

الفصل الثاني

القراءات النظرية والدراسات السابقة

أولاً : الإطار النظري

الوسائط التعليمية المتعددة:

يشير عبد الحافظ سلامة(١٩٩٢م) أن الوسائط التعليمية يمكن تصنيفها إلى نوعين أساسيين:

- ١- الوسائط التعليمية غير آليّة: وتضم وسائل البيئة الواقعية المحلية، العينات الحقيقية والنماذج والصور والرسوم التعليمية ، الخرائط الجغرافية ، السبورات التعليمية ، المواد التعليمية.
- ٢- الوسائط التعليمية الآليّة: وتضم الصور المتحركة والفيديو والتلفزيون التعليمي ، المرئيات الثابتة والآليّة ، الوسائل السمعية ، الحاسب الآلي والحاسبات اليدوية.(٢٧ : ٧٢)

أنواع البرامج:

يرى يس عبد الرحمن قنديل (١٩٩٩م) أن أنواع البرامج تنقسم إلى:

- ١- البرامج التقليدية Traditional: وتعتبر من أبسط أنواع البرامج حيث أنها قد تهدف إلى تدريب الطالب على حل أسئلة في موضوع معين أو تقديم صفحات من المعارف له.
- ٢- برامج الوسائط المتعددة Multimedia Software: وتتصف بالاتساع الكبير للأهداف التي تسعى إلى تحقيقها ، كما أنها تتميز بعدة مميزات منها توفير الوقت الكافي للمتعلم وكذلك تزويده بالتغذية الراجعة ومراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- ٣- برامج الوسائط الفائقة Hypermedia Software: وتتميز بأنها تحتوي على برنامج لتنظيم كميات هائلة من المعلومات المكتوبة والمصورة والمسموعة والمرئية (المتحركة) ، وإعادة استعارتها بطريقة غير متتابعة أو غير خطية.
- ٤- برامج المحاكاة Simulta Software: وهي التي تعمل على توفير مواقف اصطناعية بواسطة الحاسب الآلي تحاكي تماماً مواقف حقيقية تحدث في الواقع مما يعمل على تزويد الطالب بالخبرة بهذه المواقف والتي عادة ما تكون صعبة التوافر في الحياة الطبيعية لندرتها أو لارتفاع تكلفة تمثيلها في الواقع أو لخطورتها.(٤٧ : ١٦١-١٦٦)

ويشير أبو النجا عز الدين (٢٠٠٢م) نقلاً عن بارسون (Barson) أن الوسائط التعليمية

المتعددة هي " خطة تعليمية تسمح بتداخل المعلم والمتعلم في العملية التعليمية ، وكذلك تكون كل الأجهزة والمواد منسقة كمجموعة متداخلة من الخبرات والتي صممت ورتبت طبقاً لآراء الخبراء ونتائج البحوث وأن أسلوب الوسائط التعليمية المتعددة بما يمتلكه من إمكانيات متنوعة ومتغيرة مثل (أجهزة السينما- أجهزة العرض المختلفة- الأفلام- النماذج- الصور) وغيرها ممكن أن تزيد من

فاعلية الأسلوب التدريسي ، فضلا على أنها تعمل على جذب الانتباه وتشويق المتعلمين وجعل التعليم أبقي أثرا ، وكذلك تحفيز المتعلمين وتزويد من نشاطهم وتفاعلهم وتجعل الموقف التدريسي أكثر حيوية الأمر الذي يؤكد على أهمية الوسائط المتعددة كأسلوب للتدريس.(١٠ : ٣٤)

ويذكر فيصل هاشم شمس الدين (١٩٨١م) فى وصف الوسائط التربوية المتعددة أنها تعمل على تزويد المتعلم بالخبرات التعليمية المرغوب فيها ، بدقة وبطريقة منظمة ما أمكن ذلك ، ويتابع حديثه عنها بقوله أن التكنولوجيا الحديثة قد وفرت إمكانية التعلم عن طريق نظم الوسائط التربوية المتعددة.(٣٢ : ١٦)

مميزات الوسائط التعليمية المتعددة:

يرى أبو النجا عز الدين (٢٠٠٢م) أن الوسائط التعليمية المتعددة تتميز بأنها:

- تساعد على جعل التعليم أبقي أثرا.
- تعمل على إثارة انتباه وتشويق المتعلمين.
- تعمل على حث المتعلمين كي يكونوا إيجابيين ونشطين.
- تساعد على تقديم خبرات متنوعة مباشرة وغير مباشرة يتوفر فيها عنصر التكامل والشمول.
- تساهم فى اكتساب مفاهيم جديدة لدى المتعلمين.
- تراعى الفروق الفردية بين المتعلمين.
- تتيح تغذية رجعية قوية ، حيث أنها تتيح للمتعلمين تكرار الآراء والمشاهدة عدة مرات ومقارنة أدائه الصحيح للمهارة وتصحيح الأخطاء بنفسه.
- تقلل من الجهد الذى يبذله المعلم ، حيث تعالج القصور فى تأهيل المعلم الحديث التخرج أو غير المتخصص ، بالإضافة إلى ذلك فهي تعمل على توفير الوقت.
- تعمل على تنمية الابتكار لدى المتعلمين.
- تزيد من درجة الوضوح والشرح.
- تخاطب أكثر من حاسة مما يجعل بقاء المعلومات والمعارف فى أذهان المتعلمين لمدة طويلة.
- تعمل على مواجهة مشكلة الأعداد المتزايدة من المتعلمين.
- تؤدي إلى سرعة وجود التعليم والتعلم.

الحاسب الآلى:

فى رياضة الملاكمة يعتبر الحاسب الآلى هو العامل المحرك سواء إدارياً أو تدريبياً أو تحكيمياً وهو السبيل لنجاح العمل بشكله الجماعى فالحاسب الآلى جهاز إلكترونى لديه القدرة على استقبال البيانات وتخزينها داخليا ومعالجتها أوتوماتيكياً بواسطة برنامج من التعليمات للحصول النتائج المطلوبة فالحاسب الآلى مصمم لمعالجة وتشغيل البيانات بسرعة ودقة كبيرتين فيقوم باستقبال البيانات وتخزينها آلياً ثم يجرى بعض العمليات الحسابية والمنطقية عليها ويقوم باستخلاص نتائج هذه العمليات، والحاسب الآلى يؤدي هذه العمليات بإتباع مجموعة تفصيلية من الأوامر والتعليمات تسمى برنامج. (١٣ : ١٢)

ويذكر مصطفى عبد السميع (١٩٩٩م) أن استخدام الحاسب الآلى كأحد الوسائط المتعددة كان له أثراً إيجابياً فى مجالات الحياه المختلفة ، والتي كان من بينها المجال التربوى والتعليمى ، ولقد اهتمت الدول المتقدمة بالحاسب الآلى التعليمى وتطوير البرامج التعليمية المستخدمة بواسطته ، حتى أصبح الحاسب الآلى وسيلة تعليمية معترف بها تساعد المتعلم على زيادة التحصيل وتنمى فيه الكثير من المهارات وتوفر من الوقت والجهد فى مواقف تعليمية كثيرة. (٤٣ : ١٢)

مزايا التعلم بمساعدة الحاسب الآلى:

يرى محمد محمد الهادى (١٩٩٥) أن مزايا التعلم بمساعدة الحاسب الآلى هى:

١- توفير الثقافة الكمبيوترية:

إن التعلم بمساعدة الحاسب الآلى سوف يؤدي إلى القضاء على الأمية فى استخدام الحاسب الآلى وسوف يؤثر ذلك على تشكيل اتجاهات الطلاب نحو استخدام الحاسب الآلى.

٢- التعلم التفاعلي Inter Active Learning

إن أحد أهم خواص استخدام الحاسب الآلى فى التعليم هو تحقيق التفاعل بين الطالب والمادة التعليمية من خلال الحوار التعليمى.

٣- الفردية individualization

كما يذكر نقلا عن بيشويزن (Beishuizen) أن الاختلاف الملاحظ بين الطلاب الأكثر أو الأقل ذكاء يرجع إلى كمية الحرية المتاحة لهم فى عملية التعلم ومدى ملاءمتها مع احتياجات وقدرات المتعلم الفردية.

٤- توفير المعلومات المرئية Visualized Information

وهي الخاصة الأهم في أن برامج الحاسب الآلى الحديثة تتيح عرض المعلومات عن طريق الصوت والصورة والرسوم المتحركة والأفلام من خلال جهاز واحد وهو الحاسب الآلى.

