مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الثالث – العدد الرابع عشر (2017/6/30)

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

تأثير استعمال تقنية (X-BOX) في التوقع الحركي بالملاكمة لدى الناشئين

بحث تقدم به

أ.د فاطمة عبد مالح
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات
جامعة بغداد

م. ماجد نعيم حسين
كلية التربية الأساسية – قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة
الجامعة المستنصرية

مستلخص البحث

هدف البحث الى أعداد منهاج حركي باستعمال تقنية (X-BOX) ومن ثم التعرف إلى تأثير المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X-BOX) في التوقع الحركي لدى عينة البحث التجريبية

واستعمل الباحثان المنهج التجريبي بأسلوب الضبط المحكم (مجموعة تجريبية + مجموعة ضابطة) على عينة البحث تم اختيارها بالطريقة العمدية من اللاعبين بأعمار(15-16) سنة والبالغ عددهم (44) ملاكم مقسمين إلى (11) وزن أي أن المجموعة الواحدة تضم (11) وزن و(22) ملاكم، وبعد إجراء التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في (اختبار التوقع الحركي) تم تطبيق منهاج حركي باستعمال تقنية (X-BOX) وتم المباشرة بإجراء المنهاج الحركي وعلى مدى (8) أسابيع، إذ بلغت عدد الوحدات (24) وحدة تدريبية، بواقع (3) وحدات في الأسبوع، في مرحلة الأعداد الخاص وبعد الانتهاء من المنهاج أجريت الاختبارات البعديه، وفي ضوء معالجة النتائج التي توصل إليها الباحثان، تمّ استنتاج أن المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X BOX) أثبت كفاءته في تطور التوقع الحركي، إذ تفوقت المجموعة التجريبية التي استعملت تقنية (X BOX) في اختبار التوقع الحركي على عينة البحث الضابطة لذا يوصي الباحثان في العمل على استثمار تقنية (X BOX) خلال التدريب والتعلم في رياضة الملاكمة والعاب رياضية مختلفة .

مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الثالث – العدد الرابع عشر (2017/6/30)

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

The Effect of Using (X-Box) Technique on the Motor Expectation in Boxing among Beginners

Prof. Dr. Fatimah Abd Malih College of Physical Education & Sports Sciences for Girls-University of Baghdad

Instructor Majid Naaeem Hussein College of Basic Education-Department of Physical Education & Sports Sciences-Almustansiriya University

Abstract

The research aimed at preparing a kinetic method using the (X-Box) technique، and then identifying the effect of the kinetic method by using the (X-Box) technique in the motor expectation among the experimental sample of the research. The researchers used the descriptive approach in the strict control method (experimental group+ control group) on the research sample which was selected by the deliberate manner of players aged (15-16) years and their number reached (44) boxers divided into (11) weight and that means that the one group includes (11) weight and (22) boxers. After making the evenness between the experimental and control groups in the (motor expectation test)، a motor curriculum was applied using the (X-Box) technique. The motor curriculum was initiated over a period of (8) weeks، the number of units reached (24) training units، (3) units per week in the stage of special preparation and after completing the curriculum، the post tests were carried out.

In the light of treating the findings of the two researchers، it was concluded that the motor curriculum using (X-Box) technique proved its efficiency in the development of motor expectation، as the experimental group using the (X-Box) technique in the motor expectation test was superior to the control sample of the research. Therefore، the researchers recommend investing the (X-Box) technique during the training and learning in boxing and various sports games.

الباب الأول

1- التعريف بالبحث:

1-1- المقدمة وأهمية البحث:

إن المعرفة العلمية بتكنولوجيا التقنيات الحديثة، واستثمار نتائج البحوث القابلة للتطبيق، تلعب دور هام وأساس في تصميم وإنتاج الأجهزة والأدوات الرياضية ذات التقنيات العالية، كما تساعد تقنية تكنولوجيا الألعاب الالكترونية ذات المجال المغناطيسي، التي تتفاعل مع حواس المستعمل لها في تحديد قدرات اللاعبين وتطويرها دون تدخل مباشر من احد، لذا سعى المدربون في البحث عن انسب الأجهزة وما توفره من خدمات في تحسين ظروف الأداء المهاري، لتحقيق أفضل الانجازات الرياضية، مع الاقتصاد بالجهد والوقت والمال.

