تأثير استخدام إنموذج (S.A.M.R) في تعلم مهارة الاخماد بكرة القدم للصف الثاني متوسط

جعفر رضا سلمان[1]، ميثم حبيب سبهان[2]

تأريخ تقديم البحث: (2020/6/5)، تأريخ قبول النشر (2020/7/16).

DOI: https://doi.org/ 10.37359/JOPE.V32(3)2020.1018

المستخلص

ان عملية التدريس لا تزال بحاجة الى تصاميم ونماذج تعليمية والتي يمكن من خلالها دمج التكنولوجيا بالعملية التعليمية التي تساعد على تعلم جميع الطلاب وفق مستوياتهم العلمية، لذا ارتأى الباحثان الى استخدام انموذج (S.A.M.R) لتكامل التكنولوجيا في التعليم، وهو اختصار الأربع مستويات من مستويات دمج التقنية في التعليم (Substitution - Modification - Augmentation - Redefinition) لجعل العملية التعليمية اكثر يسراً وسهولة وجعل الطالب محوراً للعملية التعليمية، فضلا عن اعطاء فرصة للطلاب ليثبتوا قدراتهم بالجانب النظري او في الاداء ومعرفة مدى تأثير الانموذج في تعليم مهارة الاخماد بكرة القدم، اذ استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم المجاميع المتكافئة، وتمثل مجتمع البحث بطلاب الصف الثاني متوسط في تربية الكرخ الثالثة / وزارة التربية وتمثلت عينة البحث بطلاب الصف الثاني لمتوسطة العدالة للبنين، وبتصميم مجموعتين تجريبية وضابطة وتم اجراء الاختبارات القبلية ومن ثم تطبيق المنهج التعليمي بواقع (2) وحدة بالأسبوع على مدى (3) اسابيع وكان العمل في جميع اقسام الوحدة التعليمية وتم اجراء الاختبارات القبلية والبعدية لمعرفة مستوى التعلم لدى الطلاب وكانت نتائج البحث معنوية بسبب استخدام أنموذج (S.A.M.R)، وتوصل الباحثان الى ان استخدام أنموذج تكامل تكنولوجيا التعليم (S.A.M.R) يسهل عملية التعلم إذ ظهرت فروق معنوية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي ولمصلحة الاختبار البعدي في المجموعة التجريبية فضلاً عن معنوية الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي ولمصلحة المجموعة التجريبية في تعليم مهارة الاخماد بكرة القدم، وأوصى الباحثان بالتأكيد على استخدام انموذج (S.A.M.R) في تعليم مهارات كرة القدم الاخرى.

الكلمات المفتاحية: انموذج (S.A.M.R)، التعلم، مهارة الاخماد، كرة القدم.

ABSTRACT

The Effect of Using S.A.M.R Model in Learning Trapping In Soccer for 2nd Grade Secondary School Students

The research aimed to using Substitution, Augmentation, Modification and Redefinition Model S.A.M.R. on learning. The researchers used the experimental method on 2nd grade secondary school students from 3rd Al Kurk / ministry of education. The program was applied for 3 weeks with two sessions per week to conclude that using SAMR model facilitates learning. The results showed significant differences between pre and posttests results in favor of the experimental group in learning soccer trapping finally the researchers recommended using this model for learning other soccer skills.

Keywords: *S.A.M.R model learning, trapping, soccer.*

(1) طالب دراسات عليا (الماجستير)، جامعة بغداد، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة. (jaafarreda2@gmail.com)

Jafar Redha Selman, Post Graduate Student (Master), University of Baghdad, College of Physical Education and Sport Sciences, (jaafarreda2@gmail.com) (+964 7711130686).

(2) أستاذ مساعد، دكتوراه تربية رياضية، جامعة بغداد، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة (maythamsabhan@gmail.com).

Maythem Habeeb Sebhan, Assistant Prof (PH.D), University of Baghdad, College of Physical Education and Sport Sciences, (maythamsabhan@gmail.com) (+964 7712801980).

