" تأثير استخدام الرسوم المتحركة في تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في رياضة الملاكمة "

نيـــازي فـــــاروق عـــــوض

المقـــدمة :-

يشهد لهذا العصر بأنه عصر التقدم التكنولوجى الذى غمر مختلف مجالات الحيـاة وميادينهـا بصفة عامة، ومجالات التعليم والتعلم بصفة خاصة، على إعتبار أن التعليم جزأ لا يتجزأ مـن الأمـن القومى للشعوب وأن المؤسسات التعليمية هى الأمل فى صـنع المسـتقبل، ممـا جعـل التعلـيم أحـد الأستراتيجيات الهامة لتطوير المجتمع، وتطوير التعليم ليست مجرد مظهر عصرى أو إقتناء للأجهـزة التعليمية، ولكن تطورت بصورة تناسب تطور العصر مما أثر بصورة فعالة فى العملية التعليميـة. (٨: ٢٥)

فالتطور الشامل للعملية التعليمية يركز على تكنولوجيا التعلم بما تقدمه من منـاهج وخبـرات تعليمية ثرية ذات أهداف واضحة ومحددة ووسائل توصيل المعلومات وتنمية المهارات أثنـاء إسـتخدام الأدوات والأجهزة وإستراتيجيات التعليم، وذلك لإعداد المعلم وتزويده بالخبرات والمهـارات لمواجهـة التطورات التقنية السريعة وللنهوض بمجتمعه على أساس علمى سليم، وذلك ما تسعى إليه جميـع دول العالم. (٣٣: ١٣٠)

ويذكر **أحمد أمين محمد (١٩٩٥م)** أنه "لا يجب الاكتفاء فقط بتعليم الملاكمين أداء المهـارات الاساسية بل العمل على تنمية هذه المهارات والحفاظ علي تحقيق مستوى من الأداء المهـاري طـوال تواجد الملاكم ممارساً للعبة حتى يضمن إمتلاكه لأعلى قدر من المهارات والتي تؤهله لتحقيق أفضـل النتائج عند تنفيذه لخطط اللعب، والإتقان التام للمهارات الاساسية لتسهم في التقدم لأعلـى المسـتويات. وأنه نتيجة إستخدام التحكيم الحديث بالكمبيوتر قد غير إسلوب وطريقة أداء المباريات بالنسـبة للملاكـم ومن هذا المنطلق أصبح على المدرب أن يواكب التطور الحادث ويضع الخطط اللازمة لذلك من خلال أداء الملاكم المتمثل في إعداده بدنياً ومهارياً من خلال تغيير ترتيب مكونات عناصر اللياقـة البدنيـة، وأصبح الملاكم في احتياج إلى الايقاع السريع في تسديد اللكمات والحركة برشاقة ومرونة حتـى يـتم تجميع أكبر عدد من اللكمات (النقاط)". (١: ٩، ١٠)

يوضح **صلاح السيد قادوس (١٩٩٣م)** إنه إذا كان لابد على الملاكم أن يكون لديه القدرة على ربط المهارات الحركية والفنية بعضها ببعض، بحيث يكون الوضع النهائي للمهارة الحركية مناسباً لأن يكون وضع ابتدائي للمهارة الحركية التالية، حتى يتمشى أسلوب الملاكم مع مميزات وخـواص اللكـم، والتي تتصف باستمرار وتعاقب وسرعة أداء المهارات الحركية المتغيـرة، حيـث ان عـدم اسـتمرار وتعاقب وسرعة أداء اللاعب للمهارات الحركية المختلفة، يؤدي إلى اتاحة الفرصة للمنافس للتفوق عليه والسيطرة على المباراة وامتلاك زمامها لذلك يتحتم على المعلم في بداية تعليم الناشئين أن يعمل علـى

تصنيف المهارات الحركية والفنية المختلفة، وأن يعمل على تعريف اللاعبين المهارات وفهمهم لهذه المهارات وفهمهم لخواصهم ومميزاتهم وكيفية استخدامهم، مما يتيح الفرصة للناشئ على تمييز المهارات المتشابهة وتحديد المهارات المناسبة لظروف اللكم. (٧: ٩٤، ٩٥)

ويشير **محمد محمود حيلة (٢٠٠١م) ,محمد معوض (٢٠٠٠م)** أن الرسوم المتحركة تعتبر إحدى وسائل تكنولوجيا التعليم التى إستخدمها العلم فهى تعد تغيراً نموذجياً لمجال تكنولوجيا التربية حيث أنتقل الركيز من الطرق التقليدية للتعليم إلى التركيز على عمليات الإتصال بإستخدام الرسوم المتحركة من خلال إستخدام أنظمة حديثة مثل الكمبيوتر حيث تقدم للمتعلم المعلومة من خلال البرامج المتكاملة باستخدام الرسوم المتحركة بأذهى الألوان والمؤثرات والحركات الصوتية وهذا إنطلاقاً لما تشير إليه الدراسات السابقة من إقبال المبتدئين المتزايد على البرامج التى تحتوى على الرسوم المتحركة حيث تصل النسبة إلى ٩٥.٧%، مما يشير إلى أنها وسيلة مشوقة للتعليم. (٢٢: ٤١)، (٢٣: ٥٢)

ويضيف **فرنش French (١٩٩٢م)** أن الرسوم المتحركة تلعب دوراً هاماً فى العملية التعليمية حيث أنها تزيد من فعالية تطبيقات الوسائل التعليمية وكذلك تزيد من فعالية التعلم. (٣٠: ١٦٧)

كما يوضح **عبدالحميد شكرى (١٩٩٥م)** إلى أن الرسوم المتحركة تعطى عالماً سحرياً من الخيال الممتع يعيشه الطفل بصفة خاصة بكل عواطفه وأحاسيسه ومشاعره حيث يتقمص شخصيات محببة لديه بإستخدام تكنولوجيا متطورة فى التصوير. (١٠: ٢٥)

ويشير **يحيي السيد الحاوى (١٩٨٨م)** تعتبر مرحلة التعليم المهارات الاساسية في رياضة الملاكمة القاعدة الاساسية التي يبنى عليها المدرب الاساليب الخططية ولذلك وجب عليه أن يهتم بتلك المهارات ويكسبهم الخبرة والمقدرة على كيفية استخدامها في اللعب والصور التي تطبق بها في المباراة مع الاستفادة بمميزات اللاعب ومواقف اللعب المختلفة. (٢٩: ٣٢)

ويشير **عصام عبد الخالق نقلاً عن هورست فيدلر Fiedler, Horet (٢٠٠٣م)** إلى أن الملاكمة واحدة من أقدم الرياضات على الإطلاق، وهي دائمة التغير لنشاط رياضى يقبل على ممارستها الكثير لما لها من تأثير فعال في تحقيق الكثير من الاهداف التربوية والملاكمة خططاً مرسومة وحركات منظمة ونشاط حركي وفكري مستمر يعمل على تنمية الفرد بدنياً ومهارياً وفكرياً واجتماعياً مما يؤدي إلى رفع كفاءة الفرد للمساهمة في التقدم الحضارى للمجتمع، والذى يسعى بدوره إلى تسخير كل طاقاته وإمكاناته المعنوية والمادية لخدمة الفرد وإسعادة، كما أن الملاكمة من أنواع النشاط الرياضى الذى يتطلب كفاءة عالية جداً من استيعاب واتقان المهارات الفنية، إذ يتميز هذا النوع من النشاط بالتغير السريع والمفاجئ في الاوضاع المختلفة، حيث يتركز انتباه اللاعب أثناء اللكم على الأسلوب الخططي والاداء الحركى، ولذلك لابد أن يتقن اللاعب جميع المهارات الفنية اتقاناً دقيقاً وسليماً. (١١: ٧١)

وترى **مها إبراهيم بسيونى (٢٠٠٤م)** أن الرسوم المتحركة تعطى للخبـرة التعليميـة عمقـاً يضفى عليها المزيد من الواقعية مما يعمل على إثارة إهتمام الأطفال ويتيح فرصة التعرف على المـادة من خلال إستخدام الصور الحية الملونة والمقترنة بالصوت وبالتالى يجعل الطفل أكثر تجاوباً ويزيد من إستيعابه وفهمه للمواد والمقررات. (٢٧: ١٥)

ويوضح **صلاح السيد قادوس (١٩٩٣م)** متفقاً مع **يحيى السيد الحاوى** أن المهارات الاساسـية في الملاكمة تحتوى على:

١- مهارة وثقة الاستعداد.
٢- حركات القدمين.
٣- اللكمات المستقيمة.
٤- اللكمات الجانبية.
٥- اللكمات الصاعدة.

ويمكن وضع تقسيم للكمات في الملاكمة:

لكمات مستقيمة	لكمات جانبية	لكمات صاعدة
١- مستقيمة يمنى في الرأس	- جانبية يمنى في الرأس	- صاعدة يمنى في الرأس
٢- مستقيمة يسري في الرأس	- جانبية يسري في الرأس	- صاعدة يسرى في الرأس
٣- مستقيمة يمنى في الصدر	- جانبية يمنى في الصدر	- صاعدة يمنى في الصدر
٤- مستقيمة يسرى في الصدر	- جانبية يسرى في الصدر	- صاعدة يسرى في الصدر
٥- مستقيمة يمنى في البطن	- جانبية يمنى في البطن	- صاعدة يمنى في البطن
٦- مستقيمة يسرى في البطن	- جانبية يسرى في البطن	- صاعدة يسرى في البطن

بالإضافة إلى "تحركات القدمين" وهي من أهم المهارات في الملاكمة الحديثة وبالاضافة إلى المهارات الدفاعية. (٧: ٤٢)

مشكلة البحث:-

وقد ظهرت مشكلة البحث حيث أنه فى ظل التقدم السائد فى عصرنا الحالى وإستخدام الأساليب الحديثة فى عملية التعليم والتعلم فى مجال التربية الرياضية بصفة عامـة والملاكمـة بصـفة خاصـة ولأهمية الحاسب الآلى ومساعدته فى عملية التعليم والتعلم من خلال إستخدام أنماط مختلفة والتى مـن ضمنها الرسوم المتحركة، فقد رأى الباحث أن البرامج التعليمية إذا تم تنفيذها بأسلوب الرسوم المتحركة وبإستخدام تكنولوجيا الحاسب الآلى من الممكن أن تلعب دوراً هاماً فـى المجـال التعليمـى وخاصـة المبتدئين فى المرحلة السنية من (١٢: ١٤) سنة.

وقد لاحظ **الباحث** عدم الوصول إلى المستوى المطلوب من الإتقان فى مستوى الأداء المهارى للمهارات الأساسية للملاكمة للمبتدئين بالرغم من الجهد المبذول مع هؤلاء المبتدئين فى التدرج التعليمى بالمهارات.

ويري **الباحث** إلي أن عدم الوصول إلى المستوى المطلوب من الإتقان فى مستويات الأداء المهارى للمهارات الأساسية للملاكمة إلى ما يشعر به المبتدئين من ملل وتشتت ذهنى نتيجة للأساليب التقليدية، حيث أن الطريقة المتبعة لتعليم المبتدئين هى الطريقة التقليدية التى تعتمد على مصدر واحد للمعرفة وهو الشرح من جانب المعلم يتبعه عرض النموذج دون أدنى مشاركة فعلية من المتعلمين فى الموقف التعليمى مما يؤدى إلى وقوف المتعلمين موقف سلبى فى عملية التعلم، كما أن هناك من لا يستطيعون رؤية نموذج المهارة بشكل واضح من زوايا مختلفة وبالتالى لا يتضح لهم النواحى الفنية لأداء المهارة بصورة سليمة، وبالتالى عدم مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين وعدم إستخدام الوسائل التعليمية الحديثة فى عملية التعلم والتى لها تأثيرها الفعال على تنشيط الذهن ورفع مستوى الأداء للمهارات الأساسية لدى المبتدئين فى الملاكمة.

