جامـــعة الأزهـــر – غـــزة
عـمادة الدراسـات العليا والبحث العلمى
كـلـــيـــة الـتـــربـيـــة
ماجستير المناهج وطرق التدريس

# أثر توظيف الفيديو التفاعلى لتحسين مهارة التصويب فى كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة.

# The Effectiveness Employment for Interactive Video to Improve Shooting Skills of Basketball Players in Gaza Governorates

إعـــداد الباحـــث

حسـن يحيـى حسـن اسمـاعـيـل

إشـــــراف

**د/على محمد نصار**
أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد
ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس
بجامعة الأزهر

**د/أحمد يوسف حمدان**
أستاذ المناهج وطرق التدريس المشارك
بكلية التربية البدنية والرياضة
بجامعة الأقصى

**قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير فى المناهج وطرق التدريس من كلية التربية – جامعة الأزهر – غزة**

**1434 هـ– 2013 م**

**بِسْمِ اللّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ**

**﴿ رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي وَيَسِّرْ لِي أَمْرِي ﴾**

**صدق الله العظيم**

*( سورة طه/الآية 25، 26 )*

# الإهـــداء

إلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة .. ونصح الأمة .. إلى نبي الرحمة ونور العالمين.. " سيدنا محمد صلي الله عليه وسلم "

إلى والدى ووالدتى الأعزاء أطال الله فى عمرهما

إلي من آنستني في دراستي ورفيقة دربي دائماً وشاركتني همومي تذكاراً وتقديراً

" زوجتي الغالية "

إلي ملاكي في الحياة .. وقرة عيني وثمرة فؤادي أولادي

"هادي و محمد"

إلي أخوتى... وأخواتى....الأفاضل

إلي الذي لا تفيه الكلمات والشكر والعرفان بالجميل الفقيد

" أبو محمد رحمه الله"

إلي كل أقاربي ومن يهمهم أمري

إليهم جميعاً أهدي ثمرة هذا الجهد المتواضع داعياً المولى أن ينفعنا بما علمنا ويعلمنا ما ينفعنا ويزيدنا علما

# شـكـر وتـقديـر

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين، الحمد لله الذى وفقنى ويسر لى أمرى فى دراستى وبعد.....

فإننى أشكر الله العلى القدير أولاً وأخيراً على توفيقه لى باتمام هذه الرسالة فهو عزوجل أحق بالشكر والثناء ، فالحمد لله الذى وفقنى لإنجاز هذا الجهد المتواضع فما توفيقى إلا من الله العلى القدير .

يقول الله تعالى " **لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ** " (إبراهيم/ *الآية*، 7)

إننى أتقدم بالشكر الجزيل إلى والدي الكريم ووالدتي العزيزة، وإلى من ساندني طيلة أيام الدراسة زوجتي الحبيبة و أطفالي الأعزاء لدعائهم وتحملهم الصبر والمشقة والتعب معي من أجل إتمام هذه الدراسة، أطال الله في عمرهم وأمدهم بالصحة والعافية، كما وأشكر جامعة الأزهر موئل العلم والعلماء، متمثلةً فى إدارتها وجميع العاملين فيها، عما قدمته وتقدمه من برامج تعليمية راقية، ومميزة موظفةً كل الامكانات والطاقات المتوفرة .

كما أتقدم باسمى آيات الشكر والعرفان والتقدير للدكتور/ **عـــلي محـــمد نـصـار** والدكتور/ **أحمـــد يوســـف حمـــدان** المشرفين على الرسالة على ما قدماه من عون صادق، ومساعدة مثمرة وآراء هادفة، وتوجيهات علمية بناءة غرست فيَّ مبدأ المثابرة وأضافت لي العديد من الخبرات البحثية، وكان لتشجيعهم المستمر عظيم الأثر في إثراء هذه الرسالة وإتمامها، وجزاهم الله عني كل خير..

كما أتقدم بخالص الشكر والإحترام والتقدير إلى كل من الدكتور/ **عـــطـا حسن درويـــش** والدكتور/ **أســـعد يوسف المجـــدلاوي** لتفضلهما بالموافقة على مناقشة هذه الرسالة.

كما أتوجه بالشكر والتقدير إلى الدكتور / **نائل اسماعيل** لما قام به من مراجعة لغوية.

كما وأشكر الأخ/ **أيمن جبر** والأخ/ **شادى أبو جياب** الذين كان لهم الجهد الكبير فى إنجاز هذه الرسالة.

وأخيراً أشكر كل من أفادني ولو بكلمة واحدة أو أعان بنصح أو نظر بعين الرضا في سبيل إعداد هذه الرسالة ، وأعتذر عن كل جهد فاتني أن أذكره بحسن نية .

﴿ ***ذَلِكَ فَضْلُ اللَّهِ يُؤْتِيهِ مَن يَشَاء وَاللَّه ذُو الْفَضْلِ الْعَظِيمِ*** ﴾

(سورة الجمعة/ الآية 4 )

***الباحث***

***حسن يحيى حسن اسماعيل***

# ملخص الدراسة


إن ما يميز عصرنا الذى نعيشه أنه عصر التكنولوجيا المتقدمة والإنفجار العلمى، هذا التقدم دفع المختصين والباحثين فى البحث عن أفكار جديدة للإستفادة من تقنيات هذا العصر من أجل تحقيق أهداف محددة، لاسيما فى التربية الرياضية .

إن التطور الكبير فى الميادين الرياضية المختلفة، ومنها لعبة كرة السلة والتى تعد ثانى الألعاب الجماعية ممارسةً وشهرة، جعل من الضرورى استخدام الوسائل والأساليب العلمية والتكنولوجية المتاحة، ومنها الفيديو التفاعلى، وذلك من أجل الوصول إلى الهدف المطلوب، وهو تحسين وتطوير جميع مهارات كرة السلة، و بالتحديد مهارة التصويب، والتى تعتبر من أهم المهارات الأساسية فى لعبة كرة السلة، حيث أنه على لاعبى كرة السلة أن يكونوا متميزين فى مهارة التصويب، وبناء عليه يجب على مدرسى التربية الرياضية ومدربى كرة السلة أن يكونوا متطورين ومواكبين لطرق وأساليب التدريب الحديثة، لبناء لاعبين مميزين فى لعبة كرة السلة وتحديداً فى مهارة التصويب، والتى تعتبر من أخطر وأهم المهارات فى كرة السلة.

وبناء على ما سبق يتضح أهمية مهارة التصويب فى كرة السلة، وأنه يجب الإهتمام بها (بشكل كبير) من خلال التدريب بشكل جيد، لهذا كان اختيار موضوع الدراسة و الذى يتضمن تحسين مهارة التصويب فى كرة السلة.

**وتمثلت مشكلة الدراسة فى الإجابة على السؤال الرئيسى:**

**ما أثر توظيف الفيديو التفاعلى لتحسين مهارة التصويب فى كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة؟**

وهدفت الدراسة إلى تحديد مهارة التصويب فى كرة السلة والتى ينبغى تحسينها لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة، وأيضاً التعرف على أثر توظيف الفيديو التفاعلي في تحسين الجانب المعرفي المرتبط بمهارة التصويب في كرة السلة، وأخيراً الخروج بنتائج ومقترحات تشجع وتساعد المدربين على استخدام الفيديو التفاعلي في عملية التدريب.

وتكون مجتمع الدراسة من اللاعبين الناشئين فى المدراس الاعدادية بوكالة الغوث الدولية بمخيم البريج الذين تتراوح أعمارهم ما بين (14– 16)، وعددهم (30) لاعباً، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبى ذى المجموعتين (تجريبية وضابطة).

واستخدم الباحث مجموعة من الاستمارات لقياس الاختبارات البدنية و المهارية، حيث تم تطبيق البرنامج التعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى لتحسين مهارة التصويب فى كرة السلة فى ثمانية أسابيع .

## أهم النتائج التى توصلت إليها الدراسة:

- الفيـديو التفـاعلى أدى الـى تحسـن فـى مهـارة التصـويب ( التصـويب مـن القفـز – التصويب من الرمية الحرة – التصويب السلمى ).
- معدلات التحسن فى مهارة التصويب من القفز بعد تمرير كانت جيدة، حيث وصلت نسبة التحسن إلى(23.97% ).
- معدلات التحسن فى مهارة التصويب السلمى بعد محاورة أيضاً كانت جيدة، حيث وصلت نسبة التحسن إلى (18 .18% ).
- معدلات التحسن فى مهارة التصويب من الرمية الحرة كانت أكبر من معدلات التحسن فى مهارة التصويب من القفز ومهارة التصويب السلمى، حيث كانت نسبة التحسن فى مهارة التصويب من الرمية الحرة (33.9 % ).
- يتضـح مـن المعـدلات السـابقة أثـر توظيـف الفيـديو التفـاعلى علـى جميـع المتغيـرات، وبذلك فإن نسبة التحسن العام لجميع المهارات قيد الدراسة وصلت إلى (25.35%).

## أهم التوصيات والمقترحات فى الدراسة:

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

- الاهتمـام بـإجراء البحـوث والدراسـات علـي بـاقي مهـارات كـرة السـلة والألعـاب الفرديـة والجماعية الأخرى لمعرفة أثر الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية.
- نشر نتائج هذه الدراسة وخطوات تطبيق هذا البرنامج( الفيديو التفاعلى ) على الأندية والمدارس للاستفادة من هذه النتائج.
- تزويد المدارس والأندية فى محافظات غزة بأجهزة الفيديو التفاعلي.
- تصميم قاعات دراسية قريبة من الملاعب مزودة بأجهزة الفيديو التفاعلي.
- تدريب المدربين والمدرسين علي استخدام تلك الأجهزة.

# Abstract

What distinguishes our age in which we live that the era of advanced technology and scientific explosion, this progress payment specialists and researchers in the search for new ideas to take advantage of this age of technology in order to achieve specific goals, especially in physical education.

That the great advances in the fields of various sports, including basketball game and the second-team sports practice and fame, made it necessary to use the means and methods of scientific and technological available, including interactive video, in order to reach the desired goal, which is growth and development of all skills basketball, and specifically skill shooting, which is considered one of the most important skills in the game of basketball, which must basketball players to be distinct in the skill o Shooting f, and therefore should teachers of physical education and coaches basketball to be sophisticated and abreast of the ways and methods of modern training, so as to build players distinguished in the game of basketball and specifically in the skill of Shooting, which is considered one of the most dangerous and the most important skill in basketball.

Based on the above, it is clear the importance of skill Shooting in basketball, and that great attention should be paid to this skill through training well, for this selection was the subject of the study, which includes improving the skill of shooting in basketball.

## Statement of problem:

- How the effectiveness functional for interactive video to improve the skill of shooting a basketball with youngsters in the Gaza Governorates?

## Objectives of the study:

The study aimed at investigating the following aims.
1 - Determine the shooting skill in basketball, which should be improved with the youngsters in the Gaza Governorates.
2 - Get on the effectiveness of interactive video to improve the skill of shooting a basketball with youngsters in the Gaza Governorates.
3 - Outcomes and proposals encourage and assist the trainers on the use of interactive video in the training process.

The researcher used experimental method in experimental and control sets. Research sample The population consists of 22 - junior basket ball players Followers of the middle schools in the Bureij camp & aged(14 – 16) years old.

The researcher used different tools to fulfill the aims of the study and to answer its questions Form of expert's opinions and Registration card. The researche designed and applied Educational program to improve the skill of shooting in basketball and applied it within eight weeks.

## The Results of study:

• interactive video led to an improvement in the skill of (Shooting of jumping - Shooting from the free throw - Shooting peaceful).
• The rates of improvement in shooting jumping skills after a good pass, as the improvement rate (23.97%).
Rates of improvement in the skill of Shooting peaceful Conversation also was good, with the ratio of improvement (18 .18%).
• Rates of improvement in the skill of Shooting the free throw was greater than the rates of improvement in the skill Shooting of jumping and skill peaceful, where the percentage of improvement in the skill of Shooting from the free throw (33.9%).
• Clear in the previous rates the effectiveness of interactive video on all the variables, so the proportion of the overall improvement for all skill under study and reached (25.35%).

## " قائـمـة المـحتـويـات "


| الموضـــــــوع | الصـفـحة |
|---|---|
| بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ | ب |
| الإهداء | ج |
| شكر وتقدير | د |
| ملخص الدراسة | ه |
| Abstract | ز |
| **الفصـــل الاول "الاطار العام للدراسة"** | **8 - 1** |
| مقدمة الدراسة | 2 |
| مشكلة الدراسة وتساؤلاتها | 5 |
| فروض الدراسة | 6 |
| أهداف الدراسة | 6 |
| أهمية الدراسة | 7 |
| حدود الدراسة | 7 |
| المصطلحات المستخدمة | 8 |
| **الفصـــل الثانـــي "الاطار النظري"** | **35 - 9** |
| تاريخ نشأة الفيديو التفاعلي | 10 |
| ماهية الفيديو التفاعلي | 11 |
| استخدام الفيديو التفاعلي في مجال العملية التعليمية | 12 |
| خصائص الفيديو التفاعلي | 12 |
| الإمكانات التعليمية للفيديو التفاعلي | 13 |
| أساليب العرض بالفيديو التفاعلى | 14 |
| مكونات الفيديو التفاعلى | 15 |
| طرق عرض المعلومات فى الفيديو التفاعلى | 19 |
| مميزات الفيديو التفاعلي | 20 |
| الفوائد التربوية للفيديو التفاعلى | 20 |
| التطبيقات التربوية والتعليمية للفيديو التفاعلي | 23 |
| محددات استخدام الفيديو التفاعلي | 24 |

| | |
|---|---|
| خصائص مراحل النمو عند الناشئين من (14 - 16) سنة | 24 |
| كرة السلة :basketball | 28 |
| المهارات الأساسية في كرة السلة | 28 |
| المهارات الأساسية الهجومية في كرة السلة | 31 |
| التصويب في كرة السلة Shooting in basketball | 32 |
| أهمية التصويب | 33 |
| أنواع التصويب | 35 |
| **الفصل الثالث "الدراسات السابقة"** | **53 - 43** |
| عرض الدراسات السابقة | 44 |
| الدراسات التى أجريت فى البيئة العربية | 44 |
| الدراسات التى اجريت فى البيئة الاجنبية | 51 |
| التعليق على الدراسات السابقة | 53 |
| **الفصل الرابع "اجراءات الدراسة"** | **72 - 56** |
| منهج الدراسة | 57 |
| مجتمع الدراسة | 57 |
| عينة الدراسة | 57 |
| وسائل وأدوات جمع البيانات | 63 |
| الاختبارات البدنية والمهارية المستخدمة فى الدراسة | 64 |
| الدراسات الاستطلاعية | 66 |
| المعاملات العلمية للاختبارات البدنية و المهارية | 67 |
| بناء برنامج الفيديو التفاعلى | 69 |
| خطوات تطبيق القياسات والاختبارات والبرنامج التعليمى | 71 |
| المعالجات الإحصائية | 72 |
| **الفصل الخامس "نتائج الدراسة ومناقشتها"** | **91 - 74** |
| عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول | 76 |
| عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى | 82 |
| الاستنتاجات | 90 |
| التوصيات | 91 |

| **المصادر والمراجع** | 103 – 92 |
|---|---|
| المصادر والمراجع العربية | 93 |
| المصادر و المراجع الاجنبية | 99 |
| شبكة المعلومات الدولية ( الانترنت ) | 103 |
| **ملاحق الدراسة** | **134 - 104** |
| ملحق (1) | 106 |
| ملحق (2) | 108 |
| ملحق (3) | 110 |
| ملحق (4) | 120 |
| ملحق (5) | 122 |
| ملحق (6) | 124 |
| ملحق (7) | 128 |
| ملحق (8) | 134 |
| **قائمة الجداول** | **88 - 59** |
| جدول (1) | 59 |
| جدول (2) | 60 |
| جدول (3) | 61 |
| جدول (4) | 62 |
| جدول (5) | 64 |
| جدول (6) | 65 |
| جدول (7) | 65 |
| جدول (8) | 67 |
| جدول (9) | 69 |
| جدول (10) | 76 |
| جدول (11) | 77 |
| جدول (12) | 80 |

| | |
|---|---|
| جدول (13) | 81 |
| جدول (14) | 82 |
| جدول (15) | 83 |
| جدول (16) | 85 |
| **قائمة الأشكال** | **84 - 15** |
| شكل (1) | 15 |
| شكل (2) | 77 |
| شكل (3) | 84 |

# الفصل الأول

## الإطار العام للدراسة

- مقدمة الدراسة.
- مشكلة الدراسة.
- أسئلة الدراسة.
- فروض الدراسة.
- أهداف الدراسة.
- أهمية الدراسة.
- حدود الدراسة.
- مصطلحات الدراسة.

# الإطار العام للدراسة

## أولاً: مقدمة الدراسة

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

وتتمثل الفائدة الحقيقية من التكنولوجيا في المجال التعليمي في إعادة الصياغة والتوجيه لفكر المعلم؛ لكي يستطيع أن يبني متعلماً قادراً على البحث الذاتي والإبداع والابتكار والنقاش الحر، وتكوين شخصية منتجة تعتمد علي طريقة التفكير المنظم والمنطقي، وقادرة على حل المشكلات وإيجاد الحلول، كما أن التكنولوجيا ليست هدفاً في حد ذاتها، وإنما هي أداه ووسيلة لسرعة الوصول إلي الهدف الحقيقي من تطوير التعليم، وهو تنمية الفكر والاقتناع والفهم وربطه بالتطبيق العلمي وتكوين الشخصية العلمية من خلال التعلم التكنولوجي، 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 فتكنولوجيا التعليم إحدى الكلمات متعددة المعاني، فهي تعني كل شيء ابتداء من استخدام جهاز إلى التقييم الجيد للدرس، والتحليل المنظم لعناصر العملية التعليمية.

فالوسائل التعليمية موجودة منذ القدم، ولكن الإنسان كان يستخدمها دون برمجة، وكانت وليدة اللحظة والموقف، ثم تطورت بتطور الإنسان نفسه، وبرزت الحاجة للوسائل التعليمية في مجال التربية والتعليم منذ القدم، إذ أدرك المربون حاجة المعلّم والمتعلّم للوسائل التعليمية لإنجاح عملية التعلّم والتعليم(السيد ،2000 :45).

إن استخدام الوسائل التعليمية المختلفة في العملية التعليمية يجعل عملية التعلم الحركي أكثر فاعلية وايجابية، بحيث يصبح المتعلم مسئولا ومشاركًا وايجابيًاعلى نحو كبير، بعد أن كان مستقبلًا ومقلداً(عثمان ،1987 :52).

وبرزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعلم 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 المهاري، وهو الأداء السريع والدقيق، وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتهما، وكذالك ثبات مستوى الأداء والاستعداد للمتغيرات الطارئة( شاكر ، 2007 : 83 ).

وفي هذا الصدد تشير باتريسا ( **Patricia,2000:35**) إلى أن دور البرامج التفاعلية تتعاظم حين يتعلق الأمر بتعلم المهارة الحركية في درس التربية الرياضية.

ويعد الفيديو التفاعلي من الاتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم؛ باعتباره أهم وأحدث أدوات تفريد التعليم، وهو نظام يجمع بين إمكانيات وخصائص الفيديو والحاسوب، ويعتمد على أساس الخصائص التفاعلية للحاسوب، بحيث تكون برامج الفيديو وبرامج الحاسوب تحت تحكم المتعلم، سواء في التشغيل، أو الحصول على مصادر التعلم ،أو اختيار التتابعات المطلوبة من لقطات الفيديو، أو الصوت، أو النصوص، أوالرسوم، أوالصور وغيرها(خميس ،2003 :35).

ويحقق الفيديو التفاعلي 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 (مرعى ، الحيلة ، 1998 :89).

والفيديو التفاعلي يزيد فهم الصعوبات التي يواجهها الطلاب أثناء التطبيق وذلك من خلال استرجاع تلك المهارات، ومشاهدتهم لبعض اللاعبين المتميزين أثناء المباريات العالمية، ويكون أكثر واقعية في التعلم من الطرق التقليدية، وتمنح الطريقة التفاعلية للفيديو الطلاب فرصة للسيطرة والمشاركة الايجابية وتعنى التفاعلية وتجاوب المتعلم( حمدان ،2011: 20).

ومن هنا نرى أن الفيديو التفاعلى يتمتع بتكنولوجيا تتيح للمتعلم مشاهدة تتابعات الفيديو، ثم طرح أسئلة بواسطة الفيديو التفاعلى، وهنا يستقبل ويدخل استجابات للمتعلم، حيث يعمل على تقسيمها، ثم يدخل تغذية راجعة وتعزيزا فوريا، مع الاحتفاظ باستجابة المتعلم، وخاصة فى الألعاب الجماعية مثل لعبة كرة السلة ؛حيث تمتاز لعبة كرة السلة بالمقدرة الفردية ( المهارات

الفردية )، والتى تتمثل فى سرعة الأداء فى المراوغة والتمرير والتصويب، والذي يعتبر من أهم المهارات الأساسية فى لعبة كرة السلة، وهو ما يميز اللاعب قدرته على التصويب فى أي وقت من أوقات المباراة، وتحت أي ظرف من ظروف المباراة، كما تعددت وتنوعت طرق التدريب فى كرة السلة، و لكن جميعها كان لمهارة التصويب القدر الأكبر من الأهمية والاهتمام.

ويرى(لطفي ،1972 : 13) أن المستوى الحقيقي للاعب المهارى هو أداؤه أثناء المباراة ، لذلك فان كل عمليات التدريب يجب أن تنظم بحيث يمكن للاعب اكتساب أفضل أداء للمهارة لتحقيق أفضل النتائج في الظروف المختلفة.

و يرى الباحث أن مهارة التصويب هي إحدى المهارات الحركية المهمة في لعبة كرة السلة، حيث تهدف كل حركات الهجوم إلى الانتهاء بالتصويب على هدف الفريق المنافس، وهو من أهم الواجبات في ممارسة كرة السلة، حيث تتوقف نتيجة المباراة علي نجاح هذه المهارة.

والتصويب هو المبدأ الأساسي الأكثر أهمية بين المهارات الأساسية للعبة، هو السلاح القوى الذي يملكه الفريق الآخر؛ لذا يشكل الحد الفاصل بين الفوز والخسارة، بل إن المهارات الأساسية، والخطط الهجومية بأنواعها تصبح عديمة الجدوى إذا لم تتوج في النهاية بالتصويب الناجح على الهدف(إبراهيم ،1988 :91).

وهذا ما أكده (معوض ،1998 :133)، بأن جميع المهارات التي يفعلها الفريق تصبح عديمة الجدوى إذا لم تتوج في النهاية بإصابة السلة.

ويضيف (صابر ، 1999 : 23)، أن جميع المهارات الأساسية والخطط الهجومية بمختلف أشكالها تصبح بدون جدوى فى حالة عدم وجود التصويب الناجح.

كما ويؤكد (صادق،1995 :14)، أن مهارة التصويب تعد روح التكنيك الهجومي للعبة ونقطة التفوق لأي فريق؛ لأن تنفيذها بطريقة سليمة يؤدى إلى تسجيل النقاط.

ويذكر أيمن الفوال عن جاندولفى وكوزنز Gandolfi & Cousins أن التصويب هو أكثر المهارات الأساسية اكتساباً بالممارسة، كما أن الفريق يمكن أن يلعب جيدا وبإتقان، ولكنه بحاجة للاعبين لانجاز الجزء النهائى فى الهجوم متمثل فى وضع الكرة داخل السلة، ومن ثم ينصح بالتدريب على التصويب يومياً( الفوال ، 1994 : 16 ).

ويؤكد ما سبق(إسماعيل ،1995 : 77)، بأن مهارة التصويب من العوامل المؤثرة في نتيجة المباراة.

ويمكن القول أنه لابد للاعبين الناشئين مشاهدة بعض اللاعبين المميزين والذين يؤدون مهارة التصويب بشكل جيد من خلال الفيديو، حيث يقوم الفيديو بعرض المهارة( مهارة التصويب ) بطريقة يستطيع من خلالها الناشئ مشاهدة المهارة مبسطة، حيث تكون سرعة العرض أبطأ من سرعة الحركة الحقيقية، ويطلق عليها Slow Motion؛ حيث يكون زمن العرض أطول من الزمن الحقيقي للأداء الحركي، و هذا يعطى الفرصة والقدرة على التأمل والإتقان الصحيح لمهارة التصويب، وبالتالي عند التطبيق يكون اللاعب قد كون فكرة كاملة عن مكونات(المهارة)، ويصبح تطبيقها أسهل، وبالتالي تعطى نتائج أفضل. http://webcache.googleusercontent.)

ويرى الباحث أن الهدف الأساسى من أداء أية مهارة أثناء المباراة هو محاولة إصابة الهدف بأكبر عدد من التصويبات، لذلك فإن هذا يتطلب إجادة التصويب بجميع أنواعه، حيث أنه(التصويب ) هو الهدف الأساسى أو المحصلة النهائية لجميع المهارات الهجومية، وبدون التصويب يصبح كل الجهود المبذولة من قبل اللاعبين ليس لها فائدة وتصبح عديمة الجدوى، لذلك يجب تكريس الجهد من المدربين أولاً، ومن اللاعبين ثانياً على هذه المهارة ( مهارة التصويب )، وإعطاؤها أهمية أكبر من باقي المهارات؛ لأنها التاج على كل المهارات فى كرة السلة.

## ثانياً: مشكلة الدراسة وتساؤلاتها

من خلال خبرة الباحث كلاعب ومدرب في مجال لعبة كرة السلة لاحظ ضعفاً في أداء اللاعبين الناشئين لمهارة التصويب، وهذا ناتج عن استخدام الطريقة التقليدية في تعليم مهارة التصويب، ونظراً لأن مهارة التصويب تعد من أهم المهارات في كرة السلة فإنه لابد من اتباع طرق حديثة ومتطورة في عملية تعليمها، لذا كان لابد من تحسينها لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة؛ ولقد اختار الباحث فئة الناشئين لغرس الأسس الصحيحة والطرق المثالية لمهارة التصويب من خلال التأثر بلاعبين مميزين يؤدون مهارة التصويب بطريقة نموذجية، وذلك عن طريق الفيديو، وبالتالى يرى اللاعب هؤلاء اللاعبين وهم يصوبون، وبالتالى يستفيد اللاعب من هؤلاء اللاعبين، وبذلك يمكن الحصول على نتائج إيجابية.

وتتمثل مشكلة الدراسة فى الإجابة على السؤال التالى:

- **ما أثر توظيف الفيديو التفاعلى لتحسين مهارة التصويب فى كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة؟**

ويتفرع من السؤال الرئيسى السابق الأسئلة التالية:

1 – هل تختلف متوسطات درجات لاعبي المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدى لصالح القياس البعدى فى مهارة التصويب(التصويب من القفز – التصويب السلمى – التصويب من الثبات) في كرة السلة؟

2 – هل يختلف متوسط درجات لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبي المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية فى القياس البعدى فى مهارة التصويب(التصويب من القفز – التصويب السلمى – التصويب من الثبات) في كرة السلة؟

## ثالثاً: فروض الدراسة

للإجابة على أسئلة الدراسة تمت صياغة الفروض التالية:

- توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة ($a \leq 0.05$) بين متوسطي درجات لاعبي المجموعة التجريبية بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى لمهارة التصويب(التصويب من القفز – التصويب السلمى – التصويب من الثبات) فى كرة السلة.
- توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة ($a \leq 0.05$) بين متوسط درجات لاعبى المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبى المجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية لمهارة التصويب(التصويب من القفز – التصويب السلمى – التصويب من الثبات) فى كرة السلة.

## رابعاً: أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية.

1 – تحديد مهارة التصويب فى كرة السلة والتى ينبغى تحسينها لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة.

2 -التعرف على أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة.

3 - التعرف على أثر توظيف الفيديو التفاعلي في تحسين الجانب المعرفي المرتبط بمهارة التصويب في كرة السلة.

4 - التعرف على نسبة التحسن الحادثة فى مهارة التصويب فى كرة السلة.

5 - الخروج بنتائج ومقترحات تشجع وتساعد المدربين على استخدام الفيديو التفاعلي في عملية التدريب.

## خامساً: أهمية الدراسة

1- تكمن أهمية الدراسة في كونها الأولى في حدود علم الباحث - التي تتناول موضوع أثرتوظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة.

2- قد يفيد استخدام الفيديو التفاعلي اللاعبين الناشئين في إتقان مهارة التصويب.

3- تقديم برنامج يستخدم فيه الفيديو التفاعلي في تحسين وتطوير المهارات في لعبة كرة السلة.

4- من المتوقع أن تعمل الدراسة على تطوير أساليب التدريب المتعلقة بتدريب لعبة كرة السلة.

## سادساً: حدود الدراسة

- **الحد البشرى:** اقتصرت الدراسة على عينة من اللاعبين الناشئين في المدارس الإعدادية بوكالة الغوث الدولية بمخيم البريج والبالغ عددهم(**22**) لاعباً، حيث تم تقسيمهم إلى مجموعتين :الأولى تجريبية(11) والأخرى ضابطة(11) وتتراوح أعمارهم مابين

**(14 – 16 ).**

- **حد الموضوع:** تم تطبيق الدراسة من خلال قياس اثرتوظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة.
- **الحد المكاني:** تم إجراء الدراسة فى مدرسة البريج الإعدادية (ب) في المحافظة الوسطى بقطاع غزة.
- **الحد الزمنى:** تم تطبيق الدراسة الحالية فى الفصل الدراسى الأول يوم السبت الموافق 2012/10/27م وانتهت يوم الأربعاء الموافق 2012/12/19م.

## سابعاً: المصطلحات المستخدمة

**الفيديو التفاعلي:**

هو عبارة عن مزج الحاسوب بالفيديو ، سواءً كانت أجهزة الفيديو تستخدم الكاسيت أو الدسك ، 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 : 275 ).

ويعرف مهدى سالم **الفيديو التفاعلى** على أنه هو نظام للتعليم الفردي ينتج عن طريق اتصال جهاز الفيديو ذي الشريط أو الأسطوانة ذات الوصول العشوائي random access عن طريق بنية inter face تمكن من دمج المواد التليفزيونية المخزنة على شريط الفيديو أو الأسطوانة مثل برامج الحاسب التعليمية المقدمة بواسطة الحاسوب ويتبنى الباحث هذا التعريف (سالم ،156:2002).

**المهارة** : هى السرعة والدقة فى أداء عمل من الأعمال مع التكيف للمواقف المتغيرة (أبوجادو، 2000 :310 ).

**التصويب** : هو عملية توجيه الكرة نحو الهدف بسرعة ودقة وبقوة دفع مناسبة للمسافة التي يكون عليها اللاعب من أجل إصابته(إبراهيم ، 1989 :11).

ويعرف الباحث **مهارة التصويب** إجرائياً على أنهاهى أكثر أنواع التصويب استخداماً وتأثيراً على نتيجة المباريات وهى( مهارة التصويب من القفز ومهارة التصويب السلمي ومهارة التصويب من الثبات).

**اللاعبين الناشئين** : ويعرفه الباحث إجرائياً بأنهم " اللاعبين الناشئين في المدارس الإعدادية بوكالة الغوث الدولية والمنتظمون في التدريبات والمشاركون فى البطولات المحلية في محافظات غزة والذين تتراوح أعمارهم مابين **(14– 16)** سنة " .

# الفصل الثانـي

## الإطار النظري

- تاريخ نشأة ومفهوم الفيديو التفاعلي.
- ماهية الفيديو التفاعلي.
- الفيديو التفاعلي في مجال العملية التعليمية.
- خصائص الفيديو التفاعلي.
- الإمكانيات التعليمية للفيديو التفاعلي.
- أساليب العرض بالفيديو التفاعلى.
- مكونات الفيديو التفاعلى.
- طرق عرض المعلومات فى الفيديو التفاعلى.
- مميزات الفيديو التفاعلي.
- الفوائد التربوية والتعليمية للفيديو التفاعلي.
- التطبيقات التربوية والتعليمية للفيديو التفاعلي.
- محددات استخدام الفيديو التفاعلي.
- خصائص مراحل النمو عند الناشئين من (14– 16) سنة.
- المهارات الأساسية في كرة السلة.
- المهارات الأساسية الهجومية فى كرة السلة.
- التصويب في كرة السلة.
- أهمية التصويب في كرة السلة.
- أنواع التصويب في كرة السلة.

يعيش العالم التربوي عصر المعلوماتية، وثورة الاتصالات في الوقت الذي يواجه العديد من المشكلات والتحديات، ولكي يتم التوافق مع متطلبات القرن الحادي والعشرين ظهرت العديد من الأجهزة والمواد التعليمية التي تحاول التصدي لما تواجهه التربية في شتي دول العالم، وخاصة دول العالم الثالث الذي يعاني فيه المتعلمون من تأخر مواكبة مايجري أمام مشكلات الكم والنوع المعلوماتى (المعرفي والمهارى)، وهم تحت تأثير معاناة ضغط الإنفجارات السكانية المستمرة.

ولقد أدى التقدم التكنولوجي في السنوات الأخيرة إلى دفع المجتمعات إلى كثير من التغيرات الجذرية الملموسة في خطط الدول بوجه عام وخطة التعليم بوجه خاص، حيث اهتمت بأساليب التعليم ووسائله المختلفة، ومنذ وقت طويل والمربون فى مجال التربية البدنية يحاولون تنمية فاعلية التدريس وتحسين نوعيته.

وتعتبر الوسائل التقليدية في التعليم غير كافية ولا تحقق التقدم المطلوب فى تعلم المهارات، وأصبحت طرق التدريس اللفظية التقليدية والاقتصار على وسائل مواد التعليم اللفظية غير كافية أو مناسبة لتحقيق أغراض التعليم(رمضان،2003:2).

كل هذا دفع إلي التفكير في الاستعانة بالأجهزة التكنولوجية والأساليب المستحدثة بالقيام ببعض المهام التدريسية التي يمكن أن تؤدى إلي زيادة فاعلية العملية التعليمية، ومن هذه الأساليب المستحدثة الهيبر ميديا hypermedia ، الهيبر فيديو hyper video، وكذلك الفيديو التفاعلي interactive video وجميع هذه الأساليب تقدمها وتعرضها أنواع متعددة من أجهزة الحاسوب.

## تاريخ نشأة الفيديو التفاعلي:

كلمة فيديو video مشتقة من الأصل اللاتيني وتعني هذه الكلمة في اللغة اللاتينية أنا أرى، غير أن مصطلح " فيديو " لا يقتصر علي الجانب البصري، أي يشمل الجانبين البصري والسمعي مجتمعين معا(اسكندر،أودى ، 104:1989).

ظهرت أجهزة الفيديو التفاعلي لكي تجمع بين جهاز الكمبيوتر وشريط أو أسطوانة الفيديو أو الأقراص المضغوطة compact Disc، ولذلك برمجة الحركة المتغيرة التي تستخدم شريط كاسيت سمعي مغناطيسي، وفيلم 8 مم، وفي هذا النظام يتم تقسيم الصوت

والصورة إلي حزمتين منفصلتين، حيث يتحرك الشريط السمعي بمعدل ثابت أما الفيلم 8مم فيمكن برمجته ليتحرك بمعدل يتراوح بين الصورة الثابتة إلي معدل الصورة المتحركة، ومن ثم يتزامن كل من الفيلم والصوت عن طريق نبضات مسجلة على الشريط السمعي لكي يوفر النظام فيلماً ثابتاً حركياً صوتياً متغير لما عمل من تأثير الصورة المتحركة والفاعلية التعليمية للصور الثابتة.

## ماهية الفيديو التفاعلي:

يعتبر الفيديو التفاعلي أحد المستحدثات في عالمنا المعاصر، ووظيفته تقديم 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.

وبذلك يعتمد العرض علي نظام الشاشات المتعددة لعرض عناصر الدرس المختلفة، والي جانب ذلك فان الكمبيوتر يتيح فرص التفاعل الذي يهيئ للطالب القدرة علي التحكم وفقاً لسرعته الذاتية، بالإضافة إلي المسار والتتابع ومقدار المعلومات التي يحتاجها(السيد ،2000:103).

وهنا يمكن القول أن برامج الفيديو التفاعلي عبارة عن وحدة متكاملة المعلومات، حيث يعرض البرنامج من أوله إلى أخره بترتيب منطقي أى أن يكون للبرنامج بداية ونهاية، كما ويجمع الفيديو التفاعلي بين خصائص كل من الفيديو و الحاسوب المساعد للتعلم.

ويتميز الفيديو التفاعلي بأنه برنامج يقسم إلى أجزاء صغيرة، هذه الأجزاء يمكن أن تتألف من تتابعات حركية وإطارات ثابتة، وأسئلة و قوائم، بينما تكون استجابات المتعلم عن طريق الكمبيوتر هي المحددة لعدد تتابع مشاهد الفيديو، و عليه يتأثر شكل وطبيعة العرض (البغدادي ،103,104:2002).

وترى زينب أمين أن الفيديو التفاعلى هو دمج بين تكنولوجيا الفيديو والكمبيوتر من خلال المزج بين المعلومات التى تحويها اسطوانات وشرائط الفيديو والمعلومات التى يقدمها الكمبيوتر لتوفير بيئة تفاعلية يمكن للمتعلم التحكم فى برنامج الفيديو بطريقة منسقة مع برامج الكمبيوتر (أمين ، 1996 :386 ).

## استخدام الفيديو التفاعلي في مجال العملية التعليمية:

اهتم بعض الباحثين في مجال العملية التعليمية بالتعرف على أثرتوظيف استخدام مدخل الفيديو المتفاعل في عملية التحصيل الدراسي المعرفي المتكامل واكتساب المهارات، ومن ثم اكتساب الخبرات التعليمية، وذلك باعتبار أن الكمبيوتر أداة للتعلم أثناء المواقف التعليمية، ومن استخدامات الفيديو التفاعلى ما يلى:

1 -يعد الفيديو التفاعلى أداة تعليمية قيمة للأمور التى يجب اظهارها، وليس مجرد التحدث عنها.
2 -فاعل بالنسبة للأشياء التى يصعب شرحها، والتحدث عنها بشكل جيد عن طريق المواد المطبوعة.
3 -إذا كان التعلم بحاجة الى أن يتفاعل مع الدروس المعطاة فإن الفيديو التفاعلى يعد أساسياً ومهماً فى هذه الناحية.
4 -تستعمل أنظمة الفيديو التفاعلى فى الأغراض التعليمية التوضيحية للمتعلمين الموهوبين والمعاقين وفى التعليم الفردى والجماعى يشعر معظم المعلمين بأن الفيديو التفاعلى له تأثير فاعل بالنسبة للتعليم الفردى.
5 -يمكن تصميم البرنامج التعليمى بالفيديو التفاعلى بصورة تسمح للمعلم بتوقيف البرنامج للمناقشة، والقفز للوصول الى مادة جديدة، أو اعادة الدرس السابق (مرعى ، الحيلة ، 1998 : 461 ).

## خصائص الفيديو التفاعلي:

1 -يتيح هذا النظام المتكامل للمتعلم الاحتفاظ بالمعلومات لفترة طويلة.

2 -يعد الفيديو التفاعلي من أحدث أدوات التعلم الضروري وأهمها، حيث يوفر الفيديو التفاعلي بيئة تعليمية فردية ويستخدم فيها كلا من الفيديو التعليمي والحاسوب كعامل مساعد في التعليم.

1 -نظام يعمل على تقديم دروس تعليمية للطلاب بعد أن يتم تسجيلها على شريط الفيديو، فيتمكن المشاهد من مشاهدة الصورة المصحوبة بالصوت، والقيام باستجابة فعالة يمكنها أن تؤثر في سرعة تقديم الدرس التعليمي وتسلسله(مازن ،242:2005).

2 -التحكم الذاتي من خلال عرض الفيديو والحاسوب أثناء التعلم.

5- التفاعلية ، حيث يقوم المتعلم باستجابة أثناء التعلم، أي المشاركة النشطة مع مراعاة المستويات التفاعلية، وهى التفاعل المباشر، التوقف والانتظار والتحكم.
(http:\\annajah.net.)

والتفاعل هو القضية الرئيسية التي تواجه مصممي برامج التربية، كما أشار إلى ذلك كثير من العلماء، حيث أشار اجينتال (Eganetall 1993)، أن الوسائط التعليمية هي ما يقدمه النظام من وظائف يستجيب لها المستخدم وتحدد الاختبارات التي يقوم بها المستخدم(كامل،8:2001).

## الإمكانات التعليمية للفيديو التفاعلي:

1- يتمتع الفيديو التفاعلي بتكنولوجيا تتيح للمتعلم مشاهدة تتابعات الفيديو، وهى طرح الأسئلة بواسطة الحاسوب، وهنا يستقبل الحاسوب استجابات المتعلم ويعمل على تقسيمها، ثم يقدم التغذية الراجعة وتعزيزاً فورياً مع الاحتفاظ باستجابات المتعلم.

2- يتيح الفيديو التفاعلي للطلاب التعلم تبعاً لقدراتهم الخاصة، ويسمح بالإعادة والتعديل والمراجعة طبقاً للرغبة.

3- عند استخدامه كوسيلة للشرح فإنه يستطيع حث المعلم على العمل بدرجة أكثر قرباً من الطلاب، وتقليل الحاجة إلى تكرار الشرح.

4- يستمتع به الطلاب، حيث يقدرون قيمة الحافز المسموع المرئي الذي يوفره والطبيعة النشطة الفعالة لمشاركتهم بأنفسهم، أي أن الفيديو التفاعلي قادر على تحفيز الطلاب الذين يظهرون شغفا باستخدام هذه الآلة المستحدثة.

5 - يزيد من قدرة الطلاب على فهم المفاهيم الصعبة.

6 - يوفر مرونة السيطرة، حيث يمكن استخدام الدليل للاستجابة للاتجاه الذي تتحرك فيه المناقشة أو المشروع بدلا من توجيهه.

7- يحوز الفيديو تأثيراً مرئياً يجعل التعليم جذاباً للطلاب، كما أنه يوحي للمعلمين بأنه قد يجني فوائد ملحوظة للفصل الدراسي.

8- تعطى الطريقة التفاعلية للفيديو الطلاب فرصة السيطرة والمشاركة الإيجابية، وتعنى التفاعلية تجاوب المتعلم مع مكونات البرنامج وهى تسمح بمراعاة قدرة المتعلم على اختيار الموضوع الذي يبحث عنه لاهتمامه به والانتقال إلى قوائم اختبارات أكثر تحديداً.

9- يوفر الفيديو التفاعلي فرصة التعلم البناء لأنه يدعم بعض العمليات المعرفية الضرورية للتعلم، كذلك الجوانب الفعالة للحفز والمتعة.

10- تشجع التكنولوجيا التفاعلية الطلاب على الملاحظة المشتركة والتحليل الوثيق.

11- تحفز التكنولوجيا التفاعلية الطلاب على المثابرة وإتخاذ إتجاة علمي للبحث.

12- تساعد التكنولوجيا التفاعلية صغار الأطفال على تركيز انتباههم لمدة طويلة لإحراز تقدم جيد في مجال المفاهيم(السيد ،105 ،104 :2000).

13- ذكر الأهداف في مقدمة البرنامج يساعده على الإستدعاء اللفظي للمعلومات، ولكنه لا يساعد في تعلم القاعدة.

14 - يزود البرنامج المتعلمين بالمراجعة الدائمة كجزء من المهمة ذاتها.
(http://www.shraka.org.)

## أساليب العرض بالفيديو التفاعلى:

تباينت واختلفت أساليب العرض بالفيديو التفاعلى، وذلك يرجع الى الهدف المراد تحقيقه ومن هذه الأساليب ما يلى:

- **أسلوب العرض بالسرعة العادية:**

وتكون سرعة العرض هى نفسها السرعة الحقيقية للحركة ويأخذ زمن العرض زمن وشكل أداء الحركة فهى صورة حقيقية للحركة وتفاصيلها، وتساعد المتعلم على تكوين مدركات صحيحة عن حقيقة الزمن الذى تستغرقه الحركة وشكلها، وأن تعطى للمتعلم التوافق الأولى للأداء الحركى.

- **أسلوب العرض بالسرعة البطيئة:**

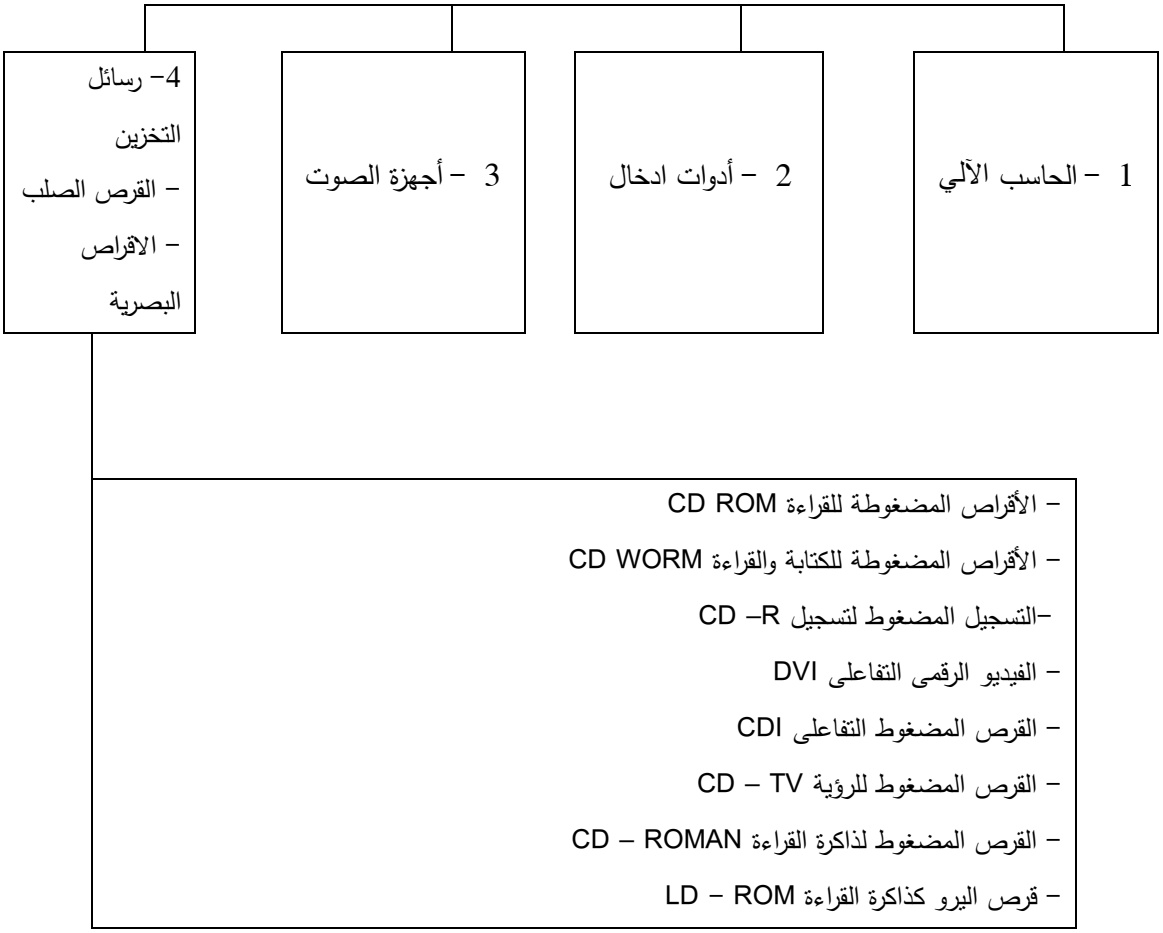
وتكون سرعة العرض أبطأ من السرعة الحقيقية، ويطلق عليها Slow Motion، ويكون زمن العرض أطول من الزمن الحقيقى للأداء الحركى، وتعطى بيانات التتابع الحركى التى يصعب ملاحظتها وتأملها وفحصها بالسرعة العادية، وطول زمن عرضها يعطى المتعلم فرصة أكبر لاستيعاب مكونات الحركة كما يضيف **راندال** "**Randal**" أن هذا الأسلوب

يستعمل فى تعليم المهارات الحركية المركبة، وهو يعمل على إبراز النواحى الأساسية مما يعطى فرصة أكبر للتعلم( هريدى ، 2000 : 18) ، ( Randal , 1991 : 24).

وهناك الكثير من الدراسات والبحوث التى أكدت على أهمية الفيديو التفاعلى وفاعليته فى عملية التعلم من جميع جوانبه( المجال المعرفى – المجال المهارى – المجال الوجدانى )، كدراسة كلاً من " **فنشر Fincher (1995)، جاردنر ديفيد Gardener Dived(2003)** ". أما فى مجال تعلم مهارات الأنشطة الرياضية، ومما سبق يرى الباحث أن أسلوبى العرض السابق ذكرهم اتفقا فيهما الفيديو التفاعلى من حيث التحكم فى أسلوب العرض والتحكم فى المسار والتتابع وتفاعلية المتعلم مع الحاسوب، حيث يقوم الفيديو التفاعلى بتقديم المعلومات وفقاً لإحتياجات المتعلم ومتطلباته.

## مكونات الفيديو التفاعلى:

**يوضح شكل (1) الأجهزة التعليمية التى يتكون منها الفيديو التفاعلى**



**ويتم توضيح مكونات الفيديو التفاعلى فى النقاط التالية:**

1-**الحاسب الآلى:**

يعتبر هذا الجهاز أساس وجوهر نظام الفيديو التفاعلى الذى يتيح التفاعل المتوقع للنظام فيطرح الأسئلة، ويتوقع الاستجابة من المتعلم، ويتشعب الى الموقع المناسب فى البرنامج التعليمى، ويتطلب انتاج وعرض برامج الفيديو التفاعلى جهاز آلي ذا مواصفات خاصة.

2- **أدوات الادخال Input Tools:**

هى تلك الأدوات التى يستخدمها المتعلم، وعن طريقها يتم الاتصال بالبرنامج التعليمي والاستجابة للمثيرات المعروضة خلال الشاشة للمثيرات السمعية والبصرية واللفظية، أوتلك الأدوات التى تقدم للمتعلم وسائل ادخال الاستجابة مثل ( لوحة المفاتيح، ولمس الشاشة، والقلم الضوئى، والفارة، وعصا الألعاب، وكرة التتبع، ونظام التعرف الصوتى).

3- **أجهزة الصوت Sounds:**

وهى تمثل الأجهزة التى يستطيع المبرمج تسجيل الصوت من خلالها فى الميكرفون، وكذلك أجهزة اخراج الصوت التى يستطيع المتعلم سماع الصوت من خلالها مثل السماعات، وسماعات الأذن، كذلك مكبرات الصوت.

4- **وسائل التخزين Storage Devisees:**

تتضمن وسائل التخزين الرئيسة فى أنظمة الفيديو التفاعلى شريطاً أو قرص فيديو، والتى يمكن التحكم فيها بواسطة الحاسوب، وتكون المعلومات على الشريط أو قرص الفيديو عبارة عن معلومات نظرية **Analog**، ولكن مع التقدم المستمر فى تكنولوجيا الحاسبات ابتكرت وسائل التخزين الرقمية **Digital Piet Forms** والتى من أمثلتها:

* **القرص الصلب Hard disk.**

* **الأقراص البصرية "Optical Dices** " (Laser Disk – Read Memory )، حيث يعمل هذا القرص على الدمج بين الفيديو الكامل الحركة، والصوت وبيانات الحاسوب فى اسطوانة واحدة

( 12بوصة )، وهو قادر على تخزين أكثر من( 270 ميجابايت ) من البيانات التى تسع (30دق) من الفيديو الكامل الحركة( البغدادى ، 1998 : 288 -292 ).

**ومن الامور الهامة التى يجب أن يراعيها القائم بتصميم برنامج من خلال الفيديو التفاعلى من حيث نوع وكم التفاعل المستهدف فى البرنامج هو تحديد مستوى التفاعلية، حيث يشير " محمد رضا البغدادى " (1998 ) الى:**

**1_ مستوى التفاعلية Levies' Of Inter:**

يعتمد مستوى التفاعل المسموح به فى أى برنامج على الأجهزة والبرنامج فى ضوء هذه المستويات الشائعة منها:

**2 _التفاعل المباشر Direct Interaction:**

يعتمد واضع البرنامج الى استخدام أسلوب الحديث مباشرة مع المتعلم من خلال البرنامج وكأن المحادثة تدور بين فردين، ويعتمد أيضاً على صياغة أسئلة يوجهها البرنامج للمتعلم تعمل على

إثارة فكره لأعمال عقله، وكل ذلك فى صياغة ذات أشكال بسيطة يتجاوب معها المتعلم فى تفاعل ثنائى مباشر.

ويشير **(بوكر – رسيل – ويليام William – Russell – Booker ،2003)** أن الأسلوب المستخدم فى الفيديو التفاعلى يعتمد على الحوار المتبادل بين المتعلم والبرنامج ما يساهم فى تكوين اتجاهات ايجابية للمتعلمين نحو البحث والتنقيب عن المعرفة وتنمية المدركات، بالإضافة الى ذلك يكسبهم الحاسب الآلي القدرة على معرفة مدى الإستفادة من البرنامج المعروض، وذلك من خلال الأسئلة التقويمية للنشاط المستهدف والتى تكسبهم المهارات والمدركات الجديدة، هذا بالإضافة إلى إعطاء المتعلم القدرة على التحكم فى البرنامج بمفرده من حيث( التبطئ أو التسريع أو التوقف )

.( Booker Russell , William , 2003 )

**3 مكونات التفاعلية Components OF Inter Activity:**

من العوامل البالغة الأهمية فى التفاعل القائم فى برنامج الفيديو التفاعلى:

_ تحكم المتعلم.

_ التغذية الراجعة التى يتلقاها المتعلم.

_ التوقف أو الانتظار.

**_ تحكم المتعلم:**

يتفق كل من " **محمد رضا البغدادى" (1998 )، مع " بيك – مالكوم – ريتش – Beak – Malcolm – Ruche(2001)"، و" بوكر – رسل – ويليام – Booker – Russell William(2003 )**"، على معنى تحكم المتعلم بأنه القدرة التى ينفرد بها المتعلم لتحديد المسار والتتابع والمحتوى، وذلك وفقاً لمدركاته المعرفية واحتياجاته وإمكانياته، فللمتعلم الحرية الكاملة فى التحكم فى البرنامج الموضوع أمامه على الحاسوب، ويساعد هذا التحكم على تكوين اتجاهات ايجابية

( البغدادى ، 1998 : 283 ) ، ( Russell Beak , Malcolm , Ruche , 2001: 298 ) ، ( Booker , William , 2003 :116 ).

**_ التغذية الراجعة Feed Bake:**

يتفق " **محمد رضا البغدادى" (1998 )، مع " اتكنسون – توماس – Atkinson Tomas "( 1999 )**، علي أن التغذية الراجعة هى العملية الآلية التى تعطى فيه المعلومات بها الإستجابة المباشرة وإعطاء المعلومات، بهذه الطريقة يساعد المتعلم على اكتساب قدرات جديدة ومختلفة مثل القدرة على التركيب، ورسم الإستنتاجات، وذلك يعتبر أفضل من حصول المتعلم على الأنماط المختلفة للمعرفة بأشكال مختلفة مما يساعد على تنمية المدركات المعرفية لدى المتعلم، وبذلك يوفر الفيديو التفاعلى فرصة التفاعل المباشر للمتعلم والوصول به ذاتياً ومباشرة للمعرفة والعمل على ترسيخها( البغدادى ، 1998 : 116)،( Atkinson , Tomas , 1999 : 286 ).

**_ التوقف أو الانتظار Pause:**

يتم تقديم التفاعل عند هذا المستوى فى الصور الآتية :

1 – تقدم اسطوانة الحاسوب عرض مجموعة من المفاهيم المرتبطة بالنشاط أو المهارة المراد تدريسها أو تعلمها، ويصاحبها مجموعة من الإختبارات الفردية للمتعلم، وفى النهاية تعطى إجابات نموذجية، وذلك من خلال الحاسوب.

ويقوم شريط الفيديو الذى تم نسخه على اسطوانة الحاسوب بعرضه أمام مجموعة من المتعلمين كل متعلم أمام جهاز الحاسوب الخاص به، فيتوقف الجهاز عند مرحلة أو نهاية معينة ليوجه للمتعلمين المناقشة أو للقيام ببعض التدريبات لإكتساب المهارات

والخبرات المتطلبة، ويتفق ذلك مع ما ذكره " **جاردنر – ديفيد Gardner – David** " فى أن هناك دراسة أجريت حول تقنية الفيديو التفاعلى وقدرته على إكساب المتعلمين مهارات جديدة من خلال نظام العرض بجميع صوره واستجابة المتعلم والتحكم الذاتى له فى البرنامج، وهى "**مهارة التعبير الذاتى** "، وقد أوضحت نتائج الدراسة أن مدركات المتعلم التى يكتسبها من خلال المراحل السابقة هامة جداً فى إكتساب التعبير الذاتى، ويتم ذلك من خلال القدرة الفائقة والمهارة العالية فى دمج المادة التعليمية الموجودة فى الفيلم وعرضها من خلال الحاسوب، وأن المتعلمين يدركون أن الأفلام متعددة الوسائط من خلال الحاسوب تثرى خبرتهم التعليمية لأن البرامج ممتعة ومفيدة.

## طرق عرض المعلومات فى الفيديو التفاعلى:

يتم عرض المعلومات فى الفيديو التفاعلى بإتباع واحدة من ثلاث طرق " **Scheme** " لتنظيم المعلومات، وفيها يلى عرض لهذه الطرق الثلاث:

1 – أن تكون العروض عبارة عن تسلسلات هرمية " **Hierarchy** " لا يتم فيها وضع الروابط إلا بين الوحدات الصغيرة " **Nodes** " التى تكون لازمة وضرورية للوحدات الأخرى، ولابد أن يدخل المتعلم إلى المعلومات التى تتواجد فى المستويات الأولية الدنيا فى قاعدة المعلومات ثم يصعد الى أعلى تدريجياً.

2– أن تكون العروض عبارة عن تفصيلات دقيقة " **Elaboration** " يتم فيها شرح المحتويات تدريجياً من السهل إلى الصعب عن طريق ملخصات " **Epitomes** "، حيث يكون هناك أقل قدر ممكن من الأفكار الأساسية التي تنقل جوهر الموضوع، ثم يتم اضافة التفاصيل تدريجياً، وهذا ما اتبعه الباحث فى البحث الحالى.

3– أن تكون العروض عبارة عن محادثة تقليدية " **Conventional** " مثل التى تحدث بين المعلمين والمتعلمين، وهذا النوع من طرق عرض المعلومات يعكس التنظيم ومشاركة الخبراء، ولكن مع إضافة بعض المعلومات التى تساهم فى فهم المتعلمين (Locates , Others , 1989 : 73 – 75).

**مميزات الفيديو التفاعلي:**

1 - يمكن استخدام أكثر من وسيط تعليمي في البرنامج الواحد.

2- يساعد المدرس في تفرغه لأعمال أخرى عبر التدريس المباشر مثل الإرشاد والتوجيه، التخطيط ، إنتاج البرامج التعليمية.

3- سهولة تسجيل البرامج من البث العام أو نقله شريط آخر أو تسجيله أو تصويره.

4- سهولة حفظ البرمجيات في أماكن عادية (درجة حرارة عادية ورطوبة عادية)، أى أنه لايحتاج إلى كثير من العناية والاحتراس.

5- تساعد برامجه على المشاركة الإيجابية والفعالة من التلميذ.

6- احتواء برامجه على مميزات فسيولوجية حيث يستخدم المتعلم أكثر من حاسة في التعلم، وهذا يساعد في تعلم أسهل، وأكثر مقاومة للنسيان.

7- يساعد على حل بعض المشكلات التربوية المعاصرة مثل النقص في الكفاءات، النقص في المباني، توفير الوقت والجهد والمال.

8- عنصر التشويق الذي يوفره والناتج من الصوت والصورة والتعزيز والإثارة.

9- يمكن استخدامه كنموذج للتعلم الفردي؛ بحيث يستطيع إستنساخ شريط من البرامج لمشاهدته في أي وقت يشاء.

**الفوائد التربوية للفيديو التفاعلى:**

أ -**بالنسبة للمتعلم:**

لقد تعددت الفوائد التربوية للفيديو التفاعلى، ونالت إهتمام أراء العلماء، حيث اتفق كل من " **فونستر وشر – كيفن – مايكل Fenster – Marcher – Kevin – Michael** " **(2001)**، "**منجميواغ – نوبون Mingmuang – Nippon** " **(2001 )**، " **صدقى حامد** " **(2002 )**، " **جاردنر ديفيد Gardner David** " **( 2003)**، " **بوكر – رسل – ويليام Booker –Russell – William** " **(2003)** على فوائد الفيديو التفاعلى التربوية والتي تتمثل فيما يلى:

1 -مرونة الإستخدام بالنسبة للمتعلم.

2 - تنوع الاستخدام ( فردى – جماعى ).

3 -يساعد على إكتساب مهارات إجتماعية حديثة مثل قدرة المتعلم على إكتساب المعرفة ومهارات حل المشكلات.

4 -يساعد على إكتساب أنماط مهارية مختلفة والقدرة على تطبيقها بكفاءة.

5 -يجعل المتعلم أكثر احتمالية ودافعية للتواصل لتوافر الأسباب لهذا التواصل.

6 -يساهم فى اكساب المتعلم الإتجاهات الايجابية نحو البحث والتنقيب وتنمية القدرات المعرفية .

7 -يساعد المتعلم على اكتساب مهارات جديدة وخاصة التعبير الذاتى.

8 -تحقيق الجدارة فى إثراء خبرة المتعلمين.

9 -يساعد على اكتساب المتعلمين أنماط إنفعالية تمثل إتجاهات ايجابية كالآتى:

- السلوك التنظيمى.
- الإحساس بالأمان.
- اكتساب الثقة بالنفس وعدم الخوف من الفشل.
- العمل على تثبيت جميع الجوانب الإنفعالية والتأثير على الميول والإتجاهات للمتعلمين.
- مراعاة مبدأ الفروق الفردية.
- يمكن جميع المتعلمين من الوصول الى الأهداف المرغوبة من العملية التعليمية مهما تباينت قدراتهم واستعداداتهم( Nippon , 2001:158 )، ( David , 2003 : 154) ( Matcher , Michael , 2001: 140 -14)،( Hamid M . W , 2002 : 101 ).

**ب -بالنسبة للمعلم:**

اتفق كل من " **اتكنسون – توماس** " **Atkinson – Tomas ( 1999)** ، " **شمبرلين – جريح – الين – Allen – Greg – Chamberlain** " **( 1999)** ، " **كون واى – مورين Maureen – Conway**" **(2000)** ، " **بيك – مالكوم – ريتش – Peek – Richie –Malcolm** " **( 2001 )** على الفوائد التربوية للفيديو التفاعلى للمعلم، والتى تتمثل فيمايلى:

1 -يساعد على التغلب على مشكلة الكفاءة لدى المعلمين.

2 -يساعد المعلم على أن يكون أكثر قدرة على الارشاد والتوجيه والتخطيط بدلاً من التدريس المباشر.

3 -يخفف عن المعلم الكثير من الجهد والوقت الذى يلزمه باستخدام الأسلوب.

4 -يركز المعلم فيه على عملية التعلم وليس على معوقات عملية التعلم، كما هو الحال فى الطريقة التقليدية ( الشرح وأداء النموذج ).

5 -يساهم فى إيجاد أنواع جديدة من التفاعل بين المعلمين والمتعلمين لم تكن موجودة من قبل، ويحقق ذلك رضا المعلمين.

6 -يجعل دور المعلم أكثر ايجابية وفعالية.

7 -يكسب المعلم القدرة والإبداع والإبتكار.

8 -يعطى المعلم فيه الدور الرئيسى فى وضع المحتوى التعليمى للفيديو التفاعلى.

9 -يعطى الثبات الإنفعالى والإستقرار النفسى للمعلم، وبذلك يحقق أهداف العملية التعليمية.

( Thomas , RJR , 1999 )، (Chamberlain , 1991 )، (Maureen , T , 2000) ، ( Rilchie , 2001 ).

**ج- بالنسبة للبيئة التعليمية:**

الفوائد التربوية لإستخدام الفيديو التفاعلى ودوره فى تطوير العملية التعليمية فى البيئة التعليمية فى النقاط التالية:

1 -تحقيق مبدأ ( التحليل البصرى ) ويقصد بذلك القيام بالعمليات التالية : ابطاء الحركة، تسريع الحركة، اختصار الوقت من خلال تصوير موضوع ما فى فترات متباينة والقدرة على التوقف على جزئية معينة من المهارة يريد المتعلم التحقق منها ، وذلك من خلال قدرات المتعلم الذاتية وحسب حاجاته، ويوفر له الحاسوب تحقيق هذا المبدأ بأعلى درجة ممكنة حسب الأهداف التعليمية الموضوعة.

2 -يساعد ربط الفيديو بالحاسوب ( الفيديو التفاعلى )على الإستفادة من المعلومات والطاقات الاخرى، أى اضافة وتوليد امكانات وطاقات اخرى جديدة، وهذه الميزة بالذات هى التى تركز على عمليات التطوير والتحسن فى الآونة الأخيرة.

3 -يساعد على اكساب الفهم وهو ( الفهم السمعى )، وذلك من خلال تنمية حاسة السمع لدى المتعلم من خلال الربط بين سماع الصوت والحركة بجميع أشكالها والتكرار عند الحاجة.

4 -يساعد علي سهولة الإحتفاظ بالبرنامج واستعادتها فى أى وقت.

5 -يساهم فى اكتساب الكفاءة الحركية بدرجة لاتقل بل تزيد عن المعرفة الحركية.

6 -يضيف إضافة جديدة الى المجال الرياضى، وهى قدرته على تحليل المهارة حركياً.

( صيام ، 1995 : 55- 58 )، (Francisco , 1998 : 353 )،

( البغدادى ، 1998 : 141)، (Tae Won , 1992 :151).

**التطبيقات التربوية والتعليمية للفيديو التفاعلي:**

توجد أنظمة متعددة للفيديو تسهم بتطبيقات متعددة ومتنوعة في عملية التعلم تتمثل أهمها فيما يلي.

**1- الفيديو التفاعلي نظام عرض:**

وفقاً لهذا النظام يجرى استخدام الفيديو في إلقاء المحاضرات من خلال استثمار المعلم للصور الثابتة والحركات السريعة أو البطيئة، وإعادة العرض لأكثر من مرة، ويتاح ذلك عن طريق القوائم حسب متطلبات المتعلمين، كما تطرح الأسئلة في صورة مشكلات تحث المتعلمين كافة على دراسة الموقف، مما يسفر عنه وجهات نظر متعددة ومختلفة.

**2- الفيديو التفاعلي وسيلة مساعدة في التعلم المستقل:**

يمكن استخدام الفيديو التفاعلي إما فردياً للتعلم الذاتي أو فى مجموعات قليلة دون وجود المعلم، وتتيح هذه الوسيلة إمكانية الاحتفاظ باستجابات كل فرد مسجلة حتى يتمكن المعلم من تقويم العملية التعليمية، كما يسمح للفرد بأن يبدى آراءه الشخصية التي قد تؤدى إلى تطوير البرامج.

**3- الفيديو التفاعلي مصدر للمعلومات:**

من مزايا الفيديو التفاعلى إمكانية استخدامه كقاعدة بيانات ذات أبعاد متعددة، وهذه القاعدة يمكن أن تكون في هيئة ملفات سمعية أو صور مجهريه(ضوئية – الكترونية – فوتوغرافية)، أو في هيئة نصوص مخزونة على أسطوانة iv room ، أو أسطوانات cd-room ، ويستخدم المتعلم حزم البرامج المدعمة بالكتيبات والقوائم لمعالجتها جميعاً، ويمكن تحديث هذه الملفات بعمل إضافات على أسطوانات الفيديو التفاعلي وأسطوانات cd-room.

**4-الفيديو التفاعلي أداة لحل المشكلات:**

قد يجرى إعداد برامج خاصة بالفيديو التفاعلي من أجل استخدامها في معاونة المتعلم على مواجهة المشكلات والتدريب على إيجاد الحلول المناسبة، بالإضافة إلى استخدام هذه المهارات في مواجهة المشكلات الأخرى.

**5- الفيديو التفاعلي نظام محاكاة ولغة حوار:**

حيث يستخدم التقديم نماذج مختلفة للموقف مما يتيح الفرصة للمتعلم أن يمارس مهارات التدريب (البغدادي ،309,310:1998).

**محددات استخدام الفيديو التفاعلي:**

1- ارتفاع أسعار مكوناته المادية.

2- قلة البرمجيات المناسبة له وارتفاع تكاليف إنتاجها.

3- يحتاج إلى أعمال صيانة ودورية وشاملة وفنيين متخصصين.

4- عملية البحث والتعلم بشريط الفيديو أصعب منها بالنسبة لقرص الفيديو ولكن الأخيرة مرتفعة الأسعار.

## خصائص مراحل النمو عند الناشئين من (14 – 16) سنة:

تتميز هذه المرحلة بأنها فترة انتقال بين الطفولة والشباب ؛ إذ يمر فيها الفرد بالمرحلة التي يطلق عليها مرحلة المراهقة ، وهى تتميز بالعديد من التغيرات الفسيولوجية والنفسية التي تؤثر بصورة بالغة على حياة الفرد فى المراحل التالية من عمره(andreson,57:20).

وقد اختلف العلماء فيما بينهم بالنسبة لمفهوم المراهقة، كما اختلفوا في تحديد بدايتها ونهايتها ومدى تأثيرها على الفرد، وتتميز مرحلة المراهقة بطفرة في نمو الطول والوزن، وينعكس ذلك على اتساع الكتفين والصدر وطول الجذع ومحيط الأرداف وطول الساقين، وهذه المتغيرات الجسمانية والفسيولوجية ترتبط بالعديد من التغيرات النفسية والسلوكية التي تتميز بها هذه المرحلة (أحمد ، 127:1996).

وقد اختلف العلماء بالنسبة للدور الذي تلعبه فترة المراهقة ومدى أهميته بالنسبة للنمو الحركي والجسماني، ويرى البعض أن حركات المراهق حتى العام الثالث عشر تقريباً تتميز باختلاف في التوازن والإضطراب بالنسبة لنواحي التوافق والتناسق والإنسجام، وهذا الإضطراب يحمل الطابع الوقتي حيث تتبدل حركاته وتصبح أكثر توافقاً وانسجاماً من ذي قبل.

*** الخصائص الجسمية:**

1- طفرة في نمو الطول والوزن للجنسين ويصاحب ذلك اتساع الكتفين ومحيط الأطراف وزيادة طول الجذع وطول الساقين.

2- تبدأ فترة المراهقة لدى البنات مبكراً عن البنين بحوالي سنة أو سنتين.

3- يتميز البنون باتساع الكتفين بينما تتميز البنات بنمو أكثر في عضلات الحوض.

4- تسبق البنات البنين في النمو العضلي، إذ يبلغ أقصى سرعته بين( **11- 14** ) سنة عند البنات، ويبلغ أقصى سرعته بين( **13,5 – 14,5**) سنة عند البنين.

5- زيادة ملحوظة في القوة البدنية وأنسجة العضلات للبنين فى حين أن البنات تنمو لديهن أنسجة دهنية بصورة أكبر.

6- توجد بعض المشكلات المرتبطة بالعيوب القومية نتيجة لعدم التوازن والتناسق في نمو أجزاء الجسم.

7- يتأخر النمو العضلي عن النمو العظمى الطولي ، ولذلك يشعر المراهق ببعض آلام النمو الجسمي لتأثر العضلات المتصلة بالعظام النامية المتطورة(فوزي ،71,67:1994).

- **خصائص القدرات الحركية:**

1 - حدوث اضطراب وإرتباك في حركات الجسم.

2 - الإفتقار إلى الرشاقة.

3 - الزيادة المفرطة في الحركات وعدم الإقتصاد الحركي.

4 - عدم قدرة المراهق على أداء حركات تتميز بالدقة والتوازن.

5 - تفوق البنين عن البنات في القوة العضلية وفى القدرات الحركية بصفة خاصة ؛ حيث تبلغ زيادة القوة العضلية عند البنين عن البنات حوالي **(5 كج)**.

6 - وجود اختلاف في معدلات نمو القدرات البدنية خاصة في تلك المرحلة.

7 - من أهم ما يميز الطفل في هذه المرحلة سرعة استيعاب الحركات الجديدة وتعلمها.

8 - تتميز حركات الطفل في هذه المرحلة بالتوقيت والإنسيابية وحسن انتقال الحركة من الجذع إلى الذراعين والقدمين.

9 - ترتبط سمات الشجاعة والجرأة والفاعلية والحماس بالنواحي الحركية للطفل وخاصة في حالة قيامه ببعض الواجبات الحركية.

10 - تطور النمو الحادث في الجهاز العصبي المركزي وخاصة بالنسبة لقشرة المخ، وذلك يساعد الطفل على حسن الإستفادة من المهارات الحركية وتعلمها.

- **خصائص النمو النفسي:**

1 - زيادة القدرة على تركيز الإنتباه ويتأثر ذلك بدرجة كبيرة بمدى عامل الإثارة والتشويق .

2 - نمو قدرة الطفل على التخيل، حيث لا يعتمد على الصورة البصرية فقط بل يعتمد على الألفاظ.

3 - نمو القدرة على التركيز وتتسع الذاكرة لتشمل أنواعا جديدة، ويكون لديه القدرة على استدعاء خبرات سبق تعلمها.

4 –زيادة القدرة على اكتساب المعلومات والمهارات والإستنتاج مما يسهل عملية استيعاب المهارات الحركية الجديدة.

5 –نمو التفكير بمعنى الإتيان بأفكار جديدة غير معروفة.

6 –الإبتكار والإبداع بصورة واضحة.

7 –ظهور فروق فردية واضحة في النمو العقلي – المعرفي نظراً لأن النمو العقلي يكون قد اكتمل نضجه في نهاية هذه المرحلة.

- **خصائص النمو الاجتماعي – الانفعالي:**

1 –الإهتمام بالمظهر الشخصي، وأن يبدو أنيقاً ووسيماً.

2 –يمتاز بحب المغامرات والمخاطرة مما يدفعه للإقبال الشديد على أنشطة المعسكرات والرحلات والكشافة.

3 –تتميز انفعالات المراهق بالشدة وعدم الإستقرار والتقلب.

4 –زيادة حاجة المراهق إلى التقدير الإجتماعي والإعتراف به كشخص له قيمة.

5 –نمو الذكاء الإجتماعي وتقدير الظروف الإجتماعية للزملاء والأصدقاء (علاوى ،136,134:1994).

- **الخصائص الفسيولوجية:**

تعتمد ممارسة الرياضة على بعض الأسس الفسيولوجية العامة التي يجب مراعاتها خلال مراحل النمو وخاصة عند تحديد الأهداف ووضع البرامج الرياضية للأطفال، وأهم هذه الأسس ما ياتى:

1 –العمر الزمني والعمر البيولوجي للطفل.

2 –التعود على ممارسة الرياضة اليومية.

3 –إجراءات الوقاية من الإصابات.

4 –مراعاة العوامل الوراثية(عبد الفتاح ،أبو العلا ، 302:1993).

ويوصى أبو العلا، وعبد الفتاح وأحمد نصر الدين سيد ببعض التوصيات التطبيقية المهمة التي يجب أن توضع في الاعتبار عند التخطيط لبرامج ممارسة الرياضة والتدريب وبرامج المنافسات الخاصة بالأطفال خلال مراحل نموهم المختلفة، ويمكن حصر أهم هذه التوصيات **فيما يلي:**

1 – أهمية مراعاة الأسس الفسيولوجية التي تتمشى مع خصائص النمو خلال كل مرحلة سنية من عمر الطفل وتطبيق ذلك في اختيار الأنشطة الرياضية وبرامج التدريب الملائمة لكل مرحلة.

2 – عدم التركيز على المنافسات الرياضية أو الفوز والهزيمة خلال المراحل السنية الأولى من عمر الطفل حتى **(12– 15)** سنة، بحيث يكون الهدف الأساسى من ممارسة الرياضة هو إدخال المرح والسرور ومحاولة تكوين عادات وميول ايجابية لديه نحو تلك الممارسة.

3 – عند إقامة منافسات رياضية أوعند وضع برامج التدريب الرياضي يجب أن يكون الأساس في ذلك هو عمر الطفل البيولوجي وليس العمر الزمني.

4 – مراعاة ظاهرة الفروق الفردية التي تظهر بوضوح خلال مراحل النمو المختلفة (عبد الفتاح ،أبو العلا ،315:1993).

# كرة السلة basketball:

تعد رياضة كرة السلة ثانى الألعاب الجماعية شعبيةً وانتشاراً فى بلدان العالم، ولقد تعددت مفاهيم كرة السلة، وفى هذا الصدد يذكر أبو عبيه أنها لعبة جماعية تتلخص فى محاولة أحد الفريقين المتنافسين إصابة هدف الفريق الأخر بأكبر عدد ممكن من الإصابات، وفى نفس الوقت يعمل على منع المنافس من إصابة سلته، كما يشير زيدان إلى أنها نشاط جماعى يتضمن العديد من المهارات الحركية المتنوعة التى تتطلب من ممارسيها إمتلاك عدد من القدرات الحركية الخاصة وبشكل خاص التوافق العضلى العصبى، والمرونة، و الرشاقة، والقوة المميزة بالسرعة لكل من الذراعين والرجلين، بالإضافة الى امتلاك العديد من القدرات البدنية العقلية النفسية مضافاً الى ذلك فنون اللعبة الفردية والجماعية ويضيف فوزى، سلامة بأنها تتناول محاولات أحد الفريقين إدخال الكرة فى سلة الفريق الأخر أكبر عدد من المرات، مستخدمين فى ذلك كل ما يوفره لهم تكتيك الهجوم فى لعبة كرة السلة(أبو عبيه ،1980 :3 ) ، (زيدان ، 1998 : 13) ، (فوزى ، سلامة ، 1986 :19 ).

ويشير " أحمد مهدى" أن كرة السلة من الأنشطة الجماعية التى تمارس بين فريقين يتنافسان فى مساحة صغيرة نسبياً إذا ما قورنت بغيرها من الأنشطة الأخرى فهى تتسم بالتفاعل الإيجابى المستمر للعديد من العمليات الدفاعية والهجومية بنسبة عالية من التهديف، ويذكر" مصطفى زيدان، جمال موسى" أنها رياضة جماعية ذات شعبية واسعة، ويمارسها أعداد كبيرة من الرياضيين على مستوى العالم، وتعد واحدة من الألعاب الرياضية الأسرع تطوراً ونمواً، ويتطلب الأداء الجيد لها السرعة والتحمل ودرجة عالية من المهارة وهى تمارس على مستوى الهواية والإحتراف(مهدى ، 1995 : 5 )، (زيدان ، موسى ، 2004 : 18 ).

## المهارات الأساسية في كرة السلة:

### تصنيف المهارات الأساسية فى كرة السلة

اجتهد العديد من الخبراء والمهتمين برياضة كرة السلة في وضع وتقسيم المهارات الأساسية للعبة كرة السلة، وقد قام الباحث بالإطلاع على المراجع العربية والأجنبية التي تناولت تصنيف المهارات الأساسية، حيث لوحظ أن هناك إجماعاً وتوحيداً لتصنيفات المهارات الأساسية لكرة السلة؛ لأن كرة السلة تعتمد على المهارات الأساسية كقاعدة هامة للتقدم فى مستوى الأداء، وفى

هذا الصدد يذكر( حسن معوض ، 1994 :44 ) أن مرحلة تعليم المهارات الأساسية هى أصعب مرحلة، ولكنها لازمة لرفع المستوى، وتناولت البحوث التي أجريت فى هذا المجال مجموعة من التقسيمات:

**التقسيم الأول:**

1 - مسك الكرة.

2 - استلام الكرة.

3 - التمرير.

4 - المحاورة.

5 - التصويب.

6 - حركات القدمين.

كما أشار كل من (**إسبوزيتو Esposito 1960م**) و(**ويلكز Wilkes 1962م**)، أن تقسيم المهارات الأساسية كالتالي:

1 - التصويب.

2 - التمرير.

3 - المحاورة.

4 - مسك واستلام الكرة.

5 - حركات القدمين.

6 - المتابعة الهجومية.

7 - المتابعة الدفاعية.

كما يذكر (**مختار سالم : 1991م**)، أن أهم المهارات الأساسية هي:

1 - مسك الكرة.

2 - التمرير.

3 - المحاورة.

4 - التصويب بأنواعه.

5 - الرمية الحرة.

**التقسيم الثاني:**

وفيه يتم تقسيم المهارات الأساسية إلى مهارات هجومية، ومهارات دفاعية، ومهارات هجومية دفاعية، ويركز في هذا الصدد كل من **أحمد أمين فوزي، محمد عبد العزيز سلامة (1986م)**، وكذلك كل من **إيرنس و بيلي Frances & Billy (1972م)**، وأيضاً **كوبر وسيند نتوب Cooper & Siedentop (1975م)** على أن المهارات الأساسية للاعب كرة السلة يمكن تقسيمها على النحو التالي:

**المهارات الأساسية الهجومية**

1 - التمرير.

2 - الإستقبال.

3 - المحاورة.

4 - التصويب.

5 - المتابعة الهجومية.

6 - الإستحواذ على الكرات المرتدة.

**المهارات الأساسية الدفاعية:**

1- المكان الدفاعي.

2- المتابعة الدفاعية.

3- التحرك الدفاعي.

4- الدفاع ضد المصوب.

5- الدفاع ضد الممرر.

6 - الدفاع ضد لاعب الإرتكاز.

7 - الدفاع ضد القاطع بالكرة .

8 - الدفاع ضد القاطع بدون كرة.

**المهارات الأساسية الهجومية الدفاعية:**

1 - التحكم في الجسم.

2- الإرتخاء والتوازن.

3 - تغيير الاتجاه.

4- تغيير السرعة.

5 - القطع.

6- التوقف.

7 - الإرتكاز.

8- القفز.

9 - الجري.

ويرى الباحث أن تقسيم المهارات الأساسية في كرة السلة كمهارات هجومية ومهارات دفاعية أفضل تقسيم، وهذا ما يتفق مع التقسيم الثاني لأحمد أمين فوزي ومحمد عبد العزيز سلامة (1986).

حيث يتوجب علي اللاعب أن يجيد مهارات كرة السلة الأساسية بشقيها الهجومية والدفاعية؛ حيث أن لعبة كرة السلة ليس فقط أن تعرف أو تجيد التصويب على سلة المنافس، ولكن يجب على اللاعب أن يعرف أو يجيد الدفاع عن سلة فريقه لكي يمنع تسجيل المنافس بطرق مشروعة، وهذا لا يأتي إلا عن طريق معرفة طرق الدفاع الصحيحة بجميع أشكالها وبالتالي، فان هذا التقسيم هو الأنسب لتقييم المهارات الأساسية في لعبة كرة السلة.

## المهارات الأساسية الهجومية في كرة السلة:

بعد الإطلاع على المراجع العربية والأجنبية التي تناولت تحديد المهارات الهجومية في كرة السلة وبعض البحوث التي أجريت في هذا المجال استخلص الباحث الآراء التالية:
اتفقت العديد من الدراسات والبحوث على التقسيم الأساسى للمهارات الهجومية في كرة السلة الذي يفصل بين المهارات الهجومية بالكرة وبين المهارات الهجومية بدون كرة، وهذا ما أكده أحمد شبل(2010) نقلا عن شعبان إبراهيم (1984)، أن المهارات الهجومية في كرة السلة تنقسم إلى:

- **مهارات هجومية بالكرة وتشمل:**

1 -مسك واستلام الكرة.
2 -التمرير.
3 -التصويب.
4 -المتابعة الهجومية.

- **مهارات هجومية بدون كرة وتشمل:**

1 -المشي.
2 -الجري.
3 -الإرتكاز.
4 -الوثب.
5 -ألعاب الستار.
6 -التوقيت.

ويرى الباحث أن تقسيم المهارات الهجومية في كرة السلة كمهارات هجومية بالكرة ومهارات هجومية بدون كرة أفضل تقسيم؛ حيث أن الفريق الذي يستحوذ على الكرة يصبح أحد أعضائه مهاجما مستحوذا على الكرة وعليه القيام بمجموعة من المهارات بصورة (فردية أو جماعية) ، وذلك للوصول إلى سلة الخصم وتحقيق النقاط، أما باقي أعضاء الفريق فيقومون بمجموعة من المهارات الهجومية (بدون كرة) لتسهيل مهمة الزميل المستحوذ على الكرة للوصول إلى سلة المنافس، وبالتالي فان طبيعة الهجوم في مباريات كرة السلة تسير في محورين، لاعب مهاجم مستحوذ على الكرة، وباقي الفريق يؤدون مهارات هجومية ولكن بدون كرة، لهذا فإن ذلك التقسيم يعد هو الأنسب والأمثل لتقييم المهارات الأساسية الهجومية في كرة السلة .

## التصويب في كرة السلة Shooting in basketball:

**مفهوم التصويب:**

يعتبر الفوز فى المباريات فى جميع الألعاب الجماعية لاسيما فى لعبة كرة السلة هو الهدف الأساسى وهذا الفوز لايأتى الا من خلال التصويب الناجح فهو المحصلة النهائية بل هو الفيصل في تحديد النتيجة النهائية للأداء المهارى الهجومي.

ويشير الإتحاد الدولى لكرة السلة الي أن التصويب هو إمساك الكرة بيد واحدة أو باليدين، ثم إطلاقها فى الهواء نحو السلة وتعتبر الإصابة صحيحة إذا وصلت الكرة وهى فى حالة اللعب فى السلة من أعلى الحلقة واستقرت فيها أو اخترقتها(القانون الدولى ،1994-1998 :63,61).

وقد عرف عبد العزيز سلامة التصويب بأنه " فن إطلاق الكرة تجاه الهدف بسرعة وبدقة باستخدام المهارات التصويبية المناسبة لمواقف اللعب وظروف الأداء"(سلامة ، 1983 : 13 ).

ويعرف (شعبان إبراهيم ، 1989 : 16) التصويب على أنه عملية توجيه الكرة نحو الهدف بسرعة وبدقة دفع مناسبة.

ويرى الباحث من خلال التعريفات السابقة على أن التصويب ماهو إلا عملية توجيه الكرة نحو الهدف بالسرعة والقوة المناسبة، وذلك حسب المسافة التي يكون عليها اللاعب من أجل التهديف.

## أهمية التصويب:

إن الغرض الأساسى في مباراة كرة السلة هو التهديف في سلة الفريق المنافس أكبر عدد من المرات، لأن عدد الاصابات هو الذي يحدد الفريق الفائز والفريق المهزوم.

فالتصويب هو المهارة التى تتوج جميع المهارات، ففى أية لعبة يكون الغرض منها إصابة الهدف بأكبر عدد من النقاط، ولذلك فكل المهارات الأساسية تصبح عديمة الجدوى إذا لم تتوج فى النهاية بالتصويب الناجح(سلامة ، 1983 : 54).

ويشير شعبان إبراهيم إلى اختلاف مهارة التصويب فى كرة السلة عن الألعاب الجماعية الأخرى فى تعدد مرات إصابة الهدف، فإصابة المرمى فى كرة القدم – مثلاً – لا يتعدى أصابع اليد الواحدة كما هو الحال فى الهوكى أيضاً، أما فى كرة السلة فقد تصل عدد النقاط الى مائة نقطة أو أكثر وتختلف أيضاً كرة السلة فى أن بعض الإصابات يحتسب بنقطة واحدة والبعض الآخر بنقطتين، وهناك نوع ثالث من التصويبات تحتسب بثلاث نقاط(ابراهيم ، 1993: 243 ).

ويذكر هال ويسل ( Wiesel ، 1994: 38 ) أن كل المهارات الأساسية فى لعبة كرة السلة من محاورة وتمرير وتصويب ومتابعة وحركات دفاعية تعتبر فى نفس الأهمية ولكن التصويب هو أكثر المهارات أهمية، فتنفيذ تمريرات جيدة ومحاورة فعالة تستطيع أن تؤدى الى نسبة تصويب عالية، ولكن إختراق الكرة فى النهاية هو الهدف من كل هذه المهارات.

ويوضح جلين ولكس (Wilkes :61, 1994) أن التصويب من الأساسيات المهمة جداً فى كرة السلة بغض النظر عن اتقان الفريق لأية مهارة أخرى، فبدون التصويب الجيد لن يتمكن الفريق من الفوز بالمباراة.

ويؤكد أحمد كامل حسين أن مهارة التصويب تعتبر من أهم المهارات فى كرة السلة التى يجب إجادتها من جميع أعضاء الفريق باعتبارها المرحلة النهائية لجميع الخطط المدروسة والحركات الخداعية لمجهودات اللاعبين أثناء الهجوم(حسين ، 1993 : 17 ).

ويذكر مورجان وتن (Wooten , 1992 : 75 ) أن المهارات الأساسية تقف على قدم المساواة فى الأهمية مع التصويب، إلا أن دور التصويب يكون خطيراً فى حسم الموقف وذلك بإحراز أكبر عدد من النقاط وبالتالى الفوز بالمباراة .

ويضيف رون براون (Brown , 1996 :68 ) أن أهمية التصويب تكمن فى التأثير على نتائج الفرق والتحكم فى ظروف المباراة مما ينعكس على نتيجتها والفوز بها.

ويؤكد محمد عبد الرحيم إسماعيل أن الهدف الرئيسى من كرة السلة هى إصابة سلة الخصم أكبر عدد من المرات خلال زمن المباراة، فإذا كانت جميع المهارات الحركية فى كرة السلة لها نفس القدر من الأهمية إلا أن التصويب يأتى على رأس تلك المهارات، فهو المحصلة النهائية للمهارات الحركية، ففاعلية المهارات الهجومية تتضح فى دقة التصويب(إسماعيل ، 2003 : 77).

لذلك فإن مهارة التصويب من أكثر المهارات التي تشغل بال المدربين واللاعبين على السواء، ومن المهم أن يتعلم كل لاعب كيف يصبح هدافاً وليس مصوباً فقط، ولكي نحسن نسبة التصويب يجب أن يدرك اللاعبون متى يقومون بالتصويب ؟ ومتى يؤدون التمرير؟ وما هو المدى الذي يصوبون منه ؟ ومن أى الأماكن يؤدون تصويباتهم؟(نمر ، سيد ،35:1998).

ويرى **جون مكارثى john p. McCarthy** بأن إصابة سلة الفريق المنافس أكبر عدد من المرات خلال المباراة هو الهدف الأساسى في لعبة كرة السلة، والتصويب هو العامل المؤثر في نتيجة المباراة، وإن كانت جميع المهارات الأساسية في لعبة كرة السلة على نفس القدر من الأهمية، إلا أن مهارة التصويب هي التاج على رأس جميع المهارات الأخرى، حيث أنه هو المحطة النهائية لجميع المهارات الهجومية(Mecarthy,78:2001).

ويؤكد (أبو عيبه ،65:1980) علي أن الهدف الأساسى للفريق المهاجم في مباراة كرة السلة هو تصويب الكرة لإدخالها في سلة الفريق المدافع، كما أن جميع المهارات الحركية التي تؤدى من قبل الفريق المهاجم يجب أن تنتهي بالتصويب على سلة الفريق المنافس.

ويشير عبد العزيز أحمد نمر ومدحت صالح السيد إلى أنه يجب تنمية الاتجاهات الصحيحة نحو التصويب لدى اللاعبين، ويتم ذلك من خلال التركيز أثناء أداء كل تصويبة وأن يتعلم اللاعبون كيفية إغفال الأمور التي تشتت الإنتباه، وأن يروا فقط الكرة والحلقة في أذهانهم

أثناء التصويب، ومن الضروري أيضاً بناء الثقة في النفس ويتم ذلك من خلال تنمية الفرد لمهاراته الفردية الخاصة بالتصويب، وكيفية تصحيح أخطائه في غضون عملية التغذية الراجعة عقب كل تصويبة، والتغذية الراجعة الفردية تتم عن طريق تذكر وتعزيز التصويبات الناجحة أما التصويبات الفاشلة فيتم تحليلها ونسيانها(نمر ، سيد ،35:1998).

وتشير( فرج ،183:1996) إلي أنه يجب على اللاعب أثناء أدائه لمهارة التصويب أن يقوم بعزل نفسه عن كل المتغيرات المحيطة به، وذلك عن طريق إقتناعه بالهدوء والثقة وعدم التوتر.

ويذكر(أبو عبيه ،204:1975) أنه كلما ارتفع مستوى دقة الأداء يجب المطالبة بإرتفاع نسبة التسجيل، ولهذا يجب تنمية مهارة التصويب في سن مبكر.

ويرى الباحث أن هناك العديد والعديد من الدراسات والأبحاث التي تناولت التصويب بأنواعه وذلك نظراً لأهميته في لعبة كرة السلة، لذلك يجب أن يدرك الجميع( لاعبين – مدربين ) مدى أهمية وخطورة هذه المهارة في لعبة كرة السلة؛ لأن كل المجهودات التي تبذل سواء كانت هجومية أو دفاعية أوتحركات بكرة أوبدون كرة، لا قيمة لها ما لم يكن هناك تصويب ناجح على سلة المنافس يستطيع من خلاله إحراز النقاط والفوز في المباراة.

## أنواع التصويب:

إن لكثرة مواقف اللعب أثراً كبيراً في تنوع مهارات التصويب على السلة، فتطور أساليب الدفاع المختلفة يدفع اللاعب دائماً إلى التغيير في نوع التصويب حتى يتمكن من الخروج عن دائرة مراقبة المدافع وأخذ المكان المناسب للتصويب، فنرى اللاعبين تارة يصوبون من الثبات من خلف الرمية الحرة، وتارةً أخرى يصوبون من الجري أو القفز لأعلى، وأحياناً من تحت السلة، وأحياناً من مسافات متوسطة أو بعيدة أو بطريقة مباشرة أوغير مباشرة( فوزي ، سلامة ، 141:1986).

وتؤكد أمل السجيني على أن هناك مجموعة من المتغيرات تتحكم فى عملية تصويب الكرة نحو الهدف فى لعبة كرة السلة من بينها مسافة اللاعب ومكانه من الهدف، وموقفه بالنسبة للمدافعين والزملاء، وهذا بالإضافة الى توقيت واستعداد اللاعب وقدراته ومهاراته الشخصية فى

عملية التصويب، كما تباينت طرق وأساليب وأشكال التصويب، وأيضاً مواقعه ومسافته تبعاً لتغير ظروف اللعب (السجينى ،11:1992).

وقد صنف **حسن معوض (1994)** التصويب على النحو التالي:

- **من حيث الحركة:** أ- التصويب من الثبات. ب- التصويب من الحركة.
- من حيث استخدام اللوحة: أ- التصويب المباشر. ب- التصويب غير بالارتداد.

- **من حيث الشكل:**

أ- التصويبة الصدرية من الثبات.

ب- التصويب باليدين من فوق الرأس.

ج- التصويب من الكتف من الثبات.

د- التصويب من الكتف من الحركة.

هـ- التصويب من الوثب.

ح- التصويب من الإرتكاز.

ج - التصويب الخطافي.

و- التصويبة السلمية.

ح- التصويب بالمتابعة.

ى- الرمية الحرة( معوض،22:1994).

وقد صنف " **أحمد أمين فوزى** " **وعبد العزيز سلامة** "**(1986)** التصويب الى:

**التصويب من الثبات ويشمل:**

1 -التصويب باليدين من أمام الصدر.

2 -التصويب بيد واحدة من الكتف.

3 -التصويب من الحركة.

4 -التصويب من القفز.

5 -التصويب الخطافى.

6 - التصويب من المتابعة(فوزى ، سلامة ، 1986 :127 ،142).

كما اتفق كل من " **محمد عبد الرحيم إسماعيل (1995) مع أحمد أمين، وألفت هلال** " **( 1994) على أن التصويب يمكن تصنيفه الى:**

- الرمية الحرة.
- التصويب السلمى.
- التصويب من القفز.
- التصويت الخطافى.

وأضاف " **أحمد أمين و ألفت هلال** " نوعاً اخر من التصويب وهو :-

- **التصويب بالمتابعة** (إسماعيل ،1995 :84-90) (أمين ، هلال،1994 :55 ).

وأيضاً اتفق كل " **من محمد أحمد بلال (1997) ومحمد محمود عبد الدايم ومحمد صبحى حسانين (1999) مع كلا من هيدسوميت و جنجس Head (1996) summit & Jenings و جلين ويكلس Glenn Wilkes( 1997)** "، على أن التصويب يمكن تصنيفه الى:

- التصويب السلامى.
- التصويب من القفز.
- تصويب الرمية الحرة . (بلال ، 1997 : 13) ، ( Wilkes , 1997 : 24) ، ( Summit , 1996 : 4) ، ( عبد الدايم ، حسانين ، 1999 : 59 ).

ويرى الباحث أنه مهما تعددت التصنيفات فان ذلك لا يغير فى الهدف الرئيسى من عملية التصويب ؛ فإن تصوب بيد واحدة أو باليدين أو من الحركة أو من الثبات فهذا لايؤثر فى الأداء ولا فى النتيجة، وإنما المهم أن تضع الكرة فى السلة.

وهذا ما أشار اليه ( زيدان ، 1997 : 51)، بأن الهدف الأساسى لعملية التصويب فى مباريات كرة السلة هو تسجيل الهدف فى السلة لأنها هى التى تحدد نتيجة المباراة.

## مهارة التصويب قيد الدراسة:

- التصويب من القفز بعد تمرير.
- التصويب السلمي بعد محاورة.
- التصويب من الثبات( الرمية الحرة ).

- **التصويب من القفز بعد تمرير:**

يعد التصويب من القفز من أهم التصويبات في لعبة كرة السلة وهو يشكل مع التصويب السلمي والتصويب من الرمية الحرة أكثر أهمية في لعبة كرة السلة ، إذ أشار **يوسف البازى ومهدي نجم** إلى أن التصويب من القفز أحب أنواع التصويب للاعبين وأكثرها استخداماً في لعبة كرة السلة( البازى ، نجم ،143:1988).

ويؤدى التصويب من القفز من ثلاثة أوضاع( من الوضع الثابت ، ومن الطبطبة ، ومن الحركة ، واستلام الكرة ( بعد تمرير) .

ويؤدى التصويب من القفز بأن يقف اللاعب وهو ممسك بالكرة باليدين معاً والكتفان مواجهان للهدف والركبتان مثنيتان، ثم يقوم اللاعب بالقفز العمودي في الهواء باستخدام القدمين ويتوقف ارتفاع القفز على الفرق بين اللاعبين، لذا تؤدى عملية القفز بالإمتداد القوى لعضلات الفخذ ومفصلي الركبتين والقدمين إلا أن القفز يجب ألا يكون أعلى مما يكون، وذلك حتى لا يؤدى إلى تصلب الجسم ، وبالتالي يؤثر على انسيابية أداء عمل الذراعين، وبالتالي التأثير على دقة التصويب، ويعد التصويب من القفز من أهم المهارات الهجومية في لعبة كرة السلة لما يقوم به من دور متميز في نتيجة المباراة، فاللاعب الذي يجيد ويتقن مهارة التصويب من القفز يتمتع بالقوة والثقة العالية بالنفس كونه سلاحاً مؤثراً وفعالاً ضد المنافس، والذي يصعب على المدافع إيقافه بعد أن يقفز اللاعب إلى الأعلى(علون ،عطية ، فاضل ،36:2010).

**عوامل يجب مراعاتها عند التصويب من القفز:**

- التحكم والسيطرة على العضلات ومفاصل الجسم للإستعداد للقفز والتصويب.
- يتطلب اللاعب المصوب استخدام السرعة والمباغتة عند عملية القفز.
- يتطلب من اللاعب التركيز بشكل جيد على السلة قبل وعند التصويب.
- الوصول إلى أعلي نقطة عند التصويب وبشكل عمودي، ومن ثم النزول إلى نفس النقطة تقريباً(مسلط ، 175:1999).

**التمرير:**

يعتبر الدقة من أهم العوامل في مهارة التمرير، فيجب أن تتميز التمريرة بدقة عند أدائها في اتجاه المستلم، وأيضاً دقة في التوقيت، كما أنها يجب أن تتميز أيضاً

بالسرعة الحركية، وذلك حسب الموقف الذي تؤدى فيه، ويجب أن يتصف التمرير بالصفة الاقتصادية بمعنى الوصول إلى سلة الفريق المنافس بأقل عدد من التمريرات وفى مكان يسمح للمستلم بأداء عملية التصويب بسهولة حتى يضمن نجاح الهجمة(Wooten ,26 :1992 ).

وبذلك يمكن القول بأن مهارة التصويب من القفز من أهم مهارات التصويب نظراً لصعوبة أدائه، فهو يحتاج الى دقة وتوازن فى عملية الارتقاء مع خروج الكرة من يد اللاعب، لذلك يجب أن يكون هناك توافق عضلى عصبى فى آلية الإرتقاء والتصويب مع اختيار التوقيت المناسب والمكان المناسب للاعب لكى يكون التصويب ناجح.

- **التصويب السلمي بعد محاورة:**

هو أحد أنوع التصويب من الحركة وأكثرها استخداماً في المباريات، لذلك تتطلب منا تنميته وتحسينه لأهميته في المباراة ، ولكافة المستويات تكون هذه التصويبة مهمة جداً كونها تتيح الإقتراب من الهدف، وتتيح له سلامة الأداء الحركي بعد الإنتهاء من الطبطبة أو في حالة إستلام الكرة أثناء القطع نحو السلة (عبد الله ، حمودان ،143:1999).

ويؤدى هذا النوع من التصويب فى حالة تحرك اللاعب بسرعة فى اتجاه الهدف بعد عمل محاورة أو استلام الكرة من زميل، ويستخدم اللاعب خطوات خاصة بعد إنتهائه من المحاورة أو بعد إستلامه للكرة حتى يتسنى له الإقتراب أكثر ما يمكن من السلة.

ويشير الباحث إلى أنه يجب على اللاعب عند أداء هذه المهارة أن يراعى قانونية هذه الخطوات حتى لايقع فى خطأ الجرى بالكرة، وقد تختلف مسافة الخطوات القانونية التى يؤديها اللاعب بالكرة تبعا لإختلاف المكان الذى يبدأ منه اللاعب الإقتراب للتصويب، فمن المهم أن يصوب اللاعب على السلة من أقرب مكان ممكن، ومع الوثب لأعلى لتحقيق أكبر ضمان ممكن لإصابة الهدف مع حماية الكرة من المنافس.

**طريقة الاداء:**

عند إستلام اللاعب الكرة من زميل أو مسكها عقب المحاورة – وكانت حيازة الكرة فى كلتا الحالتين مع لمس القدم اليمنى للأرض مثلاً – يقترب اللاعب نحو الهدف ويأخذ خطوة

واحدة بالقدم اليسرى، والإرتقاء عليها للوثب عالياً، مع رفع الركبة اليمنى أثناء التصويب باليد اليمنى ومتابعة الذراع المصوبة للكرة، وكذلك الرسغ والأصابع، ثم الهبوط على القدمين معاً حتى لا يندفع اللاعب بعيداً عن الهدف ليتمكن من متابعة الكرة مرة أخرى فى حالة فشل الإصابة.

وفى هذا النوع من التصويب يستحسن أن يكون توجيه الكرة غير مباشر على السلة، وذلك باستعمال اللوحة الخلفية والمستطيل الأسود المرسوم عليها، حيث تكون ملامسة الكرة للوحة على الخط الأسود

الرأسى القريب من اللاعب، وهذا لضمان اصابة الهدف، كما يجب ملاحظة الآتى عند الأداء:

1 -أثناء الإقتراب فى اتجاه السلة يجب أن يحتفظ اللاعب بالكرة أمام الجسم وإلى أعلى قرب الذقن.
2 -يجب أن يقترب اللاعب بقدر المستطاع من السلة باستخدام خطوات كبيرة فى حالة بعده عنها.
3 -أن تكون الأصابع خلف الكرة أثناء التصويب.
4 -أن تكون اليد المصوبة أقرب ما يمكن للسلة وفى أعلى ارتفاع لها.
5 -أن يكون التصويب (غير مباشر) باستعمال لوحة الهدف، بحيث توجه الكرة الى زاوية المستطيل العليا القريبة من اتجاه التصويب.
**6** -يجب أن يركز اللاعب نظره على النقطة المحددة للتصويب أثناء توجيه الكرة بالأصابع (رزق ،2005: 47,46).

**الرمية الحرة:**

تعد الرمية الحرة من التصويبات التي لها أهمية كبيرة في تحديد فوز الفريق وخسارته، وذلك فإن كثيراً من الفرق خسرت مباراة بسبب الإخفاق في الرمية الحرة، كما أنها النوع الوحيد من أنواع التصويب الذي يتمكن فيه اللاعب من تصويب الكرة دون مضايقة المنافس.

ويذكر عصام الدياسطى أن التصويب من الرمية الحرة من أهم التصويبات التى يجب على اللاعبين اجادتها، ومن المهم عند أداء هذا النوع من التصويب التركيز على الهدف، واستخدام الزمن المتاح لهذه الرمية(الدياسطى ، 58:1993).

ويوضح وليكس ، جيلين Wilkes ، Glenn أن الرمية الحرة موقف تصويبى خاص ينفرد فيه اللاعب بالسلة بدون أى نوع من الدفاع، ويستطيع فيه زيادة رصيد فريقه من النقاط، مما يعكس على نتيجة المباراة(Wilkes,1994:87).

ويؤكد (نمر، سيد،36:1998) أنه فى عدد كثير من المباريات لو أن الفريق الخاسر استطاع أن يسجل رمياته الحرة الفاشلة لفاز بالمباراة.

وتؤكد سوميت ، هيد Summit ، Head أن الرمية الحرة هى المهارة الأساسية للتأثير على نتائج المباريات، ويجب أن يتم التدريب عليها فى ظروف مشابهة لظروف المباريات(Summit,2000:38).

ويرى الباحث أن هناك إجماعاً على أن الرمية الحرة تعتبر تصويبه هامة ومؤثرة جداً على أعلى المستويات، حيث تتحدد نتيجة المباراة بمدى قدرة كل فريق على إجادة تصويب الرمية الحرة.

**طريقة الأداء:**

- يقف اللاعب مواجهاً خلف خط الرمية الحرة مع تقدم احدى القدمين أماما على أن تكون هذه القدم هى المقابلة ( المماثلة ) لليد المصوبة (اليمنى مع اليمنى )، وأن تكون المسافة بين القدمين فى وضع يسمح براحة اللاعب أثناء التصويب.
- يضع اللاعب الكرة على أصابع اليد المصوبة، والذراع مثنى من المرفق والعضد موازٍ للأرض مع ثني الرسغ للخلف حتى تستريح الكرة على أصابع اليد.
- تعمل اليد الأخرى ( غير المصوبة ) على سند الكرة من الجانب على ألا تعوق هذه اليد النظر الى السلة.
- يجب أن تكون الزوايا بين الكف والساعد، والساعد والعضد، والعضد والكتف زوايا قائمة.
- بعد أن يأخذ اللاعب الوضع الإبتدائى السابق ذكره يقوم بثني الركبتين قليلاً للمساعدة فى قوة دفع الكرة إلى السلة، ثم تمتد الركبتان، وتستقيم الذراع المصوبة أماماً عالياً فى توقيت إنسيابى وبحركة إضافية لرسغ اليد يعطى بها اللاعب للكرة السرعة اللازمة للانطلاق والدوران اللازم لها، وكذلك المدار المطلوب تبعا للمسافة التى تقطعها الكرة الى السلة، مع ملاحظة التوجه على مقدمة الحلقة القريبة من اللاعب المصوب، ويراعى أهمية أن تتم جميع حركات فرد الركبتين والجذع والذراع بحيث تتم كحركة إنسيابية واحدة متصلة.
- على لاعب كرة السلة أن يعمل على إتقان جميع أنواع التصويب حتى يتمكن من استخدام أنسبها فى أثناء المواقف المتغيرة للعب.

- يفضل أن يبدأ تعليم التصويب بدون استخدام الهدف حتى لا يركز المبتدئ كل اهتمامه على إصابة الهدف ويهمل بذلك الأداء الصحيح لمهارة التصويب، وكذلك يجب أن يرتبط أداء هذه المهارة بجميع المهارات الهجومية الأخرى.
( عبد الدايم ، حسانين ،69:1984).

وهنا تشير ( فرج ،183:1996) إلي أنه يجب على اللاعب أثناء أدائه لمهارة التصويب ، وخاصة الرمية الحرة أن يقوم بعزل نفسه عن كل المتغيرات المحيطة به، وذلك عن طريق إقناعه بالهدوء والثقة بالنفس وعدك التوتر.

و بصرف النظر عن نوع التصويب الذي يستخدمه اللاعب سواءً كان تصويباً من القفز أومن الرمية الحرة أو أيضاً بالنسبة لمكانه ( قربه أو بعده ) عن الهدف فإن هناك عاملين يجب مراعاتهما أثناء التصويب **وهما:**

1 – الدوران الخلفي للكرة حول نفسها وهى في طريقها للسلة.

2 – القوس الذي تسير فيه الكرة أثناء طيرانها من يد اللاعب إلى السلة ( زيدان ،70 : 1998).

# الفصل الثالث

## الدراسات السابقة

- عرض الدراسات السابقة.
- المحور الأول : الدراسات العربية.
- المحور الثانى : الدراسات الأجنبية.
- التعليق على الدراسات السابقة.

## عرض الدراسات السابقة:

تعتبر الدراسات السابقة لما تتضمنه من حقائق ومعلومات ذات أهمية بالغة فى مساعدة الباحثين على انجاز أبحاثهم، كما أنها تعتبر نقطة البداية والإنطلاقة الأولى وحجر الأساس الذى يرتكز عليه هذا البحث، والتى من خلالها قام الباحث بتحديد الخطوات والإجراءات التى اتبعها لمعالجة مشكلة البحث والمضى فيه متبعاً خطوات البحث العلمى.

وقد قام الباحث بإجراء مسح شامل للدراسات والبحوث التى أجريت فى مجال الفيديو التفاعلى والمتعلقة بموضوع الدراسة الحالية، وذلك من رسائل الماجستير والدكتوراه العربية والأجنبية والدوريات العلمية، بالإضافة الى الإتصال بمواقع الإنترنت، وذلك لجمع كل ما يخص ويفيد موضوع البحث، وتم تصنيف هذه البحوث والدراسات الى:

- دراسات أجريت فى البيئة العربية.
- دراسات أجريت فى البيئة الأجنبية.

## أولاً / الدراسات التى أجريت فى البيئة العربية:

### 1 – دراسة حمدان (2011):

هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطور بعض مهارات الخداع في كرة السلة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذى المجموعتين، وبلغ عدد أفراد العينة (14) طالباً من كلية التربية الرياضية والبدنية من جامعة الأقصى من المستوي 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 الإرتكاز والدوران ) وبدون كرة (القطع الأمامي ، القطع الأمامي والعودة لنفس المكان، القطع على شكل V ، القطع على شكل Z ، القطع والدوران )، واستخدام الباحث اختبار ويلكوكسون للتعرف على دلالة هذه الفروق بين المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والوزن النسبي، وتوصلت الدراسة الى النتائج الاتية وهى أن هناك فاعلية للفيديو التفاعلى فى تنمية بعض مهارات الخداع فى لعبة كرة السلة، ومن أهم التوصيات إجراء المزيد من الدراسات و البحوث لمعرفة فاعلية الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية ، إجراء البحوث والدراسات علي باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى.

**2 - دراسة حسب الله (2009):**

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر البرنامج المقترح برنامج حاسب آلي في الأداء المهارى والمعرفي للتلاميذ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين: احداهما تجريبية والأخرى ضابطه، وبلغ عدد أفراد العينة(60) تلميذاً، واستخدم الباحث استثمار استطلاع آراء الخبراء حول جهاز حاسوب أقراص CD,اختبارات مهارية، اختبار معرفي، المسح المرجعي، وأشارت أهم النتائج إلى تفوق المجموعة التي تم التدريس لها في برنامج الوسائط المتعددة التفاعلية.

**3 - 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) طالباً، 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.

**4 - دراسة جزر(2004):**

هدفت الدراسة إلي التعرف علي تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي علي مستوي التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين احداهما تجريبية والأخري ضابطه، و تم اختيار مجتمع البحث (بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الأولي بكلية التربية الرياضية (فصول دمياط) جامعة المنصورة للعام الجامعي 2004/2003م، وتكونت أدوات الدراسة من استمارة تسجيل البيانات والمسح المرجعى واستمارة إستطلاع رأى الخبراء وجهاز الكمبيوتر ومجموعة من الاختبارات التحصيل المعرفى واختبارات مهارية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى تقدم المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها باستخدام الحاسب الآلي علي المجموعة

الضابطة في مستوي التحصيل المعرفي في أداء المهارات الأساسية( قيد البحث في الكرة الطائرة ).

**5 – دراسة عبد الرحمن ، عبد العزيز ( 2004):**

هدفت الدراسة إلى تصميم وإنتاجية برمجية حاسب آلي تعليمية باستخدام تقنية الفيديو التفاعلي ومعرفة تأثيرها علي تعلم مهارة دفع الجلة بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الثانوية، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياسين القبلي والبعدي لها، واشتملت عينة الدراسة علي (10) تلاميذ من تلاميذ الفرقة الأولي الثانوية بمدرسة ابن سينا الخاصة بمحافظة الجيزة والتي تتراوح أعمارهم ما بين (14–16) سنة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وتضمنت الدراسة مجموعة من الأدوات أهمها برمجية الحاسب الآلي التعليمية المعدة بتقنية الفيديو التفاعلي، اختبار التحصيل المعرفي للمهارة قيد الدراسة، بطاقة تقييم مستوي الأداء المهاري، للمهارة قيد الدراسة، استبيان الآراء والانطباعات الوجدانية نحو التعلم باستخدام برمجية الحاسب الآلي التعليمية المعدة بتقنية الفيديو التفاعلي، وتوصلت نتائج الدراسة الى مساهمة برمجية الحاسب الآلي التعليمية المعدة بتقنية الفيديو التفاعلي في تحسن التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري في دفع الجلة، أيضا أن برمجية الحاسب الآلي التعليمية المعدة بتقنية الفيديو التفاعلي أثرت ايجابي في الآراء والإنطباعات الوجدانية لعينة البحث.

**6 – دراسة الجيلانى (2003):**

هدف الدراسة إلى التعرف علي أثر الفيديو التفاعلي كأسلوب لتصحيح أخطاء الأداء لمهارتي ركل الكرة بباطن القدم والجري بالكرة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياس القبلي والبعدي لها، واشتملت عينة الدراسة علي (22) مبتدئ من مبتدئي مدرسة كرة القدم بنادي الجزيرة الرياضي في المرحلة السنية من(10:12) سنة، وتم اختيارهم بالطريقة العمدية، واستخدمت الدراسة مجموعة من الأدوات أهمها البرنامج

التعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي، مجموعة من الاختبارات المهارية للمهارات قيد الدراسة، وتوصلت نتائج الدراسة على أن أسلوب الفيديو التفاعلى بطريقة ايجابية ساهم بطريقة ايجابية فى تصحيح الأخطاء فى مستوى أداء مهارتى ركل الكرة بباطن القدم والجرى بالكرة قيد الدراسة.

7 - **دراسة حسانين (2002):**

هدفت الدراسة إلى التعرف علي أثر برنامج تعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي علي تعلم بعض مهارات كرة القدم، واستخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخري ضابطة بإتباع القياس القبلي والبعدي لكليهما، و اشتملت عينة الدراسة علي (52) ناشئاً من ناشئى نادي الجمهورية بشبين الكوم وغزل شبين الكوم، وتم اختيارهم بالطريقة العمدية، ثم قسموا الي مجموعتين متكافئتين متساويتين احداهما تجريبية والأخري ضابطة، وتضمنت الدراسة مجموعة من الأدوات أهمها، البرنامج التعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي أيضاً، مجموعة من الاختبارات المهارية، وأشارت النتائج على أن برنامج الفيديو التفاعلي ساهم بطريقة ايجابية في تعلم مهارات كرة القدم قيد البحث أكثر من الطريقة التقليدية "المتبعة".

8 - **دراسة زغلول ، محروس(2002م):**

هدفت هذه الدراسة إلي تصميم برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة، والتعرف علي أثره علي تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، و استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احدهما تجريبية والأخري ضابطة، و تضمنت العينة (50) تلميذة من الصف الثاني الإعدادي بمدرسة السيدة عائشة الإعدادية بنات بطنطا، وقسمت الي مجموعتين متساويتين قوام كل مجموعة (25) تلميذة، تكونت أدوات الدراسة من جهاز فيديو –الشفافيات (o.h.p) وجهاز تليفزيون – صور فوتوغرافية، أيضاً استخدمت اختبار التحصيل المعرفي اختبارات

الأداء المهاري – استمارة استبيان آراء وانطباعات الأفراد نحو الأسلوب المستخدم، وأشارت النتائج الى أن أسلوب الوسائط المتعددة كان أكثر تأثيراً علي تعليم مهارات كرة السلة (قيد البحث) من الأسلوب التقليدي مما يدل علي فاعليته وتأثيره.

9 - **دراسة سلامة (2001):**

هدفت الدراسة الى التعرف على أثر استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط علي تعلم مهارة الوقوف علي الرأس – السند في الشقلبة الجانبية لليدين – القفز فتحاً فوق المهر، واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخري ضابطة، واختيرت العينة بطريقة عمديه عشوائية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمعهد طنبخ الإعدادي والثانوي بمحافظة الدقهلية وقوامها (30) تلميذاً، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة أجهزة الكمبيوتر، واختبارات مهارية، واختبار معرفي، وأظهرت النتائج على أن التعلم بواسطة الحاسوب متعدد الوسائط لبعض مهارات الجمباز يؤدي الي نتائج أفضل معرفياً ومهارياً من تعلمها بالطريقة التقليدية .

10 - **دراسة جاد (2000م):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على الأسلوب الأمثل لتقديم عرض المهارة الحركية (رسوم متحركة )، ( صور متحركة )، (والإثنين معاً )، التعرف على سرعة العرض المثلى لتقديم المهارة الحركية فى برامج الكمبيوتر متعدد الوسائل ( بطئ – واقعى)، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم (6) مجموعات، واشتملت العينة على (96) طالبة من طالبات الفرقة الأولى من كلية التربية الرياضية بنات، جامعة حلوان، وتكونت أدوات الدراسة من رسوم متحركة وصور متحركة وأجهزة كمبيوتر، وتوصلت نتائج الدراسة على أنه توجد فروق دالة إحصائياً لصالح التجريبية التى تستخدم أسلوب الجمع بين الرسوم والصور المتحركة معاً.

11 - **دراسة فليفل ( 1999):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر برنامج تعليمى باستخدام أسلوب الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة السلة، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بتصميم مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، و اشتملت عينة البحث (60) طالبة، تم اختيارهم عشوائياً من طالبات الفرقة الثانية من كلية التربية الرياضية ( جامعة المنيا )، وتم تقسيمهم الى مجموعتين احداهما تجريبية الأخرى ضابطة، وتكونت أدوات الدراسة من الفيديو – النماذج – الصور الفوتوغرافية – اختبار التحصيل المعرفى – اختبارات الأداء المهارى – استبيان الآراء والإنطباعات للأفراد نحو الأسلوب المستخدم، وتوصلت نتائج الدراسة الى أن الأسلوب المقترح كان أكثر فاعلية من الأسلوب التقليدى فى تعلم مهارات كرة السلة ومستوى التحصيل المعرفي، أيضاً أسلوب الوسائط المتعددة كان ذو فاعلية على الجانب الوجدانى.

12 - **دراسة على (1997):**

هدفت هذه الدراسة إلي التعرف علي مدي فعالية استخدام الفيديو التفاعلي علي دقة أداء طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية بجامعة المنيا لمهارات تشغيل واستخدام كاميرا الفيديو في التصوير الداخلي، أيضاً التعرف على مدي فعالية استخدام الفيديو التفاعلي علي التحصيل المعرفي لدي طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا، و استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياس القبلي والبعدي لها، واشتملت عينة الدراسة علي (30) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية جامعة المنيا، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، وتضمنت الدراسة علي مجموعة من الأدوات أهمها برنامج الفيديو التفاعلي، اختبار تحصيلي للمعلومات المتضمنة في موضوع الدراسة، بطاقة ملاحظة لمهارة تشغيل واستخدام كاميرا الفيديو في التصوير الداخلي، ومن أهم النتائج أن برنامج الفيديو التفاعلي له تأثير ايجابي فعال في

تعلم بعض مهارات تشغيل واستخدام كاميرا الفيديو، أيضاً أسهم برنامج الفيديو التفاعلي في تحسين التحصيل المعرفي لدى العينة موضوع البحث.

13 - **دراسة عبد المجيد (1996 ):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام بعض الوسائل التكنولوجية على تدريس مهارات وحدة تعليمية فى درس التربية الرياضية، واستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم القياس ( القبلى والبعدى ) لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وبلغ عدد العينة (50) تلميذاً من تلاميذ الصف الأول الثانوى من مدرسة

( صن رايز sun Rise)، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية، ثم قسموا الى مجموعتين متساويتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتكونت أدوات الدراسة من جهاز الحاسوب وجهاز فيديو واختبارات الأداء المهارى واختبار الأداء التحصيلى المعرفى، حيث توصلت نتائج الدراسة بأن استخدام الكمبيوتر أكثر فاعلية وتأثيراً فى رفع المستوى التحصيلى المعرفى فى كرة السلة فى درس التربية الرياضية.

14 - **دراسة عبد الله (1995):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الكمبيوتر فى تعليم المعارف النظرية لقانون كرة السلة، وجهاز الفيديو فى تعلم مهارات كرة السلة، وكذلك مقارنة استخدام الوسائل التكنولوجية (الكمبيوتر – الفيديو ) بالطريقة التقليدية، واستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم تجربة لمجموعتين احداهما ضابطة والأخرى تجريبية، وبلغ عدد العينة (40) ناشئًا من ناشئي كرة السلة تحت (14) سنة بنادى الشمس الرياضى، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية، ثم قسموا الى مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب و الفيديو واختبار التحصيل المعرف، وتصلت نتائج الدراسة على أن استخدام جهاز الكمبيوتر أدى الى تحسن المستوى المهارى والعرفى للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة.

## ثانيًا / الدراسات التى أجريت فى البيئة الأجنبية :

1 - **دراسة روسيل – نوتن Russell – Newton (2008 ):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على الآثار النفسية قصيرة المدى لتكنولوجيا الفيديو التفاعلى على المزاج والتركيز لدى الشباب، واستخدم الباحثان المنهج التجريبى مقسمة إلى مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وقام الباحث باختيار عينة عمدية قوامها (168) طالب وطالبة من جامعة ميسورى ويسترن الأميريكية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب والإختبارات المهارية والإختبارات المعرفية، وأوضحت نتائج الدراسة أن استخدام تكنولوجيا الفيديو التفاعلى له تأثير إيجابى على تحسين المزاج والتركز والإنتباه لدى عينة الدراسة.

2 - **دراسة زهانج – زهو – بريجس – نونماكر Zhang – Zhou – Briggs – Nunamker( 2006 ):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الفيديو التفاعلى على فاعلية التعلم ورضا المتعلم فى بيئات التعلم الالكترونى، واستخدم الباحثون المنهج التجريبى بتصميم أربع مجموعات تجريبية وقام الباحثون باختيار عينة عمدية قوامها (138 ) طالب من جامعة ميرلاند الأمريكية، وتم تقسيمهم إلى أربع مجموعات تجريبية، المجموعة الأولى قوامها (35 ) طالب، حيث استخدمت التعلم الإلكترونى بالفيديو التفاعلى، والمجموعة الثانية قوامها(35 ) طالب، حيث استخدمت التعلم الإلكترونى بدون الفيديو التفاعلى، والمجموعة الثالثة قوامها(34) طالب، حيث استخدمت التعلم الإلكترونى بدون فيديو، والمجموعة الرابعة قوامها (34 ) طالب، حيث استخدمت التعلم التقليدى، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الإختبارات التحصيلية والإختبارات المعرفية لعمل مقارنة بين المجموعات، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن الفيديو التفاعلى أدى الى رضى تعليمى أفضل وإيجابية أكبر، حيث حقق الفيديو التفاعلى نتائج أفضل فى عملية التعلم.

3 - **دراسة بيتر – فادى Peter – Fadde (2006 ):**

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير تدريبات الفيديو التفاعلى على الإدراك وصناعة القرار فى رياضة البيسبول، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياسين القبلي والبعدي لها، واشتملت عينة الدراسة علي (18 ) لاعب من لاعبى فريق البيسبول بجامعة الليونسى الأميريكية، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الإختبارات المهارية لقياس سرعة ردة الفعل وإتخاذ القرار فى التوقيت المناسب، وأضحت نتائج الدراسة أن استخدام تدريبات الفيديو التفاعلى تؤدى الى زيادة الإدراك المبكر لردة فعل اللاعبين .

4 - **دراسة جاردنر– ديفيد " gardener – dived"(2003):**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تقييم استخدام فاعلية الفيديو التفاعلي في تعلم بعض الأنشطة الرياضية فى الأفلام متعددة الوسائل، أيضاً امكانية استخدام الفيديو التفاعلى فى اثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التى تساعد فى تعلم بعض الأنشطة الرياضية ( كنشاط كرة السلة )، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت العينة من مجموعتين احداهما تجريبية تم التعليم لها من خلال الفيديو التفاعلى، والضابطة تم تعليمها بالطريقة التقليدية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسب الآلي– الأقراص المضغوطة، و توصلت نتائج الدراسة الى أن المتعلمين من خلال الفيديو التفاعلي، قد حققوا نتائج أعلى في تعلم بعض مهارات كرة السلة، وذلك لأنها تثري خبرتهم بالإضافة إلى أن البرامج ممتعة وشيقة.

5 - **دراسة أنطونيو Antonio (2003 ):**

هدفت الدراسة إلى معرفة مدى استخدام برامج الحاسوب المتكاملة في تعلم طلاب التربية الرياضية قواعد كرة السلة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمة طبيعة البحث، واشتملت العينة على (70) طالباً، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب والأقراص المضغوطة و الإختبار المعرفى، وتشير نتائج الدراسة إلى أن المتعلمين من خلال برامج الحاسوب المتكاملة قد حققوا نتائج أعلى في التحصيل المعرفي.

6 - **دراسة فستر– كيفيين – مايكل Michel, fester ,kevein (2001):**

هدفت الدراسة إلي تصميم برنامج تدريب المهارات الرياضية المبنى على استخدام الفيديو التفاعلى وأثره على تعلم تلك المهارات، ومعرفة مدى فاعليتها من خلال التكنولوجيا متعددة الوسائل المتفاعلة ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، و بلغت العينة (40) تلميذاً من تلاميذ احدى المراحل الثانوية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين احداهما تجريبية وتتناول التدريب للمهارات من خلال الفيديو التفاعلي والضابطة تتناول التدريب بالطريقة التقليدية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب و أقراص مضغوطة، وتشير أهم نتائج الدراسة على أن الفيديو التفاعلي حقق أعلى نتائج في التدريب على المهارات الرياضية.

7 - **دراسة "ويكستون وآخرون .wiksten,et;at "(1998):**

هدفت الدراسة إلي التعرف على فاعلية استخدام الحاسب الآلي في التدريب لألعاب القوي في مقابل استخدام الطريقة التقليدية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة الدراسة (40) أربعين لاعباً، وتم تقسيمهم الي مجموعتين، التجريبية والتي تدربت من خلال برنامج الحاسوب، والضابطة تدربت بالطريقة التقليدية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب، والإختبارت المهارية، حيث توصلت نتائج الدراسة على أن المجموعة التي تدربت بالحاسب الآلي كان حجم العضلة أكبر وأقوي، ووفرت نموذجاً للأداء السليم، وكانت أفضل من التقليدية الراجعة، وأيضاً فى تصحيح الأخطاء بصورة تلقائية من المجموعة الضابطة.

## التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من العرض السابق للدراسات السابقة أن هناك تشابهاً كبيراً فى نتائج بعضها، كما يتضح أن هناك تبايناً فى البعض الأخر، وقد يرجع ذلك الى اختلاف الأدوات المستخدمة فى القياس و إختلاف طبيعة العينات التى أجريت عليها الدراسات والإجراءات التى استخدمت كل منها، وقد قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للتعرف على نتائج تلك الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة.

## تحليل الدراسات السابقة

**أولاً : الأهداف:**

يتضح من الدراسات السابقة أن الكثير من الدراسات السابقة هدفت الى التعرف على أثروفاعلية الوسائط المتعددة والفيديو التفاعلى فى تعليم وتطوير المهارات على صعيد الألعاب الفردية والجماعية بشكل عام وكرة السلة بشكل خاص، كدراسة حمدان (2011)، ودراسة زغلول، محروس (2002)، ودراسة فليفل (1999)، ودراسة عبد الله (1995 )، ودراسة أنطونيو، Antonio (2003)، وهناك دراسات تناولت تأثير الفيديو التفاعلى على بعض المهارات فى الألعاب الفردية والجماعية ، ففى الألعاب الفردية ، مثل دراسة سلامة (2001)، ودراسة عبد الرحمن ، عبد العزيز (2004)، ودراسة ويكستون وآخرون .wiksten,et;at "(1998)، ودراسة على (1997)، ودراسة زهانج – زهو – بريجس – نونماكر – Zhang Zhou – Briggs – Nunamker( 2006 )، أما فى الألعاب الجماعية ، فكانت دراسة حسب الله (2009)، ودراسة الجيلانى (2003)، ودراسة حسانين (2002)، وهناك دراسات تناولت تأثير الفيديو التفاعلى على التحصيل المعرفى والأداء المهارى كدراسة جزر (2004)، ودراسة غنيم (2009)، ودراسة فستر ماشر – كيفيين – مايكل"Michel, fester ,devein" (2001)، ودراسة بيتر – فادى Peter – Fadde (2006 ):

**ثانياً: المنهج:**

اتفقت جميع الدراسات السابقة على استخدام المنهج التجريبى للتعرف على أثر الوسائط المتعددة والفيديو التفاعلى فى تحسين المهارات الرياضية فى الألعاب الفردية والجماعية بشكل عام، وفى كرة السلة بشكل خاص، وذلك من خلال المقارنة بين المجموعتين، المجموعة التى استخدمت الفيديو التفاعلى والمجموعة التى لم تستخدم الفيديو التفاعلى.

**ثالثاً : العينة:**

اختلفت الدراسات السابقة فى اختيارها لمجموعتين: تجريبية وضابطة فى كل دراسة وطرق اختيارها، وهذا يرجع الى طبيعة وهدف كل دراسة، فهناك دراسات كانت العينة كبيرة كدراسة دراسة زهانج – زهو – بريجس – نونماكر – Zhang – Zhou – Briggs Nunamker( 2006 )عددها (138) طالب، ودراسة روسيل – نوتن Russell – Newton (2008 )عددها (168) طالب وطالبة، ودراسة جاد (2000) عددها (96) طالبة، ودراسة أنطونيو، Antonio (2003) عددها (70) طالباً، لكن جميع الدراسات كان اختيار العينة

بالطريقة القصدية ( العمدية )، ولكن اختلفت نوعياتها وأعمارها وفئاتها، فمنها الطلاب ومنها الطالبات ومنها اللاعبون ومنها اللاعبات.

**رابعاً : النتائج:**

اتفقت جميع الدراسات السابقة على أهمية الوسائط المتعددة والفيديو التفاعلى وأثره فى تنمية وتحسين ورفع مستوى الأداء المهارى فى كرة السلة، مثل دراسة حمدان (2011)، ودراسة زغلول، محروس(2002)، ودراسة فليفل (1999)، ودراسة انطونيو، Antonio (2003)، أما على مستوى التحصيل المعرفى وبعض المهارات فى الألعاب الفردية والجماعية، فقد أثبتت النتائج فاعلية الوسائط المتعددة والفيديو التفاعلى وأثره الكبير فى تعليم وتحسين الأداء على مستوى التحصيل المعرفى وعلى مستوى الأداء المهارى، وذلك باستخدام التكنولوجيا المتمثلة فى الحاسوب مثل دراسة غنيم (2009)، ودراسة جزر(2004)، ودراسة عبد الرحمن ، عبد العزيز(2004)، ودراسة حسب الله (2009)، ودراسة الجيلانى (2003)، ودراسة حسانين (2002).

## أوجه الإستفادة من الدراسات السابقة:

لقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة فيما يلى:

1) التعرف على الإطار النظرى الذى تضمنته العديد من البحوث والدراسات السابقة والإستفادة منها فى البحث الحالى.
2) التعرف على خصائص الفيديو التفاعلى وطريقة بناء البرنامج ومستوى التفاعل المستخدم.
3) تحديد المنهج المناسب وهو المنهج التجريبى.
4) اختيار عينة الدراسة.
5) صياغة الأهداف ووضع الفروض والتساؤلات.
6) الإسترشاد بنتائج هذه الدراسة على ضوء الدراسات السابقة.
7) عرض ومناقشة النتائج لهذه الدراسة.

# الفصل الرابع

## إجراءات الدراسة

- منهج الدراسة.
- مجتمع الدراسة.
- عينة الدراسة.
- وسائل وأدوات جمع البيانات.
- الإختبارات والقياسات البدنية والمهارية المستخدمة في الدراسة.
- الدراسات الإستطلاعية.
- المعاملات العلمية للإختبارات.
- بناء برنامج الفيديو التفاعلى.
- الدراسة الأساسية.
- المعالجات الإحصائية.

## إجراءات الدراسة

يتناول هذا الفصل عرضاً لمنهج الدراسة، ولمجتمع الدراسة وعينتها متضمناً كيفية اختيارها، والإجراءات التي تمت، ثم يتناول عرضاً تفصيلياً لكيفية بناء أدوات الدراسة وتطبيقها، يلي ذلك عرض لخطوات الدراسة، ثم الأساليب الإحصائية المستخدمة، وفيما يلي عرض لهذه الإجراءات.

### منهج الدراسة:

حيث استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي ذا التصميم الثنائي باستخدام القياس القبلي و البعدي لمجموعتين متكافئتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية.

**المنهج شبه التجريبي:** "هو المنهج الذي يستخدم التجربة في إثبات الفروض واتخاذ سلسلة من الإجراءات اللازمة لضبط تأثير العوامل الأخرى غير العامل التجريبي" (عطوى، 2000: 193).

### مجتمع الدراسة:

يتألف مجتمع الدراسة من اللاعبين الناشئين في المدارس الإعدادية بوكالة الغوث الدولية بمخيم البريج الذين تتراوح أعمارهم ما بين **(14-16)** سنه، وعددهم **(30)** لاعباً.

### عينة الدراسة:

أجريت الدراسة على عينة قصديه قوامها (22) لاعباً ناشئاً من اللاعبين الأساسين التابعين للمدارس الإعدادية في وكالة الغوث الدولية بمخيم البريج للموسم الرياضي (2012 – 2013 م )، وتمثلت عينة الدراسة بنسبة (77.3 % ) من المجتمع الأصلي وزعت العينة إلى مجموعتين: إحداها {ضابطة} وعددها{11}لاعباً وأخرى تجريبية وعددها{11}لاعباً، وتم إستبعاد باقى العينة نظراً لعدم وجود تجانس فيما بينهم .

**أسباب وشروط اختيار العينة:**

1) تصنيف العينة كفريق من الفرق الناشئة ضمن مسابقات مدارس وكالة الغوث الإعدادية لكرة السلة.
2) لم يتعرضوا لأي برنامج تعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى حتى يتم ضبط المتغيرات الدخيلة لديهم.
3) إنتظام اللاعبين في التدريب .

4) التجانس بين أفراد العينة التجريبية والضابطة (عينة الدراسة) في متغيرات (العمر الزمنى ، العمر التدريبي ، الطول ، الوزن) ومتغيرات الدراسة.

**تجانس وتكافؤ عينة الدراسة:**

للتأكد من وقوع أفراد العينة تحت المنحنى الإعتدالى قام الباحث بإجراء التجانس بين أفراد عينة الدراسة في بعض المتغيرات المختارة، وقد تم ذلك من خلال إيجاد المتوسط الحسابي والوسيط والإنحراف المعياري واستخراج معامل الإلتواء ويوضحها الجدول رقم (1).

**جدول رقم (1)**

**يبين تجانس وإعتدالية عينة الدراسة الكلية في كل من متغيرات معدلات النمو والمتغيرات البدنية والمتغيرات المهارية**

**(ن= 22)**

| م | المتغيرات | وحدة القياس | المتوسط الحسابي | الوسيط | الانحراف المعياري | معامل الالتواء | التفلطح |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **أولاً: المتغيرات البارامترية: (معدلات النمو)** | | | | | | |
| 1 | العمر الزمني | سنة | 15.4 | 15.5 | 0.7 | 0.0 | -1.1 |
| 2 | العمر التدريبي | سنة | 1.8 | 2.0 | 0.4 | -1.8 | 1.3 |
| 3 | الطول | سم | 179 | 179 | 3.1 | 0.1 | -1.5 |
| 4 | الوزن | كجم | 67.4 | 67.5 | 4.4 | -0.2 | -1.3 |
| | **ثانياً: المتغيرات البدنية:** | | | | | | |
| 1 | الجري المكوكي | درجة | 6.5 | 6.8 | 0.5 | -0.6 | -1.2 |
| 2 | الوثب الطويل | متر | 2.1 | 2.1 | 0.3 | 0.3 | -0.5 |
| 3 | رمى كرة طبية لأبعد مسافة | متر | 18.7 | 18.6 | 1.0 | 0.0 | -0.6 |
| 4 | التصويب باليد على الدوائر المتداخلة | درجة | 1.6 | 1.6 | 0.3 | 0.2 | -1.2 |
| 5 | الجلوس من الرقود مع ثنى الركبتين | ثانية | 23.8 | 24.0 | 2.3 | 0.3 | -0.1 |
| 6 | ثنى ومد الذراعين مع الانبطاح المائل | ثانية | 20.8 | 20.8 | 2.5 | 0.1 | -0.6 |
| | **ثالثا: المتغيرات المهارية:** | | | | | | |
| 1 | التصويب من القفز بعد تمرير | درجة | 1.2 | 1.3 | 0.2 | -0.1 | -0.3 |
| 2 | التصويب السلمي بعد محاورة | درجة | 1.5 | 1.6 | 0.1 | -1.4 | -0.1 |
| 3 | التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | درجة | 1.2 | 1.3 | 0.2 | 0.1 | -0.5 |

يوضح الجدول السابق التوصيف الإحصائي ومعامل الإلتواء لعينة الدراسة، في المتغيرات قيد الدراسة التي تتراوح ما بين (-1.8 -0.3 ) مما يشير إلى تجانس العينة في تلك المتغيرات، أي انحصرت بين (-3 ، +3) مما يشير إلى تجانس العينة الإجمالية في تلك المتغيرات.

**أولاً : ضبط متغيرات معدلات النمو( العمر الزمني والعمر التدريبي والطول والوزن) :**

**جدول رقم (2)**

**اختبار مان وتني U Mann-Whitney Test للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في (العمر الزمني والعمر التدريبي والطول والوزن ) ( ن = 22)**

| المتغيرات | المجموعة | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | قيمة U | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| العمر الزمني | التجريبية | 11 | 12.0 | 132.5 | -0.396 | 0.692 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 11.0 | 120.5 | | | |
| العمر التدريبي | التجريبية | 11 | 12.5 | 137.5 | -1.08 | 0.28 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 10.5 | 115.5 | | | |
| الطول | التجريبية | 11 | 10.3 | 113.5 | -0.88 | 0.381 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 12.7 | 139.5 | | | |
| الوزن | التجريبية | 11 | 11.2 | 123.5 | -0.20 | 0.842 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 11.8 | 129.5 | | | |

**القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى دلالة (0.05=1.96) وعند (0.01=2.58)**

يتضح من الجدول (2) اختبار مان وتني Mann-Whitney Test U 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 الإختبارات، وهذا يدلل على تكافؤ المجوعتين في جميع متغيرات معدلات النمو.

**ثانياً : ضبط المتغيرات البدنية :**

لتحقيق التكافؤ لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة قام الباحث بإيجاد الفروق بين المجموعتين في القياس القبلي لبعض للمتغيرات البدنية، وذلك كما يوضحها الجدول رقم (3)

**جدول رقم (3)**

**اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات البدنية**

**( ن = 22)**

| المتغيرات | المجموعة | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | قيمة U | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الجري المكوكي | التجريبية | 11 | 12.2 | 134.5 | -0.569 | 0.57 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 12.7 | 140.0 | | | |
| الوثب الطويل | التجريبية | 11 | 10.3 | 113.0 | -0.889 | 0.374 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 13.1 | 143.5 | | | |
| رمى كرة طبية لأبعد مسافة | التجريبية | 11 | 10.0 | 109.5 | -1.129 | 0.259 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 12.7 | 140.0 | | | |
| التصويب باليد على الدوائر المتداخلة | التجريبية | 11 | 10.3 | 113.0 | -0.913 | 0.361 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 11.6 | 128.0 | | | |
| الجلوس من الرقود مع ثنى الركبتين | التجريبية | 11 | 11.4 | 125.0 | -0.1 | 0.921 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 12.5 | 137.0 | | | |
| ثنى ومد الذراعين مع الانبطاح المائل | التجريبية | 11 | 10.6 | 116.0 | -0.693 | 0.488 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 12.2 | 134.5 | | | |

**القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى دلالة (0.05=1.96) وعند (0.01=2.58)**

يتضح من الجدول (3) اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U 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 الإختبارات، وهذا يدلل 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)، وذلك كما يوضحها الجدول (رقم 4)**

**جدول رقم (4)**

**اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية**

**( ن = 22)**

| المتغيرات | المجموعة | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | قيمة U | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | التجريبية | 11 | 13.6 | 149.0 | -1.752 | 0.08 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 9.5 | 104.0 | | | |
| التصويب السلمي بعد محاورة | التجريبية | 11 | 12.0 | 132.0 | -0.497 | 0.619 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 11.0 | 121.0 | | | |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | التجريبية | 11 | 11.2 | 123.0 | -0.266 | 0.79 | غير دالة |
| | الضابطة | 11 | 11.8 | 130.0 | | | |

**القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى دلالة (0.05=1.96) وعند (0.01=2.58)**

يتضح من الجدول (4) اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U أن قيمة "Z" غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05) لجميع الإختبارات، وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع الإختبارات، وهذا يدلل على تكافؤ المجموعتين في جميع المتغيرات المهارية المختارة (قيد الدراسة).

**متغيرات الدراسة**

قام الباحث بحصر وضبط المتغيرات التي تلعب دوراً في نتائج الدراسة، وتم حصرها فيما يلي:

أ- **المتغيرات البارامترية (معدلات النمو):**(العمر الزمنى – العمر التدريبي –الطول – الوزن).

ب- **المتغيرات البدنية :**

1) الجري المكوكي.
2) الوثب الطويل.
3) رمى كرة طبية لأبعد مسافة.
4) التصويب باليد على الدوائر المتداخلة.
5) الجلوس من الرقود مع ثنى الركبتين.
6) ثنى ومد الذراعين مع الانبطاح المائل.

ج- **المتغيرات المهارية:**

1) التصويب من القفز بعد تمرير.
2) التصويب السلمي بعد محاورة.
3) التصويب من الثبات (الرمية الحرة).

## وسائل وأدوات جمع البيانات:

استند الباحث لجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بهذه الدراسة إلى الوسائل والأدوات التالية:

1) استمارة استطلاع آراء الخبراء لتحديد أهم مهارات التصويب لناشئ كرة السلة .
2) استمارة تسجيل معدلات النمو والإختبارات البدنية والمهارية الخاصة بتجانس عينة الدراسة.
3) استمارة تسجيل أسماء ونتائج الإختبارات البدنية والمهارية القبلية والبعدية لناشئى المجموعة التجريبية والإستطلاعية.
4) استمارة تسجيل البيانات الشخصية لكل لاعب وفيها:

a. ( أسم اللاعب – الطول – الوزن – العمر الزمنى – العمر التدريبى )

## الإختبارات البدنية والمهارية المستخدمة فى الدراسة:

### الإختبارات البدنية:

قام الباحث بعمل استطلاع على الدراسات والمراجع لتحديد الإختبارات البدنية المرتبطة بكرة السلة وذلك كما هو موضح فى دراسة كل من حمدان (2011)، ودراسة حسب الله (2009 )، ودراسة غنيم (2009)، ودراسة جزر (2004 )، ودراسة عبد الرحمن ، عبد العزيز (2004 )، ودراسة جاردنر – ديفيد gardener – dived ""(2003)، ودراسة أنطونيو، "Antonio"(2003)، ودراسة حسانين (2002 )، ودراسة فليفل (1999)، ودراسة عبد الله (1995)، ودراسة، فبعد الإطلاع على المراجع والدراسات السابقة، وبعد استطلاع اراء السادة الخبراء تم التوصل إلى ستة إختبارات البدنية كما هو موضح فى الجدول (5).

**جدول (5)**

**القدرات البدنية قيد الدراسة والاختبارات المستخدمة فى القياس**

| م | القدرات البدنية | الإختبار المستخدم | وحدة القياس |
|---|---|---|---|
| 1 | السرعة الإنتقالية وتغيير الإتجاه | الجرى المكوكى | ث |
| 2 | القدرة العضلية للرجلين | الوثب الطويل | سنتيمتر |
| 3 | القدرة العضلية للكتف | رمى الكرة لأبعد مسافة | متر |
| 4 | دقة الذراع | التصويب باليد على الدوائر المتداخلة | درجة |
| 5 | قوة تحمل عضلات البطن | الجلوس من الرقود مع ثنى الركبتين | ث |
| 6 | قوة تحمل عضلات الذراعين | ثنى ومد الذراعين مع الإنبطاح المائل | ث |

### مهارات التصويب المستخدمة فى الدراسة:

بعد الإطلاع على المراجع والدراسات السابقة كدراسة حمدان (2011)، ودراسة حسب الله (2009)، ودراسة غنيم (2009 )، ودراسة الجيلانى (2003)، ودراسة حسانين ( 2002)، ودراسة سلامة (2000)، ودراسة جاد (2000)، ودراسة فليفل (1999)، ودراسة ودراسة جاردنر – ديفيد " gardener dived"(2003)، ودراسة على (1997)، ودراسة عبد المجيد (1996)، ودراسة زهانج – زهو – بريجس – نونماكر Zhang – Zhou – Briggs – Nunamker( 2006 )، ودراسة روسيل – نوتن Russell – Newton (2008 )،

ودراسة ويكستون وآخرون .wiksten,et;at "(1998)، ودراسة أنطونيو، Antonio (2003)، وبعد الأخذ برأى السادة الخبراء، مرفق(2)، وكما هو موضح فى الجدول(**6**).

**جدول (6)**

**استطلاع رأى السادة الخبراء فى مهارة التصويب**

| م | جميع أنواع مهارة التصويب | نسبة الاتفاق |
|---|---|---|
| 1 | التصويبة الصدرية من الثبات | 19,55 |
| 2 | التصويب باليدين من فوق الراس | 00,00 |
| 3 | التصويب من القفز | 99,55 |
| 4 | التصويب من الإرتكاز | 34,11 |
| 5 | التصويب الخطافى | 34,15 |
| 6 | التصويب السلمى | 100,00 |
| 7 | التصويب بالمتابعة | 22,22 |
| 8 | التصويب من الرمية الحرة | 100,00 |

وبناء على رأى السادة الخبراء توصل الباحث وبنسبة 95% فأعلى على موافقة الخبراء على مهارة التصويب الأكثر استخداماً، وبناء على ذلك قام الباحث باختيار اختبارات مهارة التصويب كما فى الجدول (**7**).

**جدول (7)**

**مهارة التصويب قيد الدراسة والإختبارات المستخدمة فى القياس**

| م | المهارة | وحدة القياس | الإختبار المستخدم |
|---|---|---|---|
| 1 | التصويب من القفز | درجة | اختبار التصويب من القفز بعد تمرير |
| 2 | التصويب السلمى | درجة | اختبار التصويب السلمى بعد محاورة |
| 3 | التصويب من الرمية الحرة | درجة | اختبار التصويب من الرمية الحرة |

**اختيار المساعدين:**

اختار الباحث مجموعة من المساعدين من مدربى كرة السلة وتم تعريفه بجوانب الدراسة وأهدافها وكيفية قياس الإختبارات البدنية و المهارية، وتم الإستعانة بهم – أيضاً – فى تجهيز الأدوات اللازمة فى عملية الدراسة.

## الدراسات الإستطلاعية:

### الدراسة الإستطلاعية الأولى:

قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية قبل البدء بالتجربة الأصلية على عينة قومها (6) لاعبين ناشئين من خارج عينة البحث الأساسية، وذلك بنادى خدمات البريج، وذلك خلال الفترة من يوم الجمعة الموافق 2012/10/19 م إلى يوم السبت الموافق 2012/10/20 م.

وأسفرت نتائج الدراسة عن:

- التأكد من سلامة الأدوات والأجهزة المستخدمة فى الإختبارات.
- تفهم العينة الإستطلاعية لكيفية أداء الإختبارات.
- معرفة الوقت المستغرق لإجراء الإختبارات.
- التعرف على مناسبة التدريبات المختارة وإمكانية تطبيقها.

### الدراسة الإستطلاعية الثانية :

قام الباحث بإجراء الدراسة الإستطلاعية الثانية يوم الأربعاء الموافق 2012/10/24 م، وذلك على عينة قوامها **(6)**لاعبين ناشئين من خارج عينة البحث وهم نفس العينة الإستطلاعية الأولى وذلك بنادى خدمات البريج، وتضمنت الدراسة تطبيق وحدة تعليمية من البرنامج بهدف التأكد من:

- ملائمة محتوى البرنامج التعليمى للمرحلة السنية (عينة البحث ).
- التعرف على الصعوبات التى قد تواجه الباحث عند تطبيق البرنامج.
- التأكد من صلاحية المكان ومناسبته للبرنامج التعليمى.
- استيعاب اللاعبين للتعليمات الفنية المرتبطة بكل تدريب.
- التعرف على مهارات التصويب المختارة وإمكانية تطبيقها.
- تحديد الزمن الذى يستغرقة تنفيذ تلك المهارات.

**نتائج الدراسات الإستطلاعية:**

توصلت الدراسات الإستطلاعية على: ملائمة البرنامج التعليمى لعينة البحث، والهدف الذى يسعى البرنامج إلى تحقيقه، أيضاً توافر الإمكانات والأدوات اللازمة لتطبيق البرنامج.

## المعاملات العلمية للاختبارات البدنية و المهارية :

سعى الباحث إلى إعتماد الأسس العلمية في عملية تطبيق الإختبارات على الرغم من كونها اختبارات مقننة لغرض تحديد مدى عملية هذه الإختبارات المختارة.

**ثبات الاختبارات:**

إن الإختبار الثابت هو الذي يعطي نفس النتائج أو نتائج متقاربة إذا أعيد تطبيقه أكثر من مرة على نفس الأفراد وفي نفس الظروف( أبو علام ، 2001 : 455).

قام الباحث بحساب معامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الإختبار ثم إعادة تطبيقه بفاصل زمني قدره خمسة أيام بين التطبيقين على نفس العينة الإستطلاعية (Test– Retest) الأولى وعددها (6) ناشئين، وهي من مجتمع الدراسة، ومن خارج عينة الدراسة الأصلية المتمثلة في لاعبي كرة السلة بالمدارس الإعدادية في وكالة الغوث الدولية، مع مراعاة توحيد نفس ظروف القياس وباستخدام نفس الأدوات والمساعدين، وتم حساب معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني باستخدام معامل الإرتباط بيرسون والجدول رقم **(8)** يوضح معاملات الثبات للإختبارات البدنية والإختبار المهاري قيد الدراسة.

**جدول (8)**

**يبين معاملات ثبات إعادة التطبيق للاختبارات المهارية قيد الدراسة**

| المتغيرات | وحدة القياس | معامل الثبات | قيمة الدلالة لمعامل الثبات | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | درجة | 0.844 | 0.03 | دالة عند 0.05 |
| التصويب السلمي بعد محاورة | درجة | 0.971 | 0.00 | دالة عند 0.01 |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | درجة | 0.928 | 0.00 | دالة عند 0.01 |

**قيمة ر الجدولية (درجات حرية= 5) عند مستوى 0.05= 0.754، وعند مستوى 0.01= 0.87**

يتبين من الجدول السابق أن معاملات الإرتباط بين درجات التطبيقين الأول والثاني للإختبارات المهارية تراوحت بين (0.844 – 0.971)، وهي قيم مرتفعة تدلل على أن المقياس يتسم بدرجة جيدة من الثبات.

**صدق الأداة (اختبارات الدراسة):**

**صدق المحكمين:**

"يعد الإختبار صادقاً إذا كان يقيس ما أعد لقياسه فقط ، ولا يقيس غيره ، ويستطيع التمييز بين الأفراد في السمة المقاسة "(عويس ، 1999 : 53).

للتأكد من صدق الإختبارات أعتمد الباحث على صدق المحكمين، إذ أعتمد بصورة أساسية على مدى إمكانية تمثيل الإختبار للمواقف والجوانب التي يقيسها تمثيلاً صادقاً ومتجانساً لتحقيق الهدف الذي وضع من أجله، وتم تحديد أهداف الإختبارات بشكل واضح وتفصيلي، لذا قام الباحث بعرض الإختبارات المقترح استخدامها في تجربة الدراسة على مجموعة من المحكمين والمختصين، في مجال الإختبار والقياس ومجال لعبة كرة السلة والتدريب الرياضي ؛ لإبداء آرائهم ومقترحاتهم ، وقد أجمعوا بأن هذه الإختبارات تعكس الواقع الحركي والمهاري المراد قياسه، وتم الإعتماد أيضاً على عدد من المصادر التي أثبتت أن هذه الإختبارات تقيس هذه الصفة.

**الصدق الذاتي للأداة:**

قام الباحث بتطبيق الإختبارات المهارية، والمتمثلة في (التصويب من القفز بعد تمرير ، والتصويب السلمي بعد محاورة ، والتصويب من الثبات (الرمية الحرة)، وذلك على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة، من غير العينة الأصلية، والبالغ عددها **(6)** لاعبين ناشئين من نفس المرحلة العمرية والوزن والطول والعمر التدريبي.

أعيدت الإختبارات على نفس المجموعة بفاصل زمني قدره **(3)** أيام بين التطبيقين، وتم إيجاد الصدق من خلال حساب الجذر التربيعي لمعامل الثبات الناتج من تطبيق الإختبار، ثم إعادة تطبيقه، والجدول رقم **(9)** يوضح المعاملات العلمية لصدق الإختبارات.

**جدول (9)**

**يبين معاملات الصدق الذاتي للاختبارات المهارية قيد الدراسة**

| المتغيرات | معامل الثبات | الصدق الذاتي |
|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | 0.844 | 0.919 |
| التصويب السلمي بعد محاورة | 0.971 | 0.985 |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | 0.928 | 0.963 |

يتبين من الجدول السابق أن معاملات الصدق للإختبارات المهارية تراوحت بين (0.919 – 0.985)، وهي قيم مرتفعة تدلل على أن المقياس يتسم بدرجة جيدة من الصدق الذاتي وقد تحققت عن طريق ايجاد الجذر التربيعي لمعامل الثبات.

## بناء برنامج الفيديو التفاعلى المقترح:

قام الباحث بوضع الأهداف العامة للبرنامج فى هدفين وهما:

**هدف معرفى :** ويتضمن اكساب الطلاب المعلومات من مفاهيم وحقائق مرتبطة بأهمية مهارة التصويب وتأثيرها على الأداء وعلى نتيجة المباريات ودورها المهم فى تحديدها من الذى سوف يفوز فى المباريات.

**هدف مهارى :** ويشمل اكتساب الطلاب (المجموعة التجريبية) الطريقة الصحيحة وكيفية أداء مهارة التصويب بالطريقة النموذجية التى يؤديها لاعبين مميزين وهم نجوم فى الدورى الأمريكى بعد الإنتهاء من مشاهدة الدورى الأمريكى لعام 2011 / 2012 م قام الباحث باختيار أفضل اللاعبين الذين يؤدون مهارة التصويب بطريقة نموذجية مع مراعاة نجومية هؤلاء اللاعبين بحيث يجعل اللاعب الناشئ هذا اللاعب مثلاً له عند تطبيقه للمهارة.

**أسس وضع برنامج الفيديو التفاعلى:**

- تحقيق الأهداف التى وضع من أجلها.
- مناسبة محتوى البرنامج للمرحلة السنية.
- تحديد مهارة التصويب لناشئي كرة السلة.
- تحديد محتوى الوحدات التعليمية وأزمنتها.

- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب وعوامل الأمن والسلامة.
- أن يتميز البرنامج بالتدرج من السهل الى الصعب والتنويع والتشويق.
- أن يحقق مبدأ التفاعلية بين الطلاب والبرنامج.

**الامكانات اللازمة لتنفيذ البرنامج :**

- أجهزة حاسوب.
- البرمجيات التعليمية.
- ملعب كرة سلة مجهز تجهيز كامل.
- كرات سلة.

**زمن وعدد الوحدات التعليمية لبرنامج الفيديو التفاعلى التعليمى:**

اتفقت الدراسات التى تمت فى كرة السلة على أن ناشئي هذه المرحلة يحتاجون الى ممارسة الأنشطة التى تتيح للناشئ فرصة بذل أقصى ما يمكن من الوقت المخصص من خلال أنشطة تتسم بالنشاط والحيوية ، ويجب أن يتراوح زمن الوحدة التعليمية من (60 الى 90 دق) بواقع (3) وحدات اسبوعياً.

وبناء على ما سبق وما قام به الباحث من مسح مرجعى للدراسات والبحوث التى تناولت تصميم البرامج التعليمية، فقد حدد الباحث مدة البرنامج شهرين (8) أسابيع، وعدد مرات التدريب الإسبوعية (3) وحدات تعليمية أسبوعياً بواقع 24 وحدة تدريبية، وزمن الوحدة (90دق).

**أجزاء الوحدة التعليمية:**

اتفقت الدراسات التى تمت فى كرة السلة على أن الوحدة التعليمية تنقسم الى ثلاث أجزاء:

- **جزء الإحماء والتهيئة:** ويشتمل على تمرينات التهيئة البدنية والفسيولوجية لأجهزة الجسم لممارسة الأنشطة التى ستتضمنها الوحدة التعليمية.
- **الجزء الرئيسى:** ويشتمل على عرض مقطع الفيديو للطلاب وهم يصوبون لكى يشاهدوا أنفسهم كيف يصوبون، ثم نقوم بعرض برنامج الفيديو التفاعلى لبعض اللاعبين وهم يؤدون مهارة التصويب أثناء المباريات، ومدة العرض لا تزيد عن

(15ق)، ومن ثم أداء تمرينات متنوعة ومتدرجة تهدف الى تحسين مهارة التصويب لناشئ كرة السلة .

- **الجزء الختامى:** ويشتمل على تمرينات متنوعة مثل تمرينات الاسترخاء التى تهدف الى عودة الناشئ الى حالته الطبيعية.

**مكونات الوحدة التعليمية:**

1 -المقدمة ( 2 ق)، وتتضمن تهيئة وتجهيز لكافة الأدوات وأيضاً لتسجيل الحضور.

2 -الإحماء ( 23 ق)، ويشتمل على تمرينات مرونة وإطالة لتهيئة الجسم ، أيضاً يشتمل على تمرينات الإحساس بالكرة.

3 -الجزء الرئيسى ( 60 ق)، ويشتمل على مشاهدة مقاطع الفيديو التفاعلى لمهارة التصويب المراد تحسينها، ثم إعطاء مجموعة متنوعة من التمرينات الخاصة بمهارة التصويب.

4 -الختام ( 5 ق)، ويتضمن تمرينات تهدئة واسترخاء ، وذلك لإستعادة الجسم لحالته الطبيعية.

**خطوات تطبيق القياسات والإختبارات وبرنامج الفيديو التفاعلى التعليمى:**

- تم اختيار العينة الإستطلاعية وأجريت الدراسة الإستطلاعية الأولى فى يوم الجمعة الموافق 2012/10/19 م حتى يوم السبت الموفق 2012/10/20 م.
- اجريت الدراسة الإستطلاعية الثانية فى يوم الأربعاء الموافق 2012/10/24 م.
- اختيار الإختبارات المهارية.
- اختيار مهارة التصويب ( التصويب من الرمية الحرة – التصويب السلمى بعد محاورة – التصويب من القفز بعد تمرير ).
- اجراء القياسات القبلية لمهارة التصويب ( التصويب من الرمية الحرة – التصويب السلمى بعد محاورة – التصويب من القفز بعد تمرير )على المجموعة التجريبية وهم اللاعبين الناشئين بمحافظة غزة وأجريت الإختبارات فى يومين متتاليين يوم 25- 26 /2012/10 م.

- مشاهدة الفيديو التفاعلى لكل نوع من أنواع التصويب التى تم اختيارها من الدورى الأمريكى NBA لعام 2012/2011 م وتحليل كل نوع من أنواع التصويب وكيفية أدائه بطريق صحيحة وناجحة.
- قبل أن يشاهد اللاعبين مهارة التصويب يشاهدون أنفسهم وهم يؤدون مهارة التصويب؛ لكى يرى اللاعب نفسه أولا وهو يصوب، ومن ثم يشاهد الطريقة الصحيحة لعملية التصويب من لاعبين مميزين.
- تطبيق برنامج الفيديو التفاعلى لمهارة التصويب والذى كان فى الفترة من2012/10/27 م حتى 2012/12/19 م واستغرق تطبيق البرنامج (8) أسابيع بواقع (3) وحدات تعليمية أسبوعيا وزمن كل وحدة (90 دق).
- اجراء القياسات البعدية لمهارة التصويب ( التصويب من الرمية الحرة – التصويب السلمى بعد محاورة – التصويب من القفز )، وأجريت القياسات فى يومين متتاليين، يوم 20-2012/12/21 م.

**تسجيل البيانات:**

تم عمل المراجعة النهائية والتأكد من أداء كل ناشئ لجميع المحاولات في الإختبارات البدنية والإختبارات المهارية (قيد الدراسة)، وتسجيل معدلات النمو في الإستمارات المخصصة لذلك، تمهيداً لمعالجتها إحصائياً.

## المعالجات الإحصائية:

للتحقق من صحة الفروض استخدم الباحث الأساليب الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابي.
- الوسيط.
- الإنحراف المعياري.
- معامل الإلتواء.
- التفلطح.
- معامل الإرتباط بيرسون للتأكد من الثبات.
- الجذر التربيعي للتأكد من الصدق.

- اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات عينتين مستقلتين.
- اختبار ويلكوكسون للرتب **Wilcoxon Signed Ranks Test** للفروق بين متوسطات درجات عينتين مرتبطتين.
- مربع إيتا: للتحقق من حجم أثر البرنامج في تحسين المتغيرات المهارية المختارة (قيد الدراسة).

# الفصل الخامس

## عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

**أولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول.**

**ثانيًا: عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى.**

**ثالثاً: الإستنتاجات.**

**رابعاً: التوصيات.**

## نتائج الدراسة ومناقشتها

**تمهيد:**

لتحقيق أهداف الدراسة تم تطبيق أدوات الدراسة على أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة وعددهم (30) لاعباً ناشئاً من لاعبي كرة السلة في المرحلة الأساسية العليا، والتي ورد ذكرها بالتفصيل في الفصل الرابع، كما تم تفريغ البيانات التي حصل عليها باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية SPSS ، وتم استخدام عدد من الأساليب الإحصائية منها المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية، واختبار (مان وتني) لعينتين مستقلتين، واختبار (وليكو كسون ) لعينتين مترابطتين، ومربع إيتا، وحجم الأثر، ونسبة التحسن، والرسم البياني، للتحقق من أثر توظيف الفيديو التفاعلي في تحسين مهارة التصويب في كرة السلة لأفراد العينة وذلك بالتحقق من فروض الدراسة:

**اختبار التوزيع الطبيعي شابيرو – ويلك ( Shapiro – Wilk)**

تم استخدام اختبار شابيرو – ويلك (Shapiro–Wilk) لمعرفة هل البيانات تتبع التوزيع الطبيعي أم لا ؟ ويستخدم في حالة أن يكون حجم العينة أقل من(50)، وهو اختبار ضروري ، لأن معظم الإختبارات المعلمية تشترط أن يكون توزيع البيانات طبيعياً، وإن لم يكن التوزيع طبيعياً يمكن استخدام الإختبارات اللابارامترية ( مان وتني لعينتين مستقلتين) للعينات التي عددها أقل من(30)، ويوضح الجدول رقم (10) نتائج الإختبار، حيث أن قيمة مستوى الدلالة لكل اختبار أقل من 0.05 (<0.05)، وهذا يدل على أن البيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، ويمكن استخدام الإختبارات اللابارامترية ( مان وتني لعينتين مستقلتين)، و(ويلككسون لعينتين مرتبطتين ).

**جدول (10)**

**اختبار التوزيع الطبيعي شابيرو- ويلك (Shapiro-Wilk)**

| مسلسل | الاختبار | قيمة Z | القيمة الاحتمالية(الدلالة) |
|---|---|---|---|
| الأول | **التصويب من القفز بعد تمرير** | 0.947 | 0.01 |
| الثاني | **التصويب السلمي بعد محاورة** | 0.899 | 0.01 |
| الثالث | **التصويب من الثبات (الرمية الحرة)** | 0.937 | 0.01 |

بالنظر لمستوى الدلالة في العينات نجد أنه دال إحصائياً، حيث أنه أصغر من (0.05)، وبالتالي نرفض الفرض الصفري بوجود توزيع اعتدالي في الاختبارات المهارية، ونقبل الفرض البديل في عدم جود توزيع اعتدالي، وبالتالي يمكن استخدام اختبار ( مان وتني لعينتين مستقلتي) ، واختبار (ويلككسون لعينتين مترابطتين ) اللابارامتريين.

**أولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول الذى ينص على أنه:**

**" توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة (a≤0.05) بين متوسطي درجات لاعبي المجموعة التجريبية بين القياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى لمهارة التصويب(التصويب من القفز- التصويب السلمى- التصويب من الثبات) فى كرة السلة".**

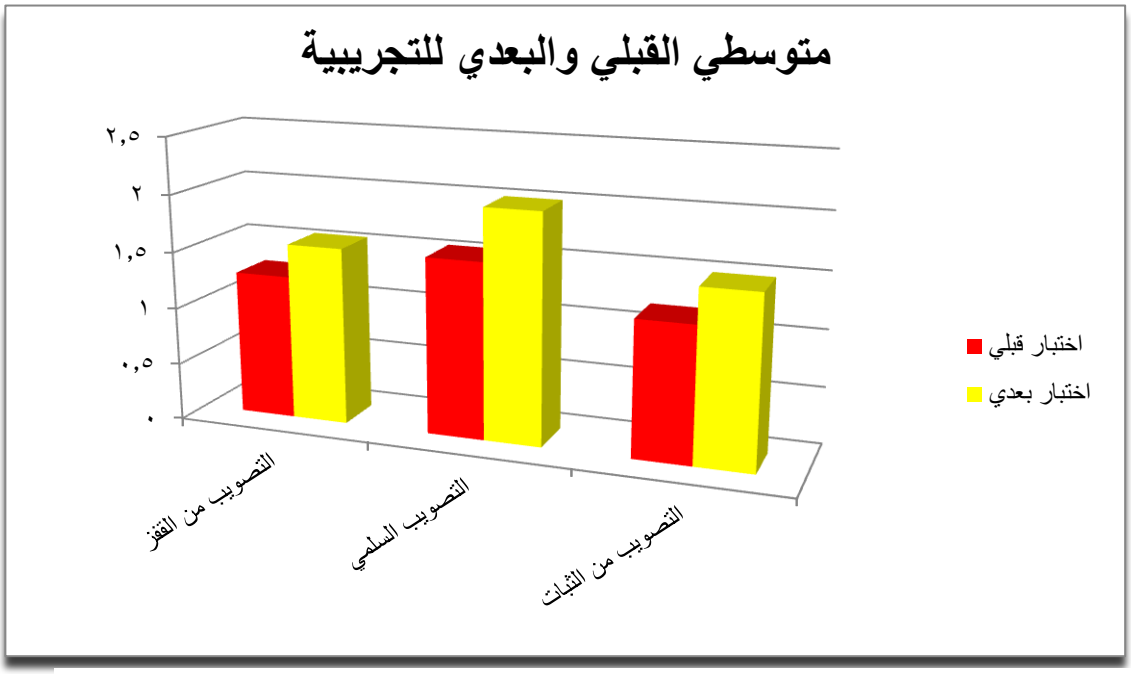
للتحقق من هذا الفرض تمت المقارنة بين متوسطي درجات اللاعبين أفراد العينة (ن= 11) على اختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة)، والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير في التطبيقين القبلي والبعدي، باستخدام اختبار و ويلككسون للرتب **Wilcoxon Signed Ranks Test** للفروق بين متوسطات درجات عينتين مرتبطتين وذلك لصغر حجم العينة، كما يوضحه جدول **(11)** وجدول **(12)** وشكل**(3)**.

**جدول (11)**

**يبين المتوسطات والإنحرافات المعيارية ونسبة التحسن للمجموعة التجريبية لاختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة) والتصويب السلمي بعد محاورة و التصويب من القفز بعد تمرير للتطبيقين القبلي والبعدي**

| المتغيرات | التطبيق | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | نسبة التحسن% |
|---|---|---|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | قبلي | 11 | 1.27 | 0.090 | 22.29 |
| | بعدي | 11 | 1.56 | 0.206 | |
| التصويب السلمي بعد محاورة | قبلي | 11 | 1.55 | 0.121 | 30 |
| | بعدي | 11 | 2.01 | 0.140 | |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | قبلي | 11 | 1.19 | 0.151 | 26.11 |
| | بعدي | 11 | 1.50 | 0.194 | |

**شكل (2)**




**شكل(2)**

**المتوسطات الحسابية للمتغيرات المستهدفة في التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية**

يتضح من جدول (11)، وشكل (3) وجود فروق في متوسطات الدرجات ووجود تحسن بين القياسين القبلي والبعدي وذلك في اختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة)، والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير للمجموعة التجريبية ؛ ولصالح القياس البعدي، حيث تراوحت نسب التحسن بين (22.29- 30٪)، ومتوسط نسبة التحسن العام للمتغيرات مجتمعةً (26.13%)، وهذا يؤكد أن الفيديو التفاعلي أسهم بدرجة كبيرة في تحسين هذه المتغيرات لدى أفراد العينة.

## 1- مناقشة نتائج الفرض الأول:

**يقوم الباحث فيما يلى بمناقشة النتائج التى توصل اليها فى ضوء دلالة الفروق بين القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية فى اختبار مهارة التصويب( قيد الدراسة ).**

فيما يتعلق بالفرض الأول الخاص بوجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى فى مهارة التصويب لدى المجموعة التجريبية لصالح القياس البعدى وما أسفرت عنه نتائج الجدول (11)، والشكل (3) من وجود فروق دالة إحصائياً فى متغيرات الدراسة لصالح القياس البعدى فقد تراوحت نسب التحسن بين ( 22.29 – 30 % )، ومتوسط نسبة التحسن العام للمتغيرات مجتمعة(26 .13 %)، والتى تم حسابها بجمع نسب التحسن فى جميع مهارات التصويب قيد الدراسة وتقسيمها على عددها، وبالتالى هذا يؤكد على أن الفيديو التفاعلى أسهم بدرجة كبيرة فى تحسن مهارة التصويب قيد الدراسة لدى أفراد العينة، ولتوضيح الفروق بين هذه القياسات قام الباحث بمناقشة ومقارنة كل مهارة فى القياس القبلى والبعدى:

1 – التصويب السلمى بعد محاورة : وفيما يتعلق بمهارة التصويب السلمى بعد محاورة حيث بلغ متوسط نسبة التصويب قبل تطبيق برنامج الفيديو التفاعلى ( 1.55 )، وزادت بعد تطبيق البرنامج إلى (2,01 )، وهذا يؤكد بوجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى والبعدى، وبذلك تحتل مهارة التصويب السلمى بعد محاورة المركز الأول، حيث وصلت نسبة التحسن الكلى إلى( 30% ).

2 – التصويب من القفز بعد تمرير : حيث بلغت متوسط نسبة التصويب فى اختبار التصويب من القفز بعد تمرير قبل تطبيق برنامج الفيديو التفاعلى (1.27)، وزادت بعد تطبيق البرنامج إلى (1.56 )، وهذا يؤكد بوجود فروق دالة إحصائياً بين القياس القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى، وبذلك تحتل مهارة التصويب من القفز بعد تمرير المركز الثانى، حيث وصلت نسبة التحسن الكلى الى (22.29 %).

3 – التصويب من الثبات ( الرمية الحرة ): حيث بلغ متوسط نسبة التصويب فى التصويب من الرمية الحرة قبل تطبيق برنامج الفيديو التفاعلى (1.19 )، وأرتفعت بعد تطبيق البرنامج إلى (2.01)، وهذا يؤكد وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلى البعدى لصالح القياس البعدى، وبذلك تحتل مهارة التصويب من الرمية الحرة المركز الثالث، حيث وصلت نسبة التحسن الكلى إلى(26.11%).

وبالتالى وصلت نسبة التحسن العام لجميع المهارات قيد الدراسة إلى (26.13%)، وهذا بالتأكيد يدل على أن للفيديو التفاعلى الدور الكبير فى تحسن مهارة التصويب قيد الدراسة.

ويرجع الباحث تقدم أفراد المجموعة التجريبية في برنامج الفيديو التفاعلى المعد بالحاسوب إلى تحكم الطالب فى سرعة عرض مقاطع الفيديو وتكرارها لأى عدد من المرات، وكذلك الدقة فى طريقة العرض للبرنامج، وهذا أدى الى التصور الحركى الدقيق للمهارة نتيجة اقترانها مع التعليق الصوتى، والربط فيما بينها، وهو صاحب الأثر الفعال فى 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 : 200).

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( عبد الخالق ، 2005 : 113 ).

وتتفق النتائج السابقة مع الدراسات السابقة التى اجريت كدراسة حمدان (2011)، ودراسة حسب الله (2009)، ودراسة غنيم (2009)، ودراسة "فستر ماشر – كيفيين – مايكل"Michel, fester ,kevein" (2001) على أن الفيديو التفاعلى أكثر جاذبية ومتعة حيث يستمتع اللاعب حين يشاهد هؤلاء اللاعبين، وبالتالى يتمنى ويحلم بأن يكون مثلهم، كما أنه الفيديو التفاعلى يزيد من فهم الصعوبات التى يواجهونها الطلاب أثناء التطبيق، وذلك من خلال استرجاع تلك المهارات ومشاهدتهم لبعض اللاعبين المتميزين أثناء المباريات العالمية.

وتؤكد دراسة الجيلانى (2003)، ودراسة حسانين (2002)، ودراسة زغلول ، محروس (2002 )، ودراسة فليفل (1999)، ودراسة عبد الله (1995)، ودراسة أنطونيو، Antonio (2003)، بأن كثرة الطلاب من مشاهدة الفيديو التفاعلى يحسن عملية التعلم ويزيد من قدرتهم

على حل الصعوبات التى يواجهونها وبالتالى يعزز عامل الثقة بالنفس فى القدرة على حل المشكلات.

ويرى الباحث أن نسبة التحسن التى حدثت تعود إلى تأثير الفيديو التفاعلى في تحسين مهارة التصويب لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية والذى تم إعداده بشكل جيد، بحيث يقوم بتبسيط المهارة وتحليلها، بحيث يمكن للطالب أن يحدث عملية تغذية راجعة لكل جزئية، وبالتالى يؤدى المهارة بالشكل المطلوب.

**جدول (12)**

**اختبار ويلككسون للرتب Wilcoxon Signed Ranks Test للتعرف علي دلالة الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي لدى المجموعة التجريبية في متغيرات الدراسة ( ن = 11)**

| المتغير | | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | قيمة الدلالة | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | رتب سالبة | 0 | 00. | 00. | 3.207 | 0.001 | 0.01 |
| | رتب موجبة | 11 | 6.00 | 66.00 | | | |
| | تعادل | 0 | | | | | |
| | المجموع | 11 | | | | | |
| التصويب السلمي بعد محاورة | رتب سالبة | 0 | 00. | 00. | 3.126 | 0.002 | 0.01 |
| | رتب موجبة | 11 | 6.00 | 66.00 | | | |
| | تعادل | 0 | | | | | |
| | المجموع | 11 | | | | | |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | رتب سالبة | 0 | 00. | 00. | 3.034 | 0.002 | 0.01 |
| | رتب موجبة | 11 | 6.00 | 66.00 | | | |
| | تعادل | 0 | | | | | |
| | المجموع | 11 | | | | | |

**القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى دلالة (0.05=1.96)**

**وعند(0.01=2.58)**

يتضح من الجدول السابق أيضاً أن قيمة (Z) دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، حيث كانت قيمة (Z) أعلى من القيمة الحرجة عند(0.01)، والتي تبلغ (2.58 %)، وهذا يؤكد أن الفيديو التفاعلي أسهم بدرجة كبيرة في تحسين هذه المتغيرات لدى أفراد العينة.

توجد فروق دالة إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في اختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة) والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير و لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب حجم التأثير باستخدام مربع إيتا (η2)

( منصور ، 1997 : 57)، من خلال المعادلة التالية:

$$H^2 = \frac{Z^2}{Z^2 + 4}$$

وعن طريق "$\eta^2$" أمكن حساب القيمة التي تعبر عن حجم الأثر للبرنامج المقترح باستخدام المعادلة التالية:

$$D = \frac{2\sqrt{\eta^2}}{\sqrt{1-\eta^2}} = 2$$

**جدول (13)**

**الجدول المرجعي المقترح لتحديد مستويات حجم التأثير بالنسبة لكل مقياس من مقاييس حجم التأثير**

| الأداة المستخدمة | حجم التأثير | | |
|---|---|---|---|
| | صغير | متوسط | كبير |
| D | 0.2 | 0.5 | 0.8 |
| $\eta^2$ | 0.01 | 0.06 | 0.14 |

ولقد قام الباحث بحساب حجم الأثر باستخدام المعادلات السابقة والجدول (13) يوضح حجم التأثير بواسطة كلٍ من "$\eta^2$" ، "d".

**جدول (14)**

**قيمة "Z" ومربع إيتا $\eta^2$ وحجم التأثير "d" للتحقق أثر الفيديو التفاعلي**

| المتغيرات | (Z قيمة) | $Z^2$ | $Z^2 + 4$ | η 2 | قيمة d | حجم التأثير |
|---|---|---|---|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | 3.207 | 10.28 | 14.28 | 0.720 | 5.60 | كبير |
| التصويب السلمي بعد محاورة | 3.126 | 9.77 | 13.77 | 0.710 | 5.34 | كبير |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | 3.034 | 9.21 | 13.21 | 0.697 | 5.06 | كبير |

يتبين من الجدول السابق أن تأثير الفيديو التفاعلي كان كبير على جميع متغيرات الدراسة، فقد تراوحت قيم مربع إيتا بين (0.697– 0.720 %) للمجموعة التجريبية من أفراد العينة وهي قيم تدلل على وجود تأثير كبير، مما يشير إلى تأثير الفيديو التفاعلي لدى أفراد عينة المجموعة التجريبية.

**ثانياً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى الذى ينص على أنه:**

**" توجد فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة (a≤0.05) بين متوسط درجات لاعبى المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبى المجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية لمهارة التصويب(التصويب من القفز– التصويب السلمى– التصويب من الثبات) فى كرة السلة.**

للتحقق من هذا الفرض تمت المقارنة بين متوسطي درجات اللاعبين أفراد العينة ( ن= 22) على اختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة) والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير في التطبيق البعدي، باستخدام اختبار ( مان ويتني) Mann–Whitney Test للفروق بين متوسطات درجات عينتين مستقلتين وذلك لصغر حجم العينة، كما يوضحه جدول (13) وشكل (4).

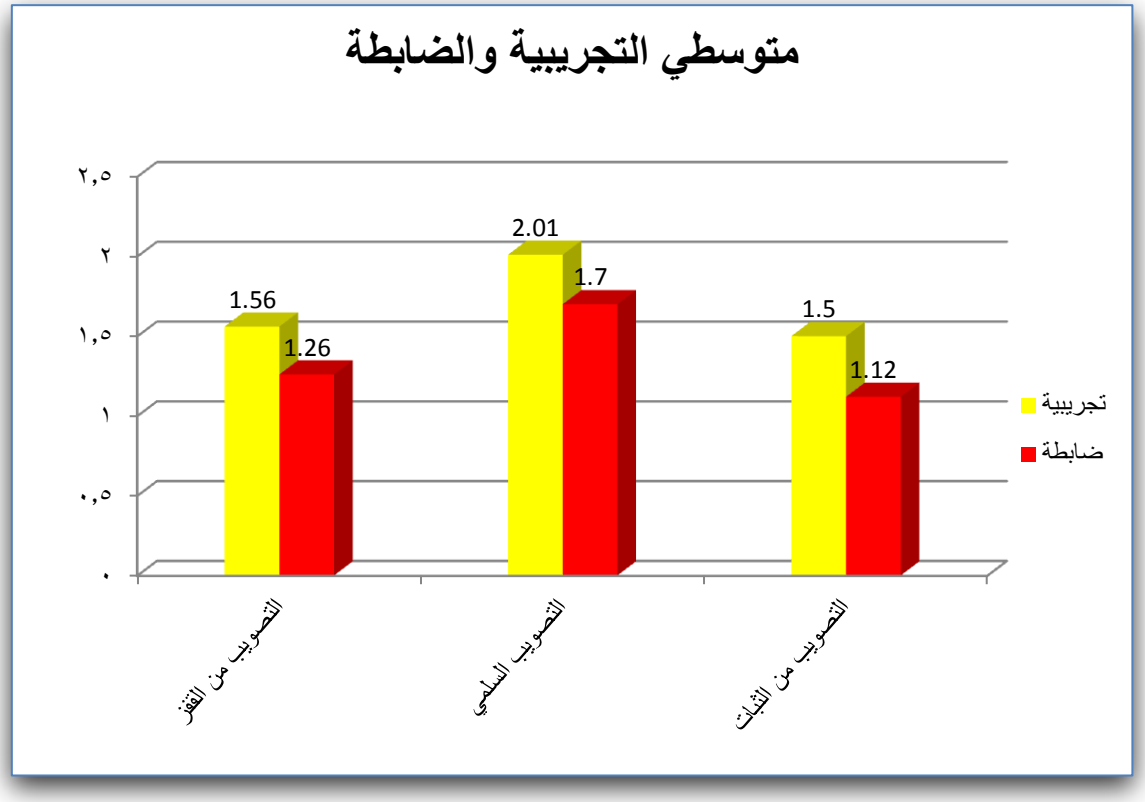
**جدول (15)**

**يبين المتوسطات والانحرافات المعيارية ونسبة التحسن للمجموعتين التجريبية والضابطة لاختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة) والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير للتطبيق البعدي**

| المتغيرات | التطبيق | العدد | المتوسط | الانحراف المعياري | نسبة التحسن% |
|---|---|---|---|---|---|
| التصويب من القفز بعد تمرير | تجريبية | 11 | 1.56 | 0.206 | 23.97 |
| | ضابطة | 11 | 1.26 | 0.222 | |
| التصويب السلمي بعد محاورة | تجريبية | 11 | 2.01 | 0.140 | 18.18 |
| | ضابطة | 11 | 1.70 | 0.154 | |
| التصويب من الثبات (الرمية الحرة) | تجريبية | 11 | 1.50 | 0.194 | 33.9 |
| | ضابطة | 11 | 1.12 | 0.158 | |

**شكل (3)**

**المتوسطات الحسابية للمتغيرات المستهدفة للمجموعتين التجريبية والضابطة للتطبيق البعدي**




يتضح من جدول (15) وشكل (4) وجود فروق ووجود تحسن بين متوسط لاعبي المجموعة التجريبية ومتوسط لاعبي المجموعة الضابطة في القياس البعدي في اختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة) والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير ولصالح المجموعة التجريبية حيث تراوحت نسب التحسن بين ( 18.18 – 33.9٪ )، ومتوسط نسبة التحسن العام للمتغيرات مجتمعةً (25.35 %)، وهذا يؤكد أن الفيديو التفاعلي ساهم بدرجة كبيرة في تحسين هذه المتغيرات لدى أفراد العينة.

**جدول (16)**

**اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة لاختبارات التصويب من الثبات (الرمية الحرة) والتصويب السلمي بعد محاورة والتصويب من القفز بعد تمرير للتطبيق البعدي ( ن = 22)**

| المتغيرات | المجموعة | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | قيمة Z | قيمة U | مستوى الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **التصويب من القفز بعد تمرير** | التجريبية | **11** | **15.64** | **172** | **3.18** | **0.01** | **دالة** |
| | الضابطة | **11** | **7.36** | **81** | | | |
| **التصويب السلمي بعد محاورة** | التجريبية | **11** | **15.55** | **171** | **3.11** | **0.01** | **دالة** |
| | الضابطة | **11** | **7.45** | **82** | | | |
| **التصويب من الثبات (الرمية الحرة)** | التجريبية | **11** | **16.27** | **179** | **3.54** | **0.01** | **دالة** |
| | الضابطة | **11** | **6.73** | **74** | | | |

**القيمة الحرجة المطلقة للدرجة المعيارية عند مستوى دلالة (0.05=1.96) وعند (0.01=2.58)**

يتضح من الجدول (16) اختبار مان وتني Mann–Whitney Test U أن قيمة "Z" دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01) لجميع الإختبارات ، وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية على القياس البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية.

**2: مناقشة نتائج الفرض الثانى:**

**يقوم الباحث فيما يلى بمناقشة النتائج التى توصل اليها فى ضوء دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياسين القبلى والبعدى فى اختبار مهارة التصويب( قيد الدراسة ).**

فيما يتعلق بالفرض الثانى الخاص بوجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات لاعبى المجموعة التجريبية ومتوسط درجات لاعبى المجموعة الضابطة لصالح القياس البعدى، حيث يوضح الجدول السابق بوجود فروق وتحسن فى مهارة التصويب قيد الدراسة لصالح المجموعة التجريبية، حيث تراوحت نسبة التحسن بين ( 18.18 – 33.9 % ) ومتوسط نسبة التحسن العام لمتغيرات الدراسة جميعها ( 25.35 %)، ولتوضيح الفروق بين المتوسطات قام الباحث بعرض كل مهارة للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ونسبة التحسن.

1 – التصويب من الثبات ( الرمية الحرة ): حيث وصل متوسط نسبة التصويب من الرمية الحرة للمجموعة التجريبية التى طبق عليها البرنامج (1.50 )، أما متوسط نسبة التصويب من الرمية الحرة للمجموعة الضابطة (1.12)، وهذا يؤكد بوجود فروق دالة احصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة ، وبذلك تحتل مهارة التصويب من الرمية الحرة المركز الأول ، حيث وصلت نسبة التحسن الكلى إلى (33.9 %).

2 – التصويب من القفز بعد تمرير: حيث كان متوسط نسبة التصويب من القفز للمجموعة التجريبية التى طبق عليها برنامج الفيديو التفاعلى ( 1.56 )، أما متوسط نسبة التصويب من القفز للمجموعة الضابطة (1.26 )، وهذا يؤكد بوجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة، وبذلك تحتل مهارة التصويب من القفز بعد تمرير المركز الثانى، حيث وصلت نسبة التحسن الكلى الى (23.97 %).

3 – التصويب السلمى بعد محاورة: حيث وصل متوسط نسبة التصويب السلمى بعد محاورة للمجموعة التجريبية التى طبق عليها برنامج الفيديو التفاعلى (2.01 )، أما متوسط نسبة التصويب السلمى للمجموعة الضابطة (1.70 )، وهذا يؤكد بوجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة، وبذلك تحتل مهارة التصويب السلمى بعد محاورة المركز الثالث ، حيث وصلت نسبة التحسن الكلى إلى (18. 18% ).

وبالتالى وصلت نسبة التحسن العام لجميع المهارات قيد الدراسة إلى (25.35%)، وهذا بالتأكيد يدل على أن للفيديو التفاعلى الدور الكبير فى تحسن مهارة التصويب قيد الدراسة.

ويرجع الباحث تقدم أفراد المجموعة التجريبية إلى البرنامج التفاعلى المعد بالحاسوب والذى راعى مستويات وقدرات وميول الطلاب، وذلك بتجزئة المهارة إلى أجزاء صغيرة، وبشكل متتابع تسهل عملية إدراك الحركة، أو المهارة وتسرع من فهمها وإتقانها، أيضا إحتواء برنامج الفيديو التفاعلى على التنوع فى مصادر التعلم من مقاطع فيديو متنوعة وصور متسلسلة وأشكال ورسوم توضيحية، بالإضافة الى التعليق الصوتى والموسيقى، كل هذه المصادر، أدت الى اشراك، أكثر من حاسة لدى الطالب أو اللاعب، الأمر الذى يزيد من قدرته على استيعاب وفهم المهارة والإسراع فى عملية التعلم.

ويؤكد "**هو فستر Ho fsetter** "على أن استخدام الحاسوب كتقنية حديثة في تعلم المهارات، يعد أداة فعالة في إيصال المفاهيم المعقدة والمهارات المركبة، ويساعد على اختصار الوقت ويشد انتباه الطلاب لفترات أطول من التعلم بالطريقة التقليدية(هو فستر ، 1995 : 64).

وتتفق النتائج مع الدراسات السابقة التى أجريت كدراسة جزر(2004)، ودراسة سلامة (2000)، ودراسة جاد (2000)، ودراسة جاردنر – ديفيد " gardener – dived"(2003)، بأن الطرق الحديثة المتبعة فى عملية التعلم من خلال استخدام الفيديو التفاعلى تكون أكثر ايجابية وفاعلية من استخدام الطرق التقليدية ، حيث يقوم الفيديو بإعطاء الفرصة للطلاب التعلم من خلال التفاعل والإستثارة والتأثر الممتع والجذاب والمشاركة الإيجابية مع الية العرض للاعبين هم الأفضل وهم الأمهر وهذا ما يسمى بالتفاعلية، كما وتؤكد دراسة كل من على (1997)، ودراسة عبد المجيد (1996)، زهانج – زهو – بريجس – نونماكر Zhang – Zhou – Briggs – Nunamker( 2006 )، ودراسة بيتر – فادى Peter – Fadde (2006)، ودراسة روسيل – نوتن Russell – Newton (2008 )، ودراسة ويكستون وآخرون wiksten,et;at." (1998) على أن من مميزات الفيديو التفاعلى أنه يراعى الفروق الفردية بين اللاعبين فى تعلم مهارة التصويب.

ويرى الباحث أن نسبة التحسن التى حدثت تعود الى تأثير الفيديو التفاعلى لتحسن مهارة التصويب لصالح المجموعة التجريبية مما يشير الى أن الفيديو التفاعلى كان له دور كبير فى تحسن مهارة التصويب قيد الدراسة.

وهنا يشير الباحث إلى أن هناك عوامل عديد تؤكد على أهمية ودور الفيديو التفاعلى، حيث يحتوى على خصائص ومميزات يمكن أن ترقى بعملية تعلم المهارات الحركية، حيث يعتمد الفيديو التفاعلى بشكل كبير على عملية التصور والتخيل لآلية تنفيذ وتطبيق المهارة الحركية، وبالتالى يعتمد الطالب على السمع والبصر والإحساس، أو الشعور بالحركة والزمان والمكان دون الأداء الفعلى لها، وهذا يعتبر أحد الطرق الحديثة المستخدمة فى تحسين وتطوير العملية التعليمية والتدريبية( شاكر، 2005 : 79).

ويشير الباحث أيضاً أن من العوامل التى أسهمت فى زيادة نسبة التحسن فى برنامج الفيديو التفاعلى عملية التغذية الراجعة التى يحدثها برنامج الفيديو التفاعلى؛ حيث أن من أهم وظائف التغذية الراجعة يكمن في تحسين التعلم الحركي للمهارات، كما ويساهم الفيديو التفاعلى فى 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 التفاعلى بتنوع المثيرات المقدمة للطالب والتي تساعد على إشراك أكثر من حاسة في نفس الوقت، واحدى أهم هذه الحواس المرتبطة بتعلم المهارات فى برنامج الفيديو التفاعلى حاسة البصر، والتي لها أهمية كبيرة في التعلم؛ إذ إن مشاهدة الطالب لعرض المهارات ( مهارة التصويب ) على هيئة مقاطع فيديو وهى عبارة عن لقطات للأداء المهاري المراد تحسينه، وبسرعة عرض مختلفة (بطي . اعتيادي . سريع) يؤدي بالطالب إلى فهم واستيعاب الحركة بشكل أسرع.

وهنا يقول الباحث أن التغيير في سرعة عرض المهارة له أهمية كبيرة في إدراك المهارة وخصوصا أسلوب العرض البطيء (Slow Motion)، إذ يتيح للطالب الفرصة في مشاهدة المهارة بتفاصيلها وأجزائها وهذا ما لا يوفره التعلم بالنموذج الحي ( التعلم التقليدي )، وفي أهمية العرض البطيء **يشير عبد الستار ضمد** إلى أن مشاهدة الطالب لأداء المهارة بصيغة العرض البطيء تكون صورة أكثر وضوحا للطالب، وتعطي معلومات دقيقة حول الأداء وحول النتيجة ويحاول الوصول إليها عن طريق التدريب والتمرين( ضمد ،2000 : 32 ).

ومن العوامل الهامة فى عملية عرض الفيديو التفاعلى عملية التكرار، حيث يمتلك الفيديو التفاعلى خاصية تكرار عرض ومشاهدة المهارة لأكثر من مرة وبنفس الجودة دون الشعور بالتعب أو الملل، وهذا يؤدى بالتأكيد الى نوع من التشويق والدافعية فى عملية العرض مما يؤدى

الى زيادة انتباه الطالب واستثارته، ويؤكد (محجوب ، 1989 :20 ) بأن التشويق والإثارة من عوامل التعلم الحركى،

ويشير(عبد المجيد ، 2000 : 211) إلى أن أي عمل يقوم به الإنسان لا يمكن أن يتقن إلا بوجود إثارة أو رغبة في العمل.

ويؤكد الباحث على ماسبق بأن الفيديو التفاعلى كان له الدور البارز والواضح فى تحسن مهارة التصويب قيد الدراسة، فتسلسل الصور فى طريقة عرض المهارة بالتدرج العلمى الصحيح والأسلوب والطريقة التى استخدمت فى توضيح المهارة على الحاسوب جعلت هناك نوعاً من التشويق والإنجذاب نحو الطالب مع دور المدرس فى التوجيه والإرشاد، أيضاً ما يقوم به الفيديو التفاعلى من تكرار عرض المهارة لأكثر من مرة وبنماذج مختلفة ساعد وبشكل كبير على فهم واستيعاب المهارة .

## ثالثًا: أهم النتائج التى توصات اليها الدراسة:

من خلال ما تحقق من فروض البحث، ووفقاً لما أشارت اليه نتائج الدراسة، وفى ضوء عرض ومناقشة النتائج، وفى حدود عينة البحث والأدوات المستخدمة، ومن خلال جمع المعلومات الدقيقة، تمكن الباحث من التوصل الى النتائج التالية:

- الفيديو التفاعلى أدى إلى تحسن فى مهارة التصويب ( التصويب من القفز والتصويب من الرمية الحرة والتصويب السلمى ).
- معدلات التحسن فى مهارة التصويب من القفز بعد تمرير كانت جيدة ، حيث وصلت نسبة التحسن إلى(23.97% ).
- معدلات التحسن فى مهارة التصويب السلمى بعد محاورة أيضاً كانت جيدة ، حيث وصلت نسبة التحسن الى (18 .18% ).
- معدلات التحسن فى مهارة التصويب من الرمية الحرة كانت أكبر من معدلات التحسن فى مهارة التصويب من القفز ومهارة التصويب السلمى ، حيث كانت نسبة التحسن فى مهارة التصويب من الرمية الحرة (33.9 % ).
- يتضح من المعدلات السابقة اثرتوظيف الفيديو التفاعلى على جميع المتغيرات ، وبذلك فان نسبة التحسن العام لجميع المهارات قيد الدراسة وصلت إلى (25.35%).
- الفيديو التفاعلي يعطي الفرصة للطلاب الملاحظة والاستنتاج من مشاهدته.
- دور المدرس فى العملية التعليمية ما هو إلا موجه ومرشد ومخطط ومنتج للبرامج التعليمية والدور الأكبر يكون على المتعلم.
- يزيد الفيديو التفاعلي لدى الطلاب القدرة على فهم المهارات الحركية المعقدة والصعبة .
- يوفر عنصر التشويق والتعزيز والإثارة لدى المتعلم.
- يمكن استخدام الفيديو التفاعلى كنموذج للتعلم الفردي ، بحيث يستطيع المتعلم نسخ بعض البرامج ومشاهدتها فى أى وقت يشاء.
- يتيح الفيديو التفاعلي للطلاب التعلم حسب قدراتهم المهاريه المتفاوتة.
- يستخدم المتعلم أكثر من حاسة أثناء التعلم حيث يستخدم الصوت والصورة ، وهذا يساعد على تعلم أكثر سهولة وإتقان.
- يجعل الفيديو التفاعلى التعلم أكثر جاذبية وتأثيراً للمتعلمين .
- يعد الفيديو التفاعلى أداة تعليمية قيمة للأمور التى تحتاج إلى توضيحها وليس مجرد التحدث عنها.

## رابعًا: التوصيات:

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

1) الإهتمام بإجراء البحوث والدراسات علي باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى لمعرفة أثر توظيف الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية.
2) نشر نتائج هذه الدراسة وخطوات تطبيق هذا البرنامج( الفيديو التفاعلى ) على الأندية والمدارس للإستفادة من هذه النتائج.
3) تزويد المدارس والأندية فى قطاع غزة بأجهزة الفيديو التفاعلي.
4) تصميم قاعات دراسية قريبة من الملاعب مزودة بأجهزة الفيديو التفاعلي.
5) تدريب المدربين والمدرسين علي استخدام تلك الأجهزة.

# المصادر والمراجع

**أولًا: المصادر العربية.**

**ثانياً: المصادر الأجنبية.**

**ثالثًا: شبكة المعلومات الدولية.**

## أولاً: المصادر والمراجع العربية:


**1 – القران الكريم :**

2 – إبراهيم، شعبان(1) (1989): **دراسة نتيجة التصويب للاعبي كرة السلة في ظروف التدريب والمنافسات**، رسالة دكتوراه منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين بالإسكندرية، الإسكندرية.

3 – ـــــــــــ(2) (1993):علاقة أنواع التصويب بنتائج الفرق المشتركة فى بطولة العالم الحادية عشرة لكرة السلة 1990م، بحث منشور، **المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضية للبنين بالهرم**، العدد(15)، جامعة حلوان، القاهرة.

4 – إبراهيم، منير (1988): **كرة اليد للجميع**، مصر :مطبعة روزا اليوسف.

5 – أبو عبيه، محمد (1980): **كرة السلة الحديثة**، القاهرة: دار المعارف.

6 – أبو علام، رجاء (2001): **مناهج البحث العلمي**، ط3، مصر: دار النشر للجامعات.

7 – أبوجادو، صالح (2000): **علم النفس التربوى**، ط2، عمان، الأردن: دار المسرة للتوزيع والنشر.

8 – أحمد، بسطويسى (1996): **أسس ونظريات الحركة**، القاهرة: دار الفكر العربى.

**9** – أحمد، صابر (1999): برنامج مهارى هجومى مقترح لتنمية بعض المهارات الهجومية الخاصة بمراكز اللعب للاعبى كرة السلة، رسالة دكتوراه غير منشورة، **كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.**

10 – أمين، زينب (1996): **أثر استخدام كل من الفيديو الخطى والفيديو التفاعلى على التحصيل الفورى لدى طلاب كلية التربية الرياضية**، بحث منشور، المؤتمر العلمى الثالث لكلية التربية نحو بيئة تربوية أفضل فى القرن الحادى والعشرين، المجلد الثانى، كلية التربية، جامعة المنيا.

11 – أمين، أحمد و ألفت، هلال ( 1994 ): **مبادئ كرة السلة**، القاهرة: الفنية للطباعة والنشر.

12 – إسماعيل، محمد(1) (1995): **الهجوم في كرة السلة**، الاسكندرية: منشأة المعارف.

13 – ـــــــــــ (2) (2003): **الأساسيات المهارية والخططية الهجومية فى كرة السلة**، ط2، الإسكندرية: منشأة المعارف.

14 – اسكندر، كمال و أودى، عباس(1989): آراء بعض طلاب التعليم العالي بالحرين نحو تأثير مشاهدتهم لبرامج الفيديو التفاعلي على حياتهم الدراسية والاجتماعية، بحث منشور، **مجلة كلية التربية**، العدد (12)، جامعة المنصورة.

**15** – بلال، محمد ( 1997): **أثر استخدام كرات سلة مثقلة على تحسين سرعة ودقة التمرير والتصويب لناشيئ كرة السلة تحت 14 سنة**، رسالة ماجستير منشورة، **كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية.**

16 – البازى، يوسف و نجم، مهدى (1988): **المبادئ الأساسية في كرة السلة**، بغداد: مطبعة التعليم العالي.

17 – البغدادي، محمد(1) (1998): **أهم مجالات استخدام الفيديو التفاعلي في عملية التعلم**، ط2، القاهرة: دار الفكر العربي.

18 – ـــــــــــ (2) (1998) : **تكنولوجيا التعليم والتعلم**، ط2، القاهرة: دار الفكر العربي.

19 – الفوال، أيمن ( 1994 ): **تحديد مستويات معيارية لبعض المهارات الأساسية لكرة السلة بمراكز تدريب الناشئين "المرحلة الثانوية"**، رسالة ماجستير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، مصر.

20 – جزر، محمد ( 2004 ): **تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الآلي على مستوى التحصيل المعرفى فى أداء بعض المهارات الأساسية فى كرة الطائرة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية بالمنصورة، جامعة المنصورة.

21 – جاد، منى ( 2000 ): **فاعلية برامج الكمبيوتر متعدد الوسائل القائمة على الرسوم والصور المتحركة فى تعليم المهارات الحركية**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان.

22 – الجيلانى، مصطفى ( 2003 ): الفيديو التفاعلى كأسلوب لتصحيح الأخطاء فى أداء مهارتى ركل الكرة بباطن القدم والجرى بالكرة، بحث منشور، **مجلة جامعة المنوفية للتربية البدنية والرياضية**، جامعة المنوفية.

23 – حمدان، أحمد (2011): فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطوير بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى، بحث منشور، **مجلة الرافدين للعلوم الرياضية**، جامعة الموصل، العراق.

24 – حسين، كامل (1993 ): الخصائص التكنيكية للرمية الحرة للرجال فى كرة السلة، المجلة العلمية للتربية البدنية والرياضية، العدد (17)، **كلية التربية الرياضية للبنين**، جامعة حلون، القاهرة.

25 –حسب الله، خالد (2009): فاعلية استخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، بحث منشور، **كلية التربية الرياضية**، جامعة حلوان، القاهرة.

26 –حسانين، أحمد ( 2002 ): أثر برنامج تعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى على تعلم بعض المهارات الأساسية فى كرة القدم، رسالة ماجستير غبر منشورة، **كلية التربية الرياضية**، جامعة المنوفية.

27 –خميس، محمد (2003): **تطور تكنولوجيا التعليم**، عمان: دار قباء للنشر.

28 –الدياسطى، عصام ( 1993 ): **كرة السلة تطبيقات عملية**، ط1، القاهرة: شركة الماجيرى للطباعة والنشر.

29 – رزق، ايمان (2005): فاعلية استخدام بعض معينات التعلم على مهارة التصويب فى كرة السلة، رسالة ماجستير منشورة، **كلية التربية الرياضية**، جامعة الإسكندرية.

30 –راتب، أسامة وخليفة، إبراهيم (1999): **النمو والدافعية فى توجيه النشاط الحركى للطفل والأنشطة الرياضية المدرسية**، القاهرة: دار الفكر العربى.

31 – زيدان، مصطفى(1) (1997): **موسوعة كرة السلة**، ط1، القاهرة : دار الفكر العربي.

32 – ـــــــــــ (2) (1998): **كرة السلة للمدرب والمدرس**، القاهرة: دار الفكر العربي.

33 – زيدان، مصطفى و موسى، جمال ( 2004 ) : **تعليم ناشئي كرة السلة**، ط2، القاهرة: دار الفكر العربى.

34 – زغلول، محمد و لمياء، محروس (2002): برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على جوانب التعلم فى كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسى، بحث منشور، **المجلة التعليمية للتربية البدنية**، كلية التربية الرياضية للبنات، العدد(22)،جامعة الإسكندرية .

35 – سالم، مختار (1991 ): **مع كرة السلة**، بيروت، بنان: مؤسسة المعارف.

36 – سلامة، محمد ( 1989 ): أثر استخدام بعض المثيرات السمعية والبصرية على دقة التصويب فى كرة السلة، رسالة دكتوراه غير منشورة ، **كلية التربية الرياضية للبنين**، جامعة حلوان، الإسكندرية .

37 – سلامة، النبوى (2001): تأثير استخدام الحاسب الآلي متعدد الوسائط على تعلم بعض مهارات رياضة الجمباز، رسالة ماجستير غير منشورة، **كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة**، جامعة حلوان.

38 – سالم، مهدي (2002 ): **تقنيات ووسائل التعليم**، القاهرة: دار الفكر العربي.

39 – السيد، عاطف (2000): **تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم**، مطبعة رمضان وأولاده، الإسكندرية.

40 – السجينى، أمل (1992 ): دراسة عامليه لجوانب مستوى التصويب للاعبات الدرجة الاولى لكرة السلة، رسالة دكتوراه غير منشورة، **كلية التربية الرياضية**، جامعة طنطا.

41 – شاكر، نبيل(1) (2005 ):_**علم الحركة، التطور والتعلم الحركي، حقائق ومفاهيم**، العراق: مطبعة المتنبى، جامعة ديالى.

42 – ـــــــــــ (2) ( 2007 ): **معالم الحركة الرياضية والنفسية والمعرفية**، ط1، العراق: مطبعة المتنبى، جامعة ديالى.

43 – شبل، أحمد (2010): تأثير تدريبات المنافسة على تنمية بعض المهارات الهجومية لدى ناشئي كرة السلة، رسالة ماجستير منشورة ، **كلية التربية الرياضية**، جامعة طنطا، القاهرة.

44 – صادق، علاء (1995 ): **كرة السلة للجميع**، مصر: مطبعة روزا اليوسف.

45 – صيام، محمد (1995): تقنية الفيديو ودورها فى تطوير العملية التربوية بناة الأجيال، **مجلة فصلية تربوية ثقافية منوعة**، بحث منشور، السنة الرابعة، العدد (13)، كلية التربية، القاهرة.

46 – ضمد، عبد الستار (2000): **فسيولوجيا العمليات العقلية في الرياضة. تحليل. تدريب . قياس**، ط1، عمان: دار الفكر للطباعة.

47 – علون، عبد الأمير و عطية، وسام و فاضل، محاسن (2010): دراسة مقارنة في الشغل العمودي المنجز وزاوية إطلاق الكرة بين التصويب الناجح والفاشل المحتسب بثلاث نقاط بكرة السلة، بحث منشور، **مجلة ميسان لعلوم التربية الحديثة**، العدد (3)، القاهرة.

48 – عبد الله، مؤيد حمودان، فايز (1999): **كرة السلة**، ط2، جامعة الموصل، العراق: دار الكتاب للطباعة والنشر.

49 – عبد الدايم، محمد و حسنين، محمد(1) (1984): **كرة السلة تدريبات. قياسات. مهارات**، القاهرة: دار الفكر العربي.

50 – ـــــــــــ (2) ( 1999 ): **الحديث فى كرة السلة**، القاهرة: دار الفكر العربي.

51 – عبد الله، أحمد (1995): تأثير استخدام تكنولوجيا التعليم فى تعلم بعض المهارات الحركية والمعرفية فى كرة السلة، رسالة دكتوراه غير منشورة، **كلية التربية الرياضية للبنات**، جامعة حلوان، القاهرة.

52 – عبد الرحمن، أيمن و عبد العزيز، عبد العزيز (2004 ): تأثير برمجية الحاسوب التعليمي باستخدام تقنية الفيديو التفاعلى على تعلم مهارة دفع الجلة بدرس التربية الرياضية

لتلاميذ المرحلة الثانوية، بحث منشور، **مجلة الرياضة علوم وفنون**، مجلد(21)، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.

53 – عبد المجيد، على (1996): أثر استخدام بعض الوسائل التكنولوجية على تدريس مهارات وحدة تعليمية فى درس التربية الرياضية، بحث منشور، **كلية التربية الرياضية للبنات بالقاهرة، جامعة حلوان**، مجلد (8)، عدد(1)، القاهرة.

54 – عبد الفتاح، أبو العلا (1993): **فسيولوجيا اللياقة البدنية**، القاهرة: دار الفكر العربى.

55 – عبد المجيد، مروان (2000): **أسس علم الحركة فى المجال الرياضى**، ط1، عمان: مؤسسة الوراق.

56 – عبد الخالق، عصام (2005 ): **التدريب الرياضى نظريات وتطبيقات**، الإسكندرية: منشأة المعارف.

57 –عطوى ، جودت (2000): **أساليب البحث العلمى مفاهيمه – أدواته– طرقه الاحصائية**، دار الثقافة للنشر والتوزيع، والدار العلمية للنشر والتوزيع، ط1، عمان.

58 – عثمان، محمد ( 1987): **التعلم الحركي والتدريب الرياضي**، الكويت: دار القلم.

59 – على، نجلاء ( 1997 ): أثرتوظيف استخدام الفيديو التفاعلى على التحصيل المعرفى واكتساب بعض مهارات تشغيل واستخدام كاميرا الفيديو لدى طلاب كلية التربية، رسالة ماجستير غبر منشورة، **كلية التربية بجامعة المنيا**، مصر.

60 – عويس، خير الدين (1999): **دليل البحث العلمي**، القاهرة: دار الفكر العربي.

61 – غنيم، إبراهيم (2009): تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهارى للمبتدئين برياضة الملاكمة، رسالة ماجستير منشورة، **كلية التربية الرياضية، جامعة حلوان**، القاهرة.

62 – الفار، إبراهيم (1988 ): **تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرين**، القاهرة: دار الفكر العربى.

63 – فرج، إيلين (1996): **خبرات في العاب الصغار والكبار**، الإسكندرية: منشأة المعارف.

64 –فليفل، فاطمة (1999): أثر برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على تعلم بعض مهارات كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة، **كلية التربية الرياضية**، جامعة المنيا.

65 – فوزي، أحمد و سلامة، محمد (1986): **كرة السلة للناشئين،** ط3، الإسكندرية: الفنية للطباعة والنشر.

66 – فوزى، أحمد (1994): **مبادئ كرة السلة،** القاهرة: الفنية للطباعة والنشر.

67 – **القانون الدولى لكرة السلة** ( 1994 – 1998 )، القاهرة: دار نوبار للطباعة.

68 – كامل، محمد (2001): التعلم والتعليم عن بعد في ضوء تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، **المجلة التربوية،** العدد (16)، جامعة سوهاج.

69 – لطفي، عبد الفتاح (1972): **طرق تدريس التربية الرياضية والتعلم الحركي،** مصر: دار الكتب.

70 – محمد، رمضان ( 2003): دراسة مقارنة لأثر استخدام أسلوب عرض شريط الفيديو التعليمي على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير منشورة، **كلية التربية الرياضية،** جامعة الإسكندرية.

71 – معوض، حسن(1) (1998): **كرة السلة للجميع،** ط4، مصر: دار الفكر العربي.

72 – ـــــــــــ (2) (1994): **كرة السلة للجميع،** ط6، القاهرة: دار الفكر العربى.

73 – مرعى، توفيق والحيلة ، محمود (1998): **تفريد التعليم،** الأردن: دار الفكر.

74 – منصور، رشدي (1997): حجم التأثير الموجه المكمل للدلالة الإحصائية، **المجلة المصرية للدراسات النفسية،** العدد (16)، المجلد (7)، 1 يونيو، القاهرة .

75 – مسلط، سمير (1999): **البايومتك الرياضى،** ط2، الموصل: دار الكتاب للطباعة والنشر.

76 – مازن، حسام(1) (2005 ): **تكنولوجيا المعلومات ووسائطها الالكترونية،** القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.

77 – مهدى، مهدى (1995 ): **كرة السلة،** القاهرة: دار المعارف.

78 – محجوب، وجيه (1989 ): **علم الحركة والتعلم الحركى،** بغداد: دار الكتب للطباعة.

79 – هريدى، نفين (2000): فاعلية بعض أساليب عرض شرائط الفيديو فى تعلم الضربة الساحقة في الكرة الطائرة لطالبات التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة، **كلية التربية الرياضية للبنات،** جامعة الإسكندرية.

80 – نمر، سيد (1998): **كرة السلة،** القاهرة: الأساتذة للنشر والتوزيع.

## ثانياً: المصادر و المراجع الأجنبية:


81. Anderson , Mark(2000):**doing sport psychology**, Ibsen.

82. Antonio (2003) : **The impact of the use of integrated computer programs in physical education students learn the rules of basketball**, United States of America .U.A.S .

83. Atkinson , Thomas . RJR (1999) : **A study of video conferencing in the post secondary distance learning classroom** . The louisian state university and agriculture and Mechanical.

84. Booker , Russell , William (2003) : **Secondary principals**, **knowledge involvement**, attitudes and perceptions of two – way interactive distance education programs, university of south Carolina.

85. Brown , Ron (1996 ) : **Basketball 2000** champion ship book U.S.A.

86. Chamberlain , Grog , Allen(1991) : **A study of teacher behaviors which contribute to a Cadim access, and satisfaction of Remote distance learners in a two way inter active video environmen**t , University of Northern – Colorado.

87. Chou Chine (1990) : **Effects of visual information presentation mode and testing mode on skill analysis training in an interactive video setting** , the Ohio , state University.

88. Cooper, john ,& Siedntop, Darlyl (1975) : **Darvl the theorvand ,science of basketball** 2nded. Phi ladelphia Len and beiger.

89. David , Gardener (2003) : **Evaluating user interactive video users perceptions of self access language learning with Multi Media Movies** (china) , oper University United Kindom .

90. Fenster Macher , Kevin , Michael (2001) : **An interactive computer - based social skills training program** : Development and use with children with attention deficit hyperadiviy disorder , the university of Utah (0240).

91. Francisco , Collgarcio (1998) : **Interactive video disc based instruction in ESP. effects on vocabulary retention , listening** comprehension enhancement , and student attitudes universitat - elevalencia - Spain .

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

93. Heinich , R. & others(1990) : **Instructional Media , Third Edition** , New York : Macmillan publishing company .

94. Ho fsetter , Fred (1995 ); **Multimedia Literacv** :(New York, Megraw-Hill ).

95. Locates , C , & Others (1989) : " **Hypermedia And instruction** " Educational Technology Research and Development , Vol. 37.

96. Maureen , Conway . T (2000) : **Personal factors in the success of early adopters of a major technology , faculty experience with faculty interactive video teaching** , university - of - Llinois - at - Wrbana - chambaign .

97. McCarthy, john, jr(2001) : **youth Basketball,** the guide for Coaches of parents .

98. Nippon , Ming Muang (2001) : **Attitudes and reactions of grad at students toward two way audio / video and webct in teaching of multicultural colinsling course** , Clemson - University .

99. Patricia (2000) : **The Effects of Interactive Program on basic skills** : (American Education- Research Jaurnal , Florida .

100. PETER J. FADDE (2006): **"Interactive Video Training of Perceptual Decision-Making in the Sport of Baseball"**, Tech., Inst., Cognition and Learning, Vol. 4, pp. 00-00

101. Randall , Lynda E (1991) :**The student Teacher s hand its Impact on Recreation and sport programs** .

102. Rilchie , Peek , Malcolm (2001) : **Distance education on an interactive video net work** : A study of teacher student interaction , Arizona state university .

103. Russell. D William . & Newton, Mark (2008): **Term Psychological Effects of Interactive Video Game Technology Exercise on Mood and Attention**',. Educational Technology & Society, 11 (2), 294-308.

104. Summit & Jennings (**1996**) : **Basketball Fundamentals Team Play** , Second Edition , Times – Mirror Higher Education Group .

105. Summit ,Bat , Head (**2000**) : **Basketball fundamental & Team play**, Brown Benchm ark .

106. Wiesel , Hall(**1994**) : **Basketball steps to success** Co . U.S.A.

107. Wiksten , D , L (**1998**) : **The effectiveness of an inter computer program versus trading lecture in athletic training education** , Dallas Journal of athletic training , reels (238- 243) , U. S. A.

108. Wilkes , Glenn (**1997** ) : **Basketball seventh edition** , Library of Congress , U.S.A.

109. Wilkes , Glenn (**1994**): **Basketball sixth edition** , win C. Brown Communications, Inc , U.S.A .

110. Wootten ,Morgan(**1992**) : **Coaching Basketball Suceefully**. Leisure press.

111. Wright , B . & Dillon , P (**1990**) : " **Some applications of interactive vided Initial Teacher training** " , Education training technology international , Vol 13 .

112. Zhang a, Zhou a, O. Briggs b,c,d, Nunamaker Jr.c (**2006** ): "**Instructional video in e-learning: Assessing the impact of** " , Journal of Information & Management 43 15–27.

## ثالثاً: شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت ).


-http://www.tarbyatona.net/publishes.php?action=showpub&id=30 -

-http:\\annajah.net/f ormus/showth read.php?t=6944 -

-http://www.shraka.org\ showth read phe ?t= 610

- http://www.usabasketball.com

http://www.basketball-drills-and-plays.com/S/Elite-Coaching-System.htmlAZ\

-http://www.marathonrookie.com/marathon-training.html

http://www.basketball-drills-and-plays.com/S/elite-success-

-system.html

-http://www.pponline.co.uk/prewp/solus/sp-bodyweight.htm

http://www.coachesclipboard.net/FreeThrowDrills.html?utm_source=REFERENCES_R7&LS-2659

-http://www.championshipproductions.com/cgi-bin/champ/basketball-dvds-videos.html?id=6zFyucQ3gDMA

-http://www.pponline.co.uk/prewp/solus/science-library1.html

-http://www.teachpe.com/basketball/shooting/lay_up.php

-http://www.ihoops.com/training-room/strength-and-conditioning/45-Minute-Basketball-Workout.htm

http://search.store.yahoo.net/yhst-26992753624492/cgi-bin/nsearch?query=vedw&searchsubmit=Go&vwcatalog=yhst-26992753624492&.autodone=http%3A%2F%2Fbasketballstore-coachesclipboard.net%2Fzones-1390.html

http://www.basketballcoach.com/cgi-bin/basketball/basketball-dvds-videos/p/Coaching-Middle-School-Basketball-Developing-Offensive-Skills_YBD-04155C.html?id=pS2WKqo9acUp

# مـــلاحـــق الـــدراســـة

# قائمة الملاحق

**ملحق (1): أسماء السادة الخبراء الذين تم الإستعانة بهم فى تحكيم أدوات الدراسة.**

**ملحق (2): نموذج استمارة استطلاع رأى الخبراء لتحديد أهم مهارات التصويب لناشئ كرة السلة.**

**ملحق (3): اختبارات القدرات البدنية و المهارية المستخدمة فى الدراسة.**

**ملحق (4): نموذج استمارة تسجيل أسماء اللاعبين وبياناتهم ومعدلات النمو الخاصة بتجانس عينة الدراسة.**

**ملحق (5): نموذج استمارة فردية لتسجيل نتائج الإختبارات البدنية والمهارية.**

**ملحق (6): البرنامج التعليمى المقترح بالفيديو التفاعلى.**

**ملحق (7): صور مهارات التصويب الخاصة بالبرنامج التعليمى.**

**ملحق (8): قائمة بأسماء السادة المساعدين فى تطبيق البرنامج.**

# ملحق (1)

## أسماء السادة الخبراء الذين تم الإستعانة بهم فى تحكيم أدوات الدراسة

# ملحق (1)

## أسماء السادة الخبراء الذين تم الإستعانة بهم فى تحكيم أدوات الدراسة

| م | الاســم | الوظيفة |
|---|---|---|
| 1 | أ.د/ أحمد كامل مهدي | أستاذ التدريب الرياضي لكرة السلة بكلية التربية الرياضية للبنيين _ بالقاهرة جامعة حلوان. |
| 2 | أ.د/ محمود على عامر | أستاذ التدريب الرياضي لكرة السلة بكلية التربية الرياضية للبنيين – بالقاهرة جامعة حلوان. |
| 3 | أ.د/ مدحت صالح سيد | أستاذ التدريب الرياضي لكرة السلة بكلية التربية الرياضية للبنيين – بالقاهرة جامعة حلوان. |
| 4 | أ.د/ على محمد عبد المجيد | أستاذ طرق التدريس لكرة السلة بكلية التربية الرياضية للبنيين – بالقاهرة جامعة حلوان. |
| 5 | د/ طارق شكري القطان | أستاذ مساعد بقسم التدريب الرياضي لكرة السلة بكلية التربية الرياضية للبنيين – بالقاهرة جامعة حلوان. |

# ملحق (2)

## نموذج استمارة استطلاع رأى الخبراء لتحديد أهم مهارات التصويب لناشئ كرة السلة.

# ملحق (2)

## نموذج استمارة استطلاع رأى الخبراء لتحديد أهم مهارات التصويب لناشئ كرة السلة.

جامع الأزهر – غزة

الدراسات العليا

كلية التربية

قسم المناهج وطرق التدريس

**استمارة استطلاع رأى الخبراء**

**لتحديد أهم مهارات التصويب لناشئ كرة**

السيد الدكتور:

.....

تحية طيبة وبعد...،

يقوم الباحث / **حسن يحيى اسماعيل.**

بإجراء دراسة تهدف الى التعرف على : "**أثرتوظيف الفيديو التفاعلى لتحسين مهارة التصويب لدى اللاعبين الناشئين بمحافظات غزة** " ، وذلك ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير فى المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية، فالرجاء من سيادتكم المساهمة بأفكاركم البناءة فى تحديد أهم مهارات التصويب كرة السلة للفئة العمرية (14 –16) سنة لتكون ضمن محتوى البرنامج، وذلك من وجهة نظر سيادتكم.

وتفضلوا سيادتكم بقبول التقدير والاحترام

| م | جميع أنواع مهارة التصويب | موافق | غير موافق |
|---|---|---|---|
| 1 | التصويبة الصدرية من الثبات. | | |
| 2 | التصويب باليدين من فوق الرأس. | | |
| 3 | التصويب من القفز. | | |
| 4 | التصويب من الارتكاز. | | |
| 5 | التصويب الخطافى. | | |
| 6 | التصويب السلمى. | | |
| 7 | التصويب بالمتابعة. | | |
| 8 | التصويب من الرمية الحرة. | | |

**اراء أخرى يمكن اضافتها:**

.....

.....

# ملحق (3)
# اختبارات القدرات البدنية المهارية المستخدمة فى الدراسة

# ملحق (3)

## اختبارات القدرات البدنية المهارية المستخدمة فى الدراسة

## الإختبار الأول

### اختبار الجري المكوكي (الرشاقة):

**الغرض من الإختبار:**

قياس السرعة الانتقالية وسرعة تغيير الاتجاه.

**الأدوات المستخدمة:**

ملعب كرة سلة – ساعة إيقاف – مساعدين.

**شرح الإختبار:**

ينطلق اللاعب بالجري بأقصى سرعة بين المسافة ما بين 5 إلى 10 أمتار، ثم يعود إلى نقطة البداية والانطلاق مرة ثانية والعودة خلال (30) ثانية.

**تعليمات الإختبار:**

- يجب ألا تزيد المسافة الكلية التي يقطعها المختبر عن المسافة المحددة.
- يعطى كل مختبر محاولتين متتاليتين بينهما فترة زمنية للراحة.

**إدارة الإختبار:**

مسجل يقوم بالنداء على المختبرين وإعطاء إشارة البدء وتسجيل النتائج فى بطاقات التسجيل.

**قياس الإختبار:**

- يتم احتساب كم مرة اجتاز المسافة خلال (30) ث.
- تحتسب للمختبر نتيجة أحسن محاولة.

## الإختبار الثانى

**اختبار الوثب الطويل:**

**الغرض من الإختبار:**

قياس القدرة العضلية للرجلين.

**الأدوات المستخدمة:**

شريط قياس – ورقة تسجيل – مساعدين.

**شرح الإختبار:**

يرسم خط بداية ويوازيه خط نهاية ويقف المختبر خلف خط البداية والقدمين متباعدتين قليلاً والذراعين عالياً، تمرجح الذراعين أماماً أسفل خلفا مع ثنى الركبتين نصفاً وميل الجذع قليلاً للأمام، ومن هذا الوضع تمرجح الذراعين على امتداد الجذع، ثم دفع الأرض بالقدمين بقوة، ومحاولة الوثب أماماً أبعد مسافة ممكنة.

**تعليمات الإختبار:**

- يجب ألا يتجاوز خط البداية عند بداية الوثب.
- تقاس المسافة بين الحافة الداخلية لخط الارتقاء حتى أخر أثر تركه المختبر القريب من خط البداية.
- لكل مختبر محاولتين تحتسب له الأفضل.

**قياس الإختبار:**

- تقاس المسافة من خط البداية حتى آخر أثر تركه اللاعب بالمتر.

## الإختبار الثالث

### اختبار الجلوس من الرقود مع ثنى الركبتين.

### الغرض من الإختبار:

قياس قوة وتحمل عضلات البطن.

### الأدوات المستخدمة:

مرتبة أسفنجية أو سطح مستوى – ساعة إيقاف – ورقة تسجيل.

### شرح الإختبار:

يقوم المختبر بالاستلقاء على ظهره فوق المرتبة الأسفنجية، وتكون الركبتين مثنيتين بزاوية مقدارها 80 درجة القدمان متقاربتان، واليدين موضوعتان على الصدر، ومع سماع الصفارة يبدأ المختبر بأداء التمرين مدة(30 ) ثانية حتى سماع الصفارة للإيقاف.

### تعليمات الإختبار:

- غير مسموح بارتطام الظهر بالأرض بقوة أثناء الرقود من الجلوس.
- غبر مسموح تحريك أو رفع اليدين عن الصدر أثناء الجلوس من الرقود.
- جرب الاختبار قبل البدء بالعمل.
- يعطى لكل مختبر محاولتين بينهما فترة زمنية للراحة.

### قياس الإختبار:

- يتم احتساب كم مرة أدى المختبر خلال (30) ث.
- تحتسب للمختبر نتيجة أحسن محاولة.

## الإختبار الرابع

### اختبار رمى الكرة الطبية لأبعد مسافة.

### الغرض من الإختبار:

قياس القدرة العضلية للذراع والكتف.

### الأدوات المستخدمة:

شريط قياس – كرة طبية – يرسم خط على الأرض، ويحدد أمام هذا الخط قطاع للرمي يتم تقسيمه لسهولة القياس إلى خطوط عريضة المسافة بينها (5) ياردات على أن يسمح قطاع الرمي بتسجيل أقصى مسافة ممكنة كما، يحدد منطقة الرمي طولها(6 ) ياردات يقوم المختبر بالرمي من بينهما.

### شرح الإختبار :

يقف المختبر خلف الخط المرسوم على الأرض، والذي يحدد بداية قطاع الرمي، ثم يقوم برمي الكرة الطبية لأقصى مسافة ممكنة.

### تعليمات الإختبار:

- يعطى لكل مختبر (3)محاولات.

### قياس الإختبار:

- تقاس المسافة عموديا من خط الرمي إلى مكان سقوط الكرة على الأرض.

## الإختبار الخامس

## اختبار ثنى ومد الذراعين من الانبطاح المائل.

### الغرض من الإختبار:

قياس قوة وتحمل عضلات الذراعين.

### الأدوات المستخدمة:

سطح مستوى خالي من العوائق – ساعة إيقاف – مساعدين.

### شرح الإختبار:

يأخذ المختبر وضع الانبطاح المائل، الذراعان باتساع الكتفين ومفرودتان والكفان للأمام، العنق والكتفان على استقامة واحدة الظهر، والرجلين على خط مستقيم مائل والارتكاز على أصابع القدمين، ومع صفارة البداية يبدأ المختبر بالأداء لمدة (30)ث والتوقف عند انتهاء الوقت.

### تعليمات الإختبار:

- عدم مد الذراعين إلى أقصاهما.
- الذراعان بزاوية (90) درجة.
- لمس الصدر الأرض .
- يعطى كل مختبر محاولتين متتاليتين بينهما فترة للراحة.

### قياس الإختبار:

- يتم احتساب كم عدة أدى المختبر خلال (30) ث.
- تحتسب للمختبر أحسن محاولة.

## الإختبار السادس

## اختبار التصويب باليد على الدوائر المتداخلة (الدقة )

**الغرض من الإختبار :**

قياس دقة الذراع .

**الأدوات المستخدمة :**

خمس كرات تنس – حائط أمامه – أرض مستوية، يرسم على الحائط ثلاث دوائر متداخلة أبعادها، الحد السفلى للدائرة الكبيرة يرتفع عن الأرض بمقدار (60 سم) يرسم خط على الأرض يبعد عن الحائط بمقدار (3) أمتار.

**شرح الإختبار:**

يقف المختبر خلف الخط، ثم يقوم بتصويب الكرات الخمس (متتالية )على الدوائر محاولاً إصابة الدائرة الصغرى، وللمختبر الحق في استخدام كلتا اليدين في التصويب.

**قياس الإختبار:**

- إذا أصابت الكرة الدائرة الصغيرة ( داخل الدائرة أو على أحد الخطوط المحددة لها) يحتسب للمختبر ثلاث درجات.
- إذا أصابت الكرة الدائرة المتوسطة ( داخل الدائرة أو على أحد الخطوط المحددة لها) يحتسب للمختبر درجتان.
- إذا جاءت الكرة خارج الدوائر الثلاثة يحسب للمختبر صفر.

## الإختبار السابع

**اختبار مهارة التصويب من القفز بعد تمرير.**

**الغرض من الإختباختبار:**

قياس مهارة التصويب من القفز.

**الأدوات المستخدمة:**

كرات سلة – ساعة توقيت – هدف كرة سلة – مساعدين.

**شرح الإختبار:**

يقوم اللاعب بالتصويب من المنطقة المتوسطة من السلة وذلك بعد أن يقوم المساعد بتمرير الكرة للاعب المصوب ومن ثم يقوم بالتصويب.

**تعليمات الإختبار:**

- لكل لاعب (3)محاولات على هدف السلة.

**قياس الإختبار:**

- تحتسب درجتان لكل تصويبة ناجحة تدخل الكرة فيها في السلة.
- تحتسب درجة واحدة لكل تصويبة تلمس فيها الكرة الحلقة ولا تدخل السلة.
- لاتحتسب درجات عندما تلمس الكرة اللوحة ولا تدخل فيها الكرة السلة أو لا تلمس الحلقة.

## الإختبار الثامن

**اختبار مهارة التصويب السلمي بعد محاورة.**

**الغرض من الإختبار:**

قياس مهارة التصويب السلمي.

**الأدوات المستخدمة:**

كرات سلة – هدف سلة – ساعة توقيت – مساعدين – أقماع.

**شرح الإختبار:**

يبدأ اللاعب بمحاورة الأقماع بعد أخذ إشارة البدء من المدرب، وبعد الانتهاء من المحاورة يقوم اللاعب بأداء مهارة التصويب السلمي.

**تعليمات الإختبار:**

- لكل لاعب (3) محاولات على هدف السلة.

**قياس الإختبار:**

- تحتسب درجتان لكل تصويبة ناجحة تدخل الكرة فيها في السلة.
- تحتسب درجة واحدة لكل تصويبة تلمس فيها الكرة الحلقة ولا تدخل السلة.
- لاتحتسب درجات عندما تلمس الكرة اللوحة ولا تدخل فيها الكرة السلة أو لا تلمس الحلقة.

## الإختبار التاسع

## اختبار مهارة التصويب من الثبات ( الرمية الحرة ) .

### الغرض من الإختبار:

قياس مهارة التصويب من الرمية الحرة.

### الأدوات المستخدمة:

كرات سلة – هدف سلة – ساعة توقيت – مساعدين.

### شرح الإختبار :

يقف اللاعب على خط الرمية الحرة ويكون على استعداد لأداء التصويب، ثم يقوم بالتصويب ويكون التصويب من الثبات القدمين على الأرض لاتتحرك.

### تعليمات الإختبار:

- لكل لاعب (3) محاولات على هدف السلة.

### قياس الإختبار:

- تحتسب درجتان لكل تصويبة ناجحة تدخل الكرة فيها في السلة.
- تحتسب درجة واحدة لكل تصويبة تلمس فيها الكرة الحلقة ولا تدخل السلة.
- لاتحتسب درجات عندما تلمس الكرة اللوحة ولا تدخل فيها الكرة السلة أو لا تلمس الحلقة.

# ملحق (4)

## قائمة بأسماء اللاعبين وبياناتهم ومعدلات النمو الخاصة بتجانس عينة الدراسة

## (الإسم والعمر الزمنى والعمر التدريبى والطول الوزن)

# ملحق (4)

## قائمة بأسماء اللاعبين وبياناتهم ومعدلات النمو الخاصة بتجانس عينة الدراسة

## (الإسم والعمر الزمنى والعمر التدريبيى والطول الوزن )

| م | الإسم | تاريخ الميلاد | العمر الزمني بالسنة | العمر التدريبي بالسنة | الطول سم | الوزن كجم |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | محمد طافش البابا | 1999/5/21 | 14.2 | 1 | 178 | 65 |
| 2 | عبد الله توفيق ابو خوصة | 1998/3/17 | 15.3 | 1 | 180 | 71 |
| 3 | طارق حسين حمدان | 1997/5/16 | 16.2 | 1 | 183 | 68 |
| 4 | يوسف حمدى أبو خوصة | 1997/2/13 | 16.1 | 2 | 183 | 73 |
| 5 | خليل صبحى العزازى | 1999/1/18 | 14.5 | 1 | 180 | 62 |
| 6 | عبد الرحمن منير العمصى | 1999/1/21 | 14.5 | 1 | 178 | 65 |
| 7 | محمد جمال الهندى | 1998/1/11 | 15.5 | 1 | 183 | 72 |
| 8 | رامز يوسف منصور | 1998/4/7 | 15.1 | 2 | 175 | 65 |
| 9 | يوسف عيد | 1998/2/32 | 15.4 | 1 | 175 | 63 |
| 10 | يوسف الجمال | 1997/3/16 | 16.3 | 1 | 180 | 73 |
| 11 | على زياد الدرة | 1997/4/22 | 16.4 | 2 | 180 | 65 |
| | **المتوسطات الحسابية** | | 15.4 | 1.8 | 179 | 67.4 |

# ملحق (5)

# استمارة تسجيل نتائج الإختبارات البدنية والمهارية للاعبين الناشئين في كرة السلة

## ملحق (5)

## استمارة تسجيل نتائج الإختبارات البدنية والمهارية للاعبين الناشئين في كرة السلة

**اسم اللاعب :**.....

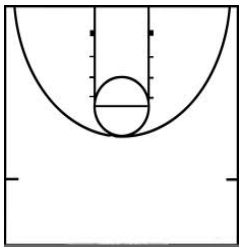
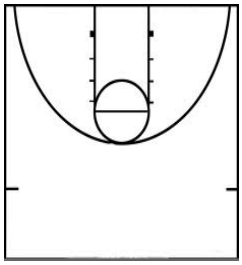
| م | اسم الاختبار | عرض ونوع الاختبار | | عدد المحاولات | | | | | الدرجة | ملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | الغرض | النوع | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| 1 | الجري المكوكي | السرعة الانتقالية وتغيير الاتجاه | بدني | | | | | | | |
| 2 | الوثب الطويل | القدرة العضلية للرجلين | | | | | | | | |
| 3 | رمى كرة طبية لأبعد مسافة | القدرة العضلية للذراع والكتف | | | | | | | | |
| 4 | التصويب باليد على الدوائر المتداخلة | دقة الذراع | | | | | | | | |
| 5 | الجلوس من الرقود مع ثنى الركبتين | قوة تحمل عضلات البطن | | | | | | | | |
| 6 | ثنى ومد الذراعين مع الانبطاح المائل | قوة وتحمل عضلات الذراعين | | | | | | | | |
| 7 | التصويب من القفز بعد تمرير | | مهارى | | | | | | | |
| 8 | التصويب السلمي بعد محاورة | | | | | | | | | |
| 9 | التصويب من الثبات(الرمية الحرة) | | | | | | | | | |

# ملحق (6)
# وحدات تعليمية للبرنامج المقترح بالفيديو التفاعلي

# ( 1 )

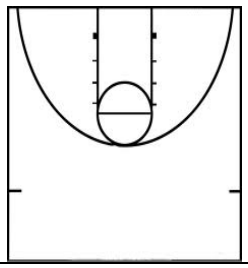
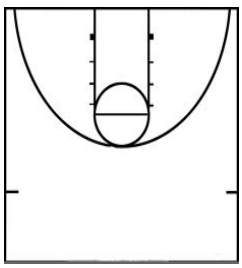
## وحدة تعليمية للبرنامج المقترح بالفيديو التفاعلى

**الفعالية : كرة سلة .  المهارة : التصويب من القفز بعد تمرير  الأدوات : كمبيوتر – ملعب– كرات سلة–اقماع–صافرة**

| اجزاء الوحدة | الزمن | الادوات | شرح الفعاليات | الجانب التنظيمى | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|
| الجزء الاعدادى<br>احماء عام وإطالة<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3 )<br>احماء خاص<br>تمرينات للذراعين<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3 )<br>تمارين الاحساس بالكرة<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3) | 2دق<br><br><br>7دق<br><br><br>8دق<br><br><br>7دق | كرات سلة | الوقوف بشكل منظم لاخذ الحضور والغياب<br><br>(وقوف )الجري حول الملعب .<br>الجري الخفيف بخطوات قصيرة.<br>–تمرينات إطالة ومرونة مثل :<br>(وقوف ) لف الجذع جانبا .<br>– الجري مع تبادل دوران الذراع اليمنى للأمام .<br><br>تمرينات الإحساس بالكرة مثل :<br>_(وقوف) لف الكرة حول الجذع بالتبادل  باليمين واليسار .<br>– (وقوف)مع المشي اليدين عاليا تبادل الكرة باليدين.<br>– –(وقوف) تبادل مرجحة الأرجل أماما عاليا مع لف الجذع جانبا بالتبادل | ++++++++++++++++++<br>++++++++++++<br>  | – التدرج بتمارين المرونة والتمطية ولكافة مفاصل الجسم<br><br>– يؤدى اللاعبين تمارين الإحساس بالكرة في منتصف الملعب على شكل دائرة |
| الجزء الرئيسى<br>الجانب التعليمى<br><br>الجانب التطبيقى<br><br>تمرين (1)<br><br><br><br>تمرين (2)<br><br><br><br>تمرين (3)<br><br><br>تمرين (4)<br><br>تمرين (5)<br><br><br>تمرين (6) | <br><br><br><br><br>كمبيوتر<br>لعرض المهارة<br><br><br><br>كرات سلة<br><br><br><br><br>اقماع<br><br>صافرة | 10دق<br>50دق<br><br>10دق<br><br>8دق<br><br>8دق<br><br>8دق<br><br>8دق<br><br>8دق | مشاهدة وعرض مقاطع من الفيديو للاعبين مميزين يؤدون مهارة التصويب من القفز .<br>شرح المهارة :<br>مسك الكرة عند التمرير – الوثب العمودى لاعلى مع تجنب الميل للامام– تصويب الكرة غند الوصول الى اعلى نقطة .<br>تطبيق مهارة التصويب من القفز مع التأكيد على أن يكون التنفيذ بشكل صحيح مع تصحيح الأخطاء مثال :<br>– الاستلام من الحركة والتصويب من القفز حيث يقف لاعبون خارج الملعب وعلى امتداد خط الرمية الحرة.يقوم اللاعب بالجري نحو السلة ثم يغير اتجاهه ليستلم الكرة ويؤدى التصويب من القفز ثم يتابع الكرة ويمررها للمدرب .<br><br>– دقة وسرعة التصويب ويؤدى هذا التمرين 3لاعبين حيث يقوم اللاعب الأول بالتصويب خلال 30 ثانية ليسجل اكبر عدد من الأهداف وهذا الثاني والثالث .<br><br>– يقف اللاعبين في مجموعتين بمحاذاة الحد النهائي يقوم اللاعب الأول بالتصويب ثم بمتابعة الكرة والعودة في نهاية المجموعة .<br><br>– يقف اللاعبين في مجموعة بمحاذاة خط الرمية الحرة. يقوم اللاعب الأول بالتصويب ثم بمتابعة الكرة الخاصة به والذهاب إلى نهاية المجموعة .<br><br>– يقف اللاعبون على خط الرمية الحرة والتصويب ثم متابعة الكرة ثم العودة إلى نهاية المجموعة . | يتم العرض تحت إشراف المدرب مع الشرح للمهارة .<br><br>يتم التبديل في كل تمرين مع عطاء فترة راحة كافية بين كل تمرين<br><br>  | يتم العرض تحت إشراف المدرب مع الشرح للمهارة .<br><br>يتم التبديل في كل تمرين مع عطاء فترة راحة كافية بين كل تمرين |
| الجزء الختامى<br>تمارين تهدئة وتنفس . | | | – (جلوس قرفصاء )عمل اهتزاز للرجلين .<br><br>– (وقوف ) مرجحة الرجلين أماما أسفل . | | |

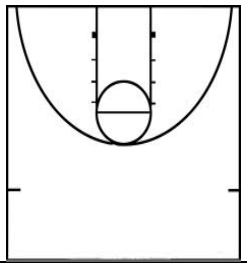
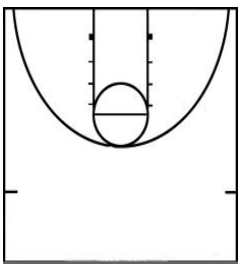
# ( 2 )
# وحدة تعليمية للبرنامج المقترح بالفيديو التفاعلى
## المهارة : التصويب السلمى بعد محاورة

**الفعالية : كرة سلة .  المهارة : التصويب من القفز بعد تمرير  الأدوات : كمبيوتر – ملعب– كرات سلة–اقماع–صافرة**

| اجزاء الوحدة | الزمن | الادوات | شرح الفاعاليات | الجانب التنظيمى | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|
| الجزء الاعدادى<br>احماء عام وإطالة<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3 )<br>احماء خاص<br>تمرينات للذراعين<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3 )<br>تمارين الاحساس بالكرة<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3) | 2دق<br>7دق<br>8دق<br>7دق | كرات سلة | الوقوف بشكل منظم لاخذ الحضور والغياب<br>- ( وقوف )الجري حول الملعب .<br>- (وقوف) المشي بخطوات قصيرة حول الملعب .<br>* تمرينات إطالة ومرونة مثل :<br>- (جلوس على أربع)مد الركبتين كاملا للوقوف على أربع .<br>- (وقوف) الجري الجانبي مع رفع الركبة اليمنى عاليا.<br>- (وقوف)الجري في خط متعرج .<br>– (وقوف) الجري للإمام ثم للخلف .<br>- (وقوف) التحرك الجانبي مع رفع الركبة اليمنى عاليا .<br>* تمرينات الإحساس بالكرة مثل :<br>- الجري أو المشي دوران الكرة حول الجسم ايتدا من فوق الرأس حتى الأسفل.<br>- الوقوف فتحا تمرير الكرة من بين الأقدام | ++++++++++++++++++<br>+ ++++++++++++<br>++++++++++++++++<br>+<br>++++++++++++++++++<br>  | – التدرج بتمارين المرونة والتمطية ولكافة مفاصل الجسم<br>– يؤدى اللاعبين تمارين الإحساس بالكرة في منتصف الملعب على شكل دائرة |
| الجزء الرئيسى<br>الجانب التعليمى<br>الجانب التطبيقى<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3)<br>تمرين (4)<br>تمرين (5) | كمبيوتر<br>لعرض<br>المهارة<br>10دق<br>50دق<br>10دق<br>كرات سلة<br>8دق<br>اقماع<br>8دق<br>صافرة<br>8دق | | مشاهدة وعرض مقاطع من الفيديو للاعبين مميزين يؤدون مهارة التصويب السلمي.<br>شرح المهارة :<br>مسك الكرة باليدين – خطوة ارتقاء قوية بالقدم اليسرى– الوثب للوصوب الى اعلى نقطة– النظر اعلى نقطة التصويب– متابعة اليد للتصويب ثم الهبوط.<br>تطبيق مهارة التصويب السلمي مع التأكيد على أن يكون التنفيذ بشكل صحيح مع تصحيح الأخطاء<br>مثال :<br>– التصويب السلمي في قاطرتين ويقسم اللاعبون في مجموعتين على شكل قاطرتين.الكرة مع اللاعب 4يقف على امتداد خط الرمية الحرة .<br>_ يقطع اللاعب 1 في اتجاه السلة ويقوم اللاعب 4 بالتمرير له لأداء التصويبة السلمية ويتم التبديل 1 ياتى بدل 4 و4يذهب إلى القاطرة.<br>– التصويب السلمي لسريع لمدة دقيقتين،ويؤدى التمرين خمسة لاعبين بكرة واحدة .<br>-. يقف اللاعبون في مجموعتين بمحاذاة خط الرمية الحرة يقوم بالتصويب السلمي ثم متابعة الكرة الخاصة به والعودة في نهاية المجموعة المجموعة . | يتم العرض تحت إشراف المدرب مع الشرح للمهارة .<br>يتم التبديل في كل تمرين مع عطاء فترة راحة كافية بين كل تمرين<br>  | يتم العرض تحت إشراف المدرب مع الشرح للمهارة .<br>يتم التبديل في كل تمرين مع عطاء فترة راحة كافية بين كل تمرين |
| الجزء الختامى<br>تمارين تهدئة وتنفس . | | | – تمارين تهدئة وتنفس مثال :<br>- (جلوس قرفصاء )عمل اهتزاز للرجلين .<br>- (وقوف ) مرجحة الرجلين أماما أسفل . | ++++++++++++++++++<br>+<br>+<br>++++++++++++++++++ | |

# ( 3 )
# وحدة تعليمية للبرنامج المقترح بالفيديو التفاعلى

**الفعالية : كرة سلة .  المهارة : التصويب من القفز بعد تمرير  الأدوات : كمبيوتر – ملعب– كرات سلة–اقماع–صافرة**

| اجزاء الوحدة | الزمن | الادوات | شرح الفاعاليات | الجانب التنظيمى | الملاحظات |
|---|---|---|---|---|---|
| الجزء الاعدادى<br><br>احماء عام وإطالة<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3 )<br>احماء خاص<br>تمرينات للذراعين<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3 )<br>تمارين الاحساس بالكرة<br>تمرين (1)<br>تمرين (2)<br>تمرين (3) | 2دق<br><br>7دق<br><br><br><br>8دق<br><br><br><br>7دق | كرات سلة | الوقوف بشكل منظم لاخذ الحضور والغياب<br><br>- ( وقوف ) الجري حول الملعب .<br>- الجري الخفيف بخطوات قصيرة للأمام .<br>- (وقوف) المشى بخطوات قصيرة حول الملعب.<br>* تمرينات إطالة ومرونة مثل :<br>- وقوف ثبات الوسط ميل الجذع بالتبادل لأقصى مدى ممكن مع ثبات القدمين والركبتين مضمومتين .<br>- جلوس طولا مسك أصابع القدمين .<br>- الجري مع تبادل دوران الذراع اليمنى للأمام .<br>- الجري مع رفع الركبتين أماما عاليا بالتبادل .<br>– (وقوف) الجري للإمام ثم للخلف .<br>- (وقوف) التحرك الجانبي مع رفع الركبة اليمنى عاليا .<br>* تمرينات الإحساس بالكرة مثل :<br>- الجري أو المشي دوران الكرة حول الجسم ابتدا من فوق الرأس حتى الأسفل.<br>- الوقوف فتحا تمرير الكرة من بين الأقدام. | ++++++++++++++++++<br>+ ++++++++++++<br>++++++++++++++++<br><br>+<br><br>++++++++++++++++++<br>  | – التدرج بتمارين المرونة والتمطية ولكافة مفاصل الجسم<br><br>– يؤدى اللاعبين تمارين الإحساس بالكرة في منتصف الملعب على شكل دائرة |
| الجزء الرئيسى<br>الجانب التعليمى<br><br>الجانب التطبيقى<br><br>تمرين (1)<br><br><br><br>تمرين (2)<br><br><br><br>تمرين (3)<br><br><br>تمرين (4)<br><br><br>تمرين (5) | كمبيوتر<br>لعرض<br>المهارة<br><br><br><br>كرات سلة<br><br><br><br>اقماع<br><br><br>صافرة | 10دق<br>50دق<br><br><br>10دق<br><br><br>8دق<br><br><br>8دق<br><br><br>8دق | مشاهدة وعرض مقاطع من الفيديو للاعبين مميزين يؤدون مهارة التصويب من الرمية الحرة<br>مسك الكرة باليدين – الزوايا بين كل من الرسغ والساعد والساعد والعضد والعضد والجذع زاوية قائمة – القدمان متجاورتان – الركبتان مثنيتان قليلا<br>–يقوم اللاعب بمد الركبتين والذراع الحاملة للكرة فى نفس الوقت ثم دفع الكرة باصابع اليد – متابعة اليد والاصابع خلف الكرة .<br><br>تطبيق مهارة التصويب من الرمية الحرة مع التأكيد على أن يكون التنفيذ بشكل صحيح مع تصحيح الأخطاء مثال :<br>– يقف اللاعبون على خط الرمية الحرة على شكل قاطرة لأداء التصويب على الرمية الحرة ويقوم اللاعب بالتصويب ثم متابعة الكرة والذهاب خلف القاطرة .<br>- يقف اللاعبون على خط الرمية الحرة والتصويب ثم متابعة الكرة ثم العدو إلى نهاية الملعب وأداء التصويب على خط الرمية الحرة على السلة الأخرى .<br>- يقف اللاعبون في بداية الملعب ومع صافرة المدرب الجري بأقصى سرعة نحو السلة لأداء التصويب من الرمية الحرة حيث يصوب اللاعب خمس رميات متتالية.<br>- يؤدى التصويب من الرمية الحرة في فترة الراحة بين كل تمرين يؤديه الفريق بالتصويب خلال 30 ثانية ليسجل اكبر عدد من الأهداف وهذا الثاني والثالث . | يتم العرض تحت إشراف المدرب مع الشرح للمهارة .<br><br>يتم التبديل في كل تمرين مع عطاء فترة راحة كافية بين كل تمرين<br>  | يتم العرض تحت إشراف المدرب مع الشرح للمهارة .<br><br>يتم التبديل في كل تمرين مع عطاء فترة راحة كافية بين كل تمرين |
| الجزء الختامى<br>تمارين تهدئة وتنفس . | | | - جلوس طولا عمل اهتزاز للرجلين.<br><br>- اخذ شهيق عميق وإخراج الزفير . | ++++++++++++++++++<br>+<br>+<br>++++++++++++++++++ | |

# ملحق (7)
# صور مهارات التصويب الخاصة بالبرنامج التعليمى

# ملحق (7)

## صور مهارات التصويب الخاصة بالبرنامج التعليمى

# ملحق (8)

# قائمة بأسماء السادة المساعدين فى إجراء التجربة

## ملحق ( 8 )

## قائمة بأسماء السادة المساعدين فى إجراء التجربة

| م | الاسم | الصفة |
|---|---|---|
| 1 | عمر يعقوب عيد | مدرس تربية رياضية |
| 2 | محمد إسماعيل عيد | مدرب كرة سلة |
| 3 | سعيد الصوص | مساعد مدرب |
| 4 | إبراهيم فواز مصلح | لاعب كرة سلة |
| 5 | رامى الجمال | مصور |

**Al-Azhar University -Gaza**
**Deanship of higher studies & Scientific Research**
**Faculty of Education**
**Teaching Methodology MA**

# The Effectiveness Employment for interactive video to improve shooting skills of basketball players in Gaza Governorates.

Prepared by

**Hassan yhia Hassan Ismail**

Supervised py

**Dr.Ahmed Yousef Hamdan**
**Professor curricula and methods of teaching physica**
**Al-Aqsa University**

**Dr. Ali Mohammad Nassar**
**Assistant Professor of Curricula Methods; Mathematics Teaching**
**Head of Department of Curricula and Teaching Methods**
**Al-Azhar University – Gaza**

**Submitted this letter to complement the requirements for obtaining a master's degree in curriculum and teaching methods of the College of Education - Al-Azhar University – Gaza**

**A.H 1434 – A.D 2013**