مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

تأثير برنامج تعليمي بأستخدام الوسائط التكنولوجية المتعددة لتطوير دقة التصويب البعيد بالقفز للاعبين بكرة السلة

أ.م.د. ماجد حميد مرزة
جامعة كربلاء . كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة
Majid.hamed@uokerbala.edu.iq

تاريخ استلام البحث 2025/2/12 تاريخ نشر البحث 1/ 2025/4

الملخص

من خلال متابعة الباحث وتحليلة للعديد من مباريات كرة السلة داخل العراق ومقابلة الكثير من مدربي الفرق المحلية والشعبية أشر بوجود ضعف وعدم دقة أتقان مهارة التصويب البعيد ويعزو الباحث ان احد اسباب التذبذب ذلك الى قلة أستخدام الوسائط التكنولوجية الحديثة مما ادت هذه الحالة التي وجدها الباحث جديرة بالدراسة. لذلك تجلت مشكلة البحث في دراسة حقيقة أمكانية استخدام الوسائط التكنولوجية في التعلم ، ودورها في مساعدة المتعلم لتعليم دقة التصويب البعيد بالقفز في كرة السلة و من خلال أعداد وسائط تكنولوجية للتعلم وإزاء ذلك وجد الباحث أن هناك حاجة ضرورية إلى شيء يراد تغيره بشكل علمي للمساهمة في تطوير العملية التعليمية

ويهدف البحث الى :- أعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط التكنولوجية لتطوير دقة التصويب البعيد بالقفز بكرة السلة و معرفة تأثير البرنامج تعليمي باستخدام الوسائط التكنولوجية لتطوير دقة التصويب البعيد بالقفز بكرة السلة .وقد استنتج الباحث:

ان أستعمال الوسائط التقنية المتعددة قد ساهم بشكل فاعل في تعلم الاداء الفني لمهارة التصويب البعيد بكرة السلة للاعبين بأعمار (16-17) سنة.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التكنولوجية المتعددة , دقة التصويب البعيد , كرة السلة .

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

The Effect of an Educational Program Using Multimedia Technology on Improving the Accuracy of Long-Range Shooting in Basketball Players

Assistant Professor Majid Hamid Marza

University of Karbala, College of Physical Education and Sports Sciences

Majid.hamed@uokerbala.edu.iq

Research Received: February 12, 2025 , Research Published: April 1, 2025

Abstract

Through the researcher's observation and analysis of numerous basketball matches in Iraq and interviews with numerous coaches of local and popular teams, he indicated a weakness and inaccuracy in mastering the long-range shooting skill. The researcher attributes one of the reasons for this fluctuation to the lack of use of modern technological media, which led to this situation, which the researcher found worthy of study. Therefore, the research problem was embodied in studying the possibility of using technological media in learning, and its role in helping learners learn the accuracy of long-range shooting by jumping in basketball. Through the development of technological media for learning, the researcher found that there was a pressing need for something to be scientifically changed to contribute to the development of the educational process. The research aims to: Develop an educational program using technological media to develop the accuracy of long-range shooting by jumping with a basketball, and to determine the impact of an educational program using technological media on developing the accuracy of long-range shooting by jumping with a basketball. The researcher concluded that the use of multimedia technology contributed effectively to learning the technical performance of the long-range shooting skill in basketball for players aged 16-17 years.

Keywords: multimedia technology, long-range shooting accuracy, basketball.

1-1 المقدمة وأهمية البحث:-

أن العملية التعليمية تتطلب من القائمين عليها أن يبحثوا عن كل ما هو جديد في مجال التدريب والتعليم من أجل مواكبة التطور للبرامج والوسائل والوسائط الحديثة الحاصلة في هذا المجال عالمياً . والتي تساعد في أتقان التطبيق لمختلف مجالات التعلم في كل الأندية الرياضية وهذا ما تتضمنه من مختلف الأ ختصاصات ، والتي تهتم بالارتقاء بمستوى اداء مختلف الفعاليات الرياضية والوصول بمهاراتها الى مستوى الأتقان الحركي المثالي .

وعليه فمن الضروري أجادة المدرب لفن التدريب تماشياً مع التطور التكنولوجي الحاصل وتمكنه للمهارات الفنية في تصميم وانتاج واستخدام للوسائط التكنولوجية مما يعطي أهمية اكبر لمهنة التدريس والتعليم والتدريب في المجال الرياضي، في ضوء وجود الفروق الفردية في التعلم والتي أصبحت معروفة لدى التربويين كافة هو أن لكل لاعب سرعته الخاصة في التعلم أي على وفق قابليته العقلية والجسدية وهو يتلقى الخبرات المنقولة التي تتماشى ورغباته وميوله وطموحاته وأن ما يصلح للاعب أو مجموعة من اللاعبين قد لا يصلح لغيرهم و لذلك نشأت الحاجة إلى محاولة جعل التعلم فردياً ومن أبرز وأهم الوسائل التي تساعد على تحقيق التعلم مبتغاه وتنفيذه هي الوسائط التقنية والصور التعليمية واسلوب التعلم للمعلم والمدرب.

أن أختيار مهارة التصويب في كرة السلة يعتبر نجاح أي فريق في كرة السلة ينبغي إن يرتقي بالتصويب إلى درجة عالية من الأتقان وان الكثير من لاعبي كرة السلة يواجهون ضعف في مهارة التصويب التي تعتبر من العوامل المهمة لحسم الأداء في المباريات المهمة, ، لذلك يستوجب تطبيق الوسائل التدريبية الحديثة والأكثر ووفقاً للأداء المهاري الخاص في لعبة كرة السلة وعليه ومما تقدم تبرز أهمية البحث والتي تكمن في محاولة استغلال واستعمال التقنيات الحديثة والتي تسهم في تعلم وتطوير دقة التصويب البعيد بالقفز في كرة السلة بصفتها إحدى الصيغ الجديدة التي يجد المدربون والمتعلمون فيها مجالا" للإفادة العلمية والخبرة التربوية وأسلوبا" يثير اهتمامات اللاعبين وتحفيزهم على التعلم واكتساب الخبرات بعيدا عن الملل والرتابة لتكون اساساً صحيحاً لإعداد مناهج تعليمية فعالة في تحسن وتطوير الاعبين بكرة السلة.

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOURNAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOURNAL of sport science

1-2 مشكلة البحث :-

من خلال متابعة الباحث وتحليلة للعديد من مباريات كرة السلة داخل العراق ومقابلة الكثير من مدربي الفرق اشر بوجود ضعف وعدم دقة اتقان مهارة التصويب البعيد تعتبر هذة المهارة اكثر تاثيرا في حسم الكثير من نتائج المباريات ويعزو الباحث ان احد اسباب التذبذب ذلك الى قلة استخدام الوسائط التكنولوجية الحديثة مما ادت هذة الحالة التي وجدها الباحث جديرة بالدراسة لذلك تجلت مشكلة البحث في دراسة حقيقة امكانية استخدام الوسائط التكنولوجيا في التعلم ودورها في مساعدة المتعلم لتعليم دقة التصويب البعيد بالقفز بكرة السلة ومن خلال اعداد وسائط تكنولوجية للتعلم ، وإزاء ذلك وجد الباحث أن هناك حاجة ضرورية إلى شيء يراد تغيره بشكل علمي للمساهمة في تطوير العملية التعليمية في تعلم دقة التهديف البعيد بالقفز في كرة السلة ليكون التعليم اكثر فاعلية ، ويستطيع المعلم والمتعلم الوصول إلى الهدف المنشود الذي يصبو إليه .

1-3 أهداف البحث :-

1- أعداد برنامج تعليمي باستخدام الوسائط التكنولوجية لتطوير دقة التصويب البعيد بالقفز في كرة السلة.

2- معرفة تأثير البرنامج التعليمي باستخدام الوسائط التكنولوجية لتطوير دقة التصويب البعيد بالقفز في كرة السلة.

1-4 فرض البحث :-

- هناك تأثير أيجابي للبرنامج التعليمي بأستخدام الوسائط التكنولوجية في تطوير دقة التصويب البعيد بالقفز في كرة السلة.

1-5 مجالات البحث:-

1-5-1 المجال البشري: اللاعبين الشباب في نادي الحلة الرياضي بكرة السلة للموسم 2022 -2023 م.

1-5-2 المجال ألزماني: الفترة من(7/ 8 /2022) ولغاية (9 /12 /2022).

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

3-5-1 المجال المكاني :القاعة الداخلية لنادي حلة الرياضي .

3- منهج البحث واجراءتهُ الميدانية:-

3-1 منهج البحث:- لقد أستخدم الباحث المنهج التجريبي لملاءمته لمشكلة البحث .

3-2 مجتمع البحث وعينة :-

لقد تم تحديد مجتمع البحث بلاعبي كرة السلة لفئة الشباب بالأعمار (16-17) سنة في نادي الحلة الرياضي لكرة السلة للموسم 2022-2023 م والبالغ عددهم (19) لاعباً وذلك لان الباحث اخذ المتغيرات المدروسة هي الأساس في تكافؤ العينة واختيار مجموعة من (12) لاعباً وقد تم تقسيمهم الى مجموعتين بالطريقة العشوائية عن طريق القرعة وبواقع (6) لاعباً لكل مجموعة .

3- 3 تكافؤ المجموعتين:

ومن أجل أن يستطيع الباحث إرجاع الفروق إلى العامل التجريبي ، يجب أن تكون المجموعتان التجريبيتان متكافئتين تماماً في جميع الظروف والمتغيرات عدا المتغير التجريبي الذي يؤثر في المجموعتين . ولغرض التحقق من تكافؤ عينة البحث ، قام الباحث بايجاد معامل الالتواء لكلا المجموعتين الضابطة والتجريبية في متغيرات البحث المدروسة، وكما هو موضح في الجدول رقم (1)

جدول (1) يوضح تكافؤ المجموعتين في التصويب البعيد بكرة السلة

الأختبار	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة T	Sig	الدلالة
	س	ع	س	ع			
التصويب البعيد بكرة السلة	10,21	2,16	9,80	1,48	0,34	0,741	عشوائي

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

3-4 وسائل جمع المعلومات والأدوات والأجهزة المستخدمة:-

3-4-1 وسائل جمع المعلومات:

- المصادر والمراجع العربية والأجنبية.
- الملاحظة .
- المقابلات الشخصية.
- الاختبار والقياس.
- شبكة الأنترنيت الدولية.

3-4-2 الأدوات المستخدمة في البحث:-

- أشريطة قياس.
- أقراص ليزرية.
- رام كأميرة فديو 16 كيكابايت
- ميزان .
- كرات سلة عدد (12).
- شواخص بلاستكية.
- مسطبة عدد (2).

3- 5 إجرآءات البحث الميدانية:-

3-5-1 تحديد أختبار دقة التصويب في كرة السلة :-

1- أسم الأختبار:- دقة التصويب البعيد من داخل وخارج قوس الـ (3) نقاط بكرة السلة من القفز .

2- الغرض من هذا الأختبار: قياس دقة التصويب البعيد من داخل وخارج قوس الـ(3) نقاط في كرة السلة ومن القفز.

3- الأدوآت المستخدمة في البحث : 1- المسجل الرئيسي للاختبار. 2- كرات سلة عدد (6). 3- مساعد عدد (2).

4- صافرة يدوية لبداية ونهاية الأختبار.

4- طريقة الأداء المختبر : -يقوم المختبر بأداء (رميتان 2) مباشرة من كل الأماكن الخمسة والمحددة ثلاث منها خارج قوس الـ(3) نقاط – وأثنان منها داخل قوس الـ(3) نقاط والتي تبعد عن حلقة الهدف حوالي (6,75 م) فيكون مجموع الرميات التي يؤديها المختبر عشرة (10) رميات اي بمعدل رميتين لكل منطقة محددة حيث يقوم المختبر باستلام الكرة من مناولة من قبل المساعد ثم التصويب من المناطق المحددة للتصويب.

5- طريقة التسجيل النقاط :-

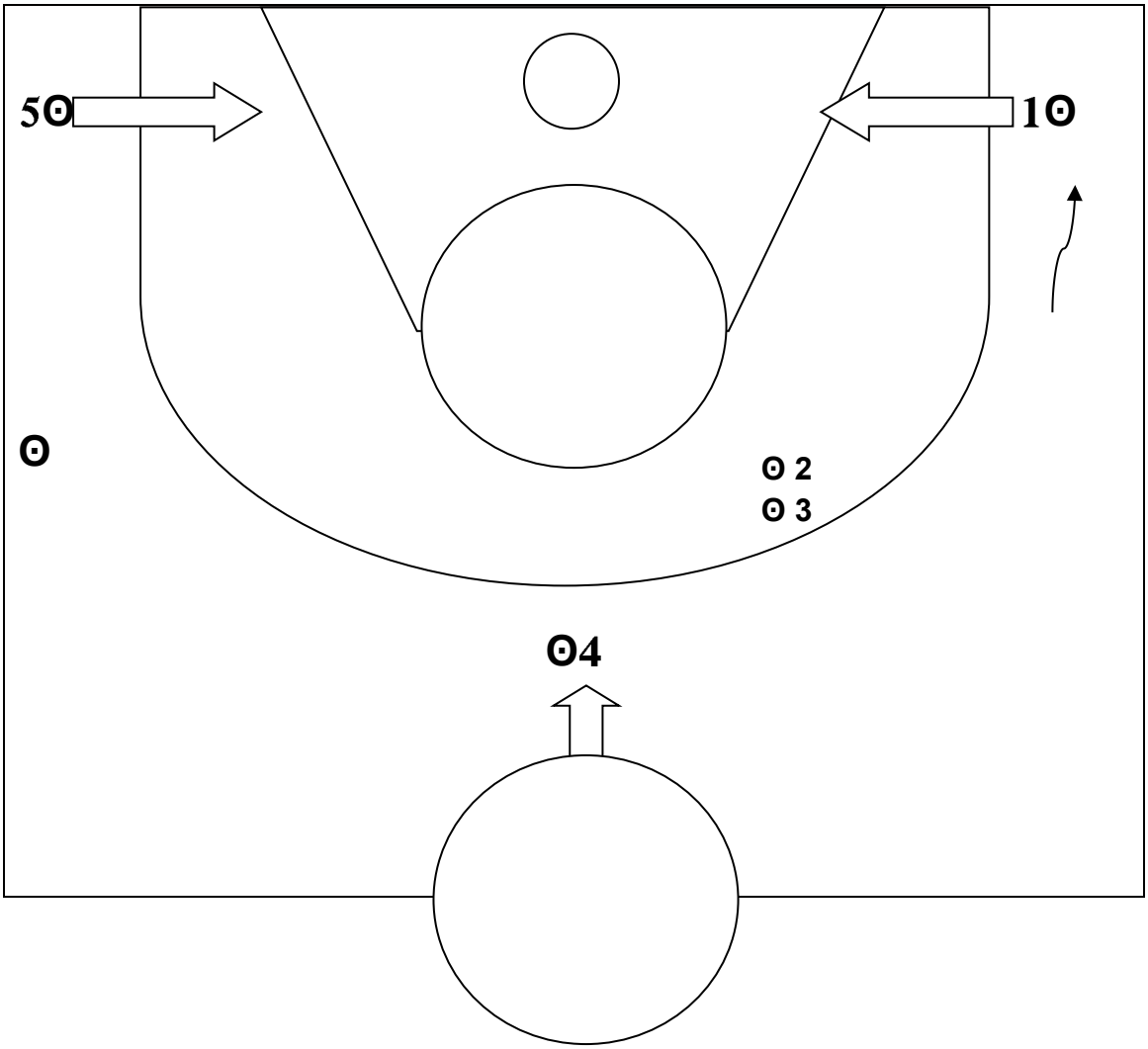
1- تحتسب (3 نقاط) لكل كرة تدخل الهدف (الحلق) مباشرة تمس اولم تمس الحلقة من منطقةالـ(3) نقاط.

2- تحتسب (2 نقطة) لكل كرة تدخل مباشرة ولم تمس الحلقة من داخل منطقة القوس وخارج الزوون.

3-تحتسب (1نقطة واحدة) لكل كرة تمس حلقة الهدف وتدخل.

4- يحتسب(صفراً) لكل كرة لا تمس حلقة الهدف ولم تدخل الحلقة كما موضح بالشكل رقم (1).

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science



6-3 التجربة الأستطلاعية :-

قام الباحث بأجراء التجربة الأستطلاعية بتاريخ (2022/8/14) على عينة بعدد 5 لاعبين في القاعة المغلقة بنادي الحلة الرياضي وبعد مرور(5) أيام تمت إعادة التجربة على نفس الافراد بتاريخ (19 / 8 / 2022) وكان الهدف منها:-

1- ملائمة الأدوات والاجهزة لعينة البحث .
2- معرفة السلبيات والمعوقات التي تواجه الباحث .
3- التعرف على الموضوعية و الثبات للأختبار .

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

3-7 الأسس العلمية للاختبارآت :-

3-7-1- صدق الأختبار:- أستخدم الباحث صدق المحتوى بالأعتماد على رأي الخبراء فهو يهدف الى معرفة مدى تمثيل الاختبار للظاهرة السلوكية أو الموضوع الذي يهدف الى قياسه ويعتبر هذا النوع من الصدق من أهم انواع الصدق المستخدمة في الاختبارات الرياضية .

3-7-2- ثبات الأختبار : -أجرى الباحث اختباراً على عينة استطلاعية مؤلفة من (4) لاعبين وبعد خمسة 5أيام أعاد الاختبار تحت نفس الظروف وعمل الباحث الى جمع البيانات من الاختبارات وبعد معاملة النتائج احصائياً تبين أن جميع الاختبارات تتمتع بدرجة عالية من الثبات وقد كان معامل الأرتباط لثبات الأختبار (0,91) وعند مستوى خطا (0,0000) مما يدل على ثبات الاختبار .

3-7- 3 موضوعية الأختبار :- أن الاختبارات المستخدمة في البحث هي اختبارات موضوعية حيث ان الاختبار الموضوعي " هو الاختبار الذي يعطي نفس النتائج مهما اختلف المضمون أي ان النتائج لا تتأثر بذاتية المصحح او شخصيته أبداً " وقد كان معامل الأرتباط لموضوعية الاختبارات بين الحكمين (0,97) وعند مستوى خطأ (0,000) مما يدل على موضوعية الأختبار .

3-8 البرنامج التعليمي المعد:

3-8-1 الحاسبة كوسيلة تعليمية تقنية :-

قد تم بناء هذا البرنامج من خلال ستة 6 خطوات وهي:-

1-اولاً. تحديد المحاور الأساسية للبرنامج:

قام الباحث بأعداد المحاور الرئيسية للبرنامج التعليمي وكيفية تصميم أستراتيجية التصوير ووضع النصوص المستخدمة في البرنامج الالكتروني و فضلاً عن النصوص المقروءة عند التعليق على المهارات وعلى الشكل التالي:-

1. تحديد الشكل العام وعمل التخطيط على الورق للبرنامج المعد.
2. تحديد النقاط المهمة لكل مهارة رياضية.
3. كتابة النصوص التعليمية التي تظهر في البرامج.

4. أختيار الأنموذج الذي سيقوم بأداء المهارات الرياضية الخاصة.
5. أختيار قارئ التعليق بعدها.

2-ثانياً- تصوير النموذج :-

وقد تم ترشيح أنموذج لتنفيذ مهارة التصويب البعيد بكرة السلة لإجراء عملية التصوير الخاصة بهذه المهارات والتي تكون مفردات البرنامج التعليمي الخاص بهذه الطريقة وقام الباحث بأعداد اجرآءات التصوير في قاعة كرة السلة بالحلة ، اذ تم التصوير من ثلاث جهات (من جهة يسار اللاعب ويمينه ومن أمامه) ومع توفر الأضاءة المناسبة التي تعطي وضوح للصورة وبعد الأنتهاء من تصوير الانموذج تم تقطيع المادة التعليمية مع امكانية عرضها بالبطيء وبالسرعة العادية والبطيئة ، ثم تم عرض الأفلام على خبراء في تقنيات التصوير وكرة السلة وفي علوم تكنولوجية المعلومات والحاسوب ، للاستفادة من آرائهم في جودة التصويروطريقة اداء الانموذج وتسلسل الاداء ووضوح الصورة وفق زوايا التصوير علماً ان بالإمكان عرض الاداء المهاري من الأمام والجانب في نفس الوقت.

3- ثالثاً:- التصوير الفيديوي والفوتوغرافي و تسجيل التعليقات لمهارات البرنامج النهائية:-

بعد ان تم تصوير المهارات الخاصة بالبرامج التعليمي وأستخدام الحاسوب لمهارة (التصويب البعيد بكرة السلة) حيث تم أجراء عملية التصوير الفيديوي والفوتوغرافي للمهارات بالشكل النهائي وقد حددت أماكن وضع الكاميرات كما يلي:-

1- كاميرا من الجانب الأيسر لحركة اللاعب .
2- كاميرة من الجانب الأيمن لحركة اللاعب .
3- كاميرا من أمام اللاعب تبعد بمسافة منه .

- وتم تسجيل التعليقات الخاصة بالوحدات التعليمية باستخدام برامج التسجيل الصوتي لمهارة التصويب البعيد بكرة السلة وتضمنت عملية التسجيل أجراء بعض التعديلات ومن خلال أعادة تسجيل بعض الفقرات وومن ثم تحويل الصوت الى ملفات يمكن التعامل معها بكل سهولة ضمن البرنامج الرئيسي المعد.

4- رابعاً: مرحلة طباعة النصوص:-

تم طبع النصوص الخاصة بالمهارات الرياضية ووضعها ضمن البرنامج التعليمي للمهارة وتسليمها الى معد البرنامج على شكل ملفات خاصة.

5- خامساً المعالجة الفيديوية للأفلام :-

تمت المعالجة الفيديوية للأفلام المصورة باستخدام برنامج (Media Studio Proe Ver.8) وبرنامج (Xilisofet AVI MPEG Converter) وكان الغرض من هذه المعالجة إجراء الآتي:-

* عمليات المونتاج وحذف اللقطات غير المرغوب فيها.
* دمج الأفلام المصورة في الكاميرات الثلاثة.
* تحويل الأفلام من النوع الخام الى النوع الذي يمكن التعامل معه في البرنامج التعليمي الذي أوعد على وفق المواصفات التالية:-

- 1- PAL ((25 fps)).
- 2- MPEG files.
- 3- 24 bite,(325×88,25 fps)>. Frame-based.
- 4- (Video data rate ; 1150 kbps).
- 5- (Video CD –PAL)4;3.
- 6- Audio data rate : (224 kbps).
- 7- MPEG audio layer(2, 44. 1 KH ,)stereo.

وتنظيم ملفات الأفلام المسجلة في ملفات خاصة لكي يسهل التعامل معها في أجرآءات البحث اللاحقة .

سادساً :- مرحلة تصميم البرامج :-

لغرض تصميم وأعداد الوحدات التعليمية تم أستخدام برنامج Multimedia Buildere 4.8.8 اذ يعد افضل برامج العروض التقديمية والأحترافية ويمتاز بصغر حجمه وامكانية التعامل معه من المستخدم وبسهوله ووصممت البرامج التعليمية على شكل واجهات متعددة ليسهل على المستخدم الأنتقال والوصول الى الواجهة المطلوبة منه والتي فيها الخيارات لتعلم المهارة وهي مهارة التصويب البعيد بكرة السلة وان آلية العمل في هذه التقنيات تكون كالتالي:-

-**أحاسوب الآلي**:- يتم أستخدام الحاسوب الآلي بعد أدخال القرص المدمج مسجل عليه الأداء للمهارات قيد البحث وبالتصوير الملون وبالعرض البطيء لتوضيح مراحل الأداء المهاري والحركي للمهارة وبهدف عرضها على اللاعبين و فضلاً عن التفاصيل الدقيقة للمهارة الرياضية والنقاط الواجب التأكيد عليها.

-**الصورة الفوتوغرافية** :- يتم عرضها كصور ثابتة لمراحل الاداء الحركي للمهارة وعلى لوحة تعليمية بشكل تغذية راجعة ، وكما يلي:-

1. تحديد المواضيع المطلوب عرضها مع مراعاة أن تكون بأحجام متقاربة في الشكل.
2. ترتيب الصور بالتسلسل طبقاً لعرضها في الوحدة التعليمية الخاصة.
3. تحديد الخطوط العامة للتعليقات والتوضيحات بشكل تغذية راجعة.

3-9 الاختبارات القبلية:-

تم أجراء الأختبار القبلي بتاريخ (2022/8/28) في تمام الساعة الرابعة عصراً في القاعة الرياضية في نادي الحلة الرياضي على عينة البحث وللمجموعتين التجريبية والضابطة والحمد لله رب العالمين.

3-10 الوحدات التعليمية:

لقد طبق الباحث الوحدات التعليمية بتاريخ 2022/9/1 ولغاية 2022/11/30 ، ولمدة من ثمانية (12) أسبوع بواقع وحدتين بالأسبوع الواحد ، اي بمعنى (24) وحدات تعليمية في (3) أشهر وكما يأتي تفاصيل الوحدات للمجموعات التجريبية حيث عمل الباحث بمساعدة المدرب كرة السلة على تهيئة وتحضير اللاعبين للخروج من الملعب الى قاعة مشاهدة البرنامج التعليمي المعد الجديد و كان كل لاعب يقوم بمشاهدة المهارة المطلوب خلال الوسيلة التعليمية لمدة من (11 -13) دقيقة في الجزء التعليمي من القسم الرئيسي للوحدة التعليمية ومن ثم يخرج اللاعبين من قاعة

المشاهدة الى الساحة للقيام بالتطبيق العملي من الجزء التحضيري ثم يدخل في الجزء الرئيسي من الوحدة التعليمية بواقع (20) دقيقة لتطبيق المهارة وبأشراف المدرب والباحث وأستخدام الصور الفوتوغرافية الثابتة والمتحركة في أثناء التطبيق التي توضح تسلسل الأداء المهاري للمهارة المبحوثة وكذلك التغذية الراجعة المصاحبة للأداء وبعد الأنتهاء من القسم الرئيسي – يقوم اللاعبين بتنفيذ القسم الختامي على شكل العاب صغيرة تنافسية ومشوقة .

3-11 الاختبارات البعدية :-

تم أجراء الأختبارات البعدية بعد الأنتهاء من المنهج التعليمي الموضوع بتاريخ (2022/12/2) وأتبع الباحث نفس الأجرآءات والأساليب في إجراءات الاختبارات والقياس القبلي.

3-12 الوسائل الأحصائية :-

- الوسط الحسابي
- الوسيط
- الأنحراف المعياري
- أختبار T للعينات المترابطة
- أختبار (T) للعينات الغير مترابطة

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

4 – عرض ألنتائج ومناقشتها:-

4-1عرض نتائج التصويب للأختبار القبلي:-

جدول رقم (2) يبين قيم الأوساط الحسابية والأنحرافات المعيارية للتصويب البعيد في الأختبار القبلي

ت	متغيرات البحث	مجموعة التجريب		المجموعة الضابطة	
		الوسط الحسابي	الأنحراف المعياري	الوسط الحسابي	الأنحراف المعياري
1	دقة التصويب البعيد بالقفز	10,20	2,16	9,80	1,48

ويتضح من نتائج الجدول رقم 2 أظهرت نتائج قيم الأوساط الحسابية في التصويب في الأختبار القبلي للمجموعتين (التجريبية والضابطة) (10,20) (9,80) وبأنحراف معياري قيمته (2,16)،(1,48) على التوآلي .

4-1-2 عرض نتائج التصويب في الأختبار البعدي:-

جدول (3) يبن قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للتهديف البعيد في الاختبار البعدي

ت	متغيرات البحث	مجموعة تجريبية		مجموعة ضابطة	
		الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1	دقة التصويب البعيد بالقفز	16,20	1,30	13,0	0,70

ويتضح من نتائج الجدول رقم 3 ظهرت نتائج قيم الأوساط الحسابية للتصويب في الاختبار البعدي للمجموعتين (التجريبية والمجموعة الضابطة) (16,20) (13,0) وبأنحراف المعياري قيمته . (1,30) و(0,70) وعلى التوالي ..

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244 ، ISSN-P: 3005-8236
https://www.iasj.net/iasj/journal/460
DAMU JOUNRAL of sport science

4-1-3 عرض وتحليل نتائج الأختبار البعدي لمتغير التصويب :-

(جدول رقم(4) يبين الفروق بين الأختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة)

الأحصائيات / الأختبارات	مج التجريبية		مج الضابطة		قيمة T محسوبة	مستوى الخطأ	نوع الدلالة
	سَ	ع	سَ	ع			
دقة التصويب البعيد بالقفز	16,20	1,30	13,0	0,70	4,82	0,000	دال معنوي

ظهر في التصويب البعيد معنوية الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة وإذ ظهرت قيمة (T) بين المجموعتين(4,82) عند مستوى خطا(0,000) لصالح المجموعة التجريبية

4-2- مناقشة نتائج الأختبارات البعدية لمتغير التصويب:-

ومن خلال عرض نتائج التصويب البعيد ظهرت هناك فروقاً معنوية في نتائج التصويب بين المجموعتين التجريبية والضابطة ولصالح الأختبار البعدي للمجموعة التجريبية ويعزوو الباحث ذلك الى سبب تطور أفرادو مجموعة (الوسائط التقنية) إلى إن أسلوب التعلم بهذه الوسائط ، قد ساعد الأفراد على أثارة أهتمامهم وتحفيزهم على بذل الجهد في أداء المهارة و فضلاً عن ذلك أن هذا الأسلوب يعد أعداداً عملياً وعقلياً لهم ساعد في تطوير كثير من القدرات العقلية كالنقد والتحليل والمقارنة لديهم وادى ألى تطوير البرنامج الحركي الصحيح لمهارة التصويب وتعزيزه في ذاكرة المتعلم إذ نلاحظ من خلال الفروقات في الأختبارات البعدية وهذا الأمر أدى الى تطوير اداء البرنامج الحركي لمهارة التصويب البعيد بكرة السلة من حيث الأداء الفني وادى الى " تجميع كافة الافكار والعمليات العقلية بنقطة واحدة لخدمة العمل المراد تحقيقه ". وان أستخدام الباحث الوسائط التقنية التكنولوجية أحدثت تطوراً سريعا وكبيراً ملحوظاً في مستوى أداء حركات الجسم العاملة بمهارة التصويب البعيد بكرة السلة وارتبط هذا التطور بتطور تعلم التصويب البعيد بكرة السلة بشكل سريع جداً ، وبالرغم من أن "هذه الوسائط هي وسيلة للتقدم العلمي والأكتشاف والأختراع الا أنها عملت على السيطرة على نتائج هذا التعلم ومعطياته ، بالفائدة العائدة على المستخدم كل حسب منظوره ووجهة نظرة وطبيعة أستخدامه لتطبيقات التكنولوجيا مهما كانت هذه المهارة . وهذا يعني أن افراد هذه المجموعة تطور أستيعابهم للأداء المطلوب " وأن جهد

كل فرد منها لا يفيده فحسب بل يفيد جميع أعضاء الفريق مما يولد الشعور بالمسؤولية تجاه عملية التعلم وهذا ما يمثل أساس تكنولوجية التعلم ، فإذا لم يكن هنالك أعتماد متبادل أيجابي فلن يكون هناك تعاون " ، وهذا ما أدى إلى تطور أداء حركات أجزاء الجسم المساهمة في أداء مهارة التهديف البعيد بكرة السلة وما رافقه من تطور درجات تقييم حركات أجزاء الجسم المساهمة بالأداء ، إذ إن تكنولوجيا التعلم ومشاهدة النماذج والفيديوهات المتعددة " يزيد في المشاركة الفعالة لدى المتعلمين ويقلل من التعب والجهد عندهم إضافة إلى أنهم يحققون فائدة أكبر عندما يساعد بعضهم البعض الآخر بدلاً من أن يعملوا منعزلين عن بعضهم البعض " ان عملية العرض التعليمي بالوسائط الفائقة التداخل والمصممة حسب فكرة الباحث والذي تضمن عملية عرض مرئي متقن يحوي بداخلة عملية منظمة ومراحل متتابعة تسهم بشكل وبأخر في عملية تسهل التعلم وتسريعه وزيادة في قدرات المتعلمين الفنية من خلال التركيز على الاداء المهاري وخصوصا اذا ما علمنا ان أ ستخدام الوسائط الفائقة التداخل في العرض المهاري تعمل بشكل فاعل في تقديم وعرض المهارة بشكل مثير يعمل على أثارة حواس المتعلمين وزيادة قدرتهم على تصور المهارات عند البدء بتطبيق التمرينات المهارية خلال الوحدة التعليمية , وكذلك الوسائط الفائقة المستخدمة في العرض المهاري تعمل على تفاعل المتعلمين مع البرنامج التعليمي وكل ذلك وبلا أي شك سيزيد من أستجابتهم للتعلم ورفع مستوى قدراتهم على التعلم ، اذ تفاعل افراد المجموعة مع البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث عمل على زيادة رغبتهم وأثارة روح التشويق والمنافسة لديهم من خلال التنويع في عملية العرض للمهارة المقصودة في التعلم وهذا ما اكده (Singeer & Aerenold) " أهمية أستخدام التنوع في الوسائط التعليمية لما لها من أثر فعال في عملية التعلم للمهارات الحركية " وهذا يعمل وبلا أي شك في أستثارة حواسهم وتحريكها , وخاصة ان الباحث حرصت على أدارة وعرض البرنامج التعليمي في عملية تحكم مسيطر عليها من قبله , أي ان عملية العرض خلال البرنامج للمهارة المتعلمة وكذلك عملية دمج تعليق صوتي متزامن مع الاداء المهاري توضح فيه أجزاء المهارة وطريقة ادائها ووضع جسم اللاعب خلال عملية الاداء التعليمي لها وكذلك عملية العرض البطيء والمتكرر لها , كل ذلك أسهم في فهم دقائق وتفاصيل الحركة الرياضية وبشكل افضل من عرضها بالنموذج التقليدي القديم, فضلا عن العرض المتكرر للمهارة المقصودة في التعلم والتركيز على الجوانب المهمة فيها خلال عملية العرض في البرنامج التعليمي كل ذلك قد أسهم وبلا شك في رسم صورة في مخيلة اللاعب الحركية لعملية الاداء الحركي للمهارة المقصودة في الذاكرة الحركية عند الافراد المتعلمين ومما يؤدي

الى رسوخ صورة المهارة في الذاكرة الحركية عند المتعلم والمتلقي للمهارة خلال البرنامج وخلال الاداء المتكرر لها , وهذا ما اشار اليه مصطفى عبد السمييع ، 2001 " أن المشاهدة المتكررة بسرع مختلفة وتنوع مصادر التعلم تضفي وتضيف حيوية ونشاط وبعدا جديدا لعملية التعلم وتنقل بالمتعلم من جو التعلم التقليدي الى حالة من التشويق والأنجذاب نحو التعلم " ، ويرى الباحث ايضا ان في عملية العرض الفيديوي بالحاسوب وبالأسلوب التعاوني للمهارة كوسيلة تعليمية يسهم وبلا شك في تطور الاداء الحركي عند المتعلمين وخصوصا المبتدئين منهم وذلك من خلال خلق بيئة تعليمية تسهم بشكل كبير في زيادة عملية التعلم ، وهذا ما اكده دكتور-(ظافر هاشم) " أن استخدام الوسائل التعليمية تساعد المتعلم على الفهم والأستيعاب بشكل دقيق من خلال متابعة تسلسل الأداء عن طريق العرض البطيء والمتكرر للحركة "

5- الأستنتاجات والتوصيات:-

5-1الأستنتاجات:-

1- أن استعمال الوسائط التقنية المتعددة قد ساهم بشكل فاعل في تعلم الاداء الفني لمهارة التصويب البعيد بكرة السلة للاعبين باعمار(16-17) سنة.

2- أن المنهج المستخدم من المدرب قد ساهم بشكل بسيط في تعلم الاداء الفني لمهارة التصويب البعيد بكرة السلة للاعبين باعمار(16-17) سنة.

3- افضلية الوسائط التقنية المتعددة في تعلم الاداء الفني لمهارة التهديف البعيد بكرة السلة للاعبين باعمار(16-17) سنة.

4- إن أسلوب التعلم بالوسائط التقنية فقط ، قد ساعد أفراد مجموعتها التجريبية على إثارة اهتمامهم وتحفيزهم على بذل الجهد في أداء المهارة المطلوبة.

5-2 التوصيات :-

1. ضرورة أستعمال الوسائط التقنية والتعلم التعاوني ضمن المنهج الوحدات التعليمية لتوفير الجهد والأقتصاد بالوقت فضلاً عن تحقيق نتائج جيدة في عملية التعليم .

2. ضرورة أستعمال التصوير الفيديوي عند تقييم أداء اللاعبين وأستعمال أساليب حديثة في التعلم ، وكلما كانت هذه الأساليب تستغل أكثر من حاسة من حواس المتعلم كان التعلم أسهل على اللاعب التعلم بشكل أفضل.
3. يوصي الباحث بضرورة أجراء دراسات أخرى تستعمل فيها الوسائط التقنية لتعليم المهارات الأساسية لبقية الألعاب الرياضية الأخرى.

الـمصـادر والمراجـع

- ديوبولد ، فاندالين :مناهج البحث في التربية وعلم النفس ، القاهرة : مكتبة الأنجلوو – المصرية ، 1985.
- عبد الرحيم شعلان وأخرون ، البحث العلمي ، الأردن ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، 2023 .
- عبد الله حسين للامي : أساسيات التعلم الحركي ، ط1 ، الديوانية ، مطبعة مؤيدعبد الفنية للطباعة والتوزيع ، 2006 .
- علي سلوم :الأختبارات في المجال الرياضي ،العراق ،دار الضياء للنشر والطباعة،2010.
- عبد العزيز ابن سعود عمر: أثر التعلم التعاوني على أتجاهات طلاب العلوم بالمرحلة الجامعية ، مجلة التربية ، العدد 11 ، الكويت ، 2001 .
- عبد السميع فرقان :أسس تكنولوجيا التعلم الحديث، عمان الأردن ، دار الفحييص للنشر،2024.
- ظافر هاشم أسماعيل:الأسلوب التدريسي المتداخل وتأثيره في التعلم والتطور من خلال الخيارات التنظيمية المكانية لبيئة تعليم التنس، اطروحة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بغداد ، 2002. مصطفى عبد السميع :الأتصال والوسائل التعليمية, القاهرة, مركز الكتاب للنشر و الترجمة , 2001 .
- نادر فهمي الزيبود(وآخرون): التعلم والتعليم الصفي ، ط3 ، عمان الأدن ، دار الفكر ، 2009 .

- Arenold , R : Developing sport skill . New Jersey , Man , 2 dio, Motor skills , Theory into

– Sienger , N. Robert : Motor Learning And Human performance. Macmillan publishing co, Inc , New York , 2010.