٥- تقليل زمن التعلم Reduction In Learning Time

حيث أوضحت بعض الدراسات أن زمن التعلم يقل بنسبة ٣٠% عند استخدام الحاسب الآلى في التعليم مقارنة بالطرق الأخرى في التعليم.

٦- مدة التعلم Enjoyment of Learning

حيث أن اتجاهات المتعلمين نحو الموضوع الدراسى تحقق إلى حد كبير عند استخدام نظم المعلومات والحاسب الآلى كأداة تعليمية.

(٤٠ : ١٠٣ - ١٠٦)

البرنامج التعليمى:

يعرف أحمد حسنين الجمل (١٩٩٦م) البرنامج التعليمى بأنه " مجموعة من المواد التعليمية التى قد تكون مناهج دراسية وقد تكون مجموعة كتابات أو قراءات تحدد للطلاب ، وهى فى ذات الوقت قد تكون مع وسائل تعليمية أو أنشطة متنوعة. (٥ : ٤)

خصائص البرنامج التعليمى الجيد باستخدام الحاسب الآلى:

يذكر كمال عبد الحميد زيتون (٢٠٠٢م) أن خصائص البرنامج التعليمى الجيد باستخدام

الحاسب الآلى هى:

١- إظهار البيانات على الشاشة بشكل واضح.

٢- استخدام موسيقى جذابة للمتعلم.

٣- استخدام ألوان متنوعة جذابة للنظر.

٤- الاتصاف بالشمولية.

٥- جذب انتباه المتعلم.

٦- مساعدة المتعلم على تذكر المتطلبات السابقة.

٧- تقديم المواد التعليمية بصورة مثيرة.

٨- تزويد المتعلم بمرشد للتعلم.

٩- إمداد المتعلم بتغذية راجعة تساعد على تصحيح مساره.

١٠- تقويم مدى إنجاز المتعلم للمهام التعليمية. (٣٣ : ٢٢١)

خطوات تصميم برامج الحاسب الآلى:

يشير عبد الحافظ محمد سلامة (١٩٩٢م) إلى أن إنتاج برامج الحاسب الآلى تتم من خلال

المراحل التالية:

- ١- تحديد الأهداف التعليمية للبرنامج
- ٢- اختيار محتوى البرنامج.
- ٣- اختيار النشاطات التعليمية.
- ٤- اختيار الأدوات والوسائل التعليمية.
- ٥- اختيار إجراءات التقويم.

(٢٧ : ٩٥-٩٧)

ويذكر محمد رضا البغدادي (٢٠٠٢م) أن عملية تصميم الأنظمة التعليمية تتم من خلال ثلاث

مراحل هي:

- ١- مرحلة التحليل.
- ٢- مرحلة التنمية.
- ٣- مرحلة التقويم.

(٣٦ : ٢٧٣-٢٧٥)

ويتفق كل من إبراهيم عبد الوكيل الفار (١٩٩٨م) ، زينب محمد أمين - نبيل جاد عزمى (٢٠٠١م)

أن إنتاج برامج الحاسب الآلى يمر بعدة مراحل وهي كالتالى:

- ١- مرحلة التصميم.
- ٢- مرحلة الإعداد والتجهيز.
- ٣- مرحلة كتابة السيناريو.
- ٤- مرحلة التنفيذ.
- ٥- مرحلة التجريب والتطوير.
- ٦- مرحلة البرمجة النهائية.

(١ : ٣٦٠-٣٦١) (٢٣ : ٤٥)

ويرى الباحث من خلال ما سبق أن تصميم برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلى يتم من خلال عدة خطوات وهى:

١- مرحلة التحليل:

هى المرحلة التى يتم فيها تقديم الحاجات الخاصة بالمتعلمين واتجاهاتهم وذلك لمحاولة توفير الفرص التعليمية المناسبة لهم تبعاً لإمكانياتهم وقدراتهم الفردية واهتماماتهم ومستوياتهم التعليمية لكى يتم توفير كافة الفرص لهم. (٣٧ : ٢٧٣)

٢- تحديد الأهداف التعليمية للبرنامج:

يتفق كل من محمد متولى غنيمه (١٩٩٦م) - محمد رضا البيغدادى (٢٠٠٢م) على أنه يتم صياغة الأهداف التعليمية لموضوع البرنامج التعليمى بوضوح وبطريقة إجرائية وفى عبارات سلوكية وذلك من خلال المعلومات التى تم الحصول عليها من تحليل المقررات وتحليل العمل وتحليل خصائص الفئة التى ستستخدم البرنامج فيما بعد. (٣٩ : ٩٧) (٣٦ : ٢٧٣)

٣- مرحلة الإعداد والتجهيز:

هى المرحلة التى يتم فيها تجهيز البرامج الخاصة بعرض الصور والأصوات ولقطات الفيديو. حيث يتم تنقيتها وإعادة إنتاجها ووضعها فى الصورة المناسبة لمتطلبات إنتاج البرنامج. (١ : ٣٦٥)

٤- مرحلة كتابة السيناريو:

مرحلة كتابة السيناريو هى المرحلة التى يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة للمراحل السابقة مع الأخذ فى الاعتبار الإجراءات التفصيلية للأحداث والمهام التعليمية المقدمة. (٢٣ : ٤٦)

٥- مرحلة تصميم وبناء البرنامج:

يشير إبراهيم عبد الوكيل (١٩٩٨م) إلى انه ينبغى على المبرمج فى هذه المرحلة القيام ببعض المهام قبل البدء فى تصميم وبناء البرنامج مثل:

- التعرف على إمكانيات الحاسب الآلى والتدريب على تشغيله.
- استعراض بعض البرامج الجاهزة بصفة عامة.
- التدريب على استخدام الحاسب فى استعراض وتعديل الصوت ولقطات الفيديو والتحكم فيها.
- التدريب على استخدام الحاسب الآلى فى تسجيل المؤثرات الصوتية ورسم الصور الثابتة والمتحركة والرسوم التوضيحية ولقطات الفيديو.

٦- مرحلة التجريب والتقويم:

يرى إبراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٠م) أنه بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج بصورته النهائية يجب عرضها على عدد من المحكمين ، إضافة إلى عرضها عمليا على عينة من التلاميذ تمثل المجتمع الذى سيطبق عليها البرنامج ثم يتم بعد ذلك إجراء التعديلات المقترحة والناجمة من التجريب إلى أن يصل البرنامج إلى مستوى يسمح بنشره وتعميمه على نطاق واسع. (٢ : ٣٧٤)

٧- مرحلة إعداد البرنامج فى صورته النهائية:

يرى كل من زينب محمد أمين - نبيل جاد عزمى (٢٠٠١م) أن فى هذه المرحلة يتم تجميع التطبيق لعمل نسخة للمستخدمين أو المتعلمين يمكنهم تشغيلها دون إضافة تعديلات أو تغييرات عليها ، كذلك إعداد دليل الاستخدام الخاص بهذا البرنامج والذى يمكن من خلاله التعامل مع البرنامج فى المرات الأولى من استخدامه. (٢٣ : ٤٦)

المعرفة الرياضية:

يشير أمين أنور الخولى (١٩٩٩م) إلى أن المعرفة الرياضية تهدف إلى التعرف على العلاقة بين ممارسة النشاط البدنى الرياضى وبين القيم والخبرات والمفاهيم المعرفية التى يمكن اكتسابها من خلال ممارسة هذا النشاط ، وتعد المعرفة الرياضية فى ذلك المجال الذى يتضمن المفاهيم والمبادئ التى تشكل موضوعات ذات الطبيعة المعرفية الفعلية المرتبطة بالنشاط الرياضى وتحكم أدائه بشكل عام ، كما تهدف إلى تنمية المعلومات والمهارات المعرفية كالفهم والتطبيق والتحليل والتركيب والتقويم لجوانب معرفية فى جوهرها رغم انتسابها للتربية الرياضية. (١٥ : ١٥٩)

ويذكر محمد حسن علاوى (١٩٨٧م) على أن المعرفة والمعلومات التى يكتسبها الفرد الرياضى تساعد على حسن تحليل مواقف اللعب المختلفة واختيار أنسب الحلول لمجابهة مثل هذه المواقف. (٣٥ : ١٠٥)

ويشير كل من محمد صبحى حسنين - حمدى عبد المنعم (١٩٨٨م) أن النجاح الحقيقى للرياضى يتأكد فى الجمع بين الممارسة للنشاط الرياضى والمعرفة الرياضية ، وقد يكون الجانب المعرفى هو الذى يفرق فى المستوى بين فرد وفرد آخر حيث أنه كلما ازداد إتقان المعارف النظرية وطرق تطبيقها وكذلك المعلومات الأساسية للنشاط الممارس لدى الفرد كان أقدر على تنمية وتطوير المستوى المهارى له. (٣٨ : ٢٦٢)

وفى مجال التربية الرياضية يمكن أن تحقق الأهداف المعرفية من خلال التعرف على:

- المفاهيم والمصطلحات الرياضية الشائعة.
- تاريخ الرياضة وسير الأبطال.
- المعلومات الأساسية عن الحركة والأداء الحركى الصحيح.
- قواعد اللعب ولوائح المنافسات.
- القواعد والقوانين والخطط الخاصة بالنشاط الرياضى.
- قواعد الأمن والسلامة البدنية أثناء ممارسة النشاط الرياضى.
- المعلومات الخاصة بالصحة البدنية.
- أنماط التغذية وطرق ضبط الوزن.
- اللياقة البدنية الخاصة بكل نشاط الرياضى.

(١٧ : ١٠٩)

تاريخ الملاكمة وتطور قانون الملاكمة خلال العصور:

يتفق كلا من إسماعيل حامد عثمان وآخرون (٢٠٠٠م) ، محى الدين السعيد عابد (٢٠٠٣م)، سامى محب حافظ (٢٠٠٥م) أن لعبة الملاكمة وحتى ظهورها بهذه الصورة التى نراها اليوم مرت بعدة مراحل أمكن تقسيمها إلى المراحل الآتية:

١- المرحلة البدائية للملاكمة: Primitive Stage of Boxing

منذ أن وجد الإنسان فى الحياة وهو يبحث عن مصادر معيشته مستخدما فى ذلك يديه وذراعيه ورجليه ، وتدل الآثار التاريخية أن الإنسان الأول مارس الملاكمة كوسيلة للدفاع عن النفس وذلك لطبيعة الإنسان البدائى وتواجده بين الحيوانات والطيور مما يحتم عليه استخدام يديه كسلاح طبيعى للدفاع عن النفس وتوفير سبل المعيشة ولعل استخدام القبضة أو اليد بهذا الشكل يعتبر مرحلة هامة فى تاريخ الملاكمة باعتبارها الرياضة الوحيدة التى تعتمد على كلتا القبضتين دفاعا وهجوما ، وتدل الكتابات الهيروغليفية والنقوش التى وجدت على جدران معابد القدماء المصريين بمقابر بنى حسن والتى يرجع تاريخها إلى نحو ٧٠٠٠ سنة ق.م أن المصريين قد مارسوا لعبة الملاكمة من أجل إعداد الشباب القوى للقتال والاشتراك فى الحرب ، كما أثبتت هذه الآثار ممارسة قدماء المصريين للكم وهم يلفون عدة لفائف تغطى القبضة والساعد حتى المرفق ، وكان الإغريق يقومون بتجنيد كل الشباب للخدمة العسكرية ليكونوا مؤهلين للقتال ، وقد تطورت الملاكمة فى عهد الإغريق حيث أصبحت ألعابهم الدورية تقام كل أربع سنوات وسميت بالألعاب الأولمبية القديمة وكانت جائزة النصر غصن

زيتون ، وقد أخذ الرومان عن الإغريق بعد غزوهم عام ١٤٦ ق.م وكانت الملاكمة تتميز آنذاك بالقوة والعنف لما كانت تقام بين اثنين من العبيد الأرقاء فى مكان فسيح وكانت خليط من الملاكمة والمصارعة وقتال الحيوانات المتوحشة وكان التلاكم بدون تحديد مناطق اللكم أو زمن أو أوقات للراحة ، وتسديد اللكمات والقبضة عارية ثم ظهر للقبضة سيور جلدية طويلة تلف حولها ولا تصل للمرفق ، ثم ظهر نوع من الأشرطة بشكل اليد والذراع يمكن للملاكم إدخال يده فيها ، وظلت الملاكمة تمارس بهذه الصورة من القوة والعنف حتى أُلغيت الألعاب الأولمبية ، واستمر الحال هكذا حتى سقطت الإمبراطورية الرومانية ، وفى العصور الوسطى فرض رجال الدين بعض الآراء فى المجتمع كانت لها دورا كبيرا فى ضعف الاهتمام بالناحية البدنية والاهتمام بالناحية الروحية والذهنية وكانت نظرة رجال الدين فى ذلك الوقت للتربية البدنية والرياضية أنها وسيلة لتقوية البدن مما يتيح الفرصة لإيذاء الآخرين ، إلا أنه حينما ظهر الإقطاع وعمت الفوضى وانتشر الفساد بدأ النبلاء يمارسون بعض الرياضات منها ركوب الخيل والرمى بالسهام والسباحة والغطس أما باقى الشعب فكانوا يمارسون بعض المصارعة والملاكمة وتسلق الجبال ، وقد شهدت الملاكمة تطورا كبيرا فى القرن السابع عشر الميلادى حينما دخلت اللعبة إنجلترا وبدأ الإهتمام بها وعن طريقها انتقلت إلى جميع أنحاء أوروبا وقد تزعم هذا جيمس فيج (JamesFigg) والذى قام بمنزلته بالغرب من لندن فى شارع إكسفورد وميدان توتنهام عام ١٧٧٩م ويعتبر أول من فتح مدرسة لتعليم الشباب الملاكمة.

مرحلة تنظيم الملاكمة والتحكيم الإعتبارى:

The Organization of Boxing in Maninal Aribtration

ظهرت محاولات لتنظيم وتقنين الملاكمة عن طريق بعض القوانين والقواعد والتشريعات

لحماية أرواح اللاعبين وتوفير الإيجابية فى الملاكمة.

وفيما يلى نذكر أسماء هذه القوانين ومواعيد إصدارها وبعض من مواد هذه القوانين:

- ١- قانون " جاك بروتون" عام ١٧٤٣م وهو أول قانون فى الملاكمة وظل مستخدما لمدة ٨٩ عاما:
- يرسم مضلع طول ضلعه ياردة فى وسط الحلقة ، يعد لبداية اللكم واستئنافه عندما يخرج أحد الملاكمين عن محيط الحلقة وعلى مساعدى الملاكمين إعادة ملاكميهم إلى هذا المربع ليواجه الملاكم الآخر ولا يجوز لأحد الملاكمين أن يهاجم زميله قبل أن يقفا معا فى هذا المربع.
- لا يجوز لأى شخص فى بداية الملاكمة أن يقف على الحلقة ، ماعدا الملاكمين ومساعديهما.
- لا يجوز لأى ملاكم أن يضرب خصمه إذا وقع على الأرض ، أو يجبره على الوقوف من شعره أو من لباسه أو من أى جزء من جسمه حتى الحزام أو الوسط.

٢- قانون "لندن برايزرنج" عام ١٨٣٨م:

لقد وضع هذا القانون لتنظيم التلاكم بالأيدي العارية ، والعلاقات المترتبة على التعاقد والمراهنه وظل هذا القانون مستخدما لمدة ٢٠ عاما.

- إذا وقع أحد الملاكمين على أرض الحلقة فى أثناء الجولة يجوز لمساعديه أن يصعدا فوق الحلقة لحمله وإسعافه فى الركن الخاص به ، ولا يجوز لغير المساعدين التدخل فى هذا.

- إن الضرب بالرأس خطأ ، وتكراره يعرض صاحبه لخسران الملاكمة.

- ضرب الملاكم الواقع على الأرض خطأ ، وركوض الملاكم على ركبته واحدة ويد ، أو ركوضه على ركبتيه يعتبر وقوعا ، وضربه فى كلا الحالتين يعتبر خطأ.

- الضرب تحت الحزام خطأ فإذا حدث عن قرب ووصلت الضربة إلى الفخذ ومناطق أخرى اعتبر ذلك خطأ.

- الاستعانة بالحبال يعتبر خطأ ، وكل ملاكم يتعلق بالحبال يعتبر واقعا على الأرض وإذا استخدم ملاكم الحبال أو القوائم فى اللكم لينفذ نفسه أو يضرب خصمه فإنه يعتبر خاسرا للملاكمة، وإذا وقع ملاكم على الحلقة ولمست ركبته الأرض فعلى الملاكم يتركه ولا يضربه حتى لا يخسر الملاكمة.

٣- قانون " الماركيز أوف كوينزبرى" عام ١٨٦٥م:

مازال يعتمد على محتوياته فى مبدأ تشريعات الملاكمة الحديثة كما أنه يعد الخطوة الإيجابية الفعالة التى أثرت فى تاريخ الملاكمة كلعبة رياضية ولقد حتم هذا القانون لبس القفازات والتلاكم جولات وفى زمن محدد ، وحرم استخدام المصارعة والضرب والدفع ، ولأول مرة بعد صدور هذا القانون يتم اللعب واللقاءات على كؤوس ودروع وفيما يلى بنود هذا القانون:

- يجب أن يكون كل ضلع من أضلاع الحلقة طوله ٢٤ قدما ، أو ليكون قريبا من هذا الطول ليكون عمليا وحتى تصلح الحلقة للكم المشروع.

- غير مسموح بالمصارعة أو التشابك.

- تكون مدة الجولة ثلاث دقائق ، وبين الجولة والأخرى فترة راحة مدتها دقيقة واحدة.

- إذا وقع أحد الملاكمين نتيجة ضعفه وجب عليه أن ينهض دون مساعدة أحد فى زمن قدره عشرة ثوانى تمنح له ، وفى هذه الحالة يجب على الملاكم الآخر أن يرجع إلى ركنه فى الحلقة ، وعندما ينهض الملاكم الذى وقع ووقف على رجليه ، يستأنف اللكم ويستمر إلى أن تنتهى الثلاث دقائق ، وإذا لم يستطيع أحد الملاكمين النهوض لاستئناف اللعب بعد مضى العشر ثوانى كان من حق الحكم أن يعلن فوز الملاكم الآخر.

- الملاكم الذى يتعلق بالحبال فى حالة إعياء وقدماء خارج الحلقة يعتبر كأنه واقع على الأرض.
 - لا يسمح لمساعدى الملاكمين ولا لغيرهم الوقوف على الحلقة أثناء اللكم.
- وقد كان هذا القانون تطورا وإعجازا ، فقد نقل الملاكمة من شرورها وقوتها إلى عامل تربوى إيجابى وبعد ذلك إنتشرت الملاكمة فى مستعمرات المملكة المتحدة ومن خلال المهاجرين إلى أمريكا ، وظهرت بالولايات المتحدة الأمريكية قوانين خاصة تنظم رياضة الملاكمة نذكر منها:
- قانون هدرتهون (١٨٨٦-١٩٠٠م).
 - قانون لويس (١٩٠٠م).
 - قانون قرولى (١٩١١م).
 - قانون ووكر (١٩٢٠م).

وقد إهتمت بالملاكمة دولا عديدة منها مصر والذى ساهم الإنجليز إبان الاحتلال فى نشر هذه الرياضة بين الشباب المصرى قد ظهرت بأندية البالسترا والأوليمبى بالإسكندرية ١٩١٠م ثم بنادى بوكالينى والمختلط بالقاهرة ١٩١٦م ثم الترسانة والسكة الحديد، وتكون أول إتحاد مصرى للملاكمة عام ١٩٢٣م.

مرحلة استخدام التقنية الحديثة فى التحكيم: The Stage of New Technique of Arbitration

هناك أسباب عديدة عجلت من استخدام الحاسب الآلى فى تحكيم مباريات الملاكمة ليست فقط للانتقال من عدم الموضوعية إلى الموضوعية فى التحكيم ولكن لأسباب تمت فى دورة سول ١٩٨٨م الاوليمبية منها الاعتداء الوحشى من الإداريين والمدربين واللاعبين والمتفرجين الكوريين على الحكم النيوزلندى (والتر) بعد انتهائه من تحكيم مباراة بين كوريا وبلغاريا وقيام مجموعة من الإداريين الكوريين بسحب الففازات التى يلعب بها الملاكمين بل وقطع التيار الكهربى عن الحلقة رقم (أ) مما أدى إلى استياء رئيس اللجنة الاوليمبية الدولية مستر سامرانس من هذه الأحداث ووصفها بأنها ضد الروح الاوليمبية ، كذلك تكرار سقوط عدد كبير من الملاكمين على الحلقة بالضربات القاضية (k.o) وإيقاف الحكام لعدد كبير من الملاكمين لتكرار الضرب فى الرأس (R.S.C.H) كل ذلك بسبب فتح المجال لجميع الدول للاشتراك بملاكميهم دون تصفيات أو شروط (٤١ملاكم مثلوا ١٠٦ دولة) كذلك من ضمن الأسباب مباراة وزن خفيف المتوسط بين الملاكم الأمريكى (روى جونس) وهو ملاكم فذ مع الملاكم (بارك سى هن) والتى جاءت مخالفة بفوز الكورى مما أدى لاستياء كثير من الجمهور الكورى نفسه ، وكانت هذه المباراة مشكلة فى حق الملاكمة والهجوم عليها من منظور عدم صلاحية نظام التحكيم الإعتبارى الذى يتوقف على رأى القاضى عن كم وموضوعية اللكمات التى يسدها كل ملاكم

للآخر ومن هنا نظر الاتحاد الدولي للملاكمة للهواة (A.I.B.A) إلى استخدام نظام موضوعي حيث سبق تجربة أنظمة الحاسب الآلي المستخدمة في التحكيم وتطويرها على مدى ١٥ عام بالاتحاد السوفيتي ، وعشرة سنوات بسويسرا مما جعل الإتحاد الدولي للملاكمة للهواة مطمئنا على إمكانية استخدام أحد الأنظمة المختلفة في تحكيم البطولات التي ينظمها ، وعلى ذلك قررت اللجنة التنفيذية للإتحاد الدولي للملاكمة للهواة في اجتماعها السنوي الذي تم بنيروبي عاصمة كينيا خلال مارس ١٩٨٩م استخدام الحاسب الآلي في تحكيم الملاكمة اعتبارا من إبريل ١٩٨٩م وقد أعلن ذلك رئيس الإتحاد الدولي وقررت اللجنة التنفيذية دعوة الدول التي قامت بتصميم أجهزة الحاسب في مجال الملاكمة إلى الاجتماع مع لجنة الحكام الدولية واللجنة الفنية خلال بطولة الملك في تايلاند وقررت اللجنتان بعد هذا الاجتماع الموافقة فوراً على استخدام الحاسب الآلي في التحكيم على أن تبدأ باستخدام النظام السوفيتي في بطولة بانكوك الدولية أبريل ١٩٨٩م، بطولة الشباب في بورتوريكو يوليو ١٩٨٩م، بطولة العالم للكبار بموسكو سبتمبر ١٩٨٩م ، وعقب هذه البطولات يتم التقييم الموضوعي للتجربة، وكان هذا من أهم قرارات الإتحاد الدولي للملاكمة للهواة إذ تم نقل الملاكمة من التحكيم الإعتباري غير الموضوعي إلى التحكيم الموضوعي.

الملاكمة بمصر:

لقد ظهرت لعبة الملاكمة بصورة إنسانية ومتحضرة بحضارة مصر القديمة وقد نقش هذا بجران المعابد إلا انه ومنذ عهد أحمس الثاني سنة ٥٢٥ ق.م وحتى ١٩٥٢م ومصر تحت قيد الاحتلال (الفرنسي - اسكندر المقدوني - الرومان - الصليبيون - العثمانيون - نابليون بونابرت - عائلة محمد علي - الإنجليز) ، إلا انه ونتيجة للاحتلال الإنجليزي لمصر تم نقل الملاكمة عن طريقهم إلى الأندية الكبيرة حيث ظهرت بالإسكندرية بأندية (بالستر أو الأولمبي) ثم في القاهرة بأندية (بوكاليني - المختلط) ثم أخذت في الانتشار في باقي الأندية في القاهرة والإسكندرية واشتركت مصر بالدورة الأولمبية بانفراس ١٩٢٠م وتكون أول اتحاد مصري للملاكمة للهواة ١٩٢٣م.

(١٤ : ١٧٨-١٨٠) (٤١ : ٩-١٦) (٢٤ : ١٥-١٩)

المهارات الأساسية في الملاكمة: The Main Skills of Boxing

يذكر إبراهيم عبده غنيم (٢٠٠٤م) نقلا عن فرانك وبيتر Frank & Peter (١٩٩٩م) ، دويج Doug (١٩٩٩م) ، دانا Danna (٢٠٠٠م) على أن الجانب المهاري في الملاكمة يتكون من:

- وضع القبضة ووقفة الإستعداد Fighting Position

- اللكمات Blows

- التحركات Movements

- الدفاعات Defense

(٣ : ٩)

أولاً: وضع القبضة ووضع الإستعداد:

أ- وضع القبضة: Fighting Position

إن وضع القبضة هو بداية تعليم الملاكمة وأولى المهارات حيث الإهمال في تعلمها يؤدي إلى إصابات في عظام اليد وتمزق الأربطة المختلفة.
وضع القبضة:

- فتح أصابع اليد بالكامل.

- ثنى الأصابع الأربعة لراحة اليد وغلقهم غلقاً خفيفاً.

- ثنى إصبع الإبهام على سلاميات الأصابع الأربعة ويكون موفق فوق الأصابع السبابة والوسطى.

ب- وضع الإستعداد: On guard

وهو "الوضع الذى من خلاله ينفذ الملائم الحركات الهجومية والدفاعية بدقة وإتقان ورشاقة وسرعة وهو الوضع الإبتدائى لهذه الحركات جميعاً".

الخطوات الفنية لوضع الإستعداد:

من وضع (الوقوف فتحاً):

١- تتحرك القدم اليسرى للأمام خطوة واحدة ولف مشط القدم للداخل قليلاً وبزاوية ٤٥ درجة.

٢- تتحرك القدم اليمنى للجانب الأيمن خطوة واحدة تقريباً لتتركز على مشط القدم الذى يتجه للأمام.

٣- التأكد من توزيع ثقل الجسم على كلتا القدمين.

٤- ثنى الرأس أماماً ولأسفل قليلاً لتغطية وحماية الفك.

٥- ثنى الذراع اليسرى من المرفق لتكون القبضة فى مستوى عضلة الكتف وظهر القبضة للخارج.

٦- ثنى الذراع اليمنى من المرفق بحيث يتم تغطية الضلوع العائمة والفك وظهر القبضة للخارج.

٧- لف الجذع جهة الداخل لتقليل المساحة المعرضة للمنافس.

(٤١ : ١١٢)

ثانيا : التحركات بالقدمين وتشمل: Foot Work

- التحرك للأمام. Forward Step
- التحرك للخلف. Back Step
- التحرك جهة اليمين. The right Step
- التحرك جهة اليسار. The Left Step
- الخطوات الدورانية. Turning Step

ثالثا : اللكمة المستقيمة والمنحنية: Hook and Straight Blows

١- اللكمات المستقيمة: Straight Blows

يعتبر هذا النوع من اللكمات أكثر الأنواع استخداما أثناء التنافس أسرع وأسهل وأدق اللكمات حيث تصل اللكمة من الكتف إلى الهدف في خط مستقيم، والخط المستقيم كما هو معروف أقصر الخطوط للوصول للهدف ، وهي لكمة ذات فاعلية عالية وتستخدم من المسافات الطويلة والمتوسطة، وتسد عند الهجوم أو الإعداد له أو الخداع ومحاولة فتح الثغرات في دفاعات المنافس.

أنواع اللكمات المستقيمة:

- اللكمة المستقيمة اليسرى في الرأس. Straight Left to Head
- اللكمات المستقيمة اليسرى في الجذع. Straight Left to Body
- اللكمات المستقيمة اليمنى في الرأس. Straight Right to Head
- اللكمات المستقيمة اليمنى في الجذع. Straight Right to Body

(٢٤ : ١٣٠)

ب- اللكمات المنحنية: Hook Blows

١- اللكمات الجانبية:

تشاع بمسمى اللكمات الخطافية وذلك ترجمة لكلمة (HOOK) وتستخدم هذه اللكمة بصورة رئيسية في الهجوم والهجوم المضاد ومن المسافات المتوسطة والقصيرة وذلك بالتحكم في الزاوية بين الساعد والعضد ، ويمكن استخدامها لتشتيت إنتباه المنافس وفتح الثغرات في الدفاع وهي تؤدي والذراع منثنى من المرفق وتحتاج هذه اللكمة لتوافق حركى كبير. (٤١ : ١٢٥ - ١٢٧)

أنواع اللكمات الجانبية:

- اللكمة الجانبية اليسرى في الرأس. Hook Left to Head
- اللكمة الجانبية اليمنى في الرأس. Hook Right to Head

- اللكمة الجانبية اليسرى فى الجذع. Hook Left to Body.

- اللكمة الجانبية اليمنى للجذع. Hook Right to Body.

- اللكمات الصاعدة: Uppercut Blows

يمكن تنفيذ هذا النوع من المسافة القصيرة كذا يمكن استخدامها من المسافات الطويلة ، ويسدد هذا النوع من اللكمات فى منطقة الرأس وكذا فى منطقة الجذع ، وتستخدم اللكمات الصاعدة فى الهجوم والهجوم المضاد.

أنواع اللكمات الصاعدة:

- اللكمة الصاعدة اليسرى فى الرأس. Uppercut Left to Head.

- اللكمة الصاعدة اليمنى فى الرأس. Uppercut Right to Head.

- اللكمة الصاعدة اليسرى فى الجذع. Uppercut Left to Body.

- اللكمة الصاعدة اليمنى فى الجذع. Uppercut Right to Body.

(١١ : ٣٢٥ - ٣٣٤)

رابعا : المهارات الدفاعية: Defending Skills

الدفاع هو " نوع من الأداء الحركى يهدف إلى إحباط هجوم المنافس وفشله من الوصول بلكماته إلى المناطق المصرح فيها باللكم فيها مع الإستعداد للهجوم المضاد ". إن الدفاع المتقن والناجح خير وسيلة لهجوم ناجح ويرتكز الدفاع الناجح على الآتى:

- إتقان مبدأ التغطية الكاملة للمنطقة المصرح فيها باللكم.

- إتقان مبدأ استرخاء العضلات الغير عاملة فى المهارة.

- المحافظة على قاعدة ارتكاز تساعد على توازن اللاعب على الحلقة.

- الانتباه الكامل لحركات المنافس وسرعة رد الفعل إزائها.

- سهولة الحركة من وضع الاستعداد.

- إتقان الملامك تقدير المسافة بينه وبين المنافس لتقدير أنسب أنواع الدفاع للمسافة.

(٤١ : ١٢٣ - ١٣٣)

ينقسم الدفاع من الناحية الخططية إلى:

١- الدفاع السلبي: Negative Defend

يعرف الدفاع السلبي بأنه " نوع من الأداء الحركى هدفه إحباط هجوم المنافس وعدم وصول لكماته إلى هدفها ".

٢- الدفاع الإيجابي: Positive Defend

يعرف بأنه " نوع من الأداء الحركي هدفه إحباط هجوم المنافس وعدم وصول لكماته إلى هدفها مع القيام بهجوم أو لكمات مضادة ومناسبة وناجحة ".
ينقسم العضو المستخدم في الدفاع إلى:

- الدفاع بحركات الذراعين. Defend with Arm Movement.
- الدفاع بحركات الجذع. Defend with body Movement.
- الدفاع بحركات القدمين. Defend with Foot Movement. (٤١ : ١٣٣-١٣٤)

الإصابات الشائعة في الملاكمة: Common Injuries of Boxing

يتفق كل من محي الدين السعيد عابد (٢٠٠٣م) ، صلاح السيد قادوس (١٩٩٣م) على أن نتيجة ممارسة أي أداء بدني تحدث إصابات مختلفة الدرجة والخطورة إما نتيجة الممارسة الخاطئة أو العنف في الممارسة أو لأسباب أخرى عديدة. وإذا نظرنا إلى الإصابات الناتجة عن ممارسة الملاكمة نجد أنها تقل بنسبة كبيرة عن كثير من الألعاب الرياضية ونأتي في المرتبة الثانية عشر في ترتيب نسب الإصابات بين الرياضات المختلفة ، وأن هذه الإصابات قلت نسبتها بدرجة ١٢% إلى ٠,٠٥% بعد استخدام الحاسب الآلي في التحكم حيث تغير الأسلوب للفوز في المباريات من استخدام الكلمات القوية لإصابة المنافس أو للضربة القاضية أو للفوز بعدم التكافؤ وأصبح الأسلوب الآن هو محاولة تسديد أكبر عدد من اللكمات للحصول على أكبر عدد من النقاط وسميت الملاكمة الآن بملاكمة الاستهداف وأصبحت لعبة سرعة ورشاقة كما حدد القانون الدولي للملاكمة للهواة واستخدام الأدوات الحديثة من هذه الإصابات وأصبح الاهتمام الأول باللاعب وصحته.

