



اثر برنامج تعليمي وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم بعض أعمال الريادة
" The Impact of an Artificial Intelligence-Based Educational
Program on Learning Some Leadership Skills

م.د. محمد احمد خليل

Dr. Mohamed Ahmed Khalil

وزارة التربية/ مديرية تربية ديالى /متوسطة شهداء الإسلام

Ministry of Education / Diyala Education Directorate / Shahid Islam
Intermediate School

alsafimohammed78@gmail.com

07707898150

الكلمات المفتاحية: برنامج تعليمي، الذكاء الاصطناعي، الكشفية.

Keywords: Educational program, Artificial Intelligence, Scouting

ملخص البحث

هدفت الدراسة الحالية للتعرف على اثر استخدام برنامج تعليمي وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم بعض أعمال الريادة، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يلعب دورًا هامًا في تعزيز فعالية برنامج التعليم الكشفي وتقديم تجربة تعليمية مخصصة وتفاعلية للمشاركين، تم اختيار المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين التجريبية والضابطة لملائمة المشكلة وعينة البحث، تم اختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طلاب المرحلة الثالثة للعام الدراسي 2023-2024 في كلية التربية الاساسية/ قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة /جامعة ديالى، والبالغ عددهم (52) طالباً، وتم اختيار عينة البحث التجريبية والضابطة بالطريقة العشوائية (القرعة)، اذ تم اختيار (10) طلاب يمثلون المجموعة التجريبية، و (10) طلاب يمثلون المجموعة الضابطة، اما العينة الاستطلاعية تم اختيار (5) طلاب، وتم اجراء الاختبارات القبليه وتطبيق البرنامج التعليمي ومن ثم اجراء الاختبارات البعدية، وبعد الحصول على النتائج ومعالجتها احصائياً، توصل الباحث الى اهم الاستنتاجات: فعالية البرنامج التعليمي وفق الذكاء الاصطناعي في تعزيز تعلم بعض مهارات اعمال الريادة، وكانت اهم التوصيات: توسيع نطاق استخدام الذكاء الاصطناعي في برامج التعليم الكشفي.

Abstract

This study aims to investigate the impact of using artificial intelligence (AI) in learning scouting skills. AI can play a significant role in enhancing the effectiveness of scouting education programs and providing a personalized and interactive learning experience for participants. The study uses an experimental design with two groups (experimental and control) to investigate the research problem. The study population consisted of 52 first-year students at the College of Physical Education and Sports Sciences, University of Diyala, for the academic year 2023-2024. A random sample of 20 students was selected, with 10 students in the experimental group and 10 students in the control group. Also a sample of 5 students has been selected to represent the pilot study. The results showed that the AI-based educational program was effective in enhancing the learning of scouting skills. The study recommends expanding the use of AI in scouting education programs.

1-المقدمة:

التعلم الحركي هو أحد أهم فروع علم التعلم، حيث يبدأ الفرد في تعلم البرامج الحركية منذ الطفولة وحتى الكهولة. يعد هذا العلم حجر الأساس للعملية التعليمية في التربية البدنية وعلوم الرياضة، حيث يهدف إلى اكتساب المهارات الحركية الفردية والجماعية، مقرونة بالقدرة والاستيعاب، "فالبرنامج التعليمي هو خطة تعليمية محددة ومصممة لتحقيق أهداف تعليمية محددة ويتضمن البرنامج التعليمي مجموعة من الأنشطة والمواد التعليمية التي تهدف إلى نقل المعرفة والمهارات والقيم إلى المتعلمين" (خيون، 2010، 26)، وترى (الدليمي، 2016، 31) البرنامج التعليمي بأنه " خطة منظمة ومصممة بدقة تهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال تقديم محتوى تعليمي منظم ومتسلسل، يشمل مجموعة من الأنشطة والمواد التعليمية التي تتيح للمتعلمين اكتساب المعرفة والمهارات والقيم اللازمة"، ويرى (شحاته، 2016، 78) " ان الهدف من البرامج التعليمية هو تحديد ما يريد المتعلمون تحقيقه والكتب، الدروس، الأنشطة، والتمارين، المشاريع، المناقشات، وأخيرا قياس مدى تحقيق الأهداف التعليمية"، الذكاء الاصطناعي (AI) هو مجال علوم الحاسوب الذي يهتم بتطوير أنظمة قادرة على أداء مهام تتطلب عادةً ذكاءً بشرياً، مثل التعلم، الاستدلال، حل المشكلات، التعرف على الأنماط، واللغة الطبيعية، ويرى (Russell, 2010) بأن " الذكاء الاصطناعي يُعد ثورة في مجال التعليم، حيث يتيح فرصاً جديدة لتحسين جودة التعلم وزيادة فعالية العملية التعليمية. يمكن



