



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ديالى

كلية التربية الأساسية

نأثير التعلم النفا علي بالحاسوب في الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر لذي طلاب كلية التربية الرياضية

رسالة مقدمة إلى

مجلس كلية التربية الأساسية / جامعة ديالى

وهي جزء من متطلبات نيل درجة الماجستير تربية

طرائق تدريس التربية الرياضية

من قبل

نبراس علي لطيف الزهيرى

بإشراف

الباب الأول

- 1 . التعريف بالبحث
- 1 . 1 المقدمة وأهمية البحث
- 2 . 1 مشكلة البحث
- 3 . 1 أهداف البحث
- 4 . 1 فروض البحث
- 5 . 1 مجالات البحث
- 1 . 5 . 1 المجال البشري
- 2 . 5 . 1 المجال الزماني
- 3 . 5 . 1 المجال المكاني
- 6 . 1 تحديد المصطلحات

الباب الأول

1. التعريف بالبحث

1.1 المقدمة وأهمية البحث :

يتميز عصرنا الحالي بأنه عصر التكنولوجيا المتقدمة والمعلومات والانفجار المعرفي مما أدى إلى توالد أنظمة علمية وتكنولوجية دفعت بالمختصين للبحث عن أفكار جديدة لاستثمار معطيات هذا العصر وتقنياته في تحقيق أهداف محددة ، لاسيما في التربية الرياضية .
إن التطورات في الميادين المختلفة لاسيما المجال الرياضي ومنها لعبة رفع الأثقال التي تعد من أقدم الفعاليات الرياضية ، إذ مارسها الإنسان بشكل عفوي عن طريق رفع الأحجار والصخور للدفاع عن النفس⁽¹⁾.

ورياضة رفع الأثقال في العراق لها مكانة متميزة بين الألعاب الرياضية المختلفة من خلال النتائج التي حصل عليها أبطال العراق في البطولات العربية والأسيوية والدولية ، إذ إنها من الألعاب الأولمبية المثيرة التي تبهر المشاهد لما يظهره الرباع من قدرات بدنية عالية أثناء تأدية الرفعة ، كما تعد أيضا من الألعاب الفردية التي يتميز فيها الأداء الفني (التكنيك) بالانسيابية والدقة .

تتكون مسابقات رفع الأثقال من رفعتين هما الخطف (Snatch) والنتر (Clean and Gerk) أذ يبدأ الرباع برفعة الخطف في بداية المنافسة ثم رفعة النتر والتي يتم من خلالها احتساب المجموع.

ومن الأهداف التعليمية المهمة للمناهج الدراسية في كافة كليات التربية الرياضية تعلم الطلبة المهارات الحركية، باستخدام الوسائل والأساليب العلمية والتكنولوجية المتاحة وصولا إلى الهدف المطلوب لمساعدة وانجاح العملية التعليمية .

وقد برزت أفكار تنادي بضرورة التجديد في طرائق وأساليب التدريس تكونت على أثرها العديد من الأساليب والاتجاهات الحديثة في محاولة للارتقاء بالعملية التعليمية ، ومن أهم مظاهر التجديد التي ظهرت في الآونة الأخيرة (تكنولوجيا) التعليم متمثلة بالحاسوب كأحد ابرز مظاهرها⁽²⁾ .

(1) وديع ياسين محمد ؛ النظرية والتطبيق في رفع الأثقال ، ج 2 : (الموصل ، مطبعة جامعة الموصل ، 1985) ص 21 .
(2) إبراهيم عبد الوكيل ؛ تربيوات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون : (القاهرة ، دار الفكر العربي ، 1988) ص 200 .

وبرزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعلم المهارات الحركية إذ إنها تعمل على إشراك الطالب في الدرس من خلال استثارة حواسه وزيادة دافعيته وتفاعله مع المهارة التي يراد تعلمها وتوضيح الأجزاء الصعبة من المهارة وبيان الأخطاء الشائعة والفنية للمهارة، وبذلك يصل الطالب إلى مميزات عالية في الأداء المهاري كما يشير (نبيل محمود 2007) وهى الأداء السريع والدقيق وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتها وكذلك ثبات مستوى الأداء والاستعداد للمتغيرات الطارئة⁽¹⁾. وفي هذا الصدد تشير (Patricia 2000) إلى " إن دور البرامج التفاعلية تتعاظم حين يتعلق الأمر بتعلم المهارة الحركية في درس التربية الرياضية "⁽²⁾ .

