IUGJEPS
Vol 26, No 5, 2018, pp 165 -187

ISSN 2410-3152

مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية

تاريخ الإرسال (2017-08-28)، تاريخ قبول النشر (2017-11-06)

فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا

أ. فادي فريد أبو سلطان [1] *
أ.د. محمد سليمان أبو شقير [1]
د. أحمد يوسف حمدان [2]
[1] قسم المناهج وطرق التدريس - كلية التربية -الجامعة الاسلامية بغزة.
[2] كلية التربية - جامعة الأقصى
* البريد الالكتروني للباحث المرسل:
E-mail address: sultanfffsultan@gmail.com

الملخص:

هدفت الدراسة التعرف إلى فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا. حيث تكونت عينة الدراسة التي أخذت بطريقة قصديه من طلاب المرحلة الأساسية العليا بمنطقة شمال غزة التعليمية، حيث بلغ عدد أفراد العينة (30) طالباً، وقد أعد الباحث قائمة بالأداءات المهارية المركبة، وحددت أربع أداءات مهارية مركبة تتناسب مع المرحلة العمرية التي طُبق عليها الدراسة وتم من خلالها اشتقاق بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة بعد عرضها على مجموعة من المحكمين والخبراء وتم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (30) طالباً من خارج عينة الدراسة، وذلك للتأكد من صدق وثبات الأداة. وبعد إجراء التجربة وتحليل النتائج تم التحقق من صحة الفروض والإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام بعض الاختبارات الإحصائية المناسبة، وأهمها اختبار "Independent sample T-test" للفروق بين المجموعتين، ومعامل مربع (ايتا)، (d) لمعرفة حجم التأثير وأظهرت نتائج الدراسة باتصاف الفيديو التفاعلي بالفاعلية في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم وفقا لمعدل الكسب لبلاك، كما وأوصت الدراسة باستخدام الفيديو التفاعلي كأسلوب لتنمية الأداءات المهارية المركبة لدى طلاب المرحلة الأساسية بمدارس المنطقة الشمالية.

كلمات مفتاحية: الفيديو التفاعلي– الأداءات– المهارات المركبة – كرة القدم.

The Effectiveness of an Interactive Video in Developing Compound Skill Performances in Football at the High Elementary Stage

Abstract:

The study aimed to identify the effectiveness of an interactive video in developing complex performance skills in football among high elementary stage students.

The study purposive sample consisted of (30) students of high elementary stage students from the northern Gaza education area. The researcher prepared a list containing complex performance skills in football and determined four complex performances skills that are commensurate with the age of the study sample on which the study was applied. Then, an observation card of complex performance skills was derived. After the list was referred by a panel of referees and experts,. The study was applied on a pilot study consisting of (30) elementary stage students other than the study sample so as to test the validity and reliability of the research tool.

After the implementation of the experiment and the analysis of the findings, the hypotheses were validated and the questions were answered using appropriate statistical tests, the most important of which were the "Independent sample T-test" to reveal the differences between the two groups, and ETA squared coefficient to measure the effect size. The study findings revealed The interactive video was characterized by effectiveness in developing the complex performance skills in football according to Black's Gain Ratio.

The study recommended to Using the interactive video as a means to develop the complex performance skills in football among elementary stage students in the northern area.

Keywords: Interactive Video- performance- Skill Compound- Football

مقدمة:

يشهد العالم الآن ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع، بحيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساساً على القدرات والإمكانات العلمية والتكنولوجية؛ لذلك كان لابدّ أن تتكاتف الجهود، ويستيقظ لديها النشاط والفكر العلمي في معركة التقدم العلمي؛ لكي تستطيع أن تواكب تلك الثورة التكنولوجية الهائلة.

وبما أن التدريب الرياضي المستند على أسس علمية من أهم العوامل التي تمكن اللاعب من الوصول إلى تحقيق أفضل الإنجازات الرياضية وفي مختلف الألعاب، وأن الأساس الذي تبنى عليه الألعاب الرياضية هو أن يتقن اللاعب أسس ومبادئ تنفيذ المهارات الأساسية لكل لعبة كمحاولة منه الحصول على الإنجاز الأفضل، من خلال تطوير أدائه في هذه اللعبة وبما أن التدريب الرياضي قد وصل إلى أدوار متقدمة ومتطورة الأمر الذي يدعو معظم العاملين والمدربين والدارسين في المجال الرياضي إلى تطوير مستوى لاعبيهم، والوصول بهم إلى مستوى متقن في تنفيذ المهارات المتعلقة بكل لعبة حتى يتمكنوا من الوصول باللاعب إلى التنفيذ الأمثل لهذه المهارات، وأن كل هذا يأتي من خلال الاهتمام بالتدريب، ووضع التدريبات والاختبارات المناسبة لكل مهارة من المهارات فضلاً عن تطبيق العلوم الرياضية الأخرى.

لذا برزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعليم المهارات الحركية؛ إذ إنها تعمل على إشراك الطالب في الدرس من خلال استثارة حواسه، وزيادة دافعيته وتفاعله مع المهارة التي يراد تعلمها، وتوضيح الأجزاء الصعبة من المهارة، وبيان الأخطاء الشائعة والفنية للمهارة، وبذلك يصل الطالب إلى مميزات عالية في الأداء المهارى، وهو الأداء السريع والدقيق، وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتهما، وكذلك ثبات مستوى الأداء والاستعداد للمتغيرات الطارئة. (شاكر،2007م، ص 83)

وبما أن الفيديو التفاعلي أحد الأساليب المستحدثة في عالمنا المعاصر للقيام بالمهام التعليمية، حيث يقدم المعلومات السمعية البصرية وفقاً لاستجابات المتعلم، ويتم عرض الصوت والصورة من خلال شاشة عرض تعد جزءاً من وحدة متكاملة تتألف من جهاز الكمبيوتر، ووسيلة إدخال المعلومات. (الجيلاني، 2003، ص 225). حيث يقوم الفيديو التفاعلي بتقديم المعلومات السمعية البصرية وفقاً لاستجابات الطالب، ويجري عرض الصوت والصورة من خلال شاشة عرض تمثل جزءاً من وحدة متكاملة تتكون من جهاز كمبيوتر، ووسيلة لإدخال المعلومات ورسوم تخزين، ويستطيع الفيديو التفاعلي تقديم المعلومات باستخدام لقطات الفيديو والإطارات الثابتة مع نصوص ورسوم وأصوات، ويعرض الفيديو التفاعلي لقطات الفيديو مجزأة كل منها على شاشة مستقلة. (مازن،2009، ص 11).

وترجع الأهمية التربوية لأسلوب الفيديو التفاعلي في تعلم الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم أنه يتيح للمتعلم الوقت الكافي لاستيعاب مراحل أداء المهارة المتتابعة من خلال الرؤية الواضحة أثناء العرض لكل جزء من أجزائه، كما يزود المتعلم بالتغذية الراجعة الفورية التي تدعم استجابته الصحيحة. (الجيلاني، 2003م، ص 226).

ويري الباحث أن الأداءات المهارية المتعددة في كرة القدم هي مفتاح فوز أي فريق وأن الإعداد المهارى لدي اللاعبين أثناء الوحدات التدريبية له أهمية كبيرة، لأن الأداء المهارى في كرة القدم يمثل مجموعة من الأداءات المهارية المنفردة والمركبة بالكرة أو بدون كرة ويتطلب تنفيذها أساساً من القدرات البدنية والعقلية وتندمج جميعها لأداء مهاري متكامل يتفق وطبيعة ومتطلبات

مواقف اللعب المتغيرة المختلفة وتحت ضغط المنافسين، وبسرعة ودقة وتوقيت مناسب وتوظيف الأداءات المهارية بما يتناسب مع متطلبات مراكز اللعب المختلفة.

