تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا

د/ علي رسلان علي رسلان

مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس كلية التربية الرياضة – جامعة المنيا

المقدمة ومشكلة البحث:

تعد تكنولوجيا التعليم عملية منهجية منظمة بغرض تحسين التعلم الإنساني وتقوم على توظيف التفاعل البشرى ومصادر التعلم المتنوعة للعديد من المواد التعليمة والأجهزة والأدوات التعليمية، وذلك للعمل على حل المشكلات التعليمية وتحقيق الأهداف المحددة، وأن أسلوب الوسائط الفائقة والمتعددة يعد منظومة تعليمية تتكون من مجموعة من المواد التي تتكامل مع بعضها وتتفاعل تفاعلاً وظيفياً في برنامج تعليمي لتحقيق أهدافه وتنظم هذا الوسائط في ترتيب متتابع ومحكم يسمح لكل طالب أن يسير في البرنامج التعليمي وفق إمكاناته الخاصة بشكل نشط وايجابي وان يختار ما يناسبه من مواد تعليمية.(١٢ : ٣٨، ٣٩)

لذا أصبحت التكنولوجيا من الضروريات الأساسية لتطوير النظم التربوية والتعليمية وتحسين الجوانب المختلفة للتعليم والتعلم في ضوء النظم ومفهوم النظم يعنى انه مجموعة من الأجزاء قائمة على العلاقات التفاعلية بين هذه الأجزاء من اجل تحقيق هدف أو أكثر، وقد أدى استخدام أسلوب النظم في مجال التربية البدنية والرياضية إلى تغير النظرة إلى الوسائل التكنولوجية الحديثة كالحاسب الآلي والتليفزيون التعليمي والدوائر التليفزيونية المغلقة والأفلام التعليمية من كونها مجرد وسائل تعليمية إلى اعتبارها عنصراً أساسياً في المنظومة التكنولوجية للتعليم والتدريب في النظام التربوي العام. (٦: ٢٦)

وقد أدى تطور الوسائل التكنولوجية كالأقمار الصناعية وتقنيات البث التليفزيوني المباشر والإذاعة وأشرطة الفيديو التعليمية إلى انفجار المعرفة وانتشارها بسرعة هائلة ومذهلة وكان لهذا تأثيراته على شتى نظم الحياة الاجتماعية في المجتمعات المعاصرة، خاصة النظم التربوية ولذا أصبح تطوير هذه الوسائل التكنولوجية يشكل منافسا كبيرا لدور المدرسة التقليدي فلم تعد صورة الفصل المدرسي العادي تلاءم أو تتلاءم مع طبيعة العصر ولم يعد الاعتماد على المعلم وحده كافيا كما لم يعد تدريس المقررات الدراسية بصورتها التقليدية القائمة على الحفظ والتلقين والاستظهار دون تشجيع لملكات التفكير والنقد أو إعطاء الفرصة لاكتشاف القدرات والابتكار والإبداع وتنمية الميول والمواهب فلم تصبح هذه الطريقة مناسبة لمسايرة تغييرات العصر ومستحدثاته في التقدم العلمي والتطور التكنولوجي الهائل والمتسارع في مختلف ميادين الحياة والعلم والمعرفة. (١٠: ٧٥)

فالوسائط الفائقة " الهيبرميديا " **Hypermedia** تعد أسلوبا تكنولوجيا حديثا في مجال التربية والتعليم ويساعد هذا الأسلوب المتميز في أن يتعايش المتعلم بإيجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية متكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعد على تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة بكفاءة وفاعلية بحيث تقدم المعلومات من خلاله بواسطة الصور والرسوم الثابتة والمتحركة والأشكال التوضيحية والأفلام ولقطات الفيديو المتحركة والثابتة، والمؤثرات الصوتية، وأشكال الخطوط وأحجامها، وأشكال ظهور النصوص، والألوان المختلفة، وبذلك فان مفهوم الوسائط الفائقة " الهيبرميديا " يرتبط بمبدأين هامين هما (التكامل- والتفاعل) أي انه يتم التكامل بين مجموعة من الوسائط التعليمية المستخدمة في تقديم البرنامج التعليمي.(١٧: ١٢٩) (١٢: ٢٥١)

والوسائط الفائقة "الهيبرميديا"**Hypermedia** واحدة من صور تكنولوجيا التعليم الحديثة التي تمثل منظومة تعليمية تتفاعل تفاعلا وظيفيا من خلال برنامج كمبيوتري لتحقيق أهداف محددة وتقوم هذه الوسائط على تنظيم متتابع ومحكم يسمح لكل متعلم أن يسير في البرنامج التعليمي وفق خصائصه المميزة وان يكون نشطا وايجابيا طوال فترة مروره به وترجع أهمية استخدام أسلوب الوسائط الفائقة في تعلم المهارات الحركية المختلفة في أنها تتيح للمتعلم فرصة كبيرة لاستيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارة من خلال الرؤية الواضحة والوقت الكافي أثناء المشاهدة للنماذج المختلفة والتي تتضمنها منظومة الوسائط الفائقة. (٥: ٢١٤)

ويشير **احمد محمد عبد الله** (١٩٩٥م) إلى أن المجال الرياضي تأثر بهذا التطور والتقدم التكنولوجي وأصبحت الاستفادة من تكنولوجيا التعليم والتقدم بالمستوى المعرفي والمهارى هو الشغل الشاغل لعلماء وخبراء التربية الرياضية مما أدى إلى تطور وتنوع أساليب وطرق التدريس، واستخدام المعلمين أكثر من طريقة ووسيلة لنقل المعلومات والمهارات للمتعلمين بما يحقق أفضل المستويات في الأداء المعرفي والمهارى. (٣: ٣٢)

وتعتبر رياضة كرة القدم من الرياضات التي تتطلب أداء فني عالي المستوى، ونظراً لتنوع المهارات (الركلات– الجري بالكرة– السيطرة على الكرة– رمية التماس– ضرب الكرة بالرأس– المراوغة– المهاجمة– مهارات حارس المرمى)، وتنوع مواقف الأداء المختلفة وكذلك تنوع مهام اللاعب داخل الملعب من مواقف هجومية ومواقف دفاعية لذا فهي تتطلب مهارات وقدرات بدنية ومهارية وعقلية وسمات نفسية خاصة حتى يستطيع الممارس تبادل هذه المواقف داخل الملعب.

ويعتبر إتقان المهارات الأساسية من العوامل الجوهرية لنجاح الفريق في أداء واجباته خلال المباراة، لذا وجب على المعلم عند تعليم المهارات الأساسية ضرورة الإتقان والدقة والتحكم والسرعة والأداء المهاري الجيد دون أخطاء لدى المتعلمين، فالمعلم هو المسئول عن تعليم الطلاب هذه المهارات بأسلوب علمي سليم يؤدي إلى رفع مستوى الطلاب المهاري والبدني. (١٦: ٧)

وكرة القدم كنوع من أنوع الأنشطة الرياضية التي يمارسها الكثير من الأفراد بمختلف أنواعهم الكبير والصغير والذكر والأنثى، وهذه الممارسة تكون بهدف التعلم أو التدريب أو استثمار وقت الفراغ في نشاط مفيد للفرد. كل هذا جعل كرة القدم من الأنشطة التربوية الهامة التي تعمل على إعداد الشخصية المتكاملة والمتزنة.

ومن خلال طبيعة عمل **الباحث** بكلية التربية الرياضية - جامعة المنيا وقيامه بتدريس المقررات العملية بالكلية ومنها مهارات لعبة كرة القدم لاحظ أن تحسن الأداء في المهارات الأساسية لدى الطلاب ضعيف وهناك ضعف في إقبال الطلاب وقلة في الدافعية والحماس لديهم عند الإقبال على أداء الجانب العملي لمهارات كرة القدم في الوحدة الدراسية، وذلك في ضوء كثرة عدد الطلاب وقلة وعدم كفاية الوقت الذي يمارس فيه كل طالب المهارة التي يتعلمها بالطريقة المتبعة والتي تعتمد على الشرح النظري للمهارة ثم أداء نموذج عملي لهذه المهارة ثم يعقبها التطبيق من قبل الطلاب.

ويرى **الباحث** أن الوصول الي الأداء الجيد للمهارات الأساسية هو السبيل للفوز في مباريات كرة القدم وأن تنمية تلك المهارات تحتاج من الطلاب الجهد والمثابرة خلال عملية تعليم تلك المهارات وأن تصحيح الأخطاء في الأداء يكون تغذية راجعة إيجابية وان تكرار الأداء على تلك المهارات يعمل على تحسينها وتطويرها كما أن الطالب في هذه المرحلة يحتاج الي نوعية تعليم فيها نوع من الاثارة والتشويق والمتعة وسيتم ذلك عن طريق الوسائل التعليمية الحديثة مثل الوسائط الفائقة (Hypermedia) بحيث يكون التعلم محبب اليه ويجعله مقبلا على تعلم المهارة المقررة لكرة القدم بشغف ، ومن هنا ظهرت الحاجة الي تبني وسائل تكنولوجية حديثة ومتنوعة تعمل على زيادة دافعية الطالب الي ممارسة وتعلم واتقان المهارات الأساسية لكرة القدم.

وبالتالي يحاول الباحث تطبيق الوسائط الفائقة التي لا تلغي دور المعلم وتعطي دورا إيجابيا ومحوريا للطالب في عملية التعلم السريع واكتساب المعلومات وتعلم وتنمية بعض المهارات الأساسية لكرة القدم من خلال تصميم برنامج مقترح باستخدام الوسائط الفائق (Hypermedia) لتنمية هذه المهارات قيد البحث.

ومن هنا تبلورت فكرة مشكلة هذا البحث والذي يعمل على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم من خلال تصميم برنامج تعليمي مقترح باستخدام الوسائط الفائقة لتنمية هذه المهارات قيد البحث.

أهمية البحث: -

١- يعمل هذا البحث على دعم الاتجاهات التربوية التي تنادى بأهمية استخدام أسلوب الوسائط الفائقة (Hypermedia) ومراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين وفقا لقدراتهم وسرعتهم في عملية التعلم.

٢- يستخدم أسلوب الوسائط الفائقة (Hypermedia) على انه وحدة تعليمية قائمة بذاتها والتي تجعل منه برنامجا متكاملا بحيث يجعل التعلم ابقي أثرا والتقليل من النسيان وأكثر متعة.

٣- يبرز هذا البحث أهمية استخدام أسلوب الوسائط الفائقة (Hypermedia) في مجال التربية الرياضية بصفة عامة ولعبة كرة القدم بصفة خاصة.

أهداف البحث: -

يهدف البحث إلى:

١- تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة (Hypermedia) ومعرفة تأثيره على تعلم مهارات (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) في كرة القدم لطلبة كلية التربية الرياضية -جامعة المنيا.

فروض البحث: -

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية لمهارات كرة القدم (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية لمهارات كرة القدم (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

٣- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين لكلاً من المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات المهارية لمهارات كرة القدم (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) قيد البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

المصطلحات المستخدمة في البحث:

١- البرنامج:

"هو عبارة عن تصور أو خطة يقوم المعلم بإعدادها وتتضمن الإجراءات والمواد التعليمية اللازمة لعرضها من خلال قناة من قنوات الاتصال التعليمية. (١٠: ٩)

٢ - الوسائط الفائقة "الهيبرميديا"Hypermedia:

"هي عبارة عن أحد إستراتيجيات التعلم المفرد المبني في شكل إطارات معلوماتية منظمة بصورة غير خطية تتيح للمتعلم التنقل بين محطات معلوماتية والتي تحتوي على فيض هائل من تكنولوجيا الوسائط المتعددة بحرية وعلى سرعته الذاتية للمتعلم ليحصل على المعلومات أو المشاهدة التي يريدها". (٤: ٤٨)

الدراسات المرتبطة:

أولا: الدراسات العربية:

١- دراسة محمد إبراهيم محمد (٢٠٢١م) (٩) بعنوان: " تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات المركبة لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الاعدادية" هدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي مقترح باستخدام الهيبرميديا لتحسين مستوي تعلم بعض المهارات المركبة لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية. استخدم البحث المنهج التجريبي، العينة: قوامها٣٠ تلميذ من تلاميذ الصف الثاني الاعدادي الأزهري، وجاءت نتائج البحث مؤكدة على أن البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الوسائط الفائقة لتنمية المهارات المركبة لكرة القدم ساهم بشكل إيجابي على تعلم تلك المهارات. وأوصى الباحث بضرورة استخدام البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الوسائط الفائقة لتنمية المهارات المركبة لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية بالأزهر الشريف، وإنتاج العديد من البرمجيات المعدة بأسلوب الوسائط الفائقة لتعليم وتنمية المهارات الأساسية لكرة القدم وللمراحل السنية باستخدام تقنية الوسائط الفائقة.

٢- دراسة محمد سليم عبد الحميد(٢٠٢١م) (١٣) بعنوان: "تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم سباحة الزحف على البطن"، هدف البحث إلى الكشف عن تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم سباحة الزحف على البطن، وذلك باستخدام المنهج التجريبي. وتمثلت العينة في مجموعة من المبتدئين المشتركين في مدارس السباحة بنادي الرواد بالعاشر من رمضان بمحافظة الشرقية وبلغ عددهم ٢٤ مبتدئ. وكانت من أهم نتائج البحث وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم سباحة الزحف على البطن ولصالح المجموعة التجريبية للمبتدئين. كما أوصي البحث بعدة توصيات ومنها، عقد دورات تدريبية لمعلمي التربية الرياضية بصفة عامة ولمعلمي السباحة بصفة خاصة لتدريبهم على استخدام الوسائط فائقة التداخل لتعلم مختلف المهارات في مختلف الرياضات، وإعداد دليل استخدام الوسائط فائقة التداخل لإرشاد معلمي التربية الرياضية إلى طريقة استخدام الوسائط فائقة التداخل لتعلم الرياضات المختلفة.

٣- **دراسة هناء مصطفي معوض (٢٠١٩م) (١٨) بعنوان:** "تأثير استخدام الهيبرميديا على نواتج التعلم لبعض المهارات الأساسية لرياضة الكاراتيه لطالبات كلية التربية الرياضية، وهدفها تصميم برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا والتعرف على أثره في تعلم بعض مهارات الكاراتيه الأساسية لدي طالبات كلية التربية الرياضية وتحسين نواتج التعلم (معرفية، مهارية، وجدانية) لديهم. المنهج المستخدم: المنهج التجريبي من مجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة، العينة: قوامها٣٠ من طالبات كلية التربية الرياضية جامعة بني سويف، وكان من أهم نتائج الدراسة أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الهيبرميديا أفضل من أسلوب الشرح والعرض في تحسين نواتج التعلم لدي طالبات كلية التربية الرياضية جامعة بني سويف.

٤- **دراسة محمد محمود مصيلحي (٢٠١٧م) (١٥) بعنوان:** "تصميم برنامج تدريبي مقترح باستخدام المباريات المصغرة وتأثيره على بعض الصفات البدنية والأداءات المهارية المركبة لناشئ كرة القدم، وهدفها معرفة تأثير المباريات المصغرة على بعض الصفات البدنية والأداءات المهارية المركبة لناشئ كرة القدم. المنهج المستخدم: المنهج التجريبي، العينة: قوامها ٢٥ ناشئ من نادي بنها الرياضي، وكان من أهم نتائج الدراسة أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الهيبرميديا كان له تأثير إيجابي في تحسن ورفع مستوي الأداء الفني للمهارات قيد البحث وكذلك مستوي التحصيل المعرفي لأفراد المجموعة التجريبية.

٥- **دراسة أحمد محمد أبو زيد الهلالي(٢٠١٠م) (٢) بعنوان:** "تأثير استخدام الوسائط فائقة التداخل على مستوي التحصيل المعرفي والمهاري لبعض المهارات الأساسية في كرة اليد"، وهدفت الدراسة إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط فائقة التداخل "الهيبرميديا" لبعض المهارات الأساسية في كرة اليد قيد البحث. المنهج المستخدم: المنهج التجريبي، العينة: قوامها٣٠من الذكور في المرحلة الإعدادية وكان من أهم نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين كل من القياسين القبلي والبعدي لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات المهارية لصالح المجموعة التجريبية.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

٦- **دراسة لآدا، وآخرون (٢٠٠٤) Lada, M (٢٢) بعنوان:** "استخدام الكمبيوتر في البرامج التعليمية"، وهدفت الدراسة إلى توفير الأساليب التكنولوجية في تعليم التربية الرياضية بمختلف أنشطتها للتلاميذ، والطلاب بالجامعة. المنهج المستخدم: المنهج التجريبي، العينة: قوامها٥٠ من الذكور في المرحلتين الإعدادية والجامعية وكان من أهم نتائج الدراسة أن استخدام التكنولوجيا والبرمجيات والأدوات والأجهزة تساعد في ارتفاع لياقة التلاميذ والطلاب أثناء ممارسة الأنشطة الرياضية في البرامج الرياضية.

٧- **دراسة انطونيو Antoniou(٢٠٠٣م) (٢٠)بعنوان:** " تأثير استخدام الوسائط المتعددة وبرامج الكمبيوتر في تعليم الطلاب لمعارف وقوانين كرة السلة، تهدف الي التعرف على تأثير الوسائط المتعددة وبرامج الكمبيوتر في تعليم الطلاب لمعارف وقوانين كرة السلة، استخدم الباحث المنهج التجريبي ، اشتملت عينة البحث على عدد ٧٠ طالبة من كلية التربية الرياضية، وكانت أهم نتائج البحث أن اختبار التحصيل المعرفي للطالبات باستخدام الوسائط المتعددة وبرمجيات الكمبيوتر قد أدي الي ارتفاع المستوي المعفي لهم على عكس تعليمات الاختبار المرئي التي لم تؤثر عليهم الا بصورة مؤقتة ، وأن طالبات التربية الرياضية استطعن تعلم قواعد كرة السلة من خلال الوسائط المتعددة وبالتالي استطاعت الوسائط المتعددة مساعدة الطالبات على اللعب الحقيقي من خلال التغذية الرجعية للمعلومات بصورة أفضل.

٨- **دراسة كار، ام Carr, M (٢٠٠٢م) (٢١) بعنوان:** " التعلم القائم على الكمبيوتر لتعليم المهارات الأساسية في التربية الرياضية"، وهدفت الدراسة إلى التعرف على أثر التعلم القائم على الكمبيوتر لتعليم المهارات الأساسية في التربية الرياضية. المنهج المستخدم: المنهج التجريبي، العينة: قوامها١٠٠من الذكور والإناث في المرحلة الابتدائية وكان من أهم نتائج الدراسة **أن** البرنامج التعليمي باستخدام الكمبيوتر كان ذو فاعلية بالمقارنة بالبرنامج التقليدي في استرجاع المعلومات سواء بعد يوم أو يومين أو ستة أسابيع.

٩- **دراسة ماينارد Maynard (٢٠٠٢م) (٢٣) بعنوان:** "الفرق بين استخدام الطرق التقليدية واستخدام الصور المتحركة في تعلم بعض مهارات كرة اليد"، بهدف التعرف على الفرق بين استخدام الطرق التقليدية واستخدام الصور المتحركة في تعلم بعض مهارات كرة اليد (التمرير- التنطيط- التصويب)، استخدم الباحث المنهج التجريبي ، اشتملت عينة البحث على ٣٠ تلميذ من تلاميذ مدرسة الموهوبين بإحدى المدارس بلندن ، وكانت أهم نتائج البحث هناك فروق دالة احصائيا بين استخدام الصور المتحركة واستخدام الطرق التقليدية لصالح الرسوم المتحركة في تعليم بعض مهارات كرة اليد قيد البحث.

إجراءات البحث:

أولا: منهج البحث:

استخدم **الباحث** المنهج التجريبي وذلك لمناسبته لطبيعة البحث وبتصميم تجريبي لمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة مستخدما القياس القبلي البعدي.

ثانيا: مجتمع وعينة البحث:

اشتمل مجتمع البحث على طلاب الفرقة الأولي بكلية التربية الرياضية جامعة المنيا والبالغ قوامه (٧٩٠) طالب بالفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠٢١/٢٠٢٢م، وقام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية وبلغ قوامها (١٢٠) طالب تمثل نسبة (١٥.١٩%) من مجتمع البحث الأصلي وتم استبعاد عدد (٢٠) طالب لإجراء التجربة الاستطلاعية. ليصبح قوام عينة البحث (١٠٠) طالب تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين ومتكافئتين إحداهما تجريبية قوامها (٥٠) طالب ويطبق معها البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط الفائقة في تعلم بعض مهارات كرة القدم قيد البحث، والأخرى ضابطة قوامها (٥٠) طالب ويطبق معها البرنامج التقليدي في تعلم نفس المهارات في كرة القدم قيد البحث. ويوضح الجدول (١) توصيف العينة.

جدول (١)

توصيف عينة البحث

البيان	المشاركين في التجربة	عينة البحث الاستطلاعية	المجموع
المجموعة التجريبية	٥٠	١٠	٦٠
المجموعة الضابطة	٥٠	١٠	٦٠
الإجمالي	١٠٠	٢٠	١٢٠

وقد قام **الباحث** بإجراء التجانس والتكافؤ لأفراد عينة البحث في المتغيرات التي قد تؤثر في المتغير المستقل وهي بعض معدلات النمو وهي (السن – الطول – الوزن) - مستوى الذكاء - المستوى المهاري - المستوى البدني وجدول (٢) و (٣) يوضح ذلك.

تجانس أفراد العينة:

جدول (٢)

تجانس عينة البحث (التجريبية والضابطة) في متغيرات السن والطول والوزن والذكاء والقياسات البدنية والمهارية (ن= ١٠٠)

المتغيرات		المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	معامل الالتواء
السن		١٨.٦٠٠	٠.٦٧٤	٠.٧٥١-
الطول		١٧٣.٧٦٦	٣.٧٢٩	٠.٦٣٣-
الوزن		٦٨.٧٣٣	٥.٧٢٣	٠.٩٩٦
الذكاء		٤٧.١٩٧	٦.٦٠٠	٠.٩٨٣
المتغيرات البدنية	سرعة	١٤.٧٣٣	١.٤٦٠	٠.١٤٣
	عقلة	٧.٣٠٠	٢.١٠٣	٠.٠٤٥-
	وثب	٢١١.٠٠	٨.٨٤٧	٠.٥٢٥-
	رشاقة	٣٢.٨٦٦	٢.٨٦١	٠.٨٤٠-
	مرونة	١٨.٢٠٠	٣.٦٠٢	٠.٠٦٣
	تحمل	٣.٦٠٢	٠.٤٨٥	٠.٢٧٧
المتغيرات المهارية	ركل الكرة بالقدم اليمني	١٣.٥٠٠	١.١٩٦٣	٠.٧١٢-
	ركل الكرة بالقدم اليسرى	٥.٠٦٦	١.٢٠٤	٠.٧٥٩
	الجري بالكرة	١٧.٨٦٦	١.٥٠٢	٢.٣٣٤
	ضرب الكرة بالراس	٤.٣٣٣	٠.٨٠٢	٠.١٥٩
	رمية التماس	١٣.٨٦٦	١.١٣٦	٠.٠٢٤-
	السيطرة على الكرة	٢.٣٤١	٠.١٧٦	٠.٦٨٩-
	المراوغة	٢٤.٨٦٦٦	١.١٩٥٨	٠.١١٥-

يتضح من جدول (٢) ان قيم معاملات الالتواء قد تراوحت ما بين (٠.٨٤٠- ، ٢.٣٣٤ +) أي أنها انحصرت ما بين (±٣) مما يشير الي تجانس عينة البحث الكلية في هذه القياسات.

تكافؤ أفراد العينة:

جدول (٣)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة)
في القياسات القبلية في المتغيرات قيد البحث

المتغيرات		الضابطة (ن=٥٠)		التجريبية (ن=٥٠)		قيمة ت
		م	ع	م	ع	
السن		١٧.٧٣٣	٠.٧٩٨	١٨.٦٣٩	٠.٥٦٤	١.٠٨٦
الطول		١٧٤.٥٣٣	٤.٣٢٣	١٧٥.٤١٠	٥.٩٤٨	٠.٣٣٧
الوزن		٦٨.٥٣٣	٥.٢٧٦	٧٠.٢٠٨	٥.٦٩٥	٠.١٨٨
الذكاء		٤٧.٣٦١	٦.٢١٥	٤٧.١٩٧	٦.٦٠٠	٠.٠٩٧
المتغيرات البدنية	سرعة	١٥.٢٠٠	١.٥٢١	١٤,١٨٦	١,٢٠١	١.٨١٨
	عقلة	٧.٥٣٣	٢.٣٥٦	٧,١٧٢	١,٩٥٦	٠.٦٠١
	وثب	٢١٢.٦٦	٧.٩٨٨	٢١٠,٢١	٨,٧٣٣	١.٠٣٣
	رشاقة	٣٢.٦٦٦	٢.٩٩٢	٣٢,٠٨٨	٢,٥٧٦	٠.٣٧٧
	مرونة	١٧.٩٣٣	٣.٩٧٢	١٨,٢١٦	٣,٠١٢	٠.٤١٠
	تحمل	٣.٦٤٨	٠.٥٠١	٣,٦٢٠	٤٩٣,	٠.٥٢٠
المتغيرات المهارية	ركل الكرة بالقدم اليمني	١٣.٨٠٠	٠.٧٧٤	١٣,١٣٣	١,٥٤٢	١.٣٩٦
	ركل الكرة بالقدم اليسرى	٥.٣٣٣	١.٣٩٧	٤,٦٥٥	٠.٨٦٦	١.٢٢٦
	الجري بالكرة	١٨.٠٠	١.٩٢٧	١٧,٤٦٧	٠,٩٣٤	٠.٤٨٠
	ضرب الكرة بالراس	٤.٢٦٦	٠.٨٨٣	٤,٣٠٠	٠,٦٧٠	٠.٤٤٩
	رمية التماس	١٣.٧٣٣	١.٢٢٢	١٣,٩٤١	١,١١٢	٠.٦٣٦
	السيطرة على الكرة	٢.٢٨٦	٠.٢١٣	٢,٣٢٢	٠,١٨٣	١.٧٤٢
	المراوغة	٢٥.٢٠٠	٢.٩٥٦	٢٥,١٣٣	١,٩٧٧	٠.١٦٥

قيمة ت الجدولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٢.١٤٥

يتضح من جدول (٣) أن قيمة ت المحسوبة جاءت غير دالة إحصائيا عند مستوي (٠.٠٥) بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) في القياسات القبلية في جميع قياسات البحث مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين في هذه القياسات.

الإمكانات والأدوات ووسائل جمع البيانات:

أولا: الإمكانات المستخدمة لتنفيذ البرنامج:

أ- الأماكن المستخدمة لتنفيذ البرنامج:

- معمل حاسب آلي - ملعب كرة قدم - غرفة خلع ملابس

ب- الأدوات المستخدمة:

- كرات قدم. - أقماع. - مرامي مختلفة الأحجام.
- مقاعد سويدية. – حواجز. - كرات طبية.

جـ الوسائل والأجهزة المستخدمة:

- البرمجية التعليمية بتقنية الوسائط الفائقة.
- أجهزة حاسب آلي – داتا شو.

ثانيا: وسائل جمع البيانات:

أ- الأدوات:

- أدوات للدلالة على معدلات النمو (السن – الطول – الوزن)

ب- الاختبارات:

- اختبار الذكاء لقياس القدرة العقلية العامة. (لأحمد زكي صالح)
- اختبار لقياس القدرات البدنية.
- الاختبارات المهارية.

جـ البرنامج التعليمي:

- برمجية الوسائط الفائقة.

أدوات للدلالة على معدلات النمو:

١- تاريخ الميلاد لقياس العمر الزمنى (أقرب سنة)
٢- جهاز الرستاميتر لقياس الطول (لأقرب سنتيمتر)
٣- الميزان الطبي لقياس الوزن (لأقرب كيلو جرام)
٤- استمارة لتسجيل البيانات الأولية للطلاب. مرفق (١)

اختبار الذكاء لأحمد ذكي صالح. مرفق (٢)

ويهدف هذا الاختبار إلى تقدير القدرة العقلية العامة لدى الأفراد في الأعمار من سن الثامنة إلى السابعة عشر وهذا يتناسب مع أعمار العينة قيد الباحث.

-الاختبارات البدنية:

تم اختيار الاختبارات البدنية بناء على الرجوع الي بعض المراجع العلمية والدراسات والبحوث السابقة في مجال الوسائط الفائقة وكرة القدم كالدراسات كل من (٧)، (١٢)،(١٤)،(١٨) ثم تم العرض على مجموعة من السادة الخبراء في مجال طرق التدريس وكرة القدم وعددهم (٩) مرفق رقم (٤) وذلك لتحديد القدرات البدنية الخاصة بكرة القدم والاختبارات التي تقيس تلك القدرات، وبناء عليه توصل الباحث الي الاختبارات التالية:

(١) اختبار السرعة (عدو ١٠٠م).

(٢) اختبار تحمل القوة (الشد على العقلة).

(٣) اختبار القدرة (الوثب العريض من الثبات).

(٤) اختبار الرشاقة.

(٥) اختبار المرونة.

(٦) اختبار التحمل (جري ٨٠٠م). مرفق (٣)

المعاملات العلمية لاختبار الذكاء والاختبارات البدنية قيد البحث:

(١) معامل الصدق:

تم حساب مُعاملات الصدق لاختبار الذكاء والاختبارات البد نية قيد البحث باستخدام صدق التمايز عن طريق إيجاد معنوية الفروق بين (الربيع الأعلى، الربيع الأدنى)، وذلك بعد أن قام الباحث بترتيب درجات عينة البحث الاستطلاعية (٢٠) طالب ترتيباً تنازلياً، ثم قام بإيجاد دلالة الفروق بين متوسطي الرباعيين، والجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

دلالة الفروق بين (الربيع الأعلى، الربيع الأدنى)

في قياس الذكاء والقياسات البدنية قيد البحث

ن١=ن٢=١٠

اختبارات المتغيرات قيد البحث		الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		قيمة " ت "
		متوسط	انحراف	متوسط	انحراف	
الذكـــاء		٤٧.٣٦١	٦.٢١٥	٤١.١٩٧	٣.٦٠٠	١٣.٥٦
الاختبارات البدنية	سرعة	١٣.٢٠٠	١.٥٢١	١٥,١٨٦	٢.٢٠١	١١.٨٨
	عقلة	٨.٥٣٣	٢.٣٥٦	٥,١٧٢	٣.٩٥٦	١٠.٢٥
	وثب	٢٦٢.٦٦	٧.٩٨٨	٢٠٠,٢١	٨.٧٣٣	١٣.٠٨
	رشاقة	٣٢.٦٦٦	٢.٩٩٢	٢٨,٠٨٨	٣.٥٧٦	١١.٩٧
	مرونة	١٧.٩٣٣	٣.٩٧٢	١٤,٢١٦	٢.٠١٢	١٢.٣٥
	تحمل	٣.٣٤٨	٠.٥٠١	٣,٩٢٠	٤٩٣,	١٠.٠١

قيمة " ت " الجدولية عند د. ح (١٢)، مستوى معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٧٩

يتضح من الجدول (٤) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين متوسطي (الربيع الأعلى، الربيع الأدنى) ولصالح متوسط الربيع الأعلى في اختبار الذكاء والاختبارات البدنية قيد البحث، مما يشير الي صدق هذه الاختبارات.

