تأثير استخدام استراتيجية سكامبر SCAMPER علي تنمية مهارات التفكير الابداعي و تحسن مستوي الاداء الفني لبعض مسابقات العاب القوي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية

م.د/ اسلام جمال الدين أحمد خضر

مدرس دكتور بقسم مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية

كلية التربية الرياضية للبنين بالهرم – جامعة حلوان

المقدمة ومشكلة البحث :

شهد القرن الحادي والعشرون ثورة علمية وتكنولوجية لم يسبق لها مثيل، أدت إلى تقدم هائل وسريع في شتى مجالات الحياة، وقد صاحب هذا التقدم تحولات سياسية واجتماعية واقتصادية كبيرة انعكست بدورها على التربية والأهداف التي تسعى لتحقيقها، والتي أحدثت انقلابا كبيرا في طبيعة تلقي المعلومة سواء على مستوى الدرس والمحاضرة أو على مستوى الثقافة العامة والمعرفة المتداولة، حيث لم يعد هدف العملية التربوية الاقتصار على إكساب الفرد المعرفة، بل تعداها إلى تنمية قدراته على التفكير السليم وذلك باستخدام العمليات العقلية العليا، ومحاولة إكسابهم المهارات اللازمة لكي يستطيع التعامل مع المعرفة بمختلف أطيافها بفاعلية .

(120 : 5)

وما نطمح إليه في عصرنا الحاضر أن يكون الاهتمام بالإبداع والمبدعين مثار اهتمام المجتمعات الإنسانية المتقدمة منها والنامية على حد سواء باعتبارها ضرورة قصوى للتطور الحضاري والتقدم العلمي الذي وصل إليه الإنسان اليوم هذا من ناحية ومواجهة مشكلات الحياة وتحديات المستقبل من ناحية أخرى

وأن نجعل من التفكير الإبداعي مطلبا عاما لا خاصا، بحيث يشارك فيه جميع الأفراد في مختلف المجالات لا أفراد بعدد الأصابع فقط ليتحول العالم كله إلى خلية نحل نشطة يشارك فيها كل حسب دوره وقدراته الإبداعية .

لذلك كانت الحاجة إلى التفكير الإبداعي ملحة في كل عصر من العصور الماضية ولولا المبدعون لما أصبح لدينا هذا الكم الهائل من الاختراعات والاكتشافات والإنجازات العلمية التي نقشت أسماء مبدعيها في الذاكرة الإنسانية على مر العصور، وما أحوجنا في هذا العصر "عصر العلم والتكنولوجيا" إلى أن نواكب هذا التقدم السريع للمشاركة الفعالة في المعرفة والتعلم والإنجاز لنقدم للعالم ابداعات خاصة بنا وناتجة من أعظم ثروة نمتلكها ألا وهي العقل" .

(31 : 2)

كما يعد الاهتمام بالتفكير الإبداعي من الاتجاهات الحديثة في التربية الرياضية بصفة عامة وتعليم المهارات الرياضية بصفة خاصة ، وهذا يقتضي أن تكون عملية تعليم المهارات الرياضية عملية استقصائية تحقق الفهم للمتعلم وتزوده بمهارات التفكير اللازمة لاكتشاف المعرفة وابتكارها، وتنشيط الإبداع لديه ، وفقا لمعايير عالمية تحقق الجودة الشاملة .

ونتيجة الاهتمام العالمي بتنمية التفكير بشكل عام والتفكير الإبداعي بشكل خاص ظهرت العديد من البرامج التدريبية وكذلك الاستراتيجيات التعليمية التي تنمي التفكير الإبداعي ومن بين هذه الاستراتيجيات **استراتيجية سكامبر** لتوليد الأفكار الجديدة، والتي تؤكد على دور المتعلم النشط الفعال في العملية التعليمية ودور المعلم التوجيهي الإرشادي، وتعد هذه الاستراتيجية من استراتيجيات تنمية التفكير وتطوير الأفكار التي تعتمد على الأسئلة التحفيزية الموجهة، فهي تشجع المعالجات الذهنية المرتبطة بالتفكير الإبداعي وتعززها، مما يسهم في تحسين قدرات المتعلمين الخيالية وتنمية إبداعاتهم.

كما أنها استراتيجية قائمة على التخيل الموجه لتنمية مهارات التفكير الإبداعي ، و تساعد على التفكير في التغييرات التي يمكن أن تحدث على منتج ما للخروج بمنتج جديد، وتستطيع أن تستخدم هذه التغييرات كاقتراحات مباشرة أو نقاط بداية التطوير . **(7 : 243)**

كذلك تعتمد استراتيجية سكامبر على الأسئلة المختصرة والمقصودة التي عادة ما تسفر عن أفكار جديدة، من خلال مجموعة من الخطوات ومن ثم تنمية هذه الأفكار وتحسينها، وتتكون من منهجية علمية، ومجموعة من الأسئلة الإرشادية والتعليمات وأمثلة تستخدم في تطوير الأفكار أو الأشياء وإيجاد حلول إبداعية للمشكلات غير المألوفة. **(4 : ٧9)**

وتتكون استراتيجية سكامبر من عشرة إجراءات كل جزء منها يمثل استراتيجية لها دلالة إجرائية وهي:

- **الاستبدال Substitute** : وهو يعني ما الذي يحل محل هذا الشيء ؟ و هل من الممكن تغيير مكوناته؟ أو المادة المصنوعة منه؟ أو تغيير قوته؟ أو وضعه في مكان آخر.
- **الجمع أو الإضافة Combine**: وهو هل يمكن إضافة شيء لمجموعة أخرى من الأشياء؟ أو جمع مجموعة من الأشياء أو المكونات؟ أو دمج مجموعة من الأفكار.
- **التكيف Adapt**: ونعني به هل يمكن مواءمة شيئا ما؟ أي هل يمكن تحويل شيء ما لجعله متوافقا مع مجموعة من الأشياء الأخرى؟ وهل من الممكن تصميمه بشكل مشابهة الشيء آخر مختلف عنه؟
- **التعديل أو التغيير Modifying** : ونقصد به هل يمكن تعديل الشيء ليصبح شيئا جديد؟ أو التغيير في اللون أو الحركة أو الصوت أو الرائحة؟ بمعنى آخر هل يمكن التغيير في خصائص الشيء؟

- **التكبير Magnifying:** ونقصد بها هل يمكن تكبير حجم الشيء؟ وذلك عن طريق الزيادة في
ظهوره و ارتفاعه وحجمه وطوله وغير ذلك؟
- **التصغير Minifying:** بمعنى هل يمكن تصغير حجم الشيء؟ وما الذي يمكن استبعاده كى نجعله أصغر؟ هل بتكثيفه أو انخفاضه أو تقليل سعره أو تبسيطه؟
- **الإلغاء أو الحذف Eliminate :** مثل حذف بعض الأجزاء، مثل: ماذا يحدث إذا ما أخفينا الأوراق من العمل أو خلعنا واحد من إطارات السيارة، أو حذفنا كلمة من عبارة؟
- **القلب أو العكس Reverse:** ونقصد به هل يمكن قلب حالة الشيء؟ مثل عكس الخصائص السالبة والموجبة للشيء، مثل تحويل الجانب الأيسر مكان الجانب الأيمن أو المقدمة للخلف أو من الأسفل للأعلى .
- **إعادة الترتيب Rearrange :** ونقصد به هل يمكن إعادة تنظيم الشيء؟ بمعنى هل يمكن التغيير في الشكل أو البناء أو التصميم، أو التغيير في شكل العلاقة بين السبب والنتيجة، أو تغيير في السرعة والزمن . **(12 : 143)**

مهارات التفكير الإبداعي:

هي قدرة الطالب على القيام بسلسلة نشاطات عقلية مدفوعة بالرغبة القوية لإيجاد حلول جديدة وغير مألوفة للمشكلات المرتبطة بمجالات التربية الأسرية مروراً بمهارات التفكير الإبداعي ومن هذه المهارات (الطلاقة، المرونة ، الحساسية للمشكلات، الأصالة) .

الطلاقة : هي قدرة الطالب على إنتاج أكبر عدد من الأفكار والتصورات والحلول لمشكلة ما بسرعة وسهولة ويسر، وتمثل الجانب الكمي للإبداع.

المرونة: هي قدرة الطالب على إنتاج أفكار كثيرة ومتنوعة عن طريق تحويل مسار الأفكار وفقا لمقتضيات الموقف، والتخلي عن الأفكار الجامدة غير المفيدة وقبول النافعة، وتتعارض المرونة مع الجمود الذهني وتمثل الجانب النوعي للإبداع.

الأصالة: قدرة الطالب على إنتاج حلول وأفكار جديدة وغير مألوفة، وغير مكررة، كما أنها تعني تفرد القرد بفكرة وقلة تكرارها في داخل الجماعة التي ينتمي إليها الفرد.

الحساسية للمشكلات: وهي قدرة الطالب على إدراك ما لا يدركه غيره في أي موقف أو مشكلة من المشكلات أو جوانب الضعف . **(7 : 247)**

مشكلة البحث :

بالرغم من قناعة التربويين في مصر بضرورة تعليم التفكير الإبداعي بجميع المراحل التعليمية، غير أن الواقع يشير إلى أن التعليم القائم يركز على التذكر والاستيعاب، و يؤدي إلي مخرجات تفتقر إلى الإتقان والإبداع، علاوة على عدم قدرتها على تلبية احتياجات المتعلمين واهتماماتهم ، خاصة في القرن الواحد والعشرين، كما يوجد إجماع علي أن إهمال استغلال الطاقة الإنسانية وتوجيهها يرجع لاتجاه نظم التعليم في طريق يتعارض مع نمو التفكير الإبداعي ، و يجب التحول من طرق التعليم التقليدية إلى طرق التعليم الحديثة التي تجعل الطالب هو محور العملية التعليمية.