ومن هنا يرى الباحث أن الفيديو التفاعلي يتمتع بتكنولوجيا تتيح للمتعلم مشاهدة تتابعات الفيديو، ثم طرح الأسئلة بواسطة الفيديو التفاعلي، وهنا يستقبل ويدخل استجابات للمتعلم، وبخاصة في الألعاب الجماعية مثل لعبة كرة القدم، حيث تمتاز لعبة كرة القدم بالمقدرة الفردية (المهارات الفردية)، والتي تتمثل في سرعة الأداء في المراوغة والتمرير والتصويب، والذي يعتبر من أهم المهارات الأساسية في لعبة كرة القدم، كما تعددت وتنوعت طرق التدريب في كرة القدم، ولكن كان للأداءات المهارية المركبة القدر الأكبر من الأهمية والاهتمام.

كما يرى الباحث أن استخدام التكنولوجيا الحديثة، وتسخيرها في تدريب اللاعبين الناشئين (الطلبة) على أشكال متنوعة من الأداءات المهارية المركبة أو المندمج في كرة القدم بما يشابه متطلبات المباراة يتيح لهم فرصة استخدامها وفقاً لمواقف اللعبة الفعلية، وتزيد من قدرتهم على المناورة وتنفيذ الخطط في أماكن واتجاهات مختلفة، ولا يتفاجؤون بمواقف لم يتم تدريبهم عليها.

مشكلة الدراسة:

من خلال خبرة الباحث كلاعب ومدرب كرة قدم ومدرس تربية بدنية لاحظ ضعفاً في الأداءات المهارية المركبة لدى اللاعبين الذين يمارسون كرة القدم، حيث إن أغلبهم يعتمد على الأداء الفردي الغير منظم، وهذا ناتج عن الطريقة التقليدية في تعلم الاداءات المهارية المركبة، ونظراً لأن إجادة الأداءات المهارية المختلفة المنفردة، والمركبة هو مفتاح الفوز الأول في مباريات كرة القدم وإجادتها يتطلب من اللاعب بذل الجهد والمثابرة خلال التدريب فالمهارة لا تتطور ولا تتحسن لدى اللاعب خلال فترة زمنية قصيرة، ويلعب تصحيح الأخطاء في الأداء من خلال التغذية الراجعة السليمة وتكرار الأداء لعدد كبير من المرات تحت مختلف الظروف دوراً مهماً في رفع مستوى الأداءات المهارية، لذا لابدّ من تحسينها لدى هؤلاء الطلبة، وذلك عن طريق تباع طرق حديثة ومتطورة في عملية تعلمها مثل الفيديو التفاعلي، لكي يستفيد هؤلاء الطلبة من التكنولوجيا الحديثة في هذا المجال، ومن هنا انبثقت فكرة البحث في كونها محاولة علمية عملية للتعرف إلى تأثير الفيديو التفاعلي **في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا.**

لذا تتمثل مشكلة الدراسة في الإجابة على السؤال التالي:

"ما فاعلية توظيف الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا"

أهمية الدراسة:

أ- تكمن أهمية الدراسة في كونها من الدراسات القليلة في حدود علم الباحث – التي تتناول موضوع أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لدى اللاعبين وبخاصةٍ طلاب المرحلة الأساسية العليا.

ب- قد يفيد استخدام الفيديو التفاعلي اللاعبين الناشئين (الطلاب) في تنمية الأداءات المهارية المركبة والفردية في كرة القدم لدى الأندية الفلسطينية وبخاصةٍ أندية قطاع غزة.

ت- تقديم برنامج يستخدم فيه الفيديو التفاعلي في تحسين وتطوير الاداءات المهارية المركبة في لعبة كرة القدم.

ث- من المتوقع أن تساعد الدراسة على تطوير أساليب التدريب والتدريس المتعلقة بلعبة كرة القدم في محافظات غزة والوطن مستقبلاً.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

أ- القيام بتصميم فيديو تفاعلي للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لتنميتها لدى اللاعبين من طلاب المرحلة الأساسية العليا.

ب- التعرف إلى أثر توظيف الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا.

ت- التعرف إلى الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لدى فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم.

فرضيات الدراسة:

للإجابة على أسئلة الدراسة تم صياغة الفروض التالية:

أ- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات الطلاب في بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة قبل وبعد التطبيق.

ب- لا يتصف الفيديو التفاعلي بالفاعلية في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم وفقاً لمعدل الكسب لبلاك.

ت- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار المعرفي للأداءات المهارية المركبة قبل وبعد تطبيق الاختبار المعرفي.

مصطلحات الدراسة:

ولقد عرف الباحث مصطلحات الدراسة إجرائياً كما يلي:

- **الفيديو التفاعلي:** هو برنامج فيديو مقسم إلى أجزاء صغيرة، وهذه الأجزاء يمكن أن تتألف من حركة وصوت ونص، بينما تكون الاستجابات للمتعلم عن طريق الحاسب الآلي هي المحددة لعدد تتابع مشاهد الفيديو، وعليها يتأثر شكل وطبيعة العرض.
- **الأداءات المهارية المركبة:** هي عبارة عن مهارات مندمجة تؤدى كمنظومة حركية وكأنها سلسة واحدة في زمن معين وتتسم بالآلية والدقة والسرعة في الأداء بغرض تحقيق نتيجة ما في لعبة كرة القدم.

<u>الدراسات السابقة:</u>

1- دراسة فرج، (2014م):

هدفت الدراسة الى التعرف على تأثير تمارين الرشاقة في تطوير السرعة الانتقالية وبعض المهارات للاعبين الشباب بكرة القدم. واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعات المتكافئة بالاختبارات القبلية والبعدية، وقد حدد الباحث مجتمع البحث

من لاعبي أندية مركز محافظة كربلاء بكرة القدم (عددها 7أندية)، وكانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحثان ان هناك أثراً إيجابياً لتمرينات الرشاقة على تطوير السرعة الانتقالية وبعض المهارات لدى اللاعبين الشباب في كرة القدم.

2- دراسة علي وعبد الله (2013م):

هدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير استخدام بعض الأدوات الخاصة والوسائط المتعددة في تحسين فن أداء الضربتين الأمامية والخلفية بالتنس. واستخدم الباحثان المنهج التجريبي لملاءمته طبيعة البحث. وقد أُجري البحث على طلاب السنة الدراسية الثالثة بكلية التربية الرياضية/ جامعة الموصل للعام الدراسي (2010- 2011م)، أما عينة البحث فتكونت من (26) طالباً تم اختيارهم بالطريقة العمدية أيضاً من المجتمع الأصلي. وبعد إجراء الاختبار البعدي، وبعد جمع البيانات وتفريغها ومعالجتها إحصائياً تم التوصل إلى أهم النتائج وهي: التأثير الإيجابي لبعض الأدوات الخاصة والوسائط المتعددة في تحسين فن الأداء للضربتين الأرضيتين الأمامية والخلفية بالتنس. وحققت المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت (تقنية الوسائط المتعددة) تحسناً أفضل في فن أداء الضربتين الأرضيتين الأمامية والخلفية، بالتنس مقارنة بالمجموعة التجريبية الأولى (الأدوات الخاصة).

3- دراسة يعقوب (2013م):

هدفت الدراسة إلى مقارنة كل من الإحماء البرازيلي والإحماء بالكرة على تنمية بعض الأداءات المهارية المركبة لناشئي كرة القدم تحت 15 سنة، وذلك عن طريق استخدام البرامج التدريبية المقننة قيد البحث (برنامج الاحماء البرازيلي وبرنامج الإحماء بالكرة)، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لمناسبته لطبيعة هذه الدراسة، واشتملت عينة البحث على 60 ناشئاً من ناشئاً كرة القدم والذين يتراوح أعمارهم ما بين 13 إلى أقل من 15 سنة، ولقد خرجت الدراسة بعدة نتائج من أهمها: أن البرنامج التدريبي المقترح لمجموعة (الإحماء بالكرة) حقق نتائج أفضل من البرنامج التدريبي المقترح لمجموعة (الإحماء البرازيلي) في تنمية الأداءات المهارية المركبة المرتبطة بالبحث.

