The impact of interactive video on improving the shooting skill while jumping in front of the handball for second-stage students at the College of Physical Education and Sports Sciences, Wasit University

MSc. Sajjad Iyad Hadi[1], MSc. Saba Mohammed Hameed[2], MSc. Mohammed Abdul-Hussein Majli[3]

[1,2,3]University of Wasit / College of Physical Education and Sports Sciences

Correspondent Author: sabaam.hameed620@uowasit.edu.iq

Abstract

The study aimed to investigate the impact of interactive video on learning the skill of jump shooting in handball among second-year students at the College of Physical Education and Sports Sciences. Based on the researchers' experience in handball, they observed that many instructors do not consider modern media and methods in teaching basic skills, especially jump shooting in handball. Learning basic skills is crucial and challenging, requiring attention. Therefore, the researchers utilized interactive video as an educational tool to teach jump shooting in handball to second-year students at the College of Physical Education and Sports Sciences, University of Wasit, aiming to save time and effort and achieve better results. The researchers employed an experimental approach suitable for the nature of the research problem, adhering to scientific research principles that align with the problem's nature. The research community consisted of intentionally selected second-year students from the College of Physical Education and Sports Sciences at the University of Wasit for the academic year 2023-2024, totaling 102 students. The researchers concluded that the use of interactive video had a clear and positive impact on learning jump shooting in handball among second-year students at the College of Physical Education and Sports Sciences, University of Wasit.

Keywords: Interactive Video, Shooting Skill, Handball.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

أثر الفيديو التفاعلي في تعم مهارة التصويب من القفز اماماً بكرة اليد لطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة واسط

م.م سجاد اياد هادي[1] م.م سبأ محمد حميد[2] م.م محمد عبد الحسين مجلي[3]

جامعة واسط/ كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

ملخص البحث

هدفت الدراسة الى التعرف على اثر الفديو التفاعلي في تعلم مهارة التصويب من القفز اماما بكرة اليد لطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ومن خلال خبرة الباحثون في لعبة كرة اليد لاحظوا إن العديد من التدريسين لا يأخذون بنظر الاعتبار الوسائط والأساليب الحديثة في تعلم المهارات الأساسية وخاصة مهارة التصويب من القفز اماما بكرة اليد .حيث تعد مرحلة تعلم المهارات الأساسية من أهم وأصعب المراحل الواجب الاهتمام بها لذا يجب استخدام الفيديو التفاعلي من اجل تعلم مهارة التصويب من القفز اماماً بكرة اليد لطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة – واسط لغرض كسب الوقت والجهد كوسيلة تعليمية مؤثرة يستخدمها التدريسين لتحقيق أفضل النتائج .

استخدم الباحثون المنهج التجريبي وذلك لملائمته وطبيعة البحث، حيث إن مشكلة البحث هي التي تحدد المنهج الملائم ومن اجل الوصول إلى الحلول المناسبة وضمن أصول البحث العلمي التي يتبعها الباحثون انسجاما مع طبيعة المشكلة وعلى هذا الأساس استخدم الباحثون المنهج التجريبي.

وقد تكون مجتمع البحث من طلاب المرحلة الثانية من كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة بجامعة واسط للعام الدراسي (2023–2024) وقد اختيروا بالطريقة العمدية و البالغ عددهم (102) طالبا. وقد استنتج الباحثون ان لإستخدام (الفيديو التفاعلي) أثر واضح وايجابي في تعلم مهارة التصويب من القفز اماما" في كرة اليد لطلاب المرحلة الثانية كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة بجامعة واسط.

الكلمات المفتاحية: الفيديو التفاعلي، مهارة التصويب، كرة اليد.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

1-1 مقدمة البحث وأهميته:

يشهد عالمنا اليوم تطورا كبيرا وسريعا في كل مجالات الحياة وقد حظي كل من التعلم وطرائق التدريس بنصيب وافر من النجاحات مما أدى تراكم الخبرات ونموا الاختصاصات حيث لم تكن هذه النجاحات وليدة الصدفة وإنما نتيجة التخطيط العلمي السليم و استعمال مختلف العلوم والمعارف من قبل الكثير من الباحثين والخبراء والمختصين في هذا المجالين والمجالات الأخرى لإيجاد أفضل الوسائل التعليمية و إنجاحها لتعلم وتحسين المهارات الحركية المختلفة، وقد ظهرت في الآونة الأخيرة اهتمامات كبيرة لإيجاد بدائل تعليمية لتعليم المهارات الحركية وتحسينها وفق وسائل تعليمية حديثة تأخذ بنظر الاعتبار الفروق الفردية والسرعة في التعلم للمتعلم من خلال التعلم الفردي الذي يعتمده المتعلم بتعليم نفسه بنفسه من خلال مروره على مختلف المواقف التعليمية ليكتسب المهارات والمعلومات بالشكل الذي يكون فيه المتعلم محورا للعملية التعليمية ومن هذه البدائل الفيديو التفاعلي والذي أشار إليه (محمد رجب محمد الشحات، ٢٠٠٣) بأنه يجمع بين خصائص كلا من الفيديو والكمبيوتر المساعد للتعليم ، فالمعلومات السمعية والبصرية المقدمة بالفيديو تمثل الواقع تمثيلا حقيقيا ، ويمكن أن تقدم خبرات وتعلم مهارات لا يستطيع أن يقوم بها الكمبيوتر بمفرده ، و أيضا 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 (محمد رجب محمد الشحات ، ٢٠٠٣ ص(2-3)).