وقد لاحظ الباحث من خلال الملاحظة المقننة لمقرر تطبيقات تدريس العاب القوي وجود ضعف لدي الطلاب المعلمين في القدرة علي التفكير الإبداعي وابتكار الافكار الجديدة للخطوات التعليمية والتي يمكن أن تساهم بشكل جيد في تيسير عملية تعلم المهارات واتقانها في اقل وقت ممكن، وكذلك لاحظ الباحث وجود قصور لدي الطلاب في القدرة علي أداء المهارات الاساسية بشكل جيد يمكنهم من أداء نماذج للطلاب وتصحيح الاخطاء الفنية بشكل جيد ، ومن خلال اطلاع الباحث علي العديد من الدراسات لوحظ وجود ندرة للدراسات السابقة في مجال التربية الرياضية بصفة عامة والمناهج وطرق التدريس بصفة خاصة التي استخدمت استراتيجية سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي لدي الطلاب .

وانطلاقا مما سبق، فإن هذا البحث يعد محاوله علمية مقننه للتعرف علي تأثير استخدام استراتيجية سكامبر **SCAMPER** علي تنمية مهارات التفكير الابداعي و تحسن مستوي الاداء الفني لبعض مسابقات العاب القوي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية .

هدف البحث :

يهدف البحث الحالي إلي التعرف علي تأثير استخدام استراتيجية سكامبر علي :

1- تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية .

2- تحسين مستوي الاداء الفني في العاب القوي لمسابقات (دفع الجلة- عدو التتابع - قذف القرص) لدي الطلاب المعلمين .

فروض البحث :

1-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسات القبلية البعدية للمجموعة الضابطة في للأداء الفني لمسابقات العاب القوي، لمهارات التفكير الابداعي لصالح القياسات البعديه.

٢- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسات القبلية البعدية للمجموعة التجريبية في للأداء الفني لمسابقات العاب القوي، لمهارات التفكير الابداعي لصالح القياسات البعديه..

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسات البعدية لمجموعتي البحث الضابطة في الأداء الفني لمسابقات العاب القوي، مهارات التفكير الابداعي لصالح القياسات البعدية للمجموعة التجريبية .

مصطلحات البحث :

استراتيجية سكامبر Strategy Scamper :

يعرف موتيل و فليبي (Filippi & Motyl ،2014) استراتيجية سكامبر بأنها: طريقة لحل المشكلات، تهدف إلى المساعدة في توليد أفكار إبداعية، حيث تستخدم قائمة من الأسئلة الموجهة والمحفزة للأفكار بهدف اقتراح بعض الإضافات، أو التعديلات لشيء موجود بالفعل".

(250 – 242 : 13).

وتعرفها مرفت هاني (٢٠١٣) بأنها: الطريقة تساعد على التفكير في تغييرات يمكن إحداثها على منتج للخروج بمنتج جديد، ويمكن استخدم هذه التغييرات كاقتراحات مباشرة، أو كنقاط بداية للتطوير، أو هي معالجة تهدف إلى الوصول إلى أفكار إبداعية عن طريق طرح الأسئلة .

(٨ : ٢٢٧-٢٩٢)

التفكير الإبداعي Creative Thinking :

عرفت هدي مبارك التفكير الابداعي بأنه " القدرة على إنتاج واستدعاء أفكار أصيلة ومتميزة وغير مألوفة والانتقال من فكرة إلى أخرى بمرونة عقلية ويقاس بدرجات التي يحصل عليها التلاميذ في اختبار تورانس للتفكير الإبداعي" . **(9 : 699)**

الدراسات المرجعية باللغة العربية :

1- قامت لمياء شعبان أحمد (2017) (7) بدراسة استهدفت التعرف علي فاعلية استراتيجية scamper في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي الطالبات معلمات رياض الأطفال بكلية التربية بسوهاج وتحسين اتجاهاتهن نحو الإبداع، وتكونت عينة البحث من (١٠) طالبة تم تقسيمهن على مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، كان عدد كل مجموعة (٣٠) طالبة، تم اختيارهن من مجتمع شعبة الطفولة الفرقة الأولى بكلية التربية بسوهاج، وطبق عليهن أدائي البحث وهما(اختبار التفكير الإبداعي ومقياس الاتجاه نحو الابداع) قبليا وبعديا، وأشارت النتائج إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين طالبات المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار والمقياس لصالح طالبات المجموعة التجريبية

2- **قام أيمن الهادي محمود (2018) (3)** بدراسة استهدفت التعرف علي فعالية استراتيجية سكامبر Scamper على تنمية التفكير الإبداعي للطلاب الموهوبين بالمرحلة الابتدائية، وقد ضمت عينة البحث مجموعتين متجانستين في متغيرات العمر، والتفكير الإبداعي، والذكاء، المجموعة الأولى تجريبية و عدد أفرادها (40) تلميذا من الموهوبين، والأخرى ضابطة عدد أفرادها (٣٨) تلميذا من الموهوبين، تراوح سنهم بين 6 إلى 10 سنوات، وذكاؤهم يقع بين ١٢٠ – ١٣٠، وتكون البرنامج علي ٢٢ جلسة بواقع جلستين أسبوعيا مدة الجلسة تتراوح بين 40 دقيقة إلي ٥٠ دقيقة وكان من اهم النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي الصالح أفراد المجموعة التجريبية، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والقياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي

3- **قام صادق خالد الحايك ، ماجد احمد الشديفات (2018) (6)** استهدفت التعرف إلى دور استراتيجية حل المشكلات في تدريس مناهج كرة القدم وكرة السلة على مستوى التفكير الناقد والتفكير الإبداعي والخصائص النفسية لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين ، في ضوء متغيرات (المرحلة، الجنس، الخبرة، نوع المدرسة) ، وتكونت عينة الدراسة من (124) معلما ومعلمة من معلمي التربية الرياضية في وزارة التربية والتعليم للواء قصبة المفرق، وأربد الأولى في القطاعين العام والخاص، ولتحقيق الهدف من الدراسة، تم تصميم ثلاثة مقاييس لقياس مستوى التفكير الناقد، ومستوى التفكير الإبداعي، ومستوى الخصائص النفسية، أظهرت نتائج الدراسة حصول أفراد العينة على مستوى مرتفع من التفكير الناقد والتفكير الإبداعي والخصائص النفسية على المقياس ككل. أما فيما يتعلق بمتغيرات الدراسة، فقد كشفت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المقاييس الثلاثة في أبعاد (المرحلة، المدرسة، الجنس)، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الخصائص النفسية البعد الجنس وكان لصالح الإناث.

4- **قام أحمد شوقي محمد ، فايزة محمد شبل رزق (2019) (1)** استهدفت البحث التعرف على تأثير استخدام استراتيجية القبعات الست في تنمية التفكير الإبداعي ونواتج التعلم في رياضة الكرة الطائرة، تم استخدام المنهج شبه التجريبي لمجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة ، تم تطبيق البحث علي عينة بلغ قوامها (١٠) تلميذة وقد تم تقسيم العينة على مجموعتين إحداهما تجريبية قوامها (٣٠) تلميذة وأتبع معها البرنامج المقترح باستخدام استراتيجية القبعات الست، والأخرى ضابطة قوامها (٣٠) تلميذة ، وكان من أهم نتائج البحث أن استخدام

استراتيجية القبعات الست اثرت ايجابيا على التحصيل وتنمية التفكير الإبداعي في الكرة الطائرة لدى تلميذات المرحلة الإعدادية واتجاهاتهن نحوها، وكانت أهم التوصيات أن تتضمن دروس الكرة الطائرة على نماذج من الدروس التي تم تصميمها من خلال استراتيجية القبعات الست لتكون بمثابة مرشد للقيام بتطبيق دروس أخرى.

الدراسات المرجعية باللغة الانجليزية :

5- **قام ابريليني ، سوينتنو ، روشماد (2017) (11)** واستهدفت الدراسة تحليل القدرة على التفكير الإبداعي الرياضي القائم على نموذج الحل الإبداعي للمشكلة لتخفيف القلق من الرياضيات مع تقنية سكامبر (Scamper) في إندونيسيا، استخدمت المنهج التجريبي، تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف العاشر في احدى المدارس، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين مجموعة تجريبية عددهم (20) طالبة درسوا باستخدام حل المشكلات الإبداعية وتقنية سكامبر(Scamper)، ومجموعة ضابطة عددهم (20) طالبا درسوا بالتعلم القائم على حل المشكلات، اعتمدت الدراسة اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، وأظهرت أهم النتائج أن تقنية سكامبر(Scamper) كان لها تأثير كبير على تخفيف القلق والتوتر من الرياضيات لدى الطلاب، وزيادة القدرة على الحل الإبداعي للمشكلات .

6- **قام اوزيابارك (٢٠١١) (14)** بدراسة استهدفت التعرف على فاعلية تقنية سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي ، تم استخدام المنهج التجريبي ، تكونت العينة للدراسة من (14) طالب جامعي من جامعة اسطنبول في المرحلة الثانية ، قسمت الى مجموعتين الأولى (١١) طالبة و(٣) طلاب ، مثلت اداة الدراسة باستخدام نموذجين هما (A,B) في اختبار TCT-DP ، وكان من أهم النتائج وجود تحسن في قدرة الطلبة على التفكير الإبداعي بعد استعمال تقنية سكامبر.

اجراءات البحث :

منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، ذو التصميم التجريبي لمجموعتين احدهما ضابطة والاخري تجريبيه نظرا لمناسبته لطبيعه البحث.

مجتمع البحث :

تمثل مجتمع البحث في طلاب كلية التربية الرياضية للبنين جامعة حلوان بالفرقة الثالثة تخصص مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية للعام الجامعي 2020 / 2021 م والبالغ عددهم (206) طالب .

عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب تخصص مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية والاكثر انتظاما في الحضور والبالغ عددهم (50) طالب ، تم تقسيمهم الي مجموعتين احداهما ضابطة بلغ قوامها (20) طالب وتم استخدام الطريقة التقليدية في التدريس لها ، والأخرى تجريبية وبلغ قوامها (20) طالب (تم التدريس لها باستخدام استراتيجية سكامبر) ، وتم اختيار عدد (10) طلاب كعينة استطلاعية من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية لإجراء المعاملات العلمية للمتغيرات "قيد البحث".

جدول (1) توصيف عينة البحث ككل في متغيرات النمو والذكاء ن=40

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الوزن	كجم	65.500	62.500	7.626	0.777
الطول	سم	172.700	171.000	5.910	1.550
العمر	سنة	19.350	19.000	0.533	1.179
مستوى الذكاء	درجة	65.650	66.000	4.693	0.105

تشير نتائج جدول (1) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمتغيرات السن ، والطول ، والوزن ، ومستوى الذكاء ، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد العينة في متغيرات النمو حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3) .

جدول (2) توصيف عينة البحث ككل في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) ن=40

م		المهارة	المتوسط الحسابى	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	22.975	22.000	3.017	0.591
		الزحـــف	23.050	24.000	3.637	0.507-
		الرمي وضع القوة	17.325	17.000	2.443	0.154-
		الرمي التسارع الاساسي	24.725	24.500	4.379	0.087
		الرمي حركة الذراع	26.750	26.500	4.277	0.198
		التغطـية	24.500	24.000	4.132	0.507-
		المجموع	139.325	141.000	13.962	0.223-
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	27.075	27.000	3.859	0.140
		الـــــدوران	36.325	36.000	5.156	0.099-
		وضع القوة	20.525	20.000	3.178	0.903
		الـــــرمي	21.100	20.000	3.410	0.078-
		التغطـية	14.600	14.500	2.753	0.278
		المجموع	119.625	118.500	11.444	0.565-
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.500	35.500	5.849	0.138
		تزايد السرعة	16.425	16.000	2.531	0.028-
		التسليم والتسلم	22.850	23.500	3.239	0.330-
		التغطية	17.450	17.000	2.075	0.120
		المجموع	93.225	93.500	7.711	0.197-

تشير نتائج جدول (2) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد العينة فى مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3) .

جدول (3)

توصيف عينة البحث ككل في مقياس مهارات التفكير الإبداعي ن=40

م	المحور	المتوسط الحسابى	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	الحساسية للمشكلات	25.350	26.000	3.958	0.141-
2	الاصالة	24.825	25.000	3.373	0.508-
3	المرونة	31.425	31.000	5.444	0.260-
4	الطلاقة	24.000	23.000	4.909	0.374
مجموع المقياس		105.600	105.000	8.454	0.102

تشير نتائج جدول (3) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء للمجموع الكلي لمقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد العينة فى محاور ومجموع مقياس مهارات التفكير الإبداعي حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3).

جدول (4)

توصيف عينة البحث المجموعة الضابطة في متغيرات النمو والذكاء ن=20

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الوزن	كجم	64.150	61.500	6.953	0.992
الطول	سم	171.900	169.500	6.680	2.394
العمر	سنة	19.400	19.000	0.503	0.442
مستوى الذكاء	درجة	65.750	66.500	4.844	0.019-

تشير نتائج جدول (4) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمتغيرات السن ، والطول ، والوزن ، ومستوى الذكاء للمجموعة الضابطة ، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد المجموعة الضابطة في متغيرات النمو حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3) .

جدول (5) توصيف عينة البحث الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) ن=20

م		المهارة	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	22.300	22.000	2.940	0.694
		الزحـــف	22.350	23.000	3.558	0.709-
		الرمي وضع القوة	17.000	17.000	2.271	0.539-
		الرمي التسارع الاساسي	24.400	24.500	4.849	0.356
		الرمي حركة الذراع	25.450	26.000	3.873	0.471-
		التغطـية	23.950	24.000	4.673	0.632-
		المجموع	135.450	138.000	13.805	0.163-
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	27.200	27.000	4.137	0.108-
		الـــــدوران	36.350	37.500	5.806	0.199-
		وضع القوة	20.200	19.500	3.286	0.891
		الـــــرمي	22.000	23.000	3.627	0.573-
		التغطـية	14.450	14.000	2.625	0.131
		المجموع	120.200	118.500	13.000	0.701-
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.350	36.000	5.324	0.407-
		تزايد السرعة	16.550	16.000	2.438	0.054
		التسليم والتسلم	22.750	23.500	2.989	0.559-
		التغطية	17.650	17.000	1.927	0.310
		المجموع	93.300	95.000	7.342	0.555-

تشير نتائج جدول (5) إلى المتوسط الحسابي والإنحراف المعيارى والوسيط ومعامل الالتواء لمهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي لعينة البحث الضابطة، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3) .

جدول (6) توصيف عينة البحث الضابطة في مقياس مهارات التفكير الإبداعي ن=20

م	المحور	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	الحساسية للمشكلات	26.000	27.000	4.117	0.181-
2	الاصالة	24.400	24.500	2.998	0.912-
3	المرونة	32.700	32.500	4.520	0.383-
4	الطلاقة	24.450	23.500	5.246	0.128
	مجموع المقياس	107.550	105.500	7.850	0.654

تشير نتائج جدول (6) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الألتواء لمقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي لعينة البحث الضابطة، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد العينة البحث الضابطة فى محاور ومجموع مقياس لمقياس مهارات التفكير الإبداعي حيث تراوح معامل الإلتواء بين (± 3).

جدول (7)
توصيف عينة البحث المجموعة التجريبية في متغيرات النمو والذكاء ن=20

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الإنحراف المعياري	معامل الالتواء
الوزن	كجم	66.850	65.500	8.197	0.597
الطول	سم	173.500	173.000	5.073	0.231
العمر	سنة	19.300	19.000	0.571	1.845
مستوى الذكاء	درجة	65.550	65.500	4.662	0.248

تشير نتائج جدول (7) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمتغيرات السن ، والطول ، والوزن ، ومستوى الذكاء للمجموعة التجريبية ، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد المجموعة التجريبية في متغيرات النمو حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3) .

جدول (8)
توصيف عينة البحث التجريبية في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى
(دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) ن=20

م		المهارة	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	23.650	23.500	3.014	0.605
		الزحـــف	23.750	24.500	3.669	0.460-
		الرمي وضع القوة	17.650	17.500	2.621	0.023-
		الرمي التسارع الاساسي	25.050	24.500	3.953	0.263-
		الرمي حركة الذراع	28.050	27.500	4.359	0.526
		التغطـية	25.050	24.500	3.546	0.088
		المجموع	143.200	144.000	13.340	0.305-
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	26.950	26.000	3.663	0.480
		الـــــدوران	36.300	35.500	4.566	0.090
		وضع القوة	20.850	20.000	3.117	1.070
		الـــــرمي	20.200	19.500	3.002	0.305
		التغطـية	14.750	15.000	2.936	0.370
		المجموع	119.050	119.000	9.955	0.433-
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.650	35.000	6.467	0.423
		تزايد السرعة	16.300	16.000	2.677	0.064-
		التسليم والتسلم	22.950	23.500	3.546	0.238-
		التغطية	17.250	17.000	2.245	0.087
		المجموع	93.150	92.500	8.254	0.050

تشير نتائج جدول (8) إلى المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الالتواء لمهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي لعينة البحث التجريبية، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث التجريبية في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) حيث تراوح معامل الالتواء بين (± 3) .

جدول (9)
توصيف عينة البحث التجريبية في مقياس مهارات التفكير الإبداعي ن=20

م	المحور	المتوسط الحسابى	الوسيط	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء
1	الحساسية للمشكلات	24.700	25.000	3.785	0.221-
2	الاصالة	25.250	26.000	3.740	0.472-
3	المرونة	30.150	29.500	6.081	0.065
4	الطلاقة	23.550	22.500	4.639	0.685
	مجموع المقياس	103.650	103.500	8.780	0.122-

تشير نتائج جدول (9) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى والوسيط ومعامل الالتواء لمقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي لعينة البحث التجريبية، كما يتضح من الجدول اعتدالية توزيع أفراد العينة البحث التجريبية فى محاور ومجموع مقياس لمقياس مهارات التفكير الإبداعي حيث تراوح معامل الإلتواء بين (± 3).

جدول (10)
دلاله الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في متغيرات النمو والذكاء

المتغيرات	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " ذ "	احتمال الخطأ
الوزن	التجريبية	20	22.25	445.00	0.950	0.342
	الضابطة	20	18.75	375.00		
الطول	التجريبية	20	23.03	460.50	1.380	0.168
	الضابطة	20	17.98	359.50		
العمر	التجريبية	20	19.20	384.00	0.862	0.389
	الضابطة	20	21.80	436.00		
مستوى الذكاء	التجريبية	20	20.15	403.00	0.190	0.849
	الضابطة	20	20.85	417.00		

قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول (10) إلى أنه توجد فروق غير داله إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى متغيرات النمو، مما يدل على تكافؤ المجموعتين عينة البحث.

