# الفصـــــــــــــل الاول

١ / ٠ المقدمة

١ / ١ تقديم

١ / ٢ مشكلة البحث

١ / ٣ اهمية البحث والحاجة الية

١ / ٤ اهداف البحث

١ / ٥ فروض البحث

١ / ٦ مصطلحات البحث

## ١/٠ المقدمة

### ١/١ تقديم

ترتـــبط النتائج فى مجال التربية البدنية والرياضة فى عصرنا الحالى بالطفرة الكبيرة فـــى مجال المعارف الطبيعية والإنسانية ،حيث شهد هذا المجال فى الآونة الأخيرة تقدما كبيرا فـــى مجـــالات الـــتعلم الحـــركى والتدريب الرياضى الأمر الذى شكل صعوبة على اللاعبين للوصـــول إلى المستويات الرياضية العالية إلا إذا توافرت لهم العديد من الشروط والمتطلبات فى إستراتيجيات و طرق وأساليب التعليم لمختلف الأنشطة الرياضية وبخاصة الألعاب التى لا يوجد بها اتفاق واضح على ماهية تلك الشروط والمتطلبات وكذا ماهية معناها أو مفهومها .

وفـــى هذا الصدد يذكر "ديفيد بيلكا David Belka " أنه هناك سؤال يبدو فى ظاهره ســـهل ولكـــنه فى حقيقته صعب ويحتاج إلى جهد فى تفسيره نظراً لعدم إعطاء اهتمام للإجابة على هذا السؤال فى أغلب الاحيان ولعدم وجود اتفاق تام على تلك الإجابة من قبل الباحثين أو المتخصصين فى مجال التربية البدنية والرياضة ، وهذا السؤال هو "ماهى الألعاب Games ؟ ويجيـــب "ديفـــيد بيلكا " على هذا السؤال بقوله إن الألعاب هى تلك الأنشطة التى يشترك فيها لاعبيـــن علـــى الأقـــل ويتحركان فى منطقة معينة ، وتحتاج لأداه فى الغالب يتم تحريكها فى اتجاهات محددة وتتطلب السيطرة على الأداة ومن قبلها سيطرة اللاعبين على حركة أجسادهم.

ويضـــيف أنـــه بناء على الرؤية السابقة للألعاب فأنه يوجد العديد من التصنيفات لهذه الألعـــاب ، وتكمـــن أهمية هذا التصنيف فى توجيه المدرس للوجهه أو الطريق الصحيح عند اختـــياره وتدريســـه للألعـــاب، فهذه التصنيفات تتيح للمدرسين عملية التخطيط السليم لتحسين وتطويـــر الألعـــاب، وكذلك زيادة انتقال أثر التعلم الإيجابى (مهارى-خططى) من خلال تلك الأنشطة المشابهة فى كل تصنيف على حده . (٢٥: ٣ ، ١٩)

ويشـــير "دون موريـــس Don Morris وجيم ستيهل Jim Stiehl " إلى أن المدخل الأكـــثر شـــيوعاً لتدريس الألعاب فى الولايات المتحدة الأمريكية هو نموذج المستوى الجزئى للعـــبة Single-Standard design game أو المدخل المهارى Skill approach الذى يهتم بـــتدريس المهارات الفنية للعبة بشكل تدريجى متعاقب وغالبا يهمل إشراك التلاميذ فى خبرات فعلـــية لممارســـة اللعـــبة أو الرياضـــة بشكل كامل وظل هذا المدخل لسنوات عديدة يستخدم

كإستراتيجية لتدريس الألعاب فى المرحلة الابتدائية العليا وحتى المرحلة الثانوية حتى بدأت بعض الانتقادات توجه له مثل .

- عدم قدرة هذا المدخل على إحتواء التلاميذ وتوفير خبرات النجاح لهم .
- صعوبة تحديد مستويات المهارة اللازمة التى يجب الوصول إليها قبل التفكير فى ممارسة اللعبة .
- عدم معرفة مستوى المعلومات التى يجب أن تكون موجودة مسبقاً لدى التلميذ عن اللعبة لينجح ويستمتع بها .
- حاجة المدرس لوقت طويل نسبيا ليتأكد أن كل التلاميذ يستطيعون تحقيق المستويات المناسبة فى المهارات لأن التلاميذ يظلوا لفترات طويلة فى حالة وقوف لا يتعلمون .
- الفروق الفردية فى مستوى أداء المهارات المتعلمة تلعب دورا سلبيا فى كثير من الأحيان فى مستوى مشاركة العديد من التلاميذ فى اللعب أو الممارسة الفعلية للعبة حيث يفضل هذا المدخل التلاميذ ذوى المهارات العالية .
- ضعف مستوى الدافعية للتلاميذ بصورة تجعلهم يتسربوا من برامج تعليم الألعاب قبل الوصول لمرحلة ممارسة اللعبة لأن هذا المدخل يستخدم غالبا أساليب التدريس المباشرة .
- اهتمام المدخل المهارى باحتياجات اللعبة وليس باحتياجات التلاميذ . (٣٠ : ٥٣ ، ٥٤)

