



جامعة مؤتة  
كلية الدراسات العليا

## أثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري والحصييلة المعرفية في كرة القدم

إعداد

سيف الدين رائد الكفاوين

إشراف

الدكتور معن أحمد الشعلان

المشرف المساعد

الدكتور مؤيد عوض الطراونة

رسالة مقدمه إلى كلية الدراسات العليا استكمالا  
لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في  
التربية الرياضية/ قسم التربية الرياضية

جامعة مؤتة، 2020م

الآراء الواردة في الرسالة الجامعية لا تُعبر

بالضرورة عن وجهة نظر جامعة مؤتة



## قرار إجازة رسالة جامعية

تقرر إجازة الرسالة المقدمة من الطالب سيف الدين راند احمد الكفاوين  
والموسومة بـ: اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى  
الاداء المهاري والحصيللة المعرفية في كرة القدم

استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة

العاجستير التربيه الرياضية  
في  
٢٠٢٠/٠٨/١٨  
في تاريخ

القسم: التربيه الرياضية

قرار رقم

من الساعة ٤ إلى الساعة ٦

## التوقيع

## أعضاء اللجنة:

مشرفا ومقررا

عضوا

عضوا

مشرف مساعد

عضو خارجي

د. معن أحمد محمود الشعلان

د. سامر نهار سليمان الصعوب

د. صالح سالم علي التواقزه

د. مؤيد عوض عبدالرحمن الطراونه

د. محمد عادل مقابلة

عميد كلية الدراسات العليا

د. د. عمر المعايطه



## الإهداء

أهدي هذه الدراسة المتواضعة إلى من تمتهن الحب وتغزل الأمل في قلبي، صانعة الأُنس والحياة  
أمي ، المرأة الوحيدة التي أمنت بي منذ البداية ، التي تنزل الرحمة من السماء ببسمتها والتي كان  
لها الفضل من بعد الله لما أنا عليه، شكرا لدعواتها التي لم تفارقني وروحها التي تسكن بداخلي  
وعينها التي سهرت على راحتني.

إلى بؤرة النور التي عبرت بي نحو الحياة والأمانى الجميلة واتسع قلبه ليحتوي حلمي حين ضاقت  
بي الدنيا ، وعلمني أن نعيش من اجل الحق والعلم والدي الحبيب الذي أثر من يحب على ما يحب  
وعاش من اجلنا، ارفع لك القبعة اليوم إجلالا وامتنانا.

إلى روح جدي الخالدة التي لا تغيب عني ، الذي لطالما كان ينتظر هذا اليوم رحمك الله يا جدي .  
و إلى أبي الثاني وسندي عمي الغالي خالد الكفاوين الذي كان الداعم الأول والرجل الأول مهما  
تغيرت الأوقات و الأزمان.

إلى أخي الحبيب ورفيقي الأول احمد، وأخواتي الغاليات شمعات دربي ألاء و يقين و رتاج الذين  
كانوا أهل العون ولدفيء والحنان .  
والى زوج أختي الغالي سالم المعاينة وأبنائه نصر و أوس .

إلى خالي الغالي وصديقي سيف الكفاوين وجدتي الغالي والحنونة دائما أم بكر .

و إلى رفيق الروح عبد المؤمن الكفاوين الذي لطالما عشنا من طفولتنا هذه الحياة بطلوها ومرها ،  
هو من كان عنوان الرجولة والمواقف ، وأخا حنونا وكان خير خليل وصديق ورفيق .  
والى نصف قلبي الأخر وتوأمي توفيق المجالي الذي كان خير رفيق وأخ وصديق وسند في هذه  
الدنيا ، أعادة الله بخير وسلامة.

والى أصدقائي الأوفياء ورفقائي جميعا والى

(مؤيد العساسة، محمد الصعوب ، سيف الصعوب، شهاب الكفاوين، احمد الجراجرة، عبد الله  
مفيد المجالي ، مؤيد منصور الكفاوين، محمد خالد الكفاوين، حمزة الكفاوين )

**سيف الدين الكفاوين**

## الشكر والتقدير

عرفانا مني بالجميل وتقديرا لأساتذتي الأفاضل الذين لم يبخلوا علي بالعون والمساعدة والمشورة أتوجه بالشكر والامتنان إلى منارة العلم وأساس النجاح وصانع المعرفة معلمي وأستاذي وصديقي الغالي الدكتور معن الشعلان

والى من آمن بي وبقدراتي وآزرني دائما وبدأت مشواري معه منذ البكالوريوس ثم الماجستير رفيقي وصديقي الغالي الدكتور مؤيد عوض الطراونة

إلى من أعانني بهذه الدراسة وساعدني بالبحث والتطبيق وصبر الصبر الطويل وكان خير أخ ورفيق راشد الكفاوين والى الصديق والأخ الوفي عبد الله عبد المجيد الكفاوين الذي ساعدني في التصوير و تعبئة النماذج

والى من أعانني دائما وكان نعم الصديق والمسئول طوال سنوات الدراسة صديقي الدكتور عمر الجعافرة.

وأتوجه بالشكر والتقدير للأساتذة الأفاضل أعضاء لجنة التحكيم لما قدموه من إرشادات وتوجيهات قيمة أثرت هذه الرسالة .

والى طلاب عينة الدراسة وأهاليهم الأفاضل

و كما يطيب لي التقدم بالشكر للجنة المناقشة الأفاضل ، الدكتور سامر الصعوب، والدكتور صالح قوقزة، والدكتور محمد المقابلة

سيف الدين الكفاوين

## فهرس المحتويات

الصفحة	المحتوى
أ	الإهداء
ب	الشكر والتقدير
ج	فهرس المحتويات
هـ	قائمة الجداول
و	قائمة الأشكال
ط	قائمة الملاحق
ي	الملخص باللغة العربية
ك	الملخص باللغة الإنجليزية
1	<b>الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها</b>
1	1.1 المقدمة
3	2.1 مشكلة الدراسة
5	3.1 أهمية الدراسة
5	4.1 أهداف الدراسة
6	5.1 فرضيات الدراسة
6	6.1 مجالات الدراسة
7	7.1 مصطلحات الدراسة
8	<b>الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة</b>
8	1.2 الإطار النظري
23	2.2 الدراسات السابقة
30	3.2 التعليق على الدراسات السابقة
35	<b>الفصل الثالث: المنهجية والتصميم</b>
35	1.3 منهج الدراسة
35	2.3 مجتمع الدراسة وعينتها
37	3.3 الدراسة الاستطلاعية

الصفحة	المحتوى
37	4.3 الأدوات والتجهيزات المستخدمة
43	5.3 خطوات إجراء الدراسة
45	6.3 متغيرات الدراسة
46	7.3 المعالجات الإحصائية
47	<b>الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها والتوصيات</b>
47	1.4 عرض النتائج ومناقشتها
53	2.4 الاستنتاجات
54	3.4 التوصيات
55	المراجع
64	الملاحق

## قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوانه	الصفحة
1	نتائج الدراسات السابقة	32
2	توزيع أفراد عينة الدراسة	35
3	اختبار (Mann-Whitney) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعتين في القياس القبلي على متغيرات: الطول، الوزن، التمير، ضرب الكرة بالرأس التصويب، الجري بالكرة ومستوى الحصيلة المعرفية	36
4	التوزيع الزمني للبرنامج المقترح	38
5	محاور اختبار الحصيلة المعرفية	40
6	مفتاح تصحيح اختبار الحصيلة المعرفية	40
7	معامل ارتباط بيرسون ومعامل ارتباط سيرمان التطبيق وإعادة التطبيق على عينة (ن-12) لاختبار الدراسة	42
8	اختبار (Mann-Whitney) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعتين الدنيا والعليا في مستوى الحصيلة المعرفية	42
9	اختبار (Wilcoxon Matched Pairs Signed) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي	48
10	اختبار (Wilcoxon Matched Pairs Signed) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعة الضابطة في التطبيقين القبلي والبعدي	50
11	اختبار (Mann-Whitney) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعتين في القياس البعدي على متغيرات : التمير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية.	52

## قائمة الأشكال

الصفحة	رقم الشكل
67	الشكل رقم (1)
68	الشكل رقم (2)
68	الشكل رقم (3)
69	الشكل رقم (4)
71	الشكل رقم (5)
71	الشكل رقم (6)
72	الشكل رقم (7)
73	الشكل رقم (8)
74	الشكل رقم (9)
74	الشكل رقم (10)
77	الشكل رقم (11)
77	الشكل رقم (12)
77	الشكل رقم (13)
78	الشكل رقم (14)
80	الشكل رقم (15)
81	الشكل رقم (16)
81	الشكل رقم (17)
83	الشكل رقم (18)
83	الشكل رقم (19)
84	الشكل رقم (20)
84	الشكل رقم (21)
85	الشكل رقم (22)
85	الشكل رقم (23)
89	الشكل رقم (24)

الصفحة	رقم الشكل
89	الشكل رقم (25)
90	الشكل رقم (26)
91	الشكل رقم (27)
92	الشكل رقم (28)
92	الشكل رقم (29)
94	الشكل رقم (30)
94	الشكل رقم (31)
95	الشكل رقم (32)
95	الشكل رقم (33)
34	الشكل رقم (34)
35	الشكل رقم (35)
35	الشكل رقم (36)
35	الشكل رقم (37)
99	الشكل رقم (38)
101	الشكل رقم (39)
102	الشكل رقم (40)
102	الشكل رقم (41)
104	الشكل رقم (42)
105	الشكل رقم (43)
105	الشكل رقم (44)
105	الشكل رقم (45)
108	الشكل رقم (46)
108	الشكل رقم (47)
109	الشكل رقم (48)
111	الشكل رقم (49)

الصفحة	رقم الشكل
111	الشكل رقم (50)
112	الشكل رقم (51)
114	الشكل رقم (52)
115	الشكل رقم (53)
115	الشكل رقم (54)

## قائمة الملاحق

الرمز	العنوان	الملحق
أ.	البرنامج التعليمي المقترح	65
ب.	الاختبارات التي تقيس أداء المهارات كرة القدم	119
ج.	كتب تسهيل المهمة	124
د.	كتاب التحكيم الموجه للجنة تحكيم الاختبارات	126
هـ.	اختبار الحصيعة المعرفية للقانون الدولي لكرة القدم	129
و.	قائمة بأسماء لجنة تحكيم (محتوى البرنامج ومحتوى البرمجية التعليمية، وقامت باختيار الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، واختبار الحصيعة المعرفية)	132
ز.	كتاب موافقة ولي الأمر	134
ح.	صور تطبيق البرنامج والاختبارات	136

## الملخص

أثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري

والحصيلة المعرفية في كرة القدم .

سيف الدين رائد الكفاوين

جامعة مؤتة، 2020

هدفت هذه الدراسة لتعرف إلى أثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري والحصيلة المعرفية في كرة القدم كما وتهدف للتعرف إلى الفروق بين طريقة التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب والطريقة التقليدية المستخدمة في تعليم مهارات (التمرير ، ضرب الكرة بالرأس، الجري بالكرة ، التصويب) والحصيلة المعرفية في كرة القدم واستخدم الباحث المنهج التجريبي و تكونت عينة الدراسة من (20) طالبا من مديرية التربية والتعليم في الكرك من مدرسة المنشية الثانوية للبنين ومن طلاب الصف السابع الأساسي للعام الدراسي 2020/2019 ، وقسموا إلى مجموعتين مجموعة تجريبية تتعلم بطريقة التعلم المبرمج وعددهم (10) طلاب ومجموعة ضابطة وعددهم (10) طلاب تتعلم بالطريقة التقليدية ، وقد استخدم الباحث الأساليب الإحصائية التالية ( المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، معامل ارتباط سبيرمان، اختبار ولكسون، اختبار مان ويتي ) وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القياس البعدي في مهارات (التمرير ، ضرب الكرة بالرأس، الجري بالكرة ، التصويب) ومستوى الحصيلة المعرفية باستخدام الحاسوب للطلاب و لصالح المجموعة التجريبية، وقد أوصى الباحث باستخدام طريقة التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب في تعليم المهارات المختلفة بكرة القدم بشكل خاص والألعاب الرياضية بشكل عام، وإجراء دراسات مشابهة على رياضات مختلفة .

**الكلمات المفتاحية:** التعلم المبرمج، الحاسوب، الأداء المهاري، الحصيلة المعرفية، كرة القدم.

**Abstract**  
**The Effect of programmed computer learning**  
**and its Value on Improving the Level of Performance and Cognitive**  
**Outcome in Football**  
**SIEF ALDDEEN RAED ALKAFaweEN**  
**Mu'tah University, 2020**

This study aims to identify the effect of programmed computer learning on improving the level of performance and cognitive outcome in. It also aims to identify the differences between the method of programmed computer learning and the traditional method that is used to teach football skills, such as: passing, heading, making runs with the balls, and shooting. The researcher uses the experimental approach, where the study sample consists of 20 students from the Directorate of Education in Al-Karak from the Mansheya Secondary School for Boys and from the seventh grade students for the year 2019/2020. The students were divided into two groups: an experimental group that used programmed computer learning as a method, and these are 10 students, and a control group that learned in the traditional way of learning, and these are also 10 students. The researcher uses the following statistical methods: arithmetic averages and standard deviations, Cyber man correlation coefficient, Wilkson test, Mann Whitney test. The results showed significant differences in the dimensional measurement of skills (Passing, heading, making runs with the ball, and shooting) and a positive impact on the level of cognitive outcome using the programmed computer learning for students from the first experimental group. The researcher recommends using the computer programmed learning method in teaching different skills in football in particular and sports in general, and for conducting similar studies on different sports.

**Key words:** programmed learning, computer, skill performance, cognitive outcome, football.

## الفصل الأول

### خلفية الدراسة وأهميتها

#### 1.1 المقدمة

لمجارة التطور التعليمي الهائل والمتسارع وحدائته يجب الاستعانة بالتكنولوجيا واستخدامها جيداً، وفي ثورة التكنولوجيا التي نشاهدها حالياً يجب توظيف التكنولوجيا في خدمة التعليم والانتقال به لأعلى مستوى ممكن، مما قد يسهل في جودة إيصال المعلومة أو المهارة بشكل واضح ودقيق للطالب ويوفر على المعلم الكثير من الوقت والجهد والمتابعة مقارنة بالعملية القديمة و التقليدية، كما أن الوسائل التعليمية أو التقنية تثير اهتمام الطلاب وتحفزهم وتجذب انتباههم الكامل للتعلم أو استيعاب المهارات مما يؤدي لهدف العملية التعليمية الرياضية.

نتيجة للتقدم العلمي والذكاء الصناعي والتكنولوجي الذي يتميز به عصرنا الحاضر ، فضلاً عن رغبة المؤسسات التربوية في تزويد طلبتها جميع أنواع المعرفة مراعية بذلك رغباتهم وقابليتهم واستعداداتهم من جانب ، والنقص الحاصل في إعداد المدرس من جانب آخر جعلت كثير من الدول والحكومات تتجه إلى استخدام التعلم المبرمج في مدارسها وكلياتها (الريس، 2009).

وخلال السنوات الماضية ارتفعت نسبة العمل على تقنية الحاسوب في العملية التربوية وعلى كل المستويات، وغيرت من طريقة التعلم وأتاحت التكنولوجيا الحديثه والذكاء الصناعي الفرصة لابتكار طرق تربوية ، من شأنها أن توفر المناخ التربوي الفعال الذي يساعد على إثارة اهتمام الطلاب وتحفيزهم وتقويتهم ومواجهة ما بينهم من فروق فردية بأسلوب عملي فعال (زغلول وأبو هرجه وعبد المنعم، 2001).

ويؤكد خطاطبة (2006) أن العلوم الحديثة أثمرت بنموها وأن الثورة التقنية والمعلوماتية في مجالات الحياة تحديات هائلة للإمكانيات والأساليب التي توفرها جميع المؤسسات التعليمية، كما و ساهمت بتوفير وسائل وأدوات لعبت دوراً كبيراً في تطوير وإسناد أساليب التعلم، و أتاحت الفرصة لابتكار طرق تربوية فاعلة من شأنها توفير مناخ تربوي جيد، يساعد على إثارة اهتمام الطلاب وتقويتهم وتحفيزهم ومواجهة ما بينهم من فروق فردية بأسلوب فعال .

صنفت طرق التدريس المستخدمة إلى ثلاث مجموعات تركز أولها على المدرس أما الثانية تركزت على نشاط الطالب والثالثة يتعاون فيها الطالب والمدرس وأظهرت العديد من الاتجاهات التربوية أصلاح وتطوير طرق التدريس ولعل من أهمها وأحدثها أسلوب التعلم المبرمج في كثير من المجالات منها مجال التربية الرياضية، لذا يجب توجيه العناية إلى طرق التدريس لمواكبة الدفع العلمي والتكنولوجي لتحقيق الهدف من العملية التعليمية والنهوض به. (الريس، 2009).

يسهم استخدام الحاسوب والتكنولوجيا في التربية الرياضية بصورة جيدة في تعلم المهارات الحركية والأنشطة الرياضية المختلفة، ويمكن الطلاب بالتعلم على حسب قدراتهم الخاصة للتعلم، كما يراعي بعض الفروق الفردية بين الطلبة، ويعمل على إشراكهم في العملية التعليمية، ويسمح للطلبة جميعا باختيار وتنفيذ الأنشطة والمعلومات والتجارب الملائمة لميولهم ورغباتهم، كما ويعمل الحاسوب على توفير الكثير من الجهد في شرح المهارات الصعبة، ويوفر الكثير من الوقت الذي تستغرقه عملية التعلم مقارنة بالطرق التقليدية الأخرى (جبر، 2006).

وأشار قنديل (2011) إلى أن عملية الإعداد المهاري لتعليم أو تدريب المهارات الأساسية في كرة القدم تساهم بصورة أساسية لتعلم المهارات الحركية الرياضية التي يستخدمها اللاعب في المنافسة الرياضية، ومحاولة إتقانها، وأيضا محاولة تثبيتها حتى يتمكن اللاعب الارتقاء إلى أعلى المستويات الرياضية من الانجاز الرياضي ومن الضروري لضمان إتقان المهارات الأساسية والعمل على تثبيتها أثناء المنافسات أن يقوم الفرد الرياضي من وقت إلى آخر بأداء جميع المهارات تحت ظروف مختلفة تتميز بزيادة بارتفاع عامل الصعوبة عما يقابله اللاعب أثناء المواقف المختلفة داخل المباراة.

تعتمد لعبة كرة القدم على بعض المهارات الأساسية والتي لا بد من إتقانها حتى يمارس اللاعب تكتيك اللعبة بمهارة عالية، لا سيما أن مهاراتها متنوعة بحيث تمارس بالقدم والركبة والصدر والرأس، وعلى الرغم من أن الموهبة والفترة تلعب دورا هاما في درجة إتقان وتطوير مهارات اللعبة إلا أن ذلك لا يمنع أي فرد لا يمتلك هذه الموهبة من الاجتهاد و تعلمها وممارستها، كما أن لعبة كرة القدم من أكثر الألعاب الرياضية

انتشارا على مستوى العالم، والتي تحظى باهتمام واسع من شرائح المجتمع كافة، ويوليها الاتحاد الأردني لكرة القدم أهمية بالغة للوصول بها إلى مصاف الدول المتقدمة(النوايسة ويني هاني، 2016).

تعد المعرفة الرياضية من ابرز جوانب الثقافة الرياضية التي تزيد من خبراتها ونظمها وأدواتها عبر الزمن وعبر ملايين البشر الذين يمارسون الرياضة ويعملون على تطويرها وترسيخها إلى أن اشتهرت وأصبح لها مبادئ ومفاهيم ونظريات ومصطلحات خاصة ، فالمعرفة الرياضية لم تعد ناتج فرعي كما كانت من قبل أو كما كان يطلق عليها التعليم المصاحب، أو المرفق لمنهج التربية البدنية والرياضية وإنما أصبحت تعليما أساسيا فلا بد للمتعلم الرياضي أن يعرف أولا ثم يمارس ثانيا(حتاملة، 2002). كلما ازداد إتقان المعارف النظرية وإستراتيجية تطبيقها وكذلك المعلومات الأساسية لدى اللاعبين كلما كان اقدر على تطوير وتنمية المستوى الرياضي لديه إلى أقصى حد ولا بد أن يلم اللاعب الرياضي بالأسس النظرية والعلمية لعلوم الرياضة وان يمتلك المعلومات التي ترتبط بأسس تطوير المهارات الحركية ولا يكتفي بما بلغ من درجة تأهيل ويعمل على رفع مستواه والاطلاع على كل ما تجدد من معارف ومعلومات (بشارة، 2010).

تعتبر الحصيصة المعرفية للاعب بأنها أهم العناصر التي تساهم في رفع مستوى الرياضي لدى اللاعبين إلى درجة المنافسة المتقدمة ،إذا توفرت الحصيصة المعرفية لدى اللاعبين في مجالات علوم الرياضة والعلوم المختلفة فإنها ترفع من مستواه الرياضي والبدني والمعرفي والثقافي (ألحوري، 2003).

## 2.1 مشكلة الدراسة

ويرى صيام (2016) أن استخدام التقنيات التعليمية الحديثة في التدريس بشكل عام والتربية الرياضية بشكل خاص قد أصبحت أمرا يجب إتباعه لمعالجة المشاكل التدريسية في التربية الرياضية حيث أن استخدام التقنيات التعليمية الحديثة تسهم في الوصول لجودة العملية التعليمية من خلال تقديم المثيرات التي تعمل على تنشيط استجابات المتعلمين للوصول إلى أفضل الطرق الصحيحة للأداء السليم .

تساعد التقنيات التكنولوجية التربوية الحديثة المعلمين على أداء مهامهم التربوية بسهولة وبسر وتجعلهم أكثر قدرة على تحقيق أغراض وأهداف المناهج الدراسية وتوصيل الخبرات إلى المتعلمين وتحقق معدلات مرتفعة في سرعة التعلم والفهم لدى المتعلمين كما أنها تساعد على معالجة الفروق الفردية بين المتعلمين. المناعي (2002)

وتعتبر كرة القدم من الألعاب الجماعية الوفيرة بمهاراتها الفردية والجماعية كما أنها تجعل المتعلمين يشعرون بالسعادة والسرور أثناء تعلمهم المهارات المختلفة وتعتمد لعبة كرة القدم على المهارات الأساسية كقاعدة أساسية وهامة للتقدم في مستوى الأداء. في حين يشير شحاتة (1998) أن مرحلة التعليم للمهارات والمبادئ الأساسية هي من أصعب المراحل لكنها لازمة وضرورية لرفع مستوى اللاعب كما أنها السلم للارتقاء نحو التميز.

ويرى الباحث أن الأساليب التدريسية المستخدمة في تعلم المهارات الأساسية في لعبة كرة القدم في المناهج المقررة للمرحلة الأساسية من قبل وزارة التربية والتعليم في الأردن غير مشجعة على التعلم ويكون دور المتعلم فيها الاستماع وتنفيذ أوامر ما يلقي عليه من قبل من قبل المعلم ويكون المتعلم غير متفاعل في العملية التعليمية وان هذه الأساليب لا تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.

ومن خلال عمل الباحث كمدرس للتربية الرياضية ومن خلال احتكاكه المباشر مع الطلبة وجد أن الأساليب التقليدية المتبعة في تعليم المهارات الرياضية غير كافية لإتقان المهارات الأساسية للعبة كرة القدم إضافة إلى انخفاض المستوى المعرفي لديهم لذلك فقد ارتأى الباحث للقيام بدراسة اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري والحصيلية المعرفية في كرة القدم ، للارتقاء بمستوى الطلبة من الناحية مهارية وكذلك رفع مستوى الحصيلية المعرفية لديهم بشكل يناسب مع احتياجاتهم وقدراتهم لفئة مهمة من الطلبة والذين هم في طور تشكيل مهاراتهم وقدراتهم وتوطين إمكانياتهم الذهنية لزيادة الحصيلية المعرفية في كرة القدم.

### 3.1 أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في أنها:

- 1-مساعدة مدرسي التربية الرياضية ممن لا تتوفر لديهم الإمكانيات من تحليل وأداء نموذج مثالي لبعض مهارات الألعاب الرياضية، من خلال التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب.
- 2-إظهار دور استخدام الحاسوب التعليمي والبرمجيات التعليمية في استثارة دافعية التعلم لدى الطلاب.
- 3-يؤمل من هذه الدراسة أن تلفت انتباه المدرسين القائمين على تعليم لعبة كرة القدم إلى الاستفادة من الحاسوب في إنتاج برامج حاسوبية تعليمية واستخدامها في تدريس الألعاب الرياضية بشكل عام وفي لعبة كرة القدم بشكل خاص.
- 4-توفير وسيلة علمية مقننة لقياس وتقويم الجانب المعرفي في قانون كرة القدم.

### 4.1 أهداف الدراسة

هدفت الدراسة للتعرف إلى:

1. أثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري(التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في كرة القدم.
2. أثر استخدام الطريقة التقليدية على تحسين مستوى الأداء المهاري(التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في كرة القدم.
3. الفروق بين استخدام التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب والطريقة الاعتيادية على تحسين مستوى الأداء المهاري ومستوى الحصيلة المعرفية في كرة القدم.

## 5.1 فرضيات الدراسة:

- 1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq a$ ) بين القياسين القبلي والبعدي لصالح المجموعة التجريبية، ولصالح القياس البعدي على تحسين مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في لعبة كرة القدم.
- 2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq a$ ) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة، ولصالح القياس البعدي على تحسين مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في لعبة كرة القدم.
- 3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq a$ ) بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة، ولصالح المجموعة التجريبية على تحسين مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في لعبة كرة القدم.

## 6.1 مجالات الدراسة

- 1-المجال البشري: طلبة الصف السابع الأساسي من مدرسة المنشية الثانوية الشاملة للبنين.
- 2-المجال الزمني: تم إجراء الدراسة خلال الفصل الدراسي الصيفي للعام الدراسي 2020/2019. (2020/7/30-2020/6/14)
- 3-المجال المكاني: تم إجراء هذه الدراسة في مدرسة المنشية الثانوية ومديرية شباب الكرك.
- 4-المجال الجغرافي: المملكة الأردنية الهاشمية.

## 7.1 مصطلحات الدراسة

**التعلم المبرمج:** هو اكتساب المعلومات نتيجة التفاعل بين المتعلم والبرنامج في غياب المعلم. (شرف، 2000).

**الحاسوب:** جهاز إلكتروني يتكون من مجموعة من الأجهزة أو الوحدات المستقلة التي تشكل معدات الحاسوب تؤدي كل منها وظيفة معينة وتعمل فيما بينها بأسلوب متناسق ومنظم من خلال البرمجيات (عيادات، 2004).

**التمرير في كرة القدم:** هي احد مهارة لعبة كرة القدم و يتم من خلالها نقل الكرة بين اللاعبين من الفريق الواحد إثناء المباراة، وتعتبر من المهارات الأساسية في كرة القدم (تعريف إجرائي).

**الجري بالكرة في كرة القدم:** و تعني الجري مع التحكم الدقيق في الكرة بالقدم ، ودحرجتها أثناء الجري بها(الزيدي، 2008) .

**التصويب في كرة القدم:** هي المهارة التي يتم استخدامها بصورة رئيسية من اجل إحراز الأهداف وتتم من خلال ركل الكرة بصورة قوية ودقيقة اتجاه مرمى الفريق المنافس . (تعريف إجرائي).

**ضرب الكرة بالرأس في كرة القدم:** وهي مجموعه من الحركات يتم تنفيذها بضرب الكرة بالرأس إما للتصويب أو الدفاع أو التمرير أو لترويض الكرة . (ألباز، 2009).

**الحصيلة المعرفية:** هي مجموع ما يمتلكه الفرد من معارف متعددة والتي كسبها من خلال تعليم أكاديمي أو دورات أو الخبرات والتي تظهر بشكل واضح عند امتلاكها من خلال نسبة التحصيل المعرفي للشخص ومستوى المجموعة التي يقودها كالمدرّب على الصعيد الرياضي.(الحوري، 2003).

**الحصيلة المعرفية:** هي الدرجة التي يحصل عليها الطالب في اختبار مستوى الحصيلة المعرفية لقانون كرة القدم (تعريف إجرائي)

## الفصل الثاني

### الإطار النظري والدراسات السابقة

#### 1.2 الإطار النظري

##### أولاً: التعلم المبرمج

التكنولوجيا وتطورات العصر والذكاء الصناعي الحديث تميز بالتغيرات السريعة والتطورات المذهلة في المعرفة العلمية والعملية والتطبيقات التكنولوجية و يزيد كل هذا العبء مسؤولية على أكتاف العاملين في ميدان التربية والتعليم فيطلب منهم المشاركة في حل مشكلات هذا العصر عن طريق التعليم و تدريس مناهج دراسية مختلفة بطرق مبتكرة لتحقيق أهداف المنظومة التعليمية لذا تم استخدام العديد من المنتجات والطرق التكنولوجية في تسهيل عملية التعلم ، كالتعلم عن طريق الحاسوب أو الهاتف الذكي أو بالوسائط المتعددة.

يعتبر التعلم المبرمج من ابرز الطرق الحديثة للتدريس و التي تسمح للمدرس الواحد بالتدريس في عدة أساليب وتسمح له بتدريس أعداد اكبر من الطلبة وتوفر للطالب أي كان مستواه فرصته كي يتعلم بنفسه والتحول من التعليم التقليدي للتعلم المبرمج، والانتقال من المعلم للطالب، ومن التخطيط غير النظامي إلى التخطيط بأسلوب منظم ومبتكر، ومن الكتاب المدرسي المقرر إلى مصادر التعلم التكنولوجية المتعددة. الحيلة (2009)

##### نشأة التعلم المبرمج

بداية العشرينيات بالقرن التاسع عشر بالتحديد في عام 1920 م قام عالم النفس الأمريكي "سيدني برس" باختراع أول جهاز تعليمي وهو جهاز صغير جدا يقوم بتصحيح الاختبارات بنفسه، اختبارات إجابات متعددة تمكن المتعلم من خلالها أن يصحح أخطاءه ويعمل على تقويمها بنفسه.

أما في الخمسينيات فقد خرج أسلوب التعلم المبرمج بشكله الحقيقي الذي نراه الآن، نتيجة تجارب ودراسات عالم النفس الأمريكي "سكنر" ، والتي قام بالإعلان عنها في مؤتمر علم النفس بجامعة "هارفارد" سنة 1954، و كانت بعنوان "علم التعلم وفن التعليم"، وعرض جميع المعلومات التي توصل إليها و النتائج حيث طبق النتائج على

الحيوانات والطيور ثم بدأ بتجاربه على ابنته ومدى تحصيلها الدراسي في تعلم مادة الرياضيات حيث أظهرت النتائج تفوقها في تحصيلها الدراسي، وفي نهاية محاضراته وضع الباحث أهم الأسس التي يقوم عليها مبادئ التعلم المبرمج، وأن البشر يتعلمون حينما يتم تعزيز نجاحهم، وبأنهم عرفوا الإجابة الصحيحة (فرج، 2005)(عليان والدبس، 2003).

دخل التعلم المبرمج في المجال الرياضي حيث اعتبر أسلوب البرمجة أو التدريب الذاتي احد الأساليب التنظيمية المتطورة التي يتأسس عليها اكتساب الطلاب المهارات بسهولة ويستطيع الطالب المتعلم التقدم بنفسه دون الحاجة لمساعدة معلم، فالتعلم المبرمج طريقة تنظيم للمادة المراد تعليمها على أساس خطوات متدرجة ومنتظمة تمكن الطالب من اكتسابها بسهولة فهي وسيلة جديدة لترقية التعلم تدريجيا تسير فيه خطوه بخطوه .(الشرقاوي، 2012)

#### مفهوم التعلم المبرمج:

**التعلم المبرمج:** هو طريقه مبتكره تتفرع من طرق التعلم الذاتي و تمكن الطالب من التعلم نتيجة التفاعل بين الطالب والبرنامج أي الطالب يعلم نفسه بنفسه بمساعدة برنامج معد بمهنيه وتخطيط عالي وبأسلوب يعود إلى نظريه سلوكية جديدة في علم النفس حتى يصل إلى المستوى المناسب، في غياب المدرس أو وجوده، ويمتاز بالبحث عن نظام فعال لعرض المفاهيم وبالتكيف مع صعوبات الاستيعاب للطالب وجميع المستويات(الريس، 2009) .

كما أشار الحيلة(2003) أن التعلم المبرمج: أحد الطرق التربوية الممنهجه القائمة على أساس تجريبي، وتستهدف الوصول إلى نظام فعّال في تقديم المعلومات والمفاهيم للمتعلم، وضمان استيعابه التام، عن طريق ما تقوم بعرضه البرمجية من نشاطات ايجابية بالتصحيح الفوري أو للاستجابات وتسلسل الخبرات خطوة تلو خطوة، والتي تهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية واضحة.

بينما أضاف المرعي وحيلة، (2009) بأنّه: طريقة تفريد في التعلم، تقوم على تقسيم الموضوع الدراسي، أو المهمة المراد تعلّمها إلى مجموعة أفكار، أو الخطوات

المرتبة ترتيباً منطقيًا متسلسلاً، تهدف في جملها إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة، وتُعرض هذه المهمة على الطالب، إمّا على شكل مادة مكتوبة، أو مسموعة، أو مرئية. في حين قال جبر، (2006): أنه علم تام يخطط له مسبقاً، وتنظم طرائقه بحيث تؤدي بالدارس إلى الغاية المرجوة منه، وذلك بوضع المادة التعليمية المراد تدريسها على شكل برنامج متكامل من حيث المحتوى والتنفيذ.

### أهمية التعلم المبرمج:

و يؤكد عليان والديس (2003)، والفار (2002) إلى أن أهمية التعلم المبرمج تكمن بما يلي:

1. شد الانتباه وتشويق الطالب بمعلومات المنهج التعليمي المعروض.
2. يستقطب دافعية الطلاب المعنوية للتعلم من خلال إتاحة حرية اختيار المواد التعليمية التي ينظمها لهم المعلم بما يتفق ومستواهم وقدراتهم.
3. يوفر مواد تعليمية مثيرة وجاذبة بأسلوب لا يمكن تحقيقه في الكتاب المدرسي التقليدي.
4. ترشد المتعلم وتبلغه الهدف الصحيح، وتعمل على زيادة التحصيل العلمي للطلبة زيادة على إثراء معلوماتهم.
5. توفير تغذية راجعة للمتعلمين .
6. تمكن المتعلم من تكرار الدرس أكثر من مرة حسب الرغبة و اختيار الوقت المناسب للتعلم و يختصر الكثير من وقت التعلم اللازم مقارنة بالتعلم التقليدي.
7. ينمي مهارات التفكير المنطقي من خلال تعلمه لبرامج معدة وفق خطوات منطقية و متتابعة ومتسلسلة.
8. يمكن الطلاب من الشعور بالتفوق ويحفزهم على التقدم لأنه يقوم بتصويب الأخطاء أو إعطاء تغذية راجعة مما يؤدي إلى تقليل القلق عند الطالب أو إحباطه دون رهبة أو خوف من المعلم.
9. تساعد عملية إعداد البرنامج التعليمي وتجريبه وتصويبه إلى إكساب المعلمين كفايات نوعية ومبتكرة تساهم في رفع نوعية التدريس وتحسين وتأهيل المعلمين .

## أهداف التعلم المبرمج:

- تتمى الفرد على ممارسة الخبرات التعليمية بنفسه.
- تأكيد قدرة المتعلم على إدراك جوانب داخل الموقف التعليمية المختلفة.
- استخدام المتعلم لقدراته، وتوظيف مهاراته للوصول إلى غايته.
- المرونة في الممارسة العملية للمتعلم وفقا لإمكانياته الدراسية أو التحصيلية.
- إكساب المتعلم الثقة بنفسه نتيجة تحمله مسؤولية التعليم والاعتماد على قدراته الذاتية. فوده(2002).

## أنواع التعلم المبرمج:

البرمجة الخطية: و تنسب للفيلسوف " سكرز"، إذ يقوم على تحليل المادة الدراسية أو التحصيلية لأجزاء مستقلة يسمى كل جزء منها إطارًا، حيث يتم التعلم وفقا لهذا النمط بخط مستقيم لا يمكن أن ينتقل الطالب إلى جزء آخر قبل أن ينهي المهمة الحالية التي يتعلم بها، وفقا لهذا النوع فإنه يوجد نموذج ومستوى واحد للمحتوى التعليمي المبرمج. البرمجية المتشعبة: ويعود هذا النوع إلى الفيلسوف التربوي "كراودر"، ويقوم على تحليل المادة الدراسية إلى أجزاء مقسمة، ويتم إعدادها بأكثر من مستوى، ويمكن للطالب الذي لا يجتاز مستوى من مستويات المحتوى التعليمي أن ينتقل إلى مستوى آخر معد بطريقة مختلفة عن المستوى الذي سبقه، وفقا لهذا النوع يوجد أكثر من مستوى للمحتوى التعليمي المبرمج.

(عوض الله، 2003، وفرج، 2005)

## مميزات التعلم المبرمج :

للتعلم المبرمج ميزات كثيرة منها

- 1-تشدد الانتباه، وتساعد على تذكر المتطلبات السابقة للتعلم.
- 2-يتمكن الطالب من الوصول إلى الإجابة الصحيحة بنفسه.
- 3-تساعد على التذكر ونقل أثر التعلم.
- 4-التفاعل المتواصل بين الطالب والبرنامج خلال فترة التعلم.
- 5-الدقة في تحديد الغاية والهدف، ووصف النتيجة النهائي للمتعلم.
- 6-التعزيز الفوري للاستجابات مما يزيد من دافعية المتعلم.

7- توفير تغذية راجعة عند الاستجابة.

8- تمكن المدرس من معرفة الخبرات التعليمية التي يمكن أن يكتسبها الطالب نتيجة تعلمه للبرنامج مثل أساليب التفكير والاتجاهات والقيم.

عزازي، (2010)، ومبارز وعبدالعال، (2010)، والنعواشي، (2010). الفار، (2000)، وسلامة، (2002)، وفرج (2005)، والحيلة، (2009)

### عيوب التعلم المبرمج:

ويشير شرف (2000) إلى أن التعلم المبرمج ليس هو الحل الوحيد للمشاكل التعليمية وإنما كأسلوب حديث للتعليم يمكن إذا ما أحسن استخدامه أن يساهم في حل بعض المشكلات التعليمية وتحسين نوعية طرق التدريس المستخدمة.

ومن عيوب التعلم المبرمج:

1- لا يعطي فرصه الابتكار لدى المتعلمين .

2- يركز على الحفظ و يهمل التفكير.

3- تكلفه أجهزه التعليم المبرمج ومواده عالية جدا .

4- يعتمد البرنامج على الدافعية والرقابة الذاتية فإذا ضعفت قلت فاعلية التعلم المبرمج.

5- يقلل العلاقات الاجتماعية بين المتعلمين أو المتعلم والمدرس.(مرعي والحيلة، 2002).

### مفهوم البرمجية التعليمية:

هي مجموعه من الصفحات التي يتم تصميمها وبرمجتها بواسطة جهاز الحاسوب بإحدى البرامج التطبيقية أو لغات البرمجة الحديثة التي تحتوي على مواد تعليمية من مقررات دراسية مقسمة إلى مستويات وأجزاء صغيرة متسلسلة بشكل منتظم. (عبد الحق، 2007)

أيضا هي مواد تعليمية يقوم المدرس بترتيبها وبرمجتها باستخدام الحاسوب ليتعلمها الطالب بسهولة، ويعتمد إعدادها على نظرية "سكنر" القائمة على مبدأ الاستجابة والتعزيز (الجبان والمطيعي، 2004).

المعايير التي يجب مراعاتها عند تصميم البرمجية التعليمية:

تعتبر المعايير التالية معايير أساسية وعامة لا بد أن تتوفر في البرمجية التعليمية، والتي لا يمكن أن توصف البرمجية بأنها جيدة إلا إذا توفرت هذه المعايير فيها، وقد بين هذه المعايير كل من: عيادات، (2004) والجبان والمطيعي، (2004) والبهليشي، (2003) والفار، (2002)، وهي كالتالي:

1. الهدف: يجب أن تكون الأهداف واضحة ومصاغة بشكل جيد في البرمجية التعليمية.

2. مناسبة محتوى البرمجية للمستوى العمري للمتعلم: ينبغي أن يكون محتوى البرمجية مناسباً لمستوى التعلم من حيث السن والخلفية الثقافية، وغيرها.

3. التفاعل: لا بد أن يتيح تصميم البرمجية التعليمية وجود تفاعل بين البرمجية وبين المتعلم، بحيث يكون له دور أساسي في عملية التعلم.

4. سيطرة المتعلم بالبرمجية التعليمية: تترك الحرية التامة للمتعلم في التحكم بمحتويات البرمجية في المادة العلمية والأمثلة والتدريبات والاختبارات.

5. استقطاب انتباه المتعلم: يستحسن أن تبدأ البرمجية التعليمية بمحتوى يجذب انتباه المتعلم وذلك باستخدام الرسوم المتحركة وغيرها من المؤثرات.

6. كفاية التدريبات وتنوعها: في برمجيات التعليم بعد مشاهدة المادة التعليمية والأهداف المتحققة منها يجب أن تتوافر للمتعلم تدريبات كافية ومتنوعة على المادة العلمية التي تلقاها.

7. التغذية الراجعة: وهي أحد أهم الشروط التي يجب تواجدها في البرمجية التعليمية الجيدة وبصورة سريعة بعد استجابة المتعلم.

8. المساعدة: ينبغي توفير المساعدة للمتعلم حسب استجابته وسرعه تعلمه.

9. التشخيص والعلاج: يجب أن تتيح البرمجية مبدأ التشخيص والتعديل أو العلاج.

## خطوات تصميم البرمجية التعليمية وإنتاجها:

ذكر الهرش وغازوي ويامين، (2003) والحيلة، (2009) أنعمل برمجية تعليمية

مبتكرة ومفيدة تحقق الأهداف التربوية يتطلب إتباع الخطوات التالية:

1. تحديد الموضوع المطلوب.

2. تحديد الدرس أو الدروس.

3. تحليل المادة الدراسية.

4. تصميم الشاشات على الورق.

5. صياغة الأهداف السلوكية.

6. التعليمات والإرشادات.

7. الاختبارات والتطبيقات.

8. تقويم الوسيلة.

9. دليل للطالب.

10. صياغة البرنامج بصورته النهائية.

11. إعداد الاختبارات المرافقة للبرنامج.

الشروط التي يجب مراعاتها في تصميم شاشة البرمجية التعليمية:

أشار عبد الحق، (2007) أن التصميم الفاعل لشاشة البرمجة التعليمية يسهل

تفاعل الطالب مع المعلومات ويرفع دافعيته و تقدمه في التعلم، لذا يجب مراعاة جميع

النقاط التالية في تصميم شاشة البرمجية التعليمية:

1. الاقتصاد بكمية المعلومات المعروضة في الشاشة الواحدة.

2. استخدام الألوان والرسوم تزيد من فاعلية الطالب مع تجنب المبالغة، لعدم تشتيت

انتباه الطالب.

3. جذب انتباه الطالب من خلال الفيديو والمؤثرات الصوتية والحركية مع عدم المبالغة

فيها أيضا، لعدم تشتيت انتباه المتعلم.

4. ترك مسافات كافية وتوضيح الخط في الكتابة لتسهيل القراءة والكتابة.

5. التنوع في أحجام الخطوط.

6.تقادي الانتقال المباشر و السريع من صفحة إلى أخرى أثناء عرض المادة التعليمية والتدريبات.

### ثانياً كرة القدم:

تعتبر لعبة كرة القدم اللعبة الأولى في معظم أنحاء العالم حيث يقوم بمشاهدتها جميع المهتمين من مختلف طبقات المجتمع، حيث أن الرياضة ممارسة حضارية واجتماعية وصحية كانت وما زالت تعكس التطور والتقدم للأمم والشعوب كونها تخص أهم مكونات المجتمع والحياة وهو الإنسان فكرا وجسدا، كما وأن الرياضة تلعب دورا مهم بتكوين الفرد اللائق صحيا وبدنيا واجتماعيا وتعتبر وسيلة ترويح ضرورية للمواطن والرياضة ومصدر دخل للدولة وإنعاش اقتصادها فيجب التعامل مع الرياضة كصناعة حقيقية يدخل فيها استثمارات ضخمة وتوفر الإمكانيات الضرورية والتسويقية والإدارية لممارسة مجمل النشاطات الرياضية (الطراونة، 2014).

### أهمية الأعداد المهاري في كرة القدم:

كرة القدم هي اللعبة الشعبية الأولى في العالم و هي لعبة جذابة لمن يمارسها أو يشاهدها في الملاعب، أو عبر شاشات التلفاز، أن هذه اللعبة ببساطتها وتعدد مهاراتها وسهولة أدائها بين الصغار والكبار، كان وراء بلوغها هذه الشهرة والمكانة المرموقة التي وصلت إليها واهم ما يميز هذه اللعبة منافساتها الرياضية المحلية والقارية والعالمية وخصوصا بطولة كأس العالم، هذا المهرجان الكروي، الذي ينتظره ملايين البشر، من عشاق ومحبي كرة القدم، حيث ينظم هذا المونديال ويتنافس فيه أقوى منتخبات العالم للنيل بالكأس الذهبي. (الباز، 2009)

ويشير (أبو عبده، 2002) أن عملية الأعداد المهاري لتعليم وتدريب المهارات الأساسية في كرة القدم، تهدف بصورة أساسية لتعلم المهارات الحركية الرياضية التي يستخدمها اللاعب أثناء المنافسة الرياضية ومحاولة إتقانها وتثبيتها حتى يتمكن اللاعب الوصول إلى أعلى المستويات الرياضية في الانجاز الرياضي، ومن الضروري لضمان إتقان المهارات الأساسية والعمل على تثبيتها أثناء المنافسات أن يقوم الفرد الرياضي من وقت إلى آخر بأداء تلك المهارات تحت ظروف مختلفة تتميز بزيادة عامل الصعوبة عما يقابله اللاعب أثناء المواقف المختلفة للمباراة .

فالمهارات الأساسية تعتبر العامل الفاصل في أداء لاعبي كرة القدم والتي تتضمن مهارات أساسية كثيرة ومتنوعة وأهمها التصويب والتمرير والمراوغة والجري بالكرة وضرب الكرة بالرأس. (خليفة، 2006)

ويؤكد (محمود، 2008) أن الإعداد المهاري من الوسائل المهمة في تنفيذ الإعداد الشامل لجوانب اللعب المختلفة وان اللعب الذي لم يكن إعداده شاملاً يكون أدائه المهاري ضعيفاً وحركاته بطيئة ويهدف الإعداد المهاري إلى إتقان وتثبيت المهارات الحركية الخاصة باللعبة، للوصول بها لأعلى مستوى ممكن، كما أنه يعد إحدى النواحي المهمة في إعداد لاعب كرة القدم ويهدف إلى تطوير المهارات أو هو تكتيك اللعبة والأداء الذي يقوم به اللاعب مع الكرة مباشرة أو الحركات التي يؤديها في المنطقة القريبة من الكرة .

ويشير (إبراهيم، 1995) إلى أن الإعداد المهاري هو تعليم المهارات الحركية أو الأساسية ومحاولة إتقانها وتثبيتها بهدف الوصول إلى أفضل مستوى ممكن في كرة القدم من خلال التمرينات المختلفة التي يخططها وينفذها المدرب في الملعب ويتميز أداء المهارات الأساسية الحركية الجيدة بما يلي:

1- السهولة والانسائية في الأداء.

2- ألدقه والتحكم في الأداء.

3- التوافق في أداء الحركة .

4- الاقتصاد في أداء الحركة.

أهم المتغيرات المهارية للدراسة:

1- مهارة التمرير :

أن الانسجام و التفاهم و التعاون بين أعضاء الفريق يعد من الأسس الهامة في اللعب الجماعي و التمرير بين اللاعبين هو أساس هذا الانسجام حيث أن الفريق الذي يتمكن أعضائه من إتقان التمرير بصورة جيدة يتمكن بالتحكم باللعب بمهارة عالية (محمود، 2008).

يعتبر (إبراهيم، 1995) أن التمرير من أهم فنون رياضة كرة القدم على الإطلاق نظراً لأنها الأكثر استخداماً طوال زمن المباراة ، فأكثر من 80% من الحالات التي يحصل

فيها اللاعب على الكرة يكون التصرف فيها على التمير ، في حين يكون التصرف في باقي النسبة وهي (20) % أما الجري بالكرة أو المراوغة أو التصويب و يرجع ذلك إلى أن الفريق يتكون من 11 لاعب، والتمير هو الوسيلة الأساسية في بدء الهجوم وبنائه وتطويره ولعل لا شيء يهدم هجوم الفريق ويكسر هجماته أكثر من التميرات الرديئة وغير المتقنة.

وبرى (غنام، 2016) أهمية هذه المهارة كونها أكثر المهارات استخداما في اللعب ولا يحقق اللعب الجيد أكثر من التميرات الجيدة التي يقوم بها الفريق، وذلك لان التميرات الجيدة وذلك لان التميرات الجيدة وفي الوقت المناسب بين لاعبي الفريق في نقل الكرة في إرجاء الملعب ستؤدي حتما لتحقيق الهدف في إيصال تمريره جيده لإحراز هدف في مرمى الفريق المنافس.

ويضيف (صالح، 2011) أن التميرات الناجحة تساعد على إكساب الفريق الثقة بالنفس وتزرع ثقة الفريق المنافس في نفسه كما أن دقه ونجاح التمير يرتبط ارتباطا وثيقا بالسيطرة على الكرة .

## 2- مهارة ضرب الكرة بالرأس:

ذكر ياسين (2009) إذا كانت القدم تلعب دورا حيويا في التصويب والكرة على الأرض أو قربه منها، فلا شك أن الرأس هي السلاح الأول للتصويب عندما يتلقى اللاعب الكرة في الهواء في منطقة التصويب، إذا انه من الصعوبة الوصول إلى الكرات العالية بالقدم لذلك فأن إجادة تصويبات الرأس ضرورية للاعب كرة القدم، و تبدو تصويبات الرأس حيوية في إنهاء الكرات العرضية في منطقة الجزاء، وكذلك استغلال المواقع الثابتة هجوما وخاصة في الثلث الهجومي من الملعب : مثل حالات ضربه الركنية، الضربات الحرة المباشرة والغير مباشرة، رميات التماس الطويلة.

حيث أشار طه (2009) أن مهارة ضرب الكرة بالرأس فريدة بالنسبة لرياضة كرة القدم، حيث تستخدم لتمير الكرة لزملاء الفريق أو لإحراز الأهداف، أو للتضييق الدفاعي حول منطقة المرمى.

### 3- مهارة التصويب:

ويعد التصويب من المهارات الأساسية في مهارات كرة القدم، وعن طريقه يمكن حسم نتائج المباريات وكل ما يقوم به اللاعبون داخل الملعب يتجه صوب هدف واحد وهو خلق فرصة مناسبة للتصويب غالباً، إذ يعد التصويب إحدى وسائل الهجوم الفردي الذي يتسلح به اللاعب لتحقيق هدف في مرمي الأخر (المتولي، 2000). ويعتبر التصويب الوسيلة الأساسية لإحراز الأهداف وبواسطته يمكن إنهاء الجهد المبذول في بدء الهجوم وبنائه وتطويره وإنهائه، والتصويب على المرمي لا يتم بالقدم فقط بل يتم أيضاً بالرأس إلى أن نسبة تسجيل الأهداف بالقدم أعلى بدرجة كبيرة منها بالرأس، وكلما ازدادت خبرة اللاعب وتدريبه على التصويب أمكنه التصويب في المكان المناسب من المرمى وبالقوة المناسبة. (إبراهيم، 1995).

ويشير (هاشم، 2010) أن التصويب يعتبر من أهم المهارات وأكثرها إثارة لحسم نتيجة المباراة فكثير من الفرق تكون في شوطي المباراة هي الأكثر استحواداً على الكرة وتلعب في ساحة منافس إلا أن عدم إجادة التصويب من قبل لاعبي الفريق قد يؤدي إلى خسارة المباراة من هجمة مرتدة ينفذها فريق المنافس وتؤدي السرعة والدقة الدور الحاسم في التهديد الناجح على مرمي الخصم وتؤدي النواحي النفسية دوراً مهماً في عملية التهديد كالثقة بالنفس والإرادة وتحمل المسؤولية.

حيث يؤكد (أحوري، 2007) على أن نتيجة التصويب هي الهدف النهائي للهجوم وأن عدد الأهداف هو الحد الفاصل في حسم المباراة، لذلك يجب على الفرق إعطاء مهارة التصويب أهمية خاصة تتفرد بها عن بقية المهارات الأساسية الأخرى، فالتصويب له أهمية قصوى في التأثير على نتيجة المباراة وعلى نجاح المهارات الهجومية الفردية منها والجماعية.

### 4- مهارة الجري بالكرة :

وتعتبر مهارة الجري بالكرة شرطاً تكتيكياً أساسياً للعبه من خلال السيطرة على الكرة وتوجيهها مع كل خطوه يخطوها اللاعب، وينبغي عليه أن يتقن تكتيك توجيه الكرة بكلتا قدميه حتى يتمكن من حمايتها في حال اقتراب لاعب منافس منه (دوبلر، 2004) وتعد مهارة الجري بالكرة من المهارات الفردية حيث يستخدمها اللاعب من

اجل التقدم باتجاه مرمى المنافس، وخلال الدحرجة بالكرة يجب أن يكون نضر اللاعب موزعا بين الكرة والملعب لرؤية اللاعبين. (محمود، 2008)

ويعتبر (كماش و أبو خيط، 2010) أن مهارة الجري بالكرة إلى جانب مهارة الخداع شرطا تكتيكيا أساسيا للمهارة التكتيكية (الجري بالكرة) ويجب أن يتقنها اللاعب أثناء قيامه بتوجيه الكرة مع كل خطوه يخطوها ضمن منطقته ضيقه أو بتوجيهها إلى الأمام أكثر أثناء الجري كما وينبغي على اللاعب أن يتقن تكتيك توجيه الكرة بكلي قدميه حتى يتمكن من حمايتها في حال اقتراب لاعب منافس منه، ويشير (أسعد، 2008) يعد الجري بالكرة من المهارات الفردية حيث يستخدمها اللاعب من اجل التقدم باتجاه مرمى المنافس وخلال الجري بالكرة يجب أن يكون نظر اللاعب موزعا بين الكرة والمساحة لرؤية اللاعبين، واللاعب الذي يتقن هذه المهارة لا يحتاج إلى استمرار التركيز بالنظر إلى الكرة، وإنما يمكن أن يكون بين كل لمستين للقدم يوجه نظره للأمام ويكون مع النظرة الشاملة وملاحظة الكره والموقف الذي فيه اللاعبون.

وبعد الجري بالكرة من المهارات المهمة التي يجب إتقانها من لاعبي كرة القدم خلال المباريات سواء بالمحاورة أو الخداع لاجتياز المنافس و الجري بالكرة هو فن استخدام أجزاء القدم و دحرجة الكرة على الأرض وهي تحت سيطرة اللاعب (البليسي، 2000).

#### مراحل تعليم المهارات الأساسية بكرة القدم:

ويؤكد (عزيز، 2010) على أن هناك عوامل كثيرة ومتعددة تعتمد عليها عمليات التعلم الحركي في المجال الرياضي ولاسيما تلك العمليات المتعلقة باكتساب المهارات الحركية في الفعاليات والألعاب الرياضية المختلفة، ولا يقتصر النجاح في تلك العمليات والوصول إلى أهدافها على الاهتمام بجانب محدد من تلك العوامل وإهمال الجوانب أو العوامل الأخرى، لذا فإن توفير المحيط الملائم للتعلم وتهيئة وتوفير الأجهزة والأدوات المساعدة يحتاج أيضا إلى وجود منهج تعليمي نموذجي يتلاءم مع قابلية وإمكانيات ومستوى المتعلمين وهذا بدوره يتطلب وجود كادر علمي متخصص و ذو خبرة كافية قادر على تسخير الأدوات والأجهزة المساعدة واستخدامها ضمن مفردات المنهج التعليمي لإيصال المتعلم إلى تحقيق أهداف العملية التعليمية في

المجال الرياضي ألا وهي تعلم واكتساب المهارة أو الفعالية المطلوبة ضمن لعبة أو رياضه معينة.

ويشير(أسمر، ومحمد، و اوراهيل 2011) أن عملية التعلم الحركي تتطلب استخدام أساليب تعليمية تضمن الوصول إلى الهدف من العملية التعليمية بأقل جهد وأقصر وقت، وهي توصيل المعلومات والمعارف إلى المتعلم بأفضل أسلوب أو طريقة ممكنة، إذ يعتمد التعلم الحركي على مدى فاعلية الأساليب المستخدمة في تعليم المهارات الحركية للوصول إلى الأداء الأمثل، مما دفع العاملين في مجال التعلم والتعليم على البحث عن أفضل الأساليب في تحقيق هدف تعلم المهارات الحركية في الألعاب الرياضية المختلفة.

### 1.مرحلة التوافق الخام (الأولى):

أداء المهارة بشكل أولي، و يتعلم اللاعب سير الحركة الأساسي بشكل خام حيث يشمل التعلم من بداية الحصول على المعلومات الأولية وحتى أداء المهارة ضمن ظروف ومتطلبات مناسبة، فعند قيام المدرب بشرح المهارة الجديدة فإن اللاعبين لا يكون لديهم التصور الواضح عن ما هيه المهارة، فالقدرة على الأداء الحركي غير متكاملة في هذه المرحلة، ويرجع السبب

1. أن أداء المهارات الأساسية إذا لم يرتبط بالمتطلبات التي جرى التعلم فيها يؤدي إلي علم الأداء المناسب.

2. مدى استيعاب اللاعبين للمهارة الجديدة .

3. حل الواجب الحركي يتم بحركات فيها نواقص كثيرة ( أبو عبده، 2002)

### 2.مرحلة التوافق الدقيق (الجيد):

في هذه المرحلة يتمكن اللاعبون من أداء المهارة بأخطاء قليلة وبسيطة، وفيها يتم تنظيم وتبويب وترتيب العضلات العاملة والمسئولة عن الواجب الحركي، ويتطور التوافق الدقيق كلما ازدادت معرفة اللاعب بأجزاء المهارة واستيعابه للمعلومات المتعلقة بها بشكل جيد هذا يؤدي إلى إمكانية الملاحظة الذاتية والتصحيح الذاتي ومقارنتها بشرح وإرشادات المدرب ويكون التقدم سريعاً بتعلم المهارة إذا ارتبط بالدوافع (كماش، 1999)

### 3. مرحلة إتقان وتثبيت الأداء المهاري واستقراره:

يذكر (إبراهيم، 1995) أنه في هذه المرحلة تكون تأدية المهارة قد وصلت مرحلة متقدمة حيث يرجع ذلك إلى ما تم تطويره في مرحلة التوافق الجيد للأداء حيث تمتاز تأدية المهارة الحركية في هذه المرحلة بأن مستقيلات الحسية الموجودة في المخ تعمل على استيعاب أي تدخل غير مرغوب فيه ويتم ضبط سريع ل حركة في الظروف المختلفة وهذا ما يسمح بأداء جيد للحركة حيث يتم في هذه المرحلة التثبيت والمطابقة والإتقان والشروط وتسمى تثبيت الحركة.

#### ثالثا: الحصيلة المعرفية:

تحتل المعرفة الرياضية درجة كبيرة جدا من الأهمية ويتأسس عليها اكتساب السلوك الصحيح للأفراد في أثناء تعلم المهارات الرياضية بمختلف أنواعها، وكلما زاد إتقان وحفظ المعارف النظرية خاصة للنشاط الرياضي وطرق تطبيقها كان المتعلم اقدر على تنمية وتطوير المستوى المهاري إلى أقصى درجاته كما انه يستطيع الاحتفاظ بمهاراته الحركية وكذلك بلياقتة البدنية حيث تعد المعرفة من أهم الجوانب التي تركز عليها مرحلة الإعداد والبناء (البحراوي، 2008).

للارتقاء والتقدم في الحياة ومواكبة التطور خاصة في الرياضة أو بمختلف مجالات الحياة، نحتاج إلى العلم والمعرفة من اجل الوصول لأعلى المستويات، حيث تعتبر الحصيلة المعرفية في كرة القدم أساسا مهما للارتقاء باللعبة فهي تستهدف الجانب المعرفي للطالب مما يحقق النمو الأمثل من كافة النواحي التي بدورها تعمل على صقل الطالب وتكوين شخصيته الرياضية .

حيث اتفق الكثير من الباحثين بمفهوم الحصيلة المعرفية حول ماهيتها إذ اجمعوا على أن نشاطات التعلم تركز على ما سيحصل عليه الطالب من معارف ومهارات وكفايات في الواقع، أي أنها تظهر المعلومات والمهارات والكفايات واتجاهات والسلوكيات بعد الانتهاء من خبرة التعلم، إذ تشمل خبرة التعلم ما تم عرضه في مادة أو برنامج أو محاضرة من معارف أو مهارات (الحوري، 2003).

وكما ذكر الخصاونة والزعبي (2002) إلى أن الحصيلة المعرفية هي مجموعة من البيانات والمعلومات والمعارف التي يتحتم على الفرد أن يكتسبها سواء من خلال تعلم أكاديمي أو من خبرات سابقة.

وأشار رومان وكوزيلين (Roman and kozulin,2005) إلى أن الحصيلة المعرفية هي عبارة عن مجموعة ما يمتلكه الفرد من معلومات متعددة تم اكتسابها من دورات أو خبرات مهنية مختلفة التحق بها، والتي يمكن تقديرها بحساب نسبة تحصيله المعرفي بها .

أن تنمية المهارات المعرفية لا تقل أهمية عن تنمية المهارات المهارية، إلا أن كثير من المدربين يهملون هذا على أهميته، وذلك كونه غير ملموس بشكل عادي في نتائج المباريات، واللاعب تعلم أن يفكر خلال ممارسته هو أكثر تفضيلا عن غيره ويعتبر النجاح الحقيقي لرفع مستوى أداء اللاعب من خلال الجمع بين الممارسة لنوع النشاط الرياضي وبين المعرفة النظرية له، حتى يستطيع الاحتفاظ بالمعارف والمعلومات الأمر الذي يعني أن الإعداد المعرفي يجب أن يسير جنبا إلى جنب مع الإعداد النفسي والبدني والمهاري والخططي.(رحاحلة وشوكة، 2007)

وأشار فريجات (2001) أن النتائج المعرفية هي حصيلة ما اكتسبه الطالب وتعلمه من المحتوى والمواد والخطط الدراسية للبرنامج، وأنها مجموعة من الخصائص والصفات العامة التي يرغب باكتسابها خريج كلية علوم الرياضة كمهارات حل المشكلات وأدوات التواصل والفنون العقلية والقوانين، التي تقدم وصفا للصفات النهائية للخريج من حيث ما يمتلكه ويعرفه من مهارات وسلوكيات وكفايات معرفية ووجدانية وغالبا ما تكون الحصيلة المعرفية ثلاث مستويات : الكفايات العامة المشتركة لكافة البرامج والنتائج الخاصة بعائلة التخصص والنتائج الخاصة بالتخصص.

أضاف بارني (2005) انه من الضروري أن يلم كل لاعب بالمعلومات والمعارف الرياضية التي تخص اللعبة التي يمارسها من اجل إتقان هذه اللعبة، حيث أن النجاح الفعلي لرفع مستوى أداء اللاعب يكون من خلال الجمع بين الممارسة للعبة وبين المعرفة النظرية لها، وحتى يستطيع الاحتفاظ بالمعلومات والمعارف مما يعني أن

الإعداد المعرفي يجب أن يسير جنباً إلى جنب مع الإعداد النفسي والبدني والمهاري والتكتيكي ويمكن تلخيص أهمية الإعداد المعرفي في ما يلي:

1- أن المعرفة المكتسبة خلال عملية التعلم تحفظ في الذاكرة لتساعد في عمليات التفكير الرياضي وهي الأساس في توجيه وتنظيم السلوك.

2- أن الإعداد الفني الصحيح للمهارة الحركية يتطلب وجود المعرفة الرياضية .

3- من الممكن تطوير وتنمية المستوى الرياضي لدى اللاعبين بحدوده القصوى عن طريق زيادة وإتقان المعارف النظرية.

4- الإعداد المعرفي يمثل أهم داعم لتنمية برامج التربية الرياضية و البدنية .

كما ترى الفريجات (2001) أن قياس المعرفة من الوسائط التقويمية الموضوعية والتي يجب استخدامها بجاني الاختبارات التي تقيس الجوانب البدنية والمهارية مما قد يسهم في إعادة دراسة المناهج لكي تتضمن الجوانب المعرفية اللازمة لرفع مستوى الأداء المهاري بالإضافة لاكتساب الأسس العلمية التي تدعم الأداء.

ويرى الباحث أهمية امتلاك اللاعب إلى المستوى الأكاديمي والجانب الثقافي، إذا أردنا تحقيق انجازات مميزة، وكما أشار الخولي وعنان (1999) أن الحصيلة المعرفية لا تقتصر على اللاعب الرياضي فقط فالعاملون بهذا المجال على مختلف اختصاصاتهم هم في أمس الحاجة إلى المعرفة الرياضية المتقدمة ويجب عليهم اكتساب هذه المعرفة والعمل بها على نحو لائق

## 2.2 الدراسات السابقة

### الدراسات العربية:

حسون(2018) هدفت الدراسة للتعرف إلى تأثير التعليم المبرمج في تعليم بعض مهارات بساط الحركات الأرضية بالجمناستك لتلاميذ الصف السادس الابتدائي، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، و تم اختيار عينة البحث عشوائيا وشملت (22) تلميذ ذو التصميم الثنائي باستخدام القياس القبلي والبعدي لمجموعتين متكافئتين احدهما ضابطة والأخرى تجريبية، وكانت النتائج أن للتعلم المبرمج تأثيرا ايجابيا في تعلم التلاميذ المهارات الأرضية بالجمناستك لدى المجموعة التجريبية، وتأثير التعلم

المبرمج باستخدام التعلم المبرمج كان أفضل من البرنامج الاعتيادي حيث كانت نتائج المجموعة التجريبية أفضل من نتائج المجموعة الضابطة في القياس البعدي وأوصت الباحثة استخدام التعلم المبرمج بواسطة الحاسوب في تعليم وتطوير المهارات الارضية في الجماز من قبل معلمي التربية الرياضية في المدارس.

دراسة الشعلان والجعافرة والطويل (2017)، هدفت الدراسة للتعرف إلى اثر استخدام برنامج تعليمي محوسب على تعلم بعض مهارات الأساسية في كرة الطاولة، استخدم الباحثون المنهج شبه التجريبي وتكونت العينة من (36) طالبا في كلية علوم الرياضة تم تقسيمهم إلى مجموعتين وأظهرت النتائج أن استخدام الحاسوب في تعلم المهارات الأساسية في لعبة كرة الطاولة أفضل من الطريقة الاعتيادية، وأوصى الباحثون استخدام طريقة التعلم باستخدام الحاسوب في تعليم المهارات الأساسية في كرة الطاولة و أوصوا أيضا بعقد دورات متخصصة لمدرسي التربية الرياضية في مجال استخدام البرامج المحوسبة في تعليم المهارات الرياضية في مختلف الألعاب .

دراسة امير (2015) هدفت الدراسة للتعرف إلى لأثر استخدام برمجية حاسوب على تعلم مهارات الوقوف على الذراعين لدى طلبة كلية التربية الرياضية في الجامعة الأردنية، استخدم الباحث المنهج التجريبي، وطبقة الدراسة على (30) طالب قسموا إلى مجموعتين، وأظهرت النتائج فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية كما أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياس البعدي مما يستنتج بان طريقة تعليم مهارة الوقوف على الذراعين بمساعدة برمجية الحاسوب طريقة أكثر فاعلية من الطريقة التعليمية التقليدية، و أوصت الدراسة بضرورة استخدام هذه البرمجية كوسيلة مساعده في تعليم مهارة الوقوف على الذراعين لدى طلبة الكلية وضرورة الاستمرار في تصميم وتطبيق مثل هذه البرمجيات في تعليم مهارات الجماز بأنواعها المختلفة .

دراسة العجمي (2015) بدراسة هدفت للتعرف إلى برنامج باستخدام أسلوب البرمجة المدعمة بالإشارات للتعرف على تأثير استخدام التعليم المبرمج المدعم بالإشارات على تعلم بعض المهارات الهجومية في كرة اليد لتلاميذ الصف الأول الإعدادي من الصم البكم، و استخدم الباحث المنهج التجريبي على عينه عددها

(30) تلميذ، وأظهرت النتائج أن أسلوب التعليم المبرمج له تأثير دال إحصائياً على مستوى بعض المهارات الهجومية في كرة اليد، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التجريبية في جميع المهارات الهجومية، وجدت فروق في معدل التغير بين المجموعة التجريبية المستخدمة أسلوب التعليم المبرمج على المجموعه الضابطة المستخدمة البرنامج المتبع ولصالح المجموعة التجريبية، و أوصى الباحث بضرورة الاهتمام ببرامج الصم والبكم بما يتناسب مع قدراتهم وميولهم وعمل سجلات خاصة لكل فرد على حدة لمتابعه الحالة منذ الصغر وخلال سنوات الدراسة .

دراسة المخادمة وأبو عاقولة (2013) و هدفت للتعرف إلى اثر البرنامج محوسب على تعلم فعالية رمي القرص لدى طلبة كلية التربية الرياضية في جامعه اليرموك، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة تجريبية واحده من (10) طلاب من الطلبة المسجلين لمساق العاب القوى، في دراستهم وتم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل ارتباط بيرسون واختبار بيرون واختبار (ت) وذلك للتعرف إلى الدلالة الإحصائية بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، وأظهرت النتائج أن البرنامج المحوسب كان له اثر ايجابي على تعلم فعالية رمي القرص وذلك من خلال التحسن الحاصل في النتائج، بالإضافة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لجميع متغيرات الدراسة ولصالح القياس ألبعدي، وقد أوصى الباحثان بالتوجه إلى استخدام أساليب التدريس الحديثة التي تعتمد على الطالب، لمواكبة التقدم والتطور الحاصل في المجتمعات البشرية .

دراسة إبراهيم (2012)، هدفت للتعرف إلى تأثير منهج تعليمي باستخدام أسلوب التعليم المبرمج على وفق بعض المؤشرات البيوكينماتيكية في تعلم الوثب الطويل لدى طلاب السنة الدراسية الأولى كلية التربية الرياضية، استخدم الباحث المنهج التجريبي، على عينة البحث وعددها(40) تم اختيارها عشوائيا طالبا قسمت إلى مجموعه تجريبية ومجموعة ضابطة، وقد استغرق المنهج (20) وحدة تعليمية وبعد استخراج البيانات توصل الباحث إلى أن أسلوب التعليم المبرمج هو أسلوب فعال في تطوير الأداء الفني والانجاز لفاعلية الوثب الطويل، يوصي الباحث بأن على

المدرسين استخدام التصوير في الاختبارات الميدانية للطلاب من اجل الوقوف على مكان الضعف والخطأ من خلال التحليل والتأكيد على مؤشرات الفنية والتقنية .

دراسة المدانات و الخطاطبة (2012) دراسة هدفت للتعرف إلى اثر استخدام برمجية تعليمية على مستوى الأداء المهاري للتصويب من الثبات في كرة السلة، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، واختيرت عينة الدراسة بالطريقة العمدية من طلبة كلية علوم الرياضة في جامعه مؤتة من مستوى السنة الدراسية الأولى وبلغ عددهم (40) طالبا من طلبة مساق كرة السلة (1) قسموا عشوائيا إلى مجموعتين، الأولى تجريبية تكونت من (20) طالبا تتعلم مهارة التصويب من الثبات بطريقة التعلم المبرمج، والثانية الضابطة تتكون من (20) طالبا تتعلم بالطريقة التقليدية وقد توصلت الدراسة إلى أن التعلم المبرمج أفضل من التعلم التقليدي في تعليم مهارة التصويب من الثبات في كرة السلة و أوصى الباحثان باستخدام طريقة التعلم المبرمج في مهارة التصويب من الثبات في كرة السلة .

دراسة حسين (2011) هدفت للتعرف إلى أثر التدريس بالحقيبة التعليمية المبرمجة والكتيب المبرمج في التعلم الذاتي الحركي والمعرفي لمهارة الإرسال بالوثب في الكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية في الجامعة الأردنية، استخدم الباحث المنهج التجريبي، وأجريت الدراسة على عينة مكونة من (١٥) طالب وقسموا إلى مجموعتين التجريبية والضابطة، وأظهرت النتائج أن للحقيبة التعليمية المبرمجة والكتيب المبرمج اثر ايجابي في التعلم الذاتي الحركي والمعرفي لمهارة الإرسال بالوثب في الكرة الطائرة، ووجود فروق ذات دالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي ولصالح القياس ألبعدي لأفراد المجموعة التجريبية، ويوصي الباحث استخدام التدريس بالحقيبة التعليمية المبرمجة في التعلم الذاتي الحركي والمعرفي لمهارة الإرسال بالوثب بالكرة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية في الجامعة الأردنية .

دراسة الشعلان(2011) هدفت للتعرف إلى اثر أسلوب التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب لذوي الذكاءات المتعددة على مستوى أداء مهارتي التمرير والتصويب في كرة اليد، و استخدم الباحث المنهج التجريبي، حيث تكونت عينة الدراسة من (40) طالبا من طلاب مديرية التربية والتعليم في لواء المزار الجنوبي من طلاب الصف العاشر،

قسموا إلى أربع مجموعات، تكونت كل مجموعة من (10) طلاب، وأظهرت النتائج أن البرنامج التعليمي المقترح قد أثر ايجابيا بدلالات إحصائية عند المستوى ( $0.05 \geq a$ ) و على مستوى أداء مهارتي التمرير والتصويب وأفضل لذوي الذكاءات المتعددة لتعلم مهارتي التمرير والتصويب في كرة اليد باستخدام أسلوب التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب وهو الذكاء الجسمي الحركي، وقد أوصى الباحث باستخدام طريقة التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب في تعليم مهارتي التمرير والتصويب في كرة اليد.

دراسة أكرم والوزني (2011) هدفت للتعرف إلى تأثير أسلوب الكتيب المبرمج والشرح التوضيحي في تطوير تركيز الانتباه وتعلم الإرسال الساحق بالكرة الطائرة، استخدم الباحث المنهج التجريبي، وتم إجراء البحث على عينه مكونه من (32) طالبا تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين التجريبية الأولى عملت بأسلوب الكتيب المبرمج والتجريبية الثانية عملت بأسلوب الشرح التوضيحي، أظهرت نتائج الدراسة أن أسلوب الكتيب المبرمج والشرح التوضيحي لهما تأثير ايجابي في تعلم الإرسال الساحق في الكرة الطائرة، ووجدت فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التجريبية، ويوصي الباحثان بالتأكيد على استعمال الأسلوب الذاتي البرمجي (الكتيب المبرمج) في تعلم الإرسال الساحق بالكرة الطائرة وتطوير تركيز الانتباه المرتبطة بالمهارة .

قام (رحاحلة وشوكة، 2007) بدراسة هدفت للتعرف إلى الحصيلة المعرفية في مجال اللياقة البدنية، واستخدم الباحثان المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة من (416) طالبا وطالبة من كلية التربية الرياضية في الجامعة الأردنية وجامعة اليرموك وتم استخدام قياس المستوى المعرفي في اللياقة البدنية الذي قام بإعداده الخولي وآخرون وأظهرت نتائج الدراسة وجود ضعف عام في مستوى الحصيلة المعرفية عند عينة الدراسة بصورة عامة وكذلك أظهرت ارتفاعا في مستوى الحصيلة المعرفية من سنة دراسية إلى أخرى وعدم وجو فروق ذات دالة إحصائية تبعا لمتغير الممارسة الرياضية والجنس، وأوصى الباحثان بعمل المزيد من الأبحاث عن الحصيلة المعرفية في علوم الرياضة المختلفة.

دراسة الخطاطبة (2006) قد أجرى دراسة هدفت للتعرف إلى اثر استخدام برمجية للحاسوب في تعليم مهارة التصويب السلمية في كرة السلة، وقد استخدم الباحث

لتطبيق هذه الدراسة المنهج التجريبي وتم تطبيق الدراسة على عينه اختيرت بطريقة عمدية من طلبة كلية علوم الرياضة في جامعة مؤتة من مستوى السنة الدراسية الأولى وبلغ عددهم (20) طالبا قسموا لمجموعتين ضابطة وتجريبية، وأظهرت نتائج الدراسة أن التعلم باستخدام برنامج محوسب من خلال البرمجية المستخدمة أفضل من التعلم بالأسلوب التقليدي فيما يتعلق بتعلم مهارة التصويبة السلمية وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتصميم البرمجيات الخاصة في كرة السلة والألعاب الرياضية بشكل عام.

دراسة الشعلان (2006) هدفت الدراسة للتعرف إلى اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء لبعض مهارات التمرير والتصويب في كرة اليد، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وطبقت الدراسة على عينه مكونه من (20) طالب قسموا إلى مجموعتين، أظهرت النتائج تأثيرا ايجابيا اثر للتعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء لبعض مهارات التمرير والتصويب، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في القياس البعدي في مهارة التمرير من أعلى من الثبات والتمرير من أعلى من الجري والتصويب من الجري والقفز لصالح المجموعة التجريبية، و أوصى الباحث باستخدام طريقة التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب في تعليم المهارات المختلفة بكرة اليد والألعاب الرياضية بشكل عام وإجراء دراسات مشابهة على ألعاب أخرى .

وأجرى الخوري (2003) دراسة هدفت للتعرف إلى الحصيلة المعرفية العلمية لدى مدربي الكاراتيه في الأردن في مجالات ميكانيكية الحركة والتغذية والإصابات والتدريب واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (91)مدربا من مدربي الكاراتيه في الأردن، والتعرف على الفروق بين مجالات الدراسة وفقا لمتغيرات (المستوى الأكاديمي، التخصص، درجة التصنيف للمدرب، سنوات الخبرة)، وأظهرت النتائج أن مستوى الحيلة المعرفية لدى المدربين كان بدرجة ضعيفة، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير الخبرة ولصالح الخبرة أكثر من (10)سنوات.

كما أجرى الخصاونة والزعبي (2002) دراسة هدفت للتعرف إلى الحصيلة المعرفية لدى كل من لاعبي ومدربي ألعاب القوى في الأردن، وفقا لمتغيري (الجنس،

المؤهل العلمي) واستخدم الباحثان المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة من لاعبي ومدربي العاب القوى في الأردن والبالغ عددهم (121) وأظهرت النتائج أن الحصيلة المعرفية كانت ضمن مستوى متوسط لدى اللاعبين وضمن مستوى فوق المتوسط بقليل لدى المدربين، وكما توصلت الدراسة إلى عدم وجود فروق في الحصيلة المعرفية بين المدربين واللاعبين وكذلك عدم وجود فروق في الحصيلة المعرفية بين الذكور والإناث والى تفوق اللاعبين من يحملون شهادة بكالوريوس في الحصيلة المعرفية على فئة التوجيهي وائل .

### الدراسات الأجنبية:

أجرى Vrnadakis&Eleni&Andreas &Maria &Kioumourtzoglou (2008) دراسة هدفت للتعرف إلى اثر استخدام وسيلة تعليمية بواسطة الكمبيوتر والطريقة التقليدية وطريقة الدمج (تجمع الطريقتين) لتعلم مهارة التصويب في كرة السلة إضافة إلى دراسة تأثير هذه الطرق الثلاث على اتجاهات الطلبة تكونت العينة من 75 مشاركاً من المرحلة المتوسطة لصفوف السابع والثامن وزعوا عشوائياً لثلاث مجموعات كل مجموعة تلقت 10 مرات لمدة 45 دقيقة قسمت إلى 5 دقائق تمهيديه و 30 دقيقة تعلم و 10 دقائق للأسئلة والمراجعة، وأظهرت نتائج الاختبار البعدي انه لا يوجد أي فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الثلاث معرفياً كما أن اختبار التأكيد من المحافظة على المعلومات المكتسبة أشار إلى أن المجموعات الثلاث استطاعت أن تحافظ على ما اكتسبته من معلومات ومع ذلك تظهر طريقة الدمج أنها الأفضل للتعلم المعرفي كما أظهرت النتائج إلى أن مجموعة الدمج كان لديهم اتجاه ايجابي نحو طريقة استخدام الوسيلة التعليمية بواسطة الكمبيوتر عن طريقة التعلم التقليدي .

كما أجرى Vrnadakis&Eleni&Andreas &Maria &Kioumourtzoglou .

(2009) دراسة هدفت للتعرف إلى اثر استخدام وسيلة تعليمية بواسطة الكمبيوتر والطريقة التقليدية وطريقة الدمج (تجمع الطريقتين) لتعلم مهارة الإعداد في الكرة الطائرة، تكونت العينة من (84) مشاركاً من المرحلة المتوسطة لصفوف السابع والثامن موزعين عشوائياً لثلاث مجموعات المجموعة الأولى التقليدية طبقة سلسلة تعليمية متدرجة من المهارة والتكرار والمجموعة الثانية استخدمت سلسلة تعليمية

متدرجة من المهارات والتكرار والمجموعة الثانية استخدمت سلسله تعليمية متدرجة من المهارة والتكرار قدمت بواسطة برنامج وسائط متعددة والمجموعة الثالثة دمجت بين الطريقتين السابقتين ثم تطبيق اختبار قبلي وبعدي واختبار للمحافظة على المعلومات ولتحليل النتائج تم استخدام اختبار تحليل التباين و أظهرت نتائج الاختبار البعدي انه لا يوجد أي فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الثلاث تبعا للاختيار المهاري، كما أن اختبار التأكد من المحافظة على المعلومات المكتسبة أشار إلى أن المجموعات الثلاث استطاعت أن تحافظ على ما اكتسبته من مهارات ومع ذلك تظهر طريقة الدمج أنها الأفضل لتطوير القدرات المهارية .

### 3.2 التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال عرض الدراسات السابقة تمكن الباحث من التوصل إلى مجموعة من الملاحظات في ضوء نقاط الاتفاق والاختلاف بين تلك الدراسات من جهة، وبين الدراسة الحالية من جهة أخرى من حيث:

#### 1. الأهداف:

اختلفت الدراسات السابقة في الهدف المراد تحقيقه، فهناك دراسات بحثت في اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب لدراسة(حسون2018، ابراهيم2012، الشعلان2006) على تعلم المهارات الرياضية الحركية . وهناك دراسات كان الهدف منها التعرف إلى اثر التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب على تعليم المهارات الرياضية مثل دراسة (الشعلان، 2011). وهناك دراسات كان الهدف منها التعرف إلى استخدام الوسائل التعليمية المختلفة على تعليم المهارات الرياضية المختلفة مثل دراسة ( Vrnadakis, 2008 و2009) أيضا هناك دراسات كان الهدف منها التعرف إلى أهمية استخدام الحاسوب في تعليم المهارات الرياضية المختلفة مثل دراسة(الخطاطبة 2006، وعمير 2015، والشعلان 2006، ودراسة مدانات والخطاطبة 2012، ودراسة المخادمة وابوعاقولة 2013).

وهناك دراسات كان الهدف منها التعرف إلى اثر التدريب باستخدام الحقيبة التعليمية المبرمجة والكتيب المبرمج والشرح التوضيحي لتعليم مهارات الرياضة المختلفة، مثل (دراسة حسين 2011، وأكرم والوزني 2011) بالإضافة إلى أن هنالك دراسات كان الهدف منها التعرف إلى الحصيللة المعرفية في مجال اللياقة البدنية كدراسة (رحاحلة وشوكة، 2007) ودراسة (الخصاونة والزعبي، 2002) دراسة هدفت إلى التعرف إلى الحصيللة المعرفية لدى كل من لاعبي ومدربي العاب القوى. وفي دراسة (الخوري، 2003) التي هدفت التعرف إلى الحصيللة المعرفية العلمية لدى مدربي الكاراتيه في مجالات ميكانيكية الحركة والتغذية والإصابات والتدريب

## 2. المنهج:

استخدمت الدراسات السابقة المنهج التجريبي والمنهج شبه التجريبي، والمنهج الوصفي لقياس الحصيللة المعرفية.

## 3. العينات:

تراوحت أعداد العينات في دراسات التعلم المبرمج ما بين (10) إلى (84) وفي دراسات الحصيللة المعرفية تتراوح بين (91) إلى (416) حيث أجريت على عينات مختلفة :

فهناك دراسات كانت عينتها طلاب جامعين كدراسة (حسين 2011، أكرم والوزني 2011، ابراهيم 2012، أعمير 2015، خطاطبة 2006، مدانات والخطاطبة 2012، المخادمة وأبو عاقولة 2013، فراندكس وآخرون 2008، الشعلان وآخرون 2017، رحاحلة وشوكة، 2007)

وهناك دراسات أجريت كانت عينتها طلاب مدارس كدراسة (العجمي 2015، حسون 2018، الشعلان 2006، فراندكس وآخرون 2009، الشعلان 2011).

