تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بالعريش

أ.م.د. ماجد محمد السعيد العزازي
استاذ مساعد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية
كلية التربية الرياضية بالإسماعلية- جامعة قناة السويس

المقدمة ومشكلة البحث

يعد درس كرة القدم إحدى الدروس المنهجية الأساسية في كليات التربية الرياضية، ويهدف هذا الدرس إلى أكساب الطلاب المهارات الحركية والفنية الخاصة بكرة القدم 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 الطلاب 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 الطالب المعلم اللازمة لقيامه بمهنة تدريس التربية الرياضية واكتساب وتنمية المهارات التدريسية المختلفة والخصائص الانفعالية للطالب المعلم (٤: ٤٥).

ويذكر "**نامسير. س و باركر. م Nemser, C &Parker,M**" (١٩٩٠)، "**هاموند واخرون Hammond et al**" (٢٠٠٢) أن الطالب 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).

وقد أشارت العديد من الدراسات والبحوث إلى ضرورة إعادة النظر في برامج إعداد الطالب المعلم ليتناسب ذلك مع المتغيرات العالمية والمعطيات المحلية و الاهتمام بالبرامج التكنولوجية الحديثة في إعداد المعلمين لإكسابهم وتعديل أدائهم فيما يرتبط بالكفايات والمهارات التدريسية، كدراسة ، **محمد سعد الدين** (٢٠٠٤) (١٣)، **ياسر عبد الرشيد**" (٢٠١٠) (١٥) وكما أشارت بأهمية الأجهزة التعليمية المساعدة وأساليب تكنولوجيا التعليم والمستحدثات التكنولوجية في تحسين وتنمية المهارات والكفاءات التدريسية للطالب المعلم حيث تيسر الأداء وتوفر البيئة التعليمية الآمنة المناسبة وتؤثر في التعلم لتخرج جيل من المعلمين متميزين.

والسبورة التفاعلية أو كما تسمى أحيانا بالذكية هي أحد أجهزة العرض الإلكترونية وتعمل من خلال توصيلها بجهاز الحاسوب وجهاز عرض البيانات ويمكن للمعلم أن يكتب عليها باستخدام أقلام خاصة مرفقة مع الجهاز ولها تأثير واسع النطاق في سير العملية التربوية فهي تساعد على تسهيل العملية التربوية من خلال إثارة الحوار والنقاش أثناء العرض لأنها تجذب الانتباه، وتجعل تركيز التلاميذ منصباً على المادة العملية التي يتم عرضها، كما أنها تساعد المعلمين على وضع خطة من خلال الترتيب والتنظيم وإضافة بعض الجماليات من الصوت والصورة مما يزيد من تفاعل التلاميذ وتلقيهم للمعلومات المطلوبة .

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 أوفي (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).

وتعتبر رياضة كرة القدم من الرياضات الجماعية التي تحظى باهتمام كبير على الصعيدين المحلى والدولي ، وتتميز بتعدد مهاراتها وتنوعها كمتطلبات أساسية لممارستها، ولقد أصبحت عملية التعلم المهارى في كرة القدم عملية معقدة فهي تعتمد على مجموعة من الأعمدة الرئيسية ، وإتقانها يحدد إلى درجة كبيرة كفاءة المعلم في القيام بمهام هذه الوظيفة المعقدة ، لذلك تستدعى علماً وممارسة ميدانية وليس أحدهما فقط (٢:٤٧)(٣:٦٢)

وتنادى الاتجاهات التربوية الحديثة في كرة القدم 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 والمعارف المرتبطة بالجوانب المهارية.(١٤:٤٢)(٨:٨٤)

وقد لاحظ الباحث من خلال تدريسية لمقرر تدريس كرة القدم لدى طلاب الكلية أن أهم المشكلات التي يعاني منها الطلبة من تدنٍ في امتلاك هذه المهارات واقتصار معرفتهم حولها على النواحية المهارية العشوائية ، دون القدرة على توظيفه بصورة عملية صحيحة، وقد يعود ذلك إما لعدم إعطاء مهارات كرؤة القدم بالشكل الصحيح ، أو للطرائق والأساليب والوسائل التقليدية التي يتبعها التربويون في تعليم مهارات كرة القدم، 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 لطلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية جامعة العريش.

هدف البحث

يهدف البحث الى التعرف على "تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية بالعريش.

فروض البحث

- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى مجموعة البحث التجريبية.
- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى مجموعة البحث الضابطة.
- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي القياسين البعديين لدى مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مستوى تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة القدم ولصالح طلاب الفرقة الاولى 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) .