الإصابات الشائعة:

- شح الحاجب وقطع الجلد تحت العين.
- قطع الشفاة وتمزق الغشاء المغلف للشفاة.
- الهالات السوداء تحت العين.
- التقلص العضلي.
- التمزق العضلي (عضلات بين الضلوع - العضلة الدالية)
- نزيف الأنف.
- الكسور (كسر الأنف- عظام اليد- الأضلاع العائمة)

- شح الحاجب وقطع الجلد تحت العين:

تحدث هذه الإصابة عند توجيه لكمة أو نتيجة خطأ من المنافس كالضرب بالرأس في منطقة الحاجبين حيث تبرز عظمتي الحاجبين حيث يغطيها الجلد مباشرة ، وهذا الجرح حافته ناعمة ومنتظمة ومن أشد الجروح نزيفا وعند الإصابة يجب تنظيف الجرح بمطهر ثم بمحلول كلوريد الأدرينالين بنسبة (١ : ١٠٠٠) لإيقاف النزيف ثم يغطى بالشاش والبلاستر.

- قطع الشفاة وتمزق الغشاء المغلف للشفاة:

وتحدث نتيجة للكمات الموجهة لمنطقة الفم وإصطدام الأسنان الصلبة بالشفاة ، كما تحدث عندما يفتح الملاكم فمه أثناء المباريات أو التلاكم ، ويجب تطهير الجرح ووضع قطعة ثلج على هذه المنطقة والضغط عليها ووضع شاش معقم مبلل بمحلول كلوريد الأدرينالين لإيقاف النزيف.

- الهالات السوداء تحت العين:

يتميز بها بعض الملاكمين وخاصة المحترفين وتحدث نتيجة لتمزق الأوعية الدموية الدقيقة المحيطة بالعين وعندما يتوقف النزيف تفسد هذه الأوعية وتحلل مما يسبب في تغيير لون الجلد ، وعند الإصابة يتم وضع كمادات مياه مثلجة حول العين للمساعدة في إيقاف النزيف وبعد إيقاف الورم يتم عمل كمادات مياه دافئة.

- التقلص العضلي:

يحدث كثيرا لمرحلة البراعم نتيجة لتأدية المهارات البدنية بشدة وبفجائية ويعنف مما لا يعطى العضلة الراحة الكافية لارتخائها ، كذا نتيجة للتدريب الخاطئ وبطئ الأوعية الدموية في التخلص من فضلات الطاقة ، ويتم أخذ حمام دافئ درجة حرارته ٣٢م ولمدة ٢٠ دقيقة مع التدليك الخفيف.

- التمزق العضلي:

أ- التمزق العضلي بين الضلوع:

وتحدث هذه الإصابة عند التدريب بأحمال قصوى كذا أثناء المباريات ونتيجة للكمات مباشرة في الضلوع العائمة وهذه الإصابة مؤلمة جدا خاصة عند التنفس وعند الإصابة يوضع رباط لاصق على الضلوع لتثبيت وتحديد مدى الحركة لهذه العضلات.

ب- تمزق العضلة الدالية.

وتحدث نتيجة للكمات مباشرة للكتف ، أو لمجهود عضلي زائد لهذه العضلة في التدريب بالكمات السريعة والعنيفة على الأدوات ، وعند الإصابة يتم تبريد العضلة بكمادات مياه مثلجة للإقلال من النزيف الداخلي ثم تربط العضلة برباط ضاغطة ثم التدفئة والتدليك الخفيف ثم التدريب المخطط والبعد عن الاستعمال العنيف لهذه العضلة.

- نزيف الأنف

وتحدث نتيجة لكمية مباشرة فى الأنف أو الإصابة ببعض أمراض الأنف والأذن أو انفجار الشعيرات الدموية للأنف نتيجة لكسر عظام الأنف وللعلاج يجلس الملاكم بحيث تسند رأسه على وسادة مع ثنى الرقبة للخلف وفك الملابس الضاغطة على الرقبة ووضع كمادات مثلجة على الجبهة والأنف ومؤخرة الرأس.

- الكسور

أ- كسر عظام اليد:

وتحدث أثناء التدريب على أدوات الملاكمة بقفازات خفيفة أو نتيجة تسجيل لكمات غير دقيقة ومركزة وبطريقة خاطئة وفى هذه الحالة يمكن حدوث كسر فى إحدى عظام مشط اليد كما يحدث كسر فى أصابع اليد خاصة صابع الإبهام نتيجة لتسديد لكمات خاطئة ويستحسن عدم محاولة إصلاح الكسر أو تحريكه ويتم الاكتفاء بعمل جبيرة على طول الإصبع مع الأصابع المجاورة ويعرض على الأخصائي.

ب- كسر الأضلاع:

وتحدث الإصابة إما نتيجة للكمات مباشرة فى الضلوع وخاصة العائمة ، أو لانقباض شديد فى العضلات بين الضلوع فتتأثر عملية التنفس ويحدث ألم شديد وعلى ذلك يجب تثبيت الضلع المكسور برباط لاصق حول الصدر لتحديد حركة العضلات وحركة الضلوع ووضع قطعة إسفنج أسفل الرباط وفوق الضلع المكسور ونقل الملاكم إلى المستشفى.

(٤١ : ٥٧ - ٦١) (٢٥ : ٣٥ - ٤٥)

القواعد الدولية للملاكمة للهواة:

Rules for International Competitions And Tournaments

تحتوى القواعد الدولية للملاكمة للهواة على ٢٨ مادة ترتيبهم كالتالي:

- ١- الحلقة.
- ٢- القفزات.
- ٣- الأربطة.
- ٤- الملابس.
- ٥- أدوات الحلقة.

- ٦- الفحص الطبى وعمليّة الوزن للمسابقات الدولية.
- ٧- الاقتراع والمستبقون.
- ٨- الجولات.
- ٩- المساعدان.
- ١٠- الحكام والقضاة.
- ١١- التأهيل للانضمام إلى القائمة الدولية للحكام والقضاة.
- ١٢- لجنة مراقبة الحكام.
- ١٣- حكم الحلقة.
- ١٤- القضاة.
- ١٥- الميقاتى.
- ١٦- الأحكام.
- ١٧- منح الدرجات.
- ١٨- الأخطاء.
- ١٩- الكبو.
- ٢٠- إجراءات ما بعد الضربة القاضية أو إيقاف الحكم للمباراة للكلمة أو لكلمات فى الرأس.
- ٢١- التصافح باليدين.
- ٢٢- استخدام العقاقير.
- ٢٣- التصريح الطبى.
- ٢٤- وجود الطبيب.
- ٢٥- الحد الأدنى لسن الملاكمين.
- ٢٦- تقارير الإداريين.

٢٧- تطابق القواعد والقوانين.

٢٨- الجوائز والكؤوس فى مسابقة الدول.

(٤١ : ١٩٥-٢٥٨)

حكم الملاكمة : The Referee

يرى الباحث أن الحكم يبدأ فى ممارسة عمله فى التحكيم بعد نجاحه فى دورة الحكام الجدد كقاضى تحت الاختبار ثم يتدرج فى الترقى ليصل إلى أعلى درجة فى عالم تحكيم الملاكمة بدرجة حكم/قاضى دولى (A.I.B.A) بعد اجتيازه للاختبار كلما تم ترقيته من درجة إلى أخرى بخلاف تقرير الإتحاد عن حالته الفنية والتطبيقية والصحية أثناء عمله كحكم فى المباريات المحلية والدولية ويظهر دور حكم الحلقة فى ممارسة واجبه الرئيسى وهو رعاية الملاكم والحفاظ على سلامته أثناء المباراة ، ومراعاة تطبيق القانون واللعب النظيف بكل دقة وحزم مستمداً ذلك من مواد القانون الدولى للملاكمة ، وأيضا أثناء عمله كقاضى فهو الذى يسجل النقاط لكلا الملاكمين فى وحدة القاضى والإنذارات سواء من حكم الحلقة أو إنذار شخصى منه فى نظام التحكيم بالحاسب الآلى .

