تأثير توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة بورسعيد

د/ احمد عبد الله احمد حرات (*)

مقدمة ومشكلة البحث

يشهد العالم الآن ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع، بحيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساسا على 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 الفكر المعلم؛ لكي يستطيع أن يبني متعلم قادر على البحث الذاتي والإبداع والابتكار والنقاش الحر، وتكوين شخصية منتجة تعتمد على طريقة التفكير المنظم والمنطقي، وقادرة على حل المشكلات وإيجاد الحلول، كما أن التكنولوجيا ليست هدفا في حد ذاتها، وإنما هي أداه ووسيلة السرعة الوصول إلى الهدف الحقيقي من تطوير التعليم، وهو تنمية الفكر والاقتناع والفهم وربطه بالتطبيق العلمي وتكوين الشخصية العلمية من خلال التعيلم 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 المعلم والمتعلم للوسائل التعليمية لإنجاح عملية التدريس (٥: ٤٥).

(*) **مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الألعاب الجماعية والعاب المضرب كلية التربية الرياضية للبنين والبنات جامعة بورسعيد.**

إن استخدام الوسائل التعليمية المختلفة في العملية التعليمية يجعل عملية التعليم الحركي أكثر فاعلية وايجابية، بحيث يصبح المتعلم مسئولا ومشاركا وايجابيا على نحو كبير، بعد أن كان مستقبلا ومقلدا (١٠: ٥٢).

وبرزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعليم المهارات الحركية؛ إذ إنها تعمل على إشراك الطالب في الدرس من خلال استثارة حواسه وزيادة دافعيته وتفاعله مع المهارة التي يراد تعلمها، وتوضيح الأجزاء الصعبة من المهارة، وبيان الأخطاء الشائعة والفنية للمهارة، وبذلك يصل الطالب إلى مميزات عالية في الأداء المهارى، وهو الأداء السريع والدقيق، وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتهما، وكذلك ثبات مستوى الأداء والاستعداد للمتغيرات الطارئة (١٢: ٨٣).

وفي هذا الصدد تشير باتريسيا (Patricia) (٢٠٠٠) إلى أن دور البرامج التفاعلية تتعاظم حين يتعلق الأمر بتعليم المهارة الحركية في درس التربية الرياضية.(١٤: ٣٥)

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، أو الرسوم، أو الصور وغيرها (٩: ٣٥).

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 متصلا بالحاسوب الذي يعمل على ضبط حركة الفيديو (٤: ٨٩).

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 التعيلم من الأساليب التقليدية، وتمنح الطريقة التفاعلية للفيديو الطلاب فرصة للسيطرة والمشاركة الايجابية وتعني التفاعلية وتجاوب المتعلم (٣: ٢٠).

ومن هنا نرى أن الفيديو التفاعلي يتمتع بتكنولوجيا تتيح للمتعلم مشاهدة تتابعات الفيديو، ثم طرح أسئلة بواسطة الفيديو التفاعلي، وهنا يستقبل ويدخل استجابات للمتعلم، حيث يعمل على

تقسيمها، ثم يدخل تغذية راجعة وتعزيزا فوريا، مع الاحتفاظ باستجابة المتعلم، وخاصة في الألعاب الجماعية مثل لعبة هوكي الميدان

ويضيف كل من أيمن الباسطي ومحمد الشاذلي (٢٠٠٠م) أن الوصول باللاعب للمستويات الرياضية العليا يتطلب إتقانه للمهارات الحركية الأساسية في رياضة هوكى الميدان ،والتعرف على مبادئ كل مهارة ويظهر ذلك بوضوح في أهمية المهارات الأساسية وكيفية أدائها ، وتعتبر الضربات المختلفة المتمثلة في دفع الكرة - نطر الكرة - ضرب الكرة -غرف الكرة بوجه المضرب المسطح والوجه المعكوس ، والتقدم المتنوع بالكرة (دفع- دحرجة - محاورة) من أهم المهارات الأساسية في الهوكي نظرا لأنها الأكثر استخداما طوال زمن المباراة وتعد المهارات الأهم هي الهجومية والتي تتمثل في مهارات (الدفع – النطر – الضرب) (١: ٧)

ويذكر "محمد احمد عبد الله "(٢٠٠٦) أن رياضة الهوكي مثل الرياضات الجماعية الأخرى. وتعتبر مهاراتها هي العمود الفقري لها ولكى تؤدي تلك المهارات بدرجة عالية من التوافق والدقة أثناء المباراة، يجب على اللاعبين أن يدركون كيفية أداء هذه المهارات بطريقة صحيحة. (٦: ٢٣٤)

كما يرى "محمد محمد الشحات "(٢٠٠٣م) أن رياضة الهوكي من الرياضات التي تتطلب سرعة في الأداء الحركي وملاحظة دقيقة من المعلم في تعليم المهارات نظرا لدقتها وكثرة أخطائها وعدم وضوحها والإلمام بها بين الممارسين كغيرها من الألعاب الجماعية الأخرى. (٨: ٢٤٢)

ومن خلال خبرة الباحث في مجال لعبة هوكي الميدان لاحظ أنه من الضروري الاهتمام بالمهارات الهجومية وتنميتها لدي طلاب الفرقة الثالثة تخصص تدريس(هوكي الميدان) لأنها هي الوسيلة الفاعلة للفوز بالمباريات لذا كان ولابد من اتباع طرق حديثة ومتطورة في عملية التعليم للارتقاء بمستوي المهارات الهجومية للاعبين ولقد قام الباحث بغرس الأسس الصحيحة والطرق المثالية لبعض المهارات الهجومية من خلال التأثر بلاعبين مميزين يؤدون مهارة التصويب بطريقة نموذجية، وذلك عن طريق الفيديو، وبالتالي يرى اللاعب هؤلاء اللاعبين وهم يؤدون تلك المهارات بالطريقة المثلي، وبالتالي يستفيد اللاعب من هؤلاء اللاعبين، وبذلك يمكن الحصول على نتائج إيجابية.

هدف البحث

يهدف البحث الي التعرف على تأثير توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين بعض المهارات الهجومية (دفع الكرة – نطر الكرة – ضرب الكرة بالوجه المسطح) في هوكي الميدان لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة بورسعيد

فروض البحث

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوي أداء بعض المهارات الهجومية (دفع الكرة – نطر الكرة – ضرب الكرة بالوجه المسطح) في هوكي الميدان.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوي أداء بعض المهارات الهجومية (دفع الكرة – نطر الكرة – ضرب الكرة بالوجه المسطح) في هوكي الميدان.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوي أداء بعض المهارات الهجومية (دفع الكرة – نطر الكرة – ضرب الكرة بالوجه المسطح) في هوكي الميدان.

مصطلحات البحث

- الفيديو التفاعلي: هو عبارة عن مزج الحاسوب بالفيديو، سواء كانت أجهزة الفيديو تستخدم الكاسيت أو الديسك، 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 الربط الفيديو بالحاسوب) (٧: ٢٧٥).
- ويعرف مهدى سالم (٢٠٠٢)الفيديو التفاعلي على أنه هو نظام للتعليم الفردي ينتج عن طريق اتصال جهاز الفيديو ذي الشريط أو الأسطوانة ذات الوصول العشوائى random access عن طريق بنية interface تمكن من دمج المواد التليفزيونية المخزنة على شريط الفيديو أو الأسطوانة مثل برامج الحاسب التعليمية (١١: ١٥٦).

الدراسات السابقة:

- دراسة احمد حمدان (٢٠١١) والتي هدفت إلى معرفة فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطور بعض مهارات الخداع في كرة السلة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي ذي

المجموعتين، وبلغ عدد أفراد العينة (١٤) طالبة من كلية التربية الرياضية والبدنية من جامعة الأقصى من المستوي الرابع، وكانت أدوات الدراسة عبارة عن مجموعة من مهارات الخداع بالكرة وهي (تغيير الاتجاه الخطوة المتقاطعة، خطوة المرجحة، خداع للتصويب ثم المحاورة، خداع التصويب ثم التصويب، المحاورة مع الارتكاز والدوران) وبدون كرة القطع الأمامي ، القطع الأمامي والعودة لنفس المكان، القطع على شكل ٧، القطع على شكل Z ، القطع والدوران)، واستخدام الباحث اختبار ويلكوكسون للتعرف على دلالة هذه الفروق بين المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري والوزن النسبي، وتوصلت الدراسة إلى النتائج الاتية وهي أن هناك فاعلية للفيديو التفاعلي في تنمية بعض مهارات الخداع في لعبة كرة السلة، ومن أهم التوصيات إجراء المزيد من الدراسات والبحوث المعرفة فاعلية الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية، إجراء البحوث والدراسات علي باقي مهارات كرة السلة والألعاب الفردية والجماعية الأخرى.(٣)

