معلومات البحث
الاستلام:2019/5/23
القبول:2019/6/18
تاريخ النشر:2019/7/30

تأثير استخدام برمجيات تعليمية مقترحة على تعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال لطلاب تخصص التربية الرياضية

د. نضال عمر القاسم
قسم التربية الرياضية، كلية الآداب والعلوم التربوية،جامعة فلسطين التقنية– خضوري
nedal_alqassim@hotmail.com
n.alqasim@ptuk.edu.ps

الملخص

هدفت الدراسة التعرف إلى تأثير استخدام برمجيات تعليمية مقترحة على تعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الاجهزة للرجال لطلاب تخصص التربية الرياضية. ولتحقيق ذلك استخدم الباحث المنهج التجريبي على عينة قصديه قوامها (32) طالباً، قسمت العينة إلى مجموعتين متكافئتين ومتساويتين، تجريبية تعلمت باستخدام البرمجيات التعليمية، وضابطة تعلمت بالطريقة الاعتيادية، ولمدة ستة أسابيع بواقع ثلاث وحدات تعليمية أسبوعيا، زمن كل وحدة تعليمية ستون دقيقة. دلت نتائج الاختبارات المستخدمة في الدراسة للوقوف على مستوى التقدم المهاري لمهارة الشقلبة الأمامية على طاولة القفز، ومهارة الهبوط بنصف دائرة على جهاز المتوازي، ومهارة الكب للارتكاز على جهاز الحلق إلى وجود فروق داله إحصائيا في مستوى الأداء المهاري بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية على القياس البعدي ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام البرمجيات التعليمية. وأوصى الباحث بضرورة استخدام البرمجيات التعليمية عند تعليم مهارات الجمباز

الكلمات المفتاحية : البرمجيات التعليمية، الأداء الحركي، جمباز

Abstract:

The study aimed to identify the effect of the use of educational software on learning the motor performance of some of the gymnastics skills of men for students in the field of physical education. In order to achieve this, the researcher used the experimental method on a sample of 32 students. The sample was divided into two equal groups, a trial group who were taught using educational software, and a control group who were taught using traditional methods, for six weeks of three units per week, each of sixty-minute duration. The results of the tests used in the study indicated the level of skill progression of the frontal somersault on the jumping table, the half-circle landing skill on the parallel bars, and the kip skill on the steady rings to have statistically significant differences in skill performance between the control and trial groups on the post-evaluation for the benefit of the trial group who learned using the educational software. The researcher recommended the use of educational software when teaching gymnastics skills.

Keywords: educational software, motor performance, gymnastic

1- المقدمة:

يعيش العالم اليوم ثورة معلوماتية هائلة نتيجة التطور المتسارع في تقنيات الاتصال والتواصل وما توفره تكنولوجيا المعلومات من إمكانات عصرية جديدة في مختلف المجالات، ولم يكن مجال التعليم في منأى عن هذا التطور، فكانت الجامعات في مقدمة المؤسسات التعليمية الساعية إلى توظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم والمعلومات والاستفادة منها لتحقيق أهدافها.

وترجع الأهمية التربوية لاستخدام البرمجيات التعليمية في تعلم المهارات الحركية في أنها تتيح للمتعلم الوقت الكافي لاستيعاب مراحل أداء المهارة المتتابعة من خلال الرؤية الواضحة أثناء العرض لكل جزء من أجزاء المهارة، كما تزود المتعلم بالتغذية الراجعة التي تدعم استجابته الصحيحة (الجيلاني ، 2003 ، ص226)

كما أن تطوير الإحساس بالمهارة لدى المتعلم من خلال التغذية الراجعة سيمكنه من أن يشعر بالأداء ويزيد من قدرته على المقارنة بين إحساسه الحالي وخبراته السابقة والتي تمثل ضرورة خلال المراحل الأولية لتعليم المهارة وللقضاء على الاختلافات عن الأداء الصحيح وإزالة الأخطاء في المحاولات التالية (Gallingan.2000.Pp 457)

وللبرمجيات التعليمية أهمية كبيرة من حيث قدرتها على إثارة دافعية الطالب وجذب انتباهه وكذلك تفاعله مع المادة التعليمية بحيث ترشده وتوجهه نحو التفاعل المستمر أثناء عرض المادة التعليمية، وكذلك تقديم التغذية الراجعة بشكل متواصل وبدون توقف من أجل الوصول لأفضل قدر من التعلم. ويرى الباحث أن البرمجيات التعليمية أصبحت دعامة رئيسية للبرامج التدريبية والتعليمية في المجال الرياضي لما لها من خصائص متعددة وإمكانيات متنوعة في إدارة العديد من الوسائط ذات التقنية التكنولوجية الفائقة التي تعمل على فتح آفاق جديدة للمعرفة أمام المتعلم.