4- دراسة أبو النصر (2012م)

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى تأثير تنمية السرعة، وأثره على بعض الأداءات المهارية المركبة لناشئي كرة القدم من خلال تصميم وتقنين البرنامج التدريبي المقترح والتعرف إلى تأثير البرنامج التدريبي المقترح على بعض الأداءات المهارية المركبة لناشئي كرة القدم. واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعة تجريبية واحدة، واشتملت عينة البحث على 70 من ناشئ كرة القدم تتراوح أعمارهم ما بين (11 إلى 13سنة) من ناشئ أكاديمية نادي النصر التابع للقوات المسلحة بسموحة، واشتمل البرنامج التدريبي على 48 وحدة تدريبية بواقع أربع وحدات أسبوعياً لمدة 12 أسبوع. وأسفرت النتائج عن تحسن مستوى السرعة الحركية في الأداءات المهارية المركبة لناشئ كرة القدم بعد التجربة في جميع القياسات.

5- دراسة حمدان (2011م):

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) طالباً من كلية التربية الرياضية والبدنية من جامعة الأقصى من المستوي الرابع، وتوصلت الدراسة الي النتائج التالية، وهي 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 على باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى.

6- دراسة Peter (2001) :

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى تأثير تدريبات الفيديو التفاعلي على الإدراك وصناعة القرار في رياضة البيسبول، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياسين القبلي والبعدين لها، واشتملت عينة الدراسة علي (18) لاعب من لا عبي فريق البيسبول بجامعة الليونسى الأمريكية، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الاختبارات المهارية لقياس سرعة ردة الفعل واتخاذ القرار في التوقيت المناسب، وأضحت نتائج الدراسة أن استخدام تدريبات الفيديو التفاعلي تؤدى إلى زيادة الإدراك المبكر لردة فعل اللاعبين.

تعقيب عام على الدراسات السابقة:

يشير العرض السابق للدراسات التي تناولت استخدام وتوظيف الوسائط المتعددة والفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم وذلك لتحسين الكفاءة ومستوى اللاعب، والذي بدوره يساعد في تحسين المستوى العام للفريق لذا من هنا يبرز أهمية دراسة الباحثين للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم وتتلخص أهم التعقيبات على الدراسات السابقة في النقاط التالية:

- أثبتت معظم الدراسات السابقة تفوق فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية الرياضية مقارنة بالطرق التقليدية.
- استخدمت بعض الدراسات السابقة برامج تدريبية متنوعة لتنمية كافة المهارات الرياضية، وتستخدم الدراسة الحالية برنامج الفيديو التفاعلي وأثره في تنمية الأداءات المهارية الرياضية في كرة القدم.
- استخدمت معظم الدراسات السابقة الاختبارات كأدوات للدراسة، وتختلف الدراسة الحالية مع الدراسات في أنها استخدمت بطاقة الملاحظة والاستبانة كأداة للدراسة.
- اتبعت معظم الدراسات السابقة المنهج التجريبي وشبه التجريبي لتحديد المفاهيم، والمهارات الرياضية، واتفقت الدراسة الحالية مع تلك الدراسات في هذا المنهج، حيث استخدم الباحث المنهج الوصفي، وذلك لوصف وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بمجال الدراسة، وتفسير نتائجها، والمنهج الشبه التجريبي، كونه المنهج الذي يسمح بدراسة ظاهرة حالية مع إدخال تغييرات في أحد العوامل أو أكثر.

كيفية استفادة الباحث من الدراسات السابقة:

استفاد الباحث من الدراسات السابقة ما يلي:

1- الأسلوب العلمي للخطوات الملائمة لطباعة وإجراءات البحث.
2- وضع البرنامج التدريبي لتنمية الأداءات المهارية المركبة لكرة القدم وفقاً للتخطيط العلمي.
3- استخدم المنهج التجريبي لملاءمتها للبحث الحالي.
4- اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية بما يحقق هدف البحث.
5- التعرف إلى الأسلوب الإحصائي الأمثل والمناسب لطبيعة البحث.

6- التعرف إلى أسلوب عرض النتائج ومناقشتها.

أوجه التميز للدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

تعد هذه الدراسة –في حدود علم الباحث–الوحيدة في محافظات قطاع غزة التي تناولت دراسة فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم.

- ويتوقع لهذه الدراسة أن يضيف لدى للتدريب الرياضي ووسائل تكنولوجية حديثة في توظيف الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا، ولتفتح المجال أمام الباحثين لإجراء بحوث أخرى.
- تميزت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة ببناء بطاقة ملاحظة بالأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا.
- تميزت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة بعمل تغذية راجعة فورية للأداءات المهارية المركبة باستخدام الفيديو التفاعلي في مختبرات حاسوبية مجهزة لهذا الغرض.

حدود الدراسة:

أ- **الحد البشري:** اقتصر الدراسة على عينة من طلاب منتخب مدارس شمال غزة للمرحلة الأساسية العليا وعددهم 30 طالباً.

ب- **الحد الموضوعي:** تم تطبيق الدراسة من خلال قياس أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم، في الجانب الأدائي فقط.

ت- **الحد المكاني:** تم إجراء الدراسة في الجامعة الإسلامية.

ث- **الحد الزمني:** تم تطبيق الدراسة الحالية في الإجازة الصيفية من العام الدراسي 2016/2015م.

اجراءات الدراسة:

اتبع الباحث مجموعة من الخطوات لإتمام الدراسة ولقد تمثلت بالتالي:

1- تحديد الاداءات المهارية المركبة في كرة القدم، باستشارة المشرف على الدراسة وعدد من المتخصصين في مناهج وطرق تدريس التربية البدنية.

2- تحديد البرنامج التفاعلي ووضع مقاطع الفيديو.

3- بناء أدوات الدراسة: (بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم).

4- ضبط أدوات الدراسة وإجراء التعديلات التي اقتراحها المحكمون وكذا التأكد من ثباتها.

5- الحصول على موافقة من المشرف والجامعة لتطبيق أدوات الدراسة.

6- تطبيق أداة الدراسة قبلياً على مجموعة الدراسة.

7- تدريس المجموعة التجريبية باستخدام الفيديو التفاعلي.

حيث استغرق تطبيق الدراسة 12 حصة تدريبية، شاملة تطبيق أدوات الدراسة قبلياً وبعدياً، وبدأ تطبيق الدراسة في تاريخ 2016/8/2م وانتهى بتاريخ 2016./9/1م.

8- تطبيق بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم.

منهج الدراسة:

ولتحقيق هدف الدراسة، اتبع الباحث في دراسته المنهج الشبه التجريبي، كونه المنهج الذي يسمح بدراسة ظاهرة حالية مع إدخال تغييرات في أحد العوامل أو أكثر -ورصد نتائج هذا التغير (الأغا،2002م، ص83)

مجتمع وعينة الدراسة:

تألفت عينة الدراسة من (30) طالب تم اختيارهم بشكل قصدي، من منتخب مدارس منطقة شمال غزة.

وقد تم تطبيق عينة الدراسة على مجموعتين الأولى تجريبية والثانية ضابطة.

متغيرات الدراسة:

أ. **المتغير المستقل:** التدريس باستخدام الفيديو التفاعلي للمجموعة التجريبية.

ب. **المتغير التابع:** وهو الأداءات المهارية المركبة.

الأساليب الإحصائية:

بعد الانتهاء من التطبيق البعدي، قام الباحث بتصحيح أداتي الدراسة ورصد الدرجات، ولاختبار فروض الدراسة قام الباحث باستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

1- **الاختبار التائي لعينتين مرتبطتين:** لحساب الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي لأدوات الدراسة.

2- **مربع إيتا وd:** لحساب حجم تأثير الفيديو التفاعلي على تنمية الأداءات المهارية.

- **بناء برنامج الفيديو التفاعلي المقترح**:

قام الباحث بتحديد الأهداف العامة للبرنامج في هدفين وهما:

1- **الهدف المعرفي:** ويتضمن إكساب الطلاب المعلومات من مفاهيم وحقائق مرتبطة الأداءات بالمهارية الفردية والمركبة للاعبي كرة القدم، ومدى تأثيرها على أدائهم في ملعب كرة لقدم

ودورها المهم في تحديدها من الذي سوف يفوز في المباريات.