- دراسة إبراهيم غنيم (٢٠٠٩) والتي هدفت إلى معرفة تأثير برنامج استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهارى الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغ عدد أفراد العينة (٢٠) طالبة، وتكونت أدوات الدراسة من الاختبارات المهاريه والاختبارات المعرفية واختبارات معيارية، وأشارت أهم النتائج إلى تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها ببرنامج الوسائط المتعددة التفاعلية. (٢)
- دراسة روسيل - نوتن (Russell - Newton (2008 والتي هدفت الدراسة إلى التعرف على الآثار النفسية قصيرة المدى لتكنولوجيا الفيديو التفاعلي على المزاج والتركيز لدى الشباب، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي مقسمة إلى مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وقام الباحث باختيار عينة عمدية قوامها (١٦٨) طالب وطالبة من جامعة ميسوري ويسترن الأمريكية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب والاختبارات المهاريه والاختبارات المعرفية، وأوضحت نتائج الدراسة أن استخدام تكنولوجيا الفيديو التفاعلي له تأثير إيجابي على تحسين المزاج والتركز والانتباه لدى عينة الدراسة.(١٦)
- دراسة زهانج - زهو - بريجس - نونماكر (Zhang - Zhou – Briggs - 2006 Nunamker والتي هدفت إلى التعرف على تأثير الفيديو التفاعلي على فاعلية التعلم ورضا المتعلم في بيئات التعلم الالكتروني، واستخدم الباحثون المنهج التجريبي بتصميم أربع مجموعات تجريبية وقام الباحثون باختيار عينة عمدية قوامها (١٣٨) طالب من

جامعة ميرلاند الأمريكية، وتم تقسيمهم إلى أربع مجموعات تجريبية، المجموعة الأولى قوامها (٣٥) طالب، حيث استخدمت التعلم الإلكتروني بالفيديو التفاعلي، والمجموعة الثانية قوامها (٣٥) طالب، حيث استخدمت التعلم الإلكتروني بدون الفيديو التفاعلي، والمجموعة الثالثة قوامها (٣٤) طالب، حيث استخدمت التعلم الإلكتروني بدون فيديو، والمجموعة الرابعة قوامها (٣٤) طالب، حيث استخدمت التعلم التقليدي، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الاختبارات التحصيلية والاختبارات المعرفية لعمل مقارنة بين المجموعات، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن الفيديو التفاعلي أدى إلى رضا تعليمي أفضل وإيجابية أكبر، حيث حقق الفيديو التفاعلي نتائج أفضل في عملية التعلم.(١٧)

- دراسة بيتر - فادى (Peter Fadde (2006 والتي هدفت إلى التعرف على تأثير تدريبات الفيديو التفاعلي على الإدراك وصناعة القرار في رياضة البيسبول، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بإتباع القياسين القبلي والبعدي لها، واشتملت عينة الدراسة علي (١٨) لاعب من لاعبي فريق البيسبول بجامعة الليونسي الأمريكية، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الاختبارات المهارية لقياس سرعة ردة الفعل واتخاذ القرار في التوقيت المناسب، وأضحت نتائج الدراسة أن استخدام تدريبات الفيديو التفاعلي تؤدى إلى زيادة الإدراك المبكر لردة فعل اللاعبين.(١٥)
- دراسة جاردنر - ديفيد " gardener - dived " (٢٠٠٣) والتي هدفت إلى التعرف على تقييم استخدام فاعلية الفيديو التفاعلي في تعلم بعض الأنشطة الرياضية في الأفلام متعددة الوسائل، أيضا امكانية استخدام الفيديو التفاعلي في اثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعلم بعض الأنشطة الرياضية (كنشاط كرة السلة)، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت العينة من مجموعتين احداهما تجريبية تم التعليم لها من خلال الفيديو التفاعلي، والضابطة تم تعليمها بالطريقة التقليدية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسب الآلي- الأقراص المضغوطة، و توصلت نتائج الدراسة إلى 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.(١٣)

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي على مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس القبلي والبعدي وذلك لمناسبته لطبيعة البحث

مجتمع وعينة البحث

اختير مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الثالثة (تخصص تدريس هوكي) بكلية التربية الرياضية جامعة بورسعيد للعام الجامعي ٢٠١٧/ ٢٠١٨ والبالغ عددهم (٣٥) طالب موزعين كالآتي (٢٥) طالب يمثلوا العينة الأساسية وتم تقسيمهم الي مجموعتين احداهما ضابطة وعددهم (١٣) طالب والأخرى تجريبية وعددهم (١٢) طالب و(١٠) طلاب هم عينة الدراسة الاستطلاعية

تجانس عينة البحث

قام الباحث بإجراء التجانس على عينة البحث في متغيرات السن والطول والوزن والذكاء كما هو موضح بالجدول التالي

جدول (١)
تجانس عينة البحث في المتغيرات قيد البحث
ن =٢٥

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء
السن	سنة	٢١,٣١	٠,٩٩	٢١,٠٠	٠,٩٤
الطول	سم	١٦٣,٨١	٥,٣٧	١٦٢,٥٠	٠,٧٣
الوزن	كجم	٦٠,٢٥	٣,٩٢	٥٩,٧٥	٠,٣٨
الذكاء	درجة	١١٥,٠٠	٦,١٢	١١٣,٠٠	٠,٩٨
المرونة	سم	٨,٠٨	٢,٠٤	٨,٠٠	٠,١٢
الرشاقة	ثانية	١٥,١١	٢,١٠	١٥,٦٩	-٠,٨٣
التوافق	ثانية	٧,٣٧	٠,٥٦	٧,٤١	-٠,٢١
السرعة الانتقالية	ثانية	٤,٥١	٠,٣٣	٤,٤٨	٠,٢٩
دقة دفع الكرة	عدد	١,٢٢	٠,٨٧	١,٠٠	٠,٨٥
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٨,١٧	ذ٣,٤	١٧,٨٧	٠,٢٦
قوة دفع الكرة	متر	٩,٢٥	١,٩٧	٨,٩٥	٠,٤٦
دقة نطر الكرة	عدد	١٢,٣٥	٣,٥٧	١٢,٠٠	٠,٢٩
سرعة نطر الكرة	ثانية	٧,٢٥	١,١٢	٧,٠٠	٠,٦٧
قوة نطر الكرة	متر	٧,٧٥	١,٣١	٧,٦٥	٠,٢٣
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٧,١٢	١,٠٤	٧,٠٠	٠,٣٥
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	٢١,٣٣	٤,١٩	٢٠,٨٩	٠,٣٢
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١٢,٥٠	٣,١١	١١,٨٠	٠,٦٨

يوضـــح جدول رقم (١) أن قيم معامل الالتواء قد تراوحت بين ±٣ مما يدل على أن توزيع عينة البحث في المتغيرات قيد البحث تقع تحت المنحني الاعتدالي مما يشـير الي تجانس عينة البحث

تكافؤ عينة البحث

قـام البـاحـث بـاسـتخـدام اختبـار(ت) للتـأكـد من تكـافؤ مجموعتي البحـث (التجريبية-الضابطة) في المتغيرات قيد البحث كما هو موضح بالجدول التالي

جدول (٢)

تكافؤ مجموعتي البحث (التجريبية-الضابطة) في المتغيرات قيد البحث

ن١+ن٢=٢٥

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة ن=١٣		المجموعة التجريبية ن=١٢		قيمة(ت) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
السن	سنة	٢١,٢٥	٠,٩٢	٢١,١١	٠,٨٦	٠,٣٨
الطول	سم	١٦٢,٩٩	٤,٦٧	١٦٣,٥٠	٥,٣٩	٠,٢٤
الوزن	كجم	٥٩,٧٥	٤,١٣	٦١,١٩	٣,١٥	٠,٩٤
الذكاء	درجة	١١٦,٠٠	٨,٠١	١١٤,٠٠	٧,١٦	٠,٦٣
المرونة	سم	٨,٥٠	١,٢٧	٨,١٠	٠,٨٨	٠,٢٤
الرشاقة	ثانية	١٥,٠٤	١,٠٤	١٤,٧٥	١,٢٠	٠,١٣
التوافق	ثانية	٨,٠٨	٠,٧٨	٧,٩٦	٠,٨٦	٠,١٨
السرعة الانتقالية	ثانية	٤,٨٩	٠,٥٢	٤,٧٤	٠,٥٣	٠,٢٨
دقة دفع الكرة	عدد	١,٠٠	٠,٥٥	١,١٢	٠,٦٩	٠,٤٦
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٨,٣٤	٣,٤١	١٨,١١	٣,٣٧	٠,١٦
قوة دفع الكرة	متر	٩,٠٠	١,٧٩	٩,٢٥	١,٨٤	٠,٣٣
دقة نطر الكرة	عدد	١٢,٢٢	٣,٠١	١٢,٠٠	٢,٩٧	٠,١٨
سرعة نطر الكرة	ثانية	٧,١٥	١,٣٥	٧,٠٠	١,٢٤	٠,٢٨
قوة نطر الكرة	متر	٧,٧٠	١,٩٢	٧,٥٥	١,٦٣	٠,٢٠
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٧,١٢	١,٢٥	٧,٠٠	١,١٧	٠,٢٤
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	٢١,٤٣	٤,١٦	٢١,٢١	٤,٠١	٠,١٣
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١٢,١٥	٣,٣٦	١٢,٣٥	٣,٠٣	٠,١٥

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ = ٢,٠٦٩

يتضـــح من جدول رقم (٢) أنه لا يوجد فروق دالة إحصـــائيا عند مســـتوى ٠,٠٥ بين مجموعتي البحث (التجريبية والضـــابطة) في المتغيرات قيد البحث حيث جاءت قيمة (ت) المحسوبة لتلك المتغيرات اقل من قيمة (ت) الجدولية مما يشير الي تكافؤ مجموعتي البحث.

