اثر عرض الأداء الفني بوساطة جهاز الكمبيوتر على سرعة تعلم الأداء المهاري لفعالية الوثب العالي الفوسبري فلوب

د.حكمت عبد الكريم المذخوري
استاذ مساعد / جامعة ميسان /كلية التربية الرياضية

١- التعريف بالبحث :-

١-١ المقدمه واهمية البحث :-

ان هدف المدربين بشكل عام ومدربي العاب القوى على وجه الخصوص اختصار الوقت والجهد بعملية تعليم الاداء المهاري للرياضين المبتدئين. وطلاب كليات التربية الرياضية المرحلة الاولى يخضعون لمنهاج تعليمي بمادة العاب القوى وتدخل ضمن مفرداته فعالية الوثب العالي الفوسبري فلوب ، وحيث الوثب العالي من الفعاليات الوحيدة الحركة (المغلقة) والتي تعتبر ذات طابع مهاري مميز خاصة وانه في العقود الاخيرة تم التركيز على اداء وثبة الفوسبري فلوب والمعروف ان ادائها يتطلب وقت طويل لاتقانه بشكل جيدا .

وتكمن اهمية البحث بأستخدام الكمبيوتر كوسيلة ايضاح في تعليم هذه اللعبه الجميله والتي لها عشاقها في كل مكان من العالم حيث فتحت عدة مدارس لغرض تعليم الصغار هذه الفعاليه وبالتالي يتم انتقاء المتميزين الذين لهم مواصفات خاصه للبروز للاخذ بايديهم على الطريق الصحيح للوصول الى تقديم افضل المستويات .

ان عملية الايضاح والمساعدة بعرض مراحل الاداء الفني عن طريق الكومبيوتر والتقطيع الحركي يؤدي الى تصور حركي عالي عند الرياضي بشكل عام أوالطالب في اقسام او كليات التربية الرياضية ، مما يؤدي الى تحسين مواصفات الاداء بالاضافه الى الاسراع في عملية التعلم وبالتالي الدخول بالتدريب بشكل اسرع لرفع المستوى المطلوب لرياضي هذه القعالية.

١-٢- مشكلة البحث :-

تعتبر عملية تعليم اداء طريقة الفوسبري فلوب في الوثب العالي للمبتدئين ولطلاب كليات التربية الرياضية خاصة عمليه صعبه تحتاج الى جهد ووقت كبيرين من قبل التدريسيين والمدربين والرياضيين على حد سواءمن اجل الوصول الى المستوى المطلوب والذي يؤهلهم بالتالي التركيز ايضاً على تنمية المكونات الاساسيه الاخرى كاللياقه البدنيه والجانب النفسي . لذلك يرى الباحث ان المنهج التدريبي والتعليمي الذي يتضمن عرض فن الاداء الحركي باستخدام جهاز الكمبيوتر وتجزئة الحركه على مقاطع وعرضها يخدم الطالب والناشيء في بناء تصور حركي سليم ويلعب دوراً اساسياً بالاسراع في تنفيذ متطلبات الاداء الفني في الفوسبري فلوب بشكل يتناسب وتحقيق نجاحات اكبر ومستويات افضل بفتره زمنيه أقل ، هذا ما دعى الباحث لاستخدام هذه الطريقة المفتوحة لعرض الاداء الفني بوساطة جهاز الكمبيوتر لغرض سرعة تعلم اداء الوثب العالي الفوسبري بالشكل المطلوب تقنيا.

١-٣- هدف البحث :-

التعرف على اثرعرض فن الاداء الحركي بوساطة جهاز الكمبيوتر على سرعة تعلم الاداء المهاري لفعالية الوثب العالي الفوسبري فلوب .

١-٤- فرض البحث :-

توجد فروق دالة احصائياً فى مستوى الأداء الفني (الحركي) لفعالية الوثب العالي الفوسبري فلوب بين كل من المجموعة الضابطة التى تتعلم بالطريقة المعتادة التقليدية (المتبعة) ، والمجموعة التجريبية التى تتعلم ايضا بنفس الطريقة بالاضافة الى استخدام جهازالكومبيوتر لعرض الاداء المهاري الحركي النموذجي و لصالح المجموعة التجريبية في درجات الاختبار النهائي من قبل لجنة الحكام(المقومين) .

