ISSN: 2392-5442, ESSN : 2602-540X		مجلة المنظومة الرياضية
المجلد: 08 العدد: 01 السنة: 2021		مجلة علمية دولية تصدر بجامعة الجلفة_الجزائر
الصفحات: 07 - 19		تاريخ الإرسال: 01-12-2020 تاريخ القبول: 15-02-2021

أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة المحاورة في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت.

The effect of employing an interactive video to improve the skill of dribbling in a ball The basket is with the young players in the state of Tiaret.

بن سميشة العيد [1*]

[1] المركز الجامعي نور البشير، البيض (الجزائر) ، l.bensemicha@cu-elbayadh.dz

ملخص:

هدف الدراسة إلى التعرف على أثر توظيف الفيديو التفاعلي في تحسين جميع مهارات المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت، استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي وأجريت الدراسة على عينة قصديه قوامها (16) لاعباً ناشئاً من اللاعبين الأساسين التابعين للمدارس الاكمالية، وتوصلت الدراسة إلى أن الفيديو التفاعلي أدى إلى تحسن في مهارة المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة، وبلغت نسبة التحسن لجميع مهارات المحاورة (23,50%)، ووجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبي المجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية لمهارة المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة، وأوصى الباحث بتزويد المدارس والأندية بأجهزة الفيديو التفاعلي، وتصميم قاعات دراسية قريبة من الملاعب مزودة بأجهزة الفيديو التفاعلي.

- **الكلمات المفتاحية:** (الفيديو التفاعلي، المحاورة، المحاورة في كرة السلة، اللاعبين الناشئين).

Abstract:

The aim of the study is to identify the effect of employing interactive video on improving all dribbling skills (low - changing speed - changing direction - high) in basketball among young players in the state of Tiaret. The researcher used the semi-experimental approach and the study was conducted on an intentional sample of (16) young players Of the main players belonging to the supplementary schools,The study found that the interactive video led to an improvement in the skill of dribbling (low - changing speed - changing direction - high) in basketball, and the improvement rate for all dribbling skills was (23.50%), and there were statistically significant differences between the average scores of the experimental group players. The average scores of the control group players in the dimensional measurement in favor of the experimental group for the skill of dribbling (low - changing speed - changing direction - high) in basketball, and the researcher recommended providing schools and clubs with interactive video devices, and designing classrooms close to the stadiums equipped with interactive video devices.

Keywords: (interactive video, discussion, basketball dialogue, emerging players).

*المؤلف المرسل

1. مقدمة:

التكنولوجيا ليست هدفًا في حد ذاتها، وإنما هي أداه ووسيلة لسرعة الوصول إلي الهدف الحقيقي من تطوير التعليم وهو تنمية الفكر والاقتناع والهم وربطه بالتطبيق العلمي وتكوين الشخصية العلمية من خلال التعلم التكنولوجي (البغدادي، 1998، صفحة 68)، ويري البعض أن تكنولوجيا التعليم تعد أسلوبا للتفكير يتناول التعليم والتعلم، وهو أسلوب يتسم بالمرونة والحركة الدائمة ويختص بعملية تطوير المنهج، وهي مجال يعمل على تسهيل تعليم الأفراد من خلال التحديد المنظم والدقيق، وتطوير وتنظيم كل مصادر التعليم المتاحة (أنطونيو، 2003، صفحة 92)، وتتمثل الفائدة الحقيقية من التكنولوجيا في المجال التعليمي في إعادة الصياغة والتوجيه لفكر المدرب، لكي يستطيع أن يبني متعلمًا قادرا على البحث الذاتي والإبداع والابتكار والنقاش الحر، وتكوين شخصية منتجة تعتمد علي طريقة التفكير المنظم والمنطقي، وقادرة على حل المشكلات وإيجاد الحلول، فتكنولوجيا التعليم إحدى الكلمات متعددة المعاني، فهي تعني كل شيء ابتداء من استخدام جهاز إلى التقييم الجيد للدرس، والتحليل المنظم لعناصر العملية التعليمية (عاطف، 2000، صفحة 124).

وبرزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعلم المهارات الحركية، إذ إنها تعمل على إشراك اللاعب في الحصة من خلال استثارة حواسه وزيادة دافعيته وتفاعله مع المهارة التي يراد تعلمها، وتوضيح الأجزاء الصعبة من المهارة، وبيان الأخطاء الشائعة والفنية للمهارة، وبذلك يصل اللاعب إلى مميزات عالية في الأداء المهاري، وهو الأداء السريع والدقيق، وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتهما، وكذلك ثبات مستوى الأداء والاستعداد للمتغيرات الطارئة (نبيل، 2005، صفحة 73).

