Journal of Studies and Researches of Sport Education
spo.uobasrah.edu.iq

The effect of technological sports applications for smart phones on learning some basic football skills for students aged 13-14 years

Muhammad Qasim Jamil Ahmed [1]
Ministry of Education - Gifted Welfare Authority - Anbar Gifted School

Article information

Article history:
Received 3/1/2024
Accepted 10/1/2024
Available online 15,Jan,2024

Keywords:
Educational technology, sports technological applications, forward diving movement, kinesthetic learning

Abstract

The aim of the research is to identify the effect of a sports application technology for smart phones in learning some basic football skills for first-year intermediate students for the academic year 2022/2023. The researcher used the one-group experimental approach on a sample of (24) students, and after conducting pre-tests, the application was used. The electronic skill exercises (control and control of the ball - dribbling - scoring) were administered to the research group within educational units that numbered (16) and two units per week, with a time of (40) minutes for one educational unit, after which post-tests were conducted for them. The researcher concluded that the technology Sports applications (smart phones) played a major role in developing the variables of his research. Accordingly, the researcher recommended that it is possible to adopt sports applications for smart phones with skill exercises that are consistent with the curriculum outcomes, including football, as it has a significant impact on the psychological and skill aspects of students.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i1.490©Authors, 2024. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

أثر تكنولوجيا التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب بأعمار 13-14 سنة

محمد قاسم جميل احمد [1]
وزارة التربية – هيئة رعاية الموهوبين – مدرسة الموهوبين الانبار

معلومات البحث
تاريخ البحث :
الاستلام : 2024/1/3
القبول : 2024/1/10
التوفر على الانترنت: 15 يناير 2024

الكلمات المفتاحية :
تكنولوجيا التعليم - التطبيقات التكنولوجية الرياضية - كرة القدم - تعلم حركي.

الملخص

هدف البحث التعرف على تأثير أحد تكنولوجيا التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم لطلاب الصف الأول المتوسط للعام الدراسي2023/2022 وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة على عينة مكونة من (24) طالبا، وبعد إجراء الاختبارات القبلية تم استخدام التطبيق الالكتروني ذو التمارين المهارية (السيطرة والتحكم بالكرة - الدحرجة - التهديف) على مجموعة البحث ضمن وحدات تعليمية بلغ عددها (16) وحدة وبواقع وحدتان في الأسبوع ، وبزمن (40) دقيقة للوحدة التعليمية الواحدة ، بعدها أجري لهم الاختبارات البعدية ، وقد استنتج الباحث أن لتكنولوجيا التطبيقات الرياضية (الهواتف الذكية) دور كبير في تنمية متغيرات بحثه ، ووفقاً لذلك أوصى الباحث انه بالإمكان اعتماد التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية ذات التمارين المهارية التي تتفق ومخرجات المنهج الدراسي منها كرة القدم اذ لها أثر كبير على النواحي النفسية والمهارية للطلاب.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i1.490©Authors, 2024. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

1.التعريف بالبحث:

1-1 المقدمة

إننا نعيش اليوم عالماً فرض علينا التطور التكنولوجي اذ تشهد عمليات التعلم طفرات بوتيرة سريعة مستغلةً تكنولوجيا التعليم في صور متعددة ، حيث ازدادت إنتاجيته ونوعيته كذلك متعتهُ وتفاعل المتعلم معه لذا أصبح التعلم التكنولوجي واقعا يُلزمنا التثقيف له وزيادة الوعي فيه وترسيخ دعائمه سيما تعامل الطلاب مع تكنولوجيا التعليم بشكل عام والعلوم الرياضية وأنشطتها الحركية بشكل خاص.(Ali, 2016)

ان دخول تقنيات وتكنولوجيا التعليم في المواد العلمية أصبح أمرا لابد منه لذلك يجب تدريب المتعلمين على استخدامها ومحاولة جعلها وسيلة للمتعلم معيناً ومرشداً له ، فلتكنولوجيا التعليم بكل ما تحتويه من وسائل متطورة بإمكانها ان تغير وبشكل جذري المستوى التعليمي الخاص بالمتعلم كما إنها تعطي فرص اكبر وأسهل في فهم وتلقي المادة التعليمية إضافة لصقل المواهب والاستمتاع بالمواد الدراسية وتطبيقاتها التكنولوجية . (Aldewan et al., 2013)