وتهدف الدراسة التعرف إلى تأثير استخدام برمجيات تعليمية مقترحة على تعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال لطلاب تخصص التربية الرياضية، والفروق بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلاب المجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية البعدية لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال.

ونتيجة لثورة المعلومات وسيادة التعليم الالكتروني على باقي أنظمة التعليم أصبح من الضرورة إعادة النظر في أساليب التعليم حتى تفي أنشطة التربية البدنية بأغراضها وان من اهم ادوار معلم التربية الرياضية المعاصر كما أشار (الفار ، 2004) هو قدرته على دمج التقنيات المتاحة في تعليمه من خلال توظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم في تصميم وإنتاج البرمجيات التعليمية لمختلف المهارات الرياضية. ويعزو (الدايل،2005) محدودية خبرة المعلمين في هذا المجال إلى

عدم كفاية التدريب لإنتاج مثل هذه البرمجيات. ونظرا لصعوبة مهارات الجمباز بشكل عام ومهارات جمباز الأجهزة بشكل خاص فإن ذلك يستدعي وجود وسيلة تعليمية وإيضاحية تهدف إلى زيادة سرعة التعلم، وتساعد على تحسين مستوى الأداء للمهارات المختلفة. ولمراعاة الفروق الفردية بين الطلبة في سرعة تعلمهم وفهمهم للنموذج الحركي ارتأى الباحث إجراء هذه الدراسة للوقوف على تأثير استخدام برمجيات تعليمية مقترحة على تعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال لطلاب تخصص التربية الرياضية، وذلك من خلال تصميم برمجيات تعليمية خاصة بالمهارات المراد تعليمها لطلاب مساق جمباز (2). وسعت الدراسة الحالية إلى فحص صحة الفرضية الآتية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام البرمجيات التعليمية المقترحة ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية في الاختبار المهاري البعدي لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال

2- إجراءات البحث:

2-**1 منهج البحث** : استخدم الباحث المنهج التجريبي بطريقة المجموعات المتكافئة وبالتصميم ذو القياس البعدي لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة ، نظراً لملائمته وطبيعة الدراسة.

2-2 مجتمع البحث :

تكون مجتمع البحث من جميع طلاب قسم التربية الرياضية في جامعة فلسطين التقنية- خضوري (الذكور) والبالغ عددهم (147) طالبا من أصل (241) طالبا وطالبة وفقا لسجلات دائرة القبول والتسجيل في جامعة فلسطين التقنية خضوري للعام الدراسي 2018-2019 م.

وأجريت الدراسة على عينة قصديه من طلاب قسم التربية الرياضية المسجلين لمساق جمباز (2) في جامعة فلسطين التقنية خضوري قوامها (32) طالبا، قسمت إلى مجموعتين متكافئتين ومتساويتين إحداهما تجريبية تعلمت عن طريق استخدام البرمجيات التعليمية والأخرى ضابطة تعلمت بالطريقة التقليدية، حيث تم تطبيق الدراسة في صالة الجامعة للجمباز خلال الفصل الدراسي الأول من العام الأكاديمي 2019/2018 بواقع ثلاثة وحدات أسبوعيا لمدة ستة أسابيع في الفترة الزمنية من يوم الاثنين الموافق 1/10/2018 وحتى يوم الاثنين الموافق 12/11/2018. والجدول (1) يبين خصائص عينة الدراسة وتجانسها.