ويعد الفيديو التفاعلي من الاتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم، باعتباره أهم وأحدث أدوات التعليم، ويحقق بيئة تعليمية فردية يستخدم فيها كل من الفيديو التعليمي والكمبيوتر كعامل مساعد في التعليم، وهو نظام يعمل على تقديم دروس تعليمية للمتعلمين بعد أن يتم تسجيلها على شريط فيديو، ويكون جهاز الفيديو متصلاً بالحاسوب الذي يعمل على ضبط حركة الفيديو (حسب الله، 2009، صفحة 241)، والفيديو التفاعلي يزيد فهم الصعوبات التي يواجهها اللاعبون 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 اللاعبين فرصة للسيطرة والمشاركة الايجابية وتعنى التفاعلية وتجاوب المتعلم (حمدان، 2011، صفحة 157).

ومن هنا نرى أن الفيديو التفاعلي يتمتع بتكنولوجيا تتيح للمتعلم مشاهدة تتابعات الفيديو، فيستقبل ويدخل استجابات للمتعلم، حيث يعمل على تقسيمها، ثم يدخل تغذية راجعة وتعزيزا فوريا، مع الاحتفاظ باستجابة المتعلم، وخاصة في الألعاب الجماعية مثل لعبة كرة السلة، حيث تمتاز لعبة كرة السلة بالمقدرة الفريدة (المهارات الفريدة)، والتي تتمثل في سرعة الأداء في المراوغة والتمرير والتصويب، كما تعددت وتنوعت طرق التدريب في كرة السلة، ولكن جميعها كان لمهارة المحاورة القدر الأكبر من الأهمية والاهتمام، ويرى الباحث أن مهارة المحاورة تعد إحدى المهارات الأساسية الهجومية المهمة بكرة السلة والتي يجب أن يتقنها لاعب كرة السلة، وهي من أصعب المهارات الأساسية أداء لما تتطلبه من توافق عضلي بين العينيين وأعضاء الجسم الأخرى، فالمحاورة هي أداة فعالة تمكن اللاعب من تنفيذ المهارات الهجومية والحالات كافة التي تواجه اللاعب المهاجم خلال فترة اللعب.

1-2- مشكلة الدراسة:

تعتبر لعبة كرة السلة أحد أنشطة الألعاب الجماعية وهي غزيرة بمهارتها الفردية والجماعية، وهي من الألعاب التي تجعل اللاعب يشعر بالسعادة أثناء تعلم مهاراتها المختلفة، حيث يتطلب الهجوم الفردي للاعب كرة السلة امتلاكه للعديد من المهارات الأساسية وقد يستنفذ من اللاعب الكثير من الجهد والوقت للتدرب عليها وإتقانها للوصول باللاعب إلي المستويات العليا (زيدان، 1997، صفحة 38).

ومن خلال خبرة الباحث كمدرس لتخصص لعبة كرة السلة لاحظ ضعفاً في أداء الطلبة لمهارة المحاورة، وهذا ناتج عن استخدام الطريقة التقليدية في تعليم مهارة المحاورة، ونظرا لأن مهارة المحاورة تعد من أهم المهارات في كرة السلة فإنه لابد من إتباع طرق حديثة ومتطورة في عملية تعليمها، لذا كان لابد من تحسينها لدى اللاعب، ولقد اختار الباحث فئة الناشئين لغرس الأسس الصحيحة والطرق المثالية لمهارة المحاورة من خلال التأثر بلاعبين مميزين يؤدون مهارة المحاورة بطريقة نموذجية، وذلك عن طريق الفيديو، فيرى اللاعب هؤلاء اللاعبين وهم يحاورون، وبالتالي يستفيد اللاعب من هؤلاء اللاعبين، وبذلك يمكن الحصول على نتائج إيجابية.

1-3- أسئلة الدراسة:

- ما أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة -بتغيير الاتجاه -العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت؟.

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبي المجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية في جميع مهارات المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه -العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت؟.

1-3- فرضيات الدراسة:

- الفيديو التفاعلي يؤدي إلى تحسن في جميع مهارات المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبي المجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية في جميع مهارات المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه -العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت.

1-4- أهداف الدراسة:

- التعرف على أثر توظيف الفيديو التفاعلي في تحسين جميع مهارات المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت.

- التعرف إلى الفروق بين متوسط درجات لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبي المجموعة الضابطة في القياس البعدي لجميع مهارات المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بولاية تيارت.

1-5- المصطلحات المستخدمة في الدراسة:

1-5-1- الفيديو التفاعلي: هو عبارة عن مزج الحاسوب بالفيديو، وهي تتيح للمتعلم فرصة التفاعل مع البرنامج الموجود على الشريط أو القرص بطريقة تسمح له بتعلم أفكار واكتساب خبرات جديدة في موقف تعليمي، ونظام الفيديو التفاعلي يتضمن عادة الأجهزة التالية:(جهاز الحاسوب-جهاز فيديو - شاشة – أداة لربط الفيديو بالحاسوب (البغدادي، 1998، صفحة 99)، ويعرف مهدي سالم (2002) الفيديو على أنه هو نظام للتعليم الفردي ينتج عن طريق اتصال جهاز الفيديو

ذي الشريط أو الأسطوانة ذات الوصول العشوائي عن طريق بنية تمكن من دمج المواد التلفيزيونية المخزنة على شريط الفيديو أو الأسطوانة مثل برامج الحاسب التعليمية المقدمة بواسطة الحاسوب ويتبنى الباحث هذا التعريف.

