



جامعة الموصل

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

بناء اختبارات الرشاقة التفاعلية وفق منظومة قياس الكترونية للاعبين

الريشة الطائرة

اسامة ايثار عبدالكريم غزال

رسالة ماجستير

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

بإشراف

الأستاذ الدكتور

هاشم أحمد سليمان

ملخص الرسالة

بناء اختبارات الرشاقة التفاعلية وفق منظومة قياس الكترونية للاعبى الريشة الطائرة

الباحث

المشرف

اسامة ايثار عبد الكريم

أ . د هاشم احمد سليمان

٢٠٢٤ م

١٤٤٦ هـ

يهدف البحث الى:

- بناء اختبارات الرشاقة التفاعلية وفق منظومة قياس الكترونية للاعبى الريشة الطائرة .
- وضع درجات ومستويات معيارية لاختبارات الرشاقة التفاعلية للاعبى الريشة الطائرة

استخدم الباحث المنهج الوصفي لملاءمته وطبيعة البحث، وتكون مجتمع البحث من لاعبي الريشة الطائرة المتقدمين للمنطقة الشمالية، ويمثلون لاعبو اندية محافظات نينوى ،اربيل، كركوك للموسم الرياضي (٢٠٢٣ - ٢٠٢٤)، وتم اخذ مجتمع البحث بأسلوب الحصر الشامل وتكون من (٥٥) لاعبا ، من اجل الحصول على البيانات والمعلومات التي تخدم الدراسة ، استعان الباحث بعدد من وسائل جمع البيانات والمعلومات وهي: (الملاحظة ، والاستبيان ، والاختبارات ، وتحليل المصادر والمراجع العلمية المختصة ، وشبكة المعلومات الدولية) توصل الباحث إلى الاستنتاجات الآتية :

١. من خلال اتباع الخطوات العلمية لبناء الاختبار تم بناء (اربعة اختبارات الكترونية) لقياس الرشاقة التفاعلية للاعبى الريشة الطائرة، تتمتع بالمعاملات العلمية من صدق وثبات وموضوعية وملائمة، وهي :

- اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعب الريشة الامامية.
- اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعب الريشة الجانبية (الوسط) .
- اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعب الريشة الخلفية.
- اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعب الريشة الطائرة لجهات الملعب كلها.

٢. تم اعداد جداول الدرجات والمستويات المعيارية للاختبارات التي تم بنائها.

٣. للاختبارات التي تم بنائها القدرة على اعطاء قياسات موضوعية لاختبارات الرشاقة التفاعلية للاعبى الريشة الطائرة.

٤. توزعت عينة البحث في اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعبي الريشة الطائرة الامامية في المستويات (ضعيف، ومقبول، ومتوسط ، وجيد) وكان مستوى (متوسط) هو صاحب النسبة المئوية الأكثر .

٥. توزعت عينة البحث في اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعبي الريشة الطائرة الجانبية في المستويات (ضعيف، ومقبول، ومتوسط، وجيد، وجيد جداً) وكان مستوى (مقبول ومتوسط) هو صاحب النسبة المئوية الأكثر.

٦. توزعت عينة البحث في اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعبي الريشة الطائرة الخلفية في المستويات (ضعيف، ومقبول، ومتوسط، وجيد) وكان مستوى (متوسط) هو صاحب النسبة المئوية الأكثر.

٧. توزعت عينة البحث في اختبار الرشاقة التفاعلية لتحركات لاعب الريشة الطائرة لجهات الملعب كلها في ست مستويات وكان مستوى (مقبول) هو صاحب النسبة المئوية الأكثر.

يوصي الباحث بالاتي:-

- ١- الاستفادة من الاختبارات المصممة والمقننة من قبل الباحثين والمتخصصين.
- ٢- استخدام هذه الاختبارات في معرفة مستويات لاعبي الريشة الطائرة.
- ٣- تقنين هذه الاختبارات على فئات عمرية أخرى ولكلا الجنسين كإحدى وسائل التقويم الموضوعي للاعبي ولاعبات الريشة الطائرة. (الناشئين والشباب).
- ٤- الاستفادة من جدول الدرجات والمستويات المعيارية في تقييم وتقويم متغير الرشاقة التفاعلية للاعبي الريشة الطائرة .

University of Mosul
College of Physical Education
And Sports Sciences



Constructing Interactive Agility Tests Using an Electronic Measurement System for Badminton Player

Osama Ethar Abd al-Kareem Ghazal

Master Thesis

Physical Education and Sports Sciences

Supervised by

Prof. Dr. Hashim Ahmed Sulaiman

1446 A.H

2024 A.D

Constructing Interactive Agility Tests Using an Electronic Measurement System for Badminton Player

Supervisor

Prof. Dr. Hashim Ahmed Sulaiman

1445 A.H

Researcher

Osama Ethar Abd al-Kareem

2024 A.D

The research aims to:

- Develop interactive agility tests using an electronic measurement system for badminton players.
- Establish normative scores and levels for the interactive agility tests for badminton players.

The researcher used a descriptive methodology due to its suitability for the nature of the study. The research population consisted of advanced badminton players from the northern region, representing players from clubs in the provinces of Nineveh, Erbil, and Kirkuk for the 2023-2024 sports season. A total of 55 players were included in the study through a comprehensive sampling approach. To obtain data and information relevant to the study, the researcher utilized several data collection methods, including: observation, questionnaires, tests, analysis of specialized scientific sources and references, and the internet. The researcher reached the following conclusions:

1. By following the scientific steps for test development, four electronic tests for measuring interactive agility in badminton players were created. These tests are scientifically valid and reliable, including:
 - Interactive agility test for forward movements of the badminton player.
 - Interactive agility test for lateral (middle) movements of the badminton player.
 - Interactive agility test for backward movements of the badminton player.
 - Interactive agility test for all court directions for the badminton player.
2. Normative score tables and levels were prepared for the developed tests.
3. The developed tests provide objective measurements for interactive agility in badminton players.
4. In the interactive agility test for forward movements, the sample was distributed across levels (Weak, Acceptable, Average, Good), with the "Average" level having the highest percentage.
5. In the interactive agility test for lateral movements, the sample was distributed across levels (Weak, Acceptable, Average, Good, Very Good), with the "Acceptable" and "Average" levels having the highest percentages.
6. In the interactive agility test for backward movements, the sample was distributed across levels (Weak, Acceptable, Average, Good), with the "Average" level having the highest percentage.
7. In the interactive agility test for all court directions, the sample was distributed across six levels, with the "Acceptable" level having the highest percentage.

B

The researcher recommends the following:

1. Utilize the designed and standardized tests created by researchers and specialists.
2. Use these tests to determine the levels of badminton players.
3. Standardize these tests for different age groups and both genders as a means of objective evaluation for badminton players (junior and youth levels).
4. Utilize the score tables and normative levels to evaluate and assess interactive agility in badminton players.