في ضوء ذلك تأتي أهمية البحث كونه محاولة لاستخدام برنامج تفاعلي بالحاسوب من شأنه أن يسهم في تعلم مهارة رفعة النتر في رياضة رفع الأثقال لطلاب كلية التربية الرياضية بأسلوب يسمح للطالب بالتفاعل مع المحتوى التعليمي ويخرجه من دور المستمع إلى دور المشارك في عملية التعلم ، وبذلك يقل الجهد المبذول من قبل المدرس والوصول إلى أداء افضل في تعلم المهارة .

لذا فإن إدخال الحاسوب إلى التعليم ليس لكونه تقنية مساعدة فحسب بل على " أساس توظيف جديد للتقنيات وله دور كبير في تطوير النظام التربوي وما يضم من مناهج وطرائق تدريس وله تأثير مباشر على تكامل وتطوير شخصية الطالب "⁽³⁾ .

1. 2 مشكلة البحث :

لاحظ الباحث إن الأسلوب المتبع في تعلم مهارة رفعة النتر في رياضة رفع الأثقال يعتمد على مصدر واحد للتعلم وهو مدرس المادة الذي يعتمد الأسلوب المتبع من خلال شرح وعرض المهارة دون مشاركة للطلاب . وعلى الرغم من الإيجابيات التي يحتويها هذا الأسلوب إلا أن هنالك أساليب حديثة تستخدم التكنولوجيا ومنها الحاسوب . إذ يعتمد عليه من خلال الإمكانيات التي يحتويها في تسهيل عملية التعلم وطريقة إيصال المادة العلمية إلى الطالب دون معوقات بما يوفر الوقت والجهد.

⁽¹⁾نبيل محمود شاكر ؛ معالم الحرك الرياضية والنفسية والمعرفية : ط1 (العراق ،ديالى ،مطبعة المتنبي ،2007)ص83

⁽²⁾ Patricia :The Effects of Interactive Program on basic skills : (American Education Research Journal , Florida ,2000)p35 .

⁽³⁾ جنان حسين عطا ؛ فاعلية استخدام الحاسوب في تنمية بعض المهارات الجغرافية لدى طالبات الصف الأول المتوسط : (رسالة ماجستير جامعة ديالى ، كلية التربية الأساسية ، 2002) ص20 .

لذا ارتأى الباحث إعداد برنامج تفاعلي بالحاسوب يتضمن عرضاً مفصلاً ومعزّزاً بالصوت والصورة والحركة للأداء الفني لرفعة النتر بما يؤمن التحكم في مشاهدة الأداء لمرات عديدة وتغذية راجعة فورية واكتساب الأداء الفني الصحيح من خلال تتابع المعلومات داخل البرنامج يشارك الطالب في عملية التعلم ليكون محور العملية التعليمية بدلاً من دوره كمتلقي ومستمع فقط باستخدام التكنولوجيا الحديثة.

1. 3 أهداف البحث :

- . إعداد برنامج تفاعلي بالحاسوب لتعلم الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر لدى طلاب المرحلة الأولى بكلية التربية الرياضية
- _ التعرف على أثر البرنامج التفاعلي بالحاسوب في الأداء المهاري لرفعة النتر لدى طلاب المرحلة الأولى بكلية التربية الرياضية.
- التعرف على أثر البرنامج التفاعلي بالحاسوب في التحصيل المعرفي لرفعة النتر لدى طلاب المرحلة الأولى بكلية التربية الرياضية.

1. 4 فروض البحث :

- وجود فروق معنوية بين الاختبارات القبليّة والبعدية في الأداء (المهاري) للمجموعة التجريبية والضابطة ولصالح الاختبارات البعدية .
- وجود فروق معنوية في اختبارات الأداء (المهاري) البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية .
- وجود فروق معنوية في الاختبارات التحصيلية (المعرفية) البعدية بين المجموعة التجريبية والضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية .

1. 5 مجالات البحث :

1.5.1 المجال البشري : طلاب المرحلة الأولى / كلية التربية الرياضية / جامعة ديالى

1.5.2 المجال الزمني : الفترة من 15 / 5 / 2006 ولغاية 1 / 8 / 2007 .

1.5.3 المجال المكاني : مختبر الحاسبات في كلية الهندسة / قاعة رفع الأثقال في كلية التربية الرياضية .

6.1 تحديد المصطلحات :

- البرنامج التفاعلي :

هو برنامج تعليمي معد بالحاسوب يجمع عناصر الوسائل المتعددة (Multimedia) يعمل على استثارة الطالب وشد اكبر عدد ممكن من حواسه نحو التعلم من خلال المحتوى التعليمي للبرنامج التفاعلي بشكل يكون للطالب فرصة التحكم في محتوى وسير المعلومات داخل البرنامج كل حسب سرعته وإمكانيته⁽¹⁾ .

- تكنولوجيا التعليم :

عبارة عن تنظيم شامل متكامل عناصره المدرس والطالب وفكر كل من يعايش العملية التعليمية وأساليب العمل وأنماطه وانساق إدارته وما يستخدم في ذلك من الأدوات والأجهزة ويعمل كل هذا النظام بمكوناته بأسلوب متناغم اعتماداً على حقائق عملية صحيحة نابعة من نتائج بحوث عملية في كل الميادين المتصلة بالعملية التعليمية⁽²⁾ .

⁽¹⁾ Mohnsen , Bonnie ; Using Technology in physical Education , 3 rd edition : (Montague , Hillsdale press , 2001)p.23.
⁽²⁾ عبد الحميد شرف ؛ تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية ط1 : (القاهرة ، مركز الكتاب للنشر ، 2000) ص18 .

The Abstract

The thesis consists of five chapters :

Chapter one : – The acquainting of the research :

- Introduction and research importance it deals with the importance of using computer in the educational process and getting benefit from it as a developed technology and as a scientific modern way which participates in developing the learning process as well as the importance of the research in preparing a reacted program by computer in scoring the jerk lift for the students of the Sport Education College.

- The research problem :

The researcher wanted through this research to know the importance of using Computer in the skilful and knowing Scoring of the jerk lift to the students of the Sport Education College .

- The targets of the research :

_ preparing a reacted program by Computer to learn the technical performance in the jerk lift for Students of the Sport Education College.

_ Knowing the effect of the reacted program by Computer in learning the technical action of the jerk lift for the students of Sport Education College.

- The research Supposition :

_ There must be a morale differences between the pre – tests and post-tests for the experimental group and the benefit should be for the post-tests.

_ There must be a morale differences in the Scoring tests (skilful) for the two groups and the benefit should be for the experimental group.

_ There must be a morale differences in the scoring tests (knowing) between the experimental and the standard group and the benefit for the experimental group.

- The research fields :

_ The human field :- The first stage students of the Sport Education College / Diala University.

_ Time field :- The period from 10-3-2007 till 6-6-2007 .

_ Place field :- The Computer s hall in the Engineering College and the yard of weights lifting in the Sport Education College.

Chapter two :-

The ortical and Similar Studies In this chapter, the research deals with the importance of Computer in learning and the reacted programs, Stages of perparing them, He also covers the effectiveness of the reacted programs in learning the movemental skills.

This chapter also contains the skill of jerk lift in wieght lifting and the parts of this skill.It deals with some of the past thesis.

Chapter three :-

The researcher used the experimental program to suit the research nature, the sample of the research was first stage students of Sport Education College in the Diala University and they were (30) students, selected rundomly.

The skill of jerklift determined from the College program to the first stage, and there was asuitable test determined for them by experts. Scoring tests (knowing) were prepared relating to this skill by following the scientific steps, then ... the researcher in tends to do an exploration experiment for the scoring tests and for the reacted program.

The pre-tests were done in the basic experiment for (8) weeks with two unites aweek, then the post . tests were done . The researcher used the statistic data that fit with the results of the test and treated them.

Chapter four :- Display, Analyzing and discussing the results.

In this chapter, the results were displayed by the Schedules and they were analyzed and discussed Scientifically depending on the Scientific sources. There was an observed development in learning the skill of jerk lift (skilfully and knowlegeably) to the experimental group. This is an evidence about the effect of reacted learning by Computer for this skill.

Chapter five :- Conclusions and Recommendations .

The Conclusions :-

According to the results of this research The researcher reaches the following Conclusions :-

_ Taking into Consideration the individual differences among the students by repeating the performance in the reacted program which helps in the learning process.

_ Beacted learning by Computer Contains the variety by using pictures, video films and sound which participated in the increasing of the students motivation towards learning the skill.

THE Recommendations :-

According to the Conclusions, the researcher recommends the the following :-

_ Using the reacted learning by Computer in teaching the movemental skills and in different games, since it has a great effect in learning process.

_ Taking care about the development of skills for the teachers of Sport Education College by using the Computer and putting them in Special Courses in order to enable them to prepare the program and teaching by Computer.