1-5-2- المهارة: هي السرعة والدقة في أداء عمل من الأعمال مع التكيف للمواقف المتغيرة (شبل، 2010، صفحة 167).

1-5-3- المحاورة: وهي عملية دفع الكرة بالرسغ والأصابع إلي الأرض واستقبالها لدفعها مرة ثانية بحيث تكون حركة الكرة مستمرة ومتصلة بين الأرض واليد وهي حركة متوافقة ومنسجمة بين الذراع والرسغ والأصابع والرجلين والعينين والكرة، ويجب أن تتناسب قوة الدفع مع الارتفاع الذي يرغب اللاعب في أن تصل الكرة إلية عند ارتدادها من الأرض حيث تتوقف سرعة حركة اللاعب بالكرة علي مقدار زاوية ارتداد الكرة وعلي مقدار ارتفاع الكرة عن الأرض ودقة عملية الدفع والتوجيه للكرة (اسماعيل، 1995، صفحة 56).

- **المحاورة العالية**: ويستخدم هذا النوع من المحاورة عندما تسنح الفرصة للاعب خلال اللعب بالتقدم بالكرة بأقصى سرعة باتجاه هدف الخصم.

- **المحاورة المنخفضة**: وتستخدم خلال التوقف وحماية الكرة من الخصم عندما يكون قريباً من اللاعب لتحاشي محاولة قطعها (شحاذة، 2014، صفحة 108).

- **المحاورة بتغيير السرعة:** وتستخدم للتخلص من مراقبة الخصم خلال قيام اللاعب بالمحاورة.

- **المحاورة بتغيير الاتجاه:** وتستخدم أيضا للتخلص من مراقبة الخصم خلال القيام بالمحاورة لكي يحتفظ بالكرة بعيداً عن الخصم ويضع جسمه دائماً بين الكرة والخصم (زيدان، 1997، صفحة 79).

1-5-4- اللاعبين الناشئين: ويعرفهم الباحث إجرائياً بأنهم " اللاعبين الناشئين في المدارس الاكمالية بولاية تيارت والمنتظمون في التدريبات والمشاركون في البطولات المحلية في ولاية تيارت والذين تتراوح أعمارهم مابين (14-16سنة).

1-6- الدراسات السابقة والمشابهة:

1-6-1- **دراسة حمدان(2011)** هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطور بعض مهارات الخداع في كرة السلة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذي المجموعتين، وبلغ عدد أفراد العينة(14 طالبا) من كلية التربية الرياضية والبدنية من جامعة الأقصى من المستوى الرابع، وكانت أدوات الدراسة 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 شكلV ، القطع على شكلZ، القطع والدوران)، واستخدام الباحث اختبار ويلكوكسون للتعرف على دلالة هذه الفروق بين المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والوزن النسبي، وتوصلت الدراسة إلى النتائج الآتية وهى أن هناك فاعلية للفيديو التفاعلي في تنمية بعض مهارات الخداع في لعبة كرة السلة، ومن أهم التوصيات إجراء المزيد من الدراسات والبحوث لمعرفة فاعلية الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية، إجراء البحوث والدراسات علي باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى.

1-6-2- دراسة غنيم(2009) هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير برنامج استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغ عدد أفراد العينة (20 طالبا)، وتكونت أدوات الدراسة من الاختبارات المهارية والاختبارات المعرفية واختبارات معيارية, وأشارت أهم النتائج إلى تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها ببرنامج الوسائط المتعددة التفاعلية.

1-6-3- دراسة بيتر- فادى(2006) هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير تدريبات الفيديو التفاعلي على الإدراك وصناعة القرار في رياضة البيسبول، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياسين القبلي والبعدي لها، واشتملت عينة الدراسة على(18 لاعبا) من لاعبي فريق البيسبول بجامعة الليونسي الأميريكية، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة الاختبارات المهارية لقياس سرعة ردة الفعل واتخاذ القرار في التوقيت المناسب، وأضحت نتائج الدراسة أن استخدام تدريبات الفيديو التفاعلي تؤدى لزيادة الإدراك المبكر لردة فعل اللاعبين.

2- منهجية الدراسة وإجراءاتها الميدانية:

2-1- منهج الدراسة: حيث استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي ذا التصميم الثنائي باستخدام القياس القبلي والبعدي لمجموعتين متكافئتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية.

2-2- مجتمع الدراسة: يتألف مجتمع الدراسة من اللاعبين الناشئين في المدارس الاكمالية بولاية تيارت والمنتظمون في التدريبات والمشاركون في البطولات المحلية بكرة السلة للموسم الرياضي(2019/2018) في ولاية تيارت الذين تتراوح أعمارهم ما بين **(14 – 16 سنة)**.

