مجلة الرافدين للعلوم الرياضية (نصف سنوية)– المجلد – (١٨) – العدد – (٥٨) – ٢٠١٢

فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى

أ.د أحمد يوسف حمدان d.a.hamdan@hotmail.com *

*كلية التربية البدنية والرياضية/ جامعة الأقصى /فلسطين.

(الاستلام ١٧ تموز / ٢٠١١..... القبول ١٦ تشرين الثاني ٢٠١١)

الملخص

هدف البحث لتعرف على فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى ، ومقدار الفعالية التي يتصف بها الفيديو التفاعلي في تنمية تلك المهارات ، استخدم الباحث في هذا البحث المنهج التجريبي ، وتمثلت عينة البحث من (١٤) طالب من كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى من المستوي الرابع وهم الأكثر تميزاً في لعبة كرة السلة لعام ٢٠١٠، ٢٠١١ ، وكانت أداه البحث عبارة عن مجموعة من مهارات الخداع بالكرة وهي (تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة، خطوة المرجحة، خداع للتصويب ثم المحاورة، خداع للتصويب ثم التصويب، المحاورة مع الارتكاز والدوران) وبدون كرة (القطع الأمامي ، القطع الأمامي والعودة لنفس المكان، القطع على شكل V ، القطع على شكل Z ، القطع والدوران) وتم تطبيق البرنامج من خلال رؤية الفيديو التفاعلي، واستخدام الباحث اختبار ويلكوكسون للتعرف على دلالة هذه الفروق بين المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والوزن النسبي ، وأثبتت النتائج فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة بنسب جيدة ومتفاوتة، وكانت على النحو التالي : خداع بالكرة (تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة ٢٣.٨٩%، خطوة المرجحة١٤.٨٤%، خداع للتصويب ثم المحاورة٢٤.٦٤%، خداع للتصويب ثم التصويب٣٠.٦٩%، المحاورة مع الارتكاز والدوران٢٠.٩٤%) وبدون كرة (القطع الأمامي٢١.٤٣% ، القطع الأمامي والعودة لنفس المكان١٣.٨٧%، القطع على شكل V ٢٦.٤٦%، القطع على شكل Z ٩.٧٠%، القطع والدوران١٧.٨٥%) ومن أهم التوصيات إجراء المزيد من الدراسات و البحوث لمعرفة فاعلية الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية ، أجراء البحوث والدراسات علي باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى.

Effective use of interactive video to develop some skills of deception in basketball for the students in physical education and sports at the University of Al-Aqsa

Asst. prof. Dr. ahmed.Y.hamdan

Abstract

Abstract: This study aimed to identify the effectiveness of using interactive video to develop some skills of deception in basketball for the students in physical education and sports at the University of Al-Aqsa, and the amount of efficiency that is characterized by interactive video in the development of those skills, the researcher used in this study, the experimental method, and represented the study sample (14) students from the Faculty of Physical Education and Sport at the University of the maximum level, the fourth and most distinguished in the game of basketball for the year 2010.2011, and the instrument of the study is a set of skills of deception with the ball, namely, (a change in direction step, cross step weighted deception to correction and then a conversation, deception to correction and correction, a conversation with focal and rotation) and without the ball (forward slash, forward slash and a return to the same place, the pieces in the form of V, the pieces in the form of Z, slash-and-spin) and has been implementing the program through the vision of interactive video, and the use of the researcher test and Wilcoxson to get to know the significance of these differences between the averages, standard deviation and relative weight, and the results proved the effectiveness of interactive video in the development of some skills of deception in the basketball well proportioned and mixed, and were as follows: deception with the ball (change of direction move cross-23.89%, a move likely 14.84 %, deception to correction and Interviewing 24.64%, deception to correction and correction 30.69%, a conversation with focal and turnover 20.94%) and without the ball (forward slash 21.43%, a forward slash and a return to the same place 13.87%, the pieces in the form of V 26.46% , the pieces in the form of Z 9.70%, slash-and-rotation 17.85%), and the most important recommendations for further studies and research to find out the

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

effectiveness of interactive video in physical education, conduct research and studies on the rest of the skills of basketball games and other individual and collective .

١- التعريف بالبحث:

١-١مقدمه وأهمية البحث

أدرك الإنسان منذ قديم الزمان أهمية الحواس في التعليم رغم عدم معرفته بالجديد منها عن طريق استخدامها في التعليم، فاستخدام الإنسان البدائي الإشارات وتعبيرات الوجه والحركات في الاتصال بالآخرين، ونقل أفكاره إليهم يعتبر له أهمية كبرى في مجال الوسائل التعليمية البدائية، مما أدى إلى العناية المتزايدة باستخدام تصنيفات الوسائل التعليمية كأداة تعليمية في مجال التربية، وقد تبع ذلك عناية المربيين والباحثين بدراسة إمكاناتهم التعليمية وأسس استخدام تلك الوسائل لتحقيق الأهداف التعليمية ، وزيادة فعالية التعليم باستخدام المستحدثات الحديثة والاستفادة من التقدم التكنولوجي لتلك المستحدثات ومنها الفيديو التفاعلي (الشحات، ٢٠٠٣،٧٨) ، من الناحية التربوية نذكر إمكانات الفيديو التفاعلي أولها قدرة البرنامج على إثارة دافعيه المتعلم وعلى جذب انتباهه ولفت نظره على حد سواء حيث يستطيع برنامج الفيديو التفاعلي استغلال الكثير من السمات والملامح الفنية التي تناسب المعرفة عند المتعلم مع تكامل الصورة المرئية على شاشة الكمبيوتر، والتي بدورها تقدم قاعدة أساسية للتعلم . والإمكانية الثانية لبرنامج الفيديو التفاعلي قدرته على أن يتفاعل المتعلم مع المادة التعليمية حيث يقوم بدور إرشاد وتوجيه الطلاب نحو التعلم الفعال، ونجد أن التخطيط لبرنامج الفيديو التفاعلي يتضمن وسائل التوجيه لجذب انتباه الطلاب، فهو بذلك يضع الطالب في حالة تفاعل مستمر مع البرنامج أثناء عرض المادة التعليمية، والإمكانية الثالثة لبرنامج الفيديو التفاعلي تقديم عملية التغذية الراجعة بطريقة متواصلة، ويمكن تزويد المتعلمين بوسائل الإثارة وطرق الإرشاد وغيرها حتى يصل المتعلم إلى أفضل قدر من التعلم (غنيم ٢٠٠٩،٥٦)، وذكرت (نجلاء علي ، ١٩٩٧، ١٤١) أن الكمبيوتر يقدم درجة كبيرة من التفاعل هذا التفاعل يعطى المتعلم القدرة على التحكم في السرعة ، والمسار ، والتتابع ، وكمية المعلومات التي يحتاجها، وهنا نجد أن الفيديو التفاعلي يجمع بين خصائص كلاً من الفيديو والكمبيوتر المساعد للتعليم ، فالمعلومات السمعية والبصرية المقدمة بالفيديو تمثل الواقع تمثيلاً حقيقياً ، ويمكن أن تقدم خبرات مهارات لا يستطيع أن يقوم بها الكمبيوتر بمفرده، وأيضاً يوفر الكمبيوتر بيئة تفاعلية تتمثل في قدرة المتعلم على التحكم في خطوه الذاتي، والمسار الذي يتبعه خلال البرنامج، وتتابع المعلومات وقدرة الكمبيوتر على تقديم رجع فوري " تغذية راجعة " لاستجابة المتعلم ويعتبر استخدام الكمبيوتر في التعليم وسيلة ذات فاعلية في العملية التعليمية، ويساعد الفيديو التفاعلي على تقديم بنية معلوماتية متوافقاً مع احتياجات المتعلمين ويسمح لكل متعلم بالتحكم في نظام العرض مما يساعد ويسمح بوجود التفاعل النشط من خلال الحاسب الآلي وليس بين المتعلم والحاسب الآلي فقط ولكن بين جميع عناصر البيئة التعليمية وفى هذا الصدد يشير " أتكنسون – توماس *Atkinson – Tomas* " (١٩٩٩م) أن الفيديو التفاعلي يساعد على زيادة التفاعل بين العناصر التالية في العملية التعليمية (المعلم – المتعلم – المحتوى – الوسيط – المستخدم – واستخدام الأسئلة في مرحلة التقويم في الفيديو التفاعلي) كما يساعد المتعلمين على القدرة على التركيب ورسم استنتاجات وبذلك يصبح المتعلم أفضل من استدعاء المعلومات أكثر من الطريقة التقليدية وأيضاً تهذيب خبراته، وخاصة في مهارات لعبة كرة السلة التي تمتاز بالمقدرة الفردية واستخدام الأداء والسرعة من أجل تحقيق نتيجة طيبه، فكثيرا ما يحدث أثناء المباريات أن سرعة للاعب واحد وسلامة تصرفه تقرر نتيجة المباراة وإذا استطاع لاعب أن يجذب انتباه الخصم ويحقق غرضا ما فيعتبر هذا نوعا من خطط فن اللعب (السيد ، ١٩٩٥ ،١٢٣). ويُعد الخداع من المهارات الأساسية بكرة السلة ، وهو مطلب أساسي وهام لأداء العديد من الحركات الأساسية البسيطة والمركبة للتخلص من المدافع في كثير من مواقف وحالات اللعب المختلفة التي يتعرض لها المهاجم سواء بالكرة أو بدونها لخلق فرص ومواقف أكثر يسرا للوصول إلى سلة المنافس وتحقيق الهدف، وإن

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

استخدام الخداع الهجومي يُعد من أهم الحركات الخداعية ذات المناورات القوية التي تساعد اللاعب على فرص النجاح في قيادة خصمه والتخلص منه وإفقاده توازنه مما يتيح للاعب قدرا أكبر من السيطرة على الملعب وإدارة المباراة، والخداع عبارة عن حركه أو عدة حركات مقصودة لإرباك وتضليل المدافع لإخلال توازنه وإفساد توقيته وسلبه أماكنه الدفاعية، والخداع هى عبارة عن حركات تهدف إلى تغطية الحركات الأساسية وإخفائها على اللاعب الخصم بحيث يصل إلى وضع لا يمكنه المتابعة أو يخل من توازنه، وعرف الخداع أيضا بأنه إخفاء الهدف الأساسي للحركة (الدليمي ، ٢٠٠٨، ٣٢). يجب علي لاعب كرة السلة بأن لا يظهر الحركات والمهارات المباشرة الواضحة سواء كان تصويب أو تمرير أو محاوره وقدرته على إخفاء حركاته واتجاهاته، إذ انه ليس من الصعب على الخصم أن يتابع الحركات المباشرة ويعمل على إفسادها، فالحركات والمهارات المقنعة تربك الخصم وتشتت من تركيز انتباهه، و لذا تعتبر ذات خطورة بالنسبة إليه ويمكن للاعب أن يخفى الهدف الأساسي ويعمل للحركة الحقيقية بواسطة الحركات الخادعة الكذابة. فحركات الخداع هي مفتاح الأداء السليم ويمكن للاعب المهاجم والمدافع إن يلجأ إلى استخدام حركات الخداع، بالإضافة إلى انه في حالة الهجوم يمكنه استغلالها سواء كانت معه الكرة أو بدونها، وعلى اللاعب أن يلجأ دائما إلى استغلال المهارات الخادعة وخصوصاً في الحالات التي تستلزم تفادى مقاومه الخصم ، ويمكن ضمان نجاح حركات الخداع لو أديت بطريقه طبيعيه خاليه من التكلف وبالسرعة الطبيعية للأداء السليم حتى لا يتسنى للخصم فيستجيب لها، ومن هنا لابد للاعب مشاهدة بعض اللاعبين المميزين والذين يؤدون تلك المهارات الهجومية الصعبة من خلال الفيديو التفاعلي وتكون سرعة العرض أبطأ من سرعة الحركة الحقيقية ويطلق عليها Slow Motion ويكون زمن العرض أطول من الزمن الحقيقي للأداء الحركي وتعطى بيانات التتابع الحركي وتسلسل مراحل الحركة الثلاثة ، وتساعد على ملاحظة المراحل السريعة من الحركة التي يصعب ملاحظتها وتأملها وفحصها بالسرعة العادية ، وطول زمن عرضها يعطى المتعلم فرصة اكبر لاستيعاب مكونات الحركة.

http://webcache.googleusercontent.com/search

١-٢ أهمية البحث :

١-٢-١ يتمتع الفيديو التفاعلي بقدرة فائقة على تقديم التعليم المناسب لكل طالب حسب مستواه أو قدراته أو حاجاته وميوله وبالسرعة المناسبة.

١-٢-٢ يؤدي الفيديو التفاعلي لدفع الطلاب إلى التعلم .

١-٢-٣ يقلل الفيديو التفاعلي من تلك المحاضرات التي تعتمد على الشرح اللفظي ويسهم بشكل فعال في تدريب المفاهيم والأفكار المجردة عن طريق تمثيلها بشكل حسي.

١-٢-٤ يتيح الفيديو التفاعلي المرونة في عرض وتقديم المحتوى بأكثر من طريقة وفي أي وقت وعدد مرات العرض غير محدود.

١-٢-٥ يقوم الفيديو التفاعلي بدور المدرب (المعلم) سواء داخل المرفق التدريبي (الملعب) وهو من أكثر الأدوار فاعلية.

١-٢-٦ يمكن للفيديو التفاعلي العمل على استخدام بعض المواقف التنافسية والمشابهة في التدريب للمباراة مثل الجري بالسرعة المطلوبة والاتجاه المناسب واستلام الكرة في التوقيت المناسب ثم التصويب من المكان المحدد

١-٣ مشكلة البحث: ومن هنا يؤكد الباحث على أهمية الفيديو التفاعلي وفاعليته في عملية التعلم من جميع جوانبه حيث يتضح أن أسلوب العرض والتحكم في المسار والتتابع وتفاعلية المتعلم مع الحاسب الآلي وعملية التحكم مسبق الإعداد لها من قبل المنتج وكذلك الفيديو التفاعلي يقدم المعلومات وفقاً لاحتياجات المتعلم ويربط بين تتابعات الفيديو

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

بصورة متحركة ، لذلك هناك العديد من الأسباب التي تشير إلى ضرورة تغيير طريقة التدريس في المهارات الصعبة والمعقدة وخاصة مهارات الخداع في مقرر كرة السلة ويرى الباحث أن تلك الأسباب هي :

١-٣-١ الطريق التقليدية في تعليم مهارات الخداع ليست كافية لإتقانها .

١-٣-٢ معظم الطلاب في الجانب التطبيقي دون المتوسط في درجات التقييم .

١-٣-٣ الميل إلي الناحية النظرية وعدم العناية بالناحية العملية أثناء تدريس مهارات الخداع .

١-٣-٤ نتائج الدراسات السابقة في مجال استخدام الفيديو التفاعلي لها تأثير إيجابي في تعلم المهارات العملية .

ويمكن صياغة مشكلة البحث في التساؤل التالي ..

ما فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى ؟ ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية :

١-٣-٥ ما فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى ؟

١-٣-٦ هل يتصف الفيديو التفاعلي بقدر ملائم من الفعالية لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى ؟

١- ٤ هدف البحث: يهدف هذا البحث لتعرف على مدى فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطوير الأداء التعليمي لبعض المهارات الفردية والهجومية في لكرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى الذي يعمل على التكامل بين الصورة الفيديو والمواد المقدمة من خلال الكمبيوتر والفيديو ويزودنا بشكل مثالي وحقيقي للمهمات التعليمية التي تعمل على تقديم المعلومات والمهارات من خلال مواقف المباريات الحقيقية الخروج بتوصيات ومقترحات قد تساعد أعضاء هيئة التدريس على تفعيل استخدام الفيديو التفاعلي .

١-٥ مجالات البحث: تحدد الدراسة بالحدود التالية :

١-٥-١ المجال المؤسسي : كلية التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى بقطاع غزة .

١-٥-٢ المجال المكاني : قطاع غزة .

١-٥-٣ المجال ألزماني : الفصل الدراسي الأول ٢٠١٠ – ٢٠١١ م .

١-٥-٤ المجال البشري : طلاب تخصص كرة السلة المستوى الرابع بكلية التربية البدنية والرياضة .

١-٦مصطلحات البحث

١-٦-١ الفيديو التفاعلي / هو عبارة عن نظام بني على أساس الخصائص التفاعلية للكمبيوتر، ويربط بين نظامي الكمبيوتر والفيديو دسك، حيث تكون برامج الفيديو وبرامج الكمبيوتر تحت تحكم المتعلم ويمكن تشغيله بقلم ضوئي أو الفارة أو لوحة المفاتيح أو جهاز فيديو تفاعلي للحصول على مصادر متعددة للتعلم في وقت قليل واختيار التتابعات المطلوبة من صور الفيديو والصوت والنصوص ورسوم الكمبيوتر أو الصور الثابتة .(غريب، ٢٠٠٩)
http://edutrapedia.illaf.net/arabic/show_article.thtml?id=325

١-٦-٢ الخداع / هي تلك الحركات التي تهدف إلى تغطية الحركة الأساسية وإخفائها عن اللاعب الخصم بحيث تصل به إلى وضع لا يمكنه معه المتابعة أو تخل من توازنه، لذا تفتح الطريق للاعب كي يؤدى مهارة حقيقية أدائها سليم دون مضايقه، فترتفع نسبة تحقيق الغرض منها.(تعريف إجرائي)

٢- الإطار النظري والدراسات السابقة:

٢-١ الإطار النظري: يعتمد الفيديو التفاعلي علي نظام الشاشات المتعددة لعرض عناصر الدرس المختلفة والي جانب ذلك فانه يتيح فرص التفاعل الذي يهيئ للطالب القدرة علي التحكم وفقآ لسرعته الذاتية، بالإضافة إلى المسار

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

والتتابع ومقدار المعلومات التي يحتاجها، وبرامج الفيديو التفاعلي وحدة متكاملة المعلومات ، ويعرض البرنامج من أوله إلى أخره بترتيب منطقي أي أن يكون للبرنامج بداية ونهاية .

٢-١-١ الفيديو التفاعلي في مجال العملية التعليمية:أهتم بعض الباحثين في مجال العملية التعليمية بالتعرف علي مدي فاعلية استخدام مدخل الفيديو المتفاعل في عملية التحصيل الدراسي المعرفي المتكامل واكتساب المهارات ومن ثم اكتساب الخبرات التعليمية وذلك باعتباره أداة للتعلم أثناء المواقف التعليمية.

٢-١-٢ الفوائد التربوية للفيديو التفاعلي

٢-١-٢-١ يتطلب استجابة من المتعلم الذي يستجيب عن طريق لوحة المفاتيح ولمس الشاشة أو التعامل مع بعض الأشياء الأخرى التي هي جزء من النظام ويرتبط به مما يعمل على جذب انتباه المتعلم وتشويقه.