الدراسات السابقة

– دراسة إيناس إسماعيل (٢٠١١م)(٦) بعنوان" فاعلية برنامج باستخدام السبورة الذكية في مادة الحاسب لتنمية تحصيل تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي ، واستهدفت الدراسة التعرف على فاعلية برنامج باستخدام السبورة الذكية في مادة الحاسب لتنمية تحصيل تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي للمجموعتين واشتملت عينة البحث على تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الأساسي بمدرسة إدارة العمرانية وعددهم (٥٠) تلميذ وكانت من أهم النتائج فاعلية استخدام السبورة الذكية في تحسين مستوى التحصيل الدراسي لمادة الحاسب الألى لدى تلاميذ المجموعة التجريبية.

– دراسة ربى أبو العينين (٢٠١١م)(٩) بعنوان" أثر السّبورة التفاعلية على تحصيل الطلاب غير الناطقين المبتدئين والمنتظمين في مادة اللغة العربية واستهدفت الدراسة التعرف على أثر السّبورة التفاعلية على تحصيل الطلاب غير الناطقين المبتدئين والمنتظمين في مادة اللغة العربية واستخدم الباحث المنهج التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة واشتملت عينة البحث على الطلاب الغير ناطقين باللغة العربية بمركز التطوير الثقافي بمحافظة القاهرة وعددهم (١٥) طالب وكانت من أهم النتائج أن لاستخدام السبورة التفاعلية في عملية تعليم اللغة العربية لدى المبتدئين تأثير ايجابي في تحسن مستوى تعليم اللغة العربية.

– دراسة شيخه الزعبي (٢٠١١م)(١٠) بعنوان" أثر برنامج تعليمي باستخدام السبورة التفاعلية في التحصيل الدراسي لمادة العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بدولة الكويت واستهدفت الدراسة التعرف على أثر برنامج تعليمي باستخدام السبورة التفاعلية في التحصيل الدراسي لمادة العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بدولة الكويت واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على تلاميذ الصف الخامس بدولة الكويت للعام الدراسي (٢٠١٠/٢٠١١م) وكانت من أهم النتائج أن لاستخدام السبورة التفاعلية تأثير ايجابي على تحسن التحصيل المعرفي لمادة العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بدولة الكويت

– دراسة كريم السباخى (٢٠١١م)(١٢) بعنوان" تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لدى طلاب كلية التربية الرياضية ، واستهدفت الدراسة التعرف على تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات الأساسية في تنس الطاولة لدى طلاب كلية التربية الرياضية واستخدم الباحث المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على طلاب الفرقة الأولى لكلية التربية الرياضية بالمنصورة وعددهم (٣٠) طالب وكانت من أهم النتائج أن لاستخدام السبورة التفاعلية في عملية تعليم المهارات الأساسية في تنس الطاولة تأثير ايجابي أفضل من الأسلوب التقليدي المقترح.

– دراسة أمل الحنفي (٢٠١٠م)(٥) بعنوان" فعالية برنامج قائم على السبورة الذكية في تنمية بعض مهارات التدريس الإلكتروني لدى الطلاب المعلمين بشعبة الرياضيات واستهدفت الدراسة التعرف على فعالية برنامج قائم على السبورة الذكية في تنمية بعض مهارات التدريس الإلكتروني لدى الطلاب المعلمين بشعبة الرياضيات واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على طلاب كلية التربية شعبة الرياضيات للعام الجامعي (٢٠٠٩/٢٠١٠م) وعددهم (٨٥) طالب وكانت من أهم النتائج أن لاستخدام السبورة

التفاعلية تأثير ايجابي على تحسن مستوى مهارات التدريس الإلكتروني لدى الطلاب المعلمين بشعبة الرياضيات مجموعة البحث التجريبية.

– دراسة "أساك" Issick (٢٠٠٨م)(١٨)" اثر التدريس بمساعدة السبورة الذكية على مستوى الخصائص الشاملة والقدرة على التفكير ، استهدفت الدراسة التعرف على التعرف على اثر التدريس بمساعدة السبورة الذكية على مستوى الخصائص الشاملة للتدريس والقدرة على التفكير الإبداعي لدى طلاب الجامعة واستخدم الباحثون المنهج التجريبي للمجموعة تجريبية واحد واشتملت عينة البحث على طلاب الجامعين بجامعة أوهايو بولاية هونج كونج اليابانية وكانت من أهم النتائج إن لاستخدام السبورة الذكية تأثير ايجابي على تحسن مستوى التفكير الإبداعي لدى الطلاب عينة البحث كما لها اثر ايجابي على تحسين عملية التدريس للمقرات الدراسة للطلاب عينة البحث.

