الباحث الاستفادة من هذه الخاصية لتطبيقها على مبتدئى كرة القدم ، بهدف تحسين أدائهم المهارى ولبدنى من خلال التدريب المبكر لهذه الفئة، مما يترك أثرا إيجابيا على تطور المهارات عند مبتدئى كرة القدم.

ثالثًا: أهمية البحث

تتمثل أهمية هذه الدراسة في أهميتها النظرية ،وأهميتها التطبيقية:

أولاً: الأهمية النظرية

يعتبر هذا البحث تدعيماً للدراسات والبحوث التي تناولت برنامج حاسوبى، كما يعتبر إضافة إلى المكتبة التربوية، حيث أنه لا توجد دراسة تناولت إعداد برنامج حاسوبي بالاسلوب التفاعلى على مستوى المهارات لمبتدئى كرة القدم.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية

- إعداد برنامج تعليمى قائم على استخدام الحاسب الآلي بصورة أساسية.
- توجيه كليات التربيه للاستفادة من نتائج هذا البحث في تعديل لائحة الدراسة.

- **هدف البحث:**

تهدف الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

تاثير برنامج حاسوبى بالاسوب التفاعلى على مستوى المهارات لمبتدئى كرة القدم، **وذلك من خلال:** بناء برنامج تعليمى تفاعلي بإستخدام الحاسب الآلي علي بعض المهارات الأساسية لمبتدئى كرة القدم.

- **فروض البحث**

١- " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث التجريبية فى نتائج الاختبارات المهارية و التحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى."

٢- " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث الضابطة فى نتائج الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى.."

٣- " توجد فروق إحصائياً بين متوسطى القياسين البعديين لعينتى البحث التجريبية والضابطة فى نتائج الاختبارات المهارية و التحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى لعينة البحث التجريبية "

- **مصطلحات البحث :**
- **برنامج حاسوبي:**

هو نوع من التعلم الذاتي يقوم على أساس تقسيم المادة التعليمية إلى أجزاء صغيرة نسبيا ويتم تصميمها على الحاسوب في شكل برنامج حاسوبي، ومرتبة ترتيبا منطقيا ومتدرجة في الصعوبة، وتقدم للمتعلم في خطوات متتابعة كل منها يسمي إطار يحوي على قدر قليل من المادة العلمية يستطيع المتعلم تعلمها بسهولة، وينتهي كل إطار بسؤال يطلب من المتعلم الإجابة عليه بطريقة محددة، وعندما تكون إجابته صحيحة يتلقى تعزيزا فوريا من جهاز الحاسوب يسمح له بالسير في البرنامج حسب قدراته الخاصة وبسرعته الذاتية معتمدا على نفسه. (٧ : ٢١)

- **إجراءات البحث :**
- **منهج البحث :**

إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس (القبلي – البعدي) وذلك لمناسبتة لطبيعة هذا البحث.

- **مجتمع وعينة البحث :**

يتمثل مجتمع هذا البحث من مبتدئي كرة القدم بمركز شباب قويسنا .

وتم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية من مبتدءيين الكرة قدم باستاد بنها الرياضى للعام ٢٠١٥/٢٠١٦ م وبلغ قوام عينة البحث (٤٥) مبتدء، وتم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية وعددها (١٥) مبتدء والأخرى ضابطة وعددها (١٥) مبتدء، كما تم الأستعانة (١٥) مبتدء كعينة استطلاعية، وذلك لحساب المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة في البحث والإختبار المعرفى .

جدول (٣)

توصيف عينة البحث

العينة	الاساسية		الاستطلاعية	المجموع
	التجريبية	الضابطة		
العدد	**١٥**	**١٥**	**١٥**	**٤٥**

أسباب إختيار عينة البحث:

- يقوم الباحث بتدريب العينة فى مركز شباب قوسنا.
- سهولة التواصل مع العينة بسبب تواجدهم فى كمدرب .
- سهولة إخضاعهم لمقتضيات الضبط التجريبى لتواجدهم فى نفس العمر الزمنى وكذلك المستوى.
- توافر الأدوات والأجهزة المستخدمة فى البحث .

- تجانس العينة:

قام الباحث بإجراء التجانس لأفراد عينة البحث [المجموعة التجريبية – المجموعة الضابطة] والبالغ عددهم (٤٥) مبتدء بإستخدام معامل الإلتواء في متغيرات (الطول– الوزن – العمر الزمني – الإختبارات البدنية– **المهارات الاساسية** – إختبار التحصيل المعرفي) وجدول (٤) يوضح تجانس عينة البحث في متغيرات (الطول– الوزن – العمر الزمني– القدرات العقلية – الإختبارات البدنية – المهارات الاساسية– إختبار التحصيل المعرفي) .