١-٥- مجالات البحث :-

١-٥-١- المجال البشري : عينة من طلاب المرحلة الاولى- شعبة ٢ / كلية التربية الرياضية / جامعةميسان للعام الدراسي٢٠٠٨/٠٧

١-٥-٢- المجال المكاني : ملعب ومختبر الحاسبة التابعين الى كلية التربية الرياضية / جامعة ميسان.

١-٥-٣- المجال الزمني : ٣/٢٨ – ٥/٢٣ / ٢٠٠٨ .

٢- الدراسات النظريه والدراسات المشابهة :

٢-١- الدراسات النظرية:

٢-١-١- التعلم والتعليم[١] :-

التعلم عن وتينج Weting" انه التغيير النسبي الثابت في الحصيلة السلوكية للكائن الحي الناتج عن الخبرة ويعرفه ولكر Walker" بالتغيير النسبي المستمر في الاداء والذي يمكن النظر اليه باعتباره محصلة للخبرة".
اما التعليم فيعرفه الطوبجي " بأنه عملية تزويد الفرد بالخبرات والاتجاهات حتى يستطيع مواجهة المشكلات والمتغيرات المستمر في متطلبات الحياة والتي تساعد على النجاح " .
والتعلم الحركي بمفهوم وجيه محجوب"هوصفة الادراك للحركات الجسميه وهو استيعاب للمعلومات والقدره على الادراك "[٢].

١ - بسطويسي احمد : **اسس ونظريات الحركة ، ط١** ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، ١٩٩٦ ،ص ٤٨.
٣- وجيه محجوب : **علم الحركه** ،ج١،مطبعة الموصل، ١٩٨٥ ،ص.٤٩

١- ٢- الدراسات المشابهة :

٢-٢-١ – - دراسة مصطفى عبد القادر الجيلانى(٢٠٠٠)[١] بعنوان" تصميم منظومة للوسائط المتعددة واثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين" وهدفت الدراسة الى تصميم برنامج تعليمى باستخدام اسلوب الوسائط المتعددة ومعرفة أثره على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين ، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبى ، واشتملت عينة البحث على (٦٠) مبتدئ من مدرسة كرة القدم بمدينة (السادات) ، وقد استخدم الباحث اختبارات بدنية،اختبارات مهارية،اختبارات تحصيل معرفى،برنامج مقترح للوسائط (صور وشرائح وبيان عملى)،وكان من اهم النتائج ان اسلوب الوسائط المتعددة كان له أكثر تأثير على تعلم مهارات كرة القدم وعلى مستوى التحصيل المعرفى للمبتدئين عن الاسلوب التقليدى المتبع .

٣-منهج البحث واجراءاته الميدانيه :

٣-١- منهج البحث :

اختار الباحث المنهج التجريبي كونه الانسب لحل مشكلة البحث .

٣-٢- عينة البحث **:**

شملت عينة البحث (٤٠) طالباً من طلاب كلية التربية الرياضية قسم التدريس/ في جامعة ميسان / المرحلة الاولى الشعبة (٢) البالغ عددها ٦٩ طالب أي بنسبة ٥٧.٩٧% ، وبواقع مجموعتين حيث أصبحت المجموعه الاولى هي التجريبية وعددها (٢٠)طالباً ، تم تعليمهم الاداء المهاري مع استخدم جهاز الكمبيوتر والمجموعه الاخرى (الضابطة) وعددها (٢٠)طالباً تم تعليمهم الأداء المهاري بالاسلوب التقليدي المتبع فقط .

٣-٣- تكافؤ أفراد العينة :

تم أيجاد التكافؤ بين مجموعتى البحث التجريبية والضابطة قبل البدء في تنفيذ اجراءات البحث من حيث متغيرات معدلات النمو(العمر الزمني والطول والوزن)، والقدرات البدنية والحركية الخاصة في أداء الوثب العالي الفوسبري فلوب

، وحسب ما يظهربالجدول (١).

