اثر استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة في تعلم بعض مهارات كرة القدم

حسن عبد الكاظم خضير
كلية التربية الاساسية
07711265110
hassan88apd@gmail.com

ا.م. د علي خوام خطيب
كلية التربية الاساسية
07713092223
alikhawam06@gmail.com

مستخلص البحث

هدف البحث إلى إعداد وتطبيق وحدات تعليمية تعتمد على استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة في تعليم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للطلاب، والتعرف على مدى فاعلية هذه الوحدات من خلال مقارنة أداء المجاميع التجريبية في الاختبار البعدي. استخدم الباحث المنهج التجريبي لملاءمته لأهداف وإجراءات الدراسة، واعتمد التصميم التجريبي للمجموعات المتكافئة.تم تحديد مجتمع البحث عمديًا من طلاب المرحلة الأولى في قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة أشور للعام الدراسي 2024-2025، والبالغ عددهم (86) طالبًا وطالبةً من الدوام الصباحي. تم اختيار عينة البحث المكونة من (60) طالبًا بطريقة العشوائية المنتظمة، وقُسموا على ثلاث قاعات تجريبية A ، B، C بواقع (20) طالبًا لكل مجموعة. استُبعدت الطالبات من التجربة نظرًا لأن مادة كرة القدم مخصصة للذكور فقط، كما استُبعد الطلاب الممارسون للعبة في الأندية أو المتغيبون عن الدوام.اختير عشرة طلاب من قاعة (A)لإجراء التجربة الاستطلاعية. وقد شملت الإجراءات الميدانية للبحث تنفيذ اختبارات للمهارات، تلاها تنفيذ التجربة الاستطلاعية لاستخراج الخصائص العلمية للاختبارات، ومن ثم إجراء الاختبار القبلي للمجموعات الثلاث.عمد الباحث بعد ذلك إلى إعداد وحدات تعليمية للمجموعتين التجريبيتين، الأولى باستخدام استراتيجية النمذجة المعرفية، والثانية باستخدام النمذجة المعرفية المدعومة بالوسائط المتعددةThingLin، وشملت هذه الوحدات عشر وحدات تعليمية نُفذت بواقع وحدة واحدة أسبوعيًا لمدة (90) دقيقة.بعد الانتهاء من تطبيق الوحدات، أُجري الاختبار البعدي للمجموعات الثلاث. أظهرت النتائج أن استخدام النمذجة المعرفية المدعومة بالوسائط المتعددة كان له تأثير إيجابي وفعّال في تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم، متفوقًا على الطرق التقليدية.أوصى الباحث بضرورة تبني نتائج هذا البحث في الكليات الحكومية والأهلية ضمن خططها التدريسية، وتشجيع استخدام الاستراتيجيات التعليمية الحديثة كاستراتيجية النمذجة المعرفية، بالإضافة إلى أهمية توظيف المنصات التفاعلية مثل ThingLink في التعليم الرياضي لكرة القدم وباقي الألعاب.

الكلمات المفتاحية : أثر ، استراتيجية النمذجة المعرفية ، الوسائط المتعددة، تعلم ، مهارات كرة القدم.

1-التعريف بالبحث

1-1مقدمة البحث واهميته

تُعد النظرية المعرفية من النظريات التربوية المهمة التي أحدثت تحولًا في فهم عمليات التعلم من خلال احترام عقل المتعلم وتفعيله، حيث تركز على التفاعل بين الخبرات السابقة والمعلومات الجديدة لبناء معرفة أعمق. ومن هنا ظهرت النمذجة المعرفية كأداة تعليمية فعّالة لمحاكاة العمليات الذهنية وتحليل التفكير، بما يتيح تصميم بيئات تعليمية تفاعلية تعتمد على الفهم والمعالجة المتكاملة للمعلومات وتقوم النمذجة المعرفية على عرض المعلم لتفكيره بصوت مرتفع أثناء أداء المهمة معتمدة على خطواتها بنقل المادة التعليمية ، ما يتيح للمتعلمين فرصة فهم آليات التفكير واتخاذ القراروتُعد هذه الاستراتيجية ذات أهمية خاصة في المجالات التطبيقية كالتربية البدنية وعلوم الرياضة، إذ تسهم في تطوير مهارات الطلبة من خلال الدمج بين النظرية والتطبيق. ويُعد توظيف الوسائط المتعددة ضمن النمذجة المعرفية وسيلة تعليمية فعالة، إذ تدمج النصوص والصور والفيديوهات لتقديم محتوى تفاعلي يساعد على الفهم وتصحيح الأداء. وفي كرة القدم، التي تتطلب مهارات بدنية وفنية محددة (الدحرجة والتمرير والتهديف والاخماد) تبرز الحاجة لتقنيات تدريسية حديثة ترتقي بمستوى الطلاب. وتكمن أهمية البحث الحالي في كونه إضافة نوعية في طرائق تدريس التربية البدنية وعلوم الرياضة، مع اعتماده على منصة ThingLink التفاعلية لتجاوز المعوقات التعليمية، وتحقيق الفهم الدقيق والتكنيك للمهارات الاساسية من خلال استراتيجيات تعليمية متطورة.

2-1 مشكلة البحث:

من خلال اطلاع الباحث على العديد من الدراسات والبحوث السابقة بالإضافة إلى اللقاءات مع ذوي الخبرة والاختصاص، تبيّن وجود قصور ملحوظ في مستوى تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لدى الطلبة. ويُعزى هذا القصور إلى قلة اعتماد الأساليب التعليمية الحديثة لاسيما الاستراتيجيات التي تمزج بين الجانب المعرفي واستخدام الوسائط المتعددة، مما ينعكس سلبًا على اكتساب الأداء الحركي الدقيق والخطوات الفنية الضرورية لإتقان المهارات. كما أن استمرار الاعتماد على أساليب تقليدية تفتقر إلى مراعاة الفروق الفردية، ولا تُفعّل الحواس المتنوعة في عملية التعلم، أسهم في تقليل فاعلية التعلّم وتدنّي تفاعل الطلبة. بناءً على ذلك، برزت فكرة هذه الدراسة لتوظيف استراتيجية النمذجة المعرفية المدعومة بالوسائط المتعددة كوسيلة لتعزيز تعلم مهارات كرة القدم، حيث سعى الباحث إلى استكشاف إمكانات هذه الاستراتيجية وتطبيقها ضمن إطار علمي ومنهجي.

١ ـ ٣ أهداف البحث

1-اعداد وحدات تعليمية باستراتيجية النمذجة المعرفية في تعلم بعض المهارات بكرة القدم للطلاب

2- التعرف على أثر الوحدات التعليمية باستخدام النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة في تعلم بعض المهارات بكرة القدم للطلاب

3- التعرف على افضلية المجاميع التجريبية والضابطة

١-4 فرضيات البحث

١ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمجاميع البحث الثلاث في تعلم بعض المهارات بكرة القدم للطلاب ولصالح الاختبارات البعدية لمجاميع البحث الثلاث

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات البعدية لمجاميع البحث الثلاث في تعلم بعض المهارات بكرة القدم (الدحرجة والتمرير والتهديف والاخماد) ولصالح المجموعتين التجريبيتين

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات للمجموعات الثلاث في تعلم المهارات بكرة القدم للطلاب .

١-٥ مجالات البحث

١-٥-١ المجال البشري: عينة من الطلاب المرحلة الأولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة اشور الجامعة للعام الدراسي 2024-2025

١-٥-٢ المجال الزماني: من تاريخ 8/ 2024/10 الى 2025/4/15

1-٥-٣ المجال المكاني: القاعات الدراسية المزودة بشاشات العرض المرئي وملعب كرة القدم لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة اشور / بغداد

1-3 منهـج البحث

استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمته اهداف وإجراءات وقد اعتمد الباحث التصميم التجريبي تصميم المجموعات المتكافئة ذات الاختبارين القبلي والبعدي

2-3 مجتمع وعينة البحث

تم تحديد المجتمع بالطريقة العمدية من طلبة المرحلة الأولى قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة اشور للعام الدراسي (2024 -2025) والبالغ عددهم (86) طالبا وطالبةً من الدوام الصباحي قاعة (A) و (B) و (C) طالب وطالبة وتـــــم اعتمادها عمديا اما عينة البحث فقد اختيرت بالطريقة العشوائية المنتظمة اذا بلغ عدد الطلاب (60) في جامعة اشور / كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة قاعة A . B . C وبطريقة القرعة تم تحديد قاعة A قاعةB قاعة C كمجاميع تجربة البحث لتمثل مجموعة A المجموعة التجريبية الأولى ومجموعةB المجموعة التجريبية الثانية ومجموعة C المجموعة الضابطة وبواقع (20) طالب لكل مجموعة وقد استبعد الباحث الطالبات من تجربة البحث كون مادة كرة القدم للذكور فقط مع استبعاد الطلاب الراسبين والممارسين للعبة في الأندية الرياضية

جدول (1)

يبين عدد افراد مجموعات البحث الثلاث ونسبتهم المئوية من مجتمع البحث

عدد المجتمع	86			المستبعدون
مجموع افراد العينة	60			
مجموعات البحث الثلاث	قاعة A	المجموعة التجريبية الاولى (استراتيجية النمذجة المعرفية)	20 طالب	10 استطلاعية
	قاعة B	المجموعة التجريبية الثانية (استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة)	20 طالب	3 بنات 2 غياب 1 لاعب نادي
	قاعة C	المجموعة الضابطة	20 طالب	4 بنات 3 لاعبين نادي 3 غياب

علما ان باقي الطلبة الاخرين يدخلون الدرس لكن الباحث لم يتعامل معهم احصائيا فقط (60) طالب ولذلك استخدم الباحث التصميم التجريبي لمجموعات المتكافئة وكما في الجدول (1)

3-3 الأجهزة والأدوات ووسائل جمع المعلومات :

1-3-3 وسائل جمع المعلومات في البحث

1- المراجع والمصادر العربية والأجنبية
2- استبانة ترشيح الاختبارات للمهارات بكرة القدم
3- المقابلات الشخصية مع الخبراء
4- استمارة جمع البيانات وتفريغ المعلومات الخاصة بالبحث
5- فريق العمل المساعد

3-3-3 الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث

- لا بتوب نوع (DELL)
- كاميرا نوع (Canon)
- شاشة عرض اكتف بورد نوع (acre)
- مودم محمول للأنترنت شركة زين
- أقراص (سي دي)
- كرات قدم قانونية عدد (10)
- شواخص ملونة عدد (15)
- أقماع أرضية عدد (15) .
- اهداف صغيرة عدد (4)
- ساعة إيقاف إلكترونية. وصافرة
- شريط لاصق ملون
- ميزان طبي نوع اومران اتش لقياس الوزن عدد (2)

4-3 الإجراءات الميدانية للبحث

1-4-3 تحديد مهارات كرة القدم

حدد الباحث مهارات كرة القدم من ضمن المهارات المنهجية التي تدرس لطلاب المرحلة الأولى في جامعة اشور / كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة (الفصل الدراسي الأول) والمتمثلة بالمهارات التالية:

1- مهارة الدحرجة
2-مهارة التمرير
3-مهارة الاخماد
4-مهارة التهديف

2-4-3 تحديد الاختبارات للمهارات قيد البحث

1-الدحرجة بالكرة ذهابا وإيابا
2- اختبار التمرير المرتدة على جدار لمدة (30) ثانية
3- الاخماد بالكرة داخل مربع 2م من مسافة 6م بكل أجزاء الجسم عدا الذراعين)
4- التهديف بالقدم على المستطيلات المتداخلة

3-4-3 التجربة الاستطلاعية

قام الباحث بمساعدة فريق العمل تجربة استطلاعية على عينة من الطلاب ومن خارج عينة البحث وعددهم 10 طلاب من قاعة (A) في يوم السبت المصادف 2024/11/30 و لم يتم إشراكهم في

التجربة الأساسية، لكنهم كانوا من نفس مجتمع البحث وتم إعادة التجربة بعد مرور سبعة أيام من تاريخ التجربة الأولى أي يومي (2024/12/7).. وقد كانت أهداف التجربة الاستطلاعية كما يلي:

1. التأكد من وضوح جميع الاختبارات وفهمها من قبل أفراد العينة وفريق العمل
2. اختيار التشكيلات المناسبة وتوضيح كيفية وقوف اللاعبين والاستاذ
3. معرفة الأخطاء التي ربما تحدث اثناء تنفيذ المنهج التعليمي
4. معرفة الوقت الذي ستستغرقه الوحدة التعليمية

3-4-4 الأسس العلمية لاختبارات المهارات بكرة القدم

3-4-4-1 صدق الاختبار :

من اجل الحصول على معامل الصدق للاختبارات المهارية المستخدمة بالبحث تم استخدام صدق المحتوى او المضمون حيث قام الباحث بعرض استبانة الكترونية لاختبارات المهارات الأساسية على مجموعة من ذوي الخبرة والاختصاص

3-4-4-2 ثبات الاختبار :

قام الباحث بتطبيق الاختبارات (المهارات) على (10) طلاب على عينة من غير عينة البحث الذين لم يتم ادخالهم بالتجربة الرئيسة ومن المجتمع البحث نفسه ثم قام الباحث بإعادته بعد (7) أيام من تاريخ تطبيق الاختبار الأول ومع تثبيت ظروف مشابهة على افراد العينة . وتم استخراج معامل الثبات باستخدام قانون معامل الارتباط البسيط (بيرسون) وقد أظهرت النتائج معاملات ثبات عالية وانها ذات دلالة معنوية لان قيمة (ت) المحسوبة جميعها اكبر من قيمة (ت) الجدولية والبالغة (2،16) عند مستوى دلالة (0،05) ودرجة حرية (8) كما هو موضح في جدول (2)

3-4-4-3 موضوعية الاختبار :

لبيان موضوعية الاختبارات المستخدمة اعتمد الباحث على حساب الوسط الحسابي لاثنين من المحكمين من خلال قرص(CD) وكما مبين في الجدول (2)

جدول (2) موضوعية الاختبار

	تسلسل	الاختبارات المستخدمة في البحث	وحدة القياس	الثبات	قيمة (ت ر) المحسوبية	الموضوعية	قيمة (ت ر) المحسوبية
دحرجة	1	الدحرجة بالكرة بين (10) شاخصا والمسافة بين شاخص واخر (2) م ذهابا وإيابا	ثانية	0.882	6.73	0.975	15.94
تمرير	2	اختبار التمرير المرتدة على جدار لمدة (30) ثانية	عدد	0.634	2.95	0.947	10.29
اخماد	3	الاخماد بالكرة داخل مربع 2م من مسافة 6م بكل أجزاء الجسم عدا الذراعين	درجة	0.608	2.73	0.549	2.37
تهديف	4	التهديف بالقدم على المستطيلات المتداخلة	درجة	0.543	2.30	0.607	2.70

3-4-5 الاختبار القبلي

تم إجراء الاختبارات القبلي على مجاميع البحث الثلاث (التجريبية الأولى والثانية والمجموعة الضابطة) ومن خلال تصوير الاختبار القبلي لتحليل الاداء والاستفادة من الفيديو للرجوع اليه لاحقا للتحقق من ظروف الاختبار وتطبيقه بالاختبار البعدي . وللتحقق من تكافؤ مجاميع البحث، قام الباحث بتكوين مجموعات متكافئة على الأقل فيما يتعلق بالمتغيرات المرتبطة بالدراسة. تم استخدام تحليل التباين كأسلوب إحصائي لتقييم تكافؤ المجاميع الثلاث وفقًا لمتغيرات البحث. يُعرض ذلك بشكل مفصل في جدول (3)، الذي يوضح النتائج المتعلقة بتكافؤ العينة في المتغيرات المختارة.

جدول (3) يبين تكافؤ مجاميع البحث في المتغيرات التابعة

المتغيرات التابعة	وحدة القياس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f المحسوبة	قيمة f الجدولية	الدلالة الاحصائية
مهارة التمرير	عدد/ثانية	بين المجموعات	4.800	2	2.400	2.945	3,150	غير دال
		داخل المجموعات	46.450	57	0.815			
مهارة الدحرجة	ثانية	بين المجموعات	0.030	2	0.015	1.322		
		داخل المجموعات	0.646	57	0.011			
مهارة الاخماد	درجة	بين المجموعات	3.433	2	1.717	1.836		
		داخل المجموعات	53.300	57	0.935			
مهارة التهديف	درجة	بين المجموعات	2.233	2	1.117	2.245		
		داخل المجموعات	28.350	57	0.497			

❖ قيمة (f) الجدولية (3.150) عند درجة حرية (2،57) ومستوى دلالة (0.05).

ظهر عن طريق جدول (3) بأن قيمة (ف) المحسوبة للمتغيرات التابعة وهي جميعها اقل من قيمة (ف) الجدولية البالغة (3.150) وتحت مستوى دلالة (0.05) ودرجتي حرية (2) ، 57) ومما يدل على انه لا يوجد فرق معنوي بين هذه المتغيرات ويدل أيضا على إن مجموعات البحث الثلاث متكافئة في اختبارات المهارات بكرة القدم قيد البحث.

3-4-6 تنفيذ التجربة الرئيسية

بعد اجراء التجارب الاستطلاعية على عينة من مجتمع البحث وتلافي الصعوبات التي واجهت الباحث والتي امتدت من تاريخ (2024/12/14) ولغاية (2025/2/1) قام الباحث بإعداد وحدات تعليمية للمجموعة الأولى، استخدم استراتيجية النمذجة المعرفية فقط والمجموعة الثانية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة والمجموعة الثالثة اعتمدت على الأسلوب المتبع من قبل التدريسي، نفذ الباحث اول وحدة تعليمية يوم السبت بتاريخ (2024/12/14) في ساحة الكلية و تضمن المنهج التعليمي (10) وحدات (2) تعريفية و(8) وحدات تعليمية بواقع وحدة واحد في الأسبوع وبزمن (90) دقيقة للوحدة التعليمية وكانت الوحدات متسلسلة منتظمة متدرجة بالصعوبة كما أشرف الباحث بصورة مباشرة على تطبيق الوحدات التعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة ملحق (8) في حين ان باقي محتويات الوحدة هو من مهمة التدريسي للمجموعتين التجريبية والضابطة ولم يتدخل الباحث في هذا الجانب

3-4-7 اعداد الوحدات التعليمية للمجموعتين التجريبية

3-4-7-1 اقسام الوحدات التعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية

قام الباحث بأعداد وحدات تعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية للمجموعة التجريبية الاولى متكونة من عدة خطوات علمية" واقسام زمنية

1-الخطوة الأولى مقدمة عن المهارة: يقوم الأستاذ بأشراف الباحث بتقديم المهارة وتنشيط المعرفة السابقة ويتم شرح المهارة بصوت واضح وعالي فيقوم الطلاب بتدوين ما تعلموه في ورقة العمل حيث وظف الباحث الخطوة الأولى بالقسم الرئيسي بالجزء التعليمي كما موضح بالوحدات التعليمية ملحق(10)

2-الخطوة الثانية النمذجة بواسطة المدرس: وتم توظيفها بالقسم الرئيسي بالجزء التعليمي أيضا حيث يقوم المدرس بلعب دور (النموذج) مرة ودور (المراقب) مرة فيقوم بتقديم المادة الدراسية بصوت عالي واضح ويوجه نفسه ويقدم حل للمسائل التي تواجهه ويراجع الحل بطريقة منظمة ومخطط لها

3-الخطوة الثالثة توزيع الأدوار بين الطلاب: يقوم الأستاذ بتوزيع أدوار الطلاب حيث يقوم طالب بلعب دور الانموذج والطالب الاخر دور المراقب ويراعي كل طالب دورة في المهمة المكلف بها وهذه الخطوة تم توظيفها بالقسم الرئيسي بالجزء التطبيقي واستغرقت وقت 10 دقائق من الوقت الأصلي

4-الخطوة الرابعة النمذجة بواسطة الطالب: يقوم كل طالب بأداء دوره، سواء كان نموذجًا أو مراقبًا، مما يساعدهم على إيجاد حلول للمشكلات الرياضية أو مناقشة موضوع الدرس بفاعلية. يتم ذلك من خلال مقارنة أفكارهم مع زملائهم في المجموعة المجاورة، مما يسهم في تطوير قدرتهم على التفكير النقدي. كما يقدم الاستاذ تغذية راجعة للطلاب لتوجيههم عند الحاجة، ويختبر مدى استيعابهم بناءً على أدائهم في المهارة المطلوبة. وهذه الخطوة بالقسم الرئيسي الجزء التطبيقي استغرقت 10 دقائق اما الوقت المتبقي من الجزء التطبيقي لصالح التمارين التعليمية التطويرية

5-الخطوة الخامسة المناقشة بعد انتهاء الطلاب: بعد انتهاء الطلاب من نمذجة ادائهم يناقش الاستاذ معهم كيفية أداء المهارة عمليًا، مستبعدًا الأخطاء المحتملة، ومؤكدًا على أهمية اتباع الخطوات الصحيحة. هذا يوجه الطلاب نحو التفكير الإيجابي، مما يعزز إتقانهم للمهارة بشكل أفضل. والخروج بنتائج إيجابية وهذه الخطوة الأخيرة من الاستراتيجية بالقسم الختامي

زمن الوحدة التعليمية (90) دقيقة تضمنت

توظيف خطوات النمذجة المعرفية بالقسم الرئيسي :

القسم الرئيسي : (60) ويقسم به مراحل استراتيجية النمذجة المعرفية

الجزء التعليمي (30) : مرحلتين

1- مقدمة عن المهارة : يقوم فريق العمل المساعد بإعطاء فكرة واضحة عن مهارة التمرير وعن كيفية تأدية المهارة من خلال الشرح الواضح والعرض

2- النمذجة من قبل المدرس: من قبل النموذج ويتم إعطاء تغذية راجعة من قبل المدرس لكي يتم تصحيح الأخطاء باستخدام الوسائط المتعددة والصور التفاعلية

الجزء التطبيقي (30) : مرحلتين

3-توزيع الأدوار بين الطلاب: تقسيم افراد المجموعة الى خمسة مجموعات تعاونية كل مجموعة تتكون من ثلاث طلاب بعد شرح المدرس المهارة

4-النمذجة من قبل الطالب: يبدا الطالب بأداء التمرينات هكذا لبقية التمرينات الأخرى الخمس مع مراعاة إعطاء النصائح والتوجيهات من قبل القائد والمدرس.

الجزء الختامي (10) : مرحلة

5-المناقشة بعد انتهاء الطلاب : يقوم الأستاذ بجمع الطلاب والمناقشة حول أداء المهارة واتقانها وإعطاء التغذية الراجعة وتصحيح الأخطاء والوصول للأداء الجيد

3-4-7-2 اعداد الوحدات التعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة

قام الباحث بأعداد وحدات تعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة للمجموعة التجريبية الثانية ، مستفيدًا من الوسائط المتعددة لتعزيز الفهم والأداء المهاري لدى الطلاب. وقد استخدم منصة (Think Link) في تصميم صور تفاعلية مشوقة ومفصلة لكل مهارة، حيث تم توظيف التصوير البطيء لتوضيح التفاصيل الحركية الدقيقة، مصحوبًا بتعليق صوتي يشرح آلية الأداء الصحيح وأبرز الأخطاء الشائعة. كما تضمن المحتوى اختبارًا تفاعليًا يتألف من عدة فقرات تقويمية، يهدف إلى قياس مدى استيعاب الطلاب للمحتوى المعروض، إضافةً إلى كونه وسيلة للتغذية الراجعة، مما يسهم في تعزيز التعلم التصحيحي وتمكين الطلاب من تحسين أدائهم بناءً على التغذية الراجعة الفورية.

3-4-7-3 اقسام الوحدات التعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة

زمن الوحدة التعليمية (90) دقيقة

القسم التحضيري (30) : موزع على

الجانب الإداري (5) دقائق: تسجيل الحضور وتجهيز البرنامج لعرضه على الاكتف بورد مع توجيه الطلاب للقاعة الدراسية المزودة بشاشات العرض

الجزء التعليمي (25) دقيقة :

قام الباحث باعداد وحدات تعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة حيث قام برفع الجزء التعليمي بالقسم التحضيري ليأخذ الطلاب وقتهم اثناء العرض وفهم المهارة بواسطة الصور التفاعلية التي اعدها الباحث كما موضح بالجدول (4) في حين باقي اقسام الوحدات التعليمية كما هي بالمجموعة التجريبية الأولى

الجدول (4) يبين أقسام وتفاصيل وزمن الوحدة التعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة

اقسام الدرس	الفعاليات التعليمية	الزمن	اقسام الانموذج	الملاحظات
القسم التحضيري 30 دقيقة	الجانب الإداري	5 د		
	الجزء التعليمي	25 د	1- مقدمة عن المهارة 2- النمذجة من قبل الأستاذ	يستخدم المدرس عرض الصور التفاعلية قبل الدرس للمهارة التي يراد ندرسها تساعد الطلبة على فهم موضوع الدرس والتغذية الراجعة
القسم الرئيسي 50 دقيقة	الاعداد العام الاعداد الخاص	5د 5د		
	الجزء التطبيقي	40د	3- توزيع ادور بين الطلاب 4- النمذجة من قبل الطالب	
القسم الختامي 10 دقيقة			5- المناقشة بعد انتهاء الطلاب	

3-4-8 الاختبار البعدي

أجري الاختبار للمهارات الأساسية بكرة القدم بتاريخ 2025/2/9/ في تمام الساعة 10 صباحًا، في نفس ساحة الجامعة باستخدام جميع الأجهزة والأدوات المعتمدة في الاختبار القبلي. كما حرص الباحث قدر الإمكان على توفير الظروف نفسها التي كانت متاحة أثناء إجراء الاختبار القبلي .

3-9 الوسائل الإحصائية المستخدمة بالبحث

(استخدم الباحث الحقيبة الإحصائية SPSS)

4- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها .

4-1 عرض النتائج ومناقشة نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجاميع الثلاث في المتغيرات التابعة

4-1-1 عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية الاولى (استراتيجية النموذجة المعرفية) .

جدول (5)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمتي (t) المحسوبة والجدولية لنتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث للمجموعة التجريبية الاولى.

المتغيرات التابعة	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة
		س	ع	س	ع		
مهارة التمرير	عدد/ثانية	4.550	1.099	6.200	1.281	7.906	دال
مهارة الدحرجة	ثانية	4.217	0.062	4.027	0.199	4.541	دال
مهارة الاخماد	الدرجة	5.450	0.944	6.700	1.031	7.109	دال
مهارة التهديف	الدرجة	4.400	0.680	5.700	0.864	6.725	دال

❖ قيمة (t) الجدولية (2.093) عند درجة حرية (19) ومستوى دلالة (0.05).

اظهرت النتائج في الجدول (5) لاختبارات المهارات بكرة القدم ان هنالك فروقا ذات دلالة معنوية بين نتائج درجات الاختبارين القبلي والبعدي في جميع النتائج لدى المجموعة التجريبية الاولى (استراتيجية النمذجة المعرفية) اذ ان قيمة (t) المحسوبة هي اكبر من قيمة (t) الجدولية والبالغة (2.093) وبدرجة حرية (19) وتحت مستوى دلالة (0.05) وهذا يدل على وجود فرق معنوي لصالح الاختبار البعدي

4-1-2 عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية الثانية (استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة) .

جدول (6)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمتي (t) المحسوبة والجدولية لنتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث للمجموعة التجريبية الثانية.

المتغيرات التابعة	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة
		س	ع	س	ع		
مهارة التمرير	عدد/ثانية	5.150	0.670	7.650	0.988	13.516	دال
مهارة الدحرجة	ثانية	4.272	0.159	4.100	0.131	3.149	دال
مهارة الاخماد	الدرجة	4.900	1.020	7.200	1.239	6.902	دال
مهارة التهديف	الدرجة	4.850	0.745	7.300	1.417	8.585	دال

❖ قيمة (t) الجدولية (2.093) عند درجة حرية (19) ومستوى دلالة (0.05) .

وقد اظهرت النتائج في الجدول (6) لاختبارات المهارات بكرة القدم ان هنالك فروقا ذات دلالة معنوية بين نتائج درجات الاختبارين القبلي والبعدي في جميع النتائج لدى المجموعة التجريبية الثانية (استراتيجية النموذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة) اذ ان قيمة (t) المحسوبة هي اكبر من قيمة (t) الجدولية والبالغة (2.093) وبدرجة حرية (19) وتحت مستوى دلالة (0.05) وهذا يدل على وجود فرق معنوي لصالح الاختبار البعدي .

4-1-3 عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية الضابطة .

جدول (7)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمتي (t) المحسوبة والجدولية لنتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث للمجموعة الضابطة

المتغيرات التابعة	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة
		س	ع	س	ع		
مهارة التمرير	عدد/ثانية	4.550	0.880	5.900	1.071	4.353	دال
مهارة الدحرجة	ثانية	4.240	0.068	4.163	0.101	3.754	دال
مهارة الاخماد	الدرجة	5.350	0.933	6.350	0.812	4.156	دال
مهارة التهديف	الدرجة	4.500	0.688	5	0.656	3.559	دال

❖ قيمة (t) الجدولية (2.093) عند درجة حرية (19) ومستوى دلالة (0.05)

وقد اظهرت النتائج في الجدول (7) لاختبارات المهارات بكرة القدم ان هنالك فروقا ذات دلالة معنوية بين نتائج درجات الاختبارين القبلي والبعدي في جميع النتائج لدى المجموعة الضابطة اذ ان قيمة (t) المحسوبة هي اكبر من قيمة (t)

الجدولية والبالغة (2.093) وبدرجة حرية (19) وتحت مستوى دلالة (0.05) وهذا يدل على وجود فرق معنوي لصالح الاختبار البعدي .

2-4 عرض ومناقشة نتائج الاختبارات المهارات بكرة القدم وتحليلها وفقا للمجموعات الثلاث في الاختبارات البعدية .

من اجل معرفة معنوية الفروق بين متوسطات نتائج الاختبارات البعدية بين المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة لاختبارات المهارات بكرة القدم ، استخدم الباحث تحليل التباين بين المجاميع الثلاث. جدول (8)

جدول (8)

يبين نتائج تحليل التباين بين مجموعات البحث الثلاث في اختبارات المهارات بكرة القدم في الاختبارات البعدي

المتغيرات التابعة	وحدة القياس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f المحسوبة	قيمة F الجدولية	الدلالة الاحصائية
مهارة التمرير	عدد/ثانية	بين المجموعات	35.033	2	17.517	13.955	3.150	دال
		داخل المجموعات	71.550	57	1.255			
مهارة الدحرجة	ثانية	بين المجموعات	0.185	2	0.022	4.122		
		داخل المجموعات	1.282	57	1.400			
مهارة الاخماد	درجة	بين المجموعات	7.300	2	1.087	3.661		
		داخل المجموعات	61.950	57	1.400			
مهارة التهديف	درجة	بين المجموعات	44.800	2	1.063	21,069		
		داخل المجموعات	60.600	57	112.217			

❖ قيمة (f) الجدولية (3.150) عند درجة حرية (2،57) ومستوى دلالة (0.05).

أظهرت نتائج اختبار تحليل التباين، الموضحة في الجدول (8)، أن قيمة (f) المحسوبة للمقارنة بين اختبارات المهارات بكرة القدم، تتراوح بين (3.358 و21.069). هذه القيم أكبر من القيمة الجدولية لـ (f) والتي تبلغ (3.150) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجات الحرية (2 ،57).

تشير هذه النتائج إلى وجود فروق معنوية في تأثير المتغير المستقل، حيث يبرز كل من استراتيجية النمذجة المعرفية) و(النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة) كوسيلتين فعالتين في تعلم المهارات بكرة القدم

وبما أن جميع قيم (F) المحسوبة أكبر من قيم (F) الجدولية أي ذات دلالة معنوية فقد استخدم الباحث اختبار تيوكي (HS.D.) ولمعرفة الفروق بين متوسط المجموعات الثلاث في تعلم المهارات بكرة القدم

3-4 عرض ومناقشة نتائج اختبار تيوكي (H.S.D) لاختبارات المهارات بكرة القدم لمجموعات البحث الثلاث :

يبين اختبار تيوكي (H. S. D.)المقارنة متوسط اختبار مهارة التمرير بكرة القدم وحسب الأساليب المستخدمة.

المتغير		التمرير عدد / ثانية		
المعالجة الاحصائية		المجاميع البحثية		
المجاميع الثلاث	الوسط الحسابي	استراتيجية النمذجة المعرفية	استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	المجموعة الضابطة
استراتيجية النمذجة المعرفية	6.200	-	*5.8	1.2
استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	7.650	-	-	*7
المجموعة الضابطة	5.900	-	-	-
اختبار تيوكي (H S. D.)		2.83الجدولية		

❖ تمثل المعنوية عند نسبة خطا ≤(0,05).

ويرى الباحث : سبب تفوق المجموعة التجريبية الثانية على المجموعة التجريبية الأولى ان النمذجة المعرفية تفتقر للتفاعل الحسي وتعتمد اكثر على اللفظي والمشاهدة المباشرة دون استغلال الوسائط الحديثة وبذلك استخدم الباحث للمجموعة التجريبية الثانية الوسائط المتعددة التي ساعدت على تعلم تفاصيل أداء المهارة بشكل صحيح مع تصحيح الأخطاء وإعادة العرض والتركيز على تفاصيل المهارة والتوقف عنده السؤال والاستفسار مما عزز قدرات الطلاب على تقليد المهارة التي عرضت امامهم وهذا كان اهم سبب للتفوق على المجموعة التجريبية الأولى. (حيث بإمكان المتعلم استدعاء المعلومات التي شاهدها وقت الحاجة إليها ثم اختيار احد الأجزاء الأخرى لدراسته مما يتيح قدرا اكبر من المرونة والحرية في الاختيار لدى المتعلم) [1]

يبين اختبار تيوكي (H S. D.)المقارنة متوسط اختبار مهارة الدحرجة بكرة القدم وحسب الأساليب المستخدمة.

المتغير		الدحرجة / ثانية		
المعالجة الاحصائية		المجاميع البحثية		
المجاميع الثلاث	الوسط الحسابي	استراتيجية النمذجة المعرفية	استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	المجموعة الضابطة

(1)-حسن فاروق محمود، حمادة مسعود؛ أثر اختلاف تصميم نمط الإبحار في برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط المتفاعلة ومستوى القابلية للتعلم الذاتي على تنمية مهارات الخدمة المرجعية الرقمية لدى طلاب شعبة المكتبات والمعلومات وتكنولوجيا التعليم بكلية التربية (مجلة تكنولوجيا التعليم ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، العدد الرابع ، المجلد السابع عشر ،أكتوبر 2007م) ص80.

استراتيجية النمذجة المعرفية	4.027	-	2.257	*4.121
استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	4.100	-	-	1.893
المجموعة الضابطة	4.163	-	-	-
اختبار تيوكي (H S. D.)	2.83الجدولية			

❖ تمثل المعنوية عند نسبة خطا ≤(0,05).

ويعزو الباحث هذا التطور بالمجموعتين بالاختبارات البعدية نتيجة فعالية النمذجة المعرفية التي تدعم التعلم المستدام وتنشيط الذاكرة وتحفيز أفكار الطلاب اثناء تنفيذ المهارة مما يجعل عملية التعلم اكثر فاعلية ومتعة كما توكد الدراسات الحديثة على استخدام الوسائط المتعددة والأساليب التعليمية المتطورة بشرط معرفة كيفية توظيفها في ميادين التعلم لذا استخدم الباحث في المجموعة التجريبية الثانية منصة (Thing Link) التفاعلية التي عملت على تحقيق التعلم المناسب للطلبة من خلال سهوله الحصول على المعلومات ورويه المهارة وتفاصيلها بوضوح بطرق متنوعة ومختلفة سمعية وبصريه واسالة وتوضيح على شكل نص لتفاصيل المهارة إضافة للتمارين المركبة والمتدرجة بالسهولة والصعوبة وهذا يتفق مع حاتم يوسف 2006 (أن عرض المفاهيم الصحيحة بالصوت والصورة والحركة والتفاعل يجعل المعلومات تختزن في الذاكرة بأكثر من صورة وهذا يساعد على سرعه تذكرها)[1].

يبين اختبار تيوكي (H S. D.)المقارنة متوسط اختبار مهارة الاخماد بكرة القدم وحسب الأساليب المستخدمة.

المتغير	الاخماد / الدرجة			
المعالجة الاحصائية	المجاميع البحثية			
المجاميع الثلاث	الوسط الحسابي	استراتيجية النمذجة المعرفية	استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	المجموعة الضابطة
استراتيجية النمذجة المعرفية	6.700	-	2.145	1.502
استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	7.200	-	-	*3.348
المجموعة الضابطة	6.350	-	-	-
اختبار تيوكي (H S. D.)	2.83الجدولية			

❖ تمثل المعنوية عند نسبة خطا ≤(0,05).

(1)- حاتم يوسف ابوزايده ؛ فعالية برنامج بالوسائط المتعددة لتنمية المفاهيم والوعي الصحي في العلوم لدى طلبة الصف السادس الاساسي ، رسالة ماجستير (كلية التربية قسم المناهج وتكنولوجيا التعليم ، الجماعة الاسلامية ،2006م) ص103.

ذكر الباحث بالمناقشات السابقة للمهارات هو استخدام التقنية الحديثة والعرض المرئي والسمعي المشوق والذي يوضح تفاصيل المهارة بطرق مختلفة ومتنوعة بعيدا عن اللفظية تثير روح المرح والمشاركة وتلفت انتباه الطلبة كما يسهل عملية حفظ المعلومات والتحكم بإيقافها وعرضها أدى ذلك لتفوق الاستراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة وزيادة التفاعل بالدرس وتطوير أفكار الطلاب واخراجهم من كونهم متلقين فقط كما ان دمج الوسائط المتعددة أتاح فرصا متنوعة لاستقبال المعلومات من خلال القنوات البصرية والسمعية والحركية مما أدى الى تحسين الأداء واسترجاع المعلومة بصورة اسرع وبدقة اكثر مقارنة بالأساليب التقليدية. وهذا يتفق مع احمد مالك (2019) (ان استخدام الأجهزة والأدوات تساعد على بناء تصور حركي بشكل جيد عند المتعلمين فمن خلال عمليات العرض والتغذية الراجعة يتمكن الطالب من بناء تصور حركي للمهارات وهذا ما يؤدي الة تحسين الأداء وسرعة النمذجة)[1]

يبين اختبار تيوكي (H S. D.)المقارنة متوسط اختبار مهارة التهديف بكرة القدم وحسب الأساليب المستخدمة.

المتغير	التهديف / الدرجة			
المعالجة الاحصائية	المجاميع البحثية			
المجاميع الثلاث	الوسط الحسابي	استراتيجية النمذجة المعرفية	استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	المجموعة الضابطة
استراتيجية النمذجة المعرفية	5.700	-	*6.956	1.739
استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة	7.300	-	-	*8.695
المجموعة الضابطة	5.300			
اختبار تيوكي (H S. D.)	2.83الجدولية			

❖ **تمثل المعنوية عند نسبة خطا ≤(0,05).**

يبين الباحث سبب تفوق المجموعة التجريبية الثانية (استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة) على المجموعة التجريبة الأولى(استراتيجية النمذجة المعرفية) إضافة وسائل حديثة وعرض مرئي تفاعلي على منصة (ThingLink) عزز من تاثير النمذجة المعرفية مماجعل نسبة الاستيعاب وحفظ تفاصيل المهارة اسرع وافضل باستخدام اكثر من حاسة بصرية وسمعية للتعلم ويتضمن المنهج التعليمي طرح الأسئلة بعد عرض الفيديو واستطلاع راي للمهارة قيد الدراسة ساعد ذلك الطلبة على تحليل وتبسيط المهارة والتعرف على اجزائها بعد العرض يتم تطبيق المهارة حيث كان للوحدات التعليمية دور فعال أتاح للطلبة فرص التكرار والممارسة تحت اشراف مستمر مما جعل ترسيخ المهارة لديهم وساهمت المنصة بتحسين القدرات المعرفية ((Warrick&woodward2021

[1] **احمد مالك ومحب حامد : اثر برنامج تعليمي بأسلوب الوسائط الفائقة التداخل وفق انموذج كلير في التعلم بعض المعارات الكشفة ، sports cultute سنة 2019، ص17**

وتدريب الطلبة على التفكير الإبداعي والتعاوني والتواصلي وزيادة شغف ودافعية الطلاب للتعلم ورفع معدل أدائهم كما زادة استخدام هذه التكنولوجيا من حماس المتعلمين والمعلمين على حد سواء وكذلك الباحث اثبت الأثر الإيجابي للمنصة بتحسين الجانب النظري والعملي للطلاب كما اثبتت الدراسات عن جملة من الفوائد التعليمية عند توظيف منصة (ThingLink) كمنصة تعليمية رقمية استخدمت حديثا بالتدريس والتوعية (Pringle,etal, 2022) وساهمت بشكل كبير بتحسين الجوانب المهارية وتطوير قدرات الطلاب .[1]

5-الاستنتاجات والتوصيات:

5-1الاستنتاجات:

1- كان للوحدات التعليمية وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة اثر في اتقان المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب حيث اظهرت المجموعة التي عملت وفق الاستراتيجية اداء متفوقا في تعلم واتقان بعض المهارات مقارنة بالطرق التقليدية

2- ساهمت التمارين المعدة من قبل الباحث وفق استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة في تعلم بعض المهارات بكرة القدم إثر إيجابيا على أداء الطلاب

3- لمجاميع البحث الثلاثة للاختبارات المهارية فروق معنوية ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (استراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة) ثم المجموعة التجريبيةالأولى (استراتيجية النمذجة المعرفية)، ثم المجموعة الضابطة.

التوصيات :

1-استخدام استراتيجية النمذجة المعرفية في المجال الرياضي وعلى مهارات أخرى لأنها ساهمت في تعلم واتقان المهارات الاساسية بكرة القدم

2-العمل على اجراء دراسات مشابهة اخرى واستخدام الوسائط المتعددة المتمثلة بالمنصة التفاعلية (Thing link) على عينات أخرى ولفئات عمرية مختلفة لألعاب ومهارات اخرى.

3-حث الكليات الاهلية على تبني نتائج البحث وتطبيقها في خططها التدريسية من خلال تطوير مناهج تعليمية تعتمد على استراتيجية النمذجة المعرفية وخطواتها

المصادر

1. أبو نبات، إبراهيم سعد، صعوبات التعلم (طرق التدريس والإستراتيجيات المعرفية)، الرياض، 2001

2. احمد مالك ومحب حامد : اثر برنامج تعليمي بأسلوب الوسائط الفائقة التداخل وفق انموذج كلير في التعلم بعض المعارات الكشفة ، sports cultute سنة 2019،

3. احمد محمد السيد: فعالية استخدام منصة الصور (Thing Link) التفاعلية بالتعلم المعكوسي وتأثيرها على مستوى أداء بعض المهارات الدفاعية لحارس المرمى في كرة اليد ، المجلة العملية لكلية التربية الرياضة ، جامعة أسيوط ، 2020م

4. إسماعيل، العجب محمد العجب : دور تقنية التعليم الالكتروني في تحقيق أهداف التعليم المفتوح" ورقة مقدمة للمشاركة في ندوة التعليم الالكتروني ، قسم تقنيات التعليم ، كلية التربية ، جامعة الخرطوم ، 2003.

[1] **Warrick, A., & Woodward, H. (2021). Reflections on 21st century skill development using interactive posters and virtual reality presentations. CALL and professionalisation:** short papers from EUROCALL 2021, 290

5. -بيتر ج. ل. تومسون. المدخل إلى نظريات التدريب، (ترجمة) مركز التنمية الإقليمي (القاهرة،1996)
6. جارلس هيوز : (1991) (ترجمة) موفق المولى ، كرة القدم الخطط والمهارة ، بغداد ، مطبعة التعليم العالي
7. حاتم يوسف ابوزايده ؛ فعالية برنامج بالوسائط المتعددة لتنمية المفاهيم والوعي الصحي في العلوم لدى طلبة الصف السادس الاساسي ، رسالة ماجستير) كلية التربية قسم المناهج وتكنولوجيا التعليم ، الجماعة الاسلامية ،2006م
8. حسن حسين وكمال عبد الحميد، **التعلم والتدريس من منظور النظرية البنائية** ، عمان ، الطبعة الأولى 2003
9. حسن فاروق محمود، حمادة مسعود؛ أثر اختلاف تصميم نمط الإبحار في برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط المتفاعلة ومستوى القابلية للتعلم الذاتي على تنمية مهارات الخدمة المرجعية الرقمية لدى طلاب شعبة المكتبات والمعلومات وتكنولوجيا التعليم بكلية التربية) مجلة تكنولوجيا التعليم ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، العدد الرابع ، المجلد السابع عشر ،أكتوبر 2007م
10. حنفي مختار محمد (2001) : الأسس العلمية في تدريب كرة القدم ، دار الفكر العربي، القاهرة
11. الدليمي، صباح سعيد حمادي، أثر استراتجيتي النمذجة المعرفية والتفاوض على المرونة والأصالة الرياضية والتحصيل لدى طالبات الصف السادس العلمي في الرياضيات، اطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بغداد / كلية التربية ابن الهيثم، 2012.
12. رياض هاتف عبيد: **اثر طريقة مقترحة قائمة على النظرية المعرفية الرمزية في تحصيل طلبة قسم التربية الخاصة في مادة المناهج التربوية والكتاب المدرسي**، مجلة العلوم الإنسانية ،كلية التربية للبنات ، جامعة بغداد،المجلد28 ، العدد 2، 2021

المصادر الاجنبية

[1] Warrick, A., & Woodward, H. (2021). Reflections on 21st century skill development using interactive posters and virtual reality presentations. CALL and professionalisation: short papers from EUROCALL 2021, 290

(أنموذج لوحدة تعليمية باستراتيجية النمذجة المعرفية باستخدام الوسائط المتعددة)

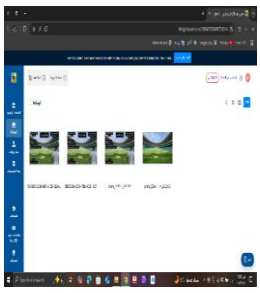
الوحدة التعليمية : الثانية
الأهداف السلوكية :
بكرة القدم / منصة (Thing Link)
جعل الطالب قادرا على ان :
عرض اكتف بورد وحاسبة

1. يتعرف الطالب المهارات الأساسية بكرة القدم
عدد الطلبة :
2. يتعرف الطالب على خطوات النمذجة المعرفية
التاريخ :
3. . ان يتعرف الطالب على المنصة التفاعلية (Thing Link)

الهدف التربوي : حب وطاعة واحترام
موضوع الدرس : تعريفية / المهارات الأساسية

الأدوات : كرات وشواخص شاشة

زمن الوحدة : 90 دقيقة
المرحلة الأولى : قاعة B
مكان الدرس : ملعب الجامعة كلية اشور

ت	أقسام الدرس	الزمن	أقسام الاسترانيجية	شرح الفعاليات	التشكيل	الملاحظات
1	القسم التحضيري	30 دقيقة		تسجيل الحضور والتأكد من ارتداء الملابس الرياضية للطلبة وتهيئة الأجهزة والأدوات وتشغيل البرنامج على شاشات العرض لعرض الصور التفاعلية للطلبة على منصة (Thing Link)		• التأكيد على ارتداء الزي الرياضي • التأكيد على الشرح المفصل والأداء الصحيح امام الطلاب ينقل الجزء التعليمي الى القسم التمهيدي من الدرس وذلك لاستخدام الوسائط المتعددة منصة (Thing Link) • يوضح المدرس عمل المنصة وطريقة الدخول اليها عن طريق التطبيق او محرك البحث ويعرض النموذج المعد من قبل الباحث)
	الجانب الاداري	5 دقائق				
	الجزء التعليمي	25 دقيقة	1-مقدمة عن المهارة 2-النمذجة من قبل المدرس	(مقدمة عن المهارة) يقوم فريق العمل المساعد بإعطاء فكرة واضحة عن مهارة التمرير وعن كيفية تأدية المهارة من خلال الشرح الواضح والعرض (النمذجة من قبل المدرس) من قبل النموذج ويتم إعطاء تغذية راجعة من قبل المدرس لكي يتم تصحيح الأخطاء باستخدام الوسائط المتعددة والصور التفاعلية		
2	القسم الرئيس					
	الاعداد العام	5 دقائق				
	الاعداد الخاص	5 دقائق	اقسام الانموذج	سير_ هرولة اعتيادية _هرولة برفع الركبتين هرولة_ هرولة بلف الجذع يمين يسار_ هرولة –هرولة مع رفع الركبتين عاليا للأمام _ هرولة اعتيادية_ سير الوقوف (القفز على البقعة) (وقوف رفع الذراعان اماما) ثني ومد الركبتين (2 عدة) (وقوف_ فتحا) ثني الركبتين كاملا مع رفع الذراعين جانبا (2عدة)		• تطبيق الاحماء من قبل جميع الطلاب • تنفيذ التمارين البدنية بصورة صحيحة
	اقسام الدرس	الزمن	شرح الفعاليات	التشكيل	الملاحظات	

3	الجزء التطبيقي	40 دقيقة	3-توزيع أدوار بين الطلاب 4-النمذجة من قبل الطالب	(توزيع أدوار بين الطلاب) تقسيم افراد المجموعة الى خمسة مجموعات تعاونية كل مجموعة تتكون من ثلاث طلاب بعد شرح المدرس المهارة (النمذجة من قبل الطالب) يبدا الطالب بأداء التمرينات هكذا لبقية التمرينات الأخرى الخمس مع مراعاة إعطاء النصائح والتوجيهات من قبل القائد والمدرس		• تطبيق المهارات بصورة صحيحة. وتوزيع الأدوار • التأكد من وضع الشواخص بالمكان الصحيح والتأكد من أداء الطالب
4	القسم الختامي	10 دقيقة	5- المناقشة بعد الانتهاء	تمارين تهدئة لعبة صغيرة (المناقشة بعد انتهاء الطلاب)		1-الوقوف بخط مستقيم 2-العمل على بقاء التشكيل مع التوزيع للألعاب الصغيرة

Abstract

The objective of this research was to design and implement instructional units based on the cognitive modeling strategy using multimedia to teach selected fundamental football skills to students, and to determine the effectiveness of these units by evaluating the performance of experimental groups in the post-test.

The researcher employed the experimental method due to its suitability for the research objectives and procedures, adopting an equivalent groups design. The research population was purposively selected from first-year students of the Department of Physical Education and Sports Sciences at Ashur University for the academic year 2024–2025, comprising 86 male and female students from the morning session.A total of 60 students were selected using systematic random sampling and were distributed into three experimental groups (Rooms A, B, and C), each consisting of 20 students. Female students were excluded, as football is taught only to male students. Additionally, students who were absent or actively participating in football clubs were excluded from the study.Ten students from Room A were selected for the pilot study. The field procedures included skill tests, followed by the pilot study to establish the scientific validity and reliability of the tests. Pre-tests were then administered to all three groups.Subsequently, the researcher prepared instructional units for the two experimental groups: one group received cognitive modeling instruction, and the other received cognitive modeling supported by multimedia. Each group underwent 10 instructional sessions, delivered once a week, each lasting 90 minutes.Following the implementation of the units, post-tests were administered to all groups. The results indicated that cognitive modeling using multimedia had a significant and positive impact on learning basic football skills, showing superior performance compared to traditional teaching methods.The researcher recommended that both public and private colleges adopt the findings of this study in their teaching plans and encourage the use of modern educational strategies such as cognitive modeling. Furthermore, the integration of interactive platforms like ThingLink in sports education—particularly football and other sports—was emphasized.