أدوات جمع البيانات

- الأدوات المستخدمة في البحث
  - شريط قياس
  - ميزان طبي
  - كرات هوكي
  - ملعب هوكي
  - قائم
  - عصا هوكي
  - أجهزة كمبيوتر
  - كاميرا ديجيتال
  - جهاز عرض فيديو
  - جهاز تليفزيون
  - شريط تسجيل فيديو
  - ساعة إيقاف
  - مقاعد سويدية
  - حامل كاميرا
  - أقماع تدريب وشريط لاصق
- الاختبارات المستخدمة
  - القياسات والاختبارات الخاصة بمعدل النمو
    - العمر الزمني: من خلال تاريخ ميلاد الطالب لأقرب سنة
    - الطول: باستخدام الريستاميتر لأقرب سنتيمتر
    - الوزن: باستخدام الميزان الطبي لأقرب كيلوجرام
    - الذكاء: باستخدام اختبار القدرة على التصور البصري المكاني من اعداد خليل ميخائيل (١٩٧٨م) مرفق (٣)
  - الاختبارات البدنية قيد البحث مرفق رقم (١)
    - اختبار المرونة
    - اختبار الرشاقة
    - اختبار السرعة
    - اختبار التوافق

- الاختبارات المهارية مرفق رقم (٢)
  - اختبار مهارة دفع الكرة
  - اختبار مهارة نطر الكرة
  - اختبار مهارة ضرب الكرة بالوجه المسطح (٨: ١٨٤-١٧٣)

الدراسة الاستطلاعية

أجرى الباحث الدراسة الاستطلاعية في الفترة من ٢٠١٧/١٠/١الي ٢٠١٧/١٠/٣ على طلاب الفرقة الثالثة (تخصص تدريس هوكي) بكلية التربية الرياضية جامعة بورسعيد وذلك للوقوف على الصعوبات التي تواجه الباحث أثناء تطبيق الوحدات التعليمية كما قام الباحث بإجراء المعاملات العلمية للاختبارات قيد البحث.

معامل الصدق

قام الباحث باستخدام طريقة صدق التمايز على مجموعتين من اللاعبين مجموعة غير مميزة هم عينة الدراسة الاستطلاعية وهم من نفس مجتمع البحث ومن خارج العينة الاساسية ومجموعة أكبر تمايز من خارج عينة البحث ومن خارج المجتمع قوام كل منها ١٠ لاعبين لحساب صدق الاختبارات المهارية قيد البحث.

جدول (٣)
صدق الاختبارات قيد البحث

ن١+ن٢= ٢٠

المتغيرات	وحدة القياس	العينة المميزة ن=١٠		العينة الغير مميزة ن=١٠		قيمة(ت) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
دقة دفع الكرة	عدد	١,٥٢	٠,٥٥	١,٠٠	٠,٤١	٦,٦٤
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٥,٠٢	٢,١٩	١٨,١٤	٢,٧٦	٢,٦٧
قوة دفع الكرة	متر	١١,٧٥	٠,٧٠	٨,٩٥	٠,٥٣	٩,٥٦
دقة نطر الكرة	عدد	١٥,٩٠	٢,٧٦	١٢,٠٠	٢,٤١	٣,١٩
سرعة نطر الكرة	ثانية	١٠,٠٠	٠,٧٢	٧,١٥	٠,٥٤	٩,٥٠
قوة نطر الكرة	متر	١١,١٥	٠,٩١	٧,٥٥	٠,٦٩	٩,٤٧
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٩,٢٠	٠,٨٤	٧,٠٠	٠,٦١	٦,٢٩
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	١٧,٧٧	٣,٠٣	٢١,٢٥	٤,١٧	٢,٣٨
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١٦,٢٥	٢,١٤	١١,٩١	١,٣٣	٥,١٧

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ = ٢,١٠١

يتضح من الجدول رقم (٣) أن هناك فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين المجموعة المميزة والمجموعة الغير المميزة في الاختبارات المهارية قيد البحث حيث جاءت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية وذلك لصالح المجموعة المميزة مما يشير الي صدق الاختبارات.

معامل الثبات

لحساب معامل الثبات قام الباحث باستخدام طريقة تطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه في نفس الظروف لحساب ثبات الاختبارات المهارية وبفارق زمني قدره ثلاثة أيام بين التطبيقين الأول والثاني

جدول (٤)
ثبات الاختبارات المهارية قيد البحث
ن= ١٠

المتغيرات	وحدة القياس	التطبيق الاول		التطبيق الثاني		قيمة(ر) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
دقة دفع الكرة	عدد	١,٠٠	٠,٤١	١,١٢	٠,٥٢	٠,٨٢
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٨,١٤	٢,٧٦	١٨,١١	٢,٥٤	٠,٩١
قوة دفع الكرة	متر	٨,٩٥	٠,٥٣	٨,٩٠	٠,٤٦	٠,٨٩
دقة نطر الكرة	عدد	١٢,٠٠	٢,٤١	١٢,٢٠	٢,٣٤	٠,٧٧
سرعة نطر الكرة	ثانية	٧,١٥	٠,٥٤	٧,٠٠	٠,٥٥	٠,٨٢
قوة نطر الكرة	متر	٧,٥٥	٠,٦٩	٧,٤٥	٠,٥٦	٠,٨٣
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٧,٠٠	٠,٦١	٧,١٠	٠,٥٥	٠,٨٧
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	٢١,٢٥	٤,١٧	٢١,١٤	٣,٠١	٠,٧٩
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١١,٩١	١,٣٣	١١,٨٥	١,٢١	٠,٨٠

قيمة (ر) عند مستوى معنوية ٠,٠٥ =٠,٦٣٢

يتضح من جدول رقم (٤) وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين التطبيق الأول والثاني لعينة الدراسة الاستطلاعية في الاختبارات المهارية قيد البحث مما يدل على ثبات الاختبارات

البرنامج التعليمي المقترح

بناء برنامج الفيديو التفاعلي المقترح:

قام الباحث بوضع الأهداف العامة للبرنامج في هدفين وهما:

- هدف معرفي: ويتضمن اكساب الطلاب المعلومات من مفاهيم وحقائق مرتبطة بالمهارات الهجومية في هوكي الميدان.
- هدف مهارى: ويشمل اكتساب الطلاب (المجموعة التجريبية) الطريقة الصحيحة وكيفية أداء بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان حيث قام الباحث باختيار أفضل اللاعبين الدوليين الذين يؤدون هذه المهارات بطريقة نموذجية مع مراعاة نجومية هؤلاء اللاعبين وتم الحصول على الفيديو الخاص

بهم من تسـجيلات التلفزيون بحيث يجعل اللاعب الناشـئ هذا اللاعب مثلا له عند تطبيقه للمهارة.

أسس وضع برنامج الفيديو التفاعلي:

- تحقيق الأهداف التي وضع من أجلها.
- مناسبة محتوى البرنامج للمرحلة السنية.
- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب وعوامل الأمن والسلامة.
- أن يتميز البرنامج بالتدرج من السهل إلى الصعب والتنويع والتشويق.
- أن يحقق مبدأ التفاعلية بين الطلاب والبرنامج.

الامكانات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

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

زمن وعدد الوحدات التعليمية لبرنامج الفيديو التفاعلي التعليمي:

اتفقت الدراسات التي تمت على أن ناشئي هذه المرحلة يحتاجون إلى ممارسة الأنشطة التي تتيح للناشـئ فرصـة بذل أقصـى ما يمكن من الوقت المخصـص من خلال أنشـطة تتسـم بالنشـاط والحيوية، ويجب أن يتراوح زمن الوحدة التعليمية من (٦٠ الى ٩٠ دق) بواقع وحدتين أسـبوعيا. وبناء على ما سـبق وما قام به الباحث من مسـح مرجعي للدراسـات والبحوث التي تناولت تصميم البرامج التعليمية، فقد حدد الباحث مدة البرنامج شهرين (٨) أسابيع، وعدد مرات التدريس الأسبوعية (٢) وحدة تعليمية أسبوعية بواقع ١٦ وحدة تعليمية، وزمن الوحدة (٩٠ق).

أجزاء الوحدة التعليمية:

اتفقت الدراسات التي تمت أن الوحدة التعليمية تنقسم الى ثلاث أجزاء:

- المشـاهدة: عرض مقطع الفيديو للطلاب لكي يشـاهدوا أنفسـهم، ثم نقوم بعرض برنامج الفيديو التفاعلي لبعض اللاعبين، ومدة العرض لا تزيد عن(١٥ق)
- جزء الإحماء والتهيئة: ويشـتمل على تمرينات التهيئة البدنية والفسـيولوجية لأجهزة الجسم لممارسة الأنشطة التي ستتضمنها الوحدة التعليمية.
- الجزء الرئيسي

- الجزء الختامي: ويشـتمل على تمرينات متنوعة مثل تمرينات الاسـترخاء التي تهدف الى عودة الناشئ الى حالته الطبيعية.

مكونات الوحدة التعليمية:

١. المشاهدة (١٥ق): ويشتمل على مشاهدة مقاطع الفيديو التفاعلي للمهارات الهجومية قيد البحث في هوكي الميدان المراد تحسينها وتم الاستدلال علي زمن المشاهدة عن طريق استطلاع رأي الخبراء
٢. المقدمة (٢ ق)، وتتضمن تهيئة وتجهيز لكافة الأدوات وأيضا لتسجيل الحضور.
٣. الإحماء (٢٣ ق)، ويشتمل على تمرينات مرونة وإطالة لتهيئة الجسم، أيضا يشتمل على تمرينات الإحساس بالكرة.
٤. الجزء الرئيسي (٤٥ ق)
٥. الختام (٥ ق)، ويتضـمن تمرينات تهدئة واسـترخاء، وذلك لاسـتعادة الجسـم لحالته الطبيعية.