ويرى الباحث أنه يوجد مدخل شائع وقد يكون الوحيد لتعليم أو تدريس لعبة كرة السلة و هو المدخل التقليدى المسمى بالمدخل المهارى ، وما زال هذا المدخل هو المدخل السائد حتى الآن لتدريس كرة السلة ، بينما بدأت الدراسات الحديثة فى التحدث عن إمكانية تطبيق مدخل آخر لتدريس كرة السلة يحاول علاج الانتقادات سابقة الذكر فى المدخل المهارى .

**٢/١مشكلة البحث :-**

من خلال خبرة الباحث العلمية والعملية فى مجال تدريس وتدريب كرة السلة يجد أن المدخل التقليدى المسمى بالمدخل المهارى Skill Approach أو بالمدخل الفنى Technique Approach لتدريس الألعاب غير متسق مع واقع العملية التدريسية بشكل يثير الملاحظة . حيث أن عملية التشويق والإثارة خلال مراحل التعلم المختلفة تُعد إحدى العوامل الهامة بل والأكثر أهمية فى استمرار دافعيه المتعلم نحو تعلم كرة السلة ، ونتيجة لذلك نجد أن العديد من المتعلمين الذين لا يجدون الإثارة والتشويق تقل دافعيتهم نحو تعلم اللعبة ، ويلاحظ ذلك من خلال عدم إقدام المتعلمين على التعلم بالصورة المطلوبة تدريجياً كما كان فى بداية تعلم اللعبة ويمكن ملاحظة انعدام دافعيه بعض المتعلمين نحو تعلم اللعبة من خلال تسربهم بعد مرور

درس أو درسين من برنامج التعليم الذى يعتمد على المدخل المهارى ويلاحظ ذلك جليا فى مدارس الألعاب المختلفة بالأندية.

ولقد تعرضت كثير من البحوث والدراسات فى مجال تعليم الألعاب وبصفة خاصة فى مجال لعبة كرة السلة لطرق Methods وأساليب Styles التعليم المناسبة لكل لعبة على حده و تشابهت هذه البحوث والدراسات فى استخدام نموذج Model أو مدخل Approach واحد وهو المدخل المهارى Skill Approach فى التعليم .(٢)(٣)(٤)(٦)(١١)(١٤)

فى حين أن الأبحاث والدراسات الجديدة تشير الى وجود مدخل يهتم بتعليم الرياضة أو اللعبة بشكل يتيح لجميع المتعلمين المشاركة الفورية فى الممارسة الفعلية للعبة دون التقيد بمستوى معين فى أداء المهارات الفنية أو المستوى المعرفى عن اللعبة ولذا قد يعمل على إستمرار دافعيتهم تجاه تعلم هذه الرياضة أو اللعبة وعدم تسربهم وهذا المدخل يسمى بالمدخل الخططى فى التدريس وهو يستخدم طرق وأساليب التدريس الغير مباشرة حيث يعتمد على حل المشكلات الخططية للعبة من خلال أسلوب الإكتشاف الموجه Guided Discovery .

لذا رأى الباحث إجراء دراسة مقارنة بين استخدام المدخل المهارى التقليدى فى تعليم كرة السلة وبين استخدام المدخل الخططى المقترح للتعرف على فاعلية استخدام كل من المدخلين التقليدى المهارى و المقترح الخططى على أداء ناشيىء كرة السلة المبتدئين .

**٣/١ أهمية البحث والحاجة إليه :-**

- يعتبر اضافة علمية جديدة للمكتبة الرياضية خاصة فى مجال كرة السلة
- حداثة الموضوع
- الافتقار الى الابحاث العلمية فى هذا الموضوع

**١/٣/١ الأهمية العلمية :-**

- فى حدود اطلاع الباحث قد تكون هذه الدراسة الأولى من نوعها فى مصر فى مجال تعليم لعبة كرة السلة .
- قد تفيد هذه الدراسة فى إيجاد بعدا جديدا لعملية تعليم الألعاب كلها وليس فى تعليم كرة السلة فقط .
- قد تكون هذه الدراسة نقطة بداية لمزيد من الدراسات المشابهة فى إطار هذا النموذج أو هذا المدخل الجديد .