جدول (١)
دلالة الفروق للمتغيرات الأساسية المرتبطة بالدراسة للمجموعتين التجريبية والضابطة

المتغيرات	وحدة القياس	التجريبيــة		الضابطــة		T المحسوبة	الدلالة
		س	ع	س	ع		
العمر الزمنى	سنة	١٨.٨١	٠.٧١	١٨.١٣	٠.٦٤	٠.٦٩	غير دال
الطــول	سم	١٦٨.٥١	١.٦٣	١٦٨.٧٤	٢.٧٨	٠.٥٥	غير دال
الــوزن	كغم	٦٧.٠٤	٣.٧٢	٦٧.١٧	٤.٦٤	١.٠١	غير دال
القدرةالانفجارية للرجلين	متر	٢.٢٦	٠.٤١	٢.٢٤	٠.٧٢	٠.٣٥	غير دال
الســرعة	ث	٤.٣٩	١.٠٤	٤.٤٤	١.٨١	٠.٤٠	غير دال
الـرشـاقة	ث	٢١.٥٤	٣.٧٠	٢١.٧٩	٤.٠٩	٠.٢٥	غير دال

* معنوية عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٠٢

يتضح من جدول (١) ان قيمة (T) المحسوبة أقل من قيمة (T) الجدوليةالبالغة(٢.٠٢) تحت مستوى(٠.٠٥) وبدرجة حرية (٣٨) أي انه هناكعدم وجود فروق دالة احصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى المتغيرات ذات العلاقة بالبحث ، مما يدل على تكافؤ مجموعتى البحث علما ان المجموعتين لم يسبق لاحد منهم تعلم مهارة الفوسبري فلوب سابقا .

٣-٢- البيانات والاجهزة والادوات المستخدمة في البحث البحث :

- المصادر و شبكة الانترنيت .
- الملاحظة والتجربة.
- استمارة قوائم باسماء وافراد العينه .
- جهازكمبيوتر لاوتوب نوع **L G**.
- جهازعرض مرئي.
- اقراص ليزرية .
- استمارة حكام لوضع العلامات (الدرجات) للطلاب تقسم الدرجة فيها حسب مراحل الاداء الفني في الفوسبري فلوب .
- جهازوثب عالي.

٣-٣ تجربة البحث :

استخدم الباحث عرض بعض لقطات الفديو(الفريمات) لابطال بالوثب العالي على المستوى المحلي والعالمي بوساطة جهاز الكمبيوتر مع شرح مصاحب للعرض البطئ والمقاطع الحركيه للمراحل الفنية لاداء الوثب بطريقة الفوسبري فلوب المعتمدة لدى ابطال العالم حاليا وبما يتناسب والاداء الحركي المطلوب حيث " ان عملية توصيل المعلومات للمتعلم من خلال الدرس اصبحت اليوم تعتمد على الاستعانة بوسائط تعليمية مختلفة "[١] مع مختصرات تعليمية معززة بالصور التوضيحية الثابتة لمراحل الاداء الحركي بالوثب العالي الفوسبري فلوب في برنامج poer point تم عرضها بوساطة جهاز عرض مرئي موصل بجهاز الكمبيوتر تم توضيحها نظريا وتحديد اهم المتغيرات الميكانيكية الاساسية المطلوبة للاداء المهاري العالي.

١- محمد عبد الغني عثمان: **التعلم الحركي والتدريب الرياضي** ، الكويت، مطبعة دارالقلم ،١٩٨٧م، ص١٥٢.

ويقوم الطالب من خلال فتح البرنامج الذهاب لرقم الشريحة التي تسلسل المرحلة الفنية للاداء الحركي عند الطلب منه بذلك من قبل الباحث ، و كانت تفاصيل الوحدات التعليمية موضحة على النحو التالى :

الاعمال الادارية (٥_ ١٠ق) ، اسخدام جهاز الكومبيوتر (١٥-٢٠ق) ، الاحماء (٢٠-٢٥ق) ، التطبيق العملى الميداني للبرنامج التعليمى والتقدم بالمهارة (٥٠ - ٦٠ق) ، الختام (١٠ق) .

