تأثير استخدام الحاسوب في تعلم بعض المهارات بالملاكمة

أ.م.د ايلاف ربيع عباس

elaf.injas@cope.uobaghdad.edu.iq

الملخص

تكمن أهمية البحث في استخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية حديثة تساعد على تعلم بعض المهارات بالملاكمة. ويهدف البحث الى تأثير استخدام الحاسوب في تعلم بعض المهارات بالملاكمة. اما فرض البحث هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين (التجريبية والضابطة) في تعلم بعض المهارات بالملاكمة ولصالح الاختبارات البعدية. استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة المشكلة، استنتج ان استخدام الحاسوب في عملية تعلم بعض المهارات بالملاكمة حقق افضل النتائج من الأسلوب المتبع تقليدي في كليات التربية الرياضية، وبشكل واضح من خلال نسبة التطور الحاصلة لهم. واوصى استخدام الحاسوب لتعلم بعض المهارات بالملاكمة ، وفي عملية التعلم لطرق الأخرى لمهارات الملاكمة.

The Effect of Computer Use on Learning Selected Boxing Skills

By

Asst. Prof. Dr. Elaf Rabeea Abbas

Abstract

The significance of this study lies in employing the computer as a modern educational tool to facilitate the learning of selected boxing skills. The study aimed to investigate the effect of computer use on learning selected boxing skills. It was hypothesized that statistically

significant differences would exist between the pre-tests and post-tests of both the experimental and control groups in learning selected boxing skills, in favor of the post-tests.

The researcher adopted the experimental method due to its suitability for the nature of the research problem. The findings indicated that the use of computers in the learning process of selected boxing skills produced better results than the traditional teaching methods commonly used in colleges of physical education. This superiority was clearly reflected in the improvement rates achieved by the learners.

The study recommends the use of computers in teaching and learning boxing skills, as well as their application in the instructional process of other boxing techniques and skills.

Keywords: Computer-Assisted Learning, Boxing Skills, Motor Learning, Educational Technology, Physical Education.

1- التعريف بالبحث:

1-1 المقدمة وأهمية البحث:

"إن ما شهده عالمنا من سرعة وتتابع أدى إلى تغيير مفهوم التربية والتعليم وبفضل الأبحاث الحديثة تطورت التربية والتعليم على أساس التكنولوجيا التعليمية من خلال ما توفره من وسائل تكنولوجية حديثة. إن النجاح التجاري في مجال التربية والتعليم يعتمد على التميزات المتعددة والمتنوعة ولم يختلف على دور المعلم والطالب فقط بل يشمل ما هو أبعد من ذلك إلى دور الأجهزة والوسائل التحفيزية الفعالة وتساهم هذه الأجهزة والوسائل في توفير الظروف التربوية التي تناسب قدرات المتعلم ووقته لتحقيق غرضه.

أصبحت الأدوات التعليمية ضرورة في العملية التعليمية ويصعب الاستغناء عنها خاصة في تعليم بعض المهارات الصعبة المتعلقة بالملاكمة، وتعلم المهارات بالملاكمة يختلف عن تعلم المهارات والحركات في الرياضات الأخرى، من حيث تعلم مهارتها تؤدى في وسط مختلف كلياً عن الوسط الذي تؤدى فيه باقي الرياضات الأخرى، وتعد الملاكمة أحد الرياضات المحببة والمشوقة والممتعة في كثير من دول العالم لما لها من أهمية تميزها عن باقي الرياضات، حيث إنها تكسب الإنسان فوائد بدنية وصحية ونفسية واجتماعية.

يعد الحاسوب من أكثر الأدوات استخداماً في العديد من قطاعات الحياة، وأصبح الحاسوب أحد أبوابها لقطاعات علمية واسعة، تثري المستويات التعليمية، ولم يعد من الممكن مواكبة التطور والتغيير في هذه الحياة المعاصرة بدونه، نظراً لما يتمتع به من أدوات تعليمية يمكن استخدامها في كافة المجالات بشكل عام وفي مجال الرياضة بشكل خاص، فهو يعمل على زيادة سرعة وجودة التعلم، وتتجلى أهمية استخدام الحاسوب في زيادة قدرة المعلم على تقديم المادة التعليمية وتمكين المتعلم من إدراك وفهم المعالم العلمية، كما أنه يحدد الجهد المبذول أثناء المحاضرة ويحفز التعلم.

ونظراً لما يمتاز به الحاسوب من مزايا وخصائص ميزته عن غيره من الوسائل التعليمية الأخرى وتماشياً مع التقدم العلمي الذي يشهده عصرنا الحالي وفي محاولة جادة لتطوير رياضة الملاكمة التي تميزت بصعوبة تعلم مهاراتها مقارنة مع باقي الرياضات الأخرى، نجد أن أهمية البحث تبرز من خلال إعداد منهج تعليمي يحمل في طياته إمكانية تعلم مهارات الملاكمة من خلال استخدام الحاسوب في عملية التعلم.

1-2 مشكلة البحث:

يؤثر التقدم العلمي تأثيراً كبيراً في دعم العملية التعليمية وإمداد المعلم بأدوات ووسائل وأجهزة تساعده على سهولة توصيل المعلومات إلى المتعلمين، كالصور، والنماذج وأجهزة التسجيل الصوتية والمرئية، وإن استعمال هذه الوسائل والأجهزة الحديثة تحرر المعلم من الأساليب المتبعة، فضلاً عن الاقتصاد الكبير في الجهد والوقت وتماشياً مع التقدم العلمي الذي يشهده العالم.

ومن خلال متابعة ودراسة الباحث في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة الرياضية، انتبه أنه لا يزال بعض مدرسي الملاكمة يستخدمون وسيلة عرض الأنموذج الحي في تعلم مهارات الملاكمة ، التي تتعرض أحياناً لبعض التأثيرات البدنية والمهارية والنفسية، بالإضافة إلى السرعة في الأداء عند عرض المهارات مما يصعب على المتعلمين معرفة اجزاء الحركة،

فضلاً عن ذلك أن عملية عرض الأنموذج تؤدي إلى حجب الرؤية عنهم. وبناءً على ذلك ارتأى الباحث خوض تجربة إدخال جهاز الحاسوب في عملية تعلم مهارات الملاكمة من خلال إعطاء فكرة عن المهارة وتقديم أنموذج صحيح وتقسيم تلك المهارات إلى خطوات عن طريق عرضها البطيء مع التركيز على النقاط الهامة.

1-3 هدف البحث: يهدف البحث إلى:

1. تأثير استخدام الحاسوب في تعلم بعض المهارات بالملاكمة.

1-4 فرض البحث:

1. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج الاختبارات البعدية بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) في تعلم بعض مهارات الملاكمة، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري: طلاب المرحلة الثانية، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضية، جامعة بغداد.

1-5-2 المجال المكاني: قاعة الملاكمة الداخلية لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضية، جامعة بغداد.

1-5-3 المجال الزماني: للفترة من 2021/10/3 والى 2021./12/12.

2- منهج البحث وإجراءاته الميدانية:

2- 1 منهج البحث: الباحث استخدم المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين متكافئتين(الضابطة والتجريبية).

2-2 مجتمع البحث وعينته:

تم اختيار العينة بالطريقة العمدية من طلاب المرحلة الثانية في كلية التربية الرياضية جامعة بغداد.

أجرى الباحث قرعة لاختيار شعبتين من أصل مجموع الشعب البالغ عددها (4) شعب، وعدد طلابها (54) طالباً، وكان نتيجة القرعة لشعبة (ر) للمجموعة تجريبية البالغ عددهم (12) وشعبة (و) للمجموعة ضابطة البالغ عددهم (12) ، وتم اخذ (8) طلاب من شعبة (ب) لاجراء التجربة الاستطلاعية.

2-3 الأجهزة والأدوات ووسائل جمع المعلومات:

2- 3-1 الأجهزة والأدوات المستخدمة :

- جهاز حاسوب (Lap Top) عدد 1.
- جهاز للعرض (Data Show) عدد (1).
- آلة تصوير فيديو عدد (2) نوع (saony).
- صافرة عدد (2).

2- 3-2 وسائل جمع المعلومات:

- المراجع والمصادر العربية والأجنبية وشبكة الانترنيت.
- المقابلات الشخصية.
- استمارة تفريغ معلومات للاختبار القبلي والبعدي.

2-4 إعداد الصور والأفلام التوضيحية:

قام الباحث باختيار مجموعة من الصور والأفلام التوضيحية الخاصة بتعليم المهارات، علماً أن معظم هذه الصور والأفلام طُبقت من قبل لاعبين على مستوى عالٍ من الأداء الفني مما يجعلها أنموذج مثالياً للمهارات الحركية التي سوف تعلم. وتم إعدادها وترتيبها حسب التدرج لتعليم كل المهارات قيد البحث، فضلاً عن تقطيع فلم مصور لتعليم المهارات بشكل جزئي للمهارات لزيادة دقة التوافق بين حركات الذراعين-الرجلين، وكذلك إدخال بعض الإيضاحات الخاصة للتوضيح، لغرض إظهارها بشكل جميل ومنسق؛ لزيادة رغبة ودافعية المتعلم.

ومن البرامج المستخدمة لعملية إعداد الصور والأفلام:

1- نظام التشغيل وندوز (Operating System).

2- برنامج معالجة الرسوم الثابتة بأنواعها (Adobe Photoshop).

3- برنامج معالجة الصور المتحركة والثابتة (Adobe Image Ready).

4- برنامج عمل الشرائح التوضيحية (Power Point).

2-5 التجربة الاستطلاعية:

تم إجراء التجربة الاستطلاعية بتاريخ (2021/10/3) على عينة البحث مكونة من (8) طلاب، تم اختيارهم بصورة عشوائية وذلك من أجل الحصول على المعلومات والملاحظات تنظيم إجراءات عمل الوحدة التعليمية المتمثلة بزمن الوحدة التعليمية وأقسامها، والتعرف على اهم المعوقات التي تظهر عند تنفيذ المنهج التعليمي وإيجاد الحلول لها. والتأكد من موقع الإنارة لضمان مشاهدة الطلاب لشاشة العرض (Data Show) بشكل واضح.

2-6 الاختبارات القبلية:

تم اجراء الاختبار القبلي من خلال تقييم التدريسيين للطلاب لأداء المهارات للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية، وتم أجراء الاختبار القبلي للمجموعتين في يوم الخميس الموافق (2021/10/14) في كلية التربية الرياضية-جامعة بغداد، وبإشراف الباحث.

2-7 مدة تطبيق المنهاج :

استمر تطبيق المنهاج التعليمي للمجموعتين التجريبية والضابطة (8) أسابيع لكل واحدة منها، ابتداءً من 2021/10/17 ولغاية 2021/12/9 وبمعدل وحدتين تعليميتين خلال الأسبوع، (المجموعة التجريبية يوم الأحد والخميس)، (المجموعة الضابطة يوم الثلاثاء والخميس).

2-8 المهارات المستخدمة في البحث

اللكمة المستقيمة Hits Straight

وتنقسم اللكمة المستقيمة الى قسمين:

أ. اللكمة المستقيمة اليسرى الموجهة الى الوجه والجذع.

ب. اللكمة المستقيمة اليمنى الموجهة الى الوجه والجذع.

2-9 كيفية إعداد المنهج التعليمي وتطبيقه:

تم الاعتماد على نفس المنهج المستخدم في كلية التربية الرياضية جامعة بغداد، فقط الاختلاف في القسم الرئيسي وعلى أساسه استخدم جهاز الحاسوب في عملية التعليم للمهارات كوسيلة مساعدة.

اتبع الباحث الخطوات التالية:-

- تبدأ الوحدة التعليمية بـ(القسم الإعدادي) ويتم فيه التأكيد على النظام بالإضافة إلى تهيئة الطلاب والوسائل المساعدة، والبدء بالإحماء العام ثم الإحماء الخاص، وذلك بإعطاء تمارين تخدم المهارة التي سوف تُعلَّم في القسم الرئيسي، تعطى نفس التمارين في القسم الإعدادي للمجموعتين (التجريبية والضابطة).
- بعد أداء القسم الإعدادي المجموعة التجريبية للتعليم ، والذي يكون مزود بجهاز حاسوب وجهاز العرض Data Show، حيث يكون الجهاز مواجهاً لمكان جلوس المختبرين (مصاطب الجلوس)، يجلس الطلاب بشكل يسمح لهم رؤية الشاشة بوضوح والاستماع للمدرس بشكل جيد، تشغيل الحاسوب ليتسنى للمدرس الشرح والتعليق أثناء عملية العرض، تعرض التمارين التي سوف تعلم خلال الوحدة التعليمية في التسلسل الواحد تلو الآخر، وبشكل بطئ في البداية والتوقف عند كل جزء من أجزاء التمرين، يقوم مدرس المادة بشرح التمارين المعروضة وتكرارها عند الحاجة لتساعد المتعلم على بناء تصور أولي عن المهارة المطلوب تعلمها، تكرر التمارين التي تم التعلم عليها وبشكل مبسط.
- بعد الانتهاء من الجزء التعليمي يتوجه الطلاب إلى للتطبيق، يتبع المدرس الأسلوب الأمري في التعليم، يطلب من الطلاب اداء المهارات التي تم التعلم عليها بشكل منتظم ومتسلسل، يقوم مدرس المادة بإعطاء التكرارات المناسبة للتمرين وإعطاء التغذية الراجعة في حالة احتياجها وتصحيح الأخطاء ومحاولة التخلص منها في حالة وجودها.
- بعد الانتهاء من القسم الرئيسي يتوجه الطلاب لأداء القسم الختامي الذي يتضمن إعطاء ألعاب ترويحية تعمل على إعادتهم إلى الوضع الطبيعي.

وقد خضعت المجموعتان (التجريبية والضابطة) لنفس المدة التعليمية، وكان الاختلاف بينهما في طريقة تنفيذ الوحدة التعليمية لكل منهما، إذ نفذت المجموعة التجريبية (16) وحدة تعليمية على مدى (8) أسابيع وبواقع وحدتين تعليميتين خلال الأسبوع، وتستغرق الوحدة الواحدة (90) دقيقة يتم العمل بها على أساس التعلم بمساعدة جهاز الحاسوب لعرض تمارين تعلم المهارات من خلال صور وأفلام توضيحية. يكون التأكيد على العرض البطيء للمهارة ومن عدة اتجاهات وفي كل خطوة من خطواتها، وتجزئتها لتوضيحها بشكل مفصل للتعلم بشكل اسرع. أما المجموعة الضابطة فقد نفذت أيضاً (16) وحدة تعليمية على مدى (8) أسابيع وبواقع وحدتين تعليميتين خلال الأسبوع، وتستغرق الوحدة الواحدة (90) دقيقة يتم العمل بها على أساس التعلم وفق الأسلوب المتبع (عرض الأنموذج الحي).

تم تقسيم الوقت للوحدة التعليمية لكل قسم إلى:-

1. القسم التحضيري: وبلغ زمنه (20) دقيقة في الوحدة التعليمية الواحدة ويشمل:

- تسجيل الحضور: (3) دقيقة.
- الإحماء العام: (7) دقيقة.
- الإحماء الخاص: (10) دقيقة.

2. القسم الرئيسي: (60) دقيقة لوحدة تعليمية واحدة ويشمل:

- الجزء التعليمي: (20) دقيقة.
- الجزء التطبيقي: (40) دقيقة.

3. القسم الختامي: (10) دقيقة لوحدة تعليمية واحدة.

2-10 الاختبارات البعدية

بعد اكمال المنهج التعليمي للمجموعتين (التجريبية والضابطة)، تم إجراء الاختبارات البعدية يوم الأحد الموافق (2021/12/12) في كلية التربية الرياضية جامعة بغداد لمعرفة مدى تعلم المهارات الأساسية للطلاب ، وبنفس الظروف التي تم استخدامها في الاختبارات القبلية ، وبإشراف الباحث.

2-11 الوسائل الإحصائية:

للتعرف على نتائج عينة البحث للمجموعتين التجريبية والضابطة تم استخدام الوسائل الإحصائية الآتية:

- النسبة المئوية (%)
- معامل الصدق الذاتي
- قياس نسبة التطور
- معامل الالتواء

3- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

3-1 عرض نتائج اختبارات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية بين الاختبارين القبلي والبعدي وتحليلها:

لمعرفة الفروق بين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية استخدم الباحث اختبار (T-test) للعينات المتناظرة.

جدول (1)يبين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية والأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للفروق وقيمة (ت) المحتسبة للمجموعتين الضابطة والتجريبية

المعلم / المجموعات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		سَف	ع ف	قيمة (ت) المحتسبة	قيمة (ت) الجدولية	نسبة التطور	الدلالة
		سَ	±ع	سَ	±ع						
الضابطة	درجة	2	0.539	5.333	0.798	3.458	0.923	13	1.796	166,65	معنوي
التجريبية	درجة	1.875	0.583	7.083	0.812	5.208	0.775	23		277,76	معنوي

- تحت مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (12-1=11)

3-2 عرض نتائج الاختبارات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية بين الاختبار البعدي وتحليلها:

لغرض المقارنة بين نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين (التجريبية والضابطة) في تعلم المهارة فقد تم استخدام اختبار (T-test) للعينات غير المتناظرة لمعرفة معنوية الفروق.

جدول رقم (3)يبين نتائج الاختبارات البعدية وقيمة (ت) المحتسبة للمجموعتين التجريبية والضابطة

المجموعة	وحدة القياس	الاختبار البعدي		قيمة (ت) المحتسبة	قيمة (ت) الجدولية	الدلالة الإحصائية
		الوسط الحسابي (س̄)	الانحراف المعياري (±ع)			
الضابطة	درجة	5.333	0.798	5.116	1.717	معنوي
التجريبية	درجة	7.083	0.812			

- **تحت مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (24-2=22)**

3-3 مناقشة نتائج الاختبارات (T-Test) :

3-3-1 مناقشة نتائج تأثير المناهج التعليمية (المنهاج الذي استخدم الحاسوب في التعلم والمنهاج التقليدي):

لقد تبين لنا من خلال النتائج المعروضة في الجدول (1) أن هناك تأثيراً معنوياً في تعلم المهارات للمجموعتين (التجريبية والضابطة) بين الاختبارات القبلية والبعدية ولصالح الاختبارات البعدية جميعها على الرغم من ظهور فوارق بنسبة التطور بينهما. ويعزو الباحث التطور الحاصل في المجموعتين إلى عدة عوامل: -

الاستخدام الأمثل لكافة الإمكانات والوسائل المتاحة لتحقيق مفردات المنهج، حيث إن "الاستخدام الأمثل للإمكانات المتاحة والمعدات والأدوات والوقت المخصص للدرس يعد عاملاً مهماً لإجراء تدريس جيد من خلال الألعاب". (الين وديع فرج، 2002) .

1- ملائمة المناهج التعليمية المستخدمة في التعلم لمستوى وقدرات العينة، بالإضافة إلى أن صياغة البرامج اعتمدت على التدرج في التعلم من السهل إلى الصعب، مما أدى إلى تطور واضح في مستوى الطلبة. (السامرائي، 1987).

2- استخدام أسلوب التغذية الراجعة بأشكالها المختلفة، حيث أشار (Robb) إلى أن "أغلب الخبراء يفضلون أن تكون التغذية الراجعة عملية تحفيز للأداء الغذائي وتنظيم الأداء والسلوك الحركي للأداء اللاحق". " (Robb، 1972).

3- إن فاعلية استخدام الأدوات المساعدة ساعدت على إزالة عامل الخوف من المتعلمين وساعدت المعلم على إشراك أكبر عدد من المتعلمين. "إن الأدوات المساعدة تسمح للمتعلم بالتحرر من الخوف مما يسمح له بإعطاء مزيد من التركيز والانتباه. بالإضافة إلى ذلك فإنها تمنح المعلم الفرصة للتعامل مع مجموعة من المتعلمين بشكل أكثر فعالية." (أسامة، 1999).

4- إن استخدام الأمر الذي يتبعه المعلم أثناء الوحدات التعليمية يؤدي إلى اكتساب المتعلمين للمعلومة وفرصة استراتيجية التعلم، وتحقيق النظام والأمان للمتعلمين أثناء عملية التطبيق، كما أن استخدام الأمر الكثير في العملية التعليمية يؤدي إلى توصيل كمية كافية وغزيرة من المعلومات، وتوحيد الجماعة وانتظامها." (حمد، 2009-2010) .

5- استخدام الطريقة الجزئية والكلية (المختلطة) في تعلم المهارات، عمل على توفير الوقت والجهد خلال الوحدة التعليمية، "لكل مهارة رياضية طريقتها المناسبة والاقتصادية التي تحقق غرض الحركة بأقل مجهود ووقت" (بسطويسي و صالح، 1984).

6- لا يمكننا أن نتجاهل دور المعلم وكفاءته أثناء العملية التعليمية، ودوره الفعال في تشجيع المتعلمين أثناء عملية التعلم، مما يؤثر في نفوسهم ويحفزهم على المثابرة في التعلم، وهذا ما أكده (عباس أحمد، 2000): "يجب على المعلم تشجيع الطلاب وتحفيزهم على بذل قصارى جهدهم أثناء الدرس، وهذا يؤثر في نفوسهم ويحفزهم بشغف واستمتاع على ممارسة مختلف أنواع النشاط البدني". (عباس ، 2000).

وبهذا تحقق صحة الفرض الاول والخاص بوجود فروق دالة احصائية بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية ولصالح الاختبارات البعدية .

3-3-2 مناقشة نتائج المقارنة بين تأثير المناهج التعليمية (المنهاج الذي استخدم الحاسوب في التعلم والمنهاج التقليدي):

أما من خلال النتائج المعروضة في الجدول (1) تبين لنا أن هناك تأثيراً معنوياً في الاختبارات البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية، وهذا ما ظهر جلياً من خلال ألوسط الحسابي حيث بلغ الوسط الحسابي للمجموعة التجريبية في الاختبارات البعدية (7.083) ، بينما بلغ الوسط الحسابي للمجموعة الضابطة في الاختبارات البعدية (5.333)، ويعلل الباحث سبب تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة إلى عوامل عدة:-

1- استخدام الحاسوب في تعلم المهارات كوسيلة مساعدة عمل على سهولة تلقي المعلومات ووضوح وذلك عن طريق عرضها باستخدام الوسائط المختلفة وتوظيفها في مكانها المناسب، وهذا ما أكده (مهدي سالم، 2000) "الحاسب الآلي يعمل على

خلق بيئة نشطة تسمح للطلاب تلقي المعلومات والمعارف المتنوعة بسهولة ووضوح أكثر من الطريقة التقليدية" (مهدي، 2000).

2- استخدام الحاسوب ي تعلم المهارات قد سهل عملية فهم وإدراك الأجزاء التفصيلية للمهارات الأساسية المطلوب تعلمها، وذلك من خلال عرضها بشكل بطئ والتأكيد على الأجزاء الرئيسية للمهارة مما وفر فرصة جيدة في معرفة دقائق الحركة وسرعة استيعابها، وهذا ما أكده (عادل فاضل علي، 2000) "قدرة الحاسوب على عرض أكثر من صورة توضيحية عن الأداء، وقدرته على عرض الحركة بكل تفاصيلها بشكل دقيق مما يساعد على اكتسابها وتحسينها وتثبيتها" (عادل ، 2000).

3- استخدام الحاسوب في تعلم المهارات الأساسية وإعطاء التغذية الراجعة الفورية التي تعمل في دورها على تصحيح الأداء وتجنب الأخطاء وهذا ما أكده (Schmidth, 2000) "إن التغذية راجعة تزيد من دافعية الأفراد نحو التعلم وتعزز الأداء الصحيح وتجنب الأداء الخاطئ وتزيد من استقلالية المتعلم في الاعتماد على نفسه لتحديد الأخطاء" (Schmidth & Graig , 2000) .

4- إن استخدام الحاسوب في عملية تعلم المهارات قد وفر الوقت والجهد في تلقي المعلومات من خلال تقديمها على شكل (صور ثابتة ومقاطع فيديو) وهذا ما أكده (بان عدنان، 2000): "إن استخدام الحاسوب في عملية التعلم قد وفر الوقت والجهد على المعلم في توصيل المادة العلمية" (بان ، 2000).

5- استخدام الحاسوب في عملية تعلم المهارات سهل العرض البصري الذي ساهم في سهولة الفهم والاستيعاب للمهارة، وعند اقترانه مع المؤثر السمعي الذي قام به مدرس المادة وهذا اتفق مع ما أكده (وجيه محجوب، 2000) "إن المؤثر البصري وعند مقارنته مع السمعي والحركي وجد أنه أكثر فائدة لاكتساب المهارة وعليه فالمهام الحركية يجب أن تشتمل على العرض البصري وكذلك دلائل بصرية واضحة لمعالجة المعلومات" (وجيه ، 2000).

6- استخدام الحاسوب في عملية تعلم المهارات تميز في قدرته على تخزين معلومات واسترجاعها عند الحاجة لها بدون تعب أو ملل، هذا بالإضافة إلى تقديم المعلومات بصورة شيقة ذي تأثير نفسي جيد وفعال على متلقي المعلومات، وهذا ما أكده (كمال اسكندر وآخرون، 2000) "إن الحاسب الآلي يتميز بقدرته على تخزين وترتيب كم هائل من المعلومات واسترجاعها في وقت الحاجة إليها بدون تعب أو ملل" (كمال ، 2000).

وبهذا تحقق الفرض الثاني والخاص بوجود فروق دالة احصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في تعلم مهارات الملاكمة في الاختبارات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية.

