الفصل الأول

المقدمة ومشكلة البحث

- تقديم
- مشكلة البحث و أهميته
- هدف البحث
- فروض البحث
- مصطلحات البحث

obeikandi.com

مقدمه :

يشهد العالم الآن ثورة هائلة فى التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع ، حيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساساً على القدرات والإمكانات العلمية والتكنولوجيا والتطور سمة أساسية للحياة البشرية ، التى تعتمد فى رقيها وتقدمها على الاستفادة القصوى من شتى فروع العلم وتوظيفه لصالح المجتمع الإنساني فى مجالاته المختلفة،ويعتبر التعليم من أهم هذه المجالات حيث أنه اللبنة الأولى لبناء المتعلمين الذين هو بدورهم أهم دعائم قيام المجتمع ، لذا يجب التعرف على ما يستحدث فى نظم التعليم وأهدافه ووسائله لمواكبة التطور التكنولوجي .

ويري **يوسف أحمد عيادات** ٢٠٠٤م إلي أن هذه الثورة التكنولوجية والتقدم العلمي قد أدت إلي إحداث تغيرات جوهرية في شتي مجالات الحياة وبالتالي شهد النظام التربوي حركات تدعو إلي تطوير التعليم من حيث أهدافه ومناهجه ووسائله وذلك حتي يستطيع المتعلم مواكبة التطور والقدرة علي المعيشة في عصر تسوده تقنيات متطورة ، ونتيجة للتطور السريع في مجال الكمبيوتر والوسائط المتعددة رأي التربويون ضرورة إدخالهما إلي العملية التربوية والتعليمية كأحد المستجدات التربوية الداعية إلي تحديث التدريس.(٨٩ : ١١٠)

ويذكر **علي محمد عبد المنعم** ١٩٩٦م علي انه من الطبيعي أن تتأثر عناصر المنظومة التعليمية بتلك التغيرات التي حدثت في مجال المستحدثات التكنولوجية حيث تغير دور المعلم والطالب كما تأثرت المناهج بأهدافها ومحتواها وأنشطتها وطرق عرضها وتقديمها ، كما تغيرت أساليب التعليم وأساليب التعلم وظهرت العديد من المفاهيم الحديثة في ميدان التعليم وارتبطت بالمستوي الإجرائي والتنفيذي للممارسات التعليمية بصفة خاصة (٥١ : ٢٢٠- ٢٢٢)

و يشير كلا من **مصطفي عبد السميع** و آخرون ٢٠٠٤ م ، **عبد الحميد شرف** ٢٠٠٠م إلي انه من أبرز سمات العصر الحديث الذي نعيشه اختراع الحاسب الآلي الذي غير كثيرا من نمط وطبيعة حياة البشر ، إذ استطاع أن ييسر الوصول بسرعة إلي حل الكثير من المشاكل العلمية والتجارية والتربوية التي كان من الصعب بل وأحيانا من المستحيل إيجاد الحلول الملائمة لها بالوسائل التقليدية ، كذلك فان هناك علاقة مباشرة بين الحاسب الآلي والأنشطة الحركية في التربية الرياضية تعتمد بدرجة كبيرة علي جهاز الحاسب الآلي حيث أن له علاقة بعملية تحليل الأداء وكيفية الوصول بهذا الأداء إلي المرحلة الفائقة . (٨٢ : ٢٩٠) (٤٦ : ١١٦)

والهدف من العملية التعليمية هو الوصول إلي إتقان الطالب للأداء من خلال الاقتصاد في الجهد وتقليل الأخطاء واختصار زمن التعلم ، ويتحقق ذلك من خلال قدرة المعلم على توضيح وشرح جزئيات الأداء بأمثل الطرق التي تساهم في تكوين البرنامج الحركي لدي الطالب وتطويره والتي ينتج عنها اشتراك الطالب بإيجابية وأداء الواجبات المعرفية والحركية بصورة جيدة حتى يصل إلي إتقان الأداء ، مما يستوجب التخطيط لتعليم رياضة الملاكمة في ضوء الاتجاهات الحديثة للتدريس وتوظيف الوسائل والمستحدثات التكنولوجية التي قد يكون لها أثرا إيجابيا على دور المعلم الطالب خلال العملية التعليمية.