2-3- عينة الدراسة: أجريت الدراسة على عينة قصديه قوامها (16) لاعباً ناشئاً من اللاعبين الأساسين التابعين للمدارس الاكمالية بولاية تيارت للموسم الرياضي(2020/98)، وزعت العينة إلى مجموعتين: إحداها ضابطة وعددها(08) لاعبين، وأخرى تجريبية وعددها (08) لاعبين، وتم استبعاد باقي العينة نظرا لعدم وجود تجانس فيما بينهم

2-3- تجانس وتكافؤ عينة الدراسة: للتأكد من وقوع أفراد العينة تحدت المنحنى الإعتدالى قام الباحث بإجراء التجانس بين أفراد عينة الدراسة في بعض المتغيرات المختارة، وقد تم ذلك من خلال إيجاد المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري واستخراج معامل الالتواء.

-جدول رقم (01): يبن تجانس واعتدالية عينة الدراسة الكلية في متغيرات معدلات النمو (ن = 16).

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	العمر الزمني	سنة	14,56	14,11	0,91	1,47
2	العمر التدريبي	سنة	4	4	0,75	0,00
3	الطول	سم	166,50	168	4,59	0,98-
4	الوزن	كلغ	52,64	53,10	1,35	1,02-

-جدول رقم (02): يبن تجانس واعتدالية عينة الدراسة الكلية في المتغيرات البدنية (ن = 16).

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	اختبار الجري المكوكي	درجة	4,78	4,82	0,57	0,21-
2	اختبار تمرير كرة السلة على الحائط لمدة (30 ثانية)	درجة	28,00	27,00	2,13	1,49

3	اختبار الوثب على الحيل	عدد	19,00	18,00	2,79	1,07
4	اختبار باس المعدل للتوازن الديناميكي	درجة	5,71	5,68	0,77	0,11

-جدول رقم (03): يبن تجانس واعتدالية عينة الدراسة الكلية في المتغيرات المهارية (ن = 16).

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	المحاورة المنخفضة	درجة	1,3	1,4	0,3	1-
2	المحاورة بتغيير الاتجاه	درجة	1,1	1,2	0,5	0,6-
3	المحاورة بتغيير السرعة	درجة	1,2	1,3	0,4	0,75-
4	المحاورة العالية	درجة	1,5	1,6	0,2	1,5-

من خلال الجداول رقم (1، 2، 3) يتضح التوصيف الإحصائي ومعامل الالتواء لعينة الدراسة، في المتغيرات قيد الدراسة التي تتراوح ما بين (-1,5) إلى(1,47) مما يشير إلى تجانس العينة في تلك المتغيرات، أي انحصرت بين (-3، +3) مما يشير إلى تجانس العينة الإجمالية في تلك المتغيرات.

- متغيرات معدلات النمو(العمر الزمني والعمر التدريبي والطول والوزن).

-جدول رقم (04): يبين اختبار مان وتني للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في (العمر الزمني، العمر التدريبي، الطول، الوزن) (ن = 16).

المتغيرات	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	قيمة U	الدلالة الإحصائية
العمر الزمني	التجريبية	8	10,50	84,00	0,25-	0,19	غير دال
	الضابطة	8	9,50	76,00			
العمر التدريبي	التجريبية	8	11,00	88,00	0,69-	0,17	غير دال
	الضابطة	8	9,00	72,00			
الطول	التجريبية	8	9,20	73,60	0,57-	0,24	غير دال
	الضابطة	8	11,00	88,00			
الوزن	التجريبية	8	9,40	85,20	0,12-	0,50	غير دال
	الضابطة	8	9,80	78,40			
القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى الدلالة (0,05) = 1,91							

يتضح من الجدول (04) اختبار مان وتني أن قيمة "Z" غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0,05) لجميع الاختبارات، وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع الاختبارات، وهذا يدل

عدى تكافؤ المجوعتين في جميع متغيرات معدلات النمو.

-ثانيا : ضبط المتغيرات البدنية:

لتحقيق التكافؤ لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة قام الباحث بإيجاد الفروق بين المجموعتين في القياس القبلي لبعض للمتغيرات البدنية.

-جدول رقم (05): يبين اختبار مان وتني للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات البدنية (ن = 16).

المتغيرات	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	قيمة U	الدلالة الإحصائية
اختبار الجري المكوكي	التجريبية	8	10,30	82,40	0,34-	0,35	غير دال
	الضابطة	8	10,7	85,60			
اختبار تمرير كرة السلة على الحائط لمدة (30 ثانية)	التجريبية	8	8,50	68,00	0,52-	0,21	غير دال
	الضابطة	8	11,10	88,80			
اختبار الوثب على الحيل	التجريبية	8	9,00	72,00	0,73-	0,16	غير دال
	الضابطة	8	10,60	84,80			
اختبار باس المعدل للتوازن الديناميكي	التجريبية	8	9,20	73,60	0,59-	0,23	غير دال
	الضابطة	8	9,60	76,80			
القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى الدلالة (0,05) = 1,91							

يتضح من الجدول (05) اختبار مان وتني أن قيمة **"Z"** غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0,05) لجميع الاختبارات وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع الاختبارات، وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين في جميع المتغيرات البدنية.