وتعد كرة اليد من الالعاب الجماعية التي تعتمد أساسا على علوم مختلفة كعلم الحركة و غيرها من العلوم في تعلم مهاراتها الأساسية والمتنوعة في الهجوم والدفاع ، وتعتمد على ما يبذله اللاعب من قدرات بدنية ومهارية وخططية ونفسية لتحقيق أفضل النتائج، فالتطور المستمر في لعبة كرة اليد يستلزم تطورا في اعداد الأفراد من جميع النواحي ولا سيما من الناحية المهارية والتي تعتبر العنصر الاساسي في هذه اللعبة وباقي الالعاب الرياضية.

ومن هنا جاءت أهمية البحث من خلال أيجاد وتوفير أفضل الوسائل والأدوات في تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد مما يؤدي إلى تطوير ودفع عجلة هذه اللعبة لكي تضاهي الألعاب الجماعية الأخرى ككرة القدم إذ اهتم الباحثون في استخدام وسيلة من وسائل التعلم الفردي والتي تعد من أهم وسائل التعلم الفردي و

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

تسهم في تعلم الجانب المهاري لهذه اللعبة من خلال برنامج تعليمي منظم وتنفيذ هذا البرنامج على عينة من طلاب المرحلة الثانية وبالتالي الاستفادة منه في البرامج التعليمية القادمة.

1-2 مشكلة البحث :

تعد لعبة كرة اليد من الألعاب الجماعية التي تتميز بكثرة مهاراتها الاساسية وترابط تلك المهارات فيما بينها لذا فأن ضعف اللاعب في أي مهارة ينعكس سلباً على أدائه للمهارات الاخرى ويختلف التعلم الحركي للفرد طبقاً للخصائص التي يتميز بها النشاط الذي يمارسه إذ يحتل أهمية كبيرة بالنسبة إلى معظم الألعاب الرياضية التي تتميز بالمنافسة ومنها لعبة كرة اليد على وجه الخصوص وأيضا استخدام أساليب تعليمية ملائمة من اجل الوصول إلى تعليم المهارات المطلوبة بشكل جيد . وكون الباحثون تدريسيون في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ومن خلال خبرة الباحثون في لعبة كرة اليد لاحظ إن العديد من التدريسين لا يأخذون بنظر الاعتبار الوسائط والأساليب الحديثة في تعلم المهارات الأساسية وخاصة مهارة التصويب من القفز اماما بكرة اليد .حيث تعد مرحلة تعلم المهارات الأساسية من أهم وأصعب المراحل الواجب الاهتمام بها . لذا ارتأى الباحثون إلى استخدام الفيديو التفاعلي من اجل تعلم مهارة التصويب من القفز اماماً بكرة اليد لطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة واسط لغرض كسب الوقت والجهد كوسيلة تعليمية مؤثرة يستخدمها الاكاديميين لتحقيق أفضل النتائج.

1-3هدفا البحث:

1- اعداد منهج تعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي لتعليم مهارة التصويب من القفز اماما بكرة اليد

2- التعرف على الفروق في نتائج الاختبارات البعدية لمجموعتي البحث المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) و المجموعة الضابطة.

1- 4 فرضا البحث :

1-هنالك قروق ذات دلالة احصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في تطوير مهارة التصويب من القفز اماما بكرة اليد

2- توجود فروق ذات دلالة إحصائية في نتائج الاختبارات البعدية لمجموعتي البحث المجموعة التجريبية

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

(الفيديو التفاعلي) و المجموعة الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية.

1-5 مجالات البحث:

المجال البشري : طلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة واسط .

المجال الزماني : المدة من 2023/10/8 ولغاية 2023/11/5 .

المجال المكاني : ملعب كرة اليد في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة واسط

1-6 تحديد المصطلحات:

الفيديو التفاعلي : و عرفه (احمد سالم و عادل سرايا، ٢٠٠٣) " الفيديو التفاعلي من ابرز مستحدثات تكنولوجيا التعليم التي ظهرت بعد دخول الكمبيوتر مجال التعليم، حيث يتمتع هذا المستحدث بالجمع بين مزايا كل من الكمبيوتر والفيديو في آن واحد (احمد سالم ، عادل سراياء ،٢٠٠٣ ص٣١٨)

ويعرفه الباحثون إجرائيا : هو نظام مبني على أساس الخصائص التفاعلية للكمبيوتر ، ويربط بين نظامي الكمبيوتر والفيديو ديسك ، حيث تكون برامج الفيديو وبرامج الكمبيوتر تحت تحكم المتعلم ويمكن تشغيله بقلم ضوئي أو الفارة أو لوحة المفاتيح للحصول على مصادر متعددة للتعلم واختيار التابعات المطلوبة من صور الفيديو والنصوص أو الصور الثابتة .