أدوات ووسائل جمع البيانات:

التجربة الاستطلاعية:

قام الباحث بإجراء التجربة الاستطلاعية الثانية على عينة من تلاميذ مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية، البالغ عددهم (10) طلاب ، وذلك خلال الفترة من يوم الأربعاء 2021/3/24 إلى يوم الاربعاء 2021/3/31 بهدف تطبيق المتغيرات قيد البحث بعد إجراء التعديلات بالإضافة إلى إيجاد الأسس العلمية للمتغيرات قيد البحث.

اولاً: مقياس مهارات التفكير الإبداعي

المعاملات العلمية لمقياس مهارات التفكير الإبداعي :

- الصدق:

تحقق الباحث من صدق تحقق الباحث من صدق اختبار القدرات العقلية (الذكاء) "

قيد البحث" باستخدام صدق الاتساق الداخلي لعبارات مقياس مهارات التفكير الإبداعي وذألك عن طريق تطبيق مقياس مهارات التفكير الإبداعي على عينة البحث الاستطلاعية المسحوبة من مجتمع البحث وخارج عينة البحث الاساسية ، **كما يتضح من جدول (11-12).**

جدول (11)

صدق الاتساق الداخلي لعبارات مقياس مهارات التفكير الإبداعي ن= 10

العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الارتباط	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الارتباط	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الارتباط
المحور الأول "الحساسية للمشكلات"				3	4.200	0.919	*0.684	9	2.100	0.876	*0.681
1	1.700	0.675	*0.703	4	1.700	0.483	*0.691	10	2.200	1.033	*0.676
2	1.500	0.707	*0.685	5	4.000	1.155	*0.791	11	2.500	0.527	*0.650
3	1.900	0.994	*0.748	6	1.700	0.483	*0.674	12	2.300	0.823	*0.752
4	1.500	0.707	*0.781	7	3.300	1.160	*0.826	13	2.200	0.919	*0.811
5	1.400	0.699	*0.693	8	1.900	0.316	*0.745	14	2.000	0.816	*0.647
6	1.300	0.483	*0.724	9	1.500	0.707	*0.767	مج3	38.900	5.486	
7	2.100	1.370	*0.659	10	1.500	0.527	*0.816	المحور الرابع "الطلاقة"			
8	1.700	0.675	*0.649	11	1.800	0.422	*0.662	1	2.100	0.738	*0.788
9	1.500	0.527	*0.674	12	1.500	0.707	*0.799	2	1.900	0.876	*0.676
10	1.700	0.675	*0.697	13	1.400	0.516	*0.664	3	1.800	0.789	*0.772
11	1.400	0.699	*0.639	مج2	27.900	2.767		4	1.800	0.632	*0.863
12	1.600	0.699	*0.749	المحور الثالث "المرونة"				5	1.800	1.398	*0.705
13	1.400	0.699	*0.728	1	3.600	0.966	*0.711	6	1.600	0.843	*0.888
14	1.300	0.483	*0.836	2	3.800	1.135	*0.639	7	2.100	0.738	*0.818
15	2.100	0.994	*0.644	3	3.500	0.707	*0.672	8	2.200	0.919	*0.692
16	1.700	0.823	*0.799	4	3.900	0.876	*0.753	9	1.900	0.876	*0.764
مج1	25.800	3.853		5	3.400	1.350	*0.696	10	2.000	0.943	*0.809
المحور الثاني "الاصالة"				6	2.900	1.370	*0.683	11	1.900	1.287	*0.639
1	1.800	0.632	*0.667	7	2.200	1.317	*0.841	12	1.900	0.876	*0.705
2	1.600	0.516	*0.764	8	2.300	1.337	*0.783	مج4	23.000	4.320	

*قيمة "ر" الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هي 0.632

تشير نتائج الجدول (11) إلى أنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين العبارة ومجموع المحور الذي تنتمي إليه العبارة، مما يدل على صدق عبارات مقياس مهارات التفكير الإبداعي.

جدول(12)

صدق الاتساق الداخلي لمحاور مقياس مهارات التفكير الإبداعي ن= 10

م	المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الارتباط
1	الحساسية للمشكلات	25.800	3.853	*0.753
2	الاصالة	27.900	2.767	*0.863
3	المرونة	38.900	5.486	*0.689
4	الطلاقة	23.000	4.320	*0.773
	مجموع المقياس	115.600	8.127	

*قيمة "ر" الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هي 0.632

تشير نتائج جدول (12) إلى أنه توجد علاقة ارتباطية ذات دلاله إحصائية بين مجموع المحور والمجموع الكلى لمقياس مهارات التفكير الإبداعي، مما يدل على صدق محاور مقياس مهارات التفكير الإبداعي.

- **الثبات:**

تم حساب معامل الثبات عن طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على تلاميذ عينة البحث الاستطلاعية، البالغ قوامها **(10)** طلاب، بفارق زمني قدرة أسبوع وبنفس ظروف التطبيق الأول، وإيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين، **كما يتضح من جدول (13)**

جدول (13)

قيم معامل الارتباط بين التطبيق وإعادة التطبيق لمقياس مهارات التفكير الإبداعي

ن = 10

العبارة	التطبيق		إعادة التطبيق		معامل الارتباط	العبارة	التطبيق		إعادة التطبيق		معامل الارتباط
	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى			المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	
المحور الأول "الحساسية للمشكلات"						مج2	27.900	2.767	26.600	3.340	*0.788
1	1.700	0.675	1.600	0.699	*0.895	المحور الثالث "المرونة"					
2	1.500	0.707	1.600	0.699	*0.899	1	3.600	0.966	3.400	1.075	*0.813
3	1.900	0.994	2.000	0.943	*0.948	2	3.800	1.135	3.400	0.966	*0.689
4	1.500	0.707	1.400	0.516	*0.913	3	3.500	0.707	3.600	0.516	*0.913
5	1.400	0.699	1.500	0.707	*0.899	4	3.900	0.876	3.600	0.699	*0.653
6	1.300	0.483	1.200	0.422	*0.764	5	3.400	1.350	3.100	1.197	*0.866
7	2.100	1.370	2.000	1.155	*0.983	6	2.900	1.370	3.000	1.414	*0.975
8	1.700	0.675	1.800	0.632	*0.885	7	2.200	1.317	2.400	1.265	*0.881
9	1.500	0.527	1.600	0.516	*0.816	8	2.300	1.337	2.200	1.033	*0.837
10	1.700	0.675	1.800	0.789	*0.918	9	2.100	0.876	2.300	0.823	*0.724
11	1.400	0.699	1.600	0.843	*0.678	10	2.200	1.033	2.400	0.966	*0.802
12	1.600	0.699	1.500	0.707	*0.899	11	2.500	0.527	2.600	0.516	*0.816
13	1.400	0.699	1.300	0.483	*0.921	12	2.300	0.823	2.500	0.707	*0.668
14	1.300	0.483	1.200	0.422	*0.764	13	2.200	0.919	2.300	0.949	*0.943
15	2.100	0.994	2.200	0.919	*0.705	14	2.000	0.816	2.300	1.252	*0.652
16	1.700	0.823	1.700	0.823	*0.836	مج3	38.900	5.486	39.100	5.507	*0.982
مج1	25.800	3.853	26.000	3.496	*0.858	المحور الرابع "الطلاقة"					
المحور الثاني "الاصالة"						1	2.100	0.738	2.000	0.816	*0.922
1	1.800	0.632	1.700	0.675	*0.885	2	1.900	0.876	2.100	0.876	*0.884
2	1.600	0.516	1.500	0.527	*0.816	3	1.800	0.789	1.800	0.789	*0.821
3	4.200	0.919	4.000	0.943	*0.769	4	1.800	0.632	1.900	0.568	*0.867
4	1.700	0.483	1.600	0.516	*0.802	5	1.800	1.398	2.000	1.333	*0.953
5	4.000	1.155	3.700	1.059	*0.818	6	1.600	0.843	1.900	0.994	*0.742
6	1.700	0.483	1.600	0.516	*0.802	7	2.100	0.738	2.300	0.949	*0.746
7	3.300	1.160	3.400	1.174	*0.963	8	2.200	0.919	2.500	1.080	*0.784
8	1.900	0.316	1.800	0.422	*0.667	9	1.900	0.876	2.000	0.816	*0.933
9	1.500	0.707	1.500	0.707	*0.778	10	2.000	0.943	2.300	0.823	*0.716
10	1.500	0.527	1.300	0.483	*0.655	11	1.900	1.287	2.200	1.229	*0.857
11	1.800	0.422	1.700	0.483	*0.764	12	1.900	0.876	1.700	0.675	*0.884
12	1.500	0.707	1.500	0.707	*0.778	مج4	23.000	4.320	24.700	4.855	*0.694
13	1.400	0.516	1.300	0.483	*0.802	مج	115.600	8.127	116.400	7.720	*0.660

* قيمة " ر " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 0.632

يتضح من الجدول رقم (13) إلى أنه يوجد ارتباط دال إحصائياً بين استجابات العينة الاستطلاعية على عبارات ومجموع الأبعاد ومجموع المحاور والمجموع لمقياس مهارات التفكير الابداعي في التطبيق وإعادة التطبيق مما يدل على درجة ثبات عبارات وأبعاد ومحاور والمجموع الكلي للمقياس .

