

تأثير استراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب

أ.م.د. مازن هاشم حمود¹maznhashma@gmail.comم. محمد بجاي عطية³م. م. أمجد هاشم محمد²

جامعة كربلاء / كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

مستخلص البحث باللغة العربية

يتلخص البحث في محاولة من قبل الباحث في استخدام استراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية التي تعتبر من اهم الوسائل التعليمية التي تساعد على اصال بعض المعلومات والمعارف الخاصة بالمهارات الحركية بعد صياغتها بشكل خريطة ذهنية رقمية الى المتعلم كوسيلة تحفز وتشوق الطلاب في عملية التعلم ومدى تأثيرها في تعلم بعض المهارات في كرة القدم للطلاب. وكان هدف البحث التعرف على تأثير استراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب، ومن فروض البحث هي هناك تأثير ايجابي لاستراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي وتصميم (المجموعتين المتكافئتين) التجريبية والضابطة لملائمته لطبيعة المشكلة، و تم تحديد المجتمع من طلاب المرحلة الاولى للدراسة الصباحية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة كربلاء للعام الدراسي (2024-2025) والبالغ عددهم (195) طالبا مقسمين على (6) شعب دراسية وهي (A-B-C-D-E-F)، وتم اختيار شعبتين بالطريقة العشوائية لتمثيل عينة البحث الرئيسية وهي (B-C) بواقع (62) طالبا، تم استبعاد الطلاب الغير قادرين للإصابة ولاعبي الاندية ومنتخب الجامعة والغير منتظمين بالدوام وعددهم (12) طالبا ، وقد اصبحت عينة البحث الفعلية (50) طالبا منهم (10) طلاب لأجراء الدراسة الاستطلاعية وعدد (40) طالبا تم تقسيمهم عشوائيا الى مجموعتين التجريبية (20) طالبا ، والضابطة (20) طالبا. وقد استنتج الباحث ان هناك تأثير ايجابي لاستراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب. كما اوصى الى الاهتمام باستخدام استراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تدريس بعض المهارات الأخرى لما لها من أثر إيجابي في تنمية المهارات الاساسية للطلاب.

Abstract

The Effect of the Digital Mind Mapping Strategy on Learning Some Basic Football Skills among Students

By

Asst. Prof. Dr. Mazen Hashim Hamoud

Asst. Lect. Amjad Hashim Mohammed

M. Muhammad Bejay Attia

University of Karbala / College of Physical Education and Sports Sciences

The research is summarized as an attempt by the researcher to use the digital mind mapping strategy, which is considered one of the most important educational tools that help convey certain information and knowledge related to motor skills after being formulated as a digital mind map to the learner, as a means that motivates and excites students in the learning process, and to study its impact on learning some football skills for students. The aim of the research was to identify the effect of the digital mind mapping strategy on learning some basic football skills for students. One of the research hypotheses is that there is a positive effect of the digital mind mapping strategy on learning some basic football skills for students. The researcher used the experimental method with a design of (two equivalent groups) – experimental and control – suitable for the nature of the problem. The study population was determined as first-year students in the morning study program at the College of Physical Education and Sports Sciences, University of Karbala for the academic year (2024-2025), totaling (195) students divided into (6) sections, namely (A-B-C-D-E-F). Two sections were randomly selected to represent the main research sample, which were (B-C) with a total of (62) students. Students who were unable to participate, club players, university team members, and irregular attendees, totaling (12) students, were excluded. The actual research sample became (50) students, including (10) students for conducting the exploratory study and (40) students who were randomly divided into two groups: the experimental group (20 students) and the control group (20 students). The researcher concluded that there is a positive effect of the digital mind mapping strategy on learning some basic football skills among students. He also recommended paying attention to using the digital mind mapping strategy in teaching other skills due to its positive impact on developing students' basic skills.

1- التعريف بالبحث:

1-1 المقدمة وأهمية البحث:

ان التعلم يعد واحدا من أهم مرتكزات التنمية المستدامة، وأهم عناصر بناء الإنسان، فإن التربويين يبحثون باستمرار عن أفضل الطرق لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية، لجذب اهتمام الطلبة وحثهم على تبادل الآراء والخبرات خاصة في ظل ما يشهده العالم حاليا من تغيرات نلاحظها في شتى مجالات الحياة، أبرزها الانفجار المعرفي، والتطور الهائل في التكنولوجيا المعلوماتية والإلكترونية، وتطور نظريات التعليم والتعلم، لذا فإنه ينبغي على النظم التعليمية مواكبة العصر والاهتمام بإعداد إنسان قادر على التعايش مع هذا العالم .

قد ظهرت في السنوات الأخيرة كثيرا من الاستراتيجيات والأساليب التربوية التي تعتمد على تطبيق أسس ومبادئ مستمدة من نظريات التعلم بغرض تحسين العائد التعليمي، وتعد الخرائط الذهنية الرقمية من الاستراتيجيات التي تتفق مع نظرية التعلم القائم على الدماغ فهي تمثل تنظيم مرئي للمعلومات أو نموذج عقلي للمتعلم معتمدة على الألوان والرموز والاتصالات والنظم التنظيمية والكلمات لتعزيز عملية التعلم.