هذا وان تعليم المهارات الأساسية بكرة القدم وعلى اختلاف أنوعها "وتعد لعبة كرة القدم من النشاطات البارزة والمهمة التي تدرس في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة وتأخذ حيزا مهما في جدول الدروس في هذه الكليات لما يشمل عليها من متطلبات وتعامل مع مواقف اللعب المختلفة للتفكير السليم الذي يتطلب منه امتلاك القابلية الفنية لأداء المهارات الأساسية"(Hussein BadrKhalaf et al., 2021)

كما انه ومن اجل الوصول بمستوى اللاعبين إلى درجة تمكنهم من تحقيق متطلبات اللعب الحديث بعناصره المختلفة يستلزم تكوين اللاعبين منذ الصغر وفق برامج مدروسة تشمل نواحي عدة منها النفسية و المهارية والتربوية باعتماد محتوى تعليمي أكثر تطورا يتلاءم مع قدرات وإمكانيات النشء وبما يخلق أجيال من أصحاب المواهب والقدرات الخاصة .

أن لتكنولوجيا التعليم دور كبير في عمليات التعلم الحركي فهي تعمل على بناء وتطور البرنامج الحركي السليم لدى الطلاب منها المهارات الأساسية بكرة القدم (Alsaeed et al., 2023) فضلا عن كونها من أهم مفردات المنهج الدراسي ، وذلك من خلال عمليات العرض للمحتوى التعليمي للتقنية التعليمية فانه يؤثر إيجابا على بناء البرنامج الحركي وبالتالي تحسين الأداء وسرعة التعلم ، كما ان القيمة الكبيرة للتقنية المستخدمة (الهواتف الذكية) هي انها تعرض نموذج واحد متكامل للمهارة المراد تعلمها ولجميع المتعلمين مهما تكرر مشاهدة ذلك النموذج مما يؤدي الى حسن تقيم الطلاب

للخبرات التعليمية واستيعابهم لها ، بدلا من عرضها عن طريق نماذج حركية يتفاوت فيها طرق الأداء ، اذ يؤكد كل من (Saleh & Saad, 2021) ان الأسلوب الذي يعتمد على التجريب والتطبيق من قبل المتعلم يكون له اثر اكبر وأسرع من الذي يلقن فيه المعلم مجموعة من المتعلمين قد تَتشتت فيها المعارف والمعلومات ، وقد ظهرت العديد من الأساليب التعليمية التي تساعد على نقل ثقل النشاط من المعلم الى المتعلم ،وعلى ما سبق تتجلى أهمية البحث وذلك من خلال الاعتماد على تكنولوجيا التطبيقات الرياضية باستخدام الهواتف الذكية ومعرفة أثرها في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم لأفراد عينة البحث .

1-2 مشكلة البحث:

لازال الباحثون في المجال الرياضي يلون الاهتمام تلو الاهتمام في البحث عن أساليب جديدة سعيا وراء مخرجات تعلم تتفق ومتطلبات تكنولوجيا التعليم والتعلم كذلك توجه المتعلمين وميولهم المتزايد نحوها ، لذا لجئ الباحث الى استخدام أحد التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية كأسلوب مقترح يمكّن الطالب من تلقي الخبرات التعليمية بطريقة علمية تجذب ميول المتعلم وترفع من جديته ومعنوياته بعيدا عن الأساليب التقليدية المعتمدة ومن ثم اكتساب المهارات الأساسية بكرة القدم وإتقانها ، وهي أيضاً إسهام جديد في تدريس التربية الرياضية لتلك المرحلة والتي يطمح الباحث من خلالها تحقيق أهداف بحثه .

1-3 هدف البحث:

1. التعرف على تأثير استخدام تطبيق (أكاديمية تدريب كرة القدم) أحد التطبيقات الرياضية التكنولوجية للهواتف الذكية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم لطلاب الصف الأول المتوسط.

1-4 فرضية البحث:

1. هناك تأثيراً ايجابياً في استخدام تطبيق (أكاديمية تدريب كرة القدم) أحد التطبيقات الرياضية التكنولوجية للهواتف الذكية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم لطلاب الصف الأول المتوسط.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري: طلاب الصف الأول متوسط بأعمار 13-14 سنة .

1-5-2 المجال الزماني : من 30 / 10 /2022 الى 2023/1/8

1-5-3 المجال المكاني : ساحة الألعاب الخارجية – ثانوية الخالدين للبنين – محافظة الانبار .

2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية :

2-1 منهجية البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمته طبيعة البحث وبتصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبارين القبلي والبعدي ، وكما في الجدول (1) .

