تأثير برمجية حاسوبية تفاعلية على بعض المهارات الأساسية لبراعم كرة القدم

د.محمد سعيد مصلحى محمد [*]

- **مشكلة البحث**

أصبح للتقدم العلمى والتكنولوجى الذى نعيش فيه هذا العصر دور كبير ومؤثر فى حل المشكلات والبحث عن أسهل الطرق فى إيصال المعلومات والمفاهيم للمتعلمين والمتدربين، وعلم التدريب الرياضى أحد المجالات التى تبحث فى حل المشكلات التى تقابل المدربين والمتدربين منها (الطرق التقليدية فى الشرح وتوصيل المعلومات وأداء النماذج للمتدربين)، لذا محاولة الاستعانة بأدوات هذا العصر الحديثة فى عملية التدريب قد يساعد فى سرعة توصيل المعلومات وأداء النماذج التدريبية والتأكد من التفاعل معها وجعل عملية التدريب أقرب إلى الواقع وأكثر تشويقا وإثارة.

وتعد الفيديوهات التفاعلية أحد مستحدثات تكنولوجيا التعليم والتدريب التى تقدم المعلومات السمعية والبصرية وفقاً لاستجابات المتعلم والمتدرب، وفية يتم عرض الصورة والصوت من خلال شاشة عرض تعد جزءاً من وحدة متكاملة وتتألف من جهاز الكمبيونر ووسائل لإدخال البيانات وتخزينها. وأخذت الدول تبذل جهوداً كبيرة لتوفير التسهيلات المادية والمعنوية للارتقاء بهذه اللعبة لمختلف الفئات والأعمار والتركيز على المراحل السنية المبكرة لأنها تعتبر بمثابة القاعدة والأساس لإعداد لاعبون على مستوى عالى معتمدين على ما يسمى بعلم كرة القدم.وأحدثت تكنولوجيا الحاسب الآلى ثورة كبيرة في عالم كرة القدم الحديثة وفرضت نفسها على علم كرة القدم فى كل ما يخص عناصر اللعبة كلها من (مدرب – حكم – لاعب – إدارة– أدوات) ، وقدمت لنا كذلك البرامج الحاسوبية والتى تستخدم فى كثير من دول العالم المتقدمة فى عمليات التعليم والتدريب والتحليل والتقييم وتطوير عمليات التدريب بأكملها ورفع مستوى البراعم والناشئين لكى يكونوا اللاعبون الذين سيتم الإعتماد عليهم مستقبلاً وهو الهدف الأسمى فى كرة القدم.

وتتميز البرامج الحاسوبية بأنها تقلل من الروتين فى عمليات التعليم أو التدريب، تقديم العرض المرئى للبرعم ، إيجاد بيئة تدريبية نشطة ، تنمية مهارات البراعم والناشئين ، التحكم فى زيادة عدد البراعم من خلال متابعة الجميع للمهارات المعروضة فى وقت واحد ، سرعة تعلم المهارات ذات التفاصيل الدقيقة ، إعادة عرض المهارة أو الحدث أكثر من مرة ، إمكانية الوقوف على جزء أو أكثر من المهارة الواحدة ، إمكانية أداء المهارات أثناء العرض ، إعطاء جو من المرح والتشويق للبراعم ، تحسن عمليات التعليم والتدريب بشكل ملحوظ ، إمكانية ربط المهارات

[*] مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب – كلية التربية الرياضية –جامعة بنها

ببعضها البعض ، توفر الوقت والجهد ، تزيد من العلاقة بين البرعم والتدريب وبينه وبين المدرب ، تسهل عملية تصحيح الأخطاء ، تقلل الأخطاء الشائعة نتيجة متابعة الناشئ للمهارة بشكل أعمق ، تزيد من فرص نجاح المدرب فى إخراج التدريب ، تشجيع البراعم للتدريب ضعف زمن التدريب الفعلى ، إمكانية مشاهدة المهارة فى أى مكان وتأديتها خارج التدريب ، القدرة على استرجاع المعلومات الخاصة بالمهارات ، توفر جو تفاعلى ممتاز والقدرة على المحاكاة ، تفاعل البراعم مع الفيديو ومع بعضهم البعض ومع المدرب هو المستهدف الأساسى والرئيسى للبرامج الحاسوبية ، وبهذا تعتبر البرامج الحاسوبية أحد أهم أدوات المدرب فى عمليات التعليم والتدريب الأولى للبراعم والناشئين وكذلك فى تقييم وتطوير مستوى اللاعبين.