كما هنالك دراسات أجريت كانت عينتها لاعبي ومدربي كدراسة (الخصاونة والزعبي، 2002) ودراسة (الخوري، 2003)

## 4. الأدوات:

استخدمت الدراسات السابقة أدوات مختلفة :

حيث تم استخدام التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب مثل دراسة (الشعلان2011). وهناك دراسات استخدمت الحاسوب مثل دراسة ( اعمير 2015، وفراندكس وآخرون 2008 والشعلان2006، والخطاطبة2006، ودراسة المخادمة وأبو عاقولة 2013 ودراسة العجمي2015).

في حين تم استخدام الحقيبة التعليمية مثل دراسة(دراسة حسين (2011). أيضا هناك دراسات استخدمت الكتيب المبرمج مثل دراسة (أكرم والوزني (2011).

بالإضافة إلى استخدام بعض الدراسات اختبارات لقياس الحصيلة المعرفية مثل دراسة (رحالة وشوكة، 2007) (الخصاونة والزعبي، 2002) (الخوري، 2003) 4. النتائج:

### جدول رقم (1)

#### نتائج الدراسات السابقة

الرقم	الباحث	أهم النتائج
1	حسون(2018)	للتعلم المبرمج تأثيرا ايجابيا في تعلم التلاميذ المهارات الأرضية في الجمناستك لدى المجموعة التجريبية
2	الشعلان والجعافرة والطويل (2017)	استخدام الحاسوب في تعلم المهارات الأساسية في لعبة كرة الطاولة أفضل من الطريقة الاعتيادية
3	اعمير ( 2015)	تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياس البعدي
4	العجمي (2015)	أن أسلوب التعليم المبرمج له تأثير دال إحصائيا على مستوى بعض المهارات الهجومية في كرة اليد
5	المخادمة وأبو عاقولة (2013)	، وأظهرت النتائج أن البرنامج المحوسب كان له اثر ايجابي على تعلم فعالية رمي القرص
6	إبراهيم (2012)	أسلوب التعليم المبرمج هو أسلوب فعال في تطوير الأداء الفني والانجاز لفاعلية الوثب الطويل
7	المدانات والخطاطبة (2012)	التعلم المبرمج أفضل من التعلم التقليدي في تعليم مهارة التصويب من الثبات في كرة السلة
8	حسين (2011)	للحقيبة التعليمية المبرمجة والكتيب المبرمج اثر ايجابي في

الرقم	الباحث	أهم النتائج
		التعلم الذاتي الحركي والمعرفي لمهارة الإرسال بالوثب في الكرة الطائرة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي ولصالح القياس البعدي لأفراد المجموعة التجريبية
9	الشعلان(2011)	البرنامج التعليمي المقترح قد أثر ايجابيا على مستوى أداء مهارتي التمرير والتصويب وأفضل لذوي الذكاءات المتعددة لتعلم مهارتي التمرير والتصويب في كرة اليد باستخدام أسلوب التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب
10	أكرم والوزني (2011)	أسلوبي الكتيب المبرمج والشرح التوضيحي لهما تأثير ايجابي في تعلم الإرسال الساحق في الكرة الطائرة، ووجدت فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التجريبية
11	(رحاحلة وشوكة، 2007)	وجود ضعف عام في مستوى الحصيلة المعرفية عند عينة الدراسة بصورة عامة وكذلك أظهرت ارتفاعا في مستوى الحصيلة المعرفية من سنة دراسية إلى أخرى وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير الممارسة الرياضية والجنس
12	الخطاطبة (2006)	أن التعلم باستخدام برنامج محوسب من خلال البرمجية المستخدمة أفضل من التعلم بالأسلوب التقليدي
13	الشعلان (2006)	وجود تأثيرا ايجابيا للتعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء لبعض مهارات التمرير والتصويب، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية
14	الخوري (2003)	مستوى التحصيل المعرفي لدى المدربين كان بدرجة ضعيفة
15	الخصاونة والزعبي (2002)	الحصيلة المعرفية كانت ضمن مستوى متوسط لدى اللاعبين وضمن مستوى فوق المتوسط بقليل لدى المدربين
16	Vrnadakis&Eleni&Andreas &Maria	نتائج الاختبار البعدي انه لا يوجد أي فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الثلاث معرفيا
17	(2008) &Kioumourtzoglou. Vrnadakis&Eleni&Andreas &Maria	نتائج الاختبار البعدي انه لا يوجد أي فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الثلاث تبعا للاختبار المهاري

الرقم	الباحث	أهم النتائج
18	(2009)&Kioumourtzoglou (2008 Vrnadakis)	أن المجموعات حصلت على اكتساب معرفة، وان الطريقة بمساعدة الحاسوب أكثر فعالية

### ماذا استفاد الباحث من الدراسات السابقة:

1. القدرة على صياغة الأهداف والفرضيات لهذه الدراسة
2. اختيار المنهج المناسب.
3. القدرة على فهم مشكلة الدراسة .
4. إعداد البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الحاسوب .
5. إعداد اختبار الحصيلة المعرفية.

### وقد تميزت هذه الدراسة عن الدراسات والأبحاث السابقة فيما يلي:

1. تصميم برمجية تعليمية محوسبة لتعليم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم باستخدام احدث البرامج.
2. الوقوف على مستوى الحصيلة المعرفية في قانون كرة القدم لدى أفراد العينة.
3. الفئة العمرية لعينة الدراسة .
4. وفرت هذه الدراسة لجميع معلمي التربية الرياضية وسيلة تعليمية يمكن استخدامها والرجوع إليها في أي وقت .

## الفصل الثالث المنهجية والتصميم

### 1.3 منهج الدراسة

استخدم الباحث المنهج التجريبي بطريقة المجموعات المتكافئة نظراً للائمته لطبيعة الدراسة وأهدافها .

### 2.3مجتمع الدراسة وعينتها:

تكون مجتمع الدراسة من طلاب مدرسة المنشية الثانوية للبنين، وممن هم في الصف السابع الأساسي للعام الدراسي (2019 / 2020) والبالغ عددهم (57) طالب. **عينة الدراسة :**

تكونت عينة الدراسة من (20) طالب من الصف السابع الأساسي، وتم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العمدية من مجتمع الدراسة والذين لم يسبق لهم ممارسة لعبة كرة القدم سابقاً تم تقسيمهم إلى مجموعتين:

**المجموعة التجريبية:** تكونت من (10) طالب تتعلم عن طريق البرنامج التعليمي المقترح بواسطة الحاسوب وقد تم تطبيق البرنامج لمدة ستة أسابيع بواقع ثلاث لقاءات أسبوعياً لمدة 60 د في كل مرة.

**المجموعة الضابطة :** تكونت من (10) طالب تتعلم بالطريقة التقليدية وقد تم تطبيق البرنامج لمدة ستة أسابيع بواقع ثلاث مرات أسبوعياً لمدة 60د في كل مرة، والجدول رقم (2) يبين توزيع أفراد عينة الدراسة على المجموعتين.

#### جدول (2)

#### توزيع أفراد عينة الدراسة

الرقم	اسم المجموعة	عدد الأفراد
1	المجموعة التجريبية	10
2	المجموعة الضابطة	10
	المجموع	20

وللتحقق من تكافؤ مجموعات البحث (التجريبية) (الضابطة) بهدف التحقق من أن التحسن الذي يطرأ على متغيرات البحث إنما يعود للبرنامج المطبق (المتغير المستقل)، تم تطبيق

مجموعة من الاختبارات تمثلت بـ ( تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز، ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكرة بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع) ومستوى الحصيلة المعرفية إضافة إلى التحقق من تكافؤ أفراد المجموعتين (التجريبية) و(الضابطة) في كل من متغيري (الطول، الوزن)

ومن أجل ذلك تم استخدام اختبار (Mann-Whitney) للكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعتين في القياس القبلي، والجدول رقم (3) يوضح ذلك :

### الجدول رقم (3)

اختبار (Mann-Whitney) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعتين في القياس القبلي على

متغيرات : الطول، الوزن، التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة

#### ومستوى الحصيلة المعرفية

المتغير	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	مستوى الدلالة
الطول (سم)	تجريبية	157.5000	2.32140	12.10	121.00	34.000	-1.223	.221
	ضابطة	156.3000	1.94651	8.90	89.00			
الوزن (كغم)	تجريبية	47.1000	1.44914	11.15	111.50	43.500	-.505	.614
	ضابطة	46.9000	1.72884	9.85	98.50			
تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز (مرة)	تجريبية	1.5000	.52705	10.50	105.00	50.000	.000	1.000
	ضابطة	1.4000	.84327	10.50	105.00			
ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى (مرة)	تجريبية	1.7000	.67495	10.40	104.00	49.000	-.108	.914
	ضابطة	1.8000	.42164	10.60	106.00			
تصويب الكرة بين حاجزين (مرة)	تجريبية	1.6000	.84327	10.00	100.00	45.000	-.498	.618
	ضابطة	1.8000	.78881	11.00	110.00			
الجري المتعرج بين الأقماع (ثانية)	تجريبية	19.5340	2.48551	9.85	98.50	43.500	-.492	.623
	ضابطة	19.6000	1.73968	11.15	111.50			
الحصيلة المعرفية	تجريبية	2.5000	.84984	11.65	116.50	38.500	-.908	-364
	ضابطة	2.1000	1.10050	9.36	93.50			

\*دال عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq \alpha$ )

يتضح من الجدول (3) عدم وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية على كل متغيرات (الطول والوزن)، ومتغيرات تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز، ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكرة بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع) ومتغير مستوى الحصيلة المعرفية مما يعد دليلاً على تكافؤ أفراد المجموعتين في مستوى هذه المتغيرات قبل البدء بتطبيق البرنامج.

### 3.3 الدراسة الاستطلاعية :

قام الباحث بأجراء دراسة استطلاعية على مجموعة مكونة من (10) طلاب، ممن تنطبق عليهم شروط عينة الدراسة، ومن خارج العينة، وبنفس شروط إجراءات الدراسة، وطبقت عليهم جميع الاختبارات الخاصة بالدراسة، وذلك بهدف التأكد من صلاحية، وتوفر الأدوات المستخدمة، ومعرفة مدى ملائمة الاختبارات المستخدمة لمستوى أفراد العينة، وللتأكد من سهولة تنفيذ الاختبارات، ومدى تطبيقها، والتعرف إلى الصعوبات، والمعوقات التي قد تواجه الباحث أثناء تنفيذ الاختبارات بهدف تلافيها عند التطبيق الفعلي.

### 4.3 الأدوات والتجهيزات المستخدمة:

- 1- ملعب كرة قدم.
- 2- كرات قدم
- 3- أقماع
- 4- حواجز
- 5- استمارة خاصة عن البيانات الشخصية لإفراد العينة.
- 6- استمارة لتفريغ البيانات .
- 7- الميزان الطبي لقياس الوزن والطول.
- 8- أجهزة كمبيوتر.
- 9- جهاز عرض (داتا شو)
- 10- ساعة إيقاف

المهارات المراد تعليمها في هذه الدراسة:

1- التمرير 2- ضرب الكرة بالرأس

3- التصويب 4- الجري بالكرة 5- مستوى الحصيلة المعرفية

البرنامج التعليمي المقترح:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بتصميم البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الحاسوب لتعليم مهارات لعبة كرة القدم، وقام الباحث باستخدام البرامج التالية لإعداد الوسيلة التعليمية :

- 1- Power Point
- 2- Premiere pro
- 3- Video Cutter Joiner

وتم تطبيق البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الحاسوب لمدة ستة أسابيع بواقع ثلاث مرات أسبوعياً مدة كل تدريب (60) دقيقة موزعة على الشكل التالي: (10) دقائق للنواحي التعليمية، و(30) دقيقة للنواحي التطبيقية، و(10) دقائق للجزء التمهيدي (الإحماء) و(10) دقائق للجانب المعرفي والجدول رقم (4) يبين التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح .

#### جدول (4)

##### التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح

عدد الوحدات التعليمية	عدد الأسابيع	زمن الوحدة التعليمية اليومية بالدقائق	الزمن بالدقائق خلال الأسبوع	الزمن الكلي بالدقائق
18	6	60	180	1080

أما بالنسبة لخطوات إعداد محتوى البرنامج التعليمي المقترح قام الباحث بإتباع الخطوات التالية:

- 1-مراجعة الأدب السابق المتعلق بموضوع الدراسة (أسعد، 2008، حماد، 1996، غنام، 2016، هاشم، 2010، حسون، 2018، العجمي، 2015، الخصاصونة والزعبي، 2002، الخطاطبة، 2006، فراندكس وآخرون، 2008، قنديل، 2011، الحيلة، 2003، الطراونة، 2014، ياسين، 2009، رحاحلة وشوكة، 2007، FIFA/LAW2020-2021، القانون الدولي لكرة القدم فيفا).

- 2- ثم قام الباحث بإعداد محتوى البرنامج التعليمي المقترح للمهارات قيد الدراسة .
- 3- قام الباحث بعرض محتوى البرنامج التعليمي المقترح على مجموعة من المحكمين من حملة الدكتوراه والماجستير في التربية الرياضية لإبداء الرأي في محتوى البرنامج التعليمي المقترح ومدى قدرتها على تحقيق الأهداف التي وضعت من أجلها وملائمة لعينة الدراسة، وإجراء ما يروونه مناسباً من تعديل أو حذف أو إضافة قبل إنشاء البرنامج التعليمي المقترح على الحاسوب
- 4- تصميم البرنامج التعليمي المقترح على الحاسوب بوضع عنوان لكل وحدة أي اسم المهارة المراد تعليمها، ومن ثم وضع مقدمة توضيحية عن المهارة وأهميتها في لعبة كرة القدم، ووضع الأهداف المراد تحقيقها من هذه الوحدة، والانتقال بعد ذلك للنواحي الفنية للمهارة وقد قسمت لمجموعة من الخطوات، وبعدها ينتقل الطالب للنواحي التطبيقية التي ستعمل على تطوير مستوى الأداء عند المتعلمين، وبعد ذلك ينتقل الطالب للجانب المعرفي المتعلق بشرح مواد قانون كرة القدم.
- 5- عرض البرمجية التعليمية على مجموعة من المحكمين من حملة شهادتي الدكتوراه والماجستير في التربية الرياضية والحاسوب.
- 6- إجراء التعديلات وفقاً لآراء المحكمين ثم تجربة البرمجية التعليمية على عينة استطلاعية غير عينة الدراسة لمدة أسبوع، لمعرفة مدى ملائمة البرمجية للعينة ومعرفة العقبات .
- 7- تعديل البرمجية التعليمية وإخراجها بصورة نهائية للبدء بتنفيذ الدراسة على عينة الدراسة. أما بالنسبة للاختبارات التي تم استخدامها في الدراسة لقياس الأداء المهاري تم حصر الاختبارات التي تتناسب مع مهارات الدراسة والإمكانات وذلك، بالرجوع للمراجع العلمية التي تناولت القياس في كرة القدم (أسعد، 2008، حماد، 1996، غنام، 2016، هاشم، 2010، الطراونة، 2014، العديلي، 2018، الوقاد، 2003، محمود، 2011، كماش، 2010)

## المعاملات العلمية للأداة

### صدق المحتوى لاختبار الحصيلة المعرفية:

قام الباحث بمراجعة الأدب السابق من خلال المراجع العلمية والدراسات السابقة التي اهتمت ببناء مقاييس للحصيلة المعرفية (الخصاونة والزعبي، 2002، الشعلان، 2006، رحاحلة وشوكة، 2007، الخوري، 2003، الفريحات، 2001، الحوري 2003) ومن ثم قام الباحث ببناء أداة اختبار الحصيلة المعرفية للقانون الدولي لرياضة كرة القدم اعتمادا على المستوى الأول حسب تقسيم بلوم وهو مستوى المعرفة ويتكون من (20) سؤال اختيار من متعدد في ثلاثة محاور والجدول رقم (5) يبين محاور أداة الدراسة .

### جدول رقم (5)

#### محاور اختبار الحصيلة المعرفية :

رقم الفقرات	اسم المحور	رقم المحور
16+6+5+4+3+2+1	ميدان اللعب، الكرة، مدة المباراة اللاعبون ، معدات اللاعبين.	المحور الأول
18+17+10+9+8+7	الحكم، الحكام الآخرون، الأخطاء وسوء السلوك .	المحور الثاني
15+14+13+12+11 20+19	الركلات الحرة، الجزاء والمرمى والركنية ورمية التماس.	المحور الثالث

### جدول رقم (6)

#### مفتاح تصحيح اختبار الحصيلة المعرفية

رمز الإجابة الصحيحة	رقم السؤال
ج	1
د	2
ج	3
ب	4
أ	5
ب	6
د	7

رمز الإجابة الصحيحة	رقم السؤال
ب	8
ب	9
أ	10
ب	11
ج	12
ج	13
ب	14
ب	15
أ	16
ج	17
ج	18
أ	19
ب	20

#### صدق المحتوى (للبرمجية التعليمية) :

قام الباحث بإعداد النواحي الفنية والخطوات التعليمية للمهارات قيد الدراسة، وذلك بناءً على ما ذكر في المراجع العلمية المتخصصة (العديلي، 2018، أسعد، 2008، حماد 1996، غنام، 2016، هاشم، 2010، حسون، 2018، العجمي 2015، الخصاونة والزعبي، 2002، الخطاطبة، 2006، فراندكس واخرون 2008، قنديل، 2011، الحيلة 2003، الطراونة، 2014، ياسين، 2009، رحاحلة وشوكة 2007، FIFA/LAW2020-2021، القانون الدولي لكرة القدم فيفا).

أما بالنسبة للاختبارات التي استخدمت في الدراسة فقد تم حصر الاختبارات بالرجوع للمراجع العلمية التي تناولت القياس في كرة القدم ومن ثم عرض هذه الاختبارات على محكمين لاختيار الاختبارات الملائمة لقياس مهارات الدراسة.

#### ثبات المحتوى (للبرمجية التعليمية):

تم حساب معامل الثبات للاختبارات بطريقة الاختبار، وإعادة الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (20) طالب، وقد تم تطبيق الاختبار على الطلاب، وإعادة تطبيقه بعد ثلاثة أيام. والجدول رقم (7) يوضح قيمة الثبات

جدول رقم (7)

معامل ارتباط بيرسون ومعامل ارتباط سبيرمان بين التطبيق وإعادة التطبيق على عينة (ن=12) لاختبارات الدراسة والمتمثلة بـ.

الاختبار	معامل ارتباط سبيرمان
تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز (مرة)	*0.913
ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى (مرة)	*0.867
تصويب الكره بين حاجزين (مرة)	*0.859
الجري المتعرج بين الأقماع (ثانية)	0.916
الحصيلة المعرفية	*0.877

\*دالة إحصائية عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$

يتضح من الجدول السابق (7) وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$  بين التطبيق، وإعادة التطبيق على اختبارات: تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز، ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكره بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع، مما يعد دليلاً على ثبات هذه الاختبارات وصلاحيتها.  
صدق اختبار الحصيلة المعرفية :

تم استخدام صدق التمايز من خلال تطبيق الاختبار على عينة عددها 12 طالب من مجتمع الدراسة ومن خارج العينة وتم ترتيب درجات حصيلة تصاعدي وتم المقارنة بين المجموعة الدنيا والتي تشكل 27% والمجموعة العليا التي تشكل 27% باستخدام اختبار مان وتني والجدول رقم (8) يوضح نتائج ذلك

الجدول رقم (8)

اختبار (Mann-Whitney) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعتين الدنيا والعليا في

مستوى الحصيلة المعرفية

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U قيمة مان وتني	Z	مستوى الدلالة
الحصيلة المعرفية	الدنيا	4	4.5000	1.29099	2.50	10.00	.000	-2.323	*.020
من 20	العليا	4	13.0000	1.41421	6.50	26.00			

\*دال عند مستوى الدلالة  $(0.05 \geq \alpha)$

يتضح من الجدول (8) وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين الدنيا والعليا في مستوى الحصيلة المعرفية مما يعد دليلاً على أن اختبار الحصيلة المعرفية قادر على التمييز مما يشير إلى صدقه في قياس الظاهرة المراد قياسها.

### معامل التمييز ومعامل الصعوبة للاختبار:

بعد التأكد من معامل الصعوبة تم استبعاد خمسة أسئلة والتي نقل معاملات الصعوبة فيه عن (0.30) وتزيد عن (0.70) وكذلك التي نقل معاملات التمييز فيها عن (0.40) والاعتماد على الأسئلة التي تراوحت الصعوبة لها من (0.30-0.70) ومعامل التمييز لها فوق (0.40) وبذلك تم التوصل إلى (20) سؤال تقيس الحصيلة المعرفية لقانون كرة القدم.

### 5.3 خطوات إجراء الدراسة :

تم إجراء أربعة خطوات رئيسية من أجل إتمام إجراءات الدراسة وهي كالتالي:

المرحلة الأولى: مرحلة ما قبل القياس القبلي .

المرحلة الثانية: مرحلة القياس القبلي .

المرحلة الثالثة: مرحلة التطبيق الفعلي للوسيلة التعليمية المقترحة.

المرحلة الرابعة: مرحلة القياس البعدي .

المرحلة الأولى: مرحلة ما قبل القياسات القبليّة :

1- التنسيق مع مديرية التربية والتعليم لمحافظة الكرك / مدرسة المنشية الثانوية للبنين من

أجل السماح للباحث بإجراء الدراسة واستخدام الإمكانات المتوفرة في المدرسة .

2- أخذ موافقة خطية من المشاركين وأولياء أمورهم في هذه الدراسة مع التعهد بالالتزام بفترة

التطبيق للبرنامج المقترح ، وعدم السماح لأفراد العينة بممارسة لعبة كرة القدم أو أي نشاط

رياضي آخر خلال فترة تطبيق الدراسة.

3- تصميم محتوى البرنامج التعليمي المقترح للمهارات قيد الدراسة والجانب المعرفي لقانون

كرة القدم وفقاً للمراجع العلمية المختصة والأدب السابق.

4- تصميم البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الحاسوب وفقاً للمعايير العامة والخاصة

لإنتاج البرمجيات التعليمية الجيدة.

5- تصميم استمارة لجمع البيانات.

6- تحديد مواعيد القياسات القبليّة لجميع أفراد العينة.

7- بعد عرض البرنامج التعليمي المقترح والاختبارات الخاصة بالأداء المهاري واختبار

الحصيلة المعرفية على المحكمين المختصين والأخذ بأرائهم وبعد ذلك تم إجراء دراسة استطلاعية لمدة أسبوع بواقع ثلاثة لقاءات من أجل:

-التعرف على مدى مناسبة الأدوات والاختبارات وإمكانية إجراء هذه الاختبارات.

أ-التعرف على مدى صلاحية مكان إجراء الدراسة والاختبارات.

ب- إعداد الملفات الخاصة بالدراسة بالشكل النهائي .

ج- التدريب الفعلي والعملي للباحث على كيفية إجراء الاختبارات من حيث: الزمان، والمكان، والصعوبات التي قد تواجه الدراسة.

**المرحلة الثانية: مرحلة القياس القبلي :**

تم استخدام مجموعة من الأدوات والتي تتناسب مع طبيعة هذه الدراسة وعلى النحو التالي:

**أولاً:الميزان الطبي،** حيث تم قياس الوزن لكل فرد من أفراد العينة لأقرب كيلو جرام مع مراعاة ما يلي:

أ-ارتداء شورت خفيف وخلع الحذاء.

ب-وضع الميزان في مكانٍ مستوٍ.

ج -وقوف المختبر بشكل مستقيم وثابت في وسط الميزان.

**ثانياً:جهاز الرستاميتير** لتحديد الطول لأقرب سم مع مراعاة ما يلي:

أ-خلع الحذاء.

ب- وقوف المختبر معتدل القامة، وبوضع ميكانيكي سليم، ودون ارتخاء أو تصلب قوي .

ج- تلاصق القدمين والذراعين جانباً والنظر للأمام.

**ثالثاً: اختبار الحصيلة المعرفية.**

و تم مراعاة الأمور التالية عند إجراء الاختبارات :

قبل أداء أي اختبار تم الشرح لأفراد العينة عن كيفية أدائه، وكذلك الأجابه على استفسارات أفراد العينة تم إجراء الاختبارات القبليّة والبعدية بنفس التسلسل ونفس الشروط من حيث: الإجراءات، وحساب الدرجات، والزمن، والمكان .

**المرحلة الثالثة: مرحلة التطبيق الفعلي للوسيلة التعليمية المقترحة :**

استمرت فترة تطبيق البرنامج التعليمي المقترح لمدة ست أسابيع، بواقع ثلاث وحدات تعليمية أسبوعياً مدة الوحدة التعليمية الواحدة ستون دقيقة وبذلك يكون عدد الوحدات التعليمية لكل مجموعة (18) وحدة تعليمية.

**المرحلة الرابعة: مرحلة القياس البعدي:**

بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج التعليمي المقترح تم تطبيق الاختبارات البعدية بعد نهاية الأسبوع السادس بنفس شروط الاختبارات القبليّة لمقارنة النتائج .

**6.3 متغيرات الدراسة :**

**المتغيرات المستقلة :**

1- البرنامج التعليمي المقترح.

**المتغيرات التابعة :**

مستوى الأداء المهاري لكل من:

1-تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز.

2-ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى.

3-تصويب الكرة بين حاجزين.

4-الجري المتعرج بين الأقماع.

5-مستوى الحصيلة المعرفية.

### 7.3 المعالجات الإحصائية

- لاختبار صحة فرضيات الدراسة تم إجراء المعالجات الإحصائية باستخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وعلى النحو الآتي:
- 1- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية .
  - 2- معامل ارتباط سبيرمان Spearman's correlation coefficient.
  - 4- اختبار ولكسون Wilkson test
  - 5- اختبار مان ويتني the mann whitney test .

## الفصل الرابع

### عرض النتائج ومناقشتها والتوصيات

#### 1.4 عرض النتائج ومناقشتها :

يتضمن هذا الفصل عرضاً مفصلاً لنتائج الدراسة في ضوء فرضياتها المطروحة والتي هدفت إلى الكشف عن اثر استخدام التعلم المبرمج على تحسين الأداء المهاري والحصيلة المعرفية في كرة القدم.

#### للإجابة عن الفرض الأول والذي نصه:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq a$ ) بين القياسين القبلي والبعدي لصالح المجموعة الضابطة، ولصالح القياس البعدي على تحسين مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في لعبة كرة القدم.

لاختبار صحة هذا الفرض في قياس مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية لإفراد المجموعة الضابطة قبل وبعد تطبيق البرنامج التقليدي تم استخدام اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Matched Pairs Signed) لفحص الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي والجدول رقم (9) يوضح نتائج ذلك.

