جـــــامـــــعـــة الـمـــنـيـــا
كـــلـية الـتربـيـة الريـــاضـــيـة
قسم المناهج وطرق التدريس

تأثير برنامج مقترح باستخدام اسلوب الفيديو الفائق على تعلم مسابقة الوثب العالي للمبتدئين

إعـــــــداد

وليد مصطفـي هارون عبد العال

باحث بقـسم المناهج وطرق التدريـس

كلية التربية الرياضية جامعة المنيا

إشـــــــراف

استاذ دكتور

محسن إسماعيل إبراهيم

أستاذ ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس

بكلية التربـية الرياضـية

جامعة المنيا

استاذ دكتور

عثمان مـصطفـي عثمان

أستاذ بقسم المناهج وطرق التدريس

بكلية التربية الرياضية

جامعة المنيا

دكتور

هشام محـمـد عبـد الحـليـم

أستاذ مساعد بقـسم المناهـج وطرق

التدريس بكلية التربية الرياضية

جامعة المنيا

إحدى متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية الرياضية

من كلية التربية الرياضية - جامعة المنيا

١٤٣٠هـ - ٢٠٠٩ م

تأثير برنامج مقترح باستخدام اسلوب الفيديو الفائق على تعلم مسابقة الوثب العالي للمبتدئين

مشكلة البحث وأهميته

يواجه العالم اليوم تغيرا سريعا فى جميع نـواحي الحيـاة الاقتـصادية والاجتماعيـة والثقافية مما يجعل من الضروري على المؤسـسات التعليمية أن تأخذ بوسائل التعليم الحديثـة لتحقيق أهدافها ومواكبة هذ التغير فليس حديث العهد علي نظامنا التربوي الرياضي مواجهـة التحديات والضغوط التي تنتجها الثورة التكنولوجية مما يدفع القائمين علـي العمـل التربـوي الرياضي بضرورة مسايرتها.

وليست هناك حاجة على إقامة الدليل علي أهمية توظيف مستحدثات تكنولوجيا التعلـيم لتطوير الممارسات التعليمية ولكن ما يجب تأكيده هنا هو أن توظيف المـستحدثات لابـد وأن يرتبط بالتغلب على مشكلات تعليمية محدودة فلا يجب أن يكون التوظيـف لغـرض الإبهـار التكنولوجي الذي غالبا ما يصاحب استخدام المستحدثات التكنولوجية ،وعليه يجـب أن يكـون التوظيف دالة لمطلب أو حاجة ملحة (٢٨٢:٣٧)

والجدير بالذكر أن تكنولوجيا التعليم فاجأتنـا بالعديـد مـن التقنيـات والمـستحدثات التكنولوجية التي تستخدم في العملية التعليمية ، وتتفاوت تلك المستحدثات من البـساطة إلـي التعقيد والتداخل ، وأيضا بمستويات الإتقان ومعايير الجودة التعليمية ومنها بـرامج الوسـائط المتعددة المتفاعلة Interactive Multimedia ، وبرامج الوسائط الفائقـة Hypermedia ، وبرامج الـنص الفـائق Hypertext ، والـدروس والمقـررات الالكترونيـة Electronic Courses ، وبرامج الأنظمة الخبيرة والذكاء الاصطناعي Expert System ، والانترنـت Internet ، ، والفيديو التفـاعلي Interactive video ، والفيـديو الفـائق Hyper video (٤٠:٥٤) .

والفيديو الفائق أحد الاتجاهـات البحثيـة الحديثـة فـي مجـال الوسـائط الفائقـة " Hypermedia " ، التي من أهم مكوناته النص الفائق والصورة المتحركة ويمكن أن تتكامـل معهما الوسائط الأخرى ، ولا يمكن تصنيف الفيديو الفائق على أنه فيلم أو فيديو ، لأنه يمتـاز بكونه متشعب ، وهو يختلف عن النص الفائق من حيث أنه غير ساكن ، ويمكن تصنيفه تحت نظم الوسائط الفائقة " Hypermedia Systems " (٧١ : ١- ٣) .

ومن خلال عمل الباحث بالتدريس لاحظ أن الطريقة التقليدية (الشرح واداء النمـوذج) هي الطريقة المستخدمة في تعليم المهارات الحركية لمختلف الأنشطة الحركية بصفة عامـة ، والعاب القوي بصفة خاصة ، والتي لا يراعي فيها المعلم الفروق الفردية بين التلاميذ ، كمـا يري الباحث أن هناك بعض الاخطاء التي تقع من معلمي التربية الرياضية اثناء عملية الـتعلم

خاصة غير المتخصصين في مسابقات الميدان والمضمار ، مما يمثل بعض نواحي القصور لدي البعض من المعلمين، وبالتالي انخفاض مستوي المتعلمين من المبتدئين في العاب القوي وانه يمكن تحقيق مستوي تعليمي افضل خاصة وان المبتدئين في اي مرحلة يحتاجون الي طرق واساليب تدريس حديثة مدعمة بتكنولوجيا التعليم الامر الذي قد يؤدي للوصول لمستوي تعلم افضل كما أن كثافة أعداد التلاميذ داخل الفصل الواحد تمثل صعوبة في تصحيح الأخطاء للتلاميذ من قبل المعلم ، وإيماناً من الباحث بأهمية توظيف مستحدثات التكنولوجيا في العملية التعليمية ومحاولة من الباحث لمسايرة التعليم لمستحدثات العصر وتطويع كل ماهو جديد من تقنيات التعليم الحديثة في مجال تعلم الأنشطة الرياضية والمهارات الحركية .

وتتضح أهمية البحث الحالي فيما يلي :

١- ان البحث يأتي استجابة لمسايرة التطور الحادث في المجالات المختلفة ومحاولة لتطوير العملية التعليمية والاستفادة من اسلوب الفيديو الفائق في مجال تدريس مسابقة الوثب العالي التي تتميز بالصعوبة في التعلم من حيث التكنيك المميز للمسابقة .

٢- محاولة لمواكبة احدث اساليب التعلم التقني والاستفادة منه في مجال التربية الرياضية.

٣- تقليل أعباء معلم التربية الرياضية وتوفير وقته وجهده عن طريق تغيير دوره في العملية التعليمية وجعله يلعب أدواراً تربوية جديدة تخطيط وتصميم التعليم ، والتوجيه، والإرشاد .

٤- المساهمة في تعريف معلم التربية الرياضية والقائمين علي تعليم العاب القوي باسلوب الفيديو الفائق ،كأحد المستحدثات التكنولوجية وكيفية توظيفه والاستفادة منه في مجال تعلم الانشطة الرياضية .

٥- ترسيخ وتعميق المادة التعليمية عن طريق مساعدة المبتدئ في التركيز على دقائق المهارة – الوثب االعالي- وزيادة إدراكه وفهمه للأداء الحركي الصحيح من خلال استخدام اسلوب الفيديو الفائق .

هدف البحث :

يهدف البحث الحالي إلي تصميم برنامج مقترح باستخدام اسلوب الفيديو الفائق للمبتدئين ومعرفة تأثيره علي:

١- التحصيل المعرفي للمعلومات والمعارف الخاصة بمسابقة الوثب العالي .

٢- تعلم مسابقة الوثب العالي.

٣- الاتجاه نحو استخدام أسلوب الفيديو الفائق في تعلم مسابقة الوثب العالي.

فروض البحث :

في ضوء هدف البحث الحالي يفترض الباحث ما يلي :

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي ولصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي ولصالح القياس البعدي.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل المعرفي لمسابقة الوثب العالي لصالح المجموعة التجريبية .

٤- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم مسابقة الوثب العالي لصالح القياس البعدي.

٥- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم مسابقة الوثب العالي لصالح القياس البعدي.

٦- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في تعلم مسابقة الوثب العالي و لصالح المجموعة التجريبية .

٧- توجد دلالة احصائية في اتجاهات المبتدئين افراد المجموعة التجريبية نحو استخدام البرنامج المقترح باسلوب الفيديو الفائق في تعلم مسابقة الوثب العالي .

٨- نسبة التحسن للمجموعة التجريبية أعلى من المجموعة الضابطة في التحصيل المعرفي وتعلم مسابقة الوثب العالي .

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين احداهما تجريبية والاخري ضابطة بإتباع القياس القبلي و البعدي لكلا المجموعتين .

مجتمع وعينة البحث :

اشتمل مجتمع البحث علي طلبة الفرقة الأولي بكلية التربية الرياضية – جامعة المنيا للعام الجامعي ٢٠٠٨/٢٠٠٩م الفصل الدراسي الثاني ، والبالغ عددهم (٣١٥) طالب وقد قام الباحث باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية وبلغ قوامها (٤٠) أربعون طالب يمثلون نسبة مئوية قدرها (١٢,٧ %) من مجتمع البحث تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين ومتكافئتين قوام كل منهما (٢٠) عشرون طالب إحداهما تجريبية وتستخدم البرنامج المقترح باستخدام

اسلوب الفيديو الفائق في تعلم مسابقة الوثب العالي بالطريقة الظهرية والاخري ضابطة وتستخدم الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) في تعلم نفس المسابقة .

وسائل جمع البيانات :

استعان الباحث لجمع البيانات الخاصة بالبحث بالوسائل التالية :

١- اختبار الذكاء لكاتل .

٢- الاختبارات البدنية

٣- اختبار التحصيل المعرفي الكمبيوتري (تصميم الباحث) ..

٤- بطاقة تقييم الاداء في الوثب العالي (تصميم الباحث).

٥- مقياس الاتجاهات (تصميم الباحث) .

٦- البرنامج المقترح باستخدام أسلوب الفيديو الفائق .

٧- برمجية الفيديو الفائق (تصميم الباحث) .

الدراسة الاستطلاعية :

بعد انتهاء الباحث من إنتاج البرمجية قام بتجريبها على عينة عشوائية قوامها (٢٠)مبتدئين من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية ، وذلك في يوم الخميس الموافق ٢٠٠٩/٢/٢٦م

القياس القبلي:

تم إجراء القياس القبلي على مجموعتي البحث في المتغيرات (التحصيل المعرفي وتعلم مسابقة الوثب العالي) وذلك في الفترة من ٢ / ٣/ ٢٠٠٩ م إلى ٤/٣/ ٢٠٠٩ م .

التجربة الأساسية:

قام الباحث عقب انتهاء القياس القبلي بإجراء التجربة الأساسية على مجموعتي البحث ، لمدة شهرين" ثمانية أسابيع " وذلك في الفترة من ٥/٣/ ٢٠٠٩ م إلى١٤/ ٥/ ٢٠٠٩ م ، بواقع وحدتين تعليميتين أسبوعياً ، زمن الوحدة (١٢٠) مائة وعشرون دقيقة.

القياس البعدي :

قام الباحث بعد انتهاء المدة المحددة للتطبيق بإجراء القياس البعدي لمجموعتي البحث في المتغيرات قيد البحث " التحصيل المعرفي ، تعلم مسابقة الوثب العالي " على نحو ما تم إجراؤه في القياس القبلي ، وكذلك قياس اتجاهات المبتدئين أفراد المجموعة التجريبية نحو استخدام اسلوب الفيديو الفائق في تعلم الوثب العالي ، وذلك في الفترة من يوم الاحد الموافق ٢٠٠٩/٥/١٧ الي يوم الثلاثاء الموافق ١٩/٥/ ٢٠٠٩ م .

الاسلوب الاحصائي المستخدم :

قام الباحث باستخدام المعاملات الإحصائية التالية :

المتوسط الحسابي ، الوسيط ، الانحراف المعياري ، معامل الالتواء ، معامل الارتباط ، اختبار (ت) ، معاملات السهولة والصعوبة ، معامل التميز ، معامل الفاكرونباخ، مان ويتني اللابارامترية ، الوزن النسبي ، نسبة التغير المئوية ، ، وقد ارتضى الباحث نسبة دلالة عند مستوى (٠,٠٥) ، وقد استعان الباحث ببرنامج SPSS في إجراء المعالجات الإحصائية .

الاستخلاصات والتوصيات

اولاً : الاستخلاصات: في ضوء نتائج البحث استخلص الباحث ما يلي :

١- البرنامج المقترح باستخدام اسلوب الفيديو الفائق اثر ايجابياً في التحصيل المعرفي وتعلم مسابقة لوثب العالي للمبتدئين .

٢- الطريقة التقليدية (الشرح واداء النموذج) أثرت إيجابياً في التحصيل المعرفي وتعلم مسابقة الوثب العالي للمبتدئين .

٣- البرنامج المقترح باسلوب الفيديو الفائق اثر ايجابيا اكثر من الطريقة التقليدية (الشرح واداء النموذج) في التحصيل المعرفي وتعلم مسابقة لوثب العالي للمبتدئين

٤- البرنامج المقترح باستخدام اسلوب الفيديو الفائق اثر ايجابيا في اتجاهات المبتدئين نحو استخدامه في تعلم مسابقة الوثب العالي .

ثانياً : التوصيات :

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث ما يلي :

١- ضرورة استخدام البرنامج المعد باسلوب الفيديو الفائق في تعلم مسابقة الوثب العالي للمبتدئين .

٢- ضرورة ادراج التعلم باستخدام اسلوب الفيديو الفائق ضمن مقررات طرق واساليب التدريس بكليات التربية الرياضية وتفعيل كيفية استخدامه عملياً .

٣- تضمين برامج اعداد معلم التربية الرياضية قبل الخدمة وإثنائها التدريب علي استخدام اسلوب الفيديو الفائق في تعلم الوثب العالي خاصةً ومسابقات الميدان والمضمار عامةً.

٤- ضرورة انشاء مكتبة برمجيات في كليات التربية الرياضية تغطي مسابقات الميدان والمضمار وكذلك جميع الانشطة الرياضية المختلفة .

٥- إجراء المزيد من البحوث حول استخدام اسلوب الفيديو الفائق لمعرفة مدي فاعليته علي تعلم انشطة رياضية اخري وعلي عينات ومتغيرات مختلفة .

بعض الشاشات التعليمية لبرمجية الفيديو الفائق

مرحلة الاقتراب
تشغيل الفيديو
الفيديو التالي
الفيديو السابق
القائمة الفرعية