أثر برنامج باستخدام الحاسوب في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد

الملخص:

هدفت هذه الدراسة التعرف على أثر برنامج باستخدام الحاسوب في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد، استخدام الباحث المنهج التجريبي، تكونت عينة الدراسة من (٣٤) طالباً من طلاب مدرسة الجامعة النموذجية – الصف الثامن الأساسي – مديرية التربية والتعليم لواء المزار الجنوبي، وزعت عينة الدراسة إلى مجموعتين إحداهما تجريبية استخدمت البرنامج باستخدام الحاسوب وعددها (١٧) طالباً، والأخرى المجموعة الضابطة استخدمت البرنامج الاعتيادي (التقليدي) وعددها (١٧) طالباً.

أظهرت نتائج الدراسة إن البرنامج باستخدام الحاسوب ساهم في تعلم بعض أنواع التصويب، و كذلك ساهم البرنامج الاعتيادي (التقليدي) في تعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد، وبالمقارنة بين القياسيين القبلي والبعدي، كما أظهرت نتائج الدراسة عند المقارنة في القياس البعدي بين أفراد المجموعتين إلى إن البرنامج باستخدام الحاسوب أفضل من البرنامج الاعتيادي (التقليدي) في تعلم بعض أنواع التصويب، وفي حين لم تشر الدلالة إلى فروق دالة إحصائياً لمهارة التصويب الكرباجي من مستوى الكتف في كرة اليد بين أفراد المجموعتين.

وأشارت النسبة المئوية وحسب ما ظهرته بنود استمارة أندرسون إلى أن البرنامج التقني باستخدام الحاسوب ساهم ايجابياً في استثمار وقت التعلم الأكاديمي بالمقارنة مع البرنامج الاعتيادي (التقليدي).

أوصت الدراسة باستخدام البرنامج باستخدام الحاسوب في تعلم مهارات كرة اليد، وعلى ما أظهره من استثمار ايجابي لوقت التعلم الأكاديمي.

الكلمات الدالة: تعلم – الكرة اليد

مقدمة وأهمية الدراسة:

قدمت الثورة التكنولوجية خدمات تربوية شاملة في ميدان طرائق التدريس حيث عمل التربويون على استثمار التقنيات البرمجية المختلفة والمتنوعة في تدريس المواد التطبيقية والنظرية و الاستفادة منها في توفير مجالات الخبرة للدارسين لكي يتم إعداد المتعلم على أسس تربويه حديثة.

وأظهرت أهمية التكنولوجيا في مجال التعلم بأنها تزود المتعلم بمناخ تربوي تعليمي تتوفر فيه الوسائل التعليمية المتعددة في وحدة متكاملة الأشكال و البيانات و المعلومات المنتقاة من مصادر عدة لتكون في نسق نظامي واحد بهدف مساعدة المتعلم على تحقيق أهداف واضحة ومحددة.

ويؤدي إدخال الحاسوب إلى العملية التعليمية إكساب المتعلم مهارات جديدة وتزيد من دوره في عملية التعلم مما يؤدي إلى تحسين المخرجات التعليمية، (الحايك، وأديب، ٢٠٠٦).

وأشار العديد من الباحثين (الفار، ٢٠٠٢؛ الطوالبة، ٢٠٠٤؛ عمير، ٢٠٠٩ ;Mohnsen,2001) ان هذا النوع من البرامج التقنية المبرمجة تعطى الفرصة للمتعلم أن يتعلم حسب قدراته، كما يقوم المتعلم بتقويم ذاته أولا بأول، حيث يتأكد من صحة استجابته بعد كل محاولة يقوم بها، ولا يمكن أن ينتقل من إطار لآخر أو من جزء لآخر إلا بعد أن يتقن الإطار السابق وفقا لترتيبه في البرنامج.

وتم استخدام التعليم المبرمج في الوسط الرياضي من قبل المدرسين في تدريس مواد التربية الرياضية العملية والنظرية، وذلك من خلال تقسيم المادة التعليمية إلى إطارات متعددة و منظمة يستطيع أن يتوصل إليها الطالب وقت الحاجة، ويشير الباحث ان طريقة التدريس المثالية هي التي تحقق أهداف الدرس بكفاءة عالية و ترفع من سوية المادة التعليمية وقدرة المدرس على المتابعة، وتثير الطالب وتحفزه على اكتساب المعلومة، وكذلك تضمن حقوق شخصية الطالب المتزنة.

كما تشير الدراسات إلى مدى استخدام البرمجية في العملية التعليمية والتي تعتمد على الذاتية في التعلم، وفي حدود علم الباحث لم توجد دراسة تؤكد مدى استخدام البرمجية في استثمار وقت التعلم الأكاديمي بالمقارنة مع الأساليب الاعتيادية والتي تكون معظم قرارات الدرس فيها بيد مدرس المادة.

ويعد استثمار وقت التعلم الأكاديمي أمراً هاماً في العملية التعليمية وطريقة التدريسية الجيدة هي التي توظف وقت التعلم الأكاديمي لخدمة الطالب.

ويعتمد التدريس الفعال على التداخل والترابط بين متغيرين أساسيين هما سلوكيات المدرس في الأسلوب التعليمي ومدى فاعلية الطلبة في المشاركة، فالسلوك التعليمي يعتمد على الإمكانيات المتوفرة في البيئة المدرسية و مستوى الطلبة والمرحلة الدراسية وقابليتهم للتعلم، وكذلك يعتمد انجاز الطلبة على ما يتلقوه خلال الدرس من استلام معلومات مهارية ومعرفية وانشغالهم في استثمار وقت التعلم الأكاديمي الفعلي للنشاطات الحركية المتخصصة في مجال درس التربية الرياضية (Mosston,1999).

وقت التعلم الأكاديمي:هو مقدار الوقت الذي يقضيه الطالب منهمكاً في اكتساب المعلومات المرتبطة بالدرس وبفاعلية عاليه من النجاح(Siedentop1982).

ويؤكد السامرائي(١٩٩١) إلى أن الوقت الأكاديمي هو مدى استفادة التلميذ من الوحدة الزمنية التي ينشغل فيها التلاميذ بالنشاط الحركي بطريقة تصل بالمتعلم إلى النجاح.

ولتنوع مهارات الكرة اليد يتيح المجال أمام معلم التربية الرياضية بان يستخدم طرق وأساليب التدريس المختلفة للوصول إلى تحقيق أهداف الدرس (حسن، ٢٠٠٢)، ويؤكد (Wilkinson and Hiller, 1999) في دراسته التي استخدم فيها البرمجية في تعلم مهارات كرة اليد أنه ساعد في تحسين مهارات كرة اليد.