للذكاء الاصطناعي أن يساعد في تخصيص التعلم، تقديم تغذية راجعة فورية، وتحليل أداء الطلاب" ويرى (Norvig,2018) "الذكاء الاصطناعي هو مجال متعدد التخصصات يهتم بتطوير أنظمة قادرة على أداء مهام تتطلب ذكاءً بشرياً، مثل التعلم، الاستدلال، حل المشكلات، والتعرف على الأنماط"، ويرى (David Boyd and others,2017) "أن الفائدة من استخدام الذكاء الاصطناعي هو تحسين جودة التعلم وزيادة فعالية العملية التعليمية وتوفير وقت المعلمين وتعزيز تجربة الطلاب"، تعد المهارات الكشفية من أهم الجوانب التي تميز الحياة الكشفية، حيث تمكن الكشافين من أداء الأعمال الكشفية بسرعة ودقة عالية، مع جهد أقل وهذه المهارات تلعب دوراً هاماً في تأمين احتياجات الكشافين أثناء التخييم والأنشطة الخارجية، ويرى (إبراهيم وفرحان،2012، 174) المهارات الكشفية بأنها " فن مميز في الحياة الكشفية وفناً أصيلاً يميز الحياة الكشفية، حيث تُظهر مواهب الكشافين وإبداعاتهم من خلال الأنشطة والمخيمات وهذه المهارات تُبرز الهويات الفريدة للكشافين وتُظهر مدى إجادتهم للحياة الكشفية"، ويرى (إبراهيم،2012، 35) "أن المهارة الكشفية هي استثمار رائع لطاقت وقدرات الكشاف، حيث تمكنه من تنفيذ متطلبات الحركة الكشفية بسلاسة وسرعة ودقة، مع الحفاظ على الالتزام بالمعايير والضوابط المحددة، والقدرة على الابتكار والإبداع في أداء الأنشطة الكشفية"، وجاءت أهمية البحث بأن الذكاء الاصطناعي يلعب دوراً هاماً في تعزيز تجربة التعلم الكشفية وتقديم تجربة تعليمية مخصصة وتفاعلية للمشاركين ويساهم في تحسين مهارات الكشافين في مختلف المجالات الكشفية ويعمل على توفير الوقت والجهد المبذول في التعلم الكشفية ويساهم في تعزيز دور الكشاف في المجتمع وتقديم تجربة تعليمية فريدة من نوعها.

اما مشكلة البحث، اذ تعاني برامج التعليم الكشفية التقليدية من عدة تحديات، بما في ذلك نقص التفاعل، وعدم تخصيص وعدم كفاية الموارد، ويحتاج الكشافون إلى تجربة تعليمية تفاعلية ومخصصة لتلبية احتياجاتهم الفردية وتعزيز مهاراتهم الكشفية، يرى الباحث ان الذكاء الاصطناعي يمكن أن يلعب دوراً هاماً في تعزيز تجربة التعلم الكشفية وتقديم تجربة تعليمية مخصصة وتفاعلية، وهنا يأتي السؤال التالي: ما هو تأثير استخدام الذكاء الاصطناعي في تصميم برنامج تعليمي كشفية لتعلم بعض اعمال الريادة؟

وكان هدفا البحث: اعداد برنامج تعليمي كشفية فعال باستخدام الذكاء الاصطناعي، التعرف على تأثير استخدام الذكاء الاصطناعي في اعداد برنامج تعليمي كشفية لتعلم بعض اعمال الريادة.

