Journal of Humanities and Social Sciences Researches
(JHSSR)
ISSN: 2958-3160 (Online)

The Effect of Exercises Using the HomeCourt Application on Learning Dribbling and Smooth Shooting Skills in Basketball Among Students

Lect. Asst. Ahmed Hamid Ali[1,*]
[1] Student Activities Department, Al-Qasim Green University, Iraq.
[*] Corresponding author, Email: ahmed-H.ali@sport.uoqasim.edu.iq

Received: 15/08/2025 Accepted: 25/09/2025

Abstract
The study aimed to prepare educational exercises using the HomeCourt application to learn the skills of dribbling and shooting in basketball and to examine the effect of exercises designed according to the HomeCourt application on learning these skills. The researcher employed the experimental method due to its suitability for the nature of the research, using one of its fundamental designs known as the "equivalent groups design with pre-test and post-test ". The research population included first-year students at the College of Physical Education and Sports Sciences at Al-Qasim Green University, totaling 180 students. The researcher distributed the research sample into two groups: an experimental group consisting of 30 students and a control group consisting of 30 students. The researcher processed the data using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), version 25. In light of the results obtained and subsequent interpretations, the researcher can draw several conclusions. The exercises designed according to the HomeCourt application are highly effective in learning the skills of dribbling and smooth shooting in basketball. The experimental group showed significant improvement compared to the control group, which relied on traditional exercises. Additionally, the use of interactive applications enhanced by artificial intelligence provides a stimulating learning environment rich in feedback, contributing to accelerating the acquisition of motor skills among first-year students in physical education colleges. Furthermore, the pre-tests and post-tests revealed statistically significant differences in favor of the experimental group, confirming that the use of modern technology in sports education is no longer optional. It has become an effective and essential tool in improving performance, and integrating technology into training units increases students' motivation to learn and compete, as well as their desire to perform a greater number of repetitions.

Keywords: HomeCourt, dribbling, peaceful shooting, basketball.

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

تأثير تمرينات وفق تطبيق HomeCourt في تعلم مهاراتي الطبطبة والتصويب السلمي في كرة السلة لدى الطلاب

م.م احمد حميد علي*[1,]

[1] جامعة القاسم الخضراء، قسم الانشطة الطلابية، العراق.

*البريد الالكتروني للمؤلف المراسل: ahmed-H.ali@sport.uoqasim.edu.iq

الخلاصة

هدفت الدراسة اعداد تمرينات تعليمية باستخدام تطبيق (HomeCourt) لتعلم مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة والتعرف على تأثير التمرينات المصممة وفق تطبيق (HomeCourt) في تعلم مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة وقد استعمل الباحث المنهج التجريبي لملائمته طبيعة البحث في احد تصاميمه الاساسية ذات المسمى (بتصميم المجموعتين المتكافئتين ذات الاختبار القبلي البعدي) اشتمل مجتمع البحث على طلبة المرحلة الاولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة القاسم الخضراء والبالغ عددهم (180) طالب قام الباحث بتوزيع عينة البحث الى مجموعتين بواقع (30) طالب للمجموعة التجريبية و(30) طالب للمجموعة الضابطة وقد عالج الباحث البيانات عن طريق استخدام برنامج الحقيبة الاحصائية (spss) الاصدار الخامس والعشرون, في ضوء النتائج التي توصل اليها البحث وما لحقها من تفسيرات يمكن ان يخرج الباحث باستنتاجات عدة حيث تُعد التمرينات المصممة وفق تطبيق HomeCourt فعالة بشكل كبير في تعلم مهارتي الطبطبة والتصويب السلمي في كرة السلة، وأظهرت المجموعة التجريبية تحسنًا ملحوظًا مقارنة بالمجموعة الضابطة التي اعتمدت على التمرينات التقليدية, وكذلك الاعتماد على التطبيقات التفاعلية المعززة بالذكاء الاصطناعي يوفر بيئة تعليمية محفزة وغنية بالتغذية الراجعة , مما يسهم في تسريع تعلم المهارات الحركية لدى طلاب المرحلة الأولى في كليات التربية البدنية, وان الاختبارات القبلية والبعدية أظهرت فروقًا دالة إحصائيًا لصالح المجموعة التجريبية، وهو ما يُثبت أن استخدام التكنولوجيا الحديثة في التعليم الرياضي لم يعد خيارًا، بل أصبح أداة فاعلة وضرورية في تحسين الأداء, ودمج التكنولوجيا في الوحدات التدريبية يزيد من دافعية الطلبة للتعلم والمنافسة وكذلك الرغبة في تكرار اكبر عدد من التكرارات.

الكلمات المفتاحية: HomeCourt , الطبطبة , التصويب السلمي , كرة السلة

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

1 - مقدمة واهمية البحث

في عصر التكنولوجيا الحديثة، أصبحت التطبيقات الرياضية محورًا أساسيًا لتطوير مهارات اللاعبين وتحسين أدائهم في مجالات متنوعة من الرياضات. يبرز تطبيق "HomeCourt" كواحد من هذه التطبيقات الرياضية المبتكرة، حيث يجمع بين تكنولوجيا التعرف على الحركة والذكاء الاصطناعي لتحليل وتطوير مهارات لاعبي كرة السلة.

في هذا السياق، يسعى هذا البحث إلى استكشاف دور تطبيق HomeCourt وكيف يمكن أن يكون للذكاء الاصطناعي تأثير إيجابي على تطوير المهارات الرياضية للاعبي كرة السلة. سنقوم بتحليل كيفية استخدام هذا التطبيق في تسجيل وتقييم حركات اللاعبين، وكيف يقدم تغذية راجعة فورية تساعد في تحسين التقنيات الفردية. كما سنستعرض كيف يوفر HomeCourtتحديات وتدريبات مخصصة لتعزيز التحفيز وتعزيز تجربة التدريب للاعبين.

