تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في درس الألعاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت

[١] د/ حصة هويدي لفتة ناشي العصيمي

المقدمة ومشكلة البحث:

يعد درس العاب القوى إحدى الدروس المنهجية الأساسية في مراحل التعليم المختلفة، ويهدف هذا الدرس إلى أكساب التلاميذ المهارات الحركية والفنية الخاصة بمسابقات الميدان والمضمار كذلك الإلمام بالجوانب القانونية والتعليمية ليتسنى لها نقل ما أكتسبته من معرفه متعلقة بهذه اللعبة بعد التخرج أو تكتسب الطرائق والأساليب التعليمية اللازمة لتنفيذ المهارات المقررة.

ولقد تأثرت المناهج الدراسية أيضاً بظهورها، وشمل هذا التأثير أهداف هذه المناهج ومحتواها وأنشطتها وطرق عرضها وتقديمها وأساليب تقويمها، ولقد أصبح إكساب التلميذ مهارات التعلم الذاتي وغرس حب المعرفة وتحصيلها في عصر الانفجار المعرفي من الأهداف الرئيسة للمنهج الدراسي، وإن توظيفها في برامج إعداد المعلم قد أصبح مطلباً ملحاً له ما يبرره من شواهد وأسانيد عند اعتباره طبيعة العصر الذي نعيش فيه من ناحية، وعند اعتباره من متطلبات تربية العصر من جهة أخرى، فقد وضعت بصمات واضحة على منظومة التعليم بصفة عامة، وعلى برنامج إعداد المعلم بصفة خاصة باعتبارها قوة يصعب إيقافها، تؤثر بالسلب أو الإيجاب في كل جانب من جوانب العملية التعليمية (١١: ٢٢٢).

ويذكر "**حسن زيتون**" (٢٠٠٤) أن المهارات التدريسية تعنى القدرة على أداء عمل معين أو نشاط معين ذي علاقة بتخطيط الدرس وتنفيذه وتقويمه، وهذا العمل قابل للتحليل إلى مجموعة من السلوكيات أو الأداءات المعرفية والحركية ومن ثم يمكن تقييمه في ضوء معايير الدقة في القيام به، وسرعة انجازها والقدرة على التكيف في المواقف المتغيرة بالاستعانة بأسلوب الملاحظة المنظمة ومن ثم يمكن تطويره من خلال البرامج التدريبية (٧ : ١٢).

ويشير "**محمد سعد، مصطفى السايح**" (٢٠٠٤) أنه لا يمكن للعملية التدريسية أن تكون ذات فاعلية كبيرة ومؤثرة إلا في وجود معلم أعد إعداداً كاملاً ملماً بكل المستحدثات والأحداث التي تمر بها العملية التدريسية، والمعلم الذي أعد جيداً في جميع المجالات قادراً على أن يغرس في تلاميذه كل المعلومات والمعارف والتي بدورها تؤثر بشكل مباشر على إدراك التلاميذ بالوعي الكامل والمستمر تجاه العملية التعليمية وأهدافها (١٣: ١٥).

كما يشير "**أبو النجا عز الدين، محسن إسماعيل**" (١٩٩٨) أن نجاح معلم التربية الرياضية في مهنة التدريس يتوقف على مدى إعداده قبل التخرج من خلال المقررات المختلفة التي يدرسها ويعتبر التدريس عملية متشعبة تتطلب مهارات متعددة لإتمام مهامها، والتدريب الميداني هو المجال التطبيقي الفعلي الذي يعمل على صقل وتنمية قدرات التلميذ

[١] موجهة تربية بدنية – بوزارة التربية– بدولة الكويت.

المعلم اللازمة لقيامه بمهنة تدريس التربية الرياضية واكتساب وتنمية المهارات التدريسية المختلفة والخصائص الانفعالية للتلميذ المعلم (٤: ٤٥).

ويذكر "**تامسير. س و باركر. م Nemser, C &Parker,M**" (١٩٩٠)، "**هاموند واخرون Hammond et al**" (٢٠٠٢) أن التلميذ المعلم لابد وأن يخضع لتدريب من الناحية النظرية والتطبيقية يمكنه من اكتساب المهارات اللازمة للتدريس الفعال من خلال ربط المعلومات التربوية بتطبيقات عملية حقيقية باستخدام مواقف مشابهة للمواقف التي تقابله عند مزاولة منة تدريس (١٧: ٣٢) (٢١ :٢٨٢).

ويشير "**إبراهيم رشيد** " (٢٠١٢) إلى أن السبورة التفاعلية من أحدث الوسائل المستخدمة في العملية التفاعلية وهي نوع خاص من السبورات البيضاء الحساسة التفاعلية التي يتم التعامل معها باللمس والبعض الآخر بالقلم وتتم الكتابة عليها بطريقة إلكترونية، كما يمكن الاستفادة منها وعرض ما على شاشة الكمبيوتر من تطبيقات متنوعة عليها (١ : ١٥).

وتتميز السبورة التفاعلية بإمكانية استخدام معظم برامج مايكروسوفت أو في (Microsoft Office) وبإمكانية الإبحار في برامج الانترنت بكل حرية مما يسهم بشكل مباشر في إثراء المادة العلمية من خلال إضافة أبعاد ومؤثرات خاصة وبرامج مميزة تساعد في توسيع خبرات التلميذ وتيسير بناء المفاهيم واستثارة اهتمام التلميذ وإشباع حاجته للتعلم لكونها تعرض المادة بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة، كما تتيح هذه السبورة للتلاميذ الفرصة للتفاعل معها والمشاركة الفعالة في العملية التعليمية وبالتالي بقاء أثر التعلم (١٦: ١١٢).