٢-١-٢-٢ القدرة على التنويع في الدروس يعنى التفرع في الموضوع الواحد مابين دروس تعليمية وأخرى للتقوية وثالث لاكتساب المهارات.

٢-١-٢-٣ مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين حيث يتعلم المتعلم وفقآ لرغبته الخاصة به في التعليم.

٢-١-٢-٤ يتضمن عدة وسائل متشابكة متعاونة متفاعلة، ويعمل مع بعضها بتناسب وفى نظام متكامل فهو يعرض النصوص المصحوبة بالصوت والصورة والرسومات والصور المتحركة وذلك في نظام تعليمي متكامل ودون الحاجة إلى عدد كبير من الأجهزة أو أشرطة التسجيل.

٢-١-٢-٥ متابعته مدى تقدم المتعلم في المادة الدراسية وذلك بتتبع استجابته والتعرف على مدى ما أنجزه من أهداف تعليمية.

٢-٢ الدراسات السابقة :

٢-٢-١ دراسة خالد حسب الله (٢٠٠٩):

"**فاعليه استخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية**"

الهدف : تهدف الدراسة إلى معرفة اثر البرنامج المقترح برنامج حاسب إلى في الأداء المهاري والمعرفي للتلاميذ .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتي : احدهما تجريبية والأخرى ضابطه .

العينة : بلغ عدد إفراد العينة (٦٠) تلميذاً .

الأدوات : استخدم الباحث استثمار استطلاع أراء الخبراء جهاز حاسوب اقرصCD اختبارات مهاريه اختبار معرفي المسح المرجعي .

أهم النتائج : تشير أهم النتائج إلى تفوق المجموعة التي تم التدريس لها في برنامج الوسائط المتعددة التفاعلية

٢-٢-٢ دراسة إبراهيم غنيم (٢٠٠٩):

"**بعنوان تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري الحركي للمبتدأين برياضة الملاكمة**"

الهدف : تهدف الدراسة إلى معرفة تأثير برنامج استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي.

العينة : بلغ عدد أفراد العينة (٢٠) طالباً .

الأدوات : استخدم الباحث استثمار استطلاع أراء الخبراء جهاز حاسوب أقراص CD اختبارات معياريه واختبار معرفي ومسح المرجع .

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

أهم النتائج: تشير أهم النتائج إلى تفوق المجموعة التجريبية الذي تم التدريس لها لبرنامج الوسائط المتعددة التفاعلية.

٢-٢-٣ دراسة جاردنر و ديفيد (٢٠٠٣):

" **تقييم استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم بعض الأنشطة الرياضية في الأفلام المتعددة الوسائل**"

الهدف : يهدف الدراسة إلى إمكانية استخدام الفيديو التفاعلي في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعليم بعض الأنشطة الرياضية .

المنهج: استخدم الباحث المنهج التجريبي لملامته طبيعة الدراسة .

العينة : اشتملت العينة على (٤٠) طالباً قسموا لمجموعتين ضابطه وتجريبية .

الأدوات : استخدم الباحث (الفيديو ، أشرطة فيديو) .

أهم النتائج: تشير النتائج إلى أن المتعلمين من خلال الفيديو التفاعلي قد حققوا نتائج أعلى في بعض الأنشطة الرياضية وذلك لأنها تثرى خبراتهم بالإضافة إلى أن البرامج ممتعه وشيقة

٢-٢-٤ دراسة انطونيو (٢٠٠٣):

"**اثر استخدام برامج الحاسوب المتكاملة في تعلم طلاب التربية الرياضية قواعد كرة السلة**"

الهدف : يهدف البحث إلى معرفة مدى تأثير استخدام برامج الحاسوب المتكاملة في تعلم طلاب التربية الرياضية قواعد كرة السلة .

المنهج : استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمة طبيعة البحث .

العينة : اشتملت العينة على (٧٠) طالباً .

الأدوات : استخدم الباحث الحاسب الآلي والأقراص المضغوطة .

أهم النتائج : تشير النتائج إلى أن المتعلمين من خلال برامج الحاسوب المتكاملة قد حققوا نتائج أعلى في التحصيل المعرفي .

٢-٢ -٥ التعليق علي الدراسات السابقة :

ومن خلال السرد السابق للدراسات السابقة وبتحليلها نجد تلك الدراسات ترتبط بالدراسة الحالية في استخدامها لبعض طرق وإجراءات الدراسة مثل المنهج والأسلوب المستخدم، تناولت الوسائط المتعددة والفيديو التفاعلي، وتناولت العاب فردية وجماعية مختلفة ومدي تأثير الفيديو التفاعلي والوسائط المتعددة، ونسب التحسن علي تلك المهارات المختلفة، ولكن الدراسة الحالية اختلفت في مجتمع الدراسة وأداتها وعينتها، وكذلك أثبت جميع الدراسات السابقة فاعلية الفيديو التفاعلي وساهمت في حل المشكلات والأداء التعليمي التفاعلي والتحصيلي وإكتساب المهارات التعليمية العملية .

٣- إجراءات البحث

٣-١ منهج البحث : استخدم الباحث المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث حيث أن أهداف البحث قياس تأثر الفيديو التفاعلي في تنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى.

٣-٢ مجتمع البحث وعينتها :يتكون مجتمع البحث من طلاب التربية الرياضية بجامعة الأقصى المستوي الرابع وهم المتميزين بلعبة كرة السلة " بتخصص كرة السلة " للعام الدراسي (٢٠١٠-٢٠١١)، وتم اختيارهم بالطريقة العمدية من الكلية وقوام العينة (١٤) طالباً .

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

الجدول رقم(١) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط لعينة البحث الأساسية

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
١.	السن	سنه	٢٠,٩	١,٨	١٩	٠,٥٦
٢.	الطول	سنتيمتر	١٩,٢	٠,٠٣	١,٩١	٠,٠٢
٣.	الوزن	كجم	٨,١	٤	٨٢,٥	٠,٠١
٤.	العمر التدريبي	سنة	٧	٢	٧	صفر

يتضح من الجدول رقم (١) أن معامل الالتواء لهذه المتغيرات يتراوح مابين (+/-٣)أي أن العينة تتبع المنحنى الاعتدالي

٣-٣ أدوات البحث : تمثلت أدوات البحث في ما يلي :

- الاختبارات المهاريه .
- تحديد مهارات الخداع في لعبة كرة السلة .
- اختيار مهارات الخداع قيد البحث .
- تحديد مهارات الخداع من خلال مباريات بطولة العالم لكرة السلة في تركيا لعاو ٢٠١٠ .
- تسجيل تلك المهارات علي الفيديو التفاعلي .
- تحديد الاختبارات المناسبة لقياس مهارات الخداع .

