(تأثير برنامج تدريبي بإستخدام الفيديو التفاعلي علي تحسين مستوي أداء المحاوره لناشئات كرة السله)

أ.د / فاطمةأحمد بسيوني(*)
أ.م.د / محمد إبرهيم جاد الحق(**)
د/هدير احمد المطاه(***)ر
أميرة شاكر علي درويش(****)

يبرز الفيديو التفاعلي كأحد المستحدثات التكنولوجيه للحاسوب والتي توضح إمكانيه اكبر لفهم الحركه وإمكانية تحليلها لأنه يعتمد علي الشاشات المعتمده لعرض العناصر المختلفه وتعتبر لعبة كرة السله من الألعاب الجماعيه التي تحتل مكانه بارزه بين الألعاب المختلفه حيث تعتبر اللعبه الشعبيه الثانيه بعد كرة القدم وتعد المحاوره إحدى المهارات الأساسيه البالغة الأهميه في كرة السله، حيث تعتبر المحاوره من المهارات الرئيسيه التي على الناشئات إتقانها؛ وذلك لأن الناشئة التي لا تستطيع أن يحاور بالكره بسهوله ويُسر، فإنه بالتأكيد لن يكون مهاجماً، ومن خلال عمل الباحثه في تدريب الناشئات(تحت ١٤ سنه) في نادي طنطا الرياضي ومن خلال الظروف التي تمر بها البلاد من وجود فيرس كرونا المستجد اصبحت فتره التدريب اقل من سابقاً مما جعل الباحثه تستخدم أسلوباً تكنولوجياً لتطوير أداء المهاره التي بها ضعف عند الناشئات(مهارة المحاوره) يهدف البحث الي التعرف علي: تأثير برنامج تدريبي بإستخدام الفيديو التفاعلي علي تحسين مستوي أداء المحاوره لناشئات كرة السله:استخدمت الباحثه المنهج التجريبي لملاءمته لطبيعة البحث لملائمته.مجتمع وعينة البحث:سوف يتم اختيار العينة بالطريقه العمديه من لاعبات كرة السله تحت ١٤ سنه بنادي طنطا الرياضي.وسائل جمع البيانات : قياس معدلات النمو– الاختبار المهاري لمهارة المحاوره قيد البحث قد توصلت إختبارات بدنية قيد البحث – وتوصلت الباحثه الي :تحسين مستوي أداء المحاوره لناشئات كرة السله نتيجة استخدام برنامج الفيديو التفاعلي .

The effect of a training program using interactive video on improving the dribbling performance level of female basketball players

Prof. Dr. Fatima Bassiouni(*)

Prof. As.Dr. Mohamed Ibrahim Gad Al-Haq(**)

Dr. Hadeer Al-Mutaher(***)

Amira Shaker Ali Darwish(****).

The interactive video emerges as one of the technological innovations of the computer, which shows that it is more capable of understanding and analyzing the movement, because it is based on screens used to display different elements. Basketball is a group game that is prominent among different games, where the second popular game is considered to be after football. And that's because a young man who can't easily and easily talk about hate is certainly not going to be an attacker, and it's through a researcher's work in training young women.(under 14 years of age) at the Tanta Sports Club. Through the country's conditions of the presence of the new Verse Crona, the training period is lower than previously. The impact of an interactive video training programme on improving the performance level of the axes for basketball starters:The researcher used the experimental method to fit the nature of the research to fit it. The research community and sample: The sample will be deliberately selected from female basketball players under 14 years of age at the Tanta Sports Club. Data collection tools: Measurement of growth rates.Improving the axle performance level of basketball starters through the use of Video A interactive the researcher found.

المُقدمة ومُشكلة البحث :

يشهد العالم ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع ، بحيث أصبح التنافس بين الدول يرتكز أساساً على القدرات والإمكانات العلمية والتكنولوجية ؛ لذلك كان لابدّ أن تتكاتف الجهود، ويستيقظ لديها النشاط والفكر العلمي في معركة التقدم العلمي لكي تستطيع أن تواكب تلك الثورة التكنولوجية الهائلة .(إسماعيل٢٠١٣ م، ص ١١) .

وفي ظل هذه الثورة أصبحت التكنولوجيا تلعب دوراً ملموساً ومهماً في جميع مناحي الحياة اليومية بشكل عام وفي العمليات التدريبيه بشكل خاص، فقد ظهرت كثير من المؤسسات التعليمية التي تبنت استخدام تلك التكنولوجيا كوسائط ناقلة في عملية الاتصال التعليمي كونها تساعد على إيجاد عملية تعلميه فاعلة، وتزيد من دور المتعلم في ذلك .(المجالي وآخرون، ٢٠٠٥م ، ص ٢٣).

ويري البعض أن تكنولوجيا التعليم تعد أسلوبا للتفكير يتناول التعليم والتعلم، وهو أسلوب يتسم بالمرونة والحركة الدائمة ويختص بعملية تطوير المنهج، وهي مجال يعمل على تسهيل تعليم الأفراد من خلال التحديد المنظم والدقيق، وتطوير وتنظيم كل مصادر التعليم المتاحة . (أنطونيو، ٢٠٠٣ ، صفحة ٩٢)

وبرزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعلم المهارات الحركية، إذ إنها تعمل على إشراك اللاعب في التدريب من خلال استثارة حواسه وزيادة دافعتيه وتفاعله مع المهارة التي يراد تعلمها، وتوضيح الأجزاء الصعبة من المهارة، وبيان الأخطاء الشائعة والفنية للمهارة، وبذلك يصل اللاعب إلى مميزات عالية في الأداء المهار ي، وهو الأداء السريع والدقيق، وقلة المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتهما، وكذلك ثبات مستوى الأداء والاستعداد للمتغيرات الطارئة (نبيل ، ٢٠٠٥ ، صفحة ٧٣)

ويعد الفيديو التفاعلي من الاتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم ، باعتباره أهم وأحدث أدوات التعليم، ويحقق بيئة تعليمية فردية يستخدم فيها كل من الفيديو التعليمي كعامل مساعد في التعليم وهو نظام يعمل على تقديم دروس تعليمية للمتعلمين بعد أن يتم تسجيلها ، ويكون جهاز الفيديو متصلاً بالحاسوب الذي يعمل على ضبط حركة
الفيديو (حسب الله، ٢٠٠٩ ، صفحة ٢٤١).