أهمية البحث:-

يرى **الباحث** أن أهمية القيام بهذا البحث هو محاولة لإستخدام إحدى وسائل تكنولوجيا التعليم الحديثة وهى الرسوم المتحركة من خلال برنامج تعليمى ومعرفة تأثيره على تعلم المهارات الأساسية للمبتدئين فى الملاكمة كمحاولة لإيجاد بعض الحلول التى قد تساهم فى النهوض بالعملية التعليمية فى فناء المدرسة ورفع مستوى الأداء المهارى لمهارات الملاكمة الأساسية ومعرفة الدور الذى تلعبه فى توضيح مراحل الأداء الحركى والجانب المعرفى المصاحب لها.

ويهدف توفير عنصر التشويق والإثارة ومراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، والعمل على إستفادة كل متعلم من زمن الوحدة التعليمية كاملاً كلا حسب قدراته وإمكانياته وذلك يؤدى إلى سرعة التعلم بالإضافة إلى إستثارة دافعية المتعلمين أثناء التعليم.

وفي حدود علم **الباحث** وقراءته النظرية وبالرغم من تعدد الدراسات التى استخدمت الرسوم المتحركة فى التعليم أو التدريب فى العديد من الرياضات الأخرى، فإن مجال الملاكمة لم يتطرق لهذا النوع من التعليم على الرغم من العديد من التوصيات التى أوصت بتطبيق برامج التعليم بإستخدام الرسوم المتحركة للبراعم فى الرياضات الأخرى، مما يضيف صفة الحداثة للبحث وأيضاً من منطق الأهتمام بالأساليب الحديثة فى التعلم ومواكبة التطور التكنولوجى كمحاولة لتصميم برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الرسوم المتحركة وتأثيرها على تعلم المهارات الأساسية للمبتدئين فى الملاكمة وعلى جوانب التعلم (المهارية – المعرفية) من منظور الأهتمام بالفرد كوحدة واحدة.

وحيث تأتي أهمية هذه الدراسة في كونها محاولة من الباحث مسايره الاتجاهات الحديثة واستخدام اساليب تعليمية جديدة تؤثر بفاعلية في العملية التعليمية.

ويمكن تلخيص اهمية البحث في النقاط التالية:-

- إثراء بيئة التعلم من خلال استخدام أساليب تدريس فعالة يكون فيها المتعلم هو محور العملية التعليمية.
- زيادة الانتباه للمتعلمين والتركيز واهتمامهم وتشوقهم للعملية التعليمية.
- يجعل التعليم أبقى أثرا والتقليل من النسيان بفضل استخدام (الرسومات المتحركة) التي تساعد علي التشويق .

هدف البحث:-

يهدف هذا البحث إلي تصميم برنامج تعليمي باستخدام (الرسوم المتحركة) لتعلم بعض المهارات الاساسية للملاكمة للبراعم من ١٢: ١٤ سنة من خلال التعرف علي:-

١- تصميم برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة لتعليم بعض المهارات الاساسية في الملاكمة للمبتدئين لعينة البحث.

٢- التعرف على تأثير البرنامج التعليمى المقترح على تعلم بعض المهارات الاساسية للملاكمة للمبتدئين (مهارياً – معرفياً) للمبتدئين عينة البحث (التمرين الضابط).

فروض البحث:

يري الباحث أن يتم صياغة فروض البحث فيما يلي:

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط نتائج القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في متغيرات مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفي فى الملاكمة لصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق في نسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى.

مصطلحات البحث :-

١- البرنامج:-

هو عبارة عن الخطوات التنفيذية لعملية التخطيط لخطة صممت سابقاً وما يتطلبه ذلك من توزيع زمنى وطرق تنفيذ وإمكانات تحقق هذه الخطة. (٩: ١٧)

٢- الرسوم المتحركة:-

هو إستخدام تقنيات التصوير التى تعتمد على تسجيل اللقطات بشكل منفصل ومتتابع ينتج عنها شريط من الصور يعرف بنظام الحركة المتقطعة تحدث عند المشاهدة من خلال شاشة العرض للإيهام بالحركة وهى بذلك تعتمد على تقنية من تقنيات الإنتاج التى تمكن الفنان من التصرف فى عمليات التصميم لكل إطار على حدة. (٣: ٣٦)

٣- التعلم:-

هوتغيير أداء المتعلم أو تعديل سلوكه نتيجة لمروره بخبرات تعليمية معينة والمران عليها، بمعنى
أن التعلم مرتبط بتعديل السلوك والخبرات التى يمر بها المتعلم فيحدث التعديل فى سلوك المتعلم أثناء إشباع الحاجات وبلوغ الأهداف بغرض التكيف فى المواقف الجديدة. (١٧: ٣٨)

٤- التعلم الحركى:-

هى عملية إكتساب وصقل وتثبيت المهارات الحركية من خلال الإعداد التكنيكى للوصول إلى أعلى مستوى ممكن من الصورة المثالية للتكنيك الرياضى. (٦: ٢٢١)

٥- التعليم:-

هو مجموعة الإستراتيجيات والأساليب التى يتم من خلالها تنمية المعلومات والمهارات والإتجاهات عند الفرد أو مجموعة من الأفراد، سواء كان ذلك بشكل مقصود أو غير مقصود بواسطة الفرد نفسه أو غيره. (١٧: ٣٢)

٦-المهارات الأساسية للملاكمة:-

تعنى الحركات الضرورية الهادفة التي تؤدي بغرض القدرة على التلاكم التطبيقى في حدود قانون الملاكمة الدولي. (٧: ١٩٦)

الدراسات المرجعية:-

١- أجري **أحمد حسن رخا (٢٠١٠م)**دراسة عنونها "أثر استخدام الهيبرفيديو على تعلم بعض المهارات الاساسية للمبتدئين في الملاكمة " , وأستهدف التعرف علي بناء برنامج كمبيوتر تعليمى باستخدام اسلوب الهيبرفيديو ومعرفة تأثيره على تعلم بعض المهارات الاساسية لدى طلبة كلية التربية الرياضية ببورسعيد , واشتمل عينة البحث علي عدد (٢٠) طالب أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية والتي استخدمت الهيبرفيديو على المجموعة الضابطة والتي استخدمت الطريقة التقليدية في التدريس في تعلم مهارات الملاكمة قيد البحث , الهيبرفيديو كان أكثر تأثير على تعلم المهارات قيد البحث من الطريقة التقليدية مما يدخل على فاعلية البرنامج المقترح.(٦)

٢- أجرت **منار خيرت على أحمد (٢٠١٢م)** دراسة عنوانها " تأثير برنامج تعليمى بإستخدام الرسوم المتحركة على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين, واشتمل عينة البحث علي عدد (٢٨) طفل من الصف الخامس الإبتدائي، ومن أهم النتائج : تفوق المجموعة التجريبية المستخدمة الرسوم المتحركة بالكمبيوتر على المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية , استخدام الرسوم المتحركة أثر ايجابياً لاكتساب المعرفى الطريقة التقليدية ساهمت في تعلم سباحة الزحف على البطن وأثرت ايجابياً في التحصيل المعرفى للمجموعة الضابطة . (٢٥)

٣- أجري **ستان هيوارد Stan Hayward (٢٠١٤م)**دراسة عنونها " استخدام الكمبيوتر والرسوم المتحركة في تعليم المهارات الحركية لرياض الأطفال " , وأستهدف التعرف على تأثير استخدام الرسوم المتحركة في تعليم المهارات الحركية الأساسية لرياض الأطفال, واشتمل عينة البحث علي عدد (٣٠) طفل

من رياض الأطفال أهم النتائج ان استخدام الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية تأتى بنتائج ايجابية في مجال التعليم الحركى لمرحلة رياض الأطفال.(٣٣)

٤- أجري **محمد على الدين سعيد (٢٠١٦م)** دراسة عنونها " تصميم منظومة الوسائط المتعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الدفاعية لناشئ الملاكمة " , وأستهدف التعرف تصميم منظومة من الوسائط المتعددة وذلك لتعليم بعض المهارات الدفاعية لناشئى الملاكمة., واشتمل عينة البحث علي عدد (٢٩) ناشئاً أهم النتائج تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت برنامج الوسائط المتعددة على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج).(٢١)

إجـــراءات البحـــث:-

منهج البحث :-

إستخدم الباحث المنهج التجريبي وذلك لملائمته لطبيعة هذا البحث ، وقد استعان بالتصميم التجريبى متبعاً القياس القبلى والبعدى لمجموعة واحدة تجريبية.

مجتمع و عينة البحث:-

يشمل مجتمع البحث على مبتدئين ملاكمى مركز شباب السادات بمحافظة الشرقية من سن (١٢: ١٤سنة) والذى بلغ عددهم (٣٠) خلال العام ٢٠١٩/٢٠٢٠م وتم استبعاد عدد (٤) لعدم الانتظام ليصبح العدد الكلى لمجتمع البحث (٢٦) مبتدئ , حيث قام الباحث بإختيار(١٤) مبتدئ كعينة أساسية بالطريقة العشوئية من داخل مجتمع البحث , تم قام باختيار مجموعة استطلاعية بلغ عددهم (١٢) مبتدئ من داخل مجتمع البحث لإجراء المعاملات العلمية وخارج عينة البحث الرئسية.

كما قام الباحث بإختيار عينة أخرى من خارج عينة مجتمع البحث من المرحلة المتقدمة في الملاكمة من سن (١٤: ١٦ سنة) وبلغ عددهم (١٢) مبتدئ وذلك لاستخدامهم في التجربة الاستطلاعية (مجموعة مميزة) والجدول رقم (١) يوضح مجتمع وعينة البحث.

جدول (١)

تصنيف مجتمع وعينة البحث

البيان	العدد الكلى للمبتدئين	المبتدئين المستبعدين	مجتمع البحث		العينة الاستطلاعية		العينة الاستطلاعية (مميزة)	عينة الدراسة الأساسية المجموعة التجريبية	
			العدد	%	العدد	%		العدد	%
العدد	٣٠	٤	٢٦	%١٠٠	١٢	%٦٤,١٥	١٢	١٤	%٥٣,٨٥

أسباب اختيار عينة البحث:

١- عدم ممانعة مركز شباب السادات بالزقازيق بمحافظة الشرقية من إجراء التجربة على الملاكمين التابعين لهم.

٢- توفير الامكانيات والأدوات اللازمة لعملية تعليم الملاكمين.

٣- وجود العينة المناسبة لإجراء الدراسة.

٤- لديهم خبرات تمكنهم من استخدام الحاسب الآلي والتعامل معه.

٥- مرافقة أولياء الأمور المبتدئين على إجراء البحث.

توصيف وتجانس أفراد عينة البحث في متغيرات البحث:-

تم حساب معامل الالتواء بدلالة كل من المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري لعينة البحث في متغيرات النمو و المتغيرات البدنية و قياس الأداء المهارى ويوضح **الجدول التالي رقم (٢)** توصيف وتجانس أفراد عينة البحث في جميع المتغيرات.

جدول (٢)

إعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في متغيرات النمو والاختبارات البدنية والمستوي المهاري واختبار التحصيل المعرفى قيد البحث

ن = ٢٦

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
متغيرات النمو	العمر الزمني	سنة	١٣,١٨	١٣,٣٥	٠,٦١	-٠,٨٤
	ارتفاع الجسم	سم	١٥٥,٠٢	١٥٤,٠٠	٤,٠٩	٠,٧٥
	وزن الجسم	كجم	٥٢,٩٦	٥١,٧٥	٣,٩٣	٠,٩٢
	الذكاء	درجة	٤٠,٩٤	٤٢,٠٠	٢,٨٥	-١,١٢
المتغيرات البدنية	اختبار جرى – المشي ١٠٠٠م	درجة	٥,٨٥	٦,٠٠	٠,٦٠	-٠,٧٥
	الشد على العقلة	درجة	٦,١٥	٦,٠٠	٠,٦٦	٠,٦٨
	ثنى الجذع من الرقود	درجة	٦,٧٨	٧,٠٠	٠,٧٥	-٠,٨٨
	الانبطاح المائل	درجة	٥,٢٣	٥,٠٠	٠,٦٤	١,٠٨
	الوثب العريض من الثبات	درجة	٧,٢٧	٧,٠٠	٠,٩٠	٠,٩
	الدوران حول الجسم	درجة	٧,١٩	٧,٠٠	٠,٧٨	٠,٧٣
متغيرات الأداء المهاري والاختباري	قوة اليد اليسرى في أداء المستقيمة اليسرى	درجة	٥٧,٦٩	٦٠,٠٠	٧,٩٩	-٠,٨٧
	قوة اليد اليمنى في أداء المستقيمة اليمنى	درجة	٦٢,٣١	٦٠,٠٠	٩,٣٢	٠,٧٤
	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى فى ٣٠ث	درجة	٦٣,٤٦	٦٠,٠٠	٩,٥١	١,٠٩
	عدد اللكمات المستقيمة اليمنى فى ٣٠ث	درجة	٦٦,٥٤	٧٠,٠٠	١١,٠٧	-٠,٩٤
	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى واليمنى فى ٣٠ث	درجة	٦٢,٦٩	٦٠,٠٠	٩,٨٣	٠,٨٢
	اختبار التحصيل المعرفى	درجة	١٣,٤٢	١٣,٠٠	١,٦٢	٠,٧٨

يتضح من **جدول (٢)** أن جميع قيم معاملات الالتواء لأفراد عينة البحث الكلية في متغيرات النمو والاختبارات البدنية والمهارات الدفاعية قيد البحث تراوحت بين (-١,١٢: ١,٠٩) وقد انحصرت

هذه القيم ما بين (±٣) مما يشير إلي أن أفراد عينة البحث تتوزع توزيعاً إعتدالياً في المتغيرات قيد البحث, وهذا يدل على تجانس أفراد العينة في هذه المتغيرات.

- **وقد قام الباحث بتنفيذ جميع القياسات والإجراءات وفقا للجدول الزمنى التالي:-**

جدول (٣)
الخطة الزمنية لإجراءات البحث

م	الإجراءات البحثية	التاريخ		الهدف من القياس
		من	إلى	
١	التجانس	٢٠٢٠/١١/١	٢٠٢٠/١١/٥	- لايجاد التجانس بين عينة البحث الأساسية والاستطلاعية.
٢	المرحلة الأولى من الدراسة الإستطلاعية	٢٠٢٠/١١/٨	٢٠٢٠/١١/١٢	- التأكد من سهولة الاختبارات. - تحديد زمن اجراء الاختبارات. - اختيار الأماكن المناسبة لاجراء الاختبارات. - التأكد من المعاملات العلمية للاختبار (صدق - ثبات).
٣	المرحلة الثانية من الدراسة الإستطلاعية	٢٠٢٠/١١/١٦	٢٠٢٠/١١/١٩	- التعرف على صلاحية الأجهزة المستخدمة فى تنفيذ محتوى البرمجية. - تطبيق وحدتين من الوحدات التعليمية للبرنامج التعليمى باستخدام برمجية السوم المتحركة.
٤	القياس القبلى	٢٠٢٠/١١/٢٢	٢٠٢٠/١١/٢٦	- لايجاد التجانس للمجموعة التجريبية فى جميع المتغيرات قيد البحث.
٥	تطبيق البرنامج التعليمى	٢٠٢١/١/٣	٢٠٢١/٢/١٨	- تطبيق البرنامج التعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على المجموعة التجريبية.
٦	القياس البعدى	٢٠٢١/٢/٢١	٢٠٢١/٢/٢٥	- القياس البعدى فى جميع المتغيرات قيد البحث (مهارى - معرفى).

وسائل جمع البيانات :-

قام الباحث بالإطلاع علي المراجع العلمية المتخصصة ، وكذلك الدراسات المرجعيه السابقه المرتبطة بموضوع البحث وبالإستعانه برأي الخبراء للإستفاده منهم في تحديد أهم المتغيرات المرتبطة بالبحث وكذلك الإختبارات المناسبة لقياس هذه المتغيرات وطرق قياسها ، وبتحديد الأدوات والأجهزة الملائمة لموضوع البحث وقد راعي في اختيارها الشروط الآتية:-

☒ أن تكون فعالة في تشخيص الجوانب المحددة للبحث.

☒ أن تكون سهلة التنفيذ وأن تتوافر لها أجهزة القياس.

☒ أن تتوافر لها المعايير العلمية (الثبات ــ الصدق).

☒ اجمع على استخدامها عدد كبير من علماء ومن المتخصصين في الملاكمة.

الأجهزة والأدوات والاختبارات المستخدمة في البحث:-

الأجهزة وتمثلت في:-

- جهاز رستاميتر لقياس الطول الكلي للجسم (الإرتفاع) بالسنتمتر.
- ميزان طبي معاير لقياس الوزن بالكيلو جرام.
- كاميرا تصوير ديجيتال لتصوير الأداء المهارى.
- جهاز الديناموميتر لقياس قوة عضلات الرجلين.
- جهاز حاسب ألي ipm أو الأجهزه المتوافقه معهٌ.

الأدوات وتمثلت في:-	**وحدة القيـــاس**
١- ساعة إيقاف يقرب زمنها إلي أقرب ١/١٠٠من الثانية.	(الثانية)
٢- شريط قياس مدرج بالسنتميتر.	(ســـم)
٣- مسطرة مدرجة لقياس المرونة.	(ســـم)
٤- قفازات ملاكمة.	
٥- صفارة بدء.	
٦- كرات طبية وزن ٣ كيلو جرام.	
٧- جهاز عقلة.	
٨- حلقة الملاكمة.	

إستمارات تسجيل البيانات:-

قام الباحث بتصميم الإستمارات التالية لتسجيل البيانات الخاصة بعينة البحث وهي :

١- استمارة تسجيل البيانات الخاصة بالملاكمين المبتدئين (الطول – الوزن – السن – الذكاء) الخاصة برياضة الملاكمة للمبتدئين لسن (١٢: ١٤ سنة).

١- استمارة استطلاع رأى الخبراء حول تحديد المهارات الأساسية للمبتدئين.

٢- استمارة استطلاع رأى الخبراء في الاختبارات البدنية.

٣- استمارة تسجيل بيانات الملاكمين المبتدئين والقدرات البدنية.

٤- استمارة استطلاع رأى الخبراء في الاختبارات المهارية.

٥- استمارة قياس المستوى المهارى والدرجة المعيارية.
٦- استمارة استطلاع رأى الخبراء في الاختبار المعرفى إعداد الباحث.
٧- استمارة استطلاع رأى الخبراء في البرنامج التعليمى.
٨- استمارة استطلاع رأى الخبراء لتحديد المحاور التعليمية داخل البرمجية للمهارات الأساسية.

الاختبارت المستخدمة:-

- الاختبارات:

* اختبار التحصيل المعرفى للمهارات قيد البحث "إعداد الباحث".
* اختبارات القدرات البدنية "إعداد ضياء الدين عزب".
* اختبار القدرة العقلية (الذكاء المصور) "إعداد أحمد ذكى صالح".
* بطارية قياس المستوى المهارى "إعداد اسماعيل حامد وآخرون" (٢٠٠٠م).

تصميم السيناريو المقترح للبرمجية:-

يعبر السيناريو عن الكيفية التى ستكون عليها شاشات البرمجية وقد راع الباحث عند بناء البرمجية أن تحتوى على مجموعة من الشاشات (نماذج لبعض شاشات البرمجية) ومنها:

١- شاشة مقدمة البرمجية (الجزء الأول):

هو جزء يعرض بطريقة تتابعيه دون تدخل من الملاكم المبتدء وهو يتضمن (الافتتاحية – العنوان – الاعداد – الأشراف – الهدف العام للبرمجية – بعض الملاحظات الهامة للطالب ثم عرض محتوى البرمجية) وتعتبر المقدمة هي المدخل إلى الخطوات التالية للبرمجية.

٢- شاشة القائمة الرئيسية (الجزء الثاني):

تعكس كل ما تشمل عليه البرمجية من خلال ايقونات وهذا الجزء هو بداية استخدام المبتدء للحاسب الآلي من خلال اتباع الترتيب المناسب لعرض هذا المحتوى (بعض المهارات الأساسية للملاكمة) بناء على توجيهات الباحث والذى يتكون من:

- المحاور الرئيسية (بعض المهارات الأساسية المراد تعلمها).
- الأهداف السلوكية للجزء المراد تعليمه وتنقسم إلى (أهداف معرفية، أهداف مهارية).
- نبذة تاريخية عن الملاكمة.
- قانون الامكانات (المواصفات القانونية لأجهزة وأدوات الملاكمة).

وقد راع **الباحث** عند عرض هذا المحتوى أن يكون منظماً بحيث يتناسب مع طبيعة البرنامج التعليمى وخصائص المرحلة السنية من (١٢: ١٤) وقد راع توزيع المحتوى التعليمى بطريقة متنوعة حتى تراعى الفروق الفردية بحيث تشتمل على (المواد السمعية – المواد البصرية – الرسوم المتحركة)، كما راع الباحث أيضا سهولة التعامل مع الشرائح وسهولة الانتقال بينها والعودة.

شاشة عرض المحتوى الخاص بكل جزء من أجزاء المهارة:

بالضغط على الايقونة الخاصة بكل جزء من أجزاء المهارة تظهر شاشة بها:

- فيديو الرسوم المتحركة (الشكل الأمثل للأداء).
- التسلسل الحركى للأداء.
- التدريبات المستخدمة لتنمية مستوى الأداء.
- الخطوات التعليمية (شرح المهارة).

إعداد البرمجية التعليمية:-

وتم تقديم محتوى البرمجية باستخدام مجموعة من الوسائل:

- الرسومات المتحركة.
- النص المكتوب.
- الموسيقى والمؤثرات الصوتية.
- اللغة المنطوقة.

اشتملت مرحلة اعداد البرمجية على المراحل التالية:

- **الرسومات المتحركة:-**

قام **الباحث** بالحصول على اسطوانات تعليمية لتعلم بعض المهارات الاساسية والملاكمة والتدريبات الخاصة بها، ثم قام بتحليل الحركة إلى كادرات عن طريق تقطيع الحركة على الكمبيوتر باستخدام برنامج ***windows movie maker*** حيث قام بتحليل الحركة إلى عدد من الكادرات (٢٤) كادر لكل جزء من أجزاء المهارة وكذلك التدريبات التعليمية.

ثم قام الباحث بالاستعانة برسام متخصص في رسوم الأطفال والجرافيك لرسم الصور (الكادرات) الخاصة بالتسلسل الحركى لمراحل أداء بعض المهارات الأساسية في الملاكمة وكذلك التدريبات التعليمية حيث تم رسم الحركة في ٢٤ كادر مع مراعاة المقاسات أن تكون متساوية وأجزاء الجسم تكون متوافقة مع بعضها البعض بحيث عند دخولها على البرنامج لا يحدث تقطيع في الحركة المسلسلة للمهارة.

حيث قام الرسام بتصميم الشخصية المراد تحريكها (بشكل كروكى) على ورق خارجى وكذلك الخلفية، ثم قام برسم الشخصية بالتسلسل الحركى المطلوب على الكمبيوتر باستخدام قلم الرسم الضوئى ***Tablet*** حيث تم رسم المهارة الحركية وكل تدريب في ٢٤ كادر وكذلك رسم الخلفية ولكن بشكل أكثر استطالة في حجم الصورة حتى يمكن تحريكها لليمين أو اليسار حسب اتجاه الحركة، ثم قام بتلوين جميع الكادرات وتظليلها واضافة اللمسة الفنية على برنامج الفوتوشوب ***Photoshop*** وراعى استخدام الوان تشابه الألوان الحقيقية، ثم قام بترتيب الاوضاع الحركية (التسلسل الحركى) وترقيم ذلك للتأكد من التدرج الحركى السليم للمهارة.

ثم قام الباحث باعطاء المبرمج جميع الرسومات بعد الانتهاء منها وتم تحريك الرسومات بواسطة برنامج ***Windows Movie Maker*** وبرنامج ٤ ***Flash Max*** لتحويلها إلى لقطات فيديو رسوم متحركة.

* **لقطات الفيديو:** تم تجميع الرسومات الخاصة بالمهارة التى يتم تعليمها وتكوين لقطات الفيديو المعبرة عنها في شكل رسوم متحركة.
* المادة التعليمية المكتوبة:تم جمعها من المراجع العلمية المتخصصة وكذلك من خلال شبكة الانترنت.
* الموسيقى: تم استخدام مقطوعات موسيقية تعليمية مصاحبة للبرمجية.
* التعليق الحواري: قام الباحث بالتعليق صوتياً على الأداء الحركى والنص المكتوب قيد البحث.
* المؤثرات الصوتية: قام الباحث باستخدام بعض المؤثرات الصوتية أثناء عرض البرمجية.

- إعداد دليل البرمجية: مرفق (١٥)

قام الباحث بإعداد دليل للبرمجية بحيث يتضمن ما يلي:

*كيفية تشغيل البرمجية حيث يجب إلمام لاعب الملاكمة المبتدء بكيفية تشغيل الحاسب الآلي وبكيفية وضع الـــ ***CD*** التى يتواجد عليها البرمجية في مكانها الصحيح، والإلمام بمهارات استخدام الفأرة، حيث أن نظام تشغيل هذه الاسطوانة يكون ***Auto Run*** أي لا تتطلب سوى استخدام الفأرة في الضغط على مفاتيح استخدام البرمجية.

الدراسات الاستطلاعية:-

اولاً) المرحلة الأولى للدراسة الاستطلاعية:-

أجريت الدراسة الاستطلاعية فى الفترة من ٢٠٢٠/١١/٨م إلى ٢٠٢٠/١١/١٢م على عينة اختيرت بالطريقة العشوائية من ملاكمى مركز السادات الرياضى بالزقازيق – محافظة الشرقية من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وقوامها (١٢) ملاكم مبتدأ، حيث قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية للتعرف على النواحى الادارية والفنية والتنظيمية الخاصة بالبحث .

- أهداف الدراسة :-

- التأكد من سهولة الاختبارات.
- تحديد زمن إجراء الاختبارات.
- اختيار الأماكن المناسبة لإجراء الاختبارات.
- التأكد من المعاملات العلمية للاختبار **(الصدق- الثبات)** لكل من:

١- المعاملات العلمية لاختبار القدرات البدنية.

٢- لتحديد معامل السهولة والصعوبة والتميز للاختبار المعرفى.

٣- لتحديد زمن الاختبار المعرفى.

٤- المعاملات العلمية للإختبار المعرفى.

ثانياً) المرحلة الثانية للدراسة الاستطلاعية:-

قام الباحث بإجراء التجربة الاستطلاعية الثانية على عينة البحث المسحوبة من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية والتى بلغ قوامها (١٢) لاعب ملاكمة مبتدأ فى الفترة الزمنية من ٢٠٢٠/١١/١٦م إلى ٢٠٢٠/١١/١٦م، وكان الهدف منها:

- التعرف على صلاحية الأجهزة والأدوات المستخدمة فى تنفيذ محتوى البرمجية.
- تطبيق وحدتين من البرنامج التعليمى باستخدام الرسوم المتحركة للتأكد من ملائمة محتوى البرنامج وصلاحية للتطبيق.
- التعرف على نواحى القصور داخل برمجية الرسوم المتحركة.

المعاملات العلمية (الصدق - الثبات):-

اولاً) حساب معامل الصدق:-

قام الباحث بحساب صدق الاختبارات باستخدام طريقة صدق التمايز بين مجموعتين أحداهما مميزة وهي مجموعة من الناشئين وعددهم (١٢) ناشئ في المرحلة السنية (١٤: ١٦) سنة والمجموعة الأخرى (غير المميزة) وهي العينة الاستطلاعية وعددهم (١٢) مبتدء في المرحلة السنية (١٢: ١٤) سنة ومن نفس مجتمع البحث، كما يتضح في جدول رقم (٤).

جدول (٤)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية والمستوي المهارى قيد البحث **ن١ = ن٢ = ١٢**

	الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
الاختبارات البدنية	اختبار جرى - المشي ١٠٠٠م	درجة	٧,٧٥	٠,٧٢	٦,٠٨	٠,٦٤	٥,٩٨
	الشد على العقلة	درجة	٨,٣٣	٠,٧٤	٦,٤٢	٠,٧٦	٦,٢٣
	ثنى الجذع من الرقود	درجة	٨,٥٠	٠,٨٦	٦,٩٢	٠,٨٥	٤,٤٨
	الانبطاح المائل	درجة	٧,٦٧	٠,٨٥	٥,٥٠	٠,٧٦	٦,٥٦
	الوثب العريض من الثبات	درجة	٨,٥٨	٠,٦٤	٧,١٧	٠,٧٩	٤,٧٩
	الدوران حول الجسم	درجة	٨,٧٥	٠,٤٣	٧,٣٣	٠,٨٥	٥,١٤
المستوي المهارى	قوة اليد اليسرى في أداء المستقيمة اليسرى	درجة	٧٧,٥	٩,٢٤	٥٩,١٧	٨,٦٢	٥,٠٢
	قوة اليد اليمنى في أداء المستقيمة اليمنى	درجة	٧٩,١٧	٧,٥٩	٦٢,٥٠	٩,٢٤	٤,٨٢
	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى فى ٣٠ث	درجة	٨٠,٨٣	٤,٩٣	٦٣,٣٣	٨,٤٩	٦,١٦
	عدد اللكمات المستقيمة اليمنى فى ٣٠ث	درجة	٨٥,٠٠	٦,٤٥	٦٥,٨٣	١٠,٣٧	٥,٤٣
	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى واليمنى فى ٣٠ث	درجة	٨٣,٣٣	٦,٢٤	٦٤,١٧	١٠,٣٧	٥,٤٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ ودرجات حرية ٢٢ = ٢,٠٧٤

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في بين المجموعة المميزة والمجموعة الغير المميزة لصالح المجموعة المميزة في جميع الاختبارات البدنية والمهارات الدفاعية قيد البحث، مما يعطي دلالة مباشرة علي صدق تلك الاختبارات.

ثانياً) إيجاد معامل الثبات:-

قام الباحث بإيجاد معامل الثبات عن طريق تطبيق الاختبارات ثم إعادة تطبيقها مرة أخرى وذلك على عينة البحث الاستطلاعية والتي قوامها (١٢) ناشئ من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية للبحث بفاصل زمني ثلاثة أيام (٧٢ ساعة) بين نتائج التطبيق الأول والتطبيق الثاني، كما يتضح في **جدول (٥)**.

جدول (٥)

معامل الاستقرار بين التطبيق الأول والثاني للعينة الاستطلاعية

في الاختبارات البدنية والمستوي المهارى قيد البحث **ن = ١٢**

	الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة (ر) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
الاختبارات البدنية	اختبار جرى - المشي ١٠٠٠م	درجة	٦,٠٨	٠,٦٤	٦,٠٠	٠,٧١	٠,٩٢
	الشد على العقلة	درجة	٦,٤٢	٠,٧٦	٦,٥٠	٠,٩٦	٠,٨٥
	ثنى الجذع من الرقود	درجة	٦,٩٢	٠,٨٥	٦,٨٣	١,٠٧	٠,٨٨
	الانبطاح المائل	درجة	٥,٥٠	٠,٧٦	٥,٦٧	٠,٧٤	٠,٨٧
	الوثب العريض من الثبات	درجة	٧,١٧	٠,٧٩	٧,٠٠	٠,٩١	٠,٩١
	الدوران حول الجسم	درجة	٧,٣٣	٠,٨٥	٧,١٧	٠,٧٩	٠,٨٩
المستوى المهارى	قوة اليد اليسرى في أداء المستقيمة اليسرى	درجة	٥٩,١٧	٨,٦٢	٥٩,١٧	٧,٥٩	٠,٨٨
	قوة اليد اليمنى في أداء المستقيمة اليمنى	درجة	٦٢,٥٠	٩,٢٤	٦٣,٣٣	٨,٤٩	٠,٨٥
	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى في ٣٠ث	درجة	٦٣,٣٣	٨,٤٩	٦١,٦٧	٦,٨٧	٠,٩٠
	عدد اللكمات المستقيمة اليمنى في ٣٠ث	درجة	٦٥,٨٣	١٠,٣٧	٦٥,٠٠	١٠,٤١	٠,٨٨
	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى واليمنى فى ٣٠ث	درجة	٦٤,١٧	١٠,٣٧	٦٢,٥٠	٩,٢٤	٠,٨٤

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ ودرجات حرية ١١ = ٠,٥٥٣

يتضح من **جدول (٥)** وجود علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين التطبيق الأول وإعادة التطبيق في جميع الاختبارات البدنية والمهارات الدفاعية قيد البحث، مما يعطي دلالة مباشرة علي ثبات هذه الاختبارات.

البرنامج التعليمي المقـــترح :-

اعداد البرنامج المقترح:-

قام الباحث بالإطلاع على العديد من المراجع العلمية والدراسات السابقة التى تناولت خطوات تصميم البرنامج التعليمى وفقد اتفقوا على أن الخطوات للبرنامج التعليمى .

الهدف العام للبرنامج:-

قام الباحث بتحديد الاهداف العامة للبرنامج فى هدفين طبقا لجوانب التعلم فيما يلى:

هدف عام معرفى:-

اكساب لاعبى الملاكمة المبتدئين المعلومات من مفاهيم وحقائق وقوانين بالتطور التاريخى للعبة الملاكمة وذلك لرفع ثقافة الملاكم المبتدء بالنشاط الذى يمارسه ولتحبيبه وترغيبه فيه وكذلك لمعرفة محتوى الأداء المهارى للمهارات (وقفة الاستعداد – التحركات "يمين – يسار – خلف – للامام" – المستقيمة اليمنى في الرأس – المستقيمة اليسرى في الرأس – مجموعة اللكم المستقيمة اليمنى واليسرى بالرأس) وكذلك بعض قوانين الملاكمة والمواصفات الخاصة بأدوات الملاكمة.

هدف عام مهارى:-

اكساب لاعبى الملاكمة كيفية أداء المهارات التالية بدقة وسرعة وتوقيت سليم:

- مهارة وقفة الاستعداد.
- مهارة التحركات "يمين – يسار – خلف – للامام والدوران".
- مهارة المستقيمة اليمنى في الرأس.
- مهارة المستقيمة اليسرى في الرأس.
- مهارة مجموعة اللكم المستقيمة اليمنى واليسرى بالرأس.

محتوى البرنامج:-

تعتبر عملية تحديد محتوى البرنامج من العمليات الصعبة والتى تمثل أهمية كبيرة جداً، وتتمثل تلك الصعوبة فى اختيار الخطوات الفنية والتعليمية والتدريبات على كل مهارة من المهارات الأساسية التى اختيرت من قبل الخبراء، والذى يعرض من خلاله:

- مهارة وقفة الاستعداد.
- مهارة التحركات "يمين – يسار – خلف – للامام والدوران".
- مهارة المستقيمة اليمنى في الرأس.
- مهارة المستقيمة اليسرى في الرأس.
- مهارة مجموعة اللكم المستقيمة اليمنى واليسرى بالرأس.
- نبذة تاريخية عن الملاكمة.
- بعض قوانين الملاكمة.

- بعض إمكانات الملاكمة (المواصفات القانونية لأدوات وأجهزة وملابس) مع وجود فيديو الرسوم المتحركة والخطوات التعليمية والتدريبات على كل جزء من أجزاء المهارة.

الامكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج:-

عدد من أجهزة الكمبيوتر بالمواصفات التالية:

- ☒ (٢) جهاز لاب توب.
- ☒ معالج طراز بنتيوم ٣ بسرعة ١٥٠٠ ميجا هرتز على الأقل.
- ☒ أى نظام ويندوز ***Windows*** يدعم اللغة العربية.
- ☒ قرص صلب ١٠ جيجا على الأقل.
- ☒ بطاقة شاشة ٦٠٠ × ٨٠٠ ذات تحليل لونى ٦٤ ***Bit*** على الأقل.
- ☒ مشغل اسطوانات مضغوطة ***CD- Rom***.
- ☒ ذاكرة مؤقتة ٦٤ ميجا على الأقل.
- ☒ لوحة مفاتيح، فارة.
- ☒ شاشة ملونة ١٤ بوصة.
- ☒ القرص الضوئى المدمج ***CD*** المخزن عليها برمجية الرسوم المتحركة.
- ☒ حجرة مجهزة بالكمبيوتر.
- ☒ حلبة ملاكمة.
- ☒ مقعد سويدى.
- ☒ عقلة.

نمط التعليم المستخدم:-

استخدم الباحث نمط التعلم الذاتى القائم على استخام برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة (الصور الثابتة، الصور المتحركة، مقاطع الفيديو العادية والبطيئة، عرض الخطوات التعليمية والفنية لكل مهارة) والتى تنفذ من خلال الحاسب الآلى أثناء تنفيذ التجربة على المبتدئين المجموعة التجريبية قيد البحث.

الاطار العام لتنفيذ البرنامج:

يتم تنفيذ البرنامج من خلال دروس تعليمية وذلك بواقع وحدتان أسبوعيا لمدة (٧) أسابيع وبذلك يتضمن البرنامج (١٤) وحدة تعليمية، وزمن تنفيذ الوحدات التعليمية (٩٠) دقيقة وبذلك يبلغ زمن البرنامج التعليمى (١٢٦٠) دقيقة، وتفاصيل الدروس التعليمية على النحو التالى:

- ١٠ق مشاهدة البرمجية.
- ١٠ق احماء.
- ١٥ق إعداد بدنى.
- ٥٠ق النشاط التطبيقى.

- ەق ختام.

عرض البرنامج على مجموعة من الخبراء:-

بعد الانتهاء من اعداد البرنامج تم عرضه على مجموعة من الخبراء ببعض كليات التربية الرياضية. وذلك لاستطلاع رأيهم حول:

- مدى مناسبة الأهداف العامة للبرنامج.
- مدى تحقيق الأهداف لما يتطلبه البرنامج.
- الدقة العلمية والوضوح لمحتوى البرنامج.
- مدى مناسبة أسلوب عرض محتوى برمجية الرسوم المتحركة لمبتدئى الملاكمة.
- مدى مناسبة التقويم المستخدم.
- صلاحية البرنامج للتطبيق.

الصورة النهائية للبرنامج:-

من خلال استعراض آراء الخبراء وتحليلها اتضح موافقتهم بنسبة مئوية ١٠٠% على صلاحية البرنامج للتطبيق.

- **مراحل انتاج البرمجية التعليمية للرسوم المتحركة المصممة من قبل الباحث:**

قام الباحث بالإطلاع على العديد من المراجع والدراسات السابقة التي تناولت استخدام الوسائط المتعددة في التعليم وكذلك اعداد وانتاج البرمجيات وذلك بغرض التعرف على كيفية تصميم السيناريو المقترح للبرمجية التعليمية باستخدام الرسوم المتحركة وقد أشارو إلى أن مرحلة التصميم واعداد البرمجية ومرحلة كتابة السيناريو تمر بالخطوات التالية:

مرحلة التصميم:-

تعتبر مرحلة التصميم من أهم مراحل إنتاج البرمجية حيث أنها بمثابة خريطة لما سيتم تنفيذه فى المرحلة التالية ويتضمن التصميم المراحل التالية:

الأساس العلمى:-

يتمثل فى تحديد واختيار المادة العلمية حول موضوع تعليم بعض المهارات الأساسية لرياضة الملاكمة والتى تقدمها البرمجية المعدة بتقنية الرسوم المتحركة لتزويد المتعلمين بالمعارف والخبرات والمهارات المتعلقة بالمحتوى التعليمى.

الأساس التربوى:-

يتمثل فى تحديد الأهداف العامة والسلوكية فى البرمجية كما يتضح أسلوب تقديم عرض المحتوى العلمى للبرمجية والتدريبات والتغذية الراجعة وتنظيم المحتوى فى تسلسل منطقى وتحديد العلاقات الداخلية بين وحدات ***Links***.

الأسلوب التقنى:

يتمثل فى كتابة النص التعليمى للبرمجية وتحديد متطلبات الانتاج المادية والجوانب اللفظية والجوانب غير اللفظية التى تضمنتها البرمجية.

وفى ضوء النظريات الحديثة للتعليم والتعلم، قام الباحث بمراعاة بعض المعايير لمجموعة من

تصميم السيناريو المقترح للبرمجية:

يعبر السيناريو عن الكيفية التى ستكون عليها شاشات البرمجية وقد راع الباحث عند بناء البرمجية أن تحتوى على مجموعة من الشاشات (نماذج لبعض شاشات البرمجية) مرفق (١٥) ومنها:

شاشة مقدمة البرمجية (الجزء الأول):-

هو جزء يعرض بطريقة تتابعيه دون تدخل من الملاكم المبتدء وهو يتضمن (الافتتاحية – العنوان – الاعداد – الأشراف – الهدف العام للبرمجية – بعض الملاحظات الهامة للطالب ثم عرض محتوى البرمجية) وتعتبر المقدمة هي المدخل إلى الخطوات التالية للبرمجية.

شاشة القائمة الرئيسية (الجزء الثاني):-

تعكس كل ما تشمل عليه البرمجية من خلال ايقونات وهذا الجزء هو بداية استخدام المبتدء للحاسب الآلي من خلال اتباع الترتيب المناسب لعرض هذا المحتوى (بعض المهارات الأساسية للملاكمة) بناء على توجيهات الباحث والذى يتكون من:

- المحاور الرئيسية (بعض المهارات الأساسية المراد تعلمها).
- الأهداف السلوكية للجزء المراد تعليمه وتنقسم إلى (أهداف معرفية، أهداف مهارية).
- نبذة تاريخية عن الملاكمة.
- قانون الامكانات (المواصفات القانونية لأجهزة وأدوات الملاكمة).

وقد راع الباحث عند عرض هذا المحتوى أن يكون منظماً بحيث يتناسب مع طبيعة البرنامج التعليمى وخصائص المرحلة السنية من (١٢: ١٤) وقد راع توزيع المحتوى التعليمى بطريقة متنوعة حتى تراعى الفروق الفردية بحيث تشتمل على (المواد السمعية – المواد البصرية – الرسوم المتحركة)، كما راع الباحث أيضا سهولة التعامل مع الشرائح وسهولة الانتقال بينها والعودة.

شاشة عرض المحتوى الخاص بكل جزء من أجزاء المهارة:-

بالضغط على الايقونة الخاصة بكل جزء من أجزاء المهارة تظهر شاشة بها:

- فيديو الرسوم المتحركة (الشكل الأمثل للأداء).
- التسلسل الحركى للأداء.
- التدريبات المستخدمة لتنمية مستوى الأداء.
- الخطوات التعليمية (شرح المهارة).

إعداد البرمجية التعليمية:-

وتم تقديم محتوى البرمجية باستخدام مجموعة من الوسائل:

- الرسومات المتحركة.

- النص المكتوب.
- الموسيقى والمؤثرات الصوتية.
- اللغة المنطوقة.

اشتملت مرحلة اعداد البرمجية على المراحل التالية:

- الرسومات المتحركة:

قام الباحث بالحصول على اسطوانات تعليمية لتعلم بعض المهارات الاساسية والملاكمة والتدريبات الخاصة بها، ثم قام بتحليل الحركة إلى كادرات عن طريق تقطيع الحركة على الكمبيوتر باستخدام برنامج ***windows movie maker*** حيث قام بتحليل الحركة إلى عدد من الكادرات (٢٤) كادر لكل جزء من أجزاء المهارة وكذلك التدريبات التعليمية.

ثم قام الباحث بالاستعانة برسام متخصص في رسوم الأطفال والجرافيك لرسم الصور (الكادرات) الخاصة بالتسلسل الحركى لمراحل أداء بعض المهارات الأساسية في الملاكمة وكذلك التدريبات التعليمية حيث تم رسم الحركة في ٢٤ كادر مع مراعاة المقاسات أن تكون متساوية وأجزاء الجسم تكون متوافقة مع بعضها البعض بحيث عند دخولها على البرنامج لا يحدث تقطيع في الحركة المسلسلة للمهارة.

حيث قام الرسام بتصميم الشخصية المراد تحريكها (بشكل كروكى) على ورق خارجى وكذلك الخلفية، ثم قام برسم الشخصية بالتسلسل الحركى المطلوب على الكمبيوتر باستخدام قلم الرسم الضوئى ***Tablet*** حيث تم رسم المهارة الحركية وكل تدريب في ٢٤ كادر وكذلك رسم الخلفية ولكن بشكل أكثر استطالة في حجم الصورة حتى يمكن تحريكها لليمين أو اليسار حسب اتجاه الحركة، ثم قام بتلوين جميع الكادرات وتظليلها واضافة اللمسة الفنية على برنامج الفوتوشوب ***Photoshop*** وراعى استخدام الوان تشابه الألوان الحقيقية، ثم قام بترتيب الاوضاع الحركية (التسلسل الحركى) وترقيم ذلك للتأكد من التدرج الحركى السليم للمهارة.

ثم قام الباحث باعطاء المبرمج جميع الرسومات بعد الانتهاء منها وتم تحريك الرسومات بواسطة برنامج ***Windows Movie Maker*** وبرنامج ٤ ***Flash Max*** لتحويلها إلى لقطات فيديو رسوم متحركة.

* لقطات الفيديو: تم تجميع الرسومات الخاصة بالمهارة التى يتم تعليمها وتكوين لقطات الفيديو المعبرة عنها في شكل رسوم متحركة.
* المادة التعليمية المكتوبة: تم جمعها من المراجع العلمية المتخصصة وكذلك من خلال شبكة الانترنت.
* الموسيقى: تم استخدام مقطوعات موسيقية تعليمية مصاحبة للبرمجية.
* التعليق الحواري: قام الباحث بالتعليق صوتياً على الأداء الحركى والنص المكتوب قيد البحث.
* المؤثرات الصوتية: قام الباحث باستخدام بعض المؤثرات الصوتية أثناء عرض البرمجية.

متطلبات إنتاج البرمجية التعليمية:-

تم تصميم البرمجية بمساعدة مهندس متخصص لتصميم البرامج حيث تم اختيار أفضل البرمجيات التي تمكنه من إعداد وتنفيذ وتجهيز البرمجية على هيئة ملفات رقمية ***Digital*** يسهل التعامل معها عند استخدامها في تنفيذ برنامج الحاسب الآلي التعليمى بواسطة أحد نظم تأليف وتصميم البرمجيات المستخدمة قيد البحث، فهى تتيح لمستخدمها أن يصمم وينفذ برامج تعليمية وفقاً لحاجاته، وتقدم بيئة تعليمية متكاملة تربط بين المحتوى المقدم والوظائف التي يهدف إليها البرنامج.

ولقد استخدم برنامج ٦,٠ ***Microsoft Visual Basic*** الذى يعتبر أحد أنظمة التأليف لإنتاج البرمجية التعليمية، بالإضافة إلى أنه يوفر الكثير من السهورة في ترجمة السيناريو التعليمى إلى برنامج الحاسب الآلي، ولقد تم تنفيذ البرمجية على جهاز حاسب آلي متوافق مع أجهزة ***IBM***.

تصميم شاشة البرمجية:-

يتم من خلاله عرض الرسوم المتحركة والأصوات (موسيقى – تعليق صوتى) كل ذلك على شاشة واحدة ويتنقل اللاعب المبتدء بين هذه المكونات بواسطة ***Mouse*** الفأرة، على أن يشتمل تصميم شاشة البرمجية على مجموعة من النقاط وهي:

- توزيع محتويات شاشات البرمجية بحيث تشمل المساحة الكلية لشاشة الحاسب.
- أن تكون الخلفية مريحة للعين وعرض المعلومات بصورة متناسقة.
- أن يكون اللاعب الملاكم المبتدء القدرة على التحكم في حجم وزمن المهارة التى يتم عرضها وبالكيفية التى ترغب فيها والتي تناسبها.
- أن يتوافر للاعب الملاكم المبتدء على استرجاع أى جزء من البرمجية لمراجعتها.
- إمكانية أن يكون التعليق الصوتى مصاحب للحوار المكتوب والرسوم المتحركة التى يتم عرضها.
- استخدام أنواع خطوط واضحة، ووضعها بألوان مناسبة على أن تكون مصحوبة بتعليق صوتى حتى يسهل على اللاعب الملاكم المبتدء فهمها بسهولة.
- يجب أن يكون التعزيز فوري وبطريقة جذابة وشيقة.

إستراتيجية التحكم في البرمجية:-

* قامت البرمجية التعليمية على مبدأ التفاعلية بين لاعب الملاكمة المبتدء والحاسب الآلي وذلك من خلال الفأرة.
* جميع الشاشات تظل أمام لاعب الملاكمة المبتدء حتى تضغط على أي من مفاتيح الانتقال.
* سهولة التنقل داخل شاشات النشاط الواحد.
* إمكانية تكرار أى تدريب لأي عدد من المرات.
* طريقة التقويم في البرمجية التعليمية هي الاختيار من متعدد وذلك بالاختيار من ثلاث احتمالات ويختار لاعب الملاكمة المبتدء الإجابة والتى تظهر بالتعزيز الفوري ويكون ذلك من خلال الفأرة.
* إعطاء لاعب الملاكمة المبتدء حرية الانتقال إلى الجزء التالي عند إتقانه الجزء السابق.

- إعداد دليل البرمجية: مرفق (١٥)

قام الباحث بإعداد دليل للبرمجية بحيث يتضمن ما يلي:

* كيفية تشغيل البرمجية حيث يجب إلمام لاعب الملاكمة المبتدء بكيفية تشغيل الحاسب الآلي وبكيفية وضع الـــ ***CD*** التى يتواجد عليها البرمجية في مكانها الصحيح، والإلمام بمهارات استخدام الفأرة، حيث أن نظام تشغيل هذه الاسطوانة يكون ***Auto Run*** أي لا تتطلب سوى استخدام الفأرة في الضغط على مفاتيح استخدام البرمجية.

- تقويم البرمجية التعليمية:

قام الباحث بعد الانتهاء من إعداد البرمجية الرسوم المتحركة في صورته الأولية بعرضه على مجموعة من الخبراء في مجال الملاكمة وطرق التدريس لاستطلاع آرائهم حول:

* مدى مناسبة الأهداف العامة للبرنامج.
* مدى مناسبة أسلوب عرض المحتوى للملاكمين.
* مدى صلاحية البرنامج للتطبيق.

وكانت نتيجة استطلاع الرأى كما يلي:

من خلال استعراض آراء الخبراء وتحليلها اتضح موافقتهم بنسبة مئوية (١٠٠%) على صلاحية البرنامج ومناسبة للتطبيق.

ثم قام الباحث بتجريب وحدتين من البرمجية على العينة الاستطلاعية قوامها (١٢) لاعب مبتدء وذلك في الفترة من ٢٠٢٠/١١/١٦م إلى ٢٠٢٠/١١/١٩م وذلك للتأكد من مدى ملائمة البرمجية لتعليم بعض المهارات الأساسية في الملاكمة والتعرف على الملاحظات التى يبديها الملاكمين المبتدئين حول البرمجية ومدى صلاحية أجهزة الحاسب الآلي المستخدمة في تنفيذ البرمجية والزمن اللازم لتنفيذ البرمجية.

لخطوات التنفيذية للبحث:-

١-القياس القبلي:-

قام **الباحث** بإجراء القياسات القبلية فى يوم ٢٠٢٠/١١/٢٢م إلى يوم ٢٠٢٠/١١/٢٦م على مجموعة البحث التجريبية، حيث تم تطبيق القياسات الأنثروبومترية، واختبارات بطارية القدرات البدنية، اختبار الذكاء ١- إعداد د/ أحمد ذكى صالح، الاختبار المعرفى (صح، خطأ)، واختبارات بطارية مستوى الأداء المهارى.

٢- تطبيق البرنامج التعليمي المقترح:-

قام **الباحث** بتطبيق البرنامج وذلك من خلال استخدام برمجية الرسوم المتحركة على المجموعة التجريبية وذلك من الفترة من ٢٠٢١/١/٣م إلى ٢٠٢١/٢/١٨م ووزعت على ٧ أسابيع بواقع درسين فى الأسبوع زمن الدرس ٩٠ق.

٣- القياسات البعديـــــة :-

قام الباحث بعد انتهاء تطبيق البرنامج باجراء القياسات البعدية لمجموعة البحث التجريبية وذلـك فى اختبارات مستوى الأداء المهارى للملاكمة للمبتدئين واختبار التحصيل المعرفى، فتم قياسـها يـوم ٢٠٢١/٢/٢١م إلى ٢٠٢١/٢/٢٥م ، وقد تم مراعاة نفس الشروط والظروف التـى تـم اتباعهـا فـى القياسات القبلية.

المعالجات الإحصائية :-

بعد جمع البيانات وتسجيل القياسات المختلفة للمتغيرات التي استخدمت في هذا البحث ، تم إجراء المعالجات الإحصائية المناسبة لتحقيق الأهـداف والـتـأكد مـن صـحـة الـفـروض باستـخـدام القوانين الإحصائية وكذلك الحاسب الآلي باستخدام البرنامج الإحصائي ***"SPSS"*** وتم حساب ما يلي :

المتوسط الحسابي . الوسيط .

الانحراف المعياري . معامل الالتواء .

اختبار دلالة الفروق (ت) . معامل الارتباط البسيط (بيرسون) .

نسب التحسن .

عرض ومناقشة النتائج وتفسيرها :-

اولاً) عرض النتائج:-

١- عـرض نتـــائج الفرض الأول:-

جدول (٦)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

في المستوي المهارى واختبار التحصيل المعرفي قيد البحث ن = ١٤

م	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	قوة اليد اليسرى في أداء المستقيمة اليسرى	درجة	٥٨,٥٧	٨,٣٢	٧٦,٤٣	٦,١٠	٦,٢٣
٢	قوة اليد اليمنى في أداء المستقيمة اليمنى	درجة	٦٢,١٤	٨,٦٠	٧٨,٥٧	٦,٣٩	٥,٥٢
٣	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى في ٣٠ث	درجة	٦٤,٢٨	٨,٢٠	٨٢,١٤	٦,٧٤	٦,٠٦
٤	عدد اللكمات المستقيمة اليمنى في ٣٠ث	درجة	٦٥,٧١	٩,٧٩	٨٢,١٤	٥,٥٨	٥,٢٥
٥	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى واليمنى في ٣٠ث	درجة	٦٤,٢٨	١١,١٦	٨٢,٨٦	٥,٨٩	٥,٣١

٦	اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١٣,٦٤	١,٩١	١٨,٤٣	٢,٢٦	٥,٨٣

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ ودرجات حرية ١٣ = ٢,١٦٠

يتضح من جدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في المستوي المهارى واختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

٢- عـرض نتـــائج الفرض الثاني:-

جدول (٧)

نسب التحسن بين متوسط نتائج القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

في المستوي المهارى واختبار التحصيل المعرفي قيد البحث ن = ١٤

م	الاختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		نسبة التحسن %
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	قوة اليد اليسرى في أداء المستقيمة اليسرى	درجة	٥٨,٥٧	٨,٣٢	٧٦,٤٣	٦,١٠	٣٠,٤٩
٢	قوة اليد اليمنى في أداء المستقيمة اليمنى	درجة	٦٢,١٤	٨,٦٠	٧٨,٥٧	٦,٣٩	٢٦,٤٤
٣	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى في ٣٠ث	درجة	٦٤,٢٨	٨,٢٠	٨٢,١٤	٦,٧٤	٢٧,٧٨
٤	عدد اللكمات المستقيمة اليمنى في ٣٠ث	درجة	٦٥,٧١	٩,٧٩	٨٢,١٤	٥,٥٨	٢٥,٠٠
٥	عدد اللكمات المستقيمة اليسرى واليمنى في ٣٠ث	درجة	٦٤,٢٨	١١,١٦	٨٢,٨٦	٥,٨٩	٢٨,٩٠
٦	اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١٣,٦٤	١,٩١	١٨,٤٣	٢,٢٦	٣٥,١٢

يتضح من جدول (٧) نسب التحسن بين متوسط نتائج القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي المهارى واختبار التحصيل المعرفي قيد البحث بنسب متفاوتة, حيث يتضح أن أكبر نسبة تحسن كانت بين القياسين القبلي والبعدي في اختبار التحصيل المعرفي بنسبة مقدارها (٣٥,١٢%), يليه اختبار قوة اليد اليسرى في أداء المستقيمة اليسرى بنسبة مقدارها (٣٠,٤٩%), بينما كانت أقل نسب التحسن بين القياسين القبلي والبعدي في اختبار عدد اللكمات المستقيمة اليمنى في ٣٠ث بنسبة مقدارها (٢٥,٠٠%).

مناقشـــة النتائج:-

١- **مناقشة نتائج الفرض الأول والذي ينص** " توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط نتائج القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في متغيرات مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفي فى الملاكمة لصالح القياس البعدي ".

يتضح من **جدول (٦)** وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوى (٠,٠٥) بين القياسين القبلى والبعدى فى المتغيرات المهارية للمجموعة التجريبية ولصالح القياس البعدى، حيث

تراوحت قيمة "ت" المحسوبة ما بين (٥,٢٥: ٦,٢٣) وهى أكبر من قيمة "ت" الجدولية عند نفس الستوى والتى بلغت (٢,١٦٠).

ويرجع الباحث هذا التقدم فى مستوى الأداء المهارى للملاكمة للمجموعة التجريبية إلى تأثير البرنامج التعليمى بإستخدام الرسوم المتحركة الذى ينظم المادة التعليمية ويعبر عنها بطرق متنوعة، فلقد ساعد محتوى البرنامج التعليمى للملاكمين المبتدئين على التعليم الجيد، حيث نجد أن:

- مشاهدة الرسوم المتحركة ذات الألوان الجميلة الجذابة تزيد من درجة تركيز للملاكمين المبتدئين وجذب انتباههم لكل من (وضع الجسم – حركات الرجلين – أداء المستقيمات – اتجاه النظر – شكل الجذع – الربط والتوافق) فى المهارات الأساسية قيد البحث مما يساعد على تنفيذ ما يطلب منهم بسهولة وقيامهم بالواجبات الحركية بشكل سليم.
- النص المكتوب أدى إلى زيادة الحصيلة المعرفية لدى الملاكمين المبتدئين وتزويدهم بالمعارف والمعلومات عن (نبذة تاريخية عن الملاكمة – بعض المواصفات القانونية لأجهزة الملاكمة – والحلبة – مراحل الأداء الفنى للمهارات الأساسية قيد البحث).
- شرح مراحل الأداء عن طريق إعطاء الإرشادات التعليمية قد أدى إلى زيادة تركيز الملاكمين المبتدئين على جميع أجزاء المهارة الحركية (وضع الجسم – حركات الرجلين – أداء المستقيمات اليمنى واليسرى – شكل الجذع اتجاه النظر – الربط والتوافق) مما يساعد على الأداء الصحيح للمهارات الأساسية قيد البحث.
- إمكانية عرض المهارة ببطء أدى إلى مراعاة الفروق الفردية بين الملاكمين المبتدئين من حيث السرعة فى المقدرة على التعلم.
- عرض التدريبات التعليمية لكل من (وقفة الاستعداد – التحركات للأمام وللخلف ولليمين ولليسار والدوران – أداء المستقيمات اليمنى في الرأس وأداء المستقيمة اليسرى فى الرأس وأداء المستقيمة اليمنى واليسرى في الرأس "مجموعة اللكم") للمهارات قيد البحث بطريقة مسلسلة ومتدرجة من السهل إلى الصعب يؤدى إلى إطفاء المتعة وزيادة رغبة الملاكمين المبتدئين فى التعلم والوصول إلى أعلى مستوى ممكن فى الأداء المهارى.
- كما أن البرنامج التعليمى يوفر للملاكمين المبتدئين نوعاً من التغذية الرجعية المرتدة مما ساعدهم على زيادة الاستيعاب لأجزاء المهارة وكذلك اختصار زمن التعلم وزيادة المقدرة على التفكير والتأمل والبحث عن المعلومات وكذلك سرعة الفهم.

ويتفق هذا مع ما أشار إليه "**محمد على القط**" (**٢٠٠٠م**) (٢٠) إلى أن استخدام الوسائل التعليمية والأدوات المساعدة من العوامل الهادفة بالعملية التعليمية حيث أنها جزءاً هاماً للارتقاء بتعليم

المهارات الأساسية، حيث أنها تساعد المتعلم على اكتساب المهارات الحركية اكتساباً كاملاً وتساعد على التغلب على عامل الخوف واختصار الزمن المخصص لكل مرحلة تعليمية واثارة الدافعية لعملية التعلم وتسهيل امكانية تعلم الحركات الصعبة.

ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه "**فاتن أبو الوفا**" (١٩٨٤م) (١٤) إلى أن الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية لها دور فعال حيث تساعد على توضيح المراحل المختلفة للتعلم، كما أنها لها قدرة على جذب انتباه الأطفال، كما يتفق ذلك أيضاً مع ما أشار إليه "**فيرنش**" (١٩٩٢م) (٣٢) إلى أن الرسوم المتحركة تزيد من فاعلية تطبيقات الوسائل بتحسين التعلم وتقليل الوقت الذى تحتاج إليه فى التعلم كما انها تؤدى إلى جذب الانتباه، وأن التأثير الجذاب للرسوم المتحركة يشد انتباه المشاهدين لفترات أطول مما تحدثه الأعمال التقليدية.

كما يرجع الباحث ذلك إلى أن الملاكمين المبتدئين قد جذبهم العمل بما شاهدوه من خلال الرسوم المتحركة وما تشتمل عليه من صور مسلسلة ومتتالية أوضحت كلاً من وضع الجسم أثناء أداء الضربات المستقيمة وتحركات الرجلين وحركات الذراعين وضع الجذع واتجاه النظر والربط والتوافق بطريقة سلسلة وسهلة ومشوقة بأزهى الألوان الجذابة، كما أن المشاهدة والسماع فى وجود الرسوم المتحركة جعلت عرض المهارات الأساسية قيد البحث فى الملاكمة أقرب ما تكون للحقيقة وأحب إلى الملاكمين المبتدئين عينة البحث.

ويتفق هذا أيضاً مع ما أشار إليه "**مصطفى عبدالسميع وآخرون**" (٢٠٠١م) (٢٤) إلى أن الرسوم المتحركة من أكثر الوسائل فائدة فى اكتساب الخبرات التعليمية حيث أن الحركة فى الصورة واستخدام المؤثرات الصوتية والألوان الجذابة المبهرة تجعل عرضها أكثر حيوية وأقرب إلى الواقع.

ويرجع الباحث أيضاً هذه النتيجة إلى استخدام الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلى والذى ساعد على إمداد الأطفال بقدر كبير من التغذية الراجعة والتى ساهمت فى إصلاح قدر من الأخطاء، كما ساعد على زيادة التفاعل بين الملاكمين المبتدئين والبرنامج بحيث يقف الملاكم المبتدأ موقف إيجابى فى البحث عن المعلومات ولا يقف موقف سلبى فى عملية التعلم، وبالتالى تحسنت نتائج الأداء المهارى للمجموعة التجريبية فى المهارات الأساسية قيد البحث فى الملاكمة بصورة جيدة.

ويتفق ذلك مع ما ذكره " **هانى أحمد أحمد عبد العال** (٢٠٠٧م) (٢٨) على أن الحاسب الآلى يعمل على تزويد المتعلمين بعمليات تغذية راجعة تفيد فى تحسين عمليات التعليم والتعلم مما يؤدى إلى الأداء الأمثل.

وتشير "**منى محمود محمد**" (٢٠٠٠م) (٢٦) نقلاً عن كلاً من "ديفيد ويبرى" إلى أن برامج الحاسب الآلى متعددة الوسائط تعمل على تجويد عملية التعليم وتقديم عروض أكثر تفاعلاً وتنسيقاً

وتكاملاً بين عناصرها من صوت وصورة ورسوم متحركة، مما يزيد من تذكر المتعلم للمعلومة وتحدث تطوراً فى بيئة التعلم.

وهذا يتفق مع نتائج دراسة كلاً من " **منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠م) (٢٦)**، ودراسة "**أيمن محمود عبدالرحمن وعصام الدين محمد**" (٢٠٠١م) (٤)، ودراسة "**رشيد عامر محمد عامر**" (٢٠٠٣م) (٥)، ودراسة "**كارى ستيفن Cary Steven**" (٣١) والتى تشير إلى أن برنامج الرسوم المتحركة ساعد على التحليل العقلى للحركة وراعى التسلسل المنطقى لها بطريقة منظمة مما ساعد على تذكر الحركة وبالتالى جعلها باقية الأثر ومن ثم تتحقق أهدافها من التعلم، وتؤدى أيضاً إلى سهولة وسرعة التعليم.

كما يتضح من **جدول (٦)** وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوى (٠,٠٥) بين القياسين القبلى والبعدى فى اختيار التحصيل المعرفى للمجموعة التجريبية ولصالح القياس البعدى، حيث كانت قيمة "ت" المحسوبة (٥,٨٣) وهى أكبر من قيمة "ت" الجدولية عند نفس المستوى والتى بلغت (٢,١٦٠) مما يعطى أنعكاساً على تأثير البرمجية التعليمية على مستوى التحصيل المعرفى للملاكمين المبتدئين.

ويرجع الباحث تقدم الملاكمين المبتدئين المجموعة التجريبية فى مستوى التحصيل المعرفى إلى التأثير الإيجابى لاستخدام البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الرسوم المتحركة عن طريق ما توفره البرمجية من معلومات ومعارف جديدة ومتنوعة عن (نبذة تاريخية عن الملاكمة – بعض المواصفات القانونية لأجهزة وأدوات وحلقة الملاكمة والأداء الفنى للمهارات الأساسية قيد البحث فى الملاكمة) قدمت بشكل مصور بألوان جذابة ومشوقة ومعبرة يثير الشوق للمتابعة، كما أن استخدام الرسوم المتحركة فى عملية التعلم تساعد الملاكمين المبتدئين على استعادة واسترداد المعلومة المعرفية مرة أخرى عند الحاجة إليها سواء من الناحية التاريخية (بدايات الملاكمة والآثار المصرية والرومانية وتطور وانتشار الملاكمة) ومن الناحية القانونية (أدوات وأجهزة الملاكمة والحلبة وبعض القوانين)، ومن الناحية المهارية (الأداء الفنى لبعض المهارات الأساسية قيد البحث فى الملاكمة)، كما أن البرمجية التعليمية توفر التغذية الرجعية التى تساعد على تصحيح الأخطاء ومعالجتها من خلال التقويم.

حيث يشير كلاً من "**مصطفى عبدالسميع، وآخرون**" (٢٠٠١) (٢٤) إلى أن استخدام الوسائل التعليمية فى عملية التعليم تمد المتعلم بالتغذية الراجعية ينتج عنها زيادة فى التعلم، ويتفق ذلك مع دراسة كلاً من "**علاء الدين محمدى**" (٢٠٠٢) (١٣)، ودراسة "**هانى أحمد أحمد عبدالعال**" (٢٠٠٧م) (٢٨)، "**كوثر عبدالمجيد**" (٢٠٠٨) (١٥).

وبذلك يتحقق الفرض الأول الذي ينص "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياسين والقبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في متغيرات مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفي في الملاكمة ولصالح القياس البعدي".

٢- **مناقشة نتائج الفرض الثاني والذي ينص** " توجد فروق دالة إحصائيا في نسب التحسن بين متوسطي نتائج القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في متغيرات قيد البحث لصالح القياس البعدى.

يتضح من **جدول (٧)** وجود فروق فى معدل التغير فى نسب التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية من خلال بطارية قياس المستوى المهارى واختبار التحصيل المعرفى قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية حيث تراوح قيمة معدل التغير بين نسب التحسن ما بين (٢٥,٠٠: ٣٥,١٢).

كما يتضح من **جدول (٧)** أن نسبة التحسن للمجموعة التجريبية فى قياس المستوى المهارى والتحصيل والمعرفى قيد البحث حيث تراوحت نسبة التحسن فى المجموعة التجريبية التى استخدمت البرنامج التعليمى بالرسوم المتحركة بوساطة الحاسب الآلى ما بين (٢٥,٠٠%: ٣٥,١٢%)، وقد جاءت نسبة التحسن للمجموعة التجريبية كالتالى (قوة اليد اليسرى فى أداء المستقيمة اليسرى ٣٠,٤٩%، قوة اليد اليمنى فى أداء المستقيمة اليمنى ٢٦,٤٤%، عدد اللكمات المستقيمة اليسرى فى ٣٠ث ٢٧,٧٨%، عدد اللكمات المستقيمة اليمنى فى ٣٠ث ٢٥,٠٠%، عدد اللكمات المستقيمة اليسرى واليمنى فى ٣٠ث ٢٨,٩٠% والتحصيل المعرفى ٣٥,١٢%).

ويرجع الباحث هذا التحسن الواضح فى متغيرات مستوى الأداء المهارى واختبار التحصيل المعرفى قيد البحث للمجموعة التجريبية إلى استخدام البرمجية التعليمية المعدة بتقنية الرسوم المتحركة بواسطة الحاسب الآلى لما تتضمنه من عرض لبعض المهارات الأساسية قيد البحث عن طريق أكثر من وسيط تعليمى سمعى وبصرى، عرض هذه الوسائط بشكل جذاب ومسلسل ومشوق ومعبر عن طريق الحاسب الآلى أدى إلى إتاحة الوقت الكافى والرؤية الواضحة للمهارة المؤداه سواء عن طريق (النص المكتوب "النص التعليمى" – والرسوم المتحركة والمسلسلة بشكل تتابعى ومتسلسل – والصوت "التسجيلات الصوتية والموسيقى") وطرق الأداء الأمثل للمهارة والتدريبات التعليمية المتدرجة كل ذلك أدى إلى تفاعل كلاً من الملاكمين المبتدئين مع البرنامج وفقاً لقدراتهم الخاصة ويساعد الملاكمين المبتدئين على فهم وإستيعاب شكل المهارة ومسار الحركة بها ويوضح لها المراحل المختلفة لها والنقاط الفنية بها مما يعمل على تثبيتها ويجعل عملية التعلم سهلة وشيقة مما يكون له عظيم الأثر على تعلم المهارة بصورة جيدة والوصول بهم إلى أفضل مستوى ممكن، كما أتاح المناخ الحر الذى يوفر للملاكم المبتدأ الفرصة كى يطور من أداءه دون خوف مما أدى إلى تحسن وتطور المجموعة التجريبية.

ويذكر كل من "**محمد سعد زغلول، لمياء فوزى محمد**" (٢٠٠٢م) (١٩) أن الطريقة التقليدية المتبعة (الشرح اللفظى) فى التعليم لابد وأن تتغير للوفاء باغراض التربية وأهدافها الحديثة وبضرورة تجاوبها مع الأوضاع ومراحل النمو الجسمى والحركى والنفسى وتلبية التزايد الكمى فى أعداد

المتعلمين. ومن ثم يرى الباحث ضرورة الإستفادة من تكنولوجيا التعلم وإستخدامها فى بيئـــات تعليميـــة مختلفة ومنها تعلم باقى مهارات رياضة الملاكمة.

ويتفق هذا مع نتائج كلاً **من** "**مايسة محمد عفيفى**" (٢٠٠٦م) (١٦)، "**أحمد يوسف سعد الدين**" (٢٠٠٥م) (٢)، "**محمد حسن حسن رخا**" (٢٠٠٣م) (١٨).

