



جامعة الموصل
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

توظيف برنامجين تعليميين مقترحين بأستخدام
السيبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج في
دقة الأداء الفني للمهارات الكشفية والتحصيل المعرفي

رائد إبراهيم فتحي الطائي

أطروحة دكتوراه

التربية البدنية وعلوم الرياضة / طرائق تدريس

بإشراف

الأستاذ المساعد الدكتور

بثينة حسين علي الطائي

الأستاذ الدكتور

صفاء ذنون إسماعيل الإمام

ملخص الأطروحة

توظيف برنامجين تعليميين مقترحين باستخدام السبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج في دقة الاداء الفني للمهارات الكشفية والتحصيل المعرفي

الباحث

إشراف

أ.د صفاء ذنون اسماعيل

رائد ابراهيم فتحي الطائي

أ.م.د بثينة حسين علي

٢٠١٥ م

١٤٣٦ هـ

تهدف الدراسة إلى :

- ١- تصميم وتطبيق برنامجين تعليميين مقترحين باستخدام السبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج .
- ٢- بناء مقياس للتحصيل المعرفي في مادة التربية الكشفية .
- ٣- الكشف عن فاعلية البرنامجين التعليميين المقترحين باستخدام السبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج على الاداء الفني لمادة التربية الكشفية .
- ٤- الكشف عن فاعلية البرنامجين التعليميين المقترحين باستخدام السبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج على التحصيل المعرفي لمادة التربية الكشفية .

وفي ضوء هذه الأهداف افترض الباحث ما يأتي :

- ١- وجود فروق ذات دلالة معنوية بين مجاميع البحث الثلاث باستخدام السبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج والاسلوب الاعتيادي في الاداء الفني لمادة التربية الكشفية .
 - ٢- وجود فروق ذات دلالة معنوية بين مجاميع البحث الثلاث باستخدام السبورة الذكية التفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج والاسلوب المتبع من قبل مدرس المادة في التحصيل المعرفي لمادة التربية الكشفية .
- تكون مجتمع البحث من طلاب السنة الدراسية الأولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة بجامعة الموصل والبالغ عددهم (٢٣٤) طالبا وطالبة، في حين بلغ عدد أفراد عينة البحث (٤٥) طالبا واستخدم الباحث المنهج التجريبي لملاءمته طبيعة البحث واستخدم أيضا التصميم التجريبي ذو المجموعات المتكافئة ذات الاختبارين القبلي والبعدي ، وتم توزيعهم بطريقة

عشوائية إلى ثلاث مجاميع (تجريبيتين وضابطة) . درست المجموعة الضابطة على وفق الطريقة الاعتيادية للمدرس ، أما المجموع التجريبية الأولى فقد درست باستخدام السبورة الذكية التفاعلية ، أما المجموعة التجريبية الثانية فقد درست باستخدام التعليم المبرمج ، وتم تحقيق التكافؤ لمجاميع البحث الثلاث في متغيرات (العمرالزمني، اختبار رافن للذكاء ، السكن ، التحصيل الدراسي للطالب ، التحصيل الدراسي للوالدين ، تسلسل الطالب في الأسرة)

أعد الباحث برنامجين تعليميين للتدريس احدهما لتدريس المجموعة التجريبية الأولى باستخدام السبورة الذكية التفاعلية ، والثاني لتدريس المجموعة التجريبية الثانية باستخدام التعليم المبرمج ، واستغرقت التجربة (٨) أسابيع تلقى فيها طلاب عينة البحث (٨) وحدات تعليمية بمعدل وحدة تعليمية في كل أسبوع ، وبزمن (٩٠) دقيقة لكل وحدة تعليمية. واستخدم الباحث الوسائل الإحصائية الآتية (الوسط الحسابي - الانحراف المعياري - النسبة المئوية- اختبار (T- test) للعينات المرتبطة وغير المرتبطة- تحليل التباين وقيمة (LSD) ، إذ تم استخراج جميع العمليات الإحصائية بوساطة الحاسوب الالكتروني باستخدام نظام (SPSS).

وقد استنتج الباحث ما يأتي :

١- أسهم البرنامجين التعليميين وبأختلاف أساليبيهما المستخدمة الى وجود تحسن في دقة الاداء الفني للمهارات الكشفية والتحصيل المعرفي في مادة التربية الكشفية.

٢- تفوقت المجموعة التجريبية الاولى والتي أستخدمت السبورة الذكية التفاعلية على المجموعتين الثانية والثالثة في دقة الاداء الفني للعقد والدورات والربطات تلتها المجموعة الثانية والتي استخدمت البرنامج التعليمي المبرمج ثم المجموعة الضابطة التي استخدمت الأسلوب المتبع من قبل مدرس المادة .

٣- تفوقت المجموعة الأولى التي أستخدمت السبورة الذكية التفاعلية على المجموعتين الثانية والضابطة في التحصيل المعرفي لمادة التربية الكشفية تلتها المجموعة التي استخدمت البرنامج التعليمي المبرمج ثم المجموعة الضابطة التي استخدمت الأسلوب المتبع من قبل مدرس المادة

وفي ضوء نتائج البحث أوصى الباحث بما يأتي :

١- استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة التي تركز على دور المتعلم في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة الموصل في تعليم مادة التربية الكشفية من خلال استخدام السبورة الذكية الفاعلية والتعليم التفاعلي المبرمج .

٢- إجراء بحوث تتناول استخدام السبورة الذكية التفاعلية ومزاياها في تنفيذ برامج التعليم في المؤسسات التعليمية وضرورة اعتماد العمل بها وكذلك التعليم التفاعلي المبرمج .

٣- إقامة ندوات ودورات تعريفية للقائمين على التدريس توضح فيه أهمية التقنيات الحديثة وتكنولوجيا التعليم ومستحدثاتها في العملية التعليمية .

٤- ضرورة مواكبة التقنيات التكنولوجية من قبل المعنيين بالمؤسسات التعليمية من مدرسين واداريين وجعل الجوانب التكنولوجية أهدافا ينطلق منها تنفيذ التدريس الالكتروني وجعل البيئة الصفية الالكترونية جاذبة وذات نتائج ومخرجات هادفة .

٥- ضرورة توفيرالوسائل والتقنيات التكنولوجية الحديثة مدعومة بالبرامجيات ذات العلاقة بتكنولوجيا التعليم في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة الموصل .

University of Mosul

College of Physical Education and Physical Science



**The Implementing of two proposed learning programs
using smart interactive whiteboard and programmed
interactive learning into the accuracy of the technical
performance of the Scout skills and cognitive
achievement**

Raeed Ibrahim Fathi altaee

PH.D. thesis

Physical Education and Sports Science / teaching methods

Supervisor

Pro. Dr. Safaa Thannon Ismail Assit Pro Dr.Buthaina Husain

Thesis Summary

**The Implementing of two proposed learning programs using
smart interactive whiteboard and programmed interactive
learning into the accuracy of the technical performance of the
Scout skills and cognitive achievement**

Researcher

Supervised by

Raeed Ibrahim Fathi

Prof. Dr. Safa'a Thannon Ismail

Prof. Asst. Dr. Buthayna Husain Ali

1436 H

2015

The thesis aims at:

- 1-** Design and implement two proposed learning programs using smart interactive whiteboard and programmed interactive learning.
- 2-** building scale for the collection of knowledge in the subject of scouting education.
- 3-** The discovering of the effectiveness of proposed two learning programs using smart interactive whiteboard and programmed interactive learning on the technical performance of the material of scout education.
- 4-** The discovering of the effectiveness of two proposed learning programs using smart interactive whiteboard and programmed interactive learning on the cognitive of knowledge of the scout education material

In the light of these goals, the researcher proposed the following:

- 1- The existence of significant differences among the three groups of research using the smart interactive whiteboard and programmed interactive learning style and the usual style of the technical performance of the scout education material.
- 2- The existence of significant differences among the three groups of research using the smart interactive whiteboard and programmed interactive learning style and the usual style of the cognitive of knowledge of the scout education material.

The research community is the students of first year stage of Faculty of Physical Education at the University of Mosul's and the number of the student is (234), while the number of sample members, (45), male and researcher used the experimental method which is suitable for the nature of the research; he also used an experimental design for equal groups consist of pre and post tests, that they were distributed randomly to three groups (2 experiments and control group). The control group studied on usual the manner for the teacher, and the first experimental group studied using smart blackboard interactive, and the second experimental group studied using programmed learning, he balance for the 3 research group was achieved in variables (timeline, Raven test of intelligence, housing, academic achievement for students , education of the parents, sequence of the student in the family)

The researcher prepared two learning programs for teaching, one to teach the first experimental group using smart interactive whiteboard, and the second to the teaching of the second experimental group using programmed learning, the experiment took (8) weeks that the research students received a sample of (8) units of learning at a rate of educational units in each week, and a time (90) minutes each unit. The researcher used the following statistical methods (arithmetic mean - standard deviation – percentage- test (t) of the samples associated and non- associated - contrast analysis and LSD value), all statistical processes was extracted by using computer system (SPSS).

The Researcher concluded the following:

- 1-The educational programs, with its different methods used, contributed to the improvement of accuracy of performance and cognitive of knowledge in Scout Education material.
- 2- The group that used the smart interactive whiteboard outperformed on the rest of the groups in the accuracy of the technical performance of the nods, courses and bundles followed by the group that used the programmed interactive learning and then the control group which used the usual style.
- 3- The group that used the smart interactive whiteboard outperformed on the rest of the groups in the cognitive of knowledge in Scout Education material followed by the group that used the programmed interactive learning and then the control group which used the usual style.

As a result of the research, the researcher recommends the following:

- 1- Using the modern techniques which focusing on the role of learner in the teaching of scout.
- 2- The importance of the use of smart interactive whiteboard in teaching scout education material.
- 3- Conduct researches about smart interactive whiteboard and its advantages in implementing learning programs in the educational institutions and the importance of adopting it.....
- 4-Holding of identifying seminars and sessions for teachers of Education about importance of modern technologies in the educational process.
- 5- The need of providing the modern technological means and techniques supported by software related to educational technology at the Faculty of Physical Education and Sports Science at the University of Mosul