وتتميز كرة اليد عن غيرها من الرياضات الجماعية بمهاراتها المغلقة والمفتوحة، فهي بحاجة إلى أساليب متعددة تساهم في تحسن مستوى الأداء المهارى بكرة اليد، ويعد التصويب من المهارات الأساسية في كرة اليد إذ أنه الهدف الحقيقي والرئيسي للعب، وأدائه يحتاج إلى أسلوب وطريقة في التعلم يحقق إتقانه بطريقة صحيحة، وتوجد أنواع للتصويب منها التصويب الكرباجي من مستوى الحوض والتصويب الكرباجي من مستوى الكتف والتصويب الكرباجي من أعلى الرأس والتصويب من السقوط، ولذلك اختار الباحث في دراسته أنواع التصويب واختبار تعليمهما عن طريق برنامج تعليمي باستخدام الحاسوب.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الجوانب الآتية:

- توظيف البرمجية التعليمية في تعلم مهارات التصويب في كرة اليد.
- التعرف على مدى فاعلية البرنامج باستخدام الحاسوب في استثمار وقت التعلم الأكاديمي بالمقارنة مع البرنامج الاعتيادي (التقليدي).
- أهمية استثمار وقت التعلم الأكاديمي في إنجاح العملية التعليمية للطالب.

- تزويد القائمين على العملية التعليمية بمدى أهمية استثمار الوقت وأفضل الطرق والوسائل المساهمة والفعالة في وقت التعلم الأكاديمي والتعلم المهارى لمهارات التصويب في كرة اليد.

مشكلة الدراسة:

تعد البرمجية من الأنماط التدريسية الحديثة المستخدمة في تعلم المهارات الرياضية، حيث قام العديد من المدرسين بالاعتماد عليها في التعلم الذاتي وخصوصاً في مجال التربية الرياضية، واختيار طريقة التدريس يحتاج إلى تفكير في كيفية استخدامها وتنفيذها حسب الإمكانات والأدوات، والفئة العمرية، والفروق الفردية بين الطلبة.

والعديد من المدرسين استخدموا طرائق تدريس مختلفة ومتنوعة في العملية التعليمية وجميعها تخدم العملية التعليمية، وأما المشكلة الحقيقية والتي لم يوظفها معلم التربية الرياضية في دروس التربية الرياضية هي كيفية استثمار وقت التعلم الأكاديمي، وأي الطرق أفضل في استثمار وقت التعلم الأكاديمي، حيث لاحظ الباحث ميدانياً أن المعلم همه الوحيد إن ينتهي درسه بغض النظر عن معرفته في تحقيق أهداف الدرس، و كيفية التعرف على الطريقة المستخدمة في استثمار وقت التعلم الأكاديمي.

من هنا شرع الباحث في التعرف على مدى فاعلية برنامج باستخدام الحاسوب بالمقارنة مع البرنامج الاعتيادي (التقليدي) في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد.

أهداف الدراسة:

- التعرف على تأثير برنامج باستخدام الحاسوب في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد.

- التعرف على الفروق بين أفراد المجموعتين في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد.

فروض الدراسة:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوىَ(٠,٠٥) بين القياسيين القبلي والبعدي لأفراد المجموعتين التجريبية في تعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد، ولصالح القياس البعدي.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) في القياسات البعدية بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد، ولصالح أفراد المجموعة التجريبية.

– توجد فروق بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في استثمار وقت التعلم الأكاديمي لدرس كرة اليد.

محددات الدراسة:

المجال المكاني: مدرسة الجامعة النموذجية – مديرية التربية والتعليم لواء المزار الجنوبي.

المجال البشري: طلبة الصف الثامن الأساسي.

المجال الزمني:الفصل الدراسي الأول ٢٠١٤/٢٠١٥م

مصطلحات الدراسة:

– البرنامج باستخدام الحاسوب:هو نمط تدريسي ذاتي يعتمد على استخدام البرمجية كوسيلة تتضمن نماذج وأشكال ومعلومات معرفية خاصة بمهارة التصويب في كرة اليد (إجرائي).

–وقت التعلم الأكاديمي:هو الوقت الذي يقضيه الطالب في الجزء الرئيسي لدرس كرة اليد في تعلم مهارة التصويب (إجرائي).

الدراسات السابقة:

قامت سالم (١٩٩٤) بدراسة بعنوان تأثير استخدام بعض الوسائل التعليمية على الاتجاهات ومستوى الأداء المهاري لتلميذات الصف الإعدادي في إحدى مدارس ريف مصر، هدفت الدراسة إلى التعرف على اثر استخدام بعض الوسائل التعليمية في الجمباز على الاتجاهات ومستوى الأداء المهاري، تكونت عينة الدراسة من ٢٨٠ طالبه تم اختيارهم بالطريقة العمدية، قسموا إلى ثلاث مجموعات: الأولى استخدمت الفيديو والثانية استخدمت الصور، والثالثة كانت مجموعه ضابطة ن استخدمت الباحثة المنهج التجريبي في الدراسة، وتوصلت إلى أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الاتجاهات، ومستوى الأداء المهاري بين المجموعات الثلاث، ولصالح المجموعة التي استخدمت الفيديو، تلتها المجموعة التي استخدمت الصور ثم المجموعة الضابطة.

دراسة خنجر (١٩٩٩) هدفت إلى التعرف على تأثير الوسائل التعليمية (الفيلم التعليمي –الشرح وعرض النموذج –الصور الفوتوغرافية) على مستوى التذكر الحركي لمهارة الضربة الأمامية بالتنس، تكونت عينة الدراسة من ٤٥ طالبا من طلاب السنة الثانية بكلية التربية البدنية في جامعة القاهرة، تم تقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، استخدم الباحث المنهج شبة التجريبي، وقد دلت النتائج على وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى أداء المهارة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الفيلم

التعليمي، تلتها المجموعة الثانية التي استخدمت شرح وعرض النموذج، وقد دلت نتائج الدراسة على وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى الاسترجاع والتذكر الحركي للمهارة قيد البحث بين مجاميع البحث في الاختبارات البعدية ن ولصالح المجموعة التجريبية، وقد أوصى الباحث باستخدام التقنيات الفنية المعتمدة قيد البحث الفيلم التعليمي كأسلوب تعليمي معتمد لتدريس المهارات الأساسية في التنس، أوصوا باستخدام وسائل وتقنيات فنية وتكنولوجية جديدة في تدريس المهارات الأساسية في التنس.

دراسة ثورليفسون(١٩٩٩) هدفت الدراسة إلى استقصاء برنامج محوسب على المهارات الرياضية لطلاب المرحلة الابتدائية في مدرسة سدلي بولاية فرجينا في الولايات المتحدة الأمريكية، وطبق البرنامج في ست صفوف درست باستخدام الحاسوب، وثلاث صفوف درست باستخدام الطريقة التقليدية الاعتيادية، وتوصلت الدراسة إلى أن استخدام الحاسوب في التدريس قد أدى إلى ارتفاع التحصيل في المهارات الرياضية لدى الطلاب الذين درسوا بهذه الطريقة، مقارنه مع الذين درسوا بالطريقة التقليدية الاعتيادية.

قام الداغستاني (٢٠٠٠) بدراسة هدفت إلى التعرف على تأثير استخدام الحاسوب في تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمناستك الفني للنساء، وقد تكونت عينة الدراسة من (١٨) طالبة من طلبة جامعة بغداد، استخدم الباحث المنهج التجريبي نظرا لملاءمته لطبيعة هذه الدراسة، تم تقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة ن وقد دلت النتائج على تحسن المجوعتين الضابطة والتجريبية في تعلم المهارات، مع ظهور فروق ايجابية لصالح المجموعة التجريبية، وقد أوصى الباحث بضرورة استخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية مساعدة في تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمناستك الفني للنساء، وتعميم الفكرة على كليات التربية الرياضية.

أجرى (Thomas,1999) دراسة هدفت إلى مقارنة أثر الكمبيوتر– الفيديو ديسك مع الطريقة التقليدية في تعليم الطلبة للتمارين الرياضية ودرجة الاحتفاظ بالتعلم، كما هدفت إلى استقصاء اتجاهات الطلبة نحو الطريقة التقليدية والمقارنة بينهما، وقد طبقت الدراسة على (٤٣) طالبا وطالبة من طلبة جامعة ألباما الأمريكية، المجموعة التجريبية وضمت (٢٠) طالبا وطالبة، تعلموا (الكمبيوتر – الفيديو ديسك)، المجموعة الضابطة(٢٣) طالبا وطالبة تعلموا بالطريقة التقليدية وقد ظهرت نتائج الدراسة أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تحصيل مجموعتي الدراسة في الاختبار القبلي والبعدي إلا أنه وجد أن الطلبة يفضلون طريقة التعلم (الكمبيوتر– الفيديو ديسك) على الطريقة التقليدية.

أجرى (Bulter,2005) دراسة هدفت إلى تحليل أثر برنامج للياقة البدنية قائم على الحاسوب واتجاهات الطلبة نحوه، تكونت عينة الدراسة من (٨١) طالباً وطالبة من

الصف التاسع الأساسي، وبعد المعالجة الإحصائية تبين فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الحاسوب في الاتجاهات، في برنامج اللياقة البدنية بالمقارنة مع المجموعة الضابطة.

أجرى محمد (٢٠٠٩) دراسة هدفت إلى التعرف على اثر برنامج صغيرة باستخدام الحاسب الآلي على تنمية اللياقة الحركية وبعض متغيرات السلوك التوافقي لذوي الاحتياجات الخاصة، استخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت الدراسة من (٢٤) تلميذاً تتراوح أعمارهم من (٦-٩) سنوات، وبعد إجراء التكافؤ بين أفراد المجموعتين تم تطبيق البرنامج المقترح على المجموعة التجريبية وتبين بعد المعالجة الإحصائية أن البرنامج المقترح باستخدام الحاسب الآلي له تأثير على أفراد المجموعة التجريبية بالمقارنة مع المجموعة الضابطة في متغيرات الدراسة (اللياقة الحركية والسلوك التوافقي).

أجرت آدمز (Adams,2000) دراسة هدفت إلى معرفة الفرق التعليمي المبني على الحاسوب والتعليم الموجه بواسطة المعلم على أداء الطلبة في لعبة الجولف، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، تكونت عينة الدراسة من (٣٤) طالبا، وتبين عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين التعليم المبرمج والتقليدي.

- قامت المفتي(٢٠٠٠) بإجراء دراسة هدفت للتعرف على أثر استخدام بعض أساليب التدريس الأمري والتدريبي والتبادلي والذاتي، على تعلم بعض المهارات الهجومية بكرة السلة واستثمار وقت التعلم الأكاديمي، وتألفت عينة الدراسة من طلبة الأولى بكلية التربية في جامعة بغداد، وتم تطبيق البرنامج لمدة شهرين ونصف لمنهاج كرة السلة وتم اعتماد درجات التحصيل الأكاديمي كمؤشر لعملية التعلم، وقامت الباحثة بتصوير حصص البرنامج بالفيديو وذلك لاحتساب وقت التعلم الأكاديمي المستثمر، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن هناك فروقا دالة في مستوى التعلم ولصالح الأسلوب التدريبي عن الأسلوب التبادلي ثم الذاتي ثم الأمري، وأظهرت الدراسة نفس النتيجة بالنسبة لاستثمار وقت التعلم الأكاديمي.

قام ناصر(٢٠٠١) بإجراء دراسة هدفت لتقويم السلوك التعليمي باستخدام أساليب التدريس الأمري والتبادلي والتدريبي، وللتعرف على مدى استثمارهما لوقت التعلم الأكاديمي لبعض مهارات التنس، وتكونت عينة الدراسة من ٦٠ طالبا من طلبة المرحلة الثالثة المنتسبين في دروس تعلم التنس في جامعة بغداد في كلية التربية الرياضية، حيث قام الباحث بملاحظة السلوك التعليمي المدرس لتقييمه، واستخدم نظام قياس مدى التعلم الأكاديمي للطالب أثناء انشغاله في الدروس من خلال أساليب التدريس، و أظهرت نتائج الدراسة أن هناك اختلافا في نسب السلوكيات التعليمية للأساليب الثلاثة لاختلاف مضامين الأساليب، وكما أشارت نتائج الدراسة أيضا أن هناك

تأثيرا دالا على تعلم المهارات، وأن هناك تميز دال لصالح الأسلوب التبادلي في تعلم الضربتين الأمامية والخلفية، وأن هناك تميزا دالا للأسلوب الأمري.

قام الشمري(٢٠٠٤) بدراسة هدفت إلى التعرف على استثمار الوقت بالقسم الرئيس في دروس الألعاب الفرقية (كرة السلة- كرة اليد- الكرة الطائرة)، و تكونت عينة الدراسة من المرحلة الثانية في كلية التربية الرياضية في جامعة بابل، و استخدم الباحث استمارة أندرسون و، أظهرت نتائج الدراسة أن لعبة الكرة الطائرة حصلت أكبر متوسط حسابي في تقديم المعلومات والمساعدة والتحرك لأخذ المكان والأشياء الأخرى والأقل في ممارسة النشاط الحركي والانتظار.

دراسة الشريفي(٢٠٠٥) هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر الأسلوب التدريبي المصحوب بجدولة الممارسة المتسلسلة والعشوائية في استثمار وقت التعلم الأكاديمي بكرة القدم وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم، استخدم الباحثين المنهج التجريبي، استخدم الباحث استمارة أندرسون كأداة للدراسة، تكونت عينة الدراسة من طلبة المرحلة الأولى في قسم التربية الرياضية جامعة دهوك وعددهم ٢٠ طالبا، أظهرت نتائج الدراسة أن لأسلوبي التدريس التدريبي المصحوب بجدولة الممارسة المتسلسلة والعشوائية تأثير ايجابي في استثمار وقت التعلم الأكاديمي في درس التربية كرة القدم، وأن أسلوب التدريس التدريبي المصحوب بجدولة الممارسة العشوائية أفضل في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض مهارات كرة القدم مقارنة بأسلوب التدريس التدريبي المصحوب بجدولة الممارسة المتسلسلة.

تميزت هذه الدراسة بأنها استخدمت برنامج تقني برمجي في استثمار وقت التعلم الأكاديمي في الجزء الرئيسي لدرس كرة اليد وكذلك تعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد، وفي حدود علم الباحث لم توجد دراسة سابقة تطرقت إلى هذا النمط من البحث.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة: استخدم الباحث المنهج التجريبي وذلك لملائمته لطبيعة وأهداف الدراسة.

مجتمع الدراسة: مدرسة الجامعة النموذجية – طلبة الصف الثامن – مديرية التعليم والتعليم لواء المزار الجنوبي.

عينة الدراسة: تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العمدية من طلاب الصف الثامن الأساسي في مدرسة الجامعة النموذجية للعام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٥، وبلغ عدد العينة ٣٤ طالبا، ثم وزعوا إلى مجموعتين.

- المجموعة التجريبية تعلمت باستخدام الأسلوب الحاسوب، وتكونت من ١٧ طالب.
- المجموعة الضابطة، تعلمت باستخدام الأسلوب الاعتيادي (التقليدي)، وتكونت من ١٧ طالب.

تكافؤ المجموعتين: قام الباحث بإجراء الاختبارات الآتية:

- الوزن، الطول، العمر، القوة الانفجارية للذراعين والقدمين، تحمل قوة الذراعين، الرشاقة، المرونة، التصويب الكرباجي من مستوى الكتف، التصويب الكرباجي من أعلى الرأس ويبين الجدول(٣) تكافؤ أفراد المجموعتين:

الجدول رقم (١)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) للتكافؤ بين أفراد المجموعتين في القياس القبلي

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية ن=١٧		المجموعة الضابطة ن=١٧		قيمة ت
		س	ع	س	ع	
الوزن	كغم	٥١,٢١	٤,٨١	٥٠,٤١	٤,٢١	٠,٥٠
الطول	سم	١٥٦	٢,٩٥	١٥٥	١,٧٥	١,١٧
العمر	بالسنوات	١٤,٥١	١,٥٨	١٥,١٠	١,٤٤	١,١٣
القوة الانفجارية للذراعين/ كرة طبية ١ كغم	سم	٥,٨٨	١,٠١	٥,٩٩	١,٠٩	٠,٣٢
القوة الانفجارية للقدمين/ وثب للأمام	سم	٢,١١	٠,٤١	١,٩٨	٠,٤٩	٠,٨٦
قوة القبضة	كغم	٣٤,١٠	١,٢٠	٣٣,٦٦	١,٢٥	١,٠٢
ثني الذراعين ومدهما	٣٠/ث عدد مرات	١٨,١٢	١,٥١	١٩,٠٠	١,٤٤	١,٧٦
التصويب الكرباجي من مستوى الكتف	نقطة	٥,٢٥	١,١٦	٥,٥٥	١,٧٦	٠,٥٧
التصويب الكرباجي من أعلى الرأس	نقطة	٢,٧٧	١,٥٣	٢,٨٩	٠,٨٨	٠,٢٧

قيمة ت الجدولية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq$ ٠,٠٥)= ٢,١٣

يبين الجدول(٣) أن جميع القياسات القبلية للمتغيرات قيد الدراسة هي أقل من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$٠,٠٥) =٢,٠٤، وقد أظهرت المعاملات

الإحصائية أن قيمة(ت) المحتسبة انحصرت بين(٠,٢٧-١,٧٦) وهي أقل من قيمة(ت) الجدولية مما يدل على تكافؤ أفراد المجموعتين.

أدوات الدراسة:

- جهاز الرستاميتر
- كرة طبية لقياس القوة الانفجارية للذراعين.
- أجهزة كمبيوتر للمجموعة التجريبية.
- البرنامج باستخدام الحاسوب.
- استمارة أندرسون لتحليل سلوكيات الطالب في درس كرة اليد
- الاختبارات المهارية لقياس مستوى مهارة التصويب.
- ملعب كرة اليد ومعداته.

أهداف البرنامج باستخدام الحاسوب:

- يتعرف الطالب على المعلومات النظرية المرتبطة بمهارة التصويب
- يطبق الطالب تدريبات خاصة بمهارة التصويب بمهارة التصويب
- يجيد الطالب مهارة التصويب في كرة اليد.

مراحل تصميم البرنامج باستخدام الحاسوب:

- تجهيز المحتوى التعليمي للمادة العلمية والإطار النظري لها، وقد اطلع الباحث اعتمد على مجموعة من المراجع العلمية في كرة اليد(ناجي، ١٩٩٩، إبراهيم، ١٩٩٨، حمودة، ١٩٩٧، علاوي، ٢٠٠٣) ومن ثم إعداد المادة العلمية التي احتواها البرنامج، تم تصوير مهارات كرة اليد قيد الدراسة. وتضمن البرنامج على مجموعة من المعلومات، وصور مفصلة للمهارات قيد الدراسة، واحتوى على كتابة للخطوات الفنية للمهارات على صورة نصوص مقروءة، بالإضافة إلى ذلك احتوى البرنامج على مقاطع حركية تسمح للمتعلم بمشاهدة الأداء الأمثل للمهارة الحركية، واستخدم برمجية (Power point) و برمجية.(Windows MovieMaker)

البرنامج باستخدام الحاسوب:

- استغرق تطبيق برنامج باستخدام الحاسوب (٦) أسابيع بواقع ثلاث وحدات في الأسبوع، لمدة (٤٥) دقيقة لكل وحدة، وتكون البرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب من

ثلاثة وحدات تعليمية لكل مهارة، كل وحدة مثلت مهارة من المهارات التعليمية في كرة اليد، وتمر مراحل التطبيق في المراحل التالية

أولا: تظهر شاشة تظهر الجهة التي سوف يطبق عليها البرنامج.

ثانيا: عرض اسم المادة التي سوف يتم تدريسها والموضع الذي سوف يتم تدريسه.

ثالثا: عرض قائمة بالأهداف المتوقع من المتعلم تحقيقها بعد الانتهاء من مشاهدة البرنامج التعليمي.

رابعا: تقسيم المهارة إلى ثلاث خطوات فنية مجزأة مع صورة توضيحية لكل خطوة فنية.

خامسا:عرض المهارة الفنية بشكلها الكامل على شكل مقطع فلمي.

سادسا:عرض مجموعة من التدريبات التي سوف يقوم الطالب بأدائها من أجل تثبيت المهارة لديه.

الجدول(٢)

طريقة تنفيذ درس كرة اليد لكلا المجموعتين

الوحدة التعليمية للبرنامج التقني البرمجي				الوحدة التعليمية (التقليدي)			
الأسلوب	الوقت	الجزء	المحتوى	الأسلوب	الوقت	الجزء	المحتوى
الذاتي البرمجي	١٠ د	التمهيدي	المعلم يجري الإحماء الكامل لطلبة	ألأمري	١٠	التمهيدي	المعلم يجري الإحماء الكامل لطلبة
	٣٥د	الجزء الرئيسي	<u>الجزء التعليمي</u> شرح المهارة: عن طريق البرمجية.		٣٥	الجزء الرئيسي	<u>الجزء التعليمي</u> المعلم يشرح المهارة. <u>الجزء التطبيقي</u>

				الجزء التطبيقي: – التدريبات عن طريق البرمجية. – تصحيح الأخطاء رجوع الطالب إلى البرمجية			الطالب يطبق
	٥د	الجزء الختامي		المعلم يجري تمرينات التهدئة – المعلم يستمع إلى ملاحظات الطلبة	٥د	الجزء الختامي	المعلم يجري تمرينات التهدئة – المعلم يستمع إلى ملاحظات الطلبة

استمارة أندرسون لقياس استثمار وقت درس التربية الرياضية:

قسم أندرسون سلوك الطالب إلى ستة أنماط سلوكية تحدث أثناء الـــدرس و هي:

١. **ممارسة النشاط الحركي.**
٢. **استقبال المعلومات(المتعلم يسمع ويشاهد).**

٣. تقديم المعلومات أو تقديم المساعدة(مساعدة الزميل في فهم المهارة).

٤. الانتظار.

٥. التحرك لأخذ المكان.

٦. أشياء أخرى.

كيفية التحليل:

للقيام بعملية تحليل الدرس يجب اتخاذ الإجراءات التالية:

- اختيار احد الطلبة كهدف نقوم بتحليل سلوكه، ويمكن اختيار مجموعة من الطلاب لتحليل سلوكهم على أن يكون لكل طالب محلل واحد.

- القيام بعملية التحليل لمدة ثلاث دقائق ثم الانتظار ثلاث دقائق ثم التحليل لمدة ثلاث دقائق والانتظار ثلاث دقائق وهكذا.

- تسجيل السلوك بعد كل ٥ ثواني وذلك بوضع إشارة / أو رقم في المكان المخصص ومقابل السلوك الذي قام به الطالب.

- في نهاية وقت التحليل نقوم بعملية إيجاد مجموع كل سلوك لاستخراج النسب المئوية.

- لاستخراج النسبة المئوية قسمة مجموع السلوك الواحد على عدد مجموع السلوكيات الستة كما في طريقة استخراج النسب المئوية عند تحليلي سلوك المدرس. (الديري والبطاينة، ١٩٨٧).

الدراسة الاستطلاعية:

- قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية على عينة مكونة من (١٠) طلاب من طلبة الصف الثامن الأساسي وتم استبعادهم من عينة الدراسة، وهدف الدراسة الاستطلاعية:-

- التعرف على الإمكانات والتجهيزات البرمجية (Lab –Top)

-التعرف على الأماكن والساحات المناسبة لوضع الأجهزة والتجهيزات اللازمة لإجراءات الدراسة

- معالجة العقبات والمعيقات التي ظهرت في الدراسة الاستطلاعية.

- التأكد من المعاملات العلمية لأدوات القياس من حيث:

الموضوعية: وذلك بعرضه على مجموعة من المحكمين في مجال التربية الرياضية، ملحق (١).

معامل الثبات: تم قياسه بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار وبفارق زمني مدته أسبوع بين القياسيين.

الصدق الذاتي: تم إيجاده من خلال استخراج الجذر التربيعي لمعامل الثبات(جدول ٣).

جدول(٣)

المعاملات العلمية للاختبارات التصويب واستمارة أندرسون

الاختبار	درجة الموضوعية للمحكمين	درجة الثبات	درجة الصدق
برنامج التعلم الذاتي المبرمج	٠,٨٠	–	–
التصويب الكرباجي من مستوى الكتف	٠,٨٥	٠,٩٠	٠,٩٤
التصويب الكرباجي من أعلى الرأس	٠,٨٩	٠,٨٠	٠,٨٩
استمارة أندرسون	٠,٨٤	٠,٨٣	٠,٩١

المعالجات الإحصائية:

المتوسط الحسابي.

الانحرافات المعيارية.

الاختبار الإحصائي(T test) لوسطين منفصلين.

الاختبار الإحصائي (T test) لوسطين مرتبطين.

عرض النتائج:

- الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوىَ(٠,٠٥) بين القياسيين القبلي والبعدي لأفراد المجموعتين التجريبية في تعلم بعض أنوع التصويب في كرة اليد، ولصالح القياس البعدي.

جدول(٤)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة التجريبية في بعض أنواع التصويب في كرة اليد

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة ت
	س	ع	س	ع	
التصويب الكرباجي من مستوى الكتف	٥,٢٥	١,١٦	١٥,٢٢	٢,٤٣	١٤,٣٩
التصويب الكرباجي من اعلى مستوى الرأس	٢,٧٧	١,٥٣	٩,٥٥	٢,٣٣	٩,٨٢

قيمة ت الجدولية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq$ ٠,٠٥)= ٢,١٢

يبين الجدول(٤) إلى قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة(ت)، وتشير النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي لصالح البعدي، وبعد مقارنة نتائج قيمة(ت) المحسوبة مع قيمة (ت) الجدولية، وتبين أن قيمة (ت) المحسوبة التصويب من أسفل مواجه كانت (١٤,٣٩)، وكذلك تشير قيمة (ت) المحتسبة لمهارة التصويب من أعلى إلى (٩,٨٢)، وفي ضوء هذه القيم تبين وجود تحسن في تعلم التصويب لأفراد المجموعة التجريبية.

جدول(٥)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة الضابطة في بعض أنواع التصويب في كرة اليد

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة ت
	س	ع	س	ع	
التصويب الكرباجي من مستوى الكتف	٥,٥٥	١,٧٦	١٤,٥٥	٢,٣٣	١٢,٥
التصويب الكرباجي من أعلى مستوى الرأس	٢,٨٩	٠,٨٨	٦,٥٥	١,٠١	١١,٠٩

قيمة ت الجدولية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq$ ٠,٠٥)= ٢,١٢

يوضح الجدول(٥) قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة(ت)، وتبين وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسيين و لصالح البعدي، وبعد مقارنة نتائج قيمة(ت) المحسوبة مع قيمة (ت) الجدولية، وتبين أن قيمة (ت) المحسوبة للتصويب من مستوى الكتف كانت (١٢,٥)، وكذلك تشير قيمة (ت) المحتسبة لمهارة التصويب الكرباجي من أعلى مستوى الرأس إلى (١١,٠٩)، وفي ضوء هذه القيم تبين وجود تحسن في تعلم التصويب.

-الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) في القياسات البعدية بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في تعلم بعض أنواع التصويب في كرة اليد، ولصالح أفراد المجموعة التجريبية

جدول رقم (٦)

دلالة الفروق بين أفراد المجموعتين في القياس البعدي لبعض أنواع التصويب في كرة اليد

المتغيرات	المجموعة التجريبية ن=١٧		المجموعة الضابطة ن=١٧		قيمة ت
	س	ع	س	ع	
التصويب الكراجي من مستوى الكتف	١٥,٢٢	٢,٤٣	١٤,٥٥	٢,٣٣	٠,٨٠
التصويب الكرباجي من أعلى مستوى الرأس	٩,٥٥	٢,٣٣	٦,٥٥	١,٠١	٤,٨٣

قيمة ت الجدولية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq$ ٠,٠٥)= ٢,١٣

يوضح الجدول(٦) قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة(ت)، وتشير النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة، ولصالح أفراد المجموعة التجريبية، وبعد مقارنة نتائج قيمة(ت) المحسوبة مع قيمة (ت) الجدولية، وكذلك تشير قيمة (ت) المحتسبة لمهارة التصويب الكرباجي من أعلى الرأس إلى (٤,٨٣)، وفي ضوء هذه القيم تبين وجود تحسن في تعلم التصويب لأفراد المجموعة التجريبية مقارنة مع المجموعة الضابطة.

ويظهر الجدول (٦) إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً لمهارة التصويب من مستوى الكتف بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة، حيث أشارت قيمة (ت) إلـــى (٠,٨٠) وهي أقل من قيمة (ت) الجدولية.

-**الفرض الثالث:** توجد فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في استثمار وقت التعلم أكاديمي لدرس كرة اليد.

جدول رقم (٧)

النسب المئوية بين أفراد المجموعتين في استثمار وقت درس كرة اليد_الجزء الرئيسي

بنود استمارة اندرسون	المجموعة التجريبية ن=١٧	المجموعة الضابطة ن=١٧	الفرق في النسب المئوية بين أفراد المجموعتين
	النسب المئوية %	النسب المئوية%	
ممارسة النشاط	% ٣٦,١١	%٢٣,٣٦	%١٢,٧٥
استقبال المعلومات	%٢٣,٦١	%٢٩,١٦	%٥,٥٥
تقديم المساعدة أو إعطاء المعلومات	%١١,١١	%٢٠,٨٣	%٩,٢٧
وقت الانتظار	%٩,٧٢	%١١,١١	%١,٣٩
التحرك لأخذ المكان	%١٢,٥	%١٦,٦٦	%٤,١٦
أشياء أخرى	%١,٣٨	%٤,١٦	٢,٧٨
المجموع	%١٠٠	%١٠٠	-

يشير الجدول (٧) إلى قيم النسب المئوية بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة، واظهر النسب المئوية لسلوك الطالب أثناء سير درس كرة اليد في الجزء التعليمي والتطبيقي لأفراد المجموعتين، وأشارت النسبة المئوية للممارسة النشاط لأفراد المجموعة التجريبية (٣٦,١١%) وللمجموعة الضابطة (٢٣,٣٦%)، والفرق في النسبة المئوية بينهما يشير إلى (١٢,٧٥).

وأما في بند استقبال المعلومات تشير النسبة المئوية لأفراد المجموعة التجريبية إلى (٢٣,٦١%) وللمجموعة الضابطة (٢٩,١٦%) وبفارق بين النسب المئوية (٥,٥٥%).

وفي بند تقديم المساعدة أو أعطاء المعلومات تشير النسبة المئوية لأفراد المجموعة التجريبية إلى (١١,١١%)، وللمجموعة الضابطة (٢٠,٨٣%) وبفارق في النسبة المئوية (٩,٢٧%).

وتشير النسبة المئوية لبند وقت الانتظار إلى (٩,٧٢%) لأفراد المجموعة التجريبية، و لأفراد المجموعة الضابطة (٩,٧٢%) وبفارق في النسب المئوية (١,٣٩%).

وأما في بند التحرك لأخذ المكان تشير النسبة المئوية لأفراد المجموعة التجريبية إلى (١٢,٥%)، وللمجموعة الضابطة (١٦,٦٦%) وبفارق في النسبة المئوية (٤,١٦%).

وفي بند أشياء أخرى تشير النسبة المئوية لأفراد المجموعة التجريبية إلى (١,٣٨%)، وللمجموعة الضابطة (٤,١٦%) وبفارق في النسبة المئوية (٢,٧٨%).

مناقشة النتائج:

مناقشة الفرض الأولى: تشير نتائج الجدول(٤) إلى دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأفراد لمجموعة التجريبية في تعلم مهارة التصويب في كرة اليد، ويعزو الباحث تحسن أفراد المجموعة التجريبية في أنواع التصويب في كرة اليد إلى:

- الطريقة الذاتية تساعد الطالب أن يصنع القرار بنفسه و تحت إشراف المدرس.

- مضمون البرنامج التقني باستخدام الحاسوب من معلومات ونماذج وأشكال ساهم في تحسين مستوى تعلم الطالب.

- يوجد (CD) منسوخ لكل طالب يستخدمه في أي الأوقات التي يحتاجها.

ويؤكد الحايك وأديب(٢٠٠٦) إلى أن إدخال الحاسوب في العملية التعليمية يؤدي إلى إكساب الطلاب مهارات جديدة تحسن من مخرجات عملية التعلم.

وأما نتائج الجدول (٥) تشير النتائج إلى تحسن أداء مهارة التصويب بين القياسيين للمجموعة الضابطة، ويعزو الباحث تحسن مهارة التصويب إلى الطريقة والأسلوب ودور المعلم والتدريبات المستخدمة في تنفيذ درس كرة اليد إلى تحسن مهارة التصويب الكرباجي من مستوى الكتف، ويؤكد ناصر (٢٠٠١) أن الأسلوب الامري يحقق تحسن في مستوى الأداء المهاري للتصويب الكرباجي من اعلى الرأس.

ومن خلال هذه النتائج تبين أن البرامج المطروحة في الدراسة كلاهما يسهمان في تحسن أنواع التصويب في كرة اليد بين القياس القبلي والبعدي، ولصالح البعدي.

-**مناقشة الفرض الثاني:** يشير الجدول (٦) إلى النتائج الإحصائية بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في القياسات البعدية، وتشير الدلالة لصالح أفراد المجموع التجريبية في جميع المتغيرات باستثناء التصويب الكرباجي من مستوى الكتف، وبالمقارنة بين أفراد مجموعتين تظهر إيجابيات وسلبيات كل طريقة في التدريس، و يعزو الباحث تحسن أفراد المجموعة التجريبية إلى البرنامج التقني البرمجي مقارنة بالمجموعة التي استخدمت الأسلوب الاعتيادي وذلك للأسباب الآتية.

- البرنامج باستخدام الحاسوب يميل إلى التعلم الذاتي ويعتمد على الحاسوب كوسيلة عرض بدلاً من المدرس ويعتمد على أكثر من نموذج وأداء في توصيل المعلومة، بينما الأسلوب الاعتيادي يعتمد على المعلم في تنفيذ قرارات الدرس.

- البرنامج باستخدام الحاسوب يمنح الطالب تغذية راجعة مباشرة وبشكل شخصي، أما الأسلوب الاعتيادي قرارات التغذية الراجعة بيد المعلم مما يسبب حرج للطالب في كثرة سؤال المدرس.

- البرنامج باستخدام الحاسوب يختصر الوقت في التعلم الطالب لأنه يرجع للمعلومة بذاته، وأما الأسلوب الاعتيادي يحتاج لوقت من الطالب في الاستماع والانتظار والتطبيق.

- البرنامج باستخدام الحاسوب يزيد التفاعل في ممارسة النشاط مقارنة مع الأسلوب الاعتيادي، وهذا ما أشار إلية الرفاعي (٢٠٠٦) بأن البرامج الحاسوبية تزيد من تفاعل الطالب في التعلم، وكذلك يؤكد سالم(٢٠٠١) إلى انه يوجد مميزات استخدام البرمجية في مجال التعلم، إذ يسمح للطالب بالحرية ويثير حماسه والاستمرار في التعلم والتغذية الراجعة الفورية من خلال البرمجية ويختصر الوقت التعلم.

واتفقت نتائج هذه الدراسة مع دراسة ويلنكسون وهيلر(Wilkinson and Hiller 1999) حيث أشارت نتائجها إلى أن استخدام الأقراص المدمجة أثر ايجابيا في تعلم مهارات الكرة الطائرة.

مناقشة الفرض الثالث: يوضح الجدول(٧) النسب المئوية لكل بند من بنود استمارة أندرسون في استثمار وقت التعلم الأكاديمي في الجزء الرئيسي لدرس كرة اليد بين أفراد المجموعتين التجريبية والمجموعة الضابطة، وتبين أن نسبة ممارسة النشاط لأفراد المجموعة التجريبية أعلى من أفراد المجموعة الضابطة، وهذا يعني أن البرنامج

التقني البرمجي ساهم في استثمار الوقت في ممارسة النشاط ويعد جانب ايجابي في العملية التعليمية، ولذلك انعكست الفائدة على الطالب في تحسن مهارة التصويب في كرة اليد، وأما بالنسبة بند استقبال المعلومات تبين أن أفراد المجموعة الضابطة قد حصلت على نسبة أعلى في وقت التعلم الأكاديمي من أفرد المجموعة التجريبية، ويعزو الباحث إلى أن المجموعة الضابطة اعتمدت على المعلم أو التعلم بالأوامر في شرح المهارة مما تطلب وقت في استقبال المعلومات لمهارة التصويب الكرباجي، وهذا يعد جانب سلبي في طريقة التدريس بأن يمضي الوقت في استقبال المعلومات بينما اعتمد الطالب في المجموعة التجريبية على البرنامج باستخدام الحاسوب والحصول على المعلومة بنفسه من البرمجية، وهذا ساهم في تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في تعلم مهارة التصويب الكرباجي في كرة اليد ؛ لأن الطالب لم يعد مستقبلا للمعلومات ومقلدا لمعلمه، بل أصبح مبدعا في حصوله على المعلومة ذاتياً.

وأما بند تقديم المساعدة أو إعطاء معلومات حصلت المجموعة الضابطة على نسبة أعلى في الوقت الأكاديمي بين المساعدة وإعطاء المعلومات من المجموعة التجريبية مما انعكس سلباً على سير التعلم الأكاديمي لدى المجموعة الضابطة في تدخل المعلم في التوجيهات والأوامر و إصلاح الأخطاء والتغذية الراجعة لمهارة التصويب في كرة اليد بينما المجموع التجريبية التي استخدمت البرنامج التقني البرمجي الذي قدم المعلومة والمساعدة للطالب بوقت أقل وتعد هذه النسبة عامل ايجابي لطريقة التدريس باستخدام البرنامج التقني البرمجي، ويؤكد سعادة و السرطاوي(٢٠٠٣) أن تعلم الطالب باعتماده على ذاته بطريقة يؤدي إلى زيادة فهمه وقدراته وزيادة اكتسابه للمعرفة النظرية و فعالية التعلم.

أما بند وقت الانتظار تشير النسبة المئوية لصالح المجموعة التجريبية في استثمار وقت التعلم الأكاديمي بالمقارنة مع المجموعة الضابطة، ويعزو الباحث ذلك إلى المجموعة الضابطة انتظرت طويلاً في استقبال المعلومات، وكذلك تقديم المساعدة والعون وتصحيح الأخطاء وانشغال التلميذ مع زملائه، وفي حين أن البرنامج التقني المبرمج قدم لطالب خدمة في التقليل من وقت الانتظار بالرجوع للمعلومة ذاتياً وتصحيح الأخطاء ولا ينتظر طويلاً في الرجوع للبرمجية وقت الحاجة.

وتشير النسبة المئوية لبند التحرك لأخذ المكان لصالح المجموعة التجريبية إذ أفرادها قضوا وقت اقل في التحرك لأخذ المكان من أفراد المجموعة الضابطة فهذا يعبر على أن البرنامج التقني البرمجي يقلل من الحركة في اتخاذ مواقع والتنقل من جهة إلى أخرى بينما المجموعة الضابطة تتطلب من المدرس أن يجمع الطلبة ويصلح الأخطاء ثم العودة إلى مكان التطبيق مرات متكررة.

وفي بند أشياء أخرى تشير لصالح المجموعة التجريبية لأن وقت التدخل أقل من المجموعة الضابطة، وكثرة تدخلات الطلبة بين بعضهم البعض ساهم في زيادة الوقت التعلم لدى أفراد المجموعة الضابطة.

وفي حدود علم الباحث ومراجعته للأدب النظري لم توجد دراسة مشابهة لهذه الدراسة في استخدام برنامج باستخدام الحاسوب مقارنة برنامج الطريقة الاعتيادية (التقليدية) ولذلك استشهد الباحث ببعض الدراسات التي استثمرت وقت التعلم الأكاديمي لبعض الطرف التدريسية في مجال رياضات مختلفة مثل دراسة(الشمري، ٢٠٠٠؛ Wuest؛ الشريفي، ٢٠٠٥ ؛ ناصر، ٢٠٠١؛ المفتي، ٢٠٠٠) وتعارضت مع دراسة (Thomas,1999)، وكما أثبتت هذه الدراسة أن البرنامج باستخدام الحاسوب ساهم في تحسن مهارة التصويب وذلك بفضل استثمار وقت التعلم الأكاديمي بالمقارنة مع الطريقة الاعتيادية.

الاستنتاجات:

- البرنامج ا باستخدام الحاسوب يسهم في تحسن مهارة التصويب في كرة اليد.
- البرنامج الاعتيادي (التقليدي) ساهم في تحسن مهارة التصويب في كرة اليد.
- البرنامج باستخدام الحاسوب أفضل من البرنامج الاعتيادي (التقليدي) في تحسن مهارة التصويب في كرة اليد.
- البرنامج باستخدام الحاسوب ساهم ايجابياً في استثمار وقت التعلم الأكاديمي في الجزء الرئيسي لدرس كرة اليد بالمقارنة مع البرنامج الاعتيادي (التقليدي).

التوصيات:

- استخدام البرنامج باستخدام الحاسوب في تعلم مهارات كرة اليد.
- استثمار وقت التعلم الأكاديمي ضروري في تعلم مهارات كرة اليد.
- إجراء دراسات مشابهة في العاب رياضية أخرى.

المراجع:

- اعمير، عمر، (٢٠٠٩).اثر منهاج مقترح باستخدام التعلم البرمجي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات الجمباز، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، الجامعة الأردنية، الأردن، ص٣١-٦٢.
- الجميلي، سعد، (٢٠٠٦).الكرة الطائرة مبادئها وتطبيقاتها الميدانية، دار دجلة، عمان، الأردن، ص٦-٣٢.
- حسانين، محمد صبحي و حمدي عبد المنعم ١٩٩٧ الأسس العلمية للكرة الطائرة، طرق قياس وتقويم، بدني، مهاري، معرفي، نفسي، تحليلي، الطبعة الأولى، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ص.٢١
- حسن، زكي محمد محمد، ٢٠٠٢، طرق تدريس الكرة الطائرة تعليم- تدريس- تطبيق- تقويم، الإسكندرية، مصر، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية ١٢١-٨٤.
- الحايك، صادق، وسهى، أديب، (٢٠٠٦).مقارنة أثر استخدام الحاسوب في تدريس مناهج التربية الرياضية على اتجاهات الطلبة نحوه في الجامعة الأردنية والجامعة الهاشمية، مجلة جامعة الملك خالد، السعودية.
- الخطيب، قاسم، (٢٠٠٥).حوسبة المناهج، رسالة المعلم، وزارة التربية والتعليم، العدد ٤٣، ص، ١٢-١٧.
- الديري، علي والبطانية، أحمد، ١٩٨٧، أساليب تدريس التربية الرياضية، اربد، الأردن: دار الأمل للنشر والتوزيع، ١٠١-١١٤.
- الرفاعي، إسماعيل، (٢٠٠٦).الحاسوب في التعلم والتعليم، ط١، مؤسسة اليمامة التعليمية، الرياض، السعودية ٥-١٢.
- السامرائي، عباس احمد، (١٩٩١). كفايات تدريسية في طرائق تدريس التربية الرياضية، البصرة، مطبعة جامعة البصرة، ١٥.
- الشريفي، وليد وعد الله، البريفكاني، مؤيد، (٢٠٠٥).أثر استخدام الأسلوب التدريبي المصحوب بجدولة الممارسة المتسلسلة والعشوائية في استثمار وقت التعلم الأكاديمي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم، كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل، كلية التربية الرياضية، جامعة دهوك، العراق.
- الشمري، صدام، (٢٠٠٤).استثمار الوقت بالقسم الرئيس في دروس الألعاب الفرقية (كرة السلة- الكرة الطائرة- كرة اليد)، مجلة علوم التربية الرياضية، المجلد الخامس، العدد الأول جامعة بابل، العراق، ص ٣٢-٣٥.