الجدول (1) يبين خصائص عينة الدراسة وتجانسها (ن=32)

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	معامل الالتواء

		الحسابي	المعياري	
العمر	عام	21.09	0.92	-0.195
كتلة الجسم	كغم	71.9	7.75	0.429
طول القامة	متر (م)	1.75	0.06	0.207
مؤشر كتلة الجسم (BMI)	كغم/م²	22.84	1.80	-0.521

يتبين من الجدول (1) أن قيم معامل الالتواء تقع بين (±3) وهذا يدل أن عينة الدراسة تخضع للتوزيع الطبيعي، ومن أجل التكافؤ بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في العمر وكتلة الجسم وطول القامة ومؤشر كتلة الجسم (BMI) إضافة إلى القياسات الأولية (القبلية) للمتغيرات قيد الدراسة، استُخدم اختبار(ت) لدلالة الفروق بين مجموعتين مستقلتين (Independent samples t-test)، ونتائج الجدول (2) تبين ذلك.

الجدول (2) يبين نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق لمجموعتين مستقلتين في القياس القبلي للمجموعة التجريبية والضابطة (ن= 32)

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية (ن=16)		المجموعة الضابطة (ن=16)		قيمة (ت)	مستوى الدلالة*
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
العمر.	عام	20.93	0.92	21.25	0.93	-0.951	0.704
كتلة الجسم.	كغم	69.12	5.81	71.25	6.60	-0.965	0.491
طول القامة.	متر (م)	1.754	0.07	1.752	0.05	0.083	0.153
مؤشر كتلة الجسم (BMI).	كغم/م²	22.51	2.03	23.17	1.54	-1.039	0.197
مهارة الشقلبة الأمامية على طاولة القفز.	درجة	1.06	0.40	0.96	0.38	0.672	0.668
مهارة الهبوط بنصف دورة على جهاز المتوازي.	درجة	1.12	0.28	0.75	0.25	3.873	0.694
مهارة الكب للارتكاز على جهاز الحلق.	درجة	1.21	0.31	0.71	0.25	4.930	0.269

*دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، قيمة (ت) الجدولية (1.697) بدرجات حرية (30).

يتبين من الجدول (2) أن جميع قيم اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين للمتغيرات قيد الدراسة المحسوبة كانت اقل من القيمة الجدولية (1.697)، أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية

عند مستوى الدلالة ($0.05\geq\alpha$) في جميع المتغيرات بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة، وهذا بدوره يعني وجود تكافؤ بين أفراد المجموعتين قبل البدء في تنفيذ البرنامج المقترح.

2-3 أدوات البحث :

2-3-1 البرمجيات التعليمية المقترحة:

وهي عبارة عن ثلاثة تصميمات تعليمية مبنية على الوسائط المتعددة، صُممت كل برمجية من البرمجيات الثلاث لتعليم مهارة من المهارات الثلاث قيد الدراسة (الشقلبة الأمامية على طاولة القفز، الهبوط بنصف دورة على جهاز المتوازي، الكب للارتكاز على جهاز الحلق) حيث تتكون البرمجية الواحدة من نصوص وفيديوهات وصور، مرتبة على الشكل التالي:

2-3-1-1 أهداف البرمجية (العرض): حيث يوضح هذا الجزء من البرمجية ، ما هو الأداء المراد من المتعلم تحقيقه بعد مشاهدة هذه البرمجية من أداء فني للمهارة وارتباطها بالناحية القانونية واستجابة المتعلم للتقويم النهائي للبرمجية .

2-**3-1-2 الخطوات الفنية للمهارة (تكنيك المهارة):** حيث يوضح هذا الجزء من البرمجية كيفية الأداء الأمثل للمهارة، وذلك من خلال عرض فيديو لنموذج عملي للمهارة من المنظور الأمامي المواجه ومن المنظور الجانبي ومن ثم إعادة عرض الفيديو بالحركة البطيئة من المنظور الأمامي المواجه ومن المنظور الجانبي ومن ثم تجزئة المهارة إلى أجزاء وعرض هذه الأجزاء بصور ثابتة لتعريف المتعلم بمواطن الضعف والقوة في الأداء الحركي للمهارة.