-ثالثاً : ضبط المتغيرات المهارية: لتحقيق التكافؤ لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة قام الباحث بإيجاد الفروق بين المجموعتين في القياس القبلي لبعض المتغيرات المهارية المختارة (قيد الدراسة).

-جدول رقم (06): يبين اختبار مان وتني للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية (ن = 16).

المتغيرات	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	قيمة U	الدلالة الإحصائية
المحاورة المنخفضة	التجريبية	8	12,30	98,40	1,15-	0,05	غير دال
	الضابطة	8	10,40	83,20			
المحاورة بتغيير الاتجاه	التجريبية	8	10,10	80,80	0,30-	0,37	غير دال
	الضابطة	8	9,20	73,60			
المحاورة بتغيير السرعة	التجريبية	8	8,90	71,20	0,15-	0,45	غير دال
	الضابطة	8	8,80	70,40			
المحاورة العالية	التجريبية	8	9,70	77,60	0,46-	0,32	غير دال
	الضابطة	8	9,90	79,20			

القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى الدلالة (0,05) = 1,91

يتضح من الجدول (06) اختبار مان وتني أن قيمة "Z" غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0,05) لجميع الاختبارات، وهذا يعني عدم وجدود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع الاختبارات، وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين في جميع المتغيرات المهارية المختارة (قيد الدراسة).

2-4 - مجالات الدراسة:

2-4-1 المجال البشري: لاعبي الناشئين في المدارس الاكمالية بولاية تيارت والمنتظمون في التدريبات والمشاركون في البطولات المحلية للموسم الرياضي (2020/2019) في ولايـــــة تيارت الذين تتراوح أعمارهم ما بين **(14 –16 سنة)**، بكرة السلة.

2-4-2 المجال الزماني: جانفي 2019 إلى غاية جوان 2020.

2-4-3 المجال المكاني: القاعة المتعددة الرياضات بولاية تيارت.

2-5- وسائل وأدوات جمع البيانات:

-استمارة استطلاع آراء الخبراء لتحديد أهم مهارات المحاورة لناشئ كرة السلة.

-استمارة تسجيل معدلات النمو والاختبارات البدنية والمهارية الخاصة بتجانس عينة البحث.

- استمارة تسجيل أسماء ونتائج الاختبارات البدنية والمهارية القبلية والبعدية لناشئ المجموعة التجريبية والاستطلاعية.

-استمارة تسجيل البيانات الشخصية لكل لاعب (اسم اللاعب –الطول – الوزن – العمر الزمني – العمر التدريبي).

2-6- التجربة الاستطلاعية: لغرض الوقوف على دقة العمل الخاص بالدراسة وصلاحيته قام الباحث بالتجربة الاستطلاعية على عينة قوامها(7)، وهي من مجتمع الدراسة، ومن خارج عينة الدراسة الأصلية المتمثلة في لاعبي كرة السلة (14،16 سنة)، مع مراعاة توحيد نفس ظروف القياس وباستخدام نفس الأدوات والمساعدين.

2-7- المعاملات العلمية للاختبارات البدنية والمهارية: سعى الباحث إلى اعتماد الأسس العلمية في عملية تطبيق الاختبارات على الرغم من كونها اختبارات مقننة لغرض تحديد مدى عملية هذه الاختبارات المختارة.

- ثبات الاختبارات: قام الباحث بحساب معامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه بفاصل زمني قدره (07) أيام بين التطبيقين على نفس العينة الاستطلاعية الأولى وعددها(7) لاعبين)، وهي من مجتمع الدراسة، ومن خارج عينة الدراسة الأصلية المتمثلة في لاعبي كرة السلة (14،16 سنة)، مع مراعاة توحيد نفس ظروف القياس وباستخدام نفس الأدوات والمساعدين، وتم حساب معامل الارتباط دين التطبيقين الأول والثاني باستخدام معامل الارتباط بيرسون.

-جدول رقم (07): يبين معاملات درجات ثبات إعادة التطبيق للاختبارات المهارية لدى عينة الدراسة.

المتغيرات	وحدة القياس	معامل الثبات	معامل الصدق الذاتي	قيمة الدلالة لمعامل الثبات	مستوى الدلالة
المحاورة المنخفضة	درجة	0,852	0,923	0,881	0,05
المحاورة بتغيير الاتجاه	درجة	0.914	0,956		
المحاورة بتغيير السرعة	درجة	0,863	0,928		
المحاورة العالية	درجة	0,887	0,941		

يتبين من الجدول رقم(07) أن معاملات الارتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني للاختبارات المهارية تراوحت بين (0,852 إلى 0,914) وهي قيم مرتفعة تدل على أن المقياس يتسم بدرجة جيدة من الثبات، وأن معاملات الصدق للاختبارات المهارية تراوحت بين (0,923 إلى 0,956) وهي قيم مرتفعة تدل على أن المقياس يتسم بدرجة جيدة مدن الصدق الذاتي وقد تحققت عن طريق إيجاد الجذر التربيعي لمعامل الثبات.