واستخدام الوسائل التعليمية يعتبر على قدر كبير من الأهمية في مجال التربية الرياضية حتى تتحقق الأهداف من العملية التعليمية ، حيث أنها تعتبر وسيلة من الوسائل الهامة والضرورية لاكتساب الخبرات والمعارف المتنوعة خلال عملية التعلم ، فاشتراك الحواس يؤدي إلي الفهم والاستيعاب الذي يحدث نتيجة لاستخدام الوسائل التعليمية الحديثة والمتطورة مما يؤدي إلي زيادة نشاط الطلاب في المتابعة الجادة للدروس .

ويشير **محمد محمد الهادي**١٩٩٥م إلي أن تكنولوجيا المعلومات وخاصة في البيئة التعليمية مختلفة إلي حد كبير عن التكنولوجيا في مجالات أخرى من حيث الشكل ومدى التأثير فقبل ظهور تكنولوجيا المعلومات أدخلت العديد من التكنولوجيا لتحسين العملية التعليمية مثل تكنولوجيا الراديو والتليفزيون والفيديو والسينما إلا أن تكنولوجيا المعلومات لها تميز خاص عن كل ما سبقها من تكنولوجيا حيث تسمح للطلاب بالتفاعل مع المادة التعليمية فهي تمثل أداة ثنائية الاتجاه بدلا من التكنولوجيات الأخرى أحادية الاتجاه .(٧٣ : ١٠٠)

ويضيف **الغريب زاهر إسماعيل** ٢٠٠١م أن التعلم باستخدام تطبيقات الوسائط المتعددة التفاعلية interactive multimedia يؤدي إلي تحسين جودة الحوار التفاعلي لدى الطالب وجذب اهتمامه لدراسة المعلومات وتحقيق المشاركة الفعالة من خلال حيوية ودقة العرض مما يساعد على التركيز في تسلسل المعلومات ودلالتها ، هذا بالإضافة إلي توفير بيئة تعليمية محفزة للتعلم .(٢٥ : ١٨٦)

ويذكر **مصطفى عبد القادر الجيلاني** ٢٠٠٠م أن أسلوب الوسائط المتعددة يعتبر واحداً من صور تكنولوجيا التعليم الحديثة، حيث يمثل منظومة تعليمية تتفاعل تفاعلاً وظيفياً من خلال برنامج تعليمي لتحقيق أهداف محددة وتقوم هذه الوسائط على تنظيم متتابع محكم يسمح لكل طالب أن يسير في البرنامج التعليمي وفقاً لخصائصه المميزة وأن يكون نشيطاً وإيجابياً طول فترة مروره بها. (٨٠ : ١٣)

ويشير كلً من **ماكلين MacLean & دانيال Daniel** ٢٠٠٣م و**عبد الحميد شرف** ٢٠٠٠م إلى أن استخدام الحاسب الآلي والوسائط المتعددة في مجال التربية الرياضية له مميزات عديدة والتي من ضمنها المساعدة الفعالة في تعليم وتعلم بعض المهارات الحركية للأنشطة الرياضية وزيادة دافعية الطلاب

نحو تعلمها مهما بلغت صعوبتها بالإضافة إلى إزالة عامل الرهبة والخوف من هذه المهارات ، وتزويد الطلاب بعمليات تغذية لاحقة تحسن عمليات التعليم والتعلم مما يؤدي إلى الأداء الأمثل ، كما تراعي الفروق الفردية بين الطلاب وذاتية التعليم ، حيث يستطيع الطلاب التحكم في سير العملية التعليمية بدرجة كبيرة تبعاً لمستواهم و بالتالي يعتبرا من أكثر الوسائل التعليمية فاعلية .(١٠٥) (٤٦ : ١٢٣)

