DSR Design for Scientific RENAISSANCE

معلومات البحث
الاستـــــلام : 03 / 03 / 2020
قبول النشر : 20 / 03 / 2020
النشـــــــر : 01 / 07 / 2020

"برنامج تعليمي مصاحب لجهاز المحاكاة kinect وتأثيره في تعلم بعض انواع التصويب بكرة السلة"

أ.م.د محمد شهاب احمد

العراق – الجامعة المستنصرية - كلية التربية الأساسية – قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة

mohammed1972.edbs@uomustansiriyah.edu.iq

ملخص البحث

هدف البحث الى اعداد برنامج تعليمي والتعرف على تأثيره في تعلم بعض انواع التصويب بكرة السلة اضافة الى تأثيره بمصاحبة جهاز المحاكاة kinect في تعلم بعض انواع التصويب بكرة السلة.

استخدم الباحث المنهج التجريبي وكان مجتمع البحث تمثل بطلاب المرحلة الاولى في قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة - كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية للعام الدراسي (2017-2018) وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية (القرعة) وهم قاعة (1) المجموعة التجريبة الثانية والتي تم تعليمها مهارات قيد البحث باستخدام البرنامج التعليمي ، والقاعة (2) المجموعة التجريبية الاولى والتي تم تعليمها مهارات قيد البحث باستخدام البرنامج التعليمي والمصاحب لجهاز المحاكاة kinect ، والقاعة (3) المجموعة الضابطة والتي تم تعليمها وفقاً للأسلوب المتبع .

وبعد اعداد الوحدات التعليمية الخاصة بالمهارات قيد البحث للمجموعتين التجريبيتين وفقاً لخصوصية البرنامج التعليمي المعد وجهاز المحاكاة تم اجراء التجربة الميدانية للبحث من خلال اجراء الاختبارات القبلية وتنفيذ الوحدات التعليمية والاختبارات البعدية ، وبعد جمع البيانات وتحليلها تم معالجتها احصائيا بأستخدام الحقيبة الاحصائية spss .

وكانت اهم الاستنتاجات إن استخدام البرنامج التعليمي المعد بشكل منفرد مع استخدام جهاز المحاكاة والمنهج المتبع حقق تعلم لبعض المهارات الهجومية بكرة السلة وبنسب مختلفة .

واهم ما اوصى به الباحث كان ضرورة التأكيد على استخدام البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث والمصاحب لجهاز المحاكاة kinect خلال تعلم مهارات لعبة كرة السلة .

الكلمات المفتاحية : جهاز المحاكاة kinect ، كرة السلة .

An instructional program and the Kinct with its impact on learning certain types of shooting in basketball

Asst Prof Dr - Mohammed Shihab Ahmed

Iraq- Mustansiriyah University- Faculty of Basic Education- Department of physical Education and sport sciences.

mohammed1972.edbs@uomustansiriyah.edu.iq

Abstract

The research 's goal is to plan an instructional program and learn about its impact in studying some types of basketball shooting as well as its impact in accompanying the kinect in learning some types of basketball shooting.

The researcher used the experimental method, the research group was represented for the academic year by the first stage students in the Department of Physical Education and Sports Sciences-College of Basic Education-Al-Mustansiriya University (2017-2018), and the sample was randomly selected (drawing) Hall numbered (1) is the second experimental group that used the instructional system to teach skills., Hall (2) is the first experimental group to be taught research skills using the kinect instructional program, and. Hall (3) the control group which was taught in accordance with the method followed.

After the preparation of the research skills training units for the two experimental groups according to the specificity of the program prepared and the Kinect , After collecting and evaluating the data, the field experiment was performed by performing the preceding study, implementing the training units and the post-tests, and statistically analyzed using the spss.

The most significant findings were that the use of the instructional program with the use of the Kinect and the method, led to some offensive skills being learned in basketball and in different proportions.

The most important thing recommended by the researcher was the need to emphasize the use of the instructional program with the use of Kinect while learning basketball skills.

Keywords: Kinect, basketball.

1- 1 المقدمة واهمية البحث :

اصبح من الواضح مدى التقدم العلمي الذي نشهده وبخاصة التقدم التكنلوجي والذي كان للمجال الرياضي نصيب منه ، وبما أن مهارات الألعاب الرياضية تختلف في مساراتها الحركية تبعاً للهدف المراد تحقيقه فقد أوجدت طرائق وتطبيقات متعددة ومختلفة لتنظيم التمرينات لتعلم تلك المهارات المناسبة وكذلك طبيعة وهدف اللعبة المهارات الفردية أو الجماعية ومن التطبيقات المستعملة في هي استخدام بدائل تعليمية حديثة تتميز بمردودات ايجابية في الارتقاء بحالة التعلم الناجع وفقاً لنظريات ودراسات وبحوث تجريبية سابقة ولها تصنيفات متعددة بتنظيمات زوجية متضادة ولعبة كرة السلة تحتاج إلى متطلبات خاصة تعتمد على البدائل التعليمية الحديثة والتي تحاكي القدرات العقلية للمتعلمين ،ولكون جهاز المحاكاة kinect احد البدائل التعليمية الحديثة وواحد من الاساسيات المهمة والفعالة ارتأى الباحث استخدامه الى جانب برنامج تعليمي معد من قبله في عملية تعلم المهارات الخاصة بلعبة كرة السلة .

من خلال ما تقدم تتضح جلياً أهمية البحث في إعداد برنامج تعليمي قائم على اساس استخدام جهاز المحاكاة kinect لتعلم بعض المهارات الهجومية بكرة السلة والتي يأمل الباحث أن تكون هذه الدراسة بمثابة يد العون للتدريسيين لتحقيق نتائج مستقبلية جيدة.

ولكون ان لعبة كرة السلة حظيت باهتمام العديد من الدول ومن ضمنهم العراق ،كان من الواجب ملاحظة وتتبع الأخطاء التي قد تحد من تطور مستوى تعلم مهارات هذه اللعبة ، وكان احد هذه المعوقات عدم استخدام اجهزة المحاكاة الحديثة في تعلم مهارات لعبة كرة السلة وهذا ما يراه الباحث مشكلة حقيقية تطلب الوقوف عندها ومحاولة ايجاد السبل الكفيلة لحلها ومن هنا تبلورت مشكلة البحث .

وبناءً على ذلك جاءت الدراسة الحالية بهدف التعرف على تأثير البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث في تعلم بعض انواع التصويب بكرة السلة ، بالإضافة للتعرف على تأثير نفس البرنامج التعليمي المعد بمصاحبة جهاز المحاكاة kinect في تعلم بعض انواع التصويب بكرة السلة.

كما وفرض الباحث ان هناك فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية في تعلم بعض انواع التصويب للمجموعة التجريبية الاولى ولصالح الاختبارات البعدية .

بالإضافة لوجود فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية في تعلم بعض انواع التصويب للمجموعة التجريبية الثانية ولصالح الاختبارات البعدية ، و هناك فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارات البعدية لمجاميع البحث ايضاً .

2- منهج البحث واجراءاته الميدانية

1-2 منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجاميع الثلاث المتكافئة لملائمته وطبيعة المشكلة .

2-2 مجتمع وعينة البحث :

تكون مجتمع البحث من طلاب الصف الاول - قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة - كلية التربية الاساسية - الجامعة المستنصرية والبالغ عددهم الكلي 48 طالباً وبعد استبعاد الراسبين وذوي الخبرة والاناث تم اختيار مجاميع البحث الثلاث بالطريقة العشوائية اذ تكونت المجموعة التجريبية الاولى من (10) طلاب والمجموعة التجريبية الثانية (10) طلاب والمجموعة الضابطة (10) طلاب ايضاً لتمثل بذلك عينة البحث نسبة 62.5% من مجتمع البحث .

4-2 الاختبارات المستخدمة في البحث

1-4-2 اختبار التصويب بالقفز من الأمام يسار خط الرمية الحُرة ثم الانتقال نصف دائرياً الى الوسط واليمين

2-4-2 اختبار دقة التصويب من الحركة السلمية بعد أداء الطبطبة (1: 234-235)

الهدف من الاختبار: يهدف الاختبار الى تقيم مستوى دقة التصويب السلمي، ويعد هذا الاختبار من اختبارات التوافق الحركي والمهاري لعمل الذراعين والرجلين.

5-2 التجربة الاستطلاعية :

هي دراسة تجريبية أولية الغرض منها اختيار أساليب البحث وأدواته [2: 79]

لذلك قام الباحث باجراء تجربتين استطلاعيتين بتاريخ 2018/2/8 ليوم الأحد على مجموعة من طلاب الصف الاول قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة / كلية التربية الأساسية والبالغ عددهم (6) وهم من خارج عينة البحث وكان الغرض من التجربتين الاتي :

1. توضيح الاختبارات وشرحها للطلاب.
2. معرفة الوقت اللازم لإجراء الاختبارات
3. معرفة الزمن لكل تمرين ضمن البرنامج المستخدم في البحث .
4. التعرف على المعوقات التي قد تواجه تنفيذ الاختبارات او الوحدات التعليمية .

6-2 إجراءات البحث الميدانية :

1-6-2 المحاضرة التعريفية

تم اعطاء محاضرة تعريفية عن التصويب بالقفز ومهارة التصويب السلمي لعينة البحث لانهم خام .

2-6-2 الاختبارات القبلية :

قام الباحث بتنفيذ الاختبارات القبلية بتاريخ 2018/2/12 على مجاميع البحث الثلاث لمهارتي قيد البحث . وفي القاعة الداخلية لقسم التربية البدنية وعلوم الرياضية في كلية التربية الأساسية الجامعة المستنصرية .

3-6-2 البرنامج التعليمي :

تم اعداد برنامج تعليمي لتمرينات مهارية خاصة مصاحبة لجهاز المحاكاة Kinect وتم تنفيذه على افراد المجموعة التجريبية الاولى ، اما المجموعة التجريبية الثانية فقد تم تنفيذ نفس البرنامج التعليمي المعد ولكن من دون استخدام جهاز المحاكاة وتوظيف هذا البرنامج في عملية تعلم التصويب بالقفز والتصويب السلمي وكما مبين في الجدول ادناه .

جدول (1) التصميم التجريبي للبحث

مجاميع البحث	المهارات	المتغير
التجريبية الاولى	التصويب بالقفز + التصويب السلمي	البرنامج المعد + جهاز Kinect
التجريبية الثانية	التصويب بالقفز + التصويب السلمي	البرنامج التعليمي المعد
الضابطة	التصويب بالقفز + التصويب السلمي	المنهج المتبع

استمر تطبيق البرنامج التعليمي (10) وحدات تعليمية وبواقع وحدة تعليمية واحدة في الاسبوع وبزمن (90د) مقسم الى القسم الاعدادي (20 د) وبلغت في الوحدات التعليمية كافة (200 د) وبلغ زمن القسم الرئيسي (60 د) لكل وحدة تعليمية وبلغ في الوحدات التعليمية (600 د) اما الجزء الختامي (10 د) لكل وحدة و (100) د لكل الوحدات .

اذ قام الباحث باعداد تمارين مهارية وتم خلال التكرارات الاولى وتحديداً في الوحدات التعليمية الاولى والثانية على اداء المهارات بمسافات وزوايا ثابتة لتوفير عنصر التركيز لدى المتعلم على المهارات المتعلمة وبعدها وخلال الوحدات التعليمية اللاحقة تم التنويع في ممارسة الاداء المهاري من حيث الزوايا والمسافات اضافةً الى اداء تمارين مهارية مشابهة الى حد ما للتمارين التي كان يتم تنفيذها من قبل المتعلم على جهاز المحاكاة والذي كان يستخدم خلال الوحدات التعليمية اذ كان ينفذ المتعلم بعض التكرارات لتمارين مهارية تطبق على ارض الملعب عدها الباحث ضمن برنامجه وبعده ينتقل المتعلم لاداء تمارين على جهاز المحاكاة وبتكرارات محددة ومن ثم يقوم بتنفيذ تمارين مشابهة لتمارين جهاز المحاكاة ولكن هذه المرة تطبق على ارض الملعب هذا فيما يخص افراد المجموعة التجريبية الاولى ، اما المجموعة التجريبية الثانية فلقد اقتصر تعلمها على تنفيذ نفس التمارين المهارية المعدة في البرنامج التعليمي من قبل الباحث والتي طبقها افراد المجموعة التجريبية الاولى ولكن من دون استخدامهم لجهاز المحاكاة Kinect مع الاخذ بنظر الاعتبار الزيادة في عدد تكرارات تمارين المجموعة التجريبية

الثانية بغية تعويضهم عن تكرارات التجريبية الاولى على جهاز المحاكاة ولكي يتساوى الزمن الكلي للجزء التطبيقي للمجموعتين التجريبيتين .

4-6-2 الاختبارات البعدية :

لقد أجريت الاختبارات البعدية للمهارات قيد البحث بتاريخ 2018/4/12 .

7-3 الوسائل الإحصائية:

استخدم الباحث بعض قوانين الحقيبة الإحصائية (SPSS)

3- عرض نتائج البحث ومناقشتها

1-3عرض النتائج :

جدول (2) يبين المعالم الاحصائية للاختبارين القبلي والبعدي للمهارات قيد البحث للمجموعة الضابطة

المعالجات الاحصائية / الاختبارات المهارية	قبلي		بعدي		قيمة T المحسوبة	الدلالة
	س-	ع	س-	ع		
التصويب بالقفز	2.4	0.84	10.2	1.3	17.64	0.00
التهديف السلمي	1.8	0.78	4.5	0.85	6.38	0.00

جدول (3) يبين المعالم الاحصائية للاختبارين القبلي والبعدي للمهارات قيد البحث للمجموعة التجريبية (1)

المعالجات الاحصائية / الاختبارات المهارية	قبلي		بعدي		قيمة T المحسوبة	الدلالة
	س-	ع	س-	ع		
التصويب بالقفز	2.2	0.79	21.7	1.89	24.6	0.00
التهديف السلمي	1.9	0.74	8.2	0.79	15.9	0.00

جدول (4) يبين المعالم الاحصائية للاختبارين القبلي والبعدي للمهارات قيد البحث للمجموعة التجريبية (2)

المعالجات الاحصائية / الاختبارات المهارية	قبلي		بعدي		قيمة T المحسوبة	الدلالة
	س-	ع	س-	ع		
التصويب بالقفز	2.4	0.52	14.4	0.97	36	0.00
التهديف السلمي	1.9	0.74	6	0.67	17.57	0.00

2-3 عرض نتائج اختبار تحليل التباين بين المجموعات وداخلها في الاختبارات البعدية وتحليلها:

الجدول (5) يبين نتائج اختبار (F) بين مجاميع البحث الثلاث وداخلها لاختبارات البحث البعدية

الاختبارات المهارية	المعالجات الاحصائية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجة الحرية	F المحسوبة	الدلالة
التصويب بالقفز	بين المجاميع	677.27	338.63	2	162.98	0.000
	داخل المجاميع	56.1	2.02	27		
التصويب السلمي	بين المجاميع	69.27	34.63	2	58.08	0.000
	داخل المجاميع	16.1	0.6	27		

3-3 عرض نتائج اختبار أقل فرق معنوي (دال) بين مجاميع البحث الثلاث في الاختبارات البعدية

الجدول (6) نتائج اختبار اقل فرق معنوي دال (دال) بين المجموعتين التجريبيتين والضابطة في اختبار التصويب بالقفز

المجاميع	فرق الاوساط	نتائج الفروق	Sig	الدلالة
2-1	21.7 -10.2	11.5	0.00	دال
3-1	14.4 - 10.2	4.2	0.00	دال
3-2	14.4 - 21.7	7.3	0.00	دال

الجدول (7) نتائج اختبار اقل فرق معنوي دال (دال) بين المجموعتين التجريبيتين والضابطة التهديف السلمي

المجاميع	فرق الاوساط	نتائج الفروق	Sig	الدلالة
2-1	8.2 - 4.5	3.7	0.00	دال
3-1	6 - 4.5	1.5	0.00	دال
3-2	6 - 8.2	2.2	0.00	دال

3–4 مناقشة النتائج :

تبين الجداول الخاصة بالاختبارات القبلية والبعدية (4،3،2) ظهور فروق معنوية للمجموعتين التجريبيتين ويعزو الباحث ذلك إلى توافق التمارين المستخدمة مع عينة البحث اذ أن البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث اعطى المتعلم المساحة الكافية و المناسبة التي تتلائم مع قدراته من جهة مع احداث التنوع في الممارسة الذي يوفره التغيير بزواية ومسافات الاداء من جهة اخرى وكذلك كان للتمرينات التي تخللت البرنامج المعد القدرة على اعطاء الفسحة الكافية للمتعلم على التركيز خلال الاداء وهو الخاصية المهمة التي يحتاجها المتعلم في بدايات التعلم وهذه من العوامل الاساسية التي لها الدور البارز في نجاح تطور تعلم المهارة . (3: 65)

اما ما يخص الضابطة فأن وضوح الهدف في البرنامج التعليمي وانسجامه مع مستوى الطلاب المبتدئين وقابليتهم على الأداء الامر الذي يؤدي إلى تحسن مستوى تعلم الأداء وهذه النتائج جاءت متفقة مع ما فرضه الباحث في فرضيات بحثه للاختبارات القبلية والبعدية . (3: 31)

وفيما يتعلق بالجدول (5) والخاص بنتائج الاختبارات البعدية ظهر أن هناك تباينا معنويا لتعلم المهارات قيد البحث بكرة السلة بين المجاميع الثلاث يعود سبب هذا التباين المعنوي إلى استخدام تمرينات البرنامج التعليمي المعدة من قبل الباحث والمصاحبة لجهاز المحاكاة Kinect هذا بالنسبة للمجموع التجريبية الاولى واستخدام تمرينات البرنامج التعليمي المعد مع افراد المجموعة التجريبية الثانية ، ان تلك التمرينات ساعدت على اعطاء المجال للمتعلم في اتخاذ القرار والتنوع والثبات باللاداء للتمارين التي استخدمت في البرنامج التعليمي الذي تم تنفيذها أسهمت وبشكل واضح وملموس في تطوير الأداء المهاري للمهارات قيد البحث إذ نظمت ما يناسبهم مع الهدف هو إتقان هذه المهارات بأسلوب التمرينات وهذا ما أكده شمدت (لغرض الحصول على التعلم لابد من أن تكون هنالك محاولات في ممارسة التمرين وان أهم متغير في التعلم هو الممارسة والتمرين نفسه). (4: 22)

وكذلك اخذ بنظر الاعتبار الموازنة في التنظيم المبرمج على أساس التنويع والثبات في الاداء لكل مهارة وهذا ما أكد عليه شمدت (إن توزيع التمرين ربما يكون متغايرا أو مختلفا بين مهارتين منفصلتين في لعبة واحدة أو عدة العاب وكل مهارة تحتاج إلى توزيع وتنظيم جدوله التمارين بما يتلاءم وصيغة أدائها وربما يكون مختلفا أو متلائما مع مهارات أخرى. (5: 87)

وان تنظيم التمرين ومتطلباته وتناسب الأداء مع مستوى الجهد المبذول الذي يبذله المتعلم يعد من الأمور المهمة الواجب مراعاتها في المرحلة التطبيقية للمهارة المتعلمة. (6: 121)

كما وتبين الجداول (7،6) والخاصة بمعرفة اقل فرق معنوي في الأوساط الحسابية للمجاميع الثلاث من اجل التوصل والتعرف على افضل المجاميع في تعلم المهارات قيد البحث (التصويب بالقفز، التصويب السلمي).

أظهرت نتائج اختبار (L.S.D) لمعرفة اقل فرق معنوي في تعلم مهارة التصويب بالقفز وتعلم مهارة التصويب السلمي لاحظ الباحث أن المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث والمصاحبة لجهاز المحاكاة Kinect هي افضل مجموعة في تعلم المهارات قيد البحث ، ويعزو الباحث في ذلك إلى طبيعة التمرينات المعدة من قبل الباحث والتي كانت تؤدى تحت ظروف التنويع في الممارسة للتمرين الذي يؤدي الى خلق برنامج حركي مرن قابل للتطبيق تحت ظروف محيطية متغيرة اضافة الى الدور الكبير الذي قدمه جهاز المحاكاة Kinect في تعلم المهارات قيد البحث من خلال الربط بين العالم الافتراضي والواقع التطبيقي لاداء تلك المهارات وتوفيره لعنصر التشويق والاثارة بشكل كبير والذي ظهر من

خلال زيادة الدافعية لدى افراد المجموعة التجريبية الاولى خلال تنفيذ الوحدات التعليمية الخاصة بهم واندماجهم بالاداء ، كل هذه العناصر مجتمعةً ادت الى تقدم هذه المجموعة على باقي مجاميع البحث في تعلم هذه المهارات المبحوثة .

ومن خلال النتائج التي توصل لها البحث الحالي تتجلى اهمية الربط بين العالم الافتراضي والواقع التطبيقي في مجال تعلم المهارات الرياضية واعتبارها خطوة جديدة تضيف شيء من الحداثة في مجال التعلم الحركي البيئة التعليمية اذ تم توصل إلى عدة أغراض وأهداف فهي تساعد على الإسراع في عملية التعلم باستثمار الوقت والجهد والتوصل إلى حالة من التكيف والسيطرة والتحكم والتنويع الذي يخلق حالة مشابهة لواقع اللعب الحقيقي، وبمعنى اخر فان هذا الربط بين العالم الافتراضي والواقع التطبيقي أثناء الوحدة التعليمية الواحدة يساعد على استثمار الساحة بنشاطات متنوعة لتوصيل المتعلم إلى حالات جديدة ومواجهة متغيرات اللعب والأداء بتوقيتات مختلفة ومن أماكن متعددة مما يزيد من سيطرة المتعلم على الأداء ويثبت البرامج الحركية لزيادة سرعة اتخاذ القرار أثناء مواقف اللعب المتغيرة.[7: 215]

4- الاستنتاجات والتوصيات

4-1 الاستنتاجات :

1. أظهرت النتائج فاعلية البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث والمصاحب لجهاز المحاكاة Kinect في تعلم مهارتي (التصويب بالقفز ، التصويب السلمي).
2. أظهرت النتائج فاعلية البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث في تعلم مهارتي (التصويب بالقفز ، التصويب السلمي).
3. أظهرت النتائج فاعلية أسلوب الاسلوب المتبع في تعلم مهارتي (التصويب بالقفز ، التصويب السلمي).
4. أظهرت النتائج أفضلية البرنامج التعليمي المعد من قبل الباحث عند مصاحبته لجهاز المحاكاة Kinect في تعلم مهارتي (التصويب بالقفز، التصويب السلمي) على البرنامج التعليمي المعد والمنهج المتبع .

4-2 التوصيات :

1. ضرورة الربط بين العالم الافتراضي والواقع التطبيقي في اعداد المنهاج التعليمي الخاص بتعلم مهارات لعبة كرة السلة.
2. تقديم الدعم المادي والمعنوي للتدريسيين والمدربين بغية توفير مثل هكذا اجهزة تخدم العملية التعليمية .
3. يوصي الباحث بإجراء دراسات مشابهة على عينة مغايرة لعينة البحث ولمهارات أخرى للعبة كرة السلة والعاب رياضية أخرى.
4. يوصي الباحث كافة المختصين بالعملية التعليمية بالاطلاع وبشكل مستمر على كل ما هو حديث بمجال اجهزة المحاكات ومحاولة توظيفه في تعلم المهارات الرياضية .

المصادر

1. فائز بشير حمودات ومؤيد عبد الله جاسم؛ كرة السلة: الموصل، مطبعة دار الكتب للطباعة والنشر، 1987 .
2. مجمع اللغة العربية، معجم علم النفس والتربية، ج1. القاهرة: الهيئة العامة لشؤون المطابع الأميرية. 1984.
3. وجيه محجوب. أصول البحث العلمي ومناهجه، ط1. الأردن: دار المناهج للنشر والتوزيع. 2001.
4. schmidt. A. Richard. Motor control and learning Human Kintics pubilsherse: chmen pein. III inos 1982.
5. إبراهيم ، مروان عبد المجيد، الأسس العلمية والطرق الإحصائية للاختبارات والقياس للتربية الرياضية، ط1. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر. 1999.
6. باهي، مصطفى حسين. المعاملات العلمية والعملية بين النظرية والتطبيق، ط1. القاهرة: مركز الكتاب للنشر. 1999 .
7. فرحان، ليلى السيد. القياس المعرفي الرياضي، ط1. القاهرة: مركز الكتاب للنشر. 2001.

انموذج لوحدة تعليمية

المجموعة التجريبية الأولى (برنامج تعليمي + kinect)

عدد الطلاب (10) الهدف التعليمي : تعليم الطلاب مهارتي التصويب بالقفز والتصويب السلمي .

الزمن : (90) دقيقة الهدف التربوي : التأكيد على مبدأ الاحترام المتبادل والالتزام

أقسام الوحدة التعليمية			الزمن	التفاصيل	التنظيم	الملاحظات
القسم التحضيري		المقدمة	3 د	أخذ الغياب وتهيئة الأدوات	XXXXXXXXX O	
		إحماء عام	7 د	مجموعة من التمارين لتهيئة عضلات ومفاصل الجسم	XXXXXXXXXX O	
		إحماء خاص	10 د	تمارين تهيئة خاصة لخدمة الجزء الرئيسي وتمارين الإحساس بالكرة	XXXXXXXXX X X X O X	
القسم الرئيسي	الجزء التعليمي		10 د	أعطاء مقدمة عن مهارة المناولة من الكتف والتصويب السلمي والغرض منهما فضلا عن ذكر شروط تعليمهما مع شرح وضعية الجسم الصحيحة لأداء المهارة ثم عرض المهارة أمام الطلاب		
	الجزء التطبيقي	التمرين الاول	15 د	تحدد سبع مناطق على خط منطقة الزون ثلاث منها على جهة اليمين وثلاث على جهة اليسار واخرى على منتصف خط الرمية الحرة يؤدي الطالب التصويب من القفز من جهة اليمن من المنطقة الاولى القريبة من السلة وبعدها ينتقل الى المنطقة الثانية على ان يصيب السلة بنقطة ناجحة ومن ثم ينتقل الى المنطقة الثالثة بعد التصويب الناجح من المنطقة الثانية وهكذا حتى يصل الى المنطقة السابعة .		
		جهاز المحاكاة Kinect	8 د	يؤدي المتعلم مهارة التصويب من القفز على جهاز المحاكاة		
		التمرين الثاني	8 د	إعادة تطبيق تمرين التصويب السلمي وبنفس الطريقة والالية التي تم بها تنفيذ التمرين على جهاز المحاكاة		
		التمرين الثالث	10 د	تحدد (4) زوايا (40درجة،80درجة) يمين الهدف (بالنسبة للنقطة الوهمية لمركز الحلقة على الأرض والخط النهائي القريب من الحلقة) ،وكذلك الزوايا (40درجة ،80درجة) يسار الهدف تحدد (4) مناطق على قوس الثلاث النقاط وعند نهاية الخط الوهمي لتلك الزوايا ، يقف الطالب على الخط الجانبي القريب من نهاية الخط الوهمي للزاوية 40 درجة على جهة اليمين الهدف وعند سماع الصافرة ينطلق الطالب الى التقاط الكرة الموضوعة عند تلك المناطق بالتتابع لاداء التصويب السلمي حتى الانتهاء عند منطقة الزاوية 40 درجة يسار الهدف.		
		جهاز المحاكاة Kinect	7 د	يؤدي المتعلم مهارة التصويب السلمي على جهاز المحاكاة		

أقسام الوحدة التعليمية			الزمن	التفاصيل	التنظيم	الملاحظات
		التمرين الرابع	7 د	إعادة تطبيق تمرين التصويب السلمي وبنفس الطريقة والالية التي تم بها تنفيذ التمرين على جهاز المحاكاة .		
القسم الختامي		ختام المحاضرة	5 د	تمارين تهدئة	XXXXXXXXXXXXO	

Nuevo - 1 vendido

Sensor Kinect Xbox 360 Nuevo +juego Kinect Adventures