ان طبيعة رياضة الملاكمة تتطلب مثيرات سرعة رد فعل واستجابة عالية، نتيجة متغيرات غير معروفة مسبقا، مما يتطلب من الملاكم أن يكون ذو توقعات حركية عالية وتتسم بالسرعة والدقة للرد على هذه المثيرات خلال أجزاء من الثانية. وكلما قل زمن الأداء ، ضمن نجاح الأداء في تحقيق التوقعات الحركية الصحيحة ضد منافسه. لذا أن تدريب الملاكمين على التوقعات الحركية في اللكمات ضد المنافس، يعد مرحلة أساسية ومهمة في الحصول على اكبر عدد من النقاط، من خلال إصابة المنافس بأنواع اللكمات، ومحاولة التخلص من لكمات منافسه بدفاعات ناجحة، وتسجيل اكبر عدد من النقاط على منافسه لتحقيق الفوز.

وهنا تكمن أهمية البحث في استثمار تكنولوجيا التقنيات الحديثة باستعمال تقنية (X-BOX) التي تعمل على أثارة حواس الملاكم البصرية والحسية، من خلال منافسات وهمية صورية قريبة إلى الواقع، وتعمل على تخزين برامج حركية عالية الدقة في الذاكرة طويلة الأمد للملاكم، والتي يمكن استعادتها من خلال التوقع الحركي الصحيح للأداء المهاري الهجومي والدفاعي وبالتالي تطوير الأداء المهاري لتحقيق الانجاز العالي خلال المنافسات الحقيقية. وان استعمال هذه التقنية تثير الحماس والتشويق وتبعد الملل والروتين لدى الملاكمين الناشئين، وتوفر عنصر الأمن والسلام، وتستثمر الوقت والجهد من خلال تكرارات عالية للملاكم.

1-2 مشكلة البحث:

يسعى المدربون الى تطوير كل متطلبات العملية التدريبية للملاكم،(بدنية، ذهنية، نفسية، ومعرفية) والتي تؤثر على الأداء المهاري لتحقيق الانجاز العالي في رياضة الملاكمة وبالذات لدى الناشئين. لذا نجدهم يجربون مختلف الطرائق والأساليب التدريبية وبذل جهد عالي من قبل لاعبيهم في الإعداد البدني والمهاري والخططي والنفسي والذهني، وصرف وقت وجهد كبيرين،

وهذا يؤثر على مستوى الانجاز للملاكم، كونه يحتاج جهد كبير ووقت طويل للوصول إلى المستوى العالي، من خلال تخزين برامج حركية عالية الدقة في الذاكرة طويلة الأمد.

لان رياضة الملاكمة هي رياضة يتم التدريب عليها بشكل دروس فردية مع المدرب أو الزميل، لذا نجدها تتطلب جهد عالي من المدرب وضياع وقت اللاعب في الانتظار لدوره في الدرس الفردي مع مدربه، أما هذه التقنية تتيح فرصة التدريب لكل اللاعبين لتوفر أجهزة متعددة في نفس الوقت .

1 -3- أهداف البحث:

1 أعداد منهاج حركي باستعمال تقنية (X-BOX) للاعبي الملاكمة الناشئين.

2- التعرف إلى تأثير المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X-BOX) في التوقع الحركي لدى عينة البحث التجريبية من لاعبي الملاكمة الناشئين.

3- التعرف إلى تأثير المنهاج الحركي بدون استعمال تقنية (XBOX) في التوقع الحركي لدى عينة البحث الضابطة من لاعبي الملاكمة الناشئين.

4- التعرف إلى الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للتوقع الحركي لاعبي الملاكمة الناشئين.

1 - 4 - فرضيات البحث:

1- المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X-BOX) له تأثير ايجابي في التوقع الحركي لدى عينة البحث التجريبية من لاعبي الملاكمة الناشئين.

2- المنهاج الحركي بدون استعمال تقنية (X-BOX) له تأثير ايجابي في التوقع الحركي لدى عينة البحث الضابطة من لاعبي الملاكمة الناشئين.

3- وجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للتوقع الحركي لاعبي الملاكمة الناشئين.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري: لاعبو المدارس التخصصية للموهبة الرياضية بالملاكمة فئة الناشئين بعمر (15-16) سنة والبالغ عددهم (52) ناشئ.

1-5-2 المجال الزماني : المدة من (25-3-2016) ولغاية (14-6-2016)

1-5-3 المجال المكاني : قاعة الملاكمة للمدارس التخصصية للموهبة الرياضية في بغداد.