وتم تطبيق هذه الطريقة بالتعليم على المجموعة التجريبية .وقد استغرقت التجربه ٤ اسابيع بواقع مرتين في الاسبوع للفتره من ٤-٤ ولغاية ٦-٥-٢٠٠٨

٣- ٤ الوسائل الاحصائيه :

بعد جمع المعلومات عمل الباحث بتحليلها احصائيا واستخدم القوانين التاليه :

١-الوسط الحسابي[١] :-

$$\bar{س} = \frac{\text{مج س}}{\text{ن}}$$

٢-الانحرف المعياري [٢]:-

$$ع = \sqrt{\frac{\text{مج س}^2 - \frac{(\text{مج س})^2}{\text{ن}}}{\text{ن} - ١}}$$

١_نزار مجيد الطالب، محمود احمد السامرائي :مباديء الاحصاء والاختباراتالبدنيةوالرياضية،مطبعة الموصل ، ١٩٨١م ،ص.٤٠

٢-رودي شتملر : طرق الاحصاء في التربية الرياضية، ترجمة عبد علي نصيف ،محمود السامرائي ، دار الحرية للطباعة ،بغداد ،١٩٨٤،ص٩١.

٣- اختبار (ت)[١] : -

$$ت = \frac{م_{١} - م_{٢}}{\sqrt{\frac{ع^{٢}_{١} + ع^{٢}_{٢}}{ن - ١}}}$$

١-عرض وتحليل ومناقشة النتائج:

٤-١ عرض النتائج :-

عرض نتائج اثر استخدام وسيلة التعليم (الكمبيوتر) لعينة البحث في ضوء البيانات الاحصائيه التي توصل اليها الباحث .

جدول (٢) يوضح الوسط الحسابي والانحراف المعياري وحجم العينه وقيمتي (ت) المحتسبه والجدوليه ومستوى الدلالة للمجموعتين التجريبيه والضابطه للاداء المهاري في الوثب العالي

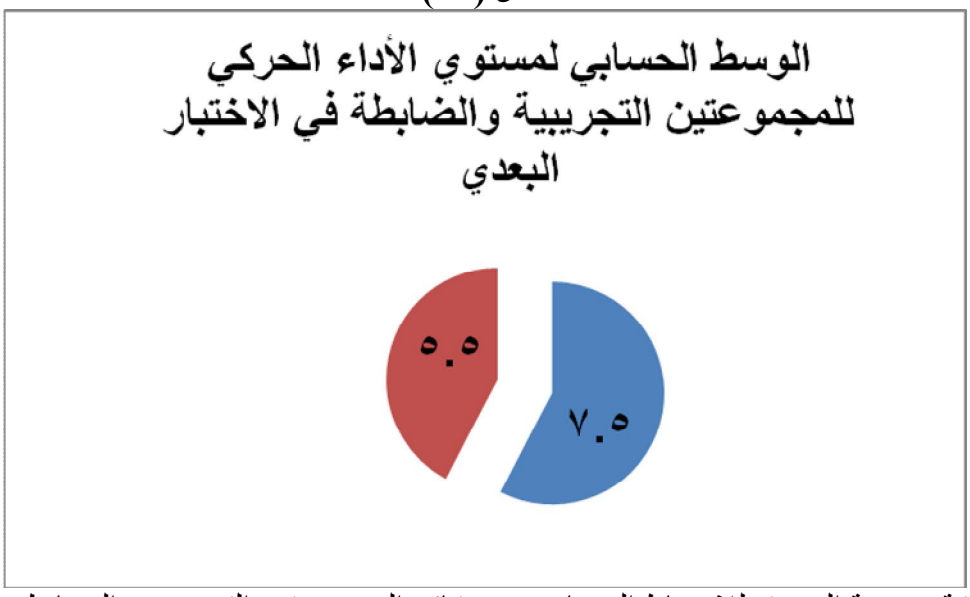
من خلال الجدول (٢) نلاحظ ان الوسط الحسابي لدرجات الاداء المهاري للمجموعة التجريبيه كان (٧.٥) درجة في حين كان الانحراف المعياري (٣.٦).

المجموعه	س	ع	ن	قيمة (ت) المحتسبه	قيمة (ت) الجدوليه	درجة الحريه	مستوى الدلاله	النتيجه
تجريبيه	٧.٥	٣.٦	٢٠	٢.٤٥٣	٢.٠٣	٣٨	٠.٠٥	وجود فرق معنوي
ضابطه	٥.٥	٣.١	٢٠	٢.٠١	٢.٠٣	٣٨	٠.٠٥	عدم وجود فرق معنوي

اما الوسط الحسابي لدرجات الاداء المهاري للمراحل الفنية في الوثب العالي الفوسبري فلوب للمجموعه الضابطه كان (٥.٥) درجه في حين تبين ان الانحراف المعياري لها كان (٣.١) وكما في الشكل

١ قيس ناجي ، بسطويسي احمد : الاختبارات ومباديء الاحصاء في المجال الرياضي ، مطبعة التعليم العالي، بغداد ، ١٩٨٧،ص٢٦١ .