2- منهج البحث واجراءاته الميدانية

2-1 منهج البحث:

استخدم الباحثون المنهج التجريبي وذلك لملائمته وطبيعة البحث، حيث إن مشكلة البحث هي التي تحدد المنهج الملائم ومن اجل الوصول إلى الحلول المناسبة وضمن أصول البحث العلمي التي يتبعها الباحثون انسجاما مع طبيعة المشكلة وعلى هذا الأساس استخدم الباحثون المنهج التجريبي.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

2-2 مجتمع وعينة البحث:

قام الباحثون في تحديد مجتمع البحث والمتمثل بطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للعام الدراسي 2023_ 2024 والبالغ عددهم(102) طالبا موزعين على خمس شعب وهي(ا, ب, ج, د, هـ, و), تم اختيار عينة الدراسة عشوائيا عن طريق القرعة للشعب الخمسة وتمثلت بشعبة(د)البالغ عددهم(26) طالبا,وتم استبعاد(2) طالب بسبب الغياب ليصبح عدد افراد العينة(24) طالبا يشكلون نسبة(24)%من مجتمع الدراسة وتم بعد ذلك توزيع الطلاب بلتساوي (12) طالب لكل مجموعة بالطريقة العشوائية على مجموعتي البحث بما يضمن التكافؤ بين افراد المجموعتين .فيما تكونت العينة الاستطلاعية من(12)تم اختيارهم عشوائيا خارج عينة البحث من شعبة (ب)وعن طريق القرعة

2-3الأجهزة والأدوات والوسائل المستخدمة في البحث:

2-3-1الأجهزة والأدوات:

- جهاز كومبيوتر نوع (HP) . - ميزان. - كاميرا تصوير. - أقراص مضغوطة.
- ساعة توقيت الكترونية . - كرة طبية زنة (3) كغم. - شريط قياس متري بطول (٣٠ م).
- مسطرة عدد (٢) بطول (50 سم) و (١٠٠ سم). - طباشير . - حائط أملس لا يقل ارتفاعه عن الأرض (4م). - صافرة . - أهداف كرة يد قانونية.

2-3-2وسائل جمع البيانات:

- استمارة تقييم فن الأداء. - تحليل محتوى المصادر العلمية. - الإختبارات والمقاييس.
- المقابلات - فريق العمل المساعد .

2-4 الاختبارات الخاصة بالمهارة قيد الدراسة:

2-4-1 اختبار الأداء الفني لمهارة التصويب من القفز أماما في كرة اليد.

- **الهدف من الاختبار** : تقويم الأداء الفني لمهارة التصويب من القفز أماما بكرة اليد من خلال الشكل الظاهري لها وبأقسامها الثلاثة (التحضيري ، الرئيس ، النهائي).
- **الأدوات المستخدمة:**(ملعب كرة يد قانوني ، كرات يد عدد (5). كامرة .صافرة , شواخص ، شريط قياس)

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

– **وصف الأداء** : يقوم الطالب المختبر بأداء مهارة التصويب من القفز أماما بكرة اليد حيث يقف المختبر على خط (٩) متر ويقف منفذ تجربة البحث بجانب المختبر من اجل تمرير الكرة أليه بعده يصوب المختبر على المرمى بعد أخذ (٣) خطوات و يصوب كل لاعب (5) تصويبات على المرمي وحدد هذا الاختبار و المسافة من قبل السادة الخبراء * بعد اجراء المقابلة الشخصية معهم والأخذ برأيهم، وتوضع كامرة التصوير مركزة على المختبر إثناء أداءه مهارة التصويب من القفز أماما من اجل ان تكون الصورة واضحة إمام المقومون للاختبارات الأداء الفني للمهارات قيد الدراسة

شروط الموقف :-

– يجب أن يكون الارتقاء للتصويب قبل خط الستة متر وذلك بوضع شاخصي الارتقاء قبل خط الستة متر بـ (20سم) .

– اذا سقطت الكرة قبل عملية التصويب لا تحسب وتمرر له كرة إضافية .

– يسمح للمختبر بالتصويب بالذراع المفضلة له على أن توضع الكامرة مواجهة للذراع المصوبة للكرة.

2-4-3 طريقة احتساب الدرجات حسب البناء الظاهري للحركة المهارة قيد البحث:

إن تقيم المهارات الرياضية بحساب النقاط من الطرائق المهمة التي تعتمد على المشاهدة أو الاستعانة بالتصوير العلمي، ويمكن تحليل المهارات الرياضية التي تؤدي من الرياضيين بإحدى الطرائق الأتية :

– **الطريقة الأولى** : أداء الحركة و تقييمها بوساطة الخبراء أو خبير بالمشاهدة مع التسجيل بوساطة الملاحظة العلمية.

–**الطريقة الثانية:** أداء الحركة وتقييمها بعد تسجيلها صوريا ب(فيلم) أو فيدوي ثم عرضها بوساطة أجهزة العرض المعروفة وتحليلها من قبل الخبراء أو الخبير (وجيه محجوب ١٩٨٧،ص63)

إذ استعان الباحثون بالطريقة الثانية أعلاه لتقييم فن الأداء المهاري لعينة البحث وتم تصوير الأداء لعينة البحث من الأمام و الجانب إذ تبعد الة تصوير الفيديو عن الطالب مسافة تظهر فيها أداء المهارة بشكلها كاملة، وبعد ذلك حول أداء الطلاب إلى أقراص (DVD) وتم توزيع استمارات التقييم المعدة على (مقيمين) من ذوي الخبرة والاختصاص لتعذر حضورهم الى مكان الاختبار القبلي والبعدي ، حيث يقوم كل مقيم

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

بإعطاء درجة لكل طالب عن كل مهارة ويأخذ متوسط درجاتهم لإظهار درجة تقيم المهارة النهائية (١٠) درجة.

2-5 البرنامج التعليمي :

بعد الإطلاع على المراجع العلمية والدراسات والبحوث السابقة منها دراسة ٢٠٠٥) (محمد صبحي عبد الفتاح القديم ، ٢٠٠٥,ص65) و دراسة (محمد مهدي امبارك، ٢٠١٢, ص 87) ودراسة (نبراس على لطيف الزهيري، ٢٠٠٧,ص33) ,قام الباحثون بإعداد برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الفيديو التفاعلي فضلا عن الأسلوب المتبع وكان هذا البرنامج لطلاب المرحلة الثانية بكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة واسط وبعد عرضه على عدد من المختصين في التعلم الحركي وطرائق التدريس وكرة اليد والأخذ بملاحظاتهم حيث اعتمد البرنامج للتطبيق والذي تضمن (١٢) وحدة تعليمية للمجموعتين (التجريبية والضابطة) أي (6) وحدات تعليمية لكل مجموعة موزعة على (3) أسابيع وبواقع (٢) وحدة تعليمية بالأسبوع الواحد وتتضمن كل وحدة تعليمية من البرنامج على القسم التحضيري (تسجيل الغياب ، إحماء عام ، إحماء خاص) و القسم الرئيس (الجزء التعليمي ، الجزء التطبيقي) و القسم الختامي فضلا عن الأهداف التربوية وقد تم تنفيذ البرنامج يوم الخميس المصادف 2023/10/12 ولغاية يوم الاثنين المصادف 2023/11/7

-محتوى البرنامج التعليمي

قام الباحثون بالإستعانة بخبير في الحاسب الآلى (مبرمج)للربط بين الوسائط المتعددة لتعلم المهارة،والمعتمدة في الأساس على الفيديو ، والحاسب الآلى ، حيث تم معالجة لقطات الفيديو الخاصة بالنواحي الفنية لمهارات التصويب من القفز اماماً، والمعدة من خلال مقاطع تعليمية على جهاز الحاسب الآلى، وتم فصل الصور ببرنامج Windows Movie Maker وتم رسمها وتحويلها ، وتم برمجتها على المسار الحركي والتحكم في السرعات وطريقة العرض ببرنامج Macromedia Flash MX. وتم وضع لقطات وإطارات الفيديو الثابتة والمتحركة في الجزء الخاص بالبرنامج وتم تصوير أداء الطلاب بكاميرا الفيديو، وإدخالها على جهاز الحاسب الآلى، ولكل وحدة تعليمية حيث تم عقد مقارنة بين أداء الطلبة والأداء المثالي للوقوف على الأخطاء، ومحاولة تصحيحها، وتم عمل قائمة رئيسية للبرنامج بالمحتويات السابقة (صور ثابتة ملونة – صور متحركة -لقطات فيديو بالعرض السريع والبطيء للمهارة)،

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

وتم تحميل نسخة من البرنامج على CD مبسطة ليتعامل معها الطالب بعد أن تم تدريبهم على كيفية الاستخدام للرجوع إليها في حالة ظهور أخطاء حيث يوجد نص مكتوب لكل جزء من المهارة، عرض المهارة مجزأة عن طريق الصور الثابتة والمتحركة بالحاسب الآلي، وقد أتاح ذلك للطلاب رؤية المهارة بالأشكال الآتية:

– ربط الأجزاء السابقة لكل جزئيتين مع بعضهما ليتم العرض ثم عرض المهارة ككل عن طريق الرسومات المتحركة والتحكم في سرعتها بالحاسب الآلي.

–عرض المهارة بالعرض البطيء والسريع. –عرض مقارنة بين أداء الطلاب والأداء المثالي على جهاز الحاسب الآلي.

التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي

راع الباحثون توزيع الأزمنة على محتويات الوحدة التعليمية كالآتي:

– عدد أسابيع البرنامج التعليمي (٣) أسابيع.

– عدد الوحدات التعليمية (٦) وحدة بواقع وحدتين أسبوعياً

– زمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة موزعة كالآتي:

– مشاهدة نموذج مهارة التصويب من القفز اماماً من خلال الحاسب الآلى (٨) دقائق

– الإحماء (١٢) دقائق.

– الجزء الرئيسي (٤٠) دقيقة.

– (٣٠) دقيقة نشاط تعليمي للمهارات الأخرى الذي يتضمنها المنهج.

2-6التجربة الاستطلاعية:

قام الباحثون وبرفقة فريق العمل المساعد بإجراء التجربة الاستطلاعية لوحدة تعليمية (الفيديو التفاعلي) في تمام الساعة الثامنة والنصف صباحا من يوم الثلاثاء الموافق (10-10-2023) في احدى

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

القاعات الدراسية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعه واسط , وبعد الوحدة التعليمية تم نقل العينة لملعب كرة اليد في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة لتجربة وحدة تعليمية مصغرة تكونت العينة الاستطلاعية من(12) طالب تم اختيارهم عشوائيا خارج عينة البحث من شعبة (ب) وعن طريق القرعة من المرحلة الثانية بهدف التحديد الزمني المبدئي ,واقامة اختبار الأداء الفني لمهارة التصويب من القفز أماما في كرة اليد., لتحديد اهم الصعوبات التي تواجه الطلاب في اثناء التعليم والتأكد من سلامة الاجهزة والادوات المستخدمة في الاختبار , وقد اسفرت التجربة عن:

1- مناسبة قدرة الطلاب على استيعاب وفهم محتوى الفيديو التفاعلي

2- وضوح شاشة العرض

3- الملائمة في الزمن المخصص للدراسة

4- بعض لقطات الفيديو كانت غير واضحة وتم تعديلها.

2-7الاختبار القبلي لمهارة التصويب من القفز أماما:

تم اجراء الاختبارات القبلية لمجموعتي البحث التجريبية (الفيديو التفاعلي) و المجموعة الضابطة عن طريق تصوير المواقف التعليمية التي تم وضعها لتقييم الأداء الظاهري لمهارة قيد الدراسة، في يوم (الاربعاء) والمصادف (2023/10/11) .

2-8 تنفيذ البرنامج التعليمي(التجربة الرئيسية):

تم تنفيذ البرنامج التعليمي من قبل الباحثون بتاريخ(2023/10/12) والموافق (الخميس) ولغاية (2023/11/2) الموافق (الخميس) اذ تم تطبيق الوحدات التعليمية على المجموعتين (التجريبية والضابطة) حيث تدرس المجموعة التجريبية مهارة التصويب من القفز أماما بأسلوب الفيديو التفاعلي في حين تدرس المجموعة الضابطة مهارة التصويب من القفز أماما بالأسلوب الاعتيادي المتبع.

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

2- 9الاختبار البعدي لمهارة التصويب من القفز أماما

تم إجراء الاختبار البعدي وحسب الشكل الظاهري لمهارة التصويب من القفز أماما في تاريخ (2023/11/4) وبنفس طريقة إجراء الاختبار القبلي.

2-01الوسائل الإحصائية المستخدمة بالبحث

استخدم الباحثون البرنامج الإحصائي ال (Spss) ، (الحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية) وذلك لمعالجة البيانات الخاصة بالبحث و التي تضمنت المتطلبات الإحصائية للبحث:

- الوسط الحسابي. - الانحراف المعياري. - النسبة المئوية. - المنوال .
- معامل الالتواء. - اختبار T للعينات المرتبطة. - اختبار T للعينات غير المرتبطة.

3-عرض النتائج و تحليلها ومناقشتها

3-1عرض و تحليل النتائج بين الاختبارات القبلية و البعدية للمجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) في تقييم أداء (مهارة التصويب من القفز أماما).

جدول (1) الأوساط الحسابية و الانحرافات المعيارية و مستوى الدلالة الإحصائية بين الاختبارين القبلي و البعدي في تقييم أداء مهارة التصويب من القفز أماما بكرة اليد للمجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي)

المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		مستوى الدلالة	دلالة الفروق
		س-	±ع	س-	±ع		
التصويب من القفر اماما	درجة	3.316	0.514	0.6833	0.389	0.000	معنوي

معنوي اذا كان مستوى الدلالة اصغر او يساوي (0,05)

يتبين من الجدول (١) أن الوسط الحسابي لمهارة التصويب من القفز أماما في الاختبار القبلي قد بلغ (3,833)، وبانحراف معياري قيمته (0,514) ، في حين أن الوسط الحسابي لنفس المهارة في الاختبار البعدي قد بلغ (0. 6833)، بانحراف معياري مقداره (0,389)، علما أن قيمة مستوى الدلالة (0.000) مما

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

يدل على أن هناك فروق معنوية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي).

3-2عرض و تحليل النتائج بين الاختبارات القبلية و البعدية للمجموعة الضابطة في تقييم أداء (مهارة التصويب من القفز أماما).

الجدول (٢) الأوساط الحسابية و الانحرافات المعيارية و مستوى الدلالة الإحصائية بين الاختبارين القبلي و البعدي في تقييم أداء مهارة (التصويب من القفز أماما بكرة اليد) للمجموعة الضابطة .

المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		مستوى الدلالة	دلالة الفروق
		س-	±ع	س-	±ع		
التصويب من القفز اماما	درجة	3,250	0,621	4	0,852	0,000	معنوي

معنوي اذا كان مستوى الدلالة اصغر او يساوي (0,05)

يتبين من الجدول (2) أن الوسط الحسابي لمهارة التصويب من القفز أماما في الاختبار القبلي قد بلغ (3,250)وبانحراف معياري قيمته (0.621) ، في حين أن الوسط الحسابي لنفس المهارة في الاختبار البعدي قد بلغ (4)، بانحراف معياري مقداره (0.852)، علما أن قيمة مستوى الدلالة (0.000) مما يدل على ان هناك فروق معنوية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة .

3-3مناقشة النتائج بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في تقييم أداء بعض المهارات الأساسية بكرة اليد لعينة البحث .

يتبين من نتائج الجدولين (١) و (٢) وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في تقييم أداء بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب و لصالح الاختبار البعدي في كلتا المجموعتين ، بأسلوب تطبيق يختلف للمجموعة التجريبية عنه في المجموعة الضابطة ، حيث استخدمت المجموعة التجريبية تقنية الفيديو التفاعلي في تعلم مهارة قيد الدراسة و التي أدت بالمجموعة التجريبية إلى تحقيق نتائج تعلم أفضل في الاختبارات البعدية منه من المجموعة الضابطة التي استخدمت الأسلوب الاعتيادي المتبع بالتعليم ،ويعزو الباحثون سبب ذلك الى فاعلية البرنامج التعليمي الذين طبق على المجموعة التجريبية وما يتضمنه من طريقة عرض مميزة للمادة

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

التعليمية اي أن استخدام (الفيديو التفاعلي) كان له الأثر الواضح في حصول هذا التقدم في عملية التعلم لهذه المهارة.

إذ إن (الفيديو التفاعلي) الذي قام الباحثون بتصميمه لعرض المادة التعليمية المتمثلة بمهارة (التصويب من القفز أماما) يجعل الطالب يتفاعل مع المهارة قيد الدراسة إذ إن السرعة المختلفة للفيديو والصور المتسلسلة والنصوص الكتابية التي تظهر اثناء عرض الفيديو التفاعلي تتيح للطالب التعرف على أجزاء المهارات ومعرفة النقاط الصعبة ذلك مما ادى الى سرعة تعلمهم لهذه المهارة واكتسابهم التوافق الأولي اللازم للأداء الصحيح اذ يذكر (علي ناجي، احمد يوسف: 2023) "ان الجهاز العصبي يؤدي دوراً كبيراً في إيجاد التوافق المطلوب بين الأعصاب والعضلات حتى يحدث الأداء باللحظة المطلوبة وبالسرعة الممكنة للأداء". (علي ناجي جبري العقابي، احمد يوسف متعب الحسناوي المجلد (3)، الاصدار (2)، 2023، ص6). إذ أن استعمال وسيلة تعليمية مناسبة في تعليم المهارات الأساسية في كرة اليد في أعمار مبكرة أي العمر المناسب لتعلم هذه المهارات يساعد المتعلم على فهم الأجزاء الدقيقة للمهارة والتي تساعد على اكتشاف الأخطاء الفنية التي قد يرتكبها أثناء تعلمه وخاصة في مراحل التعلم الأولية الأمر الذي اثمر عن عدم اشراك مجموعات عضلية زائدة عن الحاجة عن اداء هذه المهارة، اذ يذكر (علي ناجي، احمد يوسف: 2023) عن (عبد الله اللامي وآخرون) إن اشراك مجموعات عضلية غير مطلوبة في اداء الحركات يسبب حدوث اضطراب في الحركة فتظهر بصورة مرتبكة غير متناسقة (علي ناجي جبري العقابي، احمد يوسف متعب الحسناوي:2023، ص6.)، وهذا ما أكده (وسام توفيق حمادي البياتي، ٢٠٠٥) " تهيئة كافة الظروف والأجواء التعليمية المناسبة مع إدخال تقنية حديثة وتوظيفها في عملية تعلم المهارات الرياضية يكون له الأثر الكبير والإيجابي في تطور عملية التعلم (وسام توفيق حمادي البهائي؛ ، ٢٠٠٥ ص ٥٣.)

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

3-4عرض و تحليل النتائج بين الاختبارين البعديين للمجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في تقييم أداء (مهارة التصويب من القفز أماما بكرة اليد)

جدول (٣) الأوساط الحسابية و الانحرافات المعيارية و مستوى الدولة الإحصائية بين الاختبارين المعديين للمجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في تقييم أداء مهارة التصويب من القفز أماما بكرة اليد

المتغرات	وحدة القياس	البعدي التجريبية		البعدي الظابطة		مستوى الدلالة	دلالة الفروق
		س-	±ع	س-	±ع		
التصويب من القفر اماما	درجة	6,833	0,389	4	0,852	0,000	معنوي

معنوي اذا كان مستوى الدلالة اصغر او يساوي (0,05)

يتبين من الجدول (3) أن الوسط الحسابي لمهارة التصويب من القفز أماما في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) قد بلغ (6،٨٣٣)، وبانحراف معياري قيمته (0,389) ، في حين أن الوسط الحسابي لنفس المهارة في الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة قد بلغ (4)، بانحراف معياري مقداره (0,852)، علما أن قيمة مستوى الدلالة (0.000) ، مما يدل على أن هناك فروق معلوية بين نتائج الاختبارين البعديين للمجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة ولصالح الأختيار البعدي للمجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي).

3-5مناقشة النتائج بين الاختبارين البعديين للمجموعتين المجموعة التجريبيتين (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في تقييم أداء بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب.

يتبين من الجدول (٣) أن هناك فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين البعديين للمجموعتين التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في تقييم أداء مهارة قيد الدراسة (التصويب من القفز أماما) بكرة اليد لطلاب المرحلة الثانية ولصالح المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) ويعزو الباحثون سبب ذلك الى فاعلية البرنامج التعليمي الذي طبق على المجموعة التجريبية إذا ما قورن بالبرنامج التعليمي الاعتيادي المتبع الذي طبق على المجموعة الضابطة لان الفيديو التفاعلي يؤدي الى اندماج المتعلم مع المادة المراد تعليمها بما

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

يحتويه من طرق للإبحار يضعها منتج البرنامج وكان له الأثر الواضح في عملية تعلم مهارة قيد الدراسة حيث إن من خاصية التفاعل للفيديو التفاعلي والتي يقدمها الحاسوب ، إذ إن للحاسوب القدرة القوية على حمل آراء المتعلم ونقل تعبيراته واستجاباته المختلفة ، وهذه الصفة غير متوافرة في جهاز الفيديو ، وأن الربط بين هاتين التقنيتين يعني القوة التي يمكن أن تسعد في توافر بيئة تربوية غنية للمتعلمين (محمد مهدي محمد امبارك ،٢٠١٣ ص١٨)، ويمكن القول بأن الفيديو التفاعلي طريقة قوية وعملية للتعلم الفردي والشخصي أو الذاتي المستقل.

وهذا يتفق مع ما عرفه (مهدي محمود سالم ،٢٠٠٢) بان الفيديو التفاعلي نظام للتعليم الفردي ينتج عن طريق اتصال جهاز الفيديو في الشريط أو الشريط أو الأسطوانة ذات الوصول العشوائي Random Access عن طريق بيئته Interface تمكن من دمج المواد التلفزيونية المخزونة على شريط الفيديو أو الأسطوانة مع برامج الحاسب التعليمية المقدمة بوساطة الحاسب (مهدي محمود سالم: ٢٠٠٢, ص ١٣١) فضلا عما يوفره المنهاج التعليمي المقترح باستخدام (الفيديو التفاعلي) من مناخ تعليمي جيد يتيح للطلاب فهم المعارف و استيعابها والمعلومات الخاصة بكرة اليد بصورة أفضل ، إذ تعد أساليب العرض عن طريق تقنية (فيديو التفاعلي) طرائق جذابة وشيقة وسهلة، التي يصعب عرضها بالأسلوب التعليمي المتبع.

و هذا ما يؤكده (احمد يوسف حمدان ،٢٠١٢) أن الفيديو التفاعلي يعطي الطلاب فرصة السيطرة و المشاركة الإيجابية ويسمح بمراعاة قدرات المتعلم في تعلم تلك المهارات ، و أن الفيديو التفاعلي له تأثير مرئي يجعل التعلم جذابة أكثر للطلاب عند مشاهدة الطلاب الأفضل و الأكثر تميزا في أداء تلك المهارات (أحمد يوسف حمدان ، ٢٠١٢ ص ٢٥)

ويرى الباحثون أن التطور الحاصل لدى المجموعة التجريبية كان من أسبابه التغيير في أسلوب شرح المهارة ، فالخروج عن المألوف و إشراك أكثر من حاسة من حواس المتعلم في الشرح كان له الدور الإيجابي في إتقان وتعلم الأداء الفني لمهارة قيد الدراسة . فضلا عن إدراك المجموعة التجريبية لطبيعة المنهاج التعليمي المقترح و ما يحتويه من مراحل وخطوات متتابعة ومتسلسلة ، إذ يتيح للطلاب مشاهدة المهارة بطريقة تفصيلية و صحيحة أولا بأول، وأن استخدام وسائل تعليمية حديثة أثناء التعلم تؤدي إلى تحسن الأداء الفني ، وتصحيح

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

المسارات، وزيادة الدافعية والاستثارة، فضلا عن مشاهدة الأداء الأمثل للمهارة وتعزيز الأداء الصحيح و استيعابه وبالتالي الارتقاء بمستوى التعلم .

4- الاستنتاجات والتوصيات:

4-1 الاستنتاجات:

1- ان لاستخدام (الفيديو التفاعلي) أثر واضح وايجابي في تعلم مهارة التصويب من القفز اماما" في كرة اليد لطلاب المرحلة الثانية كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة بجامعة واسط.

2- وجود فروق ذات دلالة معنوية للمجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) و المجموعة الضابطة في الاختبارات القبلية والبعدية في تعلم مهارة التصويب من القفز أماما و لصالح الاختبارات البعدية.

3- وجود فروق ذات دلالة معنوية بين المجموعتين المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي) والمجموعة الضابطة في الاختبارات البعدية في تعلم مهارة التصويب من القفز اماما" بكرة اليد لطلاب المرحلة الثانية و لصالح المجموعة التجريبية (الفيديو التفاعلي).

4-2 التوصيات

1- ضرورة استخدام الفيديو التفاعلي في العملية التعليمية أثناء تعليم المهارات الأساسية بكرة اليد .

2- إجراء دراسات و بحوث مماثلة و لمراحل دراسية أخرى.

3- العمل على تطوير طرق تعلم المهارات الأساسية بكرة اليد وذلك باستخدام تقنيات وأساليب حديثة.