– دراسة لأندا (٢٠٠٧م)(١٩) بعنوان" تأثير السبورة الذكية على تحسين مستوى القراءة ومستوى التعلم لدى المرحلة الأولى من التعليم " واستهدفت الدراسة التعرف على تأثير السبورة الذكية على تحسين مستوى القراءة ومستوى التعلم لدى المرحلة الأولى من التعليم واستخدم الباحثون المنهج التجريبي للمجموعتين احدهما تجريبية والأخرى ضابطة واشتملت عينة البحث على طلاب الصف الأول من مرحلة التعلم الأولى بولاية كارولينا الأمريكية وكانت من أهم النتائج أثرت السبورة الذكية على تحسين مستوى القراءة ومستوى التعلم لدى المرحلة الأولى من التعليم ولصالح المجموعة التجريبية.

خطة وإجراءات البحث

المنهج المستخدم :

استخدم الباحث المنهج التجريبي ، ولقد استعان الباحث بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإتباع القياسين القبلي والبعدي لكلا المجموعتين .

مجتمع وعينة البحث :

اشتمل مجتمع البحث على طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية جامعة العريش وذلك في العام الدراسي ٢٠١٢/٢٠١٣م وقد بلغ قوامه (٢٧) سبعة وعشرون طالب ، وقام الباحث باختيار عينة عشوائية قوامها (١٦) طالب يمثلون نسبة مئوية قدرها ٥٩,٢٦% من مجتمع البحث كعينة لتطبيق البحث عليهم وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين ومتكافئين قوام كل منهما (٨) طلاب ، ولقد استخدم الباحث مع المجموعة التجريبية السبورة التفاعلية ، بينما اتبعت مع المجموعة

الضابطة الأسلوب التقليدي المتبع " الشرح وأداء النموذج " ولقد تعمد الباحث اختيار طلاب الفرقة الاولى بالكلية للأسباب التالية :

- موافقة إدارة الكلية على إجراء البحث.
- . توافر الإمكانات والأدوات اللازمة لتطبيق البحث .

توزيع أفراد العينة توزيعاً اعتدالياً :

قام الباحث بالتأكد من مدى اعتدالية توزيع أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في ضوء المتغيرات التالية " معدلات النمو " السن ، الطول ، الوزن " ، الذكاء ، القدرات البدنية ، ، مستوى الأداء المهارى " والجداول (١ ، ٢) يوضحا ذلك.

جدول (١) المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لعينة البحث ككل في كل من معدلات النمو والذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى في كرة القدم (ن = ١٦)

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
معدلات النمو	السن	سنة	١٧,٨٥	١٧,٨٠	١,٢٩	٠,١٥
	الطول	سم	١٦٩,٢١	١٦٩,٠٠	٦,٤٣	٠,٢٦
	الوزن	كجم	٦١,٥٨	٦٠,٠	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	ثنى 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 في كرة القدم						
تنطيط الكرة بالزمن		ث	٧,٢٢	٧,٠٠	٠,٣٢	٠,٣٦
الجري بالكرة بين القوائم		ث	١١,٦٥	١١,٦٠	٠,٥٢	٠,٢٥
رمية التماس لأبعد مسافة		متر	٤,٣٩	٤,٣٠	٠,١٤	٠,٩٨
ضرب الكرة بالرأس		درجة	٢,١٨	٢,١٠	٠,٣٢	-٠,٩٨
التمرير بوجه القدم		درجة	٢,٦١	٢,٦٠	٠,٥٨	٠,٠٦٢

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

تكافؤ مجموعتي البحث :

قام الباحث بإيجاد التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في ضوء المتغيرات " معدلات النمو " السن ، الطول ، الوزن " ، الذكاء ، القدرات البدنية ، مستوى الأداء المهارى في كرة القدم " والجدول (٢) يوضح ذلك .

جدول (٢) دلالة الفروق الإحصائية بين مجموعتي البحث في كل من معدلات النمو والذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى في كرة القدم (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	١٧,٥٥	٠,٣٢	١٧,٥٤	٠,٤١	٠,٨٢١	غير دال
	الطول	سم	١٦٨,١٠	٠,٢٥	١٦٨,١١	٠,٣٢	٠,٩١٦	غير دال
	الوزن	كجم	٦١,٥٥	٠,١١	٦١,٥٠	٠,١٤	٠,٦٢٩	غير دال
الذكاء		درجة	٣٣,٨٠	٠,٦٨	٣٣,٥٥	٠,٣٧	٠,٤٣-	غير دال
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 كرة القدم								
تنطيط الكرة بالزمن		ث	٧,١٥	٠,٩٨	٧,١٠	٠,٧٤	٠,٥٣٣	غير دال
الجري بالكرة بين القوائم		ث	١١,٢٢	٠,١٤	١١,٢٠	٠,٢١	٠,٥٣٥	غير دال
رمية التماس لأبعد مسافة		متر	٤,٣١	٠,١٤	٤,٣٢	٠,١٥	٠,٦٣٧	غير دال
ضرب الكرة بالرأس		درجة	٢,١٦	٠,٣٢	٢,١٥	٠,٢١	٠,٦٢٦	غير دال
التمرير بوجه القدم		درجة	٢,٥٧	٠,١١	٢,٥٥	٠,٢١	٠,٦٢٦	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 كرة القدم " 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 :