٣-٤ ثبات الاختبارات المهاريه : تم احتساب ثبات الاختبارات المهاريه عن طريق إيجاد معامل الارتباط بين أداء الاختبارات وإعادة تطبيقها مرة أخرى بعد عشرة أيام من تاريخ التطبيق الأول علي عينة قوامها (٧) طلاب من خارج عينة البحث .

الجدول رقم (٢) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل الارتباط بين مهارات الهجوم بين القياس الأول والقياس الثاني

م	الاختبارات	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
١.	تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة	٠,٩٣٥	**
٢.	خطوة المرجحة	٠,٩٥١	**
٣.	خداع للتصويب ثم المحاورة	٠,٩٥٨	**
٤.	خداع للتصويب ثم التصويب	٠,٥٩٧	**
٥.	المحاورة مع الارتكاز والدوران	٠,٩٠٧	**
٦.	القطع الأمامي	٠,٩٧٢	**
٧.	القطع الأمامي والعودة لنفس المكان	٠,٩٢٠	**
٨.	القطع على شكل V	٠,٩١١	**
٩.	القطع على شكل Z	٠,٩٥٠	**
١٠.	القطع والدوران	٠,٩٥٥	**

* مستوى الدلالة ٠.٠٥ = ٢.٥٩

** مستوى الدلالة ٠.٠١ = ٢.٢١

يتضح من الجدول رقم (٢) أن معامل الارتباط بين التطبيق يقترب من واحد صحيح في جميع الاختبارات مما يدل علي تمتع الاختبارات بدرجة ثبات عالية.

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

٣-٥ الاختبارات المستخدمة: بعد الإطلاع على المراجع العربية والأجنبية والدراسات السابقة المتعلقة بمشكلة الدراسة واستطلاع بعض الخبراء والمتخصصين من محاضري كلية التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى عن طريق المقابلات الشخصية ذات الطابع غير الرسمي قام الباحث ببناء الاختبارات بما يتناسب مع أداء تلك المهارات وقدرات اللاعبين المهاريه :

- تحديد الاختبارات المناسبة .
- عرض الاختبارات علي السادة المحكمين من أجل اختيار مدي ملائمتها لجمع البيانات.
- تعديل الاختبارات بشكل أولي حسب ما يراه المحكمين.

وبعد إجراء التعديلات التي أوصى بها المحكمون تم حذف وتعديل بعض الاختبارات المهاريه وقد بلغ عددها (٣) اختبارات ، حيث أعطى لكل اختبار درجات وفق سلم متدرج ثلاثي (دخول الكرة في الحلقة درجتان، لمس الكرة للحلقة بدون الدخول درجة واحدة ، وعدم لمس الكرة للحلقة صفر) .

٣-٦ قياس التصويب بعد الخداع :يقوم الطالب بعمل التحرك (مهارات الخداع بالكرة أو بدون كرة) يستلم الكرة ويقوم بالتصويب بالوثب علي الحلقة مباشرة دون أن تلمس اللوحة .

للمختبر (الطالب) يقوم بعمل ثلاث تحركات بالكرة أو بدون كرة حسب المهارة المراد تطبيقها، ثم يقوم بعملية التصويب بالوثب من المكان المحدد له .

٣-٦-١ الشروط

- يجب أن يتم التصويب بالوثب من المكان المحدد لذلك .
- يقوم الطالب بعمل بثلاثة محاولات .

٣-٦-٢ التسجيل

- يقوم اللاعب بالتصويب بعد الخداع من المكان المحدد أذا دخلت الكرة في الحلقة تحسب درجتان وان لم تدخل ولمست الحلقة تحسب درجة واحدة وان لم تلمس الحلقة لا تحتسب أي درجة .
- يقوم كل لاعب بعمل ثلاث محاولات ويتم جمع الدرجات لكل لاعب وتكون أعلي درجة (٦) درجات وأقل درجة صفر .

٣-٧ هدف الفيديو التفاعلي في مهارات الخداع فيما يلي :

٣-٧-١ الأهداف العامة :

- يمكن استخدامه لتقديم نماذج مماثلة للمواقف التعليمية عن طريق المحاكاة .
- توفير التفاعل بين المتعلم والفيديو باللغة المناسبة .
- يمكن للمتعلم طرح الأسئلة وتوفير أساليب التقويم الذاتي .
- إمكانية متابعة المادة التعليمية أو البرنامج لوقت لأخر .
- إثارة اهتمام الطلاب من خلال المؤثرات الصوتية والضوئية والحركية .
- يمكن استخدامه كنظام عرض حيث يعرض المادة بصورة مكبرة وتوفير زمن التعلم .
- يمكن استخدامه مصدر المعلومات ونظم المحاكاة وأداة لحل المشكلات ولغة الحوار والألعاب التعليمية.
- وسيلة لتحقيق التعلم المستقبلي في الخداع .
- الإعادة والتركيز والحفظ بسهولة لمحكات مهارات الخداع التي تتطلب دقة في التنفيذ .
- يسمح للطالب بطرح وجهة نظره في الخداع .
- يمكن استخدامه كأداة لحل المشكلات من خلال برامج معدة لتدريب الطلاب على مواجهة المشكلات وإيجاد الحلول في مهارات الخداع .
- يستخدم كقاعدة بيانات متعددة الأبعاد في شكل ملفات سمعية أو صور أو حركات .

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

٣-٨ خطوات تنفيذ البرنامج : بعد الانتهاء من تحليل بعض مباريات كأس العالم لكرة السلة بتركيا لعام ٢٠١٠و تحليل بعض المراجع العربية والأجنبية تم اختار خمسة مهارات خداع بالكرة وخمسة بدون كرة .

وقام الباحث بعرض مهارات الخداع علي بعض محاضري كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى ، وتم الاتفاق واختيار تلك المهارات التي هي قيد البحث .