ويري **أورمرد Ormard** ١٩٩٠م ، و **كمال عبد الحميد زيتون** ٢٠٠٢م أن برامج الوسائط المتعددة تراعى تعلم الطالب تبعاً لسرعته وقدرته الذاتية وتترك للطالب حرية التنقل من موضوع لآخر بما ينمى فرص التعلم الذاتي وكذلك يمكن أن يهيئ استخدام برامج الوسائط المتعددة الفرص للطلاب لاكتساب مهارات التفكير التكنولوجي التى يكون فى حاجة إليها، لمواجهة المستقبل والتعايش معه والبقاء فيه وتكنولوجيا الوسائط المتعددة تجعل التعلم أكثر فاعلية، قد يمكنها أن تقلل وقت التعليم وتزيد من معدل ما يتذكره الطلاب . (١٠٦: ١٠٣) (٥٩ : ٢٦٢ ، ٢٦٣)

وتذكر كل من **زينب محمد أمين** ٢٠٠٠م ، **رويدر Rohwedder** ١٩٩٠م أن برامج الوسائط التفاعلية تستخدم لإنتاج أشكال من البرامج التعليمية وتزود المتعلم بمرونة لتنظيم وإدارة المعلومات المتضمنة في الوسائل المتعددة الرقمية بالطريقة التي تقابل احتياجاته الخاصة ، فهي تتضمن أنماطا مختلفة لمعلومات وبيئات إليكترونية عالية التكامل تسمح للطالب أن يتعلم بفاعلية وكفاءة من خلال الارتباطات الإلكترونية التي تستخدم بصورة تبادلية منظمة داخل الموقف التعليمي ، وتتضمن الوسائط المتعددة التفاعلية الرسوم البيانية ، الرسوم المتحركة ، الصوت ، الموسيقى ، الخرائط ، جداول البيانات ، الصور الرسوم الثنائية والثلاثية الأبعاد مقاطع الفيديو بالإضافة إلي النص لتقديم الخبرات التربوية للطالب عن طريق تناول هذه البيانات والتفاعل

معها من خلال التحكم في السرعة والتصفح والتتابع وكم المعلومات التي يحتاج إليها الطالب عن طريق الكمبيوتر بغية الاستفادة القصوى ومساعدته على إنجاز الأهداف المتوقعة من التعلم . (٣٦ : ١٨٧) (١١٠: ١٠٢)

ويرى الباحث أن العصر الحالي يشهد تطورات كثيرة وسريعة، ودخول تكنولوجيا المعلومات فى مجال التعليم ، إلى جانب التركيز على الطالب وإشراكه بصورة إيجابية فى عملية التعليم واعتباره هو محور العملية التعليمية وعدم اقتصار التعليم على المعلم من جانب واحد فقط ومن خلال ذلك فإنه يجب الاستفادة من تكنولوجيا التعليم والوسائط المتعددة التفاعلية فى العملية التعليمية لكافة الأنشطة الرياضية بالمؤسسات التعليمية ، حيث أنها تساعد الطالب على فهم وإدراك الجوانب الفنية والحركية والمعرفية للمهارات الأساسية المختلفة للألعاب الرياضية وإتقانها بصورة جيدة وسليمة .

وتري كل من **ليلي السيد فرحات** ٢٠٠١م ، **أمين أنور الخولي ومحمود عبد الفتاح عنان** ١٩٩٩م أن المعرفة تعد أحد الأهداف الهامة لمعظم برامج التربية الرياضية والتي يجب الاهتمام بها ، كذلك فإنها تعتبر جزء أساسي لتعلم المهارة والاحتفاظ بها وارتفاع مستوي أدائها حيث تعد المرحلة المعرفية من أولي مراحل التعلم الحركي للمهارات وأكثرها أهمية والتي من خلالها يلم الطلاب بالمهارة وأبعادها المختلفة مما يساعد تحقيق الهدف المنشود. (٦٠ : ٣٣-٣٤) (٢٧ : ٦٣-٦٤)