خطوات تطبيق الدراسة :

1- الاطلاع علي توصيف مقرر تطبيقات في طرق تدريس الرياضات الاساسية (العاب القوي) لطلاب

الفرقة الثالثة تخصص مناهج وطرق تدريس التربية الرياضية .

2- اختيار وتحديد مسابقات (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في ألعاب القوي التي سيتم استخدام استراتيجية سكامبر فيها ، وذلك من خلال تحليل توصيف مقرر تطبيقات تدريس العاب القوي للفرقة الثالثة تخصص المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية لاختيار الموضوعات المناسبة لاستراتيجية سكامبر.

3- تحديد مهارات التفكير الإبداعي للطلاب ، من خلال دراسة بعض الكتب والمراجع والدراسات السابقة التي تناولت الابداع والتفكير الإبداعي ومهارات التفكير الإبداعي، ودراسة طبيعة مهارات التفكير (الطلاقة، المرونة، والأصالة، الحساسية للمشكلات) .

4- تحديد أبعاد التفكير الإبداعي لدي الطلاب ، من خلال الاطلاع على بعض الكتب والمراجع والدراسات السابقة التي تناولت التفكير الإبداعي، ودراسة طبيعة الاتجاهات الإبداعية، وكيفية إعدادها وقياسها.

5- **تطبيق استراتيجية سكامبر وتطلب ذلك :**

أ- بناء أدوات البحث (مقياس التفكير الإبداعي، اختبار الاداء الفني لمسابقات العاب القوي) والتأكد من صدقهما وثباتهما من خلال : (استطلاع رأي المحكمين ، التطبيق على العينة الاستطلاعية) .

ب- اختيار مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة).

جـ- تطبيق أدوات البحث على مجموعتي البحث قبليا.

6- تطبيق استراتيجية سكامبر علي المجموعة التجريبية وتطبيق الطريقة التقليدية مع المجموعة الضابطة.

7- تطبيق أدوات البحث على مجموعتي البحث بعديا.

8- التوصل للنتائج وتحليلها وتفسيرها.

إجراءات البحث:

القياس القبلي :

قام الباحث بإجراء القياس القبلي للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث، وذلك خلال الفترة من يوم الاربعاء 2021/4/5 الى يوم الاثنين 2021/4/11 على الطلاب عينة البحث .

تجربة البحث الميدانية :

قام الباحث بتطبيق (البرنامج التعليمي المقترح) لتنمية مهارات التفكير الابداعي و تحسن مستوي الاداء الفني لبعض مسابقات العاب القوي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية

الرياضية " علي المجموعة التجريبية، بينما اتبعت المجموعة الضابطة الطريقة المتبعة (الشرح– أداء النموذج) في التدريس وذلك عقب القياس القبلي وفي خلال الفترة من يوم الاحد 2021/4/16الى يوم الخميس 2021/5/27 بواقع (10) وحدات تعليمية، بواقع درسين أسبوعياً، بواقع (120) دقيقة لكل وحدة تعليمية، وبناء على ذلك فقد استغرق تنفيذ الوحدات التعليمية (9) أسابيع وقد روعي عن تنفيذ البرنامج ما يلي :

- الالتزام بمحتوى المنهاج المحدد ، ووفقاً لتوصيف المقرر .
- تجهيز المكان وإعداد أجهزة الوسائط والتي سوف يتم فيه عرض البرنامج وكذلك رسم العلامات (الخطوط والدوائر والمربعات) لكل مجموعة بحيث يكون عرض الوسائط الخاصة بكل مجموعة ذات مستوى معين متوفرة في مكان واحد وقريبة من مكان التطبيق لهذه المجموعة.
- القيام بالأعمال الإدارية للمجموعة التجريبية ثم مشاهدة الوسائط المتعددة .
- يتم الإحماء العام والخاص لمجموعتي البحث .
- قام الباحث بالتدريس للمجموعة التجريبية أثناء تنفيذ البرنامج التعليمي المقترح.
- تم الالتزام بزمن الوحدة التعليمية المحدد لدرس التربية الرياضية وهو وحدة تعليمية أسبوعياً ، وبزمن (120) دقيقة لكل وحدة تعليمية .
- تزويد الطلاب بتغذية راجعة، وذلك لتوضيح أو تصحيح أخطاء الأداء، وتشجيع الطلاب على الأداء الجيد.

القياس البعدي :

بعد انتهاء الفترة المحددة لتنفيذ البرنامج تم إجراء القياس البعدي على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات " قيد البحث" للمجموعة الضابطة والتجريبية خلال الفترة من يوم الاحد 30/ 5/ 2021 الى الخميس 2021/6/4، وقد تم القياس للاختبارات المهارية على نحو ما تم إجراؤه في القياس القبلي .

جمع البيانات وجدولتها ومعالجتها إحصائياً :

قام الباحث بجمع البيانات بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج وتنظيمها وجدولتها ومعالجتها إحصائياً.

المعالجات الإحصائية:

استخدم الباحث المعالجات الإحصائية للبيانات الأساسية داخل هذا البحث باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية :

.(Statistical Package for Social Science (SPSS)

1- المتوسط الحسابيMean

2- الوسيط .Median

3- الانحراف المعياري.Standard Deviation

4- معامل الالتواء Skewness.

5- معامل الارتباط Correlation Coefficient.

6- إختبار "ت" T test.

7- معامل التغيير (التحسن) Change Ratio

عـــــرض نتائـــــج البحث :

— **النتائج المتعلقة بالفرض الأول من فروض البحث والذي ينص على** " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسات القبلية البعدية للمجموعة الضابطة في للأداء الفني لمسابقات العاب القوي، لمهارات التفكير الابداعي لصالح القياسات البعدية ، **يتضح من جدول (14-15-16-17-18-19).**

جدول (14)

توصيف عينة البحث في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة ن=20

م	المهارة		القياس القبلي		القياس البعدي	
			المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	22.300	2.940	37.250	5.466
		الزحـــف	22.350	3.558	34.400	5.500
		الرمي وضع القوة	17.000	2.271	24.600	5.853
		الرمي التسارع الاساسي	24.400	4.849	33.750	5.369
		الرمي حركة الذراع	25.450	3.873	35.400	4.260
		التغطـية	23.950	4.673	35.550	5.226
		المجموع	135.450	13.805	200.950	26.227
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	27.200	4.137	32.650	5.985
		الـــــدوران	36.350	5.806	47.200	5.681
		وضع القوة	20.200	3.286	28.000	4.180
		الـــــرمي	22.000	3.627	27.850	3.746
		التغطـية	14.450	2.625	21.600	2.604
		المجموع	120.200	13.000	157.300	20.097
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.350	5.324	48.650	7.569
		تزايد السرعة	16.550	2.438	21.450	2.819
		التسليم والتسلم	22.750	2.989	27.400	5.195
		التغطية	17.650	1.927	21.150	2.777
		المجموع	93.300	7.342	118.650	17.015

تشير نتائج جدول (14) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى لمهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة.

جدول (15) دلاله الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص)

المهارة		الاتجاه	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " ذ "	احتمال الخطأ
دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	-	0	0.00	0.00	3.925*	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	الزحـــف	-	0	0.00	0.00	3.826*	0.000
		+	19	10.00	190.00		
		=	1				
	الرمي وضع القوة	-	1	1.00	1.00	3.469*	0.001
		+	15	9.00	135.00		
		=	4				
	الرمي التسارع الاساسي	-	1	4.50	4.50	3.645*	0.000
		+	18	10.31	185.50		
		=	1				
	الرمي حركة الذراع	-	0	0.00	0.00	3.923*	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	التغطـية	-	0	0.00	0.00	3.828*	0.000
		+	19	10.00	190.00		
		=	1				
	المجموع	-	0	0.00	0.00	3.921*	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	-	7	6.07	42.50	2.336*	0.019
		+	13	12.88	167.50		
		=	0				
	الـــدوران	-	3	3.00	9.00	3.585*	0.000
		+	17	11.82	201.00		
		=	0				
	وضع القوة	-	2	2.75	5.50	3.721*	0.000
		+	18	11.36	204.50		
		=	0				
	الـــرمي	-	2	4.50	9.00	3.202*	0.001
		+	15	9.60	144.00		
		=	3				
	التغطـية	-	0	0.00	0.00	3.927*	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	المجموع	-	2	2.25	4.50	3.754*	0.000
		+	18	11.42	205.50		
		=	0				
عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	-	2	5.50	11.00	3.510*	0.000
		+	18	11.06	199.00		
		=	0				
	تزايد السرعة	-	1	2.00	2.00	3.532*	0.000
		+	16	9.44	151.00		
		=	3				
	التسليم والتسلم	-	4	5.88	23.50	2.705*	0.007
		+	14	10.54	147.50		
		=	2				
	التغطية	-	4	3.88	15.50	3.209*	0.001
		+	15	11.63	174.50		
		=	1				
	المجموع	-	2	4.25	8.50	3.604*	0.000
		+	18	11.19	201.50		
		=	0				

قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول (15) إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) لصالح القياس البعدي.

جدول (16)

معدل تغير مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة الضابطة

م	المهارة		القياس القبلي	القياس البعدي	معدل التغير %
			المتوسط الحسابى	المتوسط الحسابى	
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	22.300	37.250	%67.04
		الزحـــف	22.350	34.400	%53.91
		الرمي وضع القوة	17.000	24.600	%44.71
		الرمي التسارع الاساسي	24.400	33.750	%38.32
		الرمي حركة الذراع	25.450	35.400	%39.10
		التغطـية	23.950	35.550	%48.43
		المجموع	135.450	200.950	%48.36
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	27.200	32.650	%20.04
		الـــدوران	36.350	47.200	%29.85
		وضع القوة	20.200	28.000	%38.61
		الـــرمي	22.000	27.850	%26.59
		التغطـية	14.450	21.600	%49.48
		المجموع	120.200	157.300	%30.87
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.350	48.650	%33.84
		تزايد السرعة	16.550	21.450	%29.61
		التسليم والتسلم	22.750	27.400	%20.44
		التغطية	17.650	21.150	%19.83
		المجموع	93.300	118.650	%27.17

تشير نتائج جدول (16) إلى معدل تغير القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص).

جدول (17) توصيف عينة البحث في مقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة ن=20

م	المحاور	القياس القبلي		القياس البعدي	
		المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى
1	الحساسية للمشكلات	26.000	4.117	54.000	10.234
2	الاصالة	24.400	2.998	45.000	5.731
3	المرونة	32.700	4.520	50.900	5.241
4	الطلاقة	24.450	5.246	44.000	4.401
	مجموع المقياس	107.550	7.850	193.900	20.331

تشير نتائج جدول (17) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى لمقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة.

جدول (18)

دلاله الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة في مقياس مهارات التفكير الإبداعي

المحور	الاتجاه	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "ذ"	احتمال الخطأ
الحساسية للمشكلات	-	0	0.00	0.00	3.922*	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
الاصالة	-	0	0.00	0.00	3.925*	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
المرونة	-	0	0.00	0.00	3.922*	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
الطلاقة	-	0	0.00	0.00	3.923*	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
مجموع المقياس	-	0	0.00	0.00	3.920*	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				

قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول (18) إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة في مقياس مهارات التفكير الابداعي في لصالح القياس البعدي.

جدول (19)

معدل تغير مقياس مهارات التفكير الابداعي فى القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة الضابطة

م	المحاور	القياس القبلي	القياس البعدي	معدل التغير %
		المتوسط الحسابى	المتوسط الحسابى	
1	الحساسية للمشكلات	26.000	54.000	%107.69
2	الاصالة	24.400	45.000	%84.43
3	المرونة	32.700	50.900	%55.66
4	الطلاقة	24.450	44.000	%79.96
	مجموع المقياس	107.550	193.900	%80.29

تشير نتائج جدول (19) إلى معدل تغير القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة الضابطة في مقياس مهارات التفكير الابداعي.

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى استخدام الانشطة الحركية التي يحتويها المنهاج التقليدي ، حيث أنها كما هائلا من المهارات والخبرات ساعدت على بعث وإطلاق القدرات والأفكار من خلال المعلم حتى يتمكن الطلاب من أن يتوصلوا إلى تحقيق الهدف بما يساعد على تنمية المتغيرات قيد البحث لدى طلاب المجموعة الضابطة ، كما جعلتهم اكثر انتباهاً وتركيزاً لما طلب

منهم خلال تدريسهم لتلك الانشطة فأسهمت بشكل فاعل فى رفع مستوى أداء الطلاب لما فيها من حركات مناسبة لأعمارهم وتشويق طارد للملل والسأم من نفوسهم ، فجعلهم مقبلين على تنفيذ المهارات الحركية.

— **عرض النتائج المتعلقة بالفرض الثاني من فروض البحث والذي ينص على** " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسات القبلية البعدية للمجموعه التجريبية في للأداء الفني لمسابقات العاب القوي، لمهارات التفكير الابداعي لصالح القياسات البعديه، **يتضح من جدول (20-21-22-23-24-25).**

جدول (20)

توصيف عينة البحث في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية ن=20

م	المهارة		القياس القبلي		القياس البعدي	
			المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	23.650	3.014	41.650	5.102
		الزحف	23.750	3.669	40.250	3.837
		الرمي وضع القوة	17.650	2.621	32.600	2.664
		الرمي التسارع الاساسي	25.050	3.953	41.250	4.387
		الرمي حركة الذراع	28.050	4.359	41.100	3.640
		التغطية	25.050	3.546	40.150	4.568
		المجموع	143.200	13.340	237.000	19.488
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	26.950	3.663	39.150	6.761
		الدوران	36.300	4.566	54.150	7.916
		وضع القوة	20.850	3.117	31.100	4.154
		الرمي	20.200	3.002	31.350	3.977
		التغطية	14.750	2.936	25.700	1.593
		المجموع	119.050	9.955	181.450	21.910
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.650	6.467	57.450	5.186
		تزايد السرعة	16.300	2.677	25.100	1.683
		التسليم والتسلم	22.950	3.546	31.800	3.833
		التغطية	17.250	2.245	23.500	3.236
		المجموع	93.150	8.254	137.850	11.833

تشير نتائج جدول (20) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى لمهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (21) دلاله الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص)

المهارة		الاتجاه	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " ذ "	احتمال الخطأ
دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	-	0	0.00	0.00	*3.924	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	الزحـــف	-	0	0.00	0.00	*3.922	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	الرمي وضع القوة	-	0	0.00	0.00	*3.924	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	الرمي التسارع الاساسي	-	0	0.00	0.00	*3.923	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	الرمي حركة الذراع	-	0	0.00	0.00	*3.927	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	التغطـية	-	0	0.00	0.00	*3.925	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	المجموع	-	0	0.00	0.00	*3.922	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	-	3	3.00	9.00	*3.586	0.000
		+	17	11.82	201.00		
		=	0				
	الـــدوران	-	1	1.50	1.50	*3.868	0.000
		+	19	10.97	208.50		
		=	0				
	وضع القوة	-	0	0.00	0.00	*3.927	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	الـــرمي	-	0	0.00	0.00	*3.922	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	التغطـية	-	0	0.00	0.00	*3.934	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	المجموع	-	0	0.00	0.00	*3.921	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	-	1	1.00	1.00	*3.886	0.000
		+	19	11.00	209.00		
		=	0				
	تزايد السرعة	-	0	0.00	0.00	*3.929	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				
	التسليم والتسلم	-	1	1.00	1.00	*3.886	0.000
		+	19	11.00	209.00		
		=	0				
	التغطية	-	2	1.50	3.00	*3.812	0.000
		+	18	11.50	207.00		
		=	0				
	المجموع	-	0	0.00	0.00	*3.920	0.000
		+	20	10.50	210.00		
		=	0				

*قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول (21) إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) لصالح القياس البعدي.

جدول (22)

معدل تغير مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة التجريبية

م	المهارة		القياس القبلي المتوسط الحسابى	القياس البعدي المتوسط الحسابى	معدل التغير %
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	23.650	41.650	%76.11
		الزحـــف	23.750	40.250	%69.47
		الرمي وضع القوة	17.650	32.600	%84.70
		الرمي التسارع الاساسي	25.050	41.250	%64.67
		الرمي حركة الذراع	28.050	41.100	%46.52
		التغطـية	25.050	40.150	%60.28
		المجموع	143.200	237.000	%65.50
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	26.950	39.150	%45.27
		الـــدوران	36.300	54.150	%49.17
		وضع القوة	20.850	31.100	%49.16
		الـــرمي	20.200	31.350	%55.20
		التغطـية	14.750	25.700	%74.24
		المجموع	119.050	181.450	%52.41
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	36.650	57.450	%56.75
		تزايد السرعة	16.300	25.100	%53.99
		التسليم والتسلم	22.950	31.800	%38.56
		التغطية	17.250	23.500	%36.23
		المجموع	93.150	137.850	%47.99

تشير نتائج جدول (22) إلى معدل تغير القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة التجريبية في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص).

جدول (23)

توصيف عينة البحث في مقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية ن=20

م	المحاور	القياس القبلي		القياس البعدي	
		المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى
1	الحساسية للمشكلات	24.700	3.785	66.700	6.001
2	الاصالة	25.250	3.740	48.750	2.511
3	المرونة	30.150	6.081	62.200	5.653
4	الطلاقة	23.550	4.639	53.100	4.191
	مجموع المقياس	103.650	8.780	230.750	12.993

تشير نتائج جدول (23) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى لمقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية.

جدول (24) دلاله الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مقياس مهارات التفكير الإبداعي

المحور	الاتجاه	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "ذ"	احتمال الخطأ
الحساسية للمشكلات	-	0	0.00	0.00	*3.928	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
الاصالة	-	0	0.00	0.00	*3.923	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
المرونة	-	0	0.00	0.00	*3.922	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
الطلاقة	-	0	0.00	0.00	*3.926	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				
مجموع المقياس	-	0	0.00	0.00	*3.922	0.000
	+	20	10.50	210.00		
	=	0				

—— قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول(24) إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مقياس مهارات التفكير الابداعي لصالح القياس البعدي.

جدول (25) معدل تغير مقياس مهارات التفكير الابداعي فى القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة التجريبية

م	المحاور	القياس القبلي	القياس البعدي	معدل التغير %
		المتوسط الحسابى	المتوسط الحسابى	
1	الحساسية للمشكلات	24.700	66.700	%170.04
2	الاصالة	25.250	48.750	%93.07
3	المرونة	30.150	62.200	%106.30
4	الطلاقة	23.550	53.100	%125.48
	مجموع المقياس	103.650	230.750	%122.62

تشير نتائج جدول(25) إلى معدل تغير القياس البعدى عن القياس القبلى للمجموعة التجريبية في مقياس مهارات التفكير الابداعي.

