
بررسی توانمندی‌ها و اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای در سازمان‌های ورزشی ایران

سردار محمدی^۱، نرگس اسماعیلی^۲، نسیم صالحی^۳

ص ص: ۴۴-۲۷

تاریخ دریافت: ۹۲/۴/۲۰

تاریخ تصویب: ۹۲/۱۰/۱۸

چکیده

مدیران ورزشی با بهره‌گیری از رایانه و نرم افزارهای مرتبط، می‌توانند وظایف و پروژه‌های خود را بسیار اثربخش تر از پیش انجام دهند. در نتیجه کسب توانمندی‌های پایه‌ای رایانه برای مدیران ورزشی ضروری به نظر می‌رسد و می‌تواند به پیشبرد اهداف سازمان کمک کند؛ لذا به منظور بررسی میزان توانمندی و اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای، در سازمان‌های ورزشی ایران تعداد ۱۳۷ مدیر به‌عنوان نمونه انتخاب شدند و به پرسشنامه‌های محقق ساخته با روایی صوری و محتوایی (دیدگاه متخصصان)، روایی سازه (تحلیل عاملی اکتشافی و تأکیدی) و پایایی (از آلفای کرونباخ) مناسب پاسخ دادند. برای تحلیل آماری نیز از آمار توصیفی و استنباطی (مانوا، آنوا) استفاده شد.

طبق یافته‌ها، بین میزان توانمندی و میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت معنی‌داری وجود دارد. همچنین نتایج آزمون مانوا بین خرده مقیاس‌های میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی تفاوت معنی‌داری را نشان داد. به طور کلی می‌توان گفت که به دلیل گستردگی عملیات بخش ورزش، تنوع فعالیت‌ها و تغییرات زود هنگام داده‌ها، مدیران ملزم هستند با توانمندی هرچه بیشتر از مهارت‌های رایانه‌ای بهره‌گیرند تا فرایندهای سازمان با سرعت و دقت بیشتر و هزینه کمتری انجام گیرند.

واژه‌های کلیدی: کاربرد رایانه، مهارت، توانمندی، سازمان

۱ - استادیار دانشگاه کردستان

۲ - کارشناس ارشد مدیریت ورزش

۳ - کارشناس ارشد مدیریت ورزشی دانشگاه علوم و تحقیقات واحد سنندج

مقدمه

در دنیای امروز شاید بتوان رایانه را اثر بخش‌ترین ابزار به شمار آورد (۱). با بهره‌گیری از رایانه و برنامه‌های مرتبط با آن، مدیران می‌توانند وظایف و پروژه‌های خود را به صورت اثر بخش‌تر از پیش انجام دهند و به ارتقای سطح عملکرد سازمان خود کمک کنند (۲). علاوه بر این، مدیران سازمان‌ها باید خود را به منظور موفق بودن در جهانی هر چه پیچیده‌تر (که در حین تغییر دائمی و شامل انواع فناوری هاست) آماده کنند. به منظور پیگیری چنین تغییری، لازم است که مدیران همواره دانش و مهارت‌های خود را نسبت به گذشته مورد بازنگری قرار دهند و به روز سازند.

این موضوع در حیطه تربیت بدنی و علوم ورزشی اهمیت ویژه‌ای دارد. زیرا به علت گستردگی عملیات بخش ورزش، تنوع فعالیت‌ها و تغییرات زود هنگام داده‌ها، اغلب جمع‌آوری و پردازش داده‌های ورزشی، با دشواری‌های فراوانی همراه است. همین امر منجر به رواج گسترده‌تر استفاده از رایانه و سیستم‌های اطلاعاتی و عملیاتی در عرصه ورزش شده است؛ به عنوان نمونه می‌توان به نرم افزارهای نحوه مدیریت باشگاه و لیگ اشاره کرد (۳). نرم افزار مدیریت باشگاه، اطلاعاتی همچون؛ بانک اطلاعاتی اعضا، بانک اطلاعات تجهیزات، قابلیت ثبت و پردازش داده‌های مربوط به روند عملکرد ورزشکاران را در اختیار مدیران باشگاه‌ها قرار می‌دهد. همچنین با استفاده از نرم افزارهای نحوه مدیریت لیگ می‌توان انواع لیگ‌ها را برنامه‌ریزی، کنترل و نظارت کرد.

با توجه به پژوهش‌های صورت گرفته می‌توان گفت که یکی از مهمترین دلایل تمایز سازمان‌ها از یکدیگر، درجه بکارگیری و انتشار مناسب فناوری اطلاعات آنان در فعالیت‌های سازمانی است. به این ترتیب سازمان‌هایی که از فناوری اطلاعات به طور گسترده و بهینه استفاده کرده‌اند، دارای مزیت رقابتی پایدار هستند و از دیدگاه سهامداران، نسبت به سایر (۲) و اینکه به کارگیری رایانه باعث می‌شود که فرایندهای

سازمان با سرعت و دقت بیشتر، هزینه کمتر و با کیفیت بالاتری انجام شود (۴). فراهم کردن به موقع اطلاعات با کیفیت عالی برای مدیران می‌تواند به عنوان ابزاری ارزشمند، به شمار می‌آید و در جهت بهبود عملکرد سازمان بکار گرفته شود تاکید داشته‌اند.

پژوهش‌های زیادی به بررسی نقش کامپیوتر و فناوری اطلاعات در حوزه آموزشی پرداخته‌اند و همگی بر این نکته که رایانه تاثیر چشمگیری بر بهبود عملکرد افراد دارد (کوکاک^۱، ۲۰۰۳؛ کاس^۲، ۲۰۰۳؛ چن^۳، ۲۰۰۴) (۵، ۶، ۷) و همچنین بازگو کرده‌اند که، استفاده از رایانه و سیستم‌های اطلاعاتی و عملیاتی موجب نظام‌مند شدن داده‌های سازمان می‌شود. پژوهش‌های دیویس^۴ (۲۰۰۰) حاکی از آن است که ۸۳٪ از مدیران، قابلیت‌های رایانه را برای تصمیم‌گیری در سازمان، مهم یا خیلی مهم ارزیابی کرده‌اند (۸) و پژوهش‌های پژوهشگرانی همچون لامبرچ^۵ (۱۹۹۹) و اوبراین^۶ (۲۰۰۳) نشان می‌دهد که هر چه نگرش مدیران و کارشناسان ورزشی برای به استفاده از فناوری اطلاعات مثبت‌تر باشد، آنها در تصمیم‌شان برای استفاده از این فناوری مصمم‌تر هستند، و هر چه در تصمیم‌شان برای استفاده از این فناوری مصمم‌تر باشند، این فناوری را بیشتر مورد استفاده قرار می‌دهند (۹، ۱۰). همچنین نتایج پژوهش چیززی^۷ (۲۰۰۳) نشان داد که نگرش مثبت مدیران به فناوری اطلاعات باعث می‌شود که کارکنان و کارمندان سازمان بیشتر به سمت استفاده و انتشار این فناوری ترغیب شوند که سرانجام باعث افزایش بهره‌وری و کارایی سازمان می‌شود (۱۱). نتایج پژوهش مودی^۸ (۲۰۰۲) نشان داد که سواد رایانه، دومین مهارت مهم در میان مهارت‌هایی است که برای احراز یک

1- Kocak

2- Case

3- Chen

4- Davis

5- Lambrecht

6- O'Brien

7- Chizari

8- Moody

شغل مورد نیاز است (۱۲).

یافته‌های محققینی چون دانکن^۱ (۱۹۹۹) و دیانی^۲ (۲۰۰۱) مبتنی بر این بود که آگاهی از مهارت‌های رایانه برای کارکنان بخش مدیریت ورزشی ضروری و استفاده از مهارت‌های رایانه نیز یکی از مهارت مورد نیاز برای مدیران می‌باشد (۱۳، ۱۴).

کوکاک^۳ (۲۰۰۳) در پژوهشی که انجام داد به این نتیجه رسید که نگرش مدیران ورزشی، معلمین، مربیان و دانشجویان تربیت بدنی نسبت به رایانه و مهارت‌های رایانه‌ای مثبت و بکارگیری فناوری و رایانه را جهت توسعه ورزش ضروری می‌دانند (۵). بررسی‌های چن^۴ (۲۰۰۴) نشان داد که مهارت رایانه‌ای یکی از نه مهارت مورد نیاز مدیران در تایوان است (۷). پنگ^۵ (۲۰۰۲) در پژوهش خود که جامعه آماری آن را مدیران رویدادهای ورزشی ایالات متحده آمریکا تشکیل می‌دادند بیان داشت که، توانمندی مدیران ورزشی با مهارت‌های رایانه‌ای را یکی از اساسی‌ترین مهارت‌های مورد نیاز برای آنان است (۴).

