Journal of Humanities and Social Sciences Researches (JHSSR)

ISSN: 2958-3160 (Online)

The effectiveness of a neuro-linguistic programming-based instructional curriculum in several mental abilities in football for young individuals aged (13-15) years

Assist. Lect. Ahmed Sultan Hussein[*,1], Prof. Dr. Amal Ali Saloumi[1], Prof. Dr. Raed Abdul Ameer[1]

[1] Faculty of Physical Education and Sports Sciences, University of Babylon, Iraq

* Corresponding author, Email: phy.akeel.abd@uobabylon.edu.iq

Received: 05/04/2023 Accepted:15/05/2023

Abstract

The significance of the investigation lies in knowing the impact of neuro-linguistic programming on a few mental capacities by knowing the degree of the impact of instructive educational programs agreeing to neuro-linguistic programming on a few mental capacities in football for youthful individuals matured 13-15 a long time, which the analysts will plan. The study sought to determine the impact of a neuro-linguistic programming-based school curriculum on some mental capacities in young individuals aged 13 to 15. Due to the nature of the problem, the researchers adopted an experimental design with two experimental and control groups. The researchers used the intentional method to identify the research community, and they are the players of the football school in the Ghammas Youth Forum for Football, junior category, who are accredited within the lists of the Football Sub-Confederation in Al-Diwaniyah Governorate for the 2021-2022 sports season, with a total of (50) players. As for the inquiry about the test, they were chosen in a basic arbitrary way by drawing parts, and they numbered (50) players, where (10) players were chosen for the observation test and (40) players for the most test, isolated into two bunches, exploratory and control, and each gathers had (20) players. To constitute 80% of the first community. As for the conclusions, the foremost vital of them was the adequacy of the proposed instructive educational programs agreeing to neuro-linguistic programming in creating the mental capacities (consideration, discernment, insights) of the inquiry about the test, which mental capacity (consideration) is the foremost improved mental capacity after applying for the proposed instructive educational programs, which there's a positive relationship between capacity advancement Mental beneath investigate and components of neuro-linguistic programming. The most important recommendation was the need for researchers in the field of mental abilities to use modern technologies represented by the use of computers because they are characterized by accuracy and credibility and provide real results rather than using traditional means such as (paper and pen tests) which do not provide the same accuracy of results as modern techniques and means. The use of the rehacom system in psychological exercises works to develop most of the psychological variables such as (perception, attention, reaction) and other mental abilities, and the need for football coaches to pay attention to the youth groups, especially the youth, to increase and intensify the training courses related to the psychological aspect, which makes the players ready Permanent in terms of the psychological aspect.

Keywords: Strategic analysis, Ghammas, sports activity.

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

فاعلية منهج تعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في بعض القدرات العقلية بكرة القدم للناشئين بعمر (13 – 15) سنة

م.م احمد سلطان حسين*[1]، أ. د. امل علي سلومي[1]، أ. د.رائد عبد الامير[1]

[1]كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة بابل العراق.

*البريد الالكتروني للمؤلف المراسل: phy.akeel.abd@uobabylon.edu.iq

الخلاصة

ان اهميه البحث تكمن في معرفة تأثير البرمجة اللغوية العصبية في بعض القدرات العقلية من خلال معرفة مدى تأثير منهج تعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في بعض القدرات العقلية بكرة القدم للناشