استخدام الحاسوب وسيلة مساعدة، في تعلم مهارة الدحرجة، في كرة القدم

م.م. ساهر محمد حميد

1435 هـ 2014م

مستخلص البحث باللغة العربية.

هدفت الدراسة إلى: تعرّف أثر استخدام جهاز الحاسوب، في تعلم مهارة الدحرجة، في كرة القدم. وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي لعينة البحث، من منتخب تربية الأنبار، في كرة القدم للمرحلة المتوسطة، مؤلفة من (16) لاعباً، مقسمة على مجموعتين، مجموعة ضابطة، ومجموعة تجريبية، استخدمت المجموعة التجريبية جهاز الحاسوب وسيلة مساعدة في تعلم مهارة الدحرجة ، في كرة القدم، أما المجموعة الضابطة فاستخدمت الأسلوب المتبع في التعلم، وتوصل الباحث إلى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة، في تعلم مهارة الدحرجة، في كرة القدم ، إذ أن استخدام الحاسوب زاد في رغبة الطلاب، وتشوقهم نحو التعلم.

Abstract.

The study aimed to: identify the impact of a computer to learn the skill of rolling football. The researcher used the experimental method on the research sample of elected breeding Anbar football average composed of 16 players divided into two groups, a control group and the experimental group used the experimental group computer as an aid to learning the skill of rolling football, while the control group used the approach to learning and achieve Researcher to outweigh the experimental group on the control group in learning the skill of rolling football as the use of computers has increased the desire of students and enforced toward learning.

1- المبحث الاول: التعريف بالبحث.

1-1 مقدمة البحث وأهميته:

كرة القدم من الفعاليات الرياضية التي تستأثر باهتمام واسع من لدن الكثيرين، إذ أمست اللعبة الأولى على الصعيد الدولي، وفي المحافل الدولية جميعا، ولم يقتصر الاهتمام في كرة القدم من قبل أصحاب الاختصاص من

مدرسين ولاعبين فقط، بل تعدى ذلك إلى حب وشغف الناس العاديين أيضاً، تحتوي لعبة كرة القدم مهارات عديدة ومتنوعة، تحتاج إلى العديد من المعلومات الحديثة، التي تسهم في تطوير مستوى المهارة للاعبين، وزيادة خبراتهم وسرعة تعلمهم لها، من خلال العلاقة الوثيقة بين عملية تعلم المهارات، وعملية الحصول على المعلومات.

إن استخدام الأجهزة المساعدة في التعلم الحركي، له أثر فاعل في العملية التعليمية، لما لها من فوائد، فهي تبقى في عوز شديد للمدرب الجيد، إذ أنها تعينه في أداء مهمته بصورة جيدة، وعلى الرغم من تعدد الدراسات التي تخصصت في استخدام الأجهزة، فإن عدداً قليلاً من الدراسات، قد تناولت استخدام الأجهزة المساعدة في تعلم مهارات كرة القدم، والتي قد تساعد في تسريع عملية التعليم، نتيجة لاختصار الوقت، وبناء تصور حركي صحيح.

ونظراً لما يمتاز به الحاسوب من مزايا وخصائص، ميزته عن غيره من الوسائل التعليمية الأخرى، وتماشياً مع التقدم العلمي الذي يشهده عصرنا، وفي محاولة جادة لتطوير رياضة كرة القدم، نجد إن أهمية البحث تبرز من خلال إعداد منهج لتعلم مهارة الدحرجة في كرة القدم، من خلال استخدام الحاسوب وسيلة مساعدة في عملية التعلم.

1-2 مشكلة البحث:

إن وسيلة عرض الأنموذج الحي في تعلم مهارة الدحرجة في كرة القدم، تتعرض أحياناً إلى بعض التأثيرات البدنية والمهارية والنفسية، فضلا عن سرعة الأداء عند عرض المهارة، مما ينعكس بصورة سلبية على مستوى التعلم، وبناءً على ذلك، ارتأى الباحث، إدخال جهاز الحاسوب وسيلة مساعدة، في عملية تعلم مهارة الدحرجة في كرة القدم، من خلال تقديم أنموذج صحيح، وتقسيم تلك المهارة على خطوات، عن طريق عرضها ببطء،، مع التركيز في النقاط المهمة فيها، ومقارنة استخدام جهاز الحاسوب مع الطريقة التقليدية.

1-3 هدف البحث:

يهدف البحث إلى، تعرّف أثر استخدام الحاسوب وسيلة مساعدة، في تعلم مهارة الدحرجة، في كرة القدم.

1-4 فرضا البحث:

- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات القبلية، والبعدية، للمجموعتين التجريبية، والضابطة، ولصالح الاختبارات البعدية.
- هناك فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج الاختبارات البعدية، بين المجموعتين التجريبية، والضابطة، ولصالح المجموعة التجريبية.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري: عينة مؤلفة من (16) لاعباً، من منتخب تربية الأنبار في كرة القدم، للمرحلة المتوسطة، تتراوح أعمارهم بين (13-15) سنة.

1-5-2 المجال المكاني: ملعب نادي الرمادي الرياضي.

1-5-3 المجال الزماني: للمدة من 2014/2/2 ولغاية 2014/3/2.

2- الدراسات النظرية، والدراسات المشابهة.

2-1 الدراسات النظرية.

2-1-1 الوسائل التعليمية:

إن ظهور إبداعات التقنية الحديثة، من أجهزة العرض السينمائي، وأجهزة الفيديو، وأجهزة الحاسوب المتنوعة، أصبحت واحدة من العوامل المهمة، والمؤثرة في عملية التعلم. والوسائل التعليمية هي: "أية وسيلة بشرية، أو غير بشرية تعمل في نقل رسالة من مصدر التعلم إلى المتعلم، ويسهم استخدامها بشكل وظيفي في تحقق أهداف التعلم" (1: 15)، وعرف (مكارم حلمي: 2000) الوسائل التعليمية بأنها "الأدوات والآلات والمعدات، التي يستخدمها المعلم لنقل محتوى الدرس إلى مجموعة من التلاميذ، لغرض تحسين العملية التعليمية، وتوصيل المعلومة في أقل جهد، ووقت ممكن" (2: 37)

2-1-2 الحاسوب:

يعرّف الحاسوب بأنه: "آلة حاسبة الكترونية، وليس عقلاً الكترونياً بالمعنى المفهوم، وذلك لأنّ سمات العقل، هي القدرة على التفكير والتحليل والابتكار، وهذه السمات لا يمكن القيام بها" (3: 12). والحاسوب على الرغم من كونه آلة، إلا أنه يشبه الإنسان بدرجة كبيرة، عند تنفيذ العمليات المنطقية والحسابية، فهو:

1. يستقبل الأوامر بإحدى حواسه (الآلية).
2. يتذكر الأوامر، مع البيانات التي تلتزم التنفيذ.
3. يقوم بالتنفيذ المطلوب.
4. يقوم عند الانتهاء بإبلاغ نتيجة التنفيذ. (4: 88 – 89)

2-1-3 المهارات الأساس في كرة القدم:

المهارات الأساس في كرة القدم، هي "كل الحركات التي تؤدى لغرض معين، في إطار قانون كرة القدم، سواء أكانت هذه الحركات بالكرة أم من دون الكرة" (5: 15)

وتقسم المهارات الأساس، في كرة القدم على: (6: 277)

1- **مهارات أساس من دون كرة:**

- الجري وتغير الاتجاه.
- الوثب.
- الخداع، والتمويه بالجسم.
- وقفة اللاعب المدافع.

2- **مهارات أساس بالكرة: (7: 142)**

- الدحرجة.

- المناولة.
- التهديف.
- السيطرة.
- الاخماد.
- المراوغة، والخداع.

2-2 الدراسات المشابهة:

"أثر استخدام الحاسوب في تعلم أداء مهارة الإرسال، والاستقبال، في الكرة الطائرة" (8)

هدفت الدراسة إلى تعرف أثر استخدام الحاسوب في تعلم مهارة الإرسال، واستقبال الإرسال، في الكرة الطائرة.

وقد حدد فرض البحث أن هناك (فروقا ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة، والتجريبية، في تعلم مهارة الإرسال، واستقبال الإرسال، في الاختبارات البعدية، ولصالح المجموعة التجريبية. استخدم الباحث المنهج التجريبي لعينة تألفت من (24) طالباً من طلاب الصف السادس الابتدائي في (مدرسة النضال الأولى المختلطة)، قسموا على مجموعتين تجريبية، وضابطة.

3- المبحث الثالث: منهج البحث، والإجراءات الميدانية.

3-1 منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متكافئتين ضابطة، وتجريبية.

3-2 مجتمع البحث، وعينته:

تم اختيار مجتمع البحث بطريقة العمد، من فريق تربية الأنبار للمرحلة المتوسطة بنين، والتي تتراوح أعمارهم بين (13-15) سنة، والبالغ عددهم (16) لاعباً، للعام الدراسي 2013-2014.

3-3 الأجهزة، والأدوات المستخدمة، ووسائل جمع المعلومات:

- جهاز حاسوب عدد 1.
- جهاز عرض عدد 1.
- حاسبة يدوية عدد 1.
- ساعة توقيت عدد 1.
- أقراص ليزر (CD) عدد 2.
- أعلام توضيحية عدد 4.
- شريط قياس عدد 1.
- صفارة عدد 1.

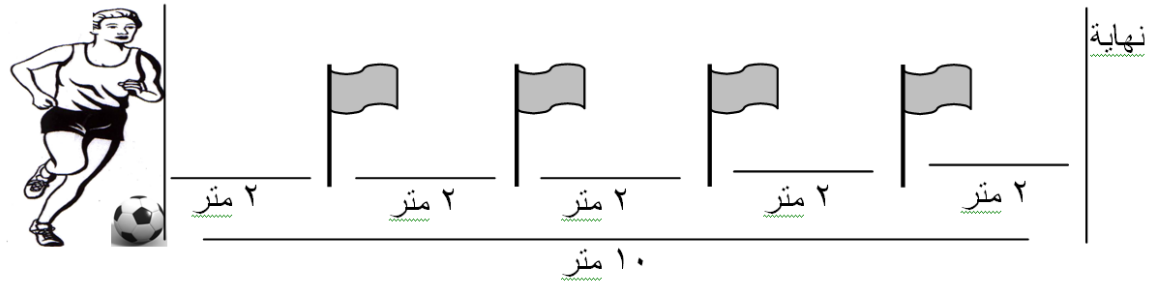
- المقابلات الشخصية.
- المراجع، والمصادر العربية، وشبكة المعلومات (الانترنت).

3-4 البرامج التعليمية:

قام الباحث بمراجعة المصادر العربية، والأجنبية، والتصفح في شبكة المعلومات (الانترنت)، واختيار مجموعة من الأفلام التوضيحية الخاصة، بتعليم مهارة الدحرجة في كرة القدم، وقد تم عرض هذه الصور والأفلام على مجموعة من الخبراء* في مجال تعلم كرة القدم وتم قبول معظمها، إذ وضحت آراؤهم أنها صالحة ومفيدة، لتكون أنموذجاً لتعليم المهارة قيد البحث، و إن معظم الصور والأفلام طبقت من قبل لاعبين على مستوى عالٍ من الأداء الفني مما يجعلها أنموذجاً مثالياً للمهارة التي سوف تعلّم، بعد ذلك استعان الباحث بخبير** في مجال الحاسوب، لوضع البرنامج التعليمي على قرص ليزر (CD)، وتحضيره لعملية التعلّم.

3-5 بطارية الاختبار:

اعتمد الباحث اختبار تقويم الأداء الفني لمهارة الدحرجة في كرة القدم، على الأداء الظاهري للمهارة، من خلال تقويم ثلاثة من السادة المقومين* في لعبة كرة القدم بطريقة الملاحظة، معتمداً الدرجة الكلية للأداء الفني، والمكونة من (10) درجات، علماً بأن هذا الاختبار مقنن، واستعمل من قبل الباحثين. (9: 47)



الصورة (1)

توضح اختبار مهارة الدحرجة، بين شاخص وآخر، ولمسافة (10) متر.

---

* أسماء الخبراء:

1. د. موفق أسعد الهيتي.
2. د. حامد سليمان حمد.
3. د. عبدالله بحر.

** اسم خبير الحاسوب:

المبرمج: أحمد عبد الباسط.

1. عدنان فدعوس ، طالب دكتوراه.
2. أحمد خالد، طالب دكتوراه.
3. أحمد خليفة ، طالب دكتوراه.

وصف الاختبار لمهارة الدحرجة، في كرة القدم

- **اسم الاختبار:** الدحرجة بين الشواخص ولمسافة (10) متر.
- **الهدف من الاختبار:** تقويم الأداء التقني لمهارة الدحرجة.
- **الأدوات المستعملة:** كرة قدم قانونية، و صفارة، و ساعة توقيت الكترونية، و شاخص عدد (4).
- **الدرجة التقويمية:** (10) درجات.
- **وصف الأداء:** يقوم اللاعب المختبر، بأداء ثلاث محاولات متتالية لأداء مهارة الدحرجة، يقف اللاعب ومعه كرة خلف خط البداية، وعندما تعطى إشارة البدء، يقوم اللاعب بالجري بالكرة بين شاخص وآخر،كما في الصورة (1).
- **التسجيل:** تحتسب أفضل محاولة للاعب المختبر، من المحاولات الثلاث، ولكل مقوم ومن ثم تجمع المحاولات الثلاث الأفضل، ويحسب الوسط الحسابي.

3-6 الوسائل الإحصائية:

استخدم الباحث الوسائل الإحصائية الآتية:

1. الوسط الحسابي. (10: 29)
2. الانحراف المعياري. (11: 145)
3. قيمة (T). (12: 118)

4- المبحث الرابع: عرض النتائج، وتحليلها ومناقشتها.

4-1 عرض نتائج البحث، وتحليلها:

بعد جمع النتائج، ومعالجتها إحصائيا، ظهرت النتائج الآتية:

جدول (1)

يبين الوسط الحسابي، والانحراف المعياري، وقيمة (ت) المحسوبة، لمجموعتي البحث التجريبية، والضابطة، للاختبارين القبلي، والبعدي، لمهارة الدحرجة، في كرة القدم.

الوسائل الإحصائية	المجاميع البحثية	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (ت)		مستوى الدلالة
		سَ	ع	سَ	ع	المحسوبة	الجدولة	
مهارة الدحرجة في كرة القدم	التجريبية	1,67	0,34	5,1	0,60	12,11	2,31	معنوي
	الضابطة	1,51	0,44	3,56	0,69	8,54	2,31	معنوي

درجة حرية (8) ونسبة خطأ (0,05).

يبين الجدول رقم (1)، الأوساط الحسابية، والانحرافات المعيارية، وكما موضح فيه، وعند معالجة البيانات، ظهرت قيمة (ت) المحسوبة للمجموعتين التجريبية (12,11)، وهي أكبر من الجدولة (2,31)، عند درجة حرية (8)، ونسبة خطأ (0,05)، مما يدل على وجود فروق معنوية كبيرة لصالح الاختبار البعدي، أما قيمة (ت) المحسوبة

للمجموعة الضابطة (8,54)، وهي أكبر من الجدولة (2,31)، تحت درجة الحرية ونسبة الخطأ نفسهما، مما يدل على وجود فرق معنوي، ولصالح الاختبار البعدي.

جدول (2)

يبين الوسط الحسابي، والانحراف المعياري، وقيمة (ت) المحسوبة، لمجموعتي البحث التجريبية، والضابطة، في الاختبار البعدي، لمهارة الدحرجة، في كرة القدم.

الوسائل الإحصائية	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (ت)		مستوى الدلالة
	سَ	ع	سَ	ع	المحسوبة	الجدولة	
مهارة الدحرجة بكرة القدم	5,1	0,60	3,56	0,69	4,81	2,12	معنوي

درجة حرية (16) ونسبة خطأ (0,05).

يبين الجدول (2)، الوسط الحسابي للاختبار البعدي، للمجموعة التجريبية (5,1)، والانحراف المعياري (0,60)، وللمجموعة الضابطة كان الوسط الحسابي (3,56)، والانحراف المعياري (0,69)، وعند معالجة النتائج، ظهر أن قيمة (ت) المحسوبة هي (4,81)، وهي أكبر من الجدولة (2,30)،عند درجة حرية (16)، ونسبة خطأ (0,05)، مما يدلل على وجود فرق معنوي كبير، ولصالح المجموعة التجريبية.

4-2 مناقشة النتائج:

بعد تقويم المحكمين لأداء اللاعبين لمهارة الدحرجة، في كرة القدم، أظهرت النتائج وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية، بين المجموعتين الضابطة، والتجريبية، بين كل من الاختبارين القبلي، والبعدي، ولصالح الاختبار البعدي لكل منهما، وكما مبين في الجدول رقم (1)، وكذلك فروق بين المجموعتين التجريبية، والضابطة، ولصالح المجموعة التجريبية في الاختبارين البعديين، وكما مبين في جدول (2).

ويعزو الباحث تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة، كان نتيجة استخدام جهاز الحاسوب وسيلة مساعدة، لتعلم مهارة الدحرجة في كرة القدم، وبقاء المجموعة الضابطة على وسيلة التعلم المستخدمة إذ إن:

- استخدام الحاسوب وسيلة مساعدة، في تعلم مهارة الدحرجة، في كرة القدم، عمل على إعطاء التغذية الراجعة الفورية، التي تعمل بدورها على تصحيح الأداء، وتجنب الأخطاء وهذا ما أكده (Schmidth, 2000) "إنّ التغذية الراجعة تزيد من دافع الأفراد نحو التعلم، وتعزز الأداء الصحيح، وتجنب الأداء الخاطئ" (13: 282)
- استخدام الحاسوب، في عملية التعلم في مهارة الدحرجة، في كرة القدم، عمل على توفير الوقت والجهد لتلقي المعلومات، وذلك من خلال عرضها عن طريق (صور ثابتة، ولقطات فيديو)، وهذا ما أكدته (بان عدنان، 2000)"استخدام الحاسوب في عملية التعلم، عمل على توفير الوقت والجهد، من قبل المعلم في إيصال المادة العلمية" (14: 107)

أما بالنسبة للمجموعة الضابطة، فقد سجلت فرقاً معنوياً أيضاً، ولكنه أقل بكثير من الفرق الحاصل في المجموعة التجريبية، ويعزو الباحث ذلك الفرق إلى:

- الاستخدام الأمثل لكل الإمكانيات والوسائل المتاحة، لتحقق مفردات المنهج، لأن "الاستخدام الأمثل للإمكانيات والتجهيزات والأدوات المتاحة، والزمن المخصص للدرس يعد عاملاً مهماً لتدريس جيد في الألعاب" (15: 127)
- استخدام أسلوب التغذية الراجعة بأنواعها، إذ تؤكد (Robb) "بأن معظم الخبراء يتفقون على، إن التغذية الراجعة من الممكن أن تكون عملية حث على الأداء، وتعزيز للأداء، وتنظيم السلوك الحركي للأداء المقبل" (16: 42)
- لا يمكن أن تغفل دور المعلم الفاعل في تشجيع المتعلمين، من خلال عملية التعلم، وهذا ما أكده ((عباس أحمد، 2000))"على المعلم أن يشجع التلاميذ، ويوصيهم ببذل قصارى جهودهم من خلال الدرس" (17: 140)

5- المبحث الخامس: الاستنتاجات والتوصيات.

5-1 الاستنتاجات:

1. استخدام الحاسوب ساعد في زيادة رغبة الطلاب، وتشويقهم نحو التعلم، من خلال استخدامه في المنهج، كونه وسيلة تعليمية جديدة.
2. ساعد استخدام الحاسوب في تجزئة المهارة، وعرضها بالسرعة البطيئة، ولعدة مرات.
3. استخدام الحاسوب في تعلم مهارة الدحرجة في كرة القدم، حقق نتائج أفضل من المنهج المتبع.

5-2 التوصيات:

1. يوصي الباحث باستخدام الحاسوب في تعلم المهارات الأساس الأخرى، في كرة القدم.
2. يوصي الباحث باستخدام الحاسوب في تعلم المهارات الأساس، في ألعاب أخرى.
3. يوصي الباحث باستخدام الحاسوب،وسيلة تساعد المدرس في تعلم المهارات الأساس، لجميع الألعاب الأخرى.

المصادر:

1- نايف سليمان: تصميم وانتاج الوسائل التعليمية، ط3، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع، 2003.

2- مكارم حلمي أبو هرجة: موسوعة التدريب الميداني للتربية الرياضية، ط1، القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2000.

3- محمد سعيد خشبة: مقدمة في التجهز الالكتروني للبيانات، القاهرة، جامعة الأزهر، 1984.

4- هادي مشعان ربيع: تكنلوجيا التعليم المعاصر ((الحاسوب والانترنت))، ط1، عمان، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، 2006.

5- يوسف لازم كماش: المهارات الأساسية بكرة القدم، عمان، دار الخليج، 1999.

6- حنفي محمود مختار: الاسس العلمية في تدريب كرة القدم، القاهرة، دار الفكر العربي، 1994.

7- زهير الخشاب ومحمد خضر: كرة القدم لطلاب كليات وأقسام التربية الرياضية، ط2، الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 1999.

8- داليا سمير أحمد العاني: تأثير استخدام الحاسوب في تعلم اداء مهارتي الارسال والاستقبال بالكرة الطائرة، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة الانبار، 2004.

9- عادل عودة كاطع: تأثير استخدام أساليب تدريبية في استثمار الوقت وتعلم عدد المهارات الاساسية بكرة القدم، رسالة ماجستير، جامعة بابل، 2001.

10- لؤي غانم الصميدعي وآخرون: الاحصاء والاختبارات في المجال الرياضي، ط1، أربيل، 2010.

11- وديع ياسين وحسن محمد: التطبيقات الإحصائية واستخدام الحاسوب في بحوث التربية الرياضية، دار الكتب للطباعة والنشر، الموصل، 1999.

12- علي الفرطوسي: مبادئ الطرق الإحصائية في التربية الرياضية، بغداد، مكتبة الميمنة للطباعة، 2007.

13- Schmidth, A. Richard & Graig Wrisberg: Motor learning and Preferences: Hamam Kinetics, Publisher Inc.. 2nd. Ed., Champain, I11inois, USA, 2000.

14- بان عدنان محمد: تأثير استخدام الحاسوب في تعلم بعض المهارات الاساسية في الجمناستك الفني للنساء، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد.

15- ياسين وديع فرج: خبرات في الألعاب للصغار والكبار، ط2، الإسكندرية، منشأة المعارف، 2002.

16- Robb. Margaet: The Dynamic of Motor Skill Acquisition Prentice, Hin Inc, New Jersey, 1972.

17- عباس احمد صالح: طرق التدريس في التربية الرياضية، ط2، جامعة الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 2000.