قام الباحث 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 .
- ملعب كرة قدم + كرات قدم
- 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)

استخدم الباحث اختبار الذكاء المصور لقياس القدرة العقلية العامة وقام بإعداد هذا الاختبار " أحمد صالح " (١٩٧٥) ، وقد اختار الباحث هذا الاختبار لمناسبته للمرحلة السنية وسبق استخدامه على البيئة المصرية ، ويعتمد هذا الاختبار على مجموعات من الصور كل مجموعة تتكون من (٥) خمس صور أو أشكال ويتكون من (٦٠) ستون سؤالاً ، وروعي في تصميم الاختبار خلوه من أي عنصر لا ينتمى للبيئة المصرية ، ويعتبر هذا الاختبار من أدق الاختبارات غير اللفظية وله معاملات علمية عالية إذ تراوحت في الصدق العاملي بنسبة ما بين (٠,٣٦ : ٠,٦١) ، وفى صدق المحك بنسبة (٠,١٣ : ٠,٩٥) ، وبنسبة (٠,٨٥) في الثبات .

تصحيح الاختبار :

- يحسب الصواب بدرجة ولا يحسب الخطأ .
- يجمع عدد الإجابات الصحيحة ، ونبحث عن الدرجة الخام التي نالها الفرد في العمود المناسب لعمره الزمنى .
- تقرأ نسبة الذكاء المقابلة ويصحح الاختبار وفقاً للمفتاح الخاص .

٢- اختبارات القدرات البدنية (ملحق ٣)

توصل الباحث 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- اختبار تنطيط الكرة في أطول زمن.

٢- اختبار الجري بالكرة بين القوائم.

٣- اختبار رمية التماس

٤- اختبار ضرب الكرة بالرأس.

٥- اختبار التمرير بوجه القدم.

خطوات تنفيذ البحث

١- الدراسة الاستطلاعية :

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية في الفترة من ١٠/ ٢ /٢٠١٣م إلى ٢٠١٣/٢/١٧م على عينة قوامها (١٠) عشرة طلاب من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية وكان هدفها :

. التعرف علي مدى تنفيذ العمل باستخدام السبورة التفاعلية .

. اختبار صلاحية الأجهزة والأدوات والمكان المستخدم للتطبيق .

. تجربة الأجهزة والأدوات لمعرفة تفهم الطلاب لهذه الأدوات .

. التعرف على المشاكل التي قد تظهر أثناء عملية التنفيذ .

. التأكد من المعاملات العلمية " الصدق . الثبات " للاختبارات المستخدمة في البحث .

وقد أسفرت هذه الدراسة على :

. صلاحية الأجهزة والأدوات والمكان المستخدم للتطبيق .

. أدوات جمع البيانات المستخدمة في البحث على درجة مقبولة من الصدق والثبات .

المعاملات العلمية لاختبارات الذكاء والقدرات والمهارية البدنية قيد البحث :

تم حساب المعاملات العلمية لاختبارات الذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى قيد البحث في الفترة من ٢٠١٣/٢/١٠م إلى ٢٠١٣/٢/١٧م وذلك على النحو التالي :

أ . الصدق :

تم حساب صدق لاختبارات الذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى في كرة القدم قيد البحث عن طريق صدق المقارنة الطرفية وذلك على عينة استطلاعية مماثلة لمجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية وعددها (٨) ثمانية طلاب ، وتم ترتيب درجات الطلاب تصاعدياً لتحديد الأرباعى الأعلى لتمثيل مجموعة من الطلاب ذوى المستوى المرتفع وعددهم (٤) طلاب والأرباعى الأدنى لتمثيل مجموعة الطلاب ذوى المستوى الأقل وعددهم (٤) طلاب وتم حساب دلالة الفروق بين المجموعتين في تلك الاختبارات كما هو موضح في جدول (٣) .

جدول (٣) دلالة الفروق بين الأرباعى الأعلى والأدنى في اختبارات الذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى قيد البحث باستخدام اختبار مان وتنى اللابارومترى (ن = ٨)

المتغيرات		وحدة القياس	الأرباعى الأعلى (ن = ٤)		الأرباعى الأدنى (ن = ٤)		U	W	قيمة z	احتمالية الخطأ
			مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب				
الذكاء		درجة	٢٦,٠٠	٦,٥٠	١٠,٠٠	٢,٥٠	٠,٠٠	١٠,٠٠	٢,٣٥-	٠,٠١٩
اختبارات القدرات البدنية										
رشاقة	الجري الارتدادي(٤×١٠م)	ثانية	١٠,٥٠	٢,٦٣	٢٥,٥٠	٦,٣٨	٠,٥٠	١٠,٥٠	٢,١٩-	٠,٠٢٨
المرونة	ثنى الجذع من الوقوف	سم	٢٥,٠٠	٦,٢٥	١١,٠٠	٢,٧٥	١,٠٠	١١,٠٠	٢,١٢-	٠,٠٣٤
التوافق	الدوائر المرقمة	ثانية	١٠,٠٠	٢,٥٠	٢٦,٠٠	٦,٥٠	٠,٠٠	١٠,٠٠	٢,٣٤-	٠,٠١٩
التوازن	اختبار فلامنجو	عدد	١٠,٠٠	٢,٥٠	٢٦,٠٠	٦,٥٠	٠,٠٠	١٠,٠٠	٢,٤٩-	٠,٠١٣
القدرة	دفع كرة طبية باليدين زنة (٣) كجم	متر	٢٦,٠٠	٦,٥٠	١٠,٠٠	٢,٥٠	٠,٠٠	١٠,٠٠	٢,٣٥-	٠,٠١٩
	الوثب العريض من الثبات	متر	٢٦,٠٠	٦,٥٠	١٠,٠٠	٢,٥٠	٠,٠٠	١٠,٠٠	٢,٣٨-	٠,٠١٧
مستوى الأداء المهارى في كرة القدم										
تنطيط الكرة بالزمن		ث	٢٥,٠٠	٦,٢٥	١١,٠٠	٢,٧٥	١,٠٠	١١,٠٠	٢,١٤-	٠,٠٣٢
الجري بالكرة بين القوائم		ث	٢٤,٠٠	٦,٠٠	١٢,٠٠	٣,٠٠	٢,٠٠	١٢,٠٠	٢,٠٥-	٠,٠٤٠
رمية التماس لأبعد مسافة		متر	٢٤,٠٠	٦,٠٠	١٢,٠٠	٣,٠٠	٢,٠٠	١٢,٠٠	٢,٠٥-	٠,٠٤٠
ضرب الكرة بالرأس		درجة	٢٦,٠٠	٦,٥٠	١٠,٠٠	٢,٥٠	٠,٠٠	١٠,٠٠	٢,٦٥-	٠,٠٠٨
التمرير بوجه القدم		درجة	٢٤,٠٠	٦,٠٠	١٢,٠٠	٣,٠٠	٢,٠٠	١٢,٠٠	٢,٠٥-	٠,٠٤٠

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة ذات الأرباعى الأعلى والتي تمثل الطلاب ذوى المستوى المرتفع في اختبارات الذكاء والقدرات البدنية وبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى قيد البحث وبين المجموعة ذات الأرباعى الأدنى والتي تمثل الطلاب ذو المستوى المنخفض في تلك الاختبارات ولصالح المجموعة ذات الأرباعى الأعلى والتي تمثل الطلاب ذوى المستوى المرتفع حيث أن جميع قيم احتمالية الخطأ أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥) مما يشير إلى صدق الاختبارات وقدرتها على التمييز بين المجموعات .

ب . الثبات :

لحساب ثبات اختبارات الذكاء والقدرات البدنية وبطاقة تقييم مستوى الأداء المهارى قيد البحث استخدم الباحث طريق تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه وذلك على عينة قوامها (٨) ثمانية طلاب من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية بفارق زمنى بين التطبيقين الأول والثاني مدته (٧) سبعة أيام بالنسبة لاختبار الذكاء ، و(٣) ثلاثة أيام بالنسبة للاختبارات البدنية ، ومستوى الأداء المهارى قيد البحث وقام الباحث بإيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين وجدول (٤) يوضح معاملات الارتباط بين التطبيقين .

جدول (٤) معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لاختبارات الذكاء والقدرات البدنية ومستوى الأداء المهارى قيد البحث (ن = ٨)