وتنادى الاتجاهات التربوية الحديثة في مسابقات الميدان والمضمار إلى استخدام طرق وأساليب تكنولوجية تقوم على توفير مجموعة من دروس المشاهدة النموذجية للأداء المهارى تعقبها دروس تطبيقية داخل الملاعب على أن تصحبها مناقشات وملاحظات يشترك فيها المعلم مع المتعلم في تقويم الأداء التعليمي الذي يتم مشاهدته مستخدمين في ذلك كل ما توافر من وسائل والتي تهدف إلى الارتقاء بمستوى المتعلمين في جميع جوانب التعلم سواء كانت جوانب معرفية أو مهارية أو وجدانية حيث أن التركيز على الجوانب المهارية فقط يسبب قصور في نواحي التعلم المهارى للمتعلمين لعدم الحصول على قدر كافي من المعلومات. (١٤:٤٢) (٨:٨٤)

وقد لاحظت الباحثة من خلال ندريسها لمقرر التربية البدنية بالمرحلة الابتدائية بدلوة الكويت أن أهم المشكلات التي نعانى منها التلاميذ منها تلاميذ المرحلة الابتدائية من تدنٍ في امتلاك هذه المهارات واقتصار معرفتهم حولها على النواحية المهارية العشئوائية، دون القدرة على توظيفه بصورة عملية صحيحة، وقد يعود ذلك إما لعدم إعطاء مهارات الميدان والمضمار بالشكل الصحيح، أو للطرائق والأساليب والوسائل التقليدية التي يتبعها التربويون في تعليم مهارات الميدان والمضمار، وفي ضوء هذا الواقع فقد أصبح لا زاما على المتخصصين والقائمين على تطوير حقل مناهج وطرق تدريس التربية بصفة عامة والتربية الرياضية بصفة خاصة البحث عن وسائل جديدة تساعد الطلبة وترفع من كفاءتهم في تحسين

مهاراتهم التعليمة وانطلاقاً من قدرة المستحدثات التكنولوجية الحديثة في المساهمة في حل المشكلات التربوية فإنه من الممكن استثمار تكنولوجيا السبورة التفاعلية في تحسين مستوى الاداء المهارى للمرحلة الابتدائية لما لها من تشويق محببالى نفس التلاميذ.

هدف البحث:

يهدف البحث الى التعرف على " تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في درس الألعاب القوى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت

فروض البحث :

- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في مسابقات الميدان والمضمار مجموعة البحث التجريبية.
- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في مسابقات الميدان والمضمار البحث الضابطة.
- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي القياسين البعديين لدى مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في مسابقات الميدان والمضمار ولصالح مجموعة البحث التجريبية.

بعض المصطلحات الواردة في البحث

- السبورة التفاعلية :

شاشة عرض (لوحة) إلكترونية حساسة بيضاء يتم التعامل معها باستخدام حاسة اللمس (بإصبع اليد أو أقلام الحبر الرقمي أو أي أداة تأشير) ويتم توصيلها بالحاسب الآلي وجهاز عارض البيانات (data show) حيث تعرض و تتفاعل مع تطبيقات الحاسب المختلفة المخزنة على الحاسب أو الموجودة على الانترنت سواء بشكل مباشر أو من بُعد (٢٥: ١٢) .

خطة وإجراءات البحث:

المنهج المستخدم:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، ولقد استعانت الباحثة بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة .

مجتمع وعينة البحث:

اشتمل مجتمع البحث على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة السالمية وذلك في العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩م وقد بلغ قوامه (٢٧) سبعة وعشرون تلميذ ، وقامت الباحثة باختيار عينة عشوائية قوامها (١٦) تلميذ يمثلون نسبة مئوية قدرها ٥٩.٢٦% من مجتمع البحث كعينة لتطبيق البحث عليهم وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين ومتكافئين قوام كل منهما (٨) تلميذ.

توزيع أفراد العينة توزيعاً اعتدالياً :

جدول (١)

المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث ككل في كل من معدلات النمو والذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار (ن = ١٦)

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
معدلات النمو	السن	سنة	١١.٨٥	١١.٨٠	١.٢٩	٠.١٥
	الطول	سم	١٢٩.٢١	١٢٩.٠٠	٦.٤٣	٠.٢٦
	الوزن	كجم	٣٣.٥٨	٣٣.٠	٣.٩٩	-٠.٧٠
الذكاء		درجة	٣٣.٨٥	٣٣.٥٠	٢.٣١	-٠.٤٩
اختبارات القدرات البدنية						
رشاقة	الجري الارتدادي(٤×١٠م)	ثانية	١٠.١٩	١٠.٥٠	١.٢٩	-٠.٤١
المرونة	ثني الجذع من الوقوف	سم	٥.٠٦	٥.٠٠	١.٠٦	٠.١٨
التوافق	الدوائر المرقمة	ثانية	١٨.٥٠	١٩.٠٠	٣.٠٨	-٠.٤٩
التوازن	اختبار فلامنجو	عدد	٨.١٩	٨.٠٠	١.٨٠	٠.٣١
القدرة	دفع كرة طبية باليدين زنة (٣) كجم	متر	٦.٧١	٦.٦٧	٠.١٢	٠.٩٥
	الوثب العريض من الثبات	متر	١.٦٣	١.٦٥	٠.٠٨	-٠.٩٢
مستوى الأداء المهارى						
العدو ١٠٠ متر		ث	١٥.٣٦	٠.٢٥	٠.٣٢	٠.٣٦
الجري ٤٠٠ متر		ق	١.٣٢	٠.١٠	٠.٥٢	٠.٢٥
دفع الجلة		متر	٤.٦٩	٠.٥١	٠.١٤	٠.٩٨

