وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ديالى
كلية التربية الأساسية

تأثير التعلم التفاعلي بالحاسوب في الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر لدى 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 الزهيري

بإشراف

الباب الأول

1 . التعريف بالبحث

1 . 1 المقدمة وأهمية البحث

1 . 2 مشكلة البحث

1 . 3 أهداف البحث

1 . 4 فروض البحث

1 . 5 مجالات البحث

1 . 5 . 1 المجال البشري

1 . 5 . 2 المجال الزماني

1 . 5 . 3 المجال المكاني

1 . 6 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 الاثقال 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 آثرها 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 , ج2 : (الموصل , مطبعة جامعة الموصل , 1985) ص21 .
[2] إبراهيم عبد الوكيل ؛ تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون : (القاهرة , دار الفكر العربي , 1988) ص200 .

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 آلى مميزات عالية في الأداء المهاري كما يشير (نبيل محمود 2007) وهى الأداء السريع والدقيق وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتها وكذالك 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 فان 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] [2] Patricia ;The Effects of Interactive Program on basic skills : (American Education Research Jaurnal , 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 عرضا مفصلا ومعززا 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 بدلا 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

ـ التعرف على أثر البرنامج التفاعلي بالحاسوب في الأداء المهاري لرفعة النتر لدى طلاب المرحلة الأولى بكلية التربية الرياضية.

ـ التعرف على أثر البرنامج التفاعلي بالحاسوب في التحصيل المعرفي لرفعة النتر لدى طلاب المرحلة الأولى بكلية التربية الرياضية.

1 . 4 فروض البحث :

ـ وجود فروق معنوية بين الاختبارات القبلية والبعدية في الأداء (المهاري) للمجموعة التجريبية والضابطة ولصالح الاختبارات البعدية .

ـ وجود فروق معنوية في اختبارات الأداء (المهاري) البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية .

ـ وجود فروق معنوية في الاختبارات التحصيلية (المعرفية) البعدية بين المجموعة التجريبية الضابطة 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 الزماني : 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 .

1 . 6 تحديد المصطلحات :

- البرنامج التفاعلي :

هو برنامج تعليمي معد بالحاسوب يجمع عناصر الوسائل المتعددة (Multim media) 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 اعتمادا" 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 .