ويشير كل من **أمين أنور الخولي ومحمود عبد الفتاح عنان** ١٩٩٩م نقلا عن هارا Harra إلي أن اكساب القدرات العقلية المعرفية يعتبر من أهم الجوانب التي لا يمكن الاستغناء عنها في مراحل تعليم الرياضة ، وأن أنجح المعلمين هم من تنبهوا إلي أهمية الجانب المعرفي وخططوا لإكساب المعارف النظرية للطلاب . (٢٧ : ٦١- ٦٢)

ويري كل من **أبو النجا أحمد عز الدين** ٢٠٠٠ م ، **إبراهيم إبراهيم غنيم** ٢٠٠٤م أن الاختبارات المعرفية غالبا ما تستخدم بجانب الاختبارات المهارية لتساعد المتعلم علي فهم القوانين ، الأساسيات الفنيات المصطلحات داخل الأداء الرياضي لما لها من أهمية كبيرة في تحقيق أهداف البرنامج التعليمي كما أن التقييم في التربية البد نية لا يكتمل دون أن يستخدم الاختبارات المعرفية حيث أن التقويم والقياس يفيدنا كوسيلة لتحديد مدى النجاح الذي وصلنا إلية كعاملين في هذا المجال وذلك في سبيل تحقيق أهدافنا .(٤ : ١٣٥- ١٥٠) (١ : ٢٣)

ويتفق كل من **محمد حسن علاوي** ٢٠٠٧م ، **عمرو حسن بدران** ٢٠٠٥ م علي أن الدافعية تساعد في انجاز عملية التعليم حيث تمثل دوافع السلوك منزلة كبيرة في علم النفس لأنها تمثل الأسس العامة لعملية والتدريب وطرق التكيف مع العالم الخارجي واكتساب الخبرات المختلفة و تحقيق الأهداف والصحة النفسية ويؤثر تنظيم الدوافع وإشباعها علي التنظيم العام للشخصية وتكيفها .(٦٦ : ٢١٢- ٢١٤) (٥٣ : ١٦١- ١٦٥)

ويشير كلا من **محمود عنان ومصطفي باهي** ٢٠٠٠م ، **أسامة كامل راتب** ٢٠٠٠م نقلا عن وارن **Waren** ١٩٨٣م إلي أن استثارة الدوافع بهدف التفوق في الرياضة تمثل من ٧٠ إلي ٩٠ % من العملية التعليمية والتدريبية حيث أن التفوق يعني إكساب الجوانب المهارية والمعرفية والخططية ويعمل الدافع لحث المتعلم علي إطلاق الطاقة وبذل الجهد اللازمين لانجاز المهارات سواء في التعليم أو التدريب أو المنافسة. (٧٦ : ١١٢) (١٨ :٧٢)

ويذكر **محي الدين عابد** ٢٠٠٥م أن الملاكمة نوع من أنواع النشاط الرياضي الذي يقبل علي ممارسته الكثير فهي من الوسائل التربوية الهامة التي تعمل علي خلق وإعداد المواطن الصالح ، فالملاكمة تحقق الكثير من الأهداف التربوية وهي ليست عراكا دمويا بل هي خطط فنية ومهارات حركية ونشاط ذهني مستمر يعمل علي تنمية المتعلم بدنيا و مهاريا وعقليا . (٧٩ : ٢٥)

ويشير كل من **إسماعيل حامد عثمان وآخرون** ٢٠٠٢م، **ومحي الدين السعيد عابد** ٢٠٠٣م **سامي محب حافظ** ٢٠٠٦م إلي أن عملية التعلم الحركي للأداء المهاري هي عملية تعليمية حركية بدنية عقلية نفسية وفنية ، ويلعب فيها الجانب المعرفي والدافعية دورا رئيسيا لإتمام هذه العملية بنجاح حيث يصل الطالب إلي هدفه المنشود وينجح المعلم في تحقيق هذا الهدف للطالب . (٢٢ : ١٥٣) (٧٨ : ١٠٨) (٣٨ : ١٠٥)

مشكلة البحث و أهميته :

بالرغم من التقدم الكبير الذي تشهده المؤسسات التربوية في العملية التعليمية إلا انه يلاحظ استمرارية اعتماد طرق التدريس بالمواد العملية بكليات التربية الرياضية علي الأسلوب التقليدي في التعليم حيث لا يزال استخدام تكنولوجيا التعليم محدودا للغاية.