جدول (١)

تجانس عينة البحث (التجريبية، الضابطة، والاستطلاعية) في بعض المتغيرات الجسمية(الطول، الوزن،العمر الزمنى) وبعض القدرات البدنية قيد البحث

المتغيرات		الإختبارات	وحدة القياس	س/	ع	الوسيط	معامل الالتواء
الطول		الرستاميتر	سم	١٢,١١	١٢,٠٦	٠,٢٤	٣,٥٢
الوزن		الميزان الطبى	كجم	١٥١,٢٧	١٥١,٠٠	٢,٦٧	٠,٨٣
العمر الزمني		حساب السن	سنة	٤٣,٦٠	٤٣,٠٠	٢,٢٣	٠,٥٦
الذكاء		الذكاء المصور	درجة	٤٣,٠٠	٤٣,٠٠	٢,٦١	-٠,٨٥
القدرات البدنية	سرعه	العدو لمسافة ٣٠م	الثانية	٧,٤٨	٧,٥٠	٠,٥٤	٠,٢٨
	قدرة للرجلين	الوثب العريض من الثبات	السنتيمتر	١٤٧,٨٠	١٤٥,٠٠	٨,٠٣	٠,٤١
	قدرة للذراعين	دفع كرة طبية ملساء ٣ كجم	السنتيمتر	٢٥٤,٤٤	٢٥٥,٠٠	٩,٦١	٠,٤١
	رشاقه	الجرى والدوران	ثانية	١٣,٥٩	١٣,٤٠	٠,٤١	٠,٦١
	مرونه	ثنى الجذع من الوقوف	السنتيمتر	٦,٤٤	٦,٠٠	١,٩٥	٠,٨٤
	توافق	الدوائر	ثانية	١٢,٢٦	١٢,٣٧	٠,٥٣	-٠,٨١
	دقة	تمرير على الحائط	العدد	٧,٠٠	٦,٠٠	١,٤٩	١,٠٧

يتضح من جدول (١) أن جميع قيم معاملات الالتواء لعينة البحث التجريبية والضابطة في بعض المتغيرات الجسمية (الطول، الوزن) والعمر الزمنى والقدرات العقلية وبعض القدرات البدنية قيد البحث وأن هذه القيم انحصرت مابين (±٣)، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى ألاعتدالي، ويؤكد على تجانس عينة البحث ككل في بعض المتغيرات قيد البحث.

وسائل وأدوات جمع البيانات

- **إستمارات تسجيل البيانات وذلك لقياسات:**

- إستمارات تسجيل بيانات (الطول–الوزن–السن)
- إستمارات لتسجيل نتائج الإختبارات البدنية
- إستماره لتسجيل نتائج الإختبارات المهاريه

استطلاع رأى الخبراء:

قام الباحث بالاستعانة بآراء الخبراء في مجال الكرة قدم وطرق التدريس وعددهم (١٠) خبراء عن طريق المقابلة الشخصية ومن خلال استمارة استطلاع رأى، لتحديد أهم الصفات البدنية التي تتناسب مع المرحلة السنية والمتضمنة أيضا الاختبارات التي تقيس هذه الصفات.

جدول (٢)

النسبة المئوية والأهمية النسبية لكل صفة من الصفات البدنية واهم الاختبارات التي تقيسها وفقا لآراء الخبراء

(ن=١٠)

المتغيرات	القياسات	رأى الخبير	
		موافق	غير موافق
السرعة	**العدو ٣٠م من البدء الطائر.**	١٠	١٠٠٪
	العدو لمدة ١٠ثوانى	٤	٤٠٪
	الجري في المكان ١٥ثانية.	٣	٣٠٪
	عدو ٥٠ متر من البدء العالي.	١	١٠٪
القدرة العضلية	**الوثب العمودي من الثبات.**	٤	٤٠٪
	الوثب العريض من الثبات.	٩	٩٠٪
	دفع كرة طبية من الثبات	٨	٨٠٪
	رمي كرة تنس	٤	٤٠٪
المرونة	**التقوس خلفاً من الانبطاح**	٢	٢٠٪
	ثني الجذع أماماً من الجلوس الطويل	٣	٣٠٪
	ثني الجذع أماماً أسفل من الوقوف	٨	٨٠٪
الرشاقة	**الجرى المتعرج**	٤	٤٠٪
	الجرى الزجزاجى	٢	٢٠٪
	الجرى والدوران	٩	٩٠٪
	الجرى متعدد الجهات	٤	٤٠٪
التوافق	**نط الحبل**	٣	٣٠٪
	الدوائر الرقمية	٧	٨٠٪
الدقة	**إختبار تمرير كرة على حائط دوائر متداخلة**	٩	٩٠٪
	إختبار تمرير كرة على حائط مربعات متداخلة	٦	٦٠٪

- يتضح من الجدول (٢) الصفات البدنية وكذا أنسب الاختبارات التي تقيسها والتي حصلت على موافقة الخبراء بنسبة ٧٠٪ فأكثر.

