أثر الفديو التفاعلي في تعلم رفعة النتر للطلاب والاحتفاظ بها

علي صادق شاكر السهلاوي
alisd.shaker@uokufa.edu.iq
جامعة الكوفة /كلية التربية البدنية وعلوم

الملخص

يعيش العالم التربوي عصر التطور المعلومات وثورة الاتصالات والتوافق مع متتطلبات القرن الحادي والعشرين اذ ظهرت العديد من الاجهزة التعليمية الحديثة لتوازي مشكلات التعلم مما دفع الى تركيز والتفكير في الاستعانة بالاجهزة الاكترونية بالقيام ببعض المهام التدريسية التي يمكن ان تؤدي الى زيادة فاعلية العملية التعليمية ومن هذه الاساليب الفديو التفاعلي ، اذ يهدف هذا البحث للتعرف على دلالة الفروق الاحصائية في الاختبارات البعدية من بين مجموعتي البحث في تعلم رفعة النتر للطلاب وكيفية الاحتفاظ بها . حيث تم اعتماد المنهج التجريبي لملائمة طبيعة الحث . حيث شمل مجتمع البحث طلاب جامعة الكوفة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة المرحلة الاولى للعام الدراسي (٢٠١٨ -٢٠١٩) والبالغ عددهم (٧٢) طالب بواقع شعبتين بواقع (٣٦) طالب في كل شعبة اي اصبح الاختيار بمجموعتين مقسومتين عشوائيا ، مجموعة تجريبة ومجموعة ضابطة ولكي الشروع في العمل تم اجراء التكافؤ بين المجموعتين (العمر ، الطول ، والوزن) وبعد اجراء التجانس والتكافؤ للمجموعتين تم استخدام الفديو التفاعلي مع المجموعة الاولى اما المجموعة الثانية وهي الضابطة فقد تم استخدام الاسلوب المتبع من قبل المدرس وبواقع (٨) اسابيع في كل اسبوع وحدة تعليمة واحدة و بزمن (٩٠) دقيقة للدرس ، ثم تم الاختبار البعدي لمعرفة مستوى التعلم لرفعة النتر للطلاب ، ثم بعد مرور اسبوعين تم اعادة نفس الاختبار وبنفس الضروف وبدون سابق علم للطلاب الى الاختبار ولذلك لمعرفة درجة الاحتفاظ بهذه المهارة، وذلك من خلال معالجة البيانات احصائيا حيث تم التوصل الى نتائج ان الاختبار البعدي حقق فروق واضحة بين مجموعتين البحث في تعلم رفعة النتر للطلاب وكان اكثر ايجابية لصالح المجموعة التجريبة وتم التوصل الى اهم الاستنتاجات ، هو وجود فروق في البيانات الاحصائية في الاختبار البعدي في تعلم رفعة النتر ولصالح المجموعة التجريبة وكذلك توجد فروق ذات دلالة احصائية ايضا في الاختبارات البعدية بين المجموعتين للبحث في الاحتفاظ لرفعة النتر للطلاب ولصالح المجموعة التجريبية .

abstract in Arabic

The effect of the interactive video on learning to raise and raise the net for students

researcher
Ali Sadiq Shaker Al-Sahlawi
alisd.shaker@uokufa.edu.iq
Kufa University / College of Physical Education and Science

The educational world is living in the age of development information and the revolution in communications and compatibility with the requirements of the twenty-first century, as many modern educational devices have emerged to parallel learning problems, which led to focus and reflection on the use of electronic devices to do some teaching tasks that can lead to increasing the effectiveness of the educational process and these methods of video Interactivity, as this research aims to identify the significance of the statistical differences in the dimensional tests between the two research groups in learning to raise the net for students and how to keep them. As the experimental approach was adopted to suit the nature of the induction. Where the research community included the students of the University of Kufa, College of Physical Education and Sports Science, the first stage of the academic year (2018-2019) and their number (72) students by two divisions by (36) students in each section, i.e. the choice became two groups divided randomly, an experimental group and a control group in order to start In the work, parity was carried out between the two groups (age, height, and weight). After the homogeneity and parity were performed for the two groups, the interactive video was used with the first group. As for the second group, the control, the method used by the teacher was used, at the rate of (8) weeks per week, one instruction unit. And a time of (90) minutes After the passage of two weeks, the same test was returned with the same

conditions and without previous knowledge of the students to the test and therefore to know the degree of retention of this skill, through statistical data processing where the results of that test were reached Al-Baadi achieved clear differences between the two research groups in learning to raise the net for students and it was more positive in favor of the experimental group and the most important conclusions were reached, is the presence of differences in statistical data in the post-test in learning the elevation of the net and in favor of the experimental group as well as there are significant differences A testament also in the dimensional tests between the two groups to look at keeping up the net for students and in favor of the experimental group.

١- التعريف بالبحث :

١-١ المقدمة واهمية البحث

يعيش العالم التربوي عصر التطور المعلومات وثورة الاتصالات والتوافق مع متتطلبات القرن الحادي والعشرين اذ ظهرت العديد من الأجهزة التعليمية الحديثة لتوازي مشكلات التعلم مما دفع الى تركيز والتفكير في الاستعانة بالأجهزة الاكترونية بالقيام ببعض المهام التدريسية التي يمكن ان تؤدي الى زيادة فاعلية العملية التعليمية ومن هذه الأساليب الفديو التفاعلي ، ان التحديات العلمية التي تواجه العالم والتغير السريع الطغى على مجالات الحياة والانفجار المعرفي والتكنلوجي الذي يجعل من الضروري على المؤسسات التعليمية والتربوية ان تاخذ بمجال الوسائل التي من شأنها الوصول بالعملية التعليمية وتحقيق اهدافها ومواجهة هذه التحديات (الحيلة ، ٢٠٠٥ ، ١٥) وكذلك يؤكد أستيتية ان محاولات المجتمع والاستفادة من التطور الهائل لتكنلوجيا المعلوماتية والحاسوب وتوضيفها في عملية التعلم اي من الضروري توضيفها في مناهجنا من حيث لاتزداد اللهو بين المدرس والطالب لذا بانت اليوم واضحا ان المدرسة

المستقبلية مدرسة تكنلوجيا المعلوماتية و تكنلوجيا حاسبات .(أستيتية و سرحان ، ٢٠٠٧ ، ٣١٠) .

اذ ان مجال التربية هو من المجالات التي شهدت تطورا كبيرا والاهتمام الكبير باستخدام تقنيات تربوية حديثة والتي يمكن للرياضي من التقدم من خلالها نحو مستويات اعلى وافضل ، حيث للتقنيات لها اثر كبير في عملية الاكتساب والاحتفاظ في تطوير وتعلم رفعة النتر للطلاب ، وعلى المدرس ان يختار الطريقة التعليمية المناسبة من خلال اسس علمية صحيحة وذات نتائج وتحقيق الاهداف المرجوة ومن هذه الوسائل هو الفديو التفاعلي التعلمي ، اذ يعد الفديو التفاعلي من الامور والاتجاهات الحديثة في تكنلوجيا التعليم اي يتم وصفها هي الاحدث ادوات التعلم الذاتي وهو نظام يجمع بين خصائص الفديو والحاسوب اذ يعتمد على اساس الخصائص التفاعلية للحاسبة بحيث تكون البرامج الفديو وبرامج الحاسوب تحت سيطرة المتعلم سواء كان في التشغيل او حصول على مصادر تعلم او اختيار تتابعات من لقطات مطلوبة او رسوم او صورة او ماشابه ذلك .(سالم ، ٢٠١٤ ، ١٩٥) وتعد رياضة رفعة الاثقال هي واحدة من الفعاليات الاولمبية التي من خلالها الحصول على ميداليات في مختلف المحافل الدولية والعالمية مما يدعون الى الاهتمام الى بناء قاعدة قوية لهذه الفعاليات ، والامر الذي دفع للبحث عن طرائق واساليب جديده لعملية التعلم في المؤسسات التعليمية بشكل عام وفي المجال الرياضي بشكل خاص نجد ان تباين قدرات المتعلمين بدنيا التي لم تعد للفروق الفردية بين المتعلمين ذات اهمية التي تستحقها بالدفع الى التفكير بالاستعانة الى اجهزة تكنلوجيا واساليب حديثة للقبام في بعض المهام التعليمية لاجل اكساب المتعلمين مهارات جديدة وتعلم ذاتي من جهة والاعتماد على النفس من جهة اخرى ومن هنا جائت اهمية البحث لاستخدام الفديو التفاعلي هو وسيلة من وسائل التعلم الذي تم اعتماده مؤخراً في عملية التعلم وفاعلية المتعلمين ومدى تعلمهم لرفعة النتر والاحتفاظ بها .

مشكلة البحث :

تعد مادة رفع الاثقال من المواد المقررة في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة اذ ان ما نشاهده من اداء لهذه المادة لايرتقي الى المستوى المطلوب والمراد الوصول اليه لتحقيق الاهداف المرجوه ، هذا ويعود السبب في ذلك بحسب راي الباحث الى ان المادة الدراسية تدرس في المرحلة الاولى وهي جديدة عليهم لم يسبق لهم ممارستها من قبل وقلة المعرفة الكاملة عن قانونها وكيفية ادائها ومن جهة اخرى ان هاذه الفعاليات تكون حركة سريعة ورفعة النتر تكون من قسمين وكل

قسم فيه عدة اجزاء لتكوين الوحدة الحركية كاملة اذ يتطلب فترة تعلم طويلة ودقة عالية فضلا عن استخدام ادوات مساعدة ، وهذا ادى الى الشعور بعدم الرضى عن مستوى اداء الطلاب لهذه المهارات مما دعا الى الاستعانة في تكنلوجيا التعلم الحديثة وذلك لتحسين عملية التعلم ومن هذه الفديو التفاعلي وذلك مكن اجل رفع المستوى التعليمي وزيادة درجة الاحتفاظ برفعة النتر للطلاب .

١-٣ اهداف البحث

يهدف البحث الى التعرف على :

١-اثر استخدام الفديو التفاعلي في تعلم رفعة النتر للطلاب .

٢- اثر استخدام الفديو التفاعلي في الاحتفاظ برفعة النتر للطلاب .

١-٤ فروض البحث :

١-لاتوجد فروق معنوية بين مجموعتين البحث في الاختبار البعدي في تعلم رفعة النتر للطلاب .

٢-لاتوجد فروق معنوية بين مجموعتين البحث في الاختبار البعدي في الاحتفاظ برفعة النتر للطلاب .

١-٥ مجالات البحث :

١-المجال البشري : طلاب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة الكوفة للعام الدراسي (٢٠١٨ -٢٠١٩).

٢-المجال المكاني : قاعة رفع الاثقال كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة الكوفة .

٣-المجال الزماني : الفترة من (٢٠١٨/١١/٦ ولغاية ٢٠١٩/١/٢١) .

١-٦ تحديد المصطلحات :

١- الفديو التفاعلي : برنامج فديو مقسم الى اجزاء صغيرة هذه الاجزاء تتكون من حركات متتابعة وعلى اطر ثابتة واسئلة بينما تكون استجابات المتعلم عن طريق الحاسبة هي التي تحدد لعدد التتابع لمشاهدة الفديو وعليها يتأثر بشكل وطبيعة العرض . (سالم ، ٢٠١٠، ١١٢) .

٢- ويعرفه الباحث : هو عبارة عن دمج الحاسوب الالي والفديو بحيث تتيح للطالب او المتعلم فرصة التفاعل مع هذا البرنامج الموجود في القرص بطريقة تسمح له التعلم واكتساب الفكرة والخبرة الديدة من الموقف التعليمي .

٣ . اجراءات البحث

٣-١ منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمة طبيعة البحث ومشكلته .

٣-٢ مجتمع البحث وعينته :

تكون مجتمع وعينة البحث من طلاب المرحلة الاولى كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة الكوفة والبالغ عددهم (٧٢) طالبا مقسمين الى شعبتين حيث تكونت في كل شعبة (٣٦) طالبا وتم اختيار المجموعة التجريبية والمجموعة الظابطة عشوائيا فكانت شعبة (ب) المجموعة التجريبة وشعبة (ج) المجموعة الظابطة مع اسبعاد طالب واحد من المجموعة الظابطة كونه مجاز دراسيا .

٣-٣ تكافؤ عينة البحث : تم اجراء عملية التكافؤ بين المجموعتين لظبط المتغيرات الاتية

العمر الزمني مقاس بالشهر

الطول مقاس بالسنتمتر

الوزن مقاس بالكيلو غرام

الجدول يوضح ذلك

الجدول (١)

يبين الوصف الاحصائي وقيمة (ت) في الاختبار القبلي لمجموعتي البحث ولمتغيرات البحث

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الظابطة		قيمة (ت) المحسوبة
		س	ع	س	ع	
العمر	شهر	٢٣٩	٦.٢٥	٢٣٧	٨,٢٢	١,٥٥
الطول	سم	١٦٩	٥,٦٩	١٦٩,٤	٤,٦٥	١,٣٣
الوزن	كغم	٦١,٥	٤,٥٥	٦٣	٥,٦٥	١,٨٨

معنوي عند درجة الحرية (٣٤) ونسبة الخطاء اصغر من (٠,٠٥) والقيمة الجدولية (ت) ٢.٠٥من الجدول يتضح ان قيمة (ت) الجدولية للاوساط الحسابية لمتغيرات البحث (العمر ،

الطول ، الوزن ، المرونة ، التوازن ، القوة الانفجارية للرجلين) بين مجموعتين البحث تراوحت بين (١,٣٣ –١,٩٨) وهي جميعا اقل من قيمة (ت) المحسوبة عند درجة حرية (٣٤) وأما نسبة الخطاء اصغر من (٠,٠٥) البالغة (٢,٠٥) وهذا يدل على توجود فروق ذات دلالة غير معنوية في هذه المتغيرات بين مجموعتين البحث وهذا يدل على تكافؤ افراد المجموعتين في هذه المتغيرات .

٣-٤ التصميم التجريبي :

تم استخدام التصميم التجريبي خاص بالمجموعات المتكافئه عشوائية الاختيار ذات الاختبار البعدي محكمة الضبط .

٣-٥ الوسائل والأدوات والأجهزة المستعملة :

٣-٥-١ الوسائل البحثية :

١- المراجع والمصادر العلمية
٢- الاختبار والقياس
٣- استمارات جمع وتفريغ البيانات
٤- فريق العمل المساعد
٥- شبكة المعلوماتية الانترنت

٣-٥-٢ الادوات والاجهزة المسعملة في البحث :

١- اعمدة ثقل صيني الصنع بأوزان مختلفة (١٥,٢٠)كغم عدد ٤٠ .
٢- اقراص حديد باوزان مختلفة .
٣- عصا تعليمية من الخشب عدد (٤٠)
٤- طبلة رفع الاثقال تدريبية عدد(١)
٥- ميزان طبي لقياس الوزن والطول عدد (١)
٦- جهاز كمبيوتر نوع DELL
٧- شاشة عرض سامسونك ٥٥ بوصة
٨- كايميرة تصوير نوع كانون

٣-٦ تحديد المتغيرات البدنية

تم تحديد متغيرات بدنية من خلال الرجوع الى المصادر العلمية وثم تحديد بعض من المتغيرات البدنية والتي لها الدور في تعلم رفعة النتر للطلاب ووضعها في استبيان خاص وعرضها على السادة المختصين في مجال التدريب ورفع الاثقال والقياس والتقويم وبعد تحديد المتغيرات من خلال الاهمية النسبية قام الباحث بتحديد ثلاث اختبارات بدنية ولكل متغير وضع في اسبيان خاص وعرضها على السادة المختصين لتحديد أفضل أختبار يقيس كل متغير بدني حتى يتم الاعتماد عليه في اختبارات تكافؤ العينة .

٣-٧ اعداد الفيلم التعليمي :

بعد الرجوع الى المصادر العلمية والتي تتضمن تعلم رفعة النتر وجمع كل ما يتطلب لهذه المهارة من صور وفديو ونصوص ورسوم توضيحية فضلاً عن تصوير لاعب على مستوى العالم يؤدي مهارة رفعة النتر من عدة زوايا وثم الاستعانة باحد المبرمجين والمختصين في مجال الكمبيوتر تم وضع برنامج تعليمي الذي يتضمن شرح وافي وعرض للمهارة ومن خلال هذا البرنامج تم تقطيع الفديو الى اجزاء الحركة للمهارة ويتخللها شرح عن كيفية الاداء والوضع الصحيح للوقوف ووضع الجسم وكيفية شكل اليديدن والرجلين وماهي الاخطاء التي يجب تجنبها للوقوع بها اثناء الاداء وبعد تقطيع الفديو يتم ربط الحركات متسلسلة مع بعضها لتصبح حركة كاملة

٣-٨ التجربة الاستطلاعية :

تم اجراء عدة تجارب استطلاعية للوقوف على معوقات العمل ومعرفة الغرض منها وكانت امكانية الطلاب من اداء رفعة النتر بشكلها الكامل ومعرفة صلاحية الشاشة للعرض واجهزة اللابتوب من العمل بشكل صحيح وكذلك ملائمة الاختبارت البدنية وهل تخدم المهارة بشكل مباشر ومعرفة مدى استيعاب الطالب من التسجلات التي موضوعة من خلال البرنامج ومدى وضوحها والفكرة التي يركز عليها لتحقيق الهدف

٣-٩ تنفيذ التجربة :

تم اجراء التجربة مع المجموعة التجريبية حيث تم عرض المهرة على شاشة العرض وتوزع الطلاب على اجهزة اللابتوب المتوفرة ويتخلل ذلك الاداء المطلوب ويمكن الرجوع الى الحاسبة او الشاشة في حالة الاحتياج لها من تقديم وتأخير للاداء وتم هذا من الوحدة التعليمية الاولى ويتم بعدها الانتهاء وثم الوحدة التعليمية الثانية يم الربط في الوحدة التعليمية الاولى مع الوحدة التعليمية الثانية وبالتسلسل الفني للاداء المهارة والبشكل الصحيح ويستمر العمل حتى نهاية اخر وحدة تعليمية الثامنه وبواقع وحدة تعليمية في كل اسبوع وبزمن ٩٠ دقيقة للدرس فأما المجموعة

الضابطة قامت بتنفيذ الدرس حسب الطريقة المعده من قبل المدرس وبدون حاسبة وبرنامج في طريقة التعلم .

٣-١٠ تقيم مستوى الأداء :

بعد الانتهاء من الوحدات التعليمية الثمانية قام الباحث بتصوير عينة بكاميرا فديو وعلى بعد ٤ متر من المصطبة وبارتفاع ١٢٠ سم واختبار الطلاب بأداء المهارة بشكلها القانوني ثم نسخ الفديو على اقراص وارسالها الى مقومين ثلاثة من خلال استمارة تقييم معده مسبقاً مقسمة على اجزاء المهارة ولكل جزء له درجه خاصة ومجموع الدرجة (١٠) درجة ويت استخراج الدرجة في الوسط الحسابي للمقومين وكذلك يجري الطالب ثلاث محاولات مأخوذ المحاولة الافضل وبعد فترة اسبوعين من الاختبار الاول يتم اعادة التقييم الاداء للمجموعتين وتحت نفس الضروف الاختبار السابق وذلك لمعرفة نسبة الاحتفاظ بمهارة رفعة النتر .

٣-١١ الوسائل الإحصائية :

الوسط الحسابي

الانحراف المعياري

الاهمية النسبية

اختبار (ت) للعينات الغير مرتبطة

٤-عرض ومناقشة النتائج

٤-١ عرض ومناقشة نتائج تعلم رفعة النتر للطلاب .

بعد أجراء معالجة البيانات التي تم الحصول عليها في الاختبار البعدي لمجموعتي البحث لتعلم رفعة النتر للطلاب ظهرت النتائج كما في الجدول

جدول (٢)

يبين الوصف الاحصائي وقيمة (ت) المحسوبة لتعلم رفعة النتر للطلاب في الاختبار البعدي لمجموعتي البحث

المجموعة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت) المحسوبة
المجموعة التجريبية	٧.٠	١.١٥	٥.٣١
المجموعة الضابطة	٥.٧	٠.٦٧	

معنوي عند درجة حرية (٣٤) ونسبة خطأ اصغر من ٠.٠٥ وقيمة (ت) الجدولية ٢.٠٥ ومن الجدول (٢) نستنتج ان الوسط الحسابي لدرجة التعلم في افراد المجموعة التجريبية هو (٧.٠) والوسط الحسابي لدرجة التعلم في افراد المجموعة الضابطة هو (٥.٧) وقيمة (ت) المحسوبة بين درجة تعلم افراد المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي (٥.٣١) وهي اكبر من قيمة الجدولية عند درجة حرية (٣٤) وبنسبة خطأ٠.٠٥ والتي تبلغ (٢.٠٥) وهذا يدل على ان وجود فروق ذات دلالة احصائية في تعلم رفعة النتر للطلاب ولصالح المجموعة التجريبية وبدلالة الوسط الحسابي للمجموعة . ويعزو الباحث السبب في ذلك هو الاثر الايجابي الذي حدث في هذا الاسلوب للعملية التعليمية كون اعتمد على الفروق الفردية بين المتعلمين ونحن نعلم ان هناك فروق فردية في التعلم وتشكل عائق في ايصال جميع المتعلمين الى مستوى موحد في عملية التعلم وبهذا ان التقنية المستخدمة اتاحت فرصة للمتعلمين في التحكم بالمادة التعليمية للعودة والوقوف عند الجزء الذي يمكن ان يحتاجه الطالب في حين الى اخر وبنفس الوقت لايحتاجه بقية زملائه وهذه من مميزات الفديو التفاعلي (يتيح الفرصة للتفاعل الذي يمنع من المتعلم القدرة على التحكم والتعلم وفقا لسرعتة الذاتية بالطرق التي تناسبه) (مازن ٢٠٠٩، ٤٧) ، كما وان التغذية الراجعة لها الدورالكبير والتي تعطي الى المتعلم من خلال العملية التعليمية في تحسين كل مايفعله ومايؤديه المعلم لتعطي المتعلم الدور الكبير في التعلم وهو بالاضافة الى الفديو التفاعلي الذي اخذ الدور الاكبر في تقديم التغذية الراجعة من خلال سير عملية التعلم مع مراعاة المتعلم الذي يحصل على المعلومات بنفسه عندما يحتاج اليها ويذكر (البغدادي ، ٢٠١٢) (ان البرنامج للفديو التفاعلي يكون مزود بالتغذية الراجعة وهو جزء من العملية التعليمية) (الغدادي ، ٢٠١٢،،٦٨) .

ونعلم ان الحواس لها الدور المهم في عملية التعلم وكلما زادت الحواس التي تشترك في عملية التعلم كلما زاد التعلم بشكل أفض وبهذا يسعى المعلمين الى أشراك أكبر عدد ممكن من الحواس في عملية التعلم وذلك للحصول على نتائج ايجابية أفضل وهذا ما أكدته (عاشور ٢٠١٤) (يجعل المتعلم أن يستخدم أكثر من حاسه في عملية التعلم وأثارة اهتماماته من خلال مؤثرات صوتيه وحركية وضوئية وبهذا يساعد في تعلم أفضل أحسن) (عاشور ٢٠١٤،،٥٢) وكذلك عند متابعة الافلام التعليمية أثناء الدرس وأثناء اداء المتعلمين الى المهارة يجعل عندهم الدافعية للممارسة والتكرارات والتشوق الى عملية التعلم وهذا يؤدي الى كلما زاد التكرار في الاداء زادت عملية التعلم وبهذا الفديو التفاعلي هو يحقق الهدف المطلوب ويذكر (محمد ، ٢٠١٠) (ان

تكرار التدريب خلال الفديو التفاعلي يؤدي الى الاستفاده في تعلم المهارات أسرع وأفضل) (محمد ،٢٠١٠،٦٣) .

٤-٢عرض ومناقشة نتائج الاحتفاظ برفعة النتر للطلاب .

بعد أجراء الاختبار البعدي الخاص بالاحتفاظ لمجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) وذلك لمعرفة درجة ونسبة الاحتفاظ في رفعة النتر للطلاب وتم الحصول على هذه البيانات التي تم معالجتها احصائيا فظهرت نتائج كما في الجدول (٣) .

الجدول (٣)

يبين الوصف الاحصائي قيمة (ت) المحسوبة لدرجة الاحتفاظ ونسبته لمجموعات البحث

المجموعة	أختبار التعلم		أختبار الاحتفاظ		س للفروق	ع للفروق	قيمة (ت)	نسبة الاحتفاظ
	س	ع	س	ع				
التجريبية	٧.٠	١.١٥	٦.٢٢	١.٣١	١.٢٧	٠.٥٨	٦.٨٦	%٨٨.٧٣
ضابطة	٥.٧	٠.٦٧	٤.٤٥	٠.٦٦	١.٨٧	٠.٤٢		%٧٨.٠٨

معنوي عند درجة الحرية (٣٤) وبنسبة خطأ ٠.٠٥ وقيمة (ت) الجدولية = ٢.٠٥

تبين لنا من الجدول اعلاه ان الوسط الحسابي لتعلم أفراد المجموعة التجريبة كان (٧.٠) وبأنحراف معياري مقداره (١.١٥) وكان الوسط الحسابي لدرجة الاحتفاظ لهذه المجموعة هو (٦.٢٢) وبأنحراف معياري (١.٣١) حيث كان متوسط الفرق بين الدرجتين هو (١.٢٧) وبانحراف معياري (٠.٥٨) حيث بلغت نسبة الاحتفاظ لهذه المجموعة مما ادت الى تعلمه هو (٨٨.٧٣%) بينما كان الوسط الحسابي الى تعلم افراد للمجموعة الضابطة هو (٥.٧) وبأنحراف معياري (٠.٦٧) وكان الوسط الحسابي لدرجة الاحتفاظ (٤.٤٥) وبأنحراف معباري (٠.٦٦) لنفس المجموعة ، حيث بلغ متوسط الفرق بين درجة التعلم والاحتفاظ هو (١.٨٧) وبأنحراف معياري (٠.٤٢) حيث بلغت نسبة الاحتفاظ للمجموعة الضابطة لرفعة النتر (٧٨.٠٨ %) ،

حيث كانت قيمة (ت) بين متوسطين الفروق الى المجموعتين (٦.٨٦) وهي اكبر من القيمة الجدولية عند درجة حرية (٣٤) وبنسبة خطأ ٠.٠٥ والبالغة (٢.٠٥) وبهذا يدل ان وجود فروق ذات دلالة احصائية في درجة الاحتفاظ للمجموعتين ولصالح المجموعة التجريبية وذلك بدلالة الوسط الحسابي . وهنا يعزو الباحث سبب ذلك يرجع الدور الى الفديو التفاعلي وأثاره الايجابية في نسبة الاحتفاظ لرفعة النتر بعد انقطاع دام لفترة زمنية محدده حيث يذكر (سالم) ان خصائص الفديو التفاعلي هو نظام متكامل يساعد على نسبة الاحتفاظ بالمعلومات والمهارات لاطول فترة زمنية ممكنه (سالم ،١١٢، ٢٠١٠) .

يذكر كذلك في الاسلوب المتبع من قبل المدرس في عملية التعلم كلما كان التدريس او التعلم فعالاً كلما كانت زياده وتحسين افضل في عملية التعلم وبهذا تزيد نسبة الاحتفاظ في المادة التعليمية او المهارية وبهذا يحقق تفوق في عملية التعلم ومنها يحفز المتعلم على جذب النتباه والمثابره والاهتمام في المادة المراد تعلمها ، وهذا ما يؤكده (ابو علام) (أن العوامل التي تكمن وراء الأحتفاظ هي نفس العوامل التي تكم وراء التعلم والعكس صحيح) (ابو علام ، ١٢٨، ٢٠٠٤) .

ويرى بعض الباحثين ان الاحتفاظ الجيد ياتي من نتيجة استخدام الطرق والاساليب التعليمية وبصورة صحيحة تبعا الى حاجات وقدرات افراد المتعلمين . وهذا يؤكده (سليمان ،٢٠١١) (ان عملية التعلم والاحتفاظ هما هما وجهان لنفس العملية الواحده فان معظم الامور التي تساعد في سرعة التعلم هي نفسها ايضا التي تسهل عملية الاحتفاظ (سليمان ، ٢٧٦،٢٠١١). ومن هذا لايعني ان الطرق والاساليب المتبعة حاليا لا تحقق نسبة بالاحتفاظ حيث ان نجد المجموعة الضابطة حققت نسبة احتفاظ وبلغت ٧٨.٠٨% ومن هذا نقول ان هناك يوجد نسبة احتفاظ جيدة لرفعة النتر وبهذا ان الاسلوب المتبع كذلك حقق اهداف مرجوه وتعلم واحتفاظ وهذا يعود سببه الى الوحدات التعليمة التي خضعت لها المجموعة المتبعة الضابطة وما كانت تحتوي من اجزاء تعليمية من مادة نظرية وعملية بالاضافة الى التطبيق والتكرار وكيفيه الاداء المستمر فضلاً عن التغذية الراجعة من قبل المدرس.

٥-الاستنتاجات والتوصيات

٥-١ الاستنتاجات :

نستنتج مما ظهر لنا من نتائج مايلي :

١-اثبتت فاعلية البرنامج التعليمي المعد في االفديو التفاعلي ولصالح المجموعة التجريبة في عملية التعلم لرفعة النتر للطلاب .

٢-اثبتت فاعلية البرنامج التعليمي المعد في الفديو التفاعلي ولصالح المجموعة التجريبية في الاحتفاظ لرفعة النتر للطلاب .

٣-الاسلوب المتبع للمجموعة الضابطة كان له اثر ايجابي في عملية التعلم والاحتفاظ لرفعة النتر من خلال التكرارات التغذية الراجعة .

٥-٢ التوصيات :

في ضوء استنتاجات البحث يوصي الباحث بما يلي :

١-استخدام التكنلوجيا الحديثة في عملية التعلم وتعليم المهارات الرياضية بمختلف انواعها .

٢-تعويد الطلاب الاعتماد على النفس في استخدام التغذية الراجعة عند تكرار المهارات .

المصادر :

١- استيتية ، دلال ملحس ، وسرحان عمر موسى (٢٠٠٧) : تكنلوجيا التعليم والتعليم الالكتروني ،دار وائل للنشر ،عمان .

٢- سالم ، مهدي محمود (٢٠١٠) : تقنيات ووسائل التعلم ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر .

٣- سالم ، احمد محمد (٢٠١٤) : تكنلوجيا التعلم والتعليم الالكتروني، مكتبة الرشد ، رياض .

٤- مازن ، حسام محمد (٢٠٠٩) :تكنلوجيا التربية وضمان جودة التعليم ، دار الفجر للنشر والتوزيع ، كفر الشيخ ، مصر .

٥- البغدادي ، محمد رضا (٢٠١٢) : تكنلوجيا التعليم والتعلم ، مطبعة رمضان واولاده ، الاسكندرية ، مصر .

٦- عاشور ، نسؤين محمد عبد الامير (٢٠١٤) : فاعلية الفديو التفاعلي على التحصيل المعرفي للقانون الدولي للهوكي واستطلاع اراء الطالبات نحو استخدامه في التعلم ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الاسكندرية ، مصر .

٧- محمد ، عطية (٢٠١٠) : منتوجات تكنلوجيا التعليم ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر .

٨- ابو علام ، رجاء محمود (٢٠٠٤) : التعلم اسسه وتطبيقاته ، دار المسيره للنشروالتوزيع ، عمان .

٩- سليمان ، ربيع محمد صالح (٢٠١١) : أثر استخدام جهاز عرض البيانات في الاكتساب والاحتفاض ببعض مهارات كرة اليد ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الدول العربية مصر.

١٠- احمد ، بسطويسي ، والسامرائي عباس احمد صالح (١٩٨٤) : طرق التدريس في مجال التربية الرياضية ، مطبعة جامعة الموصل ، الموصل .

١١- الزهيري ، نبراس علي لطيف (٢٠٠٧) : تأثير التعلم التفاعلي بالحاسوب في الاداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النتر لدى طلاب كلية التربية الرياضية ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الاساسية ، جامعة ديالى .