الفصـــــــــل الأول

١/٠ المقدمة ومشكلة البحث

١/١ المقـــــــــدمة

٢/١ مشــكلة البحث

٣/١ أهـــمية البحث

٤/١ هـــدف البحث

٥/١ فــروض البحث

٦/١ مصطلحات البحث

obeikandl.com

١/٠ المقدمة ومشكلة البحث

١/١ المقـــــدمة:

يشهد النصف الثاني من القرن العشرين تقدم علمي وتكنولوجي واسع النطاق، وقد امتد هذا التقدم إلي ميادين التربية الرياضية لاستثمار هذه التكنولوجيا الحديثة ،في تطوير العملية التعليمية ليزيد من كفاءتها، ويجعلها أكثر فاعلية .

وتعد رياضة الجودو من الرياضات التي احتلت مركزاً متقدماً بين رياضـــات المنـــازلات التي يتم التنـــــافس فيـــها عـــالمياً، وأوليمبيـــاً ،وقـــارياً ،ودوليـــاً ،حيـــث يشـــير "**خلف الدسوقي**" (٢٠٠٠م) أنها تطورت تطوراً كبيراً من النواحي الفنية والخططية والقانونيـــة ومن الطبيعي أن يواكب هذا التطور تطوراً مماثلاً في مستوى تعليم وتدريب هذه الرياضة حتى يمكننا الوصول إلى المستويات العالمية في تلك الرياضة (٢:١٧).

ويري **عبد الحميد شرف** (٢٠٠٠م) أن تكنولوجيا التعليم تؤدي إلى المرونة فـــي عمليـــة التعلم، حيث تتعدد مصادرها لإتمام العملية التعليمية ، وهذا التعدد في المصادر يجعل العمليـــة التعليمية مؤكدة أو أكثر استيعاباً ، فهناك المعلم والأدوات والأجهزة والأنشطة المتاحـــة ، فـــإذا فشلت إحدى هذه المصادر في عملية التعلم ينجح مصدر آخر في القيام بهذه المهمة، وهكذا حتى تصل المعلومة للمتعلم ويستوعبها ويتقنها (٢٧ : ٢٨).

وتعد أجهزة الكمبيوتر أحد أهم وأبرز وسائل تكنولوجيا التعليم الحديثـــة ،واســـتناداً إلـــي القدرات التي تتميز بها هذه الأجهزة عن غيرها ،فإنه يمكن الاستفادة منها لتطوير جوانب العملية التعليمية والتربوية داخل المؤسسات التعليمية ، لينعكس تأثير هذه التكنولوجيـــا الحديثـــة علـــي الأنشطة والمقررات والبرامج .

وتوصل **فوزي عبد السلام** (١٩٩٦م) إلي أن جهاز الكمبيوتر من الوسائل الحديثة الفعالـــة التي إذا استخدم بشكل جيد في مجال التعليم ، أمكن تحقيق الكثير من الأهداف التربوية ، حيـــث أن الاستخدام المتكامل للكمبيوتر يساعد على توفير بيئة تعليمية جيدة، لأن الكمبيوتر يساعد على التفاعل المثمر بين المتعلم والآلة، وهو يختلف عن باقي الوسائل التعليمية الأخرى، في أنه يسمح للمتعلم بأن يتفاعل وفقاً لمعدل تعلمه الخاص (٣٢ : ٣٤٦) .

كما يشير **عبد الحميد شرف** (٢٠٠٠ م) إلى أهمية اســـتخدام الكمبيوتـــر فـــي المجـــال الرياضي، حيث يمكن استخدام الكمبيوتر في تعلم الأنشطة الحركية، وذلك من خـــلال تحليـــل الحركات والمهارات التي يحتويها البرنامج الدراسي أو خطط التدريب ، وتحديد المهارات الفنية

لكل الرياضات وطريقة التعلم والتدريب المناسبة لها، ومعرفة العضلات والقوانين الميكانيكية التي تساعد في عملية الأداء ، وكذلك يعمل الكمبيوتر على تصحيح أخطاء اللاعبين كلاً على حده ، ويسهم في تسهيل و تبسيط عمليات التعليم والتعلم للمهارات الحركية، بالإضافة إلى اختصار وقت عملية التعلم، مما يساعد على الارتقاء بالعملية التعليمية (٢٧ : ١١٩) .