الدراسات الإستطلاعية :

١- الدراسة الإستطلاعية الأولى:

الدراسة الاستطلاعية الخاصة بالبرنامج الحاسوبي.

وقد تم تجريب البرنامج قبل التطبيق وبعد الإنتهاء من إعداد البرمجية يوم الاحد الموافق ٢٠٢٠/١٠/١١م تم عرضها علي (١٥) مبتدء من العينة الدراسة الإستطلاعية بهدف التأكد من خلو البرمجية من اى اخطاء وإكتشاف أى أخطاء لتعديلها والتعرف على الصعوبات التى تواجه لمبتدءين من خلال سؤال كل المبتدءين عن الصعوبات التى واجهته.

وقد أوضحت نتائج التجريب ما يلى:

١- صعوبة فى كيفية فتح ملفات البرنامج.

٢- عدم معرفة كيفية التنقل من شريحة لأخرى وكيفية تشغيل البرمجية.

٣- وجود بعض الأخطاء.

٤- التعرف على مدى مناسبة مكان المحاضرات لوجود الأجهزة.

الإستفادة من نتائج الدراسة الإستطلاعية فيما يلى:

١- عمل مقدمة للمبتدءين لشرح كيفية فتح البرمجية.

٢- تدريب المبتدءين على كيفية التنقل من شريحة لأخرى وكيفية فتحها.

٣- تصحيح الأخطاء الإملائية.

وبناء على التعديلات التى أجراها الباحث أصبحت البرمجية جاهزة للعرض على العينة الأساسية.

٢- الدراسة الإستطلاعية الثانية (الصدق والثبات):

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الثانية من يوم الاحد الموافق ٢٠٢٠/١٠/١٨م إلى يوم الخميس الموافق ٢٠٢٠/١٠/٢٩م على عينه قوامها ١٥ مبتدء وذلك لحساب صدق الإختبارات المهارية والبدنية، كما تم حساب الثبات عن طريق تطبيق الإختبار وإعادة تطبيقة بفارق زمنى ٧ أيام أى أن الهدف من الدراسة هو:

١- حساب المعاملات العلمية (الصدق والثبات) للإختبارات المستخدمة.

٢- التعرف على الأخطاء المحتمل ظهورها أثناء إجراء الإختبارات لتجنبها فى الدراسة الأساسية.

أسفرت النتائج على:

١- التحقق من صلاحية الإختبارات المستخدمة فى البحث.

٣- الدراسة الإستطلاعية الثالثة:

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الثالثة يوم الاحد الموافق ٢٠٢٠/١١/٨م على عينة من ١٥ مبتدء من الممارسين لرياضة الكرة قدم للتأكد من مدى صعوبة وسهولة الإختبار المعرفى وأسفرت الدراسة عن صلاحية الإختبار المعرفى للتطبيق على العينه الأساسية.

خامساً: البرنامج التعليمى

تم تطبيق البرنامج لمدة ٢ شهر بواقع ٢ وحدات تعليمية فى الاسبوع اى اشتمل البرنامج على ١٦ وحدة تعليمية .

أهداف البرنامج:

الهدف العام للبرنامج:

معرفة تاثير برنامج حاسوبى بالاسوب التفاعلى على مستوى المهارات لمبتدئى كرة القدم.

- **الأهداف السلوكية:**

١- أهداف معرفية:

إكساب مبتدء الكرة قدم المعلومات من مفاهيم وحقائق وقوانين بالتطور التاريخى للعبة الكرة قدم والمحتوى المهارى للمهارات بالإضافة الى بعض مواد القانون.

٢- هدف مهارى:

اكساب المبتدء المهارات الاساسية فى الكرة قدم قيد البحث بصورة صحيحة.

٣- أهداف وجدانية:

- أن يحب المتعلم التعلم بالبرنمج الحاسوبى بالاسلوب التفاعلى .
- أن يحب المتعلم إستخدام التكنولوجيا فى التعلم .

الخطة الزمنية لتطبيق البرنامج:

قام الباحث بإعداد البرنامج بحيث يشتمل على ٨ أسابيع بواقع وحدتين تعليميتين أسبوعيا أى ١٦ وحدة تعليمية وقد قسمت ليكون نصيب المهارات الأساسية وحدة (٦٠) دقيقة.

