Journal of Studies and Researches of Sport Education
spo.uobasrah.edu.iq

The suitability of using Hypermedia by sports coaches in the sports training process

Mohmmed Saad Aldousari[1] ✉ **Mazen Saleh Aljassas**[2] ✉
King Saud University[1,2]

Article information

Article history:
Received 5/2/2025
Accepted 28/4/2025
Available online 15, July ,2025

Keywords:
Hypermedia, sports coaches, sports training.

Abstract

The research aimed to identify the extent of suitability of using hypermedia by sports trainers in the sports training process. The researchers used the descriptive approach on a sample of (45) sports trainers who were randomly selected through an electronic questionnaire prepared by the researchers and distributed to all trainers through the link. It lasted for four weeks and was statistically analyzed using the (SPSS) program. The results showed that hypermedia helps trainers in the sports training process, increases their ability to create and innovate, qualifies them, and maintains the effect of training. We also recommend conducting scientific studies in the same field using different methods of technology in the sports training process.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i3.1040©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

مدى ملاءمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي

محمد سعد الدوسري [1] ✉
مازن صالح الجصاص [2] ✉
جامعة الملك سعود [1,2]

معلومات البحث

تاريخ البحث :
الاستلام : 2025/2/5
القبول : 2025/4/28
التوفر على الانترنت: 15,يوليو,2025

الكلمات المفتاحية :
الهايبرميديا، المدربين الرياضيين، عملية التدريب الرياضي

الملخص

هدفت البحث إلى التعرف على مدى ملاءمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي، واستخدم الباحثان المنهج الوصفي على عينة مكونة من (45) مدرب رياضي تم اختيارهم بالطريقة العشوائية عن طريق استبانة الكترونية معدة من قبل الباحثين وتوزيعها على جميع المدربين من خلال الرابط استمر لمدة أربعة أسابيع، وتم تحليلها احصائيا بواسطة برنامج (SPSS)، وأظهرت النتائج بأن الهايبرميديا يساعد المدربين في عملية التدريب الرياضي، ويزيد قدرتهم على الإبداع والابتكار وتأهيلهم وبقاء أثر التدريب، كما نوصي على إجراء دراسات علمية في نفس المجال باستخدام أساليب مختلفة من التكنولوجيا في عملية التدريب الرياضي.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i3.1040©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah. This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

1.التعريف بالبحث:

1-1 المقدمة وأهمية البحث

اكتسبت المستحدثات التقنية أهمية متزايدة في عالم التدريب الرياضي، وذلك من خلال التطور التقني بوجه عام، وأساليب التدريب بوجه خاص، وأصبحت التقنية ضرورة للمدربين الرياضيين من أجل رفع مستوى كفاءة وفعالية العملية التدريبية، ومن هنا بدأ ظهور أنظمة وأساليب ومداخل جديدة في منظومة التدريب منها، التدريب الفردي، والتدريب الذاتي، والتدريب الشخصي، والفيديو (الهيبر الفيديو) وغيرها، وقد أدى ظهور التطور والتقدم التقني والإمكانيات الوسائط الفعالة أو الهايبرميديا في التدريب الرياضي (Al-Shamakhi et al., 2014)

ودخول التكنولوجيا في مجال التأهيل البدني بشكل ملحوظ، حيث يقوم بعض المدربين على تحسين الأداء الرياضي وتطويره، بالاعتماد على الأساليب التكنولوجية المتقدمة بأداء الواجبات الحركية عن طريق برامج مخصصه لتنمية وتطوير المهارات الرياضية والأداءات الحركية، ويمكن ذلك من خلال صور الجسم ثلاثية الأبعاد أو العرض الضوئي، والذي يستطيع المتدرب اختيار الزمان والمكان في العملية التدريبية. (Moawad, 2024)

وتعتبر تكنولوجيا الوسائط المتعددة (الهايبرميديا) ثورة جديدة في عالم التدريب الرياضي، كونها إثراء لمحتوى الوحدات التدريبية، وإثارة اهتمام المتدربين من خلال التفاعل بين التكنولوجيا والتدريب، والمعتمدة على المعلومات البصرية، حيث يتعلم المتدربين (1%) من خلال الإحساس بالمهارة، و(1.5%) من خلال حاسة اللمس، و(11 %)، يتم سماعه، وأخيرا (83%) مما يتم رؤيته بصريا. والهايبرميديا تعمل على تغذية جميع هذه الجوانب، إضافة إلى توفير مرونة للمتدربين لفهم أجزاء المهارات الرياضية العامة والخاصة (Suhairi et al., 2020)

والتفاعل مع الهايبرميديا محفز للاعبين في التدريب على المهارات الرياضية بشكل ممتع، مع تطوير التدريب التخيلي، من خلال الاستجابات لخمس سمات أساسية (التعلم، التطوير (الكفاءة)، التغذية الراجعة، التعرف على الأخطاء في الأداء، ومدى الرضا عن الأداء)، بشكل فردي أو جماعي. (Rao Naidu et al., 2020)

