١/٢ مشكلة البحث وأهميته

أن تحقيق التربية الشاملة المتزنة للفرد الرياضى والوصول به إلى أعلى مستوى رياضى ممكن فى أى نوع من أنواع الأنشطة الرياضية المختلفة هى أسمى أهداف التدريب الرياضى الذى يخضع فى هذا العصر للتغير السريع فى طرقه ووسائله ونظرياته.

ويظهر لنا جلياً وواضحاً مدى تقدم الشعوب بإستخدامها التكنولوجيا الحديثة والإستفادة بها فى جميع المجالات لما لها من مميزات إستطاعت عن طريقها تلافى بعض التقصير والعيوب فى طرق أو أساليب التعليم المعتادة التى لم تسد حاجات ومتطلبات التقدم فى الحياة عامةً وفى المجال الرياضى خاصةً.

ولقد لعب التطور التكنولوجى دوراً كبيراً فى مجال التعليم عن طريق إستخدام وسائله الحديثة التى دخلت مجال التدريب تحت أسماء كثيرة فعرفت بأسماء الوسائل المعينة، الوسائل المساعدة، الوسائل السمعية والبصرية أو معينات التعليم مثل الصور المتحركة (السينما ـ الفانوس السحرى) الكتب المبرمجة (الألات المبرمجة ، الصور المسلسلة ، التسجيلات السمعية ...إلخ) . (٥: ١٧).

فأصبحت هذه الوسائل ينظر إليها على أنها وسائل إيجابية وشريكاً كاملاً للمعلم فى العملية التعليمية، مما يجعل الفرد أكثر إيجابية فى تعلمه للمهارة بنفسة كما فى التعليم المبرمج (حيث ينتقل الفرد من مجرد مستقبل سلبى للمعلومات مقلد إلى مسئول ومشارك ومبتكر . (١٦: ٣)

ورياضة الجودو مثل غيرها من الرياضات الأخرى التى تعتمد على الناشئين بإعتبارهم نواة المستقبل لهذه الرياضة .

لذا وضعت معظم الدول البرامج التعليمية والتدريبية المناسبة لهم حتى وصلوا إلى أعلى المستويات فى هذا المجال وبالرجوع لنتائج الدراسات والبحوث السابقة التى تناولت موضوع البحث (الطريقة البرنامجية) والتى توفرت للباحث لم يجد الباحث دراسة منها

أستخدمت الطريقة البرنامجية فى تعليم بعض المهارات لرياضة الجودو • سواء كانت عربية أو أجنبية بالإضافة إلى عمل الباحث فى تدريس وتدريب رياضة الجودو وجد أن القائمين على شئون اللعبة من تدريس أو تدريب يستخدمون الطريقة الكلية أو الجزئية أو الجزئية الكلية فى جمهورية مصر العربية، ولم يجد أحد يستخدم الطريقة البرنامجية فى حين أنها تعتمد على أحدث الطرق فى التعليم تم إستخدامها فى كثير من الرياضات الأخرى، وأسفرت عن نتائج أيجابية لصالح الطريقة البرنامجية عن الطريقة التقليدية الأخرى•

وترجع أهمية البحث والدراسة إلى وجود الصعاب والمعوقات التى تواجه بعض القائمين على تعلم الجودو ومنها أن هناك بعض المهارات الحركية والأوضاع الأساسية للجودو والتى تدرس لطلبة كلية التربية الرياضية تتطلب فترة زمنية طويلة حتى يستطيع الطلاب إستيعابها كما أن هناك عبء زائد على المعلم نتيجة الزيادة العددية للطلاب فى الشعبة الواحدة وكذلك عدم إنتظام الطلاب فى بداية العام الدراسى نظراً لبعض الإجراءات الإدارية الخاصة بقيدهم بالكلية أو التغيب عن الدراسة لظروف ما مما يعوق الدراسة فى تنفيذ البرنامج الموضوع•

ومن وجهه نظر الباحث انه يمكن التغلب على الصعاب والمعوقات بإستخدام طريقة التعليم المبرمج مجال هذه الدراسة حيث أن من خلالها يتم الأتى:-