- الطوالبة، محمد، وعامر الجيزاوي، (٢٠٠٤).اثر استخدام الحاسوب في مهارة كأداة في اكتشاف طلبة الصف الخامس لمفهوم اللون، مجلة العلوم التربوية والنفسية، جامعة البحرين، ٥، (٢)، ص٧٣-٩٤.

- الفار، إبراهيم عبد الوكيل، (٢٠٠٢).استخدام الحاسوب في التعليم، ط١، عمان، دار الفكر، ص٩-٢١.

- حمودة، محمد خالد، (٢٠٠٣) القانون وتطبيقاته في كرة اليد.

- علاوي، محمد حسن، (٢٠٠٣)، الإعداد النفسي في كرة اليد نظريات وتطبيقات، ط١، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

- ناصر، كمال عارف، (١٩٩٩)، كرة اليد، جامعة بغداد.

- محمد، مجدي، أميرة محمود، (٢٠٠٩). تأثر برنامج صغيرة باستخدام الحاسب الآلي على تنمية اللياقة الحركية وبعض متغيرات السلوك التوافقي لذوي الاحتياجات الخاصة، المؤتمر العلمي الدولي الثالث، نحو رؤية مستقبلية لثقافة بدنية شاملة، المجلد الثاني، جامعة اليرموك، الأردن، ص١٣٩٤.

- المحاميد، سيرين، (٢٠٠٧).اثر حوسبة مهارات حركية رياضية مختارة على اتجاهات طلبة الصف التاسع الأساسي نحو استخدام الحاسوب في تدريس مادة التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، ص ١٤-١٥.

-المفتي، وداد، (٢٠٠٠).تأثير استخدام بعض أساليب التدريس الحديثة على تعلم بعض المهارات الهجومية بكرة السلة واستثمار وقت التعلم الأكاديمي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بغداد، العراق، ص١-٥٥.

- ناصر، هشام محمد، (٢٠٠١).تقويم السلوك التعليمي باستخدام بعض الأساليب التدريسية ومدى استثمارها لوقت التعلم الأكاديمي لبعض المهارات الأساسية بالتنس، رسالة دكتوراه، جامعة بغداد، ص٥-١٧.

خنجر، ظافر ١٩٩٩، تأثير الوسائل التعليمية على مستوى التذكر الحركي لمهارة الضربة الأمامية بالتنس. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة جمهورية مصر العربية.

الداغستاني عدنان محمد أمين (٢٠٠٠) تأثير استخدام الحاسوب في تعليم المهارات الأساسية في الجمناستك الفني للنساء، رسالة ماجستير غير منشورة ن جامعة بغداد.

- Adams, S, (2000) A Comparison of computer- based and teacher- directed instruction on performance of the full golf swing. Middle Tennessee State University, 134 pages AAT9978692.

-Bulter,K.(2005). An analysis of the effects of a computer based fitness program on ninth grade students' attitudes and fitness scores in physical education, Alliant international university, San Diego, 143, page AAT, 3163470.

-Mohnsen,B.(2001).Using instructional software to meet national physical education standards, Journal of physical education, Recreation and Dance,72(3),19-22.

- Mosston, Muska, and Sara Ashworth. (1999). Teaching Physical Education, 4th edu. New York.

-Siedentop, D. Tousignamt, M, and Parker, M, (1982). Academic Learning Time, Physical Education Coding Manual, Columbus, Ohio state university

-Thomas, Bruse. (1993). Effects Of Computer Assisted Initiation On Both Students Learning And Student Perceptions Of Instructional Method EDD.Thesis. University Of Alabama, PA1, A59,10

-Wilkinson, C. & Hillier, R. (1999). "The effects of volley ball software on female junior high school students". Volleyball performance physical

education 56(4). 202 - 209

-Thorleifson.jon(1999) the effect of computerized program on sport skills for elementary garders at sudley school in Virginia state dissertation abstract international.vol.53.no.6,p,1859-a.

ملحق (٥) نموذج لاستمارة أندرسون لأفراد المجموعة التجريبية

الأشياء الأخرى	التحرك لأخذ المكان	الانتظار	تقديم المساعدة أو أعطاء المعلومات	استقبال المعلومات	ممارسة النشاط	الرصدة
	١٠	٥ ٤	٩ ٨ ٧ ٦	٣ ٢ ١	١٢ ١١	١
	٨ ٧	٦٥		٤ ٣ ٢ ١	١٢ ١١ ١٠ ٩	٢
	١٢ ١١	١٠	٩ ٨	٧ ٦	٥ ٤ ٣ ٢ ١	٣
	١٢ ١١			٩ ٨ ٧	٥ ٤ ٣ ٢ ١	٤
١١	٣	١٠		٢ ١	٩ ٨ ٧ ٦ ٥ ٤	٥
	١٢ ١١	١٠	٩ ٨	٧ ٦ ٥	٤ ٣ ٢ ١	٦
١	١٢	٨	٨	١٧	٢٦	المجموع
١,٣٨	١٦,٦٦	١١,١١	١١,١١	٢٣,٦١	%٣٦,١١	

نموذج لاستمارة أندرسون لأفراد المجموعة الضابطة

الأشياء الأخرى	التحرك لأخذ المكان	الانتظار	تقديم المساعدة أو أعطاء المعلومات	استقبال المعلومات	ممارسة النشاط	الرصدة
	١٢ ١١	١٠		٥ ٤ ٣ ٢ ١ ٩ ٦	٨ ٧	١
	١٠	٩		٥ ٤ ٣ ٢ ١	١٢ ١١	٢
	٢ ١	٣	١١ ٩ ٨ ٧ ١٢	١٠	٦ ٥ ٤	٣
٥ ٤	٦	٧	٣ ٢ ١	١٢ ١١	١ ٩ ٨	٤
	٧	٦ ٥	٤ ٣ ٢ ١	١٢ ١١	١٠ ٩ ٨	٥
١٢	١١	١٠	٧ ٤ ٣	٩ ٨	٦ ٥ ٢ ١	٦
٣	٩	٧	١٥	٢١	١٧	المجموع
٤,١٦	١٢,٥	٩,٧٢	%٢٠,٨٣	%٢٩,١٦	%٢٣,٣٦	