بر اساس نتایج پژوهش‌های دیگری، سازمان‌های ورزشی به اهمیت فن‌آوری اطلاعات و نقش موثر آن در افزایش بهره‌وری سازمان، افزایش کیفیت ارتباطات اداری کارمندان، کاهش ارتباطات چهره به چهره، افزایش انجام کار در فضای خارج از سازمان، سرعت پاسخگویی به مشتریان، سرعت پاسخگویی کارکنان به یکدیگر، صرفه‌جویی در زمان انجام کارها، کاهش زمان بر بودن انجام فعالیت‌ها پی برده و خود و سازمان را مجاب به استفاده از این فن‌آوری نموده‌اند (افشار، ۱۳۸۷؛ هاگز، ۲۰۰۷؛ لمبران^۶، ۲۰۰۶) (۱، ۱۵، ۱۶).

1- Duncan
2- Dianne
3- Kocak
4- Chen
5- Peng
6- Hughes
7- Lieberma

به عبارت دیگر نتایج تحقیقات گذشته استفاده از رایانه را باعث صرفه‌جویی در زمان، افزایش بهره‌وری و بازدهی، بالا بردن راندمان کار، اجرای کامل‌تر کارها و و بالا بردن کیفیت انجام کار و همچنین جهت بهبود در انجام وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی موثر ارزیابی کرده‌اند(دپلی^۱، ۱۹۹۸؛ لامبریج، ۱۹۹۶؛ کر، ۲۰۰۲) (۱۷، ۱۸، ۱۹). بنابراین توانمندی مدیران با نحوه استفاده از آن در محیط کار ضروری است، لذا پژوهش حاضر در پی پاسخگویی به پرسش‌های ذیل است: میزان توانمندی مدیران در سه سازمان ورزشی(فدراسیون ورزشی، اداره کل تربیت بدنی مدارس و سازمان تربیت بدنی) چقدر است؟ میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای از نظر مدیران هر سه سازمان چقدر است؟ آیا بین میزان اهمیت و میزان توانمندی مهارت‌های مهم رایانه‌ای درک شده از جانب مدیران ورزشی تفاوت وجود دارد؟ میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی چقدر است؟ آیا میان میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی، تفاوت وجود دارد؟

روش‌شناسی تحقیق

پژوهش حاضر از نوع توصیفی است. جامعه آماری را ۲۳۳ نفر از مدیران ستادی سازمان تربیت‌بدنی، مدیران فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تشکیل می‌دهد که با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی و براساس جدول کرجسای و مورگان تعداد ۱۳۷ نفر مدیر را عنوان نمونه انتخاب کردند. ابزار اندازه‌گیری متغیرهای پژوهش بدین قرار بود: ۱- پرسشنامه محقق ساخته ویژگی‌های فردی ۲- پرسشنامه محقق ساخته میزان توانمندی و استفاده از مهارت‌های رایانه ۳- پرسشنامه محقق ساخته میزان اهمیت مهارت‌های رایانه ۴- پرسشنامه محقق ساخته میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت

1- Deply

2- Kerr

ورزشی. برای تعیین روایی صوری و محتوی از آرای متخصصان و برای روایی سازه از تحلیل عاملی اکتشافی و تأییدی استفاده شد.

نتایج تحلیل عاملی اکتشافی با چرخش واریماکس برای مقیاس‌های میزان توانمندی با مهارت‌های رایانه ($KMO = 0/956$ ، $KB = 3/512$ ؛ $df = 76$ ؛ $P = 0/004$) میزان اهمیت مهارت‌های رایانه ($KMO = 0/787$ ، $KB = 2/476$ ؛ $df = 125$ ؛ $P = 0/021$)؛ میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی ($KMO = 0/784$ ، $KB = 56/447$ ؛ $df = 263$ ؛ $P = 0/008$) معنی‌دار بود. مقادیر تحلیل عاملی تأییدی برای مقیاس‌های میزان توانمندی با مهارت‌های رایانه ($AGFI = 0/912$ ، $df = 48$ ؛ $P = 0/005$)؛ میزان اهمیت مهارت‌های رایانه ($AGFI = 0/919$ ، $df = 188$ ؛ $P = 0/001$) و میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی ($AGFI = 0/931$ ، $df = 173$ ؛ $P = 0/013$) به دست آمد.

