جامعة محمد الشريف مساعدية
معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية
السنة الجامعية: 2021/2020
أستاذ المقياس: د. بن محمد أحمد (أستاذ محاضر أ)

مقياس: تكنولوجيا التعليم والنشاط الرياضي

المستوى: ثالثة ليسانس(تخصص تربية حركية) ...المعامل: 2.....الرصيد: 3

المحاضرة الثانية عشر

الوسائط المتعددة في المجال الرياضي

.....

1.أساسيات الاستخدام وأدوارها في المجال الرياضي:

أولا: أساسيات استخدام الوسائل التعليمية: إن استخدام الوسائط المتعددة بوصفها مجموعة من الوسائل التعليمية التي تتيح للأستاذ أو المدرب أن يصل إلى أقصى حدود الفهم والاستيعاب من جانب الطلبة او اللاعبين، واعتماده على الوسائط المتعددة مثلها مثل غيرها من الوسائل التعليمية تعتمد على مجموعة من الأسس التي يجب الأخذ بها، فمهمة الوسائط المتعددة ليست مجرد أجهزة حديثة تجلب الترفيه والاستعجاب داخل الفصل، بل هي تعتمد في الأساس على مجموعة من الأساسيات التي تجعل من استخدامها فلسفة ومن نتائجها هدفا للحصص التعليمية ذاتها، وإذا ما حاولنا سرد هذه الأساسيات فإننا نذكر منها الآتي: [1]

1. **تحديد الأهداف التعليمية التي تحققها الوسيلة بدقة:** وهذا يتطلب معرفة جيدة بطريقة صياغة الأهداف بشكل دقيق قابل للقياس ومعرفة ايضا بمستويات الأهداف: العقلي، الحركي، الانفعالي..إلخ. وقدرة المستخدم على تحديد هذه الأهداف يساعده على الاختيار السليم للوسيلة التي تحقق هذا الهدف او ذلك. **[المعنى مما سبق:** أنه يجب على المدرب او المدرس في المجال الرياضي ان يعرف ماهية الأهداف التي يود الوصول إليها وخصوصية كل فكرة، او مهارة أو خطة ..إلخ. ومثال ذلك : أن يعرف مثلا أن استخدام اللوح الالكتروني أو حتى اللوح الطباشيري على بساطته يساعد على فهم اللاعبين للخطة اكثر من تلقينها لهم

شفويا، والأكيد ان نفس المعلومة قد يكون لها أثر أكبر لدى اللاعبين إذا أتيحت لهم بتكنولوجيا عالية ثلاثية الأبعاد مثلا]

معرفة خصائص الفئة المستهدفة ومراعاتها: ونقصد بالفئة المستهدفة التلاميذ، والمستخدم للوسائل التعليمية عليه أن يكون عارفا للمستوى والذكائي والمعرفي وحاجات المتعلمين حتى يضمن الاستخدام الفعال للوسيلة. [**المعنى مما سبق:** أن اخيار الوسائل التعليمية يخضع ايضا لماهية المستقبلين إذ قد تتغير الوسيلة التعليمية فقط لاختلاف المستقبلين لها، ومثال ذلك: الفرق بين تعليم مهارة رياضية لأحد البالغين الذي يستطيع بتركيزه ان يفهم أجزاء او مكونات تلكم المهارة، في حين أن تعليم مهارة لطفل كونه قاصرا لا يستطيه التركيز مثلما يفعل الكبار، ولهذا فإن استخدام الوسائط التعليمية ههنا تمكن الطفل من تكرار، تبطيئ، فهم المهارة أحسن]

2. **معرفة بالمنهج المدرسي ومدى ارتباط هذه الوسيلة وتكاملها مع المنهج:** مفهوم المنهج الحديث لايعني المادة أو المحتوى في الكتاب المدرسي بل تشمل: الأهداف والمحتوى، طريقة التدريس والتقويم، ومعنى ذلك أن المستخدم للوسيلة التعليمية عليه الإلمام الجيد بالأهداف ومحتوى المادة الدراسية وطريقة التدريس وطريقة التقويم حتى يتسنى له الأنسب والأفضل للوسيلة فقد يتطلب الأمر استخدام وسيلة جماهيرية أو وسيلة فردية
3. **تجربة الوسيلة قبل استخدامها:** والمعلم المستخدم هو المعني بتجريب الوسيلة قبل الاستخدام وهذا يساعده على اتخاذ القرار المناسب بشأن استخدام وتحديد الوقت المناسب لعرضها وكذلك المكان المناسب، كما أنه يحفظ نفسه من مفاجآت غير سارة قد تحدث كأن يعرض فيلما غير الفيلم المطلوب أو أن يكون جهاز العرض غير صالح للعمل...
4. **تهيئة الجو المناسب لاستخدام الوسيلة:** ويشمل ذلك جميع الظروف الطبيعية للمكان الذي ستستخدم فيه الوسيلة مثل: الإضاءة، التهوية، توفير الأجهزة، الاستخدام في الوقت المناسب من الدرس، فإذا لم ينجح المستخدم للوسيلة في تهيئة الجو المناسب فإن من المؤكد الاخفاق في الحصول على النتائج المرغوب فيها.

ثانيا: دور الوسائل التعليمية في المجال الرياضي: [2]

يمكن للوسائل التعليمية أن تلعب دورا مهما في عملية التعلم الحركي او التدريب الرياضي، ويمكن ان نلخص الدور الذي تلعبه الوسائل التعليمية في تحسين عملية التعلم الحركي او التدريب الرياضي بما يأتي:

1. إثراء عملية التعلم الحركي او التدريب الرياضي من خلال إضافة أبعاد ومؤثرات خاصة ومناهج متميزة، وإن هذا الدور تضاعف حاليا بسبب التطورات التقنية المتلاحقة التي

جعلت من البيئة التعليمية تشكل تحديا لأساليب التعلم الحركي أو التدريب الرياضي، لما تزخر به هذه البيئة من وسائل اتصال متنوعة تعرض الوسال بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة.

2. الاقتصادية في عملية التعلم الحركي او التدريب الرياضي: ويقصد بذلك جعل عملية التعلم الحركي أو التدريب الرياضي اقتصادية بدرجة اكبر من خلال زيادة نسبة التعلم او التدريب إلى تكلفته، فالهدف الرئيس للوسائل التعليمية تحقيق اهداف تعلم أو تدريب قابلة للقياس بمستوى فعال من حيث التكلفة في الوقت والجهد والمصادر
3. تساعد على تنويع اساليب التدريب أو التعلم لمواجهة الفروق الفردية بين اللاعبين او المتعلمين
4. يأخذ اللاعب أو المتعلم من خلال استخدامه للوسائل التعليمية المختلفة بعض الخبرات التي تثير اهتمامه وتحقيق اهدافه، فكلما كانت الخبرات التعليمية التي يمر بها اللاعب أو المتعلم أقرب إلى الواقعية أصبح لها معنى ملموسا وثيق الصلة بالأهداف التي يسعى إلى تحقيقها.
5. تساعد اللاعب او المتعلم على زيادة خبراته مما يجعله اكثر استعدادا للتدريب او التعلم
6. تساعد الوسائل التعليمية على إشتراك جميع حواس اللاعب أو المتعلم إذ أن اشتراك جميع الحواس في عمليات التدريب أو التعلم يؤدي غلى ترسيخ وتعميق عملية التدريب او التعلم
7. تساعد الوسائل التعليمية على تحاشي الوقوع في اللفظية، والمقصود باللفظية استعمال المدرب او المدرس ألفاظا ليست لها عند اللاعب أو المتعلم الدلالة التي لها عند المدرب أو المدرس، ولا يحاول توضيح هذه الألفاظ المجردة بوسائل مادية محسوسة تساعد على تكوين صور مرئية لها في ذهن اللاعب او المتعلم، ولكن إذا تنوعت هذه الوسائل فإن اللفظ يكتسب أبعادا من المعنى تقترب به من الحقيقة، الأمر الذي يساعد على زيادة التقارب والتطابق بين معاني الألفاظ في ذهن كل من المدرب أو المدرس واللاعب او المتعلم
8. تنمي الوسائل التعليمية قدرة اللاعب او المتعلم على التامل ودقة الملاحظة واتباع التفكير العلمي للوصول غلى حل المشكلات، وهذا الأسلوب يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التدريب او التعلم ورفع مستوى الأداء.

في وقتنا المعاصر، نجد أن هناك في المجال الرياضي عديد الوسائط المتعددة والتكنولوجيات التي تم اعتمادها في النشاط الرياضي، ولعل أهمها البرامج المختصة بالتحليل الحركي أو تحليل الأداء، وهو البرنامج الذي نستطيع من خلاله ايضا ذكر بعض الأدوار التي

يلعبها في المجال الرياضي، إذ أن: " تحليل الأداء هو إنشاء سجل صحيح وموثق (بالصور / البيانات الرقمية) للأداء، من خلال الملاحظات الموضوعية واستخدام التكنولوجيا (كاميرات، برمجيات التحليل)، والتي يمكن تحليلها بهدف تسهيل التغير (التحسن، التخلص من نقاط الضعف) وبالتالي التنافس بشكل أكثر فعالية... وغالبا ما نستخدم التصوير وتحليل الفيديو في المجال الرياضي لتحسين وزيادة الإنجاز من خلال عدة جوانب:

1. **تحسين تكنيك اللاعب:** وذلك من خلال: تطبيق مبادئ علم البيوميكانيك، مشاهدة التحسن المستمر على أداء اللاعب مع مرور الزمن، تحديد الأخطاء، مقارنة أداء اللاعب بالأداء المثالي أو النموذجي.
2. **تحسين التغذية الراجعة:** وذلك من خلال الاعتماد على النواحي البصرية، والاعتماد على الموضوعية والدقة في تقويم الأداء (الابتعاد عم الملاحظة الذاتية)، والملاحظات المكتوبة فأكبر االتحديات التي تواجه المدرب الذي يراقب الأداء هي القدرة على تقديم التغذية الراجعة للاعب فوجود صور التحليل والبيانات الرقمية تساعد في مهمة المدربو اقناع اللاعب.
3. **زيادة دافعية اللاعب:** وذلك من خلال الاعتماد على النواحي البصرية (الصور)، المقارنة بالأبطال، تحليل نقاط القوة والضعف للمنافس (منع المنافس من استخدام نقاط القوة لديه، استغلال نقاط ضعف الخصم).
4. **زيادة إنتاجية المدرب:** من خلال تحسين الاتصال والتواصل مع اللاعبين وزيادة كفاءة المدرب وبالتالي مساعدة اللاعب والمدرب على تحقيق الإنجاز" [3]

2.معوقات استخدام الوسائط المتعددة في المجال الرياضي:

قبل ان نتحدث عن معوقات استخدام الوسائط المتعددة في المجال الرياضي لابد أن ننوه بأن المفهوم العام للوسائط المتعددة في حد ذاته لدى فئة كبيرة من الفاعلين في المجال الرياضي (أساتذة، مدربين، طلبة، لاعبون....إلخ) وخاصة في عالمنا العربي لا يعدو أن يكون مجرد اجهزة حديثة، ناهيك عن أننا فقط لا نستعمل سوى نسبة قليلة وضئيلة جدا من تلكم التكنولوجيات مقارنة بالدول المتقدمة. ومما لا شك فيه: " يعد درس التربية الرياضية أصغر وحدة في البرنامج التعليمي إلا انه يحمل في طياته هدف التربية الرياضية كاملا بأغراضه المتعددة. ويقع على عاتقه تحقيق هذه الأغراض من خلال الوقت المتاح لكل درس ويتحقق هدف التربية الرياضية.. ومن ثم فإنه ليس هناك سبيل لتحقيق هدف الدرس إلا بالإستعانة بالوسائل التعليمية الحديثة التي تختصر الوقت والجهد لاتمام هذا الهدف..وتتمثل هذه الوسائل فيمايلي:

- **استخدام جهاز عرض الشرائح:** في توضيح التسلسل الحركي للمهارة مثل مهارة التصويب او الخداع في كرة اليد..إلخ. كما يستخدم لعمل مقارنات بين المهارات أو

الألعاب المختلفة فمثلا يمكن استخدامه في المقارنة بين التصويب من القفز والتصويب من السقوط في كرة اليد.-كما- يمكن استخدام الجهاز في عرض نماذج في رياضات مختلفة لمجموعة من اللاعبين الدوليين، فمثلا يمكن استخدامه في نموذج لضربة او ركلة من ركلات الكاراتيه او الشكل التشريحي للجسم..

- **برنامج التحليل الحركي كينوفا 'Kinova'**: وهو برنامج يحتوي على خصائص التحليل الحركي مثل التصوير البطيء، الإعادة، التوقيف اللحظي للقطة، رسم الرموز والخطوط، حساب الزوايا" [4].

لقد قمنا بضرب مثالين عن أهم الوسائط والبرامج التعليمية في المجال الرياضي، ولكن هذين المثالين على أهميتهما في عالمنا العربي فإنهما لا يمثلان سوى جزءا بسيطا من التكنولوجيا المتقدمة المتاحة في بقية العالم، وعلى كل فإنه يمكننا أن نذكر: "بعض الصعوبات التي قد تعترض المدرب أو المدرس في اختياره لوسيلة تعليمية معينة، ومن بين تلك الصعوبات ما يأتي:

1. صعوبة توفر الخبرة المباشرة في جميع الأوقات
2. خطورة الخبرة المباشرة
3. الخبرة المباشرة باهضة التكاليف
4. الخبرة المباشرة نادرة
5. الخبرة المباشرة قد تستغرق وقتا
6. صعوبة الاحتفاظ بالخبرة المباشرة

-ولأجل ما سبق- يلجأ المدرب أو المدرس لمستويات أقل من الخبرة المباشرة ليتدارك تلك الصعوبات، ولكن دائما المشاركة الفعالة بين مختلف الوسائل هي الأجدى والكثر كفاءة، فضلا عن زيادة مشاركة اللاعب او المتعلم الإيجابية في اكتساب الخبرة وتنمية قدرته على التأمل ودقة الملاحظة واتباع التفكير العلمي ويؤدي هذا الأسلوب إلى تنويع أساليب التدريب او التعلم عن طريق الوسائل التعليمية لمواجهة الفروق الفردية بين اللاعبين أو المتعلمين، فمن المعروف ان اللاعبين او المتعلمين يختلفون في قدراتهم واستعداداتهم، فمنهم من يحقق مستوى عالٍ من الأداء عند الاستماع للشرح النظري للمدرب أو المدرس وتقديم امثلة قليلة، ومنهم من يزداد مستوى ادائه عن طريق الخبرات البصرية مثل مشاهدة الأفلام او الشرائح." [5]

إن اختيار الوسائط التعليمية والتكنولوجيات قد يعتبر سهلا بالنسبة لكثيرين في المجال الرياضي، ولكن نظرتهم هذه قاصرة لأن مفهومهم للوسائط والتكنولوجيات التعليمية في المجال الرياضي بدائي جدا، إذ أنهما يمثلان فلسفة في حد ذاتهما. ومن ناحية ثانية إذا ضربنا مثالا على استعمال

التكنولوجيا التعليمية في المجال الرياضي فإن تصميم هذه التكنولوجيات وإعدادها وفرزها حتى تظهر لنا في صورتها النهائية يعد من المهام العويصة التي لا يستطيع أي كان إنجازها واستكمالها، ولعل من الأمثلة التي تظهر لنا ماهية التكنولوجيا التعليمية في عالمنا العربي هو اقتصار نظرتنا لها على برامج الباور بوينت، والفوكس كي، والداتا شو ...إلخ، فنجد مثلا في احد الدراسات: " حيث قام المدرس بإعداد المادة التعليمية وفق الوسائط المتعددة، حيث قام المدرس بتصميم الدروس وفق برنامج العروض التقديمية باستخدام الوسائط المتعددة باستخدام Power Point ليتم تدريسها من قبل المدرس داخل الصف وجها لوجه باستخدام الحاسوب والسبورة الالكترونية (مزجها بين أنماط مختلفة من التكنولوجيا المعتمدة على الأنترنت وتسجيل مقاطع الفيديو للمراحل الفنية لمهارات كرة السلة واستخدام الصور الثابتة والمتحركة والمؤثرات الصوتية والموسيقى ...". [6]

إن ما نقصده نحن هو تلكم البرمجيات والبرامج المتكاملة الأسس والأهداف والتي يلعب فيها المدرس او المدرب دور المصمم والمنفذ وليس مجرد المنسق لمجموعة من الفيديوهات والصور على وسائل العرض التكنولوجية. وحتى تتضح الفكرة للطالب ومدى صعوبة تصميم وسائط تعليمية تساعدنا في مجال الرياضة، نضرب مثالا لما قام به أحد الباحثين في مجال الهيبرميديا في عالمنا العربي، حيث: " قام الباحث بالاتفاق مع شركة خاصة بعملية التصوير، استخدم فيها مجموعة من الكاميرات بهدف تصوير محتويات البرنامج التعليمي الذي يتضمن: مقدمة البرنامج، الخطوات التعليمية، والنواحي الفنية والأخطاء الشائعة للمهارات وبعض التمرينات والاختبارات البدنية والمهارية وكذا تزويده بالترجمة (ثلاث لغات).. وليحتوى البرنامج في الأخير على 18 وحدة تعليمية، كل وحدة تحتوى ثلاث أجزاء (الجزء التمهيدي الذي يتضمن الإحماء وتمارين الإطالة ... والجزء الرئيس الذي يتضمن النشاط التعليمي والنشاط التطبيقي للمهارة والجزء الختامي الذي يتضمن تمارين التهدئة او لعبة صغيرة)، وقد تضمن هذا البرنامج: ملفات PDF عن تاريخ لعبة كرة السلة، وقانونها، وبعض مهاراتها..، صور فنية وتعليمية ثابتة ومتحركة Image & Multimedia عن مهارات كرة السلة المتنوعة، فيديو Videos تعليمي للمهارات الساسية والأخطاء الشائعة وتدريبات...، ملف Animation كاريكاتيري مؤدي المهارات الرئيسية لكرة السلة مع الشرح، ألعاب فيديو عن كرة السلة Basketball Game...." [7]

المراجع المعتمدة في المحاضرة الثانية عشر

1. سمير جلوب، الوسائل التعليمية، دار من المحيط إلى الخليج ودار خالد اللحياني للنشر والتوزيع، ط1، 2017، ص:82-83.
2. ناهد عبد زيد الدليمي، أساسيات في التعلم الحركي، الدار المنهجية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2016، ص:183-184.
3. خالد محمد عطيات، أسامة محمود عبد الفتاح، برنامج التحليل الحركي كينوفا بين النظرية والتطبيق، دار امجد للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2017، ص:19، 21-22.
4. ناهد عبد زيد الدليمي، مرجع سابق، ص:187.
5. سلمى كوندة، تكنولوجيا الإعلام والاتصال في مجال الرياضة المدرسية-الواقع والتحديات-، مجلة الإبداع الرياضي، معهد ع ت ن ب ر، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، الجزائر، المجلد 9، العدد2، ص:276.
6. رعد عبد الكاظم جواد، سلوان صالح جاسم، تأثير استخدام الوسائط المتعددة في تعلم بعض المهارات الأساسية والهجومية بكرة السلة لطلاب الثاني متوسط للمتميزين بأعمار 13-14 سنة، مجلة كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد، المجلد 31، العدد2، 2019، ص:132.
7. ماجد سليم الصالح، أثر الهيبرميديا في تعليم مهارات التصويب الأساسية في كرة السلة للمعاقين سمعيا، Internation Journal of Research in Education and Psychology, University of Bahrain, (2, No.1 "oct.2014)، ص:102-103.