6-1 تحديد المصطلحات:

1-6-1 جهاز X-BOX 360 : [1] هو جهاز ألعاب الكترونية أنتجته شركة مايكروسوفت، وهو أول أبناء الجيل الثاني من أنظمة ألعاب الفيديو، وهو نظام متطور جدا يستوعب جميع مقدرات الصوت المحيطي وإمكانيات الإظهار العالي لـ (HD-TV) الحديثة ويغطيها بالكامل، ويعد النظام مركزا للوسائط المتعددة (صوت، صورة، فيديو، تفاعل مع الكمبيوتر).

ومن مميزات جهاز X-BOX 360 :

- XBOX قوة معالجة المعلومات في نظام360 .
- الوضوح والدقة العالية في المرئيات.
- قوة أساليب اللعب الجماعي.
- قوة الاتصال اللاسلكي واكتمال متطلباته.
- أكبر عدد من الألعاب المتنوعة.
- أفضل أجهزة الألعاب على الإطلاق.
- تشغيل أفلام الديفيدي.
- إضافة الأصدقاء والدردشة الصوتية والفيديوية الصوت والفيديو يتطلب قطع خارجية مثل مايكروفون و كاميرا.
- اللعب اون لاين برسوم شهرية أو سنوية.
- تشغيل ملفات الفيديو و الصوت و استعراض و مشاهدة الصور.

2-6-1 التوقع الحركي: يعد التوقع الحركي أحد العمليات العقلية التي يتم عن طريقها تحقيق انسجام اللاعب مع الأداء في مسار زمني ومكاني محدد، ولهذا نستطيع القول أن اللاعب الماهر يتمكن بالتنبؤ بما سيحدث في البيئة المحيطة به، ومتى سيحدث، وبعدها يستطيع أن يؤدي الفعاليات أو المهارات الأساسية بشكل دقيق، وباستجابة حركية سريعة بناءً على المعلومات الواردة من الحافز. [2] ويعرف التوقع بأنه" استخدام الأفراد لمعلومات مسبقة للتقليل من زمن اختيار الاستجابة ".[3]

([1]) الدليل التعريفي لاستعمال جهاز X-BOX 360 ؛ الولايات المتحدة الأمريكية 3016. ص24-27.

([2]) محمود عبد الفتاح؛ سيكولوجية التربية البدنية والرياضية- بين النظرية والتجريب. ط1:(القاهرة ، دار الفكر العربي، 1995) ص394.

([3]) Richard A.Schmidt and timoth D.Lee. Motor control Learning. 4th . Human kinetics books. 2005.P.73.

ويرى(احمد عبد الرحمن، 1988) التوقع الحركي بأنه حالة فكرية تنسجم مع الحركة الظاهرية التي يقوم بها اللاعب في كل واجب حركي من خلال معرفته بالحركات معتمدة على التجارب والخبرة المتوافرة لدى الفرد الرياضي. [1]

أما (وجيه محجوب واحمد بدري ، 2002) فقد عرفاه بأنه " ضبط التصرف الحركي من خلال استقبال المعلومات وهضمها بعد ذلك يصبح الأداء أمرا سهلاً " . [2]

بينما **عرفه (قاسم حسن حسين، 1998)** بأنة المعرفة المسبقة لهدف الحركة والخطة الحركية التي ترتبط بهدفها والذي يؤدي إلى وضع منهج التصرف الحركي والتقصير في زمن رد الفعل الحركي. [3] .

وفي ضوء ما تقدم فان التوقع الحركي هو أمكانية الملاكم على القراءة المسبقة لحركات منافسه، في التوقيت السليم والمناسب ووضع منهج حركي يتلاءم مع هدف الحركة، لتقليل زمن الاستجابة الحركية وزيادة الدقة الحركية لأداء المهارات المختلفة بكفاءة عالية والحصول على نقطة[4].

الباب الثاني

2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:

2-1- منهج البحث:

استعمل المنهج التجريبي بأسلوب الضبط المحكم (مجموعة تجريبية+مجموعة ضابطة) لملاءمته وطبيعة حل مشكلة البحث وأهدافه.

2-2 المجتمع وعينة البحث:

تم تحديد مجتمع البحث بلاعبي المركز الوطني في المدارس التخصصية للموهبة الرياضية بالملاكمة في وزارة الشباب والرياضة ،بغداد والبالغ عددهم (85) ناشئي وبأعمار مختلفة تتراوح من (14-16) سنة ، باوازن معتمدة من الاتحاد الدولي والبالغة عددها(13) وزن.