المقدمة:

تعد عملية التعليم والتعلم بجميع مراحلها من اهم العوامل التي توفر متطلبات التقدم والتطور للمجتمع فيعد التدريس هو الوسيلة التعليمية لتحقيق التواصل الحضاري عن طريق نقل الخبرات والافكار الى الاجيال القادمة، ولقد حضت طرائق التدريس واساليبها في مجال التربية الرياضية بنصيب واسع من التقدم والتطور نتيجة النهضة التكنولوجية التي اجتاحت العالم في مختلف مجالات المعرفة العلمية والانسانية وبذلك تعددت طرائق التدريس باستخدام اساليب متعددة، لذا حرص الكثير من الدارسين في ايجاد بدائل تعليمية للوسائل التقليدية، وذلك لتحقيق مستوى افضل في التعلم ليصبح اكثر فاعلية وجب الاهتمام بنماذج تعليمية ولا سيما انموذج (S.A.M.R) لتكامل التكنولوجيا في التعليم وهو اختصار للمستويات الاربعة (الاستبدال، الزيادة، التعديل، اعادة التصميم) وهذا ما اكده (Lubega T. Jude، 2014) اذ صممه روبن بيونتيدورا (Ruben Puentedura)، وقد قرر الباحثون أن دمج التكنولوجيا ينتقل عادة من خلال مستويات محددة، يتم فيها ارتفاع مستوى النشاط وزيادة الاستفادة التعليمية اذ ان استخدام تصاميم ونماذج تعليمية تكنولوجية هو لإيجاد حلول لمستوى المتعلمين والتطور الحاصل في مجال لعبة كرة القدم واحتواء درس التربية الرياضية ليصبح اكثر فاعلية، وان دمج التكنولوجيا بعملية التعليم يجب ان تكون بأسلوب منتظم ويراعي التدرج باستخدام التقنية داخل الوحدات التعليمية وجعل الطالب اكثر فاعلية عند استخدام مثل هذه النماذج والأساليب.

إن مهارة الاخماد تعني إيقاف حركة الكرة بجميع أجزاء الجسم ما عدا الذراعين، وهي من المهارات الصعبة في لعبة كرة القدم التي تحتاج إلى السيطرة عليها والتي يجب إتقانها في المراحل العمرية المبكرة، وان عدم إتقان الإخماد في أثناء المباراة سيسهل للخصم الاستحواذ على الكرة وتحول دوره إلى دور المهاجم الذي سيؤثر سلبيا في الفريق . ويرى (محمد، 1994، صفحة 77) إن الإخماد هو "تحكم اللاعب في الكرات القادمة إليه سواء كانت الكرة القادمة أرضية أو عالية أو نصف عالية في إطار قانون اللعبة" أما (الخشاب، 1999، صفحة 159) فعرفها على إنها "عملية استقبال الكرة والسيطرة عليها من قبل اللاعب لوضعها تحت تصرفه بالطريقة المناسبة بهدف المناولة أو الدحرجة أو التهديف".

وتناولت العديد من الدراسات موضوع التعلم بالوسائل غير التقليدية، منها دراسة (Hamilton، 2016، الصفحات 433–441) التي تم التوصل فيها إلى أنه يجب على المعلمين البحث عن أطر عمل مرنة وقابلة للتكيف والتدقيق واستخدامها لتعزز الفهم الأعمق للتعليم والتعلم بدلاً من التركيز على التكاليف أو القيود المفروضة على أداة معينة. اما دراسة (Hilton، 2016، الصفحات 68–73)، فتوصلت إلى أن انموذج (S.A.M.R) قدم فرصة للتخطيط والتكامل التكنولوجي المستقبلي الذي يستفيد منه على أفضل وجه من التكنولوجيا الناشئة والاجتماعية الذي يدرس علم أصول التدريس. في حين ان دراسة (الساعدي، 2020، الصفحات 47–26) اذ توصل الباحث الى ان عملية استخدام النماذج التعليمية في تصميم الدروس التعليمية ومنها انموذج (S.A.M.R) الحديث تعد عملية ناجحة كما اثبتته الدراسات السابقة في تنمية الخبرات المعرفية. وفضلاً عن ما يتميز المحتوى التعليمي للخطط التدريسية المصممة على انموذج (S.A.M.R) بتعزيزه بنشاطات تعليمية إثراءيه مما اسهم ذلك في ايجاد تغذية راجعة ترتبط بتلك النشاطات التعليمية. اما دراسة (Aldosemani، 2019، الصفحات 53–46) فذكرت ان (32) معلمًا اقترحوا انه ينبغي تقديم المزيد من ورش العمل في المستقبل حول التقنيات التعليمية التي يمكن أن تحل محل استراتيجيات التدريس التقليدية فضلاً عن اقتراح أحد المعلمين توافر المزيد من وقت التدريب لقضاء بعض التطبيقات مثل (Edmodo)، وأعرب (31) معلماً عن أنهم استفادوا من ورشة العمل بشكل عام و أنها رفعت وعيهم بأدوات تكنولوجيا التعليم المتاحة. كمت وتذكر دراسة (Tunjera، 2020، الصفحات 1–15) قيام التدريس باستخدام التكنولوجيا في ممارسة تدريب المعلمين قبل الخدمة. أشارت النتائج إلى أن معظمهم كانوا في الواقع يستخدمون التكنولوجيا ومع ذلك، كانت في الغالب على مستوى منخفض المستوى مثل الاستبدال والتعزيز وفقًا لنموذج SAMR.

ومن خلال ما تبين في اعلاه تظهر اهمية البحث في الجانب العملي اذ تسهم هذه الدراسة في الدور المساعد الكبير والفعال في تعليم الطلاب مهارة الاخماد بكرة القدم لطلاب المرحلة المتوسطة وعلى الرغم من تعدد الاساليب واستخدامها من قبل الباحثين والتربويين والمختصين في مجال طرائق التدريس الا انه لم يتم استخدام التكنولوجيا في درس التربية الرياضية في المدارس من قبل المعلمين والمدرسين ومن هنا ارتأى الباحثان استخدام انموذج (S.A.M.R) الذي يعمل على دمج التكنولوجيا بعملية التعليم والتعلم في الوحدات التعليمية بغية الاسراع في عملية التعلم وحث الطلاب على التفاعل مع عملية التعليم وجعله محورا للعملية التعليمية. اذ يتقصى الباحثان عن الحاجة إلى دمج التكنولوجيا بالتعليم في الوحدة التعليمية نفسها بغية توسيع أهداف التعلم عبر التدرج بعملية التعليم واستخدام التكنولوجيا.

الطريقة والادوات:

استخدم الباحثان المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين المتكافئة (التجريبية والضابطة) وتم تحديد مجتمع البحث البالغ عددهم (142) طالبا، من طلاب الصف الثاني لمتوسطة العدالة للبنين تربية الكرخ الثالثة / وزارة التربية العراقية للسنة الدراسية (2019–2020) موزعين على (4) شعب. اما عينة البحث فتم اختيارها بالطريقة العشوائية (القرعة) والبالغ عددهم (73) من مجتمع البحث، اذ ان المجموعة التجريبية الاولى المتمثلة في شعبة (أ) والبالغ عددهم (35) طالبا في استخدام انموذج (S.A.M.R)، اما المجموعة الثانية الضابطة والمتمثلة بشعبة (د) والبالغ عددهم (38) طالباً استخدموا الأسلوب المتبع الامري. وتم تحقيق التجانس من خلال استبعاد الطلبة الممارسين للعبة والراسبين وبذلك اصبح العدد الكلي لعينة البحث (50) طالبا وبنسبة (35.21%) من مجتمع البحث، كما وتم تحقيق التكافؤ بين المجموعتين من خلال اختبار التكافؤ لمجاميع البحث باستخدام اختبار (t) من خلال الاختبار القبلي لمهارة الاخماد بكرة القدم كما مبين بالجدول (1)

جدول (1) اختبار الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار القبلي

المهارة	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		ت محسوبة	مستوى الخطأ
	سَ	±ع	سَ	±ع		
الاخماد	2.648	1.119	2.768	00.975	0.407	0.686

* معنوي عند مستوى الخطأ (0.05) اذا كان مستوى الخطأ اصغر من (0.05).

وتم تقييم نتائج المختبرين من قبل خبراء مختصين في مجال كرة القدم اذ تم تصوير اداء المختبرين للمجموعتين التجريبية والضابطة لأداء اختبار الاخماد بكرة القدم للاختبارين القبلي والبعدي القدم (محمود، 2009، صفحة 55) وتسجيلهت على أقراص (CD) ومن ثم عرضها على الخبراء ليكون التقييم من (10) درجات للمحاولة الواحدة وتعطى ثلاث محاولات للمختبر عند اداء المهارة ككل، اذ كان التسجيل يتم باعتماد الخبراء على اداء الطالب للمهارة أي اتسمت بالتقييم النوعي غير المباشر لإعطاء الحكم الصحيح ومستوى تعلم الاداء لدى المختبرين. كما تم اجراء التجربة الاستطلاعية للاختبارات المهارية على عينة طلاب الصف الثاني المتوسط من شعبة (ب) عددهم (10) للتعرف على: صلاحية الاختبارات وصلاحية الأدوات والاجهزة المستخدمة والتأكد من إمكانات الفريق المساعد.

تبع ذلك اجراء الاختبار القبلي على مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) قبل البدء بتنفيذ المنهج التعليمي، وذلك لتحديد مستوى المهارات الخاصة بكرة القدم عند عينة البحث وقد اجريت الاختبارات في ساحة مدرسة متوسطة (العدالة للبنين) لمهارة الاخماد بكرة القدم. وتم تنفيذ المنهج التعليمي من قبل مدرس المادة وبإشراف مباشر من قبل الباحثين على عينة البحث باستخدام (S.A.M.R) للمجموعة التجريبية فقط، علما ان عمل الباحثين كان بجميع اقسام الوحدة التعليمية وذلك بتطبيق (2) وحدات تعليمية في الاسبوع لمدة (11) أسبوع وكان زمن الوحدة التعليمية هو(45) دقيقة وتم رفع الجانب التعليمي من القسم الرئيسي الى القسم التمهيدي بما يلائم مخرجات انموذج (S.A.M.R) بواقع (10) دقيقة وبذلك بلغ زمن القسم التمهيدي (20) دقيقة، وزمن القسم الرئيسي (20) دقيقة، وزمن القسم الختامي (5) دقيقة.

اذ عمد الباحثان الى تطبيق المستويات الاربعة لأنموذج (S.A.M.R) في الوحدات التعليمية وكما يلي:

- مستوى الاستبدال: تم استخدام برنامج الكتروني يراعي مستويات الانموذج والحاسوب لكي يؤدي نفس المهام التي كانت تؤدى بالأسلوب التقليدي (شرح وعرض المهارة) ويعد مستوى الاستبدال هو مرحلة التذكر، والفهم، في تصنيف بلوم.
- مستوى الزيادة: عمد الباحثان الى استخدام التقنية لتنفيذ المهام اذ تم انشاء مواقع للتواصل بين الطلاب والمدرس وكذلك اعطاء فرص للطلاب للعمل على استخدام التقنية ولمشاهدة اكبر قدر ممكن من مقاطع الفيديو والصور والرسوم التي تزيد من تعلم المهارة ويعد مستوى الزيادة هو مرحلة الفهم، والتطبيق في تصنيف بلوم.
- مستوى التعديل: عمد الباحثان الى استخدام الاجهزة (الايباد، والهاتف الخلوي) في التصوير عند اداء المهارة وتصحيح الاخطاء والحصول على التغذية الراجعة باستخدام التقنية ويعد مستوى التعديل بوصفه مرحلة التطبيق، والتحليل في تصنيف بلوم.
- مستوى اعادة التصميم: عمد الباحثان الى اعطاء فرص اكثر للطالب لتكوين واعداد تمارين باستخدام التقنية وفق مستوى الطلاب وعرضها ومناقشتها بين الطلاب ومن ثم تطبيقها ويعد مستوى اعادة التصميم بوصفه مرحلة التحليل، والتقويم، والابداع، في تصنيف بلوم.

أما المجموعة الضابطة فطبق عليها البرنامج المتبع من قبل المدرس (الأسلوب الأمري)، وتم إجراء الاختبارات البعدية لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) لمهارة الاخماد بعد الانتهاء من تنفيذ الوحدات التعليمية باستخدام انموذج (S.A.M.R)، وذلك لمعرفة مستوى التعلم الحاصل للطلاب وكان تحت أشراف مباشر من قبل الباحثين، إذ حرص الباحثان على أن يكون إجراء الاختبارات بنفس الظروف التي تمت فيها الاختبارات القبلية من حيث فريق العمل المساعد والزمان والمكان من أجل الحصول على نتائج دقيقة. كما تم استخدام الحقيبة الاحصائية (SPSS) في معالجة البيانات احصائياً منم خلال قوانين الوسط الحسابي والانحراف المعياري اختبار (t) للعينات المستقلة وغير المستقلة

النتائج :

الجدول (2) اختبار الفروق بين الاختبارين لمهارة الاخماد للمجموعة التجريبية

الاختبار	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		ف	ع ف	ت المحسوبة	مستوى الخطأ
	سَ	±ع	سَ	±ع				
الاخماد	2.648	1.119	6.742	1.072	0.336	1.684	-12.155	0.000

* معنوي عند مستوى الخطأ (0.05) اذا كان مستوى الخطأ اصغر من (0.05).

الجدول (3) اختبار الفروق بين الاختبارين لمهارة الاخماد للمجموعة الضابطة

الاختبار	الاختبار القبلي		الاختبار ألبعدي		ف	ع ف	ت المحسوبة	مستوى الخطأ
	سَ	±ع	سَ	±ع				
الاخماد	2.768	0.975	2.956	0.977	0.263	1.318	0.710	0.485

* معنوي عند مستوى الخطأ (0.05) اذا كان مستوى الخطأ اصغر من (0.05).

الجدول (3) اختبار الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي في مهارة الاخماد

الاختبار	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		ت المحسوبة	مستوى الخطأ
	سَ	±ع	سَ	±ع		
الاخماد	6.742	1.072	2.956	0.977	13.046	0.000

* معنوي عند مستوى الخطأ (0.05) اذا كان مستوى الخطأ اصغر من (0.05).

المناقشة:

بعد ظهور النتائج في الجداول (2) و(3) تبين لنا ان هنالك فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، ويعزو الباحثان سبب ذلك الى التكرار والممارسة المستمرة في عملية التعلم وسلامة المنهج التعليمي وتصحيح الاخطاء في الاداء العملي للطلاب وهذا ما اكده (هاشم، 2002، صفحة 102) بانه "من الظواهر الطبيعية لعملية التعلم انه لابد ان يكون هنالك تطور في التعلم مادام المدرب يتبع الخطوات الاساسية السليمة للتعلم والتعليم والتمرن على الاداء الصحيح والتركيز على المحاولات التكرارية بشكل متواصل لحين ترسيخ وثبات الاداء" ، ويرى الباحثان ان ما اثبتته نتائج البحث للمجموعة التجريبية الى ان استخدام التقنيات وبرمجيات حديثة في التعليم والتي من شانها ان تحسن عملية التعلم الخاصة في نموذج (S.A.M.R) وهذا ما يتفق به الباحثين مع (اسماعيل، 2019، صفحة 116) في ان التصميم التعليمي – التعلمي يوفر للمدرس والمتعلم بيئة تعليمية – تعلمية مبنية وفق اسس تكنولوجية عالية تسمح للمدرس بأداء مهمته بشكل ناجح كما وتكسب المتعلم كفايات مهنية عالية، وعلى هذا فانه لم يتم دمج التقنية بشكل عرضي او عشوائي بل تم دمجها بشكل منظم ومخطط ومتدرج ومتسلسل وفق هرم بلوم وهذا بدوره سوف يرفع بالتأكيد من مستوى الاداء المهاري لدى الطلبة اذ كان له اثر ايجابي عليه من خلال دمج التكنولوجيا بمستوياتها الاربعة كما في نموذج (S.A.M.R) والتي من شانها ان يجعل الطلاب اكثر انخراطا في عمليه التعلم وهذا يؤكد زيادة مستوى التعلم. فضلاً عن ان استخدام التقنية والوسائط التعليمية والبرامج الالكترونية وفق مستويات أنموذج (S.A.M.R) في شرح وعرض المهارة سمعياً وبصرياً اضاف نوع من انواع الاثارة والتشويق ويتفق ذلك مع ما اشار اليه (القاني، 1986، صفحة 25) في ان الوسائط التعليمية من اهم الاركان التي ترتكز عليها عملية التعلم بل ويمكن اعتبارها من اهم العناصر التي تساعد على بلوغ الاهداف التي ترجى من عملية التعلم.

اما الجدول (5) فيبين لنا انه هناك فروق معنوية في نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية ويرجع سبب تفوق المجموعة التجريبية في نتائج الاختبار البعدي على المجموعة الضابطة في الاخماد بكرة القدم الى فاعلية انموذج (S.A.M.R) اذ سهل عملية التعلم من خلال دمج التكنولوجيا بعملية التعليم واستخدام التكنولوجيا بما يلائم مستويات الطلاب فضلا عن ما يشاهده الطلاب من دقة في عرض المهارات، وكذلك فاعلية العرض البطيء وهذا ما يجعل الطالب يحصل على فرص جيدة في معرفة كيفية اداء الحركات وسرعة استيعابها حسب حاجته، وهذا يعني الخروج من النمط التقليدي والاسلوب التقليدي واللجوء الى الاساليب الحديثة في تعلم المهارات بكرة القدم من اجل تحقيق التنويع في استخدام التقنية والوسائط التعليمية حتى يتمكن الطالب من مشاركة اكثر من حاسة في استقبال المعلومات وهذا ما اكده (الزيدون، 1999، صفحة 162) في ان الوسائط التعليمية تساعد على تكامل الحواس عند المتعلم وجعل عملية التعلم اكثر يسراً وسهولة واكثر جذباً وتشويقاً نتيجة لاقتران الصوت والصورة في الفلم المعروض وبما ان انموذج (S.A.M.R) الذي استخدمه الباحثين هو نموذج لتكامل تكنولوجيا التعليم ويوفر من خلال التدرج بمستوياتها الاربعة الكيفية في استخدام التكنولوجيا لما فيها من امور ووسائل تخدم عملية التعليم وتجعله اكثر سهولة وتكاملاً لفهم العملية التعليمية بصورتها الصحيحة ومراعاة الفروق الفردية، واعطاء فرصة للطالب للتفاعل والتزود بالخبرات التي تساعده في عملية التعلم من خلال استخدام التكنولوجيا التي توفر اكبر قدر ممكن من المعلومات واستخدامها كوسيلة للتغذية الراجعة وتصحيح الاخطاء. اما المجموعة الضابطة التي اتبعت الاسلوب الامري لم تتطور بالصورة المطلوبة ويعزو الباحثين عدم تفوق المجموعة الضابطة لكزنهم لم يستخدموا العمليات العقلية المنظمة في تنفيذ الواجبات والتمارين التعليمية ولم يصلوا الى مستوى الابداع كون ان هذا الاسلوب لا يراعي الفروق الموجودة بين الطلاب ومستوياتهم ولا يشجع الطالب بالتعاون مع زميله بالاكتشاف واتخاذ القرار وهذا ما يتفق به الباحثين مع (الديوان، 2016، صفحة 206) التي اكدت ان من عيوب الاسلوب الامري انه لا يراعي الفروق الفردية بين الطلاب ولا يشجع على التعاون واكتشاف الطالب للمهمات التعليمية وقدرته على اتخاذ القرار مما يسهم في عدم ابداع الطالب في الدرس.

الاستنتاجات:

فاعلية انموذج (S.A.M.R) في تعلم احدى مهارات كرة القدم الضرورية للاعب وهي مهارة الاخماد وتفوقه على أسلوب التدريس التقليدي الامري مما يسمح باستعمال هذا الانموذج كونه يعتمد على التكنلوجيا ويواكب تطورات العصر، ويسمح للمتعلم بمشاهدة المهارة وتذكرها عقليا مما يسهل عملية التعلم ميدانيا فضلاً عن كونها تبعد حالة الملل وتبعث على التشويق والمنافسة.

المصادر

احمد حسين القاني. (1986). الوسائل التعليمية والمنهج التعليمي. بغداد: المتنبي دار الكتب والوثائق.

زهير قاسم الخشاب. (1999). كرة القدم . الموصل: دار الكتب للطباعة والنشر .

سارة مطشر الساعدي. (2020). ثر انموذج (s.a.m.r) في التحصيل المعرفي لمادة تاريخ الفن لطلبة معهد الفنون الجميلة. مجلة كلية التربية الاساسية .

ظافر هاشم. (2002). الاسلوب التدريسي المتداخل وتأثيره في التعلم والتطور من خلال الخيارات التنظيمية المكانية لبيئة تعلم التنس. جامعة بغداد ، كلية التربية الرياضية .

عبد زيد اسماعيل. (2019). الجديد في التصميم التعليمي وتكنولوجيا التعليم. بغداد: المتنبي دار الكتب والوثائق.

لمياء الديوان. (2016). اصول تدريس التربيةالبدنية . بيروت : دار ومكتبة البصائر للطباعة والنشر والتوزيع.

مفتي ابراهيم محمد. (1994). الاعداد المهاري والخططي للاعب كرة القدم. القاهرة: دار الفكر العربي.

موفق اسعد محمود. (2009). الاختبارات والتكتيك بكرة القدم . عمان : دار دجلة .