همچنین برای تعیین پایایی از آلفای کرونباخ استفاده شد که نتایج آن برای هر کدام از پرسشنامه‌ها به شرح ذیل بوده: پرسشنامه میزان توانمندی با مهارت‌های رایانه‌ای ($\alpha = 0/91$)، میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای ($\alpha = 0/78$) و پرسشنامه میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی ($\alpha = 0/93$). با توجه به نتایج حاصل از آلفای کرونباخ می‌توان بیان کرد که ضرایب آلفای به دست آمده از میزان قابل قبولی برخوردار است و ابزارهای اندازه‌گیری نیز سازگاری داخلی خوبی دارند. به منظور سازمان دادن و خلاصه کردن داده‌ها از آمار توصیفی و در بخش آمار استنباطی نیز از تحلیل عاملی اکتشافی، تحلیل عاملی تأییدی، تحلیل واریانس چندمتغیری (MANOVA) و ANOVA و آزمون تعقیبی شفه استفاده شد. داده‌ها با استفاده از نرم افزار «LISREL» نسخه ۸/۵۲ و «SPSS» نسخه ۱۸ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

یافته‌های تحقیق

جدول (۱) آمار توصیفی ویژگی‌های فردی پاسخ‌دهندگان در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس

سابقه خدمت (M± SD)	سن (M± SD)	جنسیت			نمونه آماری سازمان
		درصد	تعداد	جنس	
۱۰/۶ ± ۴/۹	۳۹/۶۶ ± ۵/۴	۴/۲۵	۱۰	زن	سازمان تربیت‌بدنی
		۶/۷۴	۳۴	مرد	

جدول (۱) توصیف ویژگی‌های فردی پاسخ‌دهندگان در سه سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس را نشان می‌دهد. همچنین یافته‌ها نشان دادند که بین مولفه‌های میزان توانمندی و میزان اهمیت مهارت‌های رایانه در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت وجود دارد جدول (۲).

سابقه خدمت (M± SD)	سن (M± SD)	جنسیت			نمونه آماری سازمان
		درصد	تعداد	جنس	
۱۰/۶ ± ۴/۹	۳۹/۶۶ ± ۵/۴	۴/۲۵	۱۰	زن	سازمان تربیت‌بدنی
		۶/۷۴	۳۴	مرد	
۹/۵ ± ۴/۲	۳۶/۱۷ ± ۴/۳	۴۸/۳۰	۲۵	زن	فدراسیون‌های ورزشی
		۵۲/۶۹	۵۷	مرد	
۱۴/۵ ± ۶/۳	۴۱/۲ ± ۶/۶	۲۷/۲۷	۳	زن	اداره کل تربیت‌بدنی مدارس
		۷۲/۷۲	۸	مرد	

جدول (۲). مقایسه میزان اهمیت، توانمندی‌ها و اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس

p	F _{2/262}	SD±M	متغیر	مولفه‌ها
۰/۰۰۱	۲۷/۴۷۵	۴۵/۷۳ ± ۲/۰۲	سازمان تربیت‌بدنی	توانمندی
		۴۰ ± ۶/۱۳	فدراسیون‌های ورزشی	
		۴۶/۰۱ ± ۱/۸۷	اداره کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۰۰۹	۲/۴۲۱	۵۴/۶۷ ± ۱/۵۵	سازمان تربیت‌بدنی	اهمیت
		۵۳/۳۳ ± ۱/۵۱	فدراسیون‌های ورزشی	
		۵۴/۷۱ ± ۳/۵۰	اداره کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۰۱۰	۴/۶۸۲	۵۴/۹۰ ± ۲/۸۹	سازمان تربیت‌بدنی	میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی
		۵۱/۵۸ ± ۳/۸۳	فدراسیون‌های ورزشی	
		۵۳/۲۳ ± ۲/۹۲	اداره کل تربیت‌بدنی مدارس	

جدول (۳). نتایج آزمون‌های تعقیبی تحلیل واریانس چند متغیری

مجدور اتای سهمی	p	F _{2/26} 2	M ± SD	متغیر	مولفه‌ها
۰/۰۰۷	۰/۰۰۷ *	/۴۹۰ ۰	±۰/۱۱۳ ۴/۰۰۲	سازمان تربیت‌بدنی	توانمندی
			± ۰/۱۵۵ ۳/۲۸۰	فدراسیون‌های ورزشی	
			± ۰/۳۰۹ ۴/۴۷۰	اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۱۷۷	۰/۰۰۰ *	/۲۸۳ ۱۴	± ۰/۱۳۲ ۳/۳۸۶	سازمان تربیت‌بدنی	اهمیت
			± ۰/۰۹۶ ۳/۲۱۱	فدراسیون‌های ورزشی	
			± ۰/۲۶۳ ۴/۶۱۰	اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۱۶۱	۰/۰۰۰ **	/۸۴۰ ۱۲	± ۰/۰۹۸ ۴/۰۰۲	سازمان تربیت‌بدنی	نرم افزار واژه پرداز ورد
			۳/۸۰ ± ۰/۱۳۴	فدراسیون‌های ورزشی	
			± ۰/۳۶۷ ۴/۴۷۰	اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۰۳۴	۰/۰۰۵ **	/۳۷۵ ۲	± ۰/۱۳۸ ۳/۹۰۷	سازمان تربیت‌بدنی	نرم افزار واژه پرداز اکسل
			± ۰/۱۰۱ ۳/۵۷۹	فدراسیون‌های ورزشی	
			± ۰/۲۷۵ ۴/۰۷۳	اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۰۸۶	* ۰/۰۲ *	/۲۹۱ ۲	± ۰/۲۸۱ ۳/۰۳۴	سازمان تربیت‌بدنی	برنامه گرافیک
			± ۰/۲۰۶ ۳/۸۰۵	فدراسیون‌های ورزشی	
			± ۰/۵۶۲ ۵/۱۵۰	اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس	
۰/۰۴۶	۰/۰۱۲	/۲۰۷	± ۰/۱۲۷	سازمان تربیت‌بدنی	ارتباطات