كما أن إجراءات التدريس وفق استراتيجية سكامبر يهتم بتقديم المفاهيم والأفكار في بداية كل درس في شكل خرائط معرفية وصور ومخططات مفاهيمية **(كمنظمات متقدمة)** وعرضها من خلال وسيلة تعليمية متطورة **(الداتاشو)** توضح العلاقة بين مفاهيم الدرس الواحد والدروس السابقة ، وكذلك العمل من خلال مجموعات تعاونية صغيرة التي تتكون من تلاميذ ذوات مستويات تحصيلية مختلفة فيتعلم التلاميذ ذوات التحصيل المنخفض من التلاميذ ذوات التحصيل المرتفع ، ومن ثم انعكس ذلك وبشكل إيجابي على المتغيرات المهارية للمهارات الحركية قيد البحث.

كما يعزو الباحث أن سبب تفوق المجموعة التجريبية والتي استخدمت استراتيجية سكامبر عن المجموعة الضابطة والتي تم التدريس لها بالطريقة المتبعة **(الشرح والعرض)** وأداء نموذج في أداء المهارات الحركية قيد البحث يرجع إلى أن طبيعة استراتيجية سكامبر قد ساهم في استثارة دافعية التلاميذ للتعلم مع زيادة عنصر التشويق، نظرا لان تلاميذ المجموعة التجريبية يحصلون على المعلومات من خلال ملاحظة الأشياء والأحداث وعمل التسجيلات أي تسجيل اكبر عدد ممكن صحيح للمهارة وبالتالي تطبيق كل ما يتعلق بالقانون والنواحي الفنية للمهارة المتعلمة بأنفسهم.

كما تتفق هذه النتائج مع دراسة كلاً لمياء شعبان أحمد (2017) ، ودراسة صادق خالد الحايك ، ماجد احمد الشديفات (2018) ، وكذلك دراسة اوزيابارك (Ozyaprk ٢٠١١) .

— **عرض النتائج المتعلقة بالفرض الثالث من فروض البحث والذي ينص على** " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات القياسات البعدية للمجموعه الضابطة والتجريبية في للأداء الفني لمسابقات العاب القوي، لمهارات التفكير الابداعي لصالح القياسات البعديه للمجموعة التجريبية، **يتضح من جدول (26-27-28-29-30).**

جدول (26)

توصيف عينة البحث في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى

(دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدي

م	المهارة		المجموعة التجريبية ن=20		المجموعة الضابطة ن=20	
			المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى
1	دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	41.650	5.102	37.250	5.466
		الزحف	40.250	3.837	34.400	5.500
		الرمي وضع القوة	32.600	2.664	24.600	5.853
		الرمي التسارع الاساسي	41.250	4.387	33.750	5.369
		الرمي حركة الذراع	41.100	3.640	35.400	4.260
		التغطية	40.150	4.568	35.550	5.226
		المجموع	237.000	19.488	200.950	26.227
2	قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	39.150	6.761	32.650	5.985
		الدوران	54.150	7.916	47.200	5.681
		وضع القوة	31.100	4.154	28.000	4.180
		الرمي	31.350	3.977	27.850	3.746
		التغطية	25.700	1.593	21.600	2.604
		المجموع	181.450	21.910	157.300	20.097
3	عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	57.450	5.186	48.650	7.569
		تزايد السرعة	25.100	1.683	21.450	2.819
		التسليم والتسلم	31.800	3.833	27.400	5.195
		التغطية	23.500	3.236	21.150	2.777
		المجموع	137.850	11.833	118.650	17.015

تشير نتائج جدول (26) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى لمهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدي لعينة البحث التجريبية وعينة البحث الضابطة.

جدول (27)

دلاله الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدي

المهارة		المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " ذ "	احتمال الخطأ
دفع الجلة	الاعداد ومسك الجلة	التجريبية	20	25.45	509.00	*2.690	0.007
		الضابطة	20	15.55	311.00		
	الزحـــف	التجريبية	20	26.93	538.50	*3.491	0.000
		الضابطة	20	14.08	281.50		
	الرمي وضع القوة	التجريبية	20	28.55	571.00	*4.374	0.000
		الضابطة	20	12.45	249.00		
	الرمي التسارع الاساسي	التجريبية	20	27.68	553.50	*3.905	0.000
		الضابطة	20	13.33	266.50		
	الرمي حركة الذراع	التجريبية	20	27.70	554.00	*3.918	0.000
		الضابطة	20	13.30	266.00		
	التغطـية	التجريبية	20	25.23	504.50	*2.572	0.010
		الضابطة	20	15.78	315.50		
	المجموع	التجريبية	20	28.28	565.50	*4.208	0.000
		الضابطة	20	12.73	254.50		
قذف القرص	مسك القرص والمرجحات	التجريبية	20	25.73	514.50	*2.837	0.005
		الضابطة	20	15.28	305.50		
	الـــدوران	التجريبية	20	25.60	512.00	*2.768	0.006
		الضابطة	20	15.40	308.00		
	وضع القوة	التجريبية	20	24.33	486.50	*2.085	0.037
		الضابطة	20	16.68	333.50		
	الـــرمي	التجريبية	20	25.05	501.00	*2.475	0.013
		الضابطة	20	15.95	319.00		
	التغطـية	التجريبية	20	28.65	573.00	*4.434	0.000
		الضابطة	20	12.35	247.00		
	المجموع	التجريبية	20	26.35	527.00	*3.168	0.002
		الضابطة	20	14.65	293.00		
عدو التتابع	المناطق وتحديد العلامات الضابطة والاستعداد	التجريبية	20	27.55	551.00	*3.821	0.000
		الضابطة	20	13.45	269.00		
	تزايد السرعة	التجريبية	20	27.53	550.50	*3.831	0.000
		الضابطة	20	13.48	269.50		
	التسليم والتسلم	التجريبية	20	25.80	516.00	*2.879	0.004
		الضابطة	20	15.20	304.00		
	التغطية	التجريبية	20	24.23	484.50	*2.030	0.042
		الضابطة	20	16.78	335.50		
	المجموع	التجريبية	20	27.38	547.50	*3.722	0.000
		الضابطة	20	13.63	272.50		

قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول (27) إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

ب- مقياس مهارات التفكير الإبداعي:

جدول (28)

توصيف عينة البحث في مقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس البعدي

م	المحاور	المجموعة التجريبية ن=20		المجموعة الضابطة ن=20	
		المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى
1	الحساسية للمشكلات	66.700	6.001	54.000	10.234
2	الاصالة	48.750	2.511	45.000	5.731
3	المرونة	62.200	5.653	50.900	5.241
4	الطلاقة	53.100	4.191	44.000	4.401
	مجموع المقياس	228.450	14.140	193.900	20.331

تشير نتائج جدول (28) إلى المتوسط الحسابى والإنحراف المعيارى لمجموع مقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس البعدي لعينة البحث التجريبة وعينة البحث الضابطة.

جدول (29)

دلاله الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى مقياس مهارات التفكير الإبداعي في القياس البعدي

المحور	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " ذ "	احتمال الخطأ
الحساسية للمشكلات	التجريبية	20	28.18	563.50	*4.161	0.000
	الضابطة	20	12.83	256.50		
الاصالة	التجريبية	20	26.53	530.50	*3.287	0.001
	الضابطة	20	14.48	289.50		
المرونة	التجريبية	20	28.70	574.00	*4.442	0.000
	الضابطة	20	12.30	246.00		
الطلاقة	التجريبية	20	28.63	572.50	*4.413	0.000
	الضابطة	20	12.38	247.50		
مجموع المقياس	التجريبية	20	29.10	582.00	*4.657	0.000
	الضابطة	20	11.90	238.00		

قيمة " ذ " الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 هى 1.96

تشير نتائج جدول (30) إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مقياس مهارات التفكير الابداعي في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

تشير نتائج الجدول إلى أنه توجد فروق داله إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارات الاداء الفني لمسابقات العاب القوى (دفع الجلة – عدو التتابع – قذف القرص) في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية .

ويرجع الباحث تقدم المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في نتائج اختبار الاداء الفني لمسابقات العاب القوي لاستخدامها استراتيجية سكامبر والتي ساهمت بشكل ايجابي في اتاحة الفرصة للطلاب في التفكير في خطوات تعليمية مبتكرة واستبدال واضافة والغاء بعض الخطوات ، وكذلك استخدام وسائل تعليمية مبتكرة تسهم في تحسن مستوي الاداء الفني لمسابقات (دفع الجلة – قذف القرص – عدو التتابع) لدي طلاب المجموعة التجريبية .

كما ساعد استخدام استراتيجية سكامبر في تنمية قدرة الطلاب على إنتاج أفكار كثيرة لتعلم مسابقات العاب القوي قيد البحث ، وكذلك تحويل مسار الأفكار وفقا لمقتضيات الموقف، والتخلي عن الأفكار الجامدة غير المفيدة وقبول النافعة الامر الذي ساهم في تحسن مستوي الاداء الفني لمسابقات العاب القوي .

وتتفق هذه النتائج مع دراسة علياء مصطفي (2021) والتي استهدفت التعرف علي تاثير برنامج تعليمي قائم على استراتيجية التعلم التوليدي وتأثيره في المستوى المهارى والرقمي لمسابقة عدو 100 م حواجز ، واكدت نتائج الدراسة علي الدور الايجابي الذي تسهم فيه استخدام الاستراتيجية علي تحسن المستوي المهاري والرقمي لمسابقات عدو التتابع .