ويوضح (توني بوزان) أن الخرائط الذهنية تعتبر واحدة من أهم الاستراتيجيات التعلم النشط ، التي يمكن توظيفها في العملية التعليمية والتربوية، حيث ابتكرت على يد توني بوزان وهو صاحب العديد من الأبحاث والكتابات المتميزة في حقل الذاكرة والدماغ البشري والأبداع والتعلم، فهو أول من ابتكر الخريطة الذهنية وصمم العديد منها وذلك عام 1974 م. (1)

ويعد تعلم المهارات الأساسية في كرة القدم هي العملية التي يتم عن طريقها تعديل السلوك المهاري للطالب أو تغييره ، وان هذا التغيير نتيجة لما قد يطرأ على شخصية الطالب بانتهاء الموقف التعليمي ، إذ إن التعلم الحركي للأداء المهاري هو عملية تطوير القدرة الحركية وقدراته العقلية. كما أن المهارات الأساسية لأي لعبة من الألعاب سواء كانت فردية أو جماعية هي الاسس والدعامات القوية التي تبني عليها اللعبة ، وأن إتقانها يتوقف إلى حد كبير وصول المتعلم إلى درجة الإتقان والنجاح ، باعتبار أن الاهتمام منصبا على مرحلة البداية في التعليم وتسهيل الصعاب التي تجعل هذه المرحلة غير صعبة ومحبة للطلاب.(2)

كما تعد كرة القدم واحد من الألعاب التي استخدمت مختلف الأساليب و الاستراتيجيات العلمية والتربوية لتعلم وإتقان الجانب مهارية، لذلك يجب على المربين والمدرسين الإلمام والمعرفة بأحدث الطرق والاستراتيجيات التي تمكن من استخدام استراتيجيات متعددة في التعلم بما يحقق الارتقاء بمستوى الطلاب نحو الأفضل ، ومن هذه الاستراتيجيات الحديثة هي الخرائط الذهنية الرقمية. واسنادا لكل مما سبق يتضح من هنا اهمية البحث في محاولة الى استخدام هذه استراتيجية وهي الخرائط الذهنية الرقمية التي تعتبر من اهم الوسائل التعليمية التي تساعد على ايصال بعض المعلومات والمعارف الخاصة بالمهارات الحركية بعد صياغتها بشكل خريطة ذهنية رقمية الى المتعلم كوسيلة تحفز وتشوق الطلاب في عملية التعلم ومدى تأثيرها في تعلم بعض المهارات بكرة القدم للطلاب.

⁽¹⁾ توني بوزان : استخدم عزل ، ط 7، الرياض، ترجمة مكتبة جرير ،2007،ص420.

⁽²⁾ صلاح الدين الحميد : اتجاهات طلبة جامعة السلطان قابوس نحو ممارسة النشاط الرياضي وعلاقتها ببعض المتغيرات ، مجلة علمية ، المجلد الثامن ، 2004 ، ص 47.

1-2 مشكلة البحث:

ومن خلال عمل الباحث كتدريسي لمادة طرائق التدريس ومادة كرة القدم في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة كربلاء، ومن خلال تواجد الباحث بصفة مستمرة في العملية التدريسية وحسب علم الباحث فقد لاحظ الى قلت استخدام الوسائل العلمية والتكنولوجية والاستراتيجيات الحديثة والتي تستخدم في إيصال المعلومات الى الطلاب مما يؤثر على عملية التحصيل الدراسي في الجانب المهاري للطلاب، الأمر الذي دفع الباحث إلى إجراء هذه الدراسة كتجربة علمية محاولة منه توظيف وتطبيق إحدى الاستراتيجيات الحديثة كالخرائط الذهنية الرقمية كأحدى استراتيجيات التعلم النشط ، في مجال التربية البدنية وعلوم الرياضة، علما ان بعض الدراسات وحسب علم الباحث قد استخدمت هذه استراتيجية ولكن في الألعاب اخرى ومنهم من استخدمها في مادة كرة القدم ولكن لمهارة واحدة لذلك ارتأى الباحث من استخدام هذه استراتيجية في تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للطلاب.

1-3 هدفا البحث :

- 1- التعرف على تأثير استراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب.
- 2- التعرف على افضلية المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب.

1-4 فروض البحث:

- 1- هناك تأثير ايجابي لاستراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب.
- 2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب ولصالح الاختبارات البعدية.
- 3- توجد فروق معنوية بين الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب، ولصالح المجموعة التجريبية.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري : طلاب المرحلة الاولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة كربلاء الدراسي 2025/2024.

1-5-2 المجال الزماني: للفترة من 2024/10/8 ولغاية 2025/1/5.

1-5-3 المجال المكاني : ملعب كرة القدم في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة كربلاء.