وحيث أن تكنولوجيا الوسائط المتعددة التفاعلية تعمل علي تعليم المهارات المختلفة للطلاب خلال دراستهم للمناهج المختلفة ومن بينها رياضة الملاكمة حيث أنها تساعد علي التحرر من طرق التدريس التي يكون موقف الطالب فيها سلبيا وكذلك العمل علي إشراك الطالب في الحصول علي المعلومات والاعتماد علي النفس في عملية التعليم والتغلب علي مشاكل التدريس من حيث تأثير ذاتية المعلم علي الطالب ومراعاة الفروق الفردية بين الطلاب.

وحيث أن مقرر الملاكمة هو احد المقررات الدراسية بكليات التربية الرياضية ومن خلال عمل الباحث في المعاونة في تدريس مادة الملاكمة فقد لاحظ انخفاض في مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي والدافعية نحو ممارسة رياضة الملاكمة ، حيث تتبع الطريقة المعتادة للتدريس والتي يقوم فيها المعلم بالشرح وتقديم النموذج الحركي للمهارة ، الأمر الذي لا يراعي الفروق

الفردية للطلاب للمشاركة بفاعلية في المحاضرة مما قد يؤدي إلي قصور في تقديم تلك الطريقة للمعلومات والمعارف وبالتالي يكون التقدم غير ملحوظ في الجوانب المهارية والمعرفية الأمر الذي يؤدي إلي تغيرا بمستوي للطلاب وكذلك الفترات الزمنية المخصصة لتعليم كم المهارات المقررة غير كافي لمنح الطلاب القدرة علي التعلم والأداء بشكل جيد .

ومن خلال ملاحظة الباحث لطرق التدريس المعتادة والمتبعة حاليا في مجال التعليم لمختلف المهارات والمعلومات فقد وجد أنها لم تعد قادرة علي مواكبة مستحدثات تكنولوجيا التعليم المعاصرة ، وأن عملية تعلم المهارات الحركية في رياضة الملاكمة لم تستغل بطريقة منهجية منظمة الإمكانات التي وفرتها تكنولوجيا التعليم من أجهزة ووسائط متعددة حديثة ربما تكون الأقوى أثرا وأكثر فاعلية للعملية التعليمية وتعمل علي زيادة كل من الجوانب المعرفية والتصور الحركي وزيادة الدافعية للتعلم واستخدام التغذية الراجعة ، وجعل الطالب أكثر فعالية من خلال إيجاد مواقف تعليمية يكون فيها أكثر ايجابية في العملية التعليمية فينتقل التدريس من الطرق والوسائل التقليدية التي تعتمد علي سلبية الطالب وتلقينه ، إلي أساليب جديدة يقبل فيها الطالب علي العطاء بحب واقتناع ويتفاعل معها الطالب مع تعلم المهارات بميل ورغبة في التعلم .

وقد لاحظ الباحث من خلال إطلاعه وتنقيبه بالمكتبات على المراجع العلمية والدراسات السابقة أنه لا تتوافر برامج تعليمية باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية والتطبيقات الحديثة للكمبيوتر فى مجال تعليم رياضة الملاكمة وكان هذا في حد ذاته أحد الدوافع الرئيسة لإجراء هذا البحث .

الأمر الذى دعا الباحث للتعرف على تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة.

أهمية البحث والحاجة إلية :

يستمد هذا البحث أهميته في انه:

- محاولة إدخال الوسائط المتعددة التفاعلية كوسيلة تعليمية حديثة في مجال تدريس مادة الملاكمة .
- فتح آفاق جديدة في التعلم الذاتي الذي يؤكد علي ضرورة توفير ظروف التعلم الأمثل واستخدام وسائط تعليمية فعالة تحقق الأهداف التربوية المنشودة .
- يعتبر من أوائل البحوث التي استخدمت الوسائط المتعددة التفاعلية في مجال رياضة الملاكمة وذلك في حدود قراءات الباحث و إطلاعه علي المراجع والدوريات والأبحاث العلمية وشبكة المعلومات الدولية .
- توفير زمن التعلم من خلال الإبحار في البرنامج واكتشاف المعلومات المنظمة والروابط التي تثبت المعلومات وتزيد من الإدراك والفهم الدقيق للمهارات والمعارف .
- تنمية دوافع واتجاهات طلاب كلية التربية الرياضية نحو التعليم واستخدام الوسائل التعليمية الحديثة بما يتوافق مع العصر الحديث .
- توفير الخبرة العملية طلاب كليات التربية الرياضية حول كيفية استخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة في تدريس مهارات رياضة الملاكمة .

لذا فان البحث هو محاولة علمية جادة من اجل الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في التعليم والتي من ضمنها الوسائط المتعددة التفاعلية وذلك من خلال برنامج تعليمي سيتم تصميمه علي أسس علمية سليمة يمكن من خلاله تنمية مستوي التحصيل المعرفي والأداء المهاري والدافعية في رياضة الملاكمة .

obeikandl.com

أهداف البحث:

يهدف البحث إلي:

التعرف علي تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء الحركي في رياضة الملاكمة وذلك من خلال :

١- إعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية لتعليم بعض المهارات الأساسية في رياضة الملاكمة .

٢- التعرف على تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء الحركي في الملاكمة للمجموعة التجريبية قيد البحث.

٣- التعرف على فروق تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية و التحصيل المعرفي ومستوى الأداء الحركي فى رياضة الملاكمة للمجموعتين التجريبية والضابطة قيد البحث.

فروض البحث :

في ضوء أهداف البحث يضع الباحث الفروض التالية :

١- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مستوي دافعية التعلم وذلك لصالح المجموعة التجريبية .

٢- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في مستوي التحصيل المعرفي وذلك لصالح المجموعة التجريبية .

٣- توجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدى في مستوي الأداء الحركي للمهارات قيد البحث و لصالح المجموعة التجريبية .

مصطلحات البحث :

*** البرنامج التعليمي** ***Instructional Programs***

" مجموعة من المواد التعليمية التي قد تكون مناهج دراسية وقد تكون كتابات أو قراءات تحدد للمتعلمين ، وهي في ذلك الوقت قد تكون مع وسائل تعليمية أو أنشطة متنوعة ".(١١ : ١٢٥)

*** الوسائط المتعددة التفاعلية** ***Interactive multimedia***

" استخدام الكمبيوتر في مزج وتقديم النصوص المكتوبة والرسومات الخطية والصور الثابتة والمتحركة والصوت في نظام متكامل ورابط هذه الوسائط ببعضها بحيث يمكن أن ينتقل المتعلم ويبحر ويتفاعل بنفسه " . (٢٥ : ١٨٤)

*** الدافعية** ***Motivation***

" هي القوة الذاتية التي تحرك سلوك المتعلم وتوجهه لحقيق غاية معينة يشعر بالحاجة إليها أو بأهميتها المادية أو المعنوية بالنسبة له" .(٩٠ : ١٣٥)

*** التحصيل المعرفي** ***Cognitive Achievement***

" هو المعلومات التي اكتسبها المتعلم أو المهارة التي نمت عنده من خلال تعلم الموضوعات الدراسية والذي يقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في احد اختبارات التحصيل " . (١١: ٦٤)

*** مستوى الأداء الحركي** ***Motor Performance Level***

" هو الدرجة أو الرتبة التى يصل إليها المتعلم من السلوك الحركى الناتج عن عملية التعلم لاكتساب وإتقان حركات النشاط الممارس على أن تؤدى بشكل يتسم بالانسيابية والدقة وبدرجة عالية من الدافعية عند الفرد لتحقيق أعلى النتائج مع الاقتصاد فى الجهد .(٤٩ :١٦٨)

*** المبتدئ** ***Beginner***

" هو الفرد الذي يمارس نوعا من الأنشطة الرياضية لأول مرة ودون أن يكون لدية خبرة سابقة بممارسة النشاط" . (٢٠ : ١٩٤)