ويؤكد **إبراهيم شعلان ٢٠٠٩م** أن التأسيس القاعدى للاعبى كرة القدم يعتبر محورا جوهريا للوصول بمستوى أداء اللاعبين إلى أعلى المستويات الرياضية ،والتى تمكنهم من تحقيق الانجازات ، ليست فقط على الصعيد المحلى ، ولكن على الصعيد العربى والدولى والعالمى . الأمر الذى دفع بعلماء التدريب الرياضى الى دراسة خصائص النمو لدى المراحل العمرية للبراعم والأشبال والناشئين ، سعياً منهم للوقوف على العلاقة بينها وبين عملية التدريب لعناصر الإعداد البدنى والمهارى والخططى والنفسى والذهنى ، وأيضا للوصول الى الأسس والمبادئ العملية لتنظيم تلك العلاقة ، وبما يرتقى ويطور من أداء اللاعبين الصغار.(١٥:٢)

من خلال العرض السابق ومن خلال خبرة الباحث كمدرب للبراعم والناشئين بالعيد من الأندية والاكاديميات لمده لا تقل عن ١٠ أعوام وجد أن فرق البراعم والناشئين ما زالت تعتمد فى عمليات التعليم والتدريب على الشرح والنموذج من قبل برعم أو المدرب نفسه ويواجه بعض البراعم مشكلات فى الحصول على تفاصيل للمهارات والبعض يحتاج إلى وقت أكبر لكى يتعلم (الفروق الفردية) كما أن زيادة العدد فى التدريب يؤثر على استيعاب وتعلم البعض من هنا وجد الباحث أن استخدام طريقة جديدة قد تساعده فى سرعة توصيل المعلومات والتفاعل معها من خلال مجموعة من الفيديوهات التفاعلية المجسمة على شكل (3D) والموجودة داخل برنامج تدريب تفاعلى متكامل لمجموعة من المهارات الأساسية. حيث يعتمد التدريب التفاعلى فى المقام الأول على نقل البيئة الحقيقية فى التدريب إلى أسلوب محاكاة فيه تشويق وإثارة، بمعنى أن تكون المهارات و التدريبات فى الملعب مجسمة بنظام الجرافيك ومزودة بتقنية (3D) تناسب المرحلة السنية والتى قد تسهم فى تعليمهم وتطويرهم خاصة وأن المراحل السنية الأولى للبراعم تعتبر بمثابة القاعدة والأساس الذى يبنى عليه مستقبل البرعم (العمر الذهبى للتعلم) ، لذلك تبلورت فكرة البحث فى استخدام البرامج التفاعلية لتحسين أداء البراعم خلال التدريب لأنه من أفضل الأساليب لرفع مستوى أداء البرعم خلال التدريب هو أسلوب النموذج أو المحاكاة وخاصة إذا كانت بشكل جديد وتفاعلى ، وهذا ما وجه نظر الباحث لهذا الأسلوب مما إستدعى القيام بوضع

برنامج تدريبى بإستخدام برمجية حاسوبية تفاعلية وتأثيرها على مستوى بعض المهارات الأساسية لبراعم كرة القدم.

- **هدف البحث:**

يهدف البحث التعرف علي تأثير برمجية حاسوبية تفاعلية على بعض المهارات الأساسية لبراعم كرة القدم ومن ثم التعرف على:

١- الفروق بين القياسين (القبلى . البعدى) فى مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعة التجريبية قيد البحث.

٢- الفروق بين القياسين (القبلى . البعدى) فى مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعة الضابطة قيد البحث.

٣- الفروق بين القياسين البعديين فى مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعتين التجريبية و الضابطة قيد البحث.

- **فروض البحث:**

١- توجد فروق داله إحصائياً بين متوسطي القياسين (القبلى . البعدى) فى مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعة التجريبية قيد البحث ولصالح القياس البعدى.

٢- توجد فروق داله إحصائياً بين متوسطي القياسين (القبلى . البعدى) فى مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعة الضابطة قيد البحث ولصالح القياس البعدى.

٣- توجد فروق داله إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين في مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعتين التجريبية والضابطة قيد البحث ولصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية