٦- تأثير برنامج حاسوبى تفاعلى على مستوى بعض المهارات الأساسية لبراعم كرة القدم

د.محمد محمود مصلحى الدسوقى *

ملخص الدراسة

إن تكنولوجيا الحاسب الآلى أحدثت 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. واستخدام طريقة حاسوبية جديدة للبرعم 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) ، **واستخدم الباحث** المنهج التجريبى لمناسبته لطبيعة البحث بإستخدام التصميم التجريبى لمجموعة واحده وبإستخدام القياس (القبلى – البعدى). **على عينة** من براعم كرة القدم تحت (١١) سنة بنادى بنها الرياضى ، والبالغ عددهم (٢٠) ناشئ ، **وكانت أهم النتائج** وجود فروق داله إحصائياً بين متوسطات القياسين (القبلى – البعدى) فى مستوى بعض المهارات الأساسية للمجموعة التجريبية قيد البحث و لصالح القياس البعدى وكذلك وجود تحسن ملحوظ فى المتغيرات نفسها.

المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة – المؤتمر العلمى الدولى ال١٦ للرياضة المدرسية – كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم – جامعة حلوان- ٢٠١٥م

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