وبذلك يتحقق الفرض الثاني الذي ينص علي " " توجد فروق دالة إحصائيا في نسب التحســن بين متوسطي نتائج القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في متغيرات قيد البحث لصالح القياس البعدي.

الإستخلاصات والتوصيات :-

أولا) الإستخلاصات

في ضوء أهداف البحث وفروضهٍ وفي حدود عينة البحث وخصائصها والأجهزة المستخدمة ، ووفقا لما أشارت اليه نتائج التحليل الاحصائي ومن خلال عرض النتائج ومناقشتها وتفسـيرها وتعضـيدها بنتـائج الدراسات المرجعية ، أمكن للباحث التوصل إلى الاستنتاجات التالية:-

١- تحسن وتطور المجموعة التجريبية التى إستخدمت برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الرسوم المتحركة مما يدل على فاعلية البرمجة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة قيد البحث.

٢- البرنامج التعليمى المقترح بإستخدام الرسوم المتحركة ساهم بطريقة إيجابية وفعالة فى تعلم بعض المهارات الأساسية فى الملاكمة (وقفة الاستعداد – التحركات للأمام – الخلف – اليمين – اليسار – الدوران – المستقيمة اليمنى فى الرأس – المستقيمة اليسرى فى الرأس – المستقيمة اليمنى واليسرى في الرأس).

٣- استخدام برمجية الرسوم المتحركة لها تأثير إيجابية فى اكتساب الملاكمين المبتدئين المعلومات والمعارف النظرية (نبذة تاريخية عن الملاكمة – بعض المواصفات القانونية الحلبة والأجهزة وأدوات الملاكمة – بعض المهارات الأساسية) في التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية.

٤- التعلم بواسطة برمجية الكمبيوتر المعدة بتقنية الرسوم المتحركة لها تأثر إيجابي على أراء وانطباعات أفراد المجموعة التجريبية نحو التعلم.

٥- تفوق المجموعة التجريبية فى نسب التحسن فى قياسات المستوى المهارى ومستوى التحصيل المعرفى قيد البحث.

ثانياً) التـوصيـات:-

في ضوء النتائج و الإستنتاجات التي تم التوصل إليها يوصي الباحث بما يلي :-

١- يوصى الباحث بتطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام أسلوب الرسوم المتحركـــة عنـــد تعلـــيم المهارات الأساسية فى الملاكمة للمبتدئين لما أثبته من نتائج فى تحســين مســتوى الأداء المهـــارى لبعض المهارات الأساسية قيد البحث.

٢- تزويد مراكز الشباب والأندية التى بها فرق ملاكمة بمعمل خاص يضم جميع وسائط التعلم التكنولوجية التى يمكن أن يستعين بها الملاكمين المبتدئين عند تعلمهم الملاكمة بحيث يختاروا ما يناسبهم منها مع التوجيه والارشاد من جانب المعلم.

٣- الاهتمام بأسلوب الرسوم المتحركة فى تعلم مهارات الأنشطة الرياضية المختلفة وعلى عينات من مراحل تعليمية وسنية مختلفة.

٤- تصميم وانتاج برامج تعليمية باستخدام الرسوم المتحركة لتشمل باقى المهارات الأساسية سواء كانت مهارات دفاعية أو هجومية لتحسين عملية التعليم.

المـــراجع:-

اولا) المراجـع العـــربية :-

١- **أحمد أمين محمد (١٩٩٥م):** برنامج تدريبى في الملاكمة لمواجهة استخدام الحاسب الآلي في التحكيم، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٢- **أحمد يوسف سعد الدين (٢٠٠٥م):** تأثير إستخدام الوسائل الفائقة على تعليم سباحة الصدر للأطفال المبتدئين، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان.

٣- **أمل أحمد طلبه (١٩٩٨م):** دراسة عناصر فيلم الرسوم المتحركة لتنمية الادراك الجمالى لدى الطفل المصرى، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

٤- **أيمن محمود عبد الرحمن وعصام الدين محمد عزمي (٢٠٠١م):** فاعلية برنامج تعليمى بإستخدام الرسوم المتحركة على صعوبات تعلم بعض مهارات درس التربية الرياضية للتلاميذ ذوى الأنماط الجسمية المختلفة بالحلقة الثانية من التعليم الأساسى بمدينة المنيا، إنتاج علمى، مجلة علوم الرياضة، المجلد الثالث، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

٥- **رشيد عامر محمد عامر (٢٠٠٣م):** أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشئي كرة القدم، إنتاج علمى، مجلة بحوث التربية الرياضية، العدد ٦٢، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٦- **سامح عبد الرؤوف يوسف وأحمد حسن رخا (٢٠٠٩م):** أثر استخدام الهيبرفيديو على تعلم المهارات الاساسية للمبتدئين في الملاكمة.
٧- **صلاح السيد قادوس (١٩٩٣م):** الأسس العلمية الحديثة في رياضة الملاكمة، دار المعارف، القاهرة.
٨- **عاطف السيد (٢٠٠٠م):** تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم، مطبعة رمضان، الاسكندرية.
٩- **عبد الحميد شرف (٢٠٠٢م):** البرامج في التربية الرياضية بين النظرية والتطبيق للاسوياء والمعاقين، ط٢، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.
١٠- **عبد الحميد شكرى (١٩٩٥م):** الدراما المرئية، المركز العربى للنشر والتوزيع، القاهرة.
١١- **عصام الدين عبد الخالق مصطفى (٢٠٠٣م):** التدريب الرياضى الحديث – نظريات وتطبيقات، ط١١، منشأة المعارف، الاسكندرية.

١٢- **علا على عبد الحليم (٢٠٠٨م):** برنامج تعليمى بالرسوم المتحركة وأثره على التصور الحركى وتعلم بعض مهارات الجمباز للفنى للأطفال من (٦-٨) سنوات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.
١٣- **علاء الدين محمدى (٢٠٠٢م):** أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة ومعرفة أثره على تعلم بعض مهارات كرة السلة للحلقة الأولى من التعليم الاساسى، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.
١٤- **فاتن على أحمد أبو الوفا (١٩٨٤م):** الرسوم المتحركة كوسيلة تعليمية فى مصر، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.
١٥- **كوثر عبد المجيد السيد (٢٠٠٨م):** برنامج قصص حركية باستخدام الحاسب الآلى وفاعليته فى تنمية الحركات الاساسية والقيم التربوية لأطفال ما قبل المدرسة، إنتاج علمى، المؤتمر الاقليمى الرابع بكلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية، أبو قير.
١٦- **مايسة محمد عفيفى (٢٠٠٦م):** فاعلية إستخدام الهيبرميديا على تعلم سباحة الزحف على الظهر لطالبات المبتدئات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق.
١٧- **محمد السيد على (٢٠٠٩م):** تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية، ط٢، دار ومكتبة الإسراء للطبع والنشر والتوزيع، القاهرة.

١٨- **محمد حسن حسن رخا (٢٠٠٣م):** وضع برنامج باستخدام الهيبرميديا لتعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية ببورسعيد، جامعة قناة السويس.

١٩- **محمد سعد زغلول ولمياء فوزى محروس (٢٠٠٢م):** برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على جوانب التعلم في كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى، المجلة العلمية للتربية البدنية، العدد ٢٢، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

٢٠- **محمد على أحمد القط (٢٠٠٠م):** السباحة بين النظرية والتطبيق، مكتب العزيزى للكمبيوتر، الزقازيق.

٢١- **محمد على الدين سعيد (٢٠١١م):** تصميم منظومة الوسائط المتعددة وتأثيرها على تعلم بعض المهارات الدفاعية لناشئ الملاكمة.

٢٢- **محمد محمود حيلة (٢٠٠١م):** التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية، دار الكتاب الجامعى، القاهرة.٦٠

٢٣- **محمد معوض (٢٠٠٠م):** الاتجاهات الحديثة لتأثير التلفزيون على الأطفال، دار الكتاب الحديث، القاهرة.

٢٤- **مصطفى عبد السميع ومحمد لطفى وصابر عبد المنعم (٢٠٠١م):** الاتصال والوسائل التعليمية قراءات أساسية للطالب المعلم، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

٢٥- **منار خيرت على أحمد (٢٠١٠م):** تأثير برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة الزقازيق.

٢٦- **منى محمود محمد جاد (٢٠٠٠م):** فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعلم المهارات الحركية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، القاهرة.

٢٧- **مها إبراهيم بسيوني (٢٠٠٤م):** مجلة طفل الروضة ودورها في تنمية قدراته، ط١، دار الفكر العربى، القاهرة.

٢٨- **هانى أحمد أحمد عبد العال (٢٠٠٧م):** فعالية استخدام بعض وسائل تكنولوجيا التعليم المعدمة بالإشارات للتلاميذ الصم البكم، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

٢٩- **يحيى السيد إسماعيل الحاوى (١٩٨٨م):** الملاكمة المنهجية، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق.

ثانياً) المراجع الأجنبية .

30- **Abadie R. and all (1996):** Estimation of maximal oxygen consumption (VO_2 max) from submaximal arm ergometer exercise for youngster to boxers muscle & fitness, Vol. 57, Issue 4n.

31- **Carey Steven (1997):** Technology effects in Althetics education with computer hypermedia, paper presenter, 3rd, Texas Houston, March.

32- **Fernch, P. (1992):** Practical Guidelines for Grating Instructional, Multimedia Applications.

33- **Iwansetiawan (1996):** The effect of mental and physical (practice on the learning on agility from boxing, PhD temple University.

34- **Stan Hayward (2001):** Computer & animation to learn a Motivation skills for children in pra school, PH.D. Degree Vol, X1 No. 11.

ملخص البحث

" تأثير استخدام الرسوم المتحركة في تعلم بعض المهارات الأساسية للمبتدئين في رياضة الملاكمة "

إعـــــــــــداد/ نيـــــــــازي

يهدف هذا البحث إلي تصميم برنامج تعليمي باســتخدام (الرســوم المتحركــة) لــتعلم بعــض المهارات الاساسية للملاكمة للبراعم من ١٢: ١٤ سنة ، استخدم الباحث المنهج التجريبي متبعاً التصميم التجريبي للمجموعة الواحدة مستخدماً القياسات (القبلية– البعدية) ، قام الباحث بإختيار(١٤) مبتدئ كعينة أساسية بالطريقة العشوئية من داخل مجتمع البحث , تم قام باختيار مجموعة استطلاعية بلــغ عــددهم (١٢) مبتدئ من داخل مجتمع البحث لإجراء المعاملات العلمية ، وأستخدم أختبارات المتغيرات البدنيــة كوسيلة لجمع البيانات ، وكانت أهم النتائج: توجد فــروق دالة إحصائياً بين القيــاس القبلــي والقيــاس البعدي لعينة البحث في المتغيرات المهارية والبدنية ونسب التحسن قيد البحث قيد البحث ، وكانت أهــم التوصيات يوصى الباحث بتطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام أسلوب الرسوم المتحركــة عنــد تعليم المهارات الأساسية فى الملاكمة للمبتدئين لما أثبته من نتائج فى تحسين مســتوى الأداء المهــارى لبعض المهارات الأساسية قيد البحث.

Research Summary

The effect of using animation in learning some basic skills for beginners in boxing.

"Setup / Niazi Farouk Awad Al-Sayed

This research aims to design an educational program using (animation) to learn some basic skills of boxing for buds from 12: 14 years old , The researcher used the experimental method, following the experimental design of the one group, using measurements (before - after), the researcher tested (14) novices as a basic sample in a random way from within the research community, A survey group of (12) novices was selected from within the research community to conduct scientific transactions, and tests of physical variables were used as a means of data collection ، The most important results were: There are statistically significant differences between the pre-test and the post-measurement of the research sample in the skill and physical variables and the percentages of improvement under study under research, The most important recommendations were the researcher recommended the application of the proposed educational program using the animation method when teaching basic skills in boxing for beginners because of the proven results in improving the level of skill performance for some of the basic skills under research.