الفصل الأول

١/١ ـ المقدمة ومشكلة البحث وأهميتها

٢/١ ـ أهداف البحث

٣/١ ـ مصطلحات البحث

٤/١ ـ خطة البحث

١/١ - المقدمة ومشكلة البحث وأهميتها:

يشهد العالم المعاصر تغيرات سريعة متلاحقة وثورة علمية وتقنية مذهلة أدت إلى تغيير مفهوم التربية الحديثة، والسعي إلى تطوير التعليم من خلال ما تقدمه تكنولوجيا التعليم من وسائل فنية لتوصيل المعلومات وتنمية المهارات بطريقة فعالة، بالإضافة إلى توفير بيئة تعلم مرنة وقوية تساعد في إعداد المتعلم وتزويده بالخبرات والمهارات لمواجهة التطورات السريعة للنهوض بمجتمعه على أساس علمي سليم، وهو ما تسعى جميع دول العالم لتحقيقه. (٨٨ : ١٣٠)

وتعتبر التربية الرياضية أحد المجالات التربوية الهامة التي تهدف إلى تحقيق النمو الشامل المتوازن للطفل من خلال اهتمام وعناية العاملون في مجال التربية الرياضية به للوصول إلى أفضل البرامج لتعليمه وإكسابه المهارات الحركية المختلفة. (٥ : ٢١)

إن استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم في مجال التعلم الحركي تجعلها أكثر فاعلية وايجابية، حيث تجعل المتعلم مسئولاً ومشاركاً وايجابياً إلى حد كبير بعد أن كان مستقبلاً ومقلداً، كما تؤدي إلى تحسين العملية التعليمية وزيادة سرعتها فتصبح مواصفات المهارة أكثر دقة واتقاناً، ولا يتوقف دورها عند هذا الحد بل يتعداه إلى بناء وتطوير أساس العملية التعليمية عند المتعلم وهو التصور الحركي. (٥٧ : ١٥٢)

وتتعدد استخدامات التصور الحركي في مجال التعليم والتعلم فمنها المساعدة في سرعة تعلم المهارات الحركية وإتقانها، والمساعدة في سرعة تعلم خطط اللعب، والمساعدة في حل مشكلات الأداء، والمران علي بعض المهارات النفسية، والمساعدة علي التحكم في الاستجابات الفسيولوجية، ومراجعة الأداء وتحليله، وتحسين الثقة بالنفس والتفكير الإيجابي، والمساعدة في تحمل الألم وسرعة استعادة الشفاء بعد الإصابة.

(٥٢ : ٢٥١- ٢٥٥)

وسوف يقوم الباحث بتطبيق الاستخدام الأول من هذه الاستخدامات وهو المساعدة في سرعة تعلم المهارات الحركية وإتقانها، وذلك من خلال برنامج تعليمي مقترح لتعليم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس.

وسوف يراعى الباحث عند إعداد الجزء الخاص بالتصور الحركي وعند تحضير وحدات البرنامج عدد من المبادئ منها التصور العقلي للأداء ونتائجه، والانتباه إلي التفاصيل، والتركيز علي الإيجابيات، والتصور العقلي للمهارة ككل، والتصور العقلي قبل الأداء مباشرة، والتصور العقلي في نفس سرعة الأداء، ولمدة قصيرة. (٤٩: ١٥٢)

والتصور الحركي نوعان تصور حركي خارجي ويستخدم في المراحل الأولي للتعلم، وتصور حركي داخلي ويفضل استخدامه في مرحلة الإتقان والتثبيت، حيث يتصور الطفل نفسه يؤدي المهارة بصورتها الصحيحة. (٩ : ٣١٧- ٣١٨) (٤٩ : ٢١٦)

ويشير هاريس Harris (١٩٨٦) إلي القواعد الأساسية التي يجب توافرها لنجاح عملية التصور الحركي وهي أن يكون التصور الحركي لكل أجزاء المهارة والعناصر المكونة لها مع تكرار استرجاعها حتى يتم ثباتها في العقل، كما يستخدم مع الحركات الوحيدة والمتكررة ويمارس بنفس توقيت أو إيقاع الحركة، ويستخدم كل أبعاد الإنجاز ولهذا يحتاج إلي التدريب المنظم والمستمر لتحقيق أكثر فائدة. (٨٣ : ٥٦)

وسوف يستخدم الباحث في بناء البرنامج النوع الأول وهو التصور الحركي الخارجي والذي يتمثل في عرض المهارة الحركية من خلال شخصية كارتونية متحركة تعرض أمام الأطفال (عينة البحث) على شاشة عرض، وذلك لملاءمته لطبيعة العينة المختارة.

ويعتبر استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة في تعلم المهارات الحركية الجديدة والتي لها القدرة على عرض تفاصيل الحركة ببطء مثل الحاسب الآلي إلي جانب الشرح اللفظي من أهم الطرق المستخدمة لتحسين التعلم والتصور الحركي . (٢ : ٩٨)

ولقد أحدث استخدام الحاسب الآلي في تعليم وتعلم العديد من المقررات الدراسية تحسناً جوهرياً في تحصيل المتعلمين وتقليل الفترة الزمنية اللازمة للتعلم سواء على المستوى الفردي أو الجماعي، إلى جانب استخدامه كمعلم

مساعد في عملية التدريس حيث يمكن استخدامه كنموذج، أو كمعزز يساعد في رفع مستوى المتعلمين من خلال إمدادهم بتغذية راجعة متنوعة حسب استخدامها في المواقف التعليمية. (٨٣ : ٩)

وتعتبر الرسوم المتحركة من تطبيقات الوسائل التعليمية التي تزيد من تحسين الدافعية وتقلل الوقت الذي نحتاج إليه للتعلم بصورة فعالة ، حيث تؤدي إلى إحداث تغيرات أساسية في المفاهيم والعلاقات والخصائص التي تعطي صورة جديدة للتعلم، وفضلاً عن أهمية الرسوم المتحركة من الناحية الترفيهية فهي تلعب دوراً أكثر أهمية من الناحية التعليمية والتوضيحية والتربوية حيث أنها أكثر توصيلاً للمضمون، بالإضافة إلى كونها ذات شكل رمزي. (٧٨ : ١٦)

ويضيف كل من جابر عبد الحميد (١٩٩٦) وفيقة سالم (٢٠٠١)، أيمن محمود (٢٠٠٣) أن الرسوم المتحركة تسهم في تطوير طرق التدريس على النحو التالي

١- تعتبر وسيلة حديثة وفعالة وجذابة في تطوير طرق التدريس.
٢- لها القدرة علي تحليل الحركات الفنية في مجال التعليم الحركي بطئاً وسرعة حتى يمكن فهمها جيداً.
٣- متابعة مراحل النمو والتطور ومزج أزمنة الماضي والحاضر والمستقبل بشكل جذاب فعال في العملية التعليمية.
٤- أصبح للرسوم المتحركة مكاناً واضحاً في جميع مراحل التعليم الأساسي وحتى الجامعي ولها مؤسسات إنتاجية. (٢٥ : ١٧٠) (٦٨ : ٢٠٨) (٢٢ : ٣٩)

وهناك العديد من الدراسات التي استخدمت الرسوم المتحركة في تعلم بعض المهارات الحركية منها دراسة ميشيل مولان Michelle Mullen (١٩٩٩)(٨٩) في الجمباز العام – الجمباز الفني- ألعاب القوى ، ودراسة ساسين، تيموثي Sassen & Timothy (٢٠٠١)(٩٣)، ودراسة ستان هيوارد Stan Hayward (٢٠٠١)(٩٥) في المهارات الحركية الأساسية، ودراسة ماينارد Maynard (٢٠٠٢)(٨٨) في كرة اليد. وقد أكدت نتائج هذه الدراسات على إيجابية استخدام برامج الرسوم المتحركة في تعلم المهارات المختلفة .

وتعد رياضة التنس من أكثر الرياضات انتشاراً في العالم، وقد لوحظ زيادة مضطردة في عدد ممارسيها من كل الطبقات خلال العقود الثلاث الماضية، فهي رياضة ممتعة للاعبين والمنافسين على حد سواء، حيث ترفع اللياقة البدنية والذهنية للاعب، وتلزمه بضبط النفس والرويّة، مع القدرة على التحكم في الانفعالات، وحسن التصرف، وسرعة ردود الأفعال.

وتنقسم مهارات التنس إلى مهارات أساسية (الضربات الأمامية الأرضية بأنواعها – الضربات الخلفية الأرضية بأنواعها – ضربات الإرسال بأنواعها) ومهارات متقدمة (الضربات الطائرة بأنواعها – الضربات المرفوعة بأنواعها – الضربات الساقطة – الضربات الساحقة). (١٨ : ٣٠٢- ٣٠٥)

وقد وقع اختيار الباحث على مهارة الضربة الأمامية الأرضية المستقيمة Forehand Stroke لأنها من الضربات المألوفة والأكثر انتشارا في لعبة التنس، حيث تتميز بسهولة أدائها بالنسبة للضربات الأخرى، ويجب على اللاعب تعلمها جيداً وإتقانها والتحكم فيها قبل البدء في تعلم أي ضربات أخرى وخاصة للأطفال المبتدئين.

(٢٠ : ٥١ – ٥٧)

وفي ظل التقدم الحادث في العصر الحالي، واستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة في عمليتي التعليم والتعلم في مجال التربية الرياضية، ولأهمية الحاسب الآلي ومساعدته في العملية التعليمية من خلال أنماط مختلفة والتي من ضمنها أفلام الرسوم المتحركة، يرى الباحث أن الأفلام التعليمية إذا تم تنفيذها بأسلوب الرسوم المتحركة وباستخدام الحاسب الآلي فمن الممكن أن تلعب دوراً هاماً في المجال التعليمي وخاصة للأطفال المبتدئين .

ومن خلال الخبرة العملية للباحث كمدرس للطلاب فى الفترة من عام (٢٠٠٥ : ٢٠١٢) ومشاهدة الملتحقين برياضة التنس بالمدارس الرياضية في المنتدى الرياضي فقد لاحظ الانخفاض الملحوظ في مستوى أداء المهارات الأساسية في التنس لدى الأطفال بالرغم من الجهد المبذول من المعلمين في التدرج بالتعليم، مع ملاحظة أن تلك المرحلة هي التي يمارس فيها عدد ليس بقليل من الأطفال رياضة التنس، وقد أرجع الباحث هذا الانخفاض في المستوى المهاري إلى ما يشعر به الأطفال من ملل وتشتت ذهني نتيجة استخدام أساليب التعلم التقليدية وعدم استخدام الوسائل التعليمية الحديثة في عملية التعليم والتعلم والتي لها تأثيرها الفعال في تنشيط الذهن ورفع مستوى كفاءة الحواس وزيادة التركيز وتحسن التصور الحركي، ومن ثم ارتفاع مستوى الأداء المهاري.

وبتحليل نتائج محاولات التطوير في الدراسات السابقة لرياضة التنس، وبالرغم من أنها حققت نجاحا في إلقاء الضوء على ما يجب أن تكون عليه مناهج التنس، وتقديم بعض المقترحات لطرق التدريس المناسبة، وأساليب تقييم الأداء المهاري إلا أن هناك قصور في استغلال التطبيقات التكنولوجية الحديثة كأحد أساليب الاتجاه الحديث في العملية التعليمية وخاصة في استخدام الرسوم المتحركة لتعلم مهارات التنس بصفه عامه ومهارة الضربة الأمامية بصفه خاصة.

وبالرجوع إلى البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث أتضح أن البرامج التعليمية بالرسوم المتحركة لم تتطرق إلى مجال التنس وخاصة بدولة العراق – على حد علم الباحث - أو إلى أهمية استخدام الحاسب الآلي في تعليم وتصور مراحل الأداء لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس للمبتدئين، علاوة على ما جاء بتوصيات العديد من الأبحاث بأهمية توظيف البرامج التعليمية بالرسوم المتحركة في مختلف الأنشطة الرياضية ومنها رياضة التنس.

وهذا ما دعى الباحث إلى إجراء هذه الدراسة بهدف بناء برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة ومعرفة أثره على تعلم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس للمبتدئين كمحاولة لرفع مستوى الأداء المهاري لتلك الفئة والتي تعد القاعدة الأساسية للتعلم واكتشاف الموهوبين وتكوين الفرق والمنتخبات الرياضية في المستقبل.

١/٢- أهداف البحث:

يهدف البحث إلى :

١. التعرف على تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة على كل من :
   أ . تعلم مهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس للأطفال .
   ب. التصور الحركي لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس للأطفال
٢. تصميم برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس للأطفال المبتدئين بالعراق.

١/٣- مصطلحات البحث:

- **مهارة الضربة الأمامية المستقيمة**: هي إحدى المهارات التي تستخدم في رد الكرة بعد الإرسال، وكذلك هي إحدى المهارات التي تلعب فيها الكرة في عمق الملعب بعد ارتدادها من الأرض. (٢٠ : ٥٩)
- **الرسوم المتحركة:** عبارة عن رسومات متتالية ذات تغيرات طفيفة، معدة ومرتبة للتصوير والعرض على شكل فيلم سينمائي. (٨٠ : ٣٣)
- **المبتدئ:** هو الفرد الذي يمارس نوعا من الأنشطة الرياضية لأول مره دون أن يكون لديه خبره سابقه بها. (٣٤ : ٧)

١/٤- خطة البحث:

يمكن تلخيص خطة البحث في الخطوات التالية :

١. دراسة تحليليه للموضوعات التي يتضمنها البحث لأهميتها وارتباطها بإجراءات البحث.
٢. دراسة وتحليل الدراسات السابقة ونقدها لمعرفة مدى الاستفادة منها في البحث الحالي.
٣. إعداد أدوات الدراسة وتقنينها وتشمل :
   أ. استمارة القدرات البدنية الخاصة بمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس.
   ب. اختبارات القدرات البدنية الخاصة بمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس
   ج. اختبار التصور الحركي لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس.
   د. استمارة تقييم الأداء المهاري لمهارة الضربة الأمامية المستقيمة في التنس.
   ه. اختبار مهارة الضربة الأمامية المستقيمة .
٤. عرض أدوات البحث على السادة الخبراء وتعديلها.
٥. إجراء المعاملات العلمية لأدوات البحث (صدق _ ثبات _ موضوعية).
٦. اختيار الصور المناسبة للأداء المهاري للمهارة قيد البحث .

٧. إعداد البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بمساعدة أحد المهندسين المتخصصين فى البرمجيات.
٨. إجراء الدراسات الاستطلاعية .
٩. إيجاد التجانس بين أفراد عينة البحث.
١٠. تطبيق البرنامج التعليمي المقترح على العينة التجريبية (الدراسة الأساسية).
١١. تطبيق البرنامج التعليمي بالطريقة التقليدية على عينة المجموعة الضابطة .
١٢. استخدام المعاملات الإحصائية المناسبة واستخلاص النتائج
١٣. تفسير النتائج ومناقشتها
١٤. الوصول للاستنتاجات والتوصيات وفقآ لأهداف البحث وفروضه .