والفيديو التفاعلي يزيد فهم الصعوبات التي يواجهها اللاعبون أثناء التطبيق وذلك من خلال استرجاع تلك المهارات، ومشاهدتهم لبعض اللاعبين المتميزين أثناء المباريات

العالميـة، ويكـون أكثـر واقعيـة فـي الـتعلم مـن الطـرق التقليديـة، وتمـنح الطريقـة التفاعليـة للفيـديو اللاعبـين فرصـة للسـيطرة والمشـاركة الايجابيـة وتعنـى التفاعليـة وتجـاوب المتعلم (حمدان، ٢٠١١ ، صفحة ١٥٧) .

أصـبحت كـرة السـلة الحديثـة تتميـز بالإيقـاع السـريع والمسـتوى المهـاري المرتفـع ويظهـر ذلـك مـن خـلال المسـتويات العالميـة المتقدمـة فـي البطـولات المختلفـة، حيـث تحقـق هـذا التطـور مـن خـلال مواكبـة الاتجاهـات الحديثـة فـي إعـداد الناشـئات واللاعبـين ويحتـل تـدريب الناشـئات أهميـة، فهـو يُشـكل مطلبـاً لا غنـى عنـه لتحقيـق الإنجـازات المسـتقبلية ولـذلك يجـب التخطـيط الجيـد لتطـوير القـدرات المختلفـة لهـذه المرحلـة العمريـة، والاسـتفادة منهـا بأقصـى فاعليـة مُمكنـة مـن خـلال عمليـة التـدريب الرياضـي. (برنـامج التربيـة الرياضية الأمريكية ، ٢٠٠١ : ١١)

وتختلف القدرات باختلاف النشاط الرياضي، ويرجع ذلك لاختلاف المُتطلبات البدنية والفنية، وعلى ذلك فإن للرياضة الواحدة مُتطلبات وقدرات توافقية مُتعددة، ولكل قدرة منها خصائص تتميز بها عن باقي القدرات الأخرى. (عبد الخالق ، ص ٥٣ ؛ علاوي ، ٢٠٠٢ ، صفحة ٣٦) ١٩٩٤

أن تطـوير المهـارات الأساسـية فـي كـرة السـلة يُعتبـر مـن المُتطلبـات الهامـة فـي مرحلـة الناشـئات، وعـدم اسـتخدام المـدربين لتـدريبات القـدرات التوافقيـة فـي البـرامج التدريبيـة مـع ربطهـا بتـدريبات المهـارات الأساسـية قـد يـؤدي إلـى ضـعف فـي مسـتوى الأداء المهـاري للناشئات والعكس صحيح. (خلف ، محمود ، ٢٠٠٩، صفحه ٩٠)

ومـن خـلال خبـرة الباحثـه كمدربـة فـي قطـاع الناشـئات، كـذلك المُلاحظـة العلميـة اتضـح ضـعف مسـتوي مهـارة المحـاورة لـدي ناشـئات كـرة السـلة تحـت ١٤ سـنة وهـذا نـاتج عـن اسـتخدام الطريقـة التقليديـة فـي تعلـيم مهـارة المحـاورة ، ونظـراً لأن مهـارة المحـاوره تعـد مـن أهم المهـارات فـي كـرة السـلة فإنـه لابـد مـن إتبـاع طـرق حديثـة ومتطـورة فـي عمليـة تعليمهـا، لـذا كـان لابـد مـن تحسـينها لـدى الناشـئات، ولقـد اختـارت الباحثـة فئـة الناشـئات لغـرس الأسـس الصـحيحة والطـرق المثاليـة لمهـارة المحـاورة مـن خـلال التـأثر بناشـئات مميـزين يـؤدون مهـارة المحـاورة بطريقـة نموذجيـة، وذلـك عـن طريـق الفيـديو، فتـرى الناشـئة هـؤلاء الناشـئات وهـم يحـاورون، وبالتـالي تسـتفيد مـن هـؤلاء الناشـئات ، وبـذلك يمكـن الحصـول على نتائج إيجابية.

أهداف البحث :

يهدف البحث إلى :

- تصميم برنامج تدريبي بإستخدام الفيديو التفاعلي علي تحسين مستوي أداء المحاوره لناشئات كرة السله .

فروض البحث :

- توجد فروض داله إحصائياً بين متوسطات قياسات البحث (القبلية –البينية – البعدية) في مستوى أداء مهارة المحاورة قيد البحث لناشئات كرة السلة، ولصالح القياس البعدي.

مُصطلحات البحث :

١ . الفيديو التفاعلي :

الفيديو التفاعلي بأنه هو دمج بين تكنولوجيا الفيديو والكمبيوتر من خلال المزج بين المعلومات التي تحتويها اسطوانات الفيديو والمعلومات التي يقدمها الكمبيوتر لتوفير بيئه متفاعله تتمثل في تمكن المتعلم من التحكم في برامج الفيديو متناسقه مع الكمبيوتر باستجاباته واختياراته وقراراته ومن ثم يؤثر علي كيفية عمل البرنامج والتحكم والابحار فيه (محمد ، ٢٠١٢م ، صفحة ٨٨) .

٢ . المحاورة :

وهي عملية دفع الكرة بالرسغ والأصابع إلي الأرض واستقبالها لدفعها مرة ثانية بحيث تكون حركة الكرة مستمرة ومتصلة بين الأرض واليد وهي ح ركة متوافقة ومنسجمة بين الذراع والرسغ والأصابع والرجلين والعينين والكرة ، ويجب أن تتناسب قوة الدفع مع الارتفاع الذي يرغب اللاعب في أن تصل الكرة إلية عند ارتدادها من الأرض حيث تتوقف سرعة حركة اللاعب بالكرة علي مقدار زاوية ارتداد الكرة وعلي مقدار ارتفاع الكرة عن الأرض ودقة عملية الدفع والتوجيه للكرة (اسماعيل، ١٩٩٥ ، صفحة ٥)

الدراسات السابقة :

١-دراسة " **المصري، الاقرع" (٢٠١٣) دراسة بعنوان:** " تاثير الفيديو التفاعلي علي الاداء المهاري والمستوي الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب كلية التربيه البدنيه والرياضيه في

جامعة الاقصي" ، **هدف الدراسه** :هدفت الدراسه للتعرف علي تاثير الفيديو التفاعلي علي الاداء المهاري والمستوي الرقمي لمهارة رمي القرص، **المنهج المستخدم** : استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين احداهما تجريبيه والاخري ضابطه ، **عينة البحث:** تم اختيار عينة البحث من طلاب السنه الاولي بكلية التربيه الرياضيه بجامعة الاقصي وكتن عددهم ٤٠ طالبا قسموا لمجموعتين المجموعه التجريبيه"الفيديو التفاعلي"٢٠ طالبا والمجموعه الضابطه"الدرس التقليدي"٢٠طالبا،**اهم النتائج**:اهم النتائج ان برنامج الفيديو التفاعلي حسن جميع المتغيرات واكبر من المجموعه الضابطه.

٢- دراسة " **اسماعيل**" **(٢٠١٣) دراسة بعنوان:** " أثرتوظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة لدي اللاعبين الناشئات بمحافظة غزة " **هدف الدراسة** : التعرف علي أثرتوظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة لدي اللاعبين الناشئات بمحافظة غزة ، **المنهج المستخدم:** المنهج شبه التجريبي **عينة البحث:** اجريت الدراسة علي عينة قصدية قوامها (٢٢)لاعباً ناشئاً من اللاعبين الاساسين التابعين للمدارس الإعدادية في وكالة الغوث الدولية بمخيم البريج للموسم الرياضي (٢٠١٢-٢٠١٣م) ، وتمثلت عينة الدراسة بنسبة (٧٧.٣%)من المجتمع الأصلي وزعت العينة الي مجموعتين:احداها(ضابطة) وعددها(١١)لاعباً وأخري تجريبية وعددها (١١)لاعباً،وتم إستبعاد باقي العينة نظراً لعدم وجود تجانس فيما بينهم.

أهم النتائج : توصلت الدراسة الي ان الفيديو التفاعلي أدي الي تحسن في مهارة التصويب (التصويب من القفز والتصويب من الرمية الحرة والتصويب السلمي) .

٣- دراسة "**حمدان** "**(٢٠١١) دراسة بعنوان** : " فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطور بعض مهارات الخداع في كرة السلة " ، **هدف الدراسة** : هدفت الدراسة الي معرفة فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطور بعض مهارات الخداع في كرة السلة ، **المنهج المستخدم:** استخدم الباحث المنهج التجريبي ذو المجموعتين **عينة البحث:** وبلغ عدد افراد العينة (١٤) طالبا من كلية التربية الرياضية والبدنية من جامعة الاقصي من المستوي الرابع ، وكانت ادوات الدراسة عبارة عن مجموعة من مهارات الخداع بالكرة وهي (تغيير الاتجاه بالخطوة المتقاطعة ،خطوة المرجحة،خداع للتصويب ثم المحاورة ،خداع للتصويب ثم التصويب ،المحاورة مع الارتكاز والدوران) وبدون كرة (القطع الامامي ،القطع الامامي والعودة لنفس المكان ،القطع علي شكل V، القطع علي شكل Z، القطع والدوران)، واستخدام الباحث اختبار ويلكوكسون للتعرف

علـي دلالـة هـذه الفـروق بـين المتوسـطات الحسـابية والانحـراف المعيـاري والـوزن النسـبي، **أهـم النتـائج** : توصـلت الدراسـة الـي النتـائج الاتيـة وهـي ان هنـاك فاعليـة للفيـديو التفـاعلي فـي تنميـة بعـض مهـارات الخـداع فـي لعبـة كـرة السـلة، **ومـن اهـم التوصـيات** اجـراء المزيـد مـن الدراسـات والبحـوث لمعرفـة فاعليـة الفيـديو التفـاعلي فـي التربيـة الرياضـية،اجراء البحـوث والدراسـات علـي بـاقي مهـارات كـرة السـلة والالعاب الفردية والجماعية الاخري .

٤- دراسـة " **السـيد**" **(٢٠١٠)** بعنـوان: " تـأثير اسـتخدام تكنولوجيـا التعلـيم علـي تعلـم مهـارات الكـره الطـائره " ، **هـدف الدراسـه:** يهـدف البحـث الـي تصـميم وحـدات تعليميـه باسـتخدام تكنولوجيـا التعلـيم بتقنيه(الشـفافيات- الفيـديو التفـاعلي-برمجيـة الهيبرميـديا) **المـنهج المسـتخدم:** اسـتخدم الباحـث المـنهج التجريبـي لمناسـبته لطبيعـة البحـث بالتصـميم التجريبـي لـثلاث مجموعـات تجريبيـه باسـتخدام قيـاس قبلـي وقيـاس بعـدي ، **عينـة البحـث:** عينـة البحـث تتمثـل فـي (٧٣) طالـب والـذين يمثلـون نسـبة ٤٩,٦٦% مـن اجمـالي المجتمـع الاصـلي . **اهـم النتـائج** : تفـوق المجموعـه الثانيـه التـي اسـتخدمت تقنيـة الفيـديو التفـاعلي كاسـلوب للتفاعـل المباشـر بـين المـتعلم والفيـديو التفـاعلي علـي المجموعـه الاولـي والتـي اسـتخدمت الشـفافيات،تفوق المجموعـه الثالثـه التـي اسـتخدمت تقنيـة الوسـائط الفائقه(الهيبرميديا)كاسـلوب للتفاعـل المباشـر بـين المـتعلم والبرمجيـه علـي المجمـوعتين التجـريبيتين الاولـي التـي اسـتخدمت الشـفافيات والثانيـه التـي استخدمت الفيديو التفاعلي .

٥- دراسة " **روسيل ونيوتن** " **(Russell & Newton ,2008) بعنوان** : " لآثار النفسية قصيرة المدي لتكونولجيا لتكنولوجيا الفيديو التفاعلي علىالمزاج والتركيز لدى الشباب" **هدف الدراسة** : التعرف إلي الآثار النفسية قصيرة المدي لتكونولجيا لتكنولوجيا الفيديو التفاعلي على المزاج والتركيز لدى الشباب ، **المنهج المستخدم** : استخدم الباحثان المنهج التجريبي مقسمين العينة إلى مجموعتين، إحداهم تجريبية والأخرى ضـــابطة، **عينة الدراسة** : قامالباحثان باختيار عينة عمدية قوامها(١٦٨) طالبًا وطالبة من جامعة ميسوري ويسترن الأمريكية ، وتكونت أدوات الد راسة من الحاسوب والاختبارات المهارية والاختبارات المعرفية ، **أهم النتائج** : أوضحت نتائجالدراسة أن استخدام تكنولوجيا الفيديو التفاعلي له تأثيرٌ إيجابي في تحسين المزاج والتركيز والانتباة لدى عينة الدراسة.

٦- دراسة " **نونماكر**" **(Nunamker ,2006) بعنوان** : " تأثير الفيديو التفاعلي في فاعلية التعلم ورضا المتعلم في بيئات التعلم الالكتروني " **هدف الدراسة** : التعرف إلي تأثير الفيديو التفاعلي في فاعلية التعلم ورضا المتعلم في بيئات التعلم الالكتروني ، **المنهج المستخدم** : واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم أربع مجموعات تجريبية ، **عينة الدراسة** : وقام الباحث بإختيار عينة عمدية قوامها (١٣٨) طالباً من جامعة ميرلاند الأمريكية ، وتم تقسيمهم إلي أربع مجموعات تجريبية ، المجموعة الأولي قوامها (٣٥) طالباً ، حيث استخدمت التعليم الإلكتروني بالفيديو التفاعلي ، والمجموعة الثانية قوامها (٣٥) طالباً ، حيث استخدمت التعليم الإلكتروني دون الفيديو التفاعلي ، والمجموعة الثالثة قوامها (٣٤) طالباً ، حيث استخدمت التعليم الإلكتروني دون الفيديو ، والمجموعة الرابعة قوامها (٣٤) طالباً حيث إستخدمت التعلم التقليدي ، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الاختبارات التحصيلية والاختبارات المعرفية لعمل مقارنة بين المجموعات ، **أهم النتائج** : أظهرت نتائج الدراسة أن الفيديو التفاعلي أدي إلي رضيً تعليمي أفضل وإيجابية أكبر ، حيث حقق الفيديو التفاعلي نتائج أفضل في عملية التعلم .

٧- دراسة " **جارنرد وديفيد (Gardener Dawed ,2003) بعنوان** : " إستخدام الفيديو التفاعلي في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعلم كرة السلة " **هدف الدراسة** : إلي التعرف إلي إستخدام الفيديو التفاعلي في إثراء خبرات المتعلمين بالمعلومات والمعارف التي تساعد في تعلم كرة السلة ، **المنهج المستخم** : استخدم الباحث المنهج التجريبي ، **عينة الدراسة** : تم إختيار عينة الدراسة من ناشئي كرة السلة وعددهم ٧ لاعبين ، **أهم النتائج** : أن المتعلمين بالفيديو التفاعلي قد حققوا نتائج أعلي في تعلم بعض مهارات كرة السلة .

٨- دراسة " **بسيوني**" **(٢٠٠٥) بعنوان** : " تاثير برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الوسائط التعليميه المنفرده من خلال الحاسب الالي علي تعلم بعض مهارات كرة السله لدي طالبات شعبة التدريس بكلية التربيه الرياضيه بطنطا" ، **هدف الدراسة** : التعرف علي تاثير برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الوسائط التعليميه المنفرده من خلال الحاسب الالي علي تعلم بعض مهارات كرة السلة ، **المنهج المستخدم:** استخدمت الباحثه المنهج التجريبي بتصميم تجريبي لثلاث

مجموعات تجريبيه واحدة ضابطه واستعانت بالقياس القبلي والبعدي للمجموعات الاربعة **عينة الدراسة:** اشتملت العينة علي (٦٠) ستون طالبه وتم تقسيمهم الي اربع مجموعات ثلاث مجموعات تجريبيه ومجموعه ضابطه وبلغ قوام كل مجموعه (١٥)خمسة عشر طالبه ، **أهم النتائج** : وجود دلاله احصائيه بين متوسط القياسات البعديه لمجموعات البحث الضابطه والتجريبيه الثلاثه في التحصيل المعرفي والمهاري والفني لبعض مهارات كرةالسله قيد البحث لصالح المجموعات التجريبيه.

٩- دراسة " **عبدالفتاح** " **(٢٠٠٥) بعنوان:** " تصميم وانتاج برمجيه تعليميه معده بتقنية الفيديو التفاعلي علي تعلم بعض المهارات الاساسيه لكرة القدم لدي تلاميذ الحلقه الثانيه من التعليم الاساسي " **هدف الدراسه:** يهدف البحث الي تصميم وانتاج برمجية تعليميه لبعض مهارات كرة القدم قيد البحث معدة بتقنية الفيديو التفاعلي من خلال برنامج تعليمي **المنهج المستخدم:**استخدم الباحث المنهج التجريبي باختيار عينة البحث بالطريقه العشوائيه وقد بلغ حجمها (٤٨) تمانية واربعون تلميذا حيث تم تقسيمهم الي مجموعتين احداهما تجريبيه(٢٠)عشرون تلميذا وقد اتبع معهم استخدام البرمجه التعليميه المعده بتقنية الفيديو التفاعلي والاخري ضابطه (٢٠)عشرون تلميذ واتبع معهم طريقة التدريس التقليديه (الشرح-العرض) لتدريس نفس المهارات قيد البحث **أهم النتائج:** نسبة التحسن في كل من مستوي الاداء الفني والمهاري والتحصيل المعرفي لدي المجموعه التجريبيه اعلي من نسبة التحسن لدي المجموعه الضابطه.

إجراءات البحث :

أولاً : منهج البحث :

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وذلك نظراً لمُناسبته لطبيعة وأهداف البحث، حيث اعتمدا على التصميم التجريبي للقياس (القبلي – البيني – البعدي) لمجموعة واحدة تجريبية.

ثانياً : عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث الكلية (الأساسية، الاستطلاعية) بالطريقة العمدية من ناشئات كرة السلة تحت ١٤ سنة من نادي طنطاالرياضي ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث الأساسية (١٦) ناشئة ، كما استعانت الباحثة بعدد (١٢) ناشئة كرة سلة من لاعبي نادي ماتريكس الرياضي لإجراء الدراسات الاستطلاعية، حيث كان توزيعهم على النحو التالي : (٦)

ناشئات كرة سلة تحت ١٤ سنة يمثلوا المجموعة غير المُميزة، (٦) ناشئات كرة سلة تحت ١٤ سنة يمثلوا المجموعة المُميزة، وذلك لحساب المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) للاختبارات المستخدمة في البحث.

١ . اعتدالية بيانات عينة البحث :

قامت الباحثة بالتحقق من اعتدالية بيانات عينة البحث والبالغ عددهن (١٦) ناشئة في متغيرات النمو : (السن – الطول – الوزن) ، مهارة المحاورة قيد البحث، وذلك ما يوضحه جدول (١).

جدول (١)

الدلالات الإحصائية لتوصيف افراد عينة فى المتغيرات الاساسية قيد البحث لبيان اعتدالية البيانات

ن=١٦

م	المتغيرات الاساسية		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعيارى	التفلطح	الالتواء
	معدلات دلالات النمو							
١	السن		سنة/شهر	١٣.٤٥٦	١٣.٥٠٠	٠.٣٢٩	١.٧٣٤-	٠.١٨٧-
٢	طول		سم	١٥٥.٣١٣	١٥٥.٥٠٠	٤.٣٣٢	١.٣٥٠-	٠.١٨٧-
٣	الوزن		كجم	٥٠.٦٢٥	٥٠.٥٠٠	٣.١١٧	٠.٢٦٩-	٠.٤٣١-
٤	العمر التدريبى		سنة/شهر	٤.٠٠٠	٤.٠٠٠	١.٧٥١	١.٤٤٢-	٠.٠٠٠
	الاختبارات المهارية							
١	التحكم في المحاورة	اليد اليمنى	ث	٣٣.١٨٨	٣٣.٥٠٠	٥.٥٥٢	٠.٩٣٨-	٠.٣٢٩
٢		اليد اليسرى	ث	٣٢.٥٦٣	٣١.٥٠٠	٤.١٦٣	١.٢٣٤-	٠.٢٦٦
٣	المحاورة مع تغيير الاتجاة		ث	١٤.٣١٣	١٤.٠٠٠	٣.٤٣٩	٠.٣٨٢	٠.٧٦٤

الخطا المعيارى لمعامل الالتواء=٦٤

حد معامل الالتواء عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =١.١٠٦

يوضح جدول (١)المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لدى افراد العينة فى المتغيرات الاساسية قيد البحث قيد البحث ويتضح ان قيم معامل الالتواء قد تراوحت ما بين (±٣) وهى اقل من حد معامل الالتواء مما يشير الى اعتدالية البيانات وتماثل المنحنى الاعتدالى مما يعطى دلالة مباشرة على خلو البيانات من عيوب التوزيعات الغير اعتدالية

. ثالثاً : وسائل وأدوات جمع البيانات :

استخدمت الباحثة الوسائل والأدوات التالية لجميع البيانات :

١ . الأدوات والأجهزة :

- كرات كرة سلة .
- أقماع .

- ساعة رقمية .
- استمارة تسجيل أسماء و نتائج الإختبارات المهارية القبلية والبينية و البعدية لأفراد المجموعة التجريبية و الضابطة و أفراد عينة الدراسة الإستطلاعية .
- جهاز كمبيوتر محمول و جهاز عرض .
- برنامج تعليمي بالفيديو ، يتضمن نماذج لكيفية أداء مهارة المحاورة قيد الدراسة.
- اختبارات مهارية (اختبار التحكم في الكرة باليد (اليمنى – اليسري) ، المحاورة مع تغيير الإتجاة)

٢ . الاختبارات المستخدمة :

أ) مُعدلات النمو :

* **السن :** بالرجوع إلى تاريخ الميلاد (لأقرب سنة).

* **الطول :** تم قياسه بالرستاميتر، ووحدة القياس .. السنتيمتر.

* **الوزن :** تم القياس بواسطة ميزان طبى، ووحدة القياس .. الكيلوجرام.

ب) استمارات جمع البيانات ونتائج الاختبارات : مرفق (١)

جـ) اختبارات المهارات قيد البحث : مرفق (٢)

* اختبار التحكم في الكرة باليد (اليمنى – اليسري) .

* المحاورة مع تغيير الإتجاة .

. رابعاً : الدراسات الاستطلاعية :

١ . الدراسة الاستطلاعية الأولى :

تم تنفيذها خلال الفترة من ٣ إلى ٢٠٢١/١٠/٢٢ على عينة الدراسة الاستطلاعية التي قُسمت إلى مجموعتين .. المجموعة الأولى بلغ قوامها (٦) ناشئات كرة سلة تحت ١٤ سنة يمثلوا المجموعة غير المُميزة، بينما بلغ قوام المجموعة الثانية (٦) ناشئات كرة سلة تحت ١٤ سنة يمثلوا المجموعة المُميزة، وقد أسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية الأولى عن التأكد من :

* توافر المعاملات العلمية (الصدق والثبات) للاختبارات المستخدمة في البحث.

* صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في البحث.

* تدريب المساعدين على كيفية تطبيق وتسجيل نتائج الاختبارات المستخدمة في البحث.

* الأخطاء المُحتمل ظهورها أثناء إجراء الاختبارات لتلافيها في الدراسة الأساسية.

١ . الدراسة الاستطلاعية الأولى :

أ) حساب مُعاملات الصدق للاختبارات قيد البحث :

تم حساب صدق اختبارات المتغيرات قيد البحث عن طريق إيجاد صدق التمايز، وذلك بتطبيقها عينة الدراسة الاستطلاعية التي قُسمت إلى مجموعتين .. المجموعة الأولى بلغ قوامها (٦) ناشئات كرة سلة تحت ١٤ سنة يمثلوا المجموعة غير المُميزة، بينما بلغ قوام المجموعة الثانية (٦) ناشئات كرة سلة تحت ١٤ سنة يمثلوا المجموعة المُميزة، والجدول (٢) يوضح دلالة الفروق بين قياسات المجموعتين في اختبارات المتغيرات قيد البحث.

جدول(٢)

دلالة الفروق بين متوسطات المجموعة المميزة والمجموعة الغير مميزة لبيان معامل الصدق للاختبارات المهارية قيد البحث

ن١=ن٢=٦

م	الاختبارات المهارية		المجموعة المميزة		المجموعة الغير مميزة		الفرق بين المتوسطات	قيمة ت	معامل ايتا٢	معامل الصدق
			س	±ع	س	±ع				
١	التحكم في المحاورة	اليد اليمنى	٢٧.٨٧٤	١.١٨٢	٣٥.٧٢٦	٢.٠٩٧	٧.٨٥٢	٧.٢٩٤	٠.٨٤٢	٠.٩١٧
٢		اليد اليسرى	٢٦.٤٤٩	١.٤٢٨	٣٤.٨٧٣	٢.١٦٣	٨.٤٢٤	٧.٢٦٨	٠.٨٤١	٠.٩١٧
٣	المحاورة مع تغيير الاتجاة		١١.٧٦٥	٠.٧١٦	١٥.١٦٢	٠.٨٧١	٣.٣٩٧	٦.٧٣٦	٠.٨١٩	٠.٩٠٥

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =١.٨١٢

مستويات قوة تاثير اختبار ت وفقا لمعامل ايتا٢

من صفر الى اقل من ٠.٣٠ =تاثيرضعيف

من٠.٣٠ الى اقل من٠.٥٠ =تاثير متوسط

من ٠.٥٠ الى اعلى =تاثير قوى

يتضح من جدول(٢) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ بين متوسطي المجموعة المميزة والمجموعة الغير مميزة للاختبارات المهارية قيد البحث ٠كما يتضح حصول الاختبارات على قوة تاثير و معاملات صدق عالية .

جدول(٣)

معامل الارتباط بين التطبيق واعادة التطبيق لبيان معامل الثبات للاختبارات المهارية قيد البحث

ن=١٢

م	الاختبارات المهارية		التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
			س	±ع	س	±ع	
١	التحكم في المحاورة	اليد اليمنى	٣١.٨٠٠	٢.٥٦٤	٣١.٧٦٥	٢.٢٤٩	٠.٩٦٤
٢		اليد اليسرى	٣٠.٦٦١	٢.٧٦٩	٣٠.٥٦٨	٢.٤٣٨	٠.٩٧٢
٣	المحاورة مع تغيير الاتجاة		١٣.٤٦٣	١.٢١٧	١٣.٤٢٧	١.١١٤	٠.٩٧٨

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ =٠.٥٧٦

يوضح جدول (٣) وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق واعادة التطبيق للاختبارات المهارية قيد البحث وذلك عند مستوى معنوية ٠.٠٥ مما يشير الى ثبات الاختبارات

. خامساً : الفيديوهات التفاعلية لتنمية مهارة المحاورة في كرة السلة قيد البحث :

١ . هدف البرنامج :

يهدف البرنامج المُقترح إلى تنمية مهارة المحاورة لدى ناشئات كرة السلة تحت ١٤ سنة.

٢ . الاسس التي علي اساسها يتم إستخدام الفيديوهات المستخدمة :

*إختيار فيدو يؤدي فيها مهارة المحاورة باليد اليمني موضح به الخطوات وطريقة الاداء وكذا الاخطاء الشائعة .

* إختيار فيدو يؤدي فيها مهارة المحاورة باليد اليسري موضح به الخطوات وطريقة الاداء وكذا الاخطاء الشائعة .

* إختيار فيدو يؤدي فيها مهارة المحاورة مع تغيير الاتجاة موضح به الخطوات وطريقة الاداء وكذا الاخطاء الشائعة .

* سهولة التعامل مع الفيديو التفاعلي من حيث (تكبير – تصغير – التوقف – الاستمرارية) للفيديو التفاعلي .

* وضوح أداء اللاعب النموذج الذي يؤدي المهارات .

سادساً : التجربة الأساسية :

تـم تنفيـذ القياسـات، حيـث تـم مراعـاة توحيـد الظـروف أثنـاء إجـراء القياسـات (القبلية – البينية - البعدية)، وجاء ذلك طبقاً للخطة الزمنية الموضحة بالجدول (٤).

جدول (٤)

خطة تطبيق تجربة البحث والقياسات القبلية والبينية والبعدية

الخطة	اليوم	التاريخ	محاور التنفيذ
	الاحد	٢٠١٥/١٠/٢٣م	قياس المهارات الأساسية
بداية تطبيق برنامج قيد البحث الاثنين ٢٠٢١/١٠/٢٥م			
	الاثنين	٢٠٢١/١٠/٢٥م	قياس المهاراة قيد البحث
قياسات البينية قيد البحث السبت ٢٠٢١/١١/١٣م			
	السبت	٢٠٢١/١١/١٣	قياس المهاراة قيد البحث
نهاية تطبيق برنامج القدرات التوافقية قيد البحث الأربعاء ٢٠٢١/١١/٢٥م			
	الخميس	٢٠٢١/١١/٢٥م	قياس المهاراة قيد البحث

. سابعاً : المُعالجة الإحصائية :

تم استخدام البرنامج الإحصائي **(SPSS)** لمُعالجة البيانات واستعانا بالأساليب الإحصائية التالية : المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، الوسيط، مُعامل الالتواء اختبار **(ت)**، مُعامل الارتباط البسيط لبيرسون، مُعامل الارتباط المُتعدد، نسب التحسن بواسطة النسبة المئوية، وقد ارتضت الباحثة مستوى الدلالة الإحصائية عند **(٠.٠٥)**.

. عرض ومُناقشة النتائج :

جدول (٥)

دلالة الفروق بين القياس القبلي والبيني والبعدى لدى مجموعة البحث فى الاختبارات المهارية

ن=١٦

م	الاختبارات المهارية	القياس القبلي	القياس البيني	القياس البعدى	فروق	الخطأ المعياري	قيمة ت	نسبة	حجم	دلالة

			س	±ع	س	±ع	س	±ع	المتوسطات	للمتوسط		التحسن%	التأثير	حجم التأثير
١	التحكم في المحاورة	اليد اليمنى	٣٣.١٨٨	٥.٥٥٢	٣٠.٢٦٥	٤.٩٢٣	٢٦.٣٧٦	٤.٣٨٤	٦.٨١٢	٠.٨٣٤	٨.١٦٧	٢٠.٥٢٤	٢.١٨٩	مرتفع
٢		اليد اليسرى	٣٢.٥٦٣	٤.١٦٣	٢٩.٢٤١	٣.٩٨٧	٢٥.٦٧٣	٣.٢١٧	٦.٨٩٠	٠.٨٨١	٧.٨٢٠	٢١.١٥٨	٢.٣١١	مرتفع
٣	المحاورة مع تغيير الاتجاة		١٤.٣١٣	٣.٤٣٩	٩.٢١١	٣.٤٣٩	٣.٤٣٩	٣.٦٣٢	٣.١١٥	٠.٣٧٢	٨.٣٧٢	٢١.٧٦١	٢.٤٥٣	مرتفع

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥=١.٧٥٣

مستويات حجم التأثير لكوهن :- ٠.٢٠ : منخفض ٠.٥٠ : متوسط ٠.٨٠ مرتفع يتضح من جدول (٤) دلالة الفروق الاحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٥بين القياسات القبلية والبينية والبعده لدى مجموعة البحث فى الاختبارات المهارية قيد البحث وقد تراوحت قيمة (ت) المحسوبة ما بين (٧.٨٢٠ الى ٨.٣٧٢) كما حققت نسبة تحسن مئوية تراوحت ما بين (٢٠.٥٢٤% الى ٢١.٧٦١%) كما حقق حجم التاثير قيم تراوحت ما بين (٢.١٨٩ الى ٢.٤٥٣) وهى دلالات المرتفعة مما يدل على فاعلية المعالجة التجريبية بشكل مرتفع على المتغير التابع .

وبعد إجراء البرنامج تبين وجود نسب تحسن في مهارة المحاورة باليد اليمني بنسبة ٢٠.٥٢% وكذا تحسن في أداء مهارة المحاورة لدي الناشئات باليد اليسري بنسبة ٢١.١٥% مع تحقيق نسبة تحسن لمهارة المحاورة مع تغير الاتجاة قيد البحث بنسبة تحسن وصلت إلي ٢١.٧٦ % ، مما يدل علي تأثير الفيديوهات التفاعلية الخاصة بالمهارات قيد البحث والذي يعزي إلي إستجابة لدي ناشئات وتري الباحثة أن هذة الفروق لصالح الاختبار البعدي والأثر الكبير إلي إستخدام الفيديو التفاعلي ، والذي بدورة :

- يعزز العملية التعليمية كونه من الأساليب الحديثة في التدريس.
- يقدّم الفيديو التفاعلي المهارات بشكل جديد من خلال أساليب العرض المختلفة للصور التوضيحية ، ولقطات الفيديو، مما يجعل إدراك الطالب للجوانب المعرفة أسهل وأيسر.
- يُشجّع الفيديو التفاعلي على استثاره تفكير الناشئات، وعمل على تشويقهم وجعلهم أكثر إيجابية.
- يتيح الفيديو التفاعلي تقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب، ومن البسيط إلى المركب، قم تأتي الممارسة والتكرارا من الناشئة ثم التغذية الراجعه ، وهذا يعزز المعرفة والمهارة لدى الناشئة .

وتـري الباحثـة أن نسـبة التحسـن فـي المهـارات قيـد البحـث والتـي حـدثت تعـود إلـي تأثير الفيديو التفاعلي في تحسين الأداءات المهارية لصالح القياس ألبعدي والذي تم إعداده بشكل جيد، بحيث يقوم بتبسيط المهارة وتحليلها، بحيث يمكن للناشئة أن يحدث عملية تغذية راجعه لكل جزئية، وبالتالي يؤدى المهارة بالشكل المطلوب.

وتتفـق هـذة النتيجـة مـع دراسـة كـل مـن إسـماعيل (٢٠١٣م) وغنـيم (٢٠٠٩) ونـوتن (٢٠٠٨م) ونومـاكر (٢٠٠٦م) ن والتـي أظهـرت جميعهـا فاعليـة كبيـرة لإسـتخدام البـرامج التعليميـة القائمـة علـي الفيـديو التفـاعلي والوسـائط المتعـددة فـي تنميـة الجوانـب المعرفية للأداءات المهارية في كرة السلة .

. الاستخلاصات والتوصيات :

. أولاً : الاستخلاصات :

فـي ضـوء أهـداف وفـروض البحـث والمـنهج المسـتخدم ونتـائج التحليـل الإحصـائي .. وتوصلت **الباحثة** إلى الاستخلاصات التالية :

١- إستخدام الفيديو التفاعلي كأسلوب لتنمية أداء المهارات الاساسية في كرة السلة.

٢- الفيديو التفاعلي أدى إلى تحسن في مهارة المحاورة في كرة السلة بنسبة تحسن في مهارة المحاورة باليد اليمني بنسبة ٢٠.٥٢% وكذا تحسن في أداء مهارة المحاورة لدي الناشئات باليد اليسري بنسبة ٢١.١٥% مع تحقيق نسبة تحسن لمهارة المحاورة مع تغير الاتجاة قيد البحث بنسبة تحسن وصلت إلي ٢١.٧٦ %

٣-توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (٠.٠٥) بين متوسطات القياسات القبلية والقياسات والبعدية في اختبارات المحاورة قيد البحث لناشئات كرة السلة، ولصالح القياسات البعدية.

. ثانياً : التوصيات :

في ضوء عينة البحث واستناداً إلى ما تشير إليه النتائج .. تمكنت الباحثة من تحديد التوصيات التي تفيد العمل في مجال كرة السلة، وذلك على النحو التالي :

١- تزويد الاندية بأجهزة الفيديو التفاعلي .

٢- تصميم قاعات دراسية قريبة من الملاعب مزودة بأجهزة الفيديو التفاعلي .

٣- اجراء دراسات مشابهة على باقي مهارات كرة السلة لمعرفة أثر توظيف الفيديو التفاعلي في الأنشطة الرياضية.

٤- تشجيع المدربين على استعمال تكنولوجيا التعليم في العمليات التدريبية .

قائمـة المراجـع

أولاً : المراجـع العربيـة :

إسماعيل، حسن . (٢٠١٣م) . **أثر توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كـرة السـلة لـدى اللاعبـين الناشـئات بمحافظـات غـزة** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الأزهر، غزة.

إسماعيل ، محمد (١٩٩٥م) . **الهجوم في كرة السلة**، منشأة المعارف، الإسكندرية

أنطونيو (٢٠٠٣م) . **أثر استخدام برامج الحاسوب المتكاملة في تعلم طلاب التربيـة الرياضـية قواعـد كـرة السـلة**، الولايـات المتحـدة الأمريكية .

حسب الله ، خالد (٢٠٠٩م) . **فاعليـة اسـتخدام الوسـائط المتعـددة علـى تعلـم بعـض المهارات الأساسية لكرة القدم لتلاميذ المرحلـة الإعداديـة**، جامعة حلوان، القاهرة .

حسن ، فاطمة أحمد (٢٠٠٥م) . **تاثير برنامج تعليمي باستخدام اسلوب الوسائط التعليميه المنفرده من خلال الحاسب الالي علي تعلم بعض مهارات كـرة السـله لـدي طالبـات شـعبة التـدريس بكليـة التربيـه الرياضـــيه بطنطـــا** ، رســالة دكتــوراه ،كليــة التربيــه الرياضيه،جامعة طنطا .

حمدان ، احمد يوسف (٢٠١١م) . **فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تطور بعض مهارات الخـداع فـي كـرة السـلة** ، مجلـة الرفـدين للعلـوم الرياضـية (نصف سنوية) – المجلد (١٨) العدد (٥٨) – ٢٠١٢

خلـف ، أحمـد فـاروق ؛ محمـود ، محمـود حسين (٢٠٠٩م) . **تأثير برنامج تدريبي مُقترح للقدرات التوافقية على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية للناشئات في كرة السلة**، مجلة علوم الرياضة، يناير، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، المنيا.

السـيد ، شـريف صـلاح الـدين محمد (٢٠١٠م) . **تـاثير استخدام تكنولوجيـا التعليم فـي تعلـم بعض مهـارات الكره الطائره** ، رسالة ماجستير،كلية التربيه الرياضيه للبنين جامعة حلوان .

شاكر ، نبيل (٢٠٠٥م) . **علم الحركـة، التطور والـتعلم الحركـي، حقـائق ومعلومـات،**

مطبعة المتنبي، العراق.

عبد الخالق ، عصام (١٩٩٤م) . **التدريب الرياضي (نظريات – تطبيقات)**، منشأة المعارف، الإسكندرية .

عبد الفتاح ، محمد صبحي (٢٠٠٥م) . **تصميم وانتاجية برمجية تعليميه معده بتقنية الفيديو التفاعلي علي تعلم بعض المهارات الاساسيه لكرة القدم لدي تلاميذ الحلقه الثانيه من التعليم الاساسي** رسالة ماجستير ،كلية التربيه الرياضيه،جامعة طنطا .

علاوي ، حسن محمد (٢٠٠٢م) . **علم نفس التدريب والمُنافسة والرياضة**، دار الفكر العربي القاهرة.

غنيم ، إبراهيم (٢٠٠٩م) . **تأثير برنامج بإستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية علي الدافعية والتحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري للمبتدئين برياضة الملاكمه** ، (رسالة ماجستير غير منشورة) ، جامعة حلوان ، القاهرة

المجالي، محمد؛ والجراح، عبد المهدي؛ والشناق، قسيم؛ واليونس، يونس؛ والعياصرة، أحمد؛ والنسور، زياد. (٢٠٠٥م) . **المساعد العربي في تدريس انتل التعليم للجميع، دليل المدرب.**(د.ط)، عمان: وزارة التربية والتعليم .

محمد ، حسام الدين (٢٠١٢م) . **تكنولوجيا التربيه**،ط١،السحاب للنشر والتوزيع .

المصري ، وائل سلامة ؛ الاقرع ، هشام علي (٢٠١٣م) . **تاثير الفيديو التفاعلي علي الاداء المهاري والمستوي الرقمي لمهارة رمي القرص لطلاب كلية التربيه البدنيه والرياضيه في جامعة الاقصي** ، مجلة الجامعه الاسلاميه للدراسات التربويه والنفسيه ،المجلد الحادي والعشرون،العددالاول،ص٢٠٧–ص٢٣٣يناير ٢٠١٣م.

ثانياً المراجـع الأجنبية :

American sport education program (2001) . **Coaching Youth soccer**, (3 rd .Ed). champing, IL: Human kinetics.

Gardener David. (2003). **Evaluating user interactive video user's perceptions of self access language learning with Multi Media Movies,** open University United Kingdom

hang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). . **Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness**. Information and Management 43(1), 15–27

Nunamaker Jr. (2006). **Assessing the impact of interactive video onlearning effectiveness, Information & Management** Volume 43, Issue 1, January 2006, Pages 15-27.

Russell, W. D., & Newton, M. (2008). . **Psychological Effects of Interactive video game technology**, Mood, Exercise, Youth Education Technology and Society, 11 (2), 294-308

Russell, W. D., & Newton, M. (2008). **Psychological Effects ofInteractive video game technology,** Mood, Exercise, Youth, Education Technology and Society, 11 (2), 294-308