الجدول (1)

يبين التصميم التجريبي للبحث

التصميم	المجاميع	خطوات تنفذ البحث			
		أولا	ثانيا	ثالثا	رابعا
التجريبي ذو المجموعة الواحدة	المجموعة الواحدة ذات الاختبار العشوائي المنتظم	الاختبار القبلي	تطبيق الهاتف الذكي (أكاديمية تدريب كرة القدم) لمتغيرات البحث	الاختبار البعدي	الفرق بين الاختبار القبلي والبعدي

2-2 مجتمع البحث وعينته :

تم تحديد مجتمع البحث بالطريقة العشوائية والمتمثلة بطلاب الصف الأول المتوسط في ثانوية الخالدين للبنين للعام الدراسي (2022-2023) والبالغ عددهم (40) طالباً ، وبعد استبعاد (5) طلاب منظمين لأكاديميات كروية ، و(4) طلاب غير منتظمين بالدوام، ومن تم اختيارهم للتجربة الاستطلاعية وعددهم (7) طلاب ، وبذا شملت عينة البحث المتبقي منهم وعددهم (24) طالباً ،وكما في الجدول (2).

الجدول (2)

مجتمع البحث وعينته الرئيسة

مجتمع البحث الكلي	مستبعدون			المتبقي عينة البحث	النسبة المئوية
	التجارب الاستطلاعية	طلاب منظمين لأكاديميات كروية	عدم انتظام بالدوام		
40	7	5	4	24	%60

2-3 أجهزة وأدوات البحث ووسائل جمع البيانات :

حاسب شخصي ، ساعة توقيت ، صافرة ، شريط قياس ، شواخص عدد6 ، كراة قدم عدد 8 ، استمارة تسجيل بيانات الاختبارات ، مصادر ومراجع عربية و أجنبية ، الخبراء ، شبكة المعلومات الدولية الانترنت.

2-4 اختبارات البحث :

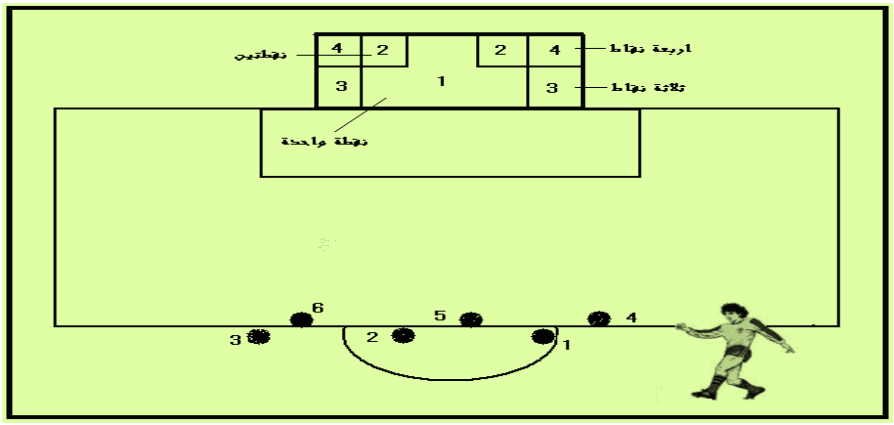
2-4-1 اختبار تهديف الكرات (Mufti, 1994)

- اسم الاختبار: اختبار دقة التهديف .
- الغرض من الاختبار : قياس دقة التهديف على المرمى .
- الأدوات المستخدمة : كرات قدم عدد (6) ، شريط لتعيين مناطق التهديف ،هدف كرة قدم قياسات دولية ، ملعب كرة قدم .
- طريقة الأداء : توضع (6) كرات في أماكن مختلفة وقريبة من الخط الأمامي لمنطقة الجزاء ، يقوم الطالب بالتهديف في المناطق المؤشرة في الاختبار وحسب أهميتها وصعوبتها وبشكل متسلسل الواحد بعد الآخر على أن يتم الاختبار من وضع الركض .
- القياس : تحتسب عدد الإصابات التي تدخل او تمس جوانب الأهداف الستة المحددة وفق الآتي :(4) درجات في المجال رقم (4)- (3) درجات في المجال رقم (3)

(2) درجة في المجال رقم (2)- (1) درجة في المجال رقم (1)

(صفر) خارج حدود الهدف .