٢ ـ معامل الثبات:

تم حساب مُعاملات الثبات لاختبار الذكاء والاختبارات البدنية باستخدام طريقة تطبيق الاختبارات ثم إعادة تطبيقها " Test - Retest " بفاصل زمني قدره (٧) أيام بين التطبيقين، وذلك على عينة البحث الاستطلاعية والبالغ عددها (٢٠) طالب، حيث تم حساب مُعامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني باستخدام مُعامل الارتباط البسيط لبيرسون.

والجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥)

معاملات الارتباط بين التطبيقين (الأول – الثاني)
في قياس الذكاء والقياسات البدنية قيد البحث

ن = ٢٠

اختبارات المتغيرات قيد البحث		التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة " ر "
		متوسط	انحراف	متوسط	انحراف	
الذكـــاء		٤٧.٣٦١	٦.٢١٥	٤٧.١٩٧	٦.٦٠٠	٠.٩٤
الاختبارات البدنية	١٥.٢٠٠	١٥.٢٠٠	١.٥٤	١٤,١٨٦	١.٢٦	٠.٩٥
	٧.٥٣٣	٧.٥٣٣	٠.٥٣	٧,١٧٢	٠.٤٧	٠.٩٣
	٢١٢.٦٦	٢١٢.٦٦	١.١٦	٢١٠,٢١	٠.٩٦	٠.٨٧
	٣٢.٦٦٦	٣٢.٦٦٦	٠.٩٨	٣٢,٠٨٨	٠.٨٠	٠.٨٩
	١٧.٩٣٣	١٧.٩٣٣	٠.١٣٧	١٨,٢١٦	٠.٠٦٣	٠.٩٦
	٣.٦٤٨	٣.٦٤٨	١.١٣٥	٣,٦٢٠	١.٢٦٩	٠.٨٣

قيمة " ر " الجدولية عند د. ح (٢٣)، مستوى معنوية (٠.٠٥) =٠.٣٩٦

يتضح من الجدول (٥) أن جميع قيم مُعاملات " الارتباط " دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠.٠٥) لاختبار الذكاء والاختبارات البد نية قيد البحث، حيث أشارت نتائج الجدول عن تراوح قيم تلك المُعاملات ما بين (٠.٨٣: ٠.٩٦)، وهذه تمثل قيم عالية مما يُعطى انعكاساً على أن الاختبارات قيد البحث على درجة مقبولة من الثبات.

الاختبارات المهارية:

تم اختيار الاختبارات المهارية بناء على الرجوع الي بعض المراجع العلمية والدراسات والبحوث السابقة في مجال الوسائط الفائقة وكرة القدم كدراسة كل من **(٩)، (١٣)، (١٥) ،(٨)، (٢)**، ثم تم العرض على مجموعة من السادة الخبراء في مجال طرق التدريس وكرة القدم وذلك لتحديد المتغيرات المهارية الخاصة بكرة القدم والاختبارات التي تقيس تلك المهارات. مرفق (٤)، وبناء عليه توصل الباحث الي الاختبارات التالية:

(١)ركل الكرة بالقدم اليمنى.

(٢)ركل الكرة بالقدم اليسرى.

(٣)الجري بالكرة.

(٤)ضرب الكرة بالرأس.

(٥)رمية التماس.

(٦)السيطرة على الكرة.

(٧)المراوغة. مرفق رقم (٥)

المعاملات العلمية للاختبارات المهارية قيد البحث:

١ـ معامل الصدق:

قام **الباحث** بتحديد صدق الاختبارات المهارية عن طريق معرفة قدرة الاختبار في التمايز بين مجموعتين، أحدهما المجموعة المميزة في المهارات التي تقيسها الاختبارات وعددها (١٠) طلاب من الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة المنيا، والأخرى غير مميزة وعددها (١٠) طلاب لم يسبق لهم الاشتراك في إحدى الفرق الرياضية لكرة القدم، وطبقت الاختبارات يوم الأربعاء الموافق ٢٠٢٢/٠٢/٢٣م.

واتضح من النتائج وجود فروق بين المجموعتين ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة المميزة، وذلك باستخدام اختبار (ت) ويوضح ذلك جدول (٦).

جدول (٦)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث (المميزة وغير المميزة)

في القياسات المهارية قيد البحث

المتغيرات		المجموعة المميزة (ن=١٠)		المجموعة غير المميزة (ن=١٠)		قيمة ت
		م	ع	م	ع	
ركل الكرة	قدم يمنى	٢٤.٦٠	١.٦٨	١٧.٣٦	١.٤٣	١٦.٠٨
	قدم يسرى	٢٢.٣٧	١.٨٦	١٥.٤٤	١.٢٩	١٥.٠٠
الجري بالكرة		١٥.١٠	٠.٥٧	١٧.٠٥	٠.٦١	١١.٤٤
ضرب الكرة بالرأس من الثبات		١٠.٢٣	٠.٩٣	٧.١٦	٠.٩٧	١١.١٩
رمية التماس		١٥.٠٧	١.١٥	١١.٨٤	٠.٩٢	١٠.٧٤
السيطرة على الكرة		٢.٣١٠	٠.٢٨٢	١.٣٤٠	٠.١٣٧	٩.٧٦٥
المراوغة		٣٠,٦٠٠	٣.٥٦٥	١٧.٢٠٠	١.١٣٥	١١.٣٢٥

قيمة ت الجد ولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٢.١٧٩

يتضح من جدول (٦) أن قيمة ت المحسوبة جاءت دالة إحصائيا عند مستوي (٠.٠٥) بين المجموعة المميزة وغير المميزة لصالح المجموعة المميزة في جميع قياسات البحث المهارية مما يشير الى صدق الاختبارات قيد البحث.

- معامل الثبات:

استخدم الباحث أسلوب إعادة الاختبار على المجموعة المميزة حيث استخدمت نتيجتها في إيجاد معامل الصدق كتطبيق أول ثم أعيد عليها التطبيق الثاني لنفس الاختبارات المهارية وذلك بغرض إيجاد العلاقة الارتباطية بين التطبيقين الأول والثاني حيث تعبر هذه العلاقة عن معامل الثبات.

وقد تم تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على العينة المستخدمة لإيجاد المعاملات العلمية بفارق بين التطبيقين ٧ أيام وجدول (٧) يوضح معامل الثبات للاختبارات المهارية.

جدول (٧)
معاملات الارتباط بين التطبيقين (الأول – الثاني)
في القياسات المهارية قيد البحث

المتغيرات		التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة ر
		م	ع	م	ع	
ركل الكرة	قدم يمنى	٢٢.٣٤	٢.٦٥	٢٢.٣٨	٢.٥٧	٠.٨٤
	قدم يسرى	٢٠.٩٥	٢.٥٤	٢١.٠٧	٢.٢٦	٠.٧١
الجري بالكرة		١٦.٥٧	٠.٥٣	١٦.٤٩	٠.٤٧	٠.٧٥
ضرب الكرة بالرأس من الثبات		٩.٢٨	١.١٦	٩.٥٢	٠.٩٦	٠.٧٦
رمية التماس		١٣.٧٦	٠.٩٨	١٣.٨٢	٠.٨٠	٠.٨٢
السيطرة على الكرة		١.٣٤٠	٠.١٣٧	١.٣٥٨	٠.٠٦٣	٠.٨٣١
المراوغة		١٧.٢٠٠	١.١٣٥	١٧.٣٠٠	١.٢٦٩	٠.٨٨٣

قيمة ر الجد ولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٠.٣٩٦

يتضح من جدول (٧) أن قيمة ر المحسوبة جاءت دالة إحصائيا عند مستوي (٠.٠٥) بين التطبيقيين الأول والثاني في جميع قياسات البحث المهارية مما يشير الى ثبات الاختبارات قيد البحث.

البرنامج التعليمي:

- برنامج الوسائط الفائقة المقترح لتعلم بعض مهارات كرة القدم:

١- هدف البرنامج:

- تصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة (Hypermedia) ومعرفة تأثيره على تعلم مهارات (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) في كرة القدم لطلبة كلية التربية الرياضية -جامعة المنيا.

٢- الأهداف السلوكية للبرنامج:

- أن يكتسب الطالب مهارات:(ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة).

- التعرف على أهمية المهارات الأساسية المختلفة في كرة القدم.

- تفهم الطالب لطبيعة الأداء بالشكل الصحيح لمهارات كرة القدم قيد البحث.

- تعود الطالب على الانتباه والتركيز أثناء الأداء.

٣- أسس وضع البرنامج: راعي **الباحث** الأسس التالية عند وضع البرنامج:

- مراعاة خصائص النمو.

- مراعاة أن تتناسب أهمية مهارات كرة القدم (قيد البحث) والمرحلة السنية، وكذلك المستوى المهاري لعينة البحث.

- ضرورة الالتزام بما جاء بخطة الدراسة المقررة على الطلاب قيد البحث.

- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب.

- مراعاة مبدأ التدرج في التعليم من السهل إلى الصعب.

- استثارة دوافع الطلاب من خلال تحدي البرنامج لقدراتهم.

- أن يتناسب المحتوى مع أهداف البرنامج.

- إتاحة الفرصة لكل طالب للاشتراك والممارسة في وقت واحد.

٤- الإمكانات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

٥-الوسائط التعليمية المستخدمة في البرنامج:

- رسوم توضيحية. - الصور الثابتة. مرفق (٦)
- النص المكتوب. - معمل حاسب آلي.
- أقراص مدمجة **cd** للبرمجية التعليمية.

٦- سيناريو تصميم وإنتاج البرنامج التعليمي:

مرحلة التصميم تعتبر من أهم مراحل انتاج البرمجية وتمثل خريطة لما سيتم تنفيذه في المراحل التالية ويتكون التصميم من الخطوات التالية:

الأساس العلمي: وهو عبارة عن تحديد واختيار المادة العلمية والتي حول موضوع تنمية بعض المهارات الأساسية لكرة القدم والتي تقدمها البرمجية المعدة بتقنية الهيبرميديا.

الأساس التقني: وذلك يتمثل في كتابة النص التعليمي للبرمجية وتحديد متطلبات الإنتاج المادية والجوانب اللفظية وغير اللفظية التي تتضمنها البرمجية.

