

2017

## تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى

احمد حرب أبو زائدة استاذ مساعد  
ahmedharb1976@gmail.com, جامعة الأقصى-غزة

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/alazhar>



Part of the [Arts and Humanities Commons](#)

### Recommended Citation

أبو زائدة, احمد حرب استاذ مساعد (2017) "تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات  
Journal of Al-Azhar University – Gaza (Humanities): Vol. 19 : Iss. 2 , Article 7.

Available at: <https://digitalcommons.aaru.edu.jo/alazhar/vol19/iss2/7>

This Article is brought to you for free and open access by Arab Journals Platform. It has been accepted for inclusion in Journal of Al-Azhar University – Gaza (Humanities) by an authorized editor. The journal is hosted on Digital Commons, an Elsevier platform. For more information, please contact [rakan@aarj.edu.jo](mailto:rakan@aarj.edu.jo), [marah@aarj.edu.jo](mailto:marah@aarj.edu.jo), [u.murad@aarj.edu.jo](mailto:u.murad@aarj.edu.jo).

---

## **تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى**

Cover Page Footnote

مجلة جامعة الأزهر- غزة، سلسلة العلوم الإنسانية 2017، المجلد 19، العدد 2

## تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى

**“The Effect of using interactive video on skill performance level of  
some judo course requirements skills among Physical Education  
and sport faculty students and at Al-Aqsa University”**

أحمد حرب أبو زائدة

جامعة الأقصى-غزة

تاريخ الاستلام 2017/10/3 تاريخ القبول 2017/12/10

### ملخص:

هدف هذا البحث إلى التعرف إلى تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى، وتكونت عينة البحث من طلاب السنة الأولى في كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى غزة في الفصل الثاني 2016-2017، وكان عددهم 15 طالباً، مثلوا المجموعة التجريبية الواحدة "الفيديو التفاعلي"، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي، وأشارت نتائج البحث إلى أن برنامج الفيديو التفاعلي حسن جميع المهارات قيد البحث، وأن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية عند مستوى  $0.05 \geq a$ ، حيث بلغت نسبة التحسن في مجموع مهارة ايون سيوناجي 32,69%، وبلغت نسبة التحسن في مجموع مهارة أسوتو جاري 38.41%، وبلغت نسبة التحسن في مجموع مهارة هاراي جوشي 38.11%، وأكدت التوصيات على أهمية استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات الجودو المختلفة، وإجراء المزيد من الأبحاث للمقارنة بين الوسائط التعليمية للوقوف على مدى مساهمة كل وسيط على مهارات الجودو، والاهتمام بتدريب المتعلمين والمتعلمات بكلية التربية البدنية والرياضة على استخدام الفيديو التفاعلي بشكل عملي ونظري.

**الكلمات المفتاحية:** الفيديو التفاعلي، الأداء المهاري.

### Abstract:

*The study aimed to identify the effect of interactive video on the level of skill performance of some of the skills of the judo course requirements for students of the Faculty of Physical Education and Sport at Al-Aqsa University. The research sample was selected from the first year students at the Faculty of Physical Education and Sport at Al-Aqsa University in Gaza*

<http://www.alazhar.edu.ps>

أحمد حرب أبو زائدة

*in the second semester, 2016-2017. The research sample consisted of 15 students, who represented the experimental group "interactive video". The researcher used the experimental method. The results were that the interactive video program improved all the skills under research and that there were differences of a statistical indication at  $\leq 0.05$ , where the improvement in the total skill of Ibon Sionage was 32.69%, Asoto Jari was 38.41%, and Harai Joshi was 38.11%. The recommendations emphasized the importance of using interactive video to learn different judo skills, conducting more research to compare educational media to see how each medium contributes to judo skills, training the students of the Faculty of Physical Education and Sport on how to use interactive video in a practical and theoretical way.*

**Key words:** interactive video, skill performances

#### مقدمة البحث:

يسعى المدرب المتميز لأن تكون نتائج عمله ناجحة وفعالة، ويستطيع أن يصل إلى تحقيق أهدافه دون أن يكلفه الكثير من الوقت، لذلك يستخدم كافة الوسائل والأدوات التي تساعد على الارتقاء بمستوى اللاعبين والطلاب، سواء على المستوى البدني أو الفني، ويعد استخدام الفيديو التفاعلي قبل التعليم والتدريب أو أثناءه من الأساليب التي تساعد المدرب على إيصال المعلومات للطلاب وتحقيق أهدافه بالشكل المناسب.

إن مواكبة المستحدثات التكنولوجية وما تقدمه من كم هائل من المعلومات المختلفة المصادر تفرض على التعليم الاندماج في الثورة المعلوماتية؛ للانفتاح على مختلف ثقافات العالم ومحاولة التكيف مع المتغيرات، وبشكل خاص المتغيرات التعليمية، الأمر الذي كان دافعاً إلى التفكير في الاستعانة بالأجهزة التكنولوجية والأساليب الحديثة للقيام ببعض المهام التدريسية التي قد تسهم في زيادة فاعلية العملية التعليمية (الجيلاني، 2003، ص 16).

وفي ظل هذه الثورة أصبحت التكنولوجيا تلعب دوراً ملموساً ومهماً في جميع مناحي الحياة اليومية بشكل عام وفي التعليم بشكل خاص، فقد ظهرت كثير من المؤسسات التعليمية التي تبنت استخدام تلك التكنولوجيا كوسائط ناقل في عملية الاتصال التعليمي؛ كونها تساعد في إيجاد عملية تعليمية فاعلة، وتزيد من دور المتعلم في ذلك (المجالي وآخرون، 2005م، ص 23).

فمناهج التربية الرياضية وأنشطتها المختلفة يغلب عليها الجانب التطبيقي؛ وبالتالي فإن التقنيات التعليمية المتمثلة في المواد والوسائل والأدوات والأجهزة المختلفة المرئية أو المسموعة تلعب دوراً مهماً في إبراز المكونات المحددة للحركة، بالإضافة إلى الجانب المشوق والممتع في العملية التدريسية؛ الأمر الذي يؤدي إلى زيادة انتباه المتعلمين نحوها، وبالتالي اكتساب أنشطة مناهج التربية الرياضية (المصري والأقرع، 2012، ص 208).



## أحمد حرب أبو زائدة

بالإضافة إلى قدرة الكمبيوتر على تقديم تصويب فوري لاستجابة المتعلم (السيد عاطف، 2000، ص 103).

من خلال خبرات الباحث كلاعب ومدرب ومعلم في مجال رياضة الجودو لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى، فقد لاحظ ضعفاً على استيعاب المهارة عند طلاب السنة الأولى المسجلين مساق الجودو؛ نظراً لأنهم طلاب غير مختصين في رياضة الجودو، وبالتالي لا يؤدون مهارات الجودو بالطريقة الصحيحة أثناء التنفيذ، ويرجع الباحث إلى استخدام الطريقة التقليدية المتبعة؛ حيث تعتمد على جانب واحد فقط، وهو الشرح وأداء النموذج من قبل المعلم دون أية مشاركة فعالة من جانب الطلاب، وهذا لا يتوافق وتطورات تكنولوجيا التعليم والتعلم، لذا فإن هذا البحث هو محاولة لاستخدام أسلوب مغاير من أساليب تكنولوجيا التعليم في تصحيح أخطاء الأداء المهاري.

ورعاية الجودو رياضة تنافسية تتطلب قدرات بدنية ومهارية خاصة، تؤهل اللاعبين للوصول إلى أعلى مستويات الأداء المهاري، لذا وجب استخدام الأساليب العلمية في تنفيذ البرامج التدريبية التي تساعد كلاً من المدرب واللاعب على تحقيق الإنجازات الرياضية المطلوبة (أبو زائدة: 2017، ص 187).

ويعتبر مساق الجودو أحد المقررات الدراسية الأساسية في كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى، والتي تحتاج إلى تطبيق الأساليب التكنولوجية الحديثة؛ ليسهل عملية فهم المهارات الأساسية وإدراكها وتعليمها وتعلمها؛ من أجل تحقيق أهدافها وإمكان تحليلها وتقويمها، وبذلك يتم تحويل العملية التعليمية من المعلم إلى المتعلم ومن سلبية المتعلم وعدم مشاركته إلى إيجابيته وتفاعله، وبالتالي تزيد فاعلية عملية التعلم بجوانبها المختلفة.

ومن خلال ما سبق فسوف يقوم الباحث باستخدام الفيديو التفاعلي لمعرفة الدور الذي يؤثره على الأداء المهاري لطلاب مساق الجودو، وفي حدود علم الباحث لم توجد أي دراسة تناولت هذا الأسلوب في تعلم مهارات الجودو، مما يضيف صفة الحداثة للبحث، وأيضاً من منطلق الاهتمام بالأساليب التكنولوجية الحديثة ومدى فاعليتها على جوانب التعلم، ومن هنا انبثقت فكرة البحث، في كونها محاولة علمية للتعرف إلى تأثير الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى.

## أهمية البحث:

1- قد يساهم في الاستفادة القصوى من استخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة لتصحيح أخطاء الأداء المهاري، وليس تعليمها فقط.



## أحمد حرب أبو زائدة

- أجرى المصري والأفقرع (2013) دراسة هدفت إلى التعرف إلى تأثير الفيديو التفاعلي على الأداء المهارى والمستوى الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة في جامعة الأقصى، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي، وبلغت عينة الدراسة 40 طالباً، تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وكانت أهم النتائج أن برنامج الفيديو التفاعلي أثر إيجاباً في تنمية الأداء المهارى والمستوى الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب كلية التربية البدنية والرياضة في جامعة الأقصى.
- في حين أجرى غنيم (2009) دراسة هدفت إلى التعرف إلى تأثير استخدام برنامج الوسائط المتعددة التفاعل في الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهارى الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وبلغت عينة الدراسة 20 طالباً، تم اختيارهم عشوائياً، وكانت أهم النتائج أن البرنامج الذي استخدم الوسائط المتعددة التفاعل للمجموعة التجريبية أثر إيجاباً في اكتساب الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهارى الحركي للمبتدئين في رياضة الملاكمة.
- أجرى روسيل ونيوتن (Russell & Newton, 2008) دراسة هدفت إلى التعرف إلى الآثار النفسية قصيرة المدى لتكنولوجيا الفيديو التفاعلي على المزاج والتركيز لدى الشباب، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي مقسمين العينة إلى مجموعتين، إحداها تجريبية والأخرى ضابطة، وقام الباحثان باختيار عينة عمدية قوامها (168) طالباً وطالبة من جامعة ميسوري ويسترن الأمريكية، وتكونت أدوات الدراسة من الحاسوب والاختبارات المهارية والاختبارات المعرفية، وأوضحت نتائج الدراسة أن استخدام تكنولوجيا الفيديو التفاعلي له تأثير إيجابي في تحسين المزاج والتركيز والانتباه لدى عينة الدراسة.
- أجرى نونماكر (Nunamker, 2006) دراسة هدفت إلى التعرف إلى تأثير الفيديو التفاعلي في فاعلية التعلم ورضا المتعلم في بيئات التعلم الإلكتروني، واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم أربع مجموعات تجريبية، وقام الباحث باختيار عينة عمدية قوامها (138) طالباً من جامعة ميرلاند الأمريكية، وتم تقسيمهم إلى أربع مجموعات تجريبية، المجموعة الأولى قوامها (35) طالباً، حيث استخدمت التعلم الإلكتروني بالفيديو التفاعلي، والمجموعة الثانية قوامها (35) طالباً، حيث استخدمت التعلم الإلكتروني دون الفيديو التفاعلي، والمجموعة الثالثة قوامها (34) طالباً، حيث استخدمت التعلم التقليدي، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الاختبارات التحصيلية والاختبارات المعرفية لعمل مقارنة بين المجموعات، وأظهرت نتائج الدراسة أن الفيديو التفاعلي أدى إلى رضئ تعليمي أفضل وإيجابية أكبر، حيث حقق الفيديو التفاعلي نتائج أفضل في عملية التعلم.

- تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو...
- أجرى جاردنر وديفيد (Gardener Dawed, 2003) دراسة هدفت إلى التعرف إلى استخدام الفيديو التفاعلي في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعلم كرة السلة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتم اختيار عينة الدراسة من ناشئي كرة السلة وعددهم 7 لاعبين، وكانت أهم النتائج أن المتعلمين بالفيديو التفاعلي قد حققوا نتائج أعلى في تعلم بعض مهارات كرة السلة.
- قام ويكستون (Wiksten, 1998) بدراسة هدفت إلى التعرف إلى التحسن الخاص بالعضلة رباعية الرؤوس للاعبين ألعاب القوى، خاصة للمسافات القصيرة، واستخدم الباحثون المنهج التجريبي، وبلغت عينة الدراسة 40 لاعباً من لاعبي ألعاب القوى، وكانت أهم النتائج أن العضلة أصبحت أكبر وأقوى، وكذلك توفر التغذية الراجعة السليمة.
- أجرى جوليان (Julion, 1996) دراسة هدفت إلى التعرف إلى أثر استخدام الميكروكمبيوتر وبنث الأفلام التعليمية من خلال الدوائر التلفزيونية في تدريب ألعاب القوى وتطوير الأداء الفردي، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وكانت عينة الدراسة من طلاب قسم التدريب الرياضي بجامعة جورج ماسون، وكانت أهم النتائج أن برنامج التكنولوجيا الحديثة المستخدم أدى إلى تطوير مستوى الطلاب في مسابقات الميدان والمضمار وزيادة عمليات الفهم والمعرفة لدى الطلاب.
- التعليق على الدراسات السابقة:**
- تعتبر الدراسات السابقة الركيزة الأساسية التي تبنى عليها عملية التواصل الفكري بين القديم والحديث ومساعدة الباحثين على إنجاز الأبحاث العلمية، بدايةً بميلاد فكرة البحث واختيار المشكلة والعينة والإجراءات المتبعة والتوصل إلى الحلول المناسبة لتلك المشكلة.
- وبالنسبة للمنهج فقد اتفقت الدراسات كلها على استخدام المنهج التجريبي، أما بالنسبة للهدف فقد هدفت الدراسات كلها إلى التعرف إلى تأثير الفيديو التفاعلي والوسائط التعليمية في كل من مهارات كرة القدم وألعاب القوى ورفع الأثقال، أما بالنسبة للنتائج فقد أظهرت الدراسات أن هناك تأثيراً إيجابياً للبرامج التدريبية في المهارات السابقة.
- ولقد ساعدت الدراسات السابقة الباحث في الاستفادة من العديد من النقاط المهمة، والتي تشمل اتباع المنهج العلمي السليم في تناول أهمية البحث ومشكلته، وتحديد الأهداف والفروض وصياغتها، والأسلوب الإحصائي المناسب لطبيعة الأهداف والفروض، والأسلوب الأمثل لعرض البيانات ومناقشة النتائج وتحليلها وتفسيرها.

أحمد حرب أبو زائدة

**إجراءات البحث:**

**منهج البحث:** استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي ذا القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الواحدة؛ وذلك لملائمة طبيعة الدراسة.

**مجتمع البحث:** تكون مجتمع البحث من طلاب السنة الأولى بكلية التربية البدنية والرياضة بجامعة الأقصى والمسجلين لمساق الجودو في الفصل الثاني 2016-2017، حيث بلغ عددهم 95 طالبًا، ولا يمارسون رياضة الجودو.

**عينة البحث:** تم اختيار مجتمع البحث بشكل عشوائي وعددهم (15) طالبًا، بنسبة 15.78%، وهم المجموعة التجريبية التي نفذت البرنامج المقترح باستخدام الفيديو التفاعلي.

**والجدول (1) يبين وصف عينة البحث:**

جدول (1): المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لعينة البحث

في المتغيرات الأساسية

ن=15

المتغيرات الأساسية	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
الطول	سم	175.6	4.925	175	-0.078
الكتلة	كجم	74.2	5.784	73	0.098
السن	سنة	19.33	0.617	19	1.791

يتضح من جدول رقم (1) أن جميع قيم معاملات الالتواء تعطي دلالة مباشرة على خلو عينة البحث من عيوب التوزيعات غير الاعتدالية، حيث إن معامل الالتواء يتراوح في جميع المتغيرات ما بين  $(\pm 3)$ .

**أدوات جمع البيانات:**

اعتمد الباحث في تحديد جمع البيانات على عدة مصادر، وهي:

- 1- المراجع والمصادر العلمية الخاصة التي تناولت هذا الموضوع.
- 2- الدراسات والأبحاث السابقة في هذا المجال، وما توصل إليه الباحثون من نتائج.



أحمد حرب أبو زائدة

- أن يساعد البرنامج على تحقيق مبدأ التفاعلية بين الطلاب والبرنامج.
- أن يراعي توفير الإمكانيات والأدوات اللازمة لتطبيق البرنامج والأجهزة اللازمة.

### 3- الإمكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

- جهاز الحاسب الآلي وشاشة العرض.
- البرمجيات التعليمية الفيديو التفاعلي.
- قاعة التدريب.

### 4- الإطار العام لتنفيذ البرنامج:

تم تنفيذ البرنامج بواقع وحدة تعليمية لمدة (6) أسابيع، وبذلك يتضمن البرنامج 6 وحدات، وزمن تنفيذ الوحدة 120 دقيقة، وهو زمن المحاضرة، علماً بأن مشاهدة وسائط الفيديو التفاعلي تكون قبل التطبيق بيوم، وتفاصيل الوحدة على النحو التالي:

أعمال إدارية	5 ق
الإحماء	10 ق
الإعداد البدني	10 ق
الجزء الرئيس (التطبيق العملي للبرنامج)	50 ق
تدريبات الارتقاء بالمهارات قيد البحث	40 ق
الجزء الختامي	5 ق

### 5- عرض البرنامج على مجموعة من المحكمين:

بعد الانتهاء من إعداد البرنامج تم عرضه على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم "3" تخصص المناهج وطرق التدريس والمنازلات مرفق (1) من أجل التعرف إلى:

- مدى مناسبة الأهداف العامة للبرنامج.
  - مدى تحقيق الأهداف لما يتطلبه البرنامج.
  - الدقة العلمية والوضوح لمحتوى البرنامج.
  - مدى مناسبة أسلوب عرض المحتوى للوسائط المستخدمة قيد البحث، وكذلك ملاءمتها لاحتياجات الطلاب.
  - صلاحية البرنامج للتطبيق.
- ومن خلال استعراض آراء الخبراء وتحليلها اتضح موافقتهم بنسبة مئوية قدرها 100% على صلاحية البرنامج للتطبيق.



أحمد حرب أبو زائدة

## 2- النقاط الفنية:

- الصور جذابة ومتسلسلة وواضحة، ويتم عرضها في تناسق على شاشة الكمبيوتر.
- تركز الصورة على الحركات المطلوبة المراد تعلمها؛ حتى لا يشتت انتباه الطالب.
- الخطوط واضحة ومتناسقة الألوان، وحجمها مناسب لحجم شاشة الحاسب الآلي.
- التعليق الكتابي أسفل كل صورة، ويحتوي على مضمون المهارة.

## 3- مرحلة التطوير:

- **لقطات الفيديو:** يتم إدخال لقطات من شريط فيديو خاص بتعليم المهارات قيد البحث.
- **الصور والرسومات:** قام الباحث بالنقاط الصور الفوتوغرافية لأداء الطلاب للمهارات قيد البحث، وتم إعداد بعض الرسومات التوضيحية.
- المادة التعليمية المكتوبة: تم جمعها من المراجع العلمية المختصة.
- الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية: تم إدخال مجموعة أصوات مختلفة للبرنامج من موسيقى، حيث تم استخدام مقطوعات موسيقية تعليمية مصاحبة للبرنامج، وتعليق صوتي، حيث قام الباحث بالتعليق صوتياً على المهارة.
- تمت مشاهدة البرنامج قبل التطبيق بيوم لإعطاء الطلاب وقتاً كافياً للتعلم وفق الفروق الفردية، وتم التطبيق في المحاضرة الأساسية وفق الجدول الدراسي.

## آلية تنفيذ البحث للمجموعة التجريبية:

- الإجماع العام.
- تطبيق البرنامج الذي تمت مشاهدته.
- تدريبات للنقد بالمهارات المحددة؛ للوصول إلى مرحلة التثبيت والإتقان.
- مكان عرض شاشة الفيديو التفاعلي داخل القاعة الخاصة بالمنازلات.
- تشجيع أداء الطلاب وامتحانه.
- زمن المحاضرة 120 دقيقة.
- قام الطلاب بمشاهدة الوسائط قبل التطبيق بيوم؛ لإعطائهم وقتاً للملاحظة ولمراعاة الفروق الفردية للطلاب والتفاعل مع البرنامج.

## 4- التطبيق الفعلي للدراسة: أجريت الدراسة يوم الأحد 5-3-2017 ولغاية يوم الأربعاء

12-4-2017م.

## 5- القياسات البعدية: أجريت القياسات البعدية يوم الأحد 16-4-2017م.

تأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو...

عرض النتائج ومناقشتها:

عرض فرض البحث ومناقشته:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لتأثير استخدام الفيديو التفاعلي على مستوى الأداء المهاري لبعض مهارات متطلب مساق الجودو لطلاب كلية التربية والبدنية والرياضة بجامعة الأقصر.

جدول (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لدى أفراد مجموعة البحث ن = 15

المتغيرات التجريبية	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		نسبة التحسن	قيمة (ت)	مستوى الدلالة عند 0.05
		م	ع±	م	ع±			
كوزوشي (ايونسيوناجي)	3 درجات	1.87	0.17	2.45	0.22	32.58	8.16**	دال
تسوكوري (ايونسيوناجي)	4 درجات	2.36	0.20	3.18	0.26	34.74	9.76**	دال
كاكا (ايونسيوناجي)	3 درجات	1.98	0.20	2.68	0.08	35.35	12.96**	دال
مجموع (ايونسيوناجي)	10 درجات	6.27	0.31	8.32	0.35	32.69	17.08**	دال
كوزوشي (اسوتو جاري)	3 درجات	1.78	0.16	2.06	0.12	15.73	5.60**	دال
تسوكوري (اسوتو جاري)	4 درجات	2.38	0.24	3.4	0.21	42.58	12.69**	دال
كاكا (اسوتو جاري)	3 درجات	2.08	0.28	2.73	0.08	31.25	6.77**	دال
مجموع (اسوتو جاري)	10 درجات	6.3	0.47	8.72	0.18	38.41	19.20**	دال
كوزوشي (هاراي جوشي)	3 درجات	1.82	0.15	2.60	0.14	42.85	15.00**	دال
تسوكوري (هاراي جوشي)	4 درجات	1.93	0.35	2.74	0.24	41.96	7.36**	دال

أحمد حرب أبو زائدة

كاكا (هاري جوشي)	3 درجات	1.96	0.21	2.56	0.20	30.61	8.10**	دال
مجموع (هاري جوشي)	10 درجات	5.72	0.56	7.90	0.38	38.11	12.82**	دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى  $0.05 = 2.016$

يبين الجدول (2) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لدى أفراد مجموعة البحث في مستوى الأداء المهاري للمجموعة التجريبية لمهارة ايون سيوناجي وجود فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي في جميع الاختبارات ولصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة ت للمجموع الكلي لمهارة ايون سيوناجي  $17.08^{**}$  وهذه القيمة أكبر من مستوى  $0.05$ ، وكذلك في مستوى الأداء المهاري لمهارة أسوتو جاري، تبين وجود فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي في جميع الاختبارات ولصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة ت للمجموع الكلي لمهارة أسوتو جاري  $19.20^{**}$  وهذه القيمة أكبر من مستوى  $0.05$ ، وكذلك في مستوى الأداء المهاري لرمية هاري جوشي، تبين وجود فروق معنوية بين القياس القبلي والبعدي في جميع الاختبارات ولصالح القياس البعدي، حيث بلغت قيمة ت للمجموع الكلي لمهارة هاري جوشي  $12.82^{**}$  وهذه القيمة أكبر من مستوى  $0.05$ ، ومن خلال ما سبق تشير النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي لمستوى الأداء المهاري ولصالح القياس البعدي، وهذا يشير إلى أن أسلوب الفيديو التفاعلي كان له تأثير إيجابي في تعلم مستوى الأداء المهاري وتحسينه.

ويعزو الباحث ذلك التقدم العالي في نسب التحسن إلى فاعلية البرنامج التدريبي المقترح، والذي استخدم أسلوباً حديثاً، وكذلك لالتزام عينة البحث بأداء المطلوب منهم، وكذلك لاستخدام الفيديو التفاعلي الذي ساعد على حسن توظيف جهود الطلاب المتعلمين ومساعدتهم على بذل المزيد من الجهد وإعطائهم الحرية في التحكم في المسار والتتابع والزمن المناسب لقدرتهم على التعلم، بالإضافة إلى مزايا الفيديو التفاعلي من خلال الحاسب الآلي التي استفاد منها المتعلمون في القدرة على استرجاع المهارة ورؤية أي جزء منها مرة أخرى، وبذلك ساعدت في إكساب الطالب المتعلم كيفية السير في البرنامج وفقاً لقدراته وسرعته الذاتية؛ مما انعكس بشكل إيجابي وكبير على مستوى الأداء المهاري للمهارات قيد البحث.

كذلك فإن استخدام الفيديو التفاعلي يعطى كل طالب متعلم القدر المناسب من المعرفة والمعلومة التي تناسب مستواه ورغبته وسرعته في التعلم؛ وبالتالي فإنه يحقق مستوى الإتقان، أيضاً

وهذا ما أشارت إليه دراسة المصري والأقرع (2013): إن استخدام الفيديو التفاعلي يعطى كل طالب متعلم القدر المناسب من المعرفة والمعلومة التي تتناسب مستواه ورغباته وسرعته في التعلم، وبالتالي يحقق مستوى الإتقان، أيضاً فالفيديو التفاعلي يوفر فرصة التغذية الراجعة إذا أراد الطالب استرجاع المعلومة، وبذلك عندما يصل المتعلم إلى نهاية البرنامج يكون لديه أكبر قدر من الحصائل المعرفية (المصري والأقرع: 2013، ص 225).

كما أن احتواء برنامج المجموعة التجريبية التي استخدمت الفيديو التفاعلي على التعزيز الفوري للأداء الصحيح يساعد على زيادة تصحيح الأخطاء، وكذلك وجود قدر كبير من الصور والرسوم، ولقطات الفيديو والشرح النظري، وبالتالي فإنه خاطب أكثر من حاسة للطالب، فأصبحت عملية التعلم واكتساب المعارف والمعلومات ذات أثر أكبر .

وبذلك يثبت صحة فرض البحث بأنه يوجد تأثير إيجابي دال إحصائياً لبرنامج الفيديو التفاعلي على الأداء المهاري.

أحمد حرب أبو زائدة

#### الاستنتاجات والتوصيات:

##### الاستنتاجات:

في ضوء أهداف البحث وفرضه وطبيعة العينة وخصائصها والمنهج المستخدم، ومن خلال التحليل للبيانات أمكن التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

- استخدام الفيديو التفاعلي كان له تأثير إيجابي على الأداء المهاري حيث كانت نتائج:  
1-إن استخدام الفيديو التفاعلي أظهر نسبة تحسن واضحة بالنسبة لمتوسط مهارة ابيون سيوناجي ومجموعها.
- 2-إن استخدام الفيديو التفاعلي أظهر نسبة تحسن واضحة بالنسبة لمتوسط مهارة اسوتو جاري ومجموعها.
- 3-إن استخدام الفيديو التفاعلي أظهر نسبة تحسن واضحة بالنسبة لمتوسط مهارة هاراي جوشي ومجموعها.

##### التوصيات:

- في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث يوصى الباحث بما يلي:
- 1- استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات الجودو المختلفة.
  - 2- إجراء المزيد من الأبحاث؛ للمقارنة بين الوسائط التعليمية للوقوف على مدى مساهمة كل وسيط على مهارات الجودو.
  - 3- تدريب المتعلمين والمتعلمات بكلية التربية البدنية والرياضة على استخدام الفيديو التفاعلي بشكل عملي ونظري.
  - 4- إنشاء معمل للوسائط التعليمية بكلية التربية البدنية والرياضة للمساعدة على تنفيذ الطلاب الأبحاث العملية.

## المراجع:

- 1- أبو زائدة، أحمد. (2017). أثر استخدام التدريب المركب على تحسين مستوى الأداء المهاري لبعض المهارات الهجومية برياضة الجودو، المجلد الحادي والعشرون، العدد الثاني، سلسلة العلوم الإنسانية، مجلة جامعة الأقصى، فلسطين.
- 2- أبو سلطان، فادي. (2016). فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين.
- 3- بسطويس، أحمد. (1997). سباقات الميدان والمضمار "تعليم - تكتيك - تدريب"، دار الفكر العربي بالقاهرة، مصر.
- 4- بسيوني، فاطمة. (2005). تأثير برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الوسائط التعليمية المنفردة من خلال الحاسب الآلي على تعلم بعض مهارات كرة السلة لدى طالبات شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، مصر.
- 5- جزر، محمد. (2004). تأثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسب الآلي على مستوى التحصيل المعرفي في أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية بالمنصورة، جامعة المنصورة، مصر.
- 6- زغلول محمد، محمد محمود، عبد المنعم هاني. (2003). تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا، مجلة نظريات وتطبيقات، العدد 48، كلية التربية الرياضية للبنين أبو قير، جامعة الإسكندرية، مصر.
- 7- غنيم، إبراهيم. (2009م). تأثير برنامج باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوى الأداء المهاري للمبتدئين برياضة الملاكمة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم، جامعة حلوان، مصر.
- 8- البغدادي، محمد. (1998). تكنولوجيا التعليم والتعلم، دار الفكر العربي بالقاهرة، مصر.
- 9- الجبالي، عويس. (2000). التدريب الرياضي (النظرية التطبيق)، دار G.M.C للطباعة بالقاهرة، مصر.
- 10- الجيلاني، مصطفى. (2003). الفيديو التفاعلي كأسلوب لتصحيح الأخطاء في أداء مهارتي ركل الكرة بباطن القدم والجري بالكرة، مجلة العلوم البدنية والرياضة، المجلد الثاني يوليو، العدد الثالث، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية، مصر.

أحمد حرب أبو زائدة

- 11- الشوريجي، نبيل. (2000). تأثير برنامج مقترح باستخدام جهاز تدريب البرم على مستوى أداء وفاعلية مهارة برم الوسط للمصارعين المتقدمين، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية بطنطا، جامعة طنطا، مصر.
- 12- السيد، عاطف. (2000). تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم، دار التعليم بالكويت، الكويت.
- 13- المجالي، محمد وآخرون. (2005). المساعد العربي في تدريس انتل التعليم للجميع، دليل المدرب، وزارة التربية والتعليم، عمان، الأردن.
- 14- المصري، الأقرع. (2012). تأثير الفيديو التفاعلي على الأداء المهارى والمستوى الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب التربية الرياضية بجامعة الأقصى، سلسلة العلوم الانسانية، مجلة الجامعة الإسلامية، فلسطين.

المراجع الأجنبية:

- 1- Gardener David. ( 2003). Evaluating user interactive video user's perceptions of self access language learning with Multi Media Movies, open University United Kingdom.
- 2- Julion, Stein. (1996). Practical New Technologies' in physical Education, at George Mason University; Svir . Ginia – sport international, vol, 22 (4),U.S.A.
- 3- Nunamaker Jr. (2006). Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness, Information & Management
- 4- Volume 43, Issue 1, January 2006, Pages 15-27.
- 5- Russell, W. D., & Newton, M. (2008). Psychological Effects of Interactive video game technology, Mood, Exercise, Youth, Education Technology and Society, 11 (2), 294-308
- 6- Raymond,c. (1999). Coordinating physical education across the primary school, flamer press U.S.A.
- 7- Wiksten, D, L. (1998). The effectiveness of an interactive computer program versus traditional lecture in athletic training, education, Dallas Journal of athletic training, refs Sept, U. S. A.