يتضح من الجدول (١) أن قيم معاملات الالتواء لكل من "معدلات النمو "السن، الطول، الوزن، الذكاء، القدرات البدنية، مستوى الأداء المهارى في الميدان والمضمار" لعينة البحث ككل تنحصر ما بين (+٣ ، -٣) مما يشير إلى اعتدالية توزيع التلميذ عينة البحث في تلك المتغيرات.

تكافؤ مجموعتي البحث:

قامت الباحثة بإيجاد التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في ضوء المتغيرات "معدلات النمو "السن، الطول، الوزن"، الذكاء، القدرات البدنية، مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار" والجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢)

دلالة الفروق الإحصائية بين مجموعتي البحث في كل من معدلات النمو والذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار (ن= ١٦)

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة التجريبية(ن=٨)		المجموعة الضابطة (ن =٨)		قيمة (ت)	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع		
معدلات النمو	السن	سنة	١١.٥٥	٠.٣٢	١١.٥٤	٠.٤١	٠.٨٢١	غير دال
	الطول	سم	١٢٨.١٠	٠.٢٥	١٢٨.١١	٠.٣٢	٠.٩١٦	غير دال
	الوزن	كجم	٣١.٥٥	٠.١١	٣١.٥٠	٠.١٤	٠.٦٢٩	غير دال
الذكاء		درجة	٣٣.٨٠	٠.٦٨	٣٣.٥٥	٠.٣٧	-٠.٤٣	غير دال

تابع جدول (٢)

دلالة الفروق الإحصائية بين مجموعتي البحث في كل من معدلات النمو والذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار (ن= ١٦)

المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة التجريبية(ن=٨)		المجموعة الضابطة (ن =٨)		قيمة (ت)	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع		
اختبارات القدرات البدنية								
رشاقة	الجري الارتدادي(٤×١٠م)	ثانية	١٠.١٥	٠.٦٧	١٠.١٠	٠.٣٢	٠.٥٥٩	غير دال
المرونة	ثنى الجذع من الوقوف	سم	٥.٠٤	٠.٢١	٥.٠٥	٠.٤٧	٠.٨٢٦	غير دال
التوافق	الدوائر المرقمة	ثانية	١٨.٢٢	٠.١٨	١٨.٢٠	٠.٢٢	٠.٦٣١	غير دال
التوازن	اختبار فلامنجو	عدد	٨.١١	٠.٣٢	٨.١٠	٠.٢١	٠.٥٠٢	غير دال
القدرة	دفع كرة طبية باليدين زنة (٣) كجم	متر	٦.٥٥	٠.١١	٦.٥٠	٠.١٧	٠.٦٧٠	غير دال
	الوثب العريض من الثبات	متر	١.٦١	٠.٤٧	١٠.٦٠	٠.٢١	٠.٥٥٠	غير دال
مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار								
العدو ١٠٠ متر		ث	١٤.٦٢	٠.٩٨	١٤.٥١	٠.٧٤	٠.٥٣٣	غير دال
الجري ٤٠٠ متر		ق	١.٢٨	٠.١٤	١.٢٦	٠.٢١	٠.٥٣٥	غير دال
دفع الجلة		متر	٤.٢٦	٠.١٤	٤.٢١	٠.١٥	٠.٦٣٧	غير دال

يتضح من الجدول (٢) وجود فروق غير دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في كل من "معدلات النمو " السن، الطول، الوزن"، الذكاء، القدرات البدنية، مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار" حيث أن جميع قيم "ت" المحسوبة أقل من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) مما يشير إلى تكافؤهما في تلك المتغيرات.

وسائل جمع البيانات:

قامت الباحثة بتحديد وسائل جمع البيانات المستخدمة في البحث وهى على النحو التالي

أولاً : الأجهزة والأدوات

- جهاز الرستاميتر لقياس الطول (لأقرب سم).
- الميزان الطبي لقياس الوزن (لأقرب كجم).
- ساعة إيقاف (لأقرب ثانية).
- شريط قياس (لأقرب سم).
- الصندوق المدرج لقياس مرونة العمود الفقري .
- مضمار جرى
- صالة محاضرات مدعمة بسبورة موصلة بجهاز كمبيوتر.

ثانياً: الاختبارات والمقاييس

- اختبار الذكاء المصور (ملحق ٣).
- اختبارات القدرات البدنية (ملحق ٢).

- اختبارات المتغيرات المهارية (ملحق ٤).

١- اختبار الذكاء : (ملحق ٢)

٢- اختبارات القدرات البدنية (ملحق ٣)

توصلت الباحثة إلى اختبارات القدرات البدنية:

(١) الرشاقة : اختبار الجري الارتدادي (٤ × ١٠م) ووحدة القياس الثانية .

(٢) المرونة : اختبار ثنى الجذع من الوقوف ووحدة القياس السم .

(٣) التوافق : اختبار الدوائر المرقمة ووحدة القياس الثانية .

(٤) التوازن : اختبار فلامنجو ووحدة القياس العدد.

(٥) القدرة العضلية للذراعين:اختبار دفع كرة طبية باليدين زنة (٣) كجم ووحدة القياس المتر.

(٦) القدرة العضلية للرجلين : اختبار الوثب العريض من الثبات ووحدة القياس المتر.

٣- اختبارات المتغيرات المهارية (ملحق ٣)

١- العدو ١٠٠ متر لأقرب ث

٢- الجري ٤٠٠ متر لأقرب ث

٣- دفع الجلة لأقرب سم.

خطوات تنفيذ البحث:

استخدام السبورة التفاعلية

للسبورة التفاعلية فوائد متعددة وقد لا نبالغ إن قلنا أنه من الصعب حصرها، فهي سبورة ذات إمكانات كبيرة على الرغم من بساطة فكرتها لكنها ذات نتائج وعوائد مذهلة على المعلم والتلميذ والتعليم ككل، لذلك فإن اقتناءها كوسيلة تعليمية في جميع الجامعات والمدارس من شأنه أن يرقى بنا نحو تقدم و مستقبل واعد ومن هذه الفوائد ما يلى :

١- إيصال المحتوى العلمي بشكل سهل واضح وشيق.

٢- شد انتباه التلميذ، وذلك عند استخدام الألوان المعَبرة الواضحة، وتركيز الانتباه في مساحة ضوئية معينة وفي اتجاه معين، وجعل الرسوم واقعية وممتعة مما يساعد على استيعاب الدرس بشكل أفضل.

٣- جذب انتباه التلميذ من خلال توظيف أساليب مختلفة مثل الصورة والصوت فبمجرد توصيلها تتحول في ثوان إلى شاشة كمبيوتر عملاقة تسهم في نقل الصورة بوضوح وجودة عالية.

٤- سهولة حفظ واسترجاع محتوى الدرس بالنسبة للتلميذ فهي مزودة بخاصية إرسال محتوى الدرس بالبريد الالكتروني للتلميذ مما يسهل استرجاعها وقت الحاجة لها.

٥- تساعد في توسيع خبرات التلميذ عن طريق بناء المفاهيم واستثارة اهتمامه وإشباع حاجته للتعلم لكونها عرض المادة بأساليب مشوقة وجذابة، مما يحقق المتعة والتنوع المطلوبين في مواقف التعلم بالنسبة للتلميذ.

٦- تقلل عامل الكسل والملل عند التلميذ وترغمهم على الانخراط والمشاركة في فعاليات الصف.

٧- تساعد على استيعاب التلميذ للمفاهيم الصعبة والمركبة والتي تحتاج للكثير من الوقت، كما تساعد على رفع مستوى الانتباه والتركيز للتلميذ .

خصائص السبورة الذكية:

- تستخدم كشاشة عرض كبيرة المساحة، كبديل عن شاشة الكمبيوتر، ويمكن عرض كل ما يظهر على شاشة الكمبيوتر من تطبيقات وإنترنت وألعاب عليها، مع إمكانية التفاعل معها باللمس بدلاً من الفأرة ولوحة المفاتيح.
- تسمح للمستخدم بالرسم والكتابة في البرامج والتطبيقات، فيمكن إضافة التعليقات على العروض التقديمية، أو على أي مقطع من مقاطع الأفلام التعليمية.
- يمكنها تحويل رسوم اليد إلى رسوم رقمية كالأشكال الهندسية مثلاً، كما يمكنها التعرف على الكلمات المكتوبة بخط اليد وتحويلها إلى حروف رقمية.

مكونات السبورة الذكية :

تتكون السبورة الذكية من لوحة تفاعلية بيضاء، تشتمل على أربعة أقلام إلكترونية ومساحة إلكترونية، يتم توصيلها بالكمبيوتر وبجهاز الملتيميديا بروجكتر، وفي حالة الرغبة في استخدام برامج التواصل يمكن تركيب كاميرا ويب Webcam مع الكمبيوتر على اللوحة الذكية.

التخطيط للتدريس :

تتميز السبورات الذكية بإمكانية استخدام معظم برامج مايكروسوفت Microsoft Office، وتمكن من الإبحار في الانترنت بكل حرية مما يسهم بشكل مباشر في إثراء المادة العلمية من خلال إضافة أبعاد ومؤثرات خاصة وبرامج مميزة تساعد في توسيع خبرات التلميذ، وتيسير بناء المفاهيم، واستثارة اهتمام التلميذ، وإشباع حاجته للتعلم لكونها تعرض المادة بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة كما تمكن من تفاعل جميع التلاميذ مع الوسيلة خلال عرضها وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض التلميذ في استخدام الوسيلة ويترتب على ذلك بقاء أثر التعلم، مما يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع معدل الأداء عند التلاميذ وللتخطيط للتدريس باستخدام السبورة الذكية هناك مجموعة من الإجراءات تتمثل في الآتي :

أ- التجهيز: قامت الباحثة بعرض مقطوعات فيديو للمهارة المراد تعلمها وأهميتها ونوعها من حيث أنها مهارة دفاعية أم هجومية ومناقشة التلميذ في ذلك ، ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

مشغل الفيديو Video Player

١- يفتح أدوات السبورة الذكية Smart Board tools.

٢- يضغط على زر Video Player، على لوحة البدء.

٣- يشغل الملف الفيديو سابق الإعداد.

ب- التقديم: قامت الباحثة بربط الفيديو الذى تم عرضه ودرس اليوم الذي ستقوم بتدريسه، وتسأل التلميذ: هل صادف أحدا منكم مثل هذه المهارة من قبل؟، وتخبرهم أنه سوف تقوم خلال هذا الدرس بتعليمهم هذه المهارة.

ج- الأهداف: يقدم الباحث للتلميذ الأهداف التعليمية للدرس، ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

دفتر الملاحظات Notebook:

١- فتح ملف العرض التقديمية الخاص بالدرس.

٢- عرض الشريحة الأولى التي تتضمن الأهداف.

د- استدعاء المعارف السابقة: تعرض الباحثة الفكرة الأساسية للدرس، وتربطها بالمعارف السابقة لدى للتلميذ، ثم تسأل التلميذ بعض الأسئلة التمهيدية، وتتلقى منهم الإجابات، ثم تعرض عليهم بعض الحقائق، القوانين، الإجراءات، المهارات المتعلقة بموضع الدرس، ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

دفتر الملاحظات Notebook :

١- الانتقال إلى الشرائح التالية في العرض.

٢- يستخدم لوحة التظليل Shade Function.

٣- يستخدم أداة القلم أو التحديد.

هـ- الاستنباط: تقوم الباحثة بعرض بعض الصور التي تعبر عن المهارة المراد تعلمها ثم يطلب من التلميذ التفكير مليا في هذه الصور وكتابة الكلمات الدالة على هذه المهارة والتي استنبطها التلميذ على اللوحة البيضاء، ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

المعرض Gallery:

١- اذهب إلى تبويب المعرض Gallery على السبورة الذكية.

٢- البحث عن بعض الصور في المعرض.

باوربوينت PowerPoint:

١- انتقل إلى برنامج باوربوينت وتابع عرض الشرائح.

دفتر الملاحظات Notebook:

١- اكتب الكلمات الدالة باستخدام القلم على اللوحة البيضاء.

و- تقديم المعلومات: تقوم الباحثة بعرض المعلومات الأساسية المكونة للدرس، وإعطاء أمثلة واقعية وشرح النواحي الفنية للمهارة وعرض الخطوات التعليمية، واستخدام أداة القلم لتعزيز النقاط الهامة للمهارة والتي يجب مراعاتها ،ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

دفتر الملاحظات Notebook:

١- اعرض شرائح العرض التي تقدم معلومات الدرس.

الأدوات العائمة Floating Tools:

١- التقاط صورة.

٢- استخدم القلم، أو التحديد.

ز- الخاتمة: تستعرض الباحثة نتائج حل التلميذ للأسئلة أو التطبيقات العملية وتصحح المفاهيم الخاطئة، ثم تقوم بعرض ملاحظاتها على التلميذ، ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

الإطار العام لتنفيذ البحث :

استغرق تنفيذ البحث (٨) ثمانية أسابيع بواقع درسين أسبوعيا (ملحق ٦) بمعدل (٤٥ق) لكل درس بما يعادل (١٦) ستة عشر درس طوال فترة تنفيذ التجربة وقد كان الشكل التنظيمي للدرس على النحو التالي :

- التجهيز والتقديم وعرض الأهداف واستدعاء المعارف السابقة والاستنباط : (٧ ق)
- تقديم المعلومات : (٨ ق)
- الإحماء والإعداد البدني : (١٠ ق)
- التدريبات "الجزء الرئيسي" : (١٧ ق)
- الخاتمة : (٣ ق)

ب- القياس القبلي:

قامت الباحثة بإجراء القياس القبلي لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة في الفترة من ٢٠١٩/٢/٢٠ إلى ٢٠١٩/٢/٢١م في متغيرات "معدلات النمو" السن، الطول، الوزن، الذكاء، القدرات البدنية، مستوى الأداء المهارى.

ج- التجربة الأساسية :

قامت الباحثة عقب الانتهاء من القياس القبلي بتطبيق تجربة البحث الأساسية وذلك باستخدام السبورة التفاعلية على تلميذ المجموعة التجريبية، والأسلوب التقليدي "الشرح والنموذج" على تلميذ المجموعة الضابطة وذلك في الفترة من ٢٠١٩/٢/٢٤م إلى ٢٠١٩/٤/١٧م بواقع درسين أسبوعيا لكل مجموعة على حدة، وزمن الدرس (٤٥) خمسة وأربعون دقيقة ولمدة (٨) أسابيع أى بواقع (١٦) ستة عشر درس لكل مجموعة.

د- القياس البعدي :

تم إجراء القياس البعدي لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة في الفترة من ٢٠١٩/٤/٢١م إلى ٢٠١٩/٤/٢٢م في متغيرات "مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار، باستخدام السبورة التفاعلية".

المعالجات الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام المعاملات الإحصائية التالية :

- الوسط الحسابي.
- الوسيط.
- الانحراف المعياري.
- معامل الالتواء.
- معامل الارتباط.
- اختبار مان وتنى اللابارومترى.
- اختبار ويلككسون اللابارومترى
- نسبة التغير المئوية اختبار (ت)

وقد ارتض الباحث مستوى دلالة عند مستوى (٠.٠٥) .