المتغيرات		وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
			م	ع	م	ع	
الذكاء		درجة	٣٦,٦٣	١,٧٧	٣٧,٠٠	٢,٢٠	٠,٨٨
اختبارات القدرات البدنية							
رشاقة	الجري الارتدادي(٤×١٠م)	ثانية	٩,٥٥	٠,٢١	١١,١٥	٠,١٧	٠,٨٨
المرونة	ثنى الجذع من الوقوف	سم	٦,٨٤	٠,١٤	٤,٢٢	٠,٢١	٠,٩٢
التوافق	الدوائر المرقمة	ثانية	١٦,٥١	٠,٢١	١٩,١٥	٠,١١	٠,٩١
التوازن	اختبار فلامنجو	عدد	٩,٢٢	٠,١٧	٧,٥٥	٠,٢١	٠,٨٧
القدرة	دفع كرة طبية باليدين زنة (٣) كجم	متر	٦,٩٨	٠,١١	٦,٢٩	٠,١٧	٠,٨٣
	الوثب العريض من الثبات	متر	١,٧٧	٠,٢١	١,٧٥	٠,٣٢	٠,٨٨
مستوى الأداء المهارى							
تنطيط الكرة بالزمن		ث	٦,٨٠	٠,٢١	٧,٨٥	٠,٢٠	٠,٩٢
الجري بالكرة بين القوائم		ث	١٠,٢٥	٠,١١	١١,٢١	٠,١٣	٠,٧٧
رمية التماس لأبعد مسافة		متر	٤,٨٨	٠,٤١	٤,١٠	٠,١٥	٠,٧٧
ضرب الكرة بالرأس		درجة	٢,٥٤	٠,٣٢	٢,١٠	٠,٢١	٠,٩٤
التمرير بوجه القدم		درجة	٢,٩١	٠,٠٧	٢,١٧	٠,١٧	٠,٧٥

قيمة (ر) الجدولية عند درجة حرية (٦) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ٠,٦٢٢

يتضح من جدول (٤) انه تراوحت معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لاختبارات الذكاء والقدرات البدنية و مستوى الأداء المهارى قيد البحث ما بين (٠,٧٥ : ٠,٩٤) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً حيث أن جميع قيم " ر " المحسوبة أكبر من قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) مما يشير إلى ثبات تلك الاختبارات .

ثالثاً : 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 والطالب 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 الطلاب ، 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 الطلاب 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 للطلاب فهي مزودة بخاصية إرسال محتوى الدرس بالبريد الالكتروني للطلاب مما يسهل استرجاعها وقت الحاجة لها.

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

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

٧. تمكن من تفاعل جميع الطلاب مع الوسيلة خلال عرضها، وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض الطلاب في استخدام الوسيلة، الأمر الذي يترتب عليه بقاء أثر التعلم، وبالتالي تحسين نوعية التعلم ورفع الأداء عند الطلاب.

٨. تزيد من مشاركة الطلاب فيما يتعلمونه وإشباع رغبتهم بالمشاركة أكثر مع المعلم والطلاب الآخرين، كما تزيد من مشاركة الطلاب بالمناقشات الجماعية، وهذا يعزز من ثقة الطلاب بأنفسهم.

٩. تساعد على استيعاب الطلاب للمفاهيم الصعبة والمركبة والتي تحتاج للكثير من الوقت ، كما تساعد على رفع مستوى الانتباه والتركيز للطلاب.

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.
- يمكنها تخزين وحفظ المعلومات المكتوبة عليها على جهاز الحاسب والتعديل عليها لاحقاً أو طباعتها.
- يمكن ربطها بالأنترنت وتصفح الإنترنت من خلالها، أو نقل ما يتم عليها لفصل آخر في نفس الوقت.

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.

وهناك عدة برامج يتم تحميلها على جهاز الكمبيوتر لتشغيل السبورة الذكية وهي:

دفتر الملاحظات Notebook:

هو البرنامج الذي يسمح بالكتابة وبإضافة الصور وتحريكها وتلوينها أو تغيير الخلفيات حسب حاجة المعلم ، كما يمكن من سحب أي صورة لأي تطبيق آخر من تطبيقات مايكروسوفت.

المسجل Recorder:

يستخدم لتسجيل كل ما يقوم به المعلم أثناء الشرح من عمل هايلايت مثلا، أو وضع خط تحت الكلمات المهمة، والرسم، وجلب بعض الصور أو القصاصات من الانترنت وغيرها من الأنشطة التي تصاحب الشرح ، كما يستخدم لعرض ما تم تخزينه من دروس مشروحة أو لعرض أي أفلام يرغب المعلم في عرضها مع إمكانية التعليق.

مشغل الفيديو Video Player:

يشغل قصاصات وأفلام الفيديو.

لوحة المفاتيح Keyboard:

لها نفس خصائص الكيبورد المتعارف عليها والتي تمكننا من طباعة الكلمات والحروف والأرقام والرموز. ويتمكن أيضا من تحويل الكتابة بخط اليد على اللوحة إلى كتابة مطبوعة.

الأدوات العائمة Floating Tools:

تمكن من عمل بعض الوظائف، مثل: التقاط الصور من على الشاشة، واستخدام أداة القلم كماوس، وللرسم، والتعليق على الشاشة .

لوحة التحكم Control panel:

تحتوي على بعض الخيارات الإضافية.