١- إعطاء الفرصة لجميع الطلاب لتحقيق التعليم الذاتى وخاصة عند غيابهم عن الدراسة•

وبذلك يحقق الخطو الذاتى للطلاب أثناء التعلم لمراعاه الفروق الفردية بينهم•

٢- زيادة فاعلية الطلاب على فهم وإستيعاب البرنامج والوحدات التعليمية للمهارات المختلفة

٣- تقليل العبء الزائد على المعلم بحيث يصبح دوره التوجيه والإرشاد فقط•

٤- التغلب على الكثرة العددية للطلاب•

٥- إستخدام تكنولوجيا التعلم لصالح العملية التعليمية للطلاب.

ومن هنا تتضح أهمية الدراسة فى إدخال تغيير جوهرى فى طريقة تعليم الجودو ومقارانتها بالطرق المستخدمة.

كما يعتبر هذا البحث حلقة من الحلقات المتصلة للوصول إلى كل ما هو جديد ومستحدث فى مجال البرمجة وذلك بالإستخدام الأمثل لأفضل اساليب التعليم فى المؤسسات التربوية لخدمة العملية التعليمية (٥: ٤).

١/ ٣ - أهداف البحث

تهدف هذه الدراسة الى:-

١- إعداد وحدات مبرمجة لتعليم بعض مهارات رياضة الجودو لطلبة كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة.

٢- التعرف على تأثير استخدام التعليم المبرمج فى تعلم بعض مهارات رياضة الجودو لطلبة كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة.

١/ ٤ - فروض البحث

١- يؤثر التعليم المبرمج تأثيراً إيجابياً فى تعلم بعض مهارات رياضة الجودو لطلبة كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة.

٢- توجد فروق دالة إحصائية بين إستخدام التعليم المبرمج والتعليم بالطريقة التقليدية فى تعلم بعض مهارات رياضة الجودو لطلبة كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة ولصالح التعليم المبرمج.

١/ ٥ - التعريف بالمصطلحات

- **التعليم المبرمج Progremed Instruction**

طريقة من طرق التعليم الفردى تمكن الفرد من أن يعلم نفسه بنفسه (ذاتياً) بواسطة برنامج أعد بأسلوب خاص يستند إلى النظرية السلوكية الجديدة فى علم النفس هذا البرنامج يعرض المادة العلمية فى صورة كتاب مبرمج أو آلة أو فيلم مبرمج.

(٤١: ٩٧)

- **كتاب مبرمـــج Progremed Instruction Book**

وهو عبارة عن كتاب منظم بطريقة تختلـف عن طـرق العـرض العاديـة وهـى أحد طرق عرض المادة التعليمية حيث تعد المادة التعليمية مقدماً وتقسم إلى أجزاء أو وحـدات صغيرة (إطارات) وكل وحدة عبارة عن فقرة تعليمية تعتمـد علـى خبرة الـدارس السـابقة تستعين بالتلميح والأمثلة وتستدعى من الدارس استجابة يسجلها فى مكان خاص ثم يوجـه الدارس فوراً إلى مقارنة إجابته بالأجابة الصحيحة المسجلة فى مكان خاص(٤١: ١٠٤)٠

- **البرنامج الخطـــى Wash-Ahead Programme**

هو نوع من أنواع البرمجة يسـير فيهـا جميـع المتعلميـن مـن إطـار إلـى آخـر بنفس الترتيب ولكن كل متعلم يعمل حسب سرعته الذاتية (٢١: ١٩٣)٠

- **البرنامج التفريعى Branching Programme**

هو نمط من البرمجة تكون فيه الإطارات أكبر من الأنواع الخطية ويحتوى كل إطار على سؤال متعدد الأجابات، إستناداً إلى الإجابة المختارة يرسل إلى إطـارات مختلفـة فـإذا كان إختياره خاطئاً يوضح لـه الإطـار التـالى خطـأه ويعيـده لإجـراء محاولـة آخـرى(٢١: ١٩٠)٠

- **الإطار Frame**

هو الوحدة الصغيرة التى يتركب منها البرنامج ويتكون الإطارمن

ا- المثير٠

ب- الاستجابة٠

جـ- التعزيز (٤١: ٩٠)٠

- **إطارات التنمية Augmenting Frames**

وهى إطارات تزويد الطالب بمعلومات ومعرفة جديدة ولكنها لاتتطلب منه إستجابة معينة (٤١: ٩١)٠

- **إطارات تمهيدية Lead in Frames**

وهى إطارات تقدم الموضوع للطالب وتمهد له وتعرفه بالمشكلة وتعده لإكتساب معرفه جديدة (٤١: ٩٠- ٩١)٠

- **إطارات رابطة Interalocking Frames**

هى إطارات للمراجعة أو تذكره الطالب بمعلومات سابقة فى الوقت الذى تقدم له فيه معلومات جديدة، وبذلك تربط بين معلوماته السابقه والمعلومات التى يعرضها له الإطار وبهذا يتمكن الطالب من إدراك العلاقات المختلفة (٤١: ٩١)٠

- **إطارات المراجعة Rote -Review Frames**

وهى إطارات تعرض مشكلات أو موضوعات مشابهة لما تم عرضه فى إطارات سابقة(٤١: ٩٠)٠

- **إطارات الإعادة Resteted Review Frames**

وهى إطارات تعرض المادة أو المشكلة نفسها على الطالب بأسلوب مخالف للأسلوب الذى عرضت به من قبل كنوع من التدريب على المهارات المختلفة التى سبق تعلمها (٤١: ٩١)٠

- **إطارات التمييز Discriminating Frames**

وهى إطارات تساعد الطالب على التمييز بين حقائق متعددة يخشى أن تكون مشوشه فى ذهنه (٤١: ٩١)٠

- **إطارات التخطى Skip Frames**

وهى إطارات تستخدم فى نوع من البرامج يعرف بالبرامج الخطية وهى إطارات تسأل الطالب عن موضوع معين فإذا كانت إجابته صحيحة طلب منه أن يتخطى مجموعه من الإطارات تعيد شرح الموضوع نفسه أى أنها إطارات تسمح للطالب الذى استوعب موضوعاً معيناً بالقفز إلى مادة أو خطوة تالية جديدة (٤١: ٩٢)٠

- **إطارات التعميم Generalising Frames**

وهى إطارات تبرز خاصية أو صفة معينة مشتركة بين عدد من الموضوعات أو المشكلات المعينة التى سبق أن درسها الطالب (٤١: ٩٢)٠

- **المثير Stimulus**

هى تلك المعارف والمعلومات والأسئلة التى تعرض على الطالب وتعمل على إستثارة إستجابته (٤١: ١٠٣)٠

- **الإستجابه Response**

هى سلوك الكائن الحى نتيجه رد فعل لمثير معين والإستجابه فى التعليم المبرمج هو الجواب الذى ينشئه المتعلم عن السؤال (المثير) الذى يتضمنه الإطار وتتم الإستجابه بملء فراغ أو إختيار من عدة إجابات (٤١: ٨٩)٠

- **نظريه التعزيز أو التدعيم Reinforcement**

تفترض هذه النظريه أن الإنسان يتعلم بطريقه أفضل إذا أدرك مباشره أن إستجابته صحيحه وإذا كان نشطاً أثناء التعلم أم لا (١: ٣٧٠)٠

- **التعلم Learning**

هو التعبير فى السلوك أو الإستجابه الداله على سلوك فى موقفين أحدهما قديم والآخر جديد٠

- وهو الاتيان بإستجابه جديده لموقف ما٠
- هو تغيير فى النشاط أو تعديل فى السلوك (٣٠: ١٤)٠

- **التعليم Education**

فن مساعده الآخر على أن يتعلم بما ينطوى عليه ذلك من إمداد بالمعلومات وتصحيح المواقف والظروف والفاعليه المصممه من أجل تيسير عمليه التعلم (٣٠: ٢٧٧)٠

- **الجودو Judo**

رياضة لازمة لكل رجل يخطو فى الشارع، وهى نوع من جيل الجوجيتسو فى الدفاع عن النفس، هى شكل من أشكال المصارعة أو أسلوب للقتال بدون سلاح (٥٢: ١٩).