عرض ومناقشة نتائج البحث:

أولا: عرض نتائج البحث:

جدول (٣)

دلالة الفروق ونسبة التغير بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية الأولى في المتغيرات المهارية قيد البحث ن = ٨

م	المتغير	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		متوسط الفرق	قيمة ت	الدلالة	نسبة التغير ٪
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
١	العدو ١٠٠ متر	ث	١٤.٦٢	٠.٩٨	١٢.٠٢	٠.٠١	٢.٦٠	٣.٨٧	دال	%١٧.٧٨
٢	الجري ٤٠٠ متر	ق	١.٢٨	٠.١٤	١.١٥	٠.١١	٠.١٣	٣.٦٥	دال	%١٠.١٥
٣	دفع الجلة	متر	٤.٢٦	٠.١٤	٥.١٢	٠.١٥	٠.٨٦	٣.٤٥	دال	%١٦.٧٩

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)=١.٨٢١

يتضح من جدول (٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار لدى تلميذ مجموعة البحث التجريبية حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية أكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥).

جدول (٤)

دلالة الفروق ونسبة التغير بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث ن = ٨

م	المتغير	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		متوسط الفرق	قيمة ت	الدلالة	نسبة التغير ٪
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري				
١	العدو ١٠٠ متر	ث	١٤.٥١	٠.٧٤	١٣.١٨	٠.٠٣	١.٣٣	٢.٨٨	دال	%١٠.٠٩
٢	الجري ٤٠٠ متر	ق	١.٢٦	٠.٢١	١.٢٣	٠.٠٨	٠.٠٣	٢.٥٨	دال	%٢.٣٨
٣	دفع الجلة	متر	٤.٢١	٠.١٥	٤.٦٧	٠.٢٧	٠.٤٦	٢.٤٥	دال	%٩.٨٥

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)=١.٨٢١

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار لدى تلميذ مجموعة البحث الضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية أكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥).

جدول (٥)

دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث ن١=ن٢=٨

م	المتغير	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة ت	الدلالة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
١	العدو ١٠٠ متر	ث	١٢.٠٢	٠.٠١	١٣.١٨	٠.٠٣	٣.٩٨	دال
٢	الجري ٤٠٠ متر	ق	١.١٥	٠.١١	١.٢٣	٠.٠٨	٤.١٠	دال
٣	دفع الجلة	متر	٥.١٢	٠.١٥	٤.٦٧	٠.٢٧	٣.٨٧	دال

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)=١.٨٢١

يتضح من جدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات البعدية في مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار لدى تلميذ مجموعة البحث التجريبية والضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥).

مناقشة النتائج

يتضح من جدول (٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار لدى تلميذ مجموعة البحث التجريبية حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) وتعزو الباحثة هذا التقدم إلى أن استخدام أفراد المجموعة التجريبية للبرنامج المقترح باستخدام السبورة التفاعلية ساهم في خلق علي بيئة تعليمية جيدة من خلال إشراك جميع حواس المتعلم واستثارة دوافعه نحو التعلم وساهم في جعل أفراد المجموعة التجريبية يتعلمون كل وفق رغبته وسرعته وقدراته مما ساعدهم استخدام المعلومات والمعارف التي اكتسبها عن طريق الدخول لمواقع الانترنت بما تحتويه من صور ورسوم مختلفة ومعلومات ومعارف متجددة، كما ساعد ذلك علي فهم المعلومات بشكل أوضح وفعال، كما أنه يعمل علي تنمية النقد والقدرة علي فهم التلميذ للمعلومات والمعارف الأساسية كما أنه ساعد التلميذ علي استخدام هذه المعلومات في المواقف المختلفة مما يسهم بشكل مباشر في إثراء المادة العلمية من خلال إضافة أبعاد ومؤثرات خاصة وبرامج مميزة تساعد على توسيع خبرات ومعلومات المتعلم وتيسير بناء المفاهيم واستثارة اهتمام المتعلم وإشباع حاجته للتعلم لكونها تعرض المادة بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة.

وبهذا فأن السبورة التفاعلية تتسم بأنها تتيح للباحثة طباعة ما تم شرحه وتوزيعه على التلميذ وبالتالي لا يحتاج المتعلم لنقل ما يكتبه المعلم على السبورة وهذا بدوره يقلل من تشتت المتعلمين حيث أن التركيز سيكون موجهاً لفهم المواضيع المشروحة، وكذلك عرض المعلومات بشكل شيق وممتع يزيد من قدرة المتعلمين على حفظ المعلومات وفهمها بالشكل الصحيح بطريقة علمية عملية، بالإضافة إلى رفع درجة انتباه وتفاعل المتعلمين مع الدروس محل الشرح والعرض وأيضا الرغبة للخروج إلى السبورة والمشاركة الفاعلة.

مما يشير إلى ايجابية هذا البرنامج ويتفق ذلك مع نتائج دراسة كل من "**ليندا سى، ديفيد ل، كريستينجوست Linda C. David L. Gast L Kristin** (٢٠٠٧) (٢٧)، **اسيك لونج Issick, Leang** (٢٠٠٨) (١٩)، **أمل مختار** (٢٠١٠) (٥)، **إيناس إسماعيل**" (٢٠١١) (٦)، والتي أشارت إلي أن استخدام السبورة التفاعلية في التعلم يؤدى إلى زيادة تعميق واستيعاب المتعلم لمفردات المهارة الحركية، كما يسهم في العمل على تنمية فاعلية التعليم.

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الأول الذي ينص على توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في مسابقات الميدان والمضمار مجموعة البحث التجريبية.

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار لدى تلميذ مجموعة البحث الضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) وتعزو الباحة ذلك التقدم إلى أن تنفيذ البرنامج قيد البحث ولكن في صورته الورقية بأسلوب الشرح اللفظي والنموذج المتبع في التدريس أثرا ايجابياً على مستوى الاداء المهارى لمهرات الميدان والمضمار، وترجع الباحثة هذا التقدم إلى عرض المعلومات من قبل الباحثة على التلميذ بصورة جيدة، كما أنه قام بالشرح اللفظي للمهارات مع تصحيح الأخطاء للتلميذ مما أدى إلى تكوين صورة واضحة لمهارات قيد البحث.

وتتفق هذه النتيجة إلي ما أشار إليه كلاً من "**أبو النجا عز الدين، محسن إسماعيل**" (١٩٩٨) إلي أن نجاح معلم التربية الرياضية في مهنة التدريس يتوقف على مدى إعداده قبل التخرج من خلال المقررات المختلفة التي يدرسها، والتدريب الميداني هو المجال التطبيقي الفعلي الذي يعمل على صقل وتنمية قدرات التلميذ المعلم اللازمة لقيامه بمهنة تدريس التربية الرياضية واكتساب وتنمية المهارات التدريسية المختلفة.(٤:٧٤)

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثاني والذي ينص على توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في مسابقات الميدان والمضمار مجموعة البحث الضابطة.

يتضح من جدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات البعدية في مستوى الأداء المهارى في مسابقات الميدان والمضمار لدى تلميذ مجموعة البحث التجريبية والضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) حيث أن جميع قيم (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥

وتعزو الباحثة هذا التقدم الحادث إلى أن إحداث تغيير في الأداء من خلال بيئة تعليمية مناسبة قد تحقق من خلال استخدام تكنولوجيا التعليم متمثلة في السبورة التفاعلية التي أدت بمميزاتها التكنولوجية وما تمتلكه من إمكانيات متنوعة ومتميزة من "صوت، صورة ثابتة ومسلسلة، رسوم كاريكاتيرية، الألوان، مقاطع الفيديو، نص معلوماتي" إلى جذب انتباه المتعلمين وزادت من فاعلية أساليب التعلم وجعلتهم في تشويق وايجابية وتحفز على اكتساب المحتوى التعليمي، وبالتالي انعكس ذلك في صورة خبرات تعليمية أدت إلى إحداث التغير بشكل يساعد على تحقيق الأهداف التعليمية الموضوعة بفاعلية، كما تسمح السبورة التفاعلية بتكرار عرض المحتوى التعليمي والتحكم في السرعة التي يعرض بها وهذا الأمر لا يتوفر في البرنامج التقليدي باستخدام الأسلوب التقليدي نتيجة لاعتماد هذا الأسلوب على المعلم واستخدامه لوسائل تعليمية محدودة ذات تأثير محدود.

وتعزو الباحثة تلك النتيجة أيضاً إلى أن السبورة الذكية ساعدت التلميذ ات على التعايش بإيجابية مع المحتوى التعليمي في أشكاله المختلفة، كما أنه يتيح للتلميذ تعلم إيجابي نشط والذي يتيح لهم تكوين واكتساب مهاراتهم بأنفسهن من خلال تفاعلهم مع السبورة التفاعلية، بالإضافة إلى أن السبورة الذكية تقدم الصورة المرئية مع التعليق الصوتي الذي يفسر ويشرح النص المكتوب على الشاشة، ويربط بينه وبين الصور الثابتة والمسلسلة الأمر الذي أدى إلى تفوق إفراد المجموعة التجريبية على إفراد المجموعة الضابطة.

ويتفق ذلك مع نتائج كل من "**ليناسى، ديفيد ل، كريستينجوست Linda C. David L. Gast L Kristin** (٢٠٠٧) (٢٧)، **اسيك لونج Issick , Leang** (٢٠٠٨) (١٩)، **أمل مختار** (٢٠١٠) (٥)، **إيناس إسماعيل**" (٢٠١١) (٦)، والتي أشارت إلي أن استخدام السبورة التفاعلية وكذلك استخدام التعلم من خلال شبكة الانترنت يساعد في تعلم المهارات الحركية للأنشطة الرياضية المختلفة كما أنها تتيح الفرصة للمتعلم لمشاهدة الأداء الأمثل للحركات المراد تعلمها، مما يقلل من حدوث الأخطاء وتزود المتعلم بتغذية رجعية تفيد في تحسين عمليات التعلم مما يؤدى إلى الأداء الجيد.

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثالث الذي ينص على أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي القياسين البعديين لدى مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في مسابقات الميدان والمضمار ولصالح مجموعة البحث التجريبية

الاستنتاجات

١- البرنامج المقترح باستخدام السبورة التفاعلية ساهم ايجابياً في تنمية المهارات الأساسية في مسابقات الميدان والمضمار.

٢- الأسلوب التقليدي "الشرح والنموذج" ساهم إيجابيا في تنمية المهارات الأساسية في مسابقات الميدان والمضمار.

٣- اثر البرنامج التعليمي المقترح افضل من الاسلوب " النموذج والشرح في تنمية المهارات الأساسية في مسابقات الميدان والمضمار.

التوصيات :

١- ضرورة الاهتمام بإنشاء وتطوير معامل تكنولوجيا التعليم بالمدارس بدولة الكويت وتدعيمها بالمتخصصين في هذا المجال.

٢- التوسع في إنتاج برمجيات الحاسب الآلي القائمة على استخدام السبورة التفاعلية.

٣- إجراء دراسات مشابهة باستخدام برمجيات مختلفة على عينات أخرى لإثبات وتأكيد فعالية هذه البرمجيات.

((المراجـــــع))

أولا: المراجع العربية

١- **إبراهيم رشيد أبو عمرو :** السبورة التفاعلية وتكنولوجيا التعليم وذوي الاحتياجات الخاصة، دار المعارف، القاهرة،٢٠٠٩م.

٢- **إبراهيم محمد صالح :** محاضرات في تعليم وتدريب مسابقات الميدان والمضمار، مكتب العزيزي، للكمبيوتر، الزقازيق ٢٠٠٠ م.

٣- **أبو العلا احمد عبد الفتاح، إبراهيم شعلان:** فسيولوجيا التدريب الرياضي في كرة القدم، دار الفكر العربي، ط٣، ٢٠٠٤م.

٤- **أبو النجا أحمد عز الدين، محسن إسماعيل إبراهيم:** فعالية توضيح الأهداف للتلميذ المعلم بكلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، بحث منشور، مجلة علوم الرياضة، المجلد العاشر، العدد الحادي والعشرون، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ١٩٩٨م.

٥- **أمل محمد مختار الحنفي:** فعالية برنامج قائم على السبورة الذكية في تنمية بعض مهارات التدريس الإلكتروني لدى التلميذ المعلمين بشعبة الرياضيات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنوفية، ٢٠١٠م.

٦- **إيناس إسماعيل جمعة إبراهيم:** فاعلية برنامج باستخدام السبورة الذكية في مادة الحاسب لتنمية تحصيل تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة القاهرة، ٢٠١١م.

٧- **حسن حسين زينون:** مهارات التدريس رؤية في تنفيذ الدرس، ط٢، عالم الكتاب، القاهرة، ٢٠٠٤م.

٨- **حنفي محمود مختار:** أسس تخطيط برامج التدريب الرياضي، دار الفكر العربي، القاهرة، ط٤، ٢٠٠٢م.

٩- **ربى أبو العينين:** أثر السّبورة التفاعلية على تحصيل التلميذ غير الناطقين المبتدئين والمنتظمين في مادة اللغة العربية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الآداب والتربية، الأكاديمية العربية المفتوحة الدنمارك مصر، ٢٠١١م.

١٠- **شيخه محمد صغير الزعبى:** أثر برنامج تعليمي باستخدام السبورة التفاعلية في التحصيل الدراسي لمادة العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بدولة الكويت، رسالة ماجستير غير منشورة،جامعة الكويت، ٢٠١١م.

١١- **علي محمد عبد المنعم:** تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية، دار البشري، القاهرة، ٢٠٠٧م.

١٢- **كريم محمد على السباخى:** تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لدى تلميذ كلية التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، ٢٠١١م.

١٣- **محمد سعد زغلول، مصطفى السايح محمد:** تكنولوجيا إعداد وتأهيل معلم التربية الرياضي، ط٢، دار الوفاء للطباعة والنشر، الإسكندرية، ٢٠٠٤م.

١٤- **مفتى إبراهيم حماد:** المهارات الرياضية أسس التعلم والتدريب والدليل المصور، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ٢٠٠٢م.

١٥- **ياسر عبد الرشيد سيد:** تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على الأداء المهارى والتدريسي للتلميذ المعلم في بعض مهارات الجمباز، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا، ٢٠١٠.

ثانيا: المراجع الأجنبية

16- **British Educational Communications and technology Agency (BECTA):** What the Research Says about Interactive White boards. British, 2003.

17- **Hammond ,L,D,Chung,R & Frelow,F:** Variation in Teacher Preparation How Well Do Different Pathways Prepare Teachers to Teach ? Journal of Teacher Education, Vol. 53, No. 4, 286-302 ,2002

18- Issick . C, Leang: Teaching good learning of inclusive and transitive properties reasoning with the aid of smart Board , Hong Kong institute of Education , Japan , 2008

19- Linda, C. David L. Kristin Gast Krupa: Impact of SMART Board Technology: An Investigation of Sight Word Reading and observational Learning, 9 March,north Carolina university, usa 2007.

20- Melnchuk, Nancy: toward understanding the liver world of physical education teacher in curriculum implementation, PhD university of Alberta Canada, 2001.

21- Nemser, C & Parker, M: Making Subject Matter Part of the Conversation in Learning to Teach , Journal of Teacher Education, Vol. 41, No. 3, 32-43 ,1990.

22- Sad, N.S : Anattilude scale for smart board use ineducation validity and reliability studies turket, Faculty of Education, University Malaty ,turkey 2011.

23- Sayre, N. & Gallagher, J. The young child and the environment, Issues related to health, nutrition, safety, and physical education activity. Ally and Bacon, Boston(2001)

24- Solmon, M.A, & Lee, A.m.,: Development of an instrument to Assess Cognitive Processes in physical education classes, R.Q. exerc sport, 1997.

25- Süleyman Nihat Sad: An attitude scale for smart board use in education: Validity and reliability studies , Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Inönü University, Malatya TR 44800, Turkey ,2012.