تأثير التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي علي تعلم مهارة الوثب الطويل

(*)إيمان حسن الحارونى
(**)إيناس سالم الطوخى
(***)رضوى محمد محمود همت
(***)الباحثة لمياء احمد محمد محمد عبد الحليم

مقدمة البحث:

أصبحت التربية الرياضية في العصر الحديث من المجالات التي تطورت بشكل كبير خاصة على المستوى الاجتماعي بعد تركيز وسائل الإعلام في الآونة الأخيرة على زيادة وعى الجماهير بقيمة التربية الرياضية صحيا وتربوياً، فالتربية الرياضية نظام له أهدافه التربوية التي تسعى إلى تحقيقها من خلال إستراتيجيات وخطط تحتوى على أنشطة بدنية مختارة تتميز بخصائص تعليمية وتربوية هامة .(٩ : ٢٢)

كما تعد التغذية الراجعة أهم ثمار عمليات التقويم وخصوصاً التقويم التكويني (البنائي) حيث يتم من خلالها تزويد المتعلم بمعلومات تفصيلية عن طبيعة تعلمه، كما أن الدور الذي تلعبه التغذية الراجعة في التعليم ينطلق من مبادئ النظريات الإرتباطية والسلوكية التي تؤكد على حقيقة أن الفرد يقوم بتغيير سلوكه عندما يعرف نتائج سلوكه السابق، كما تؤكد تلك النظريات على الدور التعزيزي للتغذية الراجعة، وأنها تعمل على إستثارة دافعية المتعلم وتوجيه طاقاته نحو التعلم، كما أنها تسهم في تثبيت المعلومات وترسيخها وبالتالي تساعد على رفع مستوي الأداء في المهمات التعليمية اللاحقة .(٢١ : ١٤٣)

(*) استاذ طرق التدريس بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب وعميد الكليه الاسبق كلية التربية الرياضية للبنات بنات جامعه الزقازيق .
(**)أستاذ تدريب مسابقات الميدان والمضمار ووكيل الكلية لشئون التعليم والطلاب سابقاً كلية التربية الرياضية للبنات جامعه الزقازيق .
(***)استاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق
(****) معلمة تربية رياضية بمدرسة القدس الدولية

وتكمن أهمية التغذية الراجعة في أنها أداة نافعة لمساعدة التلاميذ على فهم ما يؤدونه ، وما يجب عليهم أن يؤدوه ، ولماذا يحدث التعديل ، فاذا كان لدى المدرس الوقت الكافي ليقضيه مع التلاميذ ، فيمكن تأكيد الفهم للاخطارات الحركية عن أهمية تأدية النشاط بطرق معينة.(٣ : ٢١)

كما أن التغذية الراجعة يمكن أن تحدث في الاداء ذاته أو الادارك الحس حركي للفرد القائم بالاداء والتي يجب أن تصل إلى إدارك المتعلم الذي لديه القدرة على إستخدامها في الممارسة التالية فتحدث محاولة التغيير والتعديل بما يساعد على رفع كفاءة العملية التعليمية .(١ : ١٦٨)

ويعد الفيديو التفاعلى من أهم الوسائل التى يعتمد عليها المتعلم فى التعلم الذاتى وأكثرها فاعلية ، حيث يقدم الفيديو التفاعلى المعلومات السمعية والبصرية وفقاً لإستجابات المتعلم ، مما يجعله قادراً جذب انتباه المتعلم ولفت نظره واستثارة دافعية للتعلم .(١٧ : ٣)

ويوفر الفيديو التفاعلي مجالاً للتحكم الكامل فى المادة المعروضة والتفاعل الإيجابى للمتعلم ومراعاة الفروق الفردية فى التعلم وخاصة فى الانشطة الرياضية التى تحتاج الى تصور عقلى سليم للمهارات الحركية ، مما يؤدى لزيادة الدافعية والوصول لدرجة عالية من الاتقان محققاً مبدأ التعلم الذاتى .(٦ : ١٠٣)

والتغذية الراجعة الذاتية بإستخدام الفيديو التفاعلى لها عدة تأثيرات متنوعة فى تعلم المهارة ويعتمد ذلك على نوع المعلومات والإرشادات المعطاه والوسائل التعليمية المستخدمة ونوع الفعالية ، وأن مصدر المعلومات يشارك فى تنمية الادراك الحسى الحركى ، فالنظام المرئى (الفيديو التفاعلى) يزود المتعلم بمعلومات عن نجاح الأداء أو أخطاء الأداء فى بيئة المتعلم وهذه المعلومات ربما تأتى ذاتياً من الفرد نفسه أو من وسيلة آخرى مساعدة كالمدرس او القراءه أو الرسوم أو العرض وتستخدم الافلام والنماذج الحية وكذلك الصور التوضيحية كوسائل بصرية وهناك العديد من الفيديوهات التى يمكن الاستعانة بها كوسيلة تعليمية جيدة فى التعلم ومنها الثابت ومنها المتحرك وهى ذا فعالية جيدة .(١٦ : ٢٦)

ورياضة العاب القوى شانها شان اى رياضة من الرياضيات ، لها مبادئها الأساسية المتعددة التى تعتمد فى إتقانها والارتقاء بها إلى مستوى الانجاز الأمثل على ضرورة إتباع الأسلوب السليم فى طرق طرق التدريس والتعليم والتدريب ، مع اختيار المستحدث منها ، ولقد اتفق العديد من المتخصصين العاملين فى مجال العاب القوى سواء من مدربين بمختلف مستوياتهم او معلمين يقومون بتدريس اللعبة ، وكذا المتخصصين من خلال أبحاثهم ودراستهم على ان نجاح اى رياضى وتقدمه يتوقف الى حد كبير على مدى إتقان إفراده المبادئ الأساسية للعبة ، والتى تعد الركيزة الأساسية والدعامة القوية نحو الوصول الى اعلى مستويات الانجاز للعبة من خلال التعلم المبني على الأسس العلمية وانتقاء الاسلوب التعليمى الذى يكون لدية القدرة على الربط بين الاداء المهارى بالصورة الجيدة والتى من خلالها تتم عملية التحسن فى المستوى الرقمى للمهارة .(٧ : ٣٢)

مشكلة البحث:

لقد تعددت أساليب التعليم والتعلم الحديثة التي ساعدت على تحقيق الأهداف العملية التعليمية فى الوصول إلى تعلم المهارات المختلفة والمتنوعة مع مراعاة جانب الاختصار في الوقت والجهد ، وهذا التنوع ع في الأساليب جعل المربين يعيدون النظر في أساليب التعليمية في الجانب الرياضي والتربوي ومما لاشك فيه أن للوسائل التعليمية الدور الأكبر في اختصار الوقت والجهد في عملية التعليم وبما أن التصوير الفيديوي احدى هذه الوسائل فلابد من أن يكون له نفس نتائج تحسين و تسريع عملية التعليم من خلال خبرة الباحثة في رياضة ألعاب القوى كونها معلمة تربية رياضية فى مدرسة القدس الدولية لا توجد دراسة حول التغذية الراجعة الذاتية بإستخدام الفيديو التفاعلى لتعلم مهارة الوثب الطويل .

كما أن وجدت الباحثة أن التغذية الراجعة الذاتية بإستخدام الفيديو التفاعلي هى الاسلوب الانسب فى تدريس وإصال المعلومات وتصحيح أخطاء أداء التلاميذ فى ألعاب القوى وذلك من أجل الوصول لمستوى الأداء الأمثل وهذا ما دعا الباحثة للقيام بهذا البحث " **تأثير التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي علي تعلم مهارة الوثب الطويل**"

هدف البحث:

التعرف على تأثي تأثير التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي علي تعلم مهارة الوثب الطويل لدي تلميذات الصف الاول الاعدادي.

رابعاً: فروض البحث:

١. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى تعلم مهارة الوثب الطويل ولصالح القياس البعدى.
٢. توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة فى تعلم مهارة الوثب الطويل ولصالح القياس البعدى .
٣. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة فى تعلم مهارة الوثب الطويل ولصالح المجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث:

التغذية الراجعة :

هى الاستجابة المنتجة سواء كانت خلال أو بعد الأداء الحركى أى هى النتيجة النهائية للأداء الحركى .(١١ : ٢٣)

الفيديو التفاعلى :

هو برنامج فيديو مقسم إلى أجزاء صغيرة تتألف من تتابعات حركية وإطارات ثابته وتكون استجابات المتعلم هى المحددة لعدد تتابع ملفات مشاهد الفيديو وعليها يتأثر شكل وطبيعة المواد أو المعلومات المعروضة .(٦ : ١٧٠)

الدراسات المرجعية العربية:

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	المنهج	العينة	أهم النتائج
١	**غادة يوسف (٢٠٢١م) (٨)**	فعالية استخدام بعض الوسائل التعليمية على تعلم مهارة دفع الجلة لطالبات المرحلة الإعدادية	التعرف على فعالية استخدام بعض الوسائل التعليمية (الصور، الفيديو التفاعلي) والأسلوب التقليدي في تعلم مهارة دفع الجلة.	التجريبي	٦٠ طالبة	أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الوسائل التعليمية يؤثر تأثيرا إيجابيا في تحسين المتغيرات البدنية قيد البحث وكذلك المتغير المهاري قيد البحث.
٢	**ليث محمد (٢٠٢١م) (١٠)**	تأثير استخدام التغذية الراجعة الفيديوية في تعلم مهارة القفزة الأمامية على طاولة القفز في الجمناستك	التعرف على تاثير استخدام التغذية الراجعة الفيديوية في تعلم مهارة القفزة الأمامية على طاولة القفز في الجمناستك	التجريبي	٣٣ طالبة	حققت المجموعتين التجريبية والطابطة مستوى افضل بالنسبة للاختبارين القبلى والبعدى فى تعلم مهارة القفز الامامية على طاولة القفز ، تفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة للاختبار البعدى فى تعلم مهارة القفز الامامية على طاولة القفز .
٣	**محمد السعيد (٢٠٢١م) (١٢)**	تأثير أسلوب الواجبات الحركية باستخدام الفيديو التفاعلي على تعلم مهارة الوثب الثلاثي لتلاميذ المرحلة الإعدادية	التعرف على تأثير أسلوب الواجبات الحركية باستخدام الفيديو التفاعلي على تعلم مهارة الوثب الثلاثي لتلاميذ المحلة الإعدادية.	التجريبي	(٤٠) تلميذ	وجود فروق دالة بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات البدنية والأداء المهاري لصالح القياس البعدي، ووجود فروق بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات البدنية والأداء المهاري والرقمي لصالح القياس البعدي.

تابع جدول (١)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	المنهج	العينة	أهم النتائج
٤	**محمد كمال عزت (٢٠٢٢م) (١٤)**	دراسة مقارنة لتأثير التغذية الراجعة الفورية والمؤجلة على الأداء المهاري للمبتدئين في سباحة الزحف على الظهر	دراسة مقارنة لتأثير التغذية الراجعة الفورية والمؤجلة على الأداء المهاري للمبتدئين في سباحة الزحف على الظهر	التجريبي	(٣٠) طالبا	١-ساهم البرنامج التعليمي المقدم بنظام التغذية الراجعة الفورية في تعلم الطلاب جميع المتغيرات المهارية لسباحة الزحف على الظهر. ٢-ساهم البرنامج التعليمي المقدم بنظام التغذية الراجعة المؤجلة في تعلم الطلاب جميع المتغيرات المهارية لسباحة الزحف على الظهر. ٣-ساهم البرنامج التعليمي المقدم بنظام التغذية الراجعة المؤجلة في تحسن الأداء لمهارات وضع الجسم والتنفس وضربات الرجلين.

الدراسات المرجعية الأجنبية:

جدول (٢)

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	الهدف	المنهج	العينة	أهم النتائج
١	**ويكسن Wiksten (٢٠٠٠م) (٢٣)**	فاعلية أستخدام الحاسب الألي لألعاب القوى في مقابل أستخدام الطريقة التقليدية	تستهدف الدراسة إلي تدريب العضلة رباعية الرؤوس للاعبي ألعاب القوى خاصة للمسافات القصيرة من خلال برنامج بالحاسب الألي .	التجريبي	(٤٠) لأعب تم تقسيمهم إلي مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة	المجموعة التى تدربت بإستخدام الحاسب الألي كانت أفضل من المجموعة التى تدربت بالطريقة التقليدية في الأتى: -وفرت نموذج للأداء السليم. -تصحيح أخطاء الأداء بصورة تلقائية.
٢	**جاردنر ديفيد Gardene David (٢٠٠٣م) (٢٠)**	تقييم إستخدام فاعلية الفيديو التفاعلى في تعلم بعض الأنشطة الرياضية باستخدام الأفلام متعددة الوسائط	التعرف على إمكانية إستخدام الفيديو التفاعلى في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعلم بعض الأنشطة الرياضية	التجريبي	٥٠ فرد	أن المتعلمين من خلال الفيديو التفاعلى قد حققوا نتائج أعلى في تعلم بعض الأنشطة الرياضية وذلك لأنها تثرى خبراتهم بالإضافة الى أن البرنامج ممتع وشيق .

إجراءات البحث :

منهج البحث:

إستخدمت الباحثة المنهج التجريبى بإستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والآخرى ضابطة بإستخدام القياس (القبلى – البعدى) وذلك لمناسبته لطبيعة هذا البحث .

مجتمع وعينة البحث:

يمثل مجتمع البحث تلميذات الصف الأول الإعدادى بنات بمدرسة مدرسة القدس الدولية بزهراء المعادى محافظة القاهرة ويبلغ عددها (٦٥) تلميذة ، تم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وبلغ قوامها (٤٠) تلميذة تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية يبلغ قوامها (٢٠) تلميذة ومجموعة ضابطة يبلغ قوامها (٢٠) تلميذة ، وتم إختيار عينة الدراسة الإستطلاعية من نفس المجتمع الأصلى للبحث ومن خارج عينة البحث الأساسية و يبلغ قوامها (١٠) تلميذة ، وتم إستبعاد (١٥) تلميذة لحالتهم الصحية وتغيبهم أثناء تطبيق البرنامج ، وجدول (٣) يوضح ذلك

جدول (٣)

توصيف مجتمع وعينة البحث

مجتمع البحث		عينة البحث الأساسية				العينة الأستطلاعية		المستبعدين	
		المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة					
العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%
٦٥	١٠٠	٢٠	%٣٠.٧٦	٢٠	%٣٠.٧٦	١٠	%١٥.٣٨	١٥	%٢٣.٠٧

التوصيف الإحصائى لمجتمع وعينة البحث :

تجانس مجتمع البحث في متغيرات النمو

جدول (٤)

تجانس عينة البحث فى متغيرات النمو(الطول – الوزن- السن- الذكاء) ن = ٥٠

م	المتغيرات	الإختبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١	**العمر الزمني**	سنة الميلاد	سنة	١٢.٣٨	١٢.٠٠	٠.٦٤	١.٧٨
٢	**ارتفاع الجسم**	الرستاميتر	سم	١٥٢.٦٥	١٥٢.٥٠	٣.٥٢	٠.١٢
٣	**وزن الجسم**	الميزان الطبى	كجم	٤٨.٦٤	٤٨.٥٠	٢.٦٥	٠.١٥
٤	**الذكاء**	درجة	درجة	٣٨.٩٨	٣٨.٠٠	٢.٦٨	١.٠٩

يتضح من جدول (٤) أن جميع قيم معاملات الالتواء لأفراد عينة البحث الكلية تراوحت بين (٠.١٢ : ١.٧٨) في متغيرات النمو وقد انحصرت هذه القيم ما بين (± ٣) ، مما يشير إلى وقوع عينة البحث الكلية داخل المنحنى الاعتدالي لهذه المتغيرات ، وهذا يدل على تجانس أفراد العينة في هذه المتغيرات .

تجانس مجتمع البحث فى الإختبارات البدنية قيد البحث :

جدول (٥)

تجانس عينة البحث في المتغيرات البدنية قيد البحث ن=٥٠

م	الإختبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١	**عدو ٣٠م من البدء العالي**	ثانية	٤.٩١	٤.٧٩	٠.٤٣	٠.٨٤
٢	**الوثب العريض من الثبات**	م	١٣٥.٦٥	١٣٤.٥٠	٣.٢٧	١.٠٦
٣	**الجرى الزجزاجى ٣ x ٤.٧٥م**	ثانية	٩.٦٣	٩.٩١	٠.٩٠	-٠.٩٣
٤	**ثني الجذع للأمام من الوقوف**	سم	١٠.٢٠	١٠.٠٠	٠.٧٦	٠.٧٩
٥	**الوثب والتوازن فوق العلامات**	درجة	٤١.٠٤	٤٠.٥٠	٢.٦١	٠.٦٢
٦	**ثنى الذراعين من وضع الانبطاح المائل**	عدد	١٢.٣٨	١٢.٠٠	١.٢٩	٠.٨٨

يتضح من جدول (٥) أن جميع قيم معاملات الالتواء لمجتمع البحث تراوحت بين (-٠.٩٣، ١.٠٦) في الإختبارات البدنية قيد البحث وقد انحصرت هذه القيم ما بين (±٣) ، مما يشير إلى وقوع مجتمع البحث داخل المنحنى الاعتدالي ، وهذا يدل على تجانس مجتمع البحث في هذه المتغيرات.

تجانس عينة البحث فى مهارة الوثب الطويل قيد البحث:

جدول (٦)

إعتدالية عينة البحث في مهارة الوثب الطويل قيد البحث ن=٥٠

م	الإختبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١	الاقتراب	درجة	٤.٧٨	٥.٠٠	٠.٧٩	-٠.٨٣
٢	الارتقاء	درجة	٤.٦٥	٤.٠٠	٠.٧٥	٢.٦
٣	الطيران	درجة	٣.٩١	٤.٠٠	٠.٣٠	-٠.٩٠
٤	الهبوط	درجة	٤.٢٤	٥.٠٠	٠.٩٢	-٢.٤٧
٥	المستوى الرقمى	متر	٢.٤٦	٢.٥٠	٠.١٧	-٠.٧٠

يتضح من جدول (٦) أن قيم معاملات الالتواء لأفراد عينة البحث الكلية تراوحت بين (-٢.٤٧ : ٢.٦) في الوثب الطويل قيد البحث وقد انحصرت هذه القيم ما بين (± ٣) مما يشير إلى وقوع عينة البحث الكلية داخل المنحنى الأعتدالي لهذه الاختبارات ، وهذا يدل على تجانس أفراد العينة في مهارة الوثب الطويل.

تكافؤ مجموعتى البحث (التجريبية-الضابطة) في جميع المتغيرات :

جدول (٧)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى

متغيرات النمو (الطول – الوزن – السن – الذكاء) قيد البحث ن١=ن٢ =٢٠

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
			سَ	ع	سَ	ع	
١	العمر الزمني	سنة	١٢.٣٤	٠.٣٩	١٢.٢٤	٠.٣٢	٠.٨٨
٢	ارتفاع الجسم	سم	١٥٢.٦٢	٣.٨٧	١٥٢.٨٧	٤.٥٦	-٠.١٨
٣	وزن الجسم	كجم	٤٨.٢٥	٣.٩٥	٤٨.٣٩	٣.٤٣	-٠.١١
٤	الذكاء	درجة	٣٨.٤٠	٢.٣٢	٣٨.٣٥	٣.٢٤	٠.٠٥

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٣٨ = ٢.٢٦

يتضح من جدول (٧) عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات النمو ، مما يشير إلي تكافؤ مجموعتي البحث في هذه المتغيرات.

التكافؤ بين مجموعتى البحث(التجريبية – الضابطة) في الإختبارات البدنية قيد البحث .

جدول (٨)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة

فى الإختبارات البدنية قيد البحث ن١=ن٢ =٢٠

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
			سَ	ع	سَ	ع	
١	عدو ٢٠م من البدء العالي	ثانية	٤.٨٣	٠.٣٩	٤.٩٨	٠.٥١	١.٠٤
٢	الوثب العريض من الثبات	م	١٣٥.٢٧	٢.٩٤	١٣٥.٩٣	٣.٦٥	٠.٦٣
٣	الجرى الزجزاجى ٣ x ٤.٧٥م	ثانية	٩.٥٦	٠.٨٦	٩.٧٦	٠.٩٨	٠.٦٩
٤	ثني الجذع للأمام من الوقوف	سم	١٠.٢٥	٠.٨٥	١٠.٠٥	٠.٧٢	٠.٨٠
٥	الوثب والتوازن فوق العلامات	درجة	٤٠.٧٠	٢.٣٧	٤١.٢٥	٢.٧٨	٠.٦٧
٦	ثنى الذراعين من وضع الانبطاح المائل	عدد	١٢.٢٠	١.٠٨	١٢.٥٠	١.٣٤	٠.٧٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٣٨ = ٢.٢٦

يتضح من جدول (٨) عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البدنية ، مما يشير إلي تكافؤ مجموعتي البحث في هذه المتغيرات .

التكافؤ بين مجموعتى البحث(التجريبية – الضابطة) فى مهارة الوثب الطويل قيد البحث: .

قامت الباحثة بإجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) بحساب دلالة الفروق في الوثب الطويل قيد البحث وذلك للتأكد من تكافؤهما ، وقد أعتبر هذا القياس بمثابة القياس القبلي لمجموعتي البحث ، كما يتضح في جدول(٩) .

جدول (٩)

دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الوثب الطويل قيد البحث

ن١=ن٢ =٢٠

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
			سَ	ع	سَ	ع	
١	الاقتراب	درجة	٤.٨٥	٠.٨٦	٤.٦٤	٠.٧٥	٠.٨٢
٢	الارتقاء	درجة	٤.٥٨	٠.٦٢	٤.٧٣	٠.٧٨	٠.٦٧
٣	الطيران	درجة	٣.٩٧	٠.٤٥	٣.٨٥	٠.٢٤	١.٠٥
٤	الهبوط	درجة	٤.٣٩	٠.٨١	٤.١٧	٠.٦٧	٠.٩٤
٥	المستوى الرقمى	متر	٢.٤٨	٠.٢٤	٢.٤٣	٠.١٦	٠.٧٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٣٨ = ٢.٢٦

يتضح من جدول (٩) عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الوثب الطويل قيد البحث ، مما يشير إلي تكافؤ مجموعتي البحث في هذه المتغيرات .

ثالثاً : وسائل جمع البيانات :

استطلاع آراء الخبراء :

- استمارة إستطلاع رآي الخبراء حول أهم الإختبارات البدنية المستخدمة قيد البحث.
- إستمارة تقيم مستوى الوثب الطويل قيد البحث.
- إستمارة إستطلاع راي الخبراء حول الإطار الزمنى للبرنامج التعليمى المقترح.

استمارة تسجيل البيانات

الأجهزة والأدوات المستخدمة :

- جهاز ريستاميتر لقياس الطول (سم)- ميزان طبي لقياس الوزن (كجم)- شريط قياس الاطوال (سم)- جهاز حاسب الي- جهاز لاب توب- ساعة إيقاف - مسطرة مدرجة لقياس المرونة - كرات طبية - صافرة - طباشير - أعلام وأقماع- كرات تنس- مضمار ألعاب قوى أو أرض مستوية - هواتف ذكية بها انترنت .

الإختبارات المستخدمة قيد البحث :

(إختبار الذكاء المصور) إعداد أحمد ذكى صالح مرفق(٣)

الإختبارات البدنية الخاصة بمهارة الوثب الطويل قيد البحث :

جدول (١٠)

نتائج إستطلاع لآراء الخبراء حول أهم الإختبارات التى تقيس

القدرات البدنية الخاصة بمهارة الوثب الطويل قيد البحث ن = ٧

م	القدرات البدنية	الإختبارات	عدد آراء الإتفاق	النسبة المئوية	الإختبارات المختارة
١	السرعة	العدو لمدة ١٠ث	٤	%٥٧.١٤	
		عدو ٥٠م من البداية المنخفضة	٣	%٤٢.٨٥	
		عدو ٢٠م من البدء العالي	٧	%١٠٠	√
٢	الرشاقة	الجرى الزجزاجى ٣×٤.٧٥م	٧	%١٠٠	√
		الخطوة الجانبية ١٠ث	٤	%٥٧.١٤	
		الجرى الإرتدادى ٤×١٠م	٥	%٧١.٤٢	
٣	المرونة	الجلوس من الرقود	٤	%٥٧.١٤	
		ثنى الجذع خلفاً من الوقوف	٤	%٥٧.١٤	
		ثنى الجذع للأمام من الوقوف	٦	%٨٥.٧١	√
٤	التوافق	نط الحبل	٤	%٥٧.١٤	
		الدوائر المرقمة	٦	%٨٥.٧١	√
		رمي واستقبال الكرات	٣	%٤٢.٨٥	
٥	التوازن	الوثب والتوازن فوق العلامات	٦	%٨٥.٧١	√
		إختبار باس المعدل للتوازن الديناميكي	٣	%٤٢.٨٥	
		إختبار بيتابراتوريوس للإتزان الحركى	٣	%٤٢.٨٥	
٦	قدرة الذراعين	ثنى الذراعين من وضع الانبطاح المائل	٧	%١٠٠	√
		دفع كرة طبية زنة ٧٥٠كجم بيد واحدة.	٤	%٥٧.١٤	
		رمى كرة طبية زنة ٥٠٠كجم من الثبات.	٥	%٧١.٤٢	

يتضح من جدول (١٠) نتائج إستطلاع رآى الخبراء حول أهم الإختبارات التى تقيس القدرات البدنية الخاصة بمهارة الوثب الطويل قيد البحث ، حيث إرتضت الباحثة والسادة الخبراء والمشرفين بالإختبارات الحاصة على ٨٠% فأكثر ، ولقد أسفرت نتائج إستطلاع رآى الخبراء عن (٦) إختبارات

الدراسة الاستطلاعية:

أجريت الدراسة الإستطلاعية فى الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٤م إلى يوم الخميس الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٩م على عينة إختيرت بالطريقة العشوائية من تلميذات الصف الاول الإعدادى من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وقوامها (١٠) تلميذة .

المعاملات العلمية للاختبارات البدنية ومهارة الوثب الطويل قيد البحث :

معامل الصدق :

جدول (١١)

دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية ومهارة الوثب الطويل قيد البحث

ن١= ن٢ = ١٠

م	الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	
١	عدو ٢٠م من البدء العالي	ثانية	٣.٧٦	٠.٣٤	٤.٨٦	٠.٤١	٦.٥٣
٢	الوثب العريض من الثبات	متر	١٤٥.٨٣	٣.٣٧	١٣٥.٤٠	٣.١٢	٧.١٨
٣	الجرى الزجزاجى ٣ x ٤.٧٥م	ثانية	٧.٣٢	٠.٧١	٩.٦١	٠.٨٩	٦.٣٦
٤	ثني الجذع للأمام من الوقوف	سم	١٢.٨٠	٠.٨٩	١٠.١٠	٠.٧٣	٧.٤٢
٥	الوثب والتوازن فوق العلامات	درجة	٤٩.٣٠	٢.٨٣	٤٠.٤٠	٢.٢٣	٧.٨١
٦	ثنى الذراعين من وضع الانبطاح المائل	درجة	١٦.٩٠	١.٤٦	١٢.١٠	١.١٥	٨.١٧
٧	مهارة الوثب الطويل	متر	٣.٤٢	٠.٣٢	٢.٤٥	٠.١٤	٨.٧٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ١٨ = ٢.١٠١

يتضح من جدول (١١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبارات البدنية والوثب الطويل قيد البحث بين المجموعة المميزة والمجموعة غير المميزة لصالح المجموعة المميزة ، مما يعطي دلالة مباشرة علي صدق تلك الاختبارات .

معامل الثبات .

جدول (١٢)

معامل الأرتباط بين التطبيق الأول والثاني للعينة الاستطلاعية في الاختبارات البدنية ومهارة الوثب الطويل قيد البحث

ن = ١٠

م	الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة (ر) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	عدو ٢٠م من البدء العالي	ثانية	٤.٨٦	٠.٤١	٤.٨٢	٠.٣٧	٠.٨٩
٢	الوثب العريض من الثبات	متر	١٣٥.٤٠	٣.١٢	١٣٥.٥٥	٣.٢٠	٠.٨٧
٣	الجرى الزجزاجى ٣ x ٤.٧٥م	ثانية	٩.٦١	٠.٨٩	٩.٥٧	٠.٨٦	٠.٩٠
٤	ثني الجذع للأمام من الوقوف	سم	١٠.١٠	٠.٧٣	٧.١٥	٠.٧٥	٠.٨٨
٥	الوثب والتوازن فوق العلامات	درجة	٤٠.٤٠	٢.٢٣	٤٠.٦٠	٢.٣٨	٠.٩١
٦	ثنى الذراعين من وضع الانبطاح المائل	درجة	١٢.١٠	١.١٥	١٢.٣٠	١.٢٣	٠.٩٠
٧	مهارة الوثب الطويل	متر	٢.٤٥	٠.١٤	٢.٤٧	٠.١٩	٠.٩١

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٩ = ٠.٦٠٢

يتضح من جدول (١٢) وجود علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجات حرية ٩ بين التطبيق وإعادة التطبيق فى الإختبارات البدنية ومهارة الوثب الطويل قيد البحث ، مما يعطى دلالة مباشرة على ثبات تلك الإختبارات .

البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي

طريقة التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي:

المرحلة الاولي: التحليل:

١. تحديد معايير تصميم بيئة الفيديو التفاعلي بأنماط التغذية الراجعة من حيث مواصفات تلك البيئة والشروط الواجب توافرها ومحددات كل تصميم من التصاميم الأربعة للفيديو التفاعلي.
٢. تحليل خصائص المتعلمين واحتياجاتهم أكدت الدراسات والبحوث على ضرورة مراعاة خصائص الطلاب عند تحديد الأهداف المطلوب تحقيقها، وهي:

- الخصائص الإدراكية والعقلية: تمثل المرحلة المرحلة الجامعية نهاية السلم التعليمي الرسمي ولذلك يتميز الطلاب بإستعابهم للمفاهيم المجردة بدرجة متزايدة، والقدرة علي التخيل والإنتباه فيستطيع أن يستوعب مشكلات متعددة في يسر وسهولة.
- الخصائص النفسية: يصبح الطلاب اكثر تمسك بأرائهم، وأكثر شعوراً بذاتهم، مما يجعلهم يميلون إلي أن يجدوا أنفسهم في عالم آخر خارج البيئة الأسرية والمدرسية وهو ما توفره لهم بيئات التعلم الإلكترونية.
- الخصائص المعرفية للطلاب عينة البحث وهى معرفة الطلاب بكيفية التعامل وتشغيل الفيديو والتحكم فيه فوجد أن جميع الطلاب يمتلكون تلك المهارات وتم تحديد بعض المتطلبات في إمتلاك كل طالب جهاز محمول، حتى يتسنى له التعلم من بعد في أي وقت يناسبه، فضلا عن توافر بعض مهارات استخدام الكمبيوتر والإنترنت لدي هؤلاء الطلاب.

٣. تحليل المشكلة وتقدير الحاجات حيث قام الباحث بمقارنه مستويات الأداء الحالي بمستويات الأداء المرغوب، فوجد حاجة الطلاب إلى تنمية المهارات لديهم من خلال الاختبار القبلي والدراسات السابقة التي أكدت على ذلك.
٤. تحديد الموارد الرقمية المتاحة وفى هذه المرحلة يتم تحديد البنية التحتية التكنولوجية وتتمثل هذه البنية فى توافر الاجهزة والمعدات وشبكات الاتصال وتوافر مجموعة من البرامج على أجهزة طلاب عينة البحث وهي (Mozilla Firefox / Google Chrome / Microsoft Internet Explorer) ، بالإضافة إلى أي برنامج تحميل Download" كي يستطيعوا تحميل الفيديوهات التعليمية التفاعلية على الأجهزة الخاصة بهم.

المرحلة الثانية: مرحلة التصميم

حيث تضمن تصميم بيئة الفيديو التفاعلي ما يلي:

- فتح البرنامج المستخدم في التحرير – إضافة النصوص أو الجداول أو ملفات الفلاش أو الصور – تصدير الملف النهائي بعد التحرير – نشر العمل النهائي بشكل خال من الإخطاء.

١. صياغة الأهداف الإجرائية وبعد تحديد الأهداف العامة تم اشتقاق مجموعة من الأهداف الإجرائية وتمت صياغة الأهداف الإجرائية التي يسعى الفيديو التفاعلى لتحقيقها، وأعد الباحث قائمة بهذه الأهداف في صورتها المبدئية، وقام بعرضها على مجموعة من المحكمين وذلك بهدف استطلاع آرائهم بهذه الاهداف ومدى ارتباطها بالاهداف التعليمية ثم قام بإجراء التعديلات في ضوء أراء السادة المحكمين.

٢. تحديد موضوعات المحتوى : وتم تحديد محتوي المقرر وتم تقسيمه الى أربع مديولات يتناول كل منها جزء محدد من موضوع التعلم حسب الأهداف العامة، وللتحقق من موضوعية اختيار عناصر المحتوي التعليمي قام الباحث بعرض المحتوي التعليمي علي مجموعة من المحكمين، وذلك لأخذ آرائهم في مدي كفاية المحتوي ومناسبته لعينة البحث.

٣. تحديد طرق تقديم المحتوى التعليم الإلكتروني له طبيعة خاصة و قد اعتمدت الباحثة في هذا البحث على الفيديو التفاعلى الذي يتم من خلاله تقديم المحتوى وبالتالي يتلائم مع طبيعة التعلم المتنقل وتم عرض عناصر المحتوى ووضعها في تسلسل مناسب حسب ترتيب الأهداف، لتحقيق الأهداف التعليمية خلال فترة زمنية محددة، واعتمد الباحث على التتابع الهرمي، لتنظيم المهارات من أعلى إلى أسفل من العام إلى الخاص في شكل طولي وذلك لأنه يتناسب مع الأهداف التعليمية المطلوبة.

٤. تصميم الاستراتيجية التعليمية استخدمت الباحثة في البحث الحالي عدد من الإستراتيجيات التعليمية وفقاً لطبيعة الفيديو التعليمي التفاعلى والفئة المستهدفة منها: استراتيجية التغذية الراجعة الراجعة الذاتية حيث قامت الباحثة بإتاحة محتوى المادة العلمية والأنشطة مع ظهور التغذية الراجعة

بنمطيها (التصحيحية والتفسيرية عند عرض محتوى المهارات في أثناء تنفيذ المهمة أو بعدها (تزامنها) بالفيديو التفاعلى ليتفاعل معها الطلاب في أي وقت وأي مكان بما يمكن الطلاب من متابعة دروسهم بشكل ذاتي ومستمر، حيث يتعلم كل منهم طبقاً لميوله وحاجاته وبحسب سرعته الخاصة .

٥. إعداد السيناريو السيناريو هو وصف تفصيلي للشاشات التي سيتم تصميمها عن طريق برنامج التأليف للفيديو التفاعلي، بما تتضمنه من عناصر ومفردات الوسائط المتعددة (نصوص– صور – رسوم)، بالتزامن مع أنماط التغذية الراجعةالذاتية ، وأزرار التفاعل وإعداد الصورة الأولية للسيناريو.

٦. تصميم التفاعلات التعليمية عملت الباحثة على تحقيق مجموعة من التفاعلات بالفيديو التفاعلي هي: تفاعل متعلم مع محتوى: وقد

- تفاعل المتعلم مع جميع مكونات المحتوى من صور وأنشطة تعليمية وتدريبيات من خلال التجول والإبحار داخل الفيديو التعليمي عن طريق الأيقونات والأزرار وشكل التغذية الراجعة.
- تفاعل متعلم مع نفسه وقد تم تحقيق هذا التفاعل بإعلان المتعلم بنتائج التعلم، وإعطاؤه أسئلة تثير تفكيره في موضوع النقاش مع أخذ فرصه مع النفس للتفكير والإجابة.
- تفاعل متعلم مع واجهه التفاعل يقصد به التفاعل مع كل ما يراه المستخدم من عناصر رسومية على شاشة الكمبيوتر وما يتفاعل معه من أدوات يعبر عنها بعناصر رسومية كالأزرار والقوائم والارتباطات.

٧. تصميم واجهات التفاعل والصفحة الرئيسية واجهات التفاعل هو ما يراه الطالب من عناصر في الصفحة من محتوى وعناصر تغذية راجعة والأزرار التي تمكنه من التفاعل مع عناصر الفيديو التفاعلي، وتم تصميم أدوات التفاعل بشكل بسيط بحيث يتمكن الطالب بالتفاعل مع المحتوى التعليمي.

المرحلة الثالثة: مرحلة الإنتاج:

وتضمنت هذه المرحلة ما يلي:

- إنتاج بيئة التعلم الإلكتروني: حيث تم تحديد الوسائط والمواد المتاحة والتي يمكن استخدامها في التحرير الصحفي الإلكتروني وتصميم أسس البيئة وعناصر التفاعل فيها وأنماط التغذية الراجعة بأنماط وتوقيتات مختلفة، حيث تم تصميم أربعة بيئات مختلفة للفيديو التفاعلي حسب نمط وتوقيت التغذية الراجعة.
- تصميم محتوى البيئة من الفيديوهات التفاعلية بأنماط التغذية الراجعة وفق مهارات التحرير الصحفي المتضمنة بكل منها، حيث تم إعداد فيديو منفصل لكل مهارة من المهارات بحيث تمت مراعاة أن لا يتعدى توقيت كل فيديو ١٠ دقائق بحد أقصى .

المرحلة الخامسة: الاستخدام والنشر.

الإطار الزمنى للبرنامج التعليمى المقترح :

جدول (١٣)

نتائج إستطلاع رأى الخبراء حول تحديد الفترة الزمنية لأجزاء البرنامج والنسبة المئوية لتحديد التوزيع الزمنى للبرنامج ن= ٧

م	محتوي البرنامج المقترح	المقترحات	التكرار	النسبة المئوية	المحتوى المختار
١	**تحديد الفترة الكلية للبرنامج**	٦أسابيع (شهر ونصف)	٧	%١٠٠	√
		٨أسابيع (شهرين)	٥	%٧١.٤٢	
		١٠أسابيع(شهرين)	٤	%٥٧.١٤	
٢	**تحديد عدد الوحدات التعليمية اليومية في الاسبوع الواحد**	وحدتان	٦	%٨٥.٧١	√
		٣ وحدات	٥	%٧١.٤٢	
		٤ وحدات	٣	%٤٢.٨٥	
٣	**تحديد زمن الوحدة التعليمية خلال البرنامج التعليمي**	٤٥ دقيقة	٤	%٥٧.١٤	
		٦٠دقيقة	٢	%٢٨.٥٧	
		٩٠ دقيقة	٧	%١٠٠	√

يتضح من جدول (١٣) نتائج استطلاع الخبراء حول تحديد الفترة الزمنية لأجزاء البرنامج والنسبة المئوية لتحديد التوزيع الزمنى للبرنامج حيث إرتضت الباحثة بنسبة مئوية قدرها (٨٠%) فأكثر من آراء الخبراء فى التوزيع الزمنى للبرنامج .

الإجراءات التنفيذية للبحث :

القياس القبلي :

قامت الباحثة بإجراء القياس القبلي علي عينة البحث الأساسية في الإختبارات البدنية ومهارة الوثب الطويل قيد البحث قيد البحث ، وذلك في يومي السبت والأحد ٢-٣/٣/٢٠٢٤م.

تنفيذ البرنامج التعليمي :

بعد أن تأكدت الباحثة من تكافؤ مجموعتى البحث (التجريبية والضابطة) قامت بتنفيذ تجربة البحث الأساسية من يوم الاثنين الموافق ٤/٣/٢٠٢٤م الى يوم الخميس الموافق ١١/٤/٢٠٢٤م .

القياسات البعدية:

بعد الإنتهاء من تطبيق البرنامج التعليمى المقترح على كلاً من المجموعتين الضابطة والتجريبية تم إجراء القياس البعدى فى مهارة الوثب الطويل ، وذلك فى يومى الاحد والاثنين ١٣-١٤/٤/٢٠٢٤م .

المعالجات الإحصائية:

قامت **الباحثة** بعد جمع البيانات وتسجيل القياسات المختلفة للمتغيرات التي استخدمت في هذا البحث بإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة لتحقيق الأهداف والتأكد من صحة الفروض باستخدام القوانين الإحصائية وكذلك الحاسب الآلي باستخدام البرنامج الإحصائي **"SPSS"** وتم حساب ما يلي :

- المتوسط الحسابي – الوسيط – الانحراف المعياري – معامل الالتواء – اختبار دلالة الفروق (ت) – معامل الارتباط البسيط (بيرسون) – نسب التحسن.

عرض النتائج:

عرض نتائج الفرض الأول :

جدول (١٤)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث ن = ٢٠

م	الإختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	الاقتراب	درجة	٤.٨٥	٠.٨٦	٦.٧٦	٠.٩٥	٦.٥٠
٢	الارتقاء	درجة	٤.٥٨	٠.٦٢	٦.٢٨	٠.٧٣	٧.٧٤
٣	الطيران	درجة	٣.٩٧	٠.٤٥	٥.١٤	٠.٦٧	٦.٣٢
٤	الهبوط	درجة	٤.٣٩	٠.٨١	٦.٢١	٠.٩١	٦.٥١
٥	المستوى الرقمى	متر	٢.٤٨	٠.٢٤	٣.٠٧	٠.٢٩	٦.٨٣

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ١٩ = ٢.١٠١

يتضح من جدول (١٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث .

عرض نتائج الفرض الثانى:

جدول (١٥)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث ن = ٢٠

م	الإختبارات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	الاقتراب	درجة	٤.٦٤	٠.٧٥	٥.٦٧	٠.٨٦	٣.٩٣
٢	الارتقاء	درجة	٤.٧٣	٠.٧٨	٥.٥٢	٠.٧١	٣.٢٦
٣	الطيران	درجة	٣.٨٥	٠.٢٤	٤.٤٥	٠.٥٨	٤.١٧
٤	الهبوط	درجة	٤.١٧	٠.٦٧	٥.٢٣	٠.٧٥	٤.٥٩
٥	المستوى الرقمى	متر	٢.٤٣	٠.١٦	٢.٦٨	٠.٢٤	٣.٧٨

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ١٩ = ٢.١٠١

يتضح من جدول (١٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث .

عرض نتائج الفرض الثالث:

جدول (١٦)

دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في مراحل أداء في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث ن ١=ن٢ = ٢٠

م	الإختبارات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت) المحسوبة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
١	الاقتراب	درجة	٦.٧٦	٠.٩٥	٥.٦٧	٠.٨٦	٣.٥٧
٢	الارتقاء	درجة	٦.٢٨	٠.٧٣	٥.٥٢	٠.٧١	٢.٧٣
٣	الطيران	درجة	٥.١٤	٠.٦٧	٤.٤٥	٠.٥٨	٢.٥٩
٤	الهبوط	درجة	٦.٢١	٠.٩١	٥.٢٣	٠.٧٥	٣.٣٣
٥	المستوى الرقمى	متر	٣.٠٧	٠.٢٩	٢.٦٨	٠.٢٤	٤.٤٠

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٣٨ = ٢.٢٦

يتضح من جدول (١٦) وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث .

ثانياً: مناقشة النتائج:

مناقشة الفرض الأول للبحث :

يتضح من جدول (١٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث .

وترجع الباحثة هذا التقدم إلى التعلم بإستخدام البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي الي ان الفيديو التفاعلي يجمع بين عنصرين مهمين من عناصر التعليم والتعلم هما البحث والتفسير حيث يتيح للمتعلم التفاعل والاستجابة ، من خلال التكرار والتوقف والتحكم والفحص الدقيق والمراجعة وتحديد المواد تبعا لاحتياجاته الفردية لذلك يعتبر الفيديو التفاعلي أحد اساليب التعلم الذاتي حيث يتحدى قدرات المتعلم ليشارك مشاركه فعاله في عملية التعلم.

ويعتبر الفيديو التفاعلي من الوسائل السمعية البصرية حيث ينمي العديد من القدرات العقلية من خلال استثارة وعمل تلك الحواس، والقدرات العقلية عديدة ومتنوعة مثل (التذكر، الانتباه ، الادراك، التصور) فاذا ما توصل المتعلم لاستخدام إحدى تلك القدرات اثناء عملية التعلم فيتحقق بذلك النمو الكامل للمتعلم ونتيجة لذلك قامت الباحثة بالاستعانة بالفيديو التفاعلي لمساعده التلميذات علي تحسين مستوي المهارات بصوره صحيحه.(٢٢ : ١٩٨)

كما أن استخدام الفيديو التفاعلي قد أثرى البرنامج وأدى لزيادة تفاعل المتعلمين مع المادة العلمية وذلك لأنه يستخدم أكثر من حاسة في وقت واحد مما يزيد من كفاءة عملية اكتساب وتحسن الأداء المهاري للوثب الطويل قيد البحث وفي هذا الصدد يشير **محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م)** أن استخدام تكنولوجيا التعليم يؤدى الى زيادة بقاء أثر ما يتعلمه الطلاب من معلومات وخبرات وترسيخها في أذهانهم مما ينعكس على عملية التعليم . (١٣ : ١٩)

وترجع الباحثة هذه النتائج ايضاً الي أن الفيديو التفاعلي يعتبر من أهم أدوات التعلم الفردي حيث يتمتع بمزايا متعددة و يسمح للمتعلم بأن يسير في البرنامج وفقا لتقدمه الذاتي ويتيح له فرص التفاعل مع المادة التعليمية بطريقة تسمح له بالتعلم واكتساب خبرات جديدة ذاتيا خلال الموقف التعليم .وهذا يتفق مع نتائج دراسة **نوفل رشيد وآخرون (٢٠١٢م)(١٩)**

وقد تميز الفيديو التفاعلي بمجموعة من الخصائص المتنوعة من عرض المعلومات بطريقة مثيرة وجذابة، وتسير استيعاب المفاهيم الصعبة والمجردة، وإعادة عرض الأحداث السابقة في الوقت المناسب وترميز المعلومات في ذهن المتعلم مما يجعها أبقى أثرًا من المعلومات النظرية، وهو ما يجعل الفيديو مناسبا لتنمية المعارف النظرية والمهارات الأدائية لدى الطلاب على اختلاف أعمارهم، وهو ما أشارت إليه دراسات كل من **جمال ربابعة (٢٠١٦م)(٢) ، منهل على ، مازن كاظم (٢٠١٧م)(١٨)**

وتعد التغذية الراجعة عنصرا أساسيا في جميع مراحل التعلم ومن الأمور الهامة في تصميم المواقف التعليمية على اختلاف مستوياتها، فهي تعمل على إعلام المتعلمين بنتائج تعلمهم مما يشجعهم على استمرارية تعلمهم، وتعرفهم بأخطائهم وتحدد لهم أين هم من تحقيق الهدف الذي يسعون إليه وتزودهم بمعلومات ومراجع إضافية التطوير فهمهم وعملية التعلم، وزيادة كفاءتهم وتحسن ثقتهم بأنفسهم ولكي تحقق التغذية الراجعة هذه الأغراض يجب أن تكون بناءة وتقدم في الوقت وبالأسلوب المناسب الخصائص المتعلمين، وتقدم بشكل شخصي لكل متعلم، وتتصل اتصالا مباشرا بمعايير التقييم . وهذا يتفق نتائج دراسة **مصطفى دويدار (٢٠٢٠م)(١٥)**

مناقشة نتائج الفرض الثاني للبحث :

يتضح من جدول (١٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل قيد البحث .

وترجع الباحثة تلك النتيجة إلى أن البرنامج التعليمى المتبع الذى يستخدم الطريقة المتبعة (الشرح اللفظى – أداء النموذج) فى تدريس الجزء النظرى لرياضة ألعاب القوى قيد البحث لتلميذات

المجموعة الضابطة له تأثير إيجابى على مستوى نتيجة إعطاهم المعلومات والمعارف المتمثلة فى تاريخ وقانون ومهارة دفع الجلة والوثب الطويل ، كل ذلك ادى إلى تصور كامل وعميق للمهارات الحركية ، كما أدى إلى تنمية المعارف والمعلومات لديهم من خلال مسارات تربوية هادفة ، بجانب تعودهم على طبيعة تلك الطريقة المتبعة (الشرح اللفظى – النموذج) والتى تكون فيه كل تلميذة متلقية لكل ما يقال لها .وهذا يتفق مع نتائج دراسة **دينا السيد (٢٠٢٠م)(٥)**

وتعتمد الطريقة المتبعة فى التدريس بشكل أساسى على إعطاء فكرة واضحة عن كيفية الأداء السليم وتقديم المعارف والمعلومات المرتبطة برياضة ألعاب القوى قيد البحث من منطلق أنه لابد من أن يجمع بين الممارسة والمعرفة وإلى إنتظام عملية البحث فى العملية التعليمية وجهود القائم بالعملية التعليمية للتلاميذ ، ويتفق هذا مع نتائج دراسة **نوفل رشيد وآخرون (٢٠١٢م)(١٩)**

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن التدريس بالطريقة التقليدية والتى تعتمد على التقديم اللفظى من قبل المعلمة عن المهاراة وأداء النموذج العملى ثم قيام التلميذ بالممارسة والتكرار للمهارة ، ثم تقديم التغذية الراجعة وتصحيح الأخطاء من قبل المعلمة ، كل ذلك يعطى للتلميذ فرصة جيدة للتعلم مما يؤثر إيجابياً على مستوى الأداء الفنى للوثب الطويل لديهم وأيضاً تكرار الأداء والتدريبات المختلفة ، مما جعلهم يؤدون المهارة قيد البحث ، حيث تتميز هذه الطريقة بأن المعلمة هى التى تتخذ القرارات ، وأن دور التلميذات هو تلقى للمعلومات وتقليد الأداء حسب النموذج الذى يقدم لهم .

مناقشة الفرض الثالث للبحث :

يتضح من جدول (١٦) وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في مراحل أداء مهارة الوثب الطويل.

وترجع الباحثة أيضاً هذا التقدم الى فاعلية الفيديو التفاعلي فى تنظيم المعلومات وتخزين أكبر قدر منها وتصنيفها بطرق طبيعية تجعل من السهل الوصول إلى ما تريدة ، ويعمل على تركيز الإنتباه ، وإنتقاء المعلومات التى تدون وتجسيدها والتفكير فيها بعمق وتحليلها بشكل جيد ، فوضع المعلومات فى صورة بصرية يسهل تذكرها لأن ذاكرة الصور أكثر قوة فهو يسمح للعقل أن يستوعب المعلومات

بسهولة وبشكل شامل وبكفاءة ، فهو يستخدم العديد من مهارات قشرة المخ كاللون والشكل والخط والبعد والملمس والإيقاع البصرى والخيال ، فالتماثل البصرى يسبق تماثل الحواس الأخرى وكلما زادت المعلومات البصرية كلما أصبح من السهل تخزينها والإبقاء عليها ، فكل شريحة من شرائح العرض التقديمي لها مظهرها البصرى المتفرد ومن ثم يسهل تذكر وإستدعاء المعلومات بشكل أسرع ، مما أدى الى زيادة إستيعاب وتحصيل التلميذات وخلق بيئة تعليمية ساعدت على زيادة فاعلية التعلم ، وهذا يتفق مع نتائج دراسة **جاردنر ديفيد Gardene David (٢٠٠٣م)(٢٠)**

ونظرا لاتفاق البحوث والدراسات على فاعلية الفيديو التفاعلي فقد اتجه البحث الحالي إلى دراسة متغيراته، ومنها التغذية الراجعة ، والتي تعرف بأنها المعلومات المقدمة للمتعلم حول أدائه بحيث تمكنه من التحكم وتوجيه وضبط عملية تعلمه ، وتقدم التغذية الراجعة للمتعلم بالوقت الذي يسمح له بالاستفادة منها وتكون حول موضوعات محددة عن أدائه مجملا خلال التفاعلات عن طريق النظام؛ وبالتالي فإنها تعزز ثقتهم تجاه تعلمهم، وتستثير دافعيتهم، وتجعلهم أكثر اندماجا وارتباطاً في عملية تعلمهم مما يولد لديهم الإيجابية والمسؤولية تجاهها . وهذا يتفق مع نتائج دراسة كلاً من **محمد كمال عزت (٢٠٢٢م)(١٤) ، حنان إبراهيم (٢٠٢٣م)(٤)**

وتعزو ايضا الباحثة تفوق المجموعة التجريبية الي ان استخدام الفيديو التفاعلي يجعل التعلم أكثر تفاعلية وبشكل ملحوظ أكثر من الطرق الآخري المتبعة للتعلم ، ففاعلية الفيديو التفاعلي تعمل علي تنمية التحصيل المعرفي ايضاً واكساب المهارات قيد البحث .

الإستنتاجات:

١. ساهم البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي بشكل ايجابي في تحسن مهارة الوثب الطويل .
٢. ساهم البرنامج التقليدي (الشرح واداء النموذج) بشكل ايجابي في تحسن مهارة الوثب الطويل .
٣. تفوق البرنامج التعليمي المقترح بإستخدام التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي علي البرنامج التقليدي (الشرح واداء النموذج) في تحسن مهارة الوثب الطويل .

التوصيات:

- تطبيق برنامج التغذيه الراجعه الذاتيه بالفيديو التفاعلي علي تعلم بعض مهارات ألعاب القوي لتلميذات الصف الاول الإعدادي .
- استخدام التغذية الراجعة الذاتية عند تصميم حصص الفيديو التفاعلي لزيادة قدرة التلاميذ علي التحصيل وتنمية المهارات المختلفة وزيادة التركيز والانتباه .
- ضرورة توافر الإمكانات المادية لإستخدام البرامج التعليمية بواسطة الحاسب الآلى والإنترنت .
- حث التلاميذ علي تطوير قدراتهم في استخدامهم للحاسب الآلي والفيديو التفاعلى حتى يتثني تفعيل المشاركة في التعليم والتعليم وفي التفاعل بين التلميذ والبرمجية حيث يساهم الكمبيوتر في زيادة دافعية المتعلم نحو التعليم .
- دراسة مقارنة بين أثر التغذية الراجعة الذاتية بالفيديو التفاعلي وبمنصات التعلم الالكترونية .
- إجراء المزيد من الدراسات والأبحاث العلمية باستخدام الفيديو التفاعلي كأحد الوسائل التكنولوجية الحديثة في مختلف الأنشطة الرياضية.

المراجع العربية:

١. **أحمد ماهر أنور ، علي محمد عبدالمجيد ، إيمان أحمد ماهر (٢٠٠٧م):** التدريس في التربية الرياضية بين النظرية والتطبيق ، دار الفكر العربي ، القاهرة.

٢. **جمال ربابعة (٢٠١٦م):** تأثير استخدام أنواع مختلفة من التغذية الراجعة على تطور بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة ، مجلة المنارة للبحوث والدراسات ، مج٢٢، ع٢ ، عمادة البحث العلمي ، جامعة آل البيت .

٣. **حسن جعفر الخليفة (٢٠١٥م):** مدخل الى المناهج وطرق التدريس الفعال ، مكتبة الرشد ، الرياض

٤. **حسن شحاته (٢٠١٠م):** التعليم الالكتروني وتحرير العقل ، دار العالم العربى ، القاهرة.

٥. **دينا السيد (٢٠٢٠م):** الفيديو التفاعلي كأسلوب لتصحيح أخطاء البدء المنخفض لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، مج٢٥، ع٦ ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها .

٦. **عبدالعزيز عبدالحميد (٢٠١٠م):** التعليم الالكترونى ومستحدثات تكنولوجيا التعليم ، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع ، المنصورة.

٧. **عصام الدين حسن(٢٠١٢م):** طرق تدريس ألعاب القوى: أساليب واستراتيجيات معاصرة ، مكتبة المتنبي ، القاهرة .

٨. **غادة يوسف (٢٠٢١م):** فعالية استخدام بعض الوسائل التعليمية على تعلم مهارة دفع الجلة لطالبات المرحلة الإعدادية ، مجلة علوم الرياضة ، مج٣٤، ج٥ ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنيا .

٩. **كمال عبدالحميد زيتون(٢٠٠٥م):** التدريس نماذجه ومهاراته ، عالم الكتب ، القاهرة.

١٠. **ليث محمد (٢٠٢١م):** تأثير استخدام التغذية الراجعة الفيديوية في تعلم مهارة القفزة الأمامية على طاولة القفز في الجمناستك ، مجلة علوم التربية الرياضية ، مج١٤، ع٣ ، كلية التربية الرياضي ، جامعة بابل .

١١. **مجدي عزيز ابراهيم (٢٠٠٤م):** استراتيجيات التليم واساليب التعلم ، مكتبة الانجلو الممصرية ، القاهرة .

١٢. **محمد السعيد (٢٠٢١م):** تأثير أسلوب الواجبات الحركية باستخدام الفيديو التفاعلي على تعلم مهارة الوثب الثلاثي لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، مجلة بحوث التربية الرياضية ، مج٧٠، ع١٣٦ ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق.

١٣. **محمد سعد زغلول ، مكارم حلمي أبوهرجة ، هاني سعيد عبدالمنعم (٢٠٠١م):** تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

١٤. **محمد كمال عزت (٢٠٢٢م):** دراسة مقارنة لتأثير التغذية الراجعة الفورية والمؤجلة على الأداء المهاري للمبتدئين في سباحة الزحف على الظهر ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، ع٩٤، ج١ ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان .

١٥. **مصطفى دويدار (٢٠٢٠م):** فعالية بعض أساليب التغذية الراجعة "الفورية والمؤجلة" القائمة على التصوير المرئي علي سرعة تعلم سباحة الفراشة لدي بعض السباحين بدولة الكويت ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، ع٨٨ ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان .

١٦. **منال طاهر (٢٠٠٩م):** دور التكنولوجيا فى تحسين العملية التربوية، المكتب الجامعى الحديث، الزقازيق

١٧. **مندور عبدالسلام (٢٠٠٩م):** وسائل تكنولوجيا التعليم التفاعلية ، دار الصميعي ، الرياض.

١٨. **منهل على ، مازن كاظم (٢٠١٧م):** تأثير استخدام التغذية الراجعة الفيديوية في تعلم السباحة الحرة ، مجلة ميسان لعلوم التربية البدنية ، ع١٥ ، كلية التربية الرياضية ، جامعة ميسان .

١٩. **نوفل رشيد وآخرون (٢٠١٢م):** اثر استخدام التغذية الراجعة (الفورية والمتأخرة) في تعلم بعض المهارات الاساسية للعبة الريشة الطائرة ، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية ، مج ١٨، ع ٥٩ ، كلية التربية الرياضية ، جامعة الموصل.

المراجع الأجنبية:

٢٠. **Gardaner & Davied(٢٠٠٣):** Evaluating user interactive video user's perceptions of self access language learning with multimedia movies (china)open University United Kingdom

٢١. **Zatoń, K., & Szczepan, S. (٢٠١٤):** The impact of immediate verbal feedback on the improvement of swimming technique. Journal of Human Kinetics, ٤١, pp١٤٣.

٢٢. **Ovalle, F. & Ohters, (٢٠١٧):** Assessing Interactive Video Systems Used as a Training Tool for Medical Assistants, International Journal of Information Technology (IJIT), Vol.٣, No. ٥ , pp٩,