اما فرضا البحث فكانت: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارات القليلة والبعيدة ولصالح الاختبارات البعيدة للمجموعتين التجريبية والضابطة، توجد فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التجريبية على حساب المجموعة الضابطة في الاختبارات البعيدة.



ومجالات البحث كانت المجال البشري: طلاب المرحلة الثالثة للعام الدراسي 2023-2024 في كلية التربية الاساسية، قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة/ جامعة ديالى والمجال الزمني 2024/2/12 الى 2024/4/1، اما المجال المكاني: في المخيم الكشفى في الكلية.

2- منهج البحث واجراءاته الميدانية:

2-1 منهج البحث: المنهج التجريبي، تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة.

2-2 مجتمع البحث والعينة:

تم اختيار مجتمع البحث بطريقة عمدية لملاءمته لمشروع البحث، حيث شمل المجتمع طلاب المرحلة الثالثة في كلية التربية الاساسية بجامعة ديالى/ قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة للعام الدراسي 2023-2024، والبالغ عددهم (52) طالباً، بعد ذلك تم اختيار عينة البحث التجريبية والضابطة بشكل عشوائي عن طريق القرعة، حيث تم اختيار (10) طلاب للمجموعة التجريبية و(10) طلاب للمجموعة الضابطة، بالإضافة إلى ذلك، تم اختيار (5) طلاب كعينة استطلاعية لتجربة البرنامج التعليمي وضمان صلاحيته قبل تطبيقه على العينة الأساسية.

2-3 وسائل جمع المعلومات والأجهزة والأدوات المستخدمة:

2-3-1 وسائل جمع المعلومات: المصادر العربية والأجنبية، قوائم تفريغ البيانات، شبكة الانترنت.

2-3-2 الأجهزة والأدوات المستخدمة: مخيم كشفى، ساعة توقيت، عصي خشبية بسمك (2.5) وبطول (160) سم عدد(25)، مطرقة خشبية عدد(3)، مطرقة حديد عدد (3)، أوتاد خشبية الطول(50سم) عدد(60)، أوتاد خشبية الطول (40سم) عدد(30)، سماعة دي جي (DG) عدد(1).

2-4 إجراءات البحث الميدانية:

2-4-1 اعداد برنامج تعليمي:

بعد تحديد الأهداف التعليمية، تم اعداد المحتوى التعليمي بطريقة تفاعلية باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي وتقنياته لجعل التعلم أكثر تفاعلية وتقديم تغذية راجعة فورية و يتيح للمتعلمين تعلم بطرق مختلفة وفقاً لاحتياجاتهم الفردية والهدف من استخدام الذكاء الاصطناعي تقديم تجربة تعليمية فريدة ومخصصة لكل متعلم، وتحسين نتائج التعلم.

2-4-2 تحديد متغيرات البحث:

تم تحديد المهارات الكشفية المناسبة لطلاب المرحلة الثالثة في قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة / كلية التربية الأساسية من خلال عرضها على (7) من الخبراء والمختصين في المجال لتقييمها واختيار الأكثر ملاءمة للطلاب في مرحلة الثالثة، والمهارات التي حصلت على نسبة 70% فما فوق تم اختيارها واعتمادها.

الجدول (1)

يبين تحديد النسبة المئوية لمفردات المهارات الكشفية الريادية من قبل الخبراء والمختصين
قيد البحث.