٦- الإجراءات التطبيقية للبحث.

أ. القياس القبلي:

قام الباحث بإجراء القياس القبلي على المجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المتغيرات الخاصة بمعدل النمو والاختبارات المهارية وذلك في الفترة من ٢٠١٧/١٠/٤ الي ٢٠١٧/١٠/٥

ب. تطبيق التجربة الأساسية:

تم تنفيذ التجربة الأساسية للبحث خلال الفترة من ٨ / ١٠ / ٢٠١٧ حتى ٣ / ١٢/ ٢٠١٧ بواقع (٢) وحدتين أسبوعيا أي (١٦) وحدة تعليمية وزمن الوحدة (٩٠ق) لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة وتم التدريس للمجموعة التجريبية باستخدام الموقع التعليمي الالكتروني وتم التدريس للمجموعة الضابطة بأسلوب الأوامر.

ج. القياس البعدي:

قام الباحث بإجراء القياس البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات المهارية شروط وإجراءات القياس القبلي وذلك في الفترة ٤ /٢٠١٧/١٢ حتى ٦/ ١٢/ ٢٠١٧

٧- المعالجات الإحصائية:

قام الباحث بإجراء المعالجات الإحصائية التي تلائم طبيعة البحث مثل:

- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.
- الوسيط.
- معامل الالتواء.
- معامل الارتباط.
- اختبار (ت) للفروق بين المتوسطات.
- نسبة التحسن المئوية.

وقد قام الباحث باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS لمعالجة البيانات إحصائيا وقد ارتض الباحث مستوى الدلالة الإحصائية عند (٠,٠٥) كما قام الباحث بتنسيق كتابة الأرقام بعد العلامة العشرية برقمين.

عرض ومناقشة النتائج

عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول

جدول (٥)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث

ن=١٣

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة(ت) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
دقة دفع الكرة	عدد	١,٠٠	٠,٥٥	١,٩٢	٠,٢٩	٤,١٢
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٨,٣٤	٣,٤١	١٦,٠١	١,٧٢	٣,٣٧
قوة دفع الكرة	متر	٩,٠٠	١,٧٩	١١,٦١	٠,٥٧	٢,٦٩
دقة نطر الكرة	عدد	١٢,٢٢	٣,٠١	١٥,٠٠	١,٨٣	٢,٥٥
سرعة نطر الكرة	ثانية	٧,١٥	١,٣٥	٨,٩٢	١,١٦	٢,٤٩
قوة نطر الكرة	متر	٧,٧٠	١,٩٢	٩,٤٦	٠,٧١	٣,١١
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٧,١٢	١,٢٥	٩,٢٠	١,١١	٢,٨٦
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	٢١,٤٣	٤,١٦	١٨,٥١	١,٥٤	٢,٩٢
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١٢,١٥	٣,٣٦	١٣,٣٥	٩,٧٨	٤,٠١

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ = ٢,١٧٩

يتضح من الجدول رقم (٥) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي حيث جاءت قيمة ت المحسوبة أكبر من قيمة ت الجدولية

- **مناقشة نتائج الفرض الأول**

يشير الجدول رقم (٥) إلى وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي ويعزو الباحث تلك الفروق الي البرنامج التقليدي المتبع مع المجموعة الضابطة والذي ادي الي حدوث فروق بين القياسين القبلي والبعدي في المتغيات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدي

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من احمد حمدان (٢٠١١)، دراسة إبراهيم غنيم (٢٠٠٩)

وبهذا يتحقق الفرض الأول للبحث والذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوي أداء بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثاني

جدول (٦)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث

ن=١٢

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة(ت) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
دقة دفع الكرة	عدد	١,١٢	٠,٦٩	٢,٨٣	٠,٣٥	٧,٠١
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٨,١١	٣,٣٧	١٢,٩٦	١,٥٧	٥,٨٩
قوة دفع الكرة	متر	٩,٢٥	١,٨٤	١٢,٧٥	٠,٦١	٣,٩٧
دقة نطر الكرة	عدد	١٢,٠٠	٢,٩٧	١٧,٢١	١,٦٩	٨,١٥
سرعة نطر الكرة	ثانية	٧,٠٠	١,٢٤	١١,٠٠	٠,٩١	٥,٩٧
قوة نطر الكرة	متر	٧,٥٥	١,٦٣	١١,٠٠	٠,٥٤	٦,٨٦
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٧,٠٠	١,١٧	١١,٠٠	١,٠٢	٤,٩١
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	٢١,٢١	٤,٠١	١٥,٣٦	١,٣٧	٧,٣٣
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١٢,٣٥	٣,٠٣	١٧,٤٢	٠,٩٩	٨,١٢

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ = ٢,٠٦٤

يتضح من الجدول رقم (٦) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث حيث جاءت قيمة ت المحسوبة أكبر من قيمة ت الجدولية

- **مناقشة نتائج الفرض الثاني**

يشير جدول (٦) إلى حدوث تقدم لأفراد المجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث، حيث تشير النتائج إلى ظهور تحسن معنوي بين القياسين القبلي والبعدي لأفراد المجوعة التجريبية لصالح القياس البعدي

ويعزو الباحث تلك النتائج ألي أن استخدام الفيديو التفاعلي أسهم بدرجة كبيرة في تحسين بعض المهارات الهجومية للاعبي هوكي الميدان حيث تحكم الطالب في سرعة عرض مقاطع الفيديو وتكرارها لأي عدد من المرات وكذلك الدقة في طريقة العرض مما أدي الي التصور الحركي الدقيق للمهارة نظرا لاقترانها بالتعليق الصوتي كما يرجع الباحث تلك الفروق أيضا الي أن برنامج الفيديو التفاعلي قد تم اعداده بشكل جيد بحيث يقوم بتبسيط المهارة وتحليلها بحيث يمكن للطالب أن يحدث تغذية راجعة لكل جزئية وبالتالي يؤدي المهارة بالشكل المطلوب.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من احمد حمدان (٢٠١١)، دراسة إبراهيم غنيم (٢٠٠٩)، دراسة روسيل - نوتن (2008) Russell - Newton، دراسة زهانج - زهو - بريجس - نونماكر (2006 Nunamker -Zhang - Zhou – Briggs)، دراسة بيتر - فادى (Peter Fadde (2006 ، دراسة جاردنر - ديفيد " gardener - dived " (٢٠٠٣)

وبهذا يتحقق الفرض الثاني للبحث والذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوي أداء بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان

عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث

جدول (٧)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في القياس البعدي للمتغيرات المهارية قيد البحث

ن١+ن٢=٢٥

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة ن=١٣		المجموعة التجريبية ن=١٢		قيمة(ت) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
دقة دفع الكرة	عدد	١,١٢	٠,٦٩	٢,٨٣	٠,٣٥	٦,٨٢
سرعة دفع الكرة	ثانية	١٨,١١	٣,٣٧	١٢,٩٦	١,٥٧	٤,٤٢
قوة دفع الكرة	متر	٩,٢٥	١,٨٤	١٢,٧٥	٠,٦١	٦,٨٢
دقة نطر الكرة	عدد	١٢,٠٠	٢,٩٧	١٧,٢١	١,٦٩	٢,٩٩
سرعة نطر الكرة	ثانية	٧,٠٠	١,٢٤	١١,٠٠	٠,٩١	٤,٧٣
قوة نطر الكرة	متر	٧,٥٥	١,٦٣	١١,٠٠	٠,٥٤	٥,٨٣
دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح	عدد	٧,٠٠	١,١٧	١١,٠٠	١,٠٢	٣,٦٩
سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح	ثانية	٢١,٢١	٤,٠١	١٥,٣٦	١,٣٧	٥,١٦
قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح	متر	١٢,٣٥	٣,٠٣	١٧,٤٢	٠,٩٩	٨,٣٠

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ = ٢,٠٦٩

يتضح من الجدول رقم (٧) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين كل من مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث حيث أن قيمة ت المحسوبة أكبر من قيمة ت الجدولية

- **مناقشة نتائج الفرض الثالث**

يشير جدول (٧) إلى حدوث تقدم لأفراد المجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث، حيث تشير النتائج إلى ظهور تحسن معنوي بين القياسين البعديين لأفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

ويعزو الباحث تلك النتائج ألي أن البرنامج التفاعلي المعد بالحاسوب والذي راعي مستويات وقدرات وميول الطلاب وذلك بتجزئة المهارة الي أجزاء صغيرة وبشكل متتابع يسهل عملية إدراك الحركة أو المهارة وترع من فهمها واتقانها وأيضا احتواء البرنامج علي التنوع في مصادر التعلم مما ادي الي اشراك اكثر من حاسة لدي اللاعب الأمر الذي زاد من قدرة اللاعبين علي استيعاب وفهم المهارة الأسرع في عملية التعلم.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كل من احمد حمدان (٢٠١١)، دراسة إبراهيم غنيم (٢٠٠٩)، دراسة روسيل - نوتن (2008) Russell - Newton، دراسة زهانج - زهو - بريجس - نونماكر - Zhang - Zhou – Briggs - Nunamker 2006)، دراسة بيتر - فادى (Peter Fadde (2006 ، دراسة جاردنر - ديفيد " gardener - dived " (٢٠٠٣)

وبهذا يتحقق الفرض الثالث للبحث والذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوي أداء بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان

الإستخلاصات

في حدود وأهداف وفروض البحث وفى حدود العينة وما أسفرت عنة المعالجات الإحصائية للمتغيرات المهارية لمجموعة البحث وفى ضوء تفسير النتائج التي تم التوصل إليها ومناقشتها فقد توصل الباحث إلى الإستخلاصات التالية:

١- ان البرنامج التعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي ساعد على إثاره اهتمام ودافعيه المتعلم وتحفيزه على بذل الجهد في التعلم والفهم الجيد للمهارة واستيعابها بشكل أفضل وتحسين مستوي الاداء المهارى للمهارات قيد البحث.

٢- ان البرنامج التعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي ساعد على الوصول على الاداء الحركي للمهارات الحركية المتعلمة من خلال ما يتيجه من توضيح للمهارة الحركية من فيديو تعليمي وصور ثابتة ومتحركة وذلك مثيرات بصرية وسمعية مما ساعدت المتعلم للوصول للأداء المهارى الصحيح

٣- ان البرنامج التعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي ساعد المتعلمين الي الوصول لمرحلة الاتقان والاليه في الاداء المهارى للمهارات الحركية قيد البحث وذلك من خلال ما يوفره للمتعلمين في التعلم في الوقت الذي يحتاجه والسرعة التي تناسبه والمكان الذي يناسبه.

التوصيات

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها ومناقشتها والإستخلاصات من الدراسة في حدود العينة فإن الباحث يوصى بالآتي:

١-الاهتمام بإجراء البحوث والدراسات على باقي مهارات رياضة الهوكي بصفة خاصة وبقية الألعاب بصفة عامة لمعرفة أثر توظيف الفيديو التفاعلي في التربية الرياضية

٢-تزويد المدارس والأندية بأجهزة الفيديو التفاعلي

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

٤-تدريب المدربين والمدرسين على استخدام تلك الأجهزة.

المراجع

١. ايمن الباسطي ومحمد الشاذلي (٢٠٠٥): هوكي الميدان بين النظرية والتطبيق، المركز العربي للنشر والتوزيع، الزقازيق

٢. إبراهيم غنيم (٢٠٠٩): 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.

٣. أحمد حمدان (٢٠١١): 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.

٤. توفيق مرعى ومحمود الحيلة (١٩٩٨): تفريد التعليم، الأردن: دار الفكر.

٥. عاطف السيد (٢٠٠٠): تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم، مطبعة رمضان وأولاده، الإسكندرية

٦. محمد احمد عبد الله (٢٠٠٦): الاعداد الشامل للاعبي الهوكي، مركز آيات للطباعة والكمبيوتر، الزقازيق.

٧. محمد البغدادي (١٩٩٨): أهم مجالات استخدام الفيديو التفاعلي في عملية التعلم، ط ٦, القاهرة: دار الفكر العربي.

٨. محمد الشحات (٢٠٠٣): النظرية والتطبيق في هوكي الميدان، دار الفرقان، المنصورة

٩. محمد خميس (٢٠٠٣): تطور تكنولوجيا التعليم، عمان: دار قباء للنشر.

١٠. محمد عثمان (١٩٨٧): التعلم الحركي والتدريب الرياضي، الكويت: دار القلم.

١١. مهدي سالم (٢٠٠٢): تقنيات ووسائل التعليم، القاهرة: دار الفكر العربي، القاهرة.

١٢. نبيل شاكر (٢٠٠٧): معالم الحركة الرياضية والنفسية والمعرفية، العراق، مطبعة المتنبى، جامعة ديال

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

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

15. PETER J. FADDE (2006): “Interactive Video Training of Perceptual Decision-Making in the Sport of Baseball”, Tech., Inst., Cognition and Learning, Vol. 4
16. Russell. D William. & Newton, Mark (2008): Term Psychological Effects of Interactive Video Game Technology Exercise on Mood and Attention’, Educational Technology & Society, 11 (2)
17. 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

ملخص البحث

تأثير توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة بورسعيد

د/ احمد عبد الله احمد حرات (*)

قام الباحث بدراسة الهدف منها التعرف على تأثير توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين بعض المهارات الهجومية في هوكي الميدان لطلاب كلية التربية الرياضية – جامعة بورسعيد وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي على مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس القبلي والبعدي وذلك لمناسبته لطبيعة البحث واختار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الثالثة (تخصص تدريس هوكي) بكلية التربية الرياضية جامعة بورسعيد للعام الجامعي ٢٠١٧/ ٢٠١٨ والبالغ عددهم (٣٥) طالب موزعين كالآتي (٢٥) طالب يمثلوا العينة الأساسية وتم تقسيمهم الي مجموعتين احداهما ضابطة وعددهم (١٣) طالب والأخرى تجريبية وعددهم (١٢) طالب و(١٠) طلاب هم عينة الدراسة الاستطلاعية ومن أهم النتائج أن البرنامج التعليمي باستخدام الموقع الفيديو التفاعلي ساعد على إثاره اهتمام ودافعيه المتعلم وتحفيزه على بذل الجهد في التعلم والفهم الجيد للمهارة واستيعابها بشكل أفضل وتحسين مستوي الاداء المهارى للمهارات قيد البحث وأن البرنامج التعليمي باستخدام الفيديو التفاعلي ساعد المتعلمين الي الوصول لمرحلة الاتقان والاليه في الاداء المهارى للمهارات الحركية قيد البحث وذلك من خلال ما يوفره للمتعلمين في التعلم في الوقت الذي يحتاجه والسرعة التي تناسبه والمكان الذي يناسبه

(*) **مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الألعاب الجماعية والعاب المضرب كلية التربية الرياضية للبنين والبنات جامعة بورسعيد.**

Research Summary

The effect of employing interactive videos to improve some offensive skills in field hockey for students of the Faculty of Physical Education - Port Said University

Dr. / Ahmed Abdullah Ahmad Harat (*)

The researcher conducted a study aiming at identifying the effect of employing interactive video to improve some offensive skills in field hockey for students of the Faculty of Physical Education - Port Said University. The researcher used the experimental method on two groups, one experimental and the other controlling using pre and post measurement due to its relevance to the nature of the research and the research community chose the deliberate method of The third year students (specializing in teaching hockey) at the Faculty of Physical Education, Port Said University for the academic year 2017/2018, and their number (35) students are distributed as follows (25) students who represent the basic sample and were divided into two groups, one of them is a control number of (13) students and the other is experimental and their number is (12) One student and (10) students are the sample of the exploratory study, and one of the most important results is that the educational program using the interactive video site helped to arouse the interest and motivation of the learner and motivate him to make an effort in learning and a good understanding of the skill and its better absorption and improving the level of skill performance of the skills under investigation and that the educational program using video The interactive help the learners to reach the stage of mastery and mechanism in the skillful performance of the movement skills in search W, through what it provides to learners in learning at the time he needs, at the speed that suits him, and the place that suits him

Lecturer in the Department of Theories and Applications of Group and Racquet Games, Faculty of Physical Education for Boys and Girls, Port Said University.

المرفقات

مرفق (١)
الاختبارات البدنية للقدرات الحركية (قيد البحث)

١- اختبار ثني الجذع من الوقوف

الغرض من الاختبار : قياس مدي مرونة الجذع والفخذ في حركات الثني للأمام من وضع الوقوف .

الأدوات المستخدمة : مقياس مدرج من الخشب أو (مسطرة) طولها حوالي ٢٠سم ، مقسمة بخطوط إلى وحدات كل وحدة تساوي ١سم ، ويفضل أن تكون حدود هذا التدريج في مدي ١٠سم .

- مقعد أو كرسي أو منضدة مسطحة تتحمل وزن المختبر بدون حدوث أي اهتزاز.

الإجراءات : يثبت المقياس (المسطرة) بحافة المقعد أو المنضدة بحيث يكون منتصف المقياس أعلى حافة المقعد أو المنضدة والنصف الأخر أسفل الحافة .

- يلاحظ أن نقطة التدريج (صفر) تكون في مستوي حافة المقعد ، على أن تكون انحرافات الدرجات التي تقع في النصف العلوي بالسالب والتي تقع في النصف السفلي بالموجب .

مواصفات الأداء : يتخذ المختبر وضع الوقوف على حافة المقعد أو المنضدة بحيث تكون القدمان ملامستان لجانبي المقياس .

- يقوم المختبر بثني الجذع أماماً أسفل بحيث تصبح الأصابع أمام المقياس ، ومن هذا الوضع يحاول المختبر ثني الجذع لأقصى مدي ممكن بقوة وببطئ ، مع ملاحظة أن تكون أصابع اليدين في مستوي واحد وأن تتحرك لأسفل موازية للمقياس .

التسجيل : درجة المختبر هي أقصى نقطة يصل إليها المختبر على المقياس من وضع ثني الجذع أماماً أسفل .

٢- اختبار جري الزجزاجي

الغرض من الاختبار : (الرشاقة) قياس القدرة على تغيير الاتجاه أثناء الجري .

الأدوات اللازمة : شريط قياس ، ساعة إيقاف ، مضرب هوكي ، عدد ٤ كراسي أو حواجز لألعاب القوى .

الإجراءات : ميدان للجري يقام على أرض صلبة طوله (٩م) وعرضة (٢م)

- يرسم خط للبداية طوله (١,٨٠م) وسمكه (٥سم) .
- توضع أربعة حواجز أو كراسي في مواجهة خط البداية ، بحيث يكون الحاجز الأول منها على بعد (٣,٦٠م) من هذا الخط ، والمسافة بين كل خط والأخر (١,٨٠م).
- تحدد نقطتين عند طرفي خط البداية والنهاية ، ولتكن هاتين النقطتين (أ،ب) .

مواصفات الأداء : يتخذ المختبر وضع الاستعداد من البدء العالي ممسكا بالمضرب خلف خط البداية وعند الطرف الأيمن للخط عند النقطة (أ) .

- عند إعطاء المختبر إشارة البدء يبدأ المختبر في الجري بين الكراسي أو الحواجز عل شكل (8) ، ثم يدور المختبر حول الحاجز الأخير ، ثم يستمر في الجري بين الحواجز بنفس الطريقة السابقة ، وعندما يصل إلى الحاجز الأول ينطلق منه ليقطع خط البداية والنهاية عند الطرف الأخر عند النقطة (ب) .

التسجيل : درجة كل مختبر هي الزمن الذي يستغرقه في أداء الاختبار منذ لحظة إعطائه إشارة البدء وحتى يقطع خط النهاية لأقرب ٠,١ من الثانية .

الأخطاء : يضاف إلى الزمن الذي يستغرقه المختبر ٠,١ من الثانية فقط عندما يلمس أي كرسي من الكراسي الأربعة .

٣- اختبار الدوائر المرقمة

الغرض من الاختبار : (التوافق) قياس توافق الرجلين .

الأدوات المستخدمة : مساحة من الأرض الممهدة ويراعي أن يكون المكان مستوي وخال من العوائق وغير أملس ، ساعة إيقاف .

الإجراءات : يرسم على الأرض ثماني دوائر على أن يكون نص قطر كل منهما ٣٠سم ، وترقم الدوائر كما هو موضح بالشكل .

طريقة الأداء : يقف المختبر داخل الدائرة رقم (١) ، وعند سماع إشارة البدء يقوم بالوثب بالقدمين معاً إلى الدائرة رقم (٢) ثم إلى الدائرة رقم (٣) ثم الدائرة رقم (٤) حتى الدائرة رقم (٨) ، ويتم ذلك بأقصى سرعة .

التسجيل : يسجل للمختبر أفضل محاولة من محاولتين وتقاس كل محاولة بالزمن من بداية إعطاء إشارة البدء حتى الوثب بالقدمين للمس الدائرة رقم (٨) لأقرب ٠,٠١ من الثانية .

٤- اختبار العدو ٣٠ مترا من البدي المنطلق

الغرض من الاختبار : قياس السرعة القصوى في الجري .

الأدوات المستخدمة : مضمار لألعاب القوى أو منطقة فضاء طولها لا يقل عن (٥٠م) وعرضها لا يقل عن (٥م) ، عدد ٢ ساعة إيقاف .

الإجراءات : تحدد منطقة إجراء الاختبار بثلاثة خطوط ، خط بداية أول وخط بداية ثان على بعد (٢٠م) من الخط الأول ، وخط نهاية على بعد (٣٠م) من الخط الثاني و(٥٠م) من الخط الأول .

- تخطط بالمنطقة عدد ٢ حارة لإجراء الاختبار .

مواصفات الأداء : يخصص لكل مختبر مراقب يتخذ مكانه عند خط البدء الثاني .

-يبدأ الاختبار بأن يتخذ كل مختبر وضع الاستعداد خلف الخط الأول .

- عندما يعطي الإذن بالبدء إشارة البدء ، يقوم المختبر بالجري بسرعة تزايدية تصل إلى أقصي مدي لها عند خط البدء الثاني .

-ويقف المراقب رافعاً إحدى ذراعية لأعلى عند خط البدء الثاني ، وعندما يقطع متسابقة خط البدء الثاني ، يقوم المراقب بخفض ذراعه لأســفل بســرعة ، حينئذ يقوم الميقاتى بتشغيل الساعة مع هذه الإشارة٠

-وعندما يقطع المختبر خط النهاية يقوم الميقاتى بإيقاف الســاعة وحســاب الزمن الذي يستغرقه المختبر ما بين الإشارة التي يعطيها المراقب ولحظة اجتيازه خط النهاية .

التسجيل : يسجل الزمن لأقرب ٠,١ من الثانية

-يحتسب للمختبر أحسن زمن يسجله في المحاولتين .

مرفق (٢)
الاختبارات المهارية
اختبار لقياس دقة الدفع

الغرض من الاختبار: قياس دقة دفع الكرة.

الأدوات المستخدمة: ٥ مكعبات من الخشب مقاس ١٥ سم × ١٥ سم، شريط قياس، عصا هوكي، ٥ كرات هوكي.

مواصفات الأداء:

- يقف المختبر خلف خط البداية وأمامه مساحة من الأرض الممهدة طولها (٧ ياردات) (٦٤) تنتهي بوضع ٥ مكعبات من الخشب مقاس كل منها ١٥ سم ×٥ اسم على صف واحد بحيث تكون المسافة بين المكعب والأخر ١٠ سم ويقوم المختبر بدفع الكرات الخمس الواحدة تلي الأخرى على أن يبدأ الدفع من الناحية اليمني.

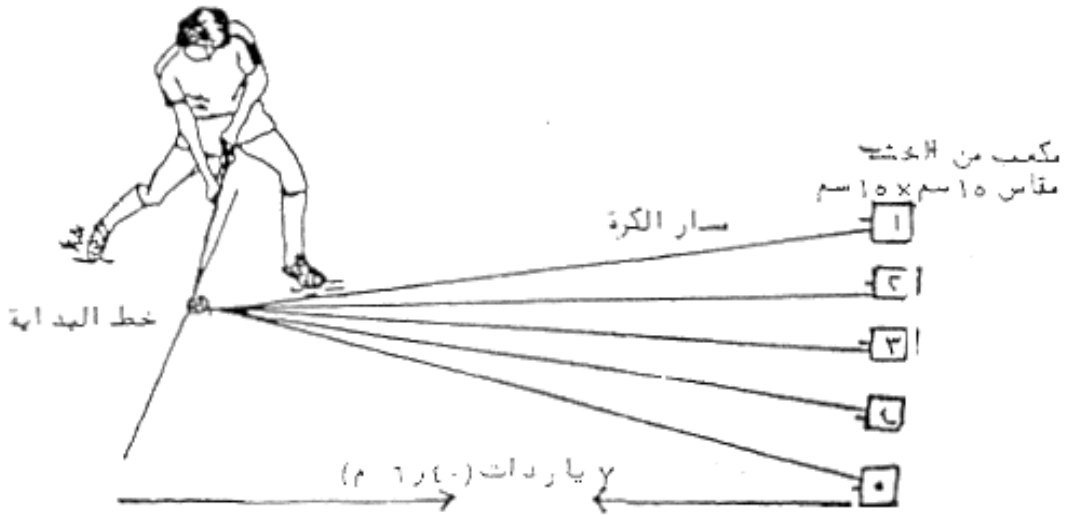
الشروط:

- لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة الدفع، يعطي لكل كرة محاولة واحدة فقط ولا تحتسب المحاولة التي لا تصيب الهدف، المحدد من قبل المحكم.

التسجيل:

- تسجل عدد الكرات التي تصيب المكعبات المشار إليها من قبل المحكم.

رسم الاختبار:



اختبار لقياس قوة الدفع

الغرض الاختيار: قياس قوة دفع الكرة.

الأدوات المستخدمة: مساحة من الأرض الممهدة طولها (٦,٤٠م)، ٣ كرات هوكي، شريط قياس، حائط، عصا هوكي.

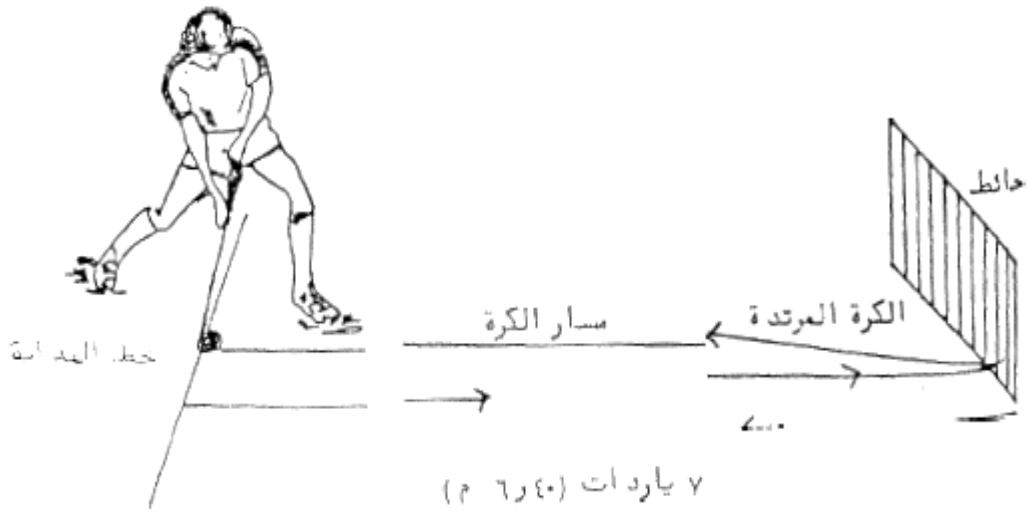
مواصفات الأداء: يقف المختبر خلف خط البداية وأمامه مساحة من الأرض الممهدة طولها ٧ ياردات المنتهية بحائط وعند رؤية إشارة البدء يوم المختبر بدفع ثلاث كرات الهوكي الواحدة تلي الأخرى والموضوعة على صف واحد على خط البداية، تجاه الحائط الذي يبعد عن خط البداية بمقدار ٧ ياردات، يعطي للمختبر ثلاث محاولات لكل كرة محاولة واحدة.

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة الدفع ويعطي للمختبر ثالث محاولات لكل كرة محاولة واحدة.

التسجيل:

- تقاس أطول مسافة ارتدتها الكرة من الحائط.

رسم الاختبار:



اختبار لقياس سرعة الدفع

الغرض من الاختبار: قياس سرعة دفع الكرة

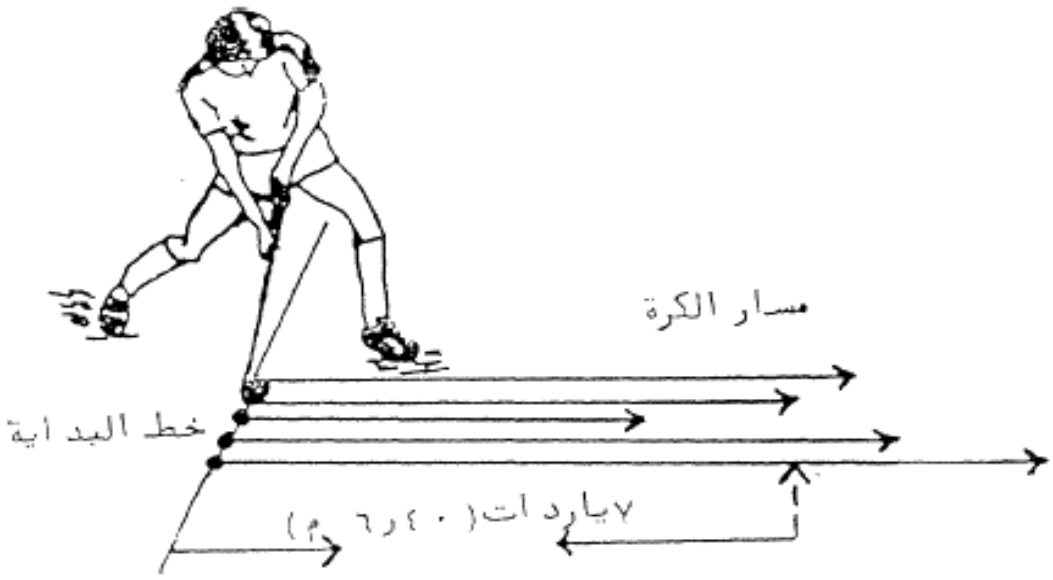
الأدوات المستخدمة: سعة إيقاف، أرض ممهدة، عصا هوكي ،٢٠ كرة هوكي.

مواصفات الأداء: يقف المختبر خلف خط البداية وأمامه ٢٠ كرة هوكي موضوعة على صف واحد ويقوم بدفع الكرات الواحدة تلي الأخرى بأقصى سرعة ويحسب له الزمن المستغرق دفع الكرات بالثانية.

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة الدفع يعطي للمختبر محاولة واحدة فقط ولا تحسب الكرة التي تدفع لأقل من ٧ ياردات

التسجيل: يقاس الزمن المستغرق دفع الكرات لأقرب جزء من الثانية.

رسم الاختبار:



اختبار لقياس سرعة نطر الكرة

الغرض من الاختبار: قياس سرعة نطر الكرة.

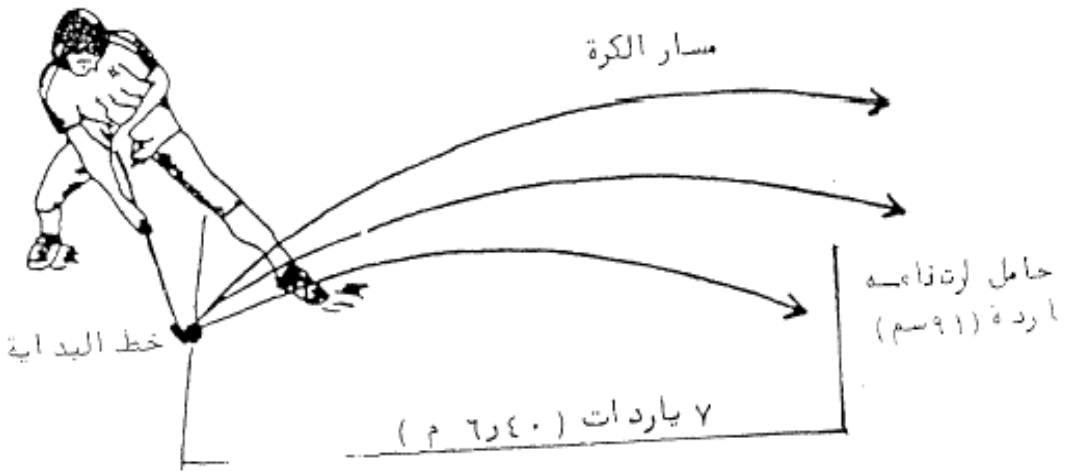
الأدوات المستخدمة: ساعة إيقاف، ٢٠ كرة هوكي، أرض ممهدة حامل ارتفاعه ٩١ سم.

مواصفات الأداء: يقف المختبر خلف خط البداية وأمامه ٢٠ كرة موضوعة على صف واحد على خط البداية وعند رؤية إشارة البدي يقوم المختبر بنطر أكبر عدد ممكن من الكرات ٢٠ ثانية، على أن تتخطى الكرة حامل ارتفاعه ياردة واحدة (١سم).

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة النطر، يعطي للمختبر محاولة واحدة فقط ولا تحسب الكرة التي يتم نطرها بارتفاع أقل من ياردة واحدة (١سم) والموضوعة على بعد ٧ ياردات من خط البداية.

التسجيل: يحسب عدد الكرات التي تم نطرها في مدة ٢٠ ثانية والتي تتخطي ارتفاع واحد ياردة

رسم الاختبار:



اختبار لقياس دقة النطر

الغرض من الاختبار: قياس دقة نطر الكرة.

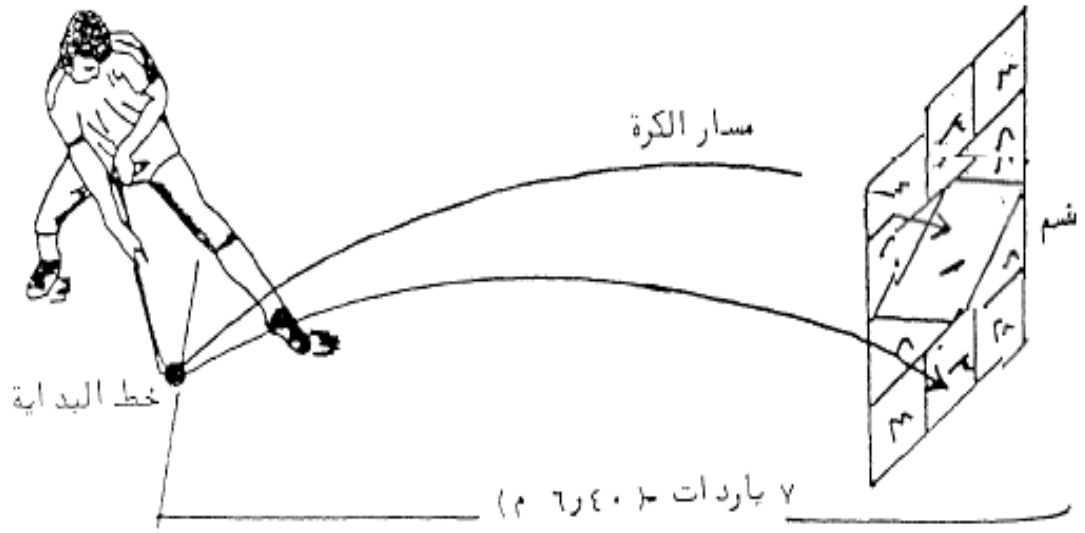
الأدوات المستخدمة: مرمي هوكي باتساع ٤ ياردة وارتفاعه ٧ قدم مقسم لأشكال مختلفة، ١٠ كرات هوكي، عصا هوكي، حبال.

مواصفات الأداء: يقف المختبر خلف خط البداية الذي يبعد عن مرمي الهوكي المقسم ياردات ومعه مضرب هوكي وعلى خط البداية يوجد ١٠ كرات هوكي المقسم صف واحد وعند رؤية إشارة البدء يقوم المختبر بنطر أل ١٠ كرات هوكى على المرمي المقسم مع مراعاة توزيع الدرجات بحيث يكون التقسيم الأول اعلى الدرجات يليه التقسيم الثالث ثم التقسيم الثاني

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير النطر ويعطي للمختبر لكل كرة محاولة واحدة فقط.

التسجيل: تحسب الدرجات وفقا لإصابة الأرج التقسيم سوء التوزيع الموضوع وذلك للمحاولات المسموح بها.

رسم الاختبار:



اختبار لقياس قوة النطر

الغرض من الاختبار: قياس قوة نطر الكرة.

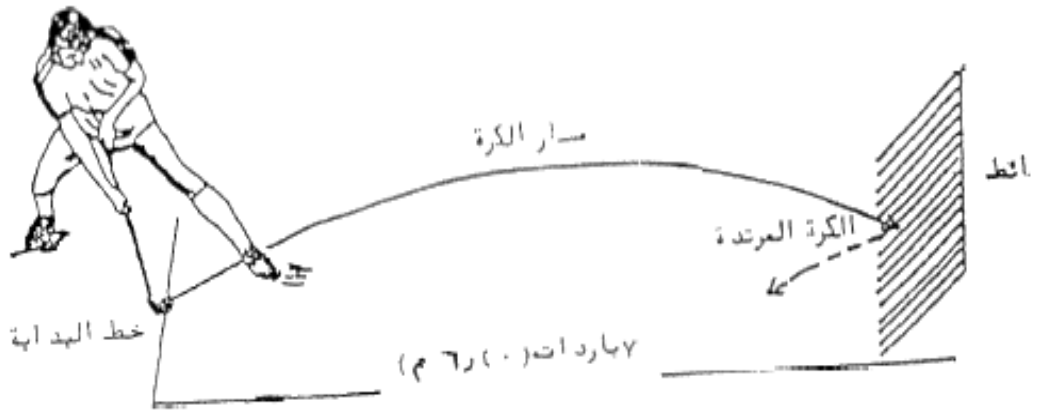
الأدوات المستخدمة: حائط، شريط قياس، عصا هوكي ،٣ كرات هوكي، مساحة من الأرض الممهدة طولها ٧ ياردات

مواصفات الأداء: يقف المختبر على بعد ٧ ياردات من الحائط وعند رؤية إشارة البدء يقوم المختبر بنطر ٣ كرات هوكي الواحدة تلي الأخرى والموضوعة على صف واحد على خط البداية والمواجهة للحائط وعلى بعد ٧ ياردات منه.

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة نطر الكرة، لا يعطي للمختبر إلا ثلاث محاولات فقط لكل كرة محاولة واحدة ولا تحسب المحاولة التي تقل نطرها عن ا ياردة (١١سم)

التسجيل: يسجل للمختبر أحسن مسافة مرتدة من الحائط من الثلاث محاولات.

رسم الاختبار:



اختبار دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح

الغرض من الاختبار:

قياس دقة ضرب الكرة بالوجه المسطح لعصا الهوكي

الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض الممهدة طولها ٢٠ ياردة (٢٩ ,١٧م) مستطيل طوله١٠٠سم وعرضه ٣٠ سم، هدف مصنع مساحته ٥٠ سم وارتفاعه ١٠٠ سم، عصا هوكي ،٥ كرات هوكي، شريط قياس.

مواصفات الاداء:

يقف المختبر خلف خط البداية وأمامه مساحة من الأرض الممهدة طولها ٢٠ ياردة ويرسم في نهاية المسافة هدف مصنع مساحته ٥٠ سم وارتفاعه ١٠٠ سم وعلى بعد منه مساحة ٤ ياردة وإلى الداخل ويرسم مستطيل طوله ١٠٠ سم وعرضه ٣٠ سم، ويقوم المختبر بضرب ٥ كرات هوكى موضوعه على صف واحد على خط البداية، الواحدة تلي الأخرى في اتجاه المستطيل والهدف

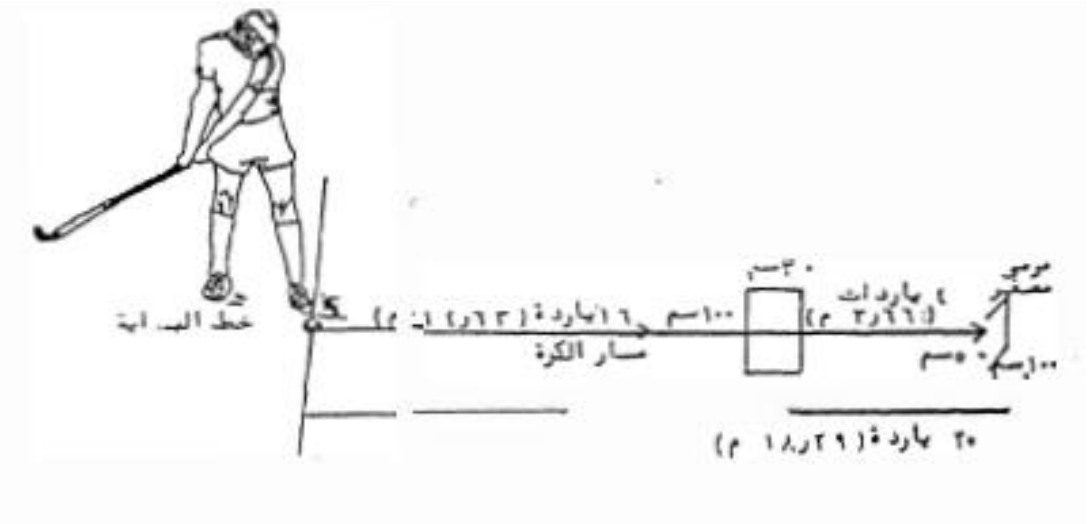
الشروط:

غير مسموح باستخدام أي مهارة غير مهارة الضرب بالوجه المسطح، يعطي للمختبر خمس محاولات لكل كرة محاولة واحدة فقط.

التسجيل:

يسجل عدد الكرات التي دخلت المرمي والمستطيل، المرمي فقط، وتحسب كدرجات (حدود المستطيل ٢ درجة " الهدف ٣ درجه "المستطيل والهدف ٥ درجات " كرات خارج المستطيل والهدف صفر ").

رسم الاختبار



اختبار لقياس قوة الضرب بالوجه المسطح

الغرض من الاختبار: قياس قوة ضرب الكرة بالوجه المسطح.

الأدوات المستخدمة: مساحة من الأرض الممهدة طولها ٢٠ ياردة مد تهيئة بحائط، عصا هوكي، ٣ كرات هوكي، شريط قياس.

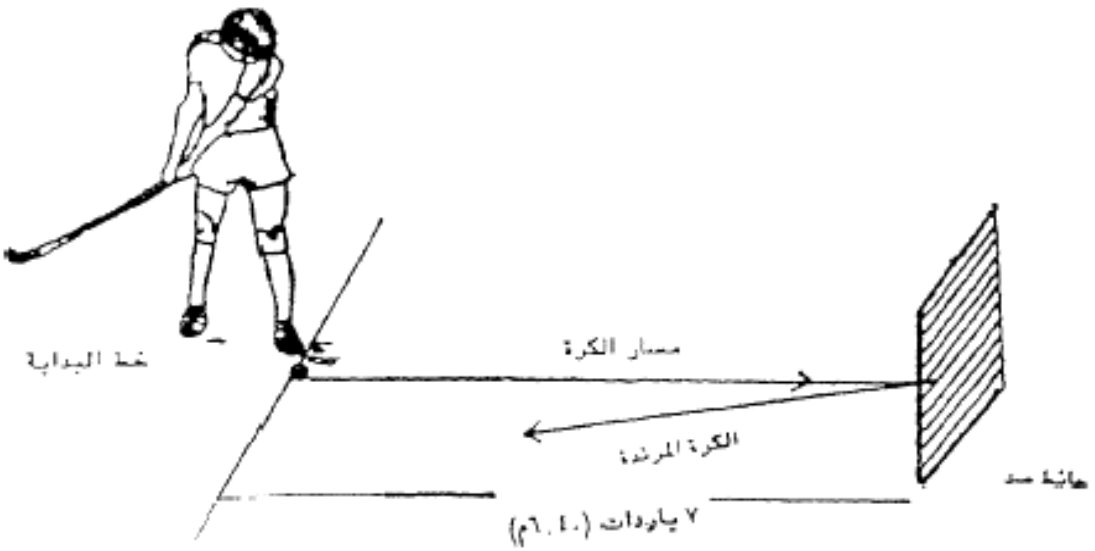
مواصفات الأداء: يقف المختبر خلف خط البداية وأمامه مساحة من الأرض الممهدة طولها ٢٠

باردة المنتهية بحائط وعند رؤية إشارة البدء يقوم المختبر بضرب ثلاث كرات هوكي بالوجه المسطح للعصا الواحدة تلي الأخرى والموضوعة على صف واحد على خط البداية تجاه الحائط وتحسب مسافة ارتداد الكرة من الحائط.

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة ضرب الكرة بالوجه المسطح ويعطي للمختبر ثلاث محا ولا لكل كرة محاولة واحدة فقط.

التسجيل: تقاس أطول مسافة ارتدتها الكرة من الحائط.

رسم الاختبار:



اختبار لقياس سرعة الضرب بالوجه المسطح

الغرض من الاختبار: قياس سرعة ضرب الكرة بالوجه المسطح.

الأدوات المستخدمة: ساعة إيقاف، عصا هوكي، ٢٠ كرة هوكي، مساحة من الأرض الممهدة.

مواصفات الأداء: يقوم المختبر خلف خط البداية وأمامه مساحة من الأرض الممهدة، وعند رؤية إشارة البدء يصرب عدد ٢٠ كرة هوكي الواحدة تلي الأخرى والموضوعة على صف واحد على خط البداية.

الشروط: لا يسمح للمختبر باستخدام أي مهارة غير مهارة الضرب بالوجه الهم ط لعه، ا، يعطي للمختبر محاولة واحدة فقط، لا تحسب الكرة التي يقل ضربها عن ٧ باردة

التسجيل: يسجل الزمن الذي استغرقه المختبر في ضرب أل ٢٠ كرة هوكي لأقرب جزء من الثانية.

رسم الاختبار: