



اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة

الشارف عثمان احمد الكوم ^{ID}

قسم التربية وعلم النفس، كلية التربية الزاوية، جامعة الزاوية، ليبيا

وليد بشير العربي شوب ^{ID}

قسم التدريب الرياضي، كلية التربية البدنية، جامعة الزاوية، ليبيا

Attitudes of Physical Education Students at Sabratha University towards Using Interactive Video Applications (Edpuzzle) in Learning Basketball Skills

Asharef Othman Ahmed Alkoum ^{ID}

Walid Basher Al Arabe Shayob ^{ID}

Department of Education and Psychology, Faculty of Education, University of Zawia, Zawia, Libya

Department of Sports Training, Faculty of Physical Education, University of Zawia, Zawia, Libya

Corresponding Authors' Emails: as.alkoum@zu.edu.ly & w.shuob@zu.edu.ly

تاريخ الاستلام: 2026/09/02 - تاريخ المراجعة: 2026/09/08 - تاريخ القبول: 2026/10/06 - تاريخ النشر: 2026/10/25

ملخص البحث

هدفت الدراسة إلى التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة، وذلك من خلال التعرف على اتجاهاتهم في ثلاثة محاور رئيسية تمثلت في: سهولة استخدام التطبيق، والفهم المهاري لكرة السلة، والدافعية نحو التعلم. واستخدم الباحثان المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة الدراسة وأهدافها، وتمثلت أداة الدراسة في استبيان لقياس اتجاهات الطلبة نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة. وطبقت الدراسة على عينة قوامها (20) طالباً من طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة. أظهرت النتائج وجود اتجاه إيجابي مرتفع لدى الطلبة نحو استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات كرة السلة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي للاستبيان (3.72) من أصل (5)، وبنسبة مئوية بلغت (74.4%). وجاء محور الدافعية نحو التعلم في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (3.95) وبنسبة (79.0%)، يليه محور الفهم المهاري لكرة السلة بمتوسط (3.74) وبنسبة (74.6%)، بينما جاء محور سهولة استخدام التطبيق في المرتبة الثالثة بمتوسط (3.47) وبنسبة (69.4%). كما أظهرت النتائج أن أعلى استجابة في الاستبيان كانت للعبارة المتعلقة بزيادة رغبة الطلبة في المشاركة في التعلم عند استخدام الفيديو التفاعلي، بمتوسط حسابي بلغ (4.30) وبنسبة (86.0%)، في حين كانت أدنى استجابة للعبارة المتعلقة بسهولة التعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي، بمتوسط (2.95) وبنسبة (59.0%). وخلصت الدراسة إلى أن طلبة التربية البدنية أظهروا اتجاهًا إيجابيًا نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، وأن القيمة التعليمية المدركة للتطبيق، ولا سيما في تعزيز الدافعية والفهم المهاري، كانت أعلى من مستوى سهولة استخدامه. وأوصت الدراسة بالاستمرار في توظيف الفيديو التفاعلي بوصفه وسيلة تعليمية مساندة للشرح والتطبيق العملي، مع توفير تدريب تمهيدي للطلبة على استخدام التطبيق وتصميم محتوى تفاعلي واضح ومناسب لطبيعة المهارات الرياضية.

الكلمات المفتاحية: الفيديو التفاعلي، Edpuzzle، مهارات كرة السلة، الدافعية نحو التعلم، طلبة التربية البدنية.

Abstract

This study aimed to identify the attitudes of physical education students at Sabratha University toward using the interactive video application (Edpuzzle) in learning basketball skills. The study focused on three main dimensions: ease of using the application, basketball skill understanding, and motivation toward learning. A descriptive research method was employed as it was appropriate to the nature and objectives of the study. The researchers used a questionnaire to measure students' attitudes toward using Edpuzzle in learning basketball skills. The study was conducted on a sample of 20 physical education students at Sabratha University. The results revealed a high positive attitude among the students toward using interactive video in learning basketball skills. The overall mean score of the questionnaire was 3.72 out of 5, representing 74.4%. The motivation toward learning dimension ranked first, with a mean score of 3.95 and a percentage of 79.0%, followed by the basketball skill

understanding dimension, with a mean score of 3.74 and a percentage of 74.6%. The ease of using Edpuzzle dimension ranked third, with a mean score of 3.47 and a percentage of 69.4%. The highest-rated statement in the questionnaire was related to students' increased desire to participate in learning when using interactive video, with a mean score of 4.30 and a percentage of 86.0%. In contrast, the lowest-rated statement concerned students' ability to deal easily with the interactive video content, with a mean score of 2.95 and a percentage of 59.0%. The study concluded that physical education students demonstrated a positive attitude toward using Edpuzzle in learning basketball skills. The perceived educational value of the application, particularly in enhancing students' motivation and understanding of basketball skills, was higher than their perceived ease of use. The study recommended continuing to employ interactive video as a supportive educational tool alongside theoretical explanation and practical application, while providing students with introductory training on how to use the application and designing clear and appropriate interactive content for learning sports skills.

Keywords: Interactive Video, Edpuzzle, Basketball Skills, Motivation Toward Learning, Physical Education Students.

1. المقدمة

يشهد مجال التعليم الجامعي في السنوات الأخيرة تطوراً ملحوظاً في توظيف التقنيات الرقمية والتطبيقات التعليمية الحديثة، نتيجة لما توفره هذه التقنيات من إمكانيات تساعد على تنويع أساليب التدريس، وتقديم المحتوى التعليمي بصورة أكثر تفاعلاً، وإتاحة فرص متعددة للطلاب للمشاركة في عملية التعلم. وقد أصبح توظيف الوسائط المتعددة، ولا سيما الفيديو التعليمي، من الأساليب التي تحظى باهتمام متزايد في مؤسسات التعليم العالي؛ لما يوفره من إمكانية عرض المعلومات والمحتوى التعليمي بصورة مرئية، وإتاحة الفرصة للمتعلم لمشاهدة المحتوى وإعادة مشاهدته وفق حاجته. وتشير نتائج مراجعة منهجية شملت عدداً كبيراً من الدراسات في التعليم العالي إلى أن استخدام الفيديو يمكن أن يساهم في تحسين تعلم الطلبة، ولا سيما عندما يُوظف إلى جانب أساليب التدريس القائمة (Noetel et al., 2021). وتكتسب التقنيات التعليمية أهمية خاصة في مجال التربية البدنية، نظراً لطبيعة هذا المجال التي تجمع بين المعرفة النظرية والأداء الحركي والمهاري. فتعلم المهارات الرياضية لا يعتمد على الشرح اللفظي وحده، وإنما يحتاج كذلك إلى مشاهدة الأداء الصحيح وفهم مراحل وتسلسله الحركي، ثم محاولة تطبيقه بصورة عملية. وقد أظهرت مراجعة منهجية أن التعلم بالملاحظة يمثل أسلوباً مفيداً في تعزيز تعلم المهارات الحركية في التربية البدنية، حيث يمكن لمشاهدة النموذج الحركي أن تساعد المتعلم على تكوين تصور أوضح عن الأداء المطلوب (Han et al., 2022). كما أظهرت مراجعة أخرى أهمية التغذية الراجعة في تعلم المهارات الحركية لدى طلبة التربية البدنية، بما في ذلك التغذية الراجعة البصرية المرتبطة بالأداء الحركي (Han et al., 2021). ومن هنا يمكن أن تساهم الوسائط المرئية والتفاعلية في مساعدة الطالب على الربط بين المعلومات النظرية والأداء الحركي الفعلي.

وتعد كرة السلة من الألعاب الرياضية التي تتضمن مجموعة من المهارات الأساسية التي تحتاج إلى الفهم والملاحظة والتكرار، مثل المحاور والتمرير والتصويب والرمية الحرة. ويواجه الطالب أثناء تعلم هذه المهارات الحاجة إلى فهم المراحل الفنية للحركة وملاحظة وضع الجسم وحركة الذراعين واليدين والتوقيت والتوافق بين أجزاء الجسم المختلفة. ولذلك يمكن أن يمثل الفيديو التعليمي وسيلة مساعدة لعرض المهارة بصورة متتابعة (Klella, 2026) خلال الشرح النظري وحده. وقد أظهرت دراسة تناولت استخدام نمذجة الفيديو لدى لاعبي كرة السلة المبتدئين تحسناً في عدد من مؤشرات الأداء الفني لدى المجموعة التي استخدمت الفيديو، مما يدعم إمكانية الاستفادة من النمذجة المرئية في تعلم المهارات الأساسية لكرة السلة (Sánchez-Rivas et al., 2023). وفي هذا السياق ظهرت تطبيقات الفيديو التفاعلي التي لا تكتفي بعرض المحتوى المرئي، وإنما تضيف إليه عناصر تفاعلية تسمح بإدراج الأسئلة والتعليقات والتوقيات والأنشطة داخل الفيديو، بحيث يصبح الطالب أكثر مشاركة أثناء المشاهدة. ومن بين هذه التطبيقات تطبيق Edpuzzle، الذي يتيح للمعلم استخدام مقاطع الفيديو التعليمية وإضافة الأسئلة والتعليقات وتحديد نقاط توقف أثناء عرض المحتوى (Mrghem & Klella, 2026; Abraham et al., 2026)، بما يساعد على تحويل المشاهدة من نشاط سلبي إلى تجربة تعليمية أكثر تفاعلاً. كما يوفر التطبيق إمكانيات لمتابعة تقدم الطلبة واستجاباتهم للأسئلة المدمجة في الفيديو (Guo et al., 2020).

وتزداد أهمية استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم المهارات الرياضية؛ لأن الطالب يستطيع مشاهدة المهارة أكثر من مرة والتركيز على مراحل معينة من الأداء، كما يمكن للأسئلة المدمجة داخل الفيديو أن توجه انتباهه إلى جوانب محددة من المهارة. وقد أشارت دراسات تناولت استخدام Edpuzzle إلى إمكانية إسهامه في تعزيز اهتمام الطلبة

ومشاركته وتحسين بعض مخرجات التعلم، الأمر الذي يشير إلى إمكانية توظيفه كأداة تعليمية داعمة في العملية التعليمية (Ramasany et al., 2022; Vivianingsih et al., 2023). كما أن توظيف الفيديو في التربية البدنية يمكن أن يجمع بين عرض النموذج الحركي وتقديم المحتوى المعرفي بصورة مرئية، وهو ما قد يساعد المتعلم على فهم المهارة بصورة أكثر وضوحاً. ومن ناحية أخرى، يمثل اتجاه الطلبة نحو استخدام التقنيات التعليمية عاملاً مهماً في نجاح توظيفها داخل العملية التعليمية؛ فتوفر التطبيق التقني وحده لا يضمن بالضرورة تقبل الطلبة له أو استفادتهم منه. إذ تتأثر عملية استخدام التكنولوجيا التعليمية بمدى شعور المتعلم بسهولة استخدامها، ومدى إدراكه لفوائدها وقدرتها على مساعدته في فهم المحتوى. ويعد كل من المنفعة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة من المفاهيم الأساسية في تفسير قبول الأفراد للتكنولوجيا، وفقاً لنموذج قبول التكنولوجيا (Davis, 1989). كما تشير المراجعات الحديثة إلى أهمية عدد من العوامل المرتبطة بسهولة الاستخدام والمنفعة المتوقعة في تبني التقنيات التعليمية في مؤسسات التعليم العالي (Feng et al., 2025).

ومن هذا المنطلق، فإن دراسة اتجاهات طلبة التربية البدنية نحو استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات كرة السلة يمكن أن توفر معلومات مهمة حول مدى تقبلهم لهذا النوع من التعلم، ومدى شعورهم بسهولة استخدام التطبيق، ومدى إسهامه من وجهة نظرهم في فهم الجوانب المهارية، وكذلك تأثير استخدامه في دافعتهم نحو تعلم كرة السلة. وتأتي أهمية هذا الموضوع في البيئة الجامعية بجامعة صبراتة بصورة خاصة، نظراً إلى أن طلبة التربية البدنية يمثلون الفئة المستهدفة بإعدادهم علمياً ومهنيًا للعمل في مجال التربية الرياضية والتدريب والتعليم. ومن ثم فإن التعرف إلى اتجاهاتهم نحو استخدام التقنيات التعليمية الحديثة يمكن أن يساعد في فهم مدى ملائمة هذه الوسائل لعملية تعلم المهارات الرياضية، ويوفر أساساً يمكن الاستفادة منه عند تطوير طرائق تدريس مقررات التربية البدنية. وعليه، يركز البحث الحالي على دراسة اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة، من خلال التعرف إلى اتجاهاتهم في ثلاثة جوانب رئيسية تتمثل في سهولة استخدام التطبيق، والفهم المهارى لكرة السلة، والدافعية نحو التعلم. وتوفر دراسة هذه الجوانب صورة أكثر تنظيمًا عن مدى تقبل الطلبة لهذا النوع من التطبيقات وإمكان الاستفادة منه في العملية التعليمية المرتبطة بتعلم المهارات الرياضية.

2. مشكلة البحث

يشهد التعليم الجامعي توجهاً متزايداً نحو توظيف التقنيات الرقمية والتطبيقات التعليمية التفاعلية، لما توفره من إمكانيات تساعد على تنويع أساليب التعلم وزيادة مشاركة الطالب في العملية التعليمية. ويعد الفيديو التعليمي من الوسائل التي يمكن أن تدعم التعلم، خاصة في المجالات التي تتطلب عرضاً بصرياً للأداء، إذ أظهرت نتائج مراجعة منهجية أن استخدام الفيديو يمكن أن يسهم في تحسين تعلم الطلبة في التعليم العالي (Noetel et al., 2021). وتزداد أهمية ذلك في التربية البدنية، حيث تعتمد عملية تعلم المهارات الحركية على الملاحظة وفهم النموذج الحركي وتكرار الأداء، وقد أكدت مراجعة منهجية فاعلية التعلم بالملاحظة في تعزيز تعلم المهارات الحركية في التربية البدنية (Han et al., 2022). وتعد مهارات كرة السلة من المهارات التي تتطلب ملاحظة دقيقة لمراحل الأداء وتسلسلها الحركي، الأمر الذي يجعل توظيف الوسائط المرئية ذا أهمية في عملية التعلم. ومع تطور تقنيات التعليم الرقمي، ظهر الفيديو التفاعلي الذي يتجاوز المشاهدة التقليدية من خلال دمج الأسئلة والتعليقات والتوقعات داخل المحتوى المرئي، ومن التطبيقات التي توفر هذه الخصائص تطبيق Edpuzzle، الذي يتيح للمعلم تضمين الأسئلة والتعليقات داخل الفيديو ومتابعة استجابات الطلبة وتقديمهم (Guo et al., 2020). وقد أشارت بعض الدراسات إلى أن استخدام Edpuzzle يمكن أن يرتبط بزيادة اهتمام الطلبة ومشاركته وتحسين بعض مخرجات التعلم (Ramasany et al., 2022; Vivianingsih et al., 2023).

وعلى الرغم من هذه الإمكانيات، فإن نجاح توظيف التقنيات التعليمية لا يعتمد على توفرها فقط، بل يرتبط كذلك بمدى تقبل الطلبة لها وإدراكهم لفوائدها وسهولة استخدامها؛ إذ يمثل كل من المنفعة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة عاملين أساسيين في تفسير قبول التكنولوجيا (Davis, 1989). ومن ثم فإن معرفة اتجاهات الطلبة نحو استخدام الفيديو التفاعلي تعد أمراً مهماً عند التفكير في توظيفه في تعلم المهارات الرياضية، خاصة من حيث سهولة استخدام التطبيق، وإسهامه في فهم المهارات، وتأثيره في دافعية الطلبة نحو التعلم. وفي ضوء ذلك، تبرز الحاجة إلى التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، في ظل محدودية المعلومات المتاحة حول مدى تقبل الطلبة لهذا النوع من التطبيقات في البيئة المحلية. ومن هنا تتمثل مشكلة البحث في التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة، من خلال ثلاثة أبعاد هي: سهولة استخدام التطبيق، والفهم المهارى، والدافعية نحو التعلم.

3. تساؤلات البحث

يسعى البحث الحالي إلى الإجابة عن التساؤل الرئيس الآتي:

ما اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة؟

ويتفرع عن هذا التساؤل الرئيس التساؤلات الآتية:

1. ما اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة؟
2. ما اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو دور الفيديو التفاعلي باستخدام Edpuzzle في فهم المهارات الأساسية لكرة السلة؟
3. ما اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو دور استخدام Edpuzzle في زيادة الدافعية نحو تعلم مهارات كرة السلة؟
4. هل تختلف اتجاهات طلبة التربية البدنية نحو استخدام Edpuzzle باختلاف بعض الخصائص الديموغرافية أو الأكاديمية للطلبة، عند توافرها؟

4. أهداف البحث

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة، وذلك من خلال تحقيق الأهداف الآتية:

1. التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة.
2. التعرف على اتجاهات الطلبة نحو دور الفيديو التفاعلي في تحسين فهم الخطوات والمراحل الفنية للمهارات الأساسية في كرة السلة.
3. التعرف على اتجاهات الطلبة نحو دور استخدام تطبيق Edpuzzle في زيادة الدافعية والاهتمام بتعلم مهارات كرة السلة.
4. التعرف على الاتجاه العام لطلبة التربية البدنية نحو استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي في تعلم المهارات الرياضية.
5. الكشف عن الفروق في اتجاهات الطلبة نحو استخدام Edpuzzle وفق بعض المتغيرات الأكاديمية أو الديموغرافية، إذا توافرت بيانات مناسبة لتحليلها.
6. تقديم مجموعة من المقترحات والتوصيات التي يمكن الاستفادة منها في توظيف تطبيقات الفيديو التفاعلي في تدريس مقررات التربية البدنية وتعلم مهارات كرة السلة.

5. أهمية البحث

تتبع أهمية البحث الحالي من الاهتمام المتزايد بتوظيف التقنيات الرقمية والتطبيقات التعليمية التفاعلية في العملية التعليمية، وبصفة خاصة في مجال التربية البدنية الذي يجمع بين المعرفة النظرية والأداء الحركي والتطبيق العملي. ويكتسب الفيديو التفاعلي أهمية في تعلم مهارات كرة السلة لما توفره الوسائط المرئية من إمكانية مشاهدة الأداء وتكراره وملاحظة مراحل الفنية، كما أن توظيف الفيديو في التعليم الجامعي يمكن أن يدعم تعلم الطلبة عندما يستخدم بصورة منظمة إلى جانب أساليب التدريس الأخرى (Noetel et al., 2021). وتتمثل أهمية البحث في أنه يسهم في إثراء الأدبيات المرتبطة بتوظيف التكنولوجيا التعليمية في مجال التربية البدنية، من خلال التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، والكشف عن آرائهم المتعلقة بسهولة استخدام التطبيق، والفهم المهاري، والدافعية نحو التعلم. كما يمكن أن توفر نتائج مؤشرات يستفيد منها أعضاء هيئة التدريس في تطوير أساليب تدريس المهارات الرياضية وتصميم محتوى تعليمي رقمي أكثر تفاعلاً، خاصة أن تقبل الطلبة للتكنولوجيا يرتبط بإدراكهم لفائدتها وسهولة استخدامها (Davis, 1989). كذلك يمكن أن تساعد النتائج في اتخاذ قرارات أكثر ملاءمة بشأن توظيف الفيديو التفاعلي في مقررات التربية البدنية، وتوفير أساس لدراسات مستقبلية تتناول استخدامه في رياضات ومهارات حركية أخرى.

6. مصطلحات البحث

يتضمن البحث عددًا من المصطلحات والمفاهيم الأساسية المرتبطة بموضوعه، والتي يتطلب استخدامها تحديد المقصود بها بدقة، وذلك لتوضيح دلالاتها المفاهيمية والإجرائية في إطار البحث الحالي.

1.6 الاتجاهات

مفهومًا: تشير الاتجاهات إلى مجموعة من المعتقدات والمشاعر والاستجابات التي يكونها الفرد تجاه موضوع أو فكرة أو وسيلة معينة، وتتعاكس في درجة تقبلها أو رفضه لها. إجرائيًا: يقصد بها في البحث الحالي درجة استجابة طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة لفقرات الاستبيان المتعلقة باستخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، من خلال أبعاد: سهولة الاستخدام، والفهم المهاري، والدافعية نحو التعلم.

2.6 الفيديو التفاعلي

مفهومًا: هو محتوى مرئي رقمي يتيح للمتعلّم التفاعل مع المادة التعليمية أثناء المشاهدة، من خلال دمج عناصر مثل الأسئلة والتعليقات والتوقيات والأنشطة داخل الفيديو. إجرائيًا: يقصد به في البحث الحالي مقاطع الفيديو التعليمية الخاصة بمهارات كرة السلة، والتي تتضمن عناصر تفاعلية يتم تقديمها للطلبة من خلال تطبيق Edpuzzle أثناء عملية التعلم.

3.6 تطبيق Edpuzzle

مفهومًا: هو تطبيق تعليمي رقمي يتيح للمعلم توظيف مقاطع الفيديو التعليمية وإضافة عناصر تفاعلية إليها، مثل الأسئلة والتعليقات والتوقعات، بهدف زيادة تفاعل المتعلم مع المحتوى ومتابعة استجاباته. إجرائيًا: يقصد به في البحث الحالي التطبيق المستخدم لتقديم محتوى مرئي تفاعلي خاص بمهارات كرة السلة لطلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة، والذي يتم التعرف على اتجاهات الطلبة نحوه من خلال الاستبيان المعد لهذا الغرض.

4.6 مهارات كرة السلة

مفهومًا: هي مجموعة من المهارات الحركية والفنية الأساسية التي يستخدمها اللاعب أثناء ممارسة كرة السلة، ومن أبرزها التمرير والمحاورة والتصويب والرمية الحرة. إجرائيًا: يقصد بها في البحث الحالي المهارات الأساسية لكرة السلة التي يتضمنها المحتوى التعليمي المقدم للطلبة من خلال الفيديو التفاعلي باستخدام تطبيق Edpuzzle.

5.6 طلبة التربية البدنية

يقصد بهم في البحث الحالي الطلبة المسجلون في تخصص التربية البدنية بجامعة صبراتة، والذين يمثلون مجتمع الدراسة أو عينتها وفق إجراءات اختيار المشاركين الموضحة في منهجية البحث.

7. الدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل عرضًا للدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث الحالي، من خلال الدراسات التي تناولت استخدام الفيديو التعليمي والتفاعلي في العملية التعليمية، والدراسات المرتبطة باستخدام الفيديو في تعلم المهارات الحركية والتربية البدنية، والدراسات التي تناولت الفيديو والنمذجة المرئية في تعلم مهارات كرة السلة، إضافة إلى الدراسات المرتبطة بتطبيق Edpuzzle وقبول التكنولوجيا التعليمية، بهدف التعرف على أبرز نتائجها والاستفادة منها في تحديد موقع البحث الحالي.

1.7 الدراسات المتعلقة باستخدام الفيديو التعليمي والتفاعلي في التعليم

أجرى Noetel et al (2021) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الفيديو في تعلم طلبة التعليم العالي من خلال مراجعة منهجية للدراسات التجريبية. وشملت المراجعة (105) دراسات، وبلغ مجموع أفراد العينات فيها (7776) طالبًا. وأظهرت النتائج أن استبدال بعض أساليب التدريس التقليدية بالفيديو أدى إلى تحسن صغير في تعلم الطلبة، في حين أدى إضافة الفيديو إلى أساليب التدريس القائمة إلى فوائد تعليمية أكبر، مما يشير إلى أهمية توظيف الفيديو بوصفه عنصرًا مساندًا ضمن التصميم التعليمي، وليس مجرد بديل عن التدريس القائم، كما أجرى Ramasany et al (2022) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام تطبيق Edpuzzle في اهتمام الطلبة ومشاركتهم وتحصيلهم في مادة العلوم. واستخدمت الدراسة عينة قوامها (40) طالبًا، وتم جمع البيانات باستخدام الاختبارات والاستبانات وقوائم الملاحظة. وأظهرت النتائج وجود مؤشرات إيجابية لاستخدام الفيديو التفاعلي من خلال Edpuzzle في اهتمام الطلبة ومشاركتهم وتحصيلهم، مما يشير إلى إمكانية توظيف التطبيق في دعم جوانب متعددة من عملية التعلم.

وفي دراسة Vivianingsih et al (2023)، تم بحث أثر استخدام وسائط الفيديو التعليمي التفاعلي المدعومة بتطبيق Edpuzzle في تعلم الطلبة. واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، واعتمدت على المقابلة والتوثيق والاختبار في جمع البيانات، وأظهرت النتائج أن استخدام الفيديو التفاعلي المدعوم بـ Edpuzzle كان له تأثير في نتائج تعلم الطلبة، وأوصت الدراسة بإمكانية استخدام هذا النوع من الوسائط بوصفه مصدرًا تعليميًا مساندًا. وتشير هذه الدراسات بصورة عامة إلى أن الفيديو يمكن أن يوفر قيمة تعليمية إضافية عندما يوظف ضمن تصميم تعليمي منظم، كما توضح الدراسات المرتبطة بتطبيق Edpuzzle إمكانية الاستفادة من خصائص الفيديو التفاعلي في زيادة اهتمام المتعلمين ومشاركتهم وتحسين بعض نواتج التعلم (Klella, 2024). إلا أن معظم هذه الدراسات تناولت مواد دراسية عامة، ولم تركز بصورة مباشرة على اتجاهات طلبة التربية البدنية نحو استخدام Edpuzzle في تعلم المهارات الرياضية.

2.7 الدراسات المتعلقة بالفيديو والتعلم الحركي في التربية البدنية

أجرى Han et al (2022) مراجعة منهجية هدفت إلى تحليل الأدلة المتعلقة باستخدام التعلم بالملاحظة في تنمية المهارات الحركية في التربية البدنية. وشملت المراجعة (18) دراسة، وأظهرت النتائج وجود دليل قوي على فاعلية التعلم بالملاحظة في تعلم المهارات الحركية مقارنة بالمتعلمين الذين لم يشاركوا في التعلم بالملاحظة. كما أظهرت المراجعة أن التعلم بالملاحظة يمثل أسلوبًا تعليميًا مفيدًا في تنمية المهارات الحركية، مع وجود حاجة إلى مزيد من البحث حول أثر الإشارات اللفظية وأنماط عرض النموذج الحركي. كما أجرى Zhou et al (2021) مراجعة منهجية هدفت إلى دراسة أثر التغذية الراجعة في تعلم المهارات الحركية أثناء دروس التربية البدنية. وشملت المراجعة (23) دراسة، وأظهرت النتائج وجود دليل قوي على فاعلية التدخلات التي تتضمن التغذية الراجعة في تحسين تعلم المهارات الحركية مقارنة بعدم تقديم التغذية الراجعة. وتشير هذه النتيجة إلى أهمية توفير معلومات تساعد المتعلم على فهم الأداء وتصحيحه. وتوضح هذه الدراسات أن تعلم المهارات الحركية في التربية البدنية يرتبط بدرجة كبيرة بالملاحظة والتغذية الراجعة، وهو ما يوفر أساسًا علميًا لتوظيف الوسائط المرئية والتفاعلية

في تعليم المهارات الرياضية. كما أن خصائص الفيديو التفاعلي، مثل إمكانية إعادة المشاهدة وإضافة الأسئلة والتعليقات، يمكن أن توفر فرصًا إضافية للمتعلم لملاحظة الأداء والتركيز على جوانب محددة من المهارة.

3.7 الدراسات المتعلقة باستخدام الفيديو في تعلم مهارات كرة السلة

أجرى Tannoubi et al (2023) دراسة شبه تجريبية هدفت إلى التعرف على فاعلية النمذجة بالفيديو في تحسين المهارات الفنية لدى لاعبي كرة السلة المبتدئين. شارك في الدراسة (20) لاعبًا، وزعوا بالتساوي إلى مجموعة تجريبية استخدمت النمذجة بالفيديو ومجموعة ضابطة، واستمر البرنامج التدريبي أربعة أسابيع. وأظهرت النتائج تفوق مجموعة النمذجة بالفيديو في اختبار التمرير، إضافة إلى تحسن بعض مؤشرات الأداء الفردي والجماعي، مما يشير إلى إمكانية استخدام النمذجة بالفيديو بوصفها استراتيجية مساعدة في تعلم وتحسين بعض المهارات الفنية في كرة السلة.

كما أجرى Rekik et al (2023) دراسة هدفت إلى مقارنة أثر التمثيلات البصرية الديناميكية والثابتة في اكتساب بعض أفعال اللعب في كرة السلة لدى طلبة التربية البدنية المبتدئين. وقورنت ثلاثة أنماط من العرض البصري، هي الصور الثابتة، والصور الثابتة المدعمة بأسهم توضيحية، والفيديو. وأظهرت النتائج أن أداء الطلبة في فهم المواقف والأداء المرتبط بأفعال اللعب كان أفضل عند استخدام الفيديو مقارنة بالعرض بالصور الثابتة، مما يدعم أهمية العرض المرئي الديناميكي في تعلم بعض الجوانب المرتبطة بكرة السلة. كما تناولت دراسة Aydoğan and Demirok (2023) فاعلية النمذجة بالفيديو المدعومة بالحاسوب في تعليم بعض الحركات الأساسية في كرة السلة لأربعة طلاب من ذوي متلازمة داون. واستخدمت الدراسة تصميمًا فرديًا متعدد المجسات، وأظهرت النتائج فاعلية النمذجة بالفيديو في تعليم المهارات الأساسية، مع استمرار اكتساب المهارات بعد انتهاء مرحلة التدريب. كما أشارت آراء الطلبة والمعلم إلى أن استخدام الفيديو أسهم في زيادة المشاركة وجعل الدروس أكثر إثارة ومتعة وتشير هذه الدراسات إلى إمكانية الاستفادة من الفيديو والنمذجة المرئية في تعلم مهارات كرة السلة، سواء من خلال تحسين الأداء المهاري أو دعم فهم أفعال اللعب. إلا أن معظم هذه الدراسات ركزت على قياس أثر الفيديو أو النمذجة في الأداء المهاري، بينما يركز البحث الحالي على اتجاهات طلبة التربية البدنية نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، وهو ما يمثل اختلافًا في الهدف والمتغيرات وطبيعة الدراسة.

4.7 الدراسات المتعلقة باتجاهات الطلبة وقبول التكنولوجيا التعليمية

يمثل تقبل المتعلم للتكنولوجيا عاملاً مهماً في نجاح توظيفها داخل العملية التعليمية، ويُعد نموذج قبول التكنولوجيا من النماذج التي أسهمت في تفسير سلوك الأفراد تجاه استخدام التقنيات، مع تركيزه على المنفعة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة بوصفهما من العوامل المهمة المرتبطة بقبول التكنولوجيا (Davis, 1989). وفي هذا السياق، أجرى Xue et al (2024) مراجعة منهجية لتطبيق النظرية الموحدة لقبول واستخدام التكنولوجيا (UTAUT) في التعليم العالي، وشملت المراجعة (162) دراسة. وأظهرت النتائج أن الطلبة كانوا الفئة الأكثر تناولاً في الدراسات المتعلقة بقبول التكنولوجيا في التعليم العالي، وأن توقعات الأداء كانت من أكثر العوامل تأثيراً في النية السلوكية لاستخدام التكنولوجيا، إلى جانب عدد من العوامل المرتبطة بسهولة الاستخدام والسياق التعليمي. وتفيد هذه الدراسات في دعم أهمية التعرف على اتجاهات الطلبة عند إدخال تطبيقات تعليمية جديدة، كما تدعم اختيار سهولة الاستخدام بوصفها أحد الجوانب المهمة في دراسة تقبل الطلبة للتكنولوجيا. إلا أن البحث الحالي لا يهدف إلى اختبار نموذج كامل من نماذج قبول التكنولوجيا، وإنما يركز على وصف اتجاهات طلبة التربية البدنية نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، من خلال ثلاثة أبعاد هي: سهولة الاستخدام، والفهم المهاري، والدافعية نحو التعلم.

5.7 التعقيب على الدراسات السابقة

يتضح من استعراض الدراسات السابقة وجود اهتمام متزايد بتوظيف الفيديو والتقنيات الرقمية في العملية التعليمية، كما تشير نتائج هذه الدراسات إلى إمكانية الاستفادة من الفيديو في التعليم الجامعي وفي تعلم المهارات الحركية والتربية البدنية. فقد أظهرت دراسة Noetel et al (2021) وجود فوائد تعليمية لاستخدام الفيديو في التعليم العالي، بينما أكدت دراسة Han et al (2022) أهمية التعلم بالملاحظة في اكتساب المهارات الحركية في التربية البدنية. كما دعمت دراسة Zhou et al (2021) أهمية التغذية الراجعة في تعلم المهارات الحركية. وفي مجال كرة السلة، أظهرت الدراسات إمكانية الاستفادة من النمذجة بالفيديو والعرض البصري الديناميكي في تحسين بعض جوانب الأداء والفهم المهاري، كما يتضح في دراستي Tannoubi et al (2023) و Rekik et al (2023)، في حين بينت دراسة Aydoğan and Demirok (2023) فاعلية النمذجة بالفيديو في تعليم بعض المهارات الأساسية في كرة السلة. أما الدراسات المرتبطة بتطبيق Edpuzzle، فقد أظهرت إمكانية استخدام الفيديو التفاعلي في دعم اهتمام الطلبة ومشاركتهم وبعض مخرجات التعلم، كما في دراستي Ramasany et al (2022) و Vivianingsih et al (2023). ومن خلال مقارنة الدراسات السابقة بالبحث الحالي، يتضح أن معظم الدراسات المرتبطة بالفيديو في المجال الرياضي اتجهت إلى دراسة أثر الفيديو أو النمذجة بالفيديو في الأداء المهاري، في حين ركزت الدراسات المرتبطة بـ Edpuzzle على مواد دراسية مختلفة، كما تناولت دراسات قبول التكنولوجيا عوامل عامة مرتبطة بتبني التقنيات التعليمية. وعليه، يتميز البحث الحالي بتركيزه على اتجاهات طلبة التربية

البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، من خلال ثلاثة أبعاد هي: سهولة استخدام التطبيق، والفهم المهاري، والدافعية نحو التعلم. ومن ثم يسعى البحث الحالي إلى تناول جانب لم يحظَ بالقدر نفسه من الدراسة، والمتمثل في التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية في البيئة الجامعية اليبية نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات كرة السلة، بما يمكن أن يوفر مؤشرات علمية يمكن الاستفادة منها في تطوير طرائق تدريس التربية البدنية وتوظيف التقنيات الرقمية في تعليم المهارات الرياضية.

8. منهجية البحث

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي المسحي، لملاءمته لطبيعة الدراسة وأهدافها، حيث يهدف إلى التعرف على اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة. ويتيح هذا المنهج جمع البيانات من أفراد عينة البحث من خلال استبيان معد لهذا الغرض، ثم تحليل استجاباتهم ووصف اتجاهاتهم نحو استخدام التطبيق في ضوء المحاور المحددة في أداة البحث. يتكون مجتمع البحث من طلبة تخصص التربية البدنية بجامعة صبراتة، والمسجلين في المقررات الدراسية المرتبطة بالتربية الرياضية وكرة السلة خلال الفترة التي سيتم فيها تنفيذ الدراسة. وسيتم تحديد العدد الفعلي لأفراد مجتمع البحث وفق البيانات الرسمية المتاحة لدى القسم أو الكلية في فترة تطبيق الدراسة. سيتم اختيار عينة من طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة من مجتمع البحث، وفق أسلوب مناسب لطبيعة الدراسة وإمكانية الوصول إلى أفراد المجتمع. وسيتم تحديد العدد النهائي للعينة بعد حصر مجتمع البحث، على أن تتوافر في أفراد العينة الشروط المناسبة للمشاركة في الدراسة، ومن أهمها أن يكون الطالب من طلبة تخصص التربية البدنية وأن يكون على معرفة أو تجربة بالمحتوى التعليمي المرتبط بمهارات كرة السلة. استخدم الباحث الاستبيان أداة رئيسية لجمع البيانات، وذلك لملاءمته لطبيعة البحث الذي يهدف إلى التعرف على اتجاهات الطلبة نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة. ويتكون الاستبيان في صورته المقترحة من 20 فقرة موزعة على ثلاثة محاور رئيسية، هي:

1. سهولة الاستخدام: ويتكون من 6 فقرات.
 2. الفهم المهاري لكرة السلة: ويتكون من 8 فقرات.
 3. الدافعية نحو التعلم: ويتكون من 6 فقرات.
- وتتم الإجابة عن فقرات الاستبيان وفق مقياس ليكرت الخماسي، بحيث يحدد الطالب درجة موافقته على كل عبارة. أما محاور الاستبيان هي كما يلي:

المحور الأول: سهولة الاستخدام: يهدف هذا المحور إلى التعرف على مدى إدراك الطلبة لسهولة استخدام تطبيق Edpuzzle، ومدى قدرتهم على التعامل مع محتواه المرئي وإعادة مشاهدة المهارات التعليمية.

المحور الثاني: الفهم المهاري لكرة السلة: يهدف هذا المحور إلى التعرف على مدى اعتقاد الطلبة بأن استخدام الفيديو التفاعلي يساعدهم على فهم الخطوات والمراحل الفنية لمهارات كرة السلة، ومدى مساهمة الأسئلة والتفاعلات المدمجة في توجيه انتباههم إلى تفاصيل الأداء.

المحور الثالث: الدافعية نحو التعلم: يهدف هذا المحور إلى التعرف على اتجاهات الطلبة المتعلقة بدور استخدام Edpuzzle في زيادة اهتمامهم بالتعلم، ورغبتهم في المشاركة في المحاضرات، وتفضيلهم استخدام الفيديو التفاعلي ضمن عملية تعلم مهارات كرة السلة.

أما مقياس الاستجابة فقد تم اعتماد مقياس ليكرت الخماسي لقياس درجة استجابة أفراد العينة على فقرات الاستبيان، وفق التدرج الآتي:

الدرجة	الاستجابة
5	أوافق بشدة
4	أوافق
3	محايد
2	لا أوافق
1	لا أوافق بشدة

وتشير الدرجة المرتفعة إلى اتجاه أكثر إيجابية نحو استخدام تطبيق Edpuzzle، بينما تشير الدرجة المنخفضة إلى اتجاه أقل إيجابية.

للتحقق من صدق أداة البحث، عُرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال التربية البدنية وطرائق التدريس والقياس والتقويم، وذلك للتأكد من مدى مناسبة الفقرات لأهداف البحث، ووضوح صياغتها، ومدى انتمائها إلى المحور الذي وُضعت ضمنه. وفي ضوء ملاحظات المحكمين ومقترحاتهم، أجريت التعديلات اللازمة على بعض فقرات الاستبيان، وتم اعتماد الصورة النهائية للأداة تمهيداً لتطبيقها على أفراد العينة الأساسية. وللتحقق من ثبات أداة البحث، استُخدم معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) للتأكد من درجة الاتساق الداخلي بين فقرات كل محور من محاور الاستبيان، وكذلك الأداة ككل. وقد أجريت حسابات الثبات بعد تطبيق الاستبيان على أفراد الدراسة الاستطلاعية، وأظهرت النتائج مستوى مناسباً من الاتساق الداخلي، مما دعم صلاحية

الأداة للتطبيق على العينة الأساسية. وقبل التطبيق النهائي للاستبيان، أجريت دراسة استطلاعية على عدد من الطلبة من خارج أفراد العينة الأساسية، وذلك بهدف التحقق من وضوح فقرات الاستبيان وسهولة فهمها، والتعرف على الزمن اللازم للإجابة عن فقراته، والكشف عن أي صعوبات أو مشكلات قد تظهر أثناء التطبيق. كما أسهمت الدراسة الاستطلاعية في التحقق من الخصائص الأولية لأداة البحث وإجراء التعديلات اللازمة عليها قبل تطبيقها بصورتها النهائية على أفراد العينة الأساسية. تم إعداد فقرات الاستبيان بالاستناد إلى أهداف البحث ومحاوره، وطبيعة استخدام الفيديو التفاعلي في التعليم، ومتطلبات تعلم المهارات الرياضية، مع مراعاة أن تكون العبارات واضحة ومباشرة ومناسبة لخصائص أفراد العينة. وبعد إعداد الصورة الأولية للاستبيان، سيتم عرضه على المحكمين المختصين، ثم إجراء التعديلات المقترحة، والتحقق من خصائصه العلمية، وصولاً إلى الصورة النهائية التي سيتم توزيعها على أفراد عينة البحث.

المحور الأول: سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle

للتعرف على اتجاهات أفراد عينة البحث نحو سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، تم حساب المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لاستجابات أفراد العينة على فقرات المحور، وذلك وفق مقياس خماسي للاستجابة تراوحت درجاته بين (1-5)، حيث تعبر الدرجة المرتفعة عن اتجاه أكثر إيجابية نحو سهولة استخدام التطبيق. وقد بلغ عدد أفراد العينة (20) طالباً، ويوضح الجدول التالي ترتيب فقرات المحور وفقاً للمتوسط الحسابي والنسبة المئوية ومستوى الاستجابة.

جدول (1): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية ومستويات الاستجابة لفقرات محور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle (ن=20)

الترتيب	رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	مستوى الاستجابة
1	5	أجد الأسئلة والتفاعلات الموجودة داخل الفيديو سهلة الفهم والإجابة.	3.85	77.0%	مرتفع
2	6	لا أحتاج إلى مساعدة كبيرة لاستخدام Edpuzzle أثناء التعلم.	3.80	76.0%	مرتفع
3	4	أستطيع إيقاف الفيديو وإعادة تشغيله عند الحاجة لفهم المهارة.	3.70	74.0%	مرتفع
4	3	أستطيع إعادة مشاهدة المهارة أكثر من مرة باستخدام Edpuzzle.	3.45	69.0%	متوسط
5	1	أجد تطبيق Edpuzzle سهل الاستخدام في تعلم مهارات كرة السلة.	3.05	61.0%	متوسط
6	2	أستطيع التعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي بسهولة.	2.95	59.0%	متوسط
—	—	المتوسط العام للمحور	3.47	69.4%	متوسط

يتضح من الجدول أن المتوسط العام لمحور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle بلغ (3.47) ونسبة مئوية قدرها (69.4%)، وهو ما يشير إلى أن مستوى استجابة أفراد العينة نحو سهولة استخدام التطبيق جاء بدرجة متوسطة. وجاءت العبارة رقم (5) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (3.85) ونسبة مئوية قدرها (77.0%)، وبمستوى استجابة مرتفع، والتي تنص على: «أجد الأسئلة والتفاعلات الموجودة داخل الفيديو سهلة الفهم والإجابة». ويشير ذلك إلى أن أفراد العينة وجدوا أن العناصر التفاعلية المضمنة في الفيديو كانت واضحة وسهلة التعامل معها. وجاءت العبارة رقم (6) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي بلغ (3.80) ونسبة مئوية قدرها (76.0%)، وبمستوى استجابة مرتفع، مما يشير إلى أن غالبية أفراد العينة لم يجدوا حاجة كبيرة إلى المساعدة أثناء استخدام التطبيق خلال عملية التعلم. كما جاءت العبارة رقم (4) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي بلغ (3.70) ونسبة مئوية قدرها (74.0%)، وبمستوى استجابة مرتفع، مما يدل على أن أفراد العينة تمكنوا بدرجة جيدة من استخدام خاصية إيقاف الفيديو وإعادة تشغيله عند الحاجة، وهي خاصية يمكن أن تساعد الطالب على مراجعة مراحل الأداء المهاري. في المقابل، جاءت العبارة رقم (2) في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي بلغ (2.95) ونسبة مئوية قدرها (59.0%)، وبمستوى استجابة متوسط، تلتها العبارة رقم (1) بمتوسط (3.05) ونسبة (61.0%). وقد يشير ذلك إلى أن سهولة التعامل مع التطبيق بصورة عامة كانت أقل من سهولة التعامل مع بعض خصائصه التفاعلية، مما قد يعكس حاجة بعض الطلبة إلى مزيد من التدريب أو التهيئة قبل استخدام التطبيق بصورة أكثر استقلالية. وبصفة عامة، تشير نتائج هذا المحور إلى أن اتجاهات أفراد العينة نحو سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle جاءت متوسطة، مع وجود استجابات مرتفعة تجاه بعض الخصائص المحددة، وخاصة سهولة فهم الأسئلة والتفاعلات وإمكانية التحكم في عرض الفيديو. ويمكن أن يعزى ذلك إلى أن الطلبة استطاعوا التعامل مع الخصائص التفاعلية الأساسية للتطبيق، في حين ظلت سهولة استخدام التطبيق بصورة عامة والتعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي عند مستوى متوسط.

المحور الثاني: الفهم المهاري لكرة السلة

للتعرف على اتجاهات أفراد عينة البحث نحو دور تطبيق الفيديو التفاعلي Edpuzzle في تنمية الفهم المهاري لكرة السلة، تم حساب المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لاستجابات أفراد العينة على فقرات المحور، وذلك وفق مقياس خماسي للاستجابة تراوحت درجاته بين (1-5)، حيث تعبر الدرجة المرتفعة عن اتجاه أكثر إيجابية نحو دور الفيديو التفاعلي في فهم المهارات الرياضية. ويوضح الجدول التالي ترتيب فقرات المحور وفقاً للمتوسط الحسابي والنسبة المئوية ومستوى الاستجابة.

جدول (2): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية ومستويات الاستجابة لفقرات محور الفهم المهاري لكرة السلة (ن=20)

الترتيب	رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	مستوى الاستجابة
1	10	ساعدتني الأسئلة داخل الفيديو على التركيز في تفاصيل المهارة.	3.95	79.0%	مرتفع
2	14	أشعر أن استخدام Edpuzzle يساعدني على فهم مهارات كرة السلة بصورة أوضح.	3.90	78.0%	مرتفع
3	7	ساعدني الفيديو التفاعلي على فهم الخطوات الفنية لمهارات كرة السلة.	3.85	77.0%	مرتفع
4	9	ساعدتني إعادة مشاهدة المهارة على ملاحظة تفاصيل الأداء الفني.	3.75	75.0%	مرتفع
5	8	ساعدني الفيديو التفاعلي على فهم مراحل أداء الرمية الحرة.	3.70	74.0%	مرتفع
6	11	ساعدني الفيديو التفاعلي على الربط بين الشرح النظري والأداء العملي.	3.60	72.0%	مرتفع
7	13	أستطيع من خلال الفيديو التفاعلي ملاحظة الأخطاء الفنية في أداء المهارة.	3.60	72.0%	مرتفع
8	12	ساعدتني مشاهدة المهارة بالفيديو على تذكر خطوات أدائها بصورة أفضل.	3.55	71.0%	مرتفع
—	—	المتوسط العام للمحور	3.74	74.6%	مرتفع

يتضح من الجدول أن المتوسط العام لمحور الفهم المهاري لكرة السلة بلغ (3.74) من أصل (5)، ونسبة مئوية قدرها (74.6%)، وهي نسبة تقع ضمن مستوى الاستجابة المرتفع، مما يشير إلى وجود اتجاه إيجابي لدى أفراد العينة نحو دور الفيديو التفاعلي في تحسين فهم مهارات كرة السلة. وجاءت العبارة رقم (10) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (3.95) ونسبة مئوية قدرها (79.0%)، والتي تنص على: «ساعدتني الأسئلة داخل الفيديو على التركيز في تفاصيل المهارة». وتشير هذه النتيجة إلى أن توظيف الأسئلة داخل الفيديو التفاعلي أسهم في توجيه انتباه الطلبة نحو الجوانب والتفاصيل المهمة في الأداء المهاري، وهو ما يعكس أهمية العناصر التفاعلية في تعزيز تركيز المتعلم أثناء مشاهدة المحتوى. وجاءت العبارة رقم (14) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي بلغ (3.90) ونسبة مئوية قدرها (78.0%)، مما يشير إلى أن أفراد العينة يرون أن استخدام تطبيق Edpuzzle ساعدهم على فهم مهارات كرة السلة بصورة أوضح. وقد يعزى ذلك إلى طبيعة الفيديو في تقديم الأداء بصورة مرئية وإتاحة إمكانية متابعة المهارة وفق تسلسلها الحركي. وجاءت العبارة رقم (7) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي بلغ (3.85) ونسبة مئوية قدرها (77.0%)، مما يدل على اتجاه إيجابي لدى الطلبة نحو دور الفيديو التفاعلي في توضيح الخطوات الفنية لمهارات كرة السلة. كما جاءت العبارة رقم (9) في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي بلغ (3.75) ونسبة مئوية قدرها (75.0%)، مما يشير إلى أهمية إمكانية إعادة مشاهدة المهارة في مساعدة الطلبة على ملاحظة تفاصيل الأداء الفني. وتعد هذه الخاصية ذات أهمية في تعلم المهارات الحركية، لأنها تتيح للطلّاب الرجوع إلى الأداء أكثر من مرة والتركيز على الأجزاء التي تحتاج إلى مزيد من الملاحظة والفهم. وجاءت العبارة رقم (8) في المرتبة الخامسة بمتوسط حسابي بلغ (3.70) ونسبة مئوية قدرها (74.0%)، مما يشير إلى أن الفيديو التفاعلي أسهم بدرجة مرتفعة في مساعدة الطلبة على فهم مراحل أداء الرمية الحرة. وحصلت العبارة رقم (11) و(13) على المرتبة السادسة بمتوسط نفسه البالغ (3.60) ونسبة مئوية قدرها (72.0%) لكل منهما. وتشير النتيجة إلى أن الفيديو التفاعلي ساعد الطلبة على الربط بين الشرح النظري والأداء العملي، كما ساعدهم على ملاحظة بعض الأخطاء الفنية أثناء أداء المهارة. وجاءت العبارة رقم (12) في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي

بلغ (3.55) ونسبة مئوية قدرها (71.0%)، وعلى الرغم من حصولها على أدنى متوسط بين فقرات المحور، فإنها بقيت ضمن مستوى الاستجابة المرتفع. وهذا يدل على أن أفراد العينة أظهروا اتجاهًا إيجابيًا نحو دور مشاهدة المهارة بالفيديو في تذكر خطوات أدائها. وبصفة عامة، تشير نتائج هذا المحور إلى أن أفراد العينة لديهم اتجاه مرتفع نحو دور الفيديو التفاعلي في تحسين الفهم المهاري لكرة السلة، وقد ظهر ذلك في ارتفاع المتوسط العام للمحور. كما توضح النتائج أن أكثر الجوانب إيجابية تمثلت في قدرة الأسئلة المدمجة داخل الفيديو على توجيه انتباه الطلبة إلى تفاصيل المهارة، وإدراكهم لدور تطبيق Edpuzzle في جعل فهم مهارات كرة السلة أكثر وضوحًا، الأمر الذي يدعم إمكانية الاستفادة من الفيديو التفاعلي كوسيلة تعليمية مساندة في تعلم المهارات الرياضية.

المحور الثالث: الدافعية نحو التعلم

للتعرف على اتجاهات أفراد عينة البحث نحو مستوى الدافعية للتعلم عند استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، تم حساب المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لاستجابات أفراد العينة على فقرات المحور، وذلك وفق مقياس خماسي للاستجابة تراوحت درجاته بين (1-5)، حيث تعبر الدرجة المرتفعة عن مستوى أعلى من الدافعية نحو التعلم. ويوضح الجدول التالي ترتيب فقرات المحور وفقًا للمتوسط الحسابي والنسبة المئوية ومستوى الاستجابة.

جدول (3): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية ومستويات الاستجابة لفقرات محور الدافعية نحو التعلم (ن=20)

الترتيب	رقم العبارة	العبارة	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	مستوى الاستجابة
1	18	أشعر بزيادة رغبتني في المشاركة في التعلم عند استخدام الفيديو التفاعلي.	4.30	86.0%	مرتفع جدًا
2	15	يزيد استخدام الفيديو التفاعلي من رغبتني في تعلم مهارات كرة السلة.	4.10	82.0%	مرتفع جدًا
3	17	يجعلني استخدام Edpuzzle أكثر اهتمامًا بمحاضرات كرة السلة.	3.85	77.0%	مرتفع
4	16	أفضل التعلم باستخدام الفيديو التفاعلي إلى جانب الشرح التقليدي.	3.85	77.0%	مرتفع
5	19	يشجعني استخدام Edpuzzle على مراجعة مهارات كرة السلة خارج وقت المحاضرة.	3.85	77.0%	مرتفع
6	20	أرغب في استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات رياضية أخرى.	3.75	75.0%	مرتفع
—	—	المتوسط العام للمحور	3.95	79.0%	مرتفع

يتضح من الجدول أن المتوسط العام لمحور الدافعية نحو التعلم بلغ (3.95) من أصل (5)، ونسبة مئوية قدرها (79.0%)، وهي نسبة تقع ضمن مستوى الاستجابة المرتفع، مما يشير إلى وجود اتجاه إيجابي لدى أفراد العينة نحو دور الفيديو التفاعلي في زيادة دافعيتهم لتعلم مهارات كرة السلة. وجاءت العبارة رقم (18) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (4.30) ونسبة مئوية قدرها (86.0%)، وهي أعلى قيمة بين جميع فقرات المحاور الثلاثة. وتشير هذه النتيجة إلى أن استخدام الفيديو التفاعلي ارتبط بزيادة واضحة في رغبة الطلبة في المشاركة في عملية التعلم، مما يعكس قدرة هذا النمط من المحتوى على جذب انتباه المتعلم وزيادة انخراطه في النشاط التعليمي. وجاءت العبارة رقم (15) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي بلغ (4.10) ونسبة مئوية قدرها (82.0%)، وبمستوى استجابة مرتفع جدًا. وتوضح هذه النتيجة أن استخدام الفيديو التفاعلي أسهم بدرجة كبيرة في زيادة رغبة الطلبة في تعلم مهارات كرة السلة، وهو ما يشير إلى وجود اتجاه إيجابي نحو توظيف الوسائط التفاعلية في تعلم المهارات الرياضية.

وحصلت العبارات أرقام (17) و(16) و(19) على المتوسط الحسابي نفسه، والبالغ (3.85)، ونسبة مئوية قدرها (77.0%) لكل منها، ولذلك جاءت في المرتبة الثالثة المشتركة. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام Edpuzzle أسهم في زيادة اهتمام الطلبة بمحاضرات كرة السلة، كما أظهروا تفضيلًا للجمع بين الفيديو التفاعلي والشرح التقليدي، إضافة إلى أن التطبيق شجعهم على مراجعة مهارات كرة السلة خارج وقت المحاضرة. وجاءت العبارة رقم (20) في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي بلغ (3.75) ونسبة مئوية قدرها (75.0%)، وعلى الرغم من كونها أقل فقرات المحور، فإنها بقيت ضمن مستوى الاستجابة المرتفع. ويشير ذلك إلى وجود استعداد إيجابي لدى الطلبة نحو توسيع استخدام الفيديو التفاعلي ليشمل تعلم مهارات رياضية أخرى. وبصفة عامة، تشير نتائج هذا المحور إلى أن أفراد العينة أظهروا مستوى مرتفعًا من الدافعية نحو التعلم عند استخدام الفيديو التفاعلي، وقد تمثلت أبرز مظاهر هذه الدافعية في زيادة الرغبة في المشاركة في التعلم، وزيادة الرغبة في تعلم مهارات كرة السلة. كما تشير

النتائج إلى أن الطلبة لا ينظرون إلى الفيديو التفاعلي باعتباره بديلاً كاملاً عن الشرح التقليدي، وإنما يفضلون توظيفه إلى جانب الأساليب التقليدية، مما يدعم فكرة استخدامه بوصفه وسيلة تعليمية مساندة في تعلم المهارات الرياضية.

المقارنة بين محاور الاستبيان

بعد تحليل محاور الاستبيان الثلاثة، تم حساب المتوسط الحسابي والنسبة المئوية لكل محور، بهدف التعرف على الاتجاه العام لأفراد عينة البحث نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، ويوضح الجدول التالي نتائج المقارنة بين المحاور.

جدول (4): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية ومستويات الاستجابة لمحاور الاستبيان

الترتيب	المحور	عدد العبارات	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	مستوى الاستجابة
1	الدافعية نحو التعلم	6	3.95	79.0%	مرتفع
2	الفهم المهاري لكرة السلة	8	3.74	74.6%	مرتفع
3	سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle	6	3.47	69.4%	متوسط
—	المتوسط الكلي للاستبيان	20	3.72	74.4%	مرتفع

يتضح من الجدول أن محور الدافعية نحو التعلم جاء في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي بلغ (3.95) ونسبة مئوية قدرها (79.0%)، وبمستوى استجابة مرتفع. وجاء في المرتبة الثانية محور الفهم المهاري لكرة السلة بمتوسط حسابي بلغ (3.74) ونسبة مئوية قدرها (74.6%)، وبمستوى استجابة مرتفع. بينما جاء محور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي بلغ (3.47) ونسبة مئوية قدرها (69.4%)، وبمستوى استجابة متوسط. وتشير هذه النتائج إلى أن أقوى جوانب تجربة أفراد العينة مع تطبيق Edpuzzle تمثلت في الدافعية نحو التعلم، يليها الفهم المهاري لكرة السلة، في حين كان سهولة استخدام التطبيق هو الجانب الأقل تقييماً. ويمكن تفسير ذلك بأن الطلبة أدركوا القيمة التعليمية للفيديو التفاعلي ودوره في زيادة رغبتهم في المشاركة والتعلم وفهم المهارات، رغم أن بعض جوانب التعامل مع التطبيق كانت بالنسبة إليهم في مستوى متوسط من السهولة. كما يتضح أن انخفاض مستوى سهولة الاستخدام مقارنة بالمحورين الآخرين لم يمنع أفراد العينة من تكوين اتجاه إيجابي نحو استخدام التطبيق؛ إذ حصل كل من الفهم المهاري والدافعية نحو التعلم على مستوى مرتفع. وقد يشير ذلك إلى أن الفائدة التعليمية التي شعر بها الطلبة من استخدام الفيديو التفاعلي كانت أكبر من الصعوبات المحدودة المرتبطة بالتعامل مع التطبيق. وبلغ المتوسط الكلي للاستبيان (3.72) من أصل (5)، ونسبة مئوية قدرها (74.4%)، وبمستوى استجابة مرتفع، مما يدل بصورة عامة على أن اتجاهات طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة كانت إيجابية ومرتفعة. وتدعم هذه النتيجة إمكانية توظيف الفيديو التفاعلي بوصفه وسيلة تعليمية مساندة في تدريس مهارات كرة السلة، مع الاهتمام في الوقت نفسه بتقديم التدريب والإرشاد الكافي للطلبة بما يسهم في تحسين سهولة استخدام التطبيق.

9. الاستنتاج العام للدراسة

أظهرت النتائج الكلية للدراسة وجود اتجاه إيجابي لدى طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام الفيديو التفاعلي من خلال تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي للاستبيان (3.72) من أصل (5)، ونسبة مئوية قدرها (74.4%)، وهي نسبة تقع ضمن مستوى الاستجابة المرتفع. وجاء محور الدافعية نحو التعلم في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي بلغ (3.95) ونسبة مئوية قدرها (79.0%)، مما يشير إلى أن استجابات الطلبة تعكس مستوى مرتفعاً من الدافعية المرتبطة باستخدام الفيديو التفاعلي، ولا سيما من حيث زيادة الرغبة في المشاركة في التعلم، والرغبة في تعلم مهارات كرة السلة، والاهتمام بالمحاضرات. وجاء محور الفهم المهاري لكرة السلة في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي بلغ (3.74) ونسبة مئوية قدرها (74.6%)، وهو ما يعكس اتجاهاً مرتفعاً لدى الطلبة نحو دور الفيديو التفاعلي في مساعدتهم على فهم الخطوات الفنية للمهارات، وملاحظة تفاصيل الأداء، والربط بين الشرح النظري والأداء العملي، والاستفادة من إعادة مشاهدة المهارة. في حين جاء محور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في المرتبة الثالثة، بمتوسط حسابي بلغ (3.47) ونسبة مئوية قدرها (69.4%)، وبمستوى استجابة متوسط. وتشير هذه النتيجة إلى أن الطلبة وجدوا بعض خصائص التطبيق سهلة الاستخدام، في حين قد تحتاج بعض جوانب التعامل معه إلى مزيد من التهيئة والتدريب.

وبناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن اتجاهات الطلبة نحو استخدام تطبيق Edpuzzle كانت إيجابية بصفة عامة، وأن الجوانب المرتبطة بالدافعية نحو التعلم والفهم المهاري حصلت على مستويات أعلى من جانب سهولة الاستخدام. ويشير ذلك إلى أن الطلبة أدركوا قيمة الفيديو التفاعلي في دعم تعلم مهارات كرة السلة وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، على الرغم من وجود بعض الصعوبات النسبية في سهولة استخدام التطبيق. وعليه، يمكن أن يمثل تطبيق Edpuzzle وسيلة تعليمية مساندة في تدريس مهارات كرة السلة، مع أهمية توفير التهيئة والتدريب المناسب للطلبة على استخدامه، بما يسهم في الاستفادة بصورة أفضل من خصائصه التفاعلية في العملية التعليمية.

10. أهم النتائج التفصيلية

أظهرت النتائج التفصيلية للاستبيان تفاوتاً في استجابات أفراد العينة بين فقراته المختلفة، ويمكن توضيح أبرز النتائج من خلال أعلى وأدنى المتوسطات الحسابية التي حصلت عليها العبارات. جاءت العبارة «أشعر بزيادة رغبتي في المشاركة في التعلم عند استخدام الفيديو التفاعلي» في المرتبة الأولى على مستوى جميع فقرات الاستبيان، بمتوسط حسابي بلغ (4.30) من أصل (5)، ونسبة مئوية قدرها (86.0%)، وهي أعلى استجابة تم تسجيلها في جميع محاور البحث. وتشير هذه النتيجة إلى أن زيادة الرغبة في المشاركة في عملية التعلم كانت من أبرز الجوانب الإيجابية التي ارتبطت باستخدام الفيديو التفاعلي من وجهة نظر أفراد العينة. وجاءت العبارة «يزيد استخدام الفيديو التفاعلي من رغبتي في تعلم مهارات كرة السلة» في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي بلغ (4.10) ونسبة مئوية قدرها (82.0%)، مما يعكس مستوى مرتفعاً من الاستجابة، ويشير إلى وجود اتجاه إيجابي لدى الطلبة نحو استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات كرة السلة.

كما جاءت العبارة «ساعدتني الأسئلة داخل الفيديو على التركيز في تفاصيل المهارة» ضمن أعلى العبارات استجابة، بمتوسط حسابي بلغ (3.95) ونسبة مئوية قدرها (79.0%)، مما يشير إلى أن العناصر التفاعلية المدمجة داخل الفيديو، وبخاصة الأسئلة، كانت من الجوانب التي حظيت بتقدير إيجابي من أفراد العينة، لما يمكن أن تؤديه من دور في توجيه انتباه الطالب نحو تفاصيل الأداء المهاري. وفي المقابل، حصلت العبارة «أستطيع التعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي بسهولة» على أدنى متوسط حسابي بين جميع فقرات الاستبيان، حيث بلغ (2.95) ونسبة مئوية قدرها (59.0%)، وبمستوى استجابة متوسط. وتشير هذه النتيجة إلى أن التعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي بصورة عامة يمثل الجانب الأقل تقييماً لدى أفراد العينة. وجاءت العبارة «أجد تطبيق Edpuzzle سهل الاستخدام في تعلم مهارات كرة السلة» في المرتبة التالية من حيث انخفاض المتوسط، بمتوسط حسابي بلغ (3.05) ونسبة مئوية قدرها (61.0%)، وبمستوى استجابة متوسط. وقد يشير ذلك إلى أن بعض الطلبة واجهوا درجة من الصعوبة في التعامل مع التطبيق أو محتواه، مقارنة بالجوانب المتعلقة بالدافعية والفهم المهاري.

وبصورة عامة، تكشف هذه النتائج عن نمط واضح في استجابات أفراد العينة؛ إذ تركزت أعلى الاستجابات في العبارات المرتبطة بالدافعية والمشاركة والتركيز على تفاصيل المهارة، بينما تركزت أدنى الاستجابات في العبارات المرتبطة بسهولة استخدام التطبيق والتعامل مع محتواه. ويشير ذلك إلى أن القيمة التعليمية المدركة للفيديو التفاعلي كانت أكثر وضوحاً لدى الطلبة من سهولة التعامل التقني معه، وهو ما يؤكد أهمية توفير التدريب والتهيئة المناسبة عند توظيف تطبيقات الفيديو التفاعلي في تدريس مهارات التربية البدنية.

11. مناقشة النتائج

هدفت الدراسة إلى التعرف على اتجاهات طلبية التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام الفيديو التفاعلي من خلال تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، وذلك من خلال ثلاثة محاور رئيسية تمثلت في: سهولة استخدام التطبيق، والفهم المهاري لكرة السلة، والدافعية نحو التعلم. وقد أظهرت النتائج العامة وجود اتجاه إيجابي لدى أفراد العينة نحو استخدام التطبيق، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي للاستبيان (3.72) من أصل (5)، ونسبة مئوية بلغت (74.4%)، وهي نسبة تقع ضمن مستوى الاستجابة المرتفع. ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الطلبة أدركوا قيمة الفيديو التفاعلي بوصفه وسيلة تجمع بين العرض المرئي والتفاعل مع المحتوى، بما يتيح لهم متابعة المهارة ومراجعتها والتفاعل مع الأسئلة أثناء التعلم. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة Ramasany et al (2022) التي أشارت إلى أن استخدام تطبيق Edpuzzle أسهم في زيادة اهتمام الطلبة وانخراطهم في التعلم وتحسين تحصيلهم، كما تتفق مع دراسة Shelby et al (2021) التي أوضحت أن استخدام Edpuzzle أسهم في تحسين تجربة الطلبة التعليمية وإتاحة فرص لمشاهدة المحتوى وفق سرعة المتعلم والاستفادة من الأسئلة والتغذية الراجعة المدمجة في الفيديو.

أولاً: مناقشة محور الدافعية نحو التعلم

جاء محور الدافعية نحو التعلم في المرتبة الأولى بين محاور الدراسة، بمتوسط حسابي بلغ (3.95) ونسبة مئوية قدرها (79.0%). وتشير هذه النتيجة إلى وجود مستوى مرتفع من الدافعية المرتبطة باستخدام الفيديو التفاعلي، وخاصة فيما يتعلق برغبة الطلبة في المشاركة في التعلم والاهتمام بتعلم مهارات كرة السلة. وقد حصلت العبارة «أشعر بزيادة رغبتي في المشاركة في التعلم عند استخدام الفيديو التفاعلي» على أعلى متوسط حسابي في الاستبيان ككل، حيث بلغ (4.30) من أصل (5)، بنسبة مئوية بلغت (86.0%). ويمكن تفسير ذلك بأن طبيعة الفيديو التفاعلي تختلف عن نمط مشاهدة الفيديو التقليدي؛ فالطالب لا يقتصر دوره على استقبال المحتوى، وإنما يصبح مطالباً بالإجابة عن الأسئلة والتفاعل مع المحتوى أثناء المشاهدة، الأمر الذي قد يزيد من شعوره بالمشاركة والانخراط في النشاط التعليمي. وتتفق هذه النتيجة مع ما أشار إليه Di Cesare et al (2021) من أن استخدام Edpuzzle يمكن أن يحول مشاهدة الفيديو من نشاط تلقى إلى نشاط تعليمي يتضمن استجابات وتفاعلاً وتغذية راجعة. كما تتفق مع دراسة Ramasany et al (2022) التي توصلت إلى وجود تحسن في اهتمام الطلبة وانخراطهم عند استخدام Edpuzzle، وهو ما يدعم النتيجة الحالية المتعلقة بارتفاع الدافعية نحو التعلم. كما بلغ متوسط العبارة المتعلقة بزيادة الرغبة في تعلم مهارات كرة السلة (4.10)، بنسبة (82.0%)، وهي نتيجة مرتفعة تشير إلى وجود اتجاه إيجابي لدى الطلبة نحو استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم المهارات الرياضية. ويمكن تفسير

ذلك بأن طبيعة المهارات الرياضية تعتمد بدرجة كبيرة على الملاحظة والنموذج المرئي، الأمر الذي يجعل الفيديو وسيلة مناسبة لتقديم المهارة بصورة واضحة ومتدرجة. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة Tannoubi et al (2023) التي تناولت استخدام النمذجة بالفيديو في تدريب لاعبي كرة السلة المبتدئين، وأظهرت أهمية الفيديو في دعم تعلم بعض المهارات الفنية والأداء الجماعي لدى اللاعبين، مما يؤكد قيمة النموذج المرئي في تعلم المهارات الرياضية. كذلك أظهرت النتائج أن الطلبة يفضلون استخدام الفيديو التفاعلي إلى جانب الشرح التقليدي، بمتوسط بلغ (3.85) ونسبة (77.0%). ويمكن تفسير ذلك بأن الطلبة لا ينظرون إلى التكنولوجيا التعليمية باعتبارها بديلاً كاملاً للمعلم، وإنما وسيلة مكملة للشرح المباشر والتطبيق العملي. وتكتسب هذه النتيجة أهمية تعليمية؛ لأن تعلم المهارات الرياضية يتطلب الجمع بين المشاهدة والفهم والممارسة الفعلية والتغذية الراجعة. ومن ثم فإن استخدام الفيديو التفاعلي في إطار التعلم المدمج قد يكون أكثر ملاءمة من الاعتماد عليه بصورة منفردة.

ثانيًا: مناقشة محور الفهم المهاري لكرة السلة

جاء محور الفهم المهاري لكرة السلة في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي بلغ (3.74) ونسبة مئوية قدرها (74.6%)، وهي نتيجة تشير إلى وجود اتجاه إيجابي مرتفع لدى الطلبة نحو دور الفيديو التفاعلي في دعم فهم المهارات الرياضية. وقد حصلت العبارة المتعلقة بدور الأسئلة المدمجة داخل الفيديو في زيادة التركيز على تفاصيل المهارة على متوسط بلغ (3.95)، بنسبة (79.0%). ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الأسئلة المدمجة داخل الفيديو تجعل الطالب أكثر انتباهاً للمحتوى؛ لأنه لا يشاهد المهارة بصورة متواصلة فقط، وإنما يتوقع التفاعل معها والإجابة عن الأسئلة المرتبطة بها. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة Vural (2013) التي تناولت استخدام الفيديو التفاعلي في بيئة التعلم المقلوب، وأشارت إلى أهمية دمج عناصر التفاعل والأسئلة في الفيديو في دعم تعلم الطلبة. كما تتفق مع الدراسات التي تناولت الأسئلة المدمجة داخل الفيديوهات التعليمية، والتي أشارت إلى أن إدراج الأسئلة أثناء عرض الفيديو يمكن أن يزيد من انخراط المتعلم في المشاهدة ويدعم عملية التعلم. كما حصلت العبارة المتعلقة بوضوح فهم مهارات كرة السلة عند استخدام Edpuzzle على متوسط (3.90)، بنسبة (78.0%). وتشير هذه النتيجة إلى أن العرض المرئي للمهارة، عندما يقترن بالعناصر التفاعلية، يمكن أن يساعد الطلبة في تكوين تصور أوضح عن مراحل الأداء الفني. ويزداد هذا الأمر أهمية في تعلم المهارات الحركية؛ لأن بعض تفاصيل الحركة قد يكون من الصعب إدراكها من خلال الشرح اللفظي وحده. وتدعم ذلك نتائج دراسة Tannoubi et al (2023) في مجال كرة السلة، والتي أظهرت أهمية النمذجة بالفيديو في دعم تعلم المهارات الفنية لدى اللاعبين المبتدئين، بما يشير إلى أهمية النموذج المرئي في تعلم المهارات الرياضية، مع التأكيد على ضرورة اقترانه بالممارسة الفعلية. وأظهرت النتائج كذلك أهمية إعادة مشاهدة المهارة، حيث بلغ متوسط العبارة المتعلقة بملاحظة تفاصيل الأداء الفني من خلال إعادة المشاهدة (3.75)، بنسبة (75.0%). ويمكن تفسير ذلك بأن إعادة المشاهدة تمنح الطالب فرصة للعودة إلى مراحل الحركة والتركيز على تفاصيل محددة، مثل وضع الجسم وحركة الأطراف وتسلسل الأداء والتوقيت. أما العبارة المتعلقة بتذكر خطوات أداء المهارة فقد حصلت على متوسط (3.55)، وهو أدنى متوسط داخل محور الفهم المهاري، رغم بقائه ضمن المستوى المرتفع. وقد يشير ذلك إلى أن الفيديو قد يكون أكثر وضوحاً في مساعدة الطالب على الملاحظة والفهم من كونه كافيًا بمفرده لضمان الاحتفاظ الكامل بتسلسل الحركة. ومن هنا تبرز أهمية الجمع بين المشاهدة والتطبيق العملي والتغذية الراجعة من المعلم.

ثالثًا: مناقشة محور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle

جاء محور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في المرتبة الثالثة، بمتوسط حسابي بلغ (3.47) ونسبة مئوية قدرها (69.4%)، وهو مستوى متوسط مقارنة بمحوري الدافعية والفهم المهاري. وتشير هذه النتيجة إلى أن الطلبة أدركوا الفائدة التعليمية للتطبيق بدرجة أكبر من إدراكهم لسهولة استخدامه. فقد حصلت العبارة المتعلقة بسهولة فهم الأسئلة والتفاعلات الموجودة داخل الفيديو على متوسط (3.85)، كما حصلت العبارة المتعلقة بعدم الحاجة إلى مساعدة كبيرة أثناء استخدام Edpuzzle على متوسط (3.80). وهذا يدل على أن الطلبة استطاعوا التعامل بصورة جيدة مع بعض الخصائص الأساسية للتطبيق، وخاصة الأسئلة والتفاعلات أثناء مشاهدة الفيديو. وتتفق هذه النتيجة مع ما أشار إليه Di Cesare et al (2021) من أن Edpuzzle يوفر مجموعة من الخصائص التي تساعد المعلم على إضافة الأسئلة والتغذية الراجعة ومتابعة أداء الطلبة، إلا أن الاستفادة من هذه الخصائص ترتبط بكيفية تصميم الفيديو وتقديمه للمتعلمين. كما أشارت دراسة Shelby et al (2021) إلى وجود اتجاهات إيجابية لدى الطلبة نحو استخدام Edpuzzle، والاستفادة من إمكانية مشاهدة الفيديو وفق سرعة المتعلم والحصول على التغذية الراجعة من خلال الأسئلة المدمجة. وهذا يتفق مع النتائج الحالية التي أظهرت ارتفاع استجابة الطلبة تجاه بعض الخصائص التفاعلية للتطبيق. في المقابل، حصلت العبارة المتعلقة بسهولة التعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي على أدنى متوسط في الاستبيان ككل، حيث بلغ (2.95)، بنسبة (59.0%). كما حصلت العبارة المتعلقة بسهولة استخدام التطبيق في تعلم مهارات كرة السلة على متوسط (3.05)، بنسبة (61.0%). ويمكن تفسير هذه النتيجة بوجود بعض الصعوبات الأولية في التعامل مع البيئة الرقمية أو في فهم آلية التفاعل مع محتوى الفيديو، خاصة إذا لم يكن الطلبة قد استخدموا التطبيق بصورة منتظمة من قبل. ومن المهم هنا عدم تفسير انخفاض سهولة الاستخدام على أنه انخفاض في القيمة التعليمية للتطبيق؛ إذ جاءت محاور الدافعية والفهم المهاري بمستويات مرتفعة رغم حصول سهولة الاستخدام على

مستوى متوسط. وقد يعني ذلك أن الطلبة استطاعوا إدراك الفائدة التعليمية للتطبيق حتى مع وجود بعض الصعوبات التقنية أو الإجرائية في استخدامه. وتشير هذه النتيجة إلى أهمية تهيئة الطلبة قبل استخدام التطبيق، وتقديم شرح مبسط لخطوات التعامل معه، إلى جانب تصميم المحتوى بصورة واضحة ومختصرة. كما تتفق مع ما أشارت إليه الدراسات التي تناولت استخدام Edpuzzle من أن فاعلية توظيف التطبيق لا تعتمد على توفر التقنية وحدها، وإنما تتأثر أيضاً بطريقة تصميم المحتوى ومستوى استعداد المتعلمين لاستخدامها.

رابعاً: المناقشة العامة للنتائج

تكشف النتائج مجتمعة عن اتجاه إيجابي لدى طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام الفيديو التفاعلي من خلال تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات كرة السلة، حيث بلغ المتوسط الكلي للاستبيان (3.72) بنسبة (74.4%). ويلاحظ أن الدافعية نحو التعلم جاءت في المرتبة الأولى، تلاها الفهم المهاري، في حين جاءت سهولة استخدام التطبيق في المرتبة الأخيرة. ويمكن تفسير هذا النمط من النتائج بأن القيمة التعليمية للفيديو التفاعلي كانت أكثر وضوحاً لدى الطلبة من الجوانب التقنية المرتبطة بسهولة الاستخدام. فالطلبة أظهروا مستوى مرتفعاً من الدافعية والمشاركة، كما أدركوا قدرة الفيديو على مساعدتهم في فهم المهارات وملاحظة تفاصيل الأداء، في حين بقيت بعض جوانب استخدام التطبيق بحاجة إلى مزيد من التهيئة والتدريب. وتتفق الصورة العامة لهذه النتائج مع الدراسات التي تناولت الفيديو التفاعلي وEdpuzzle، والتي أشارت إلى إمكانية استخدام الفيديو التفاعلي لتعزيز انخراط المتعلم، وتوجيه انتباهه، وتوفير فرص للمراجعة والتغذية الراجعة. كما تدعم نتائج الدراسات في المجال الرياضي أهمية النموذج المرئي في تعلم المهارات الفنية، بما في ذلك مهارات كرة السلة. وبناءً على ذلك، يمكن القول إن نتائج الدراسة الحالية تدعم إمكانية توظيف الفيديو التفاعلي في تعليم مهارات كرة السلة بوصفه وسيلة تعليمية مساندة للشرح والتطبيق العملي، وليس بديلاً عن الممارسة الحركية المباشرة أو دور المعلم. كما أن النتيجة المتعلقة بمتوسط سهولة الاستخدام تؤكد أهمية تدريب الطلبة على التطبيق قبل استخدامه بصورة موسعة، وتصميم المحتوى التفاعلي بطريقة واضحة ومختصرة تتناسب مع مستوى خبرتهم التقنية.

12. الاستنتاجات

في ضوء أهداف البحث ونتائجه، توصل الباحثان إلى الاستنتاجات الآتية:

1. أظهرت نتائج البحث وجود اتجاه إيجابي مرتفع لدى طلبة التربية البدنية بجامعة صبراتة نحو استخدام تطبيق الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تعلم مهارات كرة السلة، حيث بلغ المتوسط الحسابي الكلي للاستبيان (3.72) من أصل (5)، وبنسبة مئوية بلغت (74.4%).
2. جاء محور الدافعية نحو التعلم في المرتبة الأولى بين محاور البحث، بمتوسط حسابي بلغ (3.95)، وبنسبة مئوية قدرها (79.0%)، مما يشير إلى وجود اتجاه إيجابي مرتفع نحو دور الفيديو التفاعلي في زيادة رغبة الطلبة في المشاركة والتفاعل مع عملية التعلم.
3. أظهرت النتائج أن استخدام الفيديو التفاعلي أسهم، من وجهة نظر الطلبة، في تعزيز الرغبة في تعلم مهارات كرة السلة، حيث حصلت العبارة المتعلقة بزيادة الرغبة في التعلم على متوسط حسابي بلغ (4.10)، وبنسبة مئوية بلغت (82.0%).
4. جاء محور الفهم المهاري لكرة السلة في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي بلغ (3.74)، وبنسبة مئوية قدرها (74.6%)، مما يدل على وجود اتجاه إيجابي مرتفع نحو دور الفيديو التفاعلي في توضيح المهارات الفنية ومراحل أدائها.
5. أظهرت النتائج أن الأسئلة المدمجة داخل الفيديو كانت من أكثر العناصر التفاعلية إسهاماً في تركيز الطلبة على تفاصيل المهارة، حيث حصلت العبارة المتعلقة بذلك على متوسط حسابي بلغ (3.95)، وبنسبة مئوية بلغت (79.0%).
6. أسهمت إمكانية إعادة مشاهدة المهارات من خلال الفيديو التفاعلي في مساعدة الطلبة، من وجهة نظرهم، على ملاحظة تفاصيل الأداء الفني، وهو ما ظهر في ارتفاع مستوى الاستجابة للعبارة المرتبطة بهذه الخاصية.
7. جاء محور سهولة استخدام تطبيق Edpuzzle في المرتبة الثالثة، بمتوسط حسابي بلغ (3.47)، وبنسبة مئوية قدرها (69.4%)، وهو مستوى متوسط مقارنة بمحوري الدافعية والفهم المهاري.
8. أظهرت النتائج وجود بعض الصعوبات لدى الطلبة في التعامل مع محتوى الفيديو التفاعلي، حيث حصلت العبارة المتعلقة بسهولة التعامل مع محتوى الفيديو على أدنى متوسط حسابي في الاستبيان، بلغ (2.95)، وبنسبة مئوية بلغت (59.0%).
9. تشير النتائج إلى أن الطلبة ينظرون إلى الفيديو التفاعلي بوصفه وسيلة تعليمية مساندة للشرح التقليدي والتطبيق العملي، وليس بديلاً عنهما، حيث بلغ متوسط العبارة المتعلقة بتفضيل التعلم باستخدام الفيديو التفاعلي إلى جانب الشرح التقليدي (3.85)، وبنسبة (77.0%).

10. تشير النتائج بصورة عامة إلى أن القيمة التعليمية المدركة لتطبيق Edpuzzle كانت أكثر وضوحًا لدى الطلبة من سهولة استخدامه، إذ جاءت الدافعية والفهم المهاري بمستوى مرتفع، في حين جاءت سهولة الاستخدام بمستوى متوسط.

13. التوصيات

في ضوء النتائج التي توصل إليها البحث، يوصي الباحثان بما يأتي:

1. الاستمرار في توظيف تطبيق الفيديو التفاعلي (Edpuzzle) في تدريس مهارات كرة السلة، نظرًا لوجود اتجاه إيجابي مرتفع لدى الطلبة نحو استخدامه.
2. توظيف الفيديو التفاعلي بوصفه وسيلة تعليمية مساندة للشرح النظري والتطبيق العملي، وعدم الاعتماد عليه كبديل كامل عن التدريس المباشر والممارسة الحركية.
3. زيادة استخدام الأسئلة والتفاعلات المدمجة داخل الفيديو التعليمي؛ لما أظهرته النتائج من دورها في توجيه انتباه الطلبة إلى تفاصيل المهارات الرياضية.
4. تقديم تدريب تمهيدي للطلبة على كيفية استخدام تطبيق Edpuzzle قبل البدء في توظيفه في المقررات العملية، وذلك للتقليل من الصعوبات المرتبطة بسهولة الاستخدام.
5. إعداد دليل إرشادي مبسط أو فيديو قصير يوضح للطلبة خطوات الدخول إلى التطبيق، ومشاهدة المحتوى، والتفاعل مع الأسئلة، وإعادة مشاهدة المهارات.
6. تصميم الفيديوهات التعليمية بصورة واضحة ومختصرة ومتدرجة، مع مراعاة توزيع الأسئلة والتفاعلات بما يتناسب مع مستوى الطلبة وطبيعة المهارة الرياضية.
7. الاستفادة من خاصية إيقاف الفيديو وإعادة تشغيله وإتاحة مشاهدة المهارات أكثر من مرة، لما توفره هذه الخصائص من فرص لملاحظة تفاصيل الأداء الفني.
8. تشجيع أعضاء هيئة التدريس في أقسام التربية البدنية على توظيف تطبيقات الفيديو التفاعلي ضمن أساليب التعليم المدمج، بما يجمع بين التعليم المباشر والوسائط الرقمية.
9. توسيع استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي لتشمل تعلم مهارات رياضية أخرى، والاستفادة من الاتجاه الإيجابي للطلبة نحو استخدامها في مجالات رياضية متنوعة.
10. إجراء دراسات مستقبلية على عينات أكبر ومن جامعات مختلفة، ودراسة استخدام Edpuzzle في رياضات ومهارات أخرى، مع إمكانية مقارنة فاعليته بوسائل تعليمية رقمية وتدريبية أخرى.

14. المقترحات والدراسات المستقبلية

في ضوء نتائج الدراسة الحالية، يقترح الباحثان إجراء الدراسات والبحوث الآتية:

1. إجراء دراسات مماثلة على عينات أكبر من طلبة التربية البدنية وفي جامعات ليبية مختلفة؛ للتحقق من مدى إمكانية تعميم النتائج.
2. دراسة فاعلية استخدام تطبيق Edpuzzle في تعلم مهارات رياضية أخرى، مثل كرة القدم والكرة الطائرة وألعاب القوى.
3. إجراء دراسات تجريبية تقارن بين استخدام الفيديو التفاعلي والتدريس التقليدي في تعلم المهارات الحركية، من خلال قياس التحسن في الأداء المهاري والتحصيل المعرفي.
4. دراسة أثر استخدام الفيديو التفاعلي لفترة زمنية أطول في دافعية الطلبة واستمرار تفاعلهم مع التعلم.
5. دراسة العلاقة بين سهولة استخدام تطبيقات الفيديو التفاعلي ومستوى استفادة الطلبة منها في تعلم المهارات الرياضية.
6. إجراء دراسات تتناول أثر استخدام خصائص مختلفة للفيديو التفاعلي، مثل الأسئلة المدمجة والتغذية الراجعة وإعادة مشاهدة، في تعلم المهارات الحركية.
7. دراسة اتجاهات أعضاء هيئة التدريس في كليات التربية البدنية نحو توظيف تطبيقات الفيديو التفاعلي في تدريس المقررات العملية.
8. إجراء دراسات مستقبلية تتناول استخدام تطبيقات رقمية تفاعلية أخرى ومقارنتها بتطبيق Edpuzzle؛ للتعرف على أكثرها ملاءمة لتعلم المهارات الرياضية.

قائمة المراجع

- Abraham, M., Kasheem, M., Ibrahim, D., Hmouma, M., Omran, S., Alfallah, B., Omar, M., Benarose, A., & Ahmed, A. H. (2026). Corpus-Based Error Analysis in Accounting Students' English Report Writing. *Multidisciplinary Journal of Thought and Research*, 2(2), 106-121.
<https://doi.org/10.67055/mujoter.12.88>

- Aydogan, A., & Demirok, M. S. (2023). The effectiveness of computer aided video modeling in teaching basic basketball movements to individuals with Down syndrome. *Children*, 10(1), Article 153. <https://doi.org/10.3390/children10010153>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Han, Y., Syed Ali, S. K. B., & Ji, L. (2022). Use of observational learning to promote motor skill learning in physical education: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), Article 10109. <https://doi.org/10.3390/ijerph191610109>
- Klella, A. S. (2024). Accessibility and inclusivity in digital language education. *University of Zawia Journal of Educational and Psychological Sciences*, 13(2). <https://journals.zu.edu.ly/index.php/UZJEPS/article/view/1063>
- Klella, A. S. (2026). Artificial intelligence in higher education and its transformative role in educational technologies and learning systems. *University of Zawia Journal of Educational and Psychological Sciences*, 15(1). <https://doi.org/10.26629/uzjeps.2026.05>
- Mrghem, Z. M. O., & Klella, A. S. A. (2026). Cybersecurity Awareness in Higher Education: A Literature Review of Educational Practices and Digital Safety. *North African Journal of Scientific Publishing (NAJSP)*, 4(2), 264-274.
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Ramasany, V., Md Noor, N., & Mohd Zaid, N. (2022). Effects of learning using EDPUZZLE interactive video application on students' interest, engagement and achievement in science subjects. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 6(2), 59–72. <https://doi.org/10.11113/itlj.v6.111>
- Rekik, G., Jouira, G., Belkhir, Y., Jarraya, M., Kuo, C.-D., & Chen, Y.-S. (2023). The effect of dynamic versus static visualizations on acquisition of basketball game actions: A diurnal study. *Scientific Reports*, 13, Article 18077. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-45278-x>
- Tannoubi, A., Ouergui, I., Srem-Sai, M., Hagan, J. E., Quansah, F., & Azaiez, F. (2023). Effectiveness of video modeling in improving technical skills in young novice basketball players: A quasi-experimental study. *Children*, 10(4), Article 687. <https://doi.org/10.3390/children10040687>
- Vivianingsih, V., Suhliyatin, N., Mahmudah, M., & Al Ayubi, S. (2023). The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 24–31. <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>
- Xue, L., Mat Rashid, A., & Ouyang, S. (2024). The unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) in higher education: A systematic review. *SAGE Open*, 14(1). <https://doi.org/10.1177/21582440241229570>
- Zhou, Y., Shao, W. D., & Wang, L. (2021). Effects of feedback on students' motor skill learning in physical education: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), Article 6281. <https://doi.org/10.3390/ijerph18126281>