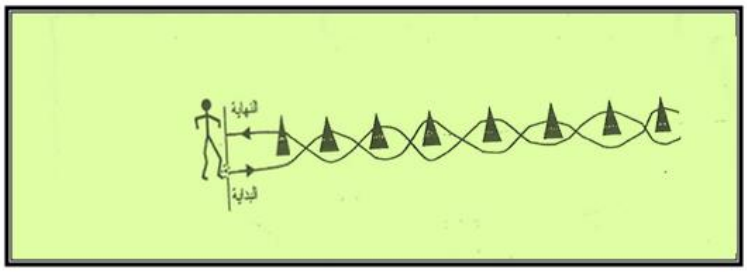
- يعطى للطالب محاولة واحدة ، وكما في الشكل (1) .



شكل (1) يوضح اختبار دقة التهديف نحو الهدف

2-4-2 الاختبار الثاني: اختبار الدحرجة بالكرة بين الشواخص (Mufti, 1994)

- أسم الاختبار: الدحرجة بالكرة بين الشواخص .
- الغرض من الاختبار : قياس القدرة على التحكم بالكرة عند الدحرجة بين الشواخص .
- الأدوات المستخدمة : شواخص عدد 8 ، كرة قدم ، ساعة توقيت .
- وصف الأداء : توضع الشواخص بشكل مستقيم والمسافة بين خط البداية وأول شاخص (2) م والمسافة بين شاخص وأخر (2) م ، يقف الطالب على خط البداية وعند إعطائه إشارة البدء يدحرج الكرة بين الشواخص وصولا لآخر شاخص ثم يدور حوله والعودة الى خط البداية بالطريقة نفسها .
- التسجيل : يحسب الزمن بالثواني ولأقرب جزء من الثانية من لحظة إشارة البدء وحتى عودته لخط البداية مرة أخرى . وكما في الشكل (2)



الشكل (2) يوضح اختبار الدحرجة بالكرة بين الشواخص

2-4-3 اختبار السيطرة على الكرة (Muwafaq, 2007)

- اسم الاختبار: التحكم بالكرة في الهواء.
- الهدف من الاختبار : قياس الإحساس بالكرة والسيطرة عليها.
- الأدوات : كرات قدم 2، ساعة توقيت.
- وصف الأداء : يقوم الطالب برفع الكرة بإحدى القدمين عن الأرض، والتحكم بها في الهواء باستخدام القدمين أو بأي جزء قانوني من أجزاء الجسم والاحتفاظ بها لأطول زمن ممكن بعيدة عن الأرض .
- التسجيل : يحسب الزمن من لحظة رفع الكرة في الهواء وينتهي عندما تلمس الكرة الأرض ، يعطى الطالب ثلاث محاولات متتالية ، الدرجة النهائية هي الزمن الكلي الذي يستغرقه في المحاولات الثلاث .

2-5 إجراءات البحث الرئيسة :

2-5-1التجربة الاستطلاعية :

أجرى الباحث تجربته على عينة من (7) طلاب من خارج عينة البحث الرئيسة ، يوم الأحد الموافق2022/10/30 بهدف التعرف على إمكانية تطبيق البرنامج التعليمي ومدى تفهم الطلاب حول استخدام التطبيق الالكتروني للمهارات الأساسية بكرة القدم فضلاً عن الكشف عن الصعوبات والمشاكل التي قد تواجه الدراسة وفريق العمل المساعد، كذلك تحديد عدد تكرارات التمارين المهارية والراحة بين التمارين وتدرج التمارين وفق صعوبتها ، وأيضا العوامل المتعلقة باختبارات البحث وذلك من حيث شرح وتوضيح الاختبارات ملائمة وتفهم العينة لها والزمن المستغرق ، فضلاً عن إعادة التجربة بعد أسبوع من التجربة الأولى بتاريخ 2022/11/6 وذلك من اجل إيجاد الأسس العلمية للاختبار المستخدم في الدراسة من صدق وثبات ،وكما في الجدول (3).

الجدول (3)

الأسس العلمية لاختبارات البحث

المتغيرات	وحدة القياس	الثبات / بيرسون	الصدق/الذاتي
دقة التهديف	**درجة**	**0,810**	**0,90**
الدحرجة	**ثانية**	**0,930**	**0,90**
السيطرة والتحكم بالكرة	**ثانية**	**0,930**	**0,980**

2-5-2 الاختبارات القبلية :

أجريت اختبارات البحث القبلية يوم الأحد الموافق 2022/11/7 الساعة (10) صباحاً وعلى ساحة الألعاب الخارجية للمدرسة .