وتم اختار عينة البحث بطريقة العمدية من اللاعبين بأعمار(15-16) سنة وبأوزان عددها(11) وزن بعد استبعاد الأوزان الثقيلة وعددها اثنان وزن، وبلغ عدد العينة (52) ملاكم.

([1]) احمد عبد الرحمن؛ التوقع الحركي لحراس المرمى بكرة اليد:(رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية ، بغداد .1988)، ص21.

([2]) وجيه محجوب واحمد بدري ؛ أصول التعلم الحركي: (بغداد : الدار الجامعية ، 2002)، ص 105.

([3]) قاسم حسن حسين؛ الموسوعة الرياضية البدنية الشاملة في الألعاب والفعاليات والعلوم الرياضية. ط1: (عمان دار الفكر العربي ،1998)، ص468.

([4]) Richard A. Schmidt. Motor Control and Learning-5th Edition A Behavioral Emphasis :(University of Glasgow، 2011). P.73.

تم استبعاد (8) ملاكم لإجراء التجارب الاستطلاعية عليهم. وبذلك يصبح عدد العينة (44) ملاكم مقسمين إلى (11) وزن في كل وزن (4) ملاكمين .وبذلك تكون نسبة العينة الرئيسة من مجتمع البحث الكلي بأعمار (15-16) (84،6%). وتم توزيع عينة البحث الرئيسة الى مجموعتين مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة بالطريقة العشوائية ومن خلال الأزواج المتناظرة أي كل لاعبان من نفس الوزن في كلا المجموعتين. وبذلك أصبح في كل مجموعة لاعبين من نفس الوزن، أي أن المجموعة الواحدة تضم (11) وزن و(22) ملاكم. وبهذا التوزيع تعد العينتان التجريبية والضابطة متجانسة من حيث العمر الزمني والوزن، كون الملاكمين جميعهم ناشئين أعمارهم تتراوح بين (15-16) سنة وان الوزن متشابه في المجموعتين الضابطة والتجريبية ومن أوزان معتمدة دوليا.

وتم إجراء التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في(اختبار التوقع الحركي) لغرض الشروع من نقطة بدا واحدة ومتساوية للمجموعتين. من خلال اختبار(ت) للعينات المستقلة، حيث تبين أن قيم (ت) المحسوبة عند مستويات الخطأ كانت اكبر من مستوى دلالة (05،0) وهذا يعني عدم وجود فروق بين المجموعتين، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التوقع الحركي، كما هو مبين في الجدول(1).

جدول (1)

يبين المعالم الإحصائية بين المجموعتين في الاختبارات القبلية لغرض التكافؤ

الاختبارات		الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	مستوى الخطأ	دلالة الفروق
التوقع الحركي/ درجة	تجريبية	4.54	0.96	0.71	0.476	غير معنوي
	ضابطة	4.31	1.12			
معنوي عند مستوى دلالة ≤ (05،0)						

2- 3 الأجهزة والأدوات ووسائل جمع المعلومات:

- جهاز X-BOX 3600 ياباني المنشأ.عدد(4).
- كإمرة تصوير فيديوي نوع سوني يابانية المنشأ.عدد (4).
- ساعة توقيت الكترونية عدد(4).
- قفازات للتدريب(12-14) اونس.
- قفازات ملاكمة للاختبار(10) أونس.
- حلبة ملاكمة.
- درع يدوي عدد (4).
- المصادر والمراجع العربية والأجنبية.
- شبكة المعلومات الدولية الالكترونية(الانترنت).

2-4 اختبار التوقع الحركي بالملاكمة: [1].

هدف الاختبار: قياس التوقع الحركي الصحيح للملاكم.

طريقة الأداء: يقف المختبران في ركن الحلبة وعند سماع بدء الجولة تبدأ المنافسة الحرة .ويكلف حكام دوليين بتسجيل كل اللكمات وكل الدفاعات الصحيحة والفاشلة التي لم يتم الرد عليها على أن يوزع الحكام كالأتي:

1-حكم وسط.

2- أربعة قضاة اثنان يسجلون اللكمات الصحيحة للملاكم الأحمر والأزرق والاثنان الآخران يسجلون أنواع الدفاعات للملاكمان الأحمر والأزرق على أن تسجل فيدويا للتأكد من صحتها، يتم قياس التوقع لكلا الملاكمين خلال (2) دقيقة فقد وتعتبر جولة واحدة ويتم تحكيم هذه الجولة وفق القانون الدولي لحساب النتيجة .

ويتم تسجيل التوقع من خلال الأتي:

- تحسب عدد اللكمات الموجة من اللاعب الأول إلى اللاعب الثاني.
- تحسب عدد اللكمات الموجهة من اللاعب الثاني إلى اللاعب الأول.
- في حالة اللكمة الموجة تم توقها بشكل صحيح ودفاعها بشكل صحيح والرد عليها بحصول اللاعب على نقطة بعد دفاع ايجابي وهنا يحصل اللاعب على (2) نقطة.
- في حالة اللكمة الموجهة من اللاعب إلى المنافس والدفاع عنها من قبل المنافس وعدم الرد عليها (دفاع سلبي)،هنا يعطي اللاعب (نقطة واحدة).
- في حالة اللكمة الموجة من اللاعب إلى المنافس حقق بها نقطة ولم يودي المنافس أي نوع من الدفاع يحصل على صفر.

التسجيل: يحتسب عدد النقاط التي يجمعها كل لاعب على حدة خلال الجولة الواحدة (2د).

2-5 التجربة الاستطلاعية:

أجريت التجربة الاستطلاعية بتاريخ(25-3-2016) الساعة العاشرة صباحا على عينة عددها (8) ملاكم من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الرئيسة وتم اختيارهم بشكل عشوائي، وكان الغرض من التجربة الاستطلاعية الأولى هو :

1- التأكد من وضوح تعليمات اختبار التوقع من قبل إفراد العينة.

2- معرفة الوقت اللازم لإجراء الاختبار.

3- التأكد من صلاحية الأجهزة والأدوات المستعملة في البحث.

([1]) ماجد نعيم؛ تأثير منهاج تدريبي باستعمال تقنية X-BOX في التوقع الحر كي والأداء المهاري بالملاكمة للناشين: (أطروحة دكتوراه ، كلية التربية الأساسية ، قسم التربية الرياضية، جامعة ديالى ،2017) ص65.

4- التعرف على الصعوبات التي قد تواجه عملية التطبيق المنهاج الحركي من اجل تلافيها عند التطبيق بالتجربة الرئيسية.

5- التعرف على مكان ومساحة تنفيذ المنهاج الحركي .

6- تدريب فريق العمل المساعد على تنفيذ المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X-BOX) للمجموعة التجريبية وبدونها للمجموعة الضابطة.

2-6 إجراءات التجربة الرئيسة :

2-6-1- الاختبارات القبلية لعينة البحث:

أجريت الاختبارات القبلية لعينة البحث يومي(8-2016/4/9) الساعة الثالثة عصرا خلال المنافسات تم إجراءها لغرض البحث العلمي، في قاعة المركز التخصصي للموهبة الرياضة بالملاكمة في وزارة الشباب والرياضة بغداد، وقد نفذ اختبار التوقع الحركي على كلا المجموعتين (التجريبية والضابطة)، وقد سجلت النتائج بحسب شروط الاختبارات والمواصفات في استمارات أعدها الباحث، وقد راعى الباحث الظروف المتعلقة بالاختبارات من ناحية الزمان والمكان والأدوات والأجهزة المستعملة وطريقة التنفيذ وفريق العمل المساعد، وذلك من اجل توفيرها في الاختبارات البعدية التي سوف تطبق فيما بعد.

2-6-2- أعداد وتطبيق المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X-BOX):

اعد منهاج حركي باستعمال تقنية (X-BOX) وتم المباشرة بإجراء المنهاج الحركي بتاريخ (10-4-2016) وعلى مدى (8) أسابيع، إذ بلغت عدد الوحدات (24) وحدة تدريبية، بواقع (3) وحدات في الأسبوع، في مرحلة الأعداد الخاص، وهذا يتفق مع رأي كل من (كلاي زنك) [1] و(وشيركي) [2] بان عدد الوحدات يجب أن يكون في الأسبوع بين (2-3) وحدات، وعدد الأسابيع لا يقل عن ستة أسابيع حتى يتمكن من ظهور التطور على الأداء المهاري.

وطبق المنهاج الحركي للمجموعة التجريبية بوساطة المدرب ومساعده ، لمنع أي تدخل من أفراد المجموعة الضابطة بحضور الجزء التدريبي الخاص بالمجموعة التجريبية، إذ طبقت المجموعة التجريبية المنهاج الحركي بالملاكمة باستعمال تقنية (X-BOX) وبزمن (20-25) دقيقة، فيما طبقت المجموعة الضابطة منهاجها الحركي المعتمد من قبل المركز التخصصي للموهبة الرياضية بالملاكمة المعتادة عليه، وبزمن (2-25) دقيقة علما أن المنهاج للمجموعتين موحد ماعدا الجزء من الجانب المهاري من القسم الرئيسي، تم فصل عينة البحث من القسم

([1])Klinzing; Basketball for strength and stras; championship book ،U.S.A. ،1996 ،p.78.
([2])shanky; fitness and health; Huan kinetics ،1997 ،p.115.

الرئيس من الوحدة التدريبية، والمباشرة بإعطاء المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X-BOX) وبعد الانتهاء تم عودتهم إلى الوحدة التدريبية. إذ أن زمن الوحدة التدريبية (90د) مقسمة :

- (20د) الإحماء(العام والخاص).
- (65د) القسم الرئيسي مقسم على: (35د) أعداد مهاري: ويشمل : الجانب الأول 20-25 دقيقة المتغير المستقل. الجانب الثاني 10-15 دقيقة لعب مع الزميل أو المدرب (20د) أعداد بدني(10) أعداد خططي ونفسي.
- (5د) القسم الختامي.

تم الاعتماد على طريقة التدريب الفتري المرتفع الشدة ، وحددت أيام (الأحد –الثلاثاء – الجمعة) من كل أسبوع للتدريب عصرا، ولقد شمل المنهاج الحركي للمجموعة التجريبية على بناء منهاج حركي عام للمهارات اللكمية المفتوحة للوصول بالملاكمة الى الآلية في الأداء المهاري والتوقع الحركي. أما المجموعة الضابطة فتستمر على تدريباتها المعتادة.

اعتمد الباحثان في وضع المنهاج الحركي للمجموعة التجريبية على تدريب وإتقان المهارات اللكمية وفق مبدأ التنويع في تطبيقاتها لبناء منهاج عام لهذه المهارات تحول أداء الملاكم الى أداء سريع ودقيق وبناء خيارات متعددة للملاكم لمواجهة المواقف الجديدة في أثناء النزال وأساليب الخصم المختلفين في أثناء المنافسة من خلال بناء برامج حركية مسبقة لكل أسلوب من هذه الأساليب. وقد تم تطبيق مهارات الملاكمة التدريبية المشابهة لحالة المنافسة الحقيقية لتقريب أداء الملاكم الى المنافسة الحقيقية لضمان نجاح الواجب الحركي.

2-6-3- الاختبارات البعدية:

أجريت الاختبارات البعدية لعينة البحث على مدى يومي(13-2016/6/14) الساعة الثالثة عصرا في قاعة المركز التخصصي للموهبة الرياضة بالملاكمة في وزارة الشباب والرياضة بغداد، وقد تم مراعاة الظروف المتعلقة بالاختبارات من ناحية الزمان والمكان والأدوات والأجهزة المستعملة وطريقة التنفيذ وفريق العمل المساعد ، مع الحرص على توفير ظروف الاختبارات القبلية نفسها في الاختبارات البعدية.

2-7 الوسائل الإحصائية:

عولجت النتائج إحصائيا بالحقيبة الإحصائية (SPSS) .

الباب الثالث

3- عرض وتحليل النتائج ومناقشتها:

الجدول (2)

يبين المعالم الاحصائية لايجاد الفروق بين الاختبار القبلي البعدي لدى مجموعتي البحث

الحركي/ التوقع درجة	الوسط الحسابي		الانحراف المعياري	س ف	ع هـ	قيمة ت المحسوبة	مستوى الخطا	دلالة الفروق
المجموعة الضابطة	القبلي	31،4	12،1	45،4	73،0	29،28	000،0	معنوي
	البعدي	77،8	26،1					
المجموعة التجريبية	القبلي	54،4	96،0	09،6	68،0	78،41	000،0	معنوي
	البعدي	6،10	28،1					
معنوي عند مستوى دلالة ≤ (05،0)								

تبين من الجدول (2) وجود فروق بين قيم الأوساط الحسابية وقيم الانحرافات المعيارية للاختبارين القبلي والبعدي لدى المجموعة الضابطة والتجريبية، في اختبار(التوقع الحركي) وبلغت قيمة (ت) المحسوبة (29،28)،(41.78) على التوالي عند مستوى خطا بلغ (000،0) وعند مقارنته بمستوى دلالة (05،0)، تبين أن الفروق معنوية ولمصلحة الاختبار البعدي في اختبار(التوقع الحركي) لدى عينة البحث للمجموعة الضابطة والتجريبية اي ان مجموعتي البحث قد تطورت في اختبار التوقع الحركي.

ولغرض ايجاد الفروق بين المجموعتين تم استعمال قانون (ت) للعينات المستقلة بين الاختبارات البعديه للمجموعتين كما هو مبين في الجدول (3).

الجدول (3)

يبين المعالم الاحصائية لايجاد الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية

الاختبارات		الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	مستوى الخطأ	دلالة الفروق
التوقع الحركي/ درجة	تجريبية	6،10	28،1	82،4	000،0	معنوي
	ضابطة	77،8	26،1			
معنوي عند مستوى دلالة ≤ (05،0)						

تبين من الجدول (3) وجود فروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لاختبار(التوقع الحركي)، اذ بلغت قيمة (ت) المحسوبة (82،4)، تحت مستوى خطا بلغ (000،0) وعند مقارنته بمستوى دلالة (05،0) تبين وجود فروق معنوية ولمصلحة المجموعة التجريبية، في اختبار(التوقع الحركي).

يعزو الباحثان تطور التوقع الحركي إلى استخدام المنهاج التدريبي وباستعمال جهاز (X-BOX) والذي يستخدم كوسيلة مساعد في تطوير وتحسن عمل الملاكمة مضاف إليه

المنهج المعد ولان الوسائل المستخدمة تدفع اللاعب الناشئ لنوع من الإثارة والتشويق والاندفاع لتجريب شيء جديد وخصم غير موجود على أرض الواقع مما يجعل اللاعب يخوض حالة لعب من الحركات مع الأفكار والصراعات الداخلية بين حركات وبين دور أفعاله الناتجة عن تصوره لردة الفعل المصحوبة للاعب المنافس نتيجة اللعب معه. هذا كله يجعل اللاعب يستخدم عقله لتوليد ردود أفعال وتوقعات حركية صحيحة ناتجة عن توقع حركة الخصم والتي سوف تزيد من احتمالية نجاح الحركات لأنها ناتجة عن تكرار للأفكار الواردة للاعب نتيجة استخدامها في (X-BOX) وأن استعمال جهاز (X-BOX) زادت من قابلية اللاعب في تنمية الاتجاهات الايجابية والثقة بالنفس بروح الحداثة والتجديد. ويشير **(عصام عبد الخالق، 2005)** إلى أن عقد تكنولوجيا التعليم يزداد في التعليم الحركي مما يتضمنه من خصائص ومتطلبات بدنية وحركية وعقلية ونفسية عديدة للوصول إلى درجة الإتقان والإبداع في تطوير هذه الجوانب المختلفة ورفع كفاءتها وفاعليتها لتحقيق الهدف المطلوب. لذا من الضروري استخدام هذه التكنولوجيا في التعليم لمهارات التربية الرياضية باختلاف فعالياتها لأنها تلتقي مع طبيعة التربية الرياضية المتسمة بروح المنافسة والمثابرة والاعتماد والثقة بالنفس[1].

إن اللاعب أثناء الوقوف أمام اللاعب الخصم تكون أمامه عدة صعوبات منها اتجاه الضربة، كيفية الدفاع والتغلب على الضربة وتحقيق الهدف بأداء ضربة ناجحة، لذا فالتوقع يلعب دوراً مهم في اتخاذ القرار المناسب والتوقع الحركي الصحيح الذي يمكن أن يسبق المثير وبالتالي تحقيق النجاح في التخلص من ضربة الخصم والرد السريع عليه من خلال كشف حركة اللاعب أو أي وضع قد يتخذه اللاعب الخصم و يعد استخدام الجهاز المساعد(X-BOX) في الوحدات التدريبية بمثابة آلية الحركة الصحيحة والتغذية الراجعة الآنية عن الأداء، والتي أسهمت في وضوح العمل لدى اللاعبين الناشئين وتطور الأداء الفني للمهارة، حيث أن استخدام الأجهزة المساعدة يولد لدى الملاكم القدرات التوافقية التي يتطلبها تكنيك الملاكمة والتي تؤدي دوراً بارزاً في الأداء الفني للملاكم[2]. كما أن الرغبة والدافعية التي تخلقها الألعاب الفيديوية لدى اللاعبين ساعدت على اختصار الزمن وتسهيل إمكانية تعلم المهارات الصعبة وتوقعها[3].

