# اثر برنامج تعليمي وفقاً للوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) في اداء مهارتي الدحرجة والمناولة بكرة القدم للاعبين الشباب دون (١٩) سنة

م . صدام فخري برتو
مديرية تربية بابل
Sdamfkhry13@gmail.com

أ.م.د حسام كاظم جواد
مديرية تربية بابل
hussam.kazim201920202021@gmail.com

استلام البحث : ٢٠٢٤/٤/١٤
قبول البحث : ٢٠٢٤/٥/٥

## ملخص البحث

تكون مجتمع الدراسة الذي تم من خلاله هذا البحث وهم يمثلون الاعبين الذي ينضمون الى المدرسة الكروية في ناحية المشروع وقد دفع الباحثان في دراسة هذه العينة كونها تمثل شريحة واسعة من لاعبين وكذلك العمل على تطوير مهاراتهم الاساسية بكرة القدم من خلال اعداد برنامج يوضح كيفية تطوير مهاراتهم الاساسية لأنها تعتبر من الضروريات في ممارسة هذه اللعبة .

ومن خلال تواجد الباحثان في اغلب الوحدات التدريبية لأفراد العينة لاحظوا بان الوسائل التدريبية المستخدمة للاعبين الشباب هي امور بسيطة جدا ولا تؤدي الى تطور بشكل ملموس للاعبين الشباب من هنا بدأت فكرة ادخال التقنيات من خلال برامج تعليمة للوحدات التدريبية تهدف الى تطويرهم وسعيا منهم لخدمة العملية التدريبة في الاندية ، كما ويهدف البحث على استخدام برنامج تعليمي بوسائد فائق التداخل ومعرفة تأثيره على تطوير مهارتي الدحرجة والمناولة بكرة القدم للشباب على عينة البحث المتكونة من المدرسة الكروية للشباب دون ١٩ سنة في ناحية المشروع بمحافظة بابل .

**الكلمات المفتاحية** : برنامج تعليمي ، وسائط فائقة التداخل ، مهارتي الدحرجة والمناولة .

# *The effectiveness of an educational program based on hypermedia in performing the skills of dribbling and handling in football for girls under (19) years old*

*M . Saddam Fakhri Berto*
*Babylon Education Directorate*

*A.M.D. Hossam Kazem Jawad*
*Babylon Education Directorate*

## *Abstract*

*The fact that the study population through which the research was conducted and they represent players who join school complexes at the same time and who paid to study this sample and represents the project's segment of players in addition to working on developing their basic football skills by preparing a program that explains how to develop their basic skills is considered Obviously a necessity in playing this game .*

*Through the presence of the two researchers in most of the training units for the sample members, they noticed that the training methods used for young players are very simple and do not lead to tangible development for young players. From here, the idea of introducing the provisions through educational programs for the observed units began to develop them and in an effort to serve training in the clubs. The research also aims On the use of an educational program with super-overlapping cushions and its impact on developing the skills of rolling and handling in football for young people on the Research Artica, which consists of the international school for youth under 19 years of age on average, in the project in Babil Governorate*

***Keywords**: educational program, intervention media, Rolling and handling skills*

١- المقدمة:

من خلال اختيار الأسس والثوابت التي يقوم عليها تخطيط المناهج التعليمية، والاعتماد على القدرات الموجودة واعتماد التدريب بما يتوافق مع قدرات وإمكانات المتعلم واكتسابه للمهارات الحركية وإتقانه، حتى يتمكن من الأداء الجيد واستخدامها اقتصاديا.

يعد التعلم من أهم الجوانب والخصائص التي تلعب دوراً هاماً في تقدم الكثير من الشعوب لما له من أثر إيجابي وشامل في تربية الأجيال الجديدة على أساس العلوم المتقدمة والحديثة. ويقاس هذا التقدم بمدى تزايد وسائل التعلم والتدريب الحديثة ووسائل ونظريات المعرفة والتطور العلمي بوسائل عديدة. يمكن للمدربين الاستفادة من إعداد اللاعبين الشباب بمهارات جديدة في مجالات متخصصة حتى يكونوا مستعدين للأداء على مستوى عالٍ. ولم تعد مهمة المدرب مقتصرة على شرح وإلقاء واتباع الأساليب التعليمية التقليدية، بل أصبحت مسؤوليته الأساسية هي وضع خطة استراتيجية للمنهج التعليمي تعمل من خلالها أساليب التعلم. التعليم لتحقيق أهداف محددة.

ويلعب التقدم التكنولوجي دورا كبيرا في إعداد المدرب من جميع الجوانب منها معرفية أو تطبيقية تعمل على تسهيل توصيل المعلومة إلى المتعلمين، اذ ان وسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) هو شكل من اشكال التكنلوجيا التعليمية الحديثة ، وهو نظام تعليمي يتفاعل وظيفياً من خلال أجزائه التعليمية من اجل تحقيق اهداف تعليمية محددة ، وتعتمد هذه الوسيلة على تنظيم تسلسلي محكم يسمح لكل متعلم بالسير خلال الجزء التعليمي وفق خصائصه الخاصة وان يكون نشطاً ومبادراً طوال المرور بالجزء التعليمي (١:٣١).

كما أن الأداء الحركي لمهارتي (الدحرجة والمناولة) في كرة القدم يتطلب توافر القدرات الحركية المرتبطة به ، إذ تباينها في التأثير وتحكمها في أداء كل مهارة الدحرجة والمناولة ، وأن القصور في امتلاك اللاعب (شاباً أو متقدما) أو افتقاره لها يعكس بوضوح ضعف مستوي الأداء المهارى له ، ومن هنا تعد التنمية المتزنة لجميع القدرات الحركية المرتبطة بالأداء المهارى أحد الاتجاهات الأساسية لعملية التعلم والتدريب والتي يجب على المدرب أن يراعيها من اجل تحسين مستوى اللاعب وتكسبه القدرات الحركية التي يتأسس عليها زيادة قدرة اللاعب للأداء المهارى المتقن .

ومن هنا تبرز أهمية إجراء البحوث من خلال استخدام الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) واستغلال الإمكانيات التي تتيحها الوسائط التشعبية كوسيلة معرفية للتأثير على الجوانب المعرفية للاعبين، من أجل تطوير أداء أهم المهارات الأساسية والقدرات الرياضية لدى لاعبي كرة القدم الشباب، مما يؤدي بدوره إلى مستويات تعلم أسرع وأكثر تقدمًا. أهميته للمدربين وتوفير الوقت والجهد وتكمن مشكلة البحث ولكون الباحثان ممارسين للعبة كرة القدم ، لاحظوا أن الأساليب المستخدمة في التعليم هي أساليب تقليدية تعتمد على مصدر واحد للمعرفة، وهو شرح المدرب، يليه عرض النموذج، دون أي مصدر. من المعرفة والمشاركة الفعلية للمتعلمين في الموقف التعليمي ضئيلة، ناهيك عن زيادة عدد اللاعبين في الوحدة التعليمية، وما يترتب على ذلك من زيادة تباين الفروق الفردية بين اللاعبين، مما يزيد العبء على المدرب، وهو ما تتعارض مع الاستخدام الحالي بعض الوسائط التعليمية التكنولوجية لا تتوافق مع تطور تكنولوجيا التعليم لتحسين العملية التعليمية.

كما أن تطوير مهارتي (الدحرجة والمناولة) يتطلب استخدام العديد من القدرات الرياضية على مستوى عالٍ. ولذلك فإن عملية تعليمهما يجب أن يصاحبها تنمية هذين القدرتين الحركيتين لترافق عملية التعلم لوجود ارتباط بينهما. تعتبر القدرة الرياضية جوهر عملية الأداء المهاري لكرة القدم، لذا قرر الباحثان ولإثراء هذه العملية تعليم مهارات كرة القدم على اعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط التشعبية لتطوير أداء الدحرجة والمناولة لدى اللاعبين الشباب في كرة القدم ، وكذلك تعد طريقة لمساعدة المدربين للوصول إلى مستوى أفضل.

٢ - أهداف البحث

١- اعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل بكرة القدم للاّعبين الشباب تحت (١٩) سنة .

٢- التعرف على أثر الوسائط فائقة التداخل في تطوير أداء الدحرجة والمناولة بكرة القدم للاّعبين الشباب تحت (١٩) سنة للموسم الكروي (٢٠٢٣-٢٠٢٤).

٣- فرضا البحث

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية معنوية بين القياس القبلي والبعدي في نتائج أداء الدحرجة والمناولة بكرة القدم للاّعبين الشباب تحت (١٩) سنة ولصالح القياس البعدي للموسم الكروي (٢٠٢٣-٢٠٢٤) .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية معنوية في نتائج القياس البعدي في اداء الدحرجة والمناولة بكرة القدم للاّعبين الشباب تحت (١٩) سنة بين مجموعتي البحث (الضابطة و التجريبية) ولصالح المجموعة التجريبية

٤- مجالات البحث

المجال البشري : شباب المدرسة الكروية في ناحية المشروع الرياضي بكرة القدم لموسم الرياضي ٢٠٢٣-٢٠٢٤ – محافظة بابل .

المجال الزماني : للفترة من ٢٠٢٤/١/٥م ولغاية ٢٠٢٤/٣/٢٢م .

المجال المكاني : ملعب نادي المشروع الرياضي في بابل .

٥- تحديد المصطلحات :

- الوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) : " شكل من اشكال التواصل بالحاسوب يجمع بين المواد التعليمية في مجموعة متنوعة من التنسيقات المكتوبة والمسموعة والمرئية والرسوم البيانية والمصورة والمتحركة لتمكين تجربة وسائط غير خطية "(٢، ١٧٥)

٢- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

٢-١ منهج البحث: اختار الباحثان منهجاً يتلاءم مع طبيعة المشكلة ، وعلية حسب المشكلة المراد دراستها تم المنهج التجريبي ذو المجموعتين المتكافئتين ، وجدول (١) يوضح ذلك .

جدول (١) تصميم التجريبي للبحث

| المجموعة | قياس ق | معالجة التجريبية | قياس ب |
|---|---|---|---|
| المجموعة الضابطة | الاختبار القبلي الدحرجة- المناولة | تمرينات مدرب | الاختبار البعدي الدحرجة - المناولة |
| المجموعة التجريبية | الاختبار القبلي الدحرجة- المناولة | تمرينات + وسائط فائقة التداخل | الاختبار البعدي الدحرجة – المناولة |
| الوسائل الاحصائية | وسط حسابي – انحراف معياري – الوسيط – تحليل التباين | | |

٢-٢ مجتمع البحث وعينته

ان مجتمع البحث تكون من شباب المدرسة الكروية في نادي المشروع الرياضي بمحافظة بابل بلعبة كرة القدم لموسم (٢٠٢٣-٢٠٢٤) وبأعمار (١٦-١٨) سنة والبالغ عددهم (٥٨) لاعبا ، وقد استبعد الباحثان عدداً من اللاعبين الشباب من التجربة الرئيسة لجملة من الاسباب منهم (٣) لاعبين مستواهم المهارى غير جيد و (٤) لاعبين تغيبوا عن الاختبارات القبلية ، وكلك تم استبعاد (٣) كونهم حراس مرمى ، و(٨) لاعبين هم للتجربة الاستطلاعية ، ليصبح بعد ذلك عدد أفراد العينة (٤٠) لاعبا ، يشكلون نسبة (٦٨,٩٦%) من مجتمع الأصل ، قسموا عشوائيا وبأسلوب القرعة الى مجموعتين مجموعة ضابطة و تجريبية وبواقع ( ٢٠ ) لاعبا لكل مجموعة.

٢-٣ الاساليب والمعدات والادوات المستخدمة لجمع المعلومات :

٢-٣-١ الوسائل لجمع البيانات :

١- مصادر (عربية واجنبية) و الاستبانات والاختبارات والقياس والملاحظة والتجريب

٢-٣-٢ الأجهزة والأدوات المستعملة

١- جهاز لابتوب نوع ( Dell ) عدد (٤) وكاميرا نوع (Sony) فيديوية يابانية الصنع عدد (٢) .

٣- برامج مستعملة في إعداد وتصميم الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) ،

٤- كرات قدم قانونية عدد (١٥) وشريط قياس كتان بطول (٥٠)م وصافرة عدد (٣)وشواخص وموانع.

٢-٤ إجراءات البحث .

٢-٤-١ الإجراءات الخاصة بالوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا)

٢-٤-١-١ التجربة الاستطلاعية للتصوير

في يوم السبت الموافق ٢٠٢٤/١/٦م قام الباحثان والهدف من التجربة هو تعريف الأنموذج(*) بطبيعة العمل ومدى ملائمة الموقع الذي يتم فيه التصوير وكفاءة فريق الدعم ، وجودة التصوير وطريقة التمثيل من اجل :

٢-٤-١-٣ الأسس العلمية للاختبارات

ومن أجل ذلك عمل الباحثان قبل اجراء التجربة الرئيسية بإيجاد معامل الصدق والثبات والموضوعية لاختبارات المهارات الأساسية الذي تم اعتمادها حتى يتمكن تطبيقها على عينة الدراسة .

اولا: صدق الاختبار

يعتبر من الامور الضرورية للاختبار الجيد ، وعرف أنه "مدى صلاحية الاختبار أو المقياس في قياس ما وضع من أجله( ٣٥:٣)، وقد اعتمد الباحثان على صدق المحتوى من اجل استخراج صدق الاختبار عن طريق عرض الاختبارات على مجموعة من الخبراء والمختصين في مجال كرة القدم والاختبار والقياس والتعلم الحركي والتدريب الرياضي وطرائق

(*) همام صالح نوري لاعب نادي المشروع الرياضي .

التدريس لاختيار الاختبار الأنسب لكل مهارة أساسية بكرة القدم قيد البحث ، وعلية قد كان ما توصل الية من هذه الاختبارات تتمثل بالمصداقية ويمكن الاعتماد عليها في قياس متغيرات البحث .

ثانياً : ثبات الاختبار : يعبر ثبات الاختبار عن "الاختبار الذي يعطي نتائج متقاربة أو النتائج نفسها إذا أعيد تطبيقه أكثر من مرة وفي الظروف نفسها (٥٥:٤)"

ثالثاً : موضوعية الاختبار: إن الاختبار الموضوعي "هو الذي لا يكون فيه تباين بين آراء المحكمين إذا ما قام بالتحكيم للفرد المختبر أكثر من حكم لا كثر من مرة (٧٧:٥)" ، إذ عمل الباحثان بإخراج الموضوعية لكل اختبار من الاختبارات المهارية من خلال إيجاد معامل الارتباط البسيط (بيرسون) بين نتائج المحكمين في التطبيق الأول ، وكانت معامل الارتباط عالي مما يدل على موضوعية الاختبارات المستخدمة في البحث.

### ٢-٤-١-٢ خطوات إعداد الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا)

### ٢-٤-١-٢-١ كتابة سيناريو الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا)

لغرض عدم تشتت الأفكار وتركيز العمل قام الباحثان بكتابة السيناريو الخاص بالوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) على الشكل الآتي :

أولا : الواجهة الرئيسة : تتكون من نصوص تعريفية بالوسيلة التعليمية (الهيبرميديا) مع اسم الباحثان ومنها يتم الدخول إلى واجهة المهارة .

ثانيا : واجهة مهارة الدحرجة والمناولة : عند الضغط على كل مفتاح من المفاتيح يتم الدخول إلى أنواع المهارة ، وكل نوع له مفتاحه الخاص عند الضغط عليه يتم الدخول إلى تفاصيل تعليم كل نوع من أنواع المهارة والتي تتكون من :

- مقدمة للمهارة .
- عرض كامل للمهارة بالسرعة الاعتيادية.
- عرض كامل للمهارة بالسرعة البطيئة.
- عرض تفاصيل عن وضع الجسم عند أداء المهارة .
- عرض تفاصيل عن الجزء الذي يلامس الكرة عند ركلها .
- عرض بعض الأخطاء الشائعة التي تحدث عند أداء المهارة .
- عرض صور للمهارة .

### ٢-٤-١-٣ الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) المعدة

وتتكون الوسائط فائقة التداخل المعدة من الواجهة الرئيسة وهذه الواجهة تتكون من تصميم متداخل يمثل الجزء الرئيس منه صورة أقدام لاعبي كرة قدم وصورة كرة قدم ، ويتصدر الواجهة عنوان الواجهة وهو (تعلم المبادئ الأساسية لبعض مهارات كرة القدم منها الدحرجة ) ، فضلا عن مفتاح الدخول على الوسيلة التعليمية وعند الضغط علية تظهر الواجهة الخاصة بالمقدمة يتكون من مقاطع من أفلام مهارات فنية يؤديها بعض اللاعبين المشهورين إذ اعتمد الباحثان في فكرة تصميم الوسيلة على العاب الفيديو لما لها من تأثير ايجابي كوسيلة لتشويق وجذب انتباه المتعلمين والتأثير الايجابي فيهم .

تتكون هذه الواجهة من خمس صور للاعبين مشهورين يؤدي كل منهم إحدى المهارات الأساسية بكرة القدم ، وهذه الصور بمثابة مفاتيح تمثل المهارات الأساسية قيد البحث ، وعند الضغط على أي من هذه المفاتيح سوف تظهر الواجهة الخاصة بالمهارة المضغوط على مفتاحها ، وسنقوم هنا بشرح واجهات مهارة (الدحرجة) فقط ويسري الشرح نفسه على المهارة الأخرى ، وعند الضغط على مفتاح مهارة الدحرجة (مثلا) سوف تظهر الواجهة الخاصة بمهارة الدحرجة ، وتتكون هذه الواجهة بدورها من مجموعة من المفاتيح وهي على التوالي :

١. مقدمة : بشرح مقدمة مختصرة عن مهارة الدحرجة .
٢. الحركة كاملة : فلم خاص بالمهارة كاملة .
٣. الحركة بالسرعة البطيئة : يظهر الفيلم الخاص بالأداء البطئ
٤. وضع الجسم : شرحاً لوضع الجسم في أثناء أداء الحركة
٥. ضرب الكرة : يظهر في وسط الواجهة فيلم قصير لأداء المهارة.
٦. الأخطاء الشائعة :تظهر على شكل صور لبعض الأخطاء الشائعة التي تحدث أثناء أداء هذه المهارة مع التعليق على كل خطأ .
٧. معرض الصور : يظهر عدد من الصور الخاصة بالمهارة نفسها وبجميع مراحلها ، وباتجاهات مختلفة .

### ٢-٤-١-٤ التجربة الاستطلاعية للوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا)

بعد الانتهاء من إعداد الوسائط فائقة التداخل وإجراء التعديلات عليها قام الباحثان بإجراء التجربة الاستطلاعية في يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٤/١/١٥م ، وفي غرفة خاصة في ملعب المدرسة الكروية أعدت وجهزت من قبل الباحثان على عينة

التجربة الاستطلاعية والبالغ عددهم (٨) شباب من خارج عينة البحث من اجل سيطرة على إجراءات البحث عند التنفيذ ، وكان الغرض من هذه التجربة ما يأتي :

١- التأكد من صلاحية الأجهزة المستعملة .

٢- معرفة الوقت اللازم لانتقال اللاعبين الشباب من الغرفة إلى ساحة الملعب ومعرفة الوقت اللازم لاستعمال الوسائط فائقة التداخل بشكل كامل واداء مهارتي الدحرجة والمناولة .

## ٢-٤-٢ توصيف الاختبارات

### ٢-٤-٢-١ الاختبارات المهارية

اولاً : الاختبار الدحرجة (٢١٢:٦).

- اسم الاختبار : متعرج ذهاباً واياباً بالكرة بين (٥) اقماع .
- غرض الاختبار : قياس مهارات التدحرج .
- الأدوات : كرة قدم ، اشرطة للقياس ، ساعة توقيت ، عشرة اقماع او شاخص متعدد الارتفاع.
- الإجراء : - رسم الخطوط للمنطقة التي يتم الاختبار بها .

يقف اللاعبون خلف خط البداية ، وتكون المسافة بين علامة وعلامة اخرى (٢,٧٠)م والمسافة الاجمالية ذهاباً واياباً (٢٧) بعدها يتم استخدام قدمك لضرب الكرة ذهابا وإيابا بين العلامات الخمس. ولكل لاعب محاولتين واحدة بعد الاخرى مباشرة .

- النتيجة : نتيجة اللاعب هي متوسط إجمالي الوقت الذي يستغرقه اللاعب لأداء محاولتين

ثانياً : اختبار مناولة (١٨٩:٧).

- اسم الاختبار : اختبار دقة التحكم المتوسط لرسم ثلاث دوائر على الأرض على مسافة (٢٠) متراً.
- غرض الاختبار: معرفة المناولة ودقتها .
- ادوات مطلوبة : منطقة محددة لإجراء الاختبار، (٥) كرة، شريط قماش للقياس، بورك
- الإجراء : رسم ثلاث دوائر متداخلة ، بأقطار (٢م ، ٤م ، ٦م) و درجات (٦ ، ٤ ، ٢) مركز الدائرة هو المسافة بين نقطة البداية والخط المستقيم، المسافة بين الدوائر الثلاث هي (٢٠) متراً
- تسجيل : - يمكن للاعبين المحاولة على التوالي (٥ مرات).
- حساب النتيجة التي حصل عليها اللاعب في خمس محاولات
- الحد الأقصى للنتيجة التي يمكن للاعب تحقيقها هو ٣٠ نقطة
- إذا وقع خارج الدائرة تعتبر المحاولة فاشلة .
- تعليمات عامة: - إذا هبطت الكرة على خط الدائرة، تعطى النقطة التالية وتسجل النقاط حسب ترتيب الدوائر (٥ ، ٣ ، ١)

٢-٤-٣ الاختبارات القبلية : اجرى الباحثان الاختبارات القبلية يوم الجمعة الموافق ٢٠٢٤/١/١٩ بعد توفير كافة متطلبات الاختبار القبلي حيث تم اجراءه في ملعب التابع لنادي المشروع الرياضي وتسجيل كافة البيانات.

### ٢-٤-٤ التجربة الرئيسة

- بدأت التجربة الرئيسة في يوم السبت الموافق ٢٠٢٤/١/٢٠م ومدة المنهج التعليمي كانت ثمان أسابيع .
- نُفّذت الوحدات التعليمية للمجموعتين (الضابطة و التجريبية) بواقع (٣) وحدات تعليمية في الأسبوع .
- زمن كل وحدة تعليمية (٨٠) د وتم تطبيق الوحدات التعليمية على مجاميع البحث بحيث تضمن عملها كالتالي:
- المجموعة الضابطة : تمرينات المدرب .
- المجموعة التجريبية : الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) + تمرينات المدرب .
- طبق المنهج التعليمي على وفق الوسائط فائقة التداخل (الهايبرميديا) للمجموعة البحث التجريبية في بداية الحصة التعليمية ، وحيث كان الوقت (٢٥) دقيقة ، تم تقسيمة الى (١٥) دقيقة من اجل الاندماج مع وسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) بالمكان المُهيأ من قبل الباحثان ، مما يساعد على مشاهدة الأداء الصحيح لتلك المهارات والاستفادة منه أثناء التطبيق الفعلي لها ، أما زمن الإحماء هو (١٠) دقيقة ، ويكون الإحماء بشكل عام من اجل تحضير كل الجسم بشكل عام للأجزاء الجسم جميعها ، والتمارين البدنية وما تتطلب إليه المهارة من تمارين ، لأجزاء الجسم المعنية في هذه المهارة او تلك.
- وقت الجانب التطبيقي الذي يتم فيه العملي من جزء الرئيس في الوحدة التعليمية (٤٥) دقيقة ، وتشمل التدريب على المهارة المعينة سواء باستعمال التمرينات الخاصة المعدة من قبل الباحث أو تمرينات المنهج الاعتيادي المُعد من لدن المدرب وكل مجموعة حسب عملها .

- يكون الوقت المستغرق للجزء الختامي في الوحدة التعليمية (١٠د) وفيها يعطى تمارين لإزالة تراكمات التعب والاستشفاء ، وملاحظات عامة ومن ثم الانصراف .

٢-٤-٥ الاختبارات البعدية : تم إجراءها في يوم الجمعة الموافق ٢٠٢٤/٣/٢٢م وعمل الباحثان على أن تم اختباراتهم مشابهة للاختبارات القبلية من جميع الجوانب ، وتم استخدام نفس الخطوات في الاختبار القبلي في طريقة قياس الدقة والأداء الفني الذي يحققه اللاعبون الشباب في جميع الاختبارات.

٢-٤ -٦ المعالجات الإحصائية :تم استخدام الحقيبة الإحصـــائية (SPSS) في تحليل بيانات البحث .

## ٣- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها

### ٣-١ عرض نتائج اختبار مهارة الدحرجة بكرة القدم في القياسين القبلي والبعدي لمجموعتي البحث

جدول (٢) يبين الفروق في ما بين القياسين (ق – ب) في اختبار مهارة الدحرجة لمجموعتي البحث

| المجاميع | المعالجات الإحصائية / المتغيرات | الاختبار ق | | الاختبار ب | | قيمة(t) المحسوبة | مستوى الدلالة | نوع الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | سَ | ±ع | سَ | ±ع | | | |
| الضابطة | دحرجة (ث) | ٣,٨٠ | ١,٣١٩ | ٤,٢١٦ | ١,٠٦٩ | ٣,٢٩ | ٠,٠٠٧ | معنوي |
| | مناولة (درجة) | ٣,٤٣٣ | ١,٢٤٤ | ٤,٠٧٥ | ١,٢٧٢ | ٤,٤٧٩ | ٠,٠٠١ | معنوي |
| التجريبية | الدحرجة (ث) | ٤,٠٣٣ | ٠,٨٤ | ٦,١٨٣ | ١,٢٥٧ | ١٠,١٩٥ | ٠,٠٠٠ | معنوي |
| | المناولة (درجة) | ٣,١٠ | ٠,٩٧٤ | ٦,٦١٦ | ١,٠٧٦ | ٧,٣٩٩ | ٠,٠٠٠ | معنوي |

*قيمة (t) المحسوبة معنوية عند مستوى دلالة ≤ (٠,٠٥)

ومن الجدول(٢) يبين لنا ان الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة بين القياسين القبلي والبعدي في اختبار الدحرجة والمناولة بكرة القدم في لمجموعتي البحث ، وأظهرت النتائج أن الفروق جميعها هي معنوية ولصالح القياس البعدي لان مستوى الدلالة فيها أقل من (٠,٠٥) .

٣-٢ مناقشة نتائج اختبار الدحرجة والمناولة في القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة .

من خلال عرض وتحليل النتائج اختبار القبلي والبعدي للدحرجة بكرة القدم في جدول (٢) وللمجموعتين اتضح أن هناك فروقاً معنوية بين الاختبارات القبلية والبعدية ولصالح الاختبارات البعدية .

ويعزو الباحثان هذا التطور لمهارتي اعلاه لمجموعتي البحث الى سلامة المنهج التعليمي والتدريبات المختارة بشكل علمي مع التكرار الصحيح والمتسق بما يتوافق مع مستوى وقدرات أفراد العينة سواء تمرينات المدرب أو التمرينات الخاصة المعدة من قبل الباحثان القائمة على أساس الممارسة الصحيحة ، التدريب وممارسة مهارات محددة أثناء المهام الحركية يمكن أن يزيد من الخبرة وتطوير أداء المهارات(٢٢:٨)، ولذلك فإن الممارسة هي المتغير الأكثر أهمية في عملية تعلم المهارات المعقدة أو حتى البسيطة(٥٦:٩) .

### ٣-٣ مناقشة نتائج المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي

ومنخل الجدول اعلاه يبين وجود فروق معنوية في الاختبارات البعدية لاختبارات المهارات الأساسية لكرة القدم بين مجموعتي البحث ولصالح مجموعتي البحث التجريبية (الهيبرميديا + تمرينات خاصة) في الأداء الفني للمهارات الأساسية (الدحرجة ، المناولة) مع أفضلية في الوسط الحسابي للمجموعة التجريبية ويعزو الباحثان بان سبب هذا التفوق لبعض المهارات الأساسية بكرة القدم إلى فاعلية الوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) المعدة من قبل الباحثان وادى هذا الى تسهيل عملية التعلم من خلال ما يشاهده اللاعبين الشباب من خلال عرض المهارات ، ومن جهة اخرى الابتعاد عن النمطية التقليدية في تقديم وتعليم الاعبين على تنفيذ وهذا ما أكده ( Singer 1981 ) على " ضرورة استخدام التنويع في الوسائط التعليمية مما يعمل على اثر جيد في عملية التعلم للمهارات الحركية (٢٤٤:١٠) .

## ٣- الاستنتاجات والتوصيات

٣-١ الاستنتاج : من خلال النتائج توصل الباحثان إلى :

١- إن للبرنامج التعليمي وفقا للوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) تأثيراً ايجابياً في تطور الدحرجة والمناولة للاّعبين الشباب بكرة القدم .

٣-٢ التوصيات : بناءً على نتائج البحث يوصي الباحثان بما يلي :

١- استخدام الوسائط الفائقة الخاصة بمركز التدريب لتعلم تقنيات كرة القدم ومهارات اللعب المختلفة بالإضافة إلى الأحداث الرياضية الأخرى لتوفير الوقت والطاقة.

٢- إجراء دورات تدريبية وتعليمية لمدربي كرة القدم على كيفية استعمال الوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) عن طريق الحواسيب في تطوير المهارات الأساسية للاّعبين الشباب بكرة القدم .

٣- إجراء بحوث ودراسات أخرى لمعرفة أثر الوسائط الفائقة التداخل (الهيبرميديا) في تطوير مهارات أساسية أخرى ولألعاب مختلفة وفئات عمرية أخرى .

## المصادر :


١- احمد حامد منصور : الوسائل التعليمية والمنهج المدرسي ، القاهرة ، مؤسسة الخليج العربية ، ١٩٨٦ .

٢- أحمد إبراهيم قنديل : التدريس بالتكنولوجيا الحديثة ، ط١ ، القاهرة ، دار عالم الكتب للنشر ، ٢٠٠٦ .

٣- زهير قاسم الخشاب وآخرون : زهير قاسم الخشاب وآخرون : كرة القدم ، ط٢ ، الموصل ، دار الكتب للطباعة والنشر ، ١٩٩٩.

٤- محمد صبحي حسانين : محمد صبحي حسانين : القياس والتقويم في التربية البدنية والرياضية ، ج٢ ، القاهرة ، دار الفكر العربي ، ٢٠٠٣ .

٥- محمد جاسم الياسري : الأسس النظرية لاختبارات التربية الرياضية ، النجف الاشرف ، دار الضياء للطباعة والتصميم ، ٢٠١٠ .

٦- سعد محسن إسماعيل : تأثير أساليب تدريبية لتنمية القوة الانفجارية للرجلين والذراعين في دقة التصويب البعيد بالقفز عاليا في كرة اليد ، أطروحة دكتوراه ، جامعة بغداد ، كلية التربية الرياضية ، ١٩٩٦.

٧- قاسم لزام : موضوعات في التعلم الحركي ، العراق ، مطبعة التعليم العالي ٢٠٠٥ .

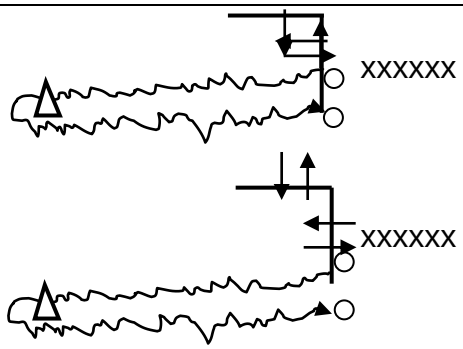
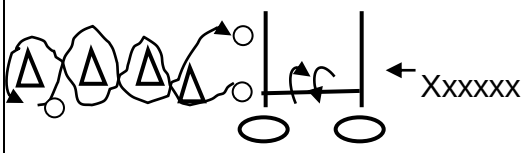
٨- ليلى السيد فرحات : القياس والاختبار في التربية الرياضية ، ط٣ ، القاهرة ، مركز الكتاب للنشر، ٢٠٠٥.

٩- خير الدين علي عويس : دليل البحث العلمي ، القاهرة ، دار الفكر العربي ، ١٩٩٩ .

10-Singer , N. Robert : Motor Learning And Human performance, Macmillan publishing co, Inc , New York , 1981

ملحق (١) وحدة تعليمية وفقا للوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا) + تمرينات المدرب)

- الوحدة التعليمية : التاريخ :
- الهدف : تعليم مهارة الدحرجة الزمن :٨٠د
- الأدوات : كرات قدم ، شواخص ، عمودان مع حبل ، رايات أو أعلام ، أطواق .

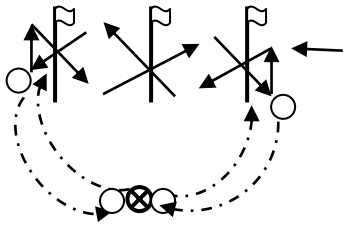
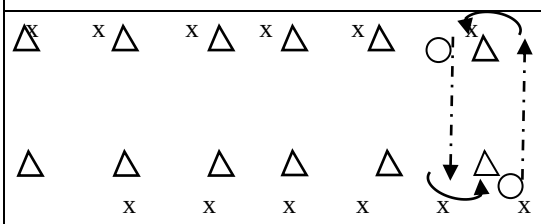
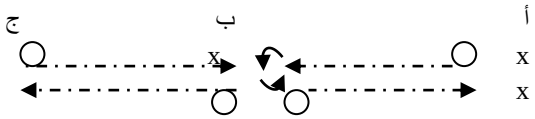
| ت | القسم | الزمن | التفاصيل | التشكيلات |
|---|---|---|---|---|
| ١ | القسم الإعدادي | ٢٥ د<br>١٥ د | التفاعل مع البرنامج التعليمي (الهيبرميديا) والتعرف على المهارة وتفاصيلها. | x x x x x x<br>x x x x x x<br>x x x x x x<br>x x x x x x |
| | الإحماء | ١٠ د | تمارين تهيئة عامة لكافة عضلات ومفاصل الجسم من اجل استرخاء الجسم ورفع كفاءة الجهاز الدوري والتنفسي ، وتمارين تهيئة خاصة بلعبة كرة القدم والأجزاء المشتركة في أداء المهارة . | x x x x x x<br>*<br>*<br>* x x x x x |
| ٢ | القسم الرئيس<br>الجزء التطبيقي (العملي) | ٤٥د<br>٢٠ د | ١- يقف اللاعبون في مجموعتين وأمام كل مجموعة خطان متعامدان على الأرض على شكل ( ) فيقوم اللاعب الأول من كل مجموعة بالجري فوق الخط بخطوة واحدة للأمام ثم للجانب ثم العودة ثم للخلف ثم للأمام ودحرجة الكرة مسافة (١٠م) ذهابا بداخل القدم والعودة بخارج القدم لتسليم الكرة للاعب الذي بعدة والعوده خلف المجموعة.<br>- (٤ تكرارات) |  |
| | | ٢٢ د | ٢- يقف اللاعبون في مجموعتين وأمام كل مجموعة عمودان المسافة بينهما (٢م) ويصل بينهما حبل بارتفاع (٣٠سم) عن الأرض ثم (٤) شواخص المسافة بين شاخص وآخر (٢م) ، فينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة لعمل (٤) قفزات فوق الحبل للجانبين ثم ينطلق بدحرجة الكرة بين الشواخص (جري متعرج) ذهابا وإيابا والعوده بالكرة مكانها ثم الرجوع خلف المجموعة .<br>- (٤ تكرارات) |  |
| ٣ | القسم الختامي | ١٠ د | تمارين استرخاء وتهدئة لعودة الجسم الى حالتة الطبيعية | Xxxxxxxx<br>Xxxxxxxx |

## ملحق (٢) أنموذج لوحدة تعليمية وفقا للوسائط فائقة التداخل (الهيبرميديا + تمرينات خاصة)

الوحدة التعليمية : التاريخ :

الهدف : تعليم مهارة المناولة الزمن : ٨٠ د

الأدوات : كرات قدم ، شواخص ، أعلام ، سلم ارضي .

| ت | القسم | الزمن | التفاصيل | التشكيلات |
|---|---|---|---|---|
| ١ | القسم الإعدادي | ٢٥ د<br>١٥ د | التفاعل مع البرنامج التعليمي (الهيبرميديا) والتعرف على المهارة وتفاصيلها. | x x x x x x<br>x x x x x x<br>x x x x x x<br>x x x x x x |
| | الإحماء | ١٠ د | تمارين تهيئة عامة لكافة عضلات ومفاصل الجسم من اجل رفع كفاءة الجهاز الدوري والتنفسي ، وتمارين تهيئة خاصة بلعبة كرة القدم والأجزاء المشتركة في أداء المهارة . | |
| ٢ | القسم الرئيس<br>الجـــــزء التطبيقـــي (العملي) | ٤٥د<br>٢٠ د | ١- يقف اللاعبون في مجموعتين وأمام كل مجموعة (٣) أعلام بارتفاع (١م) والمسافة بينها (١م) وأمام الأعلام مساعد بيده كرة ، فيقوم اللاعب بعمل جري متعرج بشكل جانبي بين الأعلام فيقوم المساعد برمي الكرة بيده للاعب الذي يعيدها للمساعد بمناولة بالقدم ثم يعود اللاعب لعمل جري متعرج بشكل جانبي بين الأعلام فيرمي المساعد الكرة للاعب مرة أخرى ليعيدها اللاعب بالقدم مرة أخرى ، يقوم اللاعب بهذا العمل مرتين ثم يعود خلف المجموعة وهكذا .<br>- (٥ تكرارات) |  <br>xxxx<br>xxxx<br>xxxx |
| | | ١٣ د | ٢- يقف اللاعبون في مجموعتين متقابلتين المسافة بينهما (١٠م) كل لاعب يقابل لاعب أخر في المجموعة المقابلة وكل لاعب أمامه شاخص ، يقوم كل لاعب بأداء مناولة للاعب المقابل الذي يستلم الكرة على إحدى جهتي الشاخص ثم الاستدارة حول الشاخص والمناولة من الجهة الأخرى للزميل المقابل الذي يقوم بالعمل نفسه ، وهكذا .<br>- (٥x٦ تكرار) |  |
| | | ١٢ د | ٣- يقف كل ثلاثة لاعبين (أ،ب،ج) على خط واحد المسافة بين لاعب وآخر (٥م) ومعهم كرتان عند الأطراف (أ،ج) واللاعب (ب) في المنتصف بدون كرة ، يقوم اللاعب (أ) بمناولة إلى (ب) الذي يستلم الكرة ويعيدها إلى (أ) ثم يستدير إلى (ج) الذي يقوم بمناولة إلى (ب) فيقوم باستلامها وإعادتها إلى (ج) ثم يستدير إلى (أ) وهكذا يستمر الأداء لثلاث مرات من كل جهة ثم يتبادلون المراكز.<br>- (٣ تكرارات) |  <br> |
| ٣ | القسم الختامي | ١٠ د | تمارين استرخاء وتهدئة لعودة الجسم إلى حالته الطبيعية | xxxxxxxx<br>Xxxxxxxx |