كما اتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة محمود فرج (2008) والتي اكدت علي ان استخدام الاستراتيجية العقلية (التفكير في الواجب المهارى –الحديث الذاتي الإيجابي) يساهم في تنمية المهارات العقلية (القدرة على الاسترخاء – التصور العقلي–تركيز الانتباه) ويؤدى إلى تنمية الثقة الرياضية كسمة وكحالة وتحسين المستوى الرقمي في مسابقة الوثب العالي .

ويعزو الباحث تقدم المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في مقياس التفكير الابداعي لاستخدام استراتيجية سكامبر في التدريس لها ، والتي اعتمدت علي تطوير وتنمية مهارات (الاحساس بالمشكلات – الاصالة – المرونة – الطلاقة) كعناصر اساسية يمكن من خلالها التقدم في مهارات التفكير الابداعي ، كما ان استراتيجية سكامبر اهتمت بتوجيه الطلاب نحو إنتاج أكبر عدد من الأفكار والتصورات والحلول لمشكلة ما بسرعة وسهولة ويسر، وكذلك قدرة الطلاب على إنتاج حلول وأفكار جديدة وغير مألوفة، وغير مكررة ، وكذلك ظهرت مهارة الطلاب في إدراك ما لا يدركه غيره في أي موقف أو مشكلة من المشكلات أو جوانب الضعف ووضع حلول وافكار ايجابية .

كما أشارت دراسة **أيمن الهادي محمود (2018)** والتي استهدفت التعرف علي فعالية استراتيجية سكامبر Scamper على تنمية التفكير الإبداعي للطلاب الموهوبين في المرحلة الابتدائية ، واكدت نتائجها علي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والقياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي .

كما تتفق هذه النتائج مع دراسة كلاً لمياء شعبان أحمد (2017) ، ودراسة صادق خالد الحايك ، ماجد احمد الشديفات (2018) ، وكذلك دراسة اوزيابارك (Ozyaprk ٢٠١١) .

الاستنتاجات والتوصيات:

اولاً: الاستنتاجات :

في ضوء نتائج البحث استنتج الباحث ما يلي :

1- تفوق طلاب المجموعة التجريبية علي طلاب المجموعة الضابطة بعدياً في كلاً من مهارات التفكير الابداعي وكذلك تحسن مستوي الاداء الفني لمسابقات العاب القوي قيد البحث .

2- استخدام استراتيجية سكامبر اثر تأثيراً ايجابياً في تطوير مهارات التفكير الابداعي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية .

3- استخدام استراتيجية سكامبر ساهم ايجابيا في تحسن مستوي الاداء الفني لمسابقات العاب القوي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية .

ثانياً: التوصيات :

في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي :

1- تضمين استراتيجية سكامبر وكيفية استخدامها في تدريس المقررات المختلفة للطلاب المعلمين بكلية التربية الرياضية .

2- عقد ورش عمل ودورات تدريبية للمعلمين قبل وأثناء الخدمة ، لتدريبهم علي استراتيجيات التدريس الحديثة ، والتي تساعد طلابهم علي توليد الافكار بشكل ابداعي مثل استراتيجية سكامبر ، ومساعدتهم علي التدريس بفاعلية .

3- اعداد دليل لتدريس بعض موضوعات مقررات المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية وفقاً لاستراتيجية سكامبر بحيث يتضمن امثلة وتطبيقات عملية وانشطة وتمارين تصاغ وفقاً لاستراتيجية سكامبر .

قائمة المراجع:

المراجع باللغة العربية :

1- أحمد شوقي محمد محمد ، فايزة محمد شبل رزق (2019) : " تأثير استخدام استراتيجية القبعات الست على التحصيل وتنمية التفكير الإبداعي في الكرة الطائرة لدى تلميذات المرحلة الإعدادية واتجاهاتهم نحوها " ، مجلة سوهاج لعلوم وفنون التربية البدنية والرياضية ، كلية التربية الرياضية جامعة سوهاج .

2- ايمان محمد السعيد (2015) : " فاعلية استراتيجية سكامبر SCAMPER في تنمية التفكير الابداعي في مادة العلوم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية " ، مجلة البحث العلمي في التربية ، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية ، جامعة عين شمس ، ع 16 ، مج 4 .

3- أيمن الهادي محمود (2018) : " فعالية استراتيجية سكامبر "Scamper Strategy" في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للتلاميذ الموهوبين بالمرحلة الابتدائية " ، مجلة كلية التربية ، جامعة أسيوط مج43 ، ع 1 .

4- حياة رمضان (2014) : " أثر استراتيجية سكامبر في تنمية التحصيل ومهارات حل المشكلات وبعض عادات العقل في مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المملكة العربية السعودية: مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس :٧٩) .

5- سعد الحارثي (٢٠١٥): " أثر استخدام برنامج سكامبر في تنمية تحصيله مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول المتوسط في مدينة مكة المكرمة" رسالة ماجستير (غير منشورة)، السعودية، جامعة أم القرى .

6- صادق خالد الحايك ، ماجد احمد الشديفات (2018) : " دور استراتيجية حل المشكلات في تدريس مناهج كرة القدم وكرة السلة على مستوى أنواع مختلفة من التفكير والخصائص النفسية لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين " ، مج 45 ، دراسات العلوم التربوية ، الجامعة الاردنية .

7- لمياء شعبان أحمد (2017) : " استخدام استراتيجية SCAMPER في تنمية مهارات التفكي الإبداعي والاتجاه نحو الإبداع لدى الطالبات معلمات رياض الأطفال بكلية التربية بسوهاج " ، مجلة كلية التربية ، جامعة المنوفية ، مج 32 ، ع 4 .

8- مرفت حامد محمد هاني (٢٠١٣) : فاعلية استراتيجية سكامبر في تنمية التحصيل ومهارات التفكير التوليدي في العلوم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي. دراسات تربوية واجتماعية، مج ١٩ ، ع 2 .

9- هدي مبارك سمان مبارك (2012) : " فاعلية برنامج الكتروني قائم علي خرائط المفاهيم لتنمية التفكير الابداعي والتحصيل الدراسي لمادة الكمبيوتر لدي تلاميذ الحلقة الأولي من التعليم الاساسي " ،المؤتمر الدولي العلمي التاسع ، التعليم من بعد والتعليم المستمر أصالة الفكر وحداثة التطبيق ، معه الدراسات التربوية ، جامعة القاهرة ، مج 2 .

المراجع باللغة الانجليزية :

11- **Apriliani, L., Suyitno, H., and Rochmad, R. (2017).** Analyze of mathematical creative thinking ability based on math anxiety in creative problem solving model with SCAMPER technique. Proceeding of ICMSE, 3 (1).

12- **Eberle, B.(2008).** SCAMPER Creative games and activities for imagination development .Prufrock Press: Woke, Texas, United States of America

13- **Motyl, B, &Filippi, S. (2014).** Comparison of creativity enhancement and idea generation methods in engineering design training. In M. Kurosu (Ed.), Human-Computer Interaction (pp. 242-250), Part I, HCII 2014, LNCS 8510, Switzerland: Springer.

14- **Ozyaprak, M.(2016).** The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills. Journal for Education of Gifted young Scientists, 4(1), .

ملخص البحث

تأثير استخدام استراتيجية سكامبر SCAMPER علي تنمية مهارات التفكير الابداعي و تحسن مستوي الاداء الفني لبعض مسابقات العاب القوي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية

م.د/ اسلام جمال الدين أحمد خضر

يهدف البحث إلي التعرف علي تأثير استخدام استراتيجية سكامبر علي تنمية مهارات التفكير الابداعي وتحسن مستوي الاداء الفني لبعض العاب القوي لدي الطلاب المعلمين **في كلية التربية الرياضية** ، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي ذو التصميم التجريبي لمجموعتين احدهما ضابطة والأخرى تجريبيه نظرا لمناسبته لطبيعة البحث ، وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب تخصص المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية والاكثر انتظاما في الحضور والبالغ عددهم (50) طالب تم تقسيمهم الي مجموعتين احداهما ضابطة بلغ قوامها (20) طالب وتم استخدام الطريقة التقليدية في التدريس لها ، والأخرى تجريبية وبلغ قوامها (20) طالب (تم التدريس لها باستخدام استراتيجية سكامبر) ، وكان من اهم النتائج التي تم التوصل اليها تفوق طلاب المجموعة التجريبية علي طلاب المجموعة الضابطة بعدياً في كلاً من مهارات التفكير الابداعي وكذلك تحسن مستوي الاداء الفني لمسابقات العاب القوي قيد البحث ، كما أظهرت النتائج أن استخدام استراتيجية سكامبر اثر تأثيراً ايجابياً في تطوير مهارات التفكير الابداعي و تحسن مستوي الاداء الفني لمسابقات العاب القوي لدي الطلاب المعلمين في كلية التربية الرياضية .

Abstract

The effect of using the Scamper strategy on the development of thinking skills Creativity and improvement in the level of technical performance of some of my athletics competitions Student teachers in the Faculty of Physical Education

Dr. Eslam Gamal Aldin Ahmed

The research aims to identify the effect of using the scamper strategy on developing creative thinking skills and improving the level of technical performance of some strong games among student teachers in the Faculty of Physical Education. The research by the intentional method of students majoring in curricula and methods of teaching physical education and the most regular in attendance, numbering (50) students, were divided into two groups, one of them was a control group, consisting of (20) students, and the traditional method was used in its teaching, and the other was experimental, consisting of (20) students. It was taught using the scamper strategy), One of the most important results that were reached was the superiority of the experimental group students over the control group students in both creative thinking skills, as well as an improvement in the level of technical performance for the athletics competitions under study. And the level of technical performance of athletics competitions improved among student teachers in the College of Physical Education.