([1]) عصام عبد الخالق؛ التدريب الرياضي نظريات وتطبيقات. ط2:(القاهرة ، منشأة المعارف،2005) ص10.

([2]) عثمان محمد؛ التعلم الحركي والتدريب الرياضي.ط1:(الكويت، دار التعلم،1987)، ص171.

([3]) ناهده عبد زيد؛ أساسيات في التعلم الحركي .ط1: (النجف: دار الضياء، 2008)، ص153.

4- الاستنتاجات والتوصيات:

4-1 الاستنتاجات:

1- المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X BOX) أثبت كفاءته في تطور التوقع الحركي لدى عينة البحث التجريبية .

2- المنهاج الحركي المعتمد من قبل المركز التخصصي للموهبة الرياضية بالملاكمة أثبت كفاءته في تطور التوقع الحركي لدى عينة البحث الضابطة .

3- تفوقت المجموعة التجريبية التي استعملت تقنية (X BOX) في اختبار التوقع الحركي على عينة البحث الضابطة .

4- المنهاج الحركي باستعمال تقنية (X BOX) زاد من دافعية وتشويق عينة البحث التجريبية في التدريب والأداء والابتعاد عن الملل والروتين.

4-2 التوصيات:

1- العمل على استثمار تقنية (X BOX) في التدريب والتعلم في رياضة الملاكمة والعاب رياضية مختلفة .

2- العمل على ابتكار أجهزة الكترونية مماثلة لقياس وتدريب القدرات حركية والمهارية في الألعاب الرياضية.

3- الاهتمام بالقدرات الذهنية والمهارية من خلال أعداد تمرينات خاصة وبأساليب مختلفة لزيادة الإثارة والتشويق لدى الرياضيين .

4- إجراء دراسات مشابهه في تطوير القدرات الذهنية والمهارية وباستعمال تقنيات حديثة مختلفة.

5- الاهتمام بالفئات العمرية وبأوزان مختلفة بالملاكمة، والعمل على دعم المركز التخصصي للموهبة الرياضية بالملاكمة التابع لوزارة الشباب والرياضة من خلال إجراء بحوث علمية متطورة عليهم.

المصادر

- احمد عبد الرحمن؛ التوقع الحركي لحراس المرمى بكرة اليد:(رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية ، بغداد .1988).
- الدليل التعريفي لاستعمال جهاز X-BOX 360 ؛ الولايات المتحدة الأمريكية 3016.
- حيدر عبد علي حمزة ؛ تأثير برامج الفيديو كوسيلة مساعدة في تعلم اللكمة المستقيمة لفتيان الملاكمة: (بحث منشور في مجلة علوم التربية الرياضية، جامعة ديالى المجلد7، العدد1، 2014) .
- عثمان محمد؛ التعلم الحركي والتدريب الرياضي.ط1:(الكويت، دار التعلم،1987).
- عصام عبد الخالق؛ التدريب الرياضي نظريات وتطبيقات. ط2:(القاهرة، منشأة المعارف،2005) .
- قاسم حسن حسين؛ الموسوعة الرياضية البدنية الشاملة في الألعاب والفعاليات والعلوم الرياضية. ط1: (عمان دار الفكر العربي ،1998).
- – ماجد نعيم؛ تأثير منهاج تدريبي باستعمال تقنية X-BOX في التوقع الحر كي والأداء المهاري بالملاكمة للناشين: (أطروحة دكتوراه ، كلية التربية الأساسية ، قسم التربية الرياضية، جامعة ديالى ،2017) .
- محمود عبد الفتاح؛ سيكولوجية التربية البدنية والرياضية– بين النظرية والتجريب. ط1:(القاهرة ، دار الفكر العربي ، 1995) .
- ناهده عبد زيد؛ أساسيات في التعلم الحركي .ط1: (النجف: دار الضياء، 2008).
- وجيه محجوب واحمد بدري ؛ أصول التعلم الحركي:(بغداد : الدار الجامعية، 2002).

- Klinzing; Basketball for strength and stars; championship book ،U.S.A. 19960
  - shanty; fitness and health; Human kinetics ،19970
- Richard A. Schmidt and timothy D.Lee. Motor control Learning. 4th . Human kinetics books. 2005.
- Richard A. Schmidt. Motor Control and Learning-5th Edition A Behavioral Emphasis :(University of Glasgow، 2011).