تتمتع الهايبرميديا بإمكانية إيجاد بيئة تدريبية ذات جودة عالية، حيث يستطيع المتدرب اختيار ما يريد تطويره من مهارات رياضية حسب المستوى الأدائي الذي وصل إليه، باستخدام الصوتيات مع الصور أو الفيديو أو الرسوم المتحركة، في حين قدرة الهايبرميديا الجمع بين الصوتيات والصور على شكل تطبيقات أو فيديو، إذ تعتبر من الأساليب المعززة للتدريب والاستكشاف للمهارات، واكتساب الخبرات المحاكاة للعب الواقعي والحقيقي. كما أنها تساعد المدرب على التحكم للاعبين بشكل أفضل في الوحدات التدريبية لتحقيق الأهداف للوحدة التدريبية (Nwokolo-Ojo et al., 2017)

وقد أظهرت أدوات الهايبرميديا مثل (Weibo, WeChat) والتطبيقات الذكية بأنها وسيلة فعالة يتعلم من خلالها المتدربين على المهارات والمعارف الرياضية، إضافة إلى أن المدربين الذين يدمجون بين التدريب التقليدي والهايبرميديا في العملية التدريبية، تزيد من إثراء اللاعبين وتلبية احتياجاتهم التدريبية، حيث يمكنهم عمل التغذية الراجعة للمهارات من خلال الرجوع أو استعراضها في أي وقت يريدون سواء كانت الهايبرميديا متصلة بالإنترنت أو غير متصلة. (Qian, 2024)

وهناك بعض المدربين لديهم اتجاه المدربين نحو استخدام الهايبرميديا ويعتبرها جزءا مهما في العملية التدريبية، للارتقاء بالمهارات الرياضية للاعبين، إذ يمكن استخدامها لتحليل الأداء المهاري والرياضي أثناء تنفيذ الوحدات التدريبية سوء على الجانب الفردي أو التنافسي، إضافة إلى عملية الحفظ والتخزين في منصات التدريب الإلكترونية، وتساعد المدرب في عملية التخطيط للوحدات التدريب ومعرفة نقاط القوة والضعف في أداء اللاعبين (Abdul Rahim, 2022)

وأهداف كل مدرب الوصول إلى أعلى مستوى في الأداء الرياضي للاعبين من أجل تحقيق النتائج الإيجابية في المنافسات، لذا يلجأ بعض المدربين إلى عدة أساليب للوصول إلى تحقيق أهدافهم، ويتم التخطيط للوحدات التدريبية لتطوير أداء اللاعبين،

فلا يمكن للمدرب تحقيق أعلى مستوى للأداء ما لم ينوع في أساليب التدريب، ومع وجود التكنولوجيا وتطورها يستفيد بعض المدربين بدمجها في الوحدة التدريبية (Bouhaj & Alili, 2018)، وعلاوة على ذلك يمكن للمدرب التغلب على قلة الإمكانيات المتواجدة في النادي، التي تؤدي إلى تأخر في تطور أداء لدى اللاعبين سوى كان المهاري واللياقي.

وتوصلت نتائج الدراسات كلا من (Zhong et al., 2024) (Dou, 2023) (Qian, 2024), أن استخدام الهابيرميديا يحسن من الأداء المهاري لدى اللاعبين وذلك من خلال دمجه في العملية التدريبية. كما أن الهايبرميديا تتفوق على أساليب التدريب التقليدية، إذ أنها تتماشى مع البيئة التدريبية بشكل تفاعلي للاعبين وتتيح الفرصة لهم من التعايش مع أجواء اللعب، ومن أهم استخدام للهابيرميديا الصور والفيديوهات. (Abdulrazzaq et al., 2024) (Al-Harouni et al., 2021) (Al-Mutairi, 2020)

ومما سبق ومن خلال عمل الباحثين في المجال الرياضي فقد لاحظا أن المدربين الرياضيين يتجاهلون استخدام الهايبرميديا في العملية التدريبية مما يضعف وصول اللاعب إلى تحقيق الأهداف التدريبية وكما أن ذلك لا يتماشى مع التطور التقني في مجال التدريب الرياضي، لذا جاءت فكرة هذه الدراسة من خلال طرح التساؤل العام **وهو "ما مدى ملاءمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي؟"**

تساؤلات الدراسة

تسعى هذه الدراسة للإجابة على التساؤل العام ما مدى ملاءمة استخدام المدربين الرياضيين للهيبرميديا في عملية التدريب الرياضي؟ ويتفرع منها الأهداف التالية:

- ما مدى ملاءمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي؟
- ما أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية؟
- هل توجد فروق دالة إحصائيا في مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي تبعا لمتغير (سنوات الخبرة، المؤهل العملي، عدد الدورات التدريبية)؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهيبرميديا في عملية التدريب الرياضي ويتفرع منها الأهداف التالية:

- مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي
- أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية
- الفروق في مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي تبعا لمتغير (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، عدد الدورات التدريبية)

حدود الدراسة

المجال البشري: المدربين الرياضيين بالأندية الرياضية الرسمية والخاصة

المجال المكاني: الأندية الرياضية الرسمية والخاصة بمدينة الرياض المملكة العربية السعودية

المجال الزماني: خلال الفترة من 10 أكتوبر 2024 الى 10 نوفمبر 2024

تعريف مصطلحات الدراسة

الهابيرميديا يعرفها (Pasha, 2024) على أنها " مجموعة من العناصر مثل الصورة والصوت والنص والفيديو والتي تقدم من خلال المحتوى التعليمي بشكل فعال لتحقيق الأهداف المرجوة"

وتعرف اجرائيا في الدراسة الحالية على أنها مجموعة من البرامج المعدة بطريقة مميزة وواضحة من خلال الصوت والصورة والفيديو والرسوم المتحركة، وشكل من أشكال الاتصال إثارة وجذب انتباه المتدرب تسمح للمدرب الرياضي بتحقيق أهداف الوحدة التدريبية.

يعرف (Khalidi, 2020) **المدرب الرياضي** هو من يتولى عملية تدريب اللاعبين ويؤثر على مستواهم الرياضي بشكل مباشر، ويقوم بمهامه التدريبية وفق أسس ومبادئ علمية، وهو محور العملية التدريبية.

ويعرف الدرب الرياضي اجرائيا بأنه الشخصية التي تتولى الارتقاء بمستوى المتدرب من الناحية البدنية والفينة والذهنية والنفسية باستخدام أحدث الطرق والوسائل التدريبية –الهابيرميديا–لتحقيق أهداف العملية التدريبية.

إجراء ات الدراسة

منهج الدراسة

استخدم في الدراسة المنهج الوصفي لملائمته لطبيعية الدراسة.

مجتمع الدراسة

شمل مجتمع الدراسة جميع المدربين في الأندية الرسمية والخاصة بمنطقة الرياض، ولم تكن هناك إحصائية مدرجة ضمن الهيئة العامة للإحصاء عن أعداد المدربين.

عينة الدراسة

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية وذلك من خلال إعداد استبانة الكترونية من قبل الباحثين وتوزيعها على جميع المدربين من خلال الرابط المرفق، واستمر الرابط الالكتروني لمدة أربعة أسابيع، وتمت الاستجابات من قبل مجتمع الدراسة ووصلت إلى (51) استجابة، وتم استبعاد عدد (6) استجابات لعدم استكمال الاستبانة وبلغت في عينة الدراسة (45) مدربا.

والجدول رقم (1) يوضح توصيف عينة الدراسة.

جدول رقم (1) التكرار والنسبة المئوية لتوصف عينة الدراسة

		اقل من 10 سنوات		10 سنوات وأكثر		الكلي	
		ت	%	ت	%	ت	%
المؤهل العلمي	ثانوي	3	6.7	7	15.6	10	22.2
	بكالوريوس	12	26.7	13	28.9	25	55.6
	دراسات عليا	6	13.3	4	8.9	10	22.2
عدد الدورات التدريبية	لا يوجد	8	17.8	8	17.8	16	35.6
	1 – 4	8	17.8	5	11.1	13	28.9
	5 وأكثر	5	11.1	11	24.4	16	35.6

يتضح من الجدول رقم (1) بأن أغلب عينة الدراسة حاصلين على الدرجة العلمية بكالوريوس (55.6%)، بينما كانت عدد الدورات من (5) أكثر (35.6%). وكان التوزيع بين الخبرة الأقل من (10 سنوات) (46.7%) و(10سنوات وأكثر) (53.3%).

أداة الدراسة

صدق أداة الدراسة

قام الباحثان باستخدام استبانة من دراسة (Al–Arifi, 2023)، وتم إجراء بعض التعديلات اللازمة منها لتتلاءم مع أهداف الدراسة، وشملت أولا البيانات الديمغرافية، وعلى البعد الاول استخدام المدربين الرياضيين للهابيرميديا في العملية التدريبية وعدد فقراته (17)، والبعد الثاني عناصر الهاييرميديا المستخدمة في الوحدة التدريبية وعدد فقراته (16)، وجرى التحقق من صدقها بعرضها على (9) محكمين من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجالات الإدارة الرياضية

والتدريب الرياضي، والتربية البدنية في عدد من الجامعات، وتم التعديل على الاستبيان وفق ملاحظات المحكمين ليصبح عدد فقرات الاستبانة في الصورة النهائية (23) عبارة. وقد قام الباحثان أيضا بحساب صدق المحكمين باستخدام معادلة كوبر (عدد اتفاق عدد المحكمين – عدد اختلاف المحكمين / عدد المحكمين الكلي) وبلغت نسبة صدق المحتوى (88 %).

ثبات أداة الدراسة:

قام الباحثان باستخراج ثبات أداة الدراسة باستخدام معامل الفاكرونباخ على عينة استطلاعية (8) مدربين تم اختيارهم بالطريقة العمدية والجدول رقم (2) يوضح ذلك.

جدول رقم (2) قيمة معامل الفاكرونباخ لمعرفة ثبات أداة الدراسة

البعد	معامل الفاكرونباخ
استخدام المدربين الرياضيين للهيبرميديا في العملية التدريبية	0.92
عناصر الهيبرميديا المستخدمة في الوحدة التدريبية	0.93
الكلي	0.95

يتضح من الجدول رقم (2) قيمة معامل الفار كرونباخ للاستبانة (0.95) وهذا يدل على ان ثبات الاستبانة عالي، ويقع قيمة الفاكرونباخ ما بين (0.92 – 0.93) للمحاور.

أطوال الخلايا

تم حساب طول الخلية من خلال معادلة (المدى / 3)، وتصبح (3–1 / 3 = 0.67) لمعرفة مدى الاستخدام للهيبرميديا والجدول رقم (3) يوضح ذلك

جدول رقم (3) اطوال الخلايا لمعرفة معايير الاستخدام للهيبرميديا

متوسط الحسابي للاستجابات	معيار الاستجابة
2.34 الى اقل 3	فعالية عالية
1.67الى اقل من 2.34	متوسط الفعالية
1 الى اقل من 1.67	فعالية منخفضة

نتائج الدراسة

للإجابة على التساؤل الذي ينص على " ما مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي؟ " استخدم الباحثان المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والجدول رقم (4) يوضح ذلك.

جدول رقم (4) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمعرفة مدى استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في العملية التدريبية (ن= 45)

م	مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي	م	ع	المعيار
1	استخدام الحاسب الآلي في إعداد وتقديم الوحدة التدريبية	2.87	0.40	فعالية عالية
2	أجيد إعداد الهايبرميديا المناسبة للوحدة التدريبية	2.69	0.51	فعالية عالية
3	أوظف الهايبرميديا في الوحدة التدريبية	2.69	0.56	فعالية عالية
4	يساهم استخدام للهابيرميديا في تأهيل المدربين واللاعبين للتعامل مع التقنيات الحديثة.	2.91	0.29	فعالية عالية
5	استخدام للهايبرميديا يساهم في مراعاة الفروق الفردية بين المدربين واللاعبين في الوحدة التدريبية	2.80	0.41	فعالية عالية
6	استخدام للهايبرميديا يساهم في زيادة تفاعل المدربين واللاعبين في الوحدة التدريبية	2.89	0.32	فعالية عالية
7	استخدام للهايبرميديا يساهم في تسهيل التعلم الذاتي	2.82	0.44	فعالية عالية

8	استخدام للهايبرميديا يساهم في زيادة قدرة المدرب/ اللاعب على الابتكار والابداع	2.93	0.25	فعالية عالية
9	استخدام للهايبرميديا يساهم في بقاء أثر التعلم وتثبيته لدى المدرب واللاعب	2.91	0.36	فعالية عالية
10	استخدام للهايبرميديا في الوحدة التدريبية يساهم في إعطاء كم أكبر من المعلومات للمدربين واللاعبين	2.87	0.40	فعالية عالية
11	استخدام للهايبرميديا يساهم في تحقيق الأهداف السلوكية للوحدة التدريبية	2.80	0.46	فعالية عالية
12	تساعد الهايبرميديا في تنويع أساليب الوحدة التدريبية	2.82	0.44	فعالية عالية
13	تساعد الهايبرميديا في تحديث الوحدة التدريبية بشكل مستمر	2.87	0.40	فعالية عالية
14	توفر الهايبرميديا الوقت والجهد في الوحدة التدريبية	2.84	0.37	فعالية عالية
	المتوسط العام	2.83	0.28	فعالية عالية

يتضح من الجدول رقم (4) بأن مدى استخدام المدربين الرياضيين للهابيرميديا في العملية التدريبية كانت ذات فعالية عالية حيث بلغ المتوسط الحسابي العام (2.83)، وكات العبارة التي تنص على " استخدام للهايبرميديا يساهم في زيادة قدرة المدرب/ اللاعب على الابتكار والإبداع" أولا، ومن بعدها " استخدام للهايبرميديا يساهم في بقاء أثر التعلم وتثبيته لدى المدرب واللاعب" و " يساهم استخدام للهابيرميديا في تأهيل المدربين واللاعبين للتعامل مع التقنيات الحديثة". وكانت جميعها ذات فعالية في العملية التدريبية بمتوسط حسابي (2.93، 2.91، 2.91) على التوالي. بينما كان أقل العبارات التي تنص على " أجيد إعداد الهابيرميديا المناسبة للوحدة التدريبية" و " أوظف الهايبرميديا في الوحدة التدريبية" بمتوسط حسابي (2.69). وهذا يدل على ملائمة استخدام الهايبرميديا في العملية التدريبية كما يراه المدربين الرياضيين. ويعزو الباحثان ذلك إلى أنها الوسيلة أو الوسيط لاتصال المدرب بالمتدرب، (Abdelkader, 2022)وتعتبر مكان لحفظ المعرفة والتغذية الراجعة لهم. إضافة إلى ذلك الهايبرميديا تعتبر تساعد المدرب والمتدرب إلى الإبداع والابتكار في العملية التدريبية.

واتفقت نتائج الدراسة الحالي مع دراسة كلا من (Dou, 2023) ,(Qian, 2024)والتي تشير إلى أن الهابيرميديا طريقة ذات فعالية لتعليم المتدربين الجانب المهاري وتلبي ميولهم واحتياجاتهم وتكوين الاتجاهات الإيجابية نحو طرق التدريب المختلفة. كما أنها تزيد من نسبة التحسن لدى المتدربين في تعليم المهارات وذلك من خلال التفاعل مع الفيديو والصور والصوت (Zhong et al., 2024) وعلاوة على ذلك، فإن التدريب عن طريق الهايبرميديا ذات فعالية بشكل أفضل من الطرق التقليدية (Khalaf et al., 2018) وتساهم في تعليم المهارات الأساسية في العملية التدريبية وتتماشى مع التطور التكنولوجي (Al-Harouni et al., 2021)

وعلى كل حال، فإن الهابيرميديا تمكن من تحقيق أهداف العملية التدريبية في الجانب البدني والمهاري المرغوبة بكفاءة وفعالية من خلال الإدراك الحس حركي المعرفية بالتفاعل مع الهابيرميديا (الصور والفيديو وغيرها)، حيث أن المتدربين يتفاعلون مع الوسائل التدريبية من خلال حواسهم التي تشكل المدخلات التعليمية وتختلف من متدرب وآخر، كون كل متدرب لديه تفضيل لاكتساب الخبرات التدريبية سواء كانت من خلال السمع أو البصر والتجريب الحركي (Aziz & Musa, 2020) وهذا الأمر توفره الهابيرميديا بشكل واقع حيث أنها تراعي الفروق الفردية بين المتدربين، لأنها تبدأ من المهارات البسيطة إلى المركبة وحسب تدرج منطقي في العملية التدريبية.

للإجابة على التساؤل الذي ينص على " ما أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية؟" استخدم الباحثان المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والجدول رقم (5) يوضح ذلك.

جدول رقم (5) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمعرفة ما أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالوحدة التدريبية (ن= 45)

م	ما أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية	م	ع	المعيار
1	أجيد إعداد الصور الثابتة المناسبة للوحدة التدريبية	2.78	0.47	فعالية عالية
2	أستخدم الفيديو في الوحدة التدريبية	2.73	0.49	فعالية عالية
3	أجيد إعداد الفيديو المناسب للوحدة التدريبية.	2.80	0.45	فعالية عالية
4	أستخدم المؤثرات الصوتية في الوحدة التدريبية	2.60	0.65	فعالية عالية
5	أجيد إعداد المؤثرات الصوتية المناسبة للوحدة التدريبية	2.60	0.62	فعالية عالية
6	أجيد إعداد النص المكتوب المناسب للوحدة التدريبية	2.82	0.44	فعالية عالية
7	أجيد إعداد الرسوم الخطية المناسبة للوحدة التدريبية	2.80	0.50	فعالية عالية
8	أستخدم الرسوم المتحركة في الوحدة التدريبية	2.64	0.57	فعالية عالية
9	أجيد إعداد الرسوم المتحركة المناسبة للوحدة التدريبية	2.56	0.66	فعالية عالية
	المتوسط العام	2.70	0.39	فعالية عالية

يتضح من الجدول رقم (5) بأن أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعلمية التدريبية كان للفيديو في الوحدة التدريبية، ومن ثم الرسوم المتحركة وبعدها المؤثرات الصوتية بمتوسط حسابي (2.73، 2.64، 2.60) تواليا، بينما كان الأكثر إجادة في الإعداد كان للنصوص الخطية ثم إجادة إعداد الفيديوهات إضافة إلى الرسوم الخطية التي تتناسب مع الوحدة التدريبية. بمتوسط حسابي (2.82، 2.80، 2.80) على التوالي، بينما كان أقل إجادة في الأعداد هي للرسوم المتحركة (2.56). وهذا يدل على أن الفيديوهات المستخدمة في العملية التدريبية ذات فعالية. ويعزو الباحثان ذلك إلى توافر عوامل جذب الانتباه للمهارات الحركية، والبيئة التفاعلية بين المتدرب والمقطع الحركي بالفيديو، حيث أنها أتاحت الفرصة للمتدربين التعايش مع البيئة الالكترونية المماثلة للواقع، وبالتالي تثير الدافعية لديهم في التعلم للمهارات المطلوب تحقيقها، وتنعكس عليهم في عملية التفكير المنظم وتسير العملية التدريبية وفقا لرغباتهم وقدراتهم المهارية مع مراعاة الفروق الفردية (Al-Harouni et al., 2021)

وكذلك نجد الصورة والرسومات المتحركة تعد من النماذج الأكثر تأثيرا على المتدرب في أداء المهاري، لأنها تقلل من الأخطاء والعيوب الحركي أثناء الأداء، ويكون الأداء الجماعي بشكل موحد.(Aldewan et al., 2013) إضافة إلى الجانب الحسي بصري يجعل الأداء أسرع من السمعي لما للصور والحركة من أثر في التدريب، والاحتفاظ بالمعلومات المعرفية وترسيخها في الذاكرة لفترة أطول، كما يمكن للمتدربين إدراك العلاقات بين أجزاء المهارة والتركيز على أدق التفاصيل المعروضة. (Aziz & Musa, 2020)

ويعود إجادة المدربين في إعداد الفيديوهات إلى استخدام التطبيقات المتواجدة في الأجهزة الذكية التي تساعدهم في إعداد فيديوهات ذات جودة عالية ومنظمة، (Hassan et al., 2025)بينما نجد البعض من المدربين يجيد استخدام التقنية والتطبيقات الحديثة بالأجهزة الذكية وتكون هناك صعوبة في إعداد وحدة تدريبية بالصور المتحركة التي تزود المتدربين بالمعلومات التدريبية اللازمة لإتقان المهارات (Al-Mutairi, 2020)

للإجابة على التساؤل الذي ينص على " هل توجد الفروق دالة احصائيا في مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي تبعا لمتغير (سنوات الخبرة، المؤهل العملي، عدد الدورات التدريبية)؟" استخدم الباحثان اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (T-test – independent) وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) لمعرفة الفروق والجداول ارقام (6-8) توضح ذلك

جدول رقم (6) اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (T-test – independent) لمعرفة الفروق بين متوسطات مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي تبعا لمتغير (سنوات الخبرة) (ن=45)

	اقل من 10 سنوات (ن= 21)		10 سنوات وأكثر (ن=24)		قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع		
مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي	2.78	0.30	2.88	0.27	1.12-	0.27
أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية	2.58	0.47	2.81	0.26	**2.02-	0.04
**دال احصائيا عند مستوى (0.05)						

يتضح من الجدول رقم (6) بأنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في العملية التدريبية تبعا لمتغير (سنوات الخبرة)، حيث بلغت قيمة (ت$_{(43)}$ = -1.12)، بينما كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) لأكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالوحدة التدريبية تبعا لمتغير (سنوات الخبرة) حيث بلغت قيمة (ت$_{(43)}$= -2.02) وكانت لصالح (10 سنوات) خبرة وأكثر، وهذا يدل على أن استخدام الهابيرميديا يكون ذات فعالية مع من لديهم الخبرة في مجال التدريب. ويعزو الباحثان سبب ذلك بأن المدربين ذات الخبرة العالية لديهم القدرة على تحديد نقاط القوة والضعف في الأداء المهاري بالعملية التدريبية، وهذا الأمر يجعل المدرب قادرة على استخدام الهابيرميديا وتهيئة البيئة اللازمة في الوحدة التدريبية لأداء الفضل النتائج للمتدربين،(Mashkor, 2017) رغم ان المدربين ذو الخبرة القليلة أكثر استخداما وفهم للتكنولوجيا إلا أن لديهم ضعف في قدراتهم لاستيعاب أهمية الهابيرميديا بواقع العملية التدريبية (Al-Harbi,

جدول رقم (7) تحليل التباين الأحادي (ANOVA) لمعرفة الفروق بين متوسطات مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي تبعا لمتغير (المؤهل العلمي) (ن=45)

		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا	بين المجموعات	0.02	2	0.01	0.10	0.90
	داخل المجموعات	3.56	42	0.08		
	الكلي	3.58	44			
أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية	بين المجموعات	0.30	2	0.15	0.99	0.38
	داخل المجموعات	6.39	42	0.15		
	الكلي	6.69	44			

(2020

يتضح من الجدول رقم (7) بأنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في العملية التدريبية وأكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالوحدة التدريبية تبعا لمتغير (المؤهل العلمي)، حيث بلغت قيمة (ف$_{(2}$،

(42) = 0.10 ، 0.99) على التوالي، وهذا يدل على ان المؤهل العلمي لا يؤثر على استخدام الهابيرميديا في العملية التدريبية، حيث يتم العمل الهابيرميديا من خلال ما يفضلونه المتدربين وحسب الإمكانيات والقدرات لهم، وتزيد الدافعية والحماس للممارسة في الوحدة التدريبية وهذا ما اتفق مع دراسة (Al-Shammari, 2018) والتي افادت بأن لا توجد فروق في استخدام الهابيرميديا تعود لمتغير المؤهل العملي، كما أنها تفيد بشكل أكثر فعالية في تنمية القدرات على تعلم المهارات الرياضية على التدريب الفردي.

جدول رقم (8) تحليل التباين الأحادي (ANOVA) لمعرفة الفروق بين متوسطات مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي تبعا لمتغير (عدد الدورات التدريبية) (ن=45)

		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا	بين المجموعات	0.85	2	0.42	*6.56	0.01
	داخل المجموعات	2.72	42	0.06		
	الكلي	3.57	44			
أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية	بين المجموعات	1.39	2	0.69	*5.51	0.01
	داخل المجموعات	5.30	42	0.12		
	الكلي	6.69	44			
*دال احصائيا عند مستوى (0.01)						

يتضح من الجدول رقم (8) بأنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في العملية التدريبية وأكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالوحدة التدريبية تبعا لمتغير (**عدد الدورات** التدريبية)، حيث بلغت قيمة (ف (2 ، 42) = 6.56 ، 5.51) تواليا، وهذا يدل على أن **عدد الدورات التدريبية** لها تأثير على استخدام الهابيرميديا في العملية التدريبية، ولمعرفة الفروق تم استخدام اختبار البعدي توكي (Tuke) والجداول ارقام (9 ، 10) توضح ذلك

جدول رقم (9) اختبار توكي (Tuke) لمعرفة الفروق بين متوسطات مدى ملائمة استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا تبعا لمتغير (عدد الدورات التدريبية) (ن=45)

	ن	م	ع	لا يوجد	4 – 1	5 وأكثر
لا يوجد	16	2.66	0.40			
4 – 1	13	2.87	0.16			
5 وأكثر	16	2.98	0.03	*0.32		
*دال احصائيا عند مستوى (0.01)						

يتضح من الجدول رقم (9) بأن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استخدام المدربين الرياضيين الهايبرميديا في العملية التدريبية تبعا لمتغير (عدد الدورات التدريبية)، وكانت لصالح الحاصلين على عدد الدورات (5 وأكثر) مقارنة بالذين لم يحصلوا على الدورات، وهذا يدل على أن الحاصلين على الدورات في مجال الهيبرميديا لها التأثير في العملية التدريبية

جدول رقم (10) اختبار توكي (Tuke) لمعرفة الفروق بين متوسطات أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالعملية التدريبية تبعا لمتغير (عدد الدورات التدريبية) (ن=45)

	ن	م	ع	لا يوجد	4 – 1	5 وأكثر
لا يوجد	16	2.50	0.52			
4 – 1	13	2.69	0.28			
5 وأكثر	16	2.91	0.14	*0.41		
*دال احصائيا عند مستوى (0.01)						

يتضح من الجدول رقم (10) بأن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات أكثر العناصر استخدام في الهايبرميديا بالوحدة التدريبية تبعا لمتغير (عدد الدورات التدريبية)، وكانت لصالح الحاصلين على عدد الدورات (5 وأكثر) مقارنة بالذين لم يحصلوا على الدورات، وهذا يدل على أن الحاصلين على الدورات في مجال الهايبرميديا لها التأثير في العملية التدريبية.

ويعزو الباحثان ذلك إلى أن المدربين الذين لم يحصلوا على الدورات التدريبة يكون لديهم ضعف في استخدام الهابيرميديا، كذلك الضعف في الإعداد والتوظيف في الوحدات التدريبية، إضافة إلى أن المدربين الذين لم يحصلوا على دورات تدريبية يكون لديهم قصور في عملية التوجيه وتصحيح الأخطاء أثناء الأداء للمهارات عند استخدام الهابيرميديا. (Al-Kamoushi & Jaber, 2018)

بينما المدربين الذين حصلوا على الدورات بشكل كبير تكون لديهم القدرة على التعامل مع المواد المتعلقة بالهايبرميديا وتحفيز المتدربين باستخدامها أثناء العملية التدريبية، وتكييف الوقت الفعلي للوحدة التدريبية، حيث أن ذلك يزيد في عملية التحسين للمهارات بشكل فعلي مع عملية تقديم الملاحظات على المستوى الشخصي للمتدرب وتتناسب مع قدراتهم لاكتسابهم المهارات المطلوبة. (Zhong et al., 2024)

الاستنتاجات

في ضوء نتائج التي توصلت إليه الدراسة الحالية تم استنتاج ما يلي:

- يساعد الهايبرميديا المدربين في عملية التدريب الرياضي، ويزيد قدرتهم على الإبداع والابتكار وتأهيلهم وبقاء أثر التدريب.
- الفيديو من أكثر العناصر تأثيرا في استخدام العملية التدريبية، لأنها تساهم في تحسين المهارات الرياضية بشكل ملحوظ.
- المدربون ذوي الخبرات الطويلة أكثر استخداما للهايبرميديا في عملية التدريب.
- الدورات التدريبية تطور المدربين على استخدام الهابيرميديا في عملية التدريب.
- لم يكن هناك فرق للمؤهل العملي على استخدام المدربين للهايبرميديا في عملية التدريب الرياضي.

وعلية يوصي الباحثان على استخدام الهابيرميديا في عملية التدريب الرياضي من قبل المدربين لما لها من فعالية إيجابية على التدريب لدى المتدربين، إضافة إلى زيادة التركيز والإبداع والابتكار في التدريب، وتفريد التدريب، كما نوصي على إجراء دراسات علمية في نفس المجال باستخدام أساليب مختلفة من التكنولوجيا في عملية التدريب الرياضي.

الشكر والتقدير

نسجل شكرنا لعينة البحث المتمثلة في المدربين الرياضيين بالأندية الرياضية الرسمية والخاصة

تضارب المصالح

يعلن المؤلفان انه ليس هناك تضارب في المصالح

محمد سعد الدوسري mmaldosari@ksu.edu.sa

References

Abdelkader, A. K. (2022). The Effect of Integrated Electronic Mental Maps in Teaching Some Grips in The Wrestling Game. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *32*(2).

Abdul Rahim, S. K. (2022). Wearable technology and its applications in training and sports performance. *Raseen Journal of Sports Activities and Movement Sciences*, *3*(2), 69–88. https://asjp.cerist.dz/en/article/207926

Abdulrazzaq, N. K., Moseekh, L. Z., Ali, S., & Danhash, H. A. S. (2024). The effect of a proposed educational program using specific exercises to develop motor response, motor satisfaction, and short-term defensive movement skills in handball. *A Peer Reviewed, Open Access, International Journal*, *33*, 59–69.

Al-Arifi, B. A. S. (2023). *The reality of using multimedia in teaching physical education from the teachers' point of view* [Unpublished master's thesis]. King Saud University.

Aldewan, L. H., Abdul-Sahib, H. M., & al-Mayahi, S. J. K. (2013). Platform impact media super overlap (Alhiebermedia) to learn the effectiveness of the long jump for the Deaf Mute. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *36*, 27–41. https://www.iasj.net/iasj/article/94541

Al-Harbi, H. S. (2020). The effectiveness of teacher training programs based on educational technology and multimedia in achieving total quality management in education – from the perspective of teachers in the State of Kuwait. *Journal of the Faculty of Education, Ain Shams University*, *44*(4), 259–306. https://doi.org/10.21608/jfees.2020.147654

Al-Harouni, I. H., Arafa, T. G., & Sayed, D. F. (2021). The impact of an educational software prepared using hypermedia technology and its impact on the aspects of learning some skills in physical education lessons for female students in the intermediate stage of basic education. *Journal of Physical Education and Sports Sciences, Faculty of Physical Education*, *27*(1), 125–155.

Al-Kamoushi, K. A.-H., & Jaber, M. M. (2018). Difficulties that hinder the use of multimedia in physical education lessons for the basic education stage. *Journal of Educational Sciences, Sports and Other Sciences*, *3*, 39–58. https://dspace.elmergib.edu.ly/handle/123456789/1139

Al-Mutairi, A. K. M. (2020). The reality of using modern educational technologies and the difficulties faced in teaching physical education at the intermediate level in the State of

Kuwait. *Practical Journal of Physical Education and Sports Sciences*, *90*(1), 9–24. https://doi.org/10.21608/jsbsh.2020.39461.1264

Al-Shamakhi, A. Q. M., Bakir, S. Z. H., & Mahmoud, Z. H. A. H. (2014). A proposed electronic system to develop the use of technological innovations in preparing female students/teachers in light of the standards of total quality management in the colleges of education, Jazan University. *The Scientific Journal of the Faculty of Specific Education, Menoufia University*, *1*(Issue 2, June 2014, Part 3), 47–102.

Al-Shammari, F. H. A. K. (2018). *The Reality of E-Learning from the Perspective of Special Education Teachers in the State of Kuwait* [Unpublished Master's Thesis]. Al al-Bayt University.

Aziz, A. D., & Musa, A. H. (2020). The effect of educational programs based on sensory preference methods on learning and retaining some basic motor skills in volleyball. *Journal of Sports Sciences*, *12*(41), 108–136. https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.26400/sp/41/8

Bouhaj, M., & Alili, M. (2018). The role of planning in sports training and its scientific importance in preparing an integrated team for handball coaches (a descriptive study of some handball teams in Chlef Province). *Journal of Science and Technology for Physical Activities and Sports.*, *15*(3), 336–347. https://asjp.cerist.dz/en/article/41337

Dou, Y. (2023). Badminton teaching mode in network teaching platform under multimedia environment. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies (Ijwltt)*, *18*(2), 1–18.

Hassan, M. M., sami Shabib, S., & Shabib, A. S. (2025). The effect of the visual motor task learning model supported by VAR (Venetian motor task learning) technology on the motor learning outcomes of some basic boxing skills for students. *Journal of Sports Education Studies and Research*, *35*(2), 47–58. https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i2.1056

Khalaf, H. H., Hussain, A. A., & Moseekh, L. Z. (2018). The effect of sensory kinetic exercises in the de-velopment of some of the functional abilities and the accuracy and strength of Serving Skill in Tennis. *Journal of Global Pharma Technology*, *10*(3), 778–783.

Khalidi, A. and A.-M. I. (2020). *Coaching characteristics and their impact on learning motivation among football players, a field study of the Ittihad Tebessa Club, Tebessa Province* [Unpublished Master's Thesis]. Institute of Sciences and Techniques of Physical Activities and Sports.

Mashkor, N. H. (2017). The stylistic influence of small units (homogeneous and heterogeneous) on some Elkinmetekih variables and the level of technical performance and achievement of the effectiveness of the discus. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *50*.

Moawad, M. A. T. (2024). The effect of using artificial intelligence technology (hologram) on improving individual training for Greco-Roman wrestling players. *Assiut Journal of Physical Education Sciences and Arts*, *68*(4), 1275–1295.

Nwokolo-Ojo, J. O. N. J. O., Ojo, P. D., & Longkoom, S. N. (2017). Application of multimedia and hypermedia in teaching and learning of technical vocational education and training (Tvet): The global challenges. *International Journal of Progressive and Alternative Education*, *4*(1), 1–13.

Pasha, H. A.-M. (2024). The effectiveness of a program based on some multimedia to develop basic programming skills for gifted kindergarten children. *Childhood Magazine*, *46*(1), 672–716. https://doi.org/10.21608/jchild.2024.258617.1273

Qian, Y. (2024). Badminton Teaching Modes and Students' Academic Performance: Basis for Teaching and Learning Approaches. *Journal of Education and Educational Research*, *7*(2), 144–148.

Rao Naidu, V., Srinivas, S., Al Raisi, M., & Dattana, V. (2020). Evaluation of Hypermedia Tools in Terms of Usability Heuristics for English Language Teaching. *SSRN Electronic Journal*. https://doi.org/10.2139/ssrn.3798126

Suhairi, M., Asmawi, M., Tangkudung, J., Hanif, A., & Dlis, F. (2020). Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia. *International Association of Online Engineering*, *14*(6), 53–66. https://www.learntechlib.org/p/216476/

Zhong, Y., Yang, J., Zhong, M., Chen, S., & Zhao, J. (2024). Automated Teaching Weighted Recurrent Neural Network (Atwrnn) Model: Analysis of Badminton Teaching Mode Based on Online Teaching Platform. *J. Electrical Systems* , *20*(3), 1647–1658.