2-**3-1-3 التقويم:** ويتكون هذا الجزء من عشرة أسئلة تقيس مدى تعلم المتعلم للمهارة وارتباطات المهارة بالجانب القانوني للعبة وذلك من خلال ما قدمته البرمجية من عروض

(فيديوهات ، وصور، نصوص)، بحيث يتم عرض السؤال لفترة زمنية كافية لقراءته بتمعن ومن ثم يعطى المتعلم برهة انتظار حتى يجيب عن السؤال من خلال عرض عداد زمني كبير يشير تنازليا إلى نفاذ وقت الإجابة ، وعند انتهاء برهة الانتظار يتم عرض الإجابة الصحيحة للمتعلم كتغذية راجعة فورية.

2-3-2 مهارات جمباز الأجهزة (الفني) للرجال قيد الدراسة:

2-3-2-1 الشقلبة الأمامية على طاولة القفز :

وهي مهارة تبدأ باقتراب الطالب من مسافة مناسبة بسرعة متزايدة حتى تصبح سرعته في الخطوة الأخيرة قبل أخذ الارتقاء أسرع ما يُمكن يضرب الطالب السلم في منتصف النصف الأمامي لأخذ الارتقاء والصعود في اتجاه زاوية بالقرب من المستوى الأفقي مع قذف القدمين خلفاً عالياً بقوة مع رفع الذراعين أماماً عالياً حيث يندفع الجسم للأمام ولأعلى طائراً في الهواء وعندما يصل الجسم لأقصى ارتفاع وقبل وصوله لنقطة السكون يدور الجسم حول المحور العرضي له نصف دورة للأمام مع استمرار رفع الذراعين عالياً واستقامة الجسم حيث يصل لنقطة السكون لوضع يسمح له بالنزول حيث يهبط الذراعين على طرف الحصان الأمامي لوضع الارتكاز العمودي مع استمرار حركة شقلبة الجسم أماماً، عندما يصل الكتفان بعد المستوى العمودي تقريباً تدفع الذراعان الحصان بقوة مع ملاحظة استقامة زاوية الذراع والجذع لأقصى مدى حيث يندفع الجسم طائراً للأمام ولأعلى عندما يصل الجسم لأقصى ارتفاع ممكن وقبل وصوله لنقطة السكون تقوس المنطقة القطنية مع رفع الذراعين عالياً والرأس بين الذراعين عمودية على الجذع وعندما يصل الجسم لنقطة السكون تمد جميع زوايا الجسم حيث تتم حركة الشقلبة الأمامية حول المحور العرضي للجسم في وضع يسمح له بالهبوط حيث يهبط لأسفل تحت تأثير قوة الجاذبية الأرضية للوقوف الموازي بالخلف الذراعان عالياً.

2-3-2-2 الهبوط بنصف دورة من على جهاز المتوازي:

أثناء المرجحة أماما يتم ثني مفصلي الفخذين لإيقاف مرجحة الرجلين أماما ثم يتم دوران الجسم حول المحور الطولي فوق عارضة البار القريبة من جهة الدوران بعد ذلك يتم دفع الذراع لعارضة المتوازي البعيدة عن جهة الدوران ثم يتم الهبوط بالجسم للوصول إلى وضع الوقوف بالجانب لأحد عارضتي المتوازي.

2-3-2-3 **الكب للارتكاز على جهاز الحلق:**

يعرفها محمد إبراهيم شحاتة (2002)، على أنها حركة يتحرك الجسم فيها إلى الأعلى، مصحوبة بدوران الجسم حول محوره العرضي الموازي للمحور المتكون بين نقطتي القبض ومن الناحية الفنية تتم هذه الحركة كما يلي :

- ثني مفصل الفخذين المتبوع بالفرد الفوري لهما، إذ تؤدي برهة الانتظار بين الثني والفرد إلى تصعيب الحركة.

- بعد بدء حركة الفرد لأعلى - وللأمام ، تستوقف حركة الرجلين عند تأرجح القدمين بين حبلي الحلقتين مما يسبب دوران الجذع للأمام .

- عند سحب الحلقتين بقوة ولفترة قصيرة ، فالكب على الحلق هو حركة خاصة يسمح فيها بالسحب بالذراعين لضرورته، ولكونه حركة غير بندوليه.

- تقريب الحلقتين من الجسم والاحتفاظ بهما قريبا من الحوض.

- بعد لف الحلقتين، يفرد مفصلا اليدين مرة أخرى.