٣-٩ التجربة الاستطلاعية : لغرض التعرف على الصعوبات التي قد تظهر في أثناء تنفيذ التجربة الرئيسية قام الباحث بأجراء تجربة استطلاعية علي عينة من (٧) طلاب كلية التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى بغزة خارج عينة الدراسة المستهدفة والتعرف علي مهارات الخداع المختارة وإمكانية تطبيقها، وتحديد الزمن الذي يستغرقه تنفيذ تلك المهارات، ومعرفة مدى استيعاب اللاعبين للتعليمات الفنية المرتبطة بكل مهارة، وتحديد الأدوات والإمكانيات اللازمة لتنفيذ مهارات الخداع ومدى تحقيق التجربة الاستطلاعية الأهداف التي وضعت من أجلها.

٣-١٠ زمن تنفيذ البرنامج : استغرقت تنفيذ البرنامج التعليمي (مهارات الخداع بالكرة وبدون كرة) ثلاث أسابيع بواقع ثلاث تدريبات أسبوعياً، من تاريخ ٢٠١٠/١١/١٠ حتى ٢٠١٠/١١/٣ وتم بمساعدة بعض محاضري وطلاب كلية التربية البدنية والرياضة في التطبيق والقياسات بعد الاتفاق علي آلية العمل .

٣-١١ شروط تنفيذ البرنامج :

عند تصميم الوحدات التعليمية روعي الأمور الآتية :

- تبسيط الوحدة التعليمية .
- تساوي زمن كل وحدة تعليمية .
- توفير الجو الملائم لكل وحدة تعليمية .
- توفير الإمكانيات والأدوات الرياضية اللازمة .
- توفير عوامل الأمن والسلامة .
- الاستعانة ببعض المساعدين أثناء التطبيق .

٣-١٢ خطوات تطبيق البحث :

اتبع الباحث الخطوات التالية في تنفيذ البحث :

- اختيار العينة الاستطلاعية والأصلية البحث .
- اختيار الاختبارات المهاريه وتقنينها .
- اختيار المهارات (مهارات الخداع بالكرة وبدون كرة) .
- إجراء الدراسات الاستطلاعية للتحقق من المعاملات العلمية لأدوات البحث.
- إجراء القياسات القبلية لأدوات البحث المختلفة للخداع بالكرة وبدون كرة على المجموعة التجريبية وهم طلاب كلية التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى وذلك بملعب الكلية ، وقد استغرق التطبيق يومان متتاليان .
- مشاهدة الفيديو التفاعلي لكل مهارة من مهارات الخداع التي تم انتقائها من مباريات كأس العالم بتركيا لعام ٢٠١٠، وتحليل كل مهارة من المهارات على حده وكيفيه تطبيقها بطريقة أدائية ناجحة.
- تطبيق البرنامج التعليمي لمهارات الخداع والذي استغرق ثلاث أسابيع بواقع ثلاث تدريبات أسبوعياً زمن كل تدريب ٩٠ دقيقة .
- إجراء القياسات البعدية للاختبارات المختلفة للخداع بالكرة وبدون كرة وقد استغرق زمن تطبيق الاختبارات يومين .
- استغرق إجراء البحث من ٢٠١٠/١٠/ ١٠ حتى ٢٠١٠/١١/٣ .

٣-١٣ المعالجات الإحصائية :

- اختبار ويلكوكسون اللابارمتري Wilcoxon,T .

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

- اختبارات المتوسط الحسابي و الانحراف المعياري والوزن النسبي .
- اختبار نسب التحسن .
- معامل الارتباط تطبيق الاختبار وإعادة تطبيق الاختبار.

٤-١ عرض النتائج :

٤-٢ نتائج السؤال الأول:نص السؤال الأول على " ما فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى ؟

وللإجابة عن هذا السؤال قام الباحث باستخدام اختبار ويلكوكسون اللابارمتري Wilcoxon,T للتعرف على دلالة هذه الفروق بين المتوسطات الحسابية للمجموعة التجريبية.

الجدول رقم(٣)يبين الجدول دلالة الفروق بين متوسطات درجات لأفراد العينة وقيمة(Z) في القياسين القبلي والبعدي في مهارات الخداع بدون كرة (ن=١٤)

المهارات	القياس		العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة
القطع الامامي	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	2	2.500	5.000	2.364	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	8	6.250	50.000		
		التساوي	4				
القطع الامامي والعودة لنفس المكان	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	2	5.500	11.000	2.138	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	9	6.111	55.000		
		التساوي	3				
القطع على شكل V	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	1	3.000	3.000	2.709	دالة عند ٠,٠١
		الرتب الموجبة	10	6.300	63.000		
		التساوي	3				
القطع على شكل Z	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	1	4.500	4.500	2.121	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	7	4.500	31.500		
		التساوي	6				
القطع والدوران	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	3	5.000	15.000	1.977	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	9	7.000	63.000		
		التساوي	2				
الدرجة الكلية	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	1	4.000	4.000	2.488	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	9	5.667	51.000		
		التساوي	4				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات **لأفراد** العينة لتنمية بعض مهارات الخداع بدون كرة في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى في القياسين القبلي والبعدي ، ولقد كانت الفروق لصالح التطبيق البعدي .

وللإجابة عن هذا السؤال قام الباحث باستخدام اختبار ويلكوكسون اللابارمتري Wilcoxon,T للتعرف على دلالة هذه الفروق بين المتوسطات الحسابية لأفراد العينة.

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

الجدول رقم (٤) يبين الجدول دلالة الفروق بين متوسطات درجات لأفراد العينة وقيمة(Z) في القياسين القبلي والبعدي في مهارات الخداع بالكرة (ن=١٤)

المهارات	القياس		العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة
تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	3	4.500	13.500	2.077	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	9	7.167	64.500		
		التساوي	2				
خطوة المرجحة	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	2	3.500	7.000	2.142	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	8	6.000	48.000		
		التساوي	4				
خداع للتصويب ثم المحاورة	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	0	0.000	0.000	2.877	دالة عند ٠,٠١
		الرتب الموجبة	10	5.500	55.000		
		التساوي	4				
خداع للتصويب ثم التصويب	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	1	3.500	3.500	2.332	دالة عند ٠,٠٥
		الرتب الموجبة	8	5.188	41.500		
		التساوي	5				
المحاورة مع الارتكاز والدوران	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	0	0.000	0.000	3.078	دالة عند ٠,٠١
		الرتب الموجبة	12	6.500	78.000		
		التساوي	2				
الدرجة الكلية	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	0	0.000	0.000	3.306	دالة عند ٠,٠١
		الرتب الموجبة	14	7.500	105.000		
		التساوي	0				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات **لأفراد** العينة لتنمية بعض مهارات الخداع بالكرة في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى في القياسين القبلي والبعدي ، ولقد كانت الفروق لصالح التطبيق البعدي .

