

الفصل الأول

المقدمة	٠ / ١
تقديم	١ / ١
مشكلة البحث	٢ / ١
اهمية البحث والحاجة اليه	٣ / ١
اهداف البحث	٤ / ١
فروض البحث	٥ / ١
مصطلحات البحث	٦ / ١

٠/١ المقدمة

١/١ تقديم

ترتبط النتائج في مجال التربية البدنية والرياضة في عصرنا الحالي بالطفرة الكبيرة في مجال المعارف الطبيعية والإنسانية، حيث شهد هذا المجال في الآونة الأخيرة تقدماً كبيراً في مجالات التعلم الحركي والتدريب الرياضي الأمر الذي شكل صعوبة على اللاعبين للوصول إلى المستويات الرياضية العالية إلا إذا توافرت لهم العديد من الشروط والمتطلبات في إستراتيجيات و طرق وأساليب التعليم لمختلف الأنشطة الرياضية وبخاصة الألعاب التي لا يوجد بها اتفاق واضح على ماهية تلك الشروط والمتطلبات وكذا ماهية معناها أو مفهومها .

وفي هذا الصدد يذكر "ديفيد بيلكا David Belka " أنه هناك سؤال يبدو في ظاهره سهل ولكنه في حقيقته صعب ويحتاج إلى جهد في تفسيره نظراً لعدم إعطاء اهتمام للإجابة على هذا السؤال في أغلب الأحيان ولعدم وجود اتفاق تام على تلك الإجابة من قبل الباحثين أو المتخصصين في مجال التربية البدنية والرياضة ، وهذا السؤال هو "ماهي الألعاب Games ؟ ويجب "ديفيد بيلكا " على هذا السؤال بقوله إن الألعاب هي تلك الأنشطة التي يشترك فيها لاعبين على الأقل ويتحركان في منطقة معينة ، وتحتاج لأداة في الغالب يتم تحريكها في اتجاهات محددة وتتطلب السيطرة على الأداة ومن قبلها سيطرة اللاعبين على حركة أجسادهم.

ويضيف أنه بناء على الرؤية السابقة للألعاب فإنه يوجد العديد من التصنيفات لهذه الألعاب ، وتكمن أهمية هذا التصنيف في توجيه المدرس للوجهه أو الطريق الصحيح عند اختياره وتدريبه للألعاب، فهذه التصنيفات تتيح للمدرسين عملية التخطيط السليم لتحسين وتطوير الألعاب، وكذلك زيادة انتقال أثر التعلم الإيجابي (مهارى-خططى) من خلال تلك الأنشطة المشابهة في كل تصنيف على حده . (٢٥ : ٣ ، ١٩)

ويشير "دون موريس Don Morris وجيم ستيهل Jim Stiehl " إلى أن المدخل الأكثر شيوعاً لتدريس الألعاب في الولايات المتحدة الأمريكية هو نموذج المستوى الجزئى للعبة Single-Standard design game أو المدخل المهارى Skill approach الذي يهتم بتدريس المهارات الفنية للعبة بشكل تدريجي متعاقب وغالبا يهمل إشراك التلاميذ في خبرات فعلية لممارسة اللعبة أو الرياضة 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 نسبياً 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 دوراً سلبياً 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 غالباً 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 وهو 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 .

٢/١ مشكلة 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 يؤثر الملاحظة . حيث أن عملية التشويق والإثارة خلال مراحل التعلم المختلفة تُعد إحدى العوامل الهامة بل والأكثر أهمية فى استمرار دافعية المتعلم نحو تعلم كرة السلة ، ونتيجة لذلك نجد أن العديد من المتعلمين الذين لا يجدون الإثارة والتشويق تقل دافعتهم نحو تعلم اللعبة ، ويلاحظ ذلك من خلال عدم إقدام المتعلمين على التعلم بالصورة المطلوبة تدريجياً كما كان فى بداية تعلم اللعبة ويمكن ملاحظة انعدام دافعية 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 التقييد بمستوى معين فى أداء المهارات الفنية أو المستوى المعرفى عن اللعبة ولذا قد يعمل على إستمرار دافعتهم 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 ناشئىء 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 ناشئىء 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 "التي تستخدم المدخل الخططى" والمجموعة التجريبية الثانية "التي تستخدم المدخل المهارى" فى المهارات الفنية والصفات البدنية قيد البحث .

٣/٤/١ الفروق بين المجموعة التجريبية الأولى "التي تستخدم المدخل الخططى" والمجموعة التجريبية الثانية "التي 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 الخطى Tactical Approach

يرى جوى بتلر Joy.IButler وتيم هوبر Tim Hopper " أنه نمط لتطوير الوعي الخطى الضرورى للمهارات الحركية من خلال اندماج وجهة النظر الخطية والفنية .
(٤٥ : ٥٣) (١٧ : ٣٤)

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

يرى "ريتشارد لايت Richard Light" أن المدخل المهارى هو ذلك النموذج التقليدى الذى 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 فاعلية الأداء الرياضى 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 Efficiency

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