2-5-3 التطبيق الالكتروني (أكاديمية تدريب كرة القدم) (ملحق 1) :

في ضوء خبرة الباحث المتواضعة وبعد الاطلاع والتقصي الدقيق على العديد من الدراسات والبحوث التي تناولت تكنولوجيا التعليم في مجال التعلم الحركي والعلوم الرياضية ، فضلاً عن مفردات المنهج المتبع لتلك المرحلة ، قام الباحث باعتماد احد التطبيقات الرياضية للهاتف الذكي (أكاديمية تدريب كرة القدم) بهدف تنمية متغيرات بحثه ، وهو احد التطبيقات الرياضية المتوافرة على جميع الهواتف الذكية والمتاح بنظامي (ios- andiruid) وهو عبارة عن مجموعة من

التمارين البدنية والمهارية بكرة القدم وقد اعتمد الباحث التمارين المهارية فقط كونها أكثر سهولة على الطلاب وتتفق وأهداف الدراسة وعزل بقية التمارين ، بحيث تضمنت واجبات حركية مهارية ذو مستوى مبتدى هدفها متغيرات محددة وهي (التهديف – الدحرجة – السيطرة والتحكم بالكرة) عن طريق فيديوهات قصيرة تعرض سلسلة من الأوضاع والحركات المهارية بهدف تعليم الطلاب وصولاً بهم لأعلى مستوى ممكن في الأداء، كما تم تثبيت التطبيق الالكتروني على أجهزة الطلاب المحمولة قبل يومين من تنفيذ تجربة البحث الرئيسة ومن ثم تحدد المهارة المطلوبة منهم بصورة مسبقة لكل درس

2-5-4 التجربة الرئيسة – تنفيذ البرنامج التعليمي باستخدام تطبيق (أكاديمية تدريب كرة القدم)

بعد أن أعدت الوحدات التعليمية بصورتها النهائية وعددها (16) وحدة شملت جميع متغيرات البحث ، اذ احتوت كل مهارة من المهارات الأساسية بكرة القدم نحو ثلاث الى أربع تمارين مهارية ، وذلك وفقاً لنتائج التجربة الاستطلاعية والأهداف التعليمية المرجو منها ، اذ وزعت على (8) أسابيع وبمعدل وحدتان في الأسبوع ، أما زمن الوحدة التعليمية فهو (40) دقيقة ،حيث يقوم المدرس أولاً بشرح كل ما يتعلق عن المهارة الخاصة بالوحدة التعليمية ماهيتها أهميتها النواحي القانونية والتمارين الخاصة والإجابة على التساؤلات والاستفسارات وذلك في الجزء التعليمي من القسم الرئيسي للوحدة ، ثم يؤدي الطلاب تلك التمارين في الجزء التطبيقي منه وفق تشكيلات وتنظيمات المدرس كذلك تقديمه التغذية الراجعة المستمرة للعينة وذلك من اجل تصحيح الأخطاء وتعزيز السلوك الايجابي ، وهكذا لحين انتهاء فترة التجربة الرئيسة ،والجدول (4) يبن تسلسل الوحدات وتوزيعها خلال أيام التجربة الرئيسة.

الجدول (4)

يبين توزيع المهارات على الوحدات التعليمية خلال مدة التجربة الرئيسة للبحث

الأسبوع	اليوم والتاريخ	الوحدة التعليمية	المهارة التعليمية
الأول	الأحد 2022/11/13	الأولى	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + السيطرة والتحكم بالكرة بالأرض 1م للجانبين
	الثلاثاء 11/15	الثانية	الدحرجة
الثاني	الأحد 11/20	الثالثة	التهديف
	الثلاثاء 11/22	الرابعة	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + السيطرة والتحكم بالكرة بالأرض 1م للجانبين+ الدحرجة
الثالث	الأحد 11/27	الخامسة	الدحرجة + التهديف
	الثلاثاء 11/29	السادسة	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + السيطرة والتحكم بالكرة بالأرض 1م للجانبين+ التهديف

الرابع	الأحد 12/4	السابعة	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + التهديف + الدحرجة
	الثلاثاء 12/6	الثامنة	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + السيطرة والتحكم بالكرة بالأرض1م للجانبين + التهديف
الخامس	الأحد 12/11	التاسعة	ربط الدحرجة والتهديف+ مزاولة اللعبة
	الثلاثاء 12/13	العاشرة	الدحرجة+السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + التهديف
السادس	الأحد 12/18	الحادية عشر	ربط السيطرة والتحكم بالكرة في الأرض و التهديف + الدحرجة
	الثلاثاء 12/20	الثانية عشر	ربط الدحرجة والتهديف+ مزاولة اللعبة
السابع	الأحد 12/25	الثالثة عشر	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + الدحرجة+ التهديف
	الثلاثاء 12/27	الرابعة عشر	ربط السيطرة والتحكم بالكرة في الأرض و التهديف + الدحرجة
الثامن	الأحد 2023/1/1 عطلة عوضت اليوم التالي	الخامسة عشر	ربط الدحرجة والتهديف+ مزاولة اللعبة
	الثلاثاء 2023/1/3	السادسة عشر	السيطرة والتحكم بالكرة في الهواء + الدحرجة+ التهديف

*** علامة(+) تعني منفصل و كلمة ربط تعني مركب**

2-5-5 الاختبارات البعدية :

أجرى الباحث الاختبارات البعدية لعينة بحثه وذلك يوم الأحد الموافق 2023/1/8 .

2-6 الوسائل الإحصائية :

استعان الباحث في معالجة بيانات البحث بنظام تحليل البيانات ال(S.P.S.S) .

3-1 عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

3-1-1عرض نتائج اختبارات البحث الرئيسة وتحليلها :

الجدول (5)

الأوساط الحسابية وانحرافاتها المعيارية وقيم (t) المحسوبة بين الاختبارين القبلي والبعدي في متغيرات البحث الرئيسة

المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيم t المحسوبة	الدلالة الإحصائية
		س	ع	س	ع		
دقة التهديف	درجة	3,55	0,47	6.5	0,65	8.88	* معنوي
الدحرجة	ثانية	20,45	1,66	11,42	1.10	3,05	
السيطرة والتحكم بالكرة	ثانية	65,50	3,44	83,10	4,60	4,20	

*قيمة (t) الجدولية (1,71) أمام درجة حرية (23) ومستوى دلالة 0,05

3-2 مناقشة النتائج :

يتبين من الجدول (5) أن هناك تحسناً في قيم متغيرات البحث كافة مما يعني وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية ولصالح نتائج الاختبار البعدي لإفراد عينة البحث ، ويعزو الباحث سبب ذلك التحسن الى انتظام إفراد عينة بحثه وجديتهم باستخدام التطبيق الالكتروني (أكاديمية تدريب كرة القدم) طيلة أيام الوحدات التعليمية المخصصة لهم وفق الإرشادات والتوصيات التي يبديها لهم مدرس المادة ، وذلك يتفق مع ما أشار إليه (Madin Saud, 2015) أن التأثير الإيجابي لتطبيقات تكنولوجيا التعليم يتمثل في سهولة حصول المتعلم على المعلومات المتعلقة بالواجب التعليمي كما إن لها تأثير على جدية التعلم وعلى أصحاب الميول والاهتمامات الخاصة وبالتالي زيادة التحصيل الدراسي .

كما إن عينة البحث تعد من الفئة العمرية التي تستهوي كثيراً لعبة كرة القدم وكان من نصيب طريقة التعلم المختارة وفق التطبيق أعلاه النصيب الأوفر بحيث ساعد وبشكل عام على التقدم الملحوظ في الجانب المهاري والحركي لمهارة (دقة التهديف – الدحرجة – التحكم والسيطرة بالكرة) وذلك كان الهدف من استخدام تطبيق (أكاديمية تدريب كرة القدم) اذ مكّن الطالب من التركيز على المادة التعليمية بنفسه وفق ميوله واستعداداته وقدراته الذاتية وتوجيهها بهدف النجاح ، وذلك من خلال تقديم المادة التعليمية بواسطة البرنامج وطريقة عرضه للصور ولقطات الفيديو بشكل تدريجي للأداء العملي جعل الطالب بصورة قريبة من النموذج الحركي والعودة إلى البرنامج متى تطلب الأمر أدت مجتمعة نحو تحسن

الطلاب وتعلمهم المهارات قيد البحث، وهذا ما أكده (Rafik Laboukh, 2021) إن التعرف الجيد من قبل المتعلم على المهارة الجديدة يعتمد أساسا على سلامة الشرح ومشاهدة النموذج كمشاهدة الأفلام التعليمية أو الصور أو النماذج المختلفة ، حيث أنه كلما توفرت الخبرة السابقة ارتبطت المهارة بذهن المتعلم وكان تصوره واستيعابه لها أسرع

وهو ما أكدته أيضاً دراسة (Rania, 2015) من ان استخدام تكنولوجيا التعلم تساعد في تنمية مواهب المتعلم ودعمه بالمعلومات اللازمة والتوسع في القراءة والتقصي عن مجالات ذات اهتمام بالنسبة لهم ، والتي تعود على توسعة مداركهم واكسابهم الخبرات والمعلومات في مجالات مختلفة وتحقق لهم الأهداف ، وهناك الكثير من الألعاب والأنشطة التي يمكن ممارستها باستخدام الكمبيوتر أو التطبيقات على الهواتف الذكية اذ تساهم في تعلم الطالب وتمكنه من إنجاز المهام والانتقال من مستوى تعليمي لمستوى أخر .

كما ويرجع التفوق الحاصل لفاعلية التمارين المهارية المختارة وتطبيقها إثناء الوحدات التعليمية وذلك من حيث التنوع والتكرار والتدرج بالصعوبة وبذل الجهد بعيدا عن الضجر والملل فضلاً عن زمن الأداء واستجابة الطلاب لمتطلبات الواجب الحركي ، واندماجهم في بيئة تعليمية مليئة بالايجابية ، كذلك يشير الباحث الى ان ذلك التحسن جاء مقترناً بالأدوات والوسائل المساعدة التي احتوتها التمارين المهارية حيث كان لها أثر كبير في ارتفاع مستوى أداء الطلاب وشعورهم بجدية التمارين واستقلاليتها تنظيماً وتعليماً ، حيث يذكر (Sallis et al, 2001) ان كل نشاط رياضي يتم ممارسته بشكل منظم يترك أثراً مميزاً وله دور كبير في ارتقاء خبرات المتعلم

4-1 الاستنتاجات:

1. اثبت التطبيق الرياضي (أكاديمية تدريب كرة القدم) فاعليته في تعليم المهارات دقة التهديف – الدحرجة – التحكم والسيطرة بالكرة) لأفراد عينة البحث وبنسب متفاوتة.
2. إن التمرينات الموضوعة في البرنامج التعليمي أثرت بشكل ملحوظ في تعليم المهارات الأساسية بكرة القدم والذي أدى بالنتيجة الى التطور بنتائج الاختبار البعدي لدى أفراد عينة.

4-2 التوصيات :

1. اعتماد التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية ذات التمارين المهارية التي تتفق ومخرجات المنهج الدراسي منها كرة القدم اذ لها أثر كبير على النواحي النفسية والمهارية للطلاب.

2. . حث المدرسين طلابهم على استخدام التطبيقات الرياضية المتنوعة للهاتف الذكي وذلك بعد استشارة مدرس المادة لما لها من فوائد كثيرة على المدى القريب والبعيد بالنسبة لهم .
3. إجراء دراسات وبحوث مشابهة على عينات مختلفة .

الشكر والتقدير

نسجل شكرنا لعينة البحث المتمثلة في طلاب الصف الأول متوسط بأعمار 13–14 سنة

تضارب المصالح

يعلن المؤلف انه ليس هناك تضارب في المصالح.

References

Aldewan, L. H., Abdul-Sahib, H. M., & al-Mayahi, S. J. K. (2013). Platform impact media super overlap (Alhiebermedia) to learn the effectiveness of the long jump for the Deaf Mute. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *36*, 27-41. https://www.iasj.net/iasj/article/94541

Ali, K. K. (2016). The effect of an educational program based on the cognitive load strategy associated with some educational technology methods in teaching the effectiveness of discus throwing and retention. *Journal of the College of Basic Education* , *22*(95), 922-942. https://www.iasj.net/iasj/article/115962

Alsaeed, R., Hassn, Y. , Alaboudi, W. , & Aldywan, L. (. (2023). Biomechanical analytical study of some obstacles affecting the development of football players. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, *10*(23), 342-346. https://doi.org/10.22271/kheljournal.2023.v10.i3e.2967

Hussein BadrKhalaf, LAMYAA ،HASAN MUHMMED AL-DEWAN, & THulfiqar ،Saleh Abdul-Hussein. (2021). The impact of the Zahorek model on the development of students' football dodge skill. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *66*, 173-185. https://www.iasj.net/iasj/article/213565

Madin Saud. (2015). *The effect of Omani university students' use of the social networking application WhatsApp* [Master's thesis]. Yarmouk University.

Mufti, I. H. (1994). *What is new in the physical, skill and tactical preparation of the football player*. Dar Al-Fikr Al-Arabi.

Muwafaq, A. M. (2007). *Tests and Tactics in Football*. Dar Degla.

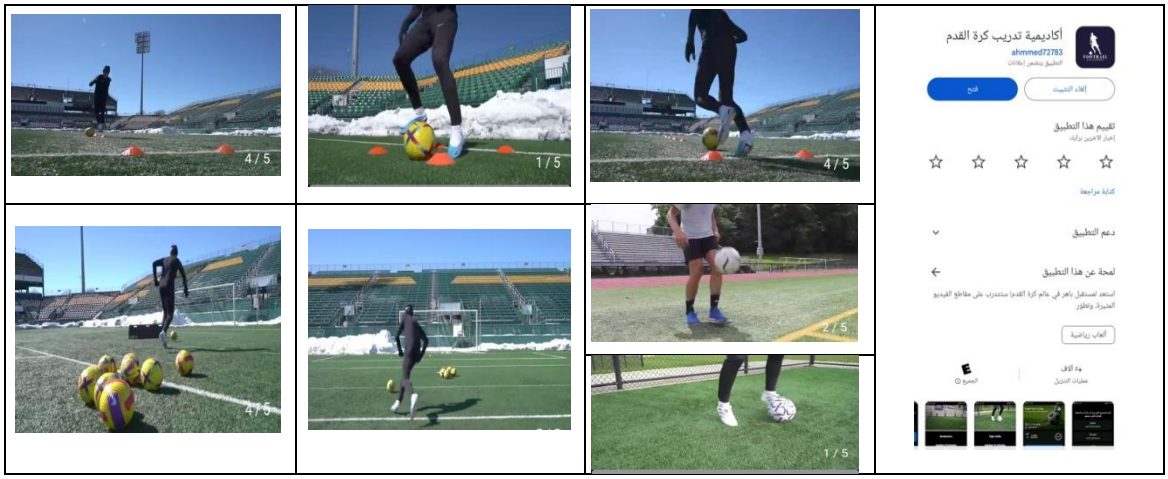
Rafik Laboukh. (2021). *The effect of a proposed training program to learn some basic skills in football for 9-12 years old* [Master's thesis]. Mohamed Boudiaf University.

Rania, M. Q. (2015). Sleep problems among pre-school children and their relationship to the use of technological devices. *Childhood Magazine, Faculty of Kindergarten*, *9*, 87.

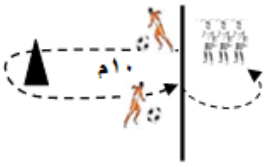
Saleh, C. H., & Saad, L. A. K. (2021). The effect of an educational program using the educational modules method in learning the skills of running with the ball and passing with football for students. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, /(67), 282–295. https://www.iasj.net/iasj/article/213529

Sallis et al. (2001). Determination of youth Physical Activity . *The Cooper Institute ,Dallas , USA*, 214.

ملحق (1) تطبيق أكاديمية تدريب كرة القدم



نموذج لوحدة تعليمية لمهارة الدحرجة بكرة القدم

القسم الرئيسي للوحدة التعليمية	الزمن	الفعاليات والمهارات الحركية	
- الجزء التعليمي	5د	شرح المهارة التعليمية (الدحرجة) ماهيتها أهميتها النواحي الفنية والقانونية ثم الإجابة على تساؤلات الطلاب – ثم الشروع بالقسم التطبيقي	
- الجزء التطبيقي	20د	تطبيق التمارين المهارية من قبل الطلاب	التنظيم والاخراج
التمرين الأول عدد المجموعات 2 الراحة انتظار الدور	7 د	تمرين دحرجة الكرة بخارج القدم بين (5) شواخص ذهاباً وإياباً ,لمسافة (10)م ، والمسافة بين شاخص وأخر(1,5)م .	
التمرين الثاني عدد المجموعات 2 الراحة انتظار الدور	6.5د	تمرين دحرجة الكرة بداخل القدم بخط مستقيم لمسافة (10)م ذهاباً وإياباً .	
التمرين الثالث عدد المجموعات 3 الراحة انتظار الدور	6.5د	تمرين دحرجة الكرة بخارج القدم بخط مستقيم لمسافة (10)م ذهاباً وإياباً داخل مستطيل أبعاده (10×3)م.