تأثير برنامج تعليمي باستخدام انموذج سكامبر في مستوى التفكير الابتكاري لتعلم بعض المسكات الرمي لدى لاعبي المصارعة شباب

الباحث

م.م فرزدق عبد القادر حمدان

جامعة ميسان

ملخص البحث

تطرق الباحث الى مقدمة عن لعبة المصارعة والتعلم الحركي وأهمية البحث للاستفادة من أنموذج سكامبر كأسلوب تعليمي في تعلم بعض المسكات في لعبة المصارعة وتنمية التفكير الابتكاري. وتكمن مشكلة البحث في عدم استخدام نماذج تعليمية وأساليب علمية ميسرة حتى يكون التعليم أكثر دقة، لهذا أشر ضعفا في استخدام أساليب حديثة لتعلم المسكات في لعبة المصارعة خاصة ولهذا ارتى إن استخدام نموذج سكامبر في التعلم وإيصال اللاعبين إلى أداء أفضل. اما فروض البحث فهي إعداد منهاج مقترح بأنموذج السكامبر ومعرفة تأثيره. اختار الباحث عينة بحثه بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وهم لاعبي مدرسة سلمان حسب الله في محافظة ميسان وكان مجتمع البحث هو (١٨) بالأعمار ١٨-٢٠ سنة للموسم الرياضي ٢٠٢١ , وكان عدد أفراد العينة (١٢). وتم أعداد استمارة استبيان لاستطلاع رأي المختصين في المصارعة والتعلم الحركي. ومن أجل تقويم مستوى أداء الاعبين. تم القيام بالتجربة الاستطلاعية في ٢٠٢١/٣/١٧. قام الباحث بوضع خطة للوحدات التعليمية حيث كان بوقت (٤٥د). وأن مدة تنفيذ هذا المنهج كانت للفترة من ٢٠٢١/٣/١٨ ولغاية ٢٠٢١/٦/١٣ اما الباب الثالث تم عرض النتائج ومناقشتها إن النتائج التي أفرزتها الاختبارات أثبتت صلاحية المنهاج التعليمي المتبع باستخدام أنموذج سكامبر في البحث، وفاعليته في التأثير في تعلم مسكات البحث المختارة. وكانت اهم الاستنتاجات ضرورة إجراء دراسة امكانية استخدام انموذج سكامبر في تنمية التفكير الابتكاري في فئات عمرية أخرى. واهم التوصيات إن النتائج التي أفرزتها الاختبارات أثبتت صلاحية المنهاج التعليمي المتبع باستخدام أنموذج سكامبر في البحث، وفاعليته في التأثير في تعلم مسكات البحث المختارة.

The effect of an educational program using the scamper model on the level of innovative thinking to learn some throwing grips for youth wrestling players

Farazdaq Abdel Qader Hamdan

Abstract

The researcher touched on an introduction to the wrestling game and kinetic learning and the importance of research to benefit from the scamper model as an educational method in learning some grips in the wrestling game and developing innovative thinking. The problem of the research lies in not using educational models and scientific methods that are easy so that the education is more accurate. That is why he pointed out a weakness in the use of modern methods to learn grips in the wrestling game in particular, and for this he decided that the use of the scamper model in learning and leading players to better performance. As for the research hypotheses, they are preparing a proposed curriculum with the scamper model and knowing its impact. The researcher chose his research sample by the intentional method from the research community, who are the players of Salman Hasaballah School in Maysan Governorate. The research community was (١٨) ages ١٨-٢٠ years for the sports season ٢٠٢١, and the number of sample members was (١٢). A questionnaire was prepared to poll specialists in wrestling and kinetic learning. In order to evaluate the level of performance of the players. The reconnaissance experiment was carried out on ٣/١٧/٢٠٢١. The researcher developed a plan for the educational units, where it was at a time of (٤٥ d). And that the duration of the implementation of this curriculum was for the period from ٣/١٨/٢٠٢١ to ٠٦/١٣/٢٠٢١. As for the third chapter, the results were presented and discussed. The results produced by the tests proved the validity of the educational curriculum followed by using the Scamper model in the research, and its effectiveness in influencing learning the selected research methods. . The most important conclusions were the need to conduct a study of the possibility of using the Scamper model in developing innovative thinking in other age groups. The most important recommendations are that the results produced by the tests proved the validity of the educational curriculum followed by using the Scamper model in the research, and its effectiveness in influencing the learning of the selected research methods.

١- التعريف بالبحث: -

١-١ المقدمة وأهمية البحث: -

من الواجبات الأساسية للتعلم في المجال الحركي، هو تعلم وتطوير المهارات الأساسية للألعاب المقررة سواء كانت فردية أو جماعية، ولتحقيق ذلك يجب استخدام أفضل واهم النماذج والوسائل والأساليب والطرائق مصحوباً بمعرفة كافية لجميع الخصائص وحاجات وميول المتعلمين للوصول إلى نتائج مميزة للتحقيق أفضل المستويات.

ولعبة المصارعة هي واحدة من الألعاب الرياضية القتالية التي تمارس بـ شكل واسع في الفترة الاخيرة وتحتل مكانه جيده كونها، لعبة مـ شوقة وقتالية التي تنطوي على استخدام عدد من التقنيات بما في ذلك الدفع والضرب المباشر والاحتكاك، وعلى المصارعين تعلمها وإتقانها بـ شكل عال في النزلات، وان تعليم اللاعبين في هذه الفئة العمرية لا يختلف عن أية فعالية أخرى من خلال إعداد الأساليب التعليمية العلمية الحديثة لتعليم والتطوير ما ينبغي تطويره من بعض المسكات التي تساعد اللاعبين لتحقيق أفضل النتائج.

وفي ضوء ما تقدم وجه الباحث عنايته في استخدام نموذج سكامبر ودوره في تطوير التفكير الابتكاري لدى اللاعبين والذي يعد أحد أساليب التدريس الذي "يعتمد على مراعاة مستويات اللاعبين، اذ تؤدى الحركة من المستوى الخاص باللاعب، ويهدف إلى العمل على إشراك جميع الطلبة في الأداء في وقت واحد كل حسب مستواه (محسن١٩٩٦,ص٩٨). وفي سبيل البحث عن طرائق واستراتيجيات حديثة تشجع اللاعبين على ،والتفكير وتطبيق ما تعلموه في مواقف جديدة تأتي استراتيجية سكامبر كاستراتيجية فاعلة في توليد الأفكار وحل المشكلات والتي تعتمد على استخدام مجموعة من أسئلة العصف الذهني التي تحفز أفكار اللاعبين من أجل إضافة مكونات جديدة لأشياء موجودة بالفعل أو تعديلها أو حذف بعض المكونات لإنتاج فكره جديدة إلى أن الجانب الإبداعي في قائمة توليد الأفكار لسكامبر تمثل في بساطتها؛ لأن الفكرة الجديدة الناتجة عنها هي فكرة موجودة بالفعل حيث يمكن استخدام عشر طرق رئيسية لمعالجة الفكرة الموجودة وتغييرها إلى فكرة أخرى . ومن خلال إطلاع الباحث على الجانب النظري الخاص لنموذج سكامبر تبين ضرورة دمج نموذج سكامبر في الموقف التعليمي للارتقاء بمستوى اللاعبين داخل الوحدة التعليمية من الدور الاعتيادي إلى التعلم الذاتي بحيث يقتصر دور المدرب على التسهيل والتوجيه والإرشاد من أجل تنمية التفكير.

وتكمن أهمية البحث كمحاولة علمية للاستفادة من أنموذج سكامبر كأسلوب تعليمي في تعلم بعض المسكات في لعبة المصارعة وتنمية التفكير الابتكاري لدى الاعبين فضلاً عن التعرف على مميزات وأهداف وأثر استخدام هذا النموذج في عملية التعلم المسكات الأساسية قيد البحث.

١-٢ مشكلة البحث

أصبح موضوع التجديد والابتكار في المجال الرياضي ضرورة ملحة في العصر الحالي وهذا الأمر يحتم على المدربين عند تعلم بعض المهارات والحركات الرياضية عند وضع برنامج تعليمي او تدريبي لابد من وضع مبادى وخطوات بما يعزز الابتكار لدى اللاعبين وينميه، والخروج بنواتج تعلم جيدة تسهم في تزويد اللاعبين بمعلومات تساعد اللاعبين في ابتكار بعض المهارات التي يحتاجها المصارع في بعض المواقف في النزال للتخلص من اللاعب المنافس. و من خلال البحث عن أساليب ونماذج الحديثة التي تساعد في تعليم المسكات في لعبة المصارعة وتنمية التفكير الابتكاري لدى اللاعبين المصارعين .ومن خلال الخبرة الشخصية للباحث ومسيرته الرياضية في مجال ممارسته التدريب والتدريس ،فضلا عن متابعته ومشاهدته العديد من الوحدات التعليمية والتدريبية في لعبة المصارعة لاحظ عدم استخدام نماذج تعليمية وأساليب علمية ميسرة حتى يكون التعليم أكثر دقة ,لهذا اشر ضعفا في استخدام أساليب حديثة لتعلم المسكات في لعبة المصارعة خاصة ولهذا ارتى إن استخدام نموذج سكامبر في التعلم ودورة في تنمية التفكير الابتكاري كونه أسلوبا حديثا يمكن من خلاله رفع مستوى العملية التعليمية وإيصال اللاعبين إلى أداء المسكات بشكل جيد

وعلية يمكن وضع منهج خاص بهذا النموذج التعليمي ولهذا تناول الباحث استخدام أنموذج سكامبر إيمانا منه بأنه هذا أنموذج يمكن من خلاله تعليم المسكات بشكلها الصحيح لدى اللاعبين المصارعة وتنمية تفكير الابتكاري اثناء التعلم.

١-٣ اهداف البحث

١-إعداد منهاج مقترح بأنموذج السكامبر وتنمية التفكير الابتكاري لتعليم مسكات الرمي بالمصارعة الرومانية لدى عينة البحث.

٢- التعرف على تأثير المنهاج المقترح بأنموذج السكامبر وتنمية التفكير الابتكاري لتعليم مسكات الرمي بالمصارعة الرومانية لدى عينة البحث.

٤-١ فرضيات البحث

١. لا يوجد فرق معنوي لدى أفراد العينة على إختبار مسكات الرمي للمصارعين تبعا للمجموعتين البحث (التجريبية والضابطة).

٢. لا يوجد فرق معنوي بين مستوى الأداء المسكات الرمي للمصارعين تبعاً للفر وق الفردية للمتعلمينً أنموذج سكامبر.

٥-١ مجالات البحث

المجال البشري: لاعبي مدرسة سلمان حسب الله لفئة شباب للمصارعة الرومانية

المجال المكاني: قاعة المصارعة في مدرسة سلمان حسب الله في محافظة ميسان.

المجال ألزماني: ١٨-٣-٢٠٢١ ولغاية ١٣-٦-٢٠٢١

١- ٦ تعريف المصطلحات

استراتيجية سكامبر: تطوير الأفكار وتحسينها والخروج منها إلى فكرة جديدة من خلال مجموعة من الخطوات للتغيير في معطيات منتج ما، وإعادة تـ شكيل علاقة، وأن كل حرف من الحروف السبعة يـ شير إلى الحرف الأول من الكلمات أو المهارات التي تـ شكل في مجملها "قائمة توليد الأفكار وهي مرتبة كالآتي: الاستبدال، التجميع، التكييف، التطوير، الاستخدامات الأخرى، الحذف، العكس أو إعادة الترتيب (ابريل, ٢٠٠٨,ص١٦٥)

٢- منهج البحث وإجراءات البحث الميدانية

٢-١ منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعات المتكافئة التجريبية والضابطة لغرض المقارنة.

٢-٢ عينة البحث:

اختار الباحث عينة بحثه بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وهم لاعبي مدرسة سلمان حسب الله في محافظة ميسان وكان مجتمع البحث هو (١٨) بالأعمار ١٨-٢٠ سنة للموسم الرياضي ٢٠٢١ , وكان عدد أفراد العينة (١٢) لاعبا بعد ان استبعد منهم مكرري الغياب فضلا عن بعض اللاعبين الابطال واللاعبين التجربة الاستطلاعية وبعدها قسموا إلى (٦) لاعبين يطبق عليهم أنموذج سكامبر، و(٦) لاعبين يطبق عليهم الأسلوب المتبع (المجموعة الضابطة).

٢-٣ تجانس العينة:

من أجل إيجاد التجانس بين إفراد عينة البحث لغرض تجنب العوامل التي قد تؤثر في نتائج التجربة فقد أخذت القياسات الخاصة بمتغيرات (العمر، الطول، الوزن) لأفراد العينة باستخراج قيمة معامل الالتواء للقياسات وقد دلت على أن جميع القياسات تحقق المنحنى ألاعتدالي والذي يوضح أنها تتراوح ما بين (±٣) مما يدل على حسن توزيع أفراد عينة البحث وتجانسهم في متغيرات (الوزن والطول والجنس) وكما مثبت في الجدول (١)

الجدول (١) يبين التجانس لإفراد عينة البحث

المتغيرات	وحدت القياس	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اقل قيمة	اكبر قيمة	الوسيط	الالتواء
الوزن	كغم	٥٨,٣٧٥	١,٢٥٣	٥٦,٥	٦١	٥٨,٥	-٠,٣١٢
الطول	سم	١٥٩,١٦٦	٢,٥١٣	١٥٥	١٦٦	١٥٩	٠,١٩١
العمر	شهر	٢٢٢,٢٣١	٣,٧٠٥	٢٤٠	٢١٦	٢٢٨	-٠,٤٧٨

٢-٤: وسائل جمع البيانات والأدوات والأجهزة المستخدمة: -

٢-٤- ١ الوسائل المستخدمة في البحث:

- المصادر العربية والأجنبية
- الملاحظة والتجريب
- المقابلات الشخصية
- استمارة جمع البيانات
- استمارة تقييم الأداء
- فريق العمل المساعد

٢-٤-٢ الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

- آلة تصوير
- حامل ثلاثي لالة التصوير
- أقراص ليزرية عدد (٢٠)
- بساط مصارعة
- ساعة توقيت الكترونية نوع (sport time)
- ميزان طبي
- نماذج للمسكات
- تلفزيون نوع LH
- صافرة عدد (٢)
- جهاز لقياس الطول

٢-٥ خطوات تنفيذ البحث: -

١-٢-٥ تحديد المسكات الخاصة بالبحث: -

عرض الباحث مجموعة من المهارات في المصارعة الرومانية معتمداً على المراجع والمصادر العلمية في الاختصاص واختيرت ثلاث مسكات من أصل مجموعة المسكات التي عرضت على مجموعة من ذوي الاختصاص والخبرة لمعرفة ما يلاءم العينة من مهارات وحركات في السلسلة الخاصة باللعبة من خلال استمارة خاصة أعدت لهذا الغرض. وأعطى الباحث الحق للخبير العلمي بإضافة المهارات أو الحركات التي لم تذكر في الاستمارة ثم جمع الباحث الاستمارات بعد أن وزعها بين ذوي الاختصاص والخبرة واعتمد على المهارات التي حصلت على نسبة اتفاق أكثر من (٧٥٪) من آراء المختصين إذ يشير (بلوم وآخرون) إلى أن "على الباحث الحصول على الموافقة بنسبة ٧٥٪ فأكثر من آراء المحكمين "٠(بلوم، بنيامين،١٩٨٣، ص٩٤) وكما موضح في جدول رقم (٢)٠اما المهارات الآتية هي التي رشحت للبحث :-

١- مسكه الرمي بحجز الرأس

٢-مسكه الرمي بلف على الذراع

٣-مسكه الرمي من تحت الإبط

٤-مسكه الرمي للخلف من الصدر

الجدول رقم (٢) يوضح اتفاق الخبراء والمختصين على المسكات المرشحة للدراسة

ت	الاختبارات المرشحة	وحدة القياس	عدد الخبراء	التكرار	نسبة الاتفاق
١	مسكه الرمي بحجز الرأس	درجة	١٠	١٠	٪١٠٠
٢	مسكه الرمي بلف على الذراع			٨	٪٨٠
٣	مسكه الرمي من تحت الإبط			٩	٪٩٠
٤	مسكه الرمي للخلف من الصدر			٦	٪٦٠

٢-٥-٢ استمارة تقويم الأداء: -

لغرض تقويم فن الأداء المهارات للاعبين في المسكات المنتخبة اتبع الباحث ما يأتي :

أعدت استمارة استبيان لاستطلاع رأي المختصين في المصارعة التعلم الحركي المصارعة وأكدوا أن الاستمارة صالحة وشاملة لتقويم مستوى التعلم للمسكات الثلاث , لزيادة موضوعية التقويم والاستمارة كان الباحث يطلع خبراء التقويم قبل كل عملية تقويم على صور توضيحيه متسلسلة لكل مهارة بأجزائها التحضيرية والرئيسية والختامية, إذ قسمت كل مسكة من المسكات المرشحة , حسب الصور التوضيحية إلى ثلاثة أقسام وهي (القسم

التحضيري, القسم الرئيسي، القسم الختامي) وبعد توضيح اقسام المسكة في الصور التوضيحية ، حددت الدرجة الكلية للمسكة ب(١٢درجات)، إذ أخذت الدرجة الأكثر تكراراً لكل قسم حسب اتفاق الخبراء والمختصين على وفق أهمية كل قسم من أقسام المسكة بعد ذلك قام الباحث بإجراء التعديلات المطلوبة من قبل المختصين لتصبح الاستمارة الخاصة بالتقويم صالحة بشكلها النهائي .

٢- ٥-٣ تقويم مستوى الأداء: -

ومن أجل تقويم مستوى الأداء ومعرفة مدى صلاحيته، قام الباحث بالاستعانة بثلاثة مقومين من ذوي الخبرة والاختصاص في المصارعة، وهم حكام دوليين يستخدم كل منهم استمارة تقويم، لا عطاء درجة لكل لاعب عن كل مسكة، يؤخذ متوسط درجاتهم لإظهار درجة المسكة الواحدة، وتمثلت عملية تقويم المسكات المصارعة بحساب النقاط، كما في الجدول (٣)

الجدول (٣) يبين تقسيم وقيم الدرجات للأقسام الثلاثة لكل مسكة ونسبة اتفاق آراء الخبراء عليها

المسكات	درجة القسم التحضيري	درجة القسم الرئيسي	درجة القسم النهائي	نسبة اتفاق الخبراء
مسكه الرمي بحجز الرأس	٤	٣	٣	٩١,٦٪
مسكه الرمي بلف على الذراع	٤	٣	٣	٨٣,٣٪
مسكه الرمي من تحت الإبط	٤	٣	٣	٨٣,٣٪

٦-٢ التجربة الاستطلاعية

بعد استكمال الإجراءات المطلوبة تم القيام بالتجربة الاستطلاعية إذ قام الباحث بأجراء التجربة الاستطلاعية ٢٠٢١/٣/١٧ في تمام الساعة الثانية ظهراً على عينة مكونة من (٤) لاعبين من مجتمع البحث.

٧-٢ المنهج التعليمي: -

قام الباحث بوضع خطة للوحدات التعليمية موضع البحث بحيث يتفق محتوى الوحدات مع انموذج المستخدم (سكامبر) مراعياً بذلك قدرات اللاعبين الفنية والبدنية بالإضافة إلى مدى توفر الإمكانات التي ساعدت في مواصلة العمل في المنهج التعليمي المقترح .إما بالنسبة للمجموعة الضابطة فقد استعان الباحث بمدرب وقام الباحث بإجراء حوار شامل معه عن تفاصيل البحث وخطه وكيفية التعامل مع الوحدة التعليمية وترك له حق التصرف مع المجموعة الضابطة حسب الطريقة التي يراها مناسبة كونه من ذوي الاختصاص في المصارعة والتأكد

من قبل الباحث على ضرورة التعامل مع الوقت الوحدة التعليمية والبالغ (٤٥ دقيقة) .وأن مدة تنفيذ هذا المنهج كانت الفترة من يوم الخميس المصادف ٢٠٢١/٣/١٨ ولغاية يوم الأحد المصادف (٢٠٢١/٦/١٣) أي ما يعادل (١٢) أسبوع بواقع وحدتان أسبوعيه وبلغ عدد الوحدات التعليمية (٢٤) وحدة من مجموع (٨٤) يوم .

٢- ٨- الاختبارات القبلية:

عمد الباحث إلى أجراء الاختبارات القبلية المختارة لأفراد مجتمع البحث وقد أجريت في (٢٠٢١/٦/١٤) إذ سجلت قياس الطول والوزن والعمر وأجريت الاختبارات من قبل فريق العمل المساعد إذ قسم المختبرون على مجموعتين وطبقت الاختبارات المختارة. ولقد قام الباحث بتثبيت الظروف المتعلقة لجميع إفراد عينة البحث كالمكان والزمان.

٢-٩- الاختبارات البعدية:

بعد الانتهاء من مدة تطبيق المنهج التعليمي لكل مسكة أجريت الاختبارات البعدية لمجموعتي البحث في القاعة نفسها، إذ قام الباحث بإعداد استمارة لجمع بيانات الدرجات للمسكة، وقد قام بعملية التقويم المهاري من قبل مدربين وحكام دوليين.

٢-١٠ الوسائل الإحصائية:

قام الباحث باستخدام الحقيبة الإحصائية (SPSS) اصدار ٢٣.

٣- عرض وتحليل ومناقشة النتائج

٣-١ عرض نتائج الاختبارات المهارية لمجموعة انموذج سكامبر (للاختبارين القبلي والبعدي وتحليلها:

الجدول (٤) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية أنموذج سكامبر في الاختبارات المهارية في الاختبارين القبلي والبعدي

الاختبار	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
		سَ	ع	سَ	ع
مسكه الرمي بحجز الرأس	درجة	٧,١١٧	٠,٤٥٨	٧,٥٦٧	٠,٣٩٣
مسكه الرمي بلف على الذراع	درجة	٧,٥٨٣	٠,٣٩٢	٧,٦٨٣	٠,٢٧١
مسكه الرمي من تحت الإبط	درجة	٧,٠٨٣	٠,٣٣٧	٧,٥٣٣	٠,٥٣٥

الجدول (٥) يبين فرق الأوساط الحسابية وانحرافه المعياري وقيمتا (t) المحسوبة والجدولية ودلالة الفروق بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي في الاختبارات المهارية لمجموعة انموذج سكامبر والتفكير الابتكاري

الاختبار	وحدة القياس	فَ	ع ف	قيمة (t) المحسوبة	مستوى الخطأ	دلالة الفروق
مسكه الرمي بحجز الرأس	درجة	٠,٤٥٠	٠,١٧٦	٦,٢٦٠	٠,٠٠٢	معنوي
مسكه الرمي بلف على الذراع	درجة	٠,١٠٠	٠,٢٤٥	١,٠٠٠	٠,٣٦٣	معنوي
مسكه الرمي من تحت الإبط	درجة	٠,٤٥٠	٠,٣٣٣	٣,٣٠٨	٠,٠٢١	معنوي

الجدول (٦) يبين فرق الأوساط الحسابية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي والنسبة المئوية للتطور في الاختبارات المهارية لمجموعة انموذج سكامبر والتفكير الابتكاري

الاختبار	وحدة القياس	سَ القبلي	سَ البعدي	الفرق	نسبة التطور %
مسكه الرمي بحجز الرأس	درجة	٧,١١٨	٧,٥٦٧	٠,٤٥٣	٢٦,٣٢
مسكه الرمي بلف على الذراع	درجة	٧,٥٧٣	٧,٥٨٣	٠,١٠١	٨١,٣١
مسكه الرمي من تحت الإبط	درجة	٧,٠٨٣	٧,٥٤٣	٠,٤٥١	٢٦,٣٥

٣-٢ مناقشة نتائج الاختبارات المهارية لمجموعة انموذج سكامبر والتفكير الابتكاري للاختبارين القبلي والبعدي:

في الجداول (٤، ٥، ٦) أظهرت النتائج تطوراً في الاختبارات المهارية مسكه الرمي بحجز الرأس والمسكة الثالثة مسكه الرمي من تحت الإبط لمجموعة انموذج سكامبر ما بين الاختبارين القبلي والبعدي وكان التطور ملموساً وايجابياً، ويعزو الباحث هذا التحسن إلى فاعلية الوحدات التعلمية باستخدام انموذج سكامبر لما تضمنه من الوحدات ركزت على تدريب القوة الخاصة المقترنة بالمهارة ولاسيما المسكات قيد الدراسة، وكان التطور لأنواع القوة التي تدربت عليها المجموعة التجريبية التي استخدمت انموذج سكامبر له أثر ايجابي في تطوير المهارات وإتقانها إذ إن " تطور الجانب البدني عامل أساس ومهم في إتقان أداء المهارات الحركية والوصول إلى المستوى الفني " ، ويضيف (مفتي إبراهيم:١٩٩٨) " بان المهارة هي عصب الأداء في كل رياضة وإنجاحها يعتمد على الإعداد البدني". كما يشير كل من (جنسن وفيشر:Jensen and Fisher ١٩٨٢) "إن المستوى العالي من القوة العضلية يسهم بشكل فعال في تحقيق الأداء الجيد إذ إن للقوة العضلية دوراً أساسياً في تحسين الأداء ".فيما لم تظهر فروق ذات دلالة معنوية ما بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار الأداء المهاري للمسكة الثانية مسكه الرمي بلف على الذراع ، ويرجح الباحث سبب ذلك لعلاقة هذه المسكة ببعض صفات القوة في أدائها ، وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت اليه السرور(٢٠٠٥) بأن استراتيجيات التفكير الابتكاري تهتم بتوليد المتعلمين للأفكار وليس على استرجاعها كما هو الحال في ذ شاطات الاستدعاء والتذكر، واختلفت في نتيجتها مع دراسة كل من محمد (٢٠١٦) ال شهري وغنام (٢٠١٧) التي توصلت إلى فاعلية استخدام أنموذج سكامبر.

٤-الاستنتاجات والتوصيات

٤-١ الاستنتاجات

١- إن النتائج التي أفرزتها الاختبارات أثبتت صلاحية المنهاج التعليمي المتبع باستخدام أنموذج سكامبر في البحث، وفاعليته في التأثير في تعلم مسكات البحث المختارة.

٢-إن استخدام انموذج سكامبر والذي اعتمد على التنويع والتغير في التمرين من خلال استخدام الأجهزة والأدوات المساعدة، قد ساعد على تنمية التفكير الابتكاري لدى عينة البحث مما سهل عملية اكتشاف الأخطاء بصورة مبكرة مما سهل عملية تصحيح الخطأ وإعطاء التغذية الراجعة التصحيحية المناسبة لنوع الخطأ.

٣- إن انموذج سكامبر قد ساهم في زيادة عدد المتعلمين مقارنة بأسلوب المدرب المتبع (التقليدي) للمسكات موضوعة البحث جميعها وهذا ما أكدته نتائج الدراسة.

٤- فاعلية انموذج سكامبر في زيادة مستوى الأداء الفني لدى عينة البحث من خلال التطوير وتنمية التفكير الابتكاري لديهم في كيفية اداء المسكة بصورة أفضل.

٤-٢ التوصيات

١- ضرورة إجراء دراسة امكانية استخدام انموذج سكامبر في تنمية التفكير الابتكاري في فئات عمرية أخرى وفي والعاب رياضية مختلفة.

٢- ادخال التعلم بأنموذج سكامبر الذي يقوم على أساس إعطاء وقت أضافي يستثمر في تقديم تغذية راجعة تصحيحية ومعلومات توضيحية للمفاهيم الأساسية ضمن برامج اعداد مدربي المصارعة للاستفادة منه في العملية التعليمية.

٣- ضرورة اتباع المدربين اساليب حديثة وعديدة للتعلم ومنها انموذج سكامبر وغيرها من النماذج الحديثة في تعليم بعض المسكات والمهارات الاخرى في المصارعة الرومانية.

المصادر

- التحصـــيل وتنمية مهارات التفكير العليا لدى طالبات الصـــف الثاني الثانوي في مدينة أبها "مجلة الدراسي في مادة العلوم لدى تلاميذ الصف الثاني المتوسط بالمملكة العربية السعودية"،
- زهير الخشاب (وآخرون)؛ كرة القدم: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، ١٩٨٨).
- زهير الخشاب (وآخرون)؛ كرة القدم: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، ١٩٨٨).
- السرور، ناديا تعليم التفكير في المنهاج المدرسي، عمان: دار وائل للنشر والتوزيع٢٠٠٥.
- الـ شهري، ابتســـام وغنام، محرز أثر تدريس في ضـــوء برنامج Scamperعلى العلوم التربوية والنف ـسية بالبحرين"٢٠١٧.
- محسن محمد حمص؛ المرشد في تدريس التربية الرياضية: (الإسكندرية، منشأة المعارف، ١٩٩٦).
- محمد، أحمد، فاعلية استراتيجية سكامبر لتنمية مهارات التفكير الإبداعي والتحصيل المعرفي٢٠١٦.
- مفتي إبراهيم حماد؛ التدريب الرياضي الحديث تخطيط وتطبيق وقيادة: (القاهرة، دار الفكر العربي، ١٩٩٨).

- Eberel B. (٢٠٠٨). Scamper, creative games and activities imagination development. woka, texas .prufrock press
- Jensen C and Fisher A.G; Scientific Basis of Athletics Conditioning. Philadelphia Lea-febiger, ١٩٨٢.