1-6 تحديد المصطلحات:

الخرائط الذهنية الرقمية : رسوم تخطيطية إبداعية حرة، قائمة على برامج كمبيوترية متخصصة، تتكون من فروع تتشعب من المركز باستخدام الخطوط والكلمات، والرموز والألوان، وتستخدم لتمثيل العلاقات بين الأفكار والمعلومات، وتتطلب التفكير العفوى عند إنشائها.⁽³⁾

2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:

1-2 منهج البحث: استخدم الباحث المنهج التجريبي وبتصميم (المجموعتين المتكافئتين) التجريبية والضابطة لملائمته لطبيعة المشكلة.

2-2 مجتمع البحث وعينته: تم تحديد مجتمع من طلاب المرحلة الاولى للدراسة الصباحية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة كربلاء للعام الدراسي (2024-2025) والبالغ عددهم (195) طالبا مقسمين على (6) شعب دراسية وهي (A-B-C-D-E-F)، وتم اختيار شعبتين بالطريقة العشوائية لتمثيل عينة البحث الرئيسية وهي (B-C) بواقع (62) طالبا، تم استبعاد الطلاب الغير قادرين للإصابة ولاعبى الاندية ومنتخب الجامعة والغير منتظمين بالادام وعددهم (12) طالبا ، وقد اصبحت عينة البحث الفعلية (50) طالبا منهم (10) طلاب لأجراء الدراسة الاستطلاعية وعدد (40) طالبا تم تقسيمهم عشوائيا الى مجموعتين التجريبية (20) طالبا ، والضابطة (20) طالبا.

1-2-2 تجانس العينة

قام الباحث بتجنب المتغيرات التي قد تؤثر في نتائج البحث من حيث الفروق الفردية بين الطلاب، حيث تم تجانس عينة البحث بأخذ المتغيرات (الطول - الكتلة - العمر الزمني) باستخدام قانون معامل الالتواء والجدول (1) يبين ذلك.

الجدول (1)

يبين تجانس عينة البحث (الطول - الكتلة - العمر الزمني)

المؤشرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الطول	سم	175.366	177	6.711	0.025
الكتلة	كغم	68.265	68.500	9.145	0.521
العمر الزمني	سنة	19.88	20.00	0.830	0.244

يظهر الجدول (1) ان قيم معامل الالتواء تكون محصورة بين ($1 \pm$) مما يدل على تجانس افراد عينة البحث في هذه المتغيرات، اي اعتدالية التوزيع الطبيعي له.

³ حسين محمد عبدالباسط : الخرائط الذهنية الرقمية وأنشطة استخدامها في التعليم والتعلم، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد 12، 2014، ص6.

2-2-2 تكافؤ العينة: بعد تقسيم العينة الى مجموعتين أجرى الباحث التكافؤ بين الاختبارات المهارية الهجومية باستخدام قانون (ت) لإيجاد الفروق بين الاوساط ، كما معروض بالجدول (2).

الجدول (2)

تكافؤ العينة في الاختبارات المهارات الهجومية للمجموعتين الضابطة والتجريبية

ت	القياسات والاختبارات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة t المحسوبة	مستوى الخطأ *	دلالة الفروق
		س	ع++	س	ع++			
1	اختبار الدرجة	9.256	0.622	9.251	0.738	0.016	0.987	عشوائي
2	اختبار المناولة	10.600	1.264	10.700	1.337	0.172	0.866	عشوائي
3	اختبار التهديف	4.900	0.737	4.800	1.032	0.249	0.806	عشوائي

* معنوي عند $0.05 \geq$ ، عند درجة حرية (18) ، وبدرجة جدولية (2.1) .

2-3-3 الوسائل والأجهزة والأدوات المستخدمة :

2-3-1 وسائل جمع المعلومات :

- المراجع والمصادر العربية والأجنبية وشبكة الإعلام العالمية.
- المقابلات الشخصية.
- استمارة استطلاع آراء الخبراء والمختصين.
- فريق العمل المساعد.
- الاختبارات والقياسات.
- التجربة الاستطلاعية.
- التجربة الرئيسية .

2-3-2 الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث :

- ساعة توقيت الكترونية.
- جهاز لقياس الوزن والطول.
- شريط قياس

- شواخص.
- كرات قدم عدد.
- ملعب كرة قدم .
- أعلام عدد (6).
- حواجز عدد (4) .
- مسطبة (2)
- صافرة عدد (2).

2-4 التجربة الاستطلاعية :

التجربة الاستطلاعية تجربة مصغرة مشابهة للتجربة الحقيقية، ومن أجل الحصول على نتائج صحيحة ودقيقة تبعاً للأسلوب العلمي، أجرا الباحث التجربة الاستطلاعية وعلى ملعب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة كربلاء الاختبارات المهارية يوم (احدى)، المصادف (2024/10/13)، على عينة مكونة من (10) طلاب من غير عينة البحث إذ تعد التجربة الاستطلاعية بالنسبة للباحث تدريباً علمياً للوقوف بنفسه على السلبيات والايجابيات التي تقابله في أثناء إجراء الاختبار لتفاديته.⁽⁴⁾

ومن خلال هذه التجربة يتم التعرف والتوصل إلى ما يلي:

- 1- معرفه مدى ملائمة الاختبار لمستوى العينة.
- 2- التعرف على الوقت المستغرق في تنفيذ الاختبار والقياس.
- 3- اختيار صلاحية الأدوات و الأجهزة المستخدمة في البحث.
- 4- التأكد من كفاءة فريق العمل المساعد وما يحتاجه خلال التجربة.

2-5 تحديد المهارات الاساسية بكرة القدم:

لغرض تحديد المهارات المعنوية بالدراسة والبحث اعتمد الباحث المقررات الدراسية لطلاب المرحلة الاولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة كربلاء ضمن الفصل الاول وهي :

- 1- مهارة الدرجة.
- 2- مهارة المناولة.

⁽⁴⁾ وجيه محبوب واحمد البدرى: البحث العلمي ، بابل، مطبعة التعليم العالي، 2002 ، ص 35.

3- مهارة التهديف.

2-6 الاختبارات المهارية :

قام الباحث بتحديد الاختبارات المهارية الخاصة بالبحث من خلال أعداد استمارة استبانة، إذ شملت الاختبارات المهارية (الدرجة والمناولة والتهديف)، إذ وزعت الاستمارة على الخبراء والمختصين وتم اختيار لكل متغير والذي حصل على أعلى نسبة من بين الاختبارات، وكما مبين في الجدول (3).

الجدول (3)

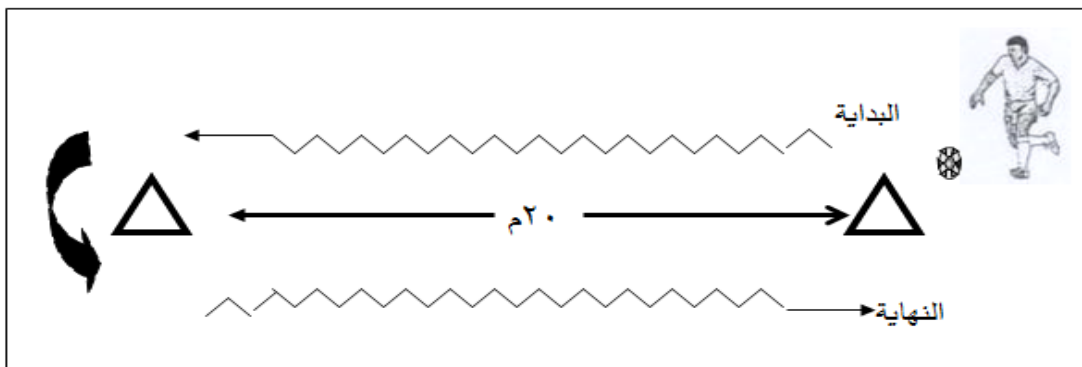
متغيرات البحث والاختبارات المختارة لكل متغير مع التكرارات والنسب المئوية لاختيارها

ت	المتغيرات	الاختبارات المختارة	التكرار	النسبة المئوية
1	سرعة الدرجة	الدرجة بالكرة لمسافة (20) متراً والرجوع	7	80 %
2	سرعة المناولة	المناولة باتجاه مسطبة لمدة (20) ثانية	7	70 %
3	سرعة التهديف	ركل الكرات نحو الهدف لمدة (10) ثوانٍ	8	80 %

2-6-1 اسم الاختبار: اختبار الدرجة بالكرة لمسافة (20 م) والرجوع.⁽⁵⁾

- الهدف من الاختبار: قياس سرعة الدرجة بالكرة (سرعة الأداء).
- الأدوات المستخدمة: 1- كرة قدم . 2- شريط قياس. 3- صافرة. 4- ساعة توقيت. 5- شواخص عدد (2).
- طريقة الأداء: يقف الطالب ومعه الكرة خلف الشاخص الأول وعند سماع الصافرة يقوم الطالب بالدرجة بالكرة لمسافة (20م) حتى يصل إلى الشاخص الثاني، إذ يقوم بالدوران حوله والرجوع إلى نقطة البداية وكما موضح في الشكل (1).
- طريقة التسجيل: يسجل الطالب الوقت الذي قطع فيه مسافة (20م) درجة والرجوع، إذ يعطي الطالب محاولتين وتحسب الأفضل منهما.

⁵ وميض شامل كامل: تأثير تمرينات خاصة في تطوير السرعة والرشاقة والسرعة الحركية وعلاقتها ببعض ال مهارات الأساسية بكرة القدم: رسالة ماجستير، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، 2003، ص40.



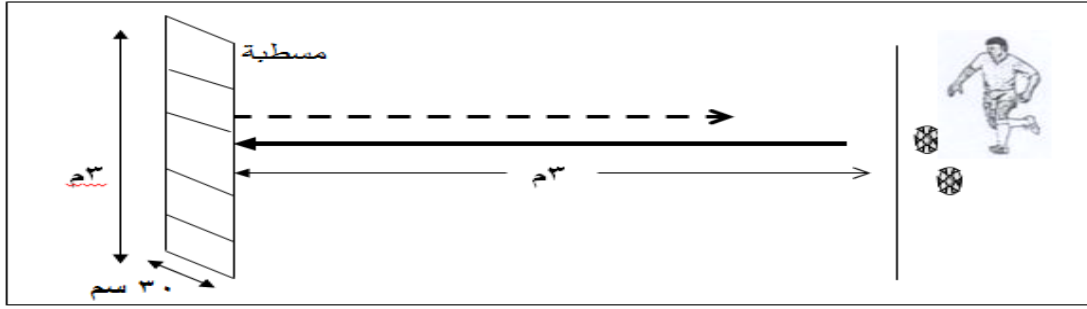
الشكل (1)

اختبار الدحرجة بالكرة لمسافة (20م) والرجوع

2-6-2 اسم الاختبار: اختبار المناولة باتجاه المسطبة.⁽⁶⁾

- الهدف من الاختبار: قياس سرعة المناولة .
- الأدوات المستخدمة:
- كرة قدم عدد (4)، 2- شريط قياس، 3- صافرة، 4- مسطبة، 5- ساعة توقيت الكترونية، 6- استمارة تسجيل.
- طريقة الأداء: يقوم الطالب عند سماع الصافرة بضرب الكرة من على بعد (3م) ويستمر بالمناولة بعد ارتداد الكرة لمدة (20) ثانية، وكما موضح بالشكل (8).
- تعليمات الأداء:
- لا يتم ضرب الكرة المرتدة من المسطبة إلا خلف خط البداية.
- إذا خرجت الكرة خارج سيطرة الطالب يقوم بأخذ الكرة الأخرى دون توقف.
- يمكن الطالب ضرب الكرة بأي قدم وبأي جزء منها.
- طريقة التسجيل: تعطى للطالب محاولة واحدة.
- وتحتسب للطالب عدد المناولات التي يؤديها خلال (20) ثانية.

⁽⁶⁾ ضياء ناجي عبود: تأثير استخدام منهج تدريبي وفق مستويات الحمل الفترية منخفضة ومرتفعة الشدة في تطوير بعض المهارات الحركية بكرة القدم: (أطروحة دكتوراه)، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، 2006.

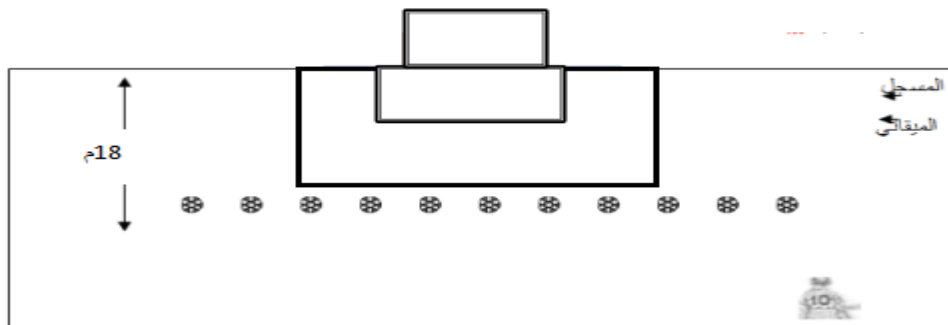


الشكل (2)

اختبار المناولة باتجاه مسطبة لمدة (20) ثانية

2-6-3 اسم الاختبار: اختبار ركل الكرات نحو الهدف لمدة (10) ثوانٍ⁽⁷⁾

- الهدف من الاختبار: قياس سرعة التهديف .
- الأدوات المستخدمة:- 1- كرات قدم 2- هدف كرة قدم 3- صافرة 4- شريط قياس 5- ساعة توقيت الكترونية 6- استمارة تسجيل.
- إجراءات الاختبار: نضع أكبر عدد من الكرات خارج منطقة الجزاء بحيث تبعد كل كرة عن الأخرى مسافة (50) سم.
- طريقة الأداء: يقف الطالب خلف الكرة الأولى على مسافة (1م)، وعند سماع الإشارة يقوم بركل الكرات الواحدة تلو الأخرى ولمدة (10) ثوانٍ .
- يمكن أن يبدأ الطالب بركل الكرات من أية جهة يرغب بها.
- طريقة التسجيل: يعطى الطالب محاولة واحدة ويحسب عدد الكرات الصحيحة التي يؤديها خلال (10) ثا.



الشكل (3)

اختبار ركل الكرات نحو الهدف لمدة (10) ثوانٍ

⁽⁷⁾ احمد عبد العزيز: استخدام طريقة التدريب الفترتي مرتفع الشدة في تطوير التحمل الخاص وأثرها في دقة أداء بعض المهارات الأساسية للاعبين كرة القدم للشباب: (رسالة ماجستير، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، 2008)، ص 75.

7-2 الأسس العلمية للاختبارات المستخدمة:

1-7-2 صدق الاختبار :

إن الصدق هو أن يقيس الاختبار ما أردنا له أن يقيس وليس شيئاً آخر غيره وإلى جانبه⁽⁸⁾، وقام الباحث ومن خلال نتائج التطبيقين الأول والثاني بإيجاد صدق الاختبارات عن طريق استخدام معامل الصدق الذاتي وهو " صدق الدرجات التجريبية للأداة بالنسبة إلى الدرجات الحقيقية بعد تصحيحها من آثار التخمين، وبذلك تصبح الدرجات الحقيقية للأداة هي الميزان أو المحك الذاتي الذي ينسب إليه صدق الأداة⁽⁹⁾.

2-7-2 ثبات الاختبار:

وتم حساب معامل الاختبار وفقاً للأسس العلمية للاختبارات عن طريق الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest) على عينة مكونة من (10) طلاب من مجتمع البحث نفسه ، ولم يدخلوا ضمن عينة البحث الأساسية ، ثم أيجاد معامل ثبات الاختبار عن طريق الحقيبة الإحصائية (spss) ، وبعد معالجة النتائج إحصائياً تبين أن الاختبارات جميعها المستخدمة في البحث تتمتع بدرجة عالية وكما مبين في الجدول (4) .

الجدول (4)

معامل الثبات والصدق الذاتي للاختبارات

ت	الاختبارات	معامل الثبات	معامل الصدق
1	اختبار الدرجة	0.92	0.95
2	اختبار المناولة	0.88	0.93
3	اختبار التهديد	0.93	0.96

3-7-2 موضوعية الاختبار:

وبما ان الاختبارات المستخدمة كافة تم تقويمها عن طريق الزمن والعدد والدرجات لذا فأنها تعد اختبارات ذات موضوعية جيدة لا تعطي مجالاً للتحيز، إذ تعتمد المقاييس الموضوعية لتقويم الأداء المهاري في الألعاب على اربع وسائل رئيسية هي : عدد مرات النجاح في الأداء والزمن المخصص للأداء والمسافة التي يستغرقها الأداء.

8-2 اجراءات التجربة الرئيسية:

(8) فريدة كامل أبو زينة: أساسيات القياس والتقويم في التربية، ط1: (الكويت، مكتبة الفلاح، 1998)، ص 64.

(9) ليلي السيد فرحات: القياس والاختبارات في التربية الرياضية، ط1: (القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2001)، ص 143.

2-8-1 الاختبارات القبليّة :

تم إجراء الاختبارات القبليّة لعينة البحث بعد أعداد استمارة لتسجيل الاختبارات وذلك في يوم (الثلاثاء) المصادف (2024/10/15) على المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبية وبمساعدة الفريق المساعد.

2-8-2 الوحدات التعليمية:

2-8-2-1 المجموعة الضابطة:

طبق أفراد هذه المجموعة الوحدات التعليمية الخاصة بتعليم المهارات الأساسية وفق الآلية المتبعة من قبل استاذ المادة.

2-8-2-2 تنفيذ الوحدات التعليمية المعدة باستخدام الخرائط الذهنية للمجموعة التجريبية:

تم إعداد الوحدات التعليمية واشتملت على (16) وحدة تعليمية لمدة (8) أسابيع بواقع (وحدتين تعليميتين) في الأسبوع، وزمن الوحدة التعليمية (90) دقيقة، وكان تقسيم الزمن الوحدة التعليمية كالآتي (الزمن الاعداي) (15)، ويتضمن المقدمة والاحماء العام والخاص، وزمن الرئيسي (70) دقيقة ويتضمن الجانب التعليمي (20) دقيقة، والجانب التطبيقي (50) دقيقة، وكان القسم الختامي (5) دقائق.

وتم تدريس الوحدة التعليمية باستخدام الخرائط الذهنية الرقمية للمجموعة التجريبية يومي (الاحد والاثنين) المصادف (2024/21-20) الساعة (التاسعة) صباحا، قام الباحث بإجراء الشرح وتقديم المعلومات الخاصة بالمعارف والمهارات من مقدمة وأهمية ونقاط فنية وخطوات تعليمية واخطاء شائعة واسباب وكيفية تصحيحها وكذلك بعض التمرينات المتدرجة الصعوبة بالصور والفيديوهات وبعد رسم صورة ذهنية كاملة للمادة العلمية يتم الانتقال إلى التطبيق العملي في المقلب مع تقديم التغذية الراجعة للطلاب.

أثناء الشرح النظري للمهارات باستخدام الخرائط الذهنية الرقمية على السبورة الإلكترونية أو باستخدام جهاز العرض (Data Show) وكان يطلب من الطلاب رسم خرائط لما تم فهمه لتثبيت المعلومات بالصورة والشكل الذي يفضلونه للمهارات أو المعلومات حتى يسهل تذكرها وتثبيتها.

2-8-3 الاختبارات البعدية :

بعد الانتهاء من تنفيذ الوحدات التعليمية، تم إجراء الاختبارات البعدية لكلا المجموعتين في يوم الثلاثاء المصادف (2024/12/10) ، وقد حرص الباحث على توفير كافة الظروف والمتطلبات التي تم فيها الاختبار القبلي لعينة البحث.

2-9 الوسائل الإحصائية :

أستخدم الباحث الحقيبة الإحصائية (spss) في استخراج النتائج:

- الوسط الحسابي .
- الوسيط .
- الانحراف المعياري .
- معامل الالتواء .
- اختبار T- TEST (للعينات المرتبطة) Paired Sample T-test .
- النسبة المئوية.

3- عرض النتائج ومناقشتها :

3-1 عرض نتائج الاختبارات المهارية للمجموعتين الضابطة والتجريبية وتحليلها ومناقشتها:

3-1-1 عرض نتائج الاختبارات المهارية للمجموعة الضابطة وتحليلها.

الجدول (5)

الوسط الحسابي والانحراف المعياري والمتوسط الحسابي لفرق الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة ودلالة الفرق والنسبة المئوية للتطور في الاختبارات المهارية في المجموعة الضابطة

ت	الاختبارات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		T	T ₄	القيمة المحسوبة T	الخطأ مستوى	الفرق دلالة	نسبة التطور
		س	ع+	س	ع+						
1	اختبار الدرجة	9.253	0.620	8.907	0.664	0.346	0.030	10.935	0.000	معنوي	3.740 %
2	اختبار المناولة	10.600	1.264	12.100	1.286	1.500	0.341	4.392	0.002	معنوي	14.15 %
3	اختبار التهديف	4.900	0.737	6.200	0.918	1.300	0.213	6.091	0.000	معنوي	26.53 %

* معنوي عند $0.05 \geq$ ، عند درجة حرية (9) ، وبدرجة جدولية (2.26) .

3-1-2 عرض نتائج الاختبارات المهارية للمجموعة التجريبية وتحليلها.

الجدول (6)

الوسط الحسابي والانحراف المعياري والمتوسط الحسابي لفرق الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة ودلالة الفرق والنسبة المئوية للتطور في الاختبارات المهارية في المجموعة التجريبية

ت	الاختبارات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		T	المحسوبة	مستوى الخطأ	دلالة الفروق	نسبة التطور
		س	ع++	س	ع++					
1	اختبار الدرجة	9.250	0.737	8.101	0.584	1.146	0.124	0.000	معنوي	12.40 %
2	اختبار المناولة	10.700	1.337	15.200	0.788	4.500	0.268	0.000	معنوي	42.05 %
3	اختبار التهديف	4.800	1.032	8.100	0.875	3.300	0.213	0.000	معنوي	68.75 %

* معنوي عند $0.05 \geq$ ، عند درجة حرية (9) ، وبدرجة جدولية (2.26) .

3-1-3 مناقشة الاختبارات القبلي والبعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات المهارية:

يتضح لنا من خلال النتائج المعروضة في الجدولين (5 ، 6) أن هناك فرقاً معنوياً في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث .

ويعزو الباحث التطور الحاصل في المجموعة الضابطة إلى طبيعة الأسلوب المتبع والذي أسهم في تحسين مستوى كفاية أفراد المجموعة الضابطة في الاختبارات المهارية وكذلك التغذية الراجعة من قبل مدرس المادة ، فضلاً عن الالتزام في عملية التعليم ، ويرى الباحث أن اتباع الطريقة الصحيحة في تعلم المهارات الأساسية بكرة القدم والممارسة والتكرارات بطريقة منظمة يساعد بشكل مباشر في تعلم واكتساب تلك المهارات ومن ثم أدائها بشكل تلقائي وسهل ، وهذا ناتج طبيعي كما مبينة في الجدول (5).

كما يعزو الباحث التطور الحاصل لدى المجموعة التجريبية إلى طبيعة الوحدات التعليمية باستخدام استراتيجية الخرائط الذهنية الرقمية الذي اعدّها الباحث وفقاً للمبادئ والأسس العلمية، حيث ساهم في اكتساب الطالب الخبرة الجيدة والمستوى المهاري بكرة قدم ، إضافة إلى استخدام التغذية الراجعة والدافعية والتشويق لدى الطلاب التي أسهمت في نسبة التحسن لدى المجموعة التجريبية كما مبينة في الجدول (6) .

ومن خلال ما تم عرضه في الجداول (5 ، 6) ومناقشتها، ومن خلال ما تم تحقيقه من نسب التحسن في متغيرات البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية، فإن هذا يحقق الفرض الثاني للبحث.

3-2 عرض نتائج الاختبارات المهارية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات البعدي وتحليلها.

الجدول (7)

الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة ودلالة الفروق في الاختبارات المهارية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات البعدي

ت	الاختبارات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الخطأ مستوى	الفرق دلالة
		س	ع++	س	ع++		
1	اختبار الدرجة	8.907	0.663	8.101	0.584	0.010	معنوي
2	اختبار المناولة	12.100	1.286	15.200	0.788	0.000	معنوي
3	اختبار التهديد	6.200	0.918	8.100	0.875	0.000	معنوي

* معنوي عند $0.05 \geq$ ، عند درجة حرية (18)، وبدرجة جدولية (2.1) .