2- **الهدف المهاري:** ويشمل إكساب الطلاب الطريقة الصحيحة، وكيفية أداء المهارة بالطريقة النموذجية التي يؤديها لاعبون مميزون في كرة القدم، وذلك من خلال مشاهدة فيديو لبعض الأداءات المهارية المركبة لدى بعض النجوم في كرة القدم، حيث قام الباحث باختيار أفضل اللاعبين الذين يؤدون هذه المهارات بطريقة نموذجية

3- **الهدف وجداني:** إكساب الطلاب الميول الإيجابية نحو لعبة كرة القدم وأداءاتها المتعددة وبخاصةٍ المركبة منها من خلال استخدام التقنيات الحديثة الفيديو التفاعلي في التدريب، واختيار نماذج جيدة من اللاعبين للاقتداء بهم.

ادوات الدراسة:

- **أولاً: الاختبار المعرفي لقياس الجانب المعرفي للأداءات المهارية المركبة لكرة القدم. تم إعداد الاختبار المعرفي بإتباع الخطوات التالية:**

1- **الهدف من الاختبار:** يهدف الاختبار المعرفي لقياس الجوانب المعرفية لدى عينة الدراسة في اللأداءات المهارية المركبة لكرة القدم في الفصل الدراسي الثاني.

2- **تحديد اللاداءات المهارية المركبة لكرة القدم:** بعد اطلاع الباحث على الأدبيات التربوية، والدراسات السابقة التي تناولت اللأداءات المهارية المركبة في كرة القدم، صنّف الباحث هذه الاداءات إلى: (الاستلام ثم التمرير– الاستلام ثم التصويب – الاستلام ثم الجري ثم التصويب – الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب).

3- **صياغة مفردات الاختبار:** تكون الاختبار في صورته الأولية من (16) فقرة من نمط (صح وخطأ)، واختار الباحث هذا النوع من الأسئلة كون اللاداءات المهارية المركبة إما أن تنفذ صحيحة أو لا، وبالتالي يُختبر الطالب في تحديد مدى صوابيه أو عدم صوابية الفقرة.

على النحو التالي:

- الأسئلة (1 –4): تمثل الجوانب المعرفية للاستلام ثم التمرير.
- الأسئلة (5–7): تمثل الجوانب المعرفية للاستلام ثم التصويب.
- الأسئلة (8–11): تمثل الجوانب المعرفية للاستلام ثم الجري ثم التصويب.
- الأسئلة (12–16): تمثل الجوانب المعرفية للاستلام ثم المراوغة ثم التصويب.

4- **نظام تقدير الدرجات:** تم تحديد درجات الاختبار بإعطاء درجة واحدة عند الإجابة إجابة صحيحة، وصفراً للإجابة الخاطئة.

5- **التجريب الاستطلاعي للاختبار المعرفي:** بعد إعداد الاختبار بصورته الأولية، تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية قوامها (30) طالب من خارج عينة الدراسة. وقد أُجريت التجربة الاستطلاعية للاختبار المعرفي بهدف: حساب معاملات السهولة والتمييز لفقرات الاختبار، وحساب الصدق والثبات للاختبار، وتحديد زمن الاختبار.

6- **صدق الاختبار: وقد تم التحقق من صدق الاختبار من خلال:**

❖ **صدق المحكمين:**

1- تم عرض الاختبار على مجموعة مكونة (10) من المختصين من أساتذة الجامعات، بهدف التأكد من صحة صياغة المفردات علمياً، ولُغوياً، ومدى ملاءمة المفردات لمستوى الطلاب، وتم مراعاة التعديلات التي طلبها السادة المحكمون.

2- **صدق الاتساق الداخلي:**

بعد تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي للاختبار من خلال.

أ. **معاملات الارتباط لكل مجال من مجالات الاختبار المعرفي مع الدرجة الكلية للاختبار.**

جدول رقم (1): معاملات الارتباط لكل مجال من مجالات الاختبار المعرفي مع الدرجة الكلية للاختبار:

م	المجال	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1-	استلام ثم تمرير	0.756**	دالة عند 0.01
2-	استلام ثم تصويب	0.387*	دالة عند 0.01
3-	استلام ثم جري ثم التصويب	0.489**	دالة عند 0.01
4-	استلام ثم مراوغة ثم تصويب	0.728**	دالة عند 0.01

ويتضح من خلال جدول رقم (1) وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوى 0.01بين المجالات الفرعية للاختبار المعرفي للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم والدرجة الكلية للاختبار، مما يؤكد مصداقية الاختبار، وأنه على درجة عالية من الاتساق الداخلي، حيث مجالاته الفرعية فقراته عن الجوانب المعرفية للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم، وهذا يطمئن الباحث قبل تطبيق الاختبار.

ب. معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار المعرفي والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي له:

جدول رقم (2): معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار المعرفي والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي له

المجال	رقم السؤال	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
استلام ثم تمرير.	1	0.725**	دالـــــة عند 0.01
	2	0.787**	دالـــــة عند 0.01
	3	0.689**	دالـــــة عند 0.01
	4	0.486**	دالـــــة عند 0.01
استلام ثم تصويب	5	0.682**	دالـــــة عند 0.01
	6	0.671**	دالـــــة عند 0.01
	7	0.726**	دالـــــة عند 0.01
استلام ثم جري ثم التصويب	8	0.633**	دالـــــة عند 0.01
	9	0.726**	دالـــــة عند 0.01
	10	0.731**	دالـــــة عند 0.01
	11	0.440*	دالـــــة عند 0.05
استلام ثم مراوغة ثم تصويب	12	0.755**	دالـــــة عند 0.01
	13	0.456*	دالـــــة عند 0.05
	14	0.654**	دالـــــة عند 0.01
	15	0.419*	دالـــــة عند 0.05

المجال	رقم السؤال	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
	16	0.432*	دالـــــة عند 0.05

ويتضح من الجدول رقم (2) أن معاملات الارتباط جميعها دالة إحصائياً عند مستوى 0.05، حيث تعبر فقراته عن الاختبار المعرفي للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم، وبهذا يتحقق الباحث من صدق الأداة من خلال الاتساق الداخلي بين فقرات الاختبار.

7- ثبات الاختبار: ويقصد به "الحصول على النتائج نفسها عند تكرار القياس باستخدام نفس الأداة في نفس الظـــروف" وقـــد قـــام الباحث بإيجاد معامل الثبات باستخدام معامل ألف كرونباخ للتأكد من ثبات الاختبار، وكانت النتائج حسب الجدول التالي:

جدول رقم (3): معامل ألفا كرونباخ لبطاقة الملاحظة

المجال	أفراد العينة	مفردات البطاقة	قيمة ألفا كرونباخ
الاختبار المعرفي	30	16	0.577

ويلاحظ من الجدول السابق أن قيمة معامل ألفا كرونباخ كانت مقبولة، حيث بلغت في بطاقة الملاحظة ككل (0.577)، وبأخذ جذر معامل الثبات نحصل على معامل الصدق الذي يبلغ (0.76) مما يدل على أن بطاقة الملاحظة صادقة، وهذا يطمئن الباحث قبل تطبيق بطاقة الملاحظة.

8- تحديد زمن الاختبار:

تم حساب زمن تأدية الطلاب للاختبار المعرفي للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم عن طريق المتوسط الحسابي لزمن إجابـــة الطالب الأول، وزمن إجابة الطالب الأخير، فكان متوسط الزمن (25) دقيقة.

9- الصورة النهائية للاختبار المعرفي: من خلال نتائج التحكيم والتجربة الاستطلاعية، وتحليل البيانات وإجراء التعديلات اللازمة، أصبح الاختبار في صورته النهائية مكون من (16) فقرة من أسئلة (صح وخطأ).