مع التقدم السريع في مجال التكنولوجيا الرياضية، يمثل هذا البحث فرصة لفهم كيف يسهم التطبيق الحديث في تحسين أداء لاعبي كرة السلة وتطوير مهاراتهم، مما يضعنا أمام منعطف هام نحو مستقبل التدريب الرياضي

يساهم البحث في فهم كيف يمكن لتقنيات الذكاء الاصطناعي تحسين مهارات لاعبي كرة السلة فهو يسلط الضوء برامج الذكاء ان يقدم تحسينات فعالة ومستدامة في بيئة التدريب الرياضي وتوجيه المدربين وتحسين الاداء الجماعي , فهو يقدم فهما اعمق حول كيف يمكن للتحليلات المعتمدة على الذكاء الاصطناعي دعم المدربين في توجيهات دقيقة وفعالة لتحسين اداء الفريق , وكذلك يقدم الربط بين التكنولوجيا والرياضة , تحفيز اللاعبين وتعزيز الالتزام بالتدريب , الابتكار في مجال التدريب الرياضي , بالمجمل يمكن ان يسهم هذا البحث في رقع مستوى الفهم حول كيفية استخدام التكنولوجيا , وبالتحديد الذكاء الاصطناعي في تحسين مستوى اداء لاعبي كرة السلة , مما يعود بالفائدة على المجتمع الرياضي وخاصة كرة السلة .

2- مشكلة البحث

تعد مهارة الطبطبة والتصويب من المهارات الاساسية في لعبة كرة السلة وتعد المراحل الاولى في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة من المراحل المهمة في بناء وتشكيل الاسس المهارية والهجومية للطلبة , اذا تغرس خلالها المفاهيم الحركية الصحيحة وتنمي مهارتهم .

ومع التطور المتسارع في الوسائل التكنولوجية برزت تطبيقات حديثة تعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي والمعالجة اللحظية للحركة , ومن ابرزها تطبيق (HomeCourt) الذي يعد من الادوات الحديثة التي تتيح بيئة تدريبية تفاعلية تمكن الطلبة من تحليل ادائهم وتلقي تغذية راجعة فورية ودقيقة .

وعلى الرغم من وفرة الوسائل التقليدية المعتمدة في تعليم مهارات كرة السلة الا ان الملاحظة الميدانية للباحث كشف عن وجود ضعف لدى طلبة المرحلة الاولى في اتقان وتعليم مهارتي الطبطبة والتصويب , مما يستدعي تجريب اساليب تعليمية مبتكرة تسهم في رفع مستوى تعليمهم.

ومن هنا برزت مشكلة البحث

هل ان استخدام تمرينات وفق تطبيق (HomeCourt) يمكن ان يؤثر بشكل ايجابي في تعلم بعض مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة لدى طلبة المرحلة الاولى .

3- اهداف البحث

1- اعداد تمرينات تعليمية باستخدام تطبيق (HomeCourt) لتعلم مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة .

2- التعرف على تأثير التمرينات المصممة وفق تطبيق (HomeCourt) في تعلم مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة .

4- فروض البحث

هناك تأثير ايجابي للتمرينات المصممة وفق تطبيق (HomeCourt) في تعلم مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة .

توجد فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت تمرينات وفق تطبيق *HomeCourt*في تعلم مهارتي الطبطبة والتصويب في كرة السلة مقارنة بالمجموعة الضابطة

5- مجال البحث

- المجال البشري : طلبة المرحلة الاولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة القاسم الخضراء للعام الدراسي 2024/ 2025
- المجال المكاني : 2024/12/19 – 2025/2/20
- المجال الزماني : القاعة المغلقة في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة والملعب الخارجي .

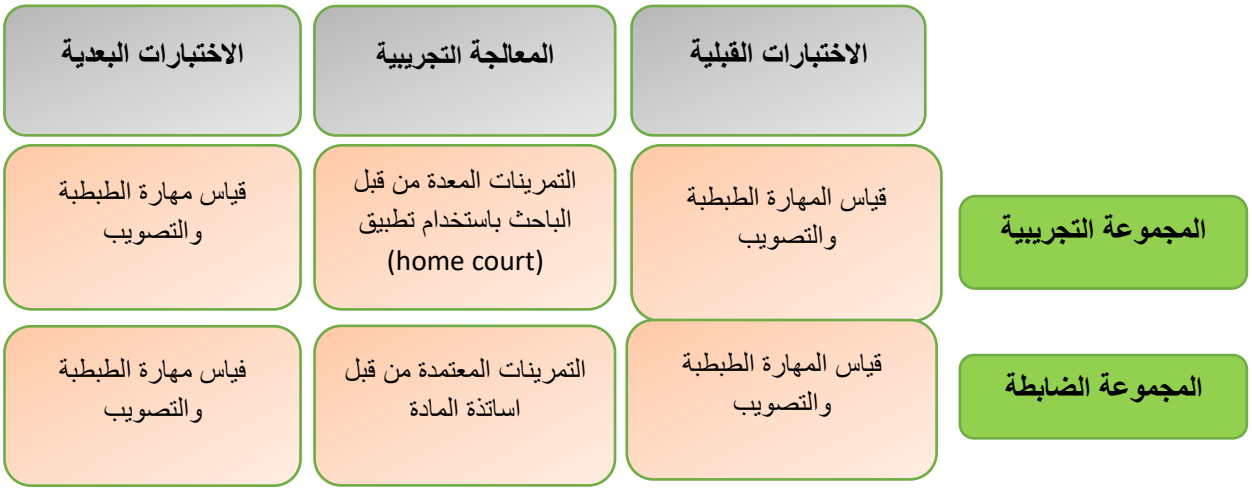
2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

2-1 منهج البحث :

استعمل الباحث المنهج التجريبي لملائمته طبيعة البحث في احد تصاميمه الاساسية ذات المسمى (بتصميم المجموعتين المتكافئتين ذات الاختبار القبلي البعدي)

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

اذ عملت المجموعة التجريبية بالتمرينات المعدة من قبل الباحث باستخدام تطبيق (HomeCourt) , والمجموعة الضابطة عملت بالتمرينات المعدة من قبل الاساتذة وكما موضح بالشكل رقم (1) .



شكل 1: المجموعة التجريبية بالتمرينات المعدة من قبل الباحث باستخدام تطبيق (HomeCourt) , والمجموعة الضابطة عملت بالتمرينات المعدة من قبل الاساتذة (الباحث).

2-2 مجتمع البحث

اشتمل مجتمع البحث على طلبة المرحلة الاولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة القاسم الخضراء والبالغ عددهم (180) طالب قام الباحث بتوزيع عينة البحث الى مجموعتين بواقع (30) طالب للمجموعة التجريبية و(30) طالب للمجموعة الضابطة .

2-2-1 تجانس عينة البحث

لجا الباحث الى معرفة تجانس العينة من خلال معرفة الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل الالتواء جدول 1.

جدول (1) تجانس افراد عينة البحث

ت	المتغيرات الاحصائية	وحدة القياس	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	الطول	سم	25.167	9.84	0.522
2	طول الذراع	سم	48.50	6.66	0.432
3	الكتلة	كغم	68.50	1.24	0.178
4	العمر الزمني	سنة	19	0.92	0.635
5	العمر التدريبي	شهر	25	2.13	0.724

نستدل على التوزيع الطبيعي من خلال نتائج معامل الالتواء لجميع المتغيرات الاحصائية والتي وقعت بين (±1) وبهذا تحقق تجانس هينة البحث .

2-2-2 تكافؤ مجموعتي البحث

المتغيرات	وحدة القياس	التجريبية		الضابطة		قيمة (t) المحسوبة	Sig.	الدلالة
		س-	ع	س-	ع			
اختبار الطبطبة	سم	11.8	0.91	11.76	0.89	2.005	0.053	غير معنوي
اختبار التصويب السلمي	سم	4.3	1.27	4.7	1.21	2.32	0.027	

3-2 ادوات جمع البيانات والوسائل والاجهزة المستعملة

- المصادر العلمية
- المقابلة
- الاختبار والقياس

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

- ملعب كرة سلة قانوني عدد (1)
- ساعة توقيت رسمية
- كرات سلة عدد (14)
- شواخص ملونة عدد (12)
- اجهزة محمولة
- اقماع ملونة عدد (10)

4-2 اجراءات البحث الميدانية

1-4-2 مواصفات تطبيق Home Court

وهو تطبيق يستخدم تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحسين المهارات لدى لاعبي كرة السلة ويعتبر مدرب كرة السلة الشخصي الذي يكون معك دائما , حيث يلتقط الاداء ويعطي الاحصائيات وتقدمك الذي يرشدك الى المستوى التالي ,

عند التدريب يمكنك فتح تطبيق Home Court واستخدام الكامرة الموجودة على جهازك حتى تتمكن من رؤية مستوى مهارتك الحقيقة فيقوم التطبيق بتسجيل كل المهارات التي تقوم بها من تسديد او مناولة او طبطبة اي بمعنى تدريبات تفاعلية وممتعة مع اهداف افتراضية واشارات صوتية .

تطبيق HomeCourt هو شريك رسمي لدوري NBA يوفر امكانية الوصول الى خبرات افضل الاعبين في اللعبة باستخدام تدريبات تفاعلية وتعليمات من رياضي الدوري الامريكي لكرة السلة حيث يمكنك تعلم تحركاتهم والتنافس معهم , عندما تصل الى مستوى اعلى يمكنك عرض مهارتك او تقدمك في عروض فريدة مع المشاركون الذين اختاروا الاشتراك في NBA Global scout المؤهلون لتلقي دعوات اختبارات او بطولات او عروض اثناء انشاء ملف التعريف الخاص بك على التطبيق ويمكنك ايضا مشاركة تقدمك مع المدربين والكشافين .

2-4-2 تحديد متغيرات البحث

من خلال خبرة الباحث الميدانية ودراسته العلمية تم تحديد متغير الطبطبة ومتغير التصويب السلمي.

3-4-2 تحديد الاختبارات قيد البحث

يعتبر المجال الرياضي من المجالات الخصبة التي يمكن من خلال تطبيقاتها معرفة واقع ومستوى الافراد , وللاختبارات في هذا المجال الاهمية الكبرى في تعيين المستوى, وهذا بطبيعته يعطي مؤشرات يستدل منها كل من المدرب واللاعب نفسه. ومن اجل تحديد الاختبارات الخاصة بموضوع البحث قام الباحث باستخدام اختبار الطبطبة واختبار التصويب السلمي لملائمته البحث , وبالرغم من ذلك قام بالتأكد من صلاحية الاختبارات المستعملة من خلال طرحها على مجموعة من الخبراء والمختصين بالتدريب الرياضي والتعلم الحركي والاختبار والقياس في كرة السلة (ملحق رقم 1) اذ جاءت موافقتهم بالاجماع وبنسبة (100%) .

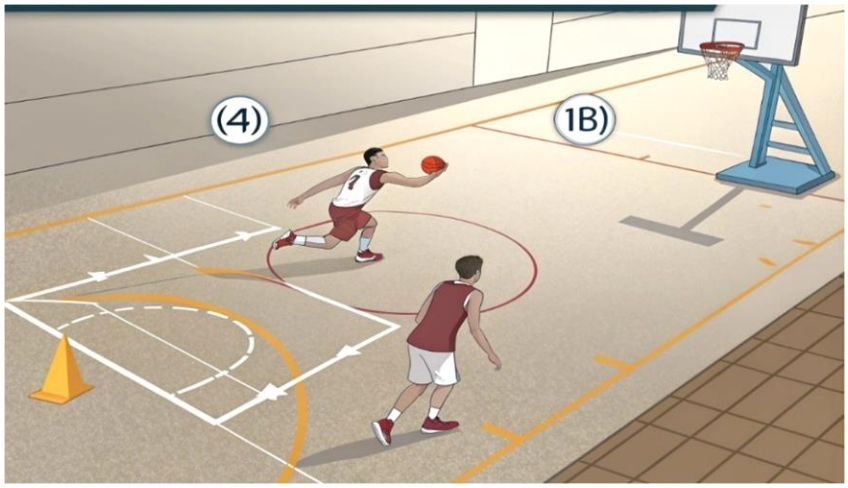
1-2-4-3 اختبار الطبطبة

اسم الاختبار : اختبار الطبطبة العالية

الهدف من الاختبار : قياس مهارة الطبطبة العالية لمسافة 20 م للذراع المسيطر

الادوات المستخدمة : كرة السلة , ساعة ايقاف , ملعب كرة السلة , صافرة لا عطاء اشارة البدء

الإجراءات : كما موضح بالشكل (2) يرسم خطين متوازيين المسافة بينهما (20)م يمثلان علامة البدء والنهاية وليكن (أ,ب) .



شكل 2: الإجراءات (الباحث).

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

مواصفات الاداء : يتخذ المختبر وضع الاستعداد من البدء العالي خلف خط البدء (أ) المرسوم على الارض , اعطاء اشارة للمختبر بالركض مع التنطيط العالي بالذراع المسيطر عليها بأقصى سرعة ممكنة لتصل الى خط النهاية (ب) .

تعليمات الاختبار

1- يأخذ المختبر الوضع الصحيح (وضع الاستعداد)

2- ينهى الاختبار عند اجتياز خط النهاية (ب) بأقصى سرعة ممكنة لكل محاولة وحدة .

التسجيل : يقوم المحكم بتسجيل الزمن الذي استغرقه الاعب في الاداء حيث يتم حساب الدرجة من خلال تسجيل الزمن الذي قطعه , وعند ارتكاب مخالفة قانونية تلغي المحاولة ولايحسب الزمن المستغرق للمختبر والشكل (3) يوضح ذلك .

3-4-2-2 اختبار التصويب السلمي

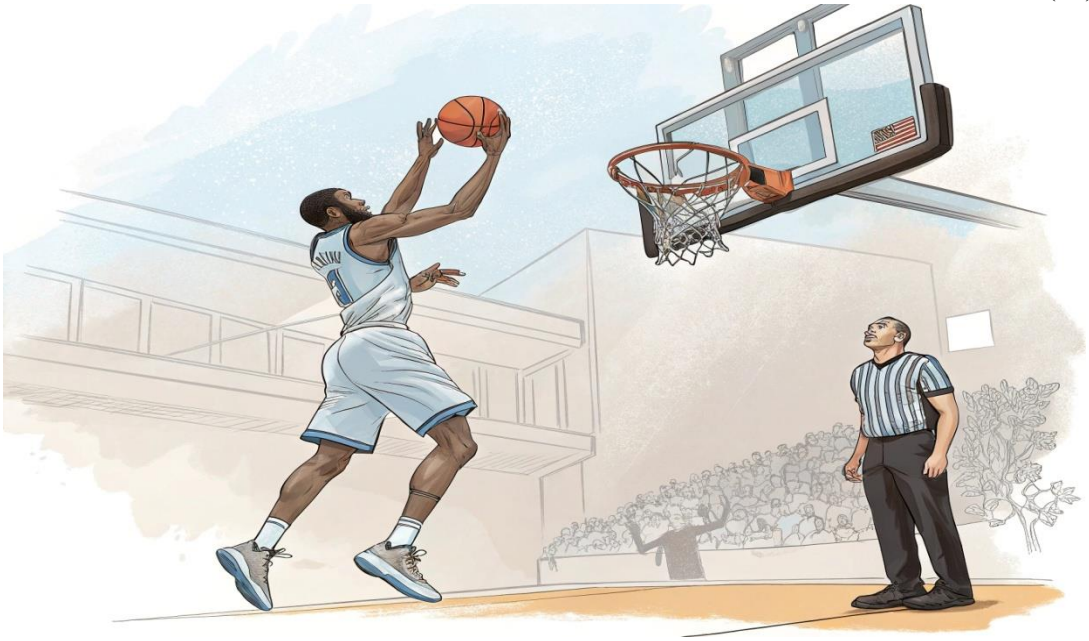
اسم الاختبار : اختبار التصويب السلمي

الغرض من الاختبار : قياس دقة مهارة التهديف بعد اداء مهارتي الطبطبة والحركة السلمية

الادوات : ملعب كرة السلة , هدف كرة السلة , كرات سلة عدد (4) , صافرة لإعطاء اشارة البدء

مواصفات الاداء : يقوم المختبر بأداء الطبطبة من منتصف الملعب باتجاه الهدف لأداء الحركة السلمية ثم التهديف , يمنح كل مختبر (10) محاولات وتحسب لكل محاولة ناجحة في التهديف دون اخطاء قانونية نقطة واحدة .

التسجيل: يسجل عدد الاهداف التي احرزها المختبر بعد (10) محاولات علما ان اعلى نقاط يمكن الحصول عليها هو (10) نقطة .



الشكل 3: التسجيل (الباحث).

3-4-3 التجربة الاستطلاعية

اجري الباحث تجربة استطلاعية على (6) لاعبين , تضمنت استطلاع للتمارين والاختبارات قيد البحث وذلك يوم الاحد المصادف 2024/12/17 في الملعب الخارجي في جامعة القاسم الخضراء , محافظة بابل , لتحقيق الاغراض الاتية :

1- تهيئة كادر العمل المساعد (ملحق 2)

2- اكتشاف المعوقات التي يحتمل ظهورها اثناء التجربة الرئيسية

3- التأكد من صلاحية الاجهزة والادوات المستعملة

4- حساب اوقات التمارين واستخراج متوسطات الازمان للاعبين

5- تحديد وقت الاختبار

6- حساب الاسس العلمية للاختبارات

وقد اظهرت التجربة الاستطلاعية ما يأتي :

1- ملائمة وصلاحية الاجهزة والادوات المستعملة للتجربة

2- ملائمة المكان وكفايته لأجراء التجربة الرئيسية

3- لاحظ الباحث كفاية الكادر العمل المساعد

4- تم تحديد الوقت اللازم لأداء الاختبارات

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

3-4-4 الاسس العلمية لمتغيرات البحث

3-4-4-1 الصدق

استعمل الباحث صدق المحتوى وكذلك من خلال العمل على توزيع استبانة على الخبراء والمختصين في مجالات (الاختبارات والقياس كرة السلة) وقد اتفقو جميعا وبنسبة (100%) على صدق الاختبارات .

3-4-4-2 الثبات

استعمل الباحث طريقة الاختبار واعادته لاستخراج معامل الثبات كان الاختبار الاول يوم الاحد 8/ 12/ 2024 واعيد الاختبار بعد اسبوع في يوم الاحد 2024/12/15 وبناء على النتائج وباستعمال معامل الارتباط بيرسون ثم ايجاد معامل ثبات اختبار الطبطبة والبالغ 0.94 . والتصويب 0.87

3-4-5 الاختبارات القبلية

تم اجراء الاختبارات القبلية لكلا المجموعتين يوم الاثنين الموافق 2024/12/16 في القاعة الرياضية المغلقة في جامعة القاسم الخضراء .

3-4-6 التجربة الرئيسية

من خلال الخبرة الفنية للباحث بمجال كرة السلة قام بتصميم (12) تمرين , وبالرغم من ذلك قام الباحث بعرضها على مختّصين بالمجال الرياضي وبعد ذلك جاءت موافقتهم جميعا وبنسبة (100%) على تلك التمرينات

اذ عمل الباحث اولا على تنصيب التطبيق لكل طالب على هاتفه المحمول وانشاء حساب شخصي لهم والبعض الاخر استخدم الايباد , وتم تخصيص وحدة تدريبية واحدة على شرح عن كيفية عمل التطبيق وتسجيل التمرينات وتم اختيار مسافة امنه في داخل القاعة الرياضية وتثبيت الجهاز على طاولة او قاعدة مخصصة للجهاز .

- استغرق تنفيذ التمرينات الخاصة (20) وحدة تعليمية موزعة على (10) اسابيع
- عدد الوحدات التعليمية في الاسبوع الواحد (2) وحدة تعليمية
- زمن الوحدة التعليمية (90) دقيقة اخذ (65) دقيقة منها ضمن الجزء الرئيسي
- تضمنت الوحدة التعليمية (4) تمارين مصممة من قبل الباحث مع استخدام التطبيق
- اتبع الباحث الانتقال من السهل الى الصعب في اعطاء التمرينات
- بدا تنفيذ التمرينات الخاصة يوم الخميس الموافق 12/19/ 2024 وانتهاء يوم الخميس 2025/2/20

3-4-7 الاختبارات البعدية

تم اجراء الاختبارات البعدية يوم الاحد 2025/2/23 , اذ تم مراعاة نفس الشروط والتعليمات والظروف التي استخدمت في الاختبارات القبلية .

3-5 الوسائل الاحصائية

استخدم الباحث الحقيبة الاحصائية spss الاصدار الخامس والعشرون لمعالجة البيانات التي حصل عليها نتيجة اختبارات المتغيرات البحثية .

3- عرض وتحليل ومناقشة النتائج

3-1 عرض وتحليل نتائج اختبار الطبطبة

3-1-1 عرض وتحليل نتائج اختبار الطبطبة للاعبي كرة السلة للمجموعة الضابطة

جدول (1) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) لنتائج اختبار الطبطبة والتصويب السلمي للاعبي كرة السلة للمجموعة الضابطة في القياس القبلي البعدي.

جدول (1) نتائج المجموعة الضابطة

المتغيرات	قبلي		بعدي		قيمة (t)	sig
	وسط	انحراف	وسط	انحراف		
الطبطبة	11.76	0.89	11.33	0.84	2.005	0.053
التصويب السلمي	4.7	1.21	5.3	1.14	2.32	0.027

اظهرت نتائج التحليل الاحصائي لبيانات الاختبار القبلي والبعدي لمهارة الطبطبة والتصويب السلمي لدى المجموعة الضابطة تحسنا طفيفا في الاداء اذا بلغ الوسط الحسابي 11.33ثانية مقارنة بالقبلي 11.76 وكانت قيمة (t) المحسوبة 2.005 , اما التصويب السلمي حيث بلغ الوسط الحسابي في القياس البعدي 5.3 مقارنة بالقبلي 4.7 وكانت قيمة (t) المحسوبة 2.32 عند مستوى دلالة 0.027 وهي غير معنوية, مما يدل على محدودية تأثير التمرينات التقليدية مقارنة بالبرنامج التدريبي المعتمد على التطبيق.

3-1-2 عرض وتحليل نتائج اختبار الطبطبة والتصويب السلمي للاعبي كرة السلة للمجموعة التجريبية

جدول (2) يوضح مقارنة الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لنتائج اختبار الطبطبة التصويب السلمي للاعبي كرة السلة للمجموعة التجريبية في القياس القبلي البعدي.

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

الجدول (2) نتائج المجموعة التجريبية

المتغيرات	قبلي		بعدي		قيمة (t)	sig
	وسط	انحراف	وسط	انحراف		
الطبطبة	11.8	0.91	10.25	0.76	7.134	
التصويب السلمي	4.03	1.27	7.21	1.08	9.142	

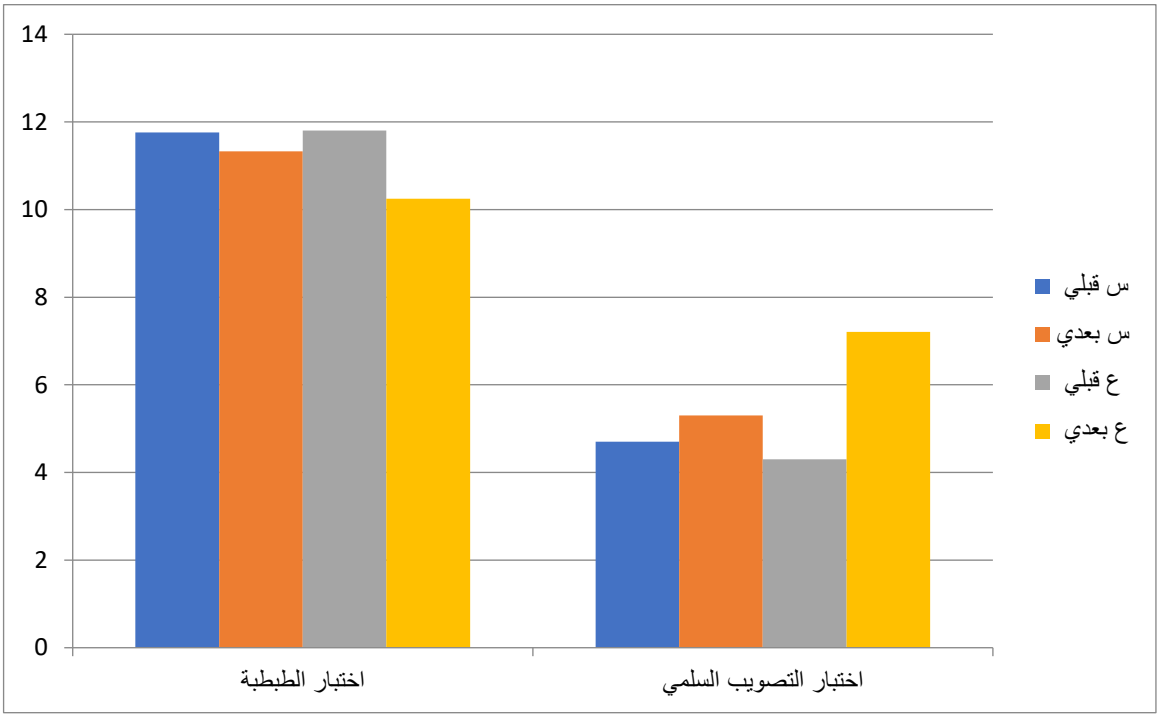
اظهرت النتائج فروقا معنوية في الأداء البعدي لمهارة الطبطبة حيث كان الوسط الحسابي في القياس البعدي 10.25 مقارنة بالقبلي حيث كان 11.8 , اما التصويب السلمي كان لصالح المجموعة التجريبية اذ ارتفع متوسط الاداء من (4.3) اهداف الى (7.21) اهداف بعد استخدام التطبيق , وبلغت قيمة (t) المحسوبة (9.142)

3-1-3 الفرق بين المجموعتين في الاختبارات البعدية لمهارتي الطبطبة والتصويب السلمي.

جدول 3 والشكل 4 يوضح الفرق بين المجموعتين في الاختبارات البعدية لمهارتي الطبطبة والتصويب السلمي.

الجدول (3) مقارنة النتائج للاختبار البعدي لكلا المجموعتين

المتغيرات	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية		الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة		قيمة (t)	sig
	وسط	انحراف	وسط	انحراف		
الطبطبة	10.25	0.76	11.33	0.84	5.374	
التصويب السلمي	7.21	1.08	5.3	1.14	6.271	



الشكل 4: اختبار التصويب السلمي والطبطبة (الباحث).

عند مقارنة نتائج الاختبار البعدي بين المجموعتين تبين وجود فروق ذات دلالة احصائية في كلا المهارتين لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغت قيمة (t) (5.374) لمهارة الطبطبة و (6.271) لمهارة التصويب السلمي وكلاهما عند دلالة معنوية (0.000) هذا يشير بوضوح الى فعالية التمرينات المعتمدة على التطبيق (homecourt) مقارنة بالتمرينات التقليدية .

2-3 مناقشة النتائج

يعزو الباحث هذا التطور الكبير لدى المجموعة التجريبية الى خصائص تطبيق (homeCourt) الذي يوفر بيئة تدريبية تفاعلية تعتمد علة تقنيات الذكاء الاصطناعي , مما يسمح بتحليل الاداء الفوري وتقديم تغذية راجعة مباشرة , حيث تساعد التغذية الراجعة للمتعلم على تصحيح الاستجابات الخاطئة وتكرار الاستجابات الناجحة فقط وتعزيز دافعية الطالب وهو

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

مـا لا تـوفره البـرامج التقليديـة بشـكل كـاف , كمـا ان توظيـف التكنلوجيـا فـي بيئـة الـتعلم الحركـي يسـهم فـي رفـع مسـتوى الفهـم وتثبيت المهارات الحركية بشكل اسرع واكثر دقة .

ان الاداء المهـارى للطلبـة فـي مهـارة الطبطبـة تحسـن بشـكل ملحـوظ لـدى افـراد المجموعـة التجريبيـة وهـو مـا يتفـق مـا اشـار اليـه Chen te al2021[4] حيـث اكـد ان اسـتخدام التطبيقـات التفاعليـة المعـززة بالـذكاء الاصـطناعي يسـاهم فـي تحسـين التنسـيق الحركـي والـوعي المكـاني لـدى المتعلمـين , كمـا يـدعم ذلـك مـا ذهـب اليـه Zhou & Li [5] بـان التـدريب الرقمـي يعزز من قدرة الطلاب على التركيز اثناء الاداء , مما ينعكس ايجابا على ثبات الكرة وسرعة الاستجابة في الطبطبة .

امـا مـا يخـص مهـارة التصـويب السـلمي , فقـد اظهـرت النتـائج ان اسـتخدم تطبيـق (homeCourt) سـاعد الطلبـة علـى تحسـين زوايـا التصـويب وتقليـل الاخطـاء الفنيـة , ممـا ادى الـى تحسـن الاداء بشـكل واضـح ويتماشـى هـذا مـا اشـار اليـه silva et al[5] بـان اسـتخدام تقنيـات المحاكـاة والتحليـل بالفيـديو يرفـع مـن كفـاءة الاداء الحركـي فـي الرياضـات المهاريـة مثـل كـرة السـلة , ويساهم في ترسيخ انماط الحركات الصحيحة بشكل اسرع من الطرق التقليدية .

عـلاوة علـى ذلـك فـان طبيعـة التطبيـق التـي تتيـح للمتعلمـين اعـادة المحاولـة والمراجعـة الذاتيـة بعـد كـل تمـرين وفـرت بيئـة تعلـم ذاتـي نشـطة , وهـذا يتفـق مـع مفهـوم الـتعلم المعـزز بالتقنيـة الـذي ركـز عليـه Bellar & Duncan [6]والـذي وجـدا ان الطـلاب الـذين يسـتخدمون تطبيقـات المراقبـة الذاتيـة والتغذيـة الراجعـة الرقميـة يحققـون نتـائج اعلـى مـن اولئـك الـذين يتلقـون بـرامج تقليدية فقط .

وبـذلك يمكـن القـول ان التمرينـات المعـدة بواسـطة تطبيـق (homecourt) سـاهمت فـي رفـع مسـتوى الـتعلم الحركـي وتقليـل الفروقـات الفرديـة وتـوفير بيئـة تفاعليـة ومحفـزة ممـا يجعـل هـذه التقنيـة اداة فعالـة لـدعم اهـم المهـارات الهجوميـة الاساسـية فـي كرة السلة خصوصا في مرحلة التعلم الاولي .

4-1 الاستنتاجات

1- تُعـد التمرينـات المصـممة وفـق تطبيـق HomeCourt فعالـة بشـكل كبيـر فـي تعلـم مهـارتي الطبطبـة والتصـويب السـلمي فـي كـرة السـلة، حيـث أظهـرت المجموعـة التجريبيـة تحسـنًا ملحوظًـا مقارنـة بالمجموعـة الضـابطة التـي اعتمـدت علـى التمرينات التقليدية .

2- الاعتماد على التطبيقات التفاعلية المعززة بالذكاء الاصطناعي يوفر بيئة تعليمية محفزة وغنية بالتغذية الراجعة , مما يسهم في تسريع تعلم المهارات الحركية لدى طلاب المرحلة الأولى في كليات التربية البدنية.

3- الاختبـارات القبليـة والبعديـة أظهـرت فروقًـا دالـة إحصـائيًا لصـالح المجموعـة التجريبيـة، وهـو مـا يُثبـت أن اسـتخدام التكنولوجيا الحديثة في التعليم الرياضي لم يعد خيارًا، بل أصبح أداة فاعلة وضرورية في تحسين الأداء.

4- دمـج التكنولوجيـا فـي الوحـدات التدريبيـة يزيـد مـن دافعيـة الطلبـة للـتعلم والمنافسـة وكـذلك الرغبـة فـي تكـرار اكبـر عـدد مـن التكرارات .

4-2 التوصيات

1- اعتمـاد تطبيـق HomeCourt أو تطبيقـات مماثلـة فـي البـرامج التعليميـة المخصصـة لتعلـيم مهـارات كـرة السـلة، نظـرًا لمـا يوفره من بيئة تدريبية تفاعلية تعزز التعلم الذاتي والتغذية الراجعة الفورية .

2- تعميم اسـتخدام تقنيـات الـذكاء الاصـطناعي فـي التـدريب الرياضـي فـي كليـات التربيـة البدنيـة وعلـوم الرياضـة، خاصـة فـي المراحل الأساسية لتعليم المهارات الحركية .

3- إجـراء دراسـات مشـابهة علـى مهـارات رياضـية مختلفـة وفـي ألعـاب أخـرى، لقيـاس مـدى تـأثير التكنولوجيـا والـذكاء الاصطناعي على تعلم المهارات المتنوعة في بيئات تعليمية وتدريبية مختلفة.

4- تحـديث المنـاهج التعليميـة لتشـمل وحـدات تدريبيـة تعتمـد علـى الـذكاء الاصـطناعي، وتـوفير البنيـة التحتيـة المناسـبة مثـل الأجهزة الذكية وشبكات الإنترنت لدعم استخدام هذه التقنيات .

References

1. محمـد جاسـم الياسـري , الاسـس النظريـة لاختبـارات التربيـة الرياضـية , ط1 , دار صـفاء للطباعـة والنشـر والتوزيع , عمان , 2024 , ص41
2. صـادق الحايـك , ئـاوات حسـين , اسـتراتيجيات معاصـرة فـي تعلـيم كـرة السـلة , ط1 , دائـرة المكتبـة الوطنيـة فـي المملكة الاردنية الهاشمية , عمان , 2021 , ص163
3. فـائز بشـير حمـودات و محمـد نصـر الـدين رضـوان , كـرة السـلة , ط2, وزارة التعلـيم العـالي , جامعـة الموصـل , 1999, ص201
4. ناهـدة عبـد زيـد الـدليمي : اساسـيات فـي الـتعلم الحركـي , ط1 , عمـان , دار المنهجيـة للنشـر والتوزيـع 2016 , ص98
5. Chen, C, Zhang,Y & Gae ,Z (2021) Technology- integrated physical education : A review of current applications and future directions . journal of Teaching in physical Education.

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

6. Zhou,L , & Li, X, (2020). The Impact of Al-Based Training Apps on sports Skill Acquisition International Journal of sports Science .
7. Silva, R, Almeida,P, & Freitas, M, (2022). Video feedback and motor learning : A systematic review . European Journal of sport Science .
8. Duncan, M , J, & Bellar , D, (2015) . Self-monitoring and student learning : Digital tools in physical education . Journal of Physical Education and sport .

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

الملاحق

ملحق رقم (1) الخبراء والمختصين الذين اعتمدهم الباحث

ت	الاسم	الاختصاص	مكان العمل
1	ا.د بشار عبد اللطيف هاتف	تعلم حركي	جامعة القاسم الخضراء
2	اد حسين مناتي ساجت	فسلجة	جامعة كربلاء
3	اد حيدر جمعة عصري	تدريب رياضي	جامعة بابل
4	اد عايد كريم الكناني	اختبار وقياس	جامعة القاسم الخضراء
5	اد ايمن هاني الجبوري	اختبار وقياس	جامعة الكوفة
6	اد ناهدة عبد زيد	تعلم حركي	جامعة بابل
7	ا.د جبار علي كاظم	تعلم حركي	جامعة المستقبل
8	ا.م.د وهب رزاق جبر	اختبار وقياس	جامعة القاسم الخضراء
9	ا.م.د مهند نزار كزار	تعلم حركي	جامعة المستقبل
10	ا.م.د وميض علي حسون	تدريب رياضي	جامعة بابل

ملحق (2) فريق العمل المساعد

ت	الاسم	الاختصاص	مكان العمل
1	ا.م.د وهب رزاق جبر	اختبار وقياس	جامعة القاسم الخضراء
2	م.د عمر حسام الدين	تدريب رياضي	جامعة بابل
3	م.د امين صالح عطية	اختبار وقياس	جامعة القاسم الخضراء
4	م.د رشاد عباس فاضل	تدريب رياضي	تربية بابل
5	م.د علي شهاب عبد الحسين	تدريب رياضي	جامعة القاسم الخضراء

ملحق (3) نموذج لوحدة تعليمية

الوحدة الثالثة , الاسبوع الثاني اليوم والتاريخ / الخميس /2024/12/26 المدة : 90 دقيقة

اهداف الوحدة المهارات المستهدفة : الطبطبة

- تعليم الطلاب على الطبطبة
- تحسين التوافق بين الذراع والعين اثناء الطبطبة
- استخدام تطبيق HomeCourt لتحليل الاداء الحركي للطبطبة

اقسام الوحدة	الوقت	تفاصيل الوحدة	الشكل	الملاحظات
الاحماء العام	5 دقائق	هرولة خفيفة		
الاحمـــــــــاء الخاص	5 دقائق	تمارين للذراعين مع الكرة بفتلها خلف الظهر وامام وخلف وكذلك بين الساقين		
التمهيد للدرس	5 دقائق	شـرح مـوجز عـن أهـداف الوحـدة, تعليمـات عـن التطبيق لتسجيل فيديوهات الطبطبة		

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

الجـزء الرئيسـي 65 دقيقة	20 دقيقة	الطبطبـة فـي خـط مسـتقيم باليـد المسـيطر لمسـافة 10 م الطبطبة بين الاقماع بتغير الاتجاه الطبطبـة بـالوقوف امـام الجهـاز مـع تنفيـذ الايعـازات المطلوبـة حسـب البرنـامج مـرة تكـون فـي اليمـين واخرى باليسار	 	
	15 دقيقة	مراجعـة التسـجيلات عبرالتطبيـق مـع ملاحظـات فردية لكل طالب تحديـد الاخطـاء الاكثـر شـيوعا مـثلا عـدم التـوازان عدم السيطرة على الكرة وارتدادها		
تمرينـــــــات تصحيحية	15 دقيقة	تكرار الطبطبة حسب التغذية الراجعة من التطبيق تحـديات بسـيطة مـن ينفـذ طبطبـة لمـدة 30 ثانيـة بدون اخطاء		
	15 دقيقة	نشاط تفاعلي جماعي تقسـيم الطـلاب الـى مجمـوعتين كـل مجموعـة تـودي تمرين الطبطبة مع الزمن تسجيل النقاط بناء على الزمن والاداء		
الجزء الختامي	10 دقيقة	مراجعـة بسـيطة لاهـم النقـاط وشـرح اهـم الصـعوبات التي واجهتم		

DOI:https://doi.org/10.33687/jhssr.004.04.0515
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.