4- الاستنتاجات و التوصيات

4-1 الاستنتاجات

1. استخدام الحاسوب في عملية تعلم مهارة الملاكمة حقق نتائج أفضل من الأسلوب المتبع في كلية التربية الرياضية وبشكل واضح من خلال نسبة التطور الحاصلة بينهما.
2. عمل الحاسوب على إعطاء تغذية راجعة بعد التمرين، وهذا ساعد على تصحيح الأخطاء فورا في حالة حصول اخطاء.
3. استطاع الأنموذج الذي تم عرضه لتعلم مهارات الملاكمة إظهار المهارة وأجزائها بشكل واضح ومفصل، ومن كل الاتجاهات، أفضل من الأنموذج الحي.
4. عمل الحاسوب ومن خلال قدرته على العرض والتكرار للمهارات ،إيصال المادة التعليمية بشكل مشوق ومبسط للمتعلمين، ووفرة الوقت والجهد خلال أداء الوحدة التعليمية.
5. استطاع الحاسوب على زيادة دافعية المتعلمين (الطلاب) نحو التعلم الذاتي من خلال التعلم (مشاهدة – أداء– مشاهدة – تصحيح أداء – مقارنة) أي المقارنة بين ما تم وما يجب أن يتم.
6. عمل الحاسوب ومن خلال الجهاز الملحق به (Data Show) عرض المهارة بشكل واضح وبحجم مقارب الى حجم الأنموذج الحي.
7. تميز الحاسوب من خلال قدرته على عرض الصور والأفلام بشكل بطيء وتقسيم أجزاء المهارة، أداء المتعلمين للمهارة بدقة عالية من التوافق.

4-2 التوصيات

1. استخدام الحاسوب في عملية التعلم الحركي، ولاسيما في تعلم مهارات الملاكمة وفي عملية التعلم لطرق السباحة الأخرى (ظهر – صدر – فراشة).
2. استخدام الحاسوب في عملية التعلم للملاكمة لفئات عمرية مختلفة ولكلا الجنسين.
3. تعميم البرنامج التعليمي المصمم بجهاز الحاسوب الى كليات التربية الرياضية التي تدرس مادة الملاكمة للاستفادة منه في التعليم.
4. يمكن الاستفادة من جهاز الحاسوب عند تدريس المادة النظرية للملاكمة، لمزايا الحاسوب عن باقي الوسائل التعليمة الأخرى.
5. استخدام الحاسوب في تعليم مهارات أخرى غير الملاكمة .

المصادر

- أحمد بسطويسي بسطويسي ، و عباس أحمد صالح. (1984). طرق التدريس في مجال التربية الرياضية. جامعة الموصل: مديرية مطبعة الجامعة.
- أسامة راتب. (1999). تعليم السباحة. القاهرة: دار الفكر العربي.
- الين وديع فرج. (2002). خبرات في الألعاب للصغار والكبار (الإصدار 2). الاسكندرية: منشأة المعارف.
- بان عدنان. (2000). تأثير استخدام الحاسوب في تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمناستك الفني للنساء، رسالة ماجستير. جامعة بغداد: كلية التربية الرياضية.
- حامد سليمان حمد. (2009-2010). محاضرات طلاب الدراسات العليا (الماجستير). جامعة الأنبار: كلية التربية الرياضية.
- عادل فاضل . (2000). تأثير بعض استخدامات أنظمة قواعد المعرفة في برامج التعلم بالأنموذج الرمزي لتعلم المهارات الهجومية بالمبارزة، أطروحة دكتوراه. جامعة بغداد: كلية التربية الرياضية.
- عباس أحمد . (2000). طرق التدريس في التربية الرياضية (الإصدار 2). جامعة الموصل: دار الكتب للطباعة والنشر.
- عباس أحمد السامرائي. (1987). طرق تدريس التربية الرياضية (الإصدار 2). جامعة الموصل: مديرية دار الكتب للطباعة والنشر.
- كمال يوسف وآخرون. (2000). تكنولوجيا التعليم والوسائط التعليمية. الاسكندرية: نور للكمبيوتر والطباعة.
- مهدي سالم. (2000). تقنيات ووسائل التعليم. القاهرة: دار الفكر العربي.
- وجيه محجوب. (2000). نظريات التعلم والتطور الحركي (الإصدار 2). بغداد: دار الكتب والوثائق.
- Robb Margaret .(1972) .The Dynamic of Motor skill Acquisition prentice .New Jersey: Hill Inc.
- Schmidth Richard و ،Graig Wrisberg .(2000) .Motor Learning and Prefrences: , .. 2nd. Ed., Champaing, Illinois, U.S.A, 2000, P.P 282 .Human Kinetics: Publisher Inc.