2-8- بناء برنامج الفيديو التفاعلي المقترح: قام الباحث بوضع الأهداف العامة للبرنامج في هدفين:

- **هدف معرفي:** ويتضمن إكساب اللاعبين المعلومات من مفاهيم وحقائق مرتبطة بأهمية مهارة المحاورة وتأثيرها على الأداء وعلى نتيجة المباريات ودورها المهم في تحديدها من الذي سوف يفوز في المباريات.

- **هدف مهاري:** ويشمل اكتساب اللاعبين (المجموعة التجريبية) الطريقة الصحيحة وكيفية أداء مهارة المحاورة بالطريقة النموذجية التي يؤديها لاعبين مميزين، وقام الباحث باختيار أفضل اللاعبين الذين يؤدون مهارة المحاورة بطريقة نموذجية مع مراعاة نجومية هؤلاء اللاعبين بحيث يجعل اللاعب الناشئة هذا اللاعب مثلا له عند تطبيقه للمهارة.

2-9 - زمن وعدد الوحدات التعليمية لبرنامج الفيديو التفاعلي التعليمي: اتفقت الدراسات التي تمت في كرة السلة على أن ناشئ هذه المرحلة يحتاجون إلي ممارسة الأنشطة التي تتيح للناشئة فرصة بذل أقصى ما يمكن من الوقت المخصص من خلال أنشطة تتسم بالنشاط والحيوية، ويجب أن يتراوح زمن الوحدة التعليمية من (40 دقيقة إلى 60 دقيقة) بواقع (3) وحدات أسبوعيا، وبناء على ما سبق وما قام به الباحث من مسح مرجعي للدراسات والبحوث التي تناولت تصميم البرامج التعليمية، فقد حدد الباحث مدة البرنامج شهرين (8) أسابيع، وعدد مرات التدريب الأسبوعية (3) وحدات تعليمية أسبوعياً بواقع (64) وحدة تدريبية، وزمن الوحدة (60 دقيقة).

2-10- خطوات تطبيق القياسات والاختبارات وبرنامج الفيديو التفاعلي التعليمي:

- مشاهدة الفيديو التفاعلي لكل نوع من أنواع المحاورة التي تم اختيارها من لاعبين مميزين، وتحليل كل نوع من أنواع المحاورة وكيفية أدائه بطريق صحيحة وناجحة.

- قبل أن يشاهد اللاعبين مهارة المحاورة يشاهدون أنفسهم وهم يؤدون مهارة المحاورة، لكي يرى اللاعب نفسه أولا وهو يحاور، ومن ثم يشاهد الطريقة الصحيحة لعملية المحاورة من لاعبين مميزين.

- تطبيق برنامج الفيديو التفاعلي لمهارة المحاورة والذي كان في الفترة من 2019/02/14 حتى 2019/04/15 واستغرق تطبيق البرنامج (8) أسابيع بواقع (3) وحدات تعليمية أسبوعيا وزمن كل وحدة (60 دقيقة).

- إجراء القياسات البعدية لمهارة المحاورة (المنخفضة- المحاورة بتغيير الاتجاه – المحاورة بتغيير السرعة – المحاورة العالية)، وأجريت القياسات في يومين متتاليين(بداية من 2018/04/17).

2-11- المعالجات الإحصائية:

- المتوسط الحسابي.
- الوسيط.
- الانحراف المعياري.
- معامل الالتواء.
- معامل الارتباط بيرسون للتأكد من الثبات.
- الجذر التربيعي للتأكد من الصدق.
- اختبار مان وتني للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات عينتين مستقلتين.
- اختبار ويلكوكسون للرتب للفروق بين متوسطات درجات عينتين مرتبطتين.

3- عرض وتحليل ومناقشة النتائج:

3-1- عرض وتحليل النتائج:

-جدول رقم (08): يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونسبة التحسن للمجموعة التجريبية للتطبيقين القبلي والبعدي والتجريبية للمتغيرات المهارية (ن=16).

المتغيرات	التطبيق	العدد	متوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة التحسن
المحاورة المنخفضة	القبلي	8	1,32	0,83	%21,96
	البعدي	8	1,61	0,31	
المحاورة بتغيير الاتجاه	القبلي	8	1,24	0,26	%23,38
	البعدي	8	1,53	0,35	
المحاورة بتغيير السرعة	القبلي	8	1,41	0,11	%24,11
	البعدي	8	1,75	0,17	
المحاورة العالية	القبلي	8	1,71	0,19	%24,56
	البعدي	8	2,13	0,23	

يتضح من جدول (08) وجود فروق في متوسطات الدرجات ووجود تحسن بين القياسين القبلي والبعدي وذلك في اختبارات المحاورة المنخفضة، والمحاورة بتغيير الاتجاه، والمحاورة بتغيير السرعة، والمحاورة العالية، ولصالح القياس البعدي، حيث تراوحت نسب التحسن بين (21,96 إلى 24,56%) ومتوسط نسبة التحسن العام مجتمعة للمتغيرات بلغ (23,50%)، وهذا يؤكد أن الفيديو التفاعلي أسهم بدرجة كبيرة في تحسين هذه المتغيرات لدى أفراد العينة.