جدول رقم (9)

اختبار (Wilcoxon Matched Pairs Signed) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعة

الضابطة في التطبيقين القبلي والبعدي

المهارة	التطبيق	متوسط	الانحراف المعياري	توزيع الرتب	ن للرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	مستوى الدلالة
تمرير الكرة	قبلي	1.4000	.84327	السالبة	1 <sup>a</sup>	3.00	3.00		
بباطن القدم بين أربع حواجز	بعدي	2.5000	.84984	الموجبة	7 <sup>b</sup>	4.71	33.00	-2.157 <sup>b</sup>	*.031
ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى	قبلي	1.8000	.42164	السالبة	2 <sup>c</sup>	4.50	13.50		
تصويب الكرة بين حاجزين	بعدي	2.4000	1.17379	الموجبة	3 <sup>d</sup>	5.93	41.50	-1.513 <sup>b</sup>	.130
الجري المتعرج بين الأقماع	قبلي	1.8000	.78881	السالبة	7 <sup>e</sup>	1.50	8.50		
الحصيلة المعرفية	بعدي	2.2000	.78881	الموجبة	0 <sup>f</sup>	2.83	8.50	-1.300 <sup>b</sup>	.194
الحصيلة المعرفية	قبلي	19.6000	1.73968	السالبة	6 <sup>i</sup>	3.40	17.00		
الحصيلة المعرفية	بعدي	19.9910	1.66357	الموجبة	5 <sup>j</sup>	7.60	38.00	-1.071 <sup>b</sup>	.284
الحصيلة المعرفية	قبلي	2.100	1.10050	السالبة	0 <sup>k</sup>	.00	00.		
الحصيلة المعرفية	بعدي	6.4000	2.17051	الموجبة	9 <sup>l</sup>	5.00	45.00	-2.677 <sup>b</sup>	*.007
				التساوي	1 <sup>*</sup>				

\*دالة إحصائية عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$

تظهر البيانات الواردة بالجدول (9) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$  بدلالة قيمة (z) ومستوى الدلالة المرافقة لها في مستوى أداء أفراد المجموعة الضابطة في متغير تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز ومستوى الحصيلة المعرفية وعدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$  بدلالة قيمة (z) ومستوى الدلالة المرافقة لها لمتغيرات: ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكرة بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع، ويمكن تفسير هذه النتيجة إلى أن الطريقة التقليدية المتبعة والمتمثلة بالشرح اللفظي وأداء النموذج والتوجيه المستمر وإعطاء التغذية الراجعة المباشرة كان لها تأثير إيجابي على مستوى أداء مهارة تمرير الكرة بباطن القدم حيث تعد من اقرب المهارات للتعلم والتطبيق وفقا للقدرات الذاتية للطلبة لكبر المساحة التي تلامس القدم للكرة فضلا عن التقعر الموجود بداخل القدم والتحدب الموجود بالكرة، فهي تعد من المهارات الأساسية سهلة الاكتساب،

بالإضافة إلى أن التعلم بشكل جماعي أثار دافعية الطلبة المبتدئين مما جعلهم يؤدون المهارة بأفضل ما يمكن، في حين أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكرة بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع لأنها تحتاج إلى قدرات فنية ومهارية أكثر تعقيد وصعوبة مقارنة بالتمرير بباطن القدم، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من اسمر(2011) ودراسة صالح(2011) آلتان أشارتا إلى أن استخدام الطريقة التقليدية لها تأثير ايجابي في مستوى بعض المهارات الأساسية في كرة القدم.

#### للإجابة عن الفرض الثاني والذي نصه:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq \alpha$ ) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، ولصالح القياس البعدي على تحسين مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في لعبة كرة القدم".

لاختبار صحة هذا الفرضتم قياس مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية لإفراد المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج المحوسب تم استخدام اختبار ويلكوكسون ( Wilcoxon Matched Pairs Signed ) لفحص الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي والجدول رقم ( 10 ) يوضح نتائج ذلك.

جدول رقم (10)

اختبار (Wilcoxon Matched Pairs Signed) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعة

التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي

المهارة	التطبيق	متوسط	الانحراف المعياري	توزيع الرتب	ن للرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	مستوى الدلالة
تمرير الكرة	قبلي	1.5000	.52705	السالبة	0 <sup>a</sup>	.00	.00		
بباطن القدم بين أربع حواجز	بعدي	4.1000	.73786	الموجبة	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00	-2.848 <sup>b</sup>	.004
ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى	قبلي	1.7000	.67495	السالبة	0 <sup>c</sup>	.00	.00	-	
تصويب الكرة بين حاجزين	بعدي	3.8000	.63246	الموجبة	10 <sup>d</sup>	5.50	55.00	2.871 <sup>b</sup>	.004
الجري المتعرج بين الأقماع	قبلي	1.6000	.84327	السالبة	0 <sup>e</sup>	.00	.00		
الحصيلة المعرفية	بعدي	3.5000	.70711	الموجبة	9 <sup>f</sup>	5.00	45.00	-2.701 <sup>b</sup>	.007
				التساوي	1 <sup>g</sup>				
	قبلي	19.5340	2.48551	السالبة	10 <sup>h</sup>	5.50	55.00		
	بعدي	18.4090	1.32972	الموجبة	0 <sup>i</sup>	.00	.00	-2.803 <sup>c</sup>	.005
	قبلي	2.5000	.84984	السالبة	0 <sup>j</sup>	.00	.00		
	بعدي	11.4000	2.06559	الموجبة	10 <sup>k</sup>	5.50	55.00	-2.814	*.005
				التساوي	0 <sup>l</sup>				

\*دالة إحصائية عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$

تظهر البيانات الواردة بالجدول (10) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة  $(0.05 \geq \alpha)$  بدلالة قيمة (z) ومستوى الدلالة المرافقة لها في مستوى أداء أفراد المجموعة التجريبية في متغيرات: تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز، ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكرة بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع، ومستوى الحصيلة المعرفية مما يشير إلى فعالية البرنامج المحوسب ويرى الباحث أن تحسن الأداء البعدي للمجموعة التجريبية المستخدمة للحاسوب في مهارات تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز، ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى، تصويب الكرة بين حاجزين، الجري المتعرج بين الأقماع ومستوى الحصيلة المعرفية، يعود إلى طريقة التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب حيث أن الطالب يتعلم وفقا لقدراته الذاتية ضمن برنامج تعليمي محوسب بشكل دقيق ومفصل مزود بالخطوات الفنية والتعليمية وإمكانية

ملاحظة الأخطاء الشائعة والتنبؤ إليها بصورة مشوقة تزيد من دافعية الطلاب للمهارة وتصورها عن التطبيق فهم الذين يقررون كيفية مشاهدته المادة المحوسبة من حيث الزمن اللازم لمشاهدة كل مهارة أو خطأ شائع متوقع مما يتيح لهم حرية إعادة المشاهدة لعدة مرات حسب قدراته الذاتية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الخطاطبة (2006) التي أشارت إلى أن التعلم باستخدام برنامج محوسب من خلال البرمجية المستخدمة أفضل من التعلم بالأسلوب التقليدي، ودراسة الشعلان والجعافرة والطويل (2017) استخدام الحاسوب في تعلم المهارات الأساسية في لعبة كرة الطاولة أفضل من الطريقة الاعتيادية، وكذلك دراسة العجمي (2015) التي أشارت إلى أن أسلوب التعليم المبرمج له تأثير دال إحصائياً على مستوى بعض المهارات الهجومية في كرة اليد.

#### للإجابة عن الفرض الثالث والذي نصه:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq \alpha$ ) بين القياسين القبلي والبعدي بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة، ولصالح المجموعة التجريبية على تحسين مستوى الأداء المهاري (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية في لعبة كرة القدم.

للتحقق من هذه الفرضية تم استخدام اختبار مان ويتي للعينات المستقلة (Mann-Whitney) وهو احد الاختبارات اللامعلمية الملائمة للكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أداء أفراد المجموعتين في التطبيق البعدي، والجدول رقم(11) يوضح نتائج ذلك:

### جدول رقم (11)

اختبار (Mann-Whitney) لفحص الفروق في أداء أفراد المجموعتين في القياس البعدي على متغيرات : التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية.

المتغير	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	مستوى الدلالة
تمرير الكرة	تجريبية	4.1000	.73786	14.65	146.50			
بباطن القدم	ضابطة	2.5000	.84984	6.35	63.50	8.500	-3.241	*.001
بين أربع حواجز (مرة)	تجريبية	3.8000	.63246	13.85	138.50			
ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى (مرة)	ضابطة	2.4000	1.17379	7.15	71.50	16.500	-2.659	*.008
تصويب الكرة	تجريبية	3.5000	.70711	14.20	142.00			
بين حاجزين (مرة)	ضابطة	2.2000	.78881	6.80	68.00	13.000	-2.969	*.003
الجري المتعرج	تجريبية	18.4090	1.32972	7.70	77.00	22.000	-2.117	*.034
بين الأقماع (ثانية)	ضابطة	19.9910	1.66357	13.30	133.00			
الحصيلة	تجريبية	11.4000	2.06559	15.15	151.50	3.500	-3.540	*.000
المعرفية	ضابطة	6.4000	2.17051	5.85	58.50			

\*دال عند مستوى الدلالة ( $0.05 \geq \alpha$ )

يتضح من الجدول (11) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة ( $0.05 \geq \alpha$ ) بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في متغير متغيرات : التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة) ومستوى الحصيلة المعرفية، مما يظهر أن البرنامج المحوسب قد اثر إيجابا عند مستوى دلالة ( $0.05 \geq \alpha$ ) على هذه المتغيرات .

ويعزو الباحث ذلك إلى أن البرنامج التعليمي المصمم بواسطة الحاسوب يلعب دورا أساسيا في فعالية الطلاب أثناء التعلم والتطبيق وذلك لما اتصف به من تسلسل في تعليم تطبيق المهارات ووضوحها والدقة في مراحلها وإمكانية تطبيقها في الحصة

الصفية بسهولة، مما كان له الأثر الايجابي على تفاعل الطلاب مع هذا الأسلوب الجديد الذي يعمل على زيادة رغبة الطلبة في التعلم والتطبيق بدون ملل مما يزيد من تركيزهم ودافعيتهم وبالتالي يؤثر إيجابا على مستواهم المهاري، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من الشعلان (2006) التي أشارت إلى أن التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب له تأثيرا ايجابيا على تحسين مستوى الأداء لبعض مهارات التمرير والتصويب، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية ودراسة حسون(2018) للتعلم المبرمج تأثيرا ايجابيا في تعلم التلاميذ المهارات الأرضية في الجمناستك لدى المجموعة التجريبية، وكذلك دراسة امير(2015) والتي أشارت إلى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياس البعدي.

#### 2.4 الاستنتاجات:

- 1-استخدام طريقة التعلم المبرمج أفضل من طريقة الأسلوب التقليدي فيما يتعلق بمهارات (التمرير، ضرب الكرة بالرأس، التصويب، الجري بالكرة)ومستوى الحصيلة المعرفية في كرة القدم .
- 2-استخدام طريقة التعلم المبرمج أفضل أيضا لرفع الحصيلة المعرفية لدى الطلاب.
- 3-طريقة التعلم المبرمج ترفع من آلية التعلم الذاتي للطلاب أكثر من الاعتماد على المدرس والتلقين كما هو في الطريقة التقليدية .
- 4-يساعد استخدام الحاسوب على تنمية القدرات الذهنية والعقلية للطلبة ورفع الحصيلة المعرفية لدى الطلبة في فهم واستيعاب قانون كرة القدم .
- 5-أن استخدام الحاسوب في تعليم مهارات ينمي لدى الطلبة الرغبة في التعلم بدون ملل وتكرار مشاهد الأداء مما يساعد على شد انتباههم وتعلمهم بشكل أفضل.
- 6- أن عملية تصليح الأخطاء في الوسيلة التعليمية المقدمة أفضل منها في الوسائل التقليدية.

#### 3.4 التوصيات:

في ضوء أهداف الدراسة واستنتاجاتها يوصي الباحث بالتوصيات الآتية :

- 1- استخدام طريقة التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب في تعلم وتدريب مهارات كرة القدم بكافة أنواعها، ورفع مستوى الحصيلة المعرفية .
- 2- إجراء دراسات مشابهة على ألعاب أخرى وعينات مختلفة واستخدام أساليب تدريس تكنولوجية وأجهزة ذكية في التعلم .
- 3- ضرورة الاهتمام بتصميم وإعداد البرمجيات الخاصة بكرة القدم بشكل خاص والرياضات المختلفة بشكل عام .
- 4- إقامة ورش عمل متخصصة لتدريب مدرسي التربية الرياضية وصقل مهاراتهم وتدريبهم على استخدام برمجيات التعليم المختلفة لتعليم الطلبة مهارات كرة القدم .

## المراجع

### أ. المراجع باللغة العربية

- إبراهيم، حسين سعدي (2012) مجلة علوم التربية الرياضية، جامعة بابل، كلية التربية الرياضية مجلد 5، العراق .
- إبراهيم، مفتي(1995) الجديد في الإعداد المهاري والخططي للاعب كرة القدم، دار الفكر العربي، القاهرة ،مصر .
- أبو عبده، حسن السيد(2002)، الإعداد المهاري للاعب كرة القدم، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفني الاسكندرية، مصر .
- أسعد، موفق محمود (2008) تعلم المهارات الأساسية في كرة القدم ط1 دار دجله عمان الأردن .
- أسمر، محمد خضر، و محمد، و اوراهيل عاصم (2011). تأثير برنامج تعليمي باستخدام التصور العقلي في تعلم واحتفاظ بعض مهارات خماسي كرة القدم لدى طالبات المعهد الرياضي، جامعه الموصل، العراق .
- اعمير، عمر احمد رزق (2015). مجلة التربية، جامعة الأزهر كلية التربية ع 2 مجلد 164، مصر .
- أكرم، سراب، الوزني، محمد حسن(2011) تأثير أسلوب الكتيب المبرمج والعرض التوضيحي في تطوير تركيز الانتباه وتعلم الإرسال الساحق بالكرة الطائرة، جامعة بابل كلية التربية الرياضية، مج4، ع2، العراق .
- أحوري، عكلة سليمان (2007)، علاقة تركيز الانتباه بدقه التصويب لدى لاعبي المنتخب الوطني للناشئين مجله علوم الرياضة، جامعه ديالي العراق .
- الباز، محمد (2009) اثر برنامج تدريبي على بعض المتغيرات الفسيولوجية وبعض مكونات الدم لدى لاعبي كرة القدم في الأردن، رسالة ماجستير، جامعه اليرموك، الأردن .
- البحراوي، محمد (2008) بناء اختبار معرفي في مقرر السباحة لطلاب كلية التربية الرياضية، شعبة التدريب بجامعة المنصورة، مجلة بحوث التربية الرياضية، جامعة الزقازيق، م42 مصر .

بشارة جمال(2010)، اثر برنامج تدريبي مقترح لتطوير مستوى القدرات التوافقية لدى ناشئين كرة القدم، مجلة جامعة النجاح للأبحاث، العلوم الإنسانية مجلد 24 العدد 5 فلسطين.

البليبيسي، سلام عمر(2000) أثر استخدام التدريب الدائري في بعض الصفات البدنية والمهارات الحركية لدى لاعبي كرة القدم ،رسالة ماجستير غير منشوره كلية التربية الرياضية، جامعه الموصل، العراق .

البهليشي، عائشة. (2003). تصميم مقترح للحاسب الآلي لطالبات كليات التربية للبنات. بحث علمي غير منشور، جامعة الرياض، كلية التربية، السعودية.

الجبّان، رياض عارف والمطيعي، عاطف محمد. (2004). تصميم البرمجيات التعليمية وتقنيات إنتاجها. (ط1)الدار الذهبية ، مصر.

جبر، إيمان احمد (2006) اثر استخدام برنامج تعليمي بمساعدة الحاسوب في التحصيل المعرفي والأداء المهاري المتعلق بسباحة الفراشة لطالبات كلية التربية الرياضية في الجامعة الأردنية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا ،الأردن .

حتاملة محمود عابد (2002)، الحصيلة المعرفية لدى مدربي ولاعبي كرة الطائرة في الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان الأردن .

حسون، فاطمة حسن، (2018) تأثير التعلم المبرمج في تعليم بعض مهارات بساط الحركات الأرضية بالجمناستك للتلاميذ ،مجلة علوم التربية الرياضية جامعة بابل كلية التربية الرياضية، مجلد 11 العدد1، العراق .

حسين، عبد السلام جابر، (2011) ، نسب مساهمة بعض القياسات الانثرومترية في الأداء المهاري بعد تعديل مقاسات ملعب ومعداته باستخدام علم الهندسة البشرية للناشئين بالكرة الطائرة ،مجلة جامعة النجاح للأبحاث -العلوم الإنسانية، جامعه النجاح الوطنية ، فلسطين.

حماد، مفتي إبراهيم (1996) كرة القدم للفتيات الأسس التربوية، دار الفكر العربي القاهرة ، مصر .

الحوري، محمد محمود فياض (2003) **الحصيلة المعرفية العلمية لدى مدربي الكاراتيه في الأردن**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، الأردن.

الحيلة، محمد محمود، (2003) **تصميم التعليم نظرية وممارسة (ط2) دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.**

الحيلة، محمد. (2009). **تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية (ط5).** عمان: دار المسيرة.

خصاونة، أماني والزعبي زهير (2002) **الحصيلة المعرفية العلمية لدى لاعبي ومدربي العاب القوى في الأردن**، كلية التربية الرياضية والبدنية وعلوم الرياضة، الجامعة الهاشمية، الزرقاء الأردن.

خطاطبة، معتصم، (2006) **اثر استخدام برمجية تعليمية في تعليم مهارة التصويب السلمي على مستوى الأداء المهاري لدى طلبة كلية علوم الرياضة جامعة مؤتة، مؤتة للبحوث والدراسات، العدد الرابع، الأردن.**

خليفات، مأمون إبراهيم احمد (2006) **بناء بطارية اختبار لقياس المهارات الأساسية لدى لاعبي كرة القدم تحت 20 سنة في الأردن دراسة عملية، رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية الرياضية ألامعه الاردنيه عمان الأردن.**

الخوري، محمود عابد(2003) **الحصيلة المعرفية لدى مدربي الكاراتيه في الأردن**، رسالة ماجستير غير منشورة جامعة اليرموك الأردن.

الخولي أمين وعنان محمود (1999) **المعرفة الرياضية، الإطار المفاهيمي، اختبارات المعرفة الرياضية أسس بنائها ونماذج كاملة منها، دار الفكر العربي، القاهرة مصر .**

دويلر، هوقو(2004) **نظريات وطرق التدريب الخاصة في رياضه كرة القدم كلية العلوم الرياضية، جامعه لايبزغ، ألمانيا.**

رحالة، وليد وشوكة، نارت (2007)، **دراسة مقارنة للحصيلة المعرفية في مجال اللياقة البدنية بين طلبة كلية التربية الرياضية بالجامعة الأردنية وجامعة اليرموك، بحث منشور، مجلة أبحاث اليرموك، اربد الأردن.**

الريس، هدى محمد شاكر، (2009) اثر التعلم المبرمج في التحصيل باستخدام الحاسوب، عماد الدين للنشر والتوزيع، عمان الأردن.

الزبيدي، خلود مانع(2008) موسوعة الألعاب الرياضية، ط1، دار دجلة ناشون وموزعون، الأردن .

زغلول، محمد سعد أبو هرجه، مكارم، عبد المنعم، سعيد(2001) تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية .(ط1) مركز الكتاب للنشر القاهرة، مصر.

سلامة، عبد الحافظ. (2002) الاتصال وتكنولوجيا التعليم (ط1). دار اليازوري عمان، الأردن.

شحاته، حسن، (1998) المناهج الدراسية بين النظرية والتطبيق الدار العربية للكتاب، القاهرة.

شرف، عبدالحميد، (2000) تكنولوجيا التعلم في التربية الرياضية (ط1) مركز الكتاب .عمان.

الشرقاوي، أنور محمد. (2012) التعلم نظريات وتطبيقات (ط1). مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

الشعلان، معن احمد، (2006) اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء لبعض مهارات التمرير والتصويب في كرة اليد رسالة ماجستير غير منشوره الجامعة الأردنية عمان، الأردن

الشعلان، معن احمد(2011) اثر أسلوب التعلم الذاتي باستخدام الحاسوب لذوي الذكاءات المتعددة على مستوى أداء مهارتي التمرير والتصويب في كرة اليد، رسالة دكتوراه منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

الشعلان، معن احمد، الجعافرة، عمر جميل، الطويل، حسن طلال (2017)، اثر استخدام برمجية وسائط متعددة على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة الطاولة، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات المجلد 32 العدد الرابع، الأردن

صالح، محمد فاروق(2011) فاعلية الأداء الخططي الهجومي في كرة القدم ومستوى الانجاز في المباريات، دار الوفاء، لندنيا الطباعة والنشر الإسكندرية مصر .

صيام، احمد، (2016) تأثير استخدام الهاتف اللوحي لتعلم بعض مهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة العدد78 الجزء2 العراق.

الطراونة، مؤيد عوض(2014) مدى ممارسة إدارات أندية دوري المناصير لمحترفي كرة القدم لبعض الأنماط القيادية في ظل العولمة وعلاقتها بنتائج الفرق من وجهة نظر المدربين واللاعبين، رسالة دكتوراه غير منشوره، الجامعة الأردنية، عمان الأردن

طه، سامي محمود(2009) تأثير برنامج تدريبي لبعض القدرات التوافقية على فاعلية أداء ضرب الكرة بالرأس لناشئي كرة القدم رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

عادل تركي حسن وسلام جبار صاحب(2009) كرة القدم: تعليم تدريب ط ١ . البصرة: مطبعة النيل .

عبد الحق، محمد سعيد. (2007). الحاسوب التعليمي مفاهيم وتطبيقات (ط1). عمان: دار تسنيم.

العجمي، سعد عبد الله مانع (2015) تأثير استخدام التعليم المبرمج المدعم بالإشارات على بعض المهارات الأساسية في كرة اليد للتلاميذ الصم البكم بدولة الكويت مجلة بحوث التربية الرياضية، جامعة الزقازيق كلية التربية الرياضية للبنين

العديلي، رأفت عمر(2018) أثر برنامج مقترح لتعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لدى الأفراد الذين يعانون من متلازمة داون، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة مؤتة ،الأردن.

عزازي، سلوى و محمد أحمد(2010) تصور مقترح لمنهج في اللغة العربية قائم على الوعي الأدبي لتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، جامعة دمياط ، مصر.

عزيز، مصطفى صلاح(2010) تأثير تمرينات مساعده خاصة في اكتساب القدرة التوافقية لحركات السباحة الحرة، مجلة علوم التربية الرياضية العدد الثاني المجلد الثالث، العراق.

عليان، رحي مصطفى والدبس، محمد عبد. (2003) وسائل الاتصال وتكنولوجيا التعليم (ط1) دار صفاء ، عمّان الأردن.

عوض الله، عاطف (2003) استخدام أسلوب التعليم المبرمج في تدريس وحدة المبني والمعرب، رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الزعيم الأزهري، مصر.

عيادات، يوسف أحمد (2004) الحاسوب التعليمي وتطبيقاته التربوية (ط1) دار المسيرة، عمّان، الأردن.

غنام، عبد الله محمود(2016) اثر برنامج تدريبي مقترح لبعض القدرات الخاصة على مستوى الأداء المهاري لناشئي كرة القدم الخماسي في اكااديميه بلتر في رام الله ، رسالة ماجستير غير منشورة جامعه النجاح الوطنية، نابلس، فلسطين .

الفار، إبراهيم عبد الوكيل(2000) تربيوات الحاسوب وتحديات القرن الحادي والعشرين (ط2)، دار الفكر، القاهرة، مصر.

الفار، إبراهيم عبد الوكيل(2002) استخدام الحاسوب في التعليم (ط1) دار الفكر، عمّان، الأردن.

فرج، عبد اللطيف حسين (2005) طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين (ط1) دار المسيرة، عمّان، الأردن.

الفريحات، غالب عبد المعطي (2001) مدخل إلى تكنولوجيا التعليم (ط1). عمّان: كنوز المعرفة.

فودة، ألفت محمد (2002) الحاسب الآلي واستخداماته في التعليم الرياض: مطابع هلا، السعودية.

قاسم، فريق فائق، و عبد الحسين، عقيل مسلم (2004) الوقت الفعلي لتدريب لاعبي  
أندية الدوري الممتاز بكرة القدم، مجلة القادسية لعلوم التربية الرياضية جامعة  
القدس، العراق .

### القانون الدولي لكرة القدم فيفا / (2020-2021) FIFA/LAW

قنديل، ناصر، (2011) أثر برنامج تعليمي مقترح في تعلم بعض مهارات كرة القدم  
وتنمية الإدراك الحسي والحركي لدى الطلبة المكفوفين ، (رسالة ماجستير  
غير منشورة، كلية التربية الرياضية، الجامعة الأردنية، عمان الأردن.

كماش، يوسف لازم، وأبو خيط، صالح بشير (2010) المبادئ الأساسية لتدريب كرة  
القدم، دار زهران للنشر والتوزيع عمان الأردن .

كماش، يوسف لازم(1999) المهارات الأساسية في كرة القدم تعليم، دار الخليج  
عمان الأردن.

مبارز، منال وعبد العال إسماعيل سامح. (2010). تفريد التعليم والتعلم الذاتي  
(ط1) دار الفكر، عمان، الأردن.

المتولي، موفق مجيد (2000) الأساليب الحديثه في تدريس كرة القدم ط1 دار الفكر  
للطباعة والنشر عمان، الأردن.

محمود، موفق اسعد(2008) التعلم والمهارات الاساسيه في كرة القدم، ط1 دار دجله  
عمان، الأردن.

محمود، موفق اسعد(2011) الاختبارات والتكتيك في كرة القدم، دار دجله عمان  
الأردن.

المخادمة، عبد الكريم، أبو عاقولة، كرم(2013) اثر برنامج محوسب على تعلم  
فاعلية رمي القرص لدى طلبة كلية التربية الرياضية في جامعة اليرموك،  
دراسات العلوم التربوية، العدد1، عمان، الأردن.

المدانات، امجد، الخطاطبة، معتصم(2012)، اثر استخدام برمجية تعليمية على  
مستوى الأداء المهاري للتصويب من الثبات في كرة السلة، مؤتة للبحوث  
والدراسات، سلسلة العلوم الإنسانية، مجلد27، العدد5، عمان، الأردن.

مرعي، توفيق أحمد والحيلة، محمد محمود (2002) تفريد التعليم ، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع. ط2 عمان ،الأردن

المناعي، عبد الله(2002) الكمبيوتر وسيلة مساعدة في العملية التعليمية التربوية، مجلة محكمة تصدر عن اللجنة الوطنية للتربية والثقافة والعلوم العدد101 مطابع قطر الوطنية .

النعواشي، قاسم. (2010). استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم (ط1) دار وائل، عمان ،الأردن.

النوايسة، احمد مبارك سلامة، بني هاني، زين العابدين محمد، (2016)دراسة تحليلية لأبعاد شخصية لاعبي أندية دوري المناصير لمحترفي كرة القدم في الأردن، مجلة العلوم التربوية المجلد(43) عمان ،الأردن.

هاشم، ظافر احمد(2010) تحليل الأداء الفني (المهاري) في كرة القدم دراسة تحليل ومقارنه، دار غيداء للنشر والتوزيع عمان، الأردن.

الهرش، عايد وغزاوي، محمد ويامين، حاتم. (2003). تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها وتطبيقاتها التربوية (ط1) عمان ،الأردن

الوقاد، محمد رضا(2003) التخطيط الحديث في كرة القدم، ط1 القاهرة مصر .

ياسين، محجوب إبراهيم، (2009) العلاقة بين مظاهر الانتباه ومهارة دقة التصويب بكرة القدم، مجلة علوم الرياضة العدد الأول جامعة ديالي، العراق.

ب. المراجع الأجنبية :

- Barney,David (2005) " Elementary physical Education student Teachers Interctions with students" physical Educator,62.
- Chevrette, Part,Ca Agnes (1987),A comparison of college Student performances with Alternate Simulation Formats Under Cooperative or Individualistic Class Structures ,(DAI 4, 107A,P 168)
- Nicholas Vrnadakis&Elenizetou&Andreas Avgerinos &Maria Giannousi&Kioumourtzoglou,(2009) The effects of multimedia computer-assisted instruction on middle school student, volleyball performance, Democritus University of Thrace, Department of physical Education and sport scienc.
- Roman GouzmanKozulin , Alex( 2005)" Enhancing Cognitive Skills inblind learner" jerusalem
- Vrnadakis&Eleni&Andreas &Maria &Kioumourtzoglou.(2008) student attitude and learning outcomes of multimedia computer- assisted versus traditional in strucionin basketball, Department of physical Education and sport Science, Democritus University of thrice ,Campus 6900 Komotini,Greece

الملاحق

ملحق (أ)  
البرنامج التعليمي المقترح

اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري  
والحصيلة المعرفية في كرة القدم

إعداد:

سيف الدين رائد الكفاوين

إشراف:

الدكتور معن احمد الشعلان و الدكتور مؤيد عوض الطراونة

## اللقاء الأول: الجري بالكرة بوجه القدم الداخلي.

المقدمة:

يعتبر الجري بالكرة في لعبة كرة القدم للعب من أهم لمهارات الأساسية الواجب توافرها في اللاعبين، فإنه يمثل نصف أداء اللاعب بين أفراد الفريق ويتوقف عليه مصير المباراة في معظم الأوقات بصفة قاطعة، لذا يجب على أي لاعب كرة قدم إتقان مهارة الجري بالكرة جيدا ولا بد أن يتقنه كل لاعب بطريقة مثالية، والجري بالكرة بجميع حالاته، بوجه القدم الداخلي وبوجه القدم الخارجي وبوجه القدم الأمامي وبباطن القدم، وتعتبر هذه المهارة عاملا أساسيا على تكوين حالات اللعب دفاعيا أو هجوميا وتحقيق أهداف الفريق بطريقه سهلة و ممنهجة .

الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة الجري بالكرة بوجه القدم الداخلي بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة الجري بالكرة بوجه القدم الداخلي.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. توضع قدم الرجل غير الدافعة للكرة للخلف قليلاً وإلى جانب الكرة منثنية من الركبة وينتقل عليها مركز ثقل الجسم.



الشكل رقم ( 1 )

2. تتحرك الرجل الدافعة للكرة من الخلف للأمام على أن يدور سن القدم للخارج قليلاً



الشكل رقم ( 2 )

3. تكون القدم في وضع غير متصلب أثناء الجري حتى تأخذ الحساسية التامة على الكرة أثناء الجري .



الشكل رقم ( 3 )

4. يميل الجذع للأمام قليلاً كوضع الجري العادي على أن تعمل الذراعان على حفظ التوازن



الشكل رقم ( 4 )

#### الجزء التطبيقي : (30 دقيقة )

1. المشي البطيء بالكرة على خط مستقيم بقدم واحدة .
2. المشي بخطوات واسعة وسريعة بالكرة على خط مستقيم بقدم واحدة بدفع الكرة للأمام.
3. الجري البطيء بالكرة على خط مستقيم بقدم واحدة.
4. الجري السريع بالكرة بقدم واحدة ثم بالقدمين .
5. الجري السريع بالكرة مع زميل .

#### الجانب المعرفي : مادة رقم(1) ميدان اللعب (10 دقائق )

**سطح ميدان اللعب :** يجب أن يكون ميدان اللعب باكاملة عشبا طبيعيا أو في حال سمحت لوائح المسابقة يمكن أن يكون عشبا صناعيا بالكامل، باستثناء أن تتص لوائح المسابقة على مزيج من العشب الطبيعي والصناعي (نظام الهجين) .

يجب أن يكون العشب الصناعي أخضرا.

**الأبعاد:** يجب أن يكون خط التماس أطول من طول خط المرمى .

طول خط التماس (الحد الأدنى 90 مترا --- الحد الأقصى 120 مترا)

طول خط المرمى (الحد الأدنى 64 مترا --- الحد الأقصى 75مترا)

يجوز للمسابقة تحديد طول خط المرمى وخط التماس وفقا للأبعاد الموضحة أعلاه.

**منطقة المرمى:** يرسم خطان عاموديان على خط المرمى على مسافة 5.5 متر من الحافة الداخلية لقائمتي المرمى ويمتد هذان الخطان داخل ميدان اللعب على مسافة 5.5 متر ثم يتم ربطهما بخط موازي لخط المرمى .(أن هذه المساحة المحددة بهذه الخطوط وخط المرمى هي منطقة المرمى).

**منطقة الجزاء:** يتم رسم خطان عاموديان على خط المرمى على مسافة 16.5 متر من الحافة الداخلية لقائمتي المرمى ويمتد هذان الخطان داخل ميدان اللعب على مسافة 16.5 متر ثم يتم ربطهما بخط موازي لخط المرمى .

داخل كل من منطقتي الجزاء توضع علامة الجزاء على مسافة 11 مترا من نقطة منتصف المرمى وذلك بين القائمتين المرمى.

**منطقة الركنية:** يتم تحديد منطقة الركنية برسم ربع دائرة نصف قطرها 1 متر من قائم كل راية ركنية داخل ميدان اللعب.

**المرميان:**المسافة بين القائمين من الداخل 7.32 مترا ويكون ارتفاع بين الحافة السفلية والعارضة والأرض 2.44 مترا .

## اللقاء الثاني: الجري بالكرة باستخدام وجه القدم الخارجي.

### **المقدمة:**

يعتبر الجري بالكرة في لعبة كرة القدم اللعب من أهم لمهارات الأساسية الواجب توافرها في اللاعبين، فانه يمثل نصف أداء اللاعب بين أفراد الفريق ويتوقف عليه مصير المباراة في معظم الأوقات بصفة قاطعة، لذا يجب على أي لاعب كره قدم إتجادة مهارة الجري بالكرة جيدا ولا بد أن يتقنه كل لاعب بطريقة مثاليه، والجري بالكرة بجميع حالاته، بوجه القدم الداخلي وبوجه القدم الخارجي وبوجه القدم الأمامي وبباطن القدم، وتعتبر هذه المهارة عاملا أساسيا على تكوين حالات اللعب دفاعيا أو هجوميا وتحقيق أهداف الفريق بطريقه سهلة ممنهجة.

### **الأهداف :**

1. أن يؤدي الطالب مهارة الجري بالكرة بوجه القدم الخارجي بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة الجري بالكرة بوجه القدم الخارجي.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. توضع قدم الرجل غير الدافعة للكرة للخلف قليلاً وإلى جانب الكرة وهي منتشية من الركبة وينتقل عليها مركز ثقل الجسم



الشكل رقم ( 5 )

2. تتحرك الرجل الدافعة للكرة من الخلف للأمام على أن يدور سن القدم للداخل قليلاً، وتكون مرتخية بصورة مناسبة في أثناء دفع الكرة حتى لا تبتعد الكرة كثيراً



الشكل رقم ( 6 )

3. يميل الجذع للأمام قليلاً على أن تعمل الذراعان على توازن الجسم وتركيز النظر على الكرة



الشكل رقم ( 7 )

#### الجزء التطبيقي : (30 دقيقة )

1. عمل نموذج واضح مع الشرح المختصر .
2. توضع الكرة أمام الطالب ويتخذ الوضع الصحيح للجري بالكرة.
3. يتخذ الطالب الوضع الصحيح للجري بالكرة ثم يمشي بالكرة للأمام بقدم واحدة.
4. الجري بالكرة للأمام باستخدام القدمين بالتبادل.
5. الجري بالكرة للأمام باستخدام القدمين بسرعة.
6. الجري بالكرة للأمام باستخدام القدمين بخط متعرج.

#### الجانب المعرفي : مادة رقم(2) الكرة المواصفات والمقاييس (10 دقائق )

يجب أن تكون الكرة :

مستديرة ،مصنعة من مادة ملائمة، محيط الدائرة بين 68سم و70 سم وزنها بين 410غرام إلى 450 غرام عند بدء المباراة .  
أن يكون الضغط الجوي مساويا لـ 0.6—1.1 ضغط جوي.

إذا أصبحت الكرة تالفة : إيقاف اللعب ويستأنف اللعب بكرة مسقطه .

**كرات إضافية :** يجوز وضع كرات إضافية تفي بمتطلبات القانون رقم 2 حول ميدان اللعب حيث تتم الاستعانة بهذه الكرات تحت إشراف ومراقبة الحكم .

### اللقاء الثالث: الجري بالكرة بوجه القدم الأمامي.

#### المقدمة:

يعتبر الجري بالكرة في لعبة كرة القدم اللعب من أهم لمهارات الأساسية الواجب توافرها في اللاعبين، فإنه يمثل نصف أداء اللاعب بين أفراد الفريق ويتوقف عليه مصير المباراة في معظم الأوقات بصفة قاطعة، لذا يجب على أي لاعب كرة قدم إتقان مهارة الجري بالكرة جيدا ولا بد أن يتقنه كل لاعب بطريقة مثالية، والجري بالكرة بجميع حالاته، بوجه القدم الداخلي وبوجه القدم الخارجي وبوجه القدم الأمامي وبياطن القدم، وتعتبر هذه المهارة عاملا أساسيا على تكوين حالات اللعب دفاعيا أو هجوميا وتحقيق أهداف الفريق بطريقه سهلة ممنهجة.

#### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة الجري بالكرة بوجه القدم الأمامي بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة الجري بالكرة بوجه القدم الأمامي.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

#### الجزء التعليمي: (10 دقائق)

1. تتجه القدم اللاعبة إلى الداخل قبل لمس الكرة وتأخذ القدم الوضع الطبيعي لها مع دفع الكعب إلى أعلى والمشط إلى أسفل .



الشكل رقم ( 8 )

2. تكون القدم في وضع غير متصلب أثناء الجري حتى تأخذ الحساسية التامة على الكرة أثناء الجري .



الشكل رقم ( 9 )

3. تتحرك الذراعان كما في الجري العادي ويكون النظر نحو الكرة لحظة لمسها فقط .



الشكل رقم ( 10 )

### الجزء التطبيقي : ( 30 دقيقة )

1. المشي البطيء بالكرة على خط مستقيم بقدم واحدة .
2. المشي بخطوات واسعة وسريعة بالكرة على خط مستقيم بقدم واحدة في دفع الكرة للأمام .
3. الجري البطيء بالكرة على خط مستقيم بقدم واحدة .
4. الجري السريع بالكرة بقدم واحدة ثم بالقدمين .
5. الجري السريع بالكرة مع زميل .

### الجانب المعرفي : مادة رقم(3) اللاعبين (10 دقائق )

تقام المباراة بين فريقين يتألف كل منهما من إحدى عشر لاعبا كحد أقصى، يجب أن يكون احدهم حارس مرمى .

لا يجوز بدء المباراة أو استمرارها في حال أن أيا من الفريقين يتألف اقل من سبعة لاعبين .

في حال أن أي فريق يتألف من اقل من سبعة لاعبين نظرا لان واحد أو أكثر من هاتولاء اللاعبين قد تركو ميدان اللعب متعمدين، الحكم غير ملزم بإيقاف اللعب ويمكن تطبيق مبدأ إتاحة الفرصة، ولكن لا يجوز استئناف اللعب في حال أن الكرة خارج اللعب وأحد الفريقين اقل من سبعة لاعبين كحد ادنى .

**عدد البدلاء:** يجب أن تتص لوائح المسابقة على :

تحديد عدد البدلاء الذين يجوز تسميتهم من ثلاث إلى اثنا عشر بديلا كحد أقصى.

في ما إذا كان ممكن استخدام بديل إضافي عندما تصل المباراة إلى الأشواط الإضافية (بغض النظر عن كون الفريق قد استنفذ الحد الأقصى من عدد التبديلات المسموح بها) .

### اجراءات التبديل:

يجب إعطاء الحكم أسماء البدلاء قبل بداية المباراة .

لا يجوز مشاركة أي بديل لم يتم إدراج أسمة في هذا الوقت .

يجب إبلاغ الحكم قبل إجراء أي تبدل .

يتلقى اللاعب إذن الحكم بمغادرة الميدان، إذا لم يكن خارج الملعب بالفعل.

يجب أن يغادر اللاعب عند اقرب نقطة على خط الحدود مالم يشير الحكم إلى أن اللاعب يمكن أن يغادر من منتصف الميدان .

في حال أن اللاعب المراد استبداله رفض المغادرة، يستمر اللعب.

**تبدل حارس المرمى:**

يجوز لأي اللاعبين التبديل مع حارس المرمى كالأتي:

يتم إبلاغ الحكم قبل إجراء التغيير .

إجراء التغيير أثناء توقف اللعب.

**اللاعبون والبدلاء المطرودين:**

اللاعب المطرود:

قبل تقديم قائمة الفريق لا يمكن أدرجة ضمن قائمة الفريق المقدمة بأي صفة .

بعد أن تم أدرجة ضمن قائمة الفريق وقبل انطلاق المباراة يجوز استبداله بمسمى بديل الذي لا يمكن إحلال بديل عنه عدد التبديلات للفريق لا يتم إنقاصها.

بعد ركلة البداية لا يجوز استبداله.

**اللقاء الرابع: تمرير الكرة بباطن القدم .**

**المقدمة:**

أن أهم مبدأ من مبادئ كرة القدم هو تمرير الكرة بين اللاعبين بشكل سليم من اجل الوصول بسهولة لمرمى الخصم وتحقيق الأهداف وفي كرة القدم هناك أنواع مختلفة وكثيرة من التمرير ولكن بالنسبة للمبتدئين يجب البدء بتعليم مهارات التمرير بباطن القدم والتي تعتبر من ابسط أنواع التمرير والمهارات الأساسية في كرة القدم .

**الأهداف :**

1. أن يؤدي الطالب مهارة تمرير الكرة بباطن القدم بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة تمرير الكرة بباطن القدم.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

**الجزء التعليمي: (10 دقائق)**

1. الاقتراب المناسب إلى الكرة في خط مستقيم.



الشكل رقم ( 11 )

2. وضع القدم الضاربة للخلف من مفصل الفخذ.



الشكل رقم ( 12 )

3. مرجحة القدم الضاربة للخلف من مفصل الفخذ.



الشكل رقم ( 13 )

4. ميل الجذع للأمام قليلاً في حالة ضرب الكرة.



الشكل رقم ( 14 )

#### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. يؤدي نموذج واضح للمهارة (على الطريقة الكلية).
2. تؤدي حركة ضرب الكرة بباطن القدم.
3. يقف الطالب مواجهاً طالباً آخر والمسافة بينهما ما بين (5) ياردات ويقوم أحدهما بضرب الكرة لزميله فيقوم هو بدوره بإيقاف الكرة.
4. يكرر نفس التمرين السابق مع زيادة المسافة من (10) ياردات.

#### الجانب المعرفي : مادة رقم(5) الحكم (10 دقائق )

##### سلطة الحكم :

تدار كل مباراة بواسطة حكم له السلطة الكاملة في تطبيق قوانين اللعبة المتعلقة بالمباراة.

##### قرارات الحكم:

سوف تتخذ القرارات بأفضل ما لدى الحكم من قدرات وفقاً لقوانين اللعبة وروح اللعبة والتي تسند إلى رأي الحكم الذي لديه سلطة تقديرية باتخاذ إجراءات ملائمة في إطار عمل قوانين اللعبة .

قرارات الحكم بشأن الوقائع المختلفة المتعلقة باللعب نهائية، بما في ذلك احتساب الهدف أو عدم احتسابه ونتيجة المباراة قرارات الحكم والحكام الآخرين يجب أن تحترم دائما .

سلطات وواجبات الحكم:

تطبيق قوانين اللعبة، السيطرة على المباراة بالتعاون مع الحكام الآخرين، العمل كميكاتي وتسجيل وقائع المباراة ويقدم تقرير عن المباراة إلى السلطات المختصة الذي يتضمن معلومات بشأن الاجراءات الانضباطية وأي أحداث وقعت قبل أو أثناء أو بعد المباراة

يشرف أو يوشر باستئناف اللعب.

**حكم الفيديو الـ VAR:**

يمكن مساعدة الحكم من قبل حكم الفيديو المساعد فقط في حالات الخطأ الواضح والظاهر أو حادثة مهمة المتعلقة ب:

هدف/ ليست هدف ركلة جراء/ ليست ركلة جزاء

البطاقة الحمراء المباشرة (ليست البطاقة الصفراء الثانية )

الهوية الخاطئة عندما ينذر الحكم أو يطرد لاعب الخطأ من الفريق المخالف .

**معدات الحكام:**

الصارفة الساعات البطاقات الصفراء والحمراء دفتر صغير

**معدات أخرى :**

معدات تواصل بين الحكام الآخرين -جهاز تنبيه / الراية الالكترونية/ سماعات.

أنظمة الأداء والتتبع الالكتروني وأجهزة متابعة معدل اللياقة البدنية

يمنع ارتداء المجوهرات او أي جهاز الكتروني آخر بما في ذلك الكاميرات

## اللقاء الخامس:تمرير الكرة بوجه القدم الأمامي.

### المقدمة:

أن أهم مبدأ من مبادئ كرة القدم هو تمرير الكرة بين اللاعبين بشكل سليم من اجل الوصول بسهولة لمرمى الخصم وتحقيق الأهداف وفي كرة القدم هناك أنواع مختلفة وكثيرة من التمرير ولكن بالنسبة للمبتدئين يجب البدء بتعليم مهارات التمرير بباطن القدم والتي تعتبر من ابسط أنواع التمرير والمهارات الأساسية في كرة القدم .

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة ركل الكرة بوجه القدم الأمامي بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ركل الكرة بوجه القدم الأمامي.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. يقترب الطالب في اتجاه مستقيم من الكرة والخطوة التي تسبق الضربة تكون أطول إلى حد ما وذلك للسماح بمرجحة القدم الضاربة خلفاً.



الشكل رقم ( 15 )

2. توضع القدم غير الضاربة بجانب الكرة.



الشكل رقم ( 16 )

3. ميل الجذع أماماً قليلاً في لحظة ملامسة الكرة.



الشكل رقم ( 17 )

### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. يمسك الطالب الكرة بيده ثم يقوم بإسقاطها أمام القدم الضاربة ويؤدي ضربة الكرة بوجه القدم الأمامي إلى زميله الذي يبعد عنه مسافة من (8) ياردات.
2. يمسك الطالب الكرة بيده ثم يجري من ثلاث إلى أربع خطوات ويقوم برميها بارتفاع الصدر وفي أثناء ذلك يقوم بمرجحة القدم الضاربة للخلف ليضرب الكرة وهي طائرة إلى زميل أمامه يبعد عنه من (10) ياردات.
3. يؤدي نفس التمرين السابق ولكن يقوم بضربها قبل أن تلامس الأرض.

## الجانب المعرفي : مادة رقم(7) مدة المباراة (10 دقائق )

### 1-فترات اللعب:

تقام المباراة على مدار شوطين متساويين لمدة 45 دقيقة لكل منهما.

### 2-استراحة ما بين الشوطين :

يحق للاعب الحصول على استراحة بين الشوطين لا تتجاوز 15 دقيقة.

### 3-تعويض الوقت الضائع:

يتم التعويض عم هذا الوقت من قبل الحكم في كل شوط عن كافة الوقت الضائع في ذلك الشوط نتيجة الأتي:

التبديلات

تقييم أو إخراج اللاعبين المصابين

إضاعة الوقت

العقوبات الانضباطية

الإيقافات الطبية المعتمدة من لوائح المسابقات مثل توقف الشرب الذي لا ينبغي أن يتجاوز الدقيقة الواحدة، والتوقيف لتبريد الجسم من 90 ثانية إلى 3 دقائق التأخير المتعلق بالتحقق ومراجعة حكم الفيديو المساعد .

أي سبب آخر بما في ذلك أي تأخير واضح في استئناف اللعب (على سبيل المثال الاحتفال بالهدف)

يقوم الحكم الرابع بالإشارة والإعلان عن الحد الأدنى من الوقت بدل الضائع الذي يقرره الحكم بحلول نهاية الدقيقة الخيرة من كل شوط يجوز تمديد هذا الوقت الإضافي من قبل الحكم لكن لا يجوز تقليصه .

ركلة الجزاء: في حال تنفيذ ركلة أو إعادة تنفيذ ركلة الجزاء يتم تمديد وقت الشوط حتى تكتمل ركلة الجزاء .

## اللقاء السادس: تمرير الكرة بوجه القدم الداخلي .

### المقدمة:

أن أهم مبدأ من مبادئ كره القدم هو تمرير الكره بين اللاعبين بشكل سليم من اجل الوصول بسهولة لمرمى الخصم وتحقيق الأهداف وفي كره القدم هناك أنواع مختلفة وكثيرة من التمرير ولكن

بالنسبة للمبتدئين يجب البدء بتعليم مهارات التمرير بباطن القدم والتي تعتبر من ابسط أنواع التمرير والمهارات الأساسية في كرة القدم .

#### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة تمرير الكرة بوجه القدم الداخلي بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة تمرير الكرة بوجه القدم الداخلي.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

#### الجزء التعليمي:(10 دقائق)

1. يكون الاقتراب من مسافة ( 7 ) ياردات في حالة الكرات الثابتة على الأرض.



الشكل رقم ( 18 )

2. توضع قدم الرجل غير الضاربة بجانب الكرة وإلى الخلف قليلاً.



الشكل رقم ( 19 )

3. في لحظة ضرب الكرة يتجه الكتف المقابل للرجل غير الضاربة للأمام قليلاً.



الشكل رقم ( 20 )

### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. يقف الطالب بجانب الكرة بحيث يواجه كتف الرجل غير الضاربة المكان المطلوب توصيل الكرة إليه ويؤخذ الوضع الصحيح دون ضربها ويكرر الأداء.
2. يودي الطالب التمرين السابق ولكن بعد الاقتراب (5) ياردات.
3. تلميذان المسافة بينهما من (10) ياردات يقومان بضرب الكرة إلى بعضهما.

### الجانب المعرفي : مادة رقم(8) ابتداء واستئناف اللعب (10 دقائق )

#### ركلة البداية :الاجراءات

الفريق الذي يريح القرعة يحدد المرمى الذي سيهاجمه خلال الشوط الأولو يقوم بتنفيذ ركلة البداية. اعتماد على ما ذكر أعلاه، يقوم الفريق المنافس بتنفيذ ركلة البداية أو يحدد المرمى الذي سوف يهاجمه في الشوط الأول.

الفريق الذي يحدد المرمى الذي سيهاجمه في الشوط الأول يقوم بتنفيذ ركلة البداية في الشوط الثاني في الشوط الثاني يقوم كلا الفريقان باستبدال الجانبين والهجوم باتجاه المرمى الآخر.

بعد إحراز هدف لأحد الفريقين يقوم المنافس بتنفيذ ركلة البداية.

## إسقاط الكرة :

### الاجراءات :

يتم إسقاط الكرة لحارس مرمى الفريق المدافع في منطقة جزاءه إذا تم إيقاف اللعب :  
الكرة كانت في منطقة الجزاء أو آخر لمس للكرة كان داخل منطقة الجزاء.

في جميع الحالات الأخرى، يقوم الحكم بإسقاط الكرة للاعب واحد من الفريق الذي لمس الكرة آخر مرة من المكان الذي لمست فيه اللاعب، عامل خارجي أو كما هو موضح في القانون 9.1 الحكم. جميع اللاعبين من كلا الفريقين يجب أن يكونوا على مسافة 4 أمتار من الكرة على الأقل حتى يصبح في اللعب.

تصبح الكرة في اللعب عندما تلمس الأرض.

### الأخطاء وسوء السلوك :

يعتبر اللاعب مخطأ إذا تعمد ارتكاب مخالفة من المخالفات التالية

- ركل أو محاولة ركل الخصم
- عرقلة حركة الخصم مثل محاولة إسقاطة باستعمال الساقين أو الانحناء أمامه أو خلفه
- دفع الخصم بعنف أو بحالة خطيرة
- الوثب على الخصم
- ضرب أو محاولة ضرب الخصم باليد
- مسك الخصم باليد بأي جزء من الذراع
- يمنع لعب الكرة باليد إلى لحارس المرمى
- دفع الخصم بالكتف من الخلف إلا إذا اعترض طريقة

## اللقاء السابع: تمرير الكرة بوجه القدم الخارجي.

### المقدمة:

أن أهم مبدأ من مبادئ كرة القدم هو تمرير الكرة بين اللاعبين بشكل سليم من أجل الوصول بسهولة لمرمى الخصم وتحقيق الأهداف وفي كرة القدم هناك أنواع مختلفة وكثيرة من التمرير ولكن بالنسبة للمبتدئين يجب البدء بتعليم مهارات التمرير بباطن القدم والتي تعتبر من أبسط أنواع التمرير والمهارات الأساسية في كرة القدم .

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة تمرير الكرة بوجه القدم الخارجي بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة تمرير الكرة بوجه القدم الخارجي.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : ( 10 دقائق )

1. يمكن أن يكون الاقتراب للكرة إما على خط مستقيم مع المكان المطلوب توصيل الكرة إليه أو بالانحراف للخارج قليلاً.



الشكل رقم ( 21 )

2. توضع القدم غير الضاربة إلى الخلف قليلاً إلى جانب الكرة وعلى مسافة مناسبة



الشكل رقم ( 22 )

3. حتى تسمح للقدم الضاربة بحرية الحركة على أن تثني ركبة الرجل الثابتة من مفصل الركبة قليلاً



الشكل رقم ( 23 )

4. يميل الجزء العلوي للجسم قليلاً للأمام وإلى الجانب في اتجاه الرجل الضاربة وتعمل الذراعان على حفظ التوازن  
الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. طالبان متواجهان المسافة بينهما من (7) ياردات وأحدهما يمسك بالكرة ويسقطها في اتجاه القدم الضاربة وللخارج قليلاً وقبل أن تلامس الأرض يضربها بوجه القدم الخارجي إلى زميله.
2. يكرر نفس التمرين السابق مع زيادة المسافة تدريجياً.

3. يكرر نفس التمرين السابق ولكن يأخذ الطالب الضارب عدداً من الخطوات لضرب الكرة قبل أن تسقط على الأرض

**الجانب المعرفي : مادة رقم(9) الكرة داخل وخارج الملعب (10 دقائق )**

**الكرة خارج اللعب عند:**

تجاوزها بكاملها لخط المرمى أو خط التماس سواء على الأرض أو في الهواء.  
إيقاف اللعب من قبل الحكم  
تلمس الحكم وتبقى داخل ميدان اللعب ويبدأ الفريق هجوم واعد في جميع الحالات يتم استئناف اللعب بكرة مسقطة.

**الكرة داخل اللعب :**

تكون الكرة داخل اللعب عند:  
تكون الكرة داخل اللعب في كافة الأوقات الأخرى وعندما تلمس الحكم وعند ارتدادها من قائمتي المرمى أو العارضة أو الرايات الركنية وتبقى داخل الميدان .

**اللقاء الثامن:ضرب الكرة بالرأس من الثبات للأمام.**

**المقدمة:**

أن استخدام مهارة ضرب الكرة بالرأس تعتبر من أهم المهارات الواجب إتقانها بشكل دقيق جدا فهي بالأغلب تكون بأماكن حاسمه، هجوميا أو دفاعيا أو للسيطرة أو للتمرير ويتطلب تنفيذها قدر كبير من الأداء الفني والتوافق والممارسة على أدائها من أماكن مختلفة وباتجاهات الكره جميعها وتغير وضعيات الجسم .

**الأهداف :**

1. أن يؤدي الطالب مهارة ضرب الكرة بالرأس من الثبات للأمام بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ضرب الكرة بالرأس من الثبات للأمام.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

## الجزء التعليمي: (10 دقائق)

1. يقف الطالب مع وضع رجل أماماً ورجل خلفاً أو قد تكون القدمان متجاورتان والمسافة بينهما باتساع الحوض والركبتان مثنيتان قليلاً وترتفع الذراعان قليلاً إلى الجانب مثنيتين من الكوعين ومرتختين لحفظ التوازن وسهولة أداء الحركة.



الشكل رقم ( 24 )

2. عندما تقترب الكرة من الطالب تميل الرأس للخلف وبذلك يميل الجزء العلوي من الجسم للخلف، وبذلك ينتقل ثقل الجسم على الرجل الخلفية ثم تدفع الرأس للأمام لمقابلة الكرة بجهة الرأس في منتصف الكرة مع ملاحظة أن تكون العينان مفتوحتان لحظة ضرب الكرة.



الشكل رقم ( 25 )

3. في حالة التصويب أو التميرير الطويل يمكن للطالب توليد هذه القوة من الساقين والجذع والرقبة.



الشكل رقم ( 26 )

### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. إمساك الكرة بكلتا اليدين وضربها بالرأس مرة واحدة ثم يمسك بالكرة مرة أخرى وهكذا.
2. تكرر الخطوة السابقة ولكن يضرب الطالب الكرة برأسه مرتين قبل أن يمسكها بيده.
3. يحاول الطالب أن يضرب الكرة برأسه أكبر عدد ممكن من المرات.
4. طالبان متواجهان المسافة بينهما (4) ياردات وأحدهما يمسك بالكرة ويرميها إلى زميله في مسار مقوس في اتجاه رأسه ليقوم بضربها برأسه بالتبادل.
5. يكرر نفس التمرين السابق مع زيادة المسافة تدريجياً.

### الجانب المعرفي : مادة رقم(16) ركلة المرمى (10 دقائق )

تحتسب ركلة المرمى عند تجاوز الكرة بكاملها لخط المرمى سواء في الهواء أو على الأرض بعد أن يكون آخر من لمسها لاعب من الفريق المهاجم ولم يتم إحراز هدف .  
يجوز تسجيل هدف مباشرة من ركلة المرمى .

#### الإجراءات:

يجب أن تكون الكرة ثابتة ويتم ركلها من أي نقطة داخل منطقة المرمى من قبل لاعب الفريق المدافع .

تصبح الكرة في اللعب عندما تركل وتتحرك بوضوح .

يجب أن يتواجد لاعبي الفريق المنافس خارج منطقة الجزاء حتى تصبح الكرة في اللعب.

#### المخالفات والعقوبات:

في حال بعد أن أصبحت الكرة في اللعب قام اللاعب منفذ ركلة المرمى بلمس الكرة مرة أخرى قبل أن تلمس لاعب آخر تحتسب ركلة حرة غير مباشرة في حال قيام اللاعب المنفذ للركلة مخالفة لمس الكرة باليد.

## اللقاء التاسع: ضرب الكرة بالرأس من الثبات للخلف

### المقدمة:

أن استخدام مهارة ضرب الكرة بالرأس تعتبر من أهم المهارات الواجب إتقانها بشكل دقيق جداً فهي بالأغلب تكون بأماكن حاسمة، هجومياً أو دفاعياً أو للسيطرة أو للتمرير ويتطلب تنفيذها قدر كبير من الأداء الفني والتوافق والممارسة على أدائها من أماكن مختلفة وباتجاهات الكره جميعها وتغيير وضعيات الجسم .

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة ضرب الكرة بالرأس من الثبات للخلف بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ضرب الكرة بالرأس من الثبات للخلف .
3. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. يقف الطالب مع وضع رجل أماماً ورجل خلفاً أو قد تكون القدمان متجاورتان والمسافة بينهما باتساع الحوض والركبتان مثنيتان قليلاً وترتفع الذراعان قليلاً إلى الجانب مثنيتين من الكوعين ومرتختيتين لحفظ التوازن وسهولة أداء الحركة.



الشكل رقم ( 27 )

2. عندما تقترب الكرة من الطالب تميل الرأس للأمام وبذلك يميل الجزء العلوي من الجسم للأمام، وبذلك ينتقل ثقل الجسم على الرجل الخلفية ثم تدفع الرأس للخلف لمقابلة الكرة بوجهة الرأس في منتصف الكرة مع ملاحظة أن تكون العينان مفتوحتان لحظة ضرب الكرة.



الشكل رقم ( 28 )

3. في حالة التصويب أو التمرير الطويل يمكن الطالب توليد هذه القوة من الساقين والجذع والرقبة.



الشكل رقم ( 29 )

## الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. إمساك الكرة بكننا اليدين وضربها بالرأس مرة واحدة ثم يمسك بالكرة مرة أخرى وهكذا.
2. تكرر الخطوة السابقة ولكن على الطالب أن يضرب الكرة برأسه مرتين قبل أن يمسكها بيده.
3. يحاول الطالب أن يضرب الكرة برأسه أكبر عدد ممكن من المرات.
4. طالبان متواجهان المسافة بينهما (4) ياردات وأحدهما يمسك بالكرة ويرميها إلى زميله في مسار مقوس في اتجاه رأسه ليقوم بضربها برأسه بالتبادل.
5. يكرر نفس التمرين السابق مع زيادة المسافة تدريجياً.

## اللقاء العاشر: ضرب الكرة بالرأس من الوثب .

### المقدمة:

أن استخدام مهارة ضرب الكرة بالرأس تعتبر من أهم المهارات الواجب إتقانها بشكل دقيق جدا فهي بالأغلب تكون بأماكن حاسمه، هجوميا أو دفاعيا أو للسيطرة أو للتمرير ويتطلب تنفيذها قدر كبير من الأداء الفني والتوافق والممارسة على أدائها من أماكن مختلفة وباتجاهات الكره جميعها وتغير وضعيات الجسم .

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة ضرب الكرة بالرأس من الوثب بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ضرب الكرة بالرأس من الوثب .
3. أن يسود جو السرور والمرح .

## الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. يقترب الطالب بعدة خطوات للمكان الذي سوف يقوم فيه بالارتقاء ليرتفع جسمه عن الأرض عالياً على أن يحاول أن يزيد من سرعته خلال مسافة الاقتراب



الشكل رقم ( 30 )

2. يقوم الطالب بثني رجل الارتقاء من الركبة بصورة أكبر قليلاً من انثنائها في باقي خطوات الاقتراب وينقل عليها ثقل الجسم كله على أن ينتقل ثقل الجسم من الكعب إلى المشط



الشكل رقم ( 31 )

3-تفرد بعد ذلك ركبة رجل الارتقاء بصورة فجائية وسريعة وتندفع الرأس مرة أخرى للأمام لتقابل الجبهة الكرة والعينان مفتوحتان



الشكل رقم ( 32 )

3. تعمل الذراعان على حفظ توازن الجسم وبعد ضرب الكرة يهبط التلميذ على الأرض وقد يكون الهبوط بالقدمين معاً أو بقدم تتلوها قدم، وفي كلتا الحالتين تثني مفصل الركبة لامتنصاص صدمة الجسم بالأرض



الشكل رقم ( 33 )

#### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. يؤدي الطالب الحركة دون كرة من الاقتراب من (4) ياردات.
2. يقوم الطالب بضرب كرة معلقة من الاقتراب من (4) ياردات على أن تكون الكرة أعلى من قمة الرأس بحوالي (15) سم ويزداد الارتفاع بعد ذلك تدريجياً
3. تلميذان مواجهان المسافة بينهما (8) ياردات وأحدهما ممسك بالكرة يقوم برميها لزميله في شكل قوس.
4. يكرر التمرين بينما تزداد المسافة بينهما تدريجياً

## الجانب المعرفي : مادة رقم(10) تحديد نتيجة المباراة (10 دقائق )

### احتساب الهدف :

يحتسب الهدف عند تجاوز الكرة بكاملها لخط المرمى بين قائمتي المرمى وتحت العارضة شريطة عدم ارتكاب أي مخالفة أو انتهاك للقانون إثناء اللعبة من قبل الفريق الذي أحرز الهدف. إذا قام حارس برمي الكرة مباشرة إلى مرمى الفريق المنافس تحتسب ركلة مرمى.

في حال قيام الحكم باحتساب الهدف قبل ان تجاوز الكرة بكاملها لخط المرمى يستأنف اللعب بكرة مسقطة.

### الفريق الفائز:

يعد الفريق الذي أحرز اكبر عدد من الأهداف هو الفائز .

في حال قيام كلا الفريقين بعدم احتراز أهداف أو إحراز عدد متساوي من الأهداف تنتهي المباراة بالتعادل

عندما تتطلب لوائح المسابقة تحديد فريق فائز بعد انتهاء المباراة بالتعادل أو بعد انتهاء نتيجة مباراة الذهاب والإياب بالتعادل أن الاجراءات التالية هي المعتمدة:  
قاعدة الأهداف خارج الأرض.

فترتين متساويتين من الوقت الإضافي لا يتجاوز كل منهما 15 دقيقة

الركلات من علامة الجزاء

يمكن دمج مجموعة من الاجراءات أعلاه .

الركلات من علامة الجزاء:

يتم تنفيذ الركلات من علامة الجزاء بعد انتهاء المباراة وباستثناء أن يتم ذكر غير ذلك سوف يتم تطبيق قوانين اللعبة ذات صلة.

اللاعب الذي طرد خلال المباراة لا يسمح له بالمشاركة : التحذيرات والإنذارات الممنوحة خلال المباراة إلى الركلات من علامة الجزاء.

## اللقاء الحادي عشر : ضرب الكرة بالرأس من الحركة.

### المقدمة:

أن استخدام مهارة ضرب الكرة بالرأس تعتبر من أهم المهارات الواجب إتقانها بشكل دقيق جدا فهي بالأغلب تكون بأماكن حاسمه، هجوميا أو دفاعيا أو للسيطرة أو للتمرير ويتطلب تنفيذها قدر كبير من الأداء الفني والتوافق والممارسة على أدائها من أماكن مختلفة وباتجاهات الكره جميعها وتغيير وضعيات الجسم .

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة ضرب الكرة بالرأس من الحركة بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ضرب الكرة بالرأس من الحركة .
3. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. الاقتراب يكون بعدة خطوات للمكان الذي سيقوم فيه الطالب بضرب الكرة بالرأس



الشكل رقم ( 34 )

2. يقوم المؤدي بدفع الأرض بقدم واحدة أو بالقدمين معاً.



الشكل رقم ( 35 )

3. ارتفاع الجسم للأعلى ، ميل الجذع للخلف ، رفع الذراعان للأمام لحفظ التوازن.



الشكل رقم ( 36 )

4. دفع الرأس للأمام لتقابل الجبهة الكرة في منتصفها ، العينان مفتوحتان.



الشكل رقم ( 37 )

5. متابعة الرأس للكرة بعد ضربها ، انثناء في الركبتين ، الهبوط بالقدمين أو بقدم بعد الأخرى



الشكل رقم ( 38 )

### الجزء التطبيقي : (30 دقيقة )

1. أداء حركة ضرب الكرة بالرأس من الحركة بدون كرة بعد الجري خمس خطوات ويكرر الأداء (10) مرات.
2. الوقوف أمام زميل على بعد (10) ياردات ويقوم الزميل برمي الكرة عالياً ليردها المؤدي له بضربها بالرأس ويكرر الأداء (10) مرات.
3. نفس الخطوة السابقة ولكن تزداد المسافة لتصبح (15) ياردة وتكرر الأداء (10) مرات.
4. نفس الخطوة السابقة ولكن يقوم الطالب برمي الكرة للمؤدي في ارتفاعات مختلفة ليجري الطالب المؤدي ويثبت ومن ثم يقوم بضرب الكرة بالرأس ويكرر الأداء (10) مرات.
5. الوقوف على مسافة (10) ياردات ويقف الطالب خلف المرمى ليرمي الكرة بيديه عالياً ويقوم الطالب المؤدي بالجري في اتجاه الكرة ثم الوثب لأعلى ليضرب الكرة بالرأس في المرمى ويكرر الأداء (10) مرات ثم التبديل مع الزميل

### الجانب المعرفي : مادة رقم(12) الأخطاء والسلوك (10 دقائق )

#### الركلة الحرة المباشرة:

تحتسب الركلة حرة مباشرة في حال ارتكاب اللاعب لأي من المخالفات التالية ضد اللاعب المنافس بطريقة يعتبرها الحكم إهمال أو تهور أو استخدام القوة المفرطة:

المكاتفه.

القفز .

الركل أو محاولة الركل .

الدفع .

الضرب أو محاولة الضرب بما في ذلك ضربة الرأس.

المهاجمة أو المنافسة .

العرقلة أو محاولة العرقلة .

في حال أن المخالفة تتضمن تلامسا يتم معاقبة بركلة حرة مباشرة

الإهمال هو أن اللاعب يظهر عدم الانتباه أو عدم المراعاة عند القيام بالمنافسة أو التصرف بدون  
حضر ليس هناك حاجة لأخذ إجراء انضباطي.

التهور هو أن اللاعب يتصرف بتجاهل الخطر أو عواقبه على اللاعب المنافس.

استخدام القوة المفرطة عندما يقوم اللاعب بتجاوز الحد اللازم من القوة ويهدد سلامة المنافس  
يجب طرده .

تحتسب ركلة حرة مباشرة في حال ارتكاب اللاعب أي من المخالفات التالية :

مخالفة لمس الكرة باليد (باستثناء حارس المرمى داخل منطقتيه)

مسك المنافس

اعتراض المنافس بوجود تلامس

يعض أو يبصق على أي شخص.

## اللقاء الثاني عشر : ضرب الكرة بالرأس مع الارتماء.

### المقدمة:

يستخدم هذا النوع من ضرب الكرة بالرأس عندما تأتي الكرة للطالب وهي منخفضة، متوسطه الارتفاع مما يصعب على اللاعب أن يسيطر عليها بقدمه وتعتبر من أهم المهارات الواجب إتقانها بشكل دقيق جدا فهي بالأغلب تكون بأماكن حاسمه، هجوميا أو دفاعيا أو للسيطرة أو للتمرير ويتطلب تنفيذها قدر كبير من الأداء الفني والتوافق والممارسة على أدائها من أماكن مختلفة وباتجاهات الكرة جميعها وتغير وضعيات الجسم .

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة ضرب الكرة بالرأس من الحركة بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ضرب الكرة بالرأس من الحركة .
3. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. دفع الأرض بالقدمين للأمام بشكل موازي للأرض، وتكون الساقين منتشيتان قليلا والذراعان أمام الجسم لحفظ التوازن.



الشكل رقم ( 39 )

2. ضرب الكرة بمقدمه الرأس أثناء الطيران في الهواء .



الشكل رقم ( 40 )

3. يكون الهبوط بعض ضرب الكرة بالرأس بقبالة اليدين أولاً لامتصاص ثقل الجسم



الشكل رقم ( 41 )

الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. طالبان احدهما يرمي الكرة بشكل منخفض ويقوم الطالب الأخر بالارتقاء نحو الكرة لضربها أثناء الطيران .
2. طالبان احدهما يرمي الكرة للأخر في اتجاهات مختلفة ويقوم الطالب المنفذ بإرجاعها بعد الارتقاء نحو الكرة .
3. طالبان احدهما يرمي الكرة للأخر على ارتفاع متوسط فيطير الطالب نحو الكرة ويضربها بجهته نحو الجانب اليمين مره واليسار مرة أخرى .
4. ثلاث طلاب الأول يرمي الكرة نحو الطالب الذي يطير ويضربها بجهته نحو الطالب الثالث.

## الجانب المعرفي : مادة رقم(12) المخالفات التي تستوجب الإنذار (10 دقائق )

يتم إنذار اللاعب في حيال قيامه بالآتي:

تأخير استئناف اللعب .

الاعتراض باللفظ والفعل.

تعمد الدخول أو معاودة الدخول أو مغادرة ميدان اللعب بدون إذن الحكم .

عدم احترام المسافة المطلوبة عند استئناف اللعب بكرة مسقطة أو ركلة ركنية أو ركلة حرة أو رمية تماس.

الإصرار على مخالفة قوانين اللعبة.

السلوك غير الرياضي.

دخول منطقة مراجعه الحكم للفيديو .

الإفراط في استخدام إشارة مراجعة الفيديو.

البديل أو اللاعب المستبدل ينذر إذا كان مذنباً بـ:

تأخير استئناف اللعب .

الاعتراض باللفظ أو الفعل.

الدخول أو معاودة الدخول لميدان اللعب بدون إذن الحكم.

السلوك الغير رياضي .

دخول منطقة مراجع الحكم للفيديو.

الإفراط في استخدام إشارة المراجعة الفيديو .

## اللقاء الثالث عشر : مراوغة الكرة من الجانب.

المقدمة:

هذا النوع من المهارات يهدف إلى محاولة الابتعاد أو تجاوز المدافع والتخلص منه حتى يستطيع اللاعب إكمال التمرير أو التصويب أو الجري بالكرة أو خلق فراغ لدى لاعبين فريقه دون إعاقة وغالبا ما تؤدي حركات المراوغة من خلال ثغرة لدى المدافع أو سرعة ورشاقة وذكاء وخداع لدى المهاجم الحامل للكرة، تكون المراوغ هاما بكرة أو بدون كرة، ونعني بالمراوغة أن يقوم اللاعب بأداء حركتين متتاليتين وبسرعة الحركة الأولى هي الحركة الخداعية الهدف منها خداع الخصم وجعله يعطي استجابة لهذه الحركة الخادعة لكي يقوم اللاعب بحركته الأصلية، الثانية حيث يسهل عبور الخصم بسهولة.

الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة مراوغة الكرة من الجانب بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة مراوغة الكرة من الجانب.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. يجري المدافع بجانب الطالب المستحوذ على الكرة حتى يجاريه في السرعة ويصبح متمكناً من الكرة.



الشكل رقم ( 42 )

2. تأخذ الرجل غير المهاجمة حركة الجري العادي.



الشكل رقم ( 43 )

3. بعد الخطوة الأخيرة قبل مهاجمة الكرة مباشرة تسحب الرجل من على الأرض ويفرد مشط القدم في اتجاه الكرة لضربها بوجه القدم الأمامي أو بباطن القدم للجانب.



الشكل رقم ( 44 )

4. يتخذ الجذع وضع الجري العادي وتعمل الذراعان على الاحتفاظ باتزان الجسم والنظر مُركز على الكرة.



الشكل رقم ( 45 )

### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. عمل نموذج للحركة مع الشرح المبسط
2. يؤدي الطالب مهاجمة الكرة من الجانب بدون كرة
3. توضع كرة أمام الطلاب وعلى بعد (3) ياردات منه يضرب الطالب الكرة ويؤدي مهاجمة الكرة من الجانب.
4. تلميذان أحدهما مدافع والآخر مهاجم ويقفان بجانب بعضهما بحيث يكون اتجاهها واحداً والكرة مع الطالب المهاجم الذي يقوم بدفع الكرة أمامه وبعيداً عن سيطرته لمسافة من ( 6 ) ياردات ويؤدي الطالب المدافع مهاجمة الكرة من الجانب
5. نفس التمرين السابق ولكن يحاول الطالب المهاجم السيطرة على الكرة ويحاول التلميذ المدافع مهاجمة الكرة في الوقت المناسب

### الجانب المعرفي : مادة رقم(13) الركلات الحرة (10 دقائق )

#### أنواع الركلات الحرة:

الركلات الحرة المباشرة والغير مباشرة وتمنح للفريق المنافس للاعب، البديل المستبدل، اللاعب المطرود، أو مسئول الفريق المذنب بارتكاب مخالفة.

#### دخول الكرة إلى المرمى :

يحتسب الهدف من الركلة الحرة المباشرة إذا ركلة الكرة مباشرة إلى مرمى المنافس.

تحتسب ركلة مرمى من الركلة الحرة الغير مباشرة إذا ركلة الكرة مباشرة إلى مرمى المنافس .

تحتسب ركلة ركنية من الركلة الحرة الغير مباشرة أو المباشرة إذا ركلة الكرة مباشرة إلى مرمى الفريق نفسه .

#### الكرة:

يجب أن تكون ثابتة ويجب على منفذ الركلة عدم لمس الكرة مرة أخرى حتى تلمس لاعبا آخر.

تصبح في اللعب في حال تحركها بوضوح أو ركلها .

حتى تصبح الكرة في اللعب يجب على لاعبي الفريق المنافس البقاء على مسافة 9.15 متر عن الكرة باستثناء تواجدهم على خط مرماهم بين قائمتي المرمى

خارج منطقة الجزاء للركلات الحرة داخل منطقة جزاء المنافس .

عندما يكون ثلاث لاعبين أو أكثر من الفريق المدافع، حائط الصد يجب أن يبقى لاعبي الفريق المهاجم على مسافة 1 متر على الأقل من حائط الصد حتى تصبح لكرة في اللعب.

بالإمكان تنفيذ الركلة الحرة من خلال رفع الكرة بواسطة إحدى القدمين أو القدمين معا .

مسموح بالتصويب في تنفيذ الركلة الحرة من اجل إرباك المنافس كجزء من كرة القدم.

في حال قيام اللاعب إثناء تنفيذ ركلة حرة بصورة صحيحة بركل الكرة بصورة معتمدة اتجاه اللاعب المنافس من اجل أن يتسنى له لعب الكرة مرة أخرى ولكن ليس بإهمال وتهور أو استخدام قوة مفرطة يسمح الحكم بمواصلة اللعب.

## اللقاء الرابع عشر: المراوغة والخداع بدون كرة.

### المقدمة:

هذا النوع من المهارات يهدف إلى محاولة الابتعاد أو تجاوز المدافع والتخلص منه حتى يستطيع اللاعب إكمال التمرير أو التصويب أو الجري بالكرة أو خلق فراغ لدى لاعبين فريقه دون إعاقة وغالبا ما تؤدي حركات المراوغة من خلال ثغرة لدى المدافع أو سرعة ورشاقة وذكاء وخداع لدى المهاجم الحامل للكرة، تكون المراوغة هاما بكرة أو بدون كرة، ونعني بالمراوغة أن يقوم اللاعب بأداء حركتين متتاليتين وبسرعة الحركة الأولى هي الحركة الخداعية الهدف منها خداع الخصم وجعله يعطي استجابة لهذه الحركة الخادعة لكي يقوم اللاعب بحركته الأصلية، الثانية حيث يسهل عبور الخصم بسهولة.

### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة المراوغة والخداع بدون كرة بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة المراوغة والخداع بدون كرة.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. الخداع بالعينين بحيث ينظر الطالب إلى جهة معينة ليوهم الخصم ثم يتحرك إلى اتجاه معاكس .



الشكل رقم ( 46 )

2. الخداع بالجسم بحيث يتجه رأس الطالب وجذعه إلى جهة معينة ثم يتحرك إلى اتجاه معاكس .



الشكل رقم ( 47 )

3. الخداع بالرجلين بحيث يأخذ الطالب خطوة إلى الجانب الأيمن ثم يتحرك إلى اليسار والخداع بتغيير السرعة وتغيير الاتجاه .



الشكل رقم ( 48 )

#### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. أداء الحركات دون استخدام الكرة .
2. أداء الحركة سلبيا بدون وجود طالب آخر .
3. أداء الحركة بوجود طالب آخر مضاد .
4. الخداع من اللعب الجماعي الوهمي بدون كرة .
5. أداء الحركات باستخدام الشواخص والجري المتعرج .

#### الجانب المعرفي : مادة رقم(14) ركلات الجزاء (10 دقائق )

يتم احتساب ركلات الجزاء في حال ارتكاب لاعب مخالفة تستوجب ركلة حرة مباشرة ضمن منطقة الجزاء أو خارج ميدان اللعب كجزء من اللعب .

يمكن تسجيل هدف مباشرة من ركلة الجزاء.

#### الاجراءات :

يجب وضع الكرة الثابتة فوق علامة الجزاء ويجب عدم تحريك قائمتي المرمى العارضة وشبك المرمى .

يجب تحديد هوية الذي ينفذ ركلة الجزاء بوضوح .

يجب أن يبقى حارس المرمى على خط مرماه مواجهًا الركل بين القائمتين بدون أي يلمس قائمتي المرمى العارضة أو الشبك إلى أن يتم ركل الكرة .

**يجب على اللاعبين الآخرين:**

الوقوف على مسافة 9.15 م على الأقل من علامة الجزاء.

خلف علامة الجزاء

داخل ميدان اللعب

خارج منطقة الجزاء

بعد أن يأخذ اللاعبون مراكزهم حسب القانون يعطي الحكم الإشارة بتنفيذ ركلة الجزاء

عندما تترك الكرة يجب أن يكون جزء من قدم واحدة على الأقل لحارس المرمى الفريق المدافع تلامس أو في نفس مستوى خط المرمى.

## اللقاء الخامس عشر: المراوغة والخداع بالكرة.

**المقدمة:**

هذا النوع من المهارات يهدف إلى محاولة الابتعاد أو تجاوز المدافع والتخلص منه حتى يستطيع اللاعب إكمال التمرير أو التصويب أو الجري بالكرة أو خلق فراغ لدى لاعبين فريقه دون إعاقة وغالبًا ما تؤدي حركات المراوغة من خلال ثغرة لدى المدافع أو سرعة ورشاقة وذكاء وخداع لدى المهاجم الحامل للكرة، تكون المراوغة إما بكرة أو بدون كرة، ونعني بالمراوغة أن يقوم اللاعب بأداء حركتين متتاليتين وبسرعة الحركة الأولى هي الحركة الخداعية الهدف منها خداع الخصم وجعله يعطي استجابة لهذه الحركة الخادعة لكي يقوم اللاعب بحركته الأصلية، الثانية حيث يسهل عبور الخصم بسهولة.

## الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة المراوغة والخداع بالكرة بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة المراوغة والخداع بالكرة.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

## الجزء التعليمي: (10 دقائق)

1. الخداع بالجسم : بحيث يقوم الطالب الحائز على الكرة بحركة الخداع لأحد الجانبين وباستجابة الطالب المضاد لذلك يتحرك إلى الجهة المعاكسة .



الشكل رقم ( 49 )

2. الخداع بالتمرير : بحيث يقوم الطالب بحركة تظهر للطالب المضاد أنه ينوى التمرير ثم يمرر بطريقة أخرى .



الشكل رقم ( 50 )

3. الخداع بالمحاورة : بحيث يقوم الطالب بحركة تظهر للطالب المضاد أنه ينوى المحاورة إلى جهة معينة ثم يقوم بالمحاورة إلى جهة أخرى وبالقدم الأخرى .



الشكل رقم ( 51 )

#### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

1. التدريب على تحريك الجسم لأداء الخداع والمحاورة حسب الخطوات التالية :
2. دون كرة من الثبات .
3. دون كرة من المشي ثم الجري .
4. باستعمال كرة دون منافس من الثبات .
5. باستعمال كرة دون منافس من المشي ثم من الجري .
6. باستعمال كرة مع وجود منافس سلبي .
7. باستعمال كرة مع وجود منافس ايجابي .

#### الجانب المعرفي : مادة رقم(15) رمية التماس (10 دقائق )

تحتسب رمية التماس إلى الفريق المنافس لأخر لاعب لمس الكرة عند تجاوز الكرة بكاملها خط التماس سواء في الهواء أو على الأرض .

ليس بالإمكان إحراز هدف مباشرة من رمية التماس .

في حال دخول الكرة مرمى الفريق المنافس تحتسب ركلة مرمى.

في حال دخول الكرة إلى مرمى فريق منفذ رمية التماس تحتسب ركلة ركنية.

## الاجراءات:

في لحضه لعب رمية التماس يجب على المنفذ القيام بالاتي :

يقف مواجها لميدان اللعب

جزء من كل قدم على خط التماس أو على الأرض خارج خط التماس .

رمي الكرة بكلتا اليدين من الخلف مرورا فوق الرأس من مكان خروجها من ميدان اللعب.

**يجب أن يقف كافة المنافسين على مسافة 2 متر على الأقل من النقطة على خط التماس حيث مكان تنفيذ رمية التماس.**

تصبح الكرة في اللعب عند دخولها ميدان اللعب في حال لمس الكرة الأرض قبل دخولها يعاد تنفيذ رمية التماس من قبل الفريق نفسه ومن المكان نفسه وفي حال عدم تنفيذ رمية التماس بشكل صحيح يتم تنفيذها مرة أخرى من قبل الفريق المنافس.

في حال قيام اللاعب إثناء تنفيذ رمية التماس بصورة صحيحة بتنفيذ الرمية باتجاه لاعب الخصم بصورة متعمدة من اجل أن يتسنى له لعب الكرة مرة أخرى ولكن بشكل ليس فيه إهمال ولا تهور أو استخدام قوة مفرطة يسمح الحكم بذلك واستمرار اللعب.

**يجب على اللاعب منفذ رمية التماس عدم لمس الكرة حتى تلمس لاعبا آخر.**

## اللقاء السادس عشر : المراوغة بدفع الكرة إلى الأمام والجانب.

### المقدمة:

يستخدم هذا النوع من أنواع المراوغة عندما يقترب المدافع المنافس من أمام المهاجم مباشرة ويجرى في اتجاه بسرعة هادفا ومهاجما الكرة ويهدف إلى محاولة الابتعاد أو تجاوز المدافع والتخلص منه حتى يستطيع اللاعب إكمال التميرير أو التصويب أو الجري بالكرة أو خلق فراغ لدى لاعبين فريقه دون إعاقة وغالبا ما تؤدي حركات المراوغة من خلال ثغرة لدى المدافع أو سرعة ورشاقة وذكاء وخداع لدى المهاجم الحامل للكرة، تكون المراوغة إما بكرة أو بدون كرة، ونعني بالمراوغة أن يقوم

اللاعب بأداء حركتين متتاليتين وبسرعة الحركة الأولى هي الحركة الخداعية الهدف منها خداع الخصم وجعله يعطي استجابة لهذه الحركة الخادعة لكي يقوم اللاعب بحركته الأصلية، الثانية حيث يسهل عبور الخصم بسهولة.

#### الأهداف :

1. أن يؤدي الطالب مهارة المحاورة والخداع بالكرة بشكل سليم.
2. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة المحاورة والخداع بالكرة.
3. أن يسود جو السرور والمرح .

#### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

1. عند اقتراب الطالب المدافع من الطالب المهاجم المستحوذ على الكرة بمسافة تتراوح ما بين (2 : 3) ياردة يميل اللاعب المستحوذ على الكرة إلى احد الجانبين .



الشكل رقم ( 52 )

2. ينتقل الطالب ثقل جسمه على قدم الجانب الذي اختاره.



الشكل رقم ( 53 )

3. ثم يدفع الكرة بوجه القدم الداخلي أو باطن القدم للإمام والى جانب المدافع في اتجاه الرجل التي انتقل عليها مركز ثقل جسمه.



الشكل رقم ( 54 )

### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

- 1.يجري الطالب بالكرة من بين الكرات المختلفة جريا متعرجا كرات موضوعة على خط مستقيم بين كل واحدة وأخرى مسافة ( 3 ) ياردة مع ضرورة حماية الكرة بجسم اللاعب على اعتبار أن الكرة منافس.
- 2.يقف الطلاب داخل مساحة محددة ثم يقومون بالجري بالكرة في جميع الاتجاهات مع تقادى كرة الزميل ثم محاولة لمس كرة الزميل ومع التقدم بالتمرين تضيق المساحة تدريجيا.
- 3.يتدرب الطالب على إتقان تحريك جسمه لأداء المراوغة بدون كرة من الثبات ثم المشي فالجري.
- 4.كل طالبان مع بعضهم احدهم مستحوذ على الكرة والأخر يحاول استخلاص الكرة منه عن طريق مهاجمته .

## الجانب المعرفي : مادة رقم(17) الركلة الركنية (10 دقائق )

تحتسب الركلة الركنية عند تجاوز الكرة بكاملها لخط المرمى سواء في الهواء أو على الأرض بعد أن يكون آخر من لمسها لاعب من الفريق المدافع ولم يتم إحراز هدف .

يجوز إحراز هدف مباشرة من الركلة الركنية، لكن فقط في مرمى الفريق المنافس في حال دخول الكرة مباشرة إلى مرمى الفريق المنفذ للركنية تحتسب ركنية لصالح الفريق المنافس.

### الإجراءات:

يجب وضع الكرة عن منطقة الراية الركنية الأقرب التي اجتازت فيها الكرة الخط .

يجب أن تكون الكرة ثابتة وتركل من قبل لاعب الفريق المهاجم.

تصبح الكرة في الملعب عند ركلها وتحركها بصورة واضحة وليست بحاجة لمغادرة منطقة الراية الركنية .

يجب أن يتواجد لاعبي الفريق المنافس على مسافة لا تقل 9.15 م من قوس الركنية حتى تصبح الكرة في اللعب.

في حال قيام اللاعب إثناء تنفيذ الركلة الركنية بصورة صحيحة بتنفيذ الركلة باتجاه لاعب الخصم بصورة متعمدة من اجل أن يتسنى له لعب الكرة مرة أخرى ولكن بشكل ليس فيه إهمال ولا تهور أو استخدام قوة مفرطة يسمح الحكم بذلك واستمرار اللعب.

## اللقاء السابع عشر : تصويب الكرة بباطن القدم .

### المقدمة:

يعتبر أهم عنصر بلعبة كرة القدم هو التصويب نحو المرمى بشكل سليم من اجل زيادة عدد الأهداف وتحقيق الانتصار وفي كرة القدم هناك أنواع مختلفة وكثيرة من التصويب ولكن بالنسبة للمبتدئين يجب البدء بتعليم مهارات التصويب بباطن القدم والتي تعتبر من ابسط أنواع التصويب والمهارات الأساسية في كرة القدم .

## الأهداف :

4. أن يؤدي الطالب مهارة تصويب الكرة بباطن القدم بشكل سليم.
5. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة تصويب الكرة بباطن القدم.
6. أن يسود جو السرور والمرح .

## الجزء التعليمي: (10 دقائق)

5. الاقتراب المناسب إلى الكرة في خط مستقيم.
6. وضع القدم الضاربة للخلف من مفصل الفخذ.
7. مرجحة القدم الضاربة للخلف من مفصل الفخذ.
8. ميل الجذع للأمام قليلاً في حالة ضرب الكرة.

## الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

5. يؤدي نموذج واضح للمهارة (على الطريقة الكلية).
6. تؤدي حركة ضرب الكرة بباطن القدم.
7. يقف الطالب مواجهاً طالبا آخر والمسافة بينهما ما بين (5) ياردات ويقوم أحدهما بضرب الكرة لزميله فيقوم هو بدوره بإيقاف الكرة.
8. يكرر نفس التمرين السابق مع زيادة المسافة من (10) ياردات.

## اللقاء الثامن عشر : تصويب الكرة بوجه القدم الأمامي.

### المقدمة:

يعتبر أهم عنصر بلعبة كرة القدم هو التصويب نحو المرمى بشكل سليم من أجل زيادة عدد الأهداف وتحقيق الانتصار وفي كرة القدم هناك أنواع مختلفة وكثيرة من التصويب ولكن بالنسبة للمبتدئين يجب البدء بتعليم مهارات التصويب بوجه القدم الأمامي والتي تعتبر من أبسط أنواع التصويب والمهارات الأساسية في كرة القدم .

## الأهداف :

4. أن يؤدي الطالب مهارة ركل الكرة بوجه القدم الأمامي بشكل سليم.
5. أن يذكر الطالب النواحي الفنية لمهارة ركل الكرة بوجه القدم الأمامي.

6. أن يسود جو السرور والمرح .

### الجزء التعليمي : (10 دقائق)

4. يقترب الطالب في اتجاه مستقيم من الكرة والخطوة التي تسبق الضربة تكون أطول إلى حد ما وذلك للسماح بمرجحة القدم الضاربة خلفاً.
5. توضع القدم غير الضاربة بجانب الكرة.
6. ميل الجذع أماماً قليلاً في لحظة ملامسة الكرة.

### الجزء التطبيقي: (30 دقيقة )

4. يمسك الطالب الكرة بيده ثم يقوم بإسقاطها أمام القدم الضاربة ويؤدي ضربة الكرة بوجه القدم الأمامي إلى زميله الذي يبعد عنه مسافة من (8) ياردات.
5. يمسك الطالب الكرة بيده ثم يجري من ثلاث إلى أربع خطوات ويقوم برميها بارتفاع الصدر وفي أثناء ذلك يقوم بمرجحة القدم الضاربة للخلف ليضرب الكرة وهي طائرة إلى زميل أمامه يبعد عنه من (10) ياردات.
6. يؤدي نفس التمرين السابق ولكن يقوم بضربها قبل أن تلامس الأرض.

**الملحق (ب)**  
**الاختبارات التي تقيس أداء المهارات كرة القدم**

## الجري بالكرة

اسم الاختبار: الجري بالكرة حول دائرة نصف قطرها 5 متر في أقل زمن.

الغرض من الاختبار: قياس القدرة على التحكم بالكرة أثناء الجري حول الدائرة.

الأدوات: كرة قدم، ساعة إيقاف، صافره.

طريقة الأداء: يقف المختبر ومعه كرة عند خط البداية وعند سماع الصافرة يجري المختبر بالكرة حول الدائرة والعودة إلى خط النهاية يجب أن تكون الكرة تحت سيطرة المختبر تماما ويجري موازيا للخط الخارجي للدائرة.

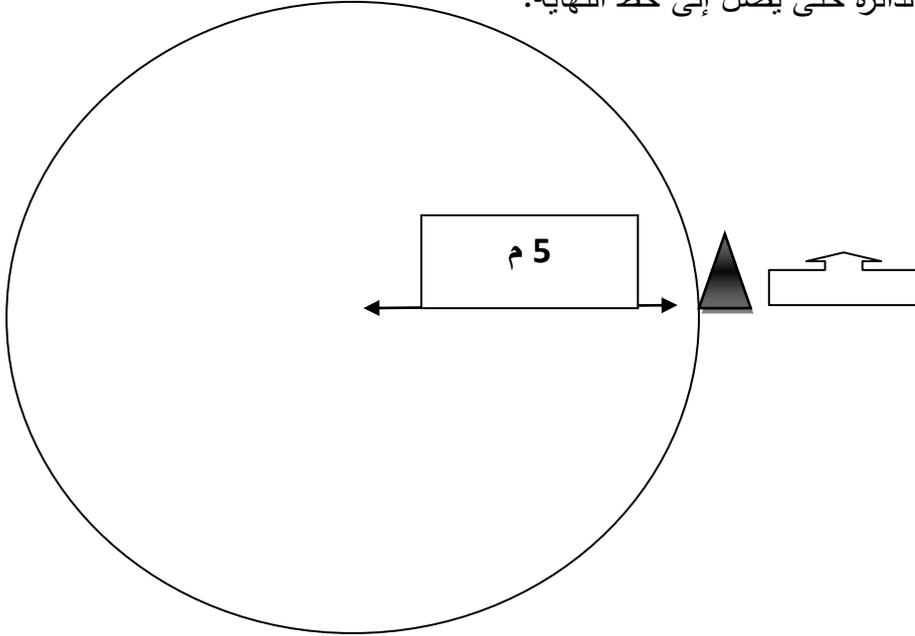
تعليمات الاختبار: تعتبر المحاولة فاشلة إذا دخل المختبر داخل الدائرة، يعطى المختبر محاولة واحدة فقط.

إدارة الاختبار: ميقاتي يعطي الإشارة للبدء وحساب الزمن.

التسجيل:

- يسجل الزمن للمختبر في الأداة من 1-10 من الثانية.

وصف الاختبار: ترسم على الأرض دائرة نصف قطرها 5متر ويحدد على محيطها بواسطة علامة واضحة خط البداية والذي هو بدورة خط النهاية أيضا، عند سماع إشارة البدء يقوم اللاعب بالجري بالكرة حول الدائرة حتى يصل إلى خط النهاية.



## تمرير الكرة بالقدم

اسم الاختبار: تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز.

الغرض من الاختبار: قياس القدرة على تمرير الكرة بالقدم بين أربع حواجز.

الأدوات: حواجز، كرات، شريط قياس.

الإجراءات: يرسم خط البداية ويوضع على بعد 8 متر من خط البداية حاجزين المسافة بينهما 2 متر وحاجزين في نهاية الخط على بعد 16 متر من خط البداية المسافة بينها 2 متر يقف المختبر ومعه الكرة خلف خط البداية.

طريقة الأداء: يؤدي المختبر تمرير الكرة بالقدم على أن تمر كل كرة بين الأربع حواجز ويقوم المختبر بأداء التمرير لعدد 10 كرات.

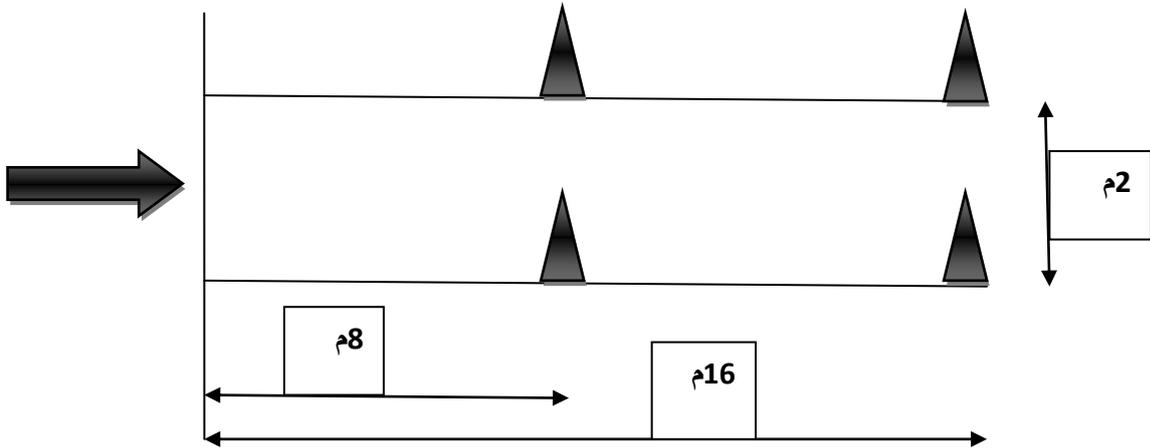
تعليمات الاختبار: لا تحتسب التمريرة صحيحة إذا لمست الكرة أحد الحواجز أو لم تمر بينهما يجب على المختبر أن لا يتخطى خط البداية عند لعب الكرة .

أدارة الاختبار: مسجل يقوم بحساب عدد الأخطاء و التمريرات الصحيحة.

التسجيل:

- التمريرات الصحيحة التي قام بها المختبر تعطى لكل تمريره صحيحة درجة واحد .

وصف الاختبار: تحدد مسافة 16 متر طولاً من خط البداية وفي منتصف المسافة وعلى بعد 8 متر يوضع حاجزين بلاستيكيين متقابلين بينهما مسافة 2 متر عند إشارة البدء يقوم اللاعب بتمرير 10 كرات واحدة تلو الأخرى بين الحاجزين بباطن القدم اليمنى وصولاً لخط النهاية.

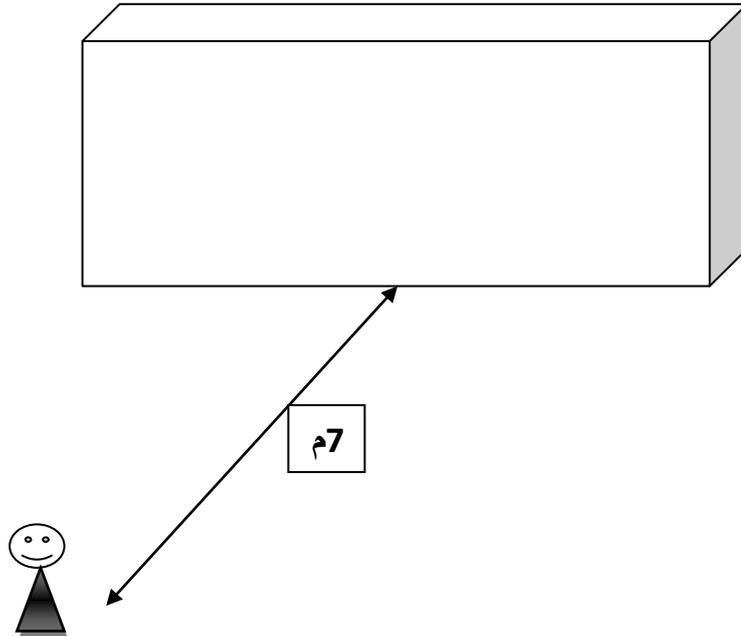


## ضرب الكرة بالرأس

- اسم الاختبار: ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى.
- الغرض من الاختبار: قياس قدرة اللاعب على ضرب الكرة بالرأس نحو المرمى.
- الأدوات: أقماع أرضيه، كرات، ملعب كرة قدم، متر قياس، حارس مرمى، مرمى.
- طريقة الأداء: يقف المختبر في منطقة تبعد 7م عن المرمى، يقوم المختبر بضرب الكرة القادمة إليه نحو المرمى .
- تعليمات الاختبار: يجب أن يضرب اللاعب الكرة باتجاه المرمى لتسجيل هدف .

### التسجيل:

- يعطى المختبر ثلاث محاولات لضرب الكرة بالرأس،
- تسجيل عدد المحاولات الصحيحة التي يحرز فيها اللاعب هدفا



## التصويب

اسم الاختبار :تصويب الكرة بين الحاجزين

الغرض من الاختبار: قياس القدرة على تصويب الكرة بالقدم بين حاجزين.

الأدوات : أقماع، كرات، شريط قياس .

الإجراءات : يرسم خط البداية طوله 5 متر ويوضع حاجزين على بعد 15 متر من خط البداية المسافة بينهما متر يقف المختبر ومعه الكرة خلف خط البداية.

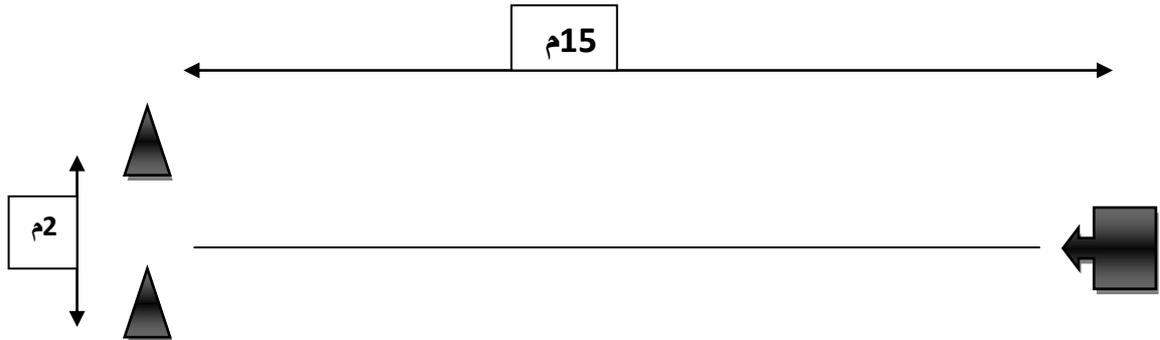
طريقة الأداء : يؤدي المختبر تصويب الكرة بالقدم على أن تمر كل كرة بين حاجزين خط النهاية ويقوم المختبر بأداء التمرير لعدد 10 كرات .

تعليمات الاختبار : لا تحتسب التصويبة صحيحة إذا لمست الكرة احد الحاجزين أو لم تمر بينهما يجب على المختبر أن لا يتخطى خط البداية عند لعب الكرة

إدارة الاختبار : مسجل يقوم بحساب عدد الأخطاء و التصويبة الصحيحة .

وصف الاختبار : تحدد مسافة 15 متر طولاً من خط البداية يوضع قمعين متقابلين بينهما مسافة 2 متر عند إشارة البدء يقوم اللاعب بتمرير 10 كرات واحدة تلو الأخرى بين الحاجزين بباطن القدم اليمنى

التسجيل : التصويبات الصحيحة التي فعلها المختبر تعطى لكل تصويبه صحيحة درجة واحدة .



ملحق (ج)

كتب تسهيل المهمة



Re.....

Date:.....

الرقم بك.د.ع/ك/٩٦١/٤٦٢

التاريخ: .....

الموافق: .....

السادة / مديرية تربية محافظة الكرك المحترمين

تحية طيبة وبعد،،،

فارجو التكرم بالموافقة بمخاطبة من يلزم لتسهيل مهمة الطالب سيف الدين رائد الكفاوين والذي يدرس في جامعة مؤتة ماجستير/تربية رياضية ، الرقم الجامعي(620181301010) وذلك من اجل الحصول على المعلومات والبيانات اللازمة لاعداد دراسته والموسومة بـ(اثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الاداء المهاري والحصيلة المعرفية في كرة القدم ) والتي يقدم بها استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير .

شاكرين لكم اهتمامكم وحرصكم على التعاون مع جامعة مؤتة ، ودعمها لتحقيق اهدافها في خدمة هذا الوطن في ظل حضرة اصاحب الجلالة الهاشمية الملك عبد الله الثاني ابن الحسين المعظم بحفظه الله وبرعاه .

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام ،،،،

عميد كلية الدراسات العليا  
أ.د. عمر نواف المعايطة



MUTAH-KARAK-JORDAN  
Postal Code: 61710  
TEL: 03 2372380-99  
EX: 6131-4050  
FAX: 03 2375694  
Email: [dean\\_dea@mutah.edu.jo](mailto:dean_dea@mutah.edu.jo) [dean@mutah.edu.jo](mailto:dean@mutah.edu.jo)

ت. ح. تسجيل مهمة  
مؤتة - الكرك - الأردن  
رمز البريد: 61710  
هاتف: 03/2372380-99  
فاكس: 6131-4050  
بريد إلكتروني: 03/2375694  
الموقع الإلكتروني: <http://www.mutah.edu.jo/graduatestudies.htm>

ملحق (د)

كتاب التحكيم الموجه للجنة تحكيم الاختبارات

الأستاذ الدكتور ..... المحترم.

تحية طيبة وبعد ...

يقوم الباحث سيف الدين رائد الكفاوين، من كلية الدراسات العليا / كلية علوم الرياضة، جامعة  
مؤتة، بأجراء دراسة بعنوان

(أثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري والحصيلّة المعرفية  
في كرة القدم)

وذلك استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية الرياضية.

ونظراً لما تتمتعون به من خبرة علمية وعملية وافرة، أرجو منكم التكرم باختيار الاختبارات  
التي تناسب هذه الدراسة، وإضافة أي اختبارات ترونها تناسب هذه الدراسة.

شاكراً لكم حسن تعاونكم.

الباحث

سيف الدين الكفاوين

الرقم	اسم الاختبار	المهارات التي يقيسها الاختبار	العلامة من 10
1	الجري بالكرة بين خطين متوازيين	الجري بالكرة	
2	الجري بالكرة حول دائرة نصف قطرها 5 متر في اقل زمن	الجري بالكرة	
3	الجري بالكرة حول مربع طول ضلعه 10 م والدوران حول الحواجز في اقل زمن	الجري بالكرة	
4	التمرير المتوسط داخل الحلقات	التمرير	
5	التمريرة المرتدة على الحائط لمدة 20 ث	التمرير	
6	تمرير الكرة بباطن القدم بين أربع حواجز	التمرير	
7	الجري المتعرج بين الأقماع	المراوغة	
8	دحرجة الكرة على شكل رقم (8)	المراوغة	
9	التمويه والخداع	المراوغة	
10	ضرب الكرة بالرأس باتجاه المرمى	ضرب الكرة بالرأس	
11	قياس دقة ضرب الكرة بالرأس	ضرب الكرة بالرأس	
12	ضرب الكرة بالرأس على دوائر في أماكن مختلفة	ضرب الكرة بالرأس	
13	تصويب الكرة على حائط مقسم	التصويب	
14	قياس دقة التصويب على مرمى وهمي	التصويب	
15	تصويب الكرة بين الحاجزين	التصويب	

أي اختبارات أخرى ترونها مناسبة؟

.....  
.....  
.....

ملحق (هـ)  
اختبار الحصيعة المعرفية (للقانون الدولي لكرة القدم)

## لقانون كرة القدم 2020-2021

- 1- عند بدء مباراة كرة القدم يجب أن يتواجد في أرضية الملعب عدد \_\_\_\_\_ من اللاعبين على الأقل .
- أ- 10 ب- 5 ج- 7 د- 6
- 2- يبلغ عدد التبديلات في المسابقات الرسمية \_\_\_\_\_ تبديلات.
- أ- 2 ب- 4 ج- 6 د- 3
- 3- يجوز للاعب كرة القدم ارتداء أي شيء لا يشكل خطورة عليه أو على أي لاعب، أي مما يلي لا يسمح للاعب ارتدائه أثناء المباراة .
- أ- السروال ب- قميص ذو أكمام ج- سلاسل وخواتم د- جوارب
- 4- واحدة من المعدات التالية يعتبر ارتدائه إلزاميا من قبل اللاعب ...
- أ- رباطات جلدية ب- أحذية ج- أساور د- أقراط
- 5- يحق للاعبين الحصول على فترة استراحة ما بين شوطي المباراة بما لا يتجاوز ...
- أ- 15 دقيقة ب- 14 دقيقة ج- 10 دقائق د- 20 دقيقة
- 6- مدة شوط مباراة كرة القدم \_\_\_\_\_ دقيقة .
- أ- 40 ب- 45 ج- 35 د- 30
- 7- الفريق الذي يريح القرعة يحدد المرمى الذي سيهاجمه خلال الشوط الأول أو يقوم بتنفيذ ركلة ....
- أ- الجزاء ب- التماس ج- الركنية د- البداية
- 8- أثناء تنفيذ ركلة البداية يجب على لاعبي الفريق المنافس الابتعاد عن الكرة .....
- أ- 9 ياردة ب- 10 ياردة ج- 8 ياردة د- 4 ياردة
- 9- عند تنفيذ ركلة الجزاء من قبل المهاجم وخلال عملية التنفيذ وإحراز الهدف قام اللاعب الخصم بارتكاب مخالفة .
- أ- إعادة تنفيذ الركلة ب- هدف ج- ركلة حرة غير مباشرة د- إنذار اللاعب
- 10- اللاعب الذي يقوم بتنفيذ ركلة الجزاء يسمح له بركل الكرة إلى
- أ- الأمام ب- الجانب ج- للخلف د- جميع ما ذكر صحيح
- 11- عند تجاوز الكرة بكامل محيطها لخط الجانب سواء على الأرض أو في الهواء تحسب ....
- أ- ركلة ركنية ب- رمية تماس ج- ركلة حرة د- ركلة حرة غير مباشرة
- 12- في تنفيذ رميات التماس يجب على كافة اللاعبين المنافسين للاعب الوقوف على مسافة لا تقل عن \_\_\_\_\_ المنفذ .

أ- 4 متر ب- 6 مترج- 2 مترد- 1 متر

13- عندما تتجاوز الكرة بكاملها خط المرمى سواء في الهواء أو على الأرض ويكون آخر من لمسها هو المهاجم ولم يتم إحراز هدف تكون الحالة

أ- رمية تماس ب- ركلة ركنية ج- ركلة مرمى د- ركلة جزاء

14- عندما تتجاوز الكرة بكاملها خط المرمى سواء في الهواء أو على الأرض ويكون آخر من لمسها هو المدافع ولم يتم إحراز هدف تكون الحالة

أ- رمية تماس ب- ركلة ركنية ج- ركلة مرمى د- ركلة جزاء

15- الخط الأطول في ملعب كرة القدم يسمى خط \_\_\_\_\_

أ- المرمى ب- التماس ج- المنتصف د- خط البداية

16- وزن كرة القدم التي يلعب بها المباريات الرسمية هو

أ- 410غم\_450غمب- 420غم\_460غمج- 290غم\_310غم د- 500غم

17- يمكن مساعدة حكم المباراة من قبل حكم الفيديو (var) في حالة

أ- خروج الكرة من حدود الملعب ب- ركلة المرمى ج- البطاقة الحمراء د- التبديل الخاطئ

18- من مهام الحكم الرابع ما يلي :

أ- فحص معدات اللاعبين ب- الإشراف على التبديل ج- (أ+ب) د- لا شيء مما ذكر

19- يتراوح طول خط التماس \_\_\_\_\_

أ- من (90) إلى (120) متر ب- من (80) إلى (100) مترج- من (80) إلى (120) مترد- من (90) إلى (115) متر

20- يتراوح طول خط المرمى \_\_\_\_\_

أ- من (60) إلى (70) متر ب- من (64) إلى (75) مترج- من (60) إلى (70) مترد- من (80) إلى (100) متر.

ملحق (و)

قائمة بأسماء لجنة تحكيم اختبار

الحصيلة المعرفية، الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ،  
والبرمجية التعليمية

الرقم	اسم المحكم	الدرجة العلمية و (التخصص)	مكان العمل	مجال التحكيم
1	ا.د علي أبو زمع	دكتوراه تربية رياضية (سباحة، علم تدريب)	جامعة مؤتة	اختبار الحصيلة المعرفية، الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ، البرمجية التعليمية.
2	ا.د معتصم الخطاطبة	دكتوراه تربية رياضية (علم التدريب، كرة سلة)	جامعة مؤتة	اختبار الحصيلة المعرفية، الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ، البرمجية التعليمية.
3	د. صهيب الضمور	دكتوراه تربية رياضية (كرة قدم، أساليب تدريس)	مديرية شباب الكرك	اختبار الحصيلة المعرفية، الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ، البرمجية التعليمية.
4	د. بلال الضمور	دكتوراه تربية رياضية (كرة قدم، علم النفس الرياضي )	جامعة مؤتة	اختبار الحصيلة المعرفية، الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ، البرمجية التعليمية.
5	د. عصام أبو شهاب	دكتوراه تربية رياضية (كرة قدم، الإصابات الرياضية)	جامعة مؤتة	اختبار الحصيلة المعرفية، الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ، البرمجية التعليمية.
6	د. فيصل الحباشنة	دكتوراه تربية رياضية (علم تدريب، كرة قدم)	مديرية تربية لواء القصر	الاختبارات اللازمة لقياس مهارات الطلبة، محتوى البرنامج ، البرمجية التعليمية.

ملحق (ز)  
نموذج موافقة ولي أمر الطالب

أنا ولي أمر الطالب \_\_\_\_\_ من الصف \_\_\_\_\_  
من مدرسة \_\_\_\_\_ أوافق على مشاركة ولدي كفرد من أفراد  
العينة التي ستطبق عليهم أطروحة الماجستير للطالب سيف الدين رائد الكفاوين من جامعة  
مؤتة، والمعنونة بـ "أثر التعلم المبرمج باستخدام الحاسوب على تحسين مستوى الأداء المهاري  
والحصيلة المعرفية في كرة القدم"

ولي أمر الطالب :

التوقيع:

التاريخ : / /

ملحق (ح)  
صور تطبيق البرنامج والاختبارات









## المعلومات الشخصية

الاسم: سيف الدين رائد الكفاوين

التخصص: الماجستير في التربية الرياضية

الكلية: علوم الرياضة

سنة التخرج: 2020