تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات المندمجة لناشئى كرة القدم

*د/ محمود محمد رفعت محمود تركى

المقدمة ومشكلة البحث :

أن مواكبة المستحدثات التكنولوجية وما تقدمه من كم هائل من معلومات مختلفة المصادر تفرض على التعليم الاندماج فى الثورة المعلوماتية على مختلف ثقافات العالم ومحاولة للتكيف مع متغيراتها وخاصة التعليمية، لبحث قدرات المتعلمين وجعلها فعالة ومحاولة إيجاد حلول مبتكرة لما يقابل التعليم من مشكلات أثناء العملية التعليمية فى محاولة للانتقال من مرحلة التعليم التلقينى السلبى للتعليم الاستقلالى الإيجابى والتخطيط الجيد لتوطيد العلاقة بين التعليم والتكنولوجيا والمجتمع (٩: ٢)

ولقد اكتسبت المستحدثات التكنولوجية أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية والارتقاء بها، وذلك على أثر التطور المستمر فى المعارف والزيادة المطردة فى الخبرات الإنسانية، الأمر الذى يدعوا إلى أن يتوازى عصر المعلومات مع إشراقة القرن الحادى والعشرين لمواجهة المتطلبات والتحديات غير المحددة أو تلك غير المتوقعة، ومن هنا بدأ ظهور أنظمة واساليب ومداخل جديدة فى منظومة التعليم، حيث ظهرت تكنولوجيا الحاسبات الألية (الكمبيوتر) فى التعليم كأداة من الادوات الفعالة فى تطوير أنماط التدريس، وفى تقدير مفردات التدريس وفى تقدير مفردات المناهج الدراسية عن طريق برمجيات تيسر التعليم الفنى فى وقت مناسب وبكفاءة عالية وضوابط تقويم متميزة. (٢١: ١٦٣-١٦٥)

* مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية– جامعة مدينة السادات.

وتعتبر تكنولوجيا التعليم أحدث ما توصل إليه علماء التربية فى هـذا العصر حيث انتقل محور الاهتمام من الوسائل التعليمية كأجهزة ومواد إلـى الاهتمام بجوهر العملية التعليمية، وما يجب ان تحققة من أهداف سلوكية فى نظام كامل مرتبط بمصادر التعلم مع التركيز على ميول المـتعلم ودوافعـه واتجاهاته. (٣ :٢٥)

ويشير "**حسين الطوبجى**" (١٩٩٢م) إلى أن تكنولوجيا التعليم تعنـى بالنسبة لكثيرين استخدام الالات فى التدريس كاستخدام أجهـزة السـينما أو الألات الحاسبة أو العقول الاكترونية أو غير ذلك، ولكنها أهم وأشـمل مـن مجرد استخدام هذه الاجهزة، فالأهم هو العمل بالأسلوب المنهجى أو النظامى الذى يكمن وراء عمل هذه الالات واستخدامها لتحقيق أهداف محددة بكفـاءة عالية فى مختلف المجالات. (٧: ٣٢)

ويتفق كلا من "**وفيقة سالم** (٢٠٠١م)، **محمد سعد وآخرون** (٢٠٠١م)، **مصطفى عبدالسميع وآخرون**" (٢٠٠٥) أن استخدام الوسـائل التكنولوجيـة الحديثة يلعب دورا هاما فى تفعيل العملية التعليمية كما تهتم الوسائط التعليمية المختلفة فى الارتفاع بالعملية التعليمية حيث يتعايش المتعلم بإيجابية مع هذة الوسائط التى تقدم له فى صورة نظامية ومتكاملة عن طريـق الكمبيـوتر. (٢٤: ٤٥)، (١٦: ٣٦)، (٢١: ٢٣)

ويرى كلا من "**عمرو أبو المجد، جمال النمكى**" (١٩٩٧م) أن كـرة القدم هى محور اهتمام العاملين فى مجال تدريب الناشئين حيث أن الناشىء هو طريق النهوض الصحيح إذا ما أحسن تعليمة وتدريبـه وتربيتـه، ومـا أصعب ذلك اذا لم يؤت عن علم وخبرة ودراية، فتدريب الناشئين فى كـرة القدم أعقد وأصعب من تدريب الكبار فالعمل مع الناشئين يحتاج الى معرفـة تامة بخصائصهم وسماتهم واستعداداتهم وقدراتهم لتحديد بماذا يبـدا ومتـى وكيف يستمر، وتكون الأهداف منظمة ودقيقـة بحيـث تسـمح بالوصـول بالناشىء إلى أعلى مستوى فى المجال الرياضى التخصصى. (١٥: ١٥)

وفى هذا الصدد يشير **"أمر الله البســاطى"** (١٩٩٨) إلــى أن الأداء الحركى المنفرد يتركب من المراحل الثلاثة التاليــة (الأوليــة– الرئيســية– الختامية) بينما يختلف الأمر فى الأداءات المهارية المندمجة، حيث تتــرابط وتندمج المرحلة الأخيرة "النهائية" للأداء الأول مع المرحلة التمهيدية لــلأداء التالى لتكوين مرحلة مندمجة ذات أفعال أدائية خاصة من خلال الإرتباطات المتبادلة بين مكونات الأداء الكلى. (١٩:٥)

ويضيف كلاً من **"محمد كشك، أمر الله البساطى"** (٢٠٠٠) أن طبيعة اللعب خلال مباريات كرة القدم بمواقفها المتغيرة والمتنوعة تفــرض علــى اللاعبين استخدام أشكال مركبة وكثيرة للمهارات المختلفة بهــا (المهــارات المركبة) أو المندمجة وتمثل شكل من البناء يتكون من عدة مهارات مترابطة (مندمجة) تؤدى بتتالى ويؤثر كل منها فى الآخــر تــأثير متبــادل، ولــذلك يستوجب على المدربين إعداد وتجهيز اللاعبين لمواجهة تلك المواقف مــن خلال الإرتقاء بمستوى الأداء المهارى طبقا لشروط وظروف المباراة، حيث يعد امتلاك اللاعب للمهارات المنفردة واتقانه لها (تمرير– استلام– مراوغة) ليست بأهمية توافر القدرة لديه على أدائها بصورة مركبة (إستلام ثم جرى– مراوغة ثم تمرير– إستلام ثم مراوغة ثم تصويب) وبصورة دقيقة تتناســب مع طبيعة المواقف خلال المباراة. (٧٧:١٧)

ويشير **"جينس بان جسبو، برجــر بيترســن Jens Ban & Gesbo Birger Petersen"** (٢٠٠٤) إلى أن التدريب على المهارات المندمجة هى جزء رئيسى فى الوحدة التدريبية وهى معرفــة اللاعــب عندما يتسلم الكرة ما سيفعله بها ثم كشف الملعب ثم اتخاذ القــرار ثــم أخيراً التحرك، وهى تتطلب سرعة فى اتخاذ القرار والأداء وكذلك دقة الأداء المهارى. (١:٢٥)

ويرى **"عبد الحميد شرف"** (٢٠٠٠م) أن استخدام الوسائط التعليمية فى عمليات التعليم والتعلم يؤدى إلى وضوح شكل الأداء ويسهل للطالب عمليــة

إدراك الحركة المطلوب تعلمها، فى نفس الوقت تسهل للمعلم مهمته وتوفر عليه الكثير من الخطوات والإجراءات وبذلك توفر الجهد وتسهل للمعلم مهمته وتوفر عليه الكثير من الخطوات والاجراءات وبذلك توفر الجهد وتسهل علية التعليم، كما أن تعدد الوسائط التعليمية بأشكالها المختلفة وأحجامها المتعددة يمكن أن يقابل الفروق الفردية بين الطلاب، وهذا يسهل عمليات التعليم والتعلم للمهارات الحركية الرياضية من أنة يولد عمليات التعزيز الناتجة من النجاح فى الأداء، خاصة وأن المهارات الحركية فى التربية الرياضية متعددة ومتنوعة. (١٤ :٥٥-٥٧)

وقد أجريت بعض الدراسات فى مجال كرة القدم والتى تناولت إستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة فى تعلم المهارات الاساسية فى كرة القدم ففى مجال الوسائط الفعالة (الهيبرميديا) دراسة "**محمد على، مصطفى الجيلانى**" (٢٠٠٢م) (١٩) بعنوان "تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم"، ودراسة "**رضا شلبى**" (٢٠٠٦م) (٩) بعنوان "تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم".

وفى مجال الفيديو التفاعلى أجرى "**أحمد ساهر**" (٢٠٠٢م) (١) دراسة بعنوان "أثر برنامج تعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم ".

وقد قام "**رشيد عامر**" (٢٠٠٣م) (١٠) باستخدام الكمبيوتر جرافيك كأحد الأساليب الحديثة فى التعليم فى دراسة بعنوان "أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشىء كرة القدم"، وأيضا دراسة "**صلاح نجا، مصطفى الجيلانى**" (٢٠٠٤م) (١٢) بعنوان "تقنيات الرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الالى وتأثيرها على مستوى أداء مهارة التصويب فى كرة القدم لطلبة كلية التربية الرياضية بجامعة المنوفية".

وقد توصلت هذه الدراسات إلى فاعلية إستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة فى التعليم وتفوقها على الطرق التقليدية المتبعة فى تعلم المهارات الأساسية فى كرة القدم والتى تعتمد فى مضمونها على الشرح اللفظى وتقديم النموذج من قبل المعلم والذى قد ينتج عنة صعوبة إكتساب الطلاب للاداء الصحيح للمهارات، وكذلك إفتقار الطرق التقليدية إلى عامل التشويق والاثارة وجذب الانتباه.

ومن خلال ما سبق تتضح أهمية وفاعلية استخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة فى التعليم وتعتبر السبورة التفاعلية أحد وأحدث الوسائل التعليمية المستخدمة في تكنولوجيا التعليم والتى يمكن أن تساهم بشكل إيجابى فى تعلم بعض مهارات كرة القدم حيث يتم عرض وتعليم المهارات عن طريق السبورة التفاعلية سواء كانت مصورة أو مكتوبة أو فيديو أو عن طريق روابط الانترنت، كما تمكن من تفاعل جميع المتعلمين مع الوسيلة خلال عرضها وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض المتعلمين في استخدام الوسيلة ويترتب على ذلك بقاء أثر التعلم بالاضافة إلى عرض المهارات فى صورة أسئلة وتفاعل الطلاب للاجابة على هذه الاسئلة بطريقة جذابة وشيقة لمعرفة مدى إدراكهم للمحتوى الذى تم تقديمة باستخدام السبورة التفاعلية مما يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع الأداء عند الطلاب أو المتدربين.

ومن خلال عمل الباحث كمدرب كرة قدم لمرحلة الناشئين بالإضافة الى عمله مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات فقد لاحظ الباحث وجود قصور فى الطرق التقليدية لشرح وتقديم المهارات فى كرة القدم، ومن خلال بعض القراءات للمراجع العلمية المتخصصة فى مجال كرة القدم ومن خلال المسح المرجعى للدراسات والبحوث السابقة والتى استخدمت التكنولوجيا الحديثة فى تعلم مهارات كرة القدم وفى حدود علم الباحث فإن

هناك ندره فى هذه الابحاث والدراسات التى تتطرقت لاستخدام السبورة التفاعلية كأحد الأساليب التكنولوجية الحديثة فى تعلم مهارات كرة القدم، وهذا ما دعا الباحث للقيام بهذه الدراسة كمحاولة علمية من الباحث للتعرف على تأثير استخدام السبورة التفاعلية على على تعلم بعض المهارات المندمجة لناشئى كرة القدم.

يهدف البحث الى بناء وتصميم برنامج تعليمى باستخدام السبورة التفاعلية ومعرفة تأثيرة على تعلم بعض المهارت المندمجه ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم.

فروض البحث :

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات المندمجة ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم لصالح متوسط القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات المندمجه ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم لصالح متوسط القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات المندمجه ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم لصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

مصطلحات البحث :

- السبورة التفاعلية : Interactive whiteboard*

هى سبورة إلكترونية حساسة يتم التعامل معها باللمس والبعض الاخر بالقلم الخاص بها ويتم الكتابة عليها بطريقة إلكترونية وتستخدم لعرض ما على شاشة الحاسب الالى من تطبيقات متنوعة مع إمكانية التحكم في البرامج بالطريقة التي يريدها المستخدم، وطباعة هذه الملاحظات والرسوم وغيرها

* تعريف إجرائى.

من الحاسب الآلي، أو حفظها للرجوع إليها مستقبلاً وهى وسيلة فعالة للتفاعل بين المعلم والمتعلم.

- **المهارات المندمجة merged skills :**

هى مجموعة من المهارات المنفردة بحيث تندمج المرحلة الأخيرة "النهائية" للأداء الأول (المهارة الأولى) مع المرحلة التمهيدية للأداء التالى (المهارة الثانية) لتكوين مرحلة مندمجة ذات أفعال أدائية خاصة من خلال الإرتباطات المتبادلة بين مكونات الأداء الكلى. (١٩:٥)

الدراسات المرجعية :

- دراسة "**محمد على، مصطفى الجيلانى**" (٢٠٠٢م) (١٩) بعنوان "**تأثير استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم**"، بهدف التعرف على مدى فاعلية استخدام أسلوب الهيبرميديا على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم، واستخدم الباحثان المنهج التجريبى، واشتملت العينة على ٤٠ مبتدىء تم تقسيمهم الى مجموعتين احداهما تجريبية والاخرى ضابطة، وكانت أهم النتائج فاعلية استخدام أسلوب الهيبرميديا فى تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة
- دراسة "**أحمد ساهر**" (٢٠٠٢م) (١) بعنوان "**أثر برنامج تعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم**"، بهدف التعرف على اثر البرنامج التعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم، واستخدم الباحث المنهج التجريبى، واشتملت العينة على ٤٠ لاعب من مدارس ناشئين من ١٠– ١٢ سنة، وكانت أهم النتائج أن أسلوب الفيديو التفاعلى أكثر تأثيرا على تعلم مهارات كرة القدم قيد البحث من الاسلوب التقليدى (المتبع)
- دراسة "**رشيد عامر**" (٢٠٠٣م) (١٠) بعنوان "**أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشىء**

كرة القدم"، بهدف معرفة أثر برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشىء كرة القدم، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، واشتملت العينة على ٣٠ لاعب من الناشئين تحت ١٠ سنوات، وكانت أهم النتائج وجود فروق داله احصائيا بين متوسطى القياسات البعدية لكل من المجموعتين لصالح المجموعه التجريبية التى استخدمت الرسوم المتحركة

- دراسة "**رضا شلبى**" (٢٠٠٦م) (٩) بعنوان "**تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم**"، وهدفت الدراسة الى تصميم برنامج تعليمى مقترح باستخدام الحاسب الالى والتعرف على تأثيرة فى تنمية مستوى أداء بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم والجانب المعرفى والوجدانى، واستخدم الباحث المنهج التجريبى، واشتملت العينة على مبتدئى كرة القدم بأندية محافظة الشرقية للمرحلة السنية من ١٠– ١٢ سنة وقد بلغ تعداد العينة ٥٠ مبتدىء، وكانت أهم النتائج وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطى قياسات المجموعة التجريبية القبلية والبعدية فى المتغيرات قيد البحث لصالح القياس البعدى.

إجراءات البحث:

منهج البحث :

سوف يستخدم الباحث المنهج التجريبى مستعينا بالتصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية باستخدام السبورة التفاعلية والاخرى ضابطة باستخدام الاسلوب التقليدى مستخدما القياس القبلى والبعدى لكلا المجموعتين

مجتمع وعينة البحث:

اشتمل مجتمع البحث على ناشئى كرة القدم تحت (١٤) سنة بمحافظة المنوفية موسم ٢٠١٧/٢٠١٨والبالغ عددهم (١٩٦) لاعب، تم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من ناشئي كرة القدم تحت (١٤) سنة بأكاديمية المقاولين العرب بمدينة السادات وبلغ حجم العينة (٢٤) ناشئاً قسمت إلى (١٢) لاعب للمجموعة التجريبية و(١٢) لاعب للمجموعة الضابطة.واختار

الباحث (١٢) لاعب من نفس المرحلة السنية بنادى النجوم الرياضى بمدينة السادات وذلك لإجراء الدراسات الاستطلاعية وحساب المعاملات العلمية للاختبارات قيد البحث.

إعتدالية بيانات عينة البحث :

قام الباحث بحساب معامل الالتواء لأفراد مجموعتى البحث التجريبية والضابطة كما هو موضح بالجدول رقم (١) عن طريق حساب معاملات الالتواء فى ضوء المتغيرات التالية: متغيرات النمو(السن- الطول- الوزن، الذكاء)، إختبار التحصيل المعرفى، الاختبارات البدنية (السرعة الانتقالية، الرشاقة، القدرة، المرونة)، اختبارات المهارات المندمجة(الاستلام ثم التمرير، الاستلام ثم الجرى ثم التمرير، الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير،الاستلام ثم التصويب، الاستلام ثم الجرى ثم التصويب، الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب).

تجانس عينة البحث :

جدول (١)

المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث (الأساسية، الإستطلاعية) في متغيرات النمو "السن، الطول، الوزن، الذكاء" وإختبارالتحصيل المعرفى والعناصر البدنية والمتغيرات المهارية" المختارة ن=٣٦

المتغيرات والاختبارات قيد البحث			وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	الالتواء
متغيرات النمو	السن		السنة	١٢.٥٠٠٠	١٢.٥٠٠٠	٠.٥٠٧٠٩	صفر
	الطول		السنتيمتر	١٥٠.٠٥٥	١٤٩.٠٠٠	٢.٦٣٩٧٥	٠.٨٨٤
	الوزن		الكجم	٤٩.٧٥٠	٥٠.٠٠٠	٢.٤٥٣٨٦	٠.٤٤١
	الذكاء		الدرجة	١٢٧.٨٣٣	١٢٨.٠٠٠	٢.٦١٣١٥	-٠.٣٦٧
	اختبار التحصيل المعرفي		الدرجة	٧.٠٥٦	٧.٠٠٠	١.٦٧٢٣	٠.٢٥٧
المتغيرات البدنية	السرعة الانتقالية	العدو ٣٠متر	الثانية	٥.٦١٩٤	٤.٩٦٥٠	١.١٦٩٥١	١.٠٩٠
	الرشاقة	الجري المتعرج لبارو	الثانية	١٠.٧٨٤	٩.٩٣٥٠	١.٥١٧٤١	١.٢٦٥
	القدرة	الوثب العريض من الثبات	السنتيمتر	١٢٨.٥٢٧٨	١٢٥.٠٠٠	١١.٦٠٤١٥	-٠.٩٧٣

تابع جدول (١)

المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث (الأساسية، الإستطلاعية) في متغيرات النمو "السن، الطول، الوزن، الذكاء" وإختبار التحصيل المعرفى والعناصر البدنية والمتغيرات المهارية" المختارة ن=٣٦

	المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	الالتواء
	المرونة	ثني الجذع من الجلوس طولاً	السنتيمتر	٣١.٣٣٣٣	٣١.٥٠٠٠	٧.٩٨٢١٢	-٠.١٨٤
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير		الزمن	٨.١٦٢٨	٧.٧٦٥٠	١.٨٠٩٢٨	٠.٨٩١
			الدرجة	٠.٩٩١٧	١.٠٠٠٠	٠.٩٢٦٨٦	٠.٦٨٤
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير		الزمن	٨.٧٠٧٨	٨.٠٠٠٠	٢.٢٦٦٦٢	٠.٩٠١
			الدرجة	١.١٥٢٨	١.٠٠٠٠	٠.٩٣٩٧٥	٠.٣٧٧
	الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير		الزمن	٩.١٨٥٣	٨.٧٣٠٠	٢.٤٩٧٥٤	-٠.٣٦٧
			الدرجة	١.١٦٦٧	١.٠٠٠٠	٠.٩٧١٠١	٠.٤٦٥
	الاستلام ثم التصويب		الزمن	٦.٩٧١٧	٥.٧٨٥٠	٢.٦٢٥٦٥	٠.٧١١
			الدرجة	١.٥٥٥٦	١.٧٥٠٠	١.١٩٩٨٧	٠.١٥١
	الاستلام ثم الجري ثم التصويب		الزمن	٧.٦٨٠٦	٧.٢١٥٠	٢.٤٢٠١٢	١.٤٣١
			الدرجة	١.٦٢٥٠	١.٥٠٠٠	١.٥٠٤١٦	٠.٣٢٥
	الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب		الزمن	٨.١٤٣٩	٦.٩٦٠٠	٢.٥٢٧٦٦	١.٤٠٥
			الدرجة	١.٧٥٠٠	٢.٠٠٠٠	١.٣٤٩٦٠	-٠.٠٣٢

تشير نتائج الجدول رقم (١) إلى المتوسط الحسابى والوسيط والانحراف المعيارى ومعامل الإلتواء لمتغيرات البحث فى القياس القبلى للمجموعتين عينة البحث. كما يتضح تجانس افراد العينة فى هذه المتغيرات حيث تراوحت قيم معاملات الالتواء لتلك المتغيرات لعينة البحث ككل مابين (-٠.٩٧٣،١.٤٣١) وهى تنحصر ما بين (+٣، -٣) مما يشير الى اعتدالية توزيع عينة البحث فى تلك المتغيرات.

تكافؤ مجموعتي البحث :

أجرى الباحث حساب التكافؤ لعينة البحث في متغيرات النمو (السن- الطول- الوزن- الذكاء)، إختبار التحصيل المعرفى، العناصر البدنية والمتغيرات المهارية قيد البحث والجدول رقم (٢) يوضح تكافؤ مجموعتي البحث.

جدول (٢)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث في المتغيرات "المختارة" ن١+ن٢=٢٤

المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
			س	±ع	س	±ع		
متغيرات النمو	السن	السنة	١٢.٥٨	٠.٥١	١٢.٤١	٠.٥١	٠.١٧	٠.٧٩٣
	الطول	السنتيمتر	١٤٩.٩	٢.٧١	١٥٠.٤	٢.٧٧	٠.٥	٠.٠٧٨
	الوزن	الكجم	٤٩.٦٦	٢.٩٣	٤٩.٥٨	٢.٢٧	٠.٠٨	٠.٤٤٦
	الذكاء	الدرجة	١٢٧.٥	٢.٨٧	١٢٨.١	٢.٣٢	٠.٦	٠.٥٤٦
	التحصيل المعرفي	الدرجة	٦.٤١٦	١.٤٤	٦.٢٥٠	١.١٤	١.٦٧	٠.٣١٤
المتغيرات البدنية	السرعة الانتقالية	العدو ٣٠متر	٤.٩٢	٠.٠٦	٤.٨٢	٠.٢٦	٠.١	١.٣٢٨
	الرشاقة	الجري المتعرج لبارو	٩.٧٨	٠.٢٣	٩.٨٨	٠.٠٨	٠.١	١.٣٦٦
	القدرة	الوثب العريض من الثبات	١٢٩.٦	٣.١٥	١٢٩.٨	٣.٣٢	٠.٢	.٠٠١
	المرونة	ثني الجذع من الجلوس طولاً	٣٧.٠٨	٤.٦٢	٣٤.٣٣	٦.٠٨	٢.٧٥	١.٢٤٧
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير	الزمن	٧.٠٩٩	٠.٧٣	٧.٠٦	٠.٧١	٠.٠٣٩	٠.١٢١
		الدرجة	١.٣٣٣	٠.٨٠	١.٣٧	١.٠٢	٠.٠٣٧	٠.١١١
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير	الزمن	٧.٤٤	٠.٨٤	٧.١٨	٠.٨١	٠.٢٦	٠.٧٦٧
		الدرجة	١.٧٠	٠.٨٣	١.٥٠	٠.٧٦	٠.٢	٠.٦٣٥
	الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير	الزمن	٨.٣٧	٠.٨٤	٨.٤٧	١.٢٨	٠.١	٠.٢٣٢
		الدرجة	١.٦٦	٠.٧٤	١.٥٤	٠.٩٨	٠.١٢	٠.٣٤٩
	الاستلام ثم التصويب	الزمن	٥.٠٩	٠.٨٧	٥.٦١	١.٣١	٠.٥٢	١.١٣٦
		الدرجة	٢.٣٧	١.٢٠	١.٧٩	٠.٦٨	٠.٥٨	١.٤٥٢
	الاستلام ثم الجري ثم التصويب	الزمن	٥.٩٢	٠.٨٣	٦.٣٦	١.١٤	٠.٤٤	١.٠٨٢
		الدرجة	٢.٢٥	١.٦٥	٢.١٢	١.٢٤	٠.١٣	٠.٢٠٩
	الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب	الزمن	٦.٢٩	١.٣٦	٦.١٥	١.١٢	٠.١٤	١.٥٣٠
		الدرجة	٢.٢٥	١.٠٣	٢.٥٠	١.١٤	٠.٢٥	٠.٥٦١

"ت" الجدولية عند د.ح: (ن) -٢= (٢٢).

ومستوي معنوية (٠.٠٥) =٢.٠٧٤

تشير نتائج الجدول رقم(٢) إلى أنه توجد فروق غير داله إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى المتغيرات قيد البحث، مما يدل على تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات.

وسائل وأدوات جمع البيانات :

قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة ومواقع الانترنت ومن خلال الرجوع للدراسات المرجعية كدراسة "**محمد على، مصطفى الجيلانى** (٢٠٠٢م) (١٩)، **أحمد ساهر** (٢٠٠٢م) (١)، **رشيد عامر** (٢٠٠٣م) (١٠)، دراسة **صلاح محسن نجا، مصطفى عبدالقادر الجيلانى** (٢٠٠٤م) (١٢)، دراسة **رضا شلبى**" (٢٠٠٦م) (٩) بهدف التعرف على الأدوات والأجهزة والاختبارات المناسبة للبحث كالتالى:

- جهاز كمبيوتر.
- السبورة التفاعلية.
- استمارات تسجيل بيانات عينة البحث مرفق(١).
- استمارة استبيان لرأى الخبراء حول صلاحية البرنامج التعليمى باستخدام السبورة التفاعلية مرفق (٢).
- **الاختبارات البدنية مرفق(٣)**
- اختبار العدو ٣٠ متر لقياس السرعة الانتقالية.(٢٩٢:١٨)
- إختبار الجرى المتعرج لبارو لقياس الرشاقة. (٢٨٢:١٨)
- إختبار الوثب العريض من الثبات لقياس القدرة. (٣٠٧:١٨)
- إختبار ثنى الجزع من الجلوس طولا لقياس المرونة. (٢٦٥:١٨)
- **الاختبارات المهارية مرفق(٤)**

اختبارات المهارات المندمجة في كرة القدم (الاستلام ثم التمرير، الاستلام ثم الجرى ثم التمرير، الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير، الاستلام ثم التصويب، الاستلام ثم الجرى ثم التصويب، الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب. (٥: ٣٣٢-٣٢٣)

- اختبار الذكاء مرفق(٥)

استخدم الباحث اختبار الذكاء المصور.. إعداد/ **أحمد زكي صالح**

- اختبار التحصيل المعرفى مرفق(٦)

اختبار التحصيل المعرفى من تصميم الباحث وذلك بعد العرض على السادة الخبراء محاور (التاريخ- القانون- المهارات) واشتمل الاختبار على ثلاثة.

- ساعة إيقاف، شريط قياس للمسافة بالأمتار، شريط لاصق، مسطرة مدرجة لقياس المرونة طولها (١) متر، عدد من كرات القدم، ملعب كرة قدم، أقماع، قوائم، مرمى كرة يد. مقعد سويدي خشبي، حواجز، أطباق،أقماع،أطواق، صافرة.

- الدراسة الاستطلاعية الأولى :

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية الأولى يومى السبت ٢٠١٧/١٠/٢٢،٢١، وكان الهدف من هذه الدراسة هو التعرف على :

- التأكد من كيفية تعامل أفراد العينة مع السبورة التفاعلية.
- مدى صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في الاختبارات.
- التأكد صلاحية المكان المخصص لإجراء الاختبارات.
- مدى استيعاب المساعدين لكيفية إجراء الاختبارات وشروط تطبيقها وتدريبهم على تسجيل البيانات في الاستمارات.

وأسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية عن :

- معرفة أفراد العينة لكيفية التعامل مع السبورة التفاعلية.
- صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة في الاختبارات.
- صلاحية المكان المخصص لإجراء الاختبارات.
- استيعاب المساعدين لكيفية إجراء الاختبارات وشروط تطبيقها وتدريبهم على تسجيل البيانات في الاستمارات.

ب- **الدراسة الاستطلاعية الثانية:**

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية الثانية يومي السبت والاحد الموافق يوم الموافق ٢٨، ٢٠١٧/١٠/٢٩م على عينة البحث الاستطلاعية والبالغ عددهم (١٢) لاعب من نادى النجوم الرياضى بمدينة السادات (المجموعة المميزة)، وعدد (١٢) لاعب من مدرسة السادات للغات بمدينة السادات من نفس مجتمع عينة البحث وخارج العينة الأساسية (المجموعة الغير مميزة) وذلك لحساب (الصدق- الثبات) للاختبارات البدنية والمهارية المختارة قيد البحث واختبار الذكاء.

- خطوات بناء إختبار التحصيل المعرفى

قام الباحث بالاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة ومواقع الانترنت ومن خلال الرجوع للدراسات المرجعية إتبع الباحث الخطوات التالية عند تصميم الإختبار المعرفى :

١- تحديد الهدف من الإختبار.

٢- تحليل المحتوى الدراسى.

٣- صياغة مفردات (أسئلة) الإختبار.

٤- تحديد نوع الأسئلة.

٥- إعداد تعليمات الإختبار.

٦- مفتاح تصحيح الإختبار.

٧- الصورة المبدئية "الأولى" للإختبار: (الخبراء).

٨- صورة الإختبار بعد إستطلاع رأى الخبراء "الصورة الثانية للإختبار".

٩- تحليل مفردات الإختبار (إختبار مدى صلاحية أسئلة الإختبار).

١٠- حساب المعاملات العلمية للإختبار (تجريب الإختبار).

١١- صورة الإختبار بعد حساب المعاملات العلمية الخاصة به "الصورة الثالثة والنهائية للإختبار".

١٢- تحديد زمن الإجابة على الإختبار.

١٣- تطبيق الإختبار.

- حساب المعاملات العلمية للإختبارات قيد البحث:

أولا: الصدق

تم حساب صدق الإختبارات البدنية عن طريق إيجاد صدق التمـــايز وذلك بتطبيقها على مجموعتين بلغ قوام كل منها (١٢) لاعـــب مـــن نفـــس مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الاساسية، حيـــث تمثـــل المجموعـــة الأولى (المجموعة المميزة) اللاعبين الذين يمارسون لعبة كرة القدم بنـــادى النجوم الرياضى بمدينة السادات، بينما تمثل المجموعة الثانيـــة (المجموعـــة غير المميزة) التلاميذ الذين لا يمارسون لعبة كرة القدم من مدرسة السادات للغات ومن نفس المرحلة السنية، وتم تطبيق الإختبارات يومى السبت والاحد الموافق ٢٨، ٢٠١٧/١٠/٢٩م كما تم حساب صدق اختبار الذكاء عن طريق الربيع الأعلى والأدنى على عدد (١٢) لاعب من نفس مجتمع عينة البحث والجدول التالي يوضح دلالة الفروق في الإختبـــارات البدنيـــة والمهاريـــة واختبار الذكاء.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين المجموعة المميزة والغير مميزة في المتغيرات البدنية والمهارية وإختبار الذكاء وإختبار التحصسل المعرفي ن١+ن٢=٢٤

المتغيرات والاختبارات قيد البحث			وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة الغير مميزة		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
				س	±ع	س	±ع		
المتغيرات البدنية	السرعة الانتقالية	العدو ٣٠متر	الثانية	٤.٩٠	٠.٢٤	٧.١١	٠.٧٩	٢.٢١	٩.١٦٥
	الرشاقة	الجري المتعرج لبارو	الثانية	٩.٥٣	٠.٥٦	١٢.٦٨	١.١٦	٣.١٥	٨.٤٤٤
	القدرة	الوثب العريض من الثبات	السنتيمتر	١٣٠.٦	٣.٣١	١٠٧.٩	٧.٦٢	٢٢.٧	٩.٤٨٤

تابع جدول (٣)
دلالة الفروق بين المجموعة المميزة والغير مميزة في المتغيرات البدنية والمهارية وإختبار الذكاء وإختبار التحصسل المعرفى ن١+ن٢=٢٤

المتغيرات والاختبارات قيد البحث			وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة الغير مميزة		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
				س	±ع	س	±ع		
	المرونة	ثني الجذع من الجلوس طولاً	السنتيمتر	٣٧.٩١	٣.٠٥	٢٢.٥٨	٣.٨٧	١٥.٣٣	١٠.٧٦٤
	التحصيل المعرفى		الدرجة	٨.٥٠	١.٤٤٦	٤.١٧	١.٧٤٩	٤.٣٣	٦.٦١٣
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير		الزمن	٨.٣٢	٠.٣٥	١٠.٣٢	١.٣٠	٢	٥.١٢٨
			الدرجة	١.٠٠	٠.٦٣	٠.٢٦٦	٠.٤١	٠.٧٣٤	٣.٣٣٩
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير		الزمن	٩.٤٣	٠.٦٢	١١.٥٠	١.٤٦	٢.٠٧	٤.٤٩١
			الدرجة	١.٠٠	٠.٦٧	٠.٢٥	٠.٣٩	٠.٧٥	٣.٣١٧
	الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير		الزمن	٩.٥٢	٢.١٨	١١.٥٦	١.٨٥	٢.٠٤	٢.٧٥٦
			الدرجة	١.٤١	٠.٥١	٠.٢٩	٠.٤٥	١.١٢	٥.٦٩٨
	الاستلام ثم التصويب		الزمن	٦.١٢	٠.٧٣	١٠.٢٠	١.٤٨	٤.٠٨	٨.٥٣٣
			الدرجة	١.٦٦	٠.٧٧	٠.٥٠	٠.٧٩	١.١٦	٣.٦٢٦
	الاستلام ثم الجري ثم التصويب		الزمن	٧.٥٧	٠.٩٤	١٠.٢٥	٢.١٨	٢.٦٨	٣.٩٠٥
			الدرجة	١.٦٦	٠.٨٨	٠.٥٨	٠.٧٩	١.٠٨	٣.١٥٣
	الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب		الزمن	٧.٧٨	٠.٨٦	١١.١٥	٥.٠٦	٣.٣٧	٢.٥٧٣
			الدرجة	١.٣٧	٠.٥٦	٠.٥٠	٠.٩٠	٠.٨٧	٢.٨٣٦
الاختبار	وحدة القياس		المجموعات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z المحسوبة	مستوي الدلالة	
الذكاء	الدرجة		الربيعي الأعلى	٤	٦.٥٠	٢٦.٠٠	٢.٣٨١	٠.٠٢٩	
			الربيعي الأدنى	٤	٢.٥٠	١٠.٠٠			

"ت" الجدولية عند د.ح: (ن) -٢= (٢٢) ومستوي معنوية (٠.٠٥)=٢.٠٧٤
"z" الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) = ١.٩٦

يتضح من جدول(٣) أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين المميزة وغير المميزة لصالح المجموعة المميزة في الاختبارات البدنية والمهارية واختبار التحصيل المعرفى مما يدل

على صدقها، كما يتضح أن قيمة "z" دالة إحصائياً في اختبار الذكاء وهـذا يشير إلى وجود فروق بين الربيع الأعلى والأدنى لصالح الربيع الأعلى مما يدل على صدق اختبار الذكاء.

ثانياً: الثبات

تم حساب معامل ثبات الإختبارات البدنية بإستخدام طريقة تطبيق الإختبار وإعادة تطبيقه Test re-test على عينة بلغ قوامها (١٢) لاعب من ناشئى نادى النجوم الرياضي من نفس مجتمع عينة البحث وخارج عينة البحث الأساسية (المجموعة المميزة)، وقد إعتبر الباحث نتائج الإختبارات الخاصة بالصدق للمجموعة المميزة بمثابة التطبيق الأول، ثم قام بإعادة تطبيق الاختبارات البدنية والمهارية وإختبار الذكاء تحت نفس الظروف وبنفس التعليمات بعد (٤) أيام من التطبيق الأول وذلك يوم الابعاء الموافق ٢٠١٧/١١/١م والجدول التالي يوضح معاملات الارتباط بين التطبيقين.

جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني في إختبار الذكاء والتحصيل المعرفي والمتغيرات البدنية والمهارية "قيد البحث" ن=١٢

المتغيرات والاختبارات قيد البحث			وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الفرق بين المتوسطين	معامل الارتباط
				س	±ع	س	±ع		
الذكاء			الدرجة	١٢.٧	٢.٨٠	١٢٧.٨	٢.٧٥	٠.١	٠.٩٨٣**
التحصيل المعرفي			الدرجة	٨.٥٠٠	١.٤٤٦	٨.٥٨٣	١.٣٧٨	٠.٠٨٣	٠.٩٣٥**
المتغيرات البدنية	السرعة الانتقالية	العدو ٣٠متر	الثانية	٤.٩٠	٠.٢٤	٤.٩٥	١.٠٥	٠.٥	٠.٨٣٨**
	الرشاقة	الجري المتعرج لبارو	الثانية	٩.٥٣	٠.٥٦	٩.٦٦	١.١٢	٠.١٣	٠.٩٨٢**
	القدرة	الوثب العريض من الثبات	السنتيمتر	١٣٠.٦	٣.٣١	١٣١.١	٧.٧٠	١.٥	٠.٩١٧**
	المرونة	ثني الجذع من الجلوس طولاً	السنتيمتر	٣٧.٩١	٣.٠٥	٣٨.٢٢	٣.٨٧	٠.٣١	٠.٨٠٦**

تابع جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني في إختبار الذكاء والتحصيل المعرفى والمتغيرات البدنية والمهارية "قيد البحث" ن=١٢

المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الفرق بين المتوسطين	معامل الارتباط
			س	±ع	س	±ع		
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير	الزمن	٨.٣٢	٠.٣٥	٨.٤٢	١.٢٤	٠.١	٠.٨١٥**
		الدرجة	١.٠٠	٠.٦٣	١.٠١	٠.٣٤	٠.٠١	٠.٩٥٣**
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير	الزمن	٩.٤٣	٠.٦٢	٩.٥٤	١.١٦	٠.١١	٠.٧٨٦**
		الدرجة	١.٠٠	٠.٦٧	١.١٢	٠.٣٣	٠.١٢	٠.٩٣٨**
	الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير	الزمن	٩.٥٢	٢.١٨	٩.١١	١.٣٢	٠.٤١	٠.٧٩٤**
		الدرجة	١.٤١	٠.٥١	١.٤٥	٠.٤٤	٠.٤	٠.٨٩٨**
	الاستلام ثم التصويب	الزمن	٦.١٢	٠.٧٣	٦.٤٥	٢.٠٠	٠.٣٣	٠.٨٦٣**
		الدرجة	١.٦٦	٠.٧٧	١.٥٥	٠.٧٩	٠.١١	٠.٨٩٤**
	الاستلام ثم الجري ثم التصويب	الزمن	٧.٥٧	٠.٩٤	٧.٦٩	٢.١٥	٠.١٢	٠.٨٠٤**
		الدرجة	١.٦٦	٠.٨٨	١.٥٩	٠.٧٧	٠.٧	٠.٩٨٣**
	الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب	الزمن	٧.٧٨	٠.٨٦	٧.٩٨	٢.٣٦	٠.٢١	٠.٧٩٨**
		الدرجة	١.٣٧	٠.٥٦	١.٤٧	٠.٧٩	٠.١	٠.٨٥١**

"ر" الجدولية عند د.ح: (ن) -٢= (١٠)، ومستوي معنوية (٠.٠٥) =٠.٥٧٦

يتضح من جدول (٤) أن قيم معاملات الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات البدنية والمهارية وإختبار الذكاء تراوحت ما بين (٠.٩٨٣-٠.٧٨٦) وهذه القيم دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) مما يدل على أنها ذات معاملات ثبات عالية.

البرنامج التعليمى المستخدم بالسبورة التفاعلية:

قام الباحث بتصميم البرنامج المستخدم بالسبورة التفاعلية عن طريق عرض وتنسيق محتويات البرنامج على الاسطوانة المصممة قبل البدء في تصميم الاسطوانة وذلك كالآتي:

(أ) المقدمة:

وهي الصفحات التي يتم عرضها على السبورة التفاعلية بشكل متتالي دون تدخل من الطالب أثناء العرض وتشتمل على (مقدمة رياضية للتشويق والإثارة، اسم الباحث، مقدمة عن تاريخ كرة القدم).

(ب) المحتوى التعليمي للبرنامج:

وهي الصفحات التي يتحكم فيها المدرب ويعرضها على السبورة التفاعلية بالتتابع والتفرع الذي يختاره، حيث يتحكم في الجزء المراد تعليمه وسرعته وتسلسله وعرض الفيديو الخاص به، وكذلك الخروج من البرنامج متى أراد ويحتوي هذا الجزء على المهارات المندمجة في لعبة كرة القدم قيد البحث.

ويشتمل المحتوى التعليمي للمهارات قيد البحث على:

- الجزء المستخدم في المهارة.
- نموذج للأداء العادي للمهارة في شكل صور.
- عرض صور متسلسلة للمهارة.
- عرض شرح نصي للمهارة (الخطوات التعليمية).
- عرض طريقة أداء المهارة بالصوت والصورة.
- تدريبات لإتقان المهارة.
- فيديو لأداء المهارة ككل.
- عرض فيديو للمهارة بالصورة البطيئة.

الخطة الزمنية لتدريس البرنامج :

- القياس القبلى :

قام الباحث بإجراء القياس القبلى (إختبارات المهارات المندمجة قيد البحث، إختبار التحصيل المعرفى) على عينة البحث الأساسية خلال يومى الخميس والجمعة الموافق ٢-٣ /١١/ ٢٠١٧وذلك بملاعب أكاديمية المقاولين العرب بمدينة السادات.

- فترة تطبيق البرنامج:

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي والذي اشتمل على (٣٢) وحدة تعليمية لمدة (٨) أسابيع من ٢٠١٧/١١/٤ إلى ٢٠١٧/١٢/٢٨م وبواقع (٤)

وحدات تعليمية في الأسبوع، وزمن الوحدة التعليمية (٦٠) دقيقة، وتم تطبيق البرنامج بملاعب مدرسة السادات للغات وذلك لتوافر السبورة التفاعلية بالمدرسة وقرب حجرة الوسائط من ملعب كرة القدم مما يوفر الوقت والجهد أثناء التطبيق، والجدول التالي يوضح التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح بإستخدام السبورة التفاعلية.

جدول (٥)

التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية

البيان	التوزيع الزمني للبرنامج
مدة تطبيق البرنامج	شهرين
عدد الأسابيع	(٨) أسبوع
عدد الوحدات التعليمية	(٣٢) وحدة تعليمية
عدد الوحدات التعليمية في الأسبوع	(٤) وحدات تعليمية
زمن التطبيق في الوحدة الواحدة	(٦٠) دقيقة
زمن التطبيق في الأسبوع	(٢٤٠) دقيقة بواقع ٤ ساعات
الزمن الكلي لتطبيق البرنامج	(١٩٢٠) دقيقة بواقع ٣٢ ساعة

يتضح من جدول (٥) أن التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية يتراوح ما بين (أسبوع- (٨) أسابيع) بإجمالي (٣٢ ساعة) ويحتوي على (٣٢) وحدة تعليمية.

جدول (٦)

التوزيع الزمني لكل وحدة تعليمية

م	أجزاء الوحدة التعليمية	الزمن المحدد
١	أعمال إدارية (تعليمات- الغياب- توزيع المجموعات)	٣ ق
٢	مشاهدة البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية	١٥ ق
٣	الانتقال من المعمل إلى الملعب	٣ ق
٤	إحماء عام	٦ ق
٥	التطبيق العملي للبرنامج	٢٠ ق
٦	تدريبات للتقدم بالمهارة	١٠ ق
٧	الختام	٣ ق
	إجمالي الزمن	٦٠ دقيقة

يتضح من جدول (٦) أن الزمن المحدد لأجزاء للوحدة التعليمية يتراوح ما بين (٣ ق-٢٠ق) بإجمالي (٦٠ دقيقة) للوحدة التعليمية الواحدة.

جدول (٧)
توزيع المحتوى التعليمي على الوحدات الكلية للبرنامج

م	رقم الوحدة	تاريخ التنفيذ	المحتوى التعليمي
١	الأولى	٢٠١٧/١١/٤	مهارة الاستلام ثم التمرير
٢	الثانية	٢٠١٧/١١/٦	
٣	الثالثة	٢٠١٧/١١/٨	
٤	الرابعة	٢٠١٧/١١/٩	
٥	الخامسة	٢٠١٧/١١/١١	مهارة الاستلام ثم الجرى ثم التمرير
٦	السادسة	٢٠١٧/١١/١٣	
٧	السابعة	٢٠١٧/١١/١٥	
٨	الثامنة	٢٠١٧/١١/١٦	
٩	التاسعة	٢٠١٧/١١/١٨	الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير
١٠	العاشرة	٢٠١٧/١١/٢٠	
١١	الحادية عشر	٢٠١٧/١١/٢٢	
١٢	الثانية عشر	٢٠١٧/١١/٢٣	
١٣	الثالثة عشر	٢٠١٧/١١/٢٥	دمج بين مجموعة المهارات السابق تعلمها
١٤	الرابعة عشر	٢٠١٧/١١/٢٧	
١٥	الخامسة عشر	٢٠١٧/١١/٢٩	
١٦	السادسة عشر	٢٠١٧/١١/٣٠	
١٧	السابعة عشر	٢٠١٧/١٢/٢	مهارة الاستلام ثم التصويب
١٨	الثامنة عشر	٢٠١٧/١٢/٤	
١٩	التاسعة عشر	٢٠١٧/١٢/٦	
٢٠	العشرون	٢٠١٧/١٢/٧	
٢١	الحادية وعشرون	٢٠١٧/١٢/٩	مهارة الاستلام ثم الجرى ثم التصويب
٢٢	الثانية وعشرون	٢٠١٧/١٢/١١	
٢٣	الثالثة وعشرون	٢٠١٧/١٢/١٣	
٢٤	الرابعة وعشرون	٢٠١٧/١٢/١٤	
٢٥	الخامسة وعشرون	٢٠١٧/١٢/١٦	مهارة الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب
٢٦	السادسة وعشرون	٢٠١٧/١٢/١٨	
٢٧	السابعة وعشرون	٢٠١٧/١٢/٢٠	
٢٨	الثامنة وعشرون	٢٠١٧/١٢/٢١	
٢٩	التاسعة وعشرون	٢٠١٧/١٢/٢٣	دمج بين مجموعة المهارات السابق تعلمها
٣٠	الثلاثون	٢٠١٧/١٢/٢٥	
٣١	الحادية والثلاثون	٢٠١٧/١٢/٢٧	
٣٢	الثانية والثلاثون	٢٠١٧/١٢/٢٨	

يتضح من جدول (٧) أن عدد الوحدات الإجمالية للبرنامج (٣٢) وحدة تعليمية بدأت من يوم السبت الموافق ٢٠١٧/١١/٤ وانتهت يوم الخميس الموافق ٢٠١٧/١٢/٢٨ أي لمدة شهرين.

جدول (٨)

نموذج لوحدة داخل البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية

***الأسبوع: الأول** ***الهدف النفس حركي : تعلم مهارة الاستلام ثم التمرير.**

***رقم الوحدة : ٢** ***الهدف المعرفي : معرفة وفهم وتطبيق مهارة الاستلام ثم التمرير.**

***الزمن : ٦٠ دقيقة.** ***الهدف الوجداني : تنمية الثقة بالنفس، النظام، التعاون.**

أجزاء الوحدة التعليمية	الزمن	مكونات الوحدة التعليمية	الأدوات والأجهزة المستخدمة
أعمال إدارية	٣ ق	– تجهيز الحاسب الآلي والسبورة التفاعلية – التحية وأخذ الغياب	بدون أدوات.
مشاهدة البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية	١٥ ق	مهارة الاستلام ثم التمرير. لتوضيح أهمية المهارة، طريقة الأداء (شكل الجسم) والأخطاء الشائعة.	أجهزة الحاسب الآلي والسبورة التفاعلية بملحقاتها.
الانتقال من المعمل إلى الملعب	٣ ق	–	بدون أدوات.
إحماء عام	٦ ق	– الجرى حول الملعب بخطوات منتظمة. – الجرى بالكرة داخل الملعب فى اتجاهات مختلفة – مجموعة تمرينات للمرونة والاطالة.	ملعب كرة قدم
التطبيق العملي للبرنامج	٢٠ ق	• يقوم اللاعبين بأداء مهارة الاستلام ثم التمرير تحت إشراف وتوجيه المدرب • مشاهدة لأداء النموذج بواسطة المدرب. • تنفيذ ما تم مشاهدته من خلال البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية.	• كرات قدم. • ملعب. • أقماع.
الأنشطة التطبيقية للمهارة	١٠ ق	• يقوم اللاعبين بأداء تدريبات عملية للمهارة.	• كرات قدم. • ملعب. • أقماع. • حواجز.
الختام	٣ ق	• يقوم اللاعبين بأداء تمرينات التهدئة لرجوع الجسم للحالة الطبيعية.	بدون أدوات.
إجمالي الزمن	٦٠ دقيقة		

يتضح من جدول (٨) نموذج لوحدة تعليمية داخل البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية وزمن الوحدة (٦٠ دقيقة).

- القياس البعدى :

قام الباحث بإجراء القياس القبلى (إختبارات المهارات المندمجة قيد البحث، إختبار التحصيل المعرفى) على عينة البحث الأساسية خلال يومى الجمعة والسبت الموافق ٢٩-٣٠ /١٢/ ٢٠١٧ وذلك بملاعب أكاديمية المقاولين العرب بمدينة السادات وبنفس ترتيب القياس القبلى.

المعالجات الإحصائية :

استخدم الباحث فى معالجة البيانات إحصائياً البرنامج الإحصائي SPSS لنتائج البحث وقد استخدم المعالجات التالية :

- المتوسط الحسابي. - الانحراف المعياري
- إختبار (T). - اختبار (Z)
- معامل الإلتواء. - معامل الارتباط.

عرض ومناقشة النتائج

أولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الأول:

القياس القبلي البعدي للمجموعة التجريبية

جدول (٩)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية إختبار التحصيل المعرفى "قيد البحث" (ن= ١٢)

المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
			س	±ع	س	±ع		
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير	الزمن	٧.٠٩٩	٠.٧٣	٦.١١	٠.٥٨	٠.٩٨٩	٩.٨٩٣
		الدرجة	١.٣٣٣	٠.٨٠	٢.١٦	٠.٥٣	٠.٨٢٧	٥.٠٠٠
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير	الزمن	٧.٤٤	٠.٨٤	٥.٠٤	٠.٥٧	٢.٤	٨.٥٠٦
		الدرجة	١.٧٠	٠.٨٣	٢.٦٢	٠.٤٣	٠.٩٢	٥.٣٢٢

تابع جدول (٩)
دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية إختبار التحصيل المعرفي "قيد البحث" (ن= ١٢)

المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
			س	±ع	س	±ع		
الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير		الزمن	٨.٣٧	٠.٨٤	٧.٠١	٠.٤٨	١.٣٦	٧.٣٨٤
		الدرجة	١.٦٦	٠.٧٤	٢.٤١	٠.٥٥	٠.٧٥	٤.٤٥٠
الاستلام ثم التصويب		الزمن	٥.٠٩	٠.٨٧	٤.٢٦	٠.٥٠	٠.٨٣	٦.٧٣٦
		الدرجة	٢.٣٧	١.٢٠	٣.٢٩	٠.٤٥	٠.٩٢	٣.٤٣٢
الاستلام ثم الجري ثم التصويب		الزمن	٥.٩٢	٠.٨٣	٤.٩٠	٠.٨٠	١.٠٢	٧.٦٤٥
		الدرجة	٢.٢٥	١.٦٥	٣.٥٤	٠.٧٨	١.٢٩	٢.٨٧٠
الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب		الزمن	٦.١٥	١.١٢	٤.٩٥	٠.٤٧	١.٢	٣.٣١١
		الدرجة	٢.٢٥	١.٠٣	٣.٦٢	٠.٤٨	١.٣٧	٤.٢٩٠
	التحصيل المعرفي	الدرجة	٦.٤١٦	١.٤٤٣	٣٨.٥٠٠	١.٣٨١	٣٢.٠٨٣	٥١.٦٥٨

"ت" الجدولية عند د.ح: (ن) -١= (١١)، مستوي معنوية (٠.٠٥) =١.٧٩٦

تشير نتائج جدول (٩) إلى أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي في الاختبارات المهارية المستخدمة في البحث لدى المجموعة التجريبية ولصالح متوسط القياس البعدي.

ويعزي الباحث هذه النتيجة إلى أن البرنامج التعليمي المقترح باستخدام السبورة التفاعلية حيث يجمع بين الصورة الثابتة والمتحركة والصوت مثل تحميل الفيديو أو تحميل التسجيلات الصوتية أو إضافة عنصر الحركة مثل إنتاج حركات وهمية داخل الصور مما يؤدي إلى زيادة تعميق واستيعاب المتعلم لمفردات المهارات الحركية مما يسهم في العمل على صقل المهارة الحركية ككل، والذي استمر لمدة (٨) أسابيع بمعدل (٣٢) وحدة تعليمية وكانت الوحدات التعليمية الأسبوعية عددها (٤) وحدات وزمن الوحدة التعليمية (٦٠) دقيقة.

كما يرجع الباحث هذه النتيجة إلى أن السبورة التفاعلية تقوم بعرض وتوضيح حركات أجزاء الجسم أثناء أداء المهارات والتركيز على الأجزاء

المهمة في الأداء و تفاعل جميع المتعلمين مع الوسيلة خلال عرضها، وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض المتعلمين في إستخدام الوسيلة، ويترتب على ذلك بقاء أثر التعلم، مما يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع الأداء عند اللاعبين أو المتدربين. وبذلك فإن إستخدام السبورة التفاعلية في التعليم يعمل على خلق تواصل فعال بين المتعلم والبرنامج، وأيضاً يعمل على جذب إنتباه الطلاب وزيادة تركيزهم وعدم شعورهم بالملل، وعلى إثارة اهتمامهم وحماسهم وتشويقهم وزيادة إيجابيتهم مما يؤدي إلى بقاء أثر ما يتعلمون.

ويعزى الباحث هذا التقدم في مستوى التحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى إلى البرنامج التعليمى باستخدام السبورة التفاعلية حيث تم التخطيط والتنظيم للمحتوى الذى قدم للاعبين بما يتناسب مع قدراتهم وإمكانياتهم، واعتمد أسلوب التعلم على التعلم الذاتي فكل لاعب يتعلم حسب سرعتة وقدراتة مما أدى إلى زيادة التحصيل المعرفى لديهم، بالإضافة إلى تنوع مصادر تقديم المحتوى للاعبين، فقدمت الموضوعات لهم في صورة مواقع فيديو، مواقع إثرائية، صور مما أدى إلى زيادة التشويق والتنوع وجذب الانتباه للاعبين أثناء عملية التعلم، فضلا عن المتابعة المستمرة والتعزيز المستمر من قبل الباحث للإجابة على استفسارات اللاعبين مما أدى إلى تثبيت المعلومات والاحتفاظ بها لفترات طويلة، بالإضافة الى ما يوفره لهم البرنامج التعليمى من تغذية راجعة من خلال التعزيز للإجابة الصحيحة بطريقة جذابة وما توفرة السبورة التفاعلية من وسائل تفاعل متنوعة تتيح للاعبين سرعة الوصول الى المعلومة وبأشكال جذابة ومتنوعة.

ويتفق ذلك مع ما ذكره "**محمد زغلول وآخرون**" (٢٠٠١) أن الوسائط المتعددة فى عملية التعلم بما يتناسب مع المتعلمين تؤدى إلى زيادة أثر مايتعلمة المتعلم مما ينعكس على التعلم من خلال جعلة حيا ومحسوسا فيتيح للمتعلم مجالا واسعا للملاحظة والتفكير والفهم والاكتشاف والابتكار وترسيخ المعلومات.(١١٢:١٦)

وكذلك تتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة "**منى محمود (٢٠٠٠م) (٢٣)، سوان Swan (٢٠٠٨م) (٢٨)، ربيع رمود" (٢٠٠٩م) (٨)** في أن استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم والحاسب الآلي والسبورة التفاعلية أدى إلى إيجابية واستثارة المتعلم لتعلم واستيعاب وصقل المهارات الحركية وأن استخدام السبورة التفاعلية للعملية التعليمية هدفه الأساسي هو رفع الكفاءة في الاستخدام المنظم للمعلومات والأداء المهاري لأن تعلم هذه المهارات تمكن المتعلم من التعامل مع المتغيرات البيئية والثقافية والمعلوماتية وفي الحقيقة ما تحتاجه لكي نعد المتعلمين إعداداً جيداً وأن يتعلموا ليس فقط المهارات الأساسية ولكن أيضاً المهارات العليا لحل المشكلات والتقويم ويجب أن يعلمهم كيف يصبحوا متعلمين أكفاء على وعي بنوعية تعلمهم، حيث أن ثورة المعلومات مع التغيرات المنتظمة في الوظائف والمهن التي يمكن تصورها بالنسبة للأعوام القادمة تحتاج منا أن نحافظ على التعلم مدى الحياة وأن يكون لدى الفرد القدرة على إدراك متى يحتاج إلى المعلومات وكيفية تحديدها.

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الاول من فروض البحث والذي ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في تعلم بعض المهارات المندمجة ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم قيد البحث لصالح متوسط القياس البعدى.

جدول (١٠)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى"قيد البحث" (ن= ١٢)

المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
			س	±ع	س	±ع		
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير	الزمن	٧.٠٦	٠.٧١	٦.٨٢	٠.٧٤	٠.٢٤	٤.٥٩٩
		الدرجة	١.٣٧	١.٠٢	١.٥٠	٠.٨٧	٠.١٣	١.٩١٥
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير	الزمن	٧.١٨	٠.٨١	٦.٩٢	٠.٨٣	٠.٢٦	٧.٧٤٩
		الدرجة	١.٥٠	٠.٧٦	١.٨٧	٠.٧٤	٠.٣٧	٢.١٣٨

تابع جدول (١٠)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى"قيد البحث" (ن= ١٢)

المتغيرات والاختبارات قيد البحث	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
		س	±ع	س	±ع		
الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير	الزمن	٨.٤٧	١.٢٨	٨.٠٣	١.١٧	٠.٤٤	٥.٠٦٨
	الدرجة	١.٥٤	٠.٩٨	١.٧٠	٠.٧٨	٠.١٦	٢.٣٤٥
الاستلام ثم التصويب	الزمن	٥.٦١	١.٣١	٥.٣٢	١.١٤	٠.٢٩	٢.٨٢٧
	الدرجة	١.٧٩	٠.٦٨	٢.٠٨	٠.٧٦	٠.٢٩	٣.٠٢٣
الاستلام ثم الجري ثم التصويب	الزمن	٦.٣٦	١.١٤	٦.٠٥	٠.٨٤	٠.٣١	٢.٢٤٨
	الدرجة	٢.١٢	١.٢٤	٢.٤١	١.٠٤	٠.٢٩	٢.٥٤٨
الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب	الزمن	٦.٩٨	١.٣٩	٦.٥٠	١.١٨	٠.٤٨	٤.٢٧٥
	الدرجة	٢.٥٠	١.١٤	٢.٧٠	١.٠٣	٠.٢	٢.١٥٩
التحصيل المعرفى	الدرجة	٦.٢٥٠	١.١٣٨	٢٨.٨٣٣	١.٠٣	٢٢.٥٨٣	٢٤.٨٦٢

"ت" الجدولية عند د.ح: (ن) -١= (١١) ومستوي معنوية (٠.٠٥) =١.٧٩٦

تشير نتائج جدول (١٠) إلى أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي في الإختبارات المهارية المستخدمة في البحث لدى المجموعة الضابطة ولصالح متوسط القياس البعدي.

ويعزي الباحث هذه النتيجة إلى أن البرنامج التعليمى الذى اعتمد على أسلوبي الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي يحتوى على طرق وأساليب تعليمية لتحسين الأداءات المهارية المندمجة بالطرق التقليدية المتبعة، ثم تقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب وممارسة وتكرار أداء المهارة من اللاعبين وتصحيح الأخطاء

وتوجيههم من قبل المدرب أثناء ذلك، مما يؤدي إلى التعلم بصورة سليمة مطابقة للأداء الفني للمهارة ومن ثم تؤثر تأثيراً إيجابياً في كفاءة الأداء المهاري، مما يؤدى إلى تحسن في المهارات المندمجة بالتبعية ولكن بنسبة ضئيلة تحتاج لوقت وجهد كبير مقارنة بالبرنامج التعليمى المقترح، كما يرجع **الباحث** تحسن المجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفى إلى قيام المدربين المؤهلين بالشرح النظرى أثناء الوحدات التدريبية لطريقة أداء المهارات والنواحى القانونية الخاصة بكرة القدم وأيضا تناولهم لبعض النقاط عن تاريخ كرة القدم الامر الذى أدى إلى تحسن في الاختبارات البعدية لمستوى التحصيل المعرفى ولكن بنسبة ضئيلة مقارنة بتحسن المجموعة التجريبية.

ويتفق ذلك من نتائج دراسات كل من "**مصطفى الجيلاني** (٢٠٠٠م) (٢٢)، **أسامة عبد العزيز** (٢٠٠١م) (٣)، **عائشة الفاتح**" (٢٠٠١م) (١٣)، **أحمد ساهر**" (٢٠٠٢م) (١)، في أن الطريقة التقليدية والتي تعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي أدت إلى استيعاب المتعلم للمهارات الحركية وتعلمها.

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الثاني من فروض البحث والذي ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في تعلم بعض المهارات المندمجه ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم قيد البحث لصالح متوسط القياس البعدي.

جدول (١١)
دلالة الفروق بين متوسطي القياس البعدي البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة في المتغيرات المهارية وإختبار التحصيل المعرفى "قيد البحث"
ن١+ن٢= ٢٤

المتغيرات والاختبارات قيد البحث		وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
			س	±ع	س	±ع		
المتغيرات المهارية	الاستلام ثم التمرير	الزمن	٦.١١	٠.٥٨	٦.٨٢	٠.٧٤	٠.٧١	٢.٦٢٢
		الدرجة	٢.١٦	٠.٥٣	١.٥٠	٠.٨٧	٠.٦٦	٢.٢٤٢
	الاستلام ثم الجري ثم التمرير	الزمن	٥.٠٤	٠.٥٧	٦.٩٢	٠.٨٣	١.٨٨	٦.٤٠٩
		الدرجة	٢.٦٢	٠.٤٣	١.٨٧	٠.٧٤	٠.٧٥	٣.٠٢٣
	الاستلام ثم المراوغة ثم التمرير	الزمن	٧.٠١	٠.٤٨	٨.٠٣	١.١٧	٠.٩٧	٢.٧٨٧
		الدرجة	٢.٤١	٠.٥٥	١.٧٠	٠.٧٨	٠.٧١	٢.٥٥٥
	الاستلام ثم التصويب	الزمن	٤.٢٦	٠.٥٠	٥.٣٢	١.١٤	١.٠٦	٢.٩٤٢
		الدرجة	٣.٢٩	٠.٤٥	٢.٠٨	٠.٧٦	١.٢١	٤.٧٢١
	الاستلام ثم الجري ثم التصويب	الزمن	٥.٩٢	٠.٨٣	٦.٠٥	٠.٨٤	٠.١٣	٣.٤٢٢
		الدرجة	٣.٥٤	٠.٧٨	٢.٤١	١.٠٤	١.١٣	٢.٩٩٣
	الاستلام ثم المراوغة ثم التصويب	الزمن	٤.٩٥	٠.٤٧	٦.٥٠	١.١٨	١.٥٥	٤.٢٣٢
		الدرجة	٣.٦٢	٠.٤٨	٢.٧٠	١.٠٣	٠.٩٢	٢.٧٨٦
	التحصيل المعرفى	الدرجة	٣٨.٥٠٠	١.٣٨١	٢٨.٨٣٣	٢.٩٧٩	٩.٦٦٦	١٠.١٩٥

"ت" الجدولية عند د.ح: (ن) -٢= (٢٢) ومستوي معنوية (٠.٠٥) =٢.٠٧٤

تشير نتائج جدول (١١) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات المهارية ولصالح المجموعة التجريبية.

ويعزي الباحث تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في المهارات المندمجة قيد البحث يرجع إلى البرنامج التعليمى باستخدام السبورة التفاعلية والذى يوفر بيئة تعليمية ذات إتجاهين، حيث يكون هناك تبادل وتفاعل بين المدرب و المتعلم وعرض الموضوع أو الفكرة بشكل

متكامل وفي تسلسل منطقي باستخدام الصور والرسوم والأشكال البسيطة مع إمكانية عرض المهارة ببطء "Slow Motion" وهذا يعطي التلاميذ التصور الحركي الصحيح للمهارات ويوضحها لهم خاصة تلك التي تؤدى بسرعة، الامر الذى يؤدى إلى زيادة انتباه اللاعبين فاستخدام أكثر من حاسة أثناء الموقف التعليمي، يدفع اللاعب إلى التركيز والتدقيق ومتابعة الأحداث ويزيد من نشاطه كما يتيح للاعب فرصة كبيرة لاستيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارة من خلال الرؤية الواضحة والوقت الكافي أثناء عرض المهارة، تساعد المدرب على التنويع في مصادر التعلم بما يناسب حاجة كل لاعب ومراعاة مبدأ الفروق الفردية للاعبين أثناء عملية التعلم، بالإضافة إلى أن محتوى البرنامج التعليمي باستخدام السبورة التفاعلية الذي خضعت له المجموعة التجريبية كان وراء تفوقها على المجموعة الضابطة وذلك لأن استخدام أكثر من وسيط في التعلم من خلال السبورة التفاعلية مثل (النص المكتوب "النص التعليمي"– الصور الثابتة والمتحركة "لقطات من الأفلام التعليمية" والمسلسلة "بشكل تتابعي "الحركة" إدخال النصوص والصور بحركات مختلفة للشاشة) وتعدد الوسائط في هذا الأسلوب وتعدد أنماط المشاركة الفعالة يساعد التلاميذ على فهم واستيعاب شكل المهارة ومسار الحركة بها ويوضح لهم المراحل المختلفة لها والنقاط الفنية بها مما يعمل على تثبيتها ويجعل عملية التعلم سهلة وشيقة مما يكون له عظيم الأثر على تعلمهم المهارات الأساسية قيد البحث بصورة جيدة والوصول بهم إلى أفضل مستوى ممكن، بينما تفتقر الطريقة التي اعتمدت على أسلوبي الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي فقط والتي خضعت لها المجموعة الضابطة إلى كل هذه الوسائط، وكذلك يعمل على جذب الانتباه وزيادة التركيز وعدم الشعور بالملل كما يعمل على إثارة اهتمام التلاميذ وحماسهم وتشويقهم وزيادة ايجابياتهم مما يؤدي إلى بقاء أثر ما يتعلموه.

ويتفق هذا مع ما أشار إليه "**صلاح نجا**" (٢٠١٢م) إلى أنه من أفضل الطرق المناسبة لتعلم المهارات المركبة (المندمجة) هو التقليد والمحاكاه وخاصة لصغار السن حيث أن هذه المهارات تتكون من أكثر من مهارة، أو من مجموعة وصلات حركية تشكل إطار واحد تشترك مع بعضها في تحقيق واجب حركى محدد، وذلك من خلال التدرج ومبادئ التعلم من البسيط إلى المركب ومن المجهول إلى المعلوم حتى الوصول إلى إيقاع الحركة السريعة.(٤٠٢:١١)

كما يرجع الباحث تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفى إلى البرنامج التعليمى المقترح باستخدام السبورة التفاعلية والذى روعى فيه الاهتمام بالمراجعة والاختيار الدقيق لمحتوى البرنامج ومناسبته للمرحلة السنية للاعبين عينة البحث، فضلا على التدرج في عرض الموضوعات واستخدام أساليب متنوعة وعرضها بطريقة شيقة وجذابة مثل النصوص والصور الثابتة والصور المتحركة، الرسوم، ومقاطع الفيديو وغير ذلك من العناصر التي تعمل على جذب انتباه اللاعبين نحو محتوى البرنامج التعليمى المقترح، مما يتيح فرصة أكبر للتعلم من خلال أكثر من حاسة في نفس الوقت، وقد ساعد ذلك على تفاعل اللاعبين مع محتوى البرنامج، وساعد على زيادة التحصيل المعرفى المرتبط بالمهارات.

ويتفق هذا مع ما أكده "**عبد الحميد شرف**" (٢٠٠٠م) بأن "استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم تتيح الفرصة للمتعلم لمشاهدة الأداء الأمثل للحركات المراد تعلمها مما يقلل من حدوث الأخطاء وتساعد اللاعبين على سرعة تخزين المعلومات واسترجاعها". (١٢٣:١٤)

كما يتفق مع ما أشار اليه "**سوان وآخرون** Swan, K., Schenker, J. and Kratcoski, A." (٢٠٠٨) أنه نظراً لإمكانيات السبورة التفاعلية المتميزة بما تحتويه من وسائط متعددة يُعد أداة قوية وفعالة في تعليم

المتعلمين الذين يسعون لتطوير أدائهم وذلك نظراً لإمكانية مقارنة التلاميذ لأدائهم بأداء النموذج التعليمي الأمثل والمصمم على السبورة التفاعلية، كما يتيح للتلاميذ إمكانية تجزئة المهارة مما يمكنهم من رؤية المراحل المختلفة لكل مهارة على حدا، ومن ثم يتضح أهمية السبورة التفاعلية كوسيط في تعلم المهارة الحركية.(٢٢٧:٢٨)

وتتفق هذه النتائج مع نتائج كل من "**برودي وسكنسلي** Skinsley, Brodi (1990) (26)، **ويانكا** Yinka, J. K. (1993) (29)، **ستين وجيليون** Stein, Jeelion V. (1996) (27). **مصطفى السايح، صلاح أنس** (١٩٩٥م) (٢٠)، **منى محمود** (٢٠٠٠م) (٢٣)، **أحمد عبد الفتاح** (٢٠٠١م) (٢)، **عائشة الفاتح** (٢٠٠١م) (١٣)، **أماني بسيوني** (٢٠٠٢م) (٤)، **رضا شلبى**" (٢٠٠٦)(٩). الذين توصلوا إلى: أن استخدام تكنولوجيا التعليم وبالأخص السبورة التفاعلية يؤدي إلى نتائج إيجابية في عملية التعلم.

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الثالث من فروض البحث والذي ينص على أنه "توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم المهارات المندمجة ومستوى التحصيل المعرفى لناشئى كرة القدم قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

الإستخلاصات:

في ضوء هدف البحث وفروضه والمنهج المستخدم وفي حدود عينة البحث وإستناداً إلى المعالجات الإحصائية للبيانات وما أشارت إليه من نتائج يمكن إستخلاص مايلى :

- البرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية له تأثيراً إيجابياً على تعلم المهارات المندمجة في كرة القدم قيد البحث لناشئى المجموعة التجريبية.

- الأسلوب الذى يعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي له تأثيراً إيجابياً على تعلم المهارات المندمجة في كرة القدم قيد البحث لناشئى المجموعة الضابطة.
- البرنامج التعليمي بإستخدام السبورة التفاعلية له الأثر الأكبر على تعلم المهارات المندمجة في كرة القدم قيد البحث عن الأسلوب الذى يعتمدعلى الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي مما يدل على فاعلية إستخدام السبورة التفاعلية في التعلم.

التوصيات:

إستناداً إلى النتائج التي توصل إليها الباحث من خلال هذا البحث يوصي الباحث بما يلي:

- إستخدام البرنامج التعليمي بواسطة السبورة التفاعلية في تعلم المهارات المندمجة في كرة القدم لمرحلة الناشئين.
- الإستعانة بهذا البرنامج في تقديم وشرح المهارات الحركية المختلفة لتفادي سلبيات الطريقة التقليدية في شرح المهارة وتقديمها.
- إدراج تكنولوجيا التعليم وبالأخص السبورة التفاعلية ضمن برامج تأهيل المدربين وخاصة مدربي مرحلة البراعم والناشئين.
- محاولة تطبيق التعلم من خلال إستخدام السبورة التفاعلية في الرياضات والألعاب المختلفة.
- إجراء دراسات وأبحاث مشابهه باستخدام السبورة التفاعلية على مراحل سنية مختلفة.

((المراجـــــــــــع))

أولاً : المراجع العربية :

١- **أحمد ساهر حسانين (٢٠٠٢م):** "أثر برنامج تعليمى باستخدام الفيديو التفاعلى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة

القدم"، رسالة ماجستير غير منشوره، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية.

٢- **أحمد عبد الفتاح حسين (٢٠٠١م):** "فاعلية بعض أساليب إستخدام الكمبيوتر في تعلم مسابقة ١١٠ متر حواجز"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

٣- **أسامة أحمد عبد العزيز (٢٠٠١م):** "أثر برنامج تعليمي بإستخدام الهيبرميديا على تعلم مسابقة الوثب العالي لدى المبتدئين"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

٤- **أماني رفعت بسيوني (٢٠٠٢م):** "تأثير التعليم الذكي بإستخدام الحاسب الآلي على بعض مهارات المبارزة لدى المعاقين حركياً"، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا

٥- **أمر الله احمد البساطي (١٩٩٨):** دراسة تحليلة لتحديد مكونات المقدرة علي الأداء المهاري في كرة القدم، مجلة نظريات وتطبيقات، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الإسكندرية.

٦- **حسن السيد أبو عبده (٢٠١٦):** الاعداد المهارى للاعبى كرة القدم، مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية، الإسكندرية.

٧- **حسين حمدى الطوبجى (١٩٩٢م):** وسائل الاتصال والتكنولوجيا"، ط٢، دار القلم، الكويت.

٨- **ربيع ابراهيم رمود (٢٠٠٩م):** فاعلية استراتيجية التعلم المدمج الإلكتروني والتقليدي في تنمية كفايات استخدام السبورة الذكية التفاعلية لدى أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية"، المؤتمر العلمي الثاني عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، التعليم الإلكتروني بين تحديات الحاضر وآفاق المستقبل، مصر.

٩- **رضا مصطفى شلبى (٢٠٠٦م):** تأثير برنامج تعليمى باستخدام الحاسب الالى على تعلم بعض المهارات الاساسية فى كرة القدم"، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربيـــة الرياضـــية، جامعة المنوفية.

١٠- **رشيد عامر محمد (٢٠٠٣م):** أثر برنامج تعليمى باستخدام الرســـوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الاساسية لناشىء كرة القدم"، إنتاج علمى.

١١- **صلاح محسن نجا (٢٠١٢م):** مـــدخل تخطـــيط واجبـــات التـــدريب الرياضى"، دار الكتب المصرية، القاهرة.

١٢- **صلاح محسن نجا،مصطفى عبد القادر الجيلانى (٢٠٠٤م):** تقنيـــات الرسوم المتحركة باستخدام الحاسب الالى وتأثيرها علـــى مستوى أداء مهارة التصويب فى كرة القدم لطلبـــة كليـــة التربية الرياضية بجامعة المنوفية"، المجلد الثالث عشـــر، مجلة جامعة أسيوط للتربية البدنية والرياضية

١٣- **عائشة محمد الفاتح (٢٠٠١م):** تصميم برنامج تعليمي للحاسب الآلـــي لتعليم بعض مهارات المبارزة، رسالة ماجســـتير غيـــر منشورة، كلية التربية الرياضية بنات، الجزيرة، جامعـــة حلوان

١٤- **عبد الحميد شرف (٢٠٠٠م):** تكنولوجيا التعليم فى التربية الرياضية، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٥- **عمرو أبو المجد، جمال إسماعيل النمكى (١٩٩٧م):** تخطيط بـــرامج تربية وتدريب البراعم والناشئين فى كـــرة القـــدم، ط١، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٦- **محمد سعد زغلول، مكارم ابو هرجة،هانى سعيد(٢٠٠١م):** تكنولوجيا التعليم وأساليبها فى التربية الرياضية، ط١، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٧- **محمد شوقى كشك، أمرالله احمد البساطى (٢٠٠٠):** أسس الاعداد المهارى والخططى فى كرة القدم (ناشئين- كبار)، منشأة المعارف، الاسكندرية.

١٨- **محمد صبحي حسانين (٢٠٠١):** القياس والتقويم في التربية البدنية و الرياضة، ط٤، دار الفكر العربي، القاهرة.

١٩- **محمد على محمود، مصطفى عبد القادر الجيلانى (٢٠٠٢م):** تأثير استخدام اسلوب الهيبرميديا على تعلم مهارتى التصويب وضرب الكرة بالرأس لدى المبتدئين فى كرة القدم، مجلة كلية التربية الرياضية بالاسكندرية، جامعة الاسكندرية.

٢٠- **مصطفى السايح محمد، صلاح أنس محمد (١٩٩٥م):** إستخدام وسائل الإتصال التعليمية في درس التربية الرياضية في المرحلة الإعدادية بجمهورية مصر العربية، إنتاج علمي، المؤتمر العلمي التنمية البشرية وإقتصاديات الرياضة، المجلد الثاني، ٢٧ -٢٩ ديسمبر.

٢١- **مصطفى عبدالسميع محمد، حسبن بشير محمود، محمد مصطفى عبدالسميع (٢٠٠٥م):** تكنولوجيا التعليم- مفاهيم وتطبيقات، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة.

٢٢- **مصطفى عبدالقادر الجيلانى (٢٠٠٠م):** تصميم منظومة للوسائط المتعددة وأثرها على تعلم بعض مهارات كرة القدم للمبتدئين، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.

٢٣- **منى محمود جاد (٢٠٠٠م):** فاعلية برامج الكمبيوتر متعدد الوسائط القائمة على الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة حلوان.

٢٤- **وفيقة مصطفى سالم (٢٠٠١م):** تكنولوجيا التعليم والتعلم فى التربية الرياضية، منشأة المعارف،الاسكندرية.

ثانيا : المراجع الاجنبية :

25- Jen Bun Gesbo & Birger Petersen (2004): Offen sive soccer tactics. Human Kinetics , U.S.A..

26- Skinsley, Brodi (1990): "A study of the effectiveness of computer assisted learning in physical education". Research supplement (Exeter, Eng.) (7), Autumn.

27- Stein, Jeelion V. (1996): Partical new technologies in physical education at Geargenason university", U.S.A., Vorgivia Spo, 22641.

28- Swan, K., Schenker, J. and Kratcoski, A. (2008): The Effects of the Use of Interactive Whiteboards on Student Achievement. In J. Luca & E. Weippl (Eds.), Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommuni- cations" (pp. 3290-3297). Chesapeake, Retrieved January 9, 2014 from http://www.editlib.org/p/28842

29- Yinka, J. K. (1993): "The effect of using the seen recorder on the training methods in the teaching use miniature for physical education faculty students", (an article).