المصادر

1- احمد سالم ، عادل سرايا ؛ منظومة تكنولوجيا التعليم ، ط 1 (الرياض، مكتبة الرشد ،٢٠٠٣)

2- احمد عبد الله العلي, التعليم عن بعد (الكويت، دار الكتاب الحديث،٢٠٠٥).

3- أحمد عربى عودة ؛ كرة اليد وعناصرها الأساسية ,في جامعة الفاتح ، دار المطبوعات والنشر١٩٩٨).

4- أحمد يوسف حمدان؛ (فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية و الرياضية بجامعة الأقصى، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية، مجلد ١٨، العدد ٥٧، جامعة الموصل /كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل، ٢٠١٢).

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

5- حسام محمد مازن ؛ تكنولوجيا التربية وضمان جودة التعليم، ط 1 (القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع،٢٠٠٩)

6- ديو بولد فان دالين : مناهج البحث في التربية وعلم النفس، (ترجمة) محمد نبيل نوفل، وآخرون (القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٧٧)

7- علي ناجي جبري العقابي، احمد يوسف متعب الحسناوي: أثر تدريبات القدرة العضلية والرشاقة التفاعلية في تطوير سرعة الإستجابة والتوافق الحركي ومهارة (الاخماد – المناولة لعدة اتجاهات) بكرة القدم للشباب، بحث منشور، مجلة Journal of Humanities and Social Sciences Research، المجلد (3)، الاصدار (2)، 2023.

8-محمد رجب محمد الشحات ؛ فعالية استخدام برنامج فيديو تفاعلي في تنمية المهارات الأساسية اللازمة لتشغيل وصيانة بعض الأجهزة التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم: (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة / كلية التربية تخصص تكنولوجيا التعليم، ٢٠٠٣)

9- محمد السيد فاعليه تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية (القاهرة، دار الفكر العربي، ٢٠٠٢).

10- محمد توفيق الوليلي ؛ كرة اليد (الكويت، شركة مطابع السلام، ١٩٨٩)

11- محمد صبحي عبد الفتاح القديم ؛ تصميم و إنتاجية برمجية تعليمية معدة بتقنية الفيديو التفاعلي على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طنطا كلية التربية الرياضية، ٢٠٠٥)

12- محمد مهدي محمد أمبارك, أثر استخدام الفيديو التفاعلي في اكتساب و احتفاظ فن أداء الرفعتين الأولمبيتين (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الموصل / كلية التربية الرياضية، ٢٠١٢)

13- منير جرجيس وآخرون ؛ كرة اليد بين النظرية والتطبيق (الاسكندرية ، دار بور س عيد للطباعة.(١٩٧6

14- مهدي محمود سالم, التقنيات ووسائل التعليم، ط ا (القاهرة، دار الفكر العربي، ٢٠٠٢).

15- كمال عارف سعد محسن ؛ كرة اليد (جامعة الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، ١٩٨٩).

16- نبراس على لطيف الزهيري ؛ تأثير التعلم التفاعلي بالحاسوب في الأداء المهاري والتحصيل المعرفي

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853

الرفعة النتر لدى طلاب كلية التربية الرياضية (رسالة ماجستير غير منشورة ،جامعة ديالى / كلية التربية الأساسية ،٢٠٠٧)

17- ندي إبراهيم عبد الرضا السعدي : تأثير استخدام الفيديو التفاعلي المصحوب بالتدريب الثابت في التعلم والاحتفاظ لبعض المهارات الأساسية على بساط الحركات الأرضية للجمناستك (رسالة ماجستير غير منشورة ،جامعة تكريت /كلية التربية الرياضية،٢٠١٢)

18- نسرين محمد عبد الحميد عاشور ؛ فاعلية الفيديو التفاعلي على التحصيل المعرفي للقانون الدولي للهوكي و استطلاع آراء الطالبات نحو استخدامه في التعلم: (رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الإسكندرية كلية التربية الرياضية للبنات، 4 ٢٠٠)

19- نعمت كريم مصطفى العزاوي: بتأثير تدريبات القوة الوظيفية في تطوير بعض القدرات البدنية ودفة التهديف بكرة اليد للشباب (رسالة ماجستير غير منشورة ،جامعة المستنصرية/كلية التربية الرياضية،٢٠١٢)

20- وجيه محجوب . التحليل الحركي (بغداد ، مطبعة التعليم العالي، ١٩٨٧).

21- وسام توفيق حمادي البياتي؛ تأثير منهج باستخدام الحاسوب في تعليم الأداء المهاري و المعرفي لبعض المهارات الأساسية بكرة القدم (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بابل كلية التربية الرياضية، ٢٠٠٥)

ملحق (1) فريق العمل المساعد

الاسم	مجال الخبرة
1- علي باسم محمد علي	دكتوراه تربية رياضية – مديرية تربية واسط
2- هبة صلاح عبد المحسن	ماجستير تربية رياضية – جامعة واسط
3- حسنين عباس فاضل	ماجستير تربية رياضية – جامعة واسط
4- محمد عبد ابو الذر	دكتوراه تربية رياضية – جامعة واسط
5- سجاد مهدي جاسم	دكتوراه تربية رياضية – جامعة واسط

P-ISSN:2707-7845
E-ISSN:2707-7853