٧- **تنظيم محتوي البرنامج التعليمي:**

قام الباحث بتنظيم محتوي البرمجية الي الأجزاء التالية:

- **المقدمة:** وهي الجزء الأول من البرمجية والتي يعرض فيها المقدمة على شاشة الكمبيوتر من خلال الداتا شو وفي تتبع مستمر دون تدخل من الطلاب أثناء العرض ويتضمن هذا الجزء الافتتاحية، العنوان، الهدف، ويعتبر هذا الجزء هو المدخل الي القائمة الرئيسية للبرمجية.

- **المحتوي التعليمي**: وهو عبارة عن الجزء الثاني وهو البداية الفعلية للاطلاع على محاور البرنامج ويظهر فيه المحتوي التعليمي والذي يتحكم فيه الطالب تحكما كاملا حيث يتم اختيار المهارة المراد تعلمها والسرعة والتتابع والخروج وقتما يريد الطالب ويتضمن هذا الجزء ما يلي:

بعض المهارات الأساسية قيد البحث وهي (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة).

وتتضمن كل مهارة من هذه المهارات على ما يلي:

- تقديم عن المهارة وأهميتها
- طريقة أداء المهارة من الناحية الفنية
- الخطوات التعليمية لأداء المهارة
- نموذج مثالي لأداء المهارة
- تدريبات متنوعة وعديدة للتدريب على الأداء الصحيح للمهارة
- التسلسل الحركي لكيفية أداء المهارة
- صور ثابتة ومسلسلة لأداء المهارة
- مقاطع فيديو وتظهر الأداء الأمثل للمهارة من خلال مباريات حقيقية

ومن خلال النقاط السابقة يستطيع الطالب اختيار الموضوع الذي يريد الاطلاع عليه بالوقوف عليه بالفأرة والنقر عليه مرة واحدة من المواد التعليمية المستخدمة في البرنامج التعليمي المحوسب بتقنية الهيبرميديا.

اعداد مخطط البرنامج التعليمي (انتاج البرمجية):

بإجراء الباحث لمسح مرجعي للعديد من الدراسات والمراجع والبحوث العلمية والشبكة الدولية للمعلومات (الانترنت) والدراسات السابقة في مجال دراسة الوسائط الفائقة (الهيبرميديا) ومنها دراسة كل من **محمد إبراهيم محمد (٢٠٢١م) (٩) ، محمد سليم عبد الحميد(٢٠٢١م) (١٣)، محمد محمود مصيلحي (٢٠١٧م) (١٥) أحمد محمد أبو زيد الهلالي(٢٠١٠م) (٢)، هناء مصطفي معوض (٢٠١٩م) (١٨)**

ومن خلال هذه الدراسات قام الباحث بإعداد المواد التعليمية المستخدمة في برمجية الهيبرميديا وفي هذا الجزء أعد الباحث جميع أنواع الوسائط من صور فوتوغرافية ونصوص مكتوبة وملفات فيديو وملفات صوتية وصور متسلسلة والتأكد من صلاحيتها لتقديم المعلومات المطلوبة وقد اشتملت على الخطوات التالية:

-**اختيار برنامج التصميم:** برنامج (auto play media studio) وهو برنامج يعمل من خلال واجهات تحتوي على ازرار وارتباطات تشعبية وعناصر تفاعلية وأنواع مختلفة من ملفات الصور والفلاش والانترنت والنصوص والفيديو وإمكانية ضغطها على أقراص صلبة (cd).

تجهيز الوسائط المساعدة للتصميم

-**انتاج واعداد النص المكتوب:** يتم كتابة ومعالجة النص المكتوب باستخدام (Microsoft Word) على جهاز الكمبيوتر لتحرير النص في البرنامج التعليمي وبحيث يسهل القراءة واشتمل محتواها على ذكر بعض التطور التاريخي لكرة القدم عالميا وافريقيا والمهارات الأساسية قيد البحث وبعض القوانين لكرة القدم.

- **انتاج واعداد الصور الثابتة:** ادراج صور عن طريق تصوير بعض اللاعبين المتميزين محليا ودوليا واستعان الباحث بشبكة الانترنت في ذلك.

- **انتاج واعداد الصور المسلسلة:** استعان الباحث بشبكة المعلومات الدولية للحصول على الصور المسلسلة وانتاجها من خلال تقسيم مقاطع للفيديو التي تم اخذها عن طريق اليوتيوب بأخذ مقاطع فيديو للمهارات قيد البحث والتقاط صور من هذه المقاطع باستخدام total video player ثم اختار الباحث الكادرات المناسبة لعرضها كصور ثابتة أو لعرضها بشكل متسلسل ومتتابع.

- **انتاج واعداد ملفات الفيديو**: استعان الباحث بموقع اليوتيوب لتحميل بعض مقاطع الفيديو الخاصة بأداء المهارات الأساسية قيد البحث وتم معالجتها من خلال أسطوانات مضغوطة (CD) لبعض المباريات العالمية الحديثة وتم معالجتها باستخدام برنامج ميديا بلاير (Windows media player) لعرض هذه المقاطع من خلال أجهزة الكمبيوتر والداتا شو.

اعداد الموسيقي والمؤثرات الصوتية ثم إضافة مجموعة من الأصوات المختلفة للبرنامج من (موسيقي، تعليق صوتي، مؤثرات صوتية) وذلك من خلال كروت لصوت (sound card).

تقويم محتوي البرنامج:

بعد الانتهاء من اعداد البرنامج في صورته النهائية قام الباحث بوضع البرنامج على أسطوانة (cd) وتم عرضها على السادة الخبراء وذلك لاستطلاع آرائهم حول:

- مدي مناسبة الأهداف العامة للبرنامج.
- مناسبة أسلوب العرض للطلاب.
- صلاحية البرنامج للتطبيق. مرفق (٤)

الموقف التعليمي:

قام **الباحث** ببناء المواقف التعليمية التي سيمر عليها الطالب من أجل تحقيق الأهداف، ثم قاما بوضع خطة لاستخدام الوسائط المتاحة من حيث ترتيبها تبعا للموقف التعليمي، ومن حيث طريقة استخدامها (أن يستخدمها الطالب معتمداً على نفسه أو مع زملائه تحت إشراف المعلم)، وبناء على ذلك تم صياغة محتوى البرنامج بالصوت والصورة باستخدام تكنولوجيا الوسائط الفائقة بالأسلوب العلمي السليم والتفاصيل الدقيقة لبعض مهارات كرة القدم قيد البحث.

كما قام **الباحث** بوضع الوحدات التعليمية لمهارات كرة القدم (قيد البحث) واشتملت الخطة الزمنية للبرنامج على (٧) أسابيع بواقع (١) وحدة واحدة كل أسبوع زمن كل وحدة تعليمية (١٢٠) دقيقة وكان إجمالي عدد الساعات بالبرنامج المقترح للوسائط الفائقة (١٤) ساعة وجدول (٨) يوضح التوزيع الزمني لأجزاء الوحدة التعليمية لكل من المجموعتين التجريبية الضابطة.

جدول (٨)
التوزيع الزمني للوحدة التعليمية للمجموعتين الضابطة التجريبية

المجموعة الضابطة			المجموعة التجريبية		
محتويات البرنامج	مقررات التدريس	الزمن	محتويات البرنامج	مقررات التدريس	الزمن
الأعمال الإدارية	تجهيز الملعب والأدوات	١٠ق	الأعمال الإدارية	تجهيز الاسطوانات والرسوم والصورة الثابتة والمتحركة	١٠ق
الشرح اللفظي ومشاهدة النموذج العملي في الملعب	توضيح أهمية المهارة – النواحي الفنية – الخطوات التعليمية للمهارة – الأخطاء الشائعة	٤٠ق	مشاهدة برنامج الوسائط الفائقة	لتوضيح أهمية المهارة والأداء الفني الصحيح والخطوات التعليمية وبيان الأخطاء الشائعة.	٤٠ق
إحماء عام	لتهيئة أجزاء الجسم تهيئة عامة لتطبيق البرنامج العملي	١٠ق	إحماء عام	لتهيئة الجسم تهيئة عامة لاستقبال العمل الذي سيقوم به.	١٠ق
التطبيق العملي للبرنامج التقليدي (المتبع)	تنفيذ ما تم مشاهدته في الملعب من خلال أداء النموذج بواسطة المعلم.	٤٠ق	التطبيق العملي لبرنامج الوسائط الفائقة	تنفيذ ما تم مشاهدته لبرنامج الوسائط الفائقة.	٤٠ق
تدريبات للتقدم بالمهارة	تدريبات مهارية متنوعة ومتدرجة الصعوبة للتقدم بالمهارة.	١٥ق	تدريبات للتقدم بالمهارة	تدريبات مهارية ومتنوعة ومتدرجة الصعوبة للتقدم بالمهارة.	١٥ق
الجزء الختامي	تمرينات للتهدئة والاسترخاء وعودة الجسم لحالته الطبيعية.	٥ق	الجزء الختامي	أداء بعض تمرينات التهدئة والاسترخاء لعودة الجسم لحالته الطبيعية.	٥ق
إجمالي زمن الوحدة (١٢٠) دقيقة			إجمالي زمن الوحدة (١٢٠) دقيقة		

جدول (٩)

نموذج لوحدة تعليمية يومية باستخدام برنامج الوسائط الفائقة

الأسبوع: الأول. **الزمن**: (١٢٠) دقيقة.

اليوم: الأحد. **الهدف المهاري**: تعلم مهارة ركل الكرة بباطن القدم اليمني.

التاريخ: ٢٠٢٢/٠٣/٠٦م. **الهدف التربوي**: الثقة بالنفس، الشجاعة

م	أجزاء الوحدة التعليمية	الزمن	مكونات الوحدة التعليمية	الأدوات والأجهزة المستخدمة
١	اعمال إدارية	١٠ق	- تجهيز الاسطوانات والرسوم والصور وأجهزة الكمبيوتر. - التحية. - أخذ الغياب.	بدون ادوات
٢	مشاهدة برنامج الوسائط الفائقة	٤٠ق	مهارة ركل الكرة بباطن القدم اليمني.	اجهزة كمبيوتر
٣	إحماء عام	١٠ق	- الجري حول الملعب	ملعب كرة قدم.
٤	التطبيق العملي للبرنامج في الملعب	٤٠ق	- يقوم اللاعبين باداء مهارة ركل الكرة بباطن القدم اليمني. تحت إشراف وتوجيه المعلم.	- كرات قدم مقاس (٤). - ملعب كرة قدم. - أقماع
٥	تدريبات للتقدم بالمهارة	١٥ق	- يقوم الطلاب باداء التدريبات المتنوعة والمتدرجة الصعوبة للتقدم بالمهارة.	- كرات قدم مقاس (٤). - ملعب كرة قدم. - أقماع. - حواجز. - إعلام.
٦	الجزء الختامي	٥ق	- يقوم الطلاب باداء بعض المرجحات وتمرينات التهدئة للعودة للحالة الطبيعية للجسم ثم الانصراف بعدها.	بدون ادوات
إجمالي الزمن (١٢٠) دقيقة				

- الدراسة الاستطلاعية:

قام **الباحث** بإجراء دراسة استطلاعية على عدد (٢٠) من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية - جامعة المنيا ومن نفس مواصفات العينة وغير مشتركين ضمن أفراد العينة، واستهدفت الدراسة ما يلي:

١- التعرف على مدى صلاحية الأجهزة والأدوات المستخدمة.

