أثر اساليب التمايز التنافسي باستخدام الفيديو التفاعلي في التحصيل المعرفي لبعض مهارات الكرة الطائرة للطلاب

أ.د فرهنك فرج محمد م.م عباس مجيد قادر

الملخص:

تتضح أهمية البحث في محاولة من الباحث باستخدام ثلاثة اساليب من التمايز التنافسي خلال عملية تعليم مهارات الكرة الطائرة ومعرفة تأثيراتها على التحصيل المعرفي والأداء الفني لبعض مهارات الكرة الطائرة لطلاب الاساليب لها الافضلية في عملية تعليم المهارات (قيد البحث).

وتتلخص مشكلة البحث في البحث في ايجاد اساليب اخرى ومعرفة مدى تأثير اساليب التمايز التنافسي وباستخدام الفيديو التفاعلي في التحصيل المعرفي لبعض مهارات كون هذه اللعبة أحد الالعاب التي تدخل ضمن المنهاج التعليمي لطلاب كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة.

وتتجلى اهداف البحث في اعداد منهج تعليمي بأساليب التمايز التنافسي وباستخدام الفيديو التفاعلي لتعليم بعض المهارات بالكرة الطائرة للطلاب، وتعرف تأثير اساليب التمايز التنافسي (الذاتي والزوجي والجماعي باستخدام الفيديو التفاعلي) في مستوى التحصيل المعرفي بالكرة الطائرة لدى عينة البحث.

و من خلال تطبيق المنهج التعليمي توصل الباحث الى أن الاساليب التنافس الثلاث (اسلوب التنافس الفردي، اسلوب التنافس الزوجي واسلوب التنافس الجماعي) باستخدام الفيديو التفاعلي في القسم التعليمي من القسم الرئيس ادى الى التطور في مستوى المعرفي لدى المجموعات الثلاثة لعينة البحث، ولا يوجد فرق ذات دلالة معنوية بين المجاميع الثلاث في التحصيل المعرفي.

College of Physical Education and Sport ScienceUniversity of Diyala

The Effect of Competitive Differential Techniques Using Interactive Video on the Cognitive Achievement of Some Volleyball Skills for Students

Prof. Dr. Farhanek Faraj Mohamed ***M. Abbas Majid Qader***

Summary:

The importance of research in the attempt of the researcher to use three methods of competitive differentiation during the process of teaching the skills of volleyball and knowledge of their effects on the achievement of knowledge and the technical performance of some of the skills of volleyball students styles have an advantage in the process of teaching skills (in search).

The problem of research in research is to find other methods and to know the impact of competitive differentiation methods and the use of interactive video in the cognitive achievement of some skills, because this game is one of the games that fall within the curriculum of students of the faculties of physical education and sports sciences.

The objectives of the research are to develop an educational curriculum in competitive differentiation methods, using interactive video to teach some volleyball skills to students, and to identify the effect of competitive differentiation methods (self, pair and collective using interactive video) on the level of volumetric knowledge in the research sample.

Through the application of the curriculum, the researcher found that the three methods of competition (the style of individual competition, the method of marital competition and the method of collective competition) using interactive video in the educational section of the main section led to the development of knowledge level in the three groups of the research sample, Moral significance among the three groups in cognitive achievement.

1ـــ المقدمة:

ان الخطـط التعليميـة الجيـدة تحتـاج الـى اسـتراتيجيات وطرائـق واسـاليب تدريسـية لتنفيـذ هـذه الخطـط مـن اجـل الوصـول الـى اهـداف التعليميـة المطلوبـة مثـل الاداء المهـارى والمسـتوى المعرفـي والاتجـاه نحـو هـذه المهـارات والتحقيـق التغيـر المطلـوب لـدى المتعلمـين فـي المجـالات المهنيـة والاعتياديـة ، وبمـا ان التربيـة الرياضـية تعـد مجـالا مهمـا وواسـعا فـي تأثيراتهـا الايجابيـة علـى الفـرد حيـث كـان لهـا نصـيب كبيـر مـن الاهتمـام حيـث لعـب علمائهـا دورا اساسـيا فـي الاعتمـاد علـى العلـوم الاخـرى مثـل علـوم الـنفس والاجتمـاع والتـدريب الفسـيولوجي والـتعلم الحركـي ليكـون منهـا المنطلـق

للتقدم والتطور في العملية التعليمية في المجال الرياضي وهنا يحاول الباحث استخدام اساليب التمايز التنافسي (الفردي والزوجي والجماعي) لتعليم بعض المهارات بالكرة الطائرة ولكون لعبة الكرة الطائرة من الالعاب الجماعية التي لا يتطلب الاداء الحركي فيها انماط سلوكية جامدة بل تتطلب قدرة على تغير السلوك التعديلية وفقا لمواقف اللعب المتغيرة اثناء التعلم اي انه من الضروري ان يتعلم المهارات والمتطلبات اخرى كما في العب الحقيقي وفيها منافسة حقيقية التي فيها يتطلب الاداء المهارى حسب موقف اللعب حيث ان استخدام التمايز التنافسي بمختلف انواعها تساعد في العملية التعليمية وتطور التحصيل المعرفي والاداء المهارى وتعد المنافسة حسب رأي(فرج 2000) ناتجة من تفاعل الحافزين لتحقيق الذات والثني لمواصلة تقيم قدراته من خلال تعاونه مع زملائه ومنافسيه (فرج:2000: 59)

حيث سيقوم الباحث بتطبيق اساليب التمايز التنافسي خلال عملية تعليم مهارات الكرة الطائرة لعينة البحث ضمن الوحدات التعليمية الخاصة بنوع التمايز التنافسي وباستخدام الفيديو التفاعلي الذي يعمل على اثارة الدافعية المتعلم وعلى جذب انتباهه ولفت نظره على حد سواه ويضع الطالب في حالة تفاعل مستمر مع البرنامج التعليمي وهو عامل مهم في عملية تقديم التغذية الراجعة بصورة متواصلة حيث يذكر (Atkinson–Thomas: 88:1999) ان الفيديو التفاعلي يساعد على زيادة التفاعل بين عناصر (المعلم – المتعلم – المحتوى – الوسيط المستخدم– الاسئلة في مرحلة التقويم)

وفي ضوء ما تقدم تكمن اهمية البحث في محاولة من الباحث باستخدام ثلاثة اساليب من التمايز التنافسي خلال عملية تعليم مهارات الكرة الطائرة ومعرفة تأثيراتها على التحصيل المعرفي والأداء الفني لبعض مهارات الكرة الطائرة لطلاب الاساليب لها الافضلية في عملية تعليم المهارات (قيد البحث).

مشكلة البحث: لاحظ الباحث من خلال خبرته الميدانية كلاعب ومدرب ومدرس للعبة الكرة الطائرة على المستوى الكلية والجامعة والاندية في محافظة كركوك عدم تنوع الاساليب التدريسية والتعليمية لمختلف الفعاليات الرياضية ، وان الاسلوب المتبع في المدارس والجامعات وكليات التربية البدنية وعلوم الرياضة هو الاسلوب الامري (التقليدي) والذي يكون الطالب فيه متلقيا فقط ، ولذا نجد حالات الملل ظاهرة في سير الدرس وضعف في الدافعية مما يؤدي انخفاض مستوى التعلم .لذا يحاول الباحث الابتعاد عن الاسلوب المتبع في اقسام التربية الرياضية وكليات التربية البدنية وعلوم الرياضة التي فيها نوع من الجمود وبالتالي عدم تحقيق الاهداف

التعليمية المرجوة . ولذا سيحاول الباحث البحث عن افضل الاساليب التدريسية للوصول بالمتعلم الى افضل النتائج من خلال التعلم وبعد مطالعاته توصل الى ان المنافسة ضرورية في اثناء عملية التعلم والتي فيها عنصري الاثارة والتشويق ومن هنا ظهرت مشكلة البحث في ايجاد اساليب اخرى ومعرفة مدى تأثير اساليب التمايز التنافسي وباستخدام الفيديو التفاعلي في التحصيل المعرفي لبعض مهارات كون هذه اللعبة احد الالعاب التي تدخل ضمن المنهاج التعليمي لطلاب كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة.

وهدفت البحث إلى اعداد منهج تعليمي بأساليب التمايز التنافسي وباستخدام الفيديو التفاعلي لتعليم بعض المهارات بالكرة الطائرة للطلاب **وتعرف** تأثير اساليب التمايز التنافسي (الذاتي والزوجي والجماعي باستخدام الفيديو التفاعلي) في مستوى التحصيل المعرفي بالكرة الطائرة لدى عينة البحث.

2 – منهجية البحث واجراءاته الميدانية :

2 -1 منهج البحث:

وقد استخدم الباحث التصميم العشوائي بثلاث مجاميع مستقلة ذات اختبار القبلي والبعدي الذي يمكن من خلالها معالجة عدة امور مختلفة.(محجوب:2002: 114).

2-2مجتمع البحث وعينته :

تكون مجتمع البحث من طلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة لعام الدراسي (2017-2018)، البالغ عددهم (100) بعد استبعاد الطلاب الذين يلعبون ضمن منتخب الجامعة والممارسين للعبة اخترنا من كل شعبة (10) طلاب بشكل عشوائي وبهذا بلغ عدد عينة البحث مكونه من (30) طالبا موزعين على ثلاث مجموعات وتم توزيع اساليب الثلاثة للتنافس على المجاميع عن طريق القرعة.

جدول (1)

يبين مجتمع البحث والعينة

الشعبة	مجاميع البحث	العدد الكلي	المستبعد من العينة	عدد افراد العينة النهائي	النسبة المئوية من مجتمع البحث
أ	المجموعة التجريبية الأولى	33	23	10	30.31
ب	المجموعة التجريبية الثانية	33	23	10	30.31
ج	المجموعة التجريبية الثالثة	31	21	10	32.26
	المجموع	79	76	30	30.96

2 –3 اعداد اختبار التحصيل المعرفي:

الاختبارات التحصيلية هو اكثر ادوات التقيم واساليبه شيوعا واستخداما في تقويم نواتج التعلم ، ولهذا تستخدم على نطاق واسع في تحقيق مقدار ما تحقق من الاهداف التعليمية معرفية ونفس الحركية .**(سودان:2000: 171)**

ان التحصيل المعرفي هو تحصيل نظري يرتكز على المعارف والخبرات التي تجسدها المحتويات المنهجية .

ولأجل تعرف اثر تصميم البرامج القائم على الاساليب التنافسي والوقوف على فاعليته في التدريس كان لابد من توفير اداة القياس .ولعدم وجود اختبار التحصيلي مقنن في تعليم مهارات الكرة الطائرة يمكن الاعتماد عليه في قياس نتائج التجربة ، من خلال خبرة الباحث بالتدريس واطلاعه على مجموعة من الابحاث والدراسات قام الباحث بإعداد اسئلة الاختبار التحصيلي من نوعين من الاختبارات الموضوعية الاول الاختيار الاختيار المتعدد بثلاثة بدائل والاختبارات الصح والخطأ وقام الباحث باستخدام الاختبارات الموضوعية لان فقراتها تساعد الطالب على سرعة التذكر والتطبيق وتتميز بالشمول للمادة والاقتصاد للوقت.(عودة:1987: 51).

وعلى هذا الاساس قام الباحث بصياغة الاسئلة اختبار التحصيل المعرفي حتى تغطي النواحي الاساسية لموضوعات المهارات قيد البحث وكما مبين في الجدول(2). وتم عرض الاسئلة

على الخبراء والمختصين وكانت الاسئلة ضمن المستويات الثلاثة الاولى لبلوم (المعرفة ،الفهم، التطبيق).

جدول (2)

عدد المستويات في كل سؤال من اسئلة الاختبار التحصيلي

ت	نمط الاسئلة	مستويات ثلاثة الاولى لبلوم			المجموع
		المعرفة	الفهم	التطبيق	
1	الاختيار المتعدد	9	6	3	18
2	الصح والخطا	8	6	4	18
	المجموع	17	12	7	36

اما الدرجات فقد اعطى لكل فقرة من فقرات البرنامج درجة واحدة للاجابة الصحيحة وصفر لاجابة خاطئة لان اختبارات الصح والخطا والاختيار المتعدد هو اختبارات ذات الدرجة (0–1). والجدول (3) يبين الفقرات ودرجات الفقرات.

الجدول (3)

عدد الفقرات ودرجاتها

ت	نمط الاسئلة	عدد الفقرات	مجموع الدرجات
1	الاختيار المتعدد	18	18
2	الصح والخطا	18	18
	مجموع	36	36

2 –4 التجربة الاستطلاعية الاولى:

طبقت الاختبار التحصيلي بصورته الاولية على عينة استطلاعية تمثلت بطلاب السنة الدراسية الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة كركوك والبالغ عددهم (50) طالبا بتاريخ 20 /1 /2018 وعلى القاعات الدراسية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة بجامعة كركوك في تمام الساعة (9.30) صباحا بهدف تعرف ملائمة الاختبار للعينة المستهدفة وتحديد الزمن الفعلي للإجابة عن الاختبار ومدى سهولة او صعوبة الفقرات ومدى وضوح تعليمات الاجابة وكيفية الاجابة.

بعد تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية تبين ان وقت المستغرق يتراوح تبين ان الوقت المستغرق يتراوح بين (23 –57) دقيقة وبمعدل (40) دقيقة وهو وقت مقبول لهذه الفئة العمرية ولهذه المرحلة.

2 –5 التجربة الاستطلاعية الثانية (لبرامج باستخدام الفيديو التفاعلي):

قام الباحث بتجربة الاستطلاعية لوحدة التعليمية الاولى للأساليب الثلاثة بثلاثة ايام متتالية بتاريخ21–22–2017/11/23 كل مجموعة خصص له يوم وفي تمام الساعة التاسعة حيث تم استخدام احدى قاعات النشاط الرياضي لعرض الجزء التعليمي واستخدام القاعة المغلقة لتطبيق الدرس.

2 –6 المعالجات الاحصائية :

وبعد الحصول على النتائج قام الباحث باستخدام الحقيبة الاحصائية (SPSS) لمعالجة النتائج احصائيا وتم استخدام المعاملات الاحصائية التالية:

(الوسط الحسابي، الانحراف المعياري، النسبة المئوية، اختبار (T)، معامل السهولة، الصعوبة ومعامل التميز، اختبار (F)، اختبار ايجاد اقل فرق معنوي (LSD).

3–عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

3–1عرض نتائج اختبار (F) و (S.D.L) بين المجموعات البحثية الثلاث في الاختبارات المعرفية وتحليه ومناقشتها:

جدول (4)

يبين الفروق بين المجموعات في الاختبارات المعرفية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
بين المجموعات	34.400	2	17.200	0.988	0.385
داخل المجموعات	469.900	27	17.404		
المجموع	504.300	29			

يبين الجدول ان (21) نتائج قيمة (F) المحسوبة بين الاختبارات البعدية للمجموعات البحثية وكانت غير معنوية في الاختبار المعرفي لان نسبة الخطا اكبر من مستوى الدلالة (0.05) ،وبعزوه الباحث ان جميع المجاميع قد تطورت في الجوانب المعرفة ولا يوجد فروق في

تعلمها وانما كنت هناك فروق طفيفة لم يظهرها الاحصاء الاستدلالي وهي نتيجة حتمية لان لا يوجد تعلم حركي في المهارة ما لم تسبقه المعلومات المعرفية لتلك المهارات.

3-3-1 مناقشة نتائج المجموعات الثلاث (الفردي-الزوجي-الجماعي) في الاختبار المعرفي.

ان الاساليب الثلاث بأسوب المنافسة بالرامج التفاعلية ساهمت في التحسن الملموس في الجوانب المعرفية وهذه هو هدف التعلم والتوصل الى تحقيق الاهداف السلوكية والوصل بالعملية التعليمة الى هدفها الاساسي، وجميع المربين مدركين بان لا يوجد أي تعلم حركي مالم تسبق معلومات معرفية تخص اداء تلك المهارة، ولابد من ان تكون حاضرة في ذهن المتعلم اذ يلحظ ان "المعرفة العلمية تسهم بشكل كبير في القدرة على حفظ وتذكر الحركات في المواقف المختلفة، ومن هنا تعد المعرفة العلمية عنصراً مهماً في تعلم المهارة الحركية التي تتطلب الفهم والإدراك عند أدائها وتعلمها" (احمد:1999: 36)، وهذا ما أكده (صبحي حمدان أبو جلالة) الذي يعتقد ان "عملية التدريس تعد موقفاً يتميز بالتفاعل بين المدرس والطالب ولكل منهما دوره الذي يمارسه من أجل تحقيق أهداف معينة، لذلك أصبحت عملية التدريس هي خبرات تعليمية يخطط لها المدرس وينفذها لمساعدة الطلاب على تحقيق أهداف تعليمية معينة، إذ إن المنافسة في البرامج التفاعلية نقلت الطلاب من النمط الاعتيادي الذي يجعلهم متلقي للمعلومات التي يطرحها المدرس إلى نمط جديد مبني على التساؤل واختيار الحلول المناسبة وهذا ما حفز الطلاب للتجاوب مع هذه الاسلوب محاولاً النجاح وليبرهنوا على قدراتهم ويؤكدوا ذاتيتهم ويثبت إمكانياتهم التي ينظر إليها غالباً بالقصور واللامبالاة، وهذا ما شار اليه (Joyce&Weil,1980) "إذ ان الأسئلة المثيرة وتحليل المعلومات، سوف تكون من الأنشطة والفعاليات التي يشترك فيها الطلاب، اذ يتساءل الطلاب بشكل طبيعي عندما يواجهون ظاهرة، أو موضع مشكل" (Joyce:1980: 69) ، فضلا عن ذلك يعزو الباحث سبب ذلك إلى البرامج التفاعلية بالأساليب الثلاث قد اثار من ذكاء المتعلمين والتي لها علاقة وطيدة فترت المطالعة للمفردات النظرية وهذا ساعد الطلبة في زيادة التفكير في المادة الدراسية وتكوين الخبرات عن المفردات بغرض استخدامها في حل المشكلات الانية في المهارات الاساسية "اذ تساعد القراءة على إثارة التفكير والقدرة على حل المشكلات" (سليم:2006: 52)، وهذا يؤدي الى زيادة كمية المعلومات المخزونة. و أن المادة أو المعلومات إذا كانت جديدة فأنها تعمل على تحفيز الطالب على دراستها وتشويقهم وتدفعهم لرؤية كل جديد منها ."ان المتعلم دائم التشويق لرؤية كل جديد من المعلومات والحركات التي يعرضها المعلم عليه لغرض تعلمها".(الخياط:2004: 16).

والطالب الجامعي يمتلك الإمكانات والقدرات العقلية الخاصة التي تؤهله لبذل الجهود المعرفية وإتباع نمط من التفكير المستمر ومحاولة التصدي للكثير من المشكلات التي تتطلب الحصول على المزيد من المعرفة والمعلومات

4- الخاتمة:

من خلال ما توصل اليه الباحث من النتائج فقد استنتج أن الاساليب التنافس الثلاث (اسلوب التنافس الفردي، اسلوب التنافس الزوجي واسلوب التنافس الجماعي) باستخدام الفيديو التفاعلي في القسم التعليمي من القسم الرئيس ادى الى التطور في مستوى المعرفي لدى المجموعات الثلاثة لعينة البحث، ولا يوجد فرق ذات دلالة معنوية بين المجاميع الثلاث في التحصيل المعرفي، والاساليب التنافس الثلاث (اسلوب التنافس الفردي، اسلوب التنافس الزوجي واسلوب التنافس الجماعي) باستخدام الفيديو التفاعلي في القسم التعليمي من القسم الرئيس ادى الى تعلم فن الاداء المهارى لمهارات (التمرير باليدين من الاعلى وللأعلى اماما، التمرير من الاسفل باليدين والارسال من أسفل المواجه) في كرة الطائرة للطلاب وبنسب متفاوتة، كما ان التنافس الموجود في نتيجة استخدام هذه الاساليب وباستخدام الفيديو التفاعلي ادى الى زيادة الدافعية للطلاب وبذلك سهل عملية التعلم.

المصادر:

- احمد، خالدة ابراهيم ؛ **اثر برنامج حركي مقترح في تطوير مستوى القابلية الذهنية ومستوى اداء المهارة الحركية للأطفال الذين يعانون من اضطرابات الكلام 7-9 سنوات:** (اطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد، 1999)
- الخياط ،عمر محمد ؛تأثير منهج تعليمي مقترح بأستخدام شبكة المعلومات العالمية (الانترنت)في تعليم بعض المهارات الاساسية بلعبة التنس .اطروحة دكتوراه غير منشوره ،جامعة بغداد، 2004)
- سالم عبد اللطيف سودان ؛ تدريس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية :(اسكندرية ،ملتقى الفكر،2000)
- سيلم ،شريف محمد، حسين ابو رياش ،عبد الحكيم الصافي ؛ **تعلم القراءة السريعة** ،دار الثقافة للنشر والتوزيع .الأردن،2006،
- عودة، أحمد سليمان وملكاوي، فتحي حسن؛ أساسيات البحث العلمي في التربية والعلوم الإنسانية ، ط1:(الأردن. المنار للنشر والتوزيع،1987)

- فـرج ، وديـع الـين : خبـرات فـي الالعـاب للصـغار والكبـار ،(منشـأت المعـارف ،الاسـكندرية ، 2000)
- وجيه محجوب ؛البحث العلمي ومناهجه:(بغداد ،مطبعة جامعة بغداد،2002)
- Atkinson–Thomas,RJR,Astadyoffideo conferencing in the post eecandary distance learning classroom.col,1999
- Joyce, B, Weil, M: **Models of Teaching**,2nded, (New Jersey, Englewood Cliffs Prentic Hall, 1980), p69.

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة - جامعة ديالى
1998
College of Physical Education and Sport ScienceUniversity of Diyala