2-5 المعاملات العلمية لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة رجال:

2-5-1 صدق وثبات الاختبارات:

للتأكد من صدق وثبات تعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال، استخدم الباحث طريقة تطبيق وإعادة تطبيق الاختبار(Test & Re-test) بفارق زمني أسبوع بين التطبيقين على ثمانية طلاب من مجتمع الدراسة ومن خارج عينة الدراسة ممن درسوا مساق جمباز 2، وتم استخراج معامل الثبات، والصدق الذاتي لهذه الاختبارات, وذلك كما أشار إليه (رضوان , 2011) من خلال احتساب الجذر التربيعي لمعامل ثبات الاختبار , كما في المعادلة التالية:-

الصدق الذاتي = $\sqrt{\text{الثبات}}$

والجدول (3) يبين ذلك (رضوان , 2011 , ص216)

الجدول (3) يبين معاملات الثبات والصدق الذاتي لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة رجال (ن= 8)

المهارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الثبات	الصدق الذاتي
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
مهارة الشقلبة الأمامية على طاولة القفز.	درجة	7.62	0.91	7.50	0.84	0.923**	0.960
مهارة الهبوط بنصف دورة من على جهاز المتوازي.	درجة	8.00	0.75	8.12	0.83	0.906**	0.951
مهارة الكب للارتكاز على جهاز الحلق.	درجة	8.50	0.53	8.50	0.46	0.866**	0.930

*دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، **دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$).

يتبين من نتائج الجدول (3) أن معاملات الثبات لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة رجال المستخدمة قيد الدراسة الحالية كانت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) حيث تراوحت قيمها ما بين (0.866 – 0.923)، وفيما يتعلق في الصدق الذاتي فإن قيمه لبعض مهارات جمباز الأجهزة رجال المستخدمة قيد الدراسة تراوحت ما بين (0.930– 0.960)، ومثل هذه النتائج تشير إلى أن بعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال المستخدمة قيد الدراسة على درجة عالية من الثبات والصدق ويفين لأغراض الدراسة.

2-6 متغيرات البحث:

اشتمل البحث على المتغيرات الآتية:

– المتغيرات المستقلة: استخدام برمجيات تعليمية مقترحة لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال لدى طلاب تخصص التربية الرياضية.

– المتغيرات التابعة: وتشتمل على درجات أداء طلاب مساق جمباز(2) في قسم التربية الرياضية بجامعة فلسطين التقنية "خضوري" لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال وهي (الشقلبة الأمامية على طاولة القفز، الهبوط بنصف دورة على جهاز المتوازي، الكب للارتكاز على جهاز الحلق).

3- عرض النتائج ومناقشتها:

فيما يلي عرض لنتيجة فرضية البحث ومناقشتها والتي تنص على:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام البرمجيات التعليمية المقترحة ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية في القياس المهاري البعدي لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال. ولفحص صحة فرضية الدراسة استخدام الباحث المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) لدلالة الفروق بين مجموعتين مستقلتين (Independent samples t-test) في القياس البعدي على الاختبارات قيد الدراسة، والجدول (4) يبين ذلك:

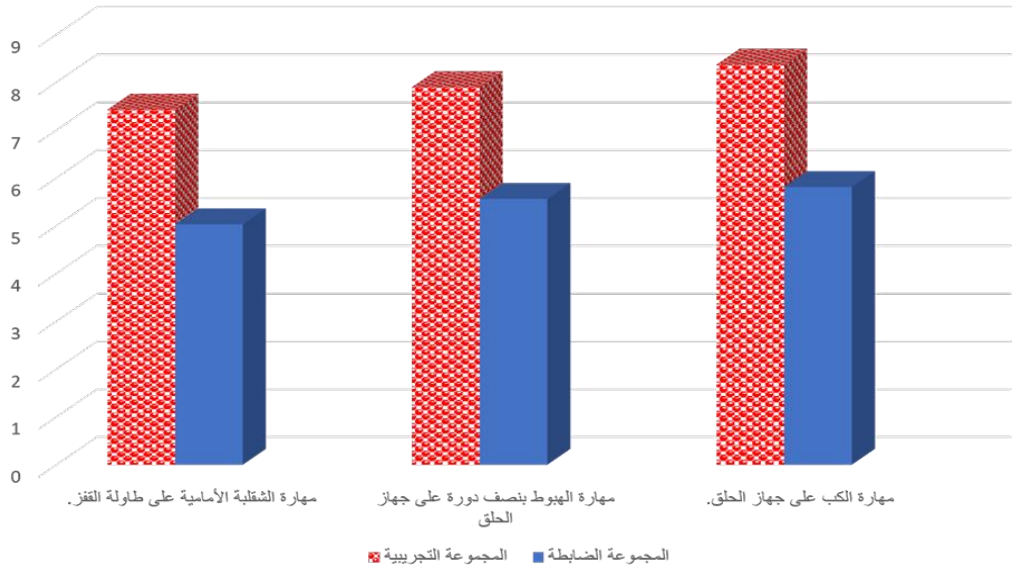
الجدول (4) يبين نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على القياس البعدي (ن= 32)

المهارات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية (ن=16)		المجموعة الضابطة (ن=16)		قيمة (ت)	مستوى الدلالة *
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
مهارة الشقلبة الأمامية على طاولة القفز.	درجة	7.43	1.03	5.03	2.17	4.004	0.008
مهارة الهبوط بنصف دورة على جهاز المتوازي.	درجة	7.90	0.98	5.56	1.59	5.132	0.024
مهارة الكب للارتكاز على جهاز الحلق.	درجة	8.37	0.86	5.81	1.76	5.204	0.000

*دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$).

يتبين من نتائج الجدول (4) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة في الاختبار المهاري البعدي لتعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية، والشكل (1) يبين هذه النتيجة بوضوح:

الشكل رقم (1)



شكل (1) يوضح الفروق بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية على القياس البعدي

ويعزو الباحث هذه النتيجة الى أن استخدام برمجيات تعليمية لتعلم الاداء الحركي لبعض مهارات الجمباز أتاح للمتعلمين الوقت الكافي لاستيعاب مراحل أداء المهارة المتتابعة من خلال الرؤية الواضحة أثناء العرض لكل جزء من أجزاء المهارة، وعملت البرمجيات التعليمية على إثارة دافعية المتعلمين وجذب انتباههم وتفاعلهم مع المادة التعليمية، كما أن تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة بشكل متصل دعم استجاباتهم الصحيحة، وهذا ما قد أشار إليه (Wiksten, 1998) إلى أن استخدام البرمجيات التعليمية والتغذية الراجعة المدعمة بالصور تساعد على تحسين الأداء للمهارات المختلفة، واتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة

(زمزمي، 2010) من حيث أن التغذية الراجعة (سمعية، بصرية، سمعية بصرية) عملت على تحسين الاداء الفني لمهارة القفز على حصان القفز، وتشابهت مع نتيجة دراسة

(المصري والأقرع ، 2013) من حيث أن الفيديو التفاعلي حسن من مستوى الاداء المهاري والمستوى الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب السنة الاولى، ومع نتيجة (جان ، 2010) حيث أشارت الى أن استخدام التغذية الراجعة المدعمة باستخدام المسجل المرئي حسنت من مستوى الاداء لبعض المهارات الهجومية في كرة السلة، ومع نتيجة دراسة

(الشحات والموافي ، 2008) من حيث تفوق أسلوب التعلم التعاوني باستخدام الوسائط المتعددة الرقمية التفاعلية على أسلوب الشرح والنموذج في تحسين الأداء المهاري والمعرفي للمبتدئين في كرة الطائرة ومسابقات الميدان والمضمار، وتشابهت مع نتيجة دراسة

(بسيوني، 2005) من حيث التأثير الايجابي لاستخدام الوسائط المنفردة من خلال الحاسب الآلي على بعض مهارات كرة السلة للطالبات بجامعة طنطا، ومع نتيجة دراسة (Julion, 1996) والتي أشارات إلى أن برنامج استخدام التكنولوجيا الحديثة أدى إلى تطور مستوى الطلاب في مسابقات الميدان والمضمار وزيادة عمليات الفهم والمعرفة لديهم. ومع نتيجة دراسة جاردنرديفيد (Gardener David, 2003) من حيث أن المتعلمين بالفيديو التفاعلي قد حققوا نتائج أعلى في تعلم بعض مهارات كرة السلة.