شكل (١)



ولمعرفة معنوية الفروق للاوساط الحسابيه بين نتائج المجموعتين التجريبيه والضابطه في اختبار الاداء المهاري ، ظهرت قيمة (ت) المحتسبه والبالغه (٢.٤٥٣) وهي اكبر من قيمة (ت) الجدوليه البالغه (٢.٠٢)، مما يدل على وجود فرق معنوي تحت مستوى دلاله (٠.٠٥) ولصالح المجموعه التجريبيه .

٤-٢- تحليل ومناقشة النتائج :

من ملاحظة الجدول (١) وبأستخراج قيمة (ت) المحتسبه والبالغه (٢.٤٥٣) والتي هي اكبر من قيمة (ت) الجدوليه البالغه (٢.٠٢) تحت درجة حريه (٣٨) وبمستوى دلاله (٠.٠٥) يتبين بوجود فرق معنوي دال احصائيا ولصالح المجموعه التجريبيه .

ان ما اظهرته نتائج البحث من تاثير البرنامج التعليمي على مستوى الاداء وسرعة التعلم للمراحل الفنية في مهارة الوثب العالي الفوسبري فلوب على طلاب المجموعة التجريبية ، يعزيه الباحث الى ان استخدام هذه الطريقة في تعليم الاداء المهاري بأستخدام جهاز الكمبيوتر ادى الى اختصار كبير في الجهد والوقت وبتقنية اعلا في تعليم المهارة و بصوره افضل على المستوى االفني مما يوفر الكثير من الجهد المبذول من قبل المدرس والطالب .

وبما انه التصور الحركي المسبق للاداء المهاري من خلال ملاحظه ومشاهدة النموذج يوفرامكانية معرفية جيدة كمرحلة اولية للتعلم [١] ، يستطيع المدرس خلال ذلك تامين استيعاب التصورات الكاملة لجميع اقسام الحركه واسسها الفنيه ، مما يؤدي الى جعل الطلاب اكثر قدرة على سرعة التعلم .

وايضا يعزى الباحث ذلك التقدم الذى حدث للمجموعة التجريبية التى استخدمت جهاز الكومبيوتر والعرض اللذان ساعدا على اثارة اهتمام الطلاب وتحفيزهم على بذل الجهد وعدم الشعور بالملل مما ادى الى استيعابها للمهارهقيالبحث بصوره افضل ،كما ان هذا الاسلوب يعتبر اعداداً عملياً وعقلياً للمبتدئ ، ويتفق ذلك مع ما اشار اليه "احمد اللقانى" (١٩٨٦) الى ان الوسائط التعليمية من اهم الاركان التى ترتكز عليها عملية التعلم بل ويمكن اعتبارها من اهم العناصر التى تساعد على بلوغ الاهداف التى ترجى من عملية التعلم [٢] .

١- كورت ما نيل: التعلم الحركي ترجمة عبد علي نصيف،ط١،دار الكتب للطباعة والنشر، جامعة الموصل،الموصل، ١٩٨٠، ص٣٢.

٢- احمد حسين اللقاني:الوسائل التعليمية والمنهج المدرسي،موسسة الخليج العربية،القاهرة،١٩٨٦ م ،ص ٢٥.

وبذلك يتحقق صحة الفرض الباحث والذى ينص على "وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطى درجات الطلاب فى مستوى الأداء المهارى بالوثب العالي الفوسبري قيد البحث بين كل المجموعة الضابطة التى تتعلم بالطريقة المعتادة والمجموعة التجريبية التى اخذت تعليما اضافيا بوساطة استخدام جهاز الكومبيوترقبل البدء بالدرس العملي .

٥-الاستنتاجات والتوصيات :-

٥-١ الاستنتاجات :-

لقد استنتج الباحث من خلال استخدام الكمبيوتر ما يأتي :

١-وجود فرق معنوي دال احصائيا لصالح المجموعه التجريبيه عند مستوى دلالة ٠.٠٥ أي ان هذه الطريقه المستخدمه في تعليم الوثب العالي الفوسبري فلوب افضل من الطريقه التقليديه (المتبعة).

٢- ارتفاع نسبة مستوى الاداء الحركي للمتعلمين في المجموعه التجريبيه كان اكثر من المجموعه الضابطه التي تعلمت بالاسلوب التقليدي استناداً الى قيم الوسط الحسابي للمجموعتين (٧.٥ للتجريبية و٥.٥ للضابطة).

٣- ان تكوين التصور الكامل عن اقسام الحركه والاسس الفنيه لها يجعل الطلاب اكثر ادراكا وتصورا لاستيعاب وفهم الحركه مما يؤدي الى اختصار الفتره الزمنيه للتعلم .

٥-٢- التوصيات :-

١-يوصي الباحث باستخدام طريقه العرض بالكمبيوتر عند تعليم الوثب العالي الفوسبري وذلك لفاعلية هذه الطريقه في تطوير سرعة التعلم .

٢- ضرورة توفير الاجهزه المختبريه وتطويرها من اجل استخدامها بصوره اوسع خلال الدروس العمليه .

٣- تعليم بقية المهارات الرياضية وخاصة الفردية بهذه الطريقة.

٤-اجراء بحوث باستخدام وسائل ووسائط متعددة الاغراض لبيان فاعليتها بتطوير المستوى .

المصادر

١-أحمد حسين اللقانى : الوسائل التعليمية والمنهج المدرسى ، مؤسسة الخليج العربية، القاهرة ، ١٩٨٦ م.

٢- بسطويسي احمد : اسس ونظريات الحركة ، ط١ ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، ١٩٩٦ .

٣ - رودي شتملر : طريقة الاحصاء في التربيه الرياضيه، ترجمة عبد علي نصيف، محمود السامرائي،دار الحريه للطباعه،بغداد، ١٩٧٤ .

٤- قيس ناجي ، بسطويسي احمد : الاختبارات ومباديء الاحصاء في المجال الرياضي ، مطبعة التعليم العالي، بغداد ، ١٩٨٧ .

٥- كورت ماينل: التعلم الحركي ترجمةعبد علي نصيف،ط١،دار الكتب للطباعة والنشر ،جامعة الموصل ،الموصل،١٩٨٠ .

٦- محمد سعد زغلول ، يوسف محمد كامل : أثر استخدام الوسائط المتعددة على مهارتى التمرير من أعلى والإرسال المواجه من أسفل فى الكرة الطائرة، لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسى ، المجلد السابع ، العدد الاول ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، يناير ١٩٩٥م .

٧- محمد عبد الغني عثمان:التعلم الحركي والتدريب،الكويت ،مطبعة دار القلم،١٩٨٧.

٨- نزار مجيد الطالب ،محمود احمدالسامرائي : مبادئ الاحصاء والاختبارات البدنيه والرياضيه، مطبعة جامعة الموصل،١٩٨١.

٩- وجيه محجوب :علم الحركه،ج١،مطبعة الموصل،١٩٨٥.

اثر استخدام الكمبيوتر في سرعة تعلم اداء الوثب العالي الفوسبري فلوب
بحث تجريبي
على طلاب المرحلة الاولى – شعبة ٢ / كلية التربية الرياضية / جامعة ميسان
الباحث : د.حكمت عبدالكريم المذخوري

ملخص

اشتمل على المقدمة واهمية البحث حيث تطرق الباحث فيه الى هدف المعنيين والمختصين بتطوير فن الاداء المهاري للوثب العالي الفوسبري فلوب للمبتدئين وطلاب كلية التربية الرياضية من ايجاد افضل الوسائل لأختصر الجهد والوقت بأيصال عملية تعليم المهارة بالشكل الامثل وأهمية استخدام العرض بالكمبيوتر كوسيلة تعليمية لهذه الفعالية الرياضية لغرض تغطية تعليم هذه المهارة بكل جوانبها ومراحلها الفنية بشكل اسرع من العملية التقليدية المتبعة عند اغلب المدربين والتدريسيين .