٤-٣ إجابة السؤال الثاني: وللإجابة عن التساؤل الثاني والذي ينص على " هل يتصف الفيديو التفاعلي بقدر ملائم من الفعالية لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى" ؟ ومن خلال المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي لأفراد العينة لمهارات الخداع بدون كرة والجدول (٥) يوضح ذلك:

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

الجدول رقم(٥)المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لقياسات العينة الكلية (ن =١٤)

م	الاختبارات	أدني قيمة	أعلى قيمة	مجموع الاستجابات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
1	القطع الامامي	2	4	42	3.000	0.784	50.00
2	القطع الامامي والعودة لنفس المكان	2	4	40	2.857	0.770	47.62
3	القطع على شكل V	0	4	32	2.286	1.139	38.10
4	القطع على شكل Z	2	4	35	2.500	0.650	41.67
5	القطع والدوران	2	5	42	3.000	0.877	50.00
	الدرجة الكلية	9	18	187	13.357	2.098	44.52

يتضح من الجدول السابق أن القطع الأمامي والقطع والدوران حازا على المرتبة الأولى بوزن نسبي (٥٠.٠٠%)، تلي ذلك القطع الأمامي والعودة لنفس المكان حصل على المرتبة الثالثة بوزن نسبي (٤٧.٦٢%) تلي ذلك القطع على شكل Z حصل على المرتبة الرابعة بوزن نسبي (٤١.٦٧%) تلي ذلك القطع على شكل V حصل على المرتبة الأخيرة بوزن نسبي (٣٨.١٠%)، أما الدرجة الكلية للاختبارات بدون كرة حصلت على وزن نسبي (٤٤.٥٢%).

مهارات الخداع بالكرة لنفس التساؤل الأول والجدول (٦) يوضح ذلك:

الجدول رقم(٦)المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لقياسات العينة الكلية (ن =١٤)

م	الاختبارات	أدني قيمة	أعلى قيمة	مجموع الاستجابات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
1	تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة	1	4	39	2.786	0.893	46.43
2	خطوة المرجحة	2	4	38	2.714	0.825	45.24
3	خداع للتصويب ثم المحاورة	1	5	41	2.929	1.207	48.81
4	خداع للتصويب ثم التصويب	1	4	35	2.500	1.019	41.67
5	المحاورة مع الارتكاز والدوران	2	4	38	2.714	0.726	45.24
	الدرجة الكلية	10	18	197	14.071	2.336	46.90

يتضح من الجدول السابق أن مهارة خداع للتصويب ثم المحاورة حصلت على المرتبة الأولى بوزن نسبي (٤٨.٨١%)، تلي ذلك تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة حصل على المرتبة الثانية بوزن نسبي (٤٦.٤٣%) تلي ذلك خطوة المرجحة و المحاورة مع الارتكاز والدوران حصلا على المرتبة الثالثة بوزن نسبي (٤٥.٢٤%) تلي ذلك خداع للتصويب ثم التصويب حصل على المرتبة الأخيرة بوزن نسبي (٤١.٦٧%)، أما الدرجة الكلية للاختبارات بالكرة حصلت على وزن نسبي (٤٦.٩٠%).

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

نسبة التحسن في مهارات الخداع بدون كرة كانت على النحو التالي :

الجدول رقم(٧) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لقياسات العينة الكلية (ن =١٤)

المهارات	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	نسبة الكسب المعدل	%نسبة التحسن
القطع الأمامي	3.00	3.86	0.429	21.43
القطع الأمامي والعودة لنفس المكان	2.86	3.43	0.277	13.87
القطع على شكل V	2.29	3.50	0.529	26.46
القطع على شكل Z	2.50	2.93	0.194	9.70
القطع والدوران	3.00	3.71	0.357	17.85
الدرجة الكلية	13.36	17.29	0.367	18.35

الجدول رقم(٨)المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لقياسات العينة الكلية (ن =١٤)

المهارات	التطبيق القبلي	التطبيق البعدي	نسبة الكسب المعدل	%نسبة التحسن
تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة	**2.79**	**3.79**	**0.478**	**23.89**
خطوة المرجحة	**2.71**	**3.43**	**0.337**	**16.84**
خداع للتصويب ثم المحاورة	**2.93**	**3.93**	**0.492**	**24.61**
خداع للتصويب ثم التصويب	**2.50**	**3.86**	**0.614**	**30.69**
المحاورة مع الارتكاز والدوران	**2.71**	**3.43**	**0.337**	**16.84**
الدرجة الكلية	**14.07**	**18.43**	**0.419**	**20.94**

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

٤-٤ تفسير النتائج :

أثبتت النتائج فاعلية الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في لعبة كرة السلة لدى طلاب كلية التربية البدنية والرياضية في جامعة الأقصى، وذلك من خلال المقارنة بين متوسطي الدرجات في الاختبارات القبلية والبعدية في بعض مهارات الخداع بالكرة وبدون كرة في لعبة كرة السلة.

وهذا يثبت صحة الفرض الأول وقبوله من خلال الجداول (٣،٤)، ويري الباحث بأن الفيديو التفاعلي يزيد فهم الصعوبات التي يوجهونها الطلاب أثناء التطبيق وذلك من خلال استرجاع تلك المهارات ومشاهدتهم لبعض اللاعبين المتميزين أثناء المباريات العالمية، ويكون أكثر واقعية في التعلم من الطرق التقليدية، وتمنح الطريقة التفاعلية للفيديو الطلاب فرصة للسيطرة والمشاركة الايجابية وتعنى التفاعلية وتجاوب المتعلم ، وهى يُسمح بمراعاة قدرات المتعلم في تعلم تلك المهارات، كما أن الفيديو التفاعلي له تأثيراً مرئياً يجعل التعلم جذاباً أكثر للطلاب عند مشاهدة اللاعبين الأفضل والأكثر تميزاً في العالم والمحاولة تمثيلهم في أداء تلك المهارات، وكذلك يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين من حيث مستوى المعلومات والمهارات، والسرعة في عرضها، وهذا ما أثبته (دراسة جاردنر و ديفيد ٢٠٠٣) .

