الفصـــــــــل الثانى

٢ / ٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة

٢ / ١ القراءات النظرية

٢ / ٢ الدراسات السابقة

٢/٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة :-

٢/١ القراءات النظرية :-

٢/١/١ تدريس الألعاب والرياضات :-

يمكـــن تصـــنيف الألعاب والرياضات من خلال خصائص مهاراتها إلى نوعين من الألعاب العاب ذات مهارات مغلقة مثل لعبة البولينج والجولف التى تفتقر إلى المتغيرات الهجومية والدفاعية عـــند الأداء التنافســـى، والعـــاب ذات مهارات مفتوحة مثل لعبة كرة السلة ، الكرة الطائرة ، وتلك الألعـــاب يجـــب أن تـــندمج وترتبط مهاراتها أثناء الأداء التنافسى لتتناسب مع المتغيرات الهجومية والدفاعـــية للعـــبة وتعلـــم كيفـــية اســـتخدام تلك المهارات بما يتماشى مع تلك المتغيرات الهجومية والدفاعية يختلف تماما عن كيفية تعلم المهارة الحركية Motor skill .

٢/١/١/٢ تدريس المهارات أم الخطط ؟

تشـــير " ليـــندا جريفيـــن Linda L. Griffin، وســـتيفين ميتشل Stephen A.Mitehell، وجوديـــث اوسلين Judith Oslin " أن أحد أبرز المشكلات التي تواجه المدرسين هي كيفية التوفيق للدمـــج بين تدريس المهارات المكتسبة والتدريس لتحسين الأداء وهذه المشكلة قادت دروس الألعاب لتتبع واحدا من النمطين الشائعين التاليين :-

الأول : يشير الى استخدام التدريبات الجزئية المتدرجة لتدريس المهارات .

الثانى : يدور حول المنافسة (لعب المباراة) وحدها .

فـــي حيـــن أنـــه هناك مدرسين يسمحون بلعب المباراة بعد تدريس المهارات و هو ما يسمى بـــالمدخل الفنى أو المهارى Technical or Skill Approach ، ونادرا ما نرى مدرسين يهتمون بـــتدريس الوعـــى الخططى المتلازم مع لعب المباراة وهو ما يسمى بالمدخل الخططى Tactical Approach ، ويضـــيفوا أن المدخل الفنى أو المهارى يقوم فيه العديد من المعلمين بتدريس الخطط بعد تعليم المهارات ، ولكن غالبا يصادفوا مشاكل في الربط بين هذين المكونين ، فعلى سبيل المثال فـــي وحـــدات كـــرة السلة يتم تعليم التمرير ، المحاورة ، التصويب فى فترة زمنية طويلة ثم تتبع بـــدروس خططية للعب المباراة ، فنجد أن التطور الحادث فى المهارة غير ظاهر خلال اللعب نظرا لتعلم المهارات بشكل منفرد بعيد عن بيئتها الخططية ، ولكن المدخل الخططى يمزج بين الخطط و المهـــارات عـــن طـــريق التأكيد على التوقيت المناسب لممارسة المهارة وتطبيق المهارة من خلال البيئة الخططية للمنافسة . (٣٣ : جـــ ، ٨)

٢/١/٢ المدخل الخططى والمهارى لتدريس الألعاب والرياضات :-

يذكـــر "جوديث رينك Judith E . Rink " إن الاختلاف بين القدرة على أداء المهارة الفنية واســـتخدامها فـــي مواقـــف اللعب يمكن وضوحها جليا في العبارة التالية " أيهما أكثر أهمية تطوير المهارة الفنية أم تطوير المهارة الخططية " عند تعلم اللعبة أو الرياضة ؟

فـــالعديد مـــن المربيين الرياضيين في الولايات الأمريكية وانجلترا يؤكدون على أن الخطوة الأولـــى لتعلم كيفية اللعب للألعاب المختلفة تبدأ من تعلم الخطط المبسطة لهذه الألعاب والرياضات مفضـــلين ذلـــك علـــى البدء بتعلم المهارات الفنية مفترضين أن الخطة جزء هادف من اللعبة وأن المتعلميـــن يســـتطيعوا تطويـــر مهـــاراتهم طبقا لما تم معرفته عن كيفية تنفيذ المهارة بعد البدء في اســـتخدامهم للخطـــط ، ويعتبر المدخل الخططى أو الاستراتيجى لتدريس الألعاب لديه الكثير على غرار المداخل المعرفية الاستراتيجية للتعلم ومداخل التعلم الاستدلالي (٣٧ : ٢٨٦)

٣/١/٢ نشأة وتطور المدخل الخططى :-

يذكـــر" ثـــورب Thorpe وبانكرBunker والموند Almand " وكذلك " ويرنر Werner والمونـــد Almand " أن أول ظهـــور للمدخـــل الخططـــى كإستراتيجية تعليمية مبتكرة في أواخر الســـتينات وبدايـــة الســـبعينات مـــن القـــرن الماضي بواسطة الباحثين والمربون في جامعة لافبره Loughborough Univ. التكنولوجية بإنجلترا. (٥٢) (٥٦)

ولقـــد تـــم ســـياق الملامح العامة لهذا المدخل بواسطة "مايلدون" Mauldon و "ريدفيرت" Redfern " ثـــم كانت البداية الحقيقية لهذا المدخل على يد "بانكر Bunker و ثورب Thorpe " عندما قاما باستخدام هذا المدخل فى تدريس الالعاب المختلفة فى المدارس الثانوية . (٢٢) (٤٤)

وتوالـــت الدراسات والبحوث المتعاقبة لاكتشاف مدى إيجابية وسلبية هذا المدخل الجديد فى تناولة لتدريس الألعاب بكافة تصنيفاتها داخل انجلترا وانتقلت فكرته إلى الولايات المتحدة الأمريكية

ولازالـــت هـــذه الأبحـــاث والدراسات مستمرة للحكم على مدى فاعلية هذا المدخل مقارنة بالمدخل المهارى في تدريس الألعاب وإن كانت هناك دلالات قوية على كفاءة المدخل الخططى في تدريـــس الألعـــاب أكـــثر مـــن المدخل المهارى ، ولذا فقد أصبح لنموذج المدخل الخططى منهجه وأســـاليبه فـــي التدريس ، بل تجاوز هذا الحد فقد أضحى المربون يفكرون في مستقبل هذا المدخل الخططـــى ويحـــاولون تحليل مكوناته لزيادة فاعليته ، وفي هذا الصدد يشير "شاندلر Chandler "

إلـــى أنـــه يمكـــن زيادة فاعلية المدخل الخططى إذا قام بتدريسه مدرسين ذوي مستوى متميز من الناحية التخصصية لعلم أصول التدريس المتفهمين لعملية التعلم Understanding for Learning (UFL).

كمـــا يضـــيف أنه من خلال الربط بين المدخل الخططى وبين التفهم لعملية التعلم اوالتدريس الفعال من خلال المدخل الخططى ومتطلبات التعلم الحيوي من خلال التفهم لعملية التعلم وينتج عن ذلك ما نحتاجه حقيقة وهو تدريس الألعاب للفهم من خلال الفهم للتعلم . (٢٤ : ٥٠ - ٥٢)

١/٣/١/٢ أسباب الحاجة الملحة للمدخل الخططى :

يذكـــر "بانكر Bunker و ثورب Thorpe "، إن المدخل المهارى Skill Approach يؤدي إلى السلبيات التالية :

- معظم الأطفال يحققوا نجاحات محدودة في الأداء الفعلي للعبة .
- اللاعـــبون المهـــرة يمتلكون مهارات فنية عالية ولكن يفتقرون للقدرة على اتخاذ القرار المناسب أثناء اللعب .
- الاعتماد على المدرس أو المدرب لاتخاذ القرارات .
- تخرج التلاميذ من المدرسة الثانوية ومعرفتهم عن الألعاب محدودة (٢٣ :١١) .

والخلاصة أن المدخل الفنى أو المهارى الذى تتم فيه الممارسة الجزئية للمهارات الفنية لا يـــؤدي إلى انتقال أثر تعلم مؤثر في مواقف اللعب المختلفة ، بالإضافة إلى أن المدخل المهارى يهتم بـــتدريس المهـــارات للإجابـــة على السؤال " كيف يتم أداء المهارة ؟ مما يؤثر بالسلب على كيفية استخدام هذه المهارات أثناء المنافسة .

وعملـــية التشـــويق والإثـــارة للـــتعلم فـــي المدخل المهارى تكون منخفضة لأن التدريبات المســـتخدمة في هذا المدخل تجعل المتعلمين يتساءلوا " لماذا نحن نقوم بذلك ؟ " ومتى نستطيع لعب مباراة ؟ "

لذا كان تفكير الباحثون لإيجاد مدخل تعليمي يحاول علاج سلبيات المدخل المهارى ويجعلها نقاط إيجابية ومن هنا ظهرت فكرة المدخل الخططى .

٢/٣/١/٢ مفهوم المدخل الخططى :

يذكر " تيم هوبر Tim Hopper " أن المدخل الخططى هو الطريق للتعرف على سببية اللعبة قبل كيفيتها أو بمعنى آخر هو المدخل الذي يهتم بالإجابة على السؤال " لماذا نلعب اللعبة ؟ " قبل الإجابة على السؤال " كيف نلعب اللعبة ؟ " .

ففـــي هـــذا المدخـــل يشارك المتعلمون في ألعاب معدلة تعمل على تطوير قدراتهم البدنية والاجتماعـــية والعقلية ، وهذه الألعاب تجعل المتعلمون أكثر وعياً من الناحية الخططية لكيفية لعب اللعـــبة لكـــي يستطيعوا التغلب على المنافس ، ومن خلال هذا الوعي الخططى يستطيع المتعلمون اتخاذ القرارات اللازمة نحو " ماذا يفعلون " و" كيف يفعلونها " فمثلا عندما يتخذ المتعلمون قرارات لأداء مهارة فنية فهم يقوموا بأدائها لأنهم يعوا خططيا مدى الحاجة لهذه المهارة. (٥٣ : ٤٦)

والاعـــتماد الأول لهذا المدخل يكون على قدرات المتعلمين Learner-Paced والتركيز على اللعبة ذاتها game – centered ويعمل هذا المدخل على تحسين مقدرة المتعلمين على اللعب أثناء المنافســـة وذلـــك عن طريق الربط بين الخطط والمهارات والتأكيد على التوقيت المناسب لممارسة المهـــارة وتطبيق المهارة من خلال البيئة الخططية للمنافسة ، و يوفر هذا المدخل للمتعلمين مستوى مـــرتفع من الدافعيه نحو التعلم لأنه يستثير قدراتهم باستمرار ، كما أنه يوفر المعرفة للمتعلمين عن مـــاذا يـــتم فعلـــه فـــي المواقف المختلفة للعبة مما يؤدي لتحسين قدرة المتعلمين على اتخاذ القرار المناســـب فـــي الوقت المناسب في المواقف المتغيرة للعبة أو عند مواجهة مشكلة يتعرضوا لها في مواقـــف اللعب المختلفة أو بمعنى آخر هو مدخل يجعل المتعلمين يستكشفوا ماذا يفعلونه أثناء اللعب عـــن طـــريق الخـــبرة العملية ويظهر هنا دور المدرس لمساعدة هؤلاء المتعلمين فى استكشاف ما اكتســـبوه من خبرة حل المشكلات التى تظهر فى اللعبة المعدلة ويتحقق من ذلك التعليم الفردى الذى يتعرف من خلاله المتعلمين على أخطائهم ومساعدة المدرس لهم فى تصحيح تلك الأخطاء .

ويري الباحث أن المدخل الخططي لتدريس الألعاب هو عبارة عن استراتيجية للتدريس غير المباشر تهتم بمتطلبات المتعلمين نحو ممارسة اللعبة أو الرياضة .

٤/١/٢ المصطلحات المستخدمة للتعبير عن المدخل الخططى :

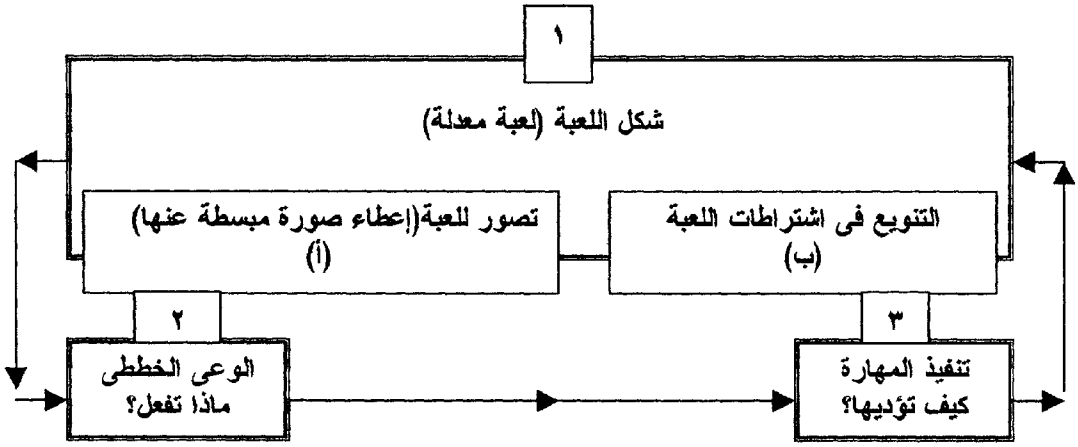
يذكر "دون موريس Don Morris وجيم ستيهل Jim Stiehl و جوديث رينك Judith E. Rink " أن مصـــطلح " تدريس الألعاب للفهم Teaching games for understandingهو أولى المصـــطلحات للتعبير عن المدخل الخططى في انجلترا في بداية الثمانينات ، وانتقل هذا المصطلح

مـــن انجلترا للولايات المتحدة مع بداية تطبيق هذا المدخل هناك وأصبح المصطلح الأكثر انتشارا ، وأطلـــق الباحـــثون والمـــربون تـــبعا لرؤى كل واحد منهم العديد من المصطلحات للتعبير عن هذا المدخـــل مثل " التدريس للفهم(TFU) Teaching games for understanding ومدخل الفهم An understanding approachوالمدخـــل الفهمـــي (الادراكـــي) لـــتدريس الألعـــاب The understanding approach to teaching games والألعاب المتمركزة على الألعاب Games centered Games وأخـــيرا المدخـــل الاســـتراتيجى للألعاب Games Strategy Approach.

(٢٨٦: ٣٧)(٥٥:٣٠)

٥/١/٢ خطط العمل لتدريس الألعاب والرياضات باستخدام المدخل الخططى :

تشـــير "ليندا جريفين، و ميتشل ، واوسلين" الى انه لكي نبني خطط عمل لأى لعبة باستخدام المدخـــل الخططـــى يجـــب أن نحـــدد المشكلات التي نواجهها للتسجيل **Scoring** ، منع التسجيل **Preventing Scoring** ، وإعـــادة بـــدء اللعب Restarting play ،كما يجب ان نحدد التحركات بـــدون كرة **Off-the-ball-movement** والمهارات بالكرة **On-the-ball Skills** الضرورية لحل تلك المشكلات ويقترحوا ان يتمثل المدخل الخططى لتدريس الالعاب فى شكل (١)



شكل (١) المدخل الخططى لتدريس الألعاب

ويضـــيفوا انـــه هـــناك أربعة نقاط أساسية يجب التشديد عليها في المدخل الخططى لتدريس الألعاب وهي كما يلي :

- التفكـــير ملـــيا في المشكلات الخططية Tactical Problems التي سوف تُدرس أثناء الوحدات الدراســـية وتقرير مدى الصعوبة لحل تلك المشكلات - يعتمد ذلك على خبرة وقدرة المتعلمين - ويمكن تصميم خطط عمل ذات مستوى صعوبة متدرج نسبيا بحيث يتوافق مع التقدم في مستوى أداء المتعلمين .

- يمـــارس المتعلمين المهارة لتحسينها بعد أن يشعروا بالخبرة الفعلية من خلال شكل اللعبة (لعبة معدلـــة) وتقـــدم لهم المشكلة الخططية التي تتطلب استخدام هذه المهارة ، وبهذه الطريقة يمكنهم تقريـــر مـــدى احتـــياجهم لتحسين المهارة التي تنقسم إلى تحركات بدون كرة والمهارات بكرة . ويعتبر توقيت الممارسة لهذه المهارة مُكون ذو درجة عالية من الحساسية في المدخل الخططى.
- يجـــب أن يكون هناك ربط بين اللعبة المعدلة الابتدائية وممارسة المهارة من خلال الأسئلة التي يطـــرحها المدرس على متعلميه ، ومدى جودة هذه الأسئلة يعتبر أمرا حيوياً ، فالأسئلة يجب أن تجـــذب انتـــباه المتعلمين للمشكلة الخططية في البداية ، ثم الحلول الممكنة للمشكلة . وبالطبع لا يمكـــن الجـــزم بأن المدرس سوف يجد الإجابة التي يتوقعها ولكن الخبرة في هذا المدخل سوف تجعله يفكر في خطواته ويساعد المتعلمين في الوصول للاستجابات المناسبة .
- الوصـــول للـــربط بيـــن ممارســـة المهـــارة وإتاحة الفرصة لتطبيق المهارات المتعلمة (التى تم تطويـــرها) والفهـــم الخططـــى للعبة ، وعند تزويد المتعلمين بهذه الفرصة يستطيع المدرس أن يحسن فهمهم لقيمة المهارات في البيئة المناسبة للعبة . (٣٣: ١٢ ،١٥ ،١٦)

٦/١/٢ محددات الشكل التنفيذي للمدخل الخططى :

يذكـــر " جويـــس وشورز Showers & Joyce " أن هناك أربعة مهارات واتجاهات تيسر للمدرسين عمليات التعلم الموجودة وهي :

- وضع التعلم في شكل فعلي .
- المثابرة .
- إعداد المتطلبات المعرفية للتدريس المنظم .
- المرونة التدريسيه ٠ (٣٦)

١/٦/١/٢ وضع التعلم في شكل فعلي :-

تشير "ليندا جريفين وميتشل واوسلين" الى ان عملية التطبيق الفعلي للمدرس لما تعلمه نظرياً مـــن خلال الكتب والدورات الدراسية والمؤتمرات وغيرها عن المدخل الخططى يعتبر بمثابة تحول غـــير سهل فالمدرس غالبا ما سوف يشعر بعدم الراحة لبدء درسه بلعبة معدلة لرياضة ما بدلاً من تمرينات الإحماء العام أو تمرينات الإحماء الخاص التي تخدم المهارة فى المدخل المهارى .

كمـــا اضـــافوا ان هـــناك خمسة نقاط يجب مراعاتها من جانب المدرس ليتمكن من الانتقال بدرســـه للغايـــة التـــي يريدها وهي التطبيق الفعلي لهذا الدرس مستخدما المدخل الجديد (المدخل الخططى) .

الأولى : الانتقال التقليدى Imitative transfer

ويقصد به مدى تطابق المهارات و المعارف التى يتم تدريسها واقعيا بما هو مخطط له مسبقا من خلال البرنامج المدرسى او البرنامج التعليمى .

الثانية : الانتقال الآلي Mechanical transfer

ويقصد به الانتقال الافقى فى التكوين الاساسى للدروس بحيث يستطيع المدرس تغيير شكل دروسة لتبدا بالعاب معدلة ٣×٣ فى لعبة كرة السلة مثلا.

الثالثة : الانتقال النظامي transfer Routine

ويقصد بة استخدام المهارات والاستراتيجيات فى هذة المرحلة ذات الطابع البسيط مع مراعاة عدم تدريسها على مدار زمن البرنامج التعليمى بالكامل .

الرابعة : الانتقال التكاملي (الدمجي) Integrativetransfer

ويقصد به تطبيق هذا المدخل خلال افق موضوعات اخرى مثل تطبيقه فى تدريس مبادئ الصحة العامة او عند قيادة منتخب رياضى للجامعة او للنادى .

الخامسة : التحكم التنفيذي Executive control

وهو يحدث عندما يستطيع المدرس اتخاذ القرارات وحل المشكلات الخاصة بالمدخل الخططى .(٣٣ : ٢٢٨)

ومن الجدير بالذكر أن خطوات الانتقال السابقة يمكن التنقل فيما بينها طوال الوحدة التعليمية الواحدة ومن الأهمية بمكان العمل باتجاه التحكم التنفيذى .

٢/٦/١/٢ المثابرة :

وهي نقطة التحول للانتقال مما فيه المدرس من استراتيجيته القديمة للتدريس(المدخل المهارى) إلى الاستراتيجية الجديدة وبدون العزم الصادق للتدريس بهذه الكيفية الجديدة فإن المدرس لن يستطيع المضي قدما نحو الاستفادة بالإمكانيات المتاحة فى الطريقة الجديدة (المدخل الخططى).

٣/٦/١/٢ إعداد المتطلبات المعرفية للتدريس المنظم :

إن المعرفة هي أساس التقدم في كافة المجالات لذا كانت المتطلبات المعرفية للتدريس المنظم فـــي الاســـتراتيجية القديمة للتدريس (المدخل المهارى) ذات أهمية كبيرة لبلوغ الأهداف المنشودة فإن تلك المتطلبات المعرفية للتدريس المنظم في الاستراتيجية الجديدة للتدريس (المدخل الخططى) تعد أكثر أهمية نظرا لعدم وجود الخبرة التطبيقية الكافية .

٤/٦/١/٢ المرونة التدريسية :

ومعـــنى المـــرونة واســـع ومهم سواء في حالة التدريس للمدخل المهارى عندما يكون دور المـــدرس فيه ذو طبيعة مباشرة كملقن للتعليمات من خلال منظومة طرق التدريس المباشرة أو كان الـــتدريس للمدخـــل الخططـــى الذي يكون فيه المدرس كموجة للمتعلمين من خلال منظومة طرق التدريس غير المباشرة .

٧/١/٢ الخطوات التنفيذية للمدخل الخططى :-

تذكـــر "ليـــندا جريفيـــن وميتشل واوسلين " نقلا عن "ستالينجز Stallings " أنه تم تطوير الخطـــوات التنفـــيذية من خلال تطوير مجهودات المدرسين وفرق العمل ، وهذه الممارسات يمكنها المساعدة في خلق تعلم آمن من خلال مناخ خاص .

ويمكن مناقشة هذه الخطوات التنفيذية في النقاط التالية :

١/٧/١/٢ التحديد الواضح لجوهر المعتقدات :

المعـــتقدات كمـــا يشـــير إليها "ليندا جريفين وميتشل واوسلين " نقلا عن " لورتيه Lortie ، باجاريـــز Pajares " هـــي تلـــك المقاومة التى تلعب دورا رئيسيا ضد تغيير مفاهيم الفرد وتعتبر المرشح الذى يتم من خلاله تمرير الخبرة الجديدة .

ويضـــيفوا ان المعـــتقدات الجوهـــرية كمـــا يـــراها " نيسبت وروس Nisbett & Ross ، وروكيتش Rokeach " انها هي الأكثر مقاومة للتغيير لأنها تصبح جزءاً منا في المقام الأول . (٢٢٩،٢٢٨: ٣٣)

٢/١/٧/ ٢ التجريب فى نطاق ضيق(محدود) :

مـــن الأهمـــية بمكان أن يتم التطبيق على مجموعة صغيرة في البداية ليستطيع المدرس أن يـــتأقلم مع المدخل الجديد للتدريس (المدخل الخططى) ويفضل أن يختار هذه المجموعة بنفسه بحيث يـــرى فيهم بعض المقومات التي تساعده على التركيز أثناء تدريس هذا المدخل الجديد دون التفكير فـــي أشياء أخرى خارجية تقلل من هذا التركيز ، ويجب أن يعطي المدرس الفرصة لهذه المجموعة ليـــتأقلموا مع المدخل الجديد وخاصة أنهم سوف يكونوا غير مرتاحين في البداية لهذا المدخل الجديد عليهم في التعليم سواء أكانوا مروا بخبرات تعليمية متمشية مع المدخل القديم (المدخل المهارى) أو انهم لم يمروا بهذه الخبرات.

٢/١/٧/٣ اختيار اللعبة المفضلة لتدريسها :

من الطبيعي أن يبدأ المدرس الحديث العهد باستخدام المدخل الخططى بتدريس الرياضة التي يستشـــعر أنهـــا أفضـــل لعـــبة لديه أو بمعنى آخر يمتلكها كماً وكيفاً ووصل فيها لمستوى جيد لكي يستطيع أن يمرر خبراته في هذه اللعبة بشكل سريع ولائق .

٢/١/٧/٤ التعايش مع المدخل الجديد :

معـــنى ذلـــك أنه بالرغم من متطلبات هذا المدخل إلا أن محاولة التعايش معه تمكن المدرس مـــن أن يخلق أنواع جديدة من التسلسل في حل المشكلات الخططية أو مستوى الصعوبة الخططية، وتذكـــر فـــي هذا الصدد " "ليندا جريفين وميتشل واوسلين " نقلا عن فايلن Fullan " أن المدرس قد يحتاج لتعديل الدروس اعتماداً على مستوى القدرات للمتعلمين أو الإمكانات والأدوات المتاحة .

٢/١/٧/٥ التفكير في المدخل المشابه للعبة :

إن المدخـــل المشابه للعبة ينتقل بتدريبات المهارة من الممارسة الجزئية إلى تدريبات منظمة تتماشى مع إيقاع وسرعة اللعبة ويمكن التعبير عن ذلك من خلال شكل (٢) التالي

شكل (٢) اتجاه تطور تدريس الألعاب

٦/٧/١/٢ الدروس تتضمن دائرة اللعبة – الواجب الحركي – اللعبة :

يـــتم كتابة خطة الدرس التى تعكس دائرة اللعبة –الواجب الحركى–اللعبة بعد تحديد المشكلة الخططية والنقاط المراد التركيز عليها ، ويجب أن تتضمن خطة الدرس النقاط الآتية :

١/٦/٧/١/٢ الغرض Obiective :

ويرتبط الغرض بالمهارات التى تستخدم الكرة On-the-Ball Skills والتحركات بدون كرة Off-the-Ball movement للعبة التى يريد المدرس تدريسها .

٢/٦/٧/١/٢ اللعبة الابتدائية Initial Game :

– **ظـــروف اللعـــبة** : وتشـــير للمكونـــات الأساسية مثل عدد المتعلمين وحجم الملعب أو مساحته ، الأدوات والامكانـــات ومدى المرونة في وجود أدوات معدلة (تعديل ارتفاع لوحة هدف كرة السلة) أو الظروف التى تمارس من خلالها اللعبة مثل عدد التمريرات قبل التصويب مثلاً.

– **هدف اللعبة** : وهدف اللعبة يعكس بشكل مباشر غرض الدرس .

– **الأســـئلة** Questions :الصياغة للأسئلة يواجه بعض الصعوبة في البداية ولكن أهم سؤالين ماذا تفعل ؟ وكيف تفعل ؟

لأنهما يقودا النموذج الخططى ، لأنه ببساطة يمكن للمدرس أن يسأل " ماذا كان الهدف من اللعبة ؟" وكيف يمكننا تحقيق الهدف ؟ فليس من الضروري أن يحدد المدرس نفسه في بعض أشكال الأســـئلة مـــثل مـــاذا يجـــب ولماذا ؟ التي توجه المتعلمين نحو مهارات التفكير النقدية Critical thinking skills.

٣/٦/٧/١/٢ الممارسة للواجب الحركى Task practice :

العناصر الأساسية للممارسة الفعالة تتضمن ما يلي :

- تنظيم التمرينات في الملعب لأنه المكان الذي تلعب فيه المباريات .
- تنظيم التمرينات المشابهة للعبة لتقريب هدف لعب اللعبة .
- استخدام التغذية المرتدة الدقيقة المرتبطة بالكلمات المرشدة Key words.
- وضع أهداف للممارسة .
- توافق النشاط مع مستويات مهارة المتعلمين .

٤/٦/٧/١/٢ اللعبة الختامية Closing game :

الغرض منها هو زيادة التركيز أو التوضيح لغرض الدرس وتسمح بتطبيق المهارات التي تم ممارستها وهذه اللعبة قد تختلف أو لا تختلف عن اللعبة الابتدائية (التمهيدية) ويمكن اعتبارها طريقة للتأكد على غرض الدرس .

٧/٧/١/٢ خطة البرنامج Programe Plan :

ولكي يتأتى وضع البرنامج يجب ما يلي :

- تحديد الأهداف التي يريد أن يصل إليها المتعلمون ويمكن تحقيق ذلك من خلال تحديد المشكلات الخططية التي يجب أن يواجهها المتعلمين من خلال صعوبات متدرجة ويمكن للمدرس آنذاك أن :

- يستعين بالأبحاث والمراجع السابقة التي حددت مستوى الصعوبات الخططية للعبة المراد تدريسها
- بناء مستويات خاصة واستخدامها في التدريس .

من أهم النقاط التي يجب أن يراعيها المدرسين الجدد للمدخل الخططى هو وجود زملاء مساعدين في التدريس أي أن التدريس يتم في بيئة تعاونية وذلك من خلال مساعدة المدرسين لزملائهم المدرسين وآنذاك يمكن المشاركة في المشكلات والنجاحات والمجموعات التعاونية تعطي المدرس الفرصة للملاحظة الثاقبة وحل المشكلات . (٣٣ : ٢٣٠ - ٢٣٢)

٨/١/٢ نموذج لمنهج تدريس المدخل الخططى

يذكر "تيم هوبر Tim Hopper " نقلاً عن بانكر Bunker و ثورب Thorpe " أن نموذج المنهج لتدريس المدخل الخططى كما يلي :

- تدريبات بنائية للتحكم في الأداة تبعا لهدف الدرس وتتطور بتطور البرنامج .
- ألعاب معدلة .
- زيادة الوعي الخططى .
- العمل على التقدم بمستوى المهارة ولعبة معدلة للربط بين الوعي الخططى وتنفيذه المهارة .
- تعديل بيئة اللعبة المعدلة (الظروف التي تتم من خلالها) لتناسب كافة المستويات والعودة لمرحلة التقدم بمستوى المهارة إذا لم تتم اللعبة المعدلة بالشكل المناسب .
- المزج بين مرحلة الوعي الخططى وممارسة المهارة .(٥٣ : ٤٤)

ويــرى الباحث أن نموذج المنهج لتدريس المدخل الخططى للألعاب عموما وللعبة كرة السلة خصوصا يمكن أن يتخذ الإجراءات التالية : -

- ممارسة اللعبة المعدلة الابتدائية **Initial game** .
- مساعدة المدرس للمتعلمين لاكتشاف ما يحتاجون لأدائه من خلال الأسئلة الموجهة .
- تدريس مهارات اللعبة من خلال الممارسة للواجب الحركي الذي يتشابه مع اللعبة **Gamelike approach** .
- الممارسة للمهارات في لعبة معدلة ختامية **Glosing game** .

٩/١/٢ مفهوم المدخل المهارى

يشير كتاب " تدريس كرة القدم للناشئين " الصادر عن البرنامج الامريكى للتربية الرياضية الى ان المدخل التقليدى (المهارى) هو الذى يساعد المتعلمين على التحكم فى الكرة ويجعلهم يؤدوا مهــارات الــتمرير والتصــويب والمحاورة ولكن يجدوا صعوبة فى كيفية استخدامها خلال اللعب الحقــيقى اثــناء المباريات التنافسية ، وذلك لانهم لم يتفهموا المهارات الخططية لكرة القدم ولم يعوا الاستخدام الامثل للمهارات الفنية المكتسبة .

ويعــتمد المدخــل التقليدى (المهارى) على تعلم المهارات وتلقين الخبرة وليس تعلم كيفية اللعب بمهارة بمعنى القدرة على استخدام تلك المهارات اثناء المنافسة .(٥ : ٣٤، ٣٥)

والاعــتماد الاول لهــذا المدخل يكون على قدرات المعلمين Paced–Te[illegible] والتركيز علــى مهارات اللعبة Skill- Centerd ويعمل هذا المدخل على تحسين مقدرة المتعلمين على اداء المهارات وذلك من خلال تعليم مهارة معينة ثم ربطها بمهارة اخرى وهكذا يراعى عند تدريس تلك المهــارات المتــتابعة انتقال اثر التعلم فيما بينها ويفتقر هذا المدخل لمستوى الدافعية المناسب لعدم قدرتة على استثارة قدرات المتعلمين بصفة مستمرة مما يؤدى لقتل الحماسة لديهم وعزوف بعضهم عــن الاستمرار فى ممارسة اللعبة او الرياضة ، او بمعنى اخر فهو مدخل يجعل المتعلمين يسيرون غالــبا فــى اتجاه التعليم المباشر الذى يقلل من اهمية مراعاة الفروق الفردية للمتعلمين ويكون دور المدرس فيه الاكثر تاثيرا بالنسبة لمخرجاته .

١٠/١/٢ المصطلحات المستخدمة للتعبير عن المدخل المهارى

عـبر " دون موريس وجيم ستيهل" عن المدخل المهارى بمصطلح تصميم المستوى الجزئى للعـبة Singl Standard Design بينما يشير " ادريان تيرنر وتوماس مارتينيك" الى انة المدخل الفـنىTechnique Approach او بالـنموذج الفنى Technique Model فى حين يصفة بعض الباحثين بمدخل التدريبات المهارية Skill – drill approach . (٣٠ : ٥٣)(١٨)(١٥ : ٣٥)

١١/١/٢ خطط العمل لتدريس الالعاب والرياضات باستخدام المدخل المهارى

ان تعليم المهارات يمكن اعتباره سلسلة متتابعة من الاحداث وتتكون هذة السلسلة من خمس حلقات يلعب فيها المدرس الدور الرئيسى لتخطيطها وتنفيذها كما يلى :-

- اختيار المهارة
- التخطيط للشرح والتفسير والعرض
- التخطيط لكيفية ممارسة المتعلمين للمهارة
- التغذية الرجعية لاداء المتعلمين
- استخدام الصوت وحركات الجسم لزيادة التاثير الايجابى

١/١١/١/٢ اختيار المهارة :

المهارة التى يدرسها المعلم يجب ان يراعى فيها

- مراحل التعلم
- مراحل نمو المتعلم

٢/١١/١/٢ التخطيط للشرح والتفسير والعرض :

وتتكون من سبعة خطوات اجرائية .

- كتابة اهمية المهارة
- اختيار من ٢ – ٥ نقاط للتعليم والكلمات المرشدة الملازمة
- تحديد مساعدات التعليم
- تحديد الاشكال التنظيمية المناسبة
- اختيار زوايا الرؤية ليرى المتعلمين المهارة
- اختيار المؤدى للنموذج
- سؤال الافراد والاجابة عن اسئلتهم واستفساراتهم

٣/١١/١/٢ التخطيط لكيفية ممارسة المتعلمين للمهارة

- تقدير دعامات بيئة الممارسة
- شدة النشاط
- التخطيط لانتقال المتعلمين باسرع ما يمكن للنشاط
- استعمال تعليمات واضحة ومحددة
- ملاحظة شكل النشاط اولا ثم الاداء الفنى له

٤/١١/١/٢ التغذية الرجعية لاداء المتعلمين

- ملاحظة المتعلمين جيدا والمعرفة لنقاط الصواب والخطأ فى ادائهم
- صياغة الملاحظات فى كلمات مرشدة Key Words
- التحدث للمتعلمين
- اصلاح الاخطاء الفردية مع الاخطاء الجماعية الشائعة

٥/١١/١/٢ استخدام الصوت وحركات الجسم لزيادة التاثير الايجابى

- الكلام بوضوح وسماع المتعلمين لصوت المدرس
- تقديم النموذج وتفسيرة
- مراقبة تعبيرات الوجة للمتعلمين
- استخدام الالفاظ السهلة البسيطة
- التغيير فى نغمات الصوت
- التحرك بشكل هادف
- التحرك بين المجموعات (٤٨ : ١- ١٨)

١٢/١/٢ مراحل التعلم للمهارات الفنية

يرى "محمد ابراهيم بلال" ان مراحل التعلم فى المدخل المهارى تتبع الخطوات التالية

- **المرحلة الاولية** لتعلم المهارة
- **المرحلة الثانية** لتعلم المهارة وفيها يتم التركيز على تشجيع المتعلمين بشكل ايجابى والتاكيد على التغذية الرجعية
- **المـــرحلة النهائية** لتعلم المهارة ويجب على المتعلم فيها توفير الظروف الملائمة للممارسة والتشجيع للمتعلمين للاستمرار فى التعلم. (٧ : ٢٢- ٢٥)

١٣/١/٢ نموذج لمنهج تدريس المدخل المهارى

يشـــير كـــتاب " تدريس كرة القدم للناشئين " الى ان نموذج منهج تدريس المدخل المهارى يمكن ان يتبع النقاط التالية.

- تقديم المهارة
- وصف المهارة
- شرح المهارة
- ممارسة المتعلمين للمهارة
- تطوير مهارات المتعلمين لتشابه الاداء الحقيقى للعبة او الرياضة (١٥ : ٤٠- ٤٧)

١٤/١/٢ المقارنة بين منهجى تدريس المدخلين (الخططى و المهارى)

فـــيما يلـــي جـــدول (١) يوضح المقارنة بين نموذجين لمنهجى تدريس (المدخل الخططى و المدخل المهارى) نقلاً عن " دون موريس Don Morris وجيم ستيهل Jim Stiehl " (٣٠ :٥٦)

جدول (١)

المقارنة بين نموذجين لمنهجى تدريس المدخل الخططى والمدخل المهارى

Traditional Techniques-Based Model نموذج لمنهج تدريس المدخل المهارى		The GFU Model نموذج لمنهج تدريس المدخل الخططى	
1-Skill Execution	١- تنفيذ المهارة	1-Game Form	١- شكل اللعبة
2-Game Form	٢- شكل اللعبة	2-Game appreciation	٢- إدراك اللعبة
3-Performance	٣- الأداء	3-Tactical awareness	٣-الوعى الخططى
4-Making decisions	٤- اتخاذ القرارات	4-Making decisions	٤- اتخاذ القرارات
What to do and?	- ماذا تفعل؟	What to do and?	- ماذا تفعل؟
How to do?	- كيف تفعل؟	How to do?	- كيف تفعل؟
5-Toctical awareness	٥- الوعى الخططى	5- Skill execution	٥- تنفيذ المهارة
		6-Performance	٦- الأداء

يشـــير كتاب " تدريس كرة القدم للناشئين الصادر عن البرنامج الأمريكي للتربية الرياضية " الى أن المدخل التقليدي لتدريس الرياضات (المدخل المهارى) يقوم فيه اللاعبين بالآتي :

- تعلم المهارة .
- تعلم الخطط .
- لعب المباراة .

بينما المدخل الخططى يقوم فيه اللاعبين بالآتي :

- لعب المباراة . - تعلم الخطط . - تعلم المهارة . (١٥ : ٣٤)

١٥/١/٢ مستويات تعليم الألعاب :-

يذكـــر "جوديث رينك" Judith E.Rink ، أن هناك أربعة مستويات من خلالها يتم التقدم فـــي مســـتوى الصعوبة لتدريس الألعاب تدريجيا حتى الوصول للظروف التي تماثل ظروف اللعب الحقيقية للعبة وهي :

المستوى الأول : التحكم وتطوير المهارات الفردية .

المستوى الثاني : إدماج مهارتان أو أكثر فى شكل انسيابي .

المستوى الثالث : بدء الخطط الهجومية والدفاعية .

المستوى الرابع : الأداء المتكامل للعبة . (٣٧: ٢٨٢ – ٢٨٦)

ويـــرى الباحث أن المدخل المهارى لتعليم الألعاب يهتم بالمستوى الأول والثانى والرابع من مســـتويات تعلـــيم الألعـــاب " لجوديث رينك Judith E.Rink " السابقة الذكر ويتجاهل لحد كبير المســـتوى الثالـــث في حين أن المدخل الخططى لتعليم الألعاب يبدأ بالمستوى الثالث (بدء الخطط الهجومـــية والدفاعـــية) من مستويات تعليم الألعاب السالفة الذكر ويصعد للمستوى الأول(التحكم وتطويـــر المهارة الفردية)او الثانى (ادماج مهارتان او اكثرفى شكل انسيابى) ثم ينتهي بالمستوى الثالـــث أو المستوى الرابع (الأداء المتكامل للعبة) طبقا لمستوى التقدم في البرنامج المعد للتدريس باســـتخدام المدخـــل الخططى مع ملاحظة أن المدخل الخططى يتم تدريس المستوى الأول فيه عن طريق الممارسة للواجب الحركي المشابه لمواقف اللعب Game Like approach .

١٦/١/٢ تطور تصنيف الألعاب Games Development Classifications

تعتبر الألعاب جزءً حيويا من مكونات أغلب مناهج التربية البدنية . وأحد الاتجاهات للمدخل الخططى في التدريس هو أن التعلم يمكن أن تزداد نتائجه عن طريق التركيز على الخطط المتشابهة بيـــن الألعـــاب المخـــتلفة ، ولقـــد كانت محاولة "ايليز Ellis "(٢٧) فى هذا الصدد كموجه ابتدائي للمدخـــل الخططـــى لتقســـيم الألعـــاب لأربعة تصنيفات تعتمد على التشابه بين كل منها في الناحية الخططية ، ويمكن توضيحها كما يلي فى جدول (٢).

جدول (٢)
تصنيف الألعاب طبقاً للتشابه بينها من الناحية الخططية

Invasion	العاب التحكم والتوجيه للأداة في وجود مقاومة المنافس	Net/Wall	العاب شبكة/حائط	Fielding/run -scoring	العاب الميدان – جري التسجيل	Target	العاب الهدف
Basket ball (FT)	كرة السلة	Net	ألعاب الشبكة	Base ball	بيسبول	Golf	جولف
Net ball (FT)	كرة الشبكة	Badminton (I)	باد منتون	Soft ball	سوفت بول	Croquet	كروكيه
Team hand ball (FT)	كرة اليد	Tennis (I)	تنس	Rounders	روندرس	Bowling	بولينج
Water Polo (FT)	كرة الماء	Table Tennis (I)	تنس طاولة	Cricket	كريكيت	Lawn bowls	بولينج العشب
Soccer (FT)	كرة القدم	Pickle ball(I)	كرة العصا	Kick ball	كيك بول	Pool	البوّلة
Hockey (FT)	هوكي الميدان	Volley ball (H)	الكرة الطائرة			Billiards	بلياردو
Lacrosse (FT)	لاكروس	Wall	ألب الحائط			Snooker	سنوكر
Speed ball (FT/OET)	كرة السرعة	Racquet ball (I)	كرة المضرب				
Rugby (OET)	رجبي	Squash (I)	اسكواش				
Foot ball (OET)	كرة القدم الأمريكية	Fives (H)	خمسات				
Ultimate	التميت						
Frisbee (OET)	فرسبي						

اليد = H ، أداة = I ، هدف نهائي مفتوح = OET ، التركيز علي الهدف = FT (٢١)

١/١٦/١/٢ ألعاب الهدف Target Games

يذكـــر "ويرنـــر و ألمونـــد Werner & Almond " أن هذا هو أضعف تصنيف استخداما لاستراتيجيات المدخل الخططى لأنها صعبة التحديد وغير قابلة للتطوير. (٥٦ : ٤٧)

٢/١٦/١/٢ رياضات الميدان و الجرى للتسجيل Fielding and run Scoring

يذكـــر دون موريـــس Don Morris وجيم استيهل Jim Stiehl أنها تتضمن استراتيجيات تعـــتمد على مفهوم منع الجري عن طريق إيقاف الكرة وردها بسرعة لنقطة أو لمنطقة محددة مثل رياضة البيسبول . (٣٠ : ٥٨)

٣/١٦/١/٢ ألعاب الشبكة والحائط Net and Wall Games

وهي تلك الألعاب التي تحتاج للعب من فوق الشبكة أو بمواجهة حائط ويحاول فيها اللاعبون التصـــويب في أماكن لا يستطيع الخصم إرجاعها مرة أخرى مثل التنس أو تنس الطاولة في ألعاب الشبكة و الاسكواش فى ألعاب الحائط . (٣٠: ٥٨)

٤/١٦/١/٢ ألعاب اجتياحيه Invasion Games

هـــي تضـــم فرق تتنافس لاجتياح مناطق المنافس لإحراز نقاط أو أهداف ، وهذا التصنيف تتدرج تحته عدة تقسيمات أصغر مثل :-

- التسجيل بأداة يتم التحكم بها باليد مثل كرة السلة .
- التسجيل بأداة يتم التحكم بها بالقدم مثل كرة القدم .
- التسجيل بأداة لا يتم التحكم فيها باليد مباشرة مثل كرة السرعة .

كما يمكن استخدام تقسيمات أصغر لهذا التصنيف للألعاب وهي الأكثر شيوعا كما يلي :-

- ألعاب ذات هدف معين (هدف ثابت مثل كرة السلة ، كرة القدم ..) .
- ألعـــاب ذات هدف نهائي مفتوح (ألعاب لها حد نهائي يجب عبوره مثل الرجبي وكرة القدم الأمريكية) .(٣٠ : ٥٨)

ويشـــير "ديفـــيد بـــيلكا David Belka " إلـــى أن هناك تصنيف أخر يمكن أن يضاف إلى التصنيفات السابقة الذكر وهو

٥/١٦/١/٢ ألعاب اللمس والمطاردة Tag games

وهـــي تلك الألعاب التي تعتمد على المناورة والفرار والمراوغة والتحكم في الأداة أو بمعنى آخر هي الألعاب التي تهدف لتغيير الاتجاه والمراوغة.(٢٥ :١٩)

ويـــرى الباحـــث أنه يمكن الاستفادة من هذه الألعاب كألعاب تأسيس للرياضات أو الألعاب الأخـــرى فمثلا اعتبار هذه الألعاب (اللمس والمطاردة) وسيلة للتكيف البدني والمهارى في الفترة الأولى لبرامج الألعاب المختلفة .

٢/٢ الدراسات السابقة :-

١/٢/٢ اولا الدراسات السابقة العربية :

١/١/٢/٢ قام " حسام الدين أحمد " (١٩٨٨م) بدراسة بعنوان " دراسة مقارنة لأثر كل من الطريقة الكلية والجزئية على مستوى أداء المتعلم للمهارات الأساسية لكرة السلة "وكان هدف الدراسة التعرف على تأثير كل من الطريقة الكلية والجزئية على مستوى أداء المتعلم للمهارات الأساسية ، واشتملت عينة الدراسة على (٨٨) طالبا من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية للبنين بالزقازيق ، واستخدم الباحث المنهج التجريبى ، وكانت أهم النتائج تفوق طلاب الطريقة الكلية عن طلاب الطريقة الجزئية فى مهارات التمرير والمحاورة والتصويب الجانبى ، بينما تفوق طلاب الطريقة الجزئية على طلاب الطريقة الكلية فى مهارة التصويبة السلمية .(٢)

٢/١/٢/٢ قامت " رضا حفنى أحمد " (١٩٨٩م) بدراسة بعنوان " تأثير البدء بتعليم المحاورة على مستوى الاداء المهارى لكرة السلة " وكان هدف الدراسة التعرف على تاثير البدء بتعليم مهارة المحاورة على مستوى الاداء المهارى فى كرة السلة لطالبات كلية التربية الرياضية ، واشتملت عينة الدراسة على (٢٨) طالبة من طالبات الصف الاول بكلية التربية الرياضية بجامعة الزقازيق وقسمت العينة لمجموعتين تجريبيتين بلغت كل مجموعة ١٤ طالبة ، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبى وكانت اهم النتائج ان البدء بتعليم مهارة المحاورة ساهم فى تحسين مستوى الاداء المهارى بصورة واضحة عنة فى تحسن المستوى المهارى للبدء بتعليم التمرير .(٤)

٣/١/٢/٢ قامت "رابحة محمد لطفى " (١٩٩٤م) بدراسة بعنوان "تاثير استخدام الالعاب الصغيرة فى تعليم المهارات الحركية لكرة السلة فى درس اتربية الرياضية للمرحلة الاعدادية" وكان هدف الدراسة اثر تعلم مهارات اساسية فى كرة السلة باستخدامها فى صورة العاب صغيره ، واشتملت عينة الدراسة على ٦٤ تلميذة من تلميذات الصف الثالث الاعدادى وقسمت العينة لمجموعتين متساويتين واستخدمت الباحثة المنهج التجريبى وكانت اهم النتائج ان مجموعة الالعاب الصغيرة لها تاثير ايجابى على تحسين المهارات الحركية .(٣)

٤/١/٢/٢ قام "عماد محمد سيد" (٢٠٠٢م) بدراسة بعنوان "تاثير المعرفة كتغذية مرتدة على تعلم بعض مهارات كرة السلة " وكان هدف الدراسة التعرف على اثر الجانب المعرفى على تحسين مستوى اداء المهارات الفنية الهجومية وبعض الصفات البدنية المرتبطة بالاداء المهارى ، واشتملت عينة الدراسة على ٣٠ طالب من طلاب كلية التربية النوعية شعبة التربية الرياضية بدمياط ، واستخدم الباحث المنهج التجريبى وكانت اهم النتائج ان اثرت الجونب المعرفية المرتبطة بالاداء

المهـــارى الهجومى بالكرة تاثيرا ايجابيا على حسن التصرف فى اداء المهارة فى المواقف المختلفة الـــتى قـــد يتعرض لها اثناء المنافسة واتاحت الجوانب المعرفية المرتبطة بالاداء المهارى الهجومى بالكرة للطالب الفرصة فى اختيار واداء التمريرة المناسبة فى ظروف المنافسات المختلفة كما اثرت الجوانب المعرفية المرتبطة بالاداء المهارى الهجومى بالكرة تاثيرا ايجابيا على مهارة التصويب فى الوقت والمكان المناسبين بطريقة فعالة (٦)

٢/٢/٢ تحليل الدراسات السابقة العربية والتعليق عليها

يتضـــح مـــن العرض السابق للدراسات العربية انها اجريت فى الفترة من عام ١٩٨٨ الى ٢٠٠٢ وقد بلغ عددها ٤ دراسات ويتضح من تحليلها ما يلى :

١/٢/٢/٢ اســـتخدم الباحثون المنهج التجريبى فى معالجة المشكلات نظرا لملائمة هذا المنهج لهذا النوع من الدراسات

٢/٢/٢/٢ تنوعـــت العيـــنات فـــى الدراسات السابقة حيث كانت على طلاب كلية التربية الرياضية وكذلك طالبات المرحلة الاعدادية

٣/٢/٢/٢ اختلفت المعالجات الاحصائية لبيانات كل دراسة على حدة ويرجع ذلك الى الهدف المراد تحقيقة فى كل دراسة وكذلك التحقق من فروض الدراسة

٤/٢/٢/٢ تنوعـــت أدوات جمـــع البـــيانات فـــى كـــل الدراســـات من حيث استمارات الاستبيان والاختـــبارات البدنـــية والمهارية واستمارات الاستكشاف واختبارات الذكاء والاختبارات المعرفية وكذلـــك المراجع العلمية والابحاث والدراسات السابقة بالإضافة الى الأجهزة المساعدة مثل الميزان الطبى وشريط القياس وساعة الايقاف والمسطرة المدرجة .

٥/٢/٢/٢ استخدمت جميع الدراسات السابقة المدخل المهارى فى التدريس أو تعليم المهارات .

٦/٢/٢/٢ اســـتخدمت الدراســـة الثالثة اسلوب الالعاب الصغيرة فى تعليم المهارات الحركية لكرة الســـلة لـــزيادة التشـــويق والدافعـــية والاثارة عند التعليم ، بينما استخدمت الدراسة الرابعة الجانب المعـــرفى لتحسين مستوى الاداء المهارى لبعض المهارات الفنية لكرة السلة قيد البحث ومعرفة ما يترتـــب علـــى هذا الاداء من تحسين مستوى الصفات البدنية – قيد البحث – ولقد أوصت الدراسة بأهمـــية تعلـــيم الجوانب المعرفية المرتبطة بالاداء المهارى أثناء تعليم المهارات الفنية ولكن بشكل تلقيـــن المعلومـــات للمتعلميـــن ثـــم ادائهـــم المهارة وهذا يقترب نسبيا من أهمية استخدام المعرفة (التقريرية والاجرائية) الموجودة فى المدخل الخططى ولكن يختلف تماما عن اسلوب التطبيق لتلك المعرفة داخل المدخل الخططى الذى هو أحد عاملى هذه الدراسة الاساسين التى نحن بصددها .

٣/٢/٢ ثانيا الدراسات السابقة الاجنبية

١/٣/٢/٢ قام "الموند Almond " بدراسة بعنوان " تدريس الألعاب من خلال بحث تطبيقي" وكان هـدف الدراسة التأكيد على أهمية التركيز على الوعي الخططى ، اتخاذ القرار ، اللعب كنقطة بداية لـتعلم الألعاب في المدارس وهذه الموضوعات تتعارض مع المدخل الفنى أو المهارى الذى يستخدم دائمـا كـبداية لـتدريس الألعاب للتلاميذ في المدارس واستعرض الباحث المشروع التي قامت به جامعـة لافبره Loughborough بإنجلترا من خلال مشروع تبنته لمتابعة المدخل الجديد (المدخل الخططى) في تدريس الألعاب في المدارس الثانوية . حيث قام مدرسين من (٣٢) مدرسة من (٥) مـناطق تعليمـية في إنجلترا وويلز بمتابعة هذا المدخل الجديد من كافة جوانبه سواء بالنسبة لكيفية تدريسه واستيعاب المدرسين له وقدرته على حل المشكلات وما يتضمنه من محتوى تدريسي (٣٩)

٢/٣/٢/٢ قـام " ثـورب Thorpe وبانكر Bunker " بدراسة بعنوان " مدخل جديد لتدريس منهج الألعـاب فـي التربـية البدنية " ،كان الهدف من هذه الدراسة التعرف على مدخل جديد في تدريس الألعـاب ويعـتمد هـذا المدخل على الألعاب المصغرة (المعدلة) كبداية لتدريس الألعاب بدلا من البدء بتعليم المهارات بشكل فردي لمالها من قدرة على جعل المتعلمين مستمتعين باللعبة ، بالإضافة إلـى تعلـم المهارات من خلال بيئتها الخططية مما يسهل عملية انتقال أثر التعلم بشكل مباشر وهي المشكلة التي يواجهها النموذج التقليدي لتعليم الألعاب عند الانتقال للعب اللعبة بشكل فعلي. (٥٠)

٣/٣/٢/٢ قـام " أدريان تيرنر Adrian Turner وتوماس مارتينك Thomas .j Martinek " بدراسة بعنوان " مقارنة تحليلية لنموذجين للتدريس (المدخل الفنى أو المهارى ومدخل التركيز على اللعـب أو الناحية الخططية) ، وكان هدف الدراسة التحقق من تأثير مدخلين للتدريس على تدريس الألعـاب (المدخـل المهـارى – المدخل الخططى) واستخدمت الدراسة المنهج التجريبى بتصميم تجريـبى مجموعتيـن تجريبيتيـن تتكون من (٤٤) تلميذ من المرحلة الاعدادية ، وكانت الدراسة تحـتوى على برنامج لتدريس لعبة الهوكي لمدة (١٠) أسابيع وكانت أهم نتائج الدراسة عدم وجود فـروق معـنوية بيـن مدخلي التدريس في القدرة على اللعب والمعرفة التقريرية والإجرائية وتعلم المهارة .(١٦)

٤/٣/٢/٢ قـــام " آدريان تيرنر A.Turner " بدراسة بعنوان " التحقق من تدريس الألعاب للفهم – المدخـــل الخططـــى – فـــي الهوكي " ، وكان هدف الدراسة اختبار صدق المدخل الخططى مقارنة بالمدخل الفني (المهارى) في التدريس واستخدم الباحث المنهج التجريبى بتصميم ثلاث مجموعات (مجموعـــتان تجريبيتان ومجموعة ضابطة) وبلغت عينه الدراسة (٧١) تلميذ من المدرسة الإعدادية ، وكانت المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدى بين الثلاث مجموعات (التجريبيتان باستخدام المدخل المهارى والخططى والضابطة) في الناحية المعرفية للهوكي والمهارة والأداء الفعلي للعبة ، واستمر الـــبرنامج المقترح(١٥) درس بواقع(٤٥) دقيقة لكل درس، وكانت أهم النتائج ما يلي لا توجد فروق بيـــن المجموعتان التجريبيتان (الخططية – المهارية) في مهارات الهوكي سواء للسرعة أو الدقة امـــا بالنسبة للمعرفة التقريرية لمهارات الهوكي كانت المجموعتان التجريبيتان أفضل من المجموعة الضـــابطة التـــي لم تتلقى أي برنامج لتعليم الهوكي أما بالنسبة للمعرفة الإجرائية فكانت المجموعة التجريبـــية المســـتخدمة للمدخـــل الخططـــى GFU أفضل من المجموعتين الاخرتين والمجموعة الخططـــية كانـــت أفضـــل من المجموعتين الأخرتين في التحكم في الكرة واتخاذ القرار عند الأداء الفعلي الكامل للعبة . (٢٠)

٥/٣/٢/٢ قـــام " أدريان تيرنر Adrian Turner وتوماس مارتينك Thomas .j Martinek " بدراســـة بعنوان " تدريس المدخل الخططى : نموذج لتطوير اتخاذ القرار أثناء اللعب " وكان هدف هـــذه الدراســـة المقارنـــة بين نموذجين من نماذج التدريس (النموذج الفني أو المهارى والنموذج الخططـــى) وقـــد استخدم الباحثان المنهج التجريبى بالتصميم التجريبى مجموعتين تجريبيتين ، كل واحـــدة منهما تستخدم نموذج من نماذج التدريس (مهارى –خططى) وكانت أهم نتائج هذه الدراسة تفوق المدخل الخططى في تدريس اتخاذ القرارات الإستراتيجية للمتعلمين أثناء اللعب . (١٩)

٦/٣/٢/٢ قـــام " ادريـــان تـــيرنر A.Turner " بدراســـة بعنوان " طريقة المدخل الخططى في الـــتدريس للألعـــاب " خـــرافة أم حقيقة ؟ وتهدف هذه الدراسة إلى التحقق من مدى فاعلية المدخل الخططـــى مقارنـــة بـــالمدخل المهـــارى في القدرة على اللعب والمعرفة وتنفيذ المهارة في رياضة الهوكـــي ، واســـتخدم الباحـــث المـــنهج التجريبي بالتصميم التجريبى أربع مجموعات تجريبية فى الدراســـة ، وكانت عينة البحث تتكون من (٢٤) تلميذ من الصف السادس و (٢٤) تلميذ من الصف الســـابع بالمدرسة الاعدادية وتم تقسيم التلاميذ إلى أربعة مجموعات عشوائيا ليكون عدد التلاميذ في كـــل مجموعة (١٢) طالب ، وجميعهم لم يتلقوا أى تعليم سابق في رياضة الهوكى وكانت أهم نتائج هـــذه الدراسة هي عدم وجود فروق معنوية في تطوير المهارة بين المجموعات التجريبية (المهارية

– الخططـية) ولكـن اشـارت إلـى انخفاض السرعة في القياس البعدي للمجموعتان وعدم وجود اخـتلاف فـي القـياس البعدي لمكون الدقة وبذلك يكون كلتا المجموعتان (الخططية – المهارية) متسـاويتين فـي مقـياس المهارة بالنسبة للمعرفة التقريرية كما كان هناك فرق معنوي في القياس الـبعدي لصـالح المجموعـة الخططية بالنسبة للقدرة على لعب اللعبة وكان هناك فرق معنوي في القـياس البعدي لصالح المجموعة الخططية في التحكم واتخاذ القرار أثناء اللعب ولم يكن هناك فرق معنوي في تنفيذ المهارة أثناء اللعب . (١٧)

٧/٣/٢/٢ قـام " جـوى بتلر Joy I. Butler " بدراسة بعنوان " استجابات المدرسين نحو تدريس المدخـل الخططـى" ، وكانـت الدراسة تهدف إلى التعرف على استجابات المدرسين نحو تدريس المدخـل الخططى منذ بداية ظهور هذا المدخل التدريسي واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي للقـيام بهـذه الدراسـة ، وكانـت أهم نتائج هذه الدراسة هو تغير وجهة نظر المدرسين نحو كيفية التدريس للألعاب لتتجه نحو استخدام المدخل الخططى في تدريس الألعاب . (٣٤)

٨/٣/٢/٢ قامـت "ليـندا جريفيـن Linda L.Griffin " بدراسة بعنوان "المدخل الخططى لتدريس ألعـاب الشبكة والحائط" ، بهدف التأكيد على أهمية تدريس ألعاب الشبكة والحائط باستخدام المدخل الخططـى وذلـك مـن خلال المنهج الوصفى التحليلى للدراسات السابقة فى تدريس ألعاب الشبكة والحـائط باسـتخدام المدخل الخططى واستعراض أهم نتائجها، و كانت أهم نتائج هذه الدراسة أن المدخـل الخططـى يعطى التحدى بالنسبة للمدرسين والتلاميذ ، وعلى المدرسين تقبل هذا التحدى لتحسـين الأداء الفعلـى للعـبة عـن طريق الربط بين المهارات والخطط وسوف يكون الاستمتاع والتشويق نحو التعلم بالنسبة للتلاميذ أحد أسباب نجاح هذا التعلم . (٤١)

٩/٣/٢/٢ قـام " ماسـيو كورتيـنر M.Curtner " بدراسـة بعنوان " المدخل الخططى "استخدام الألعاب الإجتياحيه مع تلاميذ المدرسة الابتدائية " ، وكان هدف هذه الدراسة هو التعرف على كيفية استخدام المدخل الخططى في تدريس الألعاب الاجتياحيه في المرحلة الابتدائية وكانت أهم نتائج هذه الدارسـة هي اقتراح الباحث نموذج لتدريس الألعاب الاجتياحيه في منهج الألعاب يتكون من ثلاث خطـوات وهـي اختيار المدرسين لألعاب معدلة من خلال تصنيفات المدخل الخططى وتدريس هذه الألعـاب عـن طريق المدخل الخططى والوصول بالتلاميذ للاستراتيجيات الصحيحة والخطط كما يجب إعطاء المدرسين الفرصة لتلاميذهم لاكتشاف ألعابهم التى تعتمد على الأسس والاستراتيجيات والخطط المتعلمة في الخطوة السابقة . (٤٣)

١٠/٣/٢/٢ قام كل من "بيتر ويرنر Peter Werner و رود ثورب Rod Thorpe وديفيد بانكر David Bunker " بدراسة بعنوان "المدخل الخططى لتدريس الألعاب (تطور النموذج)" وذلك بهدف استعراض نتائج دراسات سابقة توضح مراحل تطور نموذج المدخل الخططى والابحاث التى استخدمت هذا النموذج فى التدريس للألعاب المختلفة وكانت أهم نتائج هذه الدراسة التأكيد على أهمية التكامل بين المفاهيم الخططية و الفنية للألعاب لزيادة قدرة المتعلمين على الفاعلية فى الأداء والإحساس بالمتعة وأيضاً مراعاة مدى دافعية وحماس المتعلمين نحو اللعب.(٥٧)

١١/٣/٢/٢ قام ستيفين ميتشل Stephen A.Mitchell "بدراسة بعنوان " المدخل الخططى لتدريس الالعاب الاجتياحيه " وذلك بهدف التأكيد على أهمية تدريس الألعاب الاجتياحية باستخدام المدخل الخططى وذلك من خلال استخدام المنهج الوصفى التحليلى للدراسات السابقة فى تدريس الألعاب الاجتياحية واستخدامها المدخل الخططى واستعراض أهم نتائجها وكانت أهم نتائج هذه الدراسة هو ما أكدت عليه الدراسات التى احتوتها الدراسة وهى انه من الأهمية بمكان استخدام المربون الرياضيون للمدخل الخططى فى تدريس الألعاب للتلاميذ وان عمليات التدريس للمدخل الخططى تعتمد على الأداء الفعلى للعبة والاستمتاع بالمدخل الخططى فى التدريس يجعل التلاميذ يشاركون فى الألعاب بشكل أكثر ايجابية و يكون من الممكن أن يستمر التلاميذ فى ممارسة الرياضة و الانشطة البدنية نتيجة لهذا الاستمتاع فى المستقبل. (٥١)

١٢/٣/٢/٢ قام " تيم هوبر Tim Hopper " بدراسة بعنوان " التعلم لتدريس المدخل الخططى : اقترب لمعرفة خطوات البحث التطبيقي " ، وكان هدف هذه الدراسة مساعدة عشرة طلاب مدرسين على تدريس التربية البدنية من خلال بيئة معدة لذلك بعد برنامج الألعاب المدرسى و استخدمت الدراسة المنهج التجريبى بتصميم تجريبى مجموعة تجريبية واحدة تستخدم المدخل الخططى فى التدريس ، وكانت عينة الدراسة هم تلاميذ المدرسة الابتدائية ، وتم تطبيق برنامج مكون من (١٠) دروس على هذه العينة من خلال هؤلاء الطلاب المدرسون ، وكانت أهم نتائج هذه الدراسة زيادة خبرة الطلبة المدرسون في قدرتهم على تعليم الألعاب من خلال استخدام المدخل الخططى .(٥٤)

١٣/٣/٢/٢ قام " تيموسي شاندلر Timothy chandler " بدراسة بعنوان " نتائج استخدام المدخل الخططى فى التدريس" ، وكان هدف الدراسة محاولة الإجابة على الأسئلة التي تشغل المدرسين في كيفية التدريس للمدخل الخططى ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي لعديد من

الدراسات السابقة في هذا المجال ، وكانت أهم النتائج هي محاولة الإجابة على الأسئلة التي قد تدور في ذهن المدرسين في كافة النواحي المتعلقة بتدريس المدخل الخططى . (٢٤)

١٤/٣/٢/٢ قام كل من " أدريان تيرنر Adrian P.turner **وتوماس مارتينك** Thomas J.Martinek " بدراسة بعنوان " التحقق من تدريس الألعاب للفهم وتأثيرها على المهارة والمعرفة ولعب اللعبة " ، وكان هدف الدراسة اختبار مدى صدق المدخل الخططى مقارنة بالمدخل المهارى فى التدريس واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات ، مجموعتان تجريبيتان كل واحدة منهما تستخدم مدخل من مداخل التدريس (مهارى – خططى) لتدريس لعبة الهوكي ومجموعة ضابطة لا تتلقى أى تعليم للهوكى وكانت عينة الدراسة تتكون من (٧١) طالب من طلاب المدرسة الإعدادية وكانت أهم نتائج الدراسة ان المجموعة التي استخدمت المدخل الخططى للتدريس سجلت تحسنا معنويا في اتخاذ القرار في التمرير عن المجموعة المستخدمة للمدخل المهارى والمجموعة الضابطة في القياس البعدى وان المجموعة التي استخدمت المدخل الخططى سجلت تحسنا معنويا في التحكم وتنفيذ مهارة التمرير عن المجموعات الأخرى في القياس البعدى اما بالنسبة لمهارات الهوكي لا توجد فروق دالة بين المجموعتين التجريبيتين (المهارية – الخططية) من ناحية الدقة، ولكن المجموعة المهارية سجلت أزمنة أسرع من المجموعة الضابطة في القياس البعدى كما ان مجموعة المدخل الخططى سجلت درجات أعلى من المجموعة الضابطة في المعرفة التقريرية والإجرائية في القياس البعدى . (١٨)

١٥/٣/٢/٢ قام "جوى بتلر Joy I. Butler " بدراسة بعنوان " ملاحظات عشرة مدرسين على المدخل الخططى فمن سوف يعتنق هذا المدخل الجديد " ، بهدف وصف استجابات المدرسين تجاه تدريس الألعاب عن طريق المدخل الخططى وتحديد النزعات والملاحظات المؤثرة على القبول أو الرفض التام له والبحث يحاول مساعدة المدرسين في تقرير مدى فائدة هذا المدخل الجديد TGFU ضمن أدواتهم التدريسية وبلغت عينة الدراسة عشرة مدرسين ذوى خبرة ، سمحوا للباحث بتحليل أدائهم التدريسى للألعاب خلال مرتين وكانت المرة الأولى باستخدام المدخل التقليدى والثانية تم تدريسها باستخدام المدخل الخططى TGFU بعد إعطائهم ورشة عمل في تدريس المدخل الخططى TGFU وكانت الخبرة الأولى للتدريس يغلب عليها استخدام (التكنيك الواسع الموجه) ويتلخص في إعطاء المدرسين التوجيهات لتلاميذهم ، فالمدرسون يقوموا بالتركيز على النواحي المعرفية للمهارة في بداية الدرس لانتقال هذه المعرفة للتلاميذ وينتج عن هذا درجة كبيرة من التفاعل للمدرس والعكس للتلاميذ ، ويتبقى وقت قصير للممارسة ، ومعظم التلاميذ يؤدوا

المهـــارة مرتيـــن أو ثلاثة على الأكثر ويحاول المدرس التشجيع والثناء على مجهود وأداء التلاميذ باســـتمرار ، والتلاميذ يتفاعلوا فعليا بشكل ضعيف ويبدأ هذا التفاعل من خلال أسئلة المدرس وهذه الأســـئلة غالباً ما تكون أسئلة إدارية توجه للأفراد وتستخدم كمعاني لإحراز التقدم في عملية التحكم ويوجـــد القلـــيل مـــن الدلائـــل على وجود تفكير متميز لمجموعة من التلاميذ وكانت ملاحظة أداء التلامـــيذ هـــي العـــامل الأساسي في تقويم الواجب الحركي حيث لا توجد أساليب تقويمية فعلية تم اســـتخدامها وعلـــى النقيض كان المدخل الخططى TGFU الذى أظهر الاختلاف بينه وبين المدخل التقليدى فبينما كان كل العبء على المدرس في استراتيجية التدريس التقليدية التى كان المدرس يقوم فـــيها بإعطاء الأوامر وكان بمثابة محور العملية التعليمية ، بينما كان المدرس فى المدخل الخططى بمـــثابة موجه لتلاميذه لاكتشاف سلوك محدد مرغوب فيه وكان التلاميذ هم محور العملية التعليمية، ولقـــد تـــم استخدام المقابلة الشخصية للمدرسين بعد كل مرة تدريسية لمدة ساعة وكانت تدور حول نظـــرة المدرس التربوية واتجاهاته نحو التربية الرياضية ، وبعد المقابلة التي قام بها المدرسون بعد الـــتدريس باســـتخدام المدخل الخططى استشعر الباحث وجود ترتيب جديد لتحليلات المدرسين نحو منظومـــتهم التدريســـية وبالإضـــافة إلى ذلك كان هناك اقتناع لأغلب المدرسين بالمدخل الخططى وانقســـم المدرســـون إلـــى ثلاث مجموعات المؤيدون للاتجاه التقليدى (المدخل الفنى أو المهارى) المؤيـــدون للاتجـــاه المبتكر(المدخل الخططى) المذبذبين بين كلا من الاتجاهين السابقين وكانت أهم نـــتائج تلك الدراسة انة لا يوجد ارتباط واضح بين معتقدات المدرسين ومنظومتهم التدريسية وكان هـــناك دلائـــل على أن المتعقدات التقليدية تمنع التغيير للمدخل الخططى TGFU والمدرسين ذوى المعـــتقدات المبـــتكرة والمذبذبين بين(التقليدى والمبتكر)استمتعوا أكثر بتدريس المدخل الجديد كان هناك ارتباط بين أسلوب المدرسين السابق للتدريس ومدى نجاحهم في التكيف مع المدخل الخططى ويوجد اتجاه للمدرسين نحو عملية التغيير واستخدام المدخل الخططى فى التدريس . (٣٥)

١٦/٣/٢/٢ قامـــت كـــلارا جوبكـــس Klara Gubacs " بدراسة بعنوان : " بحث تطبيقى على اســـتخدام المدخـــل الخططى لتدريس فصل التنس الجديد " ، وتهدف هذه الدراسة إلى تحقق كلا من المدرســـين الجـــدد ومدرسيهم المربون (المشرفين عليهم) من فاعلية المدخل الخططى في تدريس التـــنس ، وكانت هذه هي المحاولة الأولى لهؤلاء المدرسون لتدريس المدخل الخططى و استخدمت الدراســـة المـــنهج التجريبى بالتصميم التجريبى مجموعة تجريبية واحدة و بلغ عدد المدرسين الجدد (١٦) (٥ مدرسات ،١١ مدرس) ولقد تم تسجيلهم بشكل أساسي في دروس التنس حيث التلاميذ عيـــنة الدراسة ، تم جمع البيانات عن طريق سجلات الملاحظة الموضوعية للمدرسين المشرفون ، بيـــنما المدرســـين الجدد عن طريق الملاحظات والمقابلات الشخصية للطلاب ، و التصوير بالفيديو

والملاحظة (لتحليل الأداء القبلي والبعدى التنافسي) والاختبارات المعرفية القبلية والبعدية ووسائل الإحصـــاء الاستبيانية و أشارت نتائج الدراسة أن الطلاب قد تحسنوا في كافة النواحي (المعرفية – الخططية – المهارية – الأداء التنافسي) كما تم التحسن في النواحي المعرفية والخططية للمدرسين الجـــدد عن التنس تغير معتقدات المدرسين القدامى (المشرفون) نحو مدى كفاية المدخل الخططى فـــي كونـــه أكثر فاعلية من المدخل المهارى للتدريس رضاء المدرسون الجدد عن المدخل الجديد للتدريس لأنه يوفر للطلاب المتعة . (٣٨)

١٧/٣/٢/٢ قامت كل من " ليندا جريفين Linda Girffin ، بات دودس Patt Dadds ، جوديث بلاســيك Judith H.Placek ، مــايكل كارنـــي Michael P.carney ، فيليكس تريمينو Felix Tremino تشــيرل رايمونــد Cheryl Raymond " بدراســة بعــنوان " مفاهيم طلبة المدارس الإعدادية عن كرة القدم ، حلولهم للمشكلات الخططية " بهدف التعرف على ادراكات طلبة المدارس الإعداديـــة نحـــو كرة القدم من خلال استجاباتهم لسبعة مشاكل خططية تتضمنهم اللعبة وكانت عينة البحـــث تتكون من (٤٦) طالب قاطنين للمدينة الموجودة فيها المدرسة الاعدادية وكان تصنيفهم كما يلـــي (٢٠ طالـــبة ، ٢٠ طالـــب ، ٦ طـــلاب مـــزيج بين أمريكيين أفارقة وأمريكيين أوروبيين وأمريكيـــن لا تنيـــن) واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتم جمع البيانات عن طريق (المقابلة والاســـتبيان) وكـــان زمن المقابلة لكل واحد منهم (٣٠) دقيقة واستخدم معهم الأسئلة ذات النهايات المفـــتوحة Open-ended- Questions والأسئلة التطبيقية Application Questions للتحقق مـــن معلوماتهم عن كرة القدم ، وتم تقديم سبعة مشكلات خططية كواجبات تطبيقية ليقوموا بحلها ، وتـــم عـــرض مواقـــف اللعـــب المخـــتلفة التي تمثل المشكلات الخططية المراده من خلال أشكال توضـــيحية لهـــذه المواقف على المشاركين في البحث وطلب منهم تحديد ماذا يمكن أن يتم في هذا الموقـــف ولمـــاذا ؟ وتم استخدام مقياس ثلاثي للإجابة على الأشكال التوضيحية لمواقف المشكلات الخططـــية الســـبعة محل الدراسة وكانت أهم نتائج هذه الدراسة ما يلي عدم اتفاق الطلاب على حل واحـــد لأى مشـــكلة خططـــية ووضوح مستويات المقياس الثلاثى ان المشكلات الخططية الهجومية كانت أسهل المشكلات لكل الطلاب وعلى العكس كانت المشكلات الدفاعية ان الطلاب الستة عندهم مفاهـــيم بســـيطة عن اللعب الجماعي لكرة القدم كما ان المقابلة والاستبيان عن المشكلات الخططية طريق مناسب للاقتراب من المفاهيم الخططية لكرة القدم للطلاب المشاركين في البحث . (٤٢)

١٨/٣/٢/٢ قـام " ديفـيد كيرك David Kirk وآخرون " بدراسة بعنوان " التدريس للفهم : أثر المفاهـيم الموقفـية علـى تعلـم التلميذ " وكانت تهدف لتفسير التعلم من خلال المواقف الإدراكية والـتحقق مـن التحسـن فـي المتغـيرات قـيد البحث عند التدريس باستخدام المدخل الخططى ، واسـتخدمت الدراسة المنهج التجريبى بالتصميم التجريبى مجموعة تجريبية واحدة تستخدم المدخل الخططـى ، وكانـت عينة الدراسة هم تلاميذ الصف الثامن عند دراستهم لبرنامج كرة السلة ، وتم اسـتخدام المقابلة والملاحظة الموضوعية ، المعلومات الدورية المأخوذة من التعلم الموقفى كوسائل لجمع البيانات . وكانت أهم النتائج بعد تحليل البيانات من المتغيرات(الحركية – المعرفية – البيئية) أنها تحسنت بشكل مناسب . (٢٦)

١٩/٣/٢/٢ قـام كـل مـن " مايكل نيفيت Micheal Nevett واينزروفينجو Inez Rovegno ومات بابياز Matt Babiaz " بدراسة بعنوان " تأثير تدريس وحدات اللعبة الإجتياحيه على اتخاذ القـرار للأطفـال أثـناء اللعب " ، وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على مدى مناسبة اتخاذ القرار لتلامـيذ الصف الرابع الابتدائى في مهارتى (التمرير وتحركات القطع) أثناء لعب كرة السلة وكانت عينة الدراسة تتكون من (٢٣) طفل من الصف الرابع (١١) بنات ، (١٢) بنين . واستخدم الباحثون المـنهج التجريبـي بتصـميم المجموعة الواحدة ، وقد أجرى الباحثون قياس قبلي للعب كرة السلة المعدلـة ٣ ضد ٣ ثم القياس البعدي بعد (١٢) وحدة تدريسية وكانت أهم النتائج ان الأطفال قادرين على دمج الخطط الجديدة داخل إطار اللعبة البسيطة أو المعدلة .(٤٥)

٢٠/٣/٢/٢ قـام كـل مـن " مايكل نيفيت Micheal Nevett واينزروفينجو Inez Rovegno ومـات بابـياز Matt Babiaz " بدراسـة بعـنوان " التغـيرات في معرفة الأطفال نحو القطع ، والـتمرير ، والخطط في الألعاب الاجتياحيه بعد برنامج تعليمي " وتهدف هذه الدراسة للتعرف على التغـيرات التـي حدثـت لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي في المعرفة نحو التمرير والقطع لاستلام الـتمريرة فـي مـباراة مصغرة ٣ ضد ٣ بعد معالجة استمرت (١٢) وحدة دراسية ، وتتميز هذه الدراسـة التجريبية باستكمال التحقق بالتفصيل من كيفية تغير المعرفة الخططية للأطفال بعد الفترة الزمنـية لتطبـيق البرنامج الذي يتكون من (١٢) درس للألعاب الاجتياحية زيادة على المقرر في العـام الدراسـي وبلغت العينة (٢٤) تلميذ من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، وتم قياس الفرق بين القياسـيين القـبلى والبعدى لناتج التدريس المعرفي عن طريق اختبار معرفي يتكون من (٢٠) فقرة اختـيار مـن متعدد بالإضافة إلى المعلومات التي تم الحصول عليها من خلال المقابلة الشخصية ، وكانـت المعلومات في المقابلة الشخصية عبارة عن أسئلة مفتوحة النهايات عن ماذا يفكر فيه التلميذ

عـــندما يتحكم في الكرة ؟ ومتى يتقدم الزميل بالكرة في لعبة كرة السلة أو القدم ؟ وكانت أهم نتائج هـــذه الدراســـة ما يلي هناك دلالة معنوية في الناحية المعرفية للعبة الاجتياحية بعد مقارنة القياس القبلـــي بالبعدى وهناك دلالة معنوية في الناحية الخططية في استجابات الأطفال وهناك دلالة معنوية لانخفـــاض اســـتخدام جمل التسجيل والفوز كما تغيرت مصطلحات القطع والخطط من مصطلحات ضـــعيفة إلـــى مصـــطلحات تعبر عن الأفعال الخططية بشكل لائق مستوى التفاصيل في المقابلات أصبحت اكثر إيجابية بعد تطبيق البرنامج التعليمى على التلاميذ كما أظهرت الدراسة زيادة المعرفة لخطـــط اللعـــبة الاجتياحـــية وتلامـــيذ الصـــف الرابع يمكنهم القدرة على التفكير مع زيادة التوجيه الخططى . (٤٦)

٢١/٣/٢/٢ قـــام " تيم هوبر Tim Hopper " بدراسة بعنوان " التدريس للفهم : أهمية التأكيد على الطالـــب عـــن المحـــتوى " ، وكان هدف الدراسة التعرف على أهمية توجيه التدريس للطالب نفسه ولـــيس للمحـــتوى الدراســـي سواء كان باستخدام المدخل الخططى أو بالمدخل الفنى (المهارى)، واســـتخدام الباحث المنهج الوصفي التحليلى للدراسات التي استخدمت المدخل الخططى في التدريس وكانـــت أهـــم النتائج المستخلصة من هذه الدراسة هي ان تدريس المهارات أساسى ليصبح الطلاب لاعبيـــن جيديـــن وان تدريس المدخل الخططى ذو أهمية كبيرة ليسمح للطلاب بفهم كيفية استخدام المهـــارة ولمـــاذا يحـــتاجونها فـــي اللعبة وان المدخل الخططى خلق المفاهيم التي تجعل المدرسين يحـــاولون الفهـــم العميق لكيفية اللعب والتعلم لتدريس اللعب بكفاءة كما يجب على المدرسين الربط بين تعلم الخطط والمهارات عند التدريس .(٥٣)

٤/٢/٢ تحليل الدراسات الأجنبية السابقة والتعليق عليها :-

قام الباحث بتقسيم الدراسات السابقة إلى أربعة مجموعات تشتمل كل مجموعة على عدد من الدراسات المتشابهة فى الأهداف والنتائج :-

١/٤/٢/٢ المجموعة الأولى :-

توصـــلت إلـــى أن هـــناك قدرة للمدخل الخططى لجذب انتباه المدرسين واقتناعهم تدريجياً بأهميـــته فـــى إيجاد الحلول للمشكلات التدريسية التى تقابلهم عند تدريس الألعاب باستخدام المدخل المهـــارى ، وأن هـــذا المدخل الجديد (المدخل الخططى) يوفر للمتعلمين الإحساس بالمتعة، وأكدت هـــذه الدراســـات على أهمية تأهيل المدرسين الجدد المستخدمين لهذا المدخل الجديد من خلال عقد الندوات وورش العمل . (٢٤ ، ٣٤ ، ٣٥ ، ٣٨ ، ٥٤)

٢/٤/٢/٢ المجموعة الثانية :-

توصـــلت الدراسات إلى أن هناك تأثير ايجابى للمدخل الخططى فى تدريس الألعاب أكبر من تأثير المدخل المهارى فى تدريس الألعاب . (١٧ ، ١٨ ، ١٩ ، ٢٠)

بيـــنما أوضـــحت دراســـة واحدة أنه لا يوجد فرق معنوى بين مدخلى التدريس (الخططى-المهارى) فى تدريس الألعاب. (١٦)

٣/٤/٢/٢ المجموعة الثالثة :-

توصـــلت إلـــى أهمية استخدام المدخل الخططى فى تدريس الألعاب من خلال برامج تعليمية معـــدة خصيصـــاً لذلـــك و تتناســـب مع المراحل السنية المختلفة ومالها من تأثير على كافة مناحى المتعلمين.(٢٦ ، ٤٢ ، ٤٣ ، ٤٥ ، ٤٦)

٤/٤/٢/٢ المجموعة الرابعة :-

أوضـــحت هـــذه الدراســـات الأسس النظرية لبناء المدخل الخططى و الحاجة إليه ، وتحليل الأبحـــاث التى استخدمت هذا المدخل الجديد فى تدريس الألعاب للتعرف على أهم النقاط التى تؤكد عليها . (٣٩ ، ٤١ ، ٥٠ ، ٥١ ، ٥٣ ، ٥٧)

٥/٢/٢ مدى استفادة الباحث من الدراسات السابقة :-

وقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة ما يلى :-

- تحديد المنهج التجريبى لملاءمته لنوعية تلك الدراسات والبحوث .
- الاسترشاد بهذه الدراسات إلى بعض المراجع الأجنبية التى ساعدت الباحث فى دراسته .
- اختـــيار عيـــنة الدراســـة وتحليل العمل المطلوب فى تصميم وبناء البرامج وكيفية جمع البيانات وتقييمها.
- الاستفادة من بعض الاستنتاجات و التوصيات التى توصلت إليها هذه الدراسات وأوصت بها.