- **ثانياً: بطاقة ملاحظة للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم:**

تم إعداد بطاقة ملاحظة مهارات للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم باتباع الخطوات التالية:

أ. **الهدف من بطاقة الملاحظة:** تهدف بطاقة الملاحظة إلى قياس مدى اكتساب طلاب المرحلة الأساسية العليا للجوانب المعرفية للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم.

ب. **تحديد للأداءات المهارية المركبة لكرة القدم:** بعد اطلاع الباحث على الأبيات والدراسات السابقة التـــي تناولـــت الـــلأداءات المهارية المركبة في كرة القدم، صنّف الباحث هذه الأداءات إلى: (الاستلام ثم التمرير- الاستلام ثم التصويب - الاستلام ثـــم الجري ثم التصويب - الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب).

ت. **صياغة فقرات بطاقة الملاحظـــة:** اعتمد الباحث في صياغة فقرات بطاقة ملاحظة الأداء على اللأداءات المهارية المركبة فـــي كرة القدم، وقد روعي عند صياغة فقرات بطاقة الملاحظة ما يلي:

- أن تدل كل فقرة على سلوك واضح النتائج.

- أن تستخدم عبارات مناسبة بقدر المستطاع عن صياغة الأداء.
- أن تحتوي كل فقرة على سلوك مهاري واحد فقط يراد قياسه.
- أن يصاغ الأداء في شكل عبارات إجرائية واضحة محددة.
- ألا تحتوي العبارات على حروف النفي.
- التسلسل المنطقي في تتابع فقرات البطاقة.

ث. **نظام التقدير:** قام الباحث بوضع تقدير كمي لتقدير أداء الطالب في الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم، وتكون التقدير من تدريج ثلاثي: (يؤدي المهارة: بدرجة كبيرة–بدرجة متوسطة – بدرجة ضعيفة) وتقدّر كمياً حسب الجدول التالي:

جدول رقم (4): يبين مفتاح تقدير الاداءات المهارية المركبة في كرة القدم

يؤدي المهارة	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة ضعيفة
التقدير الكمي	**3**	**2**	**1**

ج. **صدق بطاقة الملاحظة:**

قام الباحث بالتأكد من شمول بطاقة الملاحظة للأداءات المهارية المركبة في كرة القدم المطلوب قياسها لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا، بطريقتين هما:

1- **صدق المحكمين:**

قام الباحث بعرض بطاقة الملاحظة على مجموعة من السادة المحكمين من المختصين من أساتذة الجامعات، بهدف التأكد من صحة صياغة المفردات علمياً، ولغوياً، ومدى ملاءمة المفردات لمستوى الطلاب، وتم تحديد مراعاة التعديلات المقترحة. للاطلاع على أسماء السادة المحكمين، في المرفقات.

2- **الصدق البنائي لبطاقة الملاحظة:**

قام الباحث بتطبيق بطاقة الملاحظة على عدد (30) من طلاب المرحلة الأساسية العليا من خارج عينة الدراسة، وقام الباحث بحساب صدق الاتساق الداخلي بين كل مجال من مجالات البطاقة والمجموع الكلي للبطاقة، والجدول التالي يوضح قيم معاملات ارتباط المجالات مع البطاقة ككل ومستوى الدلالة.

جدول رقم (5): يبين معاملات ارتباط المجالات الفرعية لبطاقة الملاحظة مع الدرجة الكلية للبطاقة:

م	الأداء الأساسي	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1-	**استلام ثم تمرير**	.400*	**دالة عند 0.01**
2-	**استلام ثم تصويب**	.738**	**دالة عند 0.01**
3-	**استلام ثم جري ثم التصويب**	.544**	**دالة عند 0.01**
4-	**استلام ثم مراوغة ثم تصويب**	.379*	**دالة عند 0.01**

والجدول السابق يبين أن جمع معاملات الارتباط دالة عن مستوى 0.01، وبهذا تكون المجالات الفرعية مرتبطة بالبطاقة ككل.

وقد تم حساب معامل الاتساق الداخلي بين كل فقرة والبطاقة ككل والجدول يوضح معاملات ارتباط الفقرات مع البطاقة ككل.

جدول رقم (6): معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات بطاقة الملاحظة والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي له:

المجال	رقم السؤال	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
استلام ثم تمرير	1	0.540**	دالة عند 0.01
	2	0.714**	دالة عند 0.01
	3	0.720**	دالة عند 0.01
	4	0.632**	دالة عند 0.01
	5	0.697**	دالة عند 0.01
	6	0.597**	دالة عند 0.01
استلام ثم تصويب	7	0.704**	دالة عند 0.01
	8	0.488**	دالة عند 0.01
	9	0.742**	دالة عند 0.01
	10	0.758**	دالة عند 0.01
	11	0.627**	دالة عند 0.01
استلام ثم جري ثم التصويب	12	0.489**	دالة عند 0.01
	13	0.519**	دالة عند 0.01
	14	0.642**	دالة عند 0.01
	15	0.624**	دالة عند 0.01
	16	0.181*	دالة عند 0.05
	17	0.449*	دالة عند 0.05
استلام ثم مراوغة ثم تصويب	18	0.381*	دالة عند 0.05
	19	0.192*	دالة عند 0.05
	20	0.408*	دالة عند 0.05
	21	0.412*	دالة عند 0.05
	22	0.619**	دالة عند 0.01
	23	0.673**	دالة عند 0.01
	24	0.489**	دالة عند 0.05

والجدول السابق يبين أن جمع معاملات الارتباط دالة عند مستوى 0.05، وبهذا تكون الفقرات ذات ارتباط بالمجلات المنتمية لها، وبهذا يطمئن الباحث على اتساق بطاقة الملاحظة قبل تطبيقها.

ح. **ثبات بطاقة الملاحظة:** قام الباحث بحساب ثبات الملاحظة من خلال حساب:

1- معامل الاتفاق:

قام الباحث بالتأكد من ثبات الملاحظة من خلال إيجاد معامل الاتفاق، للتأكد من إعطائها نتائج مشابهة في حال إعادة استخدامها مرة أخرى، حيث قام الباحث بملاحظة (5) طلاب، واستعان بزميل آخر لملاحظة نفس الطلاب، وبعد رصد التقديرات الكمية لأداء، قام الباحث بحساب مدى الاتفاق والاختلاف بين الباحث والملاحظ الآخر باستخدام معادلة كوبر Cooper والتي تنص على:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}} \times 100$$

وبعد تطبيق الباحث للمعادلة على التقديرات الكمية وجد الباحث نسب الاتفاق كما في الجدول التالي:

جدول رقم (7): نسبة الاتفاق بين الملاحظين لكل مهارة من بطاقة الملاحظة:

م	المهارة الأساسية	عدد الفقرات	مرات الاتفاق	مرات الاختلاف	النسبة
1-	استلام ثم تمرير.	6	27	3	% 90
2-	استلام ثم تصويب.	5	21	4	% 84
3-	استلام ثم جري ثم التصويب.	6	28	2	% 93.33
4-	استلام ثم مراوغة ثم تصويب.	7	33	2	% 94.2
	البطاقة ككل	24	109	11	%90.1

يلاحظ من الجدول السابق أن نسبة معامل الاتفاق لأقل مهارة كانت 84 % في حين كانت أعلى نسبة اتفاق هي 94.2 %، بينما بلغت نسبة الاتفاق في البطاقة ككل 90.1 %، وتعتبر هذه النسب دالة على ثبات الملاحظة، مما يطمئن الباحث قبل تطبيق بطاقة الملاحظة.

خ. **ثبات بطاقة الملاحظة:** قام الباحث بحساب معامل ألف كرونباخ للتأكد من ثبات بطاقة الملاحظة، وكانت النتائج حسب الجدول التالي:

جدول رقم (8): معامل ألفا كرونباخ لبطاقة الملاحظة:

المجال	أفراد العينة	مفردات البطاقة	قيمة ألفا كرونباخ
بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم.	30	24	0.62

ويلاحظ من الجدول السابق أن قيمة معامل ألفا كرونباخ كانت مقبولة، حيث بلغت في بطاقة الملاحظة ككل (0.62)، وبأخذ جذر معامل الثبات نحصل على معامل الصدق الذي يبلغ (0.8) مما يدل على أن بطاقة الملاحظة صادقة، وهذا يطمئن الباحث قبل تطبيق بطاقة الملاحظة.

الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:

بعد التأكد من صدق وثبات بطاقة الملاحظة أصبحت في صورتها النهائية مكونة من (24) فقرة موزعة على أربعة اداءات أساسية، ويوضح الجدول التالي فقرات بطاقة الملاحظة.

جدول رقم (9): يبين الأداءات الأساسية للمهارات المركبة في كرة القدم والعبارات الفرعية لها:

م	المهارة الأساسية	عدد العبارات الفرعية
1-	استلام ثم تمرير	6
2-	استلام ثم تصويب	5
3-	استلام ثم جري ثم التصويب	6
4-	استلام ثم مراوغة ثم تصويب	7
	البطاقة ككل	24

جدول رقم (10): نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة:

الاختبار المعرفي	عدد	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	الدلالة الاحصائية
استلام ثم تمرير.	30	قبلي	9.53	1.978	29	17.00	0.000
		بعدي	15.93	1.617			
استلام ثم تصويب.	30	قبلي	7.33	1.213	29	16.10	0.000
		بعدي	13.13	1.196			
استلام ثم جري ثم التصويب.	30	قبلي	9.30	1.601	29	18.19	0.000
		بعدي	15.87	1.456			
استلام ثم مراوغة ثم تصويب.	30	قبلي	10.43	1.716	29	14.74	0.000
		بعدي	18.03	1.829			
الاختبار المعرفي ككل.	30	قبلي	36.60	3.233	29	31.05	0.000
		بعدي	62.97	3.634			

من خلال الجدول (10) يتبين أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة قبل التطبيق (الدرجة الكلية) بلغ (36.60) بانحراف معياري قدره (3.233)، فيما كان المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في الاختبار البعدي (الدرجة الكلية) (62.97) بانحراف معياري قدره (3.634).

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها:

- **الإجابة عن الفرضية الأولى:**

وتنص على "**لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات الطلاب في بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة قبل وبعد التطبيق**"

جدول رقم (11): نتائج اختبار ت للفروق بين متوسطات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة:

الاختبار المعرفي	عدد	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	الدلالة الاحصائية
استلام ثم تمرير.	30	قبلي	9.53	1.978	29	17.00	0.000
		بعدي	15.93	1.617			
استلام ثم تصويب.	30	قبلي	7.33	1.213	29	16.10	0.000
		بعدي	13.13	1.196			
استلام ثم جري ثم التصويب.	30	قبلي	9.30	1.601	29	18.19	0.000
		بعدي	15.87	1.456			
استلام ثم مراوغة ثم تصويب.	30	قبلي	10.43	1.716	29	14.74	0.000
		بعدي	18.03	1.829			
الاختبار المعرفي ككل.	30	قبلي	36.60	3.233	29	31.05	0.000
		بعدي	62.97	3.634			

من خلال الجدول (11) يتبين أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية المركبة قبل التطبيق (الدرجة الكلية) بلغ (36.60) بانحراف معياري قدره (3.233)، فيما كان المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في الاختبار البعدي (الدرجة الكلية) (62.97) بانحراف معياري قدره (3.634). والجدول التالي يوضح هذه القيم.

وعند اختبار معنوية الفروق بين المتوسطين أعلاه باستخدام الاختبار التائي لمجموعتين مترابطتين، ظهر أن الفرق بينهما ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) إذ كانت القيمة التائية المحسوبة (31.059) وهي أكبر من القيمة الثانية الجدولية، وذلك في المجالات الفرعية لبطاقة الملاحظة والدرجة الكلية لها، وذلك لصالح التطبيق البعدي.

ويعزو الباحث هذه الفروق لصالح التطبيق البعدي والأثر الكبير إلى استخدام الفيديو التفاعلي المعد إلى تحكم الطالب في سرعة عرض مقاطع الفيديو، وتكرارها لأي عدد من المرات، وكذلك الدقة في طريقة العرض للبرنامج، وهذا أي الي التصور الحركي

الدقيق للمهارة نتيجة اقترانها مع التعليق الصوتي من قبل خبراء الكورية أو المعلقين، والربط فيما بينها، وهو صاحب الأثر الفعال في عملية تصور وإدراك وفهم الحركة بصورتها الصحيحة.

حجم التأثير:

يحسب حجم التأثير لعينتين مرتبطتين باستخدام المعادلتين السابق ذكرهما، والجدول التالي يوضح القيم اللازمة لحساب حجم التأثير وإيجاد قيمة كل من (d) و (η^2).

جدول رقم (12): قيمة (d) و (2η) وحجم التأثير لبطاقة الملاحظة:

المجال	T	r	n	df	D	2η	مستوى حجم التأثير
استلام ثم تمرير.	17.00	0.356	30	29	3.52	0.91	كبير
استلام ثم تصويب.	16.10	0.341	30	29	3.38	0.90	كبير
استلام ثم جري ثم التصويب.	18.19	0.166	30	29	4.29	0.92	كبير
استلام ثم مراوغة ثم تصويب.	14.74	0.269	30	29	3.25	0.88	كبير
الاختبار المعرفي ككل.	31.05	0.087	30	29	7.66	0.97	كبير

ويتضح من الجدول رقم (12) أن قيمة كل من (d) و (2η) كانت أعلى من الحد القيم المحددة، وبهذا فإن حجم تأثير الفيديو التفاعلي كان كبيراً في تنمية المهارات الأدائية المركبة في كرة القدم لدى أفراد العينة.

ويعزو الباحث هذه الفروق لصالح الاختبار البعدي والأثر الكبير إلى استخدام الفيديو التفاعلي، وذلك كونه:

- أتاح الفيديو التفاعلي للطالب الإحساس بقيمة دوره في الإدراك الذاتي دون مساعدة المعلم، مما أدى إلى استيعاب المهارات، الأمر الذي أدى إلى تحفيزه على بذل الجهد وعدم الشعور بالملل.
- أتاح الفيديو التفاعلي فرصة تجزئة المهارة وما ترتب على ذلك من إمكانية الرؤية الواضحة لأخطاء الأداء بالإضافة إلى التعرف إلى الطريقة الصحيحة لتنفيذ المهارة.
- أتاح الفيديو التفاعلي الفرصة للطلاب بتكرار مشاهدة تنفيذ المهارة حتى زيادة فاعلية أداء المهارة.
- تضمن الفيديو التفاعلي إلى مجموعة من الصور الثابتة، والمتحركة للمهارات بجانب النص المعرفي، أدى إلى جذب الطلاب، مما زاد دافعيتهم على التعرّف إلى هذه المهارات وطريقة تنفيذها.
- أتاح الفيديو التفاعلي الفرصة للطلاب على مقارنة أدائهن بالنماذج المصورة والمعروضة أمامهم، مما أدى إلى زيادة التحصيل المعرفية بشكل أسرع، وكذلك تصحيح الأخطاء.
- يساعد الفيديو التفاعلي الطلاب على فهم كل جزء في المهارات الأدائية المركبة وتعلمها بسهولة، من خلال المشاركة الإيجابية والتفاعل مع المحتوى.

- **ويرى الباحث** أن نسبة التحسن التي حدثت تعود الي تأثير الفيديو التفاعلي لتحسن الأداءات المهارية لصالح الاختبار البعدي مما يشير الي أن الفيديو التفاعلي كان له دور كبير في تحسن الأداءات المهارية قيد الدراسة.
- وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من أبو النصر (2012)، يعقوب (2013)، إسماعيل (2013)، حمدان (2011)، والتي أكدت جميعها على فاعلية الفيديو التفاعلي والوسائط المتعددة في تنمية المهارات الأدائية المركبة في كرة القدم، ومهارات رياضـــية أخرى.
- **الإجابة عن الفرضية الثانية:**

وتنص على " **لا يتصف الفيديو التفاعلي بالفاعلية في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا وفق معدل الكسب بلاك**".

أ. لاختبار فاعلية الفيديو التفاعلي تنمية الأداءات المهارية المركبة (الجانب المعرفي)، تم استخدام معادلة الكسب لبلاك (Black)، وذلك للمقارنة بين المتوسط القبلي والبعدي للاختبار المعرفي.

جدول رقم (13): نسبة الكسب المعدل للاختبار المعرفي

الاختبار المعرفي	
متوسط الدرجات قبلياً.	10.43
متوسط الدرجات بعدياً.	14.97
النهاية العظمى.	16
نسبة معدل الكسب.	1.098

ويبين الجدول رقم (13) أن نسبة الكسب المعدل للاختبار المعرفي هي (1.098)، وهو معدل كسب عالي، إذا ما قورن بالحد الأدنى لنسبة الكسب المعدل لبلاك، وهي (1) مما يعني أن فاعلية الفيديو التفاعلي تنمية الأداءات المهارية المركبة (الجانب المعرفي) لدى الطلاب.

ب. لاختبار فاعلية الفيديو التفاعلي تنمية الأداءات المهارية المركبة (الجانب العملي)، تم استخدام معادلة الكسب لبلاك (Black)، وذلك للمقارنة بين المتوسط القبلي والبعدي للاختبار المعرفي.

جدول رقم (14): نسبة الكسب المعدل لبطاقة الملاحظة

بطاقة الملاحظة	
متوسط الدرجات قبلياً.	36.6
متوسط الدرجات بعدياً.	62.79
النهاية العظمى.	72
نسبة معدل الكسب.	1.1035

ويبين الجدول رقم (14) أن نسبة الكسب المعدل للاختبار المعرفي هي (1.1035) وهو معدل كسب عالي، إذا ما قورن بالحد الأدنى لنسبة الكسب المعدل لبلاك، وهي (1) مما يعني أن هناك فاعلية للفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة (الجانب العملي) لدى الطلاب.

وبناءً على ذلك يمكن القول بأن تفوق الطلاب في التطبيق البعدي في المجموعة التجريبية على التطبيق القبلي يرجع إلى عوامل عِدّة، منها:

- قدرة الفيديو التفاعلي على تنظيم المعلومات وعرضها بطرق مختلفة، مثل: (الصور التوضيحية، ولقطات الفيديو)، مما يجعل إدراك الطالب للجوانب المعرفية أسهل وأيسر.
- تناول الفيديو التفاعلي المعرفي بأسلوب مبسَّط، ومرتب، وشامل للمثيرات الصوتية والمرئية التي كان لها **دور كبير في زيادة رغبة الطلبة في اكتساب الأداءات المهارية المركبة.**

ويشير الباحث إلى 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 أحد الطرق الحديثة المستخدمة في تحسين وتطوير العملية التعليمية والتدريبية.

ويشير الباحث أيضاً أن من العوامل التي أسهمت في زيادة نسبة التحسن في برنامج الفيديو التفاعلي عملية التغذية الراجعة التي يحدثها برنامج الفيديو التفاعلي ؛ حيث إن من أهم وظائف التغذية الراجعة يكمن في تحسين التعلم الحركي للمهارات، كما ويساهم الفيديو التفاعلي في زيادة النشاط الفكري لدى الطالب الخاص بالعمليات العقلية التي تعمل على تنمية خبرات، وزيادة معلومات الطالب بالمعرفة العلمية من قوانين ومعلومات وحقائق ونظريات ومفاهيم وقواعد، كما ويمتاز الفيديو التفاعلي بتنوع المثيرات المقدمة للطالب والتي تساعد على إشراك أكثر من حاسة في الوقت نفسه، وإحدى أهم هذه الحواس المرتبطة بتعلم المهارات في برنامج الفيديو التفاعلي حاسدة البصر، والتي لها أهمية كبيرة في التعلم؛ إذ إن مشاهدة الطالب لعرض المهارات على هيئة مقاطع فيديو وهى عبارة عن لقطات للأداء المهارى المراد تحسينه، وبسرعة عرض مختلفة: (بطئ، اعتيادي، سريع) يؤدي بالطالب إلى فهم واستيعاب الحركة بشكل أسرع.

وهنا يبين الباحث أن التغيير في سرعة عرض المهارة له أهمية كبيرة في إدراك المهارة وخصوصاً أسلوب العرض البطيء إذ يتيح للطالب الفرصة في مشاهدة المهارة بتفاصيلها وأجزائها وهذا ما لا يوفره التعلم الحي، ومن العوامل المهمة في عملية عرض الفيديو التفاعلي عملية التكرار، حيث يمتلك الفيديو التفاعلي خاصية تكرار عرض ومشاهدة المهارة لأكثر من مرة وبنفس الجودة دون الشعور بالتعب أو الملل، وهذا يؤدى بالتأكيد الي نوع من التشويق والدافعية في عملية العرض مما يؤدى الي زيادة انتباه الطالب واستثارته، إلى أن أي عمل يقوم به الإنسان لا يمكن أن يتقن إلا بوجود إثارة أو رغبة في العمل.

ويؤكد الباحث على ما سبق بأن الفيديو التفاعلي كان له الدورُ البارز والواضح في تحسن الأداءات المهارية قيد الدراسة، فتسلسل الصور في طريقة عرض المهارة بالتدرج العلمي الصحيح والأسلوب والطريقة التي استخدمت في توضيح المهارة على

الحاسوب جعلت هناك نوعاً من التشويق والانجذاب نحو الطالب مع دور المدرس في التوجيه والإرشاد، أيضاً ما يقوم به الفيديو التفاعلي من تكرار عرض المهارة لأكثر من مرة، وبنماذج مختلفة ساعد وبشكل كبير على فهم واستيعاب المهارة.

- **الإجابة عن الفرضية الثالثة:**

والتي تنص على "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار المعرفي للأداءات المهارية المركبة قبل وبعد تطبيق الاختبار المعرفي".

ومن خلال الجدول (12) يتبين أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في الاختبار القبلي (الدرجة الكلية) بلغ (10.43) بانحراف معياري قدره (2.285)، فيما كان المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في الاختبار ألبعدي (الدرجة الكلية) بلغ (14.97) بانحراف معياري قدره (1.245). والجدول التالي يوضح هذه القيم.

جدول رقم (15): نتائج اختبار ت للفروق بين متوسطات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار المعرفي:

الاختبار المعرفي	عدد	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	الدلالة الإحصائية	مستوى الدلالة
استلام ثم تمرير	30	قبلي	2.53	0.681	29	10.26	0.000	0.01
		بعدي	3.87	0.346				
استلام ثم تصويب	30	قبلي	2.07	0.640	29	2.81	0.000	0.01
		بعدي	2.57	0.626				
استلام ثم جري ثم التصويب	30	قبلي	2.43	1.501	29	4.93	0.000	0.01
		بعدي	3.87	0.346				
استلام ثم مراوغة ثم تصويب	30	قبلي	3.40	1.003	29	5.51	0.000	0.01
		بعدي	4.67	0.547				
الاختبار المعرفي ككل	30	قبلي	10.43	2.285	29	9.42	0.000	0.01
		بعدي	14.97	1.245				

وعند اختبار معنوية الفروق بين المتوسطين أعلاه باستخدام الاختبار التائي لمجموعتين مترابطتين، ظهر أن الفرق بينهما ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) إذ كانت القيمة التائية المحسوبة (9.421) وهي أكبر من القيمة الثانية الجدولية، وكذا في المجالات الفرعية: (الاستلام ثم التمرير– الاستلام ثم التصويب – الاستلام ثم الجري ثم التصويب – الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب) وكانت النتائج كلها لصالح الاختبار البعدي.

حجم التأثير:

يحسب حجم التأثير لعينتين مرتبطتين باستخدام المعادلتين التاليتين، وهما:

1. حجم التأثير d: ويحسب بالقانون التالي (عفانة، 1999):

$$d = \frac{2t}{\sqrt{df}}$$

2. مربع إيتاη^2:ويحسب بالقانون التالي (عفانة، 1999):

$$\frac{t^2}{t^2 + \text{درجات الحرية}}$$

والجدول التالي يوضح القيم اللازمة لحساب حجم التأثير وإيجاد قيمة كل من (d) و (η^2)

جدول رقم (16): قيمة (d) و (2η) وحجم التأثير للاختبار المعرفي:

المجال	T	r	n	df	D	η^2	مستوى حجم التأثير
استلام ثم تمرير.	10.26	0.166	30	29	2.42	0.78	كبير
استلام ثم تصويب.	2.81	0.184	30	29	0.66	0.21	كبير
استلام ثم جري ثم التصويب.	4.93	0.151	30	29	1.17	0.46	كبير
استلام ثم مراوغة ثم تصويب.	5.51	0.251	30	29	1.23	0.51	كبير
الاختبار المعرفي ككل.	9.42	0.031	30	29	2.39	0.75	كبير

ويتضح من الجدول رقم (16) أن قيمة كل من (d) و (2η) كانت أعلى من الحد القيم المحددة، وبهذا فإن حجم تأثير الفيديو التفاعلي كان كبيراً في تنمية الجوانب المعرفية للمهارات الأدائية المركبة في كربة القدم لدى أفراد العينة.

وقد جاءت مهارة استلام الكرة ثم تمريرها في المركز الأول بمتوسط حسابي (10.26)، ثم يليها مهارة استلام الكرة ثم المراوغة ثم التصويب في المركز الثاني بمتوسط حسابي (5.51)، ثم مهارة الاستلام ثم الجري ثم التصويب بمتوسط حسابي (4.93)، إما مهارة الاستلام ثم التصويب فقد جاءت في المركز الأخير بمتوسط حسابي (2.81).

ويعزو الباحث هذه الفروق لصالح الاختبار البعدي والأثر الكبير إلى استخدام الفيديو التفاعلي، والذي بدوره:

- يعزز العملية التعليمية كونه من الأساليب الحديثة في التدريس.
- يقدّم الفيديو التفاعلي المهارات بشكل جديد من خلال أساليب العرض المختلفة للصور التوضيحية، ولقطات الفيديو، مما يجعل إدراك الطالب للجوانب المعرفة أسهل وأيسر.
- يُشجّع الفيديو التفاعلي على استثاره تفكير الطلاب، وعمل على تشويقهم وجعلهم أكثر إيجابية.
- يتيح الفيديو التفاعلي تقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب، ومن البسيط إلى المركب، قم تأتي الممارسة والتكرار من الطالب، ثم التغذية الراجعة، وهذا يعزز المعرفة والمهارة لدى الطالب.

ويرى الباحث أن نسبة التحسن التي حدثت تعود إلى تأثير الفيديو التفاعلي في تحسين الأداءات المهارية لصالح القياس ألبعدي 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.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من فرج (2014) وعلي عبد الله (2013) وpeter (2001) والتي أظهرت جميعها فاعلية كبيرة لاستخدام البرامج التعليمية القائمة على الفيديو التفاعلي والوسائط المتعددة في تنمية الجوانب المعرفية للاداءات المهارية المركبة في كرة القدم.

الاستخلاصات والتوصيات:

➢ الاستخلاصات:

في ضوء نتائج الدراسة أمكن التوصل إلى الاستخلاصات التالية:

1- استخدام الفيديو التفاعلي ساهم بطريقة إيجابية في تنمية مستوى أداء الطلاب في المهارات الأدائية المركبة في كرة القدم لدى أفراد عينة الدراسة.

2- توجد فروق بين التطبيقين القبلي والبعدي في الاختبار المعرفي للمهارات الأدائية المركبة لكرة القدم ولأداء هـذه المهـارات، وذلك لصالح التطبيق البعدي في الاختبار المعرفي وبطاقة الملاحظة.

➢ التوصيات:

في ضوء أهداف الدراسة ونتائجها وإجراءاتها يوصي الباحث بما يلي:

1- استخدام الفيديو التفاعلي كأسلوب لتنمية أداء المهارات الأساسية المركبة بالمدارس والأندية وكليات التربية البدنية.

2- إدراج التقنيات الحديثة في تعليم مهارات كرة القدم ضمن برامج تأهيل معلمي التربية الرياضية في كليات التربية البدنية.

3- تدريب المعلمين قيد الخدمة على كيفية استخدام الوسائط التعليمية المختلفة وبخاصةٍ الفيديو التفاعلي.

4- تحديث طرق تدريس وأساليب التعلم لكرة القدم في المقررات الدراسية الجامعية والمدرسية وذلك بما يتناسب مع الاستراتيجيات التدريسية الحديثة.

المراجع:

أبو النصر، البرقي. (2012م). أثير تنمية السرعة على بعض الاداءات المهارية المركبة لناشئ كرة القدم تحت 13 سنة بالإسكندرية. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الإسكندرية، مصر.

أبو عبده، حسن السيد. (2013م). *الاتجاهات الحديثة في تخطيط وتدريب كرة القدم*. ط10، الإسكندرية: ماهي للطباعة والنشر.

إسماعيل، حسن. (2013م). *أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الأزهر،غزة.

إسماعيل، طه؛ وأبو المجد، عمرو؛ وشعلان، إبراهيم. (1989م). *كرة القدم بين النظرية والتطبيق والإعداد البدني*. (د.ط)، القاهرة: دار الفكر العربي.

الأغا، إحسان (1997م). *البحث التربوي: عناصره، مناهجه، أدواته*. ط2.مطبعة المقداد، غزة، فلسطين.

الجيلاني، مصطفي. (2003م). *الفيديو التفاعلي في تطوير بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى*، (بحث منشور)، مجلة دامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضية، جامعة المنوفية.

حمدان، أحمد يوسف. (2011م). فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى. *مجلة الرافدين للعلوم الرياضية 18* (58) 241-255.

شاكر، نبيل. (2007م). *معالم الحركة الرياضية والنفسية والمعرفية*. ط1، العراق: مطبعة المتنبي.

شعلان، إبراهيم. (2009م). *كرة القدم للبراعم والأشبال (9-12سنة)*. ط1، القاهرة: مركز الكتاب للنشر.

عطية، نشوة فرج. (2014م). *فاعلية استخدام خرائط العقل فى تنمية التحصيل المعرفى وبعض مهارات الذكاء الوجدانى لدى الطلاب الدارسين لمادة علم النفس فى المرحلة الثانوية*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة عين شمس، مصر.

عفانة، عزو. (1999م). حجم التأثير استخداماته في الكشف عن مصداقية النتائج والبحوث التربوية والنفسية. *مجلة البحوث والدراسات التربوية الفلسطينية* (3)، 56 – 27.

علاوى، محمد حسن ونصر الدين، محمد. (2002م). *اختبارات الأداء الحركي*. (د.ط)، القاهرة: دار الفكر العربي.

مازن، حسام محمد. (2005م). *تكنولوجيا التربية وضمان جودة التعليم*. ط1، القاهرة: دار الفجر للنشر والتوزيع.

مازن، حسام محمد. (2009م). *وسائل وتكنولوجيا التعليم والتعلم*. (د.ط)، كفر الشيخ: العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

يعقوب، حمادة. (2013م). الإحماء البرازيلي والإحماء بالكرة على تنمية بعض الأداءات المهارية المركبة لناشئي كرة القدم تحت 15 سنة. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة المنصورة، مصر.

David, G .(2002). *Evaluating user interactive video Multi Media Movies*, China: Oper University United Kingdom

Hamid, M .(2002). *A comparison of the out comes of insurer led and interactive video disk - based enter control and power lockout auto mantic training pregame,*USA: Wayne state university

Keller, K.l, & Lehman D.R .(2006) Brands and Branding Research Findings and Future Priorites, *Marketing Science, 25*(6) 740-759