* بر اساس تصحیح بنفرونی معنی داری در سطح ۰/۰۲۵

** بر اساس تصحیح بنفرونی معنی داری در سطح ۰/۰۱۲

آزمون تعقیبی شفه موارد ذیل را در مورد متغیرها نشان داد:

تفاوت در میزان توانمندی با مهارت‌های رایانه‌ای سه سازمان در نتیجه تفاوت بین سازمان تربیت بدنی و فدراسیون‌های ورزشی ($P=0/022$) و اداره کل تربیت بدنی مدارس و فدراسیون ورزشی ($P=0/016$) است. همین طور تفاوت معنی‌داری بین سازمان تربیت‌بدنی و اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/069$) نشان داده نشد (بر اساس تصحیح بنفرونی معنی داری در سطح $0/025$).

تفاوت در میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای سه سازمان در نتیجه تفاوت بین سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های ورزشی ($P=0/010$)؛ اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس و فدراسیون‌های ورزشی ($P=0/013$) است و تفاوت معنی‌داری بین اداره‌کل تربیت‌بدنی مدارس و سازمان تربیت بدنی ($P=0/121$) مشاهده نشد (بر اساس تصحیح بنفرونی معنی داری در سطح $0/025$).

تفاوت در میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی سه سازمان به شرح ذیل بود: تفاوت معنی‌داری در میزان اهمیت نرم افزار واژه پرداز مایکروسافت ورد برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی شامل (تهیه متن‌های عمومی، تنظیم خبرنامه، بروشور، گواهینامه، نمودار، دیاگرام، امور مالی و حسابداری و اعلامیه‌ها) بین دو سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های ورزشی ($P=0/022$)؛ فدراسیون ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/000$) مشاهده شد، ولی تفاوت معنی‌داری بین سازمان تربیت‌بدنی و اداره کل تربیت بدنی مدارس ($P=0/153$) مشاهده نشد؛

در میزان اهمیت نرم افزار واژه پرداز اکسل برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی شامل (آموزش، اداره تاسیسات، خرید، فروش و درآمد، بلیت فروشی، استخدام و ارزیابی، بودجه و محاسبات) بین سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های

ورزشی ($P=0/012$)؛ فدراسیون ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/024$) تفاوت وجود داشت؛ ولی بین سازمان تربیت‌بدنی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($0/096$) تفاوت معنی‌داری مشاهده نشد. تفاوت در میزان اهمیت برنامه‌های گرافیکی برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی شامل (تهیه بروشور و صفحات وب، تقویم، پوستر و انیمیشن) بین سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های ورزشی ($P=0/006$)؛ فدراسیون ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/028$) معنی‌دار است؛ اما بین سازمان تربیت‌بدنی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/089$) تفاوت معنی‌داری مشاهده نشد. تفاوت معنی‌داری در میزان اهمیت ارتباط‌های الکترونیک و جستجو در وب سایت‌ها برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی شامل (ساخت وب، تجارت، بررسی آنلاین و ثبت نام) بین سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های ورزشی ($P=0/078$)؛ فدراسیون ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/130$)؛ سازمان تربیت‌بدنی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس ($P=0/181$) مشاهده نشد. برای بررسی بیشتر تفاوت‌ها، نتایج حاصل از آزمون تحلیل واریانس چندمتغیری در دو مقیاس میزان توانمندی و میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای ($F_{2,266}=6/866$ $P=0.000$, Wilks lambda= 0.822, Eta=0/094)؛ در سه سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت معنی‌داری را نشان داد. برای بررسی بیشتر تفاوت‌ها، نتایج حاصل از آزمون تحلیل واریانس چندمتغیری در خرده مقیاس‌های میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام وظایف و پروژه‌های ورزشی ($F_{2/262}=3.585$, $P=0.000$, Wilks lambda=0/822, Eta= 0/094)؛ در سه سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت معنی‌داری را نشان داد.

بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به یافته‌های پژوهش مشخص شد که بین مولفه‌های میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای از نظر مدیران در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت وجود دارد. آزمون تعقیبی شفه نشان داد که تفاوت در میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای در سه سازمان به دلیل تفاوت بین سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های ورزشی؛ اداره کل تربیت‌بدنی مدارس و فدراسیون‌های ورزشی معنی‌دار است؛ ولی تفاوت معنی‌داری بین سازمان تربیت‌بدنی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس وجود نداشت.

این موضوع نشان دهنده آن است که مدیران سازمان‌های مذکور و بویژه اداره کل تربیت‌بدنی مدارس نگرش مثبتی نسبت به اهمیت مهارت‌های رایانه دارند. پس می‌توان گفت که هر چه نگرش مدیران جامعه پژوهش نسبت به اهمیت مهارت‌های رایانه مثبت‌تر باشد، آنها در تصمیم‌شان برای استفاده از این فناوری مصمم‌تر هستند و یکی از دلایل پیشرفت فناوری در اداره کل تربیت‌بدنی مدارس و سازمان تربیت‌بدنی نگرش مثبت مدیران آنها نسبت به میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای است. پژوهش‌های گوناگون یکی از دلایل پیشرفت سازمان‌های امروزی را، میزان دسترسی و فراهم بودن امکانات رایانه‌ای و فناوری در آن سازمان دانسته‌اند (چیرز، ۲۰۰۳؛ دپلی، ۱۹۹۸؛ دانکن، ۲۰۰۰) بدین ترتیب می‌توان گفت که این امکانات در نتیجه نگرش مثبت مدیران آن سازمان نسبت به پیشرفت فناوری و میزان اهمیت آن فراهم می‌شود (۱۱، ۱۳، ۱۷).

یافته‌های کوکاک (۲۰۰۳) در مورد استفاده از رایانه در میان معلمان ورزش، مدیران ورزش و دانش‌آموزان نشان داد که همه کاربران نگرش مثبتی نسبت به رایانه دارند. محمدی و همکاران (زیرچاپ) بیان کردند که نگرش کارکنان و کارمندان

بخش‌های ستادی سازمان‌های ورزشی نسبت به فناوری اطلاعات و استفاده از آن در این سازمان‌ها مثبت بوده و رابطه نگرش با انتشار فناوری اطلاعات را مورد تأیید قرار دادند (۵).

اوبراین و وایلد^۱ (۲۰۰۳) در پژوهشی به بررسی نگرش مدیران استرالیا نسبت به استفاده از فناوری اطلاعات پرداختند. نتایج نشان داد که تغییر در نگرش مدیران در مورد برنامه‌های آموزشی، مدیریت و رایانه مطلوب و مثبت است. همچنین درک و نگرش مدیران نیز در مورد استفاده از فناوری اطلاعات مثبت بوده و آنان تمایل جدی به دریافت اطلاعات جدید و انتشار آن در میان دیگر کارکنان دارند (۱۰).

یافته‌های لیبرمان^۲ و همکاران (۲۰۰۶) در پژوهشی در مورد مربیان با تجربه، نشان دادند که مربیان نخبه نسبت به اهمیت کلی علوم ورزشی آگاهی دارند و نگرش آنان در مورد استفاده از فناوری‌های ورزشی، نگرشی مثبت است. با توجه به فوائد بسیار زیادی که برای مهارت‌های رایانه‌ای ذکر شد، به نظر می‌رسد که مدیران سازمان‌های ورزشی بویژه مدیران فدراسیون‌های ورزشی که از نظر میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای با سازمان‌های دیگر تفاوت معناداری داشتند، باید در نگرش خود پیرامون میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای تجدید نظر کنند (۱۶).

یافته‌های پژوهش نشان دادند که بین میزان توانمندی مدیران در سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت معنی‌داری وجود دارد. آزمون تعقیبی شفه نشان داد که تفاوت در میزان توانمندی مدیران سه سازمان در نتیجه تفاوت معنی‌دار بین سازمان تربیت‌بدنی و فدراسیون‌های ورزشی، اداره کل تربیت‌بدنی مدارس و فدراسیون‌های ورزشی حاصل می‌آید؛ اما آزمون تعقیبی شفه هیچ‌گونه تفاوت معنی‌داری را بین سازمان تربیت‌بدنی و اداره کل تربیت‌بدنی

1- O'Brien & Wilde

2- Liebermann

مدارس نشان نداد.

البته این نتایج منطقی به نظر می‌رسد با توجه به اطلاعات رسمی به دست آمده از سایت پژوهشکده فناوری اطلاعات و ارتباطات، سایت رسمی مخابرات و وزارت آموزش و پرورش (بکفا) که اظهار داشتند سازمان‌های برتر در حوزه استفاده فناوری اطلاعات و ارتباطات در سال ۱۳۸۶ و ۱۳۸۷ در کشور (ایران) دو سازمان مخابرات و آموزش و پرورش بودند و با توجه به برتر بودن وزارت آموزش و پرورش انتظار بر این بود که اداره کل تربیت بدنی مدارس که یکی از اداره کل‌های وزارت آموزش و پرورش است از نظر توانمندی استفاده از رایانه نسبت به دو سازمان ورزشی دیگر نیز در وضعیت مناسب تری باشد که یافته‌های پژوهش حاضر نیز این امر را تأیید کرد؛ اما نکته حائز اهمیت این است که سازمان تربیت بدنی نیز از نظر توانمندی استفاده از رایانه هم‌ردیف با اداره کل تربیت بدنی مدارس است.

تلاش پژوهشگران در چند سال گذشته حاکی از رشد میزان توانمندی استفاده از فناوری‌های اطلاعاتی است و افراد سازمان را تشویق به استفاده و بهبود مهارت‌های کامپیوتری و فناوری کرده‌اند (۱۹، ۷). نتایج مطالعه بهادرانی (۱۳۸۲) که میزان توانمندی و سواد اعضای هیات علمی را برای کار با رایانه و اینترنت می‌سنجید، نشان داد که درصد قابل توجهی از اعضای هیات علمی از دانش و مهارت کافی در کار با رایانه‌ای برخوردار نیستند و ضرورت دارد برای ارتقای سطح دانش و مهارت آنان در راستای استفاده بهینه از رایانه و اینترنت تدابیری اتخاذ شود (۲۰).

افشار و همکاران (۱۳۸۷) در پژوهشی که به بررسی میزان توانمندی و سواد رایانه‌ای دانشجویان می‌پرداختند اذعان داشتند که ضعف‌های آشکاری در سواد اطلاعاتی و رایانه‌ای دانشجویان وجود دارد (۱) و یافته‌های پژوهشگران دیگر نیز نشان می‌دهد که یک بخش ضروری و مهم از یک برنامه آموزش خوب باید مشتمل بر توانمندی و

استفاده از علوم و فنون کامپیوتری باشد (هاگز^۱، ۲۰۰۷) (۱۱). در مورد میزان توانمندی و استفاده از مهارت‌های رایانه‌ای برای مدیران ورزشی با تاکید بر نتایج پژوهش‌های به دست آمده می‌توان گفت که استفاده از فناوری اطلاعات و رایانه در ارتقای سطح عملکرد افراد نقش مهمی را ایفا می‌کند (دیانی، ۲۰۰۱؛ کاس، ۲۰۰۳) (۱۴، ۶). علاوه بر این، مدیران باید به منظور موفق شدن در این جهان پیچیده و دائماً در حال تغییر که تکامل فناوری‌های ورزشی را نیز شامل می‌شود، خود را آماده سازند (ونکتاش، ۲۰۰۰؛ مودی، ۲۰۰۲). به منظور همراه شدن با چنین تغییری، لازم است که افراد و بویژه مدیران همواره دانش و مهارت‌های خود را نسبت به گذشته به روز کنند (۱۲، ۲۱).

یافته‌ها در خرده مقیاس‌های میزان اهمیت مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های ورزشی در سه سازمان تربیت‌بدنی، فدراسیون‌های ورزشی و اداره کل تربیت‌بدنی مدارس تفاوت معنی‌داری را نشان دادند؛ بنابراین هر چه نگرش مدیران نسبت به استفاده از مهارت‌های رایانه‌ای برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی مثبت تر باشد؛ این فناوری را بیشتر مورد استفاده قرار می‌دهند و کارکنان و کارمندان سازمان را بیشتر به سوی استفاده از آن سوق می‌دهند که سرانجام با افزایش بهره‌وری و کارایی سازمان همراه خواهد بود. در یک نتیجه‌گیری کلی می‌توان گفت که میزان توانمندی و ارزش‌گذاری مدیران ورزشی به مهارت‌های رایانه‌ای و بکارگیری آنها برای انجام دادن وظایف و پروژه‌های مدیریت ورزشی می‌تواند باعث صرفه‌جویی در زمان انجام دادن کارها، افزایش کارایی و نوآوری شود و به دنبال آن افزایش بهره‌وری و پیشرفت سازمان رادر پی داشته باشد؛ پس به مدیران سازمان‌های ورزشی توصیه می‌شود که برای توانمندی هر چه بیشتر و استفاده مناسب‌تر از رایانه در سازمان‌های ورزشی اقدامات لازم و شایسته را انجام دهند.

منابع

- ۱- افشار لطف نژاد، هادی، حبیبی، شفیع، قادری پاکدل، فیروز، (۱۳۸۷) سواد رایانه و اطلاعاتی دانشجویان پزشکی دانشگاه ارومیه، مدیریت اطلاعات سلامت ۴(۱).
- ۲- محمدی، سردار، مظفری، امیر احمد، (زیر چاپ)، مقایسه مولفه‌های نگرش، ساختار سازمانی و جوسازمانی با انتشار فن‌آوری اطلاعات در سازمان‌های ورزشی ایران، پژوهش در علوم ورزشی.
- 3-Pferrer, J., & Huseyen, L. (1997). Information technology and organizational structure, *Pacific Sociological*, 2, (2).pp: 241-242.
- 4-Peng, H. (2000). Competencies of sport event managers in the United States, Unpublished doctoral dissertation, University of Northern Colorado.
- 5-Kocak, S. (2003). Computer attitudes and competencies in physical education and sport, *Journal of the International Council for Health, Physical Education, Recreation, Sport, and Dance*. 39,(1). pp: 49-52.
- 6-Case, R., & Branch, J. D. (2003), A study to examine the job competencies of sport facility managers, *International sports journal*, 7,(2).pp: 25-38.
- 7-Chen, C. Y. (2004), An examination of the competencies needed by sport managers in Taiwan, Unpublished doctoral dissertation, University of Idaho.
- 8-Davis, P. (1997). What computer skills do employers expect from recent college graduates? *T.H.E. Journal*, 25,(2). PP: 74-79.
- 9-Lambrecht, K. W. (1987). An analysis of the competencies of sports and athletic club managers, *Journal of sport management*, 1,(2). PP: 116-128.
- 10-O'Brien, G. J., Wilde, W. D. (1996). Australian managers' perceptions, attitudes and use of information technology, *Information and Software Technology*, 38. pp: 783-789.
- 11-Chizari, M., H. Movahed., & Lindner, J. R. (2003). The Role of Internet

in Educational Activities of Graduate Students at Tehran University, College of Agriculture, Proceedings of the 19th Annual Conference Raleigh, North Carolina, USA, 8-12. pp: 126-134.

12-Moody, J., Stewart, B., & Bolt Lee, C. (2002). Showcasing the skilled business graduate: Expanding the tool kit, *Business Communication Quarterly*, 65(1). pp: 21-36.

13-Duncan, M., & Cambell, R.M. (1999). Internet users: how to reach them and how to integrate the internet into the marketing strategy of sport businesses, *Sport Marketing Quarterly*, 8,(2).

14-Dianne, L.W.(1995). Information Technology in organizations: Impact on structure, Arizona State University, DAI-A, 56/04 of 1522.

15-Hughes, M, & Franks, I.M. (2004), *Notational Analysis of Sport* London: Taylor and Francis (2nd Edition).

16-Liebermann, D.G., Katz, L., Sorrentino, R.M. (2006), Experienced Coaches Attitudes Towards Science and Technology, *International Journal of Computer Science in Sport*, 4(1), 21-28.

17-Deply, L., & Bosett, H. (1988). Sport management and marketing via the World Wide Web, *Sport Marketing Quarterly*, 7,(1).pp: 66-71.

18-Lambrech, K. W. (1986). An analysis of the competencies of athletic club managers (sport management). Unpublished doctoral dissertation. Oregon State University.

19-Kerr, M. D. (2002). Implementation of a sport management major within an undergraduate exercise and sport science department, unpublished doctoral dissertation, United States Sports Academy.

۲۰- بهادرانی، مهناز، یمانی، نیکو، (۱۳۸۱)، بررسی دانش نگرش و عملکرد اعضای هیات

علمی دانشگاه نسبت به کاربرد رایانه و شبکه‌های اینترنت در امر آموزش در دانشگاه علوم پزشکی اصفهان، آموزش در علوم پزشکی، ویژه نامه ۳۳-۳۴.

21-Venkatesh, V., & Davis, D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: four longitudinal field studies, *Management Science*.46,(2). PP: 186- 204.