**٢/٣/١ الأهمية التطبيقية :-**

- تعتبر هذه الدراسة محاولة للحاق بالركب الجديد الذى بدء فى انجلترا وانتقل منها للولايات المتحدة وبعض الدول الأخرى فى مجال تعليم الألعاب ومنها لعبة كرة السلة على وجه الخصوص و التحقق من مدى إيجابيتها فى البيئة المصرية .
- قد تساعد هذه الدراسة الباحثين و المعلمين للألعاب وبخاصة لعبة كرة السلة فى بناء وتطبيق برامج تعليمية تستخدم منهجية المدخل الخططى .

**٤/١ أهداف البحث :-**

يهدف البحث إلى إجراء دراسة مقارنة للتعرف على أثر استخدام كل من المدخل الخططى والمهارى على فاعلية أداء ناشيىء كرة السلة وذلك من خلال التعرف على :

١/٤/١ تأثير استخدام المدخل الخططى للمجموعة التجريبية الأولى والمدخل المهارى للمجموعة التجريبية الثانية على تعلم المهارات الفنية والصفات البدنية قيد البحث .

٢/٤/١ الفروق فى نسبة التحسن بين المجموعة التجريبية الأولى "التى تستخدم المدخل الخططى" والمجموعة التجريبية الثانية "التى تستخدم المدخل المهارى" فى المهارات الفنية والصفات البدنية قيد البحث .

٣/٤/١ الفروق بين المجموعة التجريبية الأولى "التى تستخدم المدخل الخططى" والمجموعة التجريبية الثانية "التى تستخدم المدخل المهارى" فى الأداء الفعلى التنافسى لكرة السلة (مباراة كاملة بين المجموعة الواحدة وكذلك بين المجموعتين ) .

**٥/١ فروض البحث :-**

١/٥/١ توجد فروق دالة احصائياً بين القياسين القبلى والبعدى لكل من مجموعتى البحث التجريبيتين فى المهارات الفنية والصفات البدنية قيد البحث لصالح القياس البعدى.

٢/٥/١ توجد فروق دالة احصائياً بين المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية لصالح المجموعة التجريبية الأولى فى القياس البعدى للمهارات الفنية والصفات البدنية قيد البحث .

٣/٥/١ توجد فروق دالة احصائياً بين المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية لصالح المجموعة التجريبية الأولى الأداء الفعلى التنافسى لكرة السلة.

**٦/١ مصطلحات البحث :-**

**١/٦/١ المدخل الخططى Tactical Approach**

يـــرى جوى بتلر Joy.IButler وتيم هوبر Tim Hopper " أنه نمط لتطوير الوعى الخططى الضرورى للمهارات الحركية من خلال اندماج وجهة النظر الخططية والفنية .
( ٣٤ :١٧ ) (٥٣ : ٤٥ )

**٢/٦/١ المدخل الفنى (المهارى) Technique (Skill) Approach**

يـــرى "ريتشـــارد لايـــت Richard Light" أن المدخـــل المهارى هو ذلك النموزج التقلـــيدى الـــذى تتمثل أهم مخرجاته فى قدرة المتعلمين على تأدية المهارات وليس بالضرورة قدرتهم على الأداء فى المنافسة نظرا لمعرفتهم القليلة عن الخطط . ( ٤٩ )

**٣/٦/١ الأداء الرياضى Sport Performance**

يذكر مايكل نيفيت Michael Nevett واينز روفيجنو Inez Rovegno ومات بابياز Matt Babiaz نقلا عن "توماس Thomas ، فرينش French وهيومفرس Humpharies ان فاعلـــية الأداء الرياضـــى هى تلك المركب المعقد بين المعلومات المعرفية عن الأحداث السابقة والمتغيرة وقدرة المتعلمين على أداء إحتياجات المهارة . ( ٤٥ )

**٤/٦/١ فاعلية الاداء الرياضى Sport Performance Effeciency**

هى المحصلة النهائية لناتج قسمة مؤشر اتخاذ القرار + مؤشر تنفيذ المهارة + مؤشر المساندة الهجومية على عددهم. (٣٣: ٢٢١)