وهدف البحث الى

التعرف على اثرعرض فن الاداء الحركي بوساطة جهاز الكمبيوتر على سرعة تعلم الاداء المهاري لفعالية الوثب العالي الفوسبري فلوب .

و فرض البحث :-

-توجد فروق دالة احصائياً فى مستوى الأداء الفني (الحركي) لفعالية الوثب العالي الفوسبري فلوب بين كل من المجموعة الضابطة التى تتعلم بالطريقة المعتادة التقليدية (المتبعة) ، والمجموعة التجريبية التى تتعلم ايضا بنفس الطريقة بالاضافة الى استخدام جهازالكومبيوتر لعرض الاداء المهاري الحركي النموذجي و لصالح المجموعة التجريبية في درجات الاختبار النهائي من قبل لجنة الحكام(المقومين) .

اما مجالات البحث فكانت :-

المجال البشري : عينة من طلاب المرحلة الاولى- شعبة ٢ / كلية التربية الرياضية/ جامعةميسان
المجال المكاني : ملعب كلية التربية الرياضية / جامعة ميسان .
المجال الزمني : ٣/٢٨ – ٥/٢٣ / ٢٠٠٨

الدراسات النظرية وتركزت حول عملية التعلم والتعليم ومفهوم التعلم الحركي .

١- منهجية البحث والاجراءات الميدانية حيث استخدم الباحث المنهج التجريبي وتكونت عينة البحث من (٤٠) طالباً وتوزعوا الى مجموعتين الاولى تجريبية والثانية ضابطة ولكل مجموعة (٢٠)طالباً .

٢- اشتمل على عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها .

٣- تطرق الى الاستنتاجات والتوصيات .

After use of computers in the speed of learning the performance of the high jump Alfosebre Flop

Experimental research

The first-year students - Division 2 / Physical Education College / University of Maysan
Researcher: Dr. Hikmat Abdul Kareeem Al-Madhkhorey

Summary

Search contains five sections: --

Part I: definition and included research and included on the front and the importance of research and discussed with the goal of developing the art of professional performance for the high jump skill Alfosebre Flop for beginners and students of the Faculty of Physical Education, and to find the best means to shorten the time and effort to deliver the process of learning the skill as well and Alkmpiotrwalard the importance of using technology as an educational tool to enhance perceptions learners in this sporting event and coverage of education in all its aspects and stages of artistic faster and more comprehensive than the traditional educational process (in place).

The goal of search

Identified following the presentation of the technical performance of the computer-mediated learning the art of speed of motor performance of the effectiveness of the high jump Alfosebre Flop with members of the sample.

I suppose the researcher:

- There are significant differences in the level of motor performance of the effectiveness of the high jump Alfosebre between each of the control group, which you learn in the usual manner and traditional (established), and the experimental group, which also learn the traditional way, in addition to using the computer and for the experimental group.

The areas of research were: --

1-5-1 - the human sphere: a sample of first-year students Staff Section - Division 2 / Faculty of Physical Education College/ University of Maysan

1-5-2 - Spatial domain: Golf Faculty of Physical Education / University of Maysan.

1-5-3 - the time interval: 28 / 3 - 23 / 5 / 2008

Part II: Theoretical studies and similar studies: which was addressed to the concept of learning and education and the concept of motor learning and one of similar studies in this area.

Part III: included the research methodology and field procedures where the researcher used the experimental method, and formed the research sample of (40) students were divided into two groups, the first and second pilot officer and each group (20) students.

Part IV: The feature to display the results, analysis and discussion.

Part V: Referring to the conclusions and recommendations.
The main conclusions as follows: --
1 - a statistically significant difference in favor of the experimental group which means that the method used to teach high jump Alfosebre flop better than the traditional method.
2 - high level of learners in the experimental group than the control group based on the values of the arithmetic mean of the two groups.
3 - The composition of visualization of traffic on sections of the technical basis and to make students more aware and vision to absorb and understand the movement, which led to shorten the time to learn.

The recommendations are: --
1- Researcher recommends using the computer and the view that the effectiveness of this method in the development of speed of learning.
2 - the need to provide laboratory equipment and developed to be used more widely during the practical lessons.
3 - by using research methods and many ways to demonstrate the effectiveness of the practice of using the computer and compare it with other means.