جدول (١)
الدراسات العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	اهداف الدراسة	العينة	المنهج المستخدم	المعاملات الإحصائية	أهم النتائج
١	جمال الدين عبد العاطي الشافعي ١٩٩٢م (١٩) إنتاج علمي	استخدام الأسلوب المبرمج في تدريس مواد القانون الدولي لكرة اليد في التعليم الجامعي بالمملكة العربية السعودية	١- بناء وحدة مبرمجة خاصة ببعض المواد المختارة من القانون الدولي لكرة اليد. ٢- التعرف على أثر استخدام الوحدة المبرمجة في ضوء المتغيرات المختلفة.	٤٦ طالب كلية التربية الرياضية بالمملكة العربية السعودية.	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعياري اختبار "ت"	الفروق بين التعليم المبرمج والتعليم المعتاد كان ذات دلالة إحصائية
٢	أحمد محمد عبد الله ١٩٩٥م (٨) ماجستير	تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم في تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية في كرة السلة	١- التعرف على تأثير استخدام جهاز الفيديو وجهاز الكمبيوتر في تعلم مهارات كرة السلة والمعارف النظرية للقانون. ٢- مقارنة استخدام وسائل التكنولوجيا (الفيديو - الكمبيوتر) بالطريقة التقليدية في التعلم.	٤٠ ناشئ	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعياري اختبار "ت"	١- فاعلية استخدام جهاز الفيديو والكمبيوتر في تعلم مهارات كرة السلة وتعلم المعارف النظرية للقانون ٢- ارتفاع نسبة التقدم في المستوى المهاري والمعرفي للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة المتبعة للأسلوب التقليدي في التعلم
٣	علي محمد عبد المجيد ١٩٩٦م (٣٠) إنتاج علمي	أثر استخدام وسائل التكنولوجيا على تدريس مهارات وحدة تعليمية في درس التربية الرياضية	التعرف على أثر استخدام الفيديو والكمبيوتر في تعلم المهارات الأساسية في كرة السلة	٤٠ طالب في الصف الأول الثانوي	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعياري اختبار "ت"	استخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة أكثر فاعلية من تعلم المهارات الأساسية بالطريقة التقليدية في كرة السلة

تابع جدول (١)
الدراسات العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	أهداف الدراسة	العينة	المنهج المستخدم	المعلمات الإحصائية	أهم النتائج
٤	فاطمة محمد قنديل ١٩٩٩م (٢٠١) ماجستير	أثر برنامج تعليمي مقتصر على استخدام أسلوب الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية بالمدينة	التعرف على تأثير استخدام (الفلزيون - الفيديو - نماذج خشبية - صور المعلم) على تعلم بعض مهارات كرة السلة للطالبات بالمدينة	٦٠ طالبة بالفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبيئات جامعية بالمدينة	التجريبي	المتوسط الإحصائي للمعيارى "ت" واختبار "ت"	أسلوب الوسائط المتعددة ساهم بطريقة إيجابية فى تعلم مهارات كرة السلة ومستوى التحصيل المعرفى لأفراد المجموعة التجريبية
٥	حسين فهمى عبد الظاهر ٢٠٠٠م (٢١) إنتاج علمى	أثر استخدام تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية فى المصارعة	التعرف على أثر استخدام تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية فى المصارعة	٤٠٠ طالب من كلية التربية الرياضية	التجريبي	المتوسط الإحصائى للمعيارى "ت" واختبار "ت"	الأسلوب المقترح كان أكثر تأثير وإيجابية على تعلم المهارات قيد الدراسة وكذلك التحصيل المعرفى مما يدل على مدى فاعليته
٦	مصطفى عبد القادر الجبالى ٢٠٠٠م (٤٤) دكتوراه	تصميم منظومة الوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين	تصميم برنامج تعليمي باستخدام منظومة الوسائط المتعددة ومعرفة أثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين	٦٠ لاعب من مدرسة كرة القدم بمدينة السادات	التجريبي	المتوسط الإحصائى للمعيارى "ت" واختبار "ت"	أسلوب الوسائط المتعددة كان لها أكثر تأثير على تعلم مهارات كرة القدم ومستوى التحصيل المعرفى من الأسلوب التقليدى المتبع

تابع جدول (١)
الدراسات العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	أهداف الدراسة	العينة	المنهج المستخدم	المعاملات الإحصائية	أهم النتائج
٦	أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠١م (٧) ماجستير	فاعلية بعض أساليب استخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ متر حواجز	التعرف على تأثير برنامج للوسائط المتعددة بواسطة الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ متر حواجز	١٠٠ طالب بالفرقة الثانية بكلية التربية للرياضة للبنين جامعة المنصورة	التجريبي	المتوسط الإحصائي المتوسط الإحصائي المعياري إختبار "ت"	يؤثر استخدام برنامج الوسائط المتعددة من خلال الكمبيوتر داخل الوحدات التعليمية على مستوى الأداء المهاري والمستوى الرقهي لمسابقة ١٠٠متر/حواجز
٨	إيهاب فتحي غراب ٢٠٠١م (١٨) دكتوراه	استخدام منظومة وسائط متعددة وتأثيرها على بعض المهارات الأساسية لدى المتدربين في الملاكمة	التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات والتحصيل المعرفي والحانب الوجداني للمتدربين في الملاكمة	٦٠ طالب بالفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة المنيا	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعياري إختبار "ت"	أسلوب الوسائط المتعددة ساهم بطريقة إيجابية في تعلم مهارات الملاكمة قيد البحث ومستوى التحصيل المعرفي لأفراد المجموعة التجريبية
٩	محمد سعد زغول لمياء فوزى محروس ٢٠٠١م (٣٧) إنتاج علمي	فعالية برنامج تعليمي باستخدام الوسائط التعليمية المتعددة على جوانب التعلم في كرة السلة للتميزات الحلقية الثانية من التعليم الأساسي	تصميم برنامج تعليمي مبنى على استخدام الوسائط التعليمية المتعددة والتعرف على مدى فاعليته على كلا من التحصيل المهاري والمعرفي والآراء والتطابعات نحو استخدام الوسائط التعليمية المتعددة لدى تلميذات المرحلة الثانية من التعليم الأساسي	٥٠ تلميذة من الصف الثاني الإعدادي بمدينة السيدة عائشة الإعدادية بنات بطنطا	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعياري إختبار "ت"	أسلوب الوسائط التعليمية كان أكثر تأثيرا على تعلم مهارات كرة السلة (قيد البحث) ومستوى التحصيل المعرفي من الأسلوب التقليدي (العرض والشرح) مما يدل على فاعليته وتأثيره

تابع جدول (١)
الدراسات العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	أهداف الدراسة	العينة	المنهج المستخدم	المعلمات الإحصائية	أهم النتائج
١٠	محي الدين المسويد عابد ٢٠٠٢ م (٤٢) إنتاج علمي	تأثير استخدام التعليم المبرمج على مستوى التحصيل المعرفي لبعض مواد القانون الأولى لملاكات الهواة لطلاب كلية التربية الرياضية للبنين المنصورة	التعرف على تأثير استخدام التعليم المبرمج على مستوى التحصيل المعرفي لبعض مواد القانون الأولى لملاكات الهواة لطلاب كلية التربية الرياضية للبنين المنصورة	١٢٠ طالب بالفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية للبنين المنصورة	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعنوي اختبار "ت"	يؤثر استخدام التعليم المبرمج تأثيراً إيجابياً على مستوى التحصيل المعرفي لبعض مواد القانون الأولى لملاكات الهواة
١١	خلال فريد زبالة ٢٠٠٢ م (٢٢) ماجستير	تأثير برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية للبنين المنصورة	تصميم برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر ومعرفه تأثيره على تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية للبنين المنصورة	٦٠ طالب من الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين المنصورة	التجريبي	اختبار "ت" نسبة التحسن	البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر كان أكثر تأثيراً على تعلم المتغيرات مهارية لرياضة الجودو (قيود البحث)من البرنامج التقليدي
١٢	عثمان مصطفى عبد الله هشام محمد عبد الحليم ٢٠٠٣ م (٢٩) إنتاج علمي	اثر برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي على تعلم بعض المهارات الحركية لطلاب الحلقة الأولى من التعليم الأساسي	تصميم برنامج تعليمي للصف الخامس الابتدائي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي في بعض المهارات الحركية في الكرة الطائرة، في كرة السلة والرثب الطويل	٣٠ تلميذ في الصف الخامس الابتدائي للعام الدراسي ٢٠٠٢ م	التجريبي	اختبار "ت" نسبة التحسن	البرنامج التعليمي باستخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلي له تأثير إيجابي على تعلم المهارات الحركية قيد البحث بدرس التربية الرياضية

تابع جدول (١)
الدراسات العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	أهداف الدراسة	العينة	المستخدم	المعاملات الإحصائية	أهم النتائج
١٣	محمد أحمد قتيحي جزر ٢٠٠٤ (٣٤) ماجستير	تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة	التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة	٥٠ طالب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة (فصول دمياط)	التجريبي	المتوسط الإحصائي المعياري "ت" إختبار	أثر البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي تأثيرا إيجابيا على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة

تابع جدول (١)
الدراسات الأجنبية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	أهداف الدراسة	العينة	المستخدم	المعاملات الإحصائية	أهم النتائج
١	فيرجسون Ferguson كلوديا Claudia ١٩٧٨م (٤٨) إنتاج علمي	تأثير استخدام الوسائط المتعددة على مستويات المعرفة المتعلقة ببرامج التربية البدنية لطلاب كلية التربية الرياضية	التعرف على تأثير استخدام الوسائط المتعددة على مستويات المعرفة المتعلقة ببرامج التربية البدنية لطلاب كلية التربية الرياضية	٢٠ طالب رياضية التربية الرياضية الإعدادي	التجريبي	اختبار " ت " نسبة التحسن	هناك تأثير فعال في استخدام الوسائط المتعددة على مستويات المعرفة اطلسى بالمقارنة بالطريقة التقليدية
٢	جيم هوكيما Jim Hoekema ١٩٩٢م (٤٩) إنتاج علمي	استخدام الوسائط المتفاعلة في التعليم	التعرف على أثر استخدام أفلام تعليمية أفلام ثابتة كتب مجالات في تعلم المعلومات	١٢٠ طالب في الصف الأول الإعدادي	التجريبي	المتوسط الإحتراف المعيارى اختبار "ت"	تفوق الطلاب الذين درسوا الوسائط المتفاعلة في تعلم المعلومات بواسطة برنامج الوسائط من أقرانهم الذين درسوا بالطريقة العادية
٣	ويليامز Williams ١٩٩٢م (٥٢) مكتوبه	تأثير الوسائط المتعددة وأدائها في برامج التدريب وتحليل المهارات الحركية الرياضية	التعرف على تأثير الوسائط المتعددة وأدائها في برامج التدريب وتحليل المهارات الحركية الرياضية	١٧ ممن المتطوعين من حديثي التخرج ممن لديهم اهتمام بالتربية الرياضية والتدريب الرياضى	التجريبي	اختبار "ت"	استخدام الوسائط المتعددة أدى إلى تحسن فى الأداء المهارى وتحسن فى تعلم أداء الحركات الرياضية المركبة

تابع جدول (١)
الدراسات الاجتبية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	اهداف الدراسة	العينة	المستخرج المستخدم	المعاملات الاحصائية	اهم النتائج
٤	وانجى wangy ١٩٩٨م (٥٠) إنتاج علمى	إمكانية تطبيق مساعدة الكمبيوتر فى التحريات الرياضية التفاضلية	المقارنة بين تصميم بمساعدة (CAD) ومعالجة الصور بالكمبيوتر عن طريق الابتكار والخبرة لدى الطلاب	٣٠ طالب بكلية التربية الرياضية	التجريبي	إختبار "ت"	أهمية تصميم برنامج للتحريات الرياضية التفاضلية بالكمبيوتر واستبدال الطرق التقليدية بالطرق الحديثة فى عملية التعلم والتعليم لدى الطلاب باستخدام الكمبيوتر
٥	ويلنسون وآخرون Wilkinson et al ١٩٩٩م (: ٥١) إنتاج علمى	تأثير استخدام برنامج حاسب آلى فى الكرة الطائرة على مستوى طالبات المرحلة المهارى الثانوية	التعرف على تأثير استخدام برنامج حاسب آلى على الأداء المهارى لبعض المهارات فى الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل ، التمير من أعلى - ومن أسفل) لطالبات المرحلة الثانوية	٦٩ طالبة بالمرحلة الثانوية	التجريبي	إختبار "ت"	استخدام البرنامج التعليمى باستخدام الحاسب الآلى له تأثير واضح على مستوى أداء الطالبات فى بعض المهارات فى الكرة الطائرة (الإرسال من أسفل ، التمير من أعلى - ومن أسفل) كما أنه له تأثير على النواحي المعرفية الخاصة بالعبة

التعليق على الدراسات السابقة والمرتبطة:

لقد اعتمد الباحث على مجموعة من الدراسات السابقة والمرتبطة بموضوع دراسته التي أجريت على بعض الأنشطة الرياضية الأخرى وسيقوم الباحث بمناقشة هذه الدراسات من حيث الأهداف - المنهج المستخدم - العينة - وسائل جمع البيانات - أهم النتائج وأيضاً سيذكر الباحث علاقة الدراسة الحالية بالدراسات السابقة ومدى الاستفادة منها كالآتي :

١- الأهداف:

استهدفت الدراسات السابقة التعرف على مدى فاعلية البرنامج التعليمي المستخدم للوسائط المتعددة على تعلم المهارات الحركية في الأنشطة الرياضية المختلفة كدراسات على محمد عبد المجيد ١٩٩٦م (٣٠) وويليامز ١٩٩٦م (٥٣) ونجى ١٩٩٨م (٥١) فاطمة محمد فليفل ١٩٩٩م (٣١) مصطفى عبد القادر الجيلاني ٢٠٠٠م (٤٥) أحمد عبد الفتاح حسين ٢٠٠١م (٧) إيهاب فتحى غراب ٢٠٠١م (١٨) خالد فريد زيادة ٢٠٠٢م (٢٢) عثمان مصطفى عبد الله وهشام محمد عبد الحليم ٢٠٠٣م (٢٩) وقد ساعدت تلك الدراسات الباحث في إختيار الوسائط التعليمية المستخدمة في البحث.

واستهدفت بعض الدراسات الأخرى التعرف على مدى فاعلية البرنامج التعليمي المستخدم للوسائط المتعددة على تعلم المهارات الحركية و مستوى التحصيل المعرفى للأنشطة الرياضية كدراسات فيرجسون وكلاديو ١٩٧٨م (٤٩) أحمد محمد عبد الله ١٩٩٥م (٨) حسين فهمى عبد الظاهر ٢٠٠٠م (٢١) محمد سعد زغلول ولمياء فوزى محروس ٢٠٠١م (٣٧) محمد أحمد فتحى جزر ٢٠٠٤م (٣٤). وهذا ما اتفق إلى حد كبير مع الدراسة الحالية حيث يقوم الباحث بتصميم برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة لمعرفة تأثيره على مستوى التحصيل المعرفى لحكام الملاكمة الجدد.

٢- المنهج المستخدم:

اتفقت جميع الدراسات السابقة العربية والأجنبية على استخدام المنهج التجريبي باعتباره أنسب المناهج العلمية لمثل هذه الدراسات وقد استخدمت تلك الدراسات التصميم التجريبي بمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة مما أفاد الباحث في استخدام المنهج التجريبي وبالتصميم التجريبي المناسب للبحث.

٣- العينة:

تنوعت العينة من طلاب من المرحلة الابتدائية وحتى طلاب المرحلة الجامعية وقد تراوح حجم العينات فى الدراسات السابقة ابتداء من (١٧) طالب كما فى دراسة عثمان مصطفى عبد الله وهشام محمد عبد الحليم ٢٠٠٣م (٢٩) وحتى (٤٠٠) طالب كما فى دراسة حسين فهمى عبد الظاهر ٢٠٠٠م (٢١).

٤- وسائل جمع البيانات:

استخدم الباحثون فى الدراسات السابقة إختبارات القياس (لمعدلات النمو - مستوى الذكاء) واستمارات استطلاع رأى الخبراء والأكاديميون وذى الخبرة وذلك عن طريق الاستبيانات والمقابلات الشخصية وقد تنوعت وسائل جمع البيانات طبقا للهدف من الدراسة.

٥- الأسلوب الإحصائى:

اتفقت جميع الدراسات السابقة العربية والأجنبية التى استخدمت التصميم التجريبي لمجموعتين على استخدام المتوسط الحسابى والانحراف المعياري واختبار (ت) لدلالة الفروق مما أفاد الباحث فى تحديد الأسلوب الإحصائى المناسب لتطبيق بحثه.

٦- أهم النتائج:

استخدام الوسائط التعليمية المتعددة أظهر تأثيراً إيجابياً على تعلم الجوانب المهارية والمعرفية للأنشطة الرياضية كما أظهر أهميتها فى الإرتقاء بالعملية التعليمية وخاصة فى مجال التربية الرياضية.

علاقة الدراسة الحالية بالدراسات السابقة:

لاحظ الباحث أن معظم الدراسات السابقة قد صممت برامج تعليمية بالوسائط المتعددة باستخدام الحاسب الآلى فى خدمة الأغراض التعليمية واستهدفت هذه الدراسات التعرف على مدى فاعلية هذه البرامج على تعلم المهارات الحركية والجوانب المعرفية للأنشطة الرياضية. لذا بعد الإطلاع على ما تم الحصول عليه من الدراسات السابقة والمراجع أقدم الباحث على تصميم برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة للتعرف على تأثيره على مستوى التحصيل المعرفى لحكام الملاكمة الجدد.