ت	اسم الاختبار	الغرض منه	المصدر
1	اختبار عمل بوابة	قياس مستوى أداء البوابة	خليل، 2012، 170
2	اختبار سارية العلم	قياس مستوى أداء سارية العلم	خليل، 2012، 169
3	اختبار السياج	قياس مستوى أداء السياج	خليل، 2012، 174

ت	المهارات الكشفية	مفردات المهارات	التكرار	النسبة المئوية
1	م اربع الريادة	حمالة الملابس.	4	%53.66
		السياج.	6	%93.33
		سارية العلم.	5	%86.66
		البوابة.	6	%93.33
		حملة الحقائق.	3	%46.66
		برج مراقبة.	3	%46.66
		منشر ملابس.	3	%46.66

2-4-3 الاختبارات المستخدمة في البحث:

الجدول (2)

يبين الاختبارات المستخدمة في البحث

2-4-4 التجربة الاستطلاعية:

من اجل تقييم فعالية البرنامج التعليمي الكشفي باستخدام الذكاء الاصطناعي قبل تطبيقه على العينة الأساسية، في يوم الاثنين المصادف 2024/2/12 تم اختيار (5) طالباً تم تطبيق البرنامج التعليمي الكشفي باستخدام الذكاء الاصطناعي على العينة الاستطلاعية وتم تحديد نقاط القوة والضعف في البرنامج.

2-4-5 الاختبارات القبليّة:

بعد التأكد من ملائمة البرنامج الاختبارات المستخدمة تم اجراء الاختبارات القبليّة على عينة البحث التجريبية والضابطة في يوم الأربعاء الموافق (2024/2/14) وقد تم تسجيل جميع الظروف التي وافقت العمل لتوفيرها قدر المستطاع في الاختبارات البعدية.

2-4-6 التجربة الرئيسية:

في يوم الأربعاء الموافق 2024 /2/ 21، بدأ تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي، مثل التعلم الآلي وتقديم تغذية راجعة فورية بهدف تحسين التفاعل مع الطلاب وانشاء بيئات تعليمية تفاعلية تساعد الطلاب على تعلم بعض اعمال الريادة بطريقة ممتعة وفعالة، حيث تم اعداد مقاطع فيديو وصور لتوضيح المهارات المطلوبة، وكذلك شرح وتطبيق المهارة من قبل المدرس وعرضها بصورة ممتعة للطلاب من اجل تحسين التعلم، استمر تطبيق البرنامج التعليمي لمدة (6) أسابيع، بواقع وحدة واحدة في الأسبوع، وكانت لكل مهارة وحدتين يتم من خلالها اعداد مقاطع فيديو وصور وشرح مفصل من قبل المدرس للمهارة المطلوبة ومن ثم تطبيقها من قبل الطلاب، وكان زمن الوحدة التعليمية (90) مقسمة الجزء الاعدادي وزمنه (20) دقيقة يتم فيه الوقوف واخذ الحضور وتسجيل الغياب ومن ثم الاحماء، والجزء الرئيسي يكون زمنه (60) دقيقة يقسم الى (20) دقيقة قسم تعليمي يتم عرض المهارة عن طريق جهاز ال(داتا شو) من مقاطع فيديو وصور مع شرح المدرس وتطبيقه امام الطلاب للمهارة، ومن ثم القسم التطبيقي

(40) دقيقة يقوم الطلاب بتطبيق المهارة المطلوبة، واخير الجزء الختامي وزمنه (10) دقائق يتم خلاله لعبة صغيرة وجمع الادواء والانصراف.

2-4-7 الاختبارات البعدية:

بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج التعليمي، تم إجراء الاختبارات البعدية في يوم الاثنين الموافق 2024/4/1، بهدف مقارنة النتائج مع الاختبارات القبلية وقد حرص الباحث وفريق العمل على توفير نفس الظروف التي رافقت الاختبارات القبلية لضمان دقة المقارنة.