٢- التعرف على مدى فهم الطلاب لهذا الأسلوب في التدريس.

٣- مدى مناسبة مكان إقامة التجربة الأساسية (المجموعة التجريبية).

٤- مدى مناسبة البرنامج التعليمي للطلاب عينة البحث ومدى إقبال الطلاب على التعلم من خلال الوسائط الفائقة.

٥- تدريب المساعدين من خلال هذه الدراسة على وضع وكيفية استخدام الأدوات المستخدمة في البحث واستعان **الباحث** بعدد (٢) مدرسين مساعدين من الزملاء في العمل وذلك للمساعدة في إجراء قياسات البحث.

وقد أسفرت نتائج هذه الدراسة عن تحقيق أهدافها واستطاع **الباحث** الخروج بعدد من النتائج وهي كالتالي:

١- التأكد من صلاحية الملاعب.

٢- توافر عوامل الأمن والسلامة داخل الملعب.

٣- مناسبة الوسائط الفائقة لتعلم بعض مهارات كرة القدم.

٤- التأكد من فهم المساعدين لطبيعة دورهما أثناء التطبيق.

خطوات تنفيذ البحث:

بعد تحديد منهج البحث والعينة والأدوات وتصميم البرنامج المقترح للوسائط الفائقة اتبع **الباحث** الآتي: تم إجراء الدراسة الاستطلاعية في المدة من ٢٠-٢٠٢٢/٠٢/٢٢م بملاعب كلية التربية الرياضية – جامعة المنيا

- **القياس القبلي**: تم إجراء القياسات القبلية يومي الأربعاء، والخميس الموافق ٢٠٢٢/٠٣/٣،٢م على كل من المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع المتغيرات قيد البحث.

- **تنفيذ البرنامج المقترح للوسائط الفائقة**: قام **الباحث** بتطبيق البرنامج على المجموعة التجريبية في الفترة من ٢٠٢٢/٣/٦م إلى ٢٠٢٢/٤/٢٦م ولمدة (٧) أسابيع بواقع (١) وحدة تعليمية كل أسبوع، زمن كل وحدة تعليمية يومية (١٢٠) دقيقة.

- **القياس البعدي**: تم إجراء القياسات البعدية في نهاية الأسبوع السابع من تطبيق البرنامج على عينة البحث وذلك يوم الخميس الموافق ٢٠٢٢/٤/٢٨م، وقد تمت جميع القياسات بنفس شروط تطبيق القياس القبلي.

- **الأسلوب الإحصائي**: استخدم **الباحث** المعالجات الإحصائية الآتية:

  - المتوسط الحسابي.
  - الانحراف المعياري.
  - معامل الارتباط البسيط لبيرسون.
  - اختبار "ت" لحساب الفروق بين المتوسطات T.Test
  - النسبة المئوية للتحسن.

قام **الباحث** باستخدام مستوى الدلالة الإحصائية عند مستوى (٠.٠٥).

عرض ومناقشة النتائج:

عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول:

جدول (١٠)
دلالة الفروق بين القياسين (القبلي – البعدي)
للمجموعة الضابطة في القياسات المهارية (ن=٥٠)

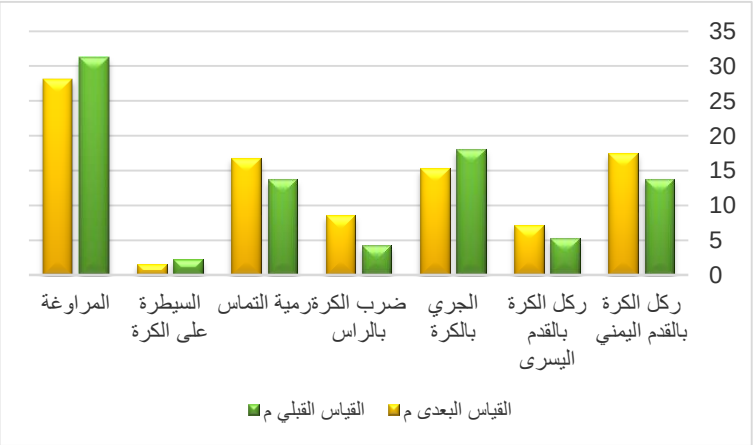
القياسات	القياس القبلي		القياس البعدي		م.ف	ع.ف	قيمة ت	نسب التغير
	م	ع	م	ع				
ركل الكرة بالقدم اليمني	١٣.٨٠٠	٠.٧٧٤	١٧.٤٠٠	١.١٢١	٣.٦٠٠	٠.٧٣٦	١٨.٩٢٤	٢٦.١
ركل الكرة بالقدم اليسرى	٥.٣٣٣	١.٣٩٧	٧.٢٠٠	١.٥٦٧	١.٨٠٠٧	٠.٣٥١	٢٠.٥٤٦	٣٥.٠
الجري بالكرة	١٨.٠٠	١.٩٢٧	١٥.٣٣٣	٢.٠٢٣	٢.٦٦٦	١.٤٤٧	٧.١٣٥	١٤
ضرب الكرة بالراس	٤.٢٦٦	٠.٨٨٣	٨.٥٣٣	١.٠٦٠	٤.٢٦٦	٠.٧٩٨	٢٠.٦٨٧	١٠٠.٠
رمية التماس	١٣.٧٣٣	١.٢٢٢	١٦.٨٠٠	١.٢٠٧	٣.٠٦٦	٠.٨٨٣	١٣.٤٤	٢٢.٣
السيطرة على الكرة	٢.٢٨٦	٠.٢١٣	١.٦٢٤	٠.١٥٣	٠.٦٦٢	٠.٢٠٧	١٢.٣٩٢	٢٩.٠
المراوغة	٢٥.٢٠٠	٢.٩٥٦	٢٨.١٣٣	١.٩٢٢	٣.١٣٤	٢.١٣٣	٦.٢٩٣	١١.٦

قيمة ت الجدولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٢.١٤٥

يتضح من جدول (١٠) أن قيمة ت جاءت دالة إحصائيا عند مستوي (٠.٠٥) بين القياسين القبلي – البعدي للمجموعة الضابطة في جميع المتغيرات المهارية (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة). لصالح القياس البعدي، حيث كانت قيمة "ت" المحسوبة أعلى من قيمة "ت" الجدولية، كما تراوحت نسب التغير ما بين (١١.٦، ١٠٠).

شكل (١)

نسب التحسن بين متوسطي القياسين القبلي – البعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية



يتضح من الرسم البياني ارتفاع متوسط القياسات البعدية على متوسط القياسات القبلية للمجموعة الضابطة في الاختبارات قيد البحث.

ويرجع **الباحث** هذا التقدم الذي طرأ على القياس البعدي للمجموعة الضابطة الي الطريقة التقليدية والتي تعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج للمهارات الأساسية لكرة القدم المستهدف تنميتها، من خلال قواعد ومبادئ التدريس الأساسية المتدرجة من السهل الي الصعب ومن البسيط الي المركب وممارسة أداء المهارة للطلاب وتصحيح الأخطاء وتوجيههم من قبل المعلم أثناء الأداء، مما يؤدي الي التعلم بصورة سليمة مطابقة للأداء الفني للمهارة ومن ثم تؤثر تأثيرا إيجابيا في كفاءة الأداء المهاري للمهارات الأساسية قيد البحث ، وهذا يتفق مع ما أشار اليه كلا من **محمد محمود مصيلحي** (٢٠١٧م) (١٥)، **أحمد محمد أبو زيد الهلالي**(٢٠١٠م) (٢)، في أن تعديل سلوك المتعلم يكون مرتبط بالممارسة والتمرين حتي يحدث التكييف مع المواقف التعليمية الجديدة.

وبذلك يتحقق **الفرض الأول** والذي ينص على انه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية لمهارات كرة القدم (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثاني:

جدول (١١)
دلالة الفروق بين القياسين (القبلي – البعدي)
للمجموعة التجريبية في القياسات المهارية (ن=٥٠)

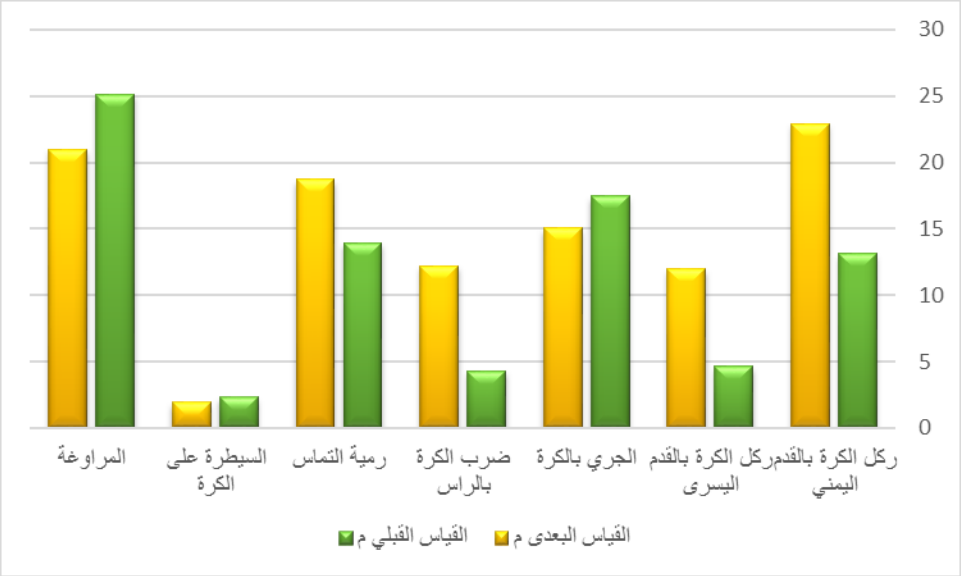
القياسات	القياس القبلي		القياس البعدي		م.ف	ع.ف	قيمة ت	نسب التغير
	م	ع	م	ع				
ركل الكرة بالقدم اليمني	١٣,١٣٣	١,٥٤٢	٢٢.٩٣٣	١.٤٦٤	٩.٨٠٠	٢.٠١٦	٢٠.١١٢	٧٤.٦
ركل الكرة بالقدم اليسرى	٤,٦٥٥	٠.٨٦٦	١١.٩٨٨	١.٢٥٣	٧.٣٣٣	١.٣١٩	٢٠.٤٩٥	١٥٧.٥
الجري بالكرة	١٧,٤٦٧	٠,٩٣٤	١٥.٠٦٦	٠.٨٥٧	٢.٤٠١	٠.٩٩٧	١٨.٠٢	١٣.٧
ضرب الكرة بالراس	٤,٣٠٠	٠,٦٧٠	١٢.٢٣٣	٠.٧٦٤	٧.٩٣٣	٠.٦٤٩	٥٤.١٦	١٨٤.٥
رمية التماس	١٣,٩٤١	١,١١٢	١٨.٧٣٣	١.٠٣٢	٤.٧٩٢	٠.٧٤٤	٣٧.٦٥٦	٣٤.٤
السيطرة على الكرة	٢,٣٢٢	٠,١٨٣	١.٩٤٤	٠.١٢٦	٠.٣٧٨	٠.٤٧٦	١٦.٨٨٧	١٦.٣
المراوغة	٢٥,١٣٣	١,٩٧٧	٢٠.٩٨٦	٠.٩٥٧	٤.١٤٧	١.٧٣٤	٢٥.٢٦٤	١٦.٥

قيمة ت الجدولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٢.١٤٥

يتضح من جدول (١١) أن قيمة ت جاءت دالة احصائيا عند مستوي (٠.٠٥) بين القياسين القبلي – البعدي للمجموعة التجريبية في جميع المتغيرات المهارية (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة). لصالح القياس البعدي، حيث كانت قيمة "ت" المحسوبة أعلى من قيمة "ت" الجدولية، لصالح القياس البعدي، كما تراوحت نسب التغير ما بين (١٣.٧، ١٨٤.٥).

شكل (٢)

نسب التحسن بين متوسطي القياسين القبلي – البعدى للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهاريه



يتضح من الرسم البياني ارتفاع متوسطات القياسات البعدية على متوسطات القياسات القبلية للمجموعة التجريبية في الاختبارات قيد البحث.

ويرجع **الباحث** هذا التقدم الذي طرأ على القياس البعدي للمجموعة التجريبية الي البرنامج التعليمي المعد بأسلوب الوسائط الفائقة كان له تأثير إيجابي على تحسن مستوي أداء بعض المهارات الأساسية لكرة القدم المستهدف تنميتها، حيث ارتفعت دلالة الفروق بين درجات متوسطي القياسين القبلي والبعدي ولصالح القياس البعدي في جميع المتغيرات المهارية قيد البحث.

ويتفق ذلك ايضا مع دراسة كلا من **محمد إبراهيم محمد (٢٠٢١م) (٩)، محمد سليم عبد الحميد(٢٠٢١م) (١٣)، محمد سعد زغلول، محمد على محمود (٢٠٠٣م) (١١) هناء مصطفي معوض (٢٠١٩م) (١٨)**، حيث تشير نتائج تلك الدراسات الي أن البرنامج التعليمي المعد بتقنية الوسائط الفائقة له تأثير إيجابي على اكتساب المهارات الحركية بشكل أفضل.

وبذلك يتحقق صحة **الفرض الثاني** والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبارات المهارية لمهارات كرة القدم (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) قيد البحث ولصالح القياس البعدي.

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث:

جدول (١٢)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث (الضابطة - التجريبية)
في القياسات البعدية للمتغيرات المهارية قيد البحث

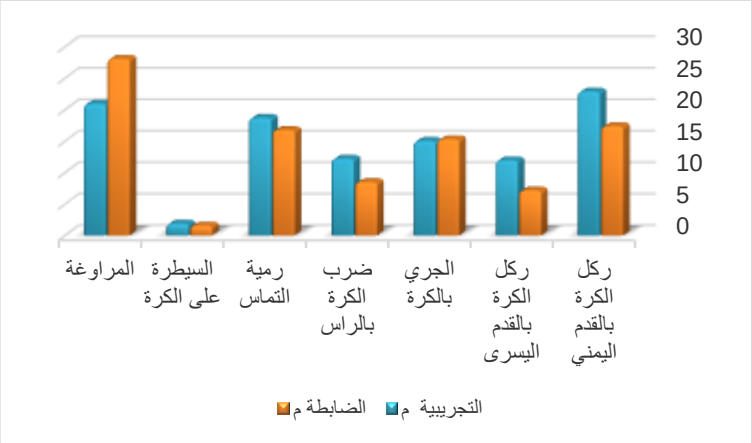
المتغيرات	الضابطة (ن=٥٠)		التجريبية (ن=٥٠)		قيمة ت
	م	ع	م	ع	
ركل الكرة بالقدم اليمني	١٧.٤٠٠	١.١٢١	٢٢.٩٣٣	١.٤٦٤	١٤.٣٩
ركل الكرة بالقدم اليسري	٧.٢٠٠	١.٥٦٧	١١.٩٨٨	١.٢٥٣	١١.٨٩
الجري بالكرة	١٥.٣٣٣	٢.٠٢٣	١٥.٠٦٦	٠.٨٥٧	٤.٠٣
ضرب الكرة بالراس	٨.٥٣٣	١.٠٦٠	١٢.٢٣٣	٠.٧٦٤	١٥.٥٩
رمية التماس	١٦.٨٠٠	١.٢٠٧	١٨.٧٣٣	١.٠٣٢	١٠.٠٧
السيطرة على الكرة	١.٦٢٤	٠.١٥٣	١.٩٤٤	٠.١٢٦	٢.١٣
المراوغة	٢٨.١٣٣	١.٩٢٢	٢٠.٩٨٦	٠.٩٥٧	١٨.٩٧

قيمة ت الجدولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٢.٠٤٨

يتضح من جدول (١٢) أن قيمة ت المحسوبة جاءت دالة احصائيا عند مستوي (٠.٠٥) بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) في القياسات البعدية في جميع متغيرات البحث المهارية (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة). لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، حيث كانت قيمة "ت" المحسوبة أعلى من قيمة "ت" الجدولية، لصالح القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

شكل (٣)

نسب التحسن بين مجموعتي البحث (الضابطة - التجريبية)
في القياسات البعدية للمتغيرات المهارية قيد البحث



يتضح من الرسم البياني تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياسات البعدية للاختبارات قيد البحث.

ويتفق ذلك ايضا مع ما ذكره كلا من **محمد سعد زغلول، محمد على محمود (٢٠٠٣م) (١١) هناء مصطفي معوض (٢٠١٩م) (١٨)**، أن الوسائط الفائقة " الهيبرميديا" تساعد على أن يندمج المتعلم بإيجابية مع الوسائط التعليمية بصورة نظامية ومتكاملة عن طريق جهاز الكمبيوتر بشكل يساعده على تحقيق الأهداف التعليمية المرجو تحقيقها بكفاءة وفعالية (٢٣:١٢)

ويعزي **الباحث** تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مستوي الأداء المهاري لبعض المهارات الأساسية في كرة القدم الي أن استخدام الوسائط الفائقة في البرنامج الذي خضعت له المجموعة التجريبية كان وراء تفوقها على المجموعة الضابطة وذلك لأن البرمجية التعليمية بأسلوب الوسائط الفائقة تحتوي على أكثر من وسيط في التعلم من خلال الكمبيوتر مثل (النص المكتوب – النص التعليمي – الصور الثابتة والمتحركة- لقطات من الأفلام التعليمية والمسلسلة بشكل تتابعي – الصوت والتسجيلات الصوتية والموسيقى – الحركة وإدخال الصور والنصوص بحركات مختلفة للشاشة) وتعدد الوسائط في هذه البرمجية يساعد الطلاب على استيعاب وفهم وتفسير شكل المهارة ومسارها الحركي ، ويوضح الخطوات التعليمية والنقاط الفنية لكل مهارة على حدي مما يعمل على تثبيتها ويجعل عملية التعلم سهلة ومشوقة مما يكون لع عظيم الأثر على تعلم وتنمية المهارات بصورة جيدة والوصول بهم الي أفضل مستوي ممكن، بينما تفتقر الطريقة التقليدية والتي خضعت لها المجموعة الضابطة الي مميزات الوسائط الفائقة حيث اعتمدت فقط على أسلوب العرض التوضيحي أو الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي) والذي من عيوبه عدم الاهتمام بالفروق الفردية بين الطلاب وعدم تهيئة الفرصة المناسبة لتنمية ميول وقدرات الطلاب الفعلية ولا يتيح فرص النمو الوجداني الا القليل من الطلاب كما ينمي السلبية بشكل واضح عند الطلاب.

ويتفق هذا مع دراسة كلا من من **محمد إبراهيم محمد** (٢٠٢١م) (٩) ، **محمد سليم عبد الحميد**(٢٠٢١م) (١٣)، **محمد محمود مصيلحي** (٢٠١٧م) (١٥) **أحمد محمد أبو زيد الهلالي**(٢٠١٠م) (٢)، **هناء مصطفي معوض** (٢٠١٩م) (١٨). **أحمد محمد عبد الله**(١٩٩٥م) (٣) حيث تشير الي أن البرنامج التعليمي المعد بتقنية الوسائط الفائقة له تأثير إيجابي على اكتساب المهارات الحركية بشكل أفضل من الأسلوب التقليدي والمتبع في تعليم أنشطة التربية الرياضية بالجامعات المصرية.

وبذلك يتحقق **الفرض الثالث** والذي ينص على أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات القياسين البعديين لكلاً من المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات المهارية لمهارات كرة القدم (ركل الكرة – الجري بالكرة - ضرب الكرة بالرأس-رمية التماس – السيطرة على الكرة – المراوغة) قيد البحث ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

ويرى **الباحث** من وجهة نظره هذا التقدم الهائل في مستوى أداء الطلاب لبعض المهارات الأساسية في كرة القدم قيد البحث انه يرجع إلى استخدام الوسائط الفائقة حيث أنها أحدثت أثر كبير في التعلم.

وقد لاحظ **الباحث** السعادة على وجوه الطلاب وحماسهم لخوض التجربة والتجارب معه كما لاحظا أيضا قلة تغيب معظم الطلاب عن الوحدات الدراسية مما يشير إلى تعلقهم بالتجربة وهذا دليل على مدى تحقيق الهدف من البرنامج وتدعيم للنتائج التي توصل إليها **الباحث**.

وخلاصة لما سبق من مناقشة وتفسير النتائج التي أسفرت عنها تجربة البحث يتضح **للباحث** تأثير الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للعينة قيد البحث وبهذا يكون قد تحقق هدف البحث من التأثير الايجابي للوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية – جامعة المنيا.

الاستنتاجات والتوصيات: -

أولا: الاستنتاجات:

في ضوء أهداف البحث وإجراءاته وما أظهرته المعالجات الإحصائية وكذا مناقشة النتائج تمكن **الباحث** من التوصل إلى الاستنتاجات التالية: -

١- أن البرنامج التعليمي المقترح له تأثير ايجابي ودال إحصائيا على تعلم الأداء المهاري للمهارات الأساسية قيد البحث.

٢- أن التعلم بواسطة البرمجية التعليمية المعدة بتقنية "الهيبرميديا" قد أدت إلى الحصول على نتائج إيجابية وفعّالة وبنسب تقدم أفضل من الأسلوب المتبع للمهارات الأساسية قيد البحث.

٣- أسهم البرنامج التعليمي المقترح في توفير الوقت والجهد وكان له دور ايجابي في عملية التوجيه والإرشاد وكذا تصحيح الأخطاء أثناء تطبيق البرنامج.

٤- أسهم البرنامج التعليمي المقترح في زيادة وعي الطلاب بتكنولوجيا التعليم، وأزال الخوف من نفوسهم نحو استخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة.

٥- البرنامج المقترح باستخدام الوسائط الفائقة له تأثيراً أكثر إيجابية عن البرنامج التقليدي المستخدم، وكان هذا الأثر واضح على تحسن مستوى الأداء في المهارات الأساسية في كرة القدم قيد البحث حيث تراوحت قيمة (ت) ما بين (٢.١٣– ١٨.٩٧) لصالح المجموعة التجريبية.

٦- البرنامج المقترح باستخدام الوسائط الفائقة له تأثير أكثر إيجابية عن البرنامج التقليدي المستخدم، حيث تراوحت النسب المئوية لمعدلات تغير القياسات البعدية عن القبلية بالنسبة للمجموعة الضابطة ما بين (١١.٦% - ١٠٠.٠%) وبالنسبة للمجموعة التجريبية ما بين (١٣.٧ % -١٨٤.٥%).

ثانيا: التوصيـات:

بناء على النتائج التي توصل إليها **الباحث** في هذه الدراسة وفي حدود عينة البحث يوصي **الباحث** بما يلي: -

١- ضرورة استخدام الوسائط الفائقة في تعلم بعض مهارات كرة القدم لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا.

٢- إعداد وتصميم وإنتاج العديد من البرمجيات التعليمية والمعدة بتقنية "الهيبرميديا" بغرض تعلم باقي المهارات الأساسية في كرة القدم والتي لم يتم استخدامها في التجربة الأساسية لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا.

٣- ضرورة تضافر وتكاتف المؤسسات التربوية والأجهزة التنفيذية بالدولة لتوفير الأجهزة والأدوات التعليمية والتكنولوجية الحديثة والمتطورة في المعامل والمختبرات العلمية بكليات التربية الرياضية على مستوى الجمهورية.

٤- ضرورة توفير الإمكانات والأجهزة والأدوات التعليمية التي تساعد في حل بعض المشكلات التعليمية بكليات التربية الرياضية وبما يحقق عائداً أفضل لعملية التعلم في ظل جودة التعليم.

٥- إجراء بحوث مشابهة لهذا البحث على مراحل سنية مختلفة.

٦- الاستفادة من نتائج الاختبارات المهارية للتعرف على مستوى الأداء المهاري للطلاب في رياضة كرة القدم.

٧- إجراء بحوث مشابهة لهذا البحث في الألعاب الرياضية الأخرى

المراجـع

أولا: المراجع العربية:

١. **أحمـد زكـي صـالح (١٩٧٨م):** اختبـار الـذكاء المصـور. كراسـة التعليمـات، المطبعـة العالمية، القاهرة.

٢. **أحمد محمد أبو زيد ألهلالي(٢٠١٠م):** "تأثير استخدام الوسائط فائقة ألتداخل على مستوي التحصيل ألمعرفي والمهاري لبعض المهارات الأساسية في كرة اليد"، رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة المنصورة.

٣. **أحمد محمد عبد اللـه(١٩٩٥م):** "تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم في تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية في كرة السلة"، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان.

٤. **ذكي محمد حسن(٢٠٠١م):** الكرة الطائرة تقنيات حديثة في التعليم والتدريس. ملتقى الفكر، الإسكندرية.

٥. **زينب فهمي وآخرون(١٩٨١م):** الكرة الطائرة. جـ ١، دار المعارف، القاهرة.

٦. **عاطف السيد(٢٠٠٠م):** تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم"، مطبعة رمضان، الإسكندرية.

٧. **كمال عبد الحميد وصبحى حسانين (١٩٩٧م):** اللياقة البدنية ومكونـاتها، ط٣، دار الفكر العربي، القاهرة.

٨. **ليلي عبد العزيز زهران** (١٩٩١ م): الأسس العلمية والفنية لبناء المناهج فى التربية الرياضية، دار زهران للنشر، القاهرة

٩. **محمد إبراهيم محمد(٢٠٢١م):** تأثير استخدام الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات المركبة لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة بحوث التربية الرياضية، مج ٦٩، ع ١٣٢، كلية التربية الرياضية، جامعة الزقازيق.

١٠. **محمد رضـا البغـدادي(١٩٩٨م):** تكنولوجيـا التعلـيم والـتعلم. ط٢، دار الفكـر العربـي، القاهرة.

١١. **محمد سعد زغلول، محمد على محمود(٢٠٠٣م):** تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وآثارها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا، مجلة نظريات وتطبيقات، العدد٤٨، تربية رياضية الإسكندرية.

١٢. **محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م):** تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٣. **محمد سليم عبد الحميد(٢٠٢١م):** تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم سباحة الزحف على البطن.، مجلة بحوث التربية الشاملة، ع١، ١-٢٣، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق.

١٤. **محمد صبحي حسانين (١٩٨٧م):** التقويم والقياس في التربية البدنية، ج٢، ط٢، دار الفكر العربي، القاهرة.

١٥. **محمد محمود مصيلحي(٢٠١٧م):** تأثير المباريات المصغرة على بعض الصفات البدنية والأداءات المهارية المركبة لناشئ كرة القدم، مجلة جامعة مدينة السادات للتربية الرياضية، ع٢٨، مج١.

١٦. **محمود عبد الحليم عبد الكريم(٢٠٠٦م):** "ديناميكية تدريس التربية الرياضية"، ط١، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٧. **مصطفي عبد السميع محمد(١٩٩٩م):** تكنولوجيا التعليم دراسات عربية. مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٨. **هناء مصطفي معوض (٢٠١٩):** تأثير استخدام الهيبرميديا على نواتج التعلم لبعض المهارات الأساسية لرياضة الكاراتيه لطالبات كلية التربية الرياضية، رسالة ماجستير كلية التربية الرياضية، جامعة بني سويف.

١٩. **يسن عبد الرحمن قنديل(١٩٩٩م):** الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم المضمون ـ العلاقة والتصنيف. دار النشر الدولي للتوزيع، المملكة العربية السعودية.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

20. **Antoniou, P, Derri. (2003):** Applying multimedia Computer assisted. Instruction to enhance physical education students, Knowledge of basketball rules – European – Journal physical education- (reading – England).

21. **Carr,M.(2002):** Computer assisted instruct, in Elementary Physical Education D.A.I-606a,.

22. **Lada,s, (2004):**Including Technology in Instructional programs,.

Maynard (2002): Animation graphics in learning some of handdall skills, R(ED) in Mealeese Vol.15, Oxford Intelle

" تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا "

ـ مُلخص البحث:

يهدف هذا البحث إلي التعرف على تأثير تصميم برنامج تعليمي مُقترح باستخدام الوسائط الفائقة على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم ، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باتباع القياس القبلي والبعدي لكل مجموعة، وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الأولي بكلية التربية الرياضية جامعة المنيا للعام الدراسي ٢٠٢١ م / ٢٠٢٢ م، وقد بلغ حجم العينة (١٠٠) طالب، تم تقسيمهم إلى مجموعتين ،إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل منها (٥٠) طالب ، وقد قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي باستخدام أسلوب الوسائط الفائقة على المجموعة التجريبية والأسلوب التقليدي على المجموعة الضابطة واستخدم الباحث البرنامج الإحصائي (SPSS) لمُعالجة البيانات إحصائياً، وتوصلت أهم النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين (الضابطة، التجريبية) في مستوى أداء المهارات الأساسية في كرة القدم قيد البحث، ولصالح المجموعة التجريبية، كما أشارت أهم التوصيات إلى أهمية استخدام الوسائط الفائقة في تعلم مهارات كرة القدم المختلفة، كذلك إعداد وتصميم وإنتاج العديد من البرمجيات التعليمية والمعدة بتقنية "الهيبرميديا" بغرض تعلم باقي المهارات الأساسية في كرة القدم والتي لم يتم استخدامها في التجربة الأساسية لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنيا

The effect of an educational program using hypermedia on learning some basic football skills for students of the Faculty of Physical Education, Minia University.

Research summary:

This research aims to identify the effect of designing a proposed educational program using hypermedia on learning some basic skills in football. Students of the first year at the Faculty of Physical Education, Minya University for the academic year 2021 AD / 2022 AD, and the sample size was (100) students, they were divided into two groups, one experimental and the other a control group, each consisting of (50) students. The researcher applied the educational program using the method Hypermedia on the experimental group and the traditional method on the control group, The researcher used the statistical program (SPSS) to treat the data statistically, and the most important results found that there were statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the averages of the two dimensional measurements of the two groups (control and experimental) in the level of performance of basic skills in football under study, and in favor of the experimental group, The most important recommendations also indicated the importance of using hypermedia in learning different football skills, as well as preparing, designing and producing many educational software prepared using the "hypermedia" technology for the purpose of learning the rest of the basic skills in football that were not used in the basic experience for students of the Faculty of Physical Education, Minia University.

.