وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ديالى
كلية التربية الرياضية

تحليل مستوى التحصيل المعرفي وعلاقته بأداء بعض المهارات الأساسية في لعبة الريشة الطائرة

بحث وصفي

رسالة مقدمة
إلى مجلس كلية التربية الرياضية – جامعة ديالى
وهي جزء من متطلبات نيل درجة الماجستير
في التربية الرياضية

من قبل
أضواء ورور نعمة الشمري

اشراف

أ.د منذر هاشم الخطيب
أ.م. د. عمار عباس عطية

1426هـ
2005م

الباب الاول

1- التعريف بالبحث

1-1المقدمة وأهمية البحث

1-2مشكلة البحث

1-3اهداف البحث

1-4فروض البحث

1-5مجالات البحث

1-5-1 المجال البشري

1-5-2 المجال الزماني

1-5-3 المجال المكاني

1-6 تحديد المصطلحات :-

1- لتعريف بالبحث :-

1-1 المقدمة وأهمية البحث :-

ان التطور السريع في تحقيق المستويات الرياضية العالية في شتى المجالات الرياضية سواء في الألعاب الفردية او الجماعية واحداها (لعبة الريشة الطائرة) ، وهذا لم يعد وليد الصدفة بل جاء نتيجة التخطيط السليم والمبرمج المبني على اسس علمية واضحة حيث ابدى المدربون اهتمامهم في اعداد اللاعبين والفرق الرياضية ، والاهتمام بالنواحي كافة التي تساهم في الارتقاء بمستوى الاداء وتحقيق أفضل النتائج.

ولعل اهم الطرائق التي يستطيع الرياضي والمدرب الوصول إليها هي الإلمام بالناحية المعرفية حيث ان المعرفة لا تقتصر على ظاهرة او مجال معين ، وإنما تتناول جميع المجالات والظواهر التي تحيط بالفرد من معارف ومعلومات ، وان معظم البحوث تركز في اهتمامها بشكل مباشر على كيفية تنمية وقياس جوانب الاعداد المختلفة من بدني ومهاري الا انها تهمل قياس الجانب المعرفي الذي لا يقل اهمية على الجوانب الاخرى في تاثيره على مستوى اللاعبين .

ويؤكد سنجر 1975 الى ان اكتساب المعارف والمعلومات تؤثر في قدرة المتعلم على التحصيل المهاري ، اذ ان الاهداف المهارية هي نتاج التعاون والتكامل بين الجانب المعرفي والمهاري .

كما يؤكد محمد حسن علاوي 1984م "بان المعارف والمعلومات تُعد ذات اهمية كبرى في اكتساب الفرد والتصورات اللازمة للاداء" [1].

اذ تعد المعرفة العلمية في العمل التخصصي بشكل عام واحدة من اهم المرتكزات التي يسعى الباحثون الى تعميقها للوصول الى سياقات علمية جديدة تعمق الرؤيا في مجال التخصص وخلق قاعدة من المعلومات تسهم في تنمية القدرات العامة للاداء الرياضي . وكلما كان الرياضي ملما اكثر في المعلومات المعرفية التي تتعلق بالمهارة المراد التدريب عليها كان افضل ويحقق نتائج افضل ، لانه يستطيع الوقوف على نقاط القوة والضعف التي تتعلق بتطبيق المهارة او النشاط.

اما بالنسبة للاداء المهاري فهو " مستوى المهارة الذي يمكن تقديره باستخدام الاختبارات المهارية المقننة " [2] .

فالهدف من هذه الدراسة هو تحليل مستوى التحصيل المعرفي وعلاقته بالاداء المهاري بلعبة الريشة الطائرة للارتقاء بمستوى الفعالية في قطرنا العزيز والتنافس في البطولات الرياضية العربية والدولية واكتساب الرياضي للمعارف والمعلومات النظرية

---

(1) محمد حسن علاوي ؛ **بناء اختبار معرفي للناشئين في كرة اليد** : (المؤتمر العلمي الدولي ، جامعة حلوان ،1995).

(2) حسن محمد وعلي تركي ؛ **قلق الحالة لدى لاعبي الدرجة الاولى لكرة اليد وعلاقته بمستوى ادائهم**، بحث منشور في وقائع المؤتمر العلمي الرياضي الرابع لكليات التربية الرياضية ، جامعة بغداد ، 1988 ، ص84.

المرتبطة بخطط اللعب والتي تتولد من خلال الشرح والمناقشات النظرية للمواقف التي يتعرض لها الرياضي اثناء تطبيق المهارة او المنافسة الرياضية والتي تحتوي على مواقف عديدة ومفاجأت.. يجب ان يكون الرياضي على معرفة واسعة بها لكي يستطيع معالجتها وكشفها لتقويمها بالشكل الامثل حتى يحصل على افضل انجاز ومن ثم حسم المباراة لصالحه.

2-1 مشكلة البحث :-

تعد لعبة الريشة الطائرة حديثة العهد في العراق واذ بدات في نهاية السبعينات وبالرغم من حداثتها الا انها بداءت تنتشر بشكل واسع في معظم محافظات قطرنا . وكان عام 1987 العام الاول التي جرت فيه اللعبة بصورة منظمة في اللجنة الاولمبية او الاندية الرياضية التي كانت تتبنى هذه اللعبة . والتي كان من الصعب دعمها نظرا للظروف التي مر بها القطر وكانت اهداف ممارسي هذه اللعبة والمهتمين بها الجهد الكبير بدراستها والخوض في تفاصيلها الدقيقة الذي يعد الجانب المعرفي احد هذه المفاصل المهمة التي دفعت الباحثة الخوض بها. ومعرفة كل الجوانب العلمية التي تستخدم هذه اللعبة ولكون الباحثة من ذوي الاختصاص والمعرفة المتواضعة من حيث ممارستها وتدريبها والاشراف عليها.

ولما كان امتلاك اللاعب للمعرفة وحده لا يكفي ما لم يقترن ذلك بالمعرفة على اداء الواجبات الحركية التي يكلف بها من قبل المدرب لذا فان تحديد مدى الارتباط بينهما يمثل خط الشروع في عملية بناء اللاعب.

ارتأت الباحثة ان ضعف الاداء المهاري للاعبين هو سبب رئيس في خسارة اكثر المباريات وكذلك ضعف مستوى التحصيل المعرفي باللعبة فضلا عن امكانية المدرب التعرف على هذه المعرفة ومن ثم بناء المناهج التدريبية على ضوء هذه الامكانيات لانها تُعد السبيل العلمي الصحيح للوصول والارتقاء بمستوى الفعالية وحسم نتائج المباراة لصالح اللاعب الذي يمتلك خبرة معرفية ومهارية لانها تعد احد الاسباب العلمية لعملية التدريب النظري والعملية للاعب لان التدريب النظري جزء مهم من العملية التدريبية.

3-1 أهداف البحث :-

يهدف البحث الى :-

1- تصميم استمارة للتحصيل المعرفي بمؤشرات (القانون ، التاريخ ، الخطط) للاعبين المتقدمين بالريشة الطائرة.

2- بناء اختبار للتحصيل المعرفي العلمي للاعبين المتقدمين في لعبة الريشة الطائرة.

3- التعرف على العلاقة بين التحصيل المعرفي للاعبين وأداء بعض المهارات الاساسية بلعبة الريشة الطائرة.

4-1 فروض البحث :-

1- هناك فروق ذات دلالة احصائية في المعرفة العلمية واداء بعض المهارات الاساسية بلعبة الريشة الطائرة.

2- هناك علاقة معنوية بين مستوى التحصيل المعرفي واداء بعض المهارات الاساسية بلعبة الريشة الطائرة.

5-1 مجالات البحث :-

1-5-1 المجال البشري : لاعبو اندية الدوري الممتاز في لعبة الريشة الطائرة البالغ عددهم 24 لاعباً.

2-5-1 المجال الزماني : 2004/4/24 ولغاية 2005/6/31.

3-5-1 المجال المكاني : قاعة الشهيد حمزة نوري المغلقة في محافظة بابل وقاعة كلية التربية الرياضية – جامعة صلاح الدين في اربيل.

6-1 تحديد المصطلحات :-

1- التحليل :

"هو فرز وتبويب البيانات الكثيرة لعناصرها الرئيسة ثم معالجتها منطقيا / احصائيا للعمل على تلخيصها في نتيجة لفظية او رقمية محدودة " [1].

---

(1) محمد زياد حمدان ؛ **البحث العلمي كنظام** : (سلسلة التربية البدنية ، دار التربية البدنية ، عمان ، الاردن ، 1989).

2- التحصيل المعرفي :

"هو مستوى محدد من الانجاز او البراعة في العمل المدرسي الذي يكون من قبل المدرس او المعلم بواسطة الاختبارات" [1]. "وهو اجراء منظم لتحديد مقدار ما تعلمه الطالب"[2].

3- الاداء المهاري :

" هو الاداء الصحيح والدقيق للمهارة " [3]. هو " مستوى المهارة الذي يمكن تقديرها باستخدام الاختبارات المهارية المقننة " [4].

4.التقويم :

"هو جزءٌ مكمل للعملية التعليمية وان التقويم في التربية الرياضية لا يمكن ان يتم بدون استخدام الاختبارات المعرفية ونتائجها كي تكون مؤشرا للتعرف على نقاط الضعف في العملية التعليمية في مجال الثقافة الفعلية " [5].

6- الريشة :

" مصطلح يطلق على الشيء الاساسي المستخدم لممارسة اللعبة وتسمى احيانا (Feather , Shuttle , Bird) وهي اما ان تكون صناعية من مواد بلاستيكية او طبيعية من الريش الطبيعي "[6].

7- المقياس :

---

(1)وجيه محجوب ونزار الطالب ؛ **التحليل الحركي :** (بغداد ، مطبعة التعليم العلي ، 1987) ، ص56.

(2) الكبيسي ، وهيب مجيد وصالح حسن الداهري ؛**المدخل في علم النفس والتربوي** : (عمان ، دار الكندي ، 2000) ،ص174.

(3) سامي محمد ملحم ؛ **القياس والتقويم في التربية وعلم النفس** ،ط1 : (عمان ،دار السيرة للتوزيع والنشر) ،ص194.

(4) **مصدر سبق ذكره**. ص22

(5) Mathews.D.K. Measuement in physical education W.B.company, Rhilaedphlan.1990.P.J135

(6) انور الخولي ؛ مصادر المعرفة لطلبة وطالبات جامعة حلوان القاهرة ،المؤتمر العلمي الرابع لدراسات وبحوث التربية الرياضية ،ج1 ، 1983

هـو "مجموعـة مـن الاسـئلة والاستفسـارات المقننـة والمبوبـة التـي تتنـاول بعـض المشكلات او بعض التمرينـات التـي تعطـى للفرد من خـلال اجابتـه عنهـا او ادائهـا تتعرف على قابليته وقدراته ومدى استعداده وكفاءته " [1].

(1) قاسم المندلاوي (واخرون) ؛ **الاختبـارات والقيـاس والتقـويم فـى التربيـة الرياضـية** : (بغداد ، مطبعة التعليم العالي ، 1989)،ص14.

Conclusion

An analysis to the epistemic collection level and it's relation with the skiller performance in a game thick

The researcher : Athoaa Waror Naama Al-shamery
The two supervise : A,D munther Hashim Al-khateeb
D, Ammar Abass

This thesis had five follow sections :

First section : a definition of research

This section had the research's introduction and it's importance which its concern to analyze the epistemic collection level and it's relation with skiller performance in a game thick to advance the activity level in our dear country and competition in the Arabic sportive fields and acquisition the knowledge and the theoretical information which its contact with playing plans which it have by the explain and the theoretical debates to the actions which its happened to sportsman during the application for the skill or sportive competition .

The research is aim to :

1-put a list for the epistemic collection by the indicators (the law , the history , the plans)
2- constitute the tests to epistemic and scientific collection to an antecedent players in the game thick .
3-the relation between the epistemic collection of players and their skiller performance in the game thick .

the suppositions of research :

there are a moral relation of the epistemic collection level and the skiller performance in the game thick .

the fields of research :

the human field : the players of the clubs in the excellent periodical in the game thick ,their sums about 24 players .

the time field : the tests are made and the questionnaire forms was distribute from 5-8 to 19 – 9 - 2004 .

the location field : the tests are made and the questionnaire forms were distribute in hole in Babel and the hole of the sportive college in Arbile .

The second section : the theoretical and the similar studies this section include many of axis which its concern of this research ,it has an essence the episметic collection beside the relation of episметic collection in the sportive games and the episметic importance in the sportive games beside of the episметic preparation of players and the relation of scientific episметic with the action skills , addition , the importance of the tests and the episметic measure , also this section has the action skills in the game thick ,all these are written with the similar studies and the similar competition .

The third section: the method of section and it's field measures

In this research , it is used the description method which it wiping method to suitable the natural of problem , this section include a description to the research and the performances of choice constitute to the premieres to limited the important episметic axis which its choice by the experts in the flapper game , which on it ,it constitute the tests of episметic collection then limited the important suitable tests for the game thick's players , and the explain experiment of research ,with found the scientific basis and the theoretical and scientific tests and the important collection methods which its use in the treatment of results .

The forth section: presentation , analyze and discuses the results

This section include presentation of carrying out a sample in the episметic collection tests and the tests of basis skills in the game thick, presentation , analyze and discuss the results of episметic collection and it's relation with skiller performance indicators , presentation , analyze and discuss results of episметic and it's relation with the skiller performance by meaning of

the fifth section : the conclusions and the recommendations

by discuss the results , it is arrive for these following deductions :

1- the results of players Upon the average in the normative levels ,but there are weakness appear in the normative collection tests .

2- the results were appeared that there are contact meaning relation between the episметic collection and both of skills (A forehand blow and a crushing blow).

3- the results were appeared that there are contact meaning relation between the legal axis and both of skills (A forehand blow and a crushing blow).

4- there are moral relation between the planing axis and forehand blow .

5- there are moral contact relation between the historical axis and both of skill of forehand blow and a crushing blow .

6- the results were appeared that there is no moral differences between the episметic collection and each of skills (forehand blow and a crushing blow).

7 - there is no differences between the legal axis and the skills (forehand blow and a crushing blow) .

8- there is no moral differences between the planning axis and the skills (forehand blow , The blow of the dimensions , The blow of the sending) .

9- there is no moral differences between the historical axis both of (forehand blow and a crushing blow) .

The researcher was getting these following recommendations

1-working to make training teams able to connect the subject with it's scientific and thoutical frame to guarantee increasing the knowledge by the epismetic collection and participate in training rounds and increasing the information to conveyance the subject to the players , to have big chance to increasing the scientific knowledge .

2- A confirmation to creating a state of competition to open the way for the players to using the assistance ways and presentation , analyze and giving a better chance to participate in the competitions to prepare them scientifically and thoughtically to been more capacity for the mentions which its giving for them , in the competitions or when they want training .

3- its necessary to make a round tests to know the epismetic collection level (the skills) to know the effect of plan or method which its follow in the training .

4- A giving duties to the players to prepare methods and rounding reports to create a development state to increase the epismetic collection cause it's the basis which support on it to create the teams .

5- A giving more time to training to develop the basis skills in the game thick .