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 الطلاب، وتيسير بناء المفاهيم، واستثارة اهتمام الطالب، وإشباع حاجته للتعلم لكونها تعرض المادة بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة كما تمكن من تفاعل جميع الطلاب مع الوسيلة خلال عرضها وذلك من خلال إتاحة الفرصة لمشاركة بعض الطلاب في استخدام الوسيلة ويترتب على ذلك بقاء أثر التعلم، مما يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع معدل الأداء عند الطالب وللتخطيط للتدريس باستخدام السبورة الذكية هناك مجموعة من الإجراءات تتمثل في الآتي :

أ – **التجهيز** : قام الباحث بعرض مقطوعات فيديو للمهارة المراد تعلمها وأهميتها ونوعها من حيث أنها مهارة دفاعية أم هجومية ومناقشة الطلاب 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** : قام الباحث بربط الفيديو الذى تم عرضه ودرس اليوم الذي ستقوم بتدريسه ، وتسأل الطلاب : هل صادف أحدا منكم مثل هذه المهارة من قبل ؟ ، وتخبرهم أنه سوف تقوم خلال هذا الدرس بتعليمهم هذه المهارة .

ج – **الأهداف** : يقدم الباحث للطلاب 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** : يعرض الباحث الفكرة الأساسية للدرس، وتربطها بالمعارف السابقة لدى للطالب ، ثم تسأل الطلاب 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 :** يقوم الباحث بعرض بعض الصور التي تعبر عن المهارة المراد تعلمها ثم يطلب من الطلاب التفكير مليا في هذه الصور وكتابة الكلمات الدالة على هذه المهارة والتي استنبطها الطلاب 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 :** يقوم الباحث 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 - **التدريبات :** يقوم الباحث بعرض بعض الأسئلة أو التطبيقات العملية التي تقيس مدى استيعاب التلاميذ للشرح ، يطلب الباحث من الطلاب تنفيذ النواحي الفنية والخطوات التعليمية للمهارة موضوع الدرس .

ح - **الخاتمة :** يستعرض الباحث نتائج حل الطلاب للأسئلة أو التطبيقات العملية وتصحح المفاهيم الخاطئة ، ثم تقوم بعرض ملاحظاتها على الطلاب ، ويتم تنفيذ ذلك على السبورة وفقاً للخطوات التالية :

. الأدوات العائمة Floating Tools:

١- التقاط صورة.

٢- استخدم القلم، أو التحديد.

. 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)

. أساليب التقويم :

من اجل تقويم مدى تأثير استخدام السبورة التفاعلية على تعلم بعض المهارات في كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية جامعة العريش ، قام الباحث بتحديد أساليب التقويم التالية :

- اختبارات مستوى الأداء المهارى في كرة القدم .

ب . القياس القبلي :

قام الباحث بإجراء القياس القبلي لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة في الفترة من ٢٠ /٢/ ٢٠١٣ إلى ٢٠١٣/٢/٢١م في متغيرات " معدلات النمو "السن ، الطول ، الوزن ، ، الذكاء، القدرات البدنية، مستوى الأداء المهارى.

ج . التجربة الأساسية :

قام الباحث عقب الانتهاء من القياس القبلي بتطبيق تجربة البحث الأساسية وذلك باستخدام السبورة التفاعلية على طلاب المجموعة التجريبية ، والأسلوب التقليدي " الشرح والنموذج " على طلاب المجموعة الضابطة وذلك في الفترة من ٢٠١٣/٢/٢٤م إلى ٢٠١٣/٤/١٧م 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 ٢٠١٣/٤/٢١م إلى ٢٠١٣/٤/٢٢م في متغيرات " مستوى الأداء المهارى في كرة القدم، 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 (٥) 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	تنطيط الكرة بالزمن	ث	٧,١٥	٠,٩٨	١٠,٧٤	٠,٢٤	٣,٥٩	٣,٨٧	دال	%٥٠,٢٠
٢	الجري بالكرة بين القوائم	ث	١١,٢٢	٠,١٤	٩,٥١	٠,٣٦	١,٧١	٣,٦٥	دال	%١٧,٩٨
٣	رمية التماس لأبعد مسافة	متر	٤,٣١	٠,١٤	٦,٢٠	٠,٢١	١,٨٩	٣,٤٥	دال	%٤٣,٨٥
٤	ضرب الكرة بالرأس	درجة	٢,١٦	٠,٣٢	٣,٥٥	٠,٤١	١,٣٩	٣,٨١	دال	%٦٤,٣٥
٥	التمرير بوجه القدم	درجة	٢,٥٧	٠,١١	٣,٢٤	٠,١١	٠,٦٧	٣,٦٦	دال	%٢٦,٠٧

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)=١,٨٢١

يتضح من جدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في كرة القدم لدى طلاب مجموعة البحث التجريبية حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥).

جدول (٦) 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	تنطيط الكرة بالزمن	ث	٧,١٠	٠,٧٤	٨,٥٥	٠,١٧	١,٤٥	٢,٨٨	دال	%٢٠,٤٢
٢	الجري بالكرة بين القوائم	ث	١١,٢٠	٠,٢١	١٠,٦٢	٠,٣٢	٠,٥٨	٢,٥٨	دال	%٥,٤٦
٣	رمية التماس لأبعد مسافة	متر	٤,٣٢	٠,١٥	٤,٩٨	٠,١٤	٠,٦٦	٢,٤٥	دال	%١٥,٢٧
٤	ضرب الكرة بالرأس	درجة	٢,١٥	٠,٢١	٢,٥٥	٠,٥٢	٠,٤٠	٢,٦٣	دال	%١٨,٦٠
٥	التمرير بوجه القدم	درجة	٢,٥٥	٠,٢١	٢,٩٨	٠,٣٦	٠,٤٣	٢,٤١	دال	%١٦,٨٦

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)=١,٨٢١

يتضح من جدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في كرة القدم لدى طلاب مجموعة البحث الضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥).

جدول (٧) 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	تنطيط الكرة بالزمن	ث	١٠,٧٤	٠,٢٤	٨,٥٥	٠,١٧	٣,٩٨	دال
٢	الجري بالكرة بين القوائم	ث	٩,٥١	٠,٣٦	١٠,٦٢	٠,٣٢	٤,١٠	دال
٣	رمية التماس لأبعد مسافة	متر	٦,٢٠	٠,٢١	٤,٩٨	٠,١٤	٣,٨٧	دال
٤	ضرب الكرة بالرأس	درجة	٣,٥٥	٠,٤١	٢,٥٥	٠,٥٢	٢,٩٧	دال
٥	التمرير بوجه القدم	درجة	٣,٢٤	٠,١١	٢,٩٨	٠,٣٦	٣,٧٧	دال

* قيمة (ت) الجدولية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)=١,٨٢١

يتضح من جدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات البعدية في مستوى الأداء المهارى في كرة القدم لدى طلاب مجموعة البحث التجريبية والضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥).

مناقشة النتائج

يتضح من جدول (٥) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في كرة القدم لدى طلاب مجموعة البحث التجريبية حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) ويعزو الباحث 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 الطلاب للمعلومات والمعارف الأساسية كما أنه ساعد الطلاب 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 للباحث طباعة ما تم شرحه وتوزيعه على الطلاب 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 Leang , Issick" (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 كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى مجموعة البحث التجريبية.

يتضح من جدول (٦) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية في مستوى الأداء المهارى في كرة القدم لدى طلاب مجموعة البحث الضابطة حيث جاءت قيمة (ت) الجدولية اكبر من قيمتها المحسوبة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) ويعزو الباحث 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 كرة القدم، ويرجع الباحث هذا التقدم إلى عرض المعلومات من قبل الباحث على الطلاب بصورة جيدة، كما أنه قام بالشرح اللفظي للمهارات مع تصحيح الأخطاء للطلاب مما أدى إلى تكوين صورة واضحة لمهارات كرة القدم.

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 الطالب 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 كرة القدم لدى طلاب الفرقة الاولى مجموعة البحث الضابطة.

يتضح من جدول (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياسات البعدية في مستوى الأداء المهارى في كرة القدم لدى طلاب 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 ويعزو الباحث 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.

ويعزو الباحث تلك النتيجة أيضاً إلى أن السبورة الذكية ساعدت الطالبات على التعايش بإيجابية مع المحتوى التعليمي في أشكاله المختلفة، كما أنه يتيح للطلاب 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 Leang , Issick" (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 كرة القدم ولصالح طلاب الفرقة الاولى مجموعة البحث التجريبية

الاستنتاجات

١- البرنامج المقترح باستخدام السبورة التفاعلية ساهم ايجابياً في تنمية المهارات الأساسية في كرة القدم لدى طلاب كلية التربية الرياضية بالعريش.

٢- الأسلوب التقليدي "الشرح والنموذج" ساهم إيجابيا في تنمية المهارات الأساسية في كرة القدم لدى طلاب كلية التربية الرياضية بالعريش.

٣- اثر البرنامج التعليمي المقترح افضل من الاسلوب " النموذج والشرح في تنمية المهارات الأساسية في كرة القدم لدى طلاب كلية التربية الرياضية بالعريش.

التوصيات

١-ضرورة الاهتمام بإنشاء وتطوير معامل تكنولوجيا التعليم بكليات التربية والتربية الرياضية في جمهورية مصر العربية 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.

المراجع

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 كرة القدم ، 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 للطالب 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 الطلاب 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 الطلاب 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 طلاب 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 للطالب 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.