3-2-1 مناقشة فرق الاختبارات المهارية للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات البعدية:

يتضح من خلال النتائج المعروضة في الجدول (7) أن هناك فرقاً معنوياً في نتائج الاختبارات البعدية قيد البحث للمجموعتين الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية .

ويعزو الباحث سبب ذلك إلى تأثير استخدام استراتيجيات الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب والتي تضمنت على مجموعة من التمرينات المهارية الهادفة، إضافة للاهتمام والحرص من قبل أفراد المجموعة التجريبية في تطبيق المفردات الخاصة بالبحث ضمن وحدات تعليمية للمدرس ، وإلى التنظيم الدقيق لتلك المفردات من قبل الباحث معتمداً على المصادر العلمية الخاصة بالعملية التعليمية ، وعلى رأي الخبراء والمختصين بلعبة كرة قدم ، كما يؤكد الباحث ومن خلال رأي الخبراء بلعبة كرة قدم على أن التمرينات المختارة وفق استراتيجيات الخرائط الذهنية الرقمية هي تمرينات واقعية ومناسبة في عملية تعلم الطلاب.

ومن جهة أخرى يعزو الباحث ذلك التحسن في نسب التعلم للمهارات قيد الدراسة للمجموعة التجريبية إلى ملائمة تطبيق (استراتيجيات الخرائط الذهنية الرقمية) لهذه العينة في الارتقاء وتحسين تعلم للمهارات الأساسية في كرة القدم، من خلال توظيفها في الجانب التطبيقي التي تعطي للطلاب المجموعة التجريبية الوقت الكافي للممارسة والتطبيق العملي ، وبهذه الأسباب تفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في الاختبارات جميعها قيد البحث.

ومن خلال ما تقدم من عرض للنتائج الخاصة بالاختبارات المهارية البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية ، تبين أن المجموعة التجريبية قد تفوقت على المجموعة الضابطة في متغيرات قيد البحث ، مما يدل على أن الوحدات التعليمية باستخدام استراتيجيات الخرائط الذهنية الرقمية للمجموعة التجريبية هو أفضل من استخدام الأسلوب المتبع للمجموعة الضابطة، وبهذا ما يحقق الفرض الأول والثالث للبحث.

4- الاستنتاجات والتوصيات:

4-1 الاستنتاجات:

1- هناك تأثير إيجابي لاستراتيجيات الخرائط الذهنية الرقمية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب.

2- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات القبلية والبعديّة للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب ولصالح الاختبارات البعديّة.

3- توجد فروق معنوية بين الاختبارات البعديّة للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب، ولصالح المجموعة التجريبية.

2-4 التوصيات:

1- الاهتمام باستخدام استراتيجيّة الخرائط الذهنيّة الرقمية في تدريس بعض المهارات الأخرى لما لها من أثر إيجابي في تعلم المهارات الأساسية للطلاب.

2- اعتماد الأساليب تعليمية حديثة في البحوث العلمية والدراسات والتي تساعد على تطوير قابلية الطالب المهارية والابتعاد عن الأساليب التقليدية والرتابة في عملية التعليم.

3- إجراء بحوث ودراسات مشابهة أخرى على فئات عمرية أخرى .

المصادر:

1- احمد عبد العزيز: استخدام طريقة التدريب الفترتي مرتفع الشدة في تطوير التحمل الخاص وأثرها في دقة أداء بعض المهارات الأساسية للاعبين كرة القدم للشباب: (رسالة ماجستير، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، 2008).

2- تونى بوزان : استخدم عزل ، ط 7، الرياض، ترجمة مكتبة جرير، 2007.

3- حسين محمد عبدالباسط : الخرائط الذهنية الرقمية وأنشطة استخدامها في التعليم والتعلم، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد 12، 2014.

4- صلاح الدين الحميد : اتجاهات طلبة جامعة السلطان قابوس نحو ممارسة النشاط الرياضي وعلاقتها ببعض المتغيرات، مجلة علمية ، المجلد الثامن ، 2004 .

5- ضياء ناجي عبود: تأثير استخدام منهج تدريبي وفق مستويات الحمل الفترية منخفضة ومرتفعة الشدة في تطوير بعض المهارات الحركية بكرة القدم:(أطروحة دكتوراه)، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، 2006.

6- فريدة كامل أبو زينة: أساسيات القياس والتقويم في التربية، ط1: (الكويت، مكتبة الفلاح، 1998).

7- ليلى السيد فرحات: القياس والاختبارات في التربية الرياضية، ط1:(القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2001).

8- وجيه محجوب واحمد البدري: البحث العلمي ، بابل، مطبعة التعليم العالي، 2002.

9- وميض شامل كامل: تأثير تمارين خاصة في تطوير السرعة والرشاقة والسرعة الحركية وعلاقتها ببعض المهارات الأساسية بكرة القدم: رسالة ماجستير، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية، 2003.