ومما سبق يري الباحث، أن استخدام جهاز الكمبيوتر في تعلم مهارات رياضة الجودو قد يؤدي إلي تكوين بيئة تعليمية جيدة، يستطيع المتعلم من خلالها تكوين خبراته التعليمية عن كيفية استخدام مصادر المعرفة للحصول علي المعلومة بنفسه، وهذا الأسلوب يعد أحد أنواع التعلم الإيجابي ، والذي قد يؤثر إيجابياً في تعلم مهارات رياضة الجودو.

١/ ٢ مشكلة البحث :

اكتسبت رياضة الجودو شهرة واسعة علي المستوى الوطني عندما استطاع البطل الأوليمبي "**محمد علي رشوان**" الحصول على الميدالية الفضية في دورة الألعاب الأوليمبية "لوس أنجلوس" (١٩٨٤م) بالولايات المتحدة الأمريكية، مما أدي إلي زيادة نشر هذه الرياضة على المستوى المحلي والعربي ، وأصبح هناك إقبالاً متزايداً من الجنسين على ممارستها ، مما يتطلب منا الاهتمام بها وذلك علي مستوى القاعدة العريضة من الناشئين، وخاصة في المؤسسات التعليمية، من مدارس وجامعات عن طريق توفير أفضل البرامج التعليمية والتدريبية للإرتقاء بهذه الرياضة .

وتعد رياضة الجودو من المواد الدراسية المقررة علي طلاب كليات التربية الرياضية حيث تم تقسيم مهارات رياضة الجودو إلى خمسة وحدات تعليمية ، تحتوي كل وحدة على ثمانية مهارات، ويتم ترتيب المهارات بهذه الوحدات التعليمية ،بدءاً من رقم واحد وحتى رقم أربعون، وهذه الوحدات التعليمية ، تعتبر دليلاً لدراسة مهارات رياضة الجودو.

ومن خلال البرنامج الدراسي، يتم تعلم بعض هذه المهارات والوصول بها خلال مدة زمنية محددة إلي درجة مناسبة من الإتقان للأداء المهاري ،ولقد لاحظ الباحث من خلال قيامه بالمعاونة في تدريس مقرر الجودو لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية للبنين بالمنصورة، أن مستوى الأداء المهاري للطلاب لمهارات رياضة الجودو، يشوبه بعض القصور، ويعزو الباحث ذلك إلى أن الطرق المستخدمة في عملية التدريس قد تحتاج إلي تطوير حتى يمكنها مساعدة الطلاب على استخدام جميع حواسهم، وكذلك إثارة دوافعهم نحو عماية التعلم، وكذلك لمواجه الكثافة العددية للطلاب، نتيجة الإقبال المتزايد علي الالتحاق بكليات التربية

الرياضية، مع عدم كفاية الزمن المخصص للعملية التعليمية ،الذي قد يؤدي إلى عـــدم تحقيـق العملية التعليمية لأهدافها علي الوجه الأكمل .

ومن هذا المنطلق، ومواكبة للتقدم العلمي في استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة فـــي مجال تعلم المهارات الحركية،فقد لجأ الباحث إلي التفكير في تصميم برنـــامج تعليمـــي مقـــترح باستخدام جهاز الكمبيوتر، بهدف تحسين الأداء المهاري للطلاب، لتعلم مهارات رياضة الجودو، حيث أن استخدام جهاز الكمبيوتر الذي يعتبر أحد وسائل تكنولوجيا التعلم الحديثة يسهل عمليـــة التعليم والتعلم، ويقوم بدور حيوي في إثارة الدافعية لدى الفرد المتعلم، وتركيز انتباهه،كما يعمل علي تكوين البرنامج الحركي بشكل أفضل وأسرع للمتعلم، توفيراً لعـــاملي الوقـــت والجـــهد، ومراعياً للفروق الفردية بين الطلاب، وكذلك الكثافة العددية، مما قد يساعد على تحقيق أهـــداف العملية التعليمية لبعض مهارات رياضة الجودو، بصورة أكثر فاعلية.

١/ ٣ أهمية البحث :

١/ ٣ / ١ الأهمية العلمية :

- تطوير طرق تعلم مهارات رياضة الجودو باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة للوصـــول بالعملية التعليمية إلي تحقيق أهدافها .

- تزويد وإثراء المكتبة الرياضية وخاصة في مجال رياضة الجودو بالأبحاث العلميـــة التـــي تتناول تصميم البرامج التعليمية باستخـــدام الـــوسائل التكنولوجيـــة لتحســـين الأداء لمـــهارات رياضة الجودو .

- تعد هذه الدراسة الأولى من نوعها على حد علم الباحث والتـــي تســـتخدم برنـــامج مقـــترح بالكمبيوتر كأحد وسائل تكنولوجيا التعليم الحديثة في مجال رياضة الجودو .

٢/٣/١ الأهمية التطبيقية :

- استثارة دافعية الطلاب نحو تعلم المهارات الحركية من خلال برامج تعليمية مقننة باستخدام الكمبيوتر كوسيلة تكنولوجية حديثة في مجـــال التعليـــم للارتقـــاء بمســـتوى الأداء لمـــهارات رياضة الجودو .

- زيادة استيعاب طلاب كليات التربية الرياضية عند تعليم مهارات رياضة الجودو فـــي ظـــل الكثافة العددية للطلاب وضيق الوقت.

obeikandl.com

– توفير الكثير من الجهد والوقت بالنسبة للمعلمين والمدربين عند تعليم الطـــلاب واللاعبيـــن المبتدئين للمهارات الحركية لفنون رياضة الجودو .

١/ ٤ أهداف البحث :

يهدف البحث إلى :

التعرف علي "تأثير البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر على تعلـــم بعـــض مـــهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية - جامعة المنصورة " ، وذلك من خلال :

١/٤/١ " تصميم برنامج مقترح باستخدام الكمبيوتر ومعرفة تأثيره علي تعلم بعض مـــــهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية - جامعة المنصورة " .

٢/٤/١ " مقارنة تأثير كل من البرنامج المقترح باستخدام الكمبيوتر والبرنامج (المتبع) بالكليـــة علي تعلم بعض مهارات الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية - جامعة المنصورة "

١/ ٥ فروض البحث :

١/٥/١ توجد فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبيـــة فـــي القياس الأول لمستوى أداء مهارات السقطات (الخلفية - الجانبية - الأمامية الدائرية) لصالح المجموعة التجريبية .

٢/٥/١توجد فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في القياس الثاني لمستوى أداء مهارت السقطات (الخلفية - الجانبية - الأمامية الدائرية) لصالح المجموعة التجريبية .

٣/٥/١ توجد فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبيـــة فـــي القياس الأول لمستـــوى أداء المهارات (دي آشـــي بـــراي -أو ســـــوتوجاري أوجوشـــي كوشي جروما - إيبون سيو ناجي - مورتيه سيو ناجي - توماي ناجي - هن كيسا جتا ميـــه) لصالح المجموعة التجريبية .

٤/٥/١ توجد فروق داله إحصائياً بين كل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في

القياس البعدي لمستوى أداء المهارات الحركية (قيد البحث) لصالح المجموعة التجريبية.

obeikandl.com

١/ ٦ التعريف بمصطلحات البحث :

١/٦/١ البرنامج : Program

يعرف **محمد الحماحمي ،وأمين الخولي (١٩٩٠م)**البرنامج بأنه " كل الخبرات المتعلمة والمتوقعة من المنهج ، ويتضمن المحتوى وطرق التدريس وأهداف التعلم والإمكانات والوقت " (٣٥ : ٢٨)

٢/٦/١ التعلم : Learning

يعرف **جابر عبد الحميد (١٩٨٩م)**التعلم بأنه "التغير في الأداء أو تعديل السلوك عن طريق الخبرة والمران ويحدث أثناء إشباع الفرد لدوافعه وبلوغ أهدافه " (١٣: ١١) .

٣/٦/١ التعلم الحركي : Motor learning

يعرف **محمد علاوي (١٩٩٤م)** التعلم الحركي بأنه " التغير في الأداء أو السلوك الحركي كنتيجة للتدريب أو الممارسة وليس نتيجة للنضج أو التعب أو تأثير بعض العقاقير المنشطة وغير ذلك من العوامل التي تؤثر على الأداء أو السلوك الحركي تأثيرا وقتيا معينا " (٤٢: ٣٣٦) .

٤/٦/١ المبتدئ : Beginner

يعرف **إسماعيل حامد (١٩٨٦م)** المبتدئ بأنه " الفرد الذي يمارس نوعا من الأنشطة الرياضية لأول مرة دون أن يكون لديه خبرة سابقة بممارسة النشاط " (٧ : ١٩٤) .

٥/٦/١ تكنولوجيا التعليم : Educational technology

يعرف **الغريب زاهر ،وإقبال بهبهاني (١٩٩٩م)** تكنولوجيا التعليم بأنها " تنظيم متكامل يضم الإنسان والأجهزة والأفكار والآراء وأساليب العمل والإدارة ، بحيث تعمل جميعها داخل إطار واحد لرفع كفاءة العملية التعليمية وتطويرها " (٨ : ١٢).

٦/٦/١ الوسائط المتعددة : Multimedia

يعرف **أبو النجا عز الدين(٢٠٠٠م)** نقلا عن **بارسون Barson** الوسائط المتعددة بأنها "خطة تعليمية تسمح بتداخل المعلم والمتعلم في العملية التعليمية، وكذلك تكون كل الأجهزة والمواد منسقة كمجموعة متداخلة من الخبرات التي صممت ورتبت طبقا لأراء الخبراء ونتائج البحوث " (٢ : ١٨٩) .

obeikandl.com

٧/٦/١ الكمبيوتر : Computer

يعرف **عبد العظيم الفرجاني (١٩٩٧م)** الكمبيوتر بأنه " آلة لمعالجة المعلومات والبيانات الحسابية وفق نظام إلكتروني وباستخدام لغة خاصة ، وهذه الآلة تستطيع تنفيذ العديد من الأوامر المخزنة بها بسرعة فائقة تصل إلى مائة مليون عملية في الثانية الواحدة وقد شاع استخدامه في الآونة الأخيرة في مختلف ميادين الحياة " (٢٩ : ١٨٣) .

٨/٦/١ الجودو : Judo

يعرف **ياسر عبد الرؤوف (٢٠٠١م)** الجودو بأنه " مصارعة يابانية دفاعية هجومية تهدف إلي الفوز علي المنافس ببلوغ أقصى مقدرة بأقل مجهود ، مستخدما فنون الجودو المختلفة، وهذه الفنون معتمدة علي قواعد وقوانين تحكم المنافسة مستندة إلي الأصول العلمية لتحقيق الكفاءة القصوى للقدرة الحركية العالية " (٥٥ : ٢٥) .

٩/٦/١ الكودوكان : Kodokan

يعرف **جيجور كانوا Kano Jigoro (١٩٨٦)** الكودوكان بأنه "مدرسة الجودو ، وتم إنشاؤها في عام ١٨٨٢ في طوكيو باليابان على يد السيد / جيكارو كانوا وتعتبر المرجع الرئيسي لرياضة الجودو على مستوى العالم حتى الآن " (٦٣ : ٥) .

١٠/٦/١ الجوكيونو وازا : Gokoy no waza

يعرف **محمد السيد (١٩٩٨م)** الجوكيونو وازا بأنه " المدخل لفهم فن الجودو حيث تتكون من أربعين مهارة مقسمة إلى خمس مجموعات ، تحتوي كل مجموعة على ثمان مهارات، وقد تم إصدارها من قبل الكودوكان عام ١٨٩٥م" (٣٨ : ٧) .