جدول (٣)

التوزيع الزمنى لوحدة تعليمية لعينتى البحث

م	مايتم تطبيقه		مايتم تطبيقه	
حتويات الوحدة التعليمية	المجموعة التجريبية	الزمن	المجموعة الضابطة	لزمن
أ عمال إدارية	**أخذ الغياب.** **تجهيز البرمجية وجهاز الحاسب الألى.** **تجهيز الأدوات المستخدمة فى الأداء.**	**ق**	**أخذ الغياب** **تجهيز الأدوات المستخدمة فى الأداء**	**ق**
م شاهدة	**مشاهدة برمجية البرنامج الحاسوبى الخاصة بالمهارة والفيديو الخاص بها والتدريبات الخاصة بها على الحاسب الألى .**	**٥ق**		
إ حماء و إعداد بدنى	**إحماء عام لكل الجسم لأداء المهارات** **تمرينات إطالة ومرونة لعضلات ومفاصل الجسم.**	**ق**	**إحماء عام لكل الجسم لأداء المهارات** **تمرينات إطالة ومرونة لعضلات ومفاصل الجسم.**	**ق**
ا لتطبيق العملى	**تنفيذ ما تم مشاهدتة والرجوع إلى الخريطة كلما إحتاج المبتدئين لذلك حيث يتواجد جهاز الاب توب فى مكان التدريب ويوجد نسخ مطبوعة ورقية .**	**٠ق**	**شرح المهارة من قبل الباحث وأداء نموذج عليها وتوضيح الخطوات الفنية للمهارة والتدريب عليها.**	**٥ق**
ا لختام	**تمرينات تهدئة لرجوع الجسم لحالتة الطبيعية.**			**ق**

سادساً: الدراسة الأساسية

- **القياسات القبلية:**

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية لمجموعتى البحث فى متغيرات (التحصيل المعرفى – المهارات الأساسيةلكرة القدم قيد البحث) يومى الاحد الموافق ١٥/١١/٢٠٢٠م.

- **تنفيذ التجربة الأساسية:**

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمى على مجموعتى البحث بإستخدام تاثير برنامج حاسوبى بالاسوب التفاعلى على مستوى المهارات لمبتدئى كرة القدم للعينة التجريبية وبالإسلوب التقليدى للعينة الضابطة فى الفترة من يوم الاحد الموافق ٢٢/١١/٢٠٢٠م إلى يوم الخميس الموافق ١٤/١/٢٠٢١م.

- **القياسات البعدية:**

بعد الإنتهاء من المدة المقررة للتجربة الأساسية والتى بلغت (٨) أسابيع قام الباحث بإجراء القياسات البعدية لمجموعتى البحث التجريبية والضابطة من يوم الاحد الموافق ٢٠٢١/١/١٧م الى يوم الخميس الموافق ٢٠٢١/١/٢١م كما راعى الباحث أن تتم القياسات البعدية تحت نفس الظروف التى تمت فيها القياسات القبلية.

سابعاً: المعالجات الإحصائية

- ❖ المتوسط الحسابى
- ❖ الإنحراف المعيارى
- ❖ الوسيط
- ❖ معامل الإلتواء
- ❖ النسبة المئوية للتحسن
- ❖ معامل السهولة
- ❖ معامل الصعوبة
- ❖ معامل التمييز
- ❖ معامل إرتباط بيرسون
- ❖ إختبار (ت)

- عرض ومناقشة النتائج

- عرض نتائج البحث :

جدول (٤)

دلالة الفروق بين القياسيين القبل والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم

(ن = ١٥)

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
			س/	ع	س/	ع		
المهارى	الركل	درجة	٤.٨٧	٠.٩٢	٧.٣٣	٠.٨٢	-٢.٤٧	-٨.٤٩
	الجرى	ثانية	٢٠.٩٤	٠.٨٨	١٥.٧٤	٠.٦٦	٥.٢٠	١٩.١٩
	ضرب الكرة بالراس	درجة	٠.٨٧	٠.٩٢	٢.٧٣	٠.٤٦	-١.٨٧	-٦.٤٢
	تصويب	درجة	٤.١٣	١.١٩	١٠.٤٠	١.١٨	-٦.٢٧	-١٦.٣٣
التحصيل المعرفى		الدرجة	٨.٤٧	١.١٩	٢٦.٦٧	١.١٨	-١٨.٢٠	-٣٧.١٥

قيمة "ت" الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٩

يتضح من الجدول رقم (٤) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (٥)

نسب التحسن بين القياسيين القبل والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم

(ن = ١٥)

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	نسب التحسن
			س/	ع	س/	ع		
المهارى	الركل	درجة	٤.٨٧	٠.٩٢	٧.٣٣	٠.٨٢	-٢.٤٧	٥٠.٦٨
	الجرى	ثانية	٢٠.٩٤	٠.٨٨	١٥.٧٤	٠.٦٦	٥.٢٠	٢٤.٨٣
	ضرب الكرة بالراس	درجة	٠.٨٧	٠.٩٢	٢.٧٣	٠.٤٦	-١.٨٧	٢١٥.٣٨
	تصويب	درجة	٤.١٣	١.١٩	١٠.٤٠	١.١٨	-٦.٢٧	١٥١.٦١
التحصيل المعرفى		الدرجة	٨.٤٧	١.١٩	٢٦.٦٧	١.١٨	-١٨.٢٠	٢١٤.٩٦

يتضح من الجدول رقم (٥) أنه جاءت نسبة التغير بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية قد تراوحت (٢٤.٨٣- ٣٠٢١٤٨.٩٦) مما يشير الى وجود تحسن معنوى لدى العينة التجريبية قيد البحث.

