مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية _ سلسلة العلوم الصحية المجلد (36) العدد (3) 2014
Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Health Sciences Series Vol. (36) No. (3) 2014

فاعلية برنامج تعليمي بمساعدة الحاسوب لتعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس

الدكتور نوري بركات*
الدكتور ألفت وطفي**
كرم حاتم عبد الحميد***

(تاريخ الإيداع 23 / 1 / 2014. قُبِل للنشر في 25 / 5 /2014)

□ ملخّص □

يهدف هذا البحث إلى دراسة فاعلية تعليم مهارة اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس باستخدام التكنولوجيا الحديثة عن طريق إعداد برنامج تعليمي باستخدام جهاز الحاسب الآلي وبرامج الوسائط المتعددة لتعليم هذه المهارة وتطبيقه على الملاكمين المبتدئين في نوادي تدريب الملاكمة في محافظة اللاذقية في الفترة الواقعة بين 2013/6/2 ولغاية 2013/6/17، ولتحقيق أغراض البحث قام الباحث بمقارنة نتائج الأداء للمجموعة التجريبية التي تعلمت بواسطة البرنامج التعليمي مع نتائج المجموعة الضابطة التي تدربت بالطريقة الاعتيادية المتبعة في النوادي، وانتهى البحث إلى أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس وهذه الفروق لصالح المجموعة التجريبية، وبذلك توصلنا إلى ملاحظة التأثير الإيجابي للبرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب لتعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس.

الكلمات المفتاحية: البرنامج التعليمي، الحاسوب، الوسائط المتعددة، التعلم الرمزي، اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس.

* أستاذ– قسم المناهج وأصول التدريب– كلية التربية الرياضية– جامعة تشرين– اللاذقية– سورية.
** أستاذ– قسم المناهج وأصول التدريب– كلية التربية الرياضية– جامعة تشرين– اللاذقية– سورية.
*** طالب دراسات عليا (ماجستير)– قسم التدريب الرياضي– كلية التربية الرياضية– جامعة تشرين– اللاذقية– سورية.

مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية _ سلسلة العلوم الصحية المجلد (36) العدد (3) 2014
Tishreen University Journal for Research and Scientific Studies - Health Sciences Series Vol. (36) No. (3) 2014

Effectiveness of Computer-Assisted Course to Teach Punch Straight Left-Oriented Head

Dr. Nowrey Barakat*
Dr. Olfat Watfee**
Karam Abdulhameed***

(Received 23 / 1 / 2014. Accepted 25 / 5 / 2014)

□ ABSTRACT □

This research aims to study the effectiveness of teaching sport skills with modern technology through the deployment of an educational program using a computer, and multimedia programs to teach the skill of the punch straight left-oriented head. The aim is also to apply it to boxer's junior clubs training boxing in the province of Lattakia in the period between 2/6 till 17/6/2013. To achieve the aim, the researcher compares the performance results of the experimental group that learned by tutorial, with the results of the control group which was trained in the usual way followed in the clubs. The research concludes that there are significant differences between the experimental and control groups in learning punch straight left-oriented head. These differences are in favor of the experimental group. This shows the positive impact of the educational program using computer to learn punch straight to the top of the left- oriented.

Keywords: Tutorial, computer, Multimedia, Learning symbolic, Punch straight to the top of the left- oriented.

* **professor, Department of Curricula and pedagogy of Physical Education-Faculty of Physical Education - Lattakia- Syria.**
** **professor, Department of Curricula and pedagogy of Physical Education-Faculty of Physical Education - Lattakia- Syria.**
*** **Postgraduate Student, Faculty of Physical Education - Lattakia- Syria.**

مقدمة:

إن التقدم العلمي والتكنولوجي في مجال التعليم والتدريب الرياضي في الدول المتقدمة من بداية إعداد الناشئين الرياضيين وحتى وصولهم إلى المستويات العليا في البطولات الدولية والأولمبية لا يأتي جزافاً أو عن طريق الصدفة، بل يأتي من خلال التخطيط العلمي السليم والاعتماد على نتائج الباحثين والخبراء والعلماء المختصين في مجالات العلوم المختلفة والمرتبطة بميادين التربية الرياضية.

وفي ظل هذا التقدم تتزايد مشكلات التربية الرياضية وتزداد بدورها الحاجة إلى إيجاد الحلول الملائمة لمواجهة هذه المشكلات وعلاجها والتغلب عليها، وهذا أمر أساسي وضروري للحاق بركب الحضارة وبالتالي بلوغ درجات متقدمة في المحافل الدولية.

هذا كله أدى إلى ظهور ما يسمى ب{مساعدات التدريب}، إذ إن نظريات التدريب البدني وحدها لا يمكن أن تحقق ما توصل إليه الرياضيون من أرقام عالية قد تكون إعجازية، ومن هذه المساعدات المتعددة نذكر التدريب بطريقة الملاحظة ومحاكاة النموذج باستخدام الحاسوب، والذي يمثل أحد الأبعاد الهامة في التدريب الرياضي و من خلالها يتم الارتقاء بالأداء للوصول إلى التفوق الرياضي(الخياط،2004).

ويرى عبد الحافظ سلامة (2007م) أن الاتجاهات التربوية المعاصرة تؤكد أهمية التعليم الفردى الذى ينقل محور العملية التربوية من المادة الدراسية إلى التلميذ نفسه ، ويسلط عليه الضوء ليكشف عن ميوله واستعداداته وقدراته ومهاراته الذاتية بهدف التخطيط لتنميتها وتوجيهها وفقا لميوله الخاصة وتتمشى مع حاجاته الذاتية ، وأصبح دور المعلم مرشداً وموجهاً للتلميذ المتعلم، ومن أهم الاتجاهات التربوية المعاصرة فى التعلم الذاتى الحاسوب واستخدامه فى المحاكاة والوسائط المتعددة ، فهو مرتبط بالتعليم من حيث المحتوى ، وقد بدأ استخدام برمجيات المحاكاة والوسائط المتعددة في تحسين استيعاب الطلبة للمفهومات العلمية ، كما أن برمجيات الوسائط المتعددة تمكن المتعلم من الانشغال في مواقف مختلفة عن المواقف الصفية الاعتيادية وتتفوق عليها من حيث دافعيته نحو التعلم والتشويق.

حيث إن استخدام الحاسوب في التعليم من خلال البرمجيات التعليمية الجيدة يزود الطالب بزخم هائل من التفاعل الحقيقي في أثناء عملية التعلم، تفوق أي وسيلة تعلمية أخرى. وكلمة التفاعل تعني النشاط المتبادل بين كائنين؛ ويقصد بالتفاعل هنا المشاركة المباشرة المستمرة في اتجاهين؛ بين المتعلم والبرنامج التعليمي المقدم بوساطة الحاسوب، متضمنة أنشطة إيجابية من قبل كل من الطرفين فالبرامج التعليمية باستخدام الحاسوب توفر نمطاً متميزاً من التفاعل بين المتعلم والحاسوب؛ بحيث يستجيب المتعلم إلى الحاسوب بشكل سريع، ثم يعطيه تعزيزاً على شكل تأكيد لصحة إجابته، كتغذية راجعة. وإذا ما أخطأ المتعلم عند استجابته، فعندئذ إما أن يعطي فرصة أو أكثر، لتصحيح الإجابة، أو يحدث نوعاً من التفريغ، من أجل الرجوع إلى المادة للتمكن منها وفهمها قبل استمرار التدريب، وذلك في ضوء نتيجة الطالب (الفار، 2003).

وإن اجتماع كل هذه المساعدات التعليمية وغيرها من وسائل التكنولوجية الحديثة في العملية التعليمية تشكل ما يسمى بتكنولوجيا التعليم، حيث تشير (سالم، 2001) إلى أن تكنولوجيا التعليم هي نظام تربوي منظم يحتوي على مكونات مادية وبشرية تتفاعل مع بعضها بغية تحقيق هدف تربوي أو أكثر في ضوء معايير الكفاية والفعالية.

ومن الجدير بالذكر أن فن تدريب الملاكمة يستند إلى أسس علمية تخضع بجوهرها إلى مبادئ علوم الطبيعة وقوانينها، فالملاكمة من الأنشطة الرياضية التي تتطلب قدرات بدنية وفنية ونفسية وعقلية، لأنها تسير تحت ظروف سريعة ودائمة التغير ضمن مواقف تختلف في درجة الصعوبة (**فاضل، 2006**).

وكغيرها من الألعاب الرياضية، فإن رياضة الملاكمة تحتاج دائماً إلى التجديد والتحديث ومواكبة كل تطور في الوسائل التعليمية والتدريبية، وبناءً علية فقد تم اختيارنا لهذا الموضوع كمساهمة متواضعة في تقديم بعض الدعم والمساعدة لتغيير الواقع الراهن للعبة الملاكمة ومحاولة دفع عجلتها قدما نحو التطور والتقدم.

مشكلة البحث:

ومن خلال خبرة الباحث كلاعب ثم كمدرب ومدرس لمادة الملاكمة في كلية التربية الرياضية بجامعة تشرين، وبعد الاطلاع على المصادر العلمية واستطلاع آراء الخبراء في مجال تعليم وتدريب الملاكمة، لاحظ أن كثير من المدرسين والمدربين يعتمدون، في معظم وحداتهم التدريبية على اتباع طرق التدريب التقليدية، ونادراً ما يتطرقون إلى استخدام وسائل التدريب المساعدة الحديثة والمتنوعة الأساسية في التدريب العقلي للملاكم. فقد يعزى السبب إلى عدم توافر هذه الوسائل التعليمية الحديثة للتدريب؛ كالرسوم التوضيحية التفصيلية، أو أشرطة التسجيل، أو أفلام الفيديو، أو وسائل التحليل البيوميكانيكي لحركات المهارات المركبة والمعقدة وهو ما يعرف ب(تكنولوجيا التعليم)، وهذا يفسر ماورد في أوراق المنظمة العربية للثقافة والعلوم2009 أن معوقات استخدام تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية يرجع لندرة برامج التدريب للمعلمين في أثناء الخدمة في مجالات تكنولوجيا التعليم وقصور البرامج وعجزها وعدم مناسبة البرامج لاحتياجات المعلمين والتركيز على النواحي النظرية فقط وربما عدم اقتناع المعلمين باستخدام تكنولوجيا التعليم في تصميم أو تنفيذ الموقف (الرنتيسي،2009).

ويؤكد عبد اللطيف الجزار (1995) على أن أهم معوقات تطبيق تكنولوجيا التعليم واستخدامها في المجال التربوي هو عدم توافر الحد الأدنى المناسب من كفايات المعلمين في مجال تكنولوجيا التعليم ونقص تدريب المعلمين وعدم تزامنه مع التطور.

ومن هنا لاحظ الباحث وجود ضعف واضح في توظيف وسائل التعليم الإلكتروني في برامج ومناهج التعليم المهاري في رياضة الملاكمة.

أهمية البحث وأهدافه:

يحتل هذا البحث أهمية كبيرة فهو:

• يركز على ضرورة قيام المؤسسات الرياضية بوضع وتنفيذ ومتابعة أحدث وسائل التعليم والتدريب الرياضي ومن ضمنها استخدام الحاسب الآلي بما يقودها إلى المستويات العليا وذلك لوجود ارتباط وثيق بين استخدام الحاسوب في العملية التدريبية وبين التقدم والتطور في مجال تعليم المهارات لاكتسابها وتثبيتها ثم تطويرها بالتدريب المبرمج علمياً.

• يساهم في تبيان مدى أهمية استخدام الحاسوب في تعلم بعض مهارات الملاكمة الهجومية في المؤسسات الرياضية في سورية بشكل عام وفي نوادي تدريب الملاكمة بمحافظة اللاذقية بشكل خاص باعتبارها مجتمع العينة.

• تأمين الحد الأدنى من كفايات المدربين والمدرسين في مجال تكنولوجيا التعليم، ومن خلال ذلك يمكن وضع الأهداف الأساسية للبحث والتي تتمثل بما يلي:

1. وضع برنامج تعليمي مقترح بمساعدة الحاسوب لتعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس.
2. التعرف على تأثيرات البرنامج التعليمي بمساعدة الحاسوب لتعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس.

منهجية البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي بطريقة المجموعتين التجريبية والضابطة لدراسة أثر المتغير المستقل (منهج تعليمي باستخدام الحاسوب) على المتغير التابع والمتمثل في تعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس، وتمت المقارنة بين المجموعة التجريبية والتي تدربت بواسطة منهج تعليمي باستخدام الحاسوب وبين المجموعة الضابطة التي تدربت على نفس المهارات المقصودة بدون استخدام الحاسوب (الطريقة التقليدية) .

وتم وضع فرضيات البحث على النحو التالي:

1-توجد فروق ذات دلالة معنوية إحصائية بين نتائج المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي بالنسبة لمهارة اللكمة المستقيمة الموجهة للرأس.

2-يوجد تأثير إيجابي للبرنامج التعليمي على تعلم اللكمة المستقيمة الموجهة للرأس.

التعلم باستخدام الحاسوب:

إن للمحاكاة في البرامج التعليمية باستخدام الحاسوب فوائد كثيرة من حيث إثارة اهتمام الطلاب والوقوف على كثير من مشكلات الحياة الاجتماعية، كما تشجع على البحث وتمثيل الأدوار لدى الطلاب. وتعتمد استراتيجية المحاكاة والتقليد على نموذج يحاكي موقفاً، ثم تعرض المشكلة بهدف قيام الطالب أو المتعلم باستخدام النموذج لإيجاد الحل؛ فمن خلال هذا النموذج يتدرب المتعلم على موقف مشابه للموقف الحقيقي دون التعرض لخطر محتمل، أو التعرض لأعباء مالية باهظة فيما لو تم تطبيق هذا التدريب على أرض الواقع، ومن خلال هذه الاستراتيجية سيتاح للمتعلم فرصة لتطبيق ما تعلمه في بيئة آمنة وسهلة واقتصادية.

وهنالك أسبابٌ عديدةٌ جعلت الحاسوب يحتلّ المكانة العريقة بين الوسائل التعليمية المتنوعة التي تتكامل للوصول إلى النتائج المرجوة من عملية التعليم، ومن هذه الأسباب:

1- يمثل طريقة جديدة ومتطورة في التعليم، فهو يحطم الروتين الذي مل منه المتدربون مما يشكل حافزاً لهم للإقبال على التعلم.

2- يراعي الفروق الفردية فهو يساعد من يعانون من تخلف عقلي بسيط أو يواجهون مشكلات في التعامل مع الآخرين على التعلم بأبسط الوسائل مما يؤمن فرص زيادة التعلم لطبقة لابأس بها من المجتمع.

3- القدرة على التفاعل مع الحاسوب فهو يعدّ مدرساً صبوراً، لأن الحاسوب لا يمل ولا يغضب ولا يعاقب.

4- يساعد الفرد على زيادة الثقة بنفسه لأنه إنسان متطور يتماشى مع عصر الحداثة والتقدم.

التعلم بالأنموذج الرمزي:

ويعني إمكانية عدم وجود المعلم في بيئة المتعلم، ويشتمل على الكثير من الوسائل كاستخدام الكتب والصور والتلفاز والسينما وغيرها. ومع التطور السريع في التقنيات والوسائل العلمية التي تعنى بتطور الإنسان وتقدمه ظهرت أجهزة حديثة متطورة منها جهاز الحاسب الإلكتروني الشخصي، والحاسب الإلكتروني المتعدد الوسائط وغيرها من التقنيات التي تقدم خدمات كثيرة في مجال التعلم. حيث إن تأثير التعلم بالأنموذج الرمزي يحدث عندما يكتسب المتعلم استجابة جديدة عند ملاحظته للأنموذج، كما ان مدى هذا التأثير قد يكون كبيراً بحيث يؤدي إلى زيادة واضحة في معدل حدوث الاستجابة، ومن جانب آخر قد يحدث العكس من خلال انخفاض حالة الاستجابة للأنموذج. وهذا ما جعل الباحث يختار تطبيق البرنامج التعليمي بوساطة التعلم بالأنموذج الرمزي باستخدام الحاسب الألي المتعدد الوسائط.

الوسائط المتعددة:

يعدّ التعليم الذي يستخدم الحاسوب ووسائل الاتصال المتعددة، والذي يعرف اصطلاحا باسم "التعليم الإلكتروني" إحدى الطرق الحديثة التي دخلت إلى التعليم بهدف تسهيل وتعزيز التعلم من خلال توظيف التقنيات المتطورة المختلفة. ويستخدم التعليم الإلكتروني ركيزةً هامة في العملية التعلمية الحديثة وذلك من خلال استفادة المؤسسة التعليمية من مدارس وجامعات من الثورة الهائلة في عالم التكنولوجيا والحاسوب وتعدي ذلك إلى ظهور نزعة تربوية غاية في الأهمية تعرف باسم تكنولوجيا التعليم.

ويشير مفهوم الوسائط المتعددة إلى تكامل وترابط مجموعة من الوسائل المؤتلفة في شكل من أشكال التفاعل المنظم والاعتماد المتبادل بين تقنيات تعليمية ومهارات مقصودة بما ينعكس إيجاباً على اكتساب المهارة وتنميتها وتطويرها حيث يؤثر كل منها في الآخر وتعمل جميعاً من أجل تحقيق الأهداف المرجوة.

ويؤكد (غراب، 2001) من خلال بحثه على مدى أهمية برامج الوسائط المتعددة في تعلم بعض مهارات الملاكمة الأساسية والارتقاء بالعملية التعليمية ومساعدة المدرب في تحقيق أهداف التدريب.

اللكمات المستقيمة الموجهة للرأس:

إنّ امتلاك الملاكمين للتكنيك المنطقي يساعدهم على تحقيق النتائج الرياضيّة العالية، ولا يتحقّق ذلك إلّا من خلال تطويره وتحسينه. فتكنيك الملاكم عبارة عن مركّب من أساليب خاصّة بالملاكم تعطيه إمكانيّة تحقيق النجاح في قيادة عمليّات سير المباراة وذلك في مختلف الظروف العاديّة أو المفاجئة التي تحكم جوّ المباراة.

يمكن تقسيم تكنيك الملاكمة إلى: أساليب الهجوم وأساليب الدفاع. حيث يقوم الباحث باستعراض بعض المهارات الهجومية المتمثلة باللكمات المستقيمة الموجهة للرأس من خلال المنهج التعليمي المقترح من قبل الباحث.

وتعتبر اللكمات المستقيمة من أكثر وأهم اللكمات المستخدمة أثناء اللكم على الحلقة، حيث تعتبر من أسهل وأسرع وأدقّ اللكمات وأكثرها فاعليّة.

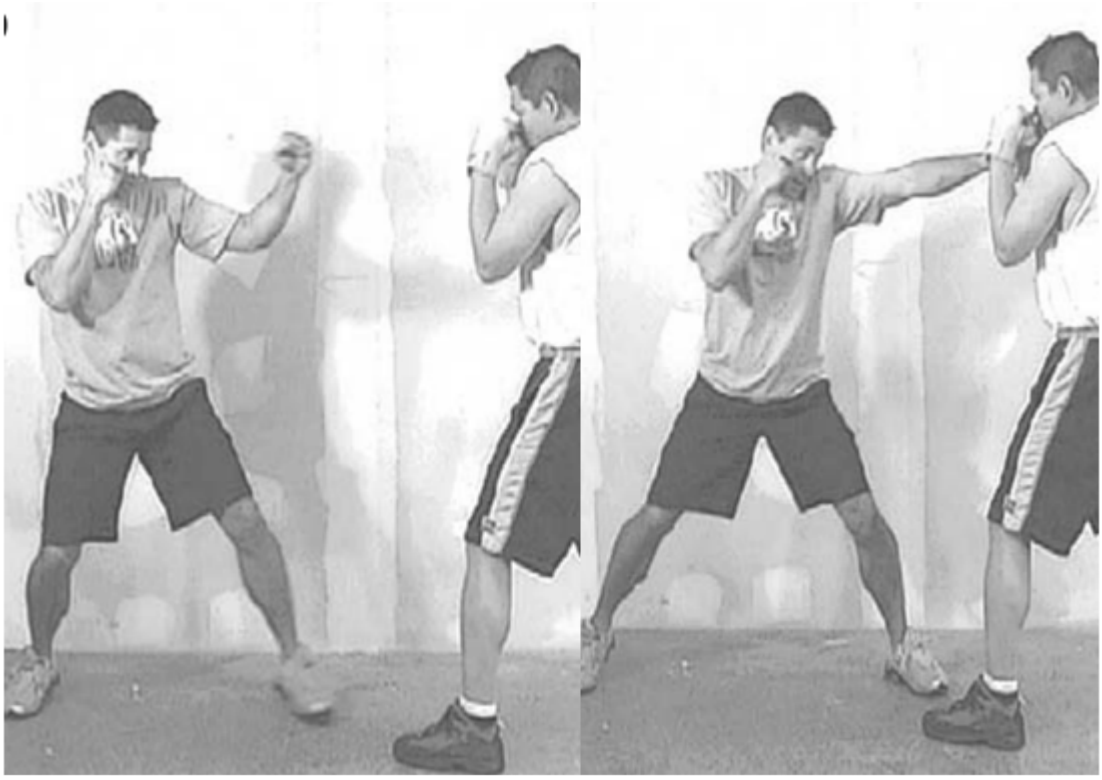
وتُستخدَم اللكمات المستقيمة بصورةٍ رئيسيّةٍ في الهجوم من المسافات الطويلة، عن طريق فرد الذراع على كامل استقامتها، ومن المسافات المتوسّطة عن طريق ثني مفصل المرفق قليلاً طبقاً لمسافة المنافس. حيث نلاحظ قسمين أساسيين للكمات المستقيمة الموجهة للرأس وهي:

1- اللكمة المستقيمة اليسرى الموجّهة للرّأس.

3-اللكمة المستقيمة اليمنى الموجّهة للرّأس.

اللكمة المستقيمة اليسرى الموجّهة للرّأس:

أول مهارة يتعلمها الملاكم بعد إتقان وقفة الاستعداد وهي أكثر اللكمات استعمالاً نظراً لقربها من الخصم، حيث يعدّ خط سيرها من أقصر الطّرق لإصابة الهدف (الحاوي، 1999)، تستخدم في التمويه وكذلك في إيقاف هجوم المنافس(كاظم، 2002)، وهي مهمة لتهدئة سير اللكم(أحمد، وآخرون،1990).



الشكل(1): اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس، وضع مواجه للزميل.

طريقة أداء اللكمة المستقيمة اليسرى الموجّهة للرّأس:

تتمثل مراحل الأداء الفني بمايلي(خضر، 1996):

1- من وقفة الاستعداد، حيث يكون ثقل الجسم موزّعاً على القدمين بالتساوي، يقوم اللاعب بدفع الأرض بمشط القدم الخلفية (اليمنى) لينتقل مركز ثقل الجسم من منتصف قاعدة الارتكاز بين القدمين إلى القدم الأمامية (اليسرى)، وميل الجذع إلى الأمام قليلاً مع دورانه جهة اليمين، ودوران الكتف الأيسر للداخل جهة اليمين والأعلى، ليكون مع العضد والساعد والقبضة في خطٍّ مستقيمٍ.

2- في نفس اللحظة يتمّ فرد الذراع اليسرى على كامل استقامتها للأمام مع دورانها للداخل، بحيث يصبح ظهر قبضة اليد اليسرى للأعلى وباطن اليد الأسفل والقبضة مقفولة، وتشير السّلاميّات الطويلة باتّجاه الأسفل.

3- مرفق الذراع اليمنى يغطّي منطقة الأضلاع العائمة والكبد، والساعد الأيمن متقاطع أمام الجذع، وقفّاز اليد اليمنى مفتوح للتغطية أمام الذقن والوجه.

4- النظر للأمام باتّجاه الخصم، والرّأس على استقامة الجذع.

5- الذقن للأسفل.

6- نعل أو باطن القدم الأماميّة (اليسرى) مثبّت بالكامل على الأرض، ومفاصل سلاميّات أصابع مشط القدم الأمامية تكون منقبضة لزيادة التثبيت وتحقيق الاتّزان. بينما يكون كعب القدم الخلفية مرفوعاً عن الأرض ومشط القدم الخلفية مرتكزاً على الأرض.

7- انثناء بسيط في مفصل ركبة الرجل الأمامية، بينما يتمّ فرد مفصل ركبة الرجل الخلفية.

ميّزات اللكمة المستقيمة اليسرى الموجّهة للرّأس:

1- أقلّ استنفاذاً للطاقة من اللكمات الأخرى.
2- تُستخدَم في الاحتفاظ بالمسافة الطويلة.
3- تعتبر لكمة استكشافيّة للبحث وكشف خطط المنافس.
4- تستخدم في تهدئة سير اللكم.
5- هذه اللكمة مهمّة لقياس المسافة مع المنافس لتنفيذ الواجبات الهجوميّة.
6- تستخدم في الحركات التمويهيّة والتّغريريّة لتشتيت انتباه المنافس وفتح الثغرات في دفاعاته المختلفة.
7- قريبة من الخصم لكون المستقيم أقرب من المائل.
8- تستعمل لجمع أكبر عدد ممكن من النقاط.
9- تستخدم لإرباك المنافس وتغيير خططه.
10- أوّل لكمة يتمّ تعلّمها نظراً لسهولتها.
11- تستخدم في تهدئة سير اللكم.
12- تستخدم في إيقاف هجوم المنافس.

الدراسات السابقة والمشابهة:

أولاً: الدراسات العربية:

1- دراسة (جابر، 2009) بعنوان:

(تأثير استخدام الحاسوب والإنترنت في تعليم مهارة رمي القرص لدى طلبة كلية التربية الأساسية بجامعة ديالي.)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام الحاسوب والإنترنت في تعلم مهارة رمي القرص. حيث استخدم الباحث المنهج التجريبي لتطبيق البرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب والإنترنت على عينة البحث المؤلفة من 24طالباً من طلاب السنة الثالثة في قسم الرياضة من كلية التربية الأساسية بجامعة ديإلى. مدة تطبيق المنهج أربعة أسابيع بواقع وحدتين تعليميتين كل أسبوع، وبعد إجراء الاختبارات جاءت النتائج لصالح المجموعة التجريبية.

دراستنا الحالية تختلف من حيث نوع المادة التعليمية المقدمة في المنهج التعليمي بوساطة وسائل التعلم الإلكتروني الحديثة نفسها (الحاسوب).

2- دراسة (الخياط، 2004) بعنوان:

(منهج تعليمي باستخدام شبكة المعلومات العالمية(الإنترنت) لتعلم بعض المهارات الأساسية بلعبة التنس)

هدفت هذه الدراسة إلى وضع منهج تعليمي باستخدام شبكة المعلومات العالمية(الإنترنت) لتعلم بعض المهارات الأساسية بلعبة التنس ودراسة تأثيرها على التعلم الحركي، حيث قام الباحث بإعداد محاضرات تتضمن الاتصال المباشر والمستمر بشبكة الإنترنت تحتوي على شرائح عرض ومواد أخرى مرافقة مساعدة في عملية التعليم يطلق عليها محاضرات الشبكة.

ولقد توصل الباحث إلى أن استخدام التعلم الإلكتروني من خلال شبكة الإنترنت يساعد على تسريع عملية التعليم والوصول إلى الأهداف باستثمار الوقت والجهد.

لقد تمحور موضوع هذه الدراسة على استخدام شبكة الإنترنت من خلال الحاسوب لتعليم المهارات الأساسية للعبة التنس في حين الدراسة الحالية سوف تركز على استخدام الحاسوب لتعليم المهارات الهجومية الأساسية للعبة الملاكمة.

3-دراسة (شاكر وآخرون، 2010) بعنوان:

(أثر التعلم التفاعلي بالحاسوب في الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر برفع الأثقال لدى طلاب كلية التربية الرياضية)

هدف البحث إلى إعداد برنامج تفاعلي عن طريق الحاسوب والتعرف على أثره على التحصيل المعرفي لرفعة النتر لدى طلاب كلية التربية الرياضية بجامعة ديالي. امتدت الدراسة على مدى 14أسبوعاً. وبعد تطبيق البرنامج وإجراء الاختبارات المطلوبة جاءت النتائج لصالح المجموعة التجريبية التي تخضع للبرنامج التفاعلي.

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا الحالية بطبيعة المتغير المستقل وهو البرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب واختلفت معه بالمتغير التابع وهو الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر برفع الأثقال.

4- دراسة (عبد علي، 2002) بعنوان:

(أثر تقنيات الحاسوب في تعلم اداء رفعة الخطف برفع الاثقال لدى طلاب كلية التربية الرياضية بجامعة بابل)

وهدف البحث إلى إعداد برنامج تعليمي باستخدام الحاسوب والتعرف على مدى تأثيره في تعليم أداء رفعة الخطف برياضة رفع الأثقال حيث استخدام الباحث المنهج التجريبي لملاءمته لطبيعة مشكلة البحث، وتكونت عينة البحث من (40) طالباً من المرحلة الأولى في كلية التربية الرياضية بجامعة بابل ممن لم يمارسوا الفعالية سابقاً، ولقد تم تقسيم العينة إلى مجموعتين (مجموعة ضابطة ومجموعة تجريبية)، وبعد انتهاء الاختبارات القبلية تم تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب على المجموعة التجريبية، أما المجموعة الضابطة طبقت المنهج التعليمي التقليدي للكلية، وعند المقارنة بين نتائج المجموعتين في الاختبارات المهارية البعدية ظهر تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت جهاز الحاسوب في عملية التعلم لفعالية رفعة الخطف على المجموعة الضابطة التي استخدمت الأسلوب التقليدي المتبع في الكلية حيث كان هناك أفضلية واضحة في التاثير للبرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب مقارنة بالأسلوب.

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا الحالية بطبيعة المتغير المستقل وهو البرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب واختلفت معه بالمتغير التابع وهو تعليم أداء رفعة الخطف برياضة رفع الأثقال.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

1- دراسة (Permyzak,2001):

(Effective of a video training program used to improve error identification and feedback process by physical education student teachers)

(تأثير برنامج تعليمي باستخدام أفلام الفيديو وعمليات التغذية الراجعة على تحسين الأخطاء لدى معلمي طلاب التربية الرياضية)

شملت عينة البحث(40) طالباً، تم تقسيمهم لمجموعتين تجريبية وضابطة وتم تطبيق البرنامج التدريبي الذي استخدم أفلام الفيديو التي توجه المعلم إلى كيفية التخلص من أخطائه في أثناء عملية التعليم والتلقين للمهارة الحركية.

وأظهرت النتائج تحسّن جوهري في الجوانب الكمية والنوعية لعملية تحليل المهارة الرياضية وبالتالي التخلص من الأخطاء.

2- 2- دراسة (Fabry, 1998)

(The impact of interactive educational multimedia software on cognition, D. A. T.)

(فعالية برنامج الوسائط المتعددة على مستوى التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية) كان الهدف من الدراسة التعرف على تأثير فعالية البرنامج متعدد الوسائط القائم على تمثيل الظواهر في التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث بلغت العينة (25) تلميذاً. وقد أظهرت الدراسة النتائج مدى الإيجابية في استخدام هذه البرامج التعليمية في التحصيل الدراسي.

3- دراسة (Stein. J, 1996)

(Practical new technologies in physical education at geargenason university)

(تطبيقات التكنولوجيا الحديثة على رياضة الأيروبيك عند طلاب كلية التربية البدنية بجامعة جرجيناسون الأمريكية)

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير البرنامج الإلكتروني المكون من أفلام الفيديو وتقنية الميكركمبيوتر على تطوير رياضة الأيروبيك. بلغ حجم العينة (20) طالباً وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث كانت نتائج الاختبار البعدي لصالح المجوعة التجريبية التي تطور أداء أفرادها بشكل ملحوظ.

إن وجه التشابه بين الدراسات الأخيرة ودراستنا الحالية تمثل باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة في تعلم المهارات المختلفة، ولكن هذه الدراسات اهتمت بالتغذية الراجعة بالنسبة لمهارات مقصودة للباحثين وليس لمهارات الملاكمة. ولهذا قام الباحث بالاستفادة من برامج الوسائط المتعددة والتكنولوجيا الحديثة لإعداد المنهج التعليمي الخاص بتعليم بعض المهارات الهجومية في الملاكمة، وكذلك تمت الاستفادة من طريقة تطبيق هذه البرامج وآلية استخدامها.

طرائق البحث وموارده:

مجتمع وعينة البحث:

اشتملت الدراسة على عينة من المتدربين المبتدئين في نوادي تدريب الملاكمة بمحافظة اللاذقية ومدينة جبلة، وعددهم 140 متدرباً في صيف العام 2013تراوحت أعمارهم بين 18 و 20 عام، حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية بنسبة تعادل 80% من مجتمع العينة، ثم تم تقسيمها إلى مجموعتين تجريبية وضابطة عدد كل مجموعة 70 متدرباً.

البرامج الحاسوبية المستخدمة في تصميم المنهج التعليمي:

1. نظام التشغيل ويندوز الإصدار (Windows 7).
2. برنامج تصفح الإنترنت (Mozella Firefox).
3. برنامج تصفح الفيديو (You Tube).
4. برنامج التحميل من الإنترنت (Internet Download Manager).
5. برنامج معالجة الصور (Photo Shop).
6. برنامج الرسام لمعالجة الصور.
7. برنامج معالجة الرسوم الثابتة والمتحركة (Adobe Image Ready).
8. برنامج تسجيل الصوت وحفظه.

9. برنامج تصميم وإنتاج الفيديو (Ulead Video Studio 11) .
10. برنامج تصميم وإنتاج الفيديو (Video Studio Pro 4X).
11. برنامج عارض الشرائح (Microsoft Power Point 2010).

الاختبار القبلي:

قام الباحث في تمام الساعة الرابعة مساءاً من يومي الأربعاء و الخميس الواقع في 24- 2013/5/25 بإجراء الاختبار القبلي للمجموعتين (التجريبية والضابطة) في صالتي الباسل باللاذقية وصالة نادي جبلة (بالترتيب)، حيث يؤدي المتدرب مهارة اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس بعد ويتم التقييم باستخدام بطاقات الملاحظة من قبل المختصين، وكانت نتائج التحليل تؤكد عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التدريب لكلتا المجموعتين

الاختبار البعدي:

تم في يومي الاثنين والثلاثاء الواقعين في 18-2013/6/19 في صالتي تدريب الملاكمة بمدينتي اللاذقية وجبلة على التوالي إجراء الاختبار البعدي وملاحظة الأداء وتمّ إعطاء كل حركة صحيحة في المهارة (درجة واحدة) في حال كان الأداء سليماً، وعكس ذلك تمّ تسجيل الدرجة (صفر)، وبعد ذلك تمّ تجميع الدرجات للمجموعتين ، ولكل متدرب، وحسبت المتوسطات الحسابية تمهيداً لاختبار الفروض.

طريقة إجراء الاختبار:

• بعد الانتهاء من مرحلة تطبيق المنهج التعليمي تبدأ عملية تقييم الأداء للاختبارات البعدية من قبل لجنة تضم مدربين متخصصين في الملاكمة.

• يتم الأداء بشكل إفرادي أمام لجنة التقييم، حيث يقوم المتدرب بأداء المهارة الهجومية المحددة من الثبات ثم من الحركة.

• يتم تصوير الأداء باستخدام كاميرا رقمية نوع SONY DIGITAL VEDIO CAMERA RECORDER1.8/1.8/108. وذلك للاستعانة بالأفلام المصورة عند إعادة تدقيق النتائج المسجلة في بطاقة الملاحظة.

• يقوم 3 خبراء بتقييم أداء المتدربين من خلال استمارة التسجيل (بطاقة تقييم الأداء)

النتائج والمناقشة:

أولاً: النتائج

مناقشة نتائج التكافؤ:

للوصول إلى النتائج الصحيحة و المرجوّة قام الباحث بالتأكد من مدى اعتدالية توزيع أفراد العينة ككل وكذلك أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية فى ضوء المتغيرات التالية : معدلات النمو " السن ، الطول ، الوزن، وعلى أساس هذه المعطيات تم حساب معاملات الالتواء للتأكد من التوزع الاعتدالي للعينة التي تراوحت حسب الجدول (1) بين -3 و +3 وهو المدى الطبيعي للتوزع الاعتدالي.

جدول (1) يبيّن قياسات العمر والطول والوزن لتحديد مدى تجانس العينة

الرقم	المتغير	المتوسط الحسابي (س)	الانحراف المعياري (ع)	عدد العينة	معامل الالتواء
1	العمر (سنة)	20.6	1.89	140	0.08
3	الطول (سم)	173.3	5.83		0.48
4	الوزن (كغ)	75.34	8.96		0.49

تكافؤ العينة:

تم تبيان تكافؤ العينة من خلال المقارنة بين الاختبارات القبلية قبل تطبيق البرنامج التعليمي لكلا المجموعتين التجريبية والضابطة كما يظهر الجدول رقم (2).

جدول رقم (2) نتائج اختبار Test للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس) قبل تطبيق البرنامج

Independent Samples Test							
	N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت) T	درجات الحرية (df)	الدلالة (Sig)	الفروق
المجموعة التجريبية	70	3.69درجة	2.66	0.165	138	0.325	غير دالة
المجموعة الضابطة	70	3.97درجة	2.57				

حيث يبين الجدول رقم (2) أن قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية بلغت (3.69) وبلغت قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (3.97)، وبلغت قيمة مؤشر الاختبار (القيمة المحسوبة) $t = 0.325$ عند درجة حرية قدرها 138، وهي أقل من القيمة الجدولية (1.96) المأخوذة من جداول فيشر الخاصة بقيم (ت) عند نسب الاحتمالات المختلفة وبدرجات حرية تساوي (حجم العينة −2)، وبما إن احتمال الدلالة $P = 0.325 > \alpha = 0.05$ نعتبر أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارة (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس) وهذا يدلنا على التكافؤ بين العينتين التجريبية والضابطة.

مناقشة النتائج:

مناقشة الفرضية الأولى:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس) بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

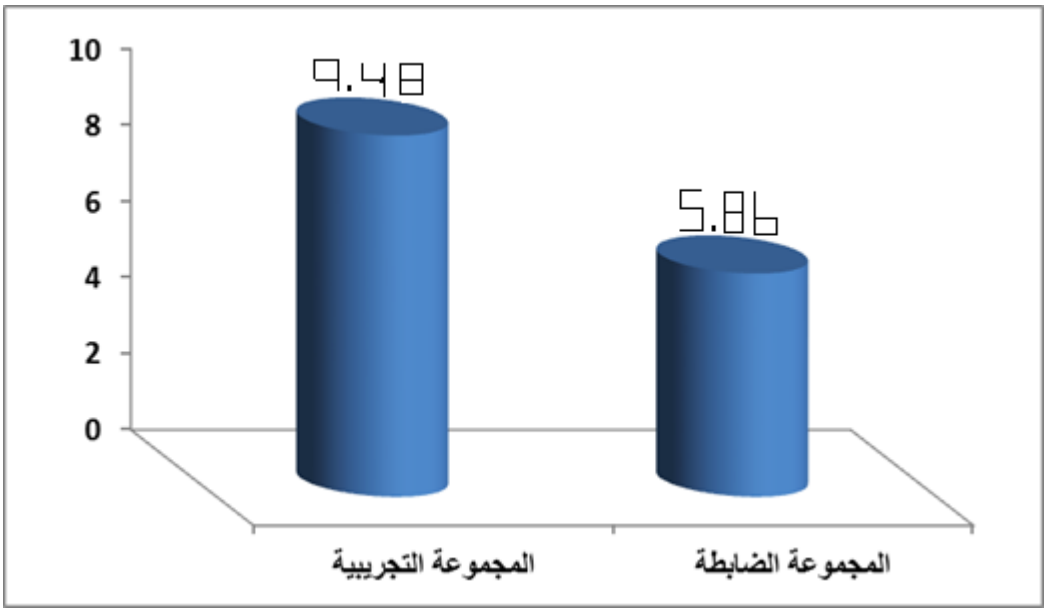
لدراسة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المهارة الأولى (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس)، تمّ تطبيق اختبار T.est للفرق بين المتوسطات كما يوضح الجدول الآتي:

جدول رقم (3) نتائج اختبار Test للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس)

Independent Samples Test							
اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس	N	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت) T	درجات الحرية (df)	الدلالة (Sig)	الفروق
المجموعة التجريبية	70	9.48	2.11	9.799	138	0.000	دالة
المجموعة الضابطة	70	5.86	3.01				
معنوي تحت درجة حرية (138) واحتمال دلالة<(0,05)							

يبين الجدول رقم(3) أن قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية بلغت (9.48) وبلغت قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (5.86)، وبلغت قيمة مؤشر الاختبار (القيمة المحسوبة) $t = 9.799$ عند درجة حرية قدرها 138، وهي أقل من القيمة الجدولية (1.96) المأخوذة من جداول فيشر الخاصة بقيم (ت) عند نسب الاحتمالات المختلفة وبدرجات حرية تساوي (حجم العينة −2)، وبما أن احتمال الدلالة $P = 0.000 < \alpha = 0.05$ فإننا نعتبر وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تعلم مهارة (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس)، وهذه الفروق لصالح المجموعة التجريبية لأن متوسطها أعلى.

والشكل البياني الآتي يوضح الفروق بين المتوسطات:



الشكل رقم (2) التمثيل البياني للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة (اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس)

مناقشة الفرضية الثانية:

(يوجد تأثير إيجابي للمنهج التعليمي باستخدام الحاسوب لتعلم مهارة اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للراس)

نلاحظ أنه بعد التأكد من وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية على حساب المجموعة الضابطة في تعلم مهارة اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس فإنه يتبين لنا تحقق الفرضية الثانية التي تقول بوجود تأثير إيجابي للمنهج التعليمي باستخدام الحاسوب لتعلم مهارة اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس، فالمتدربون أحبو طريقة التدريب التكنولوجي الحديث وتفاعلوا معها حيث كانت محفزاً لهم للتقدم في تعلم المهارة.

الاستنتاجات والتوصيات:

الاستنتاجات

من النتائج السابقة نلاحظ:

- وجود تأثير إيجابي للمنهج التعليمي على تعلم اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة للرأس وهو دليل واضح على الفاعلية، حيث تشير النتائج إلى تفوق نتائج المجموعة التجريبية بالمقارنة مع نتائج المجموعة الضابطة دليلاً على فاعلية المنهج التعليمي.
- يوجد تحسن بسيط بالنسبة لنتائج المجموعة الضابطة بين الاختبارين القبلي والبعدي.
- إن تقنيات الحاسوب ساعدت في تجزئة الحركة والفعالية المراد عرضها بالسرعة الاعتيادية والبطيئة ولعدة مرات حيث مكنت افراد العينة التجريبية من معرفة الأداء الحركي بشكل دقيق وواضح ،وهذا ظهر واضحاً من خلال تفوق العينة التجريبية على المجموعة الضابطة .

التوصيات:

يوصي الباحث بما يلي:

1. تأكيد أهمية التدريب بمساعدة أحدث الوسائل والتكنولوجيا لمواكبة التقدم السريع في المجال الرياضي.
2. الاستعانة بهذا المنهج التعليمي لتدريب وتعليم الملاكمة في كلية التربية الرياضية بجامعة تشرين .
3. العمل على إعداد مناهج وبرامج تعليمية ومتطورة للاعبين المتقدمين في الملاكمة.

المراجع:

المراجع العربية:

1-أحمد، محمود عبد الله؛ ابراهيم، أحمد فرج؛ حبيب، محمد عبد الحسين: تعليم وتدريب الملاكمة، كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد، 1990، (ص285,286).

2-الخياط، عمر محمد عبد الرزاق: منهج تعليمي باستخدام شبكة المعلومات العالمية (الإنترنت) لتعلم بعض المهارات الأساسية بلعبة التنس، جامعة بغداد، 2004.

3-الرنتيسي، محمود محمد درويش: فعالية تطوير مقرر تكنولوجيا التعليم بالجامعة الإسلامية لاكتساب الطلاب المعلمين الكفايات اللازمة في ضوء المعايير المعاصرة، جامعة الدول العربية، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، 2009، ص 133.

4- الفار،إبراهيم: تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، العين: دار الكتاب الجامعي، 2003، ص 95.

5- جواد، ناظم كاظم؛ شاكر، نبيل محمود؛ لطيف، نبراس علي: أثر التعلم التفاعلي بالحاسوب في الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر برفع الأثقال لدى طلاب كلية التربية الرياضية، مجلة الفتح، العدد الخامس والأربعون، 2010، ص 34-37.

6- خضر، عبد الفتاح فتحي: المرجع في الملاكمة. دار منشأة المعارف، الاسكندريّة، 1996، ص162- 164، ص 169.

7- سالم، وفيقه: تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية، منشأة المعارف، الأسكندرية،(2001).

8- سعد، محمد وآخرون. تصميم وإنتاج برمجية كمبيوتر تعليمية معدّة بتقنية الهايبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بجامعة طنطا. مجلة نظريات وتطبيقات، العدد48، ص330-434، 2003.

9- سلامة، عبد الحافظ محمد: الوسائل التعليمية والمنهج ، ط3 ، دار الفكر العربى،عمان، الأردن ، 2007م، ص217،ص 278. .

10- عبد اللطيف الجزار: مقدمة في تكنولوجيا التعليم- النظرية والتطبيق، دار الفكر العربي، القاهرة، 1999،ص 248.

11- عبيد، علي: أثر تقنيات الحاسوب في تعلم أداء رفعة الخطف برفع الأثقال لدى كلية التربية الرياضية، جامعة بابل، 2002.

12- عثمان، وائل. الوسائط المتعددة وتكنولوجيا التعليم. الأكاديمية العلمية للتربية البدنية والرياضة وتطبيقاته، 2008/4/19.

13- غراب، ايهاب فتحي: استخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى المبتدئين فى الملاكمة ، رسالة دكتوراه ، غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، 2001 م .

14- فاضل، منعم: الملاكمة، مجلة الرياضة حياة.، العدد 9، ص 4، 1 آذار 2006، الاتحاد الرياضي العام، فرع اللاذقية.

15- كاظم، موسى جواد: تأثير وضع الذراعين أمام الصدر في تعليم أداء اللكمة المستقيمة للمبتدئين بالملاكمة. مجلة التربية الرياضية، جامعة بغداد، 2002، المجلد 11، العدد 3، ص111 .