4- الاستنتاجات والتوصيات :

4-1 الاستنتاجات :

1- إن استخدام البرمجيات التعليمية كان لها تأثير إيجابي على تعلم الأداء الحركي لبعض مهارات جمباز الأجهزة للرجال.

2- أن المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام البرمجيات التعليمية حققت قدر أكبر من الدرجات في مستوى الأداء المهاري للمهارات قيد الدراسة من المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية.

4-2 التوصيات :

1- استخدام البرمجيات التعليمية في تعلم مهارة الشقلبة الأمامية على طاولة القفز ومهارة الهبوط بنصف دورة على جهاز المتوازي ومهارة الكب للارتكاز على جهاز الحلق.

2- استخدام البرمجيات التعليمية في تعليم مهارات جمباز الرجال والسيدات.

3- إجراء المزيد من الدراسات المشابهة للوقوف على تأثير استخدام البرمجيات التعليمية على تعلم مهارات الجمباز الأخرى.

المصادر

- بسيونى، فاطمة. (2005) . تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط التعليمية المنفردة من خلال الحاسب الآلي على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى طالبات شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا. (رسالة دكتوراه غير منشورة)، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، مصر.

- جان، محمد . (2010) . تأثير استخدام التغذية الراجعة المدعمة باستخدام المسجل المرئي على مستوى أداء بعض المهارات الهجومية في كرة السلة. مجلة نظريات وتطبيقات علوم الرياضة، العدد(99)، كلية التربية الرياضية للبنين أبو قير، جامعة الإسكندرية، مصر.-

- الجيلاني، مصطفي . (2003) . الفيديو التفاعلي كأسلوب لتصحيح الأخطاء في أداء مهارتي ركل الكرة بباطن القدم والجري بالكرة . مجلة العلوم البدنية والرياضة ، المجلد2(3)، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية، مصر.

- الدايل، سعد . (2005) . تقويم تجربة إدخال الحاسب الآلي في التدريس الصفي في مدارس التعليم العام بمدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية. بحث مقدم للمؤتمر العلمي السنوي العاشر تكنولوجيا التعليم الالكتروني ومتطلبات الجودة الشاملة ، القاهرة ، جامعة عين شمس.

- رضوان, محمد نصر الدين. (2011). المدخل إلى القياس في التربية البدنية والرياضية. (ط2), القاهرة: مركز الكتاب للنشر، مصر.

- زمزمي، محمد . (2010) . أثر التغذية الراجعة (سمعية- بصرية ، سمعية بصرية) في تحسين الأداء الفني لمهارة القفز على حصان القفز. مجلة نظريات وتطبيقات، العدد (48)، كلية التربية الرياضية للبنين أبو قير، جامعة الإسكندرية، مصر.

- الشحات، محمد والموافي، أحمد وحسين، أحمد. (2008). تأثير التعلم التعاوني باستخدام الوسائط المتعددة الرقمية التفاعلية على بعض المتغيرات المهارية والمعرفية للمبتدئين في الكرة الطائرة ومسابقات الميدان والمضمار. المؤتمر الإقليمي الرابع للمجلس الدولي للصحة والتربية البدنية والترويح والرياضة والتعبير الحركي لمنطقة الشرق الأوسط، الجزء الثاني، كلية التربية الرياضية أبو قير، جامعة الإسكندرية، الجزء الأول، مصر.

- الفار، ابراهيم عبد الوكيل . (2004) . تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. القاهرة: دار الفكر العربي، مصر.

– المصري، وائل، والأقرع، هشام . (2013) . تأثير الفيديو التفاعلي على الأداء المهاري والمستوى الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة في جامعة الأقصى. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، م21 (1)، ص207 – 233. غزة، فلسطين.

- Galligan, F. (2000) . Advanced Physical Education for edexel. Heinemann educational publishers, Oxford

- Gardener. David .(2003). Evaluating user interactive video user's perceptions of self access language learning with Mult Media Movies. open University United Kingdom.

- Julion, Stein (1996). Practical New Technologies' in physical Education, at George Mason University; Svir .Ginia– sport international, vol. 22 (4),U.S.A.

- Wiksten, D., L.(1998). The effectiveness of an interactive computer program versus traditional lecture in athletic training education. Journal of athletic training,vol 33(3), Pp238-43 Dallas, U. S. A