نادر فهمي الزيدون. (1999). التعليم والتعلم الصفي . عمان : دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

J. T., Hilton .(2016) .A Case Study of the Application of SAMR and TPACK for Reflection on Technology Integration into Two Social Studies Classrooms .The Social Studies, 107:2 ،،

Kajura, M. and Birevu, M. Lubega T. Jude .(2014) .Adoption of the SAMR Model to asses ICT pedagogical adoption: A case of Makerere University .International Journal of eEducation,e-Business,e-Managementand,e-Learning,4(2.

N & ،.Chigona ,A., Tunjera .(2020) .Teacher Educators 'Appropriation of TPACK-SAMR Models for 21st Century Pre-Service Teacher Preparation .nternational Journal of Information and Communication Technology Education.

R. Rosenberg, J & .Akcaoglu, M Hamilton .(2016) .The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) Model: a Critical Review and Suggestions for its Use .TechTrends, Washington.

T. Aldosemani .(2019) .Inservice Teachers' Perceptions of a Professional Development Plan Based on SAMR Model .The Turkish Online Journal of Educational Technology.

الملاحق

ملحق وحدة تعليمية بانموذج (S.A.M.R) في مادة كرة القدم

عدد الطلاب:25 المجموعة التجريبية الصف الثاني متوسط

رقم الوحدة: زمن الوحدة 45 دقيقة التاريخ:

الفعالية: كرة القدم (مهارة الاخماد) المكان : القاعة الدراسية وساحة المدرسة

الاجهزة والادوات : سبورة – حاسوب (لاب توب) صور تعليمية – (جهاز العرض شاشا بلازما 55)–

الاهداف التعليمية: الاهداف السلوكية وفقا للأنموذج:

بث روح الحماس بين الطلاب ان يؤدي مهارة الاخماد بكرة القدم

التشجيع على العمل التعاوني بين الطلاب ان يذكر الخطوات التعليمية والفنية لمهارة الاخماد بكرة القدم

حث الطلاب على المحافظة على الاجهزة والادوات ان يميز بين الاخماد بالفخذ والصدر بكرة القدم

أقسام الوحدة	الوقت	الفعاليات (التفاصيل)	الملاحظات
1.القسم التمهيدي الجانب الاداري	20 د 2 د	تسجيل الغياب وتحضير الأدوات والأجهزة.	التأكيد على الالتزام بالهدوء والانتباه.
الفعالية التعليمية	10 د	يبدأ استاذ المادة بعرض الدرس باستخدام جهاز لعرض (شاشا بلازما والحاسوب) لعرض وشرح مهارة الاخماد امام الطلاب بالصور والفيديو و الافلام التعليمية وتوضيح الخطوات التعليمية والفنية لمهارة الاخماد بالصدر من خلال (برنامج الاوتوبلي) ويذكر الاستاذ ما سبق من الدرس السابق والتذكير بذلك عن طريق الاسئلة ، كما يعطي فكرة عما سوف يدرس في هذه المحاضرة ومدى الارتباط بين المحاضرتين .(مهارة الاخماد بالفخذ). السير __ الهرولة الخفيفة ___الهرولة برفع الذراعان للأعلى __ هرولة __ هرولة بمس الارض مع الصافرة ___ هرولة – هرولة مع رفع الركبتين للاعلى	ويتم التأكيد على مشاركة جميع الطلاب الفعالة في المناقشة والسؤال خلال الدرس وقراءة الخطوات التعليمية والفنية لمهارة الاخماد بكرة القدم .
الاحماء التمارين البدنية	5 3 د	تمارين الاحساس والمناولة بالكرة بين المجاميع	
2.القسم الرئيسي	20 د	تمرين (1)	يوزع الطلاب على شكل مجاميع والتأكيد على المشاركة الفعالة لأخراج الدرس من خلال التطبيق العملي لمهارة الاخماد .والتأكيد على اخماد الكرة قرب الطالب بمسافة لا تزيد عن (1م)
الفعالية التطبيقية		ينظر ملحق التمارين	
القسم الختامي	5 د	– اجراء مباراة مصغرة ترفيهية بين الطلاب – تكليف المجاميع بالبحث والتطوير للتمارين المعطاة بالدرس لغرض المنافسة بالدرس القادم وزيادة معلوماتهم الذاتية على المهارة والتمارين التعليمية لها	