

الفصل الثانى

٢ / ٠ القراءات النظرية والدراسات السابقة

٢ / ١ القراءات النظرية

٢ / ٢ الدراسات السابقة

٠/٢ القراءات النظرية والدراسات السابقة :-

١/٢ القراءات النظرية :-

١/١/٢ تدريس الألعاب والرياضات :-

يمكن تصنيف الألعاب والرياضات من خلال خصائص مهاراتها إلى نوعين من الألعاب العاب ذات مهارات مغلقة مثل لعبة البولونج والجولف التي تفتقر إلى المتغيرات الهجومية والدفاعية عند الأداء التنافسي، والعب ذات مهارات مفتوحة مثل لعبة كرة السلة ، الكرة الطائرة ، وتلك الألعاب يجب أن تندمج وترتبط مهاراتها أثناء الأداء التنافسي لتناسب مع المتغيرات الهجومية والدفاعية للعبة وتعلم كيفية استخدام 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 ؟

تشير " ليندا جريفين Linda L. Griffin، وستيفن ميتشل Stephen A. Mitchell، وجوديث اوسلين Judith Oslin " أن أحد أبرز المشكلات التي تواجه المدرسين هي كيفية التوفيق للدمج 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 .

الثاني : يدور حول المنافسة (لعب المباراة) وحدها .

في حين أنه هناك مدرسين يسمحون بلعب المباراة بعد تدريس المهارات و هو ما يسمى بالمدخل الفني أو المهارى Technical or Skill Approach ، ونادرا ما نرى مدرسين يهتمون بتدريس الوعي الخططى المتلازم مع لعب المباراة وهو ما يسمى بالمدخل الخططى Tactical Approach ، ويضيفوا أن المدخل الفني أو المهارى يقوم فيه العديد من المعلمين بتدريس الخطط بعد تعليم المهارات ، ولكن غالبا يصادفوا مشاكل في الربط بين هذين المكونين ، فعلى سبيل المثال في وحدات كرة السلة يتم تعليم التمير ، المحاورة ، التصويب في فترة زمنية طويلة ثم تتبع بدروس خططية للعب المباراة ، فنجد أن التطور الحادث في المهارة غير ظاهر خلال اللعب نظرا نتعلم المهارات بشكل منفرد بعيد عن بيئتها الخططية ، ولكن المدخل الخططى يمزج بين الخطط و المهارات عن طريق التأكيد على التوقيت المناسب لممارسة المهارة وتطبيق المهارة من خلال البيئة الخططية للمنافسة . (٣٣ : ج ، ٨)

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

يذكر "جوديث رينك Judith E. Rink " إن الاختلاف بين القدرة على أداء المهارة الفنية واستخدامها في مواقف اللعب يمكن وضوحها جليا في العبارة التالية " أيهما أكثر أهمية تطوير المهارة الفنية أم تطوير المهارة الخطية " عند تعلم اللعبة أو الرياضة ؟

فالعديد من المربين الرياضيين في الولايات الأمريكية وإنجلترا يؤكدون على أن الخطوة الأولى لتعلم كيفية اللعب للألعاب المختلفة تبدأ من تعلم الخطط المبسطة لهذه الألعاب والرياضات مفضلين ذلك على البدء بتعلم المهارات الفنية مفترضين أن الخطة جزء هادف من اللعبة وأن المتعلمين يستطيعوا تطوير مهاراتهم طبقا لما تم معرفته عن كيفية تنفيذ المهارة بعد البدء في استخدامهم للخطط ، ويعتبر المدخل الخطي أو الاستراتيجي لتدريس الألعاب لديه الكثير على غرار المداخل المعرفية الاستراتيجية للتعلم ومداخل التعلم الاستدلالي (٣٧ : ٢٨٦)

٣/١/٢ نشأة وتطور المدخل الخطي :-

يذكر " ثورب Thorpe وبانكر Bunker والموند Almand " وكذلك " ويرنر Werner والموند Almand " أن أول ظهور للمدخل الخطي كإستراتيجية تعليمية مبتكرة في أواخر الستينات وبداية السبعينات من القرن الماضي بواسطة الباحثين والمربون في جامعة لافبره Loughborough Univ. التكنولوجية بإنجلترا. (٥٢) (٥٦)

ولقد تم سياق الملامح العامة لهذا المدخل بواسطة "مايلدون" Mauldon و "ريدفيرت" Redfern " ثم كانت البداية الحقيقية لهذا المدخل على يد "بانكر Bunker و ثورب Thorpe " عندما قاما باستخدام هذا المدخل في تدريس الألعاب المختلفة في المدارس الثانوية . (٢٢) (٤٤)

وتوالى الدراسات والبحوث المتعاقبة لاكتشاف مدى إيجابية وسلبية هذا المدخل الجديد في تناولته لتدريس الألعاب بكافة تصنيفاتها داخل إنجلترا وانتقلت فكرته إلى الولايات المتحدة الأمريكية

ولازالت هذه الأبحاث والدراسات مستمرة للحكم على مدى فاعلية هذا المدخل مقارنة بالمدخل المهارى في تدريس الألعاب وإن كانت هناك دلالات قوية على كفاءة المدخل الخطي في تدريس الألعاب أكثر من المدخل المهارى ، ولذا فقد أصبح لنموذج المدخل الخطي منهجه وأساليبه في التدريس ، بل تجاوز هذا الحد فقد أضحت المربون يفكرون في مستقبل هذا المدخل الخطي ويحاولون تحليل مكوناته لزيادة فاعليته ، وفي هذا الصدد يشير "شاندلر Chandler "

إلى أنه يمكن زيادة فاعلية المدخل الخططي إذا قام بتدريسه مدرسين ذوي مستوى متميز من الناحية التخصصية لعلم أصول التدريس المتفهمين لعملية التعلم Understanding for Learning (UFL).

كما يضيف أنه من خلال الربط بين المدخل الخططي وبين التفهم لعملية التعلم او التدريس الفعال من خلال المدخل الخططي 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 الخططي :

يذكر "بانكر Bunker و ثورب Thorpe"، إن المدخل المهارى Skill Approach

يؤدي إلى السلبيات التالية :

- معظم الأطفال يحققوا نجاحات محدودة في الأداء الفعلي للعبة .
- اللاعبون المهرة 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 الفني أو المهارى الذى تتم فيه الممارسة الجزئية للمهارات الفنية لا يؤدي إلى انتقال أثر تعلم مؤثر في مواقف اللعب المختلفة ، بالإضافة إلى أن المدخل المهارى يهتم بتدريس المهارات للإجابة على السؤال " كيف يتم أداء المهارة ؟ مما يؤثر بالسلب على كيفية استخدام هذه المهارات أثناء المنافسة .

وعملية التشويق والإثارة للتعلم في المدخل المهارى تكون منخفضة لأن التدريبات المستخدمة 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 الخططي .

٢/٣/١/٢ مفهوم المدخل الخططي :

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

ففي هذا المدخل يشارك المتعلمون في ألعاب معدلة تعمل على تطوير قدراتهم البدنية والاجتماعية والعقلية ، وهذه الألعاب تجعل المتعلمون أكثر وعياً من الناحية الخططية لكيفية لعب اللعبة لكي يستطيعوا التغلب على المنافس ، ومن خلال هذا الوعي الخططي يستطيع المتعلمون اتخاذ القرارات اللازمة نحو " ماذا يفعلون " و " كيف يفعلونها " فمثلاً عندما يتخذ المتعلمون قرارات لأداء مهارة فنية فهم يقوموا بأدائها لأنهم يعوا خططياً مدى الحاجة لهذه المهارة. (٥٣ : ٤٦)

والاعتماد 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 المنافسة وذلك عن طريق الربط بين الخطط والمهارات والتأكيد على التوقيت المناسب لممارسة المهارة وتطبيق المهارة من خلال البيئة الخططية للمنافسة ، و يوفر هذا المدخل للمتعلمين مستوى مرتفع من الدافعية نحو التعلم لأنه يستثير قدراتهم باستمرار ، كما أنه يوفر المعرفة للمتعلمين عن ماذا يتم فعله في المواقف المختلفة للعبة مما يؤدي لتحسين قدرة المتعلمين على اتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب في المواقف المتغيرة للعبة أو عند مواجهة مشكلة يتعرضوا لها في مواقف اللعب المختلفة أو بمعنى آخر هو مدخل يجعل المتعلمين يستكشفوا ماذا يفعلونه أثناء اللعب عن طريق الخبرة العملية ويظهر هنا دور المدرس لمساعدة هؤلاء المتعلمين في استكشاف ما اكتسبوه من خبرة حل المشكلات التي تظهر في اللعبة المعدلة ويتحقق من ذلك التعليم الفردي الذي يتعرف من خلاله المتعلمين على أخطائهم ومساعدة المدرس لهم في 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 الخططي :

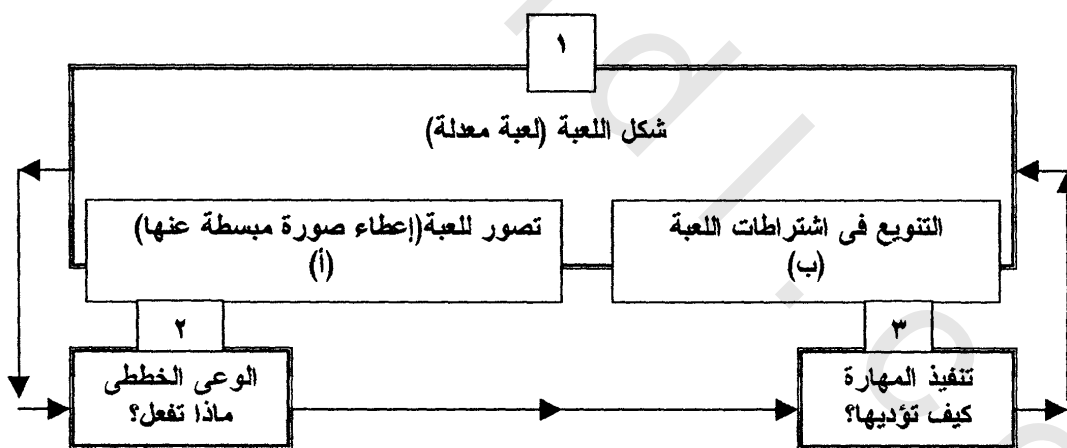
يذكر "دون موريس Don Morris و جيم ستيهل Jim Stiehl و جوديث رينك Judith E. Rink " أن مصطلح " تدريس الألعاب للفهم Teaching games for understanding هو أولى المصطلحات للتعبير عن المدخل الخططي في إنجلترا في بداية الثمانينات ، وانتقل هذا المصطلح

من انجلترا للولايات المتحدة مع بداية تطبيق هذا المدخل هناك وأصبح المصطلح الأكثر انتشاراً ، وأطلق الباحثون والمربون تبعاً لرؤى كل واحد منهم العديد من المصطلحات للتعبير عن هذا المدخل مثل " التدريس للفهم (TFU) Teaching games for understanding ومدخل الفهم An understanding approach والمدخل الفهمي (الإدراكي) لتدريس الألعاب The understanding approach to teaching games والألعاب المتمركزة على الألعاب Games centered Games وأخيراً المدخل الاستراتيجي للألعاب Games Strategy Approach.

(٢٨٦: ٣٧) (٥٥: ٣٠)

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

تشير "ليندا جريفين، و ميتشل ، واوسلين" الى انه لكي نبني خطط عمل لأي لعبة باستخدام المدخل الخطي يجب أن نحدد المشكلات التي نواجهها للتسجيل Scoring ، منع التسجيل Preventing Scoring ، وإعادة بدء اللعب Restarting play ، كما يجب ان نحدد التحركات بدون كرة Off-the-ball-movement والمهارات بالكرة On-the-ball Skills الضرورية لحل تلك المشكلات ويقترحوا ان يتمثل المدخل الخطي لتدريس الالعاب في شكل (١)



شكل (١) المدخل الخطي لتدريس الألعاب

ويضيفوا انه هناك أربعة نقاط أساسية يجب التشديد عليها في المدخل الخطي لتدريس الألعاب وهي كما يلي :

- التفكير ملياً في المشكلات الخطية Tactical Problems التي سوف تُدرس أثناء الوحدات الدراسية وتقدير مدى الصعوبة لحل تلك المشكلات - يعتمد ذلك على خبرة وقدرة المتعلمين -
- ويمكن تصميم خطط عمل ذات مستوى صعوبة متدرج نسبياً بحيث يتوافق مع التقدم في مستوى أداء المتعلمين .

- يمارس المتعلمين المهارة لتحسينها بعد أن يشعروا بالخبرة الفعلية من خلال شكل اللعبة (العبة معدلة) وتقدم لهم المشكلة الخططية التي تتطلب استخدام هذه المهارة ، وبهذه الطريقة يمكنهم تقرير مدى احتياجهم لتحسين المهارة التي تنقسم إلى تحركات بدون كرة والمهارات بكرة . ويعتبر توقيت الممارسة لهذه المهارة مكون ذو درجة عالية من الحساسية في المدخل الخططي.
- يجب أن يكون هناك ربط بين اللعبة المعدلة الابتدائية وممارسة المهارة من خلال الأسئلة التي يطرحها المدرس على متعلميه ، ومدى جودة هذه الأسئلة يعتبر أمراً حيوياً ، فالأسئلة يجب أن تجذب انتباه المتعلمين للمشكلة الخططية في البداية ، ثم الحلول الممكنة للمشكلة . وبالطبع لا يمكن الجزم بأن المدرس سوف يجد الإجابة التي يتوقعها ولكن الخبرة في هذا المدخل سوف تجعله يفكر في خطواته ويساعد المتعلمين في الوصول للاستجابات المناسبة .
- الوصول للربط بين ممارسة المهارة وإتاحة الفرصة لتطبيق المهارات المتعلمة (التي تم تطويرها) والفهم الخططي 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 الخططي :

- يذكر " جويس 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 التدريسية . (٣٦)

١/٦/١/٢ وضع التعلم في شكل فعلي :-

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

كما اضافوا ان هناك خمسة نقاط يجب مراعاتها من جانب المدرس ليتمكن من الانتقال بدرسه للغاية التي يريدتها وهي التطبيق الفعلي لهذا الدرس مستخدماً المدخل الجديد (المدخل الخططي) .

Imitative transfer

الأولى : الانتقال التقليدي

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

Mechanical transfer

الثانية : الانتقال الآلي

ويقصد به الانتقال الأفقى فى التكوين الاساسى للدروس بحيث يستطيع المدرس تغيير شكل دروسه لتبدأ بالعباب معدلة ٣×٣ فى لعبة كرة السلة مثلا.

transfer Routine

الثالثة : الانتقال النظامي

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

Integrativetransfer

الرابعة : الانتقال التكاملى (الدمجى)

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

Executive control

الخامسة : التحكم التنفيذى

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 بالإمكانات 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 في الاستراتيجية القديمة للتدريس (المدخل المهارى) ذات أهمية كبيرة لبلوغ الأهداف المنشودة فإن تلك المتطلبات المعرفية للتدريس المنظم في الاستراتيجية الجديدة للتدريس (المدخل الخطى) تعد أكثر أهمية نظرا لعدم وجود الخبرة التطبيقية الكافية .

٤/٦/١/٢ المرونة التدريسية :

ومعنى المرونة واسع ومهم سواء في حالة التدريس للمدخل المهارى عندما يكون دور المدرس فيه ذو طبيعة مباشرة كملقن للتعليمات من خلال منظومة طرق التدريس المباشرة أو كان التدريس للمدخل الخطى الذي يكون فيه المدرس كموجة للمتعلمين من خلال منظومة طرق التدريس غير المباشرة .

٧/١/٢ الخطوات التنفيذية للمدخل الخطى :-

تذكر "ليندا جريفين وميتشل واوسلين " نقلا عن "ستالينجز Stallings " أنه تم تطوير الخطوات التنفيذية 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 :

المعتقدات كما يشير إليها "ليندا جريفين وميتشل واوسلين " نقلا عن " لورتيه Lortie ، باجاريز Pajares " هي تلك المقاومة التى تلعب دورا رئيسيا ضد تغيير مفاهيم الفرد وتعتبر المرشح الذى يتم من خلاله تمرير الخبرة الجديدة .

ويضيفوا ان المعتقدات الجوهرية كما يراها " نيسبت وروس Nisbett & Ross ، وروكيتش Rokeach " انها هي الأكثر مقاومة للتغيير لأنها تصبح جزءاً منا في المقام الأول .

٢/ ٧/١/٢ التجريب في نطاق ضيق (محدود) :

من الأهمية بمكان أن يتم التطبيق على مجموعة صغيرة في البداية ليستطيع المدرس أن يتأقلم مع المدخل الجديد للتدريس (المدخل الخططي) ويفضل أن يختار هذه المجموعة بنفسه بحيث يرى فيهم بعض المقومات التي تساعد على التركيز أثناء تدريس هذا المدخل الجديد دون التفكير في أشياء أخرى خارجية تقلل من هذا التركيز ، ويجب أن يعطي المدرس الفرصة لهذه المجموعة ليتأقلموا 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 المهاري) أو أنهم لم يمروا بهذه الخبرات.

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

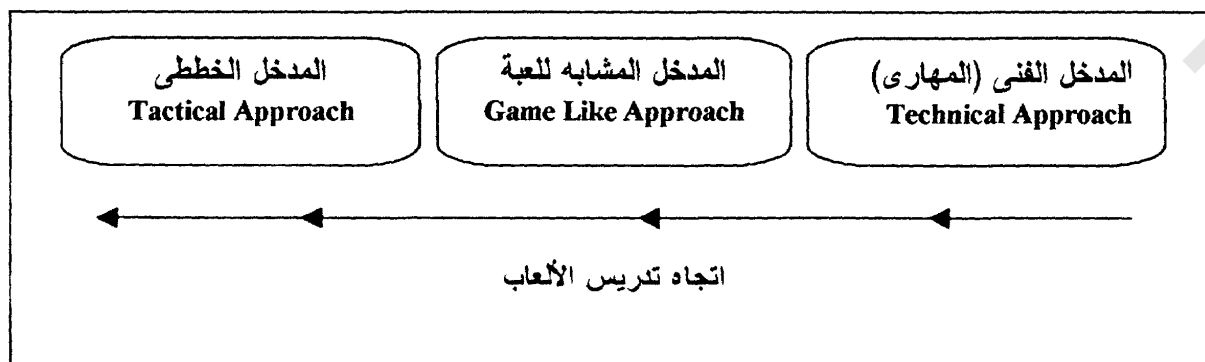
من الطبيعي أن يبدأ المدرس الحديث العهد باستخدام المدخل الخططي بتدريس الرياضة التي يستشعر أنها أفضل لعبة لديه أو بمعنى آخر يمتلكها كما وكيفا ووصل فيها لمستوى جيد لكي يستطيع أن يمرر خبراته في هذه اللعبة بشكل سريع ولائق .

٤/ ٧/١/٢ التعايش مع المدخل الجديد :

معنى ذلك أنه بالرغم من متطلبات هذا المدخل إلا أن محاولة التعايش معه تمكن المدرس من أن يخلق أنواع جديدة من التسلسل في حل المشكلات الخططية أو مستوى الصعوبة الخططية، وتذكر في هذا الصدد " ليندا جريفيين وميتشل واوسلين " نقلا عن فايلن Fullan " أن المدرس قد يحتاج لتعديل الدروس اعتماداً على مستوى القدرات للمتعلمين أو الإمكانيات والأدوات المتاحة .

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

إن المدخل 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 :

يتم كتابة خطة الدرس التي تعكس دائرة اللعبة - الواجب الحركي - اللعبة بعد تحديد المشكلة الخطئية والنقاط المراد التركيز عليها ، ويجب أن تتضمن خطة الدرس النقاط الآتية :

١/٦/٧/١/٢ الغرض Objective :

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

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

- ظروف اللعبة : وتشير للمكونات الأساسية مثل عدد المتعلمين وحجم الملعب أو مساحته ، الأدوات والامكانيات ومدى المرونة في وجود أدوات معدلة (تعديل ارتفاع لوحة هدف كرة السلة) أو الظروف التي تمارس من خلالها اللعبة مثل عدد التمريرات قبل التصويب مثلاً.

- هدف اللعبة : وهدف اللعبة يعكس بشكل مباشر غرض الدرس .

- الأسئلة Questions : الصياغة للأسئلة يواجه بعض الصعوبة في البداية ولكن أهم سؤالين ماذا تفعل ؟ وكيف تفعل ؟

لأنهما يقودا النموذج الخطئي ، 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 الأسئلة مثل ماذا يجب ولماذا ؟ التي توجه المتعلمين نحو مهارات التفكير النقدية Critical thinking skills.

٣/٦/٧/١/٢ الممارسة للواجب الحركي 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 Progame Plan :

ولكي يتأتى وضع البرنامج يجب ما يلي :

- تحديد الأهداف التي يريد أن يصل إليها المتعلمون ويمكن تحقيق ذلك من خلال تحديد المشكلات الخطئية التي يجب أن يواجهها المتعلمين من خلال صعوبات متدرجة ويمكن للمدرس أنذاك أن :
- يستعين بالأبحاث والمراجع السابقة التي حددت مستوى الصعوبات الخطئية للعبة المراد تدريسها
- بناء مستويات خاصة واستخدامها في التدريس .

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

٨/١/٢ نموذج لمنهج تدريس المدخل الخطئي

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

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

ويرى الباحث أن نموذج المنهج لتدريس المدخل الخططي 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 الأمريكى للتربية الرياضية الى ان المدخل التقليدى (المهارى) هو الذى يساعد المتعلمين على التحكم فى الكرة ويجعلهم يؤدوا مهارات التمرير والتصويب والمحاورة ولكن يجدوا صعوبة فى كيفية استخدامها خلال اللعب الحقيقى اثناء المباريات التنافسية ، وذلك لانهم لم يتفهموا المهارات الخططية لكرة القدم ولم يعوا الاستخدام الامثل للمهارات الفنية المكتسبة .

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

والاعتماد الاول لهذا المدخل يكون على قدرات المعلمين **Paced-Teacher** والتركيز على 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 المهارات المتتابعة انتقال اثر التعلم فيما بينها ويفتقر هذا المدخل لمستوى الدافعية المناسب لعدم قدرته على استثارة قدرات المتعلمين بصفة مستمرة مما يؤدي لقتل الحماسة لديهم وعزوف بعضهم عن الاستمرار فى ممارسة اللعبة او الرياضة ، او بمعنى اخر فهو مدخل يجعل المتعلمين يسبغون غالبا فى اتجاه التعليم المباشر الذى يقلل من اهمية مراعاة الفروق الفردية للمتعلمين ويكون دور المدرس فيه الاكثر تأثيرا بالنسبة لمخرجاته .

١٠/١/٢ المصطلحات المستخدمة للتعبير عن المدخل المهارى

عبر " دون موريس وجيم ستيهل" عن المدخل المهارى بمصطلح تصميم المستوى الجزئى للعبة Singl Standard Design بينما يشير " ادريان تيرنر وتوماس مارتينيك" الى انة المدخل الفنى Technique Approach او بالنموذج 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 الالعب والرياضات باستخدام المدخل المهارى

ان تعليم المهارات يمكن اعتباره سلسلة متتابعة من الاحداث وتتكون هذه 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 التأثير الايجابى

١/١١/٢ اختيار المهارة :

المهارة التى يدرسها المعلم يجب ان يراعى فيها

- مراحل التعلم
- مراحل نمو المتعلم

٢/١١/٢ 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 دعائم بيئة الممارسة
- شدة النشاط
- التخطيط لانتقال المتعلمين بأسرع ما يمكن للنشاط
- استعمال تعليمات واضحة ومحددة
- ملاحظة شكل النشاط أولاً ثم الاداء الفنى له

٤/١١/١/٢ التغذية الراجعة لاداء المتعلمين

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

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

- الكلام بوضوح وسماع المتعلمين لصوت المدرس
- تقديم النموذج وتفسيره
- مراقبة تعبيرات الوجه 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 الاولى لتعلم المهارة
- المرحلة الثانية لتعلم المهارة وفيها يتم التركيز على تشجيع المتعلمين بشكل ايجابى والتاكيد على التغذية الراجعة
- المرحلة 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

يشير كتاب " 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 (الخطى و المهارى)

فيما يلي جدول (١) يوضح المقارنة بين نموذجين لمنهجى تدريس (المدخل الخطى و المدخل المهارى) نقلا عن " دون موريس Don Morris وجيم ستيهل Jim Stiehl " (٣٠ : ٥٦)

جدول (١)

المقارنة بين نموذجين لمنهجى تدريس المدخل الخطى والمدخل المهارى

The GFU Model نموذج لمنهج تدريس المدخل الخطى	Traditional Techniques-Based Model نموذج لمنهج تدريس المدخل المهارى
1-Game Form ١- شكل اللعبة	1-Skill Execution ١- تنفيذ المهارة
2-Game appreciation ٢- إدراك اللعبة	2-Game Form ٢- شكل اللعبة
3-Tactical awareness ٣- الوعى الخطى	3-Performance ٣- الأداء
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- Skill execution ٥- تنفيذ المهارة	5-Toctical awareness ٥- الوعى الخطى
6-Performance ٦- الأداء	

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

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

بينما المدخل الخطى يقوم فيه اللاعبين بالآتي :

- تعلم المهارة . (١٥ : ٣٤)

- تعلم الخطط .

- لعب المباراة .

١٥/١/٢ مستويات تعليم الألعاب :-

يذكر "جوديث رينك" Judith E.Rink ، أن هناك أربعة مستويات من خلالها يتم التقدم في مستوى 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 في شكل انسيابي .

المستوى الثالث : بدء الخطط الهجومية والدفاعية .

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

ويرى الباحث أن المدخل المهارى لتعليم الألعاب يهتم بالمستوى الأول والثانى والرابع من مستويات تعليم الألعاب " لجوديث رينك Judith E.Rink " السابقة الذكر ويتجاهل لحد كبير المستوى الثالث في حين أن المدخل الخطى لتعليم الألعاب يبدأ بالمستوى الثالث (بدء الخطط الهجومية والدفاعية) من مستويات تعليم الألعاب السابقة الذكر ويصعد للمستوى الأول (التحكم وتطوير المهارة الفردية) أو الثانى (ادماج مهارتان أو أكثر في شكل انسيابي) ثم ينتهي بالمستوى الثالث أو المستوى الرابع (الأداء المتكامل للعبة) طبقا لمستوى التقدم في البرنامج المعد للتدريس باستخدام المدخل الخطى مع ملاحظة أن المدخل الخطى 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 جزءاً حيوياً من مكونات أغلب مناهج التربية البدنية . وأحد الاتجاهات للمدخل الخطى في التدريس هو أن التعلم يمكن أن تزداد نتائجه عن طريق التركيز على الخطط المتشابهة بين الألعاب المختلفة ، ولقد كانت محاولة "إيليز Ellis" (٢٧) في هذا الصدد كموجه ابتدائي للمدخل الخطى لتقسيم الألعاب لأربعة تصنيفات تعتمد على التشابه بين كل منها في الناحية الخطية ، ويمكن توضيحها كما يلي فى جدول (٢).

جدول (٢)
تصنيف الألعاب طبقاً للشبابه بينها من الناحية الخطية

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

(٢١)

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

١/١٦/١/٢ ألعاب الهدف Target Games

يذكر "ويرنر و ألمان" Werner & Almond " أن هذا هو أضعف تصنيف استخداماً
لاستراتيجيات المدخل الخطي لأنها صعبة التحديد وغير قابلة للتطوير. (٥٦ : ٤٧)

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

يذكر دون موريس Don Morris وجيم استيهل Jim Stiehl أنها تتضمن استراتيجيات
تعتمد 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
التصويب في أماكن لا يستطيع الخصم إرجاعها مرة أخرى مثل التنس أو تنس الطاولة في ألعاب
الشبكة والاسكواش في ألعاب الحائط . (٣٠ : ٥٨)

٤/١٦/١/٢ ألعاب اجتياحية Invasion Games

هي تضم 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 ..) .
- ألعاب ذات هدف نهائي مفتوح (ألعاب لها حد نهائي يجب عبوره مثل الرجبي وكرة القدم الأمريكية) . (٣٠ : ٥٨)

ويشير "ديفيد بيلكا David Belka " إلى أن هناك تصنيف آخر يمكن أن يضاف إلى

التصنيفات السابقة الذكر وهو

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

وهي تلك الألعاب التي تعتمد على المناورة والفرار والمراوغة والتحكم في الأداة أو بمعنى

آخر هي الألعاب التي تهدف لتغيير الاتجاه والمراوغة. (٢٥ : ١٩)

ويرى الباحث أنه يمكن الاستفادة من هذه الألعاب كألعاب تأسيس للرياضات أو الألعاب

الأخرى 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 التجريبي ، وكانت أهم النتائج تفوق طلاب الطريقة الكلية عن طلاب الطريقة الجزئية في مهارات التمرير والمحاورة والتصويب الجانبي ، بينما تفوق طلاب الطريقة الجزئية على طلاب الطريقة الكلية في مهارة التصويب السلية . (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 تأثير 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 التجريبي 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 "تأثير استخدام الالعب الصغيرة فى تعليم المهارات الحركية لكرة السلة فى درس اتربية الرياضية للمرحلة الاعدادية" وكان هدف الدراسة اثّر تعلم مهارات اساسية فى كرة السلة باستخدامها فى صورة العاب صغيرة ، واشتملت عينة الدراسة على ٦٤ تلميذة من تلميذات الصف الثالث الاعدادى وقسمت العينة لمجموعتين متساويتين واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي وكانت اهم النتائج ان مجموعة الالعب الصغيرة لها تأثير ايجابى على تحسين المهارات الحركية . (٣)

٤/١/٢/٢ قام "عماد محمد سيد" (٢٠٠٢م) بدراسة بعنوان "تأثير 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 التجريبي وكانت اهم النتائج ان اثرت الجونب المعرفية المرتبطة بالاداء

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

٢/٢/٢ تحليل الدراسات السابقة العربية والتعليق عليها

يتضح من 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 استخدم الباحثون المنهج التجريبي فى معالجة المشكلات نظرا لملائمة هذا المنهج لهذا النوع من الدراسات

٢/٢/٢/٢ تنوعت العينات فى 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 تحقيقه فى كل دراسة وكذلك التحقق من فروض الدراسة

٤/٢/٢/٢ تنوعت أدوات جمع البيانات فى كل الدراسات من حيث استمارات الاستبيان والاختبارات البدنية والمهارية واستمارات الاستكشاف واختبارات الذكاء والاختبارات المعرفية وكذلك 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 استخدمت الدراسة الثالثة اسلوب الالعاب الصغيرة فى تعليم المهارات الحركية لكرة السلة لزيادة التشويق والدافعية والاثارة عند التعليم ، بينما استخدمت الدراسة الرابعة الجانب المعرفى لتحسين مستوى الاداء المهارى لبعض المهارات الفنية لكرة السلة قيد البحث ومعرفة ما يترتب على هذا الاداء من تحسين مستوى الصفات البدنية - قيد البحث - ولقد أوصت الدراسة بأهمية تعليم الجوانب المعرفية المرتبطة بالاداء المهارى أثناء تعليم المهارات الفنية ولكن بشكل تلقين المعلومات للمتعلمين ثم ادائهم 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 الاساسيين التى نحن بصدددها .

٣/٢/٢ ثانيا الدراسات السابقة الاجنبية

١/٣/٢/٢ قام "الموند Almond " بدراسة بعنوان " تدريس الألعاب من خلال بحث تطبيقي " وكان هدف الدراسة التأكيد على أهمية التركيز على الوعي الخططي ، اتخاذ القرار ، اللعب كنقطة بداية لتعلم الألعاب في المدارس وهذه الموضوعات تتعارض مع المدخل الفني أو المهارى الذى يستخدم دائما كبداية لتدريس الألعاب للتلاميذ في المدارس واستعرض الباحث المشروع التي قامت به جامعة لافبره Loughborough بإنجلترا من خلال مشروع تبنته لمتابعة المدخل الجديد (المدخل الخططي) في تدريس الألعاب في المدارس الثانوية . حيث قام مدرسين من (٣٢) مدرسة من (٥) مناطق تعليمية 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 قام " ثورب Thorpe وبانكر Bunker " بدراسة بعنوان " مدخل جديد لتدريس منهج الألعاب في التربية البدنية " ، كان الهدف من هذه الدراسة التعرف على مدخل جديد في تدريس الألعاب ويعتمد هذا المدخل على الألعاب المصغرة (المعدلة) كبداية لتدريس الألعاب بدلا من البدء بتعليم المهارات بشكل فردي لمالها من قدرة على جعل المتعلمين مستمتعين باللعبة ، بالإضافة إلى تعلم 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 قام " أدريان تيرنر Adrian Turner وتوماس مارتينك Thomas . j Martinek " بدراسة بعنوان " مقارنة تحليلية لنموذجين للتدريس (المدخل الفني أو المهارى ومدخل التركيز على اللعب أو الناحية الخططية) ، وكان هدف الدراسة التحقق من تأثير مدخلين للتدريس على تدريس الألعاب (المدخل المهارى - المدخل الخططي) واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي بتصميم تجريبي مجموعتين تجريبيتين تتكون من (٤٤) تلميذ من المرحلة الاعدادية ، وكانت الدراسة تحتوى على برنامج لتدريس لعبة الهوكي لمدة (١٠) أسابيع وكانت أهم نتائج الدراسة عدم وجود فروق معنوية بين مدخلي التدريس في القدرة على اللعب والمعرفة التقريرية والإجرائية وتعلم المهارة (١٦)

٤/٣/٢/٢ قام " أدريان تيرنر A.Turner " بدراسة بعنوان " التحقق من تدريس الألعاب للفهم - المدخل الخططي - في الهوكي " ، وكان هدف الدراسة اختبار صدق المدخل الخططي مقارنة بالمدخل الفني (المهارى) في التدريس واستخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات (مجموعتان تجريبيتان ومجموعة ضابطة) وبلغت عينه الدراسة (٧١) تلميذ من المدرسة الإعدادية ، وكانت المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي بين الثلاث مجموعات (التجريبيتان باستخدام المدخل المهارى والخططي والضابطة) في الناحية المعرفية للهوكي والمهارة والأداء الفعلي للعبة ، واستمر البرنامج المقترح (١٥) درس بواقع (٤٥) دقيقة لكل درس، وكانت أهم النتائج ما يلي لا توجد فروق بين المجموعتان التجريبيتان (الخططية - المهارية) في مهارات الهوكي سواء للسرعة أو الدقة اما بالنسبة للمعرفة التقريرية لمهارات الهوكي كانت المجموعتان التجريبيتان أفضل من المجموعة الضابطة التي لم تتلقى أي برنامج لتعليم الهوكي أما بالنسبة للمعرفة الإجرائية فكانت المجموعة التجريبية المستخدمة للمدخل الخططي GFU أفضل من المجموعتين الأخرتين والمجموعة الخططية كانت أفضل من المجموعتين الأخرتين في التحكم في الكرة واتخاذ القرار عند الأداء الفعلي الكامل للعبة . (٢٠)

٥/٣/٢/٢ قام " أدريان تيرنر Adrian Turner وتوماس مارتينك Thomas .j Martinek " بدراسة بعنوان " تدريس المدخل الخططي : نموذج لتطوير اتخاذ القرار أثناء اللعب " وكان هدف هذه الدراسة المقارنة بين نموذجين من نماذج التدريس (النموذج الفني أو المهارى والنموذج الخططي) وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي مجموعتين تجريبيتين ، كل واحدة منهما تستخدم نموذج من نماذج التدريس (مهارى -خططي) وكانت أهم نتائج هذه الدراسة تفوق المدخل الخططي في تدريس اتخاذ القرارات الإستراتيجية للمتعلمين أثناء اللعب . (١٩)

٦/٣/٢/٢ قام " أدريان تيرنر A.Turner " بدراسة بعنوان " طريقة المدخل الخططي في التدريس للألعاب " خرافة أم حقيقة ؟ وتهدف هذه الدراسة إلى التحقق من مدى فاعلية المدخل الخططي مقارنة بالمدخل المهارى في القدرة على اللعب والمعرفة وتنفيذ المهارة في رياضة الهوكي ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي أربع مجموعات تجريبية في الدراسة ، وكانت عينة البحث تتكون من (٢٤) تلميذ من الصف السادس و (٢٤) تلميذ من الصف السابع بالمدرسة الإعدادية وتم تقسيم التلاميذ إلى أربعة مجموعات عشوائية ليكون عدد التلاميذ في كل مجموعة (١٢) طالب ، وجميعهم لم يتلقوا أى تعليم سابق في رياضة الهوكي وكانت أهم نتائج هذه الدراسة هي عدم وجود فروق معنوية في تطوير المهارة بين المجموعات التجريبية (المهارية

- الخططية) ولكن اشارت إلى انخفاض السرعة في القياس البعدي للمجموعتان وعدم وجود اختلاف في القياس البعدي لمكون الدقة وبذلك يكون كلتا المجموعتان (الخططية - المهارية) متساويتين في مقياس المهارة بالنسبة للمعرفة التقريرية كما كان هناك فرق معنوي في القياس البعدي لصالح المجموعة الخططية بالنسبة للقدرة على لعب اللعبة وكان هناك فرق معنوي في القياس 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 قام " جوى بتلر Joy I. Butler " بدراسة بعنوان " استجابات المدرسين نحو تدريس المدخل الخططي " ، وكانت الدراسة تهدف إلى التعرف على استجابات المدرسين نحو تدريس المدخل الخططي منذ بداية ظهور هذا المدخل التدريسي واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي للقيام بهذه الدراسة ، وكانت أهم نتائج هذه الدراسة هو تغير وجهة نظر المدرسين نحو كيفية التدريس للألعاب لتتجه نحو استخدام المدخل الخططي في تدريس الألعاب . (٣٤)

٨/٣/٢/٢ قامت "ليندا جريفين Linda L.Griffin " بدراسة بعنوان "المدخل الخططي لتدريس ألعاب الشبكة والحائط" ، بهدف التأكيد على أهمية تدريس ألعاب الشبكة والحائط باستخدام المدخل الخططي وذلك من خلال المنهج الوصفي التحليلي للدراسات السابقة في تدريس ألعاب الشبكة والحائط باستخدام المدخل الخططي واستعراض أهم نتائجها، وكانت أهم نتائج هذه الدراسة أن المدخل الخططي يعطى التحدي بالنسبة للمدرسين والتلاميذ ، وعلى المدرسين تقبل هذا التحدي لتحسين الأداء الفعلي للعبة عن طريق الربط بين المهارات والخطط وسوف يكون الاستمتاع والتشويق نحو التعلم بالنسبة للتلاميذ أحد أسباب نجاح هذا التعلم . (٤١)

٩/٣/٢/٢ قام " ماسيو كورتيرنر M.Curtner " بدراسة بعنوان " المدخل الخططي " استخدام الألعاب الإجتياحية مع تلاميذ المدرسة الابتدائية " ، وكان هدف هذه الدراسة هو التعرف على كيفية استخدام المدخل الخططي في تدريس الألعاب الإجتياحية في المرحلة الابتدائية وكانت أهم نتائج هذه الدراسة هي اقتراح الباحث نموذج لتدريس الألعاب الإجتياحية في منهج الألعاب يتكون من ثلاث خطوات وهي اختيار المدرسين لألعاب معدلة من خلال تصنيفات المدخل الخططي وتدريس هذه الألعاب عن طريق المدخل الخططي والوصول بالتلاميذ للاستراتيجيات الصحيحة والخطط كما يجب إعطاء المدرسين الفرصة لتلاميذهم لاكتشاف ألعابهم التي 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 الخطى لتدريس الألعاب (تطور النموذج)" وذلك بهدف استعراض نتائج دراسات سابقة توضح مراحل تطور نموذج المدخل الخطى والابحاث التي استخدمت هذا النموذج فى التدريس للألعاب المختلفة وكانت أهم نتائج هذه الدراسة التأكيد على أهمية التكامل بين المفاهيم الخطية 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 الخطى لتدريس الألعاب الاجتياحيه " وذلك بهدف التأكيد على أهمية تدريس الألعاب الاجتياحية باستخدام المدخل الخطى وذلك من خلال استخدام المنهج الوصفى التحليلي للدراسات السابقة فى تدريس الألعاب الاجتياحية واستخدامها المدخل الخطى 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 الخطى فى تدريس الألعاب للتلاميذ وان عمليات التدريس للمدخل الخطى تعتمد على الأداء الفعلى للعبة والاستمتاع بالمدخل الخطى 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 الخطى : اقتررب 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 التجريبي بتصميم تجريبي مجموعة تجريبية واحدة تستخدم المدخل الخطى 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 الخطى. (٥٤)

١٣/٣/٢/٢ قام " تيموسى شاندر Timothy chandler " بدراسة بعنوان " نتائج استخدام المدخل الخطى فى التدريس " ، وكان هدف الدراسة محاولة الإجابة على الأسئلة التى تشغل المدرسين في كيفية التدريس للمدخل الخطى ، واستخدم الباحث المنهج الوصفى لعدد 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 الخططي . (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 الخططي مقارنة بالمدخل المهارى فى التدريس واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي بتصميم ثلاث مجموعات ، مجموعتان تجريبيتان كل واحدة منهما تستخدم مدخل من مداخل التدريس (مهارى - خططي) لتدريس لعبة الهوكي ومجموعة ضابطة لا تتلقى أى تعليم للهوكي وكانت عينة الدراسة تتكون من (٧١) طالب من طلاب المدرسة الإعدادية وكانت أهم نتائج الدراسة ان المجموعة التي استخدمت المدخل الخططي للتدريس سجلت تحسنا معنويا في اتخاذ القرار في التمرير عن المجموعة المستخدمة للمدخل المهارى والمجموعة الضابطة في القياس البعدى وان المجموعة التي استخدمت المدخل الخططي 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 الخططي سجلت درجات أعلى من المجموعة الضابطة في المعرفة النظرية والإجرائية في القياس البعدى . (١٨)

١٥/٣/٢/٢ قام "جوى بتلر Joy I. Butler " بدراسة بعنوان " ملاحظات عشرة مدرسين على المدخل الخططي فمن سوف يعتنق هذا المدخل الجديد " ، بهدف وصف استجابات المدرسين تجاه تدريس الألعاب عن طريق المدخل الخططي 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 التدريسي للألعاب خلال مرتين وكانت المرة الأولى باستخدام المدخل التقليدي والثانية تم تدريسها باستخدام المدخل الخططي TGFU بعد إعطائهم ورشة عمل في تدريس المدخل الخططي 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

المهارة مرتين أو ثلاثة على الأكثر ويحاول المدرس التشجيع والثناء على مجهود وأداء التلاميذ باستمرار ، والتلاميذ يتفاعلوا فعليا بشكل ضعيف ويبدأ هذا التفاعل من خلال أسئلة المدرس وهذه الأسئلة غالباً ما تكون أسئلة إدارية توجه للأفراد وتستخدم كمعاني لإحراز التقدم في عملية التحكم ويوجد القليل من الدلائل على وجود تفكير متميز لمجموعة من التلاميذ وكانت ملاحظة أداء التلاميذ هي العامل الأساسي في تقويم الواجب الحركي حيث لا توجد أساليب تقويمية فعلية تم استخدامها وعلى النقيض كان المدخل الخططي TGFU الذي أظهر الاختلاف بينه وبين المدخل التقليدي فبينما كان كل العناء على المدرس في استراتيجية التدريس التقليدية التي كان المدرس يقوم فيها بإعطاء الأوامر وكان بمثابة محور العملية التعليمية ، بينما كان المدرس في المدخل الخططي بمثابة موجه لتلاميذه لاكتشاف سلوك محدد مرغوب فيه وكان التلاميذ هم محور العملية التعليمية، ولقد تم استخدام المقابلة الشخصية للمدرسين بعد كل مرة تدريسية لمدة ساعة وكانت تدور حول نظرة المدرس التربوية واتجاهاته نحو التربية الرياضية ، وبعد المقابلة التي قام بها المدرسون بعد التدريس باستخدام المدخل الخططي استشعر الباحث وجود ترتيب جديد لتحليلات المدرسين نحو منظومتهم التدريسية وبالإضافة إلى ذلك كان هناك اقتناع لأغلب المدرسين بالمدخل الخططي وانقسم المدرسون إلى ثلاث مجموعات المؤيدون للاتجاه التقليدي (المدخل الفني أو المهاري) المؤيدون للاتجاه المبتكر (المدخل الخططي) المذبذبين بين كلا من الاتجاهين السابقين وكانت أهم نتائج تلك الدراسة انه لا يوجد ارتباط واضح بين معتقدات المدرسين ومنظومتهم التدريسية وكان هناك دلائل على أن المعتقدات التقليدية تمنع التغيير للمدخل الخططي TGFU والمدرسين ذوي المعتقدات المبتكرة والمذبذبين بين (التقليدي والمبتكر) استمتعوا أكثر بتدريس المدخل الجديد كان هناك ارتباط بين أسلوب المدرسين السابق للتدريس ومدى نجاحهم في التكيف مع المدخل الخططي ويوجد اتجاه للمدرسين نحو عملية التغيير واستخدام المدخل الخططي في التدريس . (٣٥)

١٦/٣/٢/٢ قامت كلارا جوبكس Klara Gubacs " بدراسة بعنوان : " بحث تطبيقي على استخدام المدخل الخططي لتدريس فصل التنس الجديد " ، وتهدف هذه الدراسة إلى تحقق كلا من المدرسين الجدد ومدرسيهم المربون (المشرفين عليهم) من فاعلية المدخل الخططي في تدريس التنس ، وكانت هذه هي المحاولة الأولى لهؤلاء المدرسون لتدريس المدخل الخططي و استخدمت الدراسة المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي مجموعة تجريبية واحدة و بلغ عدد المدرسين الجدد (١٦) (٥ مدرسات ، ١١ مدرس) ولقد تم تسجيلهم بشكل أساسي في دروس التنس حيث التلاميذ عينة الدراسة ، تم جمع البيانات عن طريق سجلات الملاحظة الموضوعية للمدرسين المشرفون ، بينما المدرسين الجدد عن طريق الملاحظات والمقابلات الشخصية للطلاب ، و التصوير بالفيديو

والملاحظة (لتحليل الأداء القبلي والبعدي التنافسي) والاختبارات المعرفية القبلية والبعدية ووسائل الإحصاء الاستثنائية و أشارت نتائج الدراسة أن الطلاب قد تحسّنوا في كافة النواحي (المعرفية - الخططية - المهارية - الأداء التنافسي) كما تم التحسن في النواحي المعرفية والخططية للمدرسين الجدد عن التنس تغير معتقدات المدرسين القدامى (المشرفون) نحو مدى كفاية المدخل الخططي في كونه 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 " لينداجريفين Linda Girffin ، بات دودس Patt Dadds ، جوديث بلاسيك Judith H.Placek ، مايكل كارني Michael P.carney ، فيليكس تريمينو Felix Tremino تشيرل رايموند Cheryl Raymond " بدراسة بعنوان " مفاهيم طلبة المدارس الإعدادية عن كرة القدم ، حلولهم للمشكلات الخططية " بهدف التعرف على ادراكات طلبة المدارس الإعدادية نحو كرة القدم من خلال استجاباتهم لسبعة مشاكل خططية تتضمنهم اللعبة وكانت عينة البحث تتكون من (٤٦) طالب قاطنين للمدينة الموجودة فيها المدرسة الاعدادية وكان تصنيفهم كما يلي (٢٠ طالبة ، ٢٠ طالب ، ٦ طلاب مزيغ بين أمريكيين أفارقة وأمريكيين أوروبيين وأمريكيين لا تتبين) واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وتم جمع البيانات عن طريق (المقابلة والاستبيان) وكان زمن المقابلة لكل واحد منهم (٣٠) دقيقة واستخدم معهم الأسئلة ذات النهايات المفتوحة Open-ended- Questions والأسئلة التطبيقية Application Questions للتحقق من معلوماتهم عن كرة القدم ، وتم تقديم سبعة مشكلات خططية كواجبات تطبيقية ليقوموا بحلها ، وتم عرض مواقف اللعب المختلفة التي تمثل المشكلات الخططية المراده من خلال أشكال توضيحية لهذه المواقف على المشاركين في البحث وطلب منهم تحديد ماذا يمكن أن يتم في هذا الموقف ولماذا ؟ وتم استخدام مقياس ثلاثي للإجابة على الأشكال التوضيحية لمواقف المشكلات الخططية السبعة محل الدراسة وكانت أهم نتائج هذه الدراسة ما يلي عدم اتفاق الطلاب على حل واحد لأى مشكلة خططية ووضوح مستويات المقياس الثلاثي ان المشكلات الخططية الهجومية كانت أسهل المشكلات لكل الطلاب وعلى العكس كانت المشكلات الدفاعية ان الطلاب الستة عندهم مفاهيم بسيطة 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 قام " ديفيد كيرك David Kirk وآخرون " بدراسة بعنوان " التدريس للفهم : أثر المفاهيم الموقفية على تعلم التلميذ " وكانت تهدف لتفسير التعلم من خلال المواقف الإدراكية والتحقق من التحسن في المتغيرات قيد البحث عند التدريس باستخدام المدخل الخططي ، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي مجموعة تجريبية واحدة تستخدم المدخل الخططي ، وكانت عينة الدراسة هم تلاميذ الصف الثامن عند دراستهم لبرنامج كرة السلة ، وتم استخدام المقابلة والملاحظة الموضوعية ، المعلومات الدورية المأخوذة من التعلم الموقفي كوسائل لجمع البيانات . وكانت أهم النتائج بعد تحليل البيانات من المتغيرات (الحركية - المعرفية - البيئية) أنها تحسنت بشكل مناسب . (٢٦)

١٩/٣/٢/٢ قام كل من " مايكل نيفيت Micheal Nevett واينزروفينجو Inez Rovegno ومات بابياز Matt Babiaz " بدراسة بعنوان " تأثير تدريس وحدات اللعبة الإجتياحية على اتخاذ القرار للأطفال أثناء اللعب " ، وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على مدى مناسبة اتخاذ القرار لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مهارتي (التمرير وتحركات القطع) أثناء لعب كرة السلة وكانت عينة الدراسة تتكون من (٢٣) طفل من الصف الرابع (١١) بنات ، (١٢) بنين . واستخدم الباحثون المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة ، وقد أجرى الباحثون قياس قبلي للعب كرة السلة المعدلة 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 قام كل من " مايكل نيفيت Micheal Nevett واينزروفينجو Inez Rovegno ومات بابياز Matt Babiaz " بدراسة بعنوان " التغيرات في معرفة الأطفال نحو القطع ، والتمرير ، والخطط في الألعاب الاجتياحية بعد برنامج تعليمي " وتهدف هذه الدراسة للتعرف على التغيرات التي حدثت لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي في المعرفة نحو التمرير والقطع لاستلام التمريرة في مباراة مصغرة ٣ ضد ٣ بعد معالجة استمرت (١٢) وحدة دراسية ، وتتميز هذه الدراسة التجريبية باستكمال التحقق بالتفصيل من كيفية تغير المعرفة الخططية للأطفال بعد الفترة الزمنية لتطبيق البرنامج الذي يتكون من (١٢) درس للألعاب الاجتياحية زيادة على المقرر في العام الدراسي وبلغت العينة (٢٤) تلميذ من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، وتم قياس الفرق بين القياسيين القبلي والبعدي لنتائج التدريس المعرفي عن طريق اختبار معرفي يتكون من (٢٠) فقرة اختيار من متعدد بالإضافة إلى المعلومات التي تم الحصول عليها من خلال المقابلة الشخصية ، وكانت المعلومات في المقابلة الشخصية عبارة عن أسئلة مفتوحة النهايات عن ماذا يفكر فيه التلميذ

عندما يتحكم في الكرة ؟ ومتى يتقدم الزميل بالكرة في لعبة كرة السلة أو القدم ؟ وكانت أهم نتائج هذه الدراسة ما يلي هناك دلالة معنوية في الناحية المعرفية للعبة الاجتياحية بعد مقارنة القياس القبلي بالبعدي وهناك دلالة معنوية في الناحية الخططية في استجابات الأطفال وهناك دلالة معنوية لانخفاض استخدام جمل التسجيل والفوز كما تغيرت مصطلحات القطع والخطط من مصطلحات ضعيفة إلى مصطلحات تعبر عن الأفعال الخططية بشكل لائق مستوى التفاصيل في المقابلات أصبحت أكثر إيجابية بعد تطبيق البرنامج التعليمي على التلاميذ كما أظهرت الدراسة زيادة المعرفة لخطط اللعبة الاجتياحية وتلاميذ الصف الرابع يمكنهم القدرة على التفكير مع زيادة التوجيه الخططي . (٤٦)

٢١/٣/٢/٢ قام " تيم هوبر Tim Hopper " بدراسة بعنوان " التدريس للفهم : أهمية التأكيد على الطالب عن المحتوى " ، وكان هدف الدراسة التعرف على أهمية توجيه التدريس للطالب نفسه وليس للمحتوى الدراسي سواء كان باستخدام المدخل الخططي أو بالمدخل الفني (المهارى) ، واستخدام الباحث المنهج الوصفي التحليلي للدراسات التي استخدمت المدخل الخططي في التدريس وكانت أهم النتائج المستخلصة من هذه الدراسة هي ان تدريس المهارات أساسى ليصبح الطلاب لاعبين جيدين وان تدريس المدخل الخططي ذو أهمية كبيرة ليسمح للطلاب بفهم كيفية استخدام المهارة ولماذا يحتاجونها في اللعبة وان المدخل الخططي خلق المفاهيم التي تجعل المدرسين يحاولون الفهم 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 في الأهداف والنتائج :-

١/٤/٢/٢ المجموعة الأولى :-

توصلت إلى أن هناك قدرة للمدخل الخططي لجذب انتباه المدرسين واقتناعهم تدريجياً بأهميته فى إيجاد الحلول للمشكلات التدريسية التى تقابلهم عند تدريس الألعاب باستخدام المدخل المهارى ، وأن هذا المدخل الجديد (المدخل الخططي) يوفر للمتعلمين الإحساس بالمتعة، وأكدت هذه الدراسات 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 :-

توصلت الدراسات إلى أن هناك تأثير إيجابي للمدخل الخططي في تدريس الألعاب أكبر من تأثير المدخل المهاري في تدريس الألعاب . (١٧ ، ١٨ ، ١٩ ، ٢٠)

بينما أوضحت دراسة واحدة أنه لا يوجد فرق معنوي بين مدخلي التدريس (الخططي-المهاري) في تدريس الألعاب. (١٦)

٣/٤/٢/٢ المجموعة الثالثة :-

توصلت إلى أهمية استخدام المدخل الخططي في تدريس الألعاب من خلال برامج تعليمية معدة خصيصاً لذلك و تتناسب مع المراحل السنية المختلفة ومالها من تأثير على كافة مناحي المتعلمين. (٢٦ ، ٤٢ ، ٤٣ ، ٤٥ ، ٤٦)

٤/٤/٢/٢ المجموعة الرابعة :-

أوضحت هذه الدراسات الأسس النظرية لبناء المدخل الخططي و الحاجة إليه ، وتحليل الأبحاث التي استخدمت هذا المدخل الجديد في تدريس الألعاب للتعرف على أهم النقاط التي تؤكد عليها . (٣٩ ، ٤١ ، ٥٠ ، ٥١ ، ٥٣ ، ٥٧)

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

وقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة ما يلي :-

- تحديد المنهج التجريبي لملاءمته لنوعية تلك الدراسات والبحوث .
- الاسترشاد بهذه الدراسات إلى بعض المراجع الأجنبية التي ساعدت الباحث في دراسته .
- اختيار عينة الدراسة وتحليل العمل المطلوب في تصميم وبناء البرامج وكيفية جمع البيانات وتقييمها.
- الاستفادة من بعض الاستنتاجات و التوصيات التي توصلت إليها هذه الدراسات وأوصت بها.