2-4-8 الوسائل الإحصائية:

تم استخدام الحقيبة الإحصائية (spss) بهدف تقييم فعالية البرنامج التعليمي وتحديد دلالة الفروق بين النتائج.

3- عرض النتائج ومناقشتها:

3-1 عرض نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة ومناقشتها:

الجدول (3)

يبين نتائج المجموعتين في متغيرات البحث

المجموعات	المتغيرات	الاختبار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة المحسوبة	نسبة الخطأ	الدلالة
المجموعة التجريبية	مهارة سارية العلم درجة/ الزمن	قبلي	3.197	0.364	19.573	0.000	معنوي
		بعدي	10.658	1.848			
	مهارة السياج درجة/ الزمن	قبلي	2.459	0.148	55.835	0.000	معنوي
		بعدي	7.508	0.327			
	مهارة البوابة درجة/ الزمن	قبلي	2.445	0.263	34.628	0.000	معنوي
		بعدي	7.672	0.812			
المجموعة الضابطة	مهارة سارية العلم درجة/ الزمن	قبلي	3.043	0.415	15.841	0.000	معنوي
		بعدي	3.896	0.441			
	مهارة السياج درجة/ الزمن	قبلي	2.423	0.185	12.590	0.000	غير معنوي
		بعدي	2.934	0.271			
	مهارة البوابة درجة/ الزمن	قبلي	2.344	0.265	14.334	0.000	معنوي
		بعدي	2.917	0.287			

3-1-1 مناقشة النتائج:

من خلال الجدول (3) أظهرت النتائج تفوق الاختبارات القبلية على الاختبارات البعدية للمجموعة التجريبية يعزوها الباحث الى البرنامج التعليمي وفق الذكاء الاصطناعي كان فعالاً في تحسين المهارات الكشفية لدى الطلاب، حيث جاء متوافقاً مع مستوى الطلاب وأعمارهم وجنسهم وقابليتهم. كما ساهم البرنامج في زيادة رغبة الطلاب في الممارسة وتحسين أدائهم من خلال استثمار الوقت بشكل جيد وزيادة عدد التكرارات التي تخدم المهارة، كما أن تنفيذ البرنامج بشكل صحيح كان له تأثير كبير في إيصال مفردات البرنامج بشكل فعال إلى أفراد المجموعة التجريبية وقد تجلّى ذلك في نتائج الاختبار البعدي التي أظهرت فعالية البرنامج، وهذا ما أكدّه (عبد الفتاح، 1997، 479) "ان اتباع الخطوات العلمية في إعداد البرامج التعليمية يؤدي إلى تحقيق عملية التعلم الفعالة، حيث يهدف البرنامج التعليمي إلى تعلم مهارات جديدة وتطويرها وتعزيز القدرة على تطبيق المهارات بشكل دقيق ويعمل على تحسين المهارات بشكل مستمر"، ويرى (الزغبى والخياط، 2016، 63) يساهم البرنامج على تحسين مهارات الريادة لدى الطلاب من خلال توفير تجربة تعليمية تفاعلية وفعالة وطريقة اعداده وفقاً لاحتياجات الطلاب واهتماماتهم، يؤدي الى زيادة فعالية البرنامج، كما تطبيق المهارات في مواقف عملية والتكرار والممارسة لتعزيز الثقة والكفاءة وتقديم تغذية راجعة فورية لتحسين الأداء وبهذا الشكل يمكن للبرنامج التعليمي أن يحقق أهدافه في تحسين مهارات المتعلمين وتطوير قدراتهم، كما ان استخدام التكنولوجيا وتقنيات الذكاء الاصطناعي

التي ساهمت في توفير تجربة تعليمية مبتكرة وفعالة وساعدت على التفاعل بين الطلاب الذي ساعد في زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم على التعلم، وهذا ما جاء واكد عليه (وجبة محجوب، 1999، ص99) " الممارسة الفعلية هي الطريق الأمثل لاكتساب المهارات وتحسين الأداء عندما نمارس مهارة معينة بشكل متكرر، نبدأ في تعلمها وإتقانها. التكرار يقلل من الأخطاء ويعزز التناسق بين الحركات، مما يؤدي إلى أداء أفضل وأكثر دقة"، فمن خلال الممارسة، نتعلم من أخطائنا ونحسن من أدائنا. كلما كررنا الممارسة، زادت مهارتنا وتحسنت قدراتنا. التكرار والتعزيز يؤديان إلى تألق في الأداء وتحسين في النتائج.

2-3 عرض نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين ومناقشتها:

الجدول (4)

يبين نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية

المتغيرات	المجموعات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	نسبة الخطأ
مهارة سارية العلم	المجموعة التجريبية	10.658	1.848	14.234	0.000
	المجموعة الضابطة	3.896	0.441		
مهارة السياج	المجموعة التجريبية	7.508	0.327	43.061	0.000
	المجموعة الضابطة	2.934	0.271		
مهارة البوابة	المجموعة التجريبية	7.672	0.812	22.083	0.000
	المجموعة الضابطة	2.917	0.287		

1-2-3 مناقشة النتائج:

من خلال الجدول (4) أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في متغيرات البحث، يرى الباحث ان السبب في ذلك الى البرنامج التعليمي الذي ساهم في تحسين مهارات الريادة لدى الطلاب من خلال وحدات تعليمية مشوقة من خلال تحفيز الطلاب وتشجيعهم على التفكير الإبداعي وإعطاء الفرصة للتوجيه الصحيح وجعل عملية التعلم ممتعة ومثيرة للطلاب، مما زاد من مشاركتهم وتحفيزهم نحو تحقيق الأهداف المرجوة، وهذا ما أكدّه (طه، 2018، 86) بقوله أنّ من اهم " ظواهر العملية للتعلم أنّه لا بد أنّ يكون هناك تطور في التعلم مادام المدرس يتبع الخطوات الاساسية السليمة للتعلم والتعليم والتمرن على الأداء الصحيح والتركيز على المحاولات التكرارية بشكل متواصل لحين ترسيخ وثبات الأداء"، كما ان تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في تعلم بعض أعمال الريادة بسبب البرنامج التعليمي وفق الذكاء الاصطناعي ساهم البرنامج في توفير تجربة تعليمية تفاعلية وفعالة، مما أدى إلى تحسين مهارات الريادة لدى الطلاب، حيث سمح البرنامج للطلاب بالتفاعل الشخصي مع المحتوى التعليمي، مما زاد من مشاركتهم وتحفيزهم على التعلم وتوفير تعلم مخصص لكل طالبو قدم البرنامج تغذية راجعة فورية للطلاب، مما ساهم في تحسين أدائهم وتقليل الأخطاء وكذلك التنوع في أساليب التعلم مما أدى إلى تحسين مهارات



الريادة لدى الطلاب، بشكل عام يمكن القول أن تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة يعود إلى فعالية البرنامج التعليمي وفق الذكاء الاصطناعي في تحسين مهارات الريادة لدى الطلاب.

4-الخلاصة:

من خلال ما تقدم ومن خلال النتائج التي تم الحصول عليها بان البرنامج التعليمي القائم على الذكاء الاصطناعي له تأثير إيجابي في تحسين مهارات الريادة لدى الطلاب والتفاعل الشخصي والتعلم المخصص والتغذية الراجعة الفورية ساهمت في تحسين مهارات الريادة، كما ان استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في التعليم لتحسين مهارات الريادة لدى الطلاب، مما يدعو الى تصميم برامج تعليمية إلكترونية تستخدم تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحسين مهارات الريادة.

المصادر:

- "الذكاء الاصطناعي: الأسس والتطبيقات" (Artificial Intelligence: Foundations and Applications) للمؤلفين ديفيد ل. بويد وآخرون (2017).
- أثير خليل أبراهيم؛ تصميم بطارية اختبار لبعض المهارات الكشفية لاختيار الكشاف المتقدم في الفرق الكشفية المركزية: (رسالة ماجستير، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة بغداد، 2012) ص34-35.
- اسماعيل محمود طه؛ التعلم الحركي بين النظرية والتطبيق، ط1: (القاهرة، دار الفكر العربي، 2018).
- بيتر نورفيج مؤلف مشارك مع ستيوارت راسل في كتاب "الذكاء الاصطناعي: نهج حديث".
- حسن شحاته؛ اتجاهات حديثة في التعليم والتعلم خبرات علمية وتطبيقات عربية: (دار العلم العربي، مصر، القاهرة، 2016).
- صالح عبد الله الزغبى وماجد محمد الخياط؛ التعلم الحركي وتطبيقاته العملية، ط1: (الأردن، عمان، دار الراية للنشر والطباعة، 2016).
- معد سلمان ابراهيم ووعد عبد الرحيم فرحان؛ موسوعة التربية الكشفية الحديثة، ط1: (دار الاحمدى للطباعة والتوزيع، بغداد، 2012).
- ممدوح عبد الفتاح؛ سيكولوجيا التربية النظرية والتطبيق الميداني: (القاهرة، مركز الكتاب والنشر، 1997).
- ناهدة عبد زيد الدليمي؛ اساسيات في التعلم الحركي، مكتبة طريق العلم، عمان، 2016.
- وجية محجوب؛ علم الحركة التعلم الحركي: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 1999م).
- يعرب خيون؛ التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق، ط2: (بغداد، مكتب الصخرة للطباعة، 2010).

- Stuart Russell(2010); Artificial Intelligence: A Modern Approach

الملحق (1)

يوضح نموذج الوحدة التعليمية

الوحدة التعليمية (الأولى) زمن الوحدة التعليمية: (90 دقيقة)

الهدف التعليمي: تعلم مهارة سارية العلم **الهدف التربوي:** تعليم الطلاب احترام الوقت والالتزام.

المرحلة الدراسية: الثالثة.

أقسام الوحدة التعليمية	الزمن	تفاصيل مفردات الوحدة التعليمية	الملاحظات
القسم التحضيري	20 د	- أخذ الحضور. - إحماء عام للجسم.	- يحرص المدرس على العناية بالجوانب الإدارية.
القسم الرئيسي	60 د		
الجانب التعليمي	20 د	- عرض مهارة سارية العلم فيديو للمهارة المطلوبة ومراحلها مع تقليل سرعة العرض على البطيء ، مع عرض صور مختلفة لها كما الشرح الوافي من قبل المدرس وتطبيقها من قبله.	- يحرص المدرس على عرض المادة القانونية بصورة وافية. - التأكيد على الطلاب، والانتباه، والتركيز.
الجانب التطبيقي	40 د	- تطبيق المهارة من قبل جميع الطلاب	- التأكيد على الاداء الصحيح للمهارة - التأكيد على اداء جميع الطلاب
القسم الختامي	10 د	- لعبة صغيرة + انصراف الطلاب	- أن يشعر الطالب بروح المنافسة والتعاون.

الملحق (2)

استمارة تقييم أداء مهارة مشاريع الريادة (السياج، البوابة، سارية العلم):

أسم المُختبر: أسم المجموعة:

اليوم والتاريخ: مكان الاختبار:

الجموع	درجات التقييم										محاور التقييم	ت
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
											الأداء الصحيح للعقدة أو الربطة أو الدورة المستعملة	1
											متانة العقد والربطات والدورات المستعملة.	2
											الدقة في أداء المشروع.	3
الزمن المستغرق للأداء.												
المجموع												

أسم المقوم التوقيع