ويتفق الباحث مع (حارص، ٢٠٠٨) على أنه الفيديو التفاعلي يدخل استجابات المتعلم ويعمل على تقسيمها ثم يدخل تغذية راجعة وتعزيزاً فورياً مع الاحتفاظ باستجابته المتعلم ، و يتيح الفيديو التفاعلي للطلاب التعلم تبعا لقدراتهم الخاصة ويسمح لإعادة والتعديل والمراجعة طبقا للرغبة، وعند استخدامه كوسيلة للشرح فانه يستطيع حث المحاضر على العمل بدرجة أكثر قرباً من الطلاب وتقليل الحاجة من تكرار الشرح، ويستمتع به الطلاب حيث يقدرون قيمة الحافز المسموع المرئي الذي يوفره والطبيعة النشطة الفعالة لمشاركتهم بأنفسهم ،أي أن الفيديو التفاعلي قادر على تحفز الطلاب الذين يظهرون شغفا وطريقة مسلية وممتعة ويتعلمون منها أكثر مما يتعلمون من الكتب الطرق التقليدية. وكذلك يتفق الباحث مع دراسة كل من (حسب الله، ٢٠٠٩ و غنيم، ٢٠٠٩) بأن الزيادة في استخدام الفيديو التفاعلي على تحسين التعلم، وفى تعلم حل المشكلات والمهارات فوق المعرفية، وأن التكامل بين صورة الفيديو والمواد المقدمة من خلال الفيديو التفاعلي يزودنا بشكل مثالي وحقيقي للمهمات التعليمية التي تعمل على تقديم المعلومات والمهارات من خلال مواقف حقيقية واقعية، كما يتضمن خطة عمل تهدف إلى توجيه محاولات الطلاب نحو المتعلم المطلوب تعزيزه، ويتجاوب المتعلم بالتحاور النشط مع المواد التعليمية المقدمة وإعطائه درجة مناسبة من الحرية للتحكم في عملية التعلم، وأن مقدار التحكم الذي يعطى للمتعلم يتوقف على قدرات المتعلمين الأولية، و تكرار التدريب من خلال الفيديو التفاعلي يفيد في تعلم المهمات المعرفية ذات المستويات الدنيا .

٥-الاستنتاجات والتوصيات:

٥-١الاستنتاجات :

في ضوء نتائج البحث ومناقشة النتائج يوصي الباحث ما يلي :

- الفيديو التفاعلي يعطي الفرصة للطلاب الملاحظة والاستنتاج من مشاهدته .
- يسهل الفيديو التفاعلي علي الطلاب المهارات الحركية المعقد والصعبة .
- يتيح الفيديو التفاعلي للطلاب التعلم حسب قدراتهم المهاريه المتفاوتة .
- يخلق الفيديو التفاعلي بيئة تعليمية أكثر تسلية ومتعة للطلاب فيجعل العملية التعليمية سهلة.

٥-٢التوصيات والمقترحات :

في ضوء حدود عينة البحث وخصائصها وبعد عرض النتائج يوصي الباحث بما يلي :

- إجراء المزيد من الدراسات و البحوث لمعرفة فاعلية الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية .

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com

- أجراء البحوث والدراسات علي باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى.
- تزيد كلية التربية البدنية والرياضة في جامعة الأقصى والجامعات الأخرى بأجهزة الفيديو التفاعلي .
- تصميم قاعات دراسية قريبة من الملاعب مزودة بأجهزة الفيديو التفاعلي .
- تدريب المحاضرين علي استخدام تلك الأجهزة .

المراجع العربية والأجنبية :

- انطونيو (٢٠٠٣) : بعنوان اثر استخدام برامج الحاسوب المتكاملة في تعلم طلاب التربية الرياضية قواعد كرة السلة، الولايات المتحدة الأمريكية .
- جاردنر و ديفيد (٢٠٠٣) : بعنوان تقييم استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم بعض الأنشطة الرياضية في الأفلام المتعددة الوسائل ، الولايات المتحدة الأمريكية .
- حسب الله ، خالد ،(٢٠٠٩) : دراسة بعنوان فاعليه استخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، جامعة حلوان ، القاهرة .
- الدليمي ، ناهد ، (٢٠٠٨) : الخداع في كرة السلة ، الأكاديمية الرياضية العراقية .
- السيد ، عبد العليم ، (١٩٩٥) : نحو فهم أفضل لتكنولوجيا التعليم : الوسائل المتعددة في حجرة الدراسة " ، مجلة تكنولوجيا التعليم ، بحث منشور، المجلد الخامس ، الكتاب الثاني ، دار المعارف ، القاهرة.
- الشحات، محمد (٢٠٠٣) : فعالية استخدام برنامج فيديو تفاعلي في تنمية المهارات الأساسية اللازمة لتشغيل وصيانة بعض الأجهزة التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا .
- http://www.tarbyatona.net/publishes.php?action=showpub&id=30
- علي، نجلاء أحمد (١٩٩٧): مدى فعالية استخدام الفيديو التفاعلي على التحصيل المعرفي واكتساب بعض مهارات تشغيل واستخدام كاميرا الفيديو لدى طلاب كلية التربية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنيا.
- عمار، حارص ، (٢٠٠٨) : مبررات استخدام الحاسب الآلي في التدريس ، http://www.egyscholars.com/vb/showthread.php?t=6651
- غنيم ، إبراهيم ، (٢٠٠٩) : دراسة بعنوان تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري الحركي للمبتدأين برياضة الملاكمة ، جامعة حلوان ، القاهرة .
- غريب ، محمد ، (٢٠٠٩) : الفيديو التفاعلي ودوره في العملية التربوية.
  http://edutrapedia.illaf.net/arabic/show_article.thtml?id=325
- Atkinson. Thomas. RJR, A study of video conferencing in the post secondary distance learning classroom. The Louisiana state university and agriculture and Mechanical. Col, 1999 .
- http://webcache.googleusercontent.com/search-
- http://edutrapedia.illaf.net/arabic/show_article.thtml?id=325 -

PDF created with pdfFactory trial version www.pdffactory.com