ويرى الباحث أن نسبة التحسن التي حدثت تعود إلى تأثير الفيديو التفاعلي في تحسين مهارة المحاورة لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية والذي تم إعداده بشكل جيد، بحيث يقوم بتبسيط المهارة وتحليلها، بحيث يمكن للطالب أن يحدث عملية تغذية راجعة لكل جزئية، وبالتالي يؤدى المهارة بالشكل المطلوب، وأن تقدم أفراد المجموعة التجريبية في برنامج الفيديو التفاعلي المعد بالحاسوب إلى تحكم الطالب في سرعة عرض مقاطع الفيديو وتكرارها لأي عدد من المرات، وكذلك القدرة في طريقة العرض للبرنامج، وهذا أدى إلى التصور الحركي الدقيق للمهارة نتيجة اقترانها مع التعليق الصوتي، والربط فيما بينها، وهو صاحب الأثر الفعال في عملية تصور وإدراك وفهم الحركة بصورتها الصحيحة، وهذا ما أكده إبراهيم عبد الوكيل الفار أن التعلم بالحاسوب أكثر فاعلية من التعلم بالطريقة التقليدية، وأن الحاسوب أسلوب مهم من أساليب طرق التدريس لما فيه من إمكانيات يمكن توظيفها في تسريع تعلم الطلاب (الفار،2003)، ويؤكد على ذلك عصام عبد الخالق بأن الشرح الدقيق للمهارة مع ربط هذا الشرح بنماذج لها يساعد على التصور الكامل للحركات الرياضية والسلوك الخططي المراد تعلمه، وبهذا يمكن أن يدرك الطالب المهارة وتطبيقها مع مراعاة أن تعرض الحركة كوحدة متكاملة بالإضافة إلى تجزئتها إلى أجزاءها المنطقية (الخالق،2005)، وتتفق النتائج السابقة مع دراسة حمدان(2011)، ودراسة حسب الله (2009)، ودراسة غنيم (2009) على أن الفيديو التفاعلي أكثر جاذبية ومتعة حيث يستمتع اللاعب حين يشاهد هؤلاء اللاعبين، وبالتالي يتمنى ويحلم بأن يكون مثلهم، كما أنه الفيديو التفاعلي يزيد من فهم الصعوبات التي يواجهونها الطلاب أثناء التطبيق، وذلك من خلال استرجاع تلك المهارات ومشاهدتهم لبعض اللاعبين المتميزين أثناء المباريات العالمية. وتؤكد دراسة الجيلانى(2006)، ودراسة حسانين(2002) بأن كثرة الطلاب من مشاهدة الفيديو التفاعلي يحسن عملية التعلم ويزيد من قدرتهم على حل الصعوبات التي يواجهونها وبالتالي يعزز عامل الثقة بالنفس في القدرة على حل المشكلات.

-جدول رقم (09): يبين اختبار مان وتني لمعرفة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة لاختبارات المحاورة للتطبيق البعدي (ن=16).

المتغيرات	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	قيمة U	الدلالة الإحصائية
المحاورة المنخفضة	التجريبية	8	13,20	105,60	1,98	0,05	دال
	الضابطة	8	6,10	48,80			
المحاورة بتغيير الاتجاه	التجريبية	8	14,02	112,16	2,00	0,05	دال
	الضابطة	8	6,86	54,88			
المحاورة بتغيير السرعة	التجريبية	8	14,64	117,12	1,97	0,05	دال
	الضابطة	8	7,31	58,48			
المحاورة العالية	التجريبية	8	15,12	120,96	2,20	0,05	دال
	الضابطة	8	7,53	60,24			