جدول (٦)

دلالة الفروق بين القياسيين القبل والبعدى للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم

(ن١ = ن٢= ١٥)

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
			س/	ع	س/	ع		
المهارى	الركل	درجة	٥.٤٠	١.٣٥	٦.٤٧	١.٠٦	-١.٠٧	٢.٣٦
	الجرى	ثانية	٢٠.٦٢	٠.٨٤	١٨.٠٦	٠.٧٦	٢.٥٦	١٣.٤٦
	ضرب الكرة بالراس	درجة	٠.٧٣	٠.٧٠	١.٨٧	٠.٨٣	-١.١٣	٥.٩١
	تصويب	درجة	٤.٢٧	١.٣٣	٨.٩٣	١.٥٨	-٤.٦٧	١١.٣٨
التحصيل المعرفى		الدرجة	٩.١٣	١.٥١	٢١.٠٧	١.٢٨	-١١.٩٣	٢٣.٣٣

قيمة "ت" الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٩

يتضح من الجدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية، لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة.

جدول (٧)

نسب التحسن بين القياسيين القبل والبعدى للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمتدئ كرة القدم

(ن=١٥)

المتغيرات		وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	نسب التحسن
			س/	ع	س/	ع		
المهارى	الركل	درجة	٥,٤٠	١,٣٥	٦,٤٧	١,٠٦	-١,٠٧	١٩,٧٥
	الجرى	ثانية	٢٠,٦٢	٠,٨٤	١٨,٠٦	٠,٧٦	٢,٥٦	١٢,٤٢
	ضرب الكرة بالراس	درجة	٠,٧٣	٠,٧٠	١,٨٧	٠,٨٣	-١,١٣	١٥٤,٥٥
	تصويب	درجة	٤,٢٧	١,٣٣	٨,٩٣	١,٥٨	-٤,٦٧	١٠٩,٣٨
التحصيل المعرفى		الدرجة	٩,١٣	١,٥١	٢١,٠٧	١,٢٨	-١١,٩٣	١٣٠,٦٦

يتضح من الجدول رقم (٧) أنه جاءت نسبة التغير بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة قد تراوحت (١٢.٤٢- ١٥٤.٥٥) مما يشير الى وجود تحسن معنوى لدى العينة الضابطة قيد البحث.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين القياسيين القبل والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم

(ن١ = ن٢= ١٥)

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
			س/	ع	س/	ع		
المهارى	الركل	درجة	٧.٣٣	٠.٨٢	٦.٤٧	١.٠٦	٠.٨٧	٢.٥١
	الجرى	ثانية	١٥.٧٤	٠.٦٦	١٨.٠٦	٠.٧٦	-٢.٣٢	-٨.٩٦
	ضرب الكرة بالراس	درجة	٢.٧٣	٠.٤٦	١.٨٧	٠.٨٣	٠.٨٧	٣.٥٣
	تصويب	درجة	١٠.٤٠	١.١٨	٨.٩٣	١.٥٨	١.٤٧	٢.٨٨
التحصيل المعرفى		الدرجة	٢٦.٦٧	١.١٨	٢١.٠٧	١.٢٨	٥.٦٠	١٢.٤٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٢

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياس البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

١- مناقشة نتائج الفرض الاول:

يتضح من جدول (٤ ، ٥) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، يرجع الباحث هذه النتائج الى استخدام البرنامج الحاسوبى بالاسلوب التفاعلى والتى تعمل على زيادة فاعلية المبتدئين وتزيد من الدافعية للتعلم بالاضافة إلى عامل التشويق فى العملية التعليمية التى تعمل المبرمجة فى تفعيلة اثناء العملية التعليمية .

وهذه النتيجة تتفق مع معظم الدراسات التي أجريت مثل دراسة دراسة **Patricia, Bagyett (٢٠٠١) (١٥)**، **ودراسة Helen, Pappas (٢٠٠٣) (١٤)**، **ودراسة Walker, S., & Delacey, P (٢٠٠٤) (١٦)** حيث أشارت نتائج هذه الدراسات إلى تفوق الأفراد الذين يستخدمون في تدريسهم بعض تقنيات التعليم كالحاسوب على الأفراد الذين يستخدمون الطريقة التقليدية، وربما يعود ذلك إلى أن تعدد الوسائط التعليمية، وتنوع الأنشطة يؤدى إلى تنوع الخبرات، وتكاملها وإشراك أكثر من حاسة في التعليم، وبالتالي يؤدى إلى إثارة دوافع المتعلمين وشد انتباههم، وتزويدهم بالتغذية الراجعة المستمرة، وهذا يؤدى إلى إعطاء تعزيز إيجابي ذاتي للمتعلم ويزيد من تعلمه، إضافة إلى موضوع الجدة والحداثة في استخدام بعض الأجهزة التعليمية، يكون له الأثر الإيجابي في الإقبال على التعلم وإتقانه.

ولم يجد الباحث دراسة (في حدود ما وصل إليه) تعارض هذه النتيجة، وربما يعود ذلك إلى ما في هذه التقنيات الحاسوبية من إمكانات مثل: توافر عنصر التشويق، والحداثة، والقدرة على شد انتباه الطلاب مما يحقق تكوين اتجاهات إيجابية نحو هذه التقنيات الحاسوبية.

يرجع الباحث ذلك إلى أن إسلوب البرنامج الحاسوبى المتبع له تأثير إيجابى على مستوى الأداء ويرجع الباحث ذلك إلى أن المحتوى التعليمي والذى يدرس للمجموعة التجريبة مصمم بطريقة جيدة، فمن خلال البرنامج الحاسوبى يقوم فيها المعلم بالشرح بتكنولوجيا التعليم لتلك

المحتوى التعليمي من خلال المحاضرات والقيام بأداء، ثم قيام المبتدئين بالآداء وتكراره من خلال التطبيق العملى ثم يقوم المعلم بإصلاح الأخطاء التى يقع فيها هؤلاء المبتدئين ومن خلال ذلك يتم التفاعل بين المدرب والمبتدئ أثناء التطبيق والأداء.

وبهذا يتحقق الفرض الاول والذي ينص على:

" توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث التجريبية فى نتائج الاختبارات المهارية و التحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى."

٢- مناقشة نتائج الفرض الثانى:

يتضح من الجدول رقم (٦ ، ٧) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة، يرجع الباحث هذه النتائج نتيجة الاسلوب التقليد المتبع من المدرب والذى يعتمد على الشرح وعمل نموذج بالاضافة الى تصحيح الاخطاء من قبل المدرب.

ويرجع الباحث ذلك إلي الدور الإيجابي الذي يقوم به المدرب في الطريقة التقليدية والتي تعتمد علي التقديم اللفظي من قبل المدرب عن المهارة ووصفها دقيقا بالإضافة إلي عرض نموذج للمهارة المتعلمة بواسطة المبتدئ علي مستوي عالي من الأداء المهاري بالإضافة إلي تقديم التغذية الراجعة. كما أن التقليل من الاعتماد الكلي علي المدرب في تكنولوجيا التعليم عن التعليم التقليدي أدي إلي إتاحة الفرصة للمبتدئين المجموعة التجريبية إلي التعاون معا في تعليم المهارات قيد البحث وظهر ذلك من خلال مناقشتهم الهادفة علي عكس الطريقة التقليدية التي تعتمد على المدرب وشرحه ولا تعطي للمبتدئ فرصة المشاركة في عملية التعلم. وهذه النتيجة تدل على مدى التأثير الإيجابي لاستخدام طريقة تكنولوجيا التعليم في تعلم مهارات كرة القدم حيث أن التعلم هو عملية تغيير في السلوك أو الأداء يحدث نتيجة للممارسة.

كما يرى الباحث أن التقدم الذي حققته المجموعة الضابطة والتي استخدمت الأسلوب التقليدي المتبع (الشرح والنموذج) يكمن في جدوى هذه الطريقة التي لا يمكن إغفالها حيث تعتمد على الشرح وإعطاء نموذج جيد للمهارة المراد تعلمها كما قد يرجع التحسن في أداء المجموعة الضابطة إلى تعود المبتدئين على هذه الطريقة المتبعة في التعليم من خلال مراحل تعليمهم المختلفة .

وبهذا يتحقق الفرض الثانى والذي ينص على:

" توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث الضابطة فى نتائج الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى.."

٣- مناقشة نتائج الفرض الثالث:

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطي القياس البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات الاساسية والتحصيل المعرفى لمبتدئ كرة القدم حيث جاءت قيمة "ت" المحسوبة اكبر من قيمة "ت" الجدولية ، لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، ويرجع الباحث تفوق لمبتدئ كرة القدم للمجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة الى ان البرنامج الحاسوبى بالاسلوب التفاعلى تسهم في زيادة كم المعلومات والمعارف التى تم تحصيلها من قبل المبتدئين نتيجة لتسلسلها من العام الي الخاص مما ادى الي زيادة استيعاب المبتدئين للمفاهيم حول الموضوع المراد تعلمة سواء كثرات هذة المفاهيم أو قلت، ووضع هذة المفاهيم في نظام هرمى متسلسل من المفهوم الاعم فى القمة ثم الذى يلية حتى الاقل عمومية فى القاعدة وتحديد مابين هذة المفاهيم من صلات وعلاقات ووضع كل ذلك علي شكل برمجية تستطيع المتعلم من خلالها معرفة المفاهيم الرئيسية والعلاقات المتداخلة في المحتوي الذى تدرسة مما يؤدى الى تحصيل الجزء المقرر تدريسة فى كل محاضرة.

ويتفق ذلك مع دراسة كلا من **محمد عبده محمد خضر (٢٠١٠) (١٠)، أحمد بهاء الدين عبد اللطيف (٢٠١١) (٢)** حيث أكدوا على مدى فاعلية إستخدام التكنولوجيا والتعلم الذاتى له أثر فى تحسن الأداء المهارى والتحصيل المعرفي والمستوى البدنى وهو ماأوضحته نسب التحسن.

ويعزى الباحث ذلك التحسن للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة التعلم التقليدى إلى عدم تقبل المبتدئين للشكل التقليدي للخطوات التعليمية والتي تعطى لفترة طويلة وتفقد المبتدئين سرعة الإستجابة الأمر الذي قد يصيب المبتدئين بالملل إلى جانب عدم المشاركة الإيجابية والفاعلية داخل الوحدة التعليمية، لذا تم توظيف نموذج التعلم الالكترونى لتعلم مهارة كرة القدم وتنمية الجانب المعرفي للمعلومات والمعارف المرتبطة بالناحية (الفنية والقانونية والتاريخية) للمهارة ، وكان لهذا التوظيف تأثير إيجابي واضح على المجموعة التجريبية في القياسات البعدية ، وبجانب ذلك نجد أن البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام البرنامج الحاسوبى.

حيث أتفقت هذة الدراسات علي ان استخدام البرنامج الحاسوبى كاسلوب للتدريس يؤثر تاثير ايجابى على مستوى التحصيل المعرفى ،كما انها تساعد على تذكر المحتوى العلمى وفهم وتنظيم المعلومات بطريقة ذات معني اكثر مما يحدث في الطرق التقليدية المتبعة

وبهذا يتحقق الفرض الثالث الذي ينص على:

" توجد فروق إحصائياً بين متوسطى القياسين البعديين لعينتى البحث التجريبية والضابطة فى نتائج الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى لعينة البحث التجريبية "

وبهذا يتحقق الفرض الاول والذي ينص على:

" توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى لعينة البحث التجريبية فى نتائج الاختبارات المهارية و التحصيل المعرفى قيد البحث لصالح القياس البعدى."

- **الإستخلاصات والتوصيات :**
- **أولاً: الإستخلاصات :**

من خلال ما تحقق من فروض البحث ووفقا لما توصلت اليه نتائج التحليل الاحصائى وفى ضوء عرض ومناقشة النتائج وفى حدود عينه البحث والادوات المستخدمه امكن الباحث التوصل إلى أن:

- البرنامج الحاسوبى بالاسلوب التفاعلى المقترح له تأثيرا إيجابيا على تعلم مستوى التحصيل المهارى.
- البرنامج التعليمي التقليدى له تأثيرا إيجابيا على تعلم مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.
- وجود نسب تقدم بين القياس القبلي والقياس البعدي ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية نتيجة لتطبيق البرنامج حاسوبى بالاسلوب التفاعلى مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.
- وجود نسب تقدم بين القياس القبلي والقياس البعدي ولصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة نتيجة لتطبيق البرنامج التعليمي باستخدام اسلوب التعلم التقليدى مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.

- وجود نسب تقدم بين القياس البعدى للمجموعة التجريبية والقياس البعدي للمجموهة الضابطة ولصالح القياس البعدي للمجمعة التجريبية نتيجة لتطبيق البرنامج حاسوبى بالالسوب التفاعلى على مستوى التحصيل المهارى والتحصيل المعرفى.
- أن التعلم بالبرنامج حاسوبى بالاسلوب التفاعلى أفضل من التعلم التقليدى لتعلم مهارات كرة القدم لمبتدئ كرة القدم.

- ثانياً: التوصيـــات

إستنادا إلى النتائج الذى توصل إليها الباحث من خلال إجراء هذا البحث يوصى الباحث بالأتى:

١- العمل على نشر فكرة البرامج التعليمية المحوسبة لضمان تحقيق أعلي استفادة ممكنة من تلك التكنولوجيا.

٢- توفير كافة خدمات الدعم التقني والمعلوماتي من أجل تصميم البرامج المحوسبة لتحقيق الأهداف المرجوة منها في العملية التعليمية.

٣- إجراء مزيد من البحوث حول أثر استخدام البرنامج الحاسوبي في التعليم وفي جميع المراحل التعليمية، ومختلف الالعاب المختلفة.

٤- عقد دورات تدريبية فى كيفية توظيف واستخدام البرمجات الحاسوبية فى التعليم.

٥- ضرورة استخدام البرامج التعليمية المقترحة المبنية علي أسس علمية والتي تستخدم الحاسب الالى لتعليم المهارات الأساسية فى كرة القدم .

٦- ضرورة مراعاة أن يكون البرنامج التعليمي الذي يستخدم الحاسب الالى شيقاً حتى يستثير دوافع وميول وقدرات مبتدئ كرة القدم .

٧- إجراء دراسات مماثلة علي عينات مختلفة ومراحل سنية أخرى.

٨- مراعاة مبدأ الفروق الفردية عند تطبيق البرامج التعليمية المقترحة.

٩- إدخال تكنولوجيا التعليم ضمن الأساليب التي تتضمنها مناهج إعداد معلم التربية الرياضية .

- **المراجع العربية والاجنبية :**

١. **إبـراهيم عبـد الوكيـل الفـار:** استخدام الحاسوب في التعلم، الأردن، عمان، دار الفكر، ٢٠٠٣م.

٢. **أحمد بهاء الدين عبد اللطيف:** تأثير أسلوب تفريد التعليم بإستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق، ٢٠١١م .

٣. **أحمد محمد العقاد:** علاقة مستوى الأداء المهارى بنتائج المباريات فى كرة القدم "دراسة تحليلية"، رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية الرياضية للبنين, جامعة الزقازيق، ١٩٩١م.

٤. **باسم بن طلحة عبد الرحمن الدوبي:** واقع استخدام الحاسب الآلي في العملية التعليمية صفوف الأولية في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلمي ومشرفي الحاسب الآلي بينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، الملكة العربية السعودية، ٢٠٠٨م.

٥. **جمال عبد العزيز الشرهان:** دراسة آراء أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية بجامعة الملك سعود في شبكة الإنترنت، مجلة العلوم التربوية والدراسات الإسلامية، جامعة الملك سعود، ٢٠٠٢م.

٦. **دلال ملحس استيتية، عمر موسى سرحان:** تكنولوجيا التعليم والتعليم الالكتروني، دار وائل للنشر، عمان، ٢٠٠٧م.

٧. **سعد الدايل:** أثر استخدام الحاسوب في تدريس الرياضيات على تحصيل طلاب الصف الثاني الابتدائي "مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد السادس، العدد الثالث، كلية التربية، جامعة البحرين، ٢٠٠٥م.

٨. **فخر الدين القلا, يونس ناصر, ومحمد جهاد جمل:** طرائق التدريس العامة في عصر المعلومات، الإمارات العربية المتحدة، دار الكتاب الجامعي، جامعة العين، ٢٠٠٦م.

٩. **فخر الدين القلا:** محو الأمية وتعليم الكبار، مديرية الكتب الجامعية، كلية التربية، منشورات جامعة دمشق، دمشق، ١٩٩٣م.

١٠. **محمد عبده محمد خضر:** فاعلية برنامج تعليمى بإستراتيجية كيلر فى تعلم مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الإعدادية، كلية التربية الرياضية، جامعة الزقازيق، ماجستير، ٢٠١٠م.

١١. **وليم عبيد:** الحاسوب وإمكان تشريح النماء المعرفي بين بياجية وفيجوتسكي، المجلة العربية للتربية، العدد (١)، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، تونس، ١٩٨١م.

ثانيا المراجع الأجنبية :

12. **Cotton, K.**: Computer-assisted instruction. School Improvement Research Series, Retrieved 2008, from http://education northwest.org /webfm_send/53, 1991.

13. **Hanafinn, R.:** Technology in classroom the teacher new and resistance toot Education, Technology p, 1993.

14. **Helen, Pappas:** Effect of Drama Related Activities on Reading Achievement and Attitudes of Elementary Children. Ed. D. Theses, Lehigh University (1979). D.A.I, 40(11):

15. **Patricia, Bagyett**.: Role of Templar Overlap of Visual Auditory Material Informing Dreel Media Associations. Journal of Education Psychology, 76 (3), 2001.

16. **Walker, S., & Delacey, P.**: Enhancing language development for young children at risk: The role of computer, AECA, Australian Journal of Early Childhood, 19 (1), 2004.