يتضح من الجدول (09) اختبار مان وتني أن قيمة **"Z"** دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0,05) لجميع الاختبارات، وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية على القياس البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية، ويرجع الباحث تقدم أفراد المجموعة التجريبية إلى البرنامج التفاعلي المحدد بالحاسوب والذي راعى مستويات وقدرات وميول الطلاب، وذلك بتجزئة المهارة إلى أجزاء صغيرة، وبشكل متتابع تسهل عملية إدراك الحركة، أو المهارة وتسرع من فهمها وإتقانها، أيضا احتواء برنامج الفيديو التفاعلي على التنوع في مصادر التعلم من مقاطع فيديو متنوعة وصدور متسلسلة وأشكال ورسوم توضيحية، بالإضافة إلى التعليق الصوتي والموسيقى، كل هذه المصادر، أدت إلى إشراك، أكثر من حاسة لدى الطالب أو اللاعب، الأمر الذي يزيد من قدرته على استيعاب وفهم المهارة والإسراع في عملية التعلم، ويؤكد **Ho fsetter** على أن استخدام الحاسوب كتقنية حديثة في تعلم المهارات، يعدد أداة فعالة فدي إيصال المفاهيم المعقدة والمهارات المركبة، ويساعد على اختصار الوقت ويشد انتباه الطلاب لفترات أطول من التعلم بالطريقة التقليدية (هو ستر،1995)، وتتفق النتائج مع الدراسات السابقة التي أجريت كدراسة جزر(2004) ودراسة سلامة(2000)، دراسة جاد(2000) والتي أشارت بأن الطرق الحديثة المتبعة في عملية التعلم من خلال استخدام الفيديو التفاعلي تكون أكثر ايجابية وفاعلية من استخدام الطرق التقليدية، حيث يقوم الفيديو بإعطاء الفرصة للطلاب التعلم من خلال التفاعل والاستثارة والتأثر الممتع والجذاب والمشاركة الإيجابية مع آلية العرض للاعبين هم الأفضل وهم الأمهر وهذا ما يسمى بالتفاعلية، كما وتؤكد دراسة كل من على(1997)، ودراسة عبد المجيد(1996) على أن من مميزات الفيديو التفاعلي أنه يراعى الفروق الفردية بين اللاعبين في تعلم مهارة المحاورة.

وهنا يشير الباحث إلى أن هناك عوامل عديدة تؤكد على أهمية ودور الفيديو التفاعلي، حيث يحتوي على خصائص ومميزات يمكن أن ترقى بعملية تعلم المهارات الحركية، حيث يعتمد الفيديو التفاعلي بشكل كبير على عملية التصور والتخيل لآلية تنفيذ وتطبيق المهارة الحركية، وبالتالي يعتمد الطالب على السمع والبصر والإحساس، أو الشعور بالحركة والزمان والمكان دون الأداء الفعلي لها، وهذا يعتبر أحدد الطرق الحديثة المستخدمة في تحسين وتطوير العملية التعليمية والتدريبية (شاكر،2005).

3-2- الاستنتاجات:

- الفيديو التفاعلي أدى إلى تحسن في مهارة المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة، وبلغت نسبة التحسن لجميع مهارات المحاورة (23,50%).

- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبي المجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية لمهارة المحاورة (المنخفضة- بتغيير السرعة - بتغيير الاتجاه - العالية) في كرة السلة.

3-3- التوصيات:

- تزويد المدارس والأندية بأجهزة الفيديو التفاعلي.

-تصميم قاعات دراسية قريبة من الملاعب مزودة بأجهزة الفيديو التفاعلي.

-إجراء دراسات مشابهة على باقي مهارات كرة السلة لمعرفة أثر توظيف الفيديو التفاعلي في الأنشطة الرياضية.

- المراجع والمصادر:

-أمين زينب (1996) أثر استخدام كل من الفيديو الخطي والفيديو التفاعلي على التحصيل الفوري لدى طلاب كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

-أمين أحمد، الفت هلال(1994) مبادئ كرة السلة، الفنية للطباعة والنشر، القاهرة.

-إسماعيل محمد (1995) الهجوم في كرة السلة، منشأة المعارف، الإسكندرية.

-إسماعيل محمد (2003) الأساسيات المهارية والخططية الهجومية في كرة السلة، ط2، منشأة المعارف، الإسكندرية.

-البغدادي محمد (1998) أهم مجالات استخدام الفيديو التفاعلي في عملية التعلم، ط2، دار الفكر العربي، القاهرة.

-أنطونيو(2003) أثر استخدام برامج الحاسوب المتكاملة في تعلم طلاب التربية الرياضية قواعد كرة السلة، الولايات المتحدة الأمريكية.

-بلال محمد (1997) أثر استخدام كرات سلة مثقلة على تحسين سرعة ودقة التمرير والتصويب لناشئ كرة السلة تحت14 سنة، جامعة الإسكندرية.

-حمدان أحمد(2011) فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطوير بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية، جامعة الموصل، العراق.

-حسب الله خالد(2009) فاعلية استخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، جامعة حلوان، القاهرة.

-رزق إيمان (2005) فاعلية استخـــــدام بعض معينات التعلم على مهارة التصويب في كرة السلة، جامعة الإسكندرية، مصر.

-زيدان مصطفى (1997) موسوعة كرة السلة، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة.

-زيدان مصطفى، موسى جمال (2004) تعليم ناشئ كرة السلة، ط2، دار الفكر العربي، القاهرة.

-السيد عاطف(2000) تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم، مطبعة رمضان، الإسكندرية، مصر.

-شاكر نبيل (2005) علم الحركة، التطور والتعلم الحركي، حقائق ومعلومات، مطبعة المتنبي، العراق.

-شبل أحمد (2010) تأثير تدريبات المنافـــــسة على تنمية بعض المهارات الهجومية لدى ناشئ كرة السلة، جامعة طنطا، القاهرة.

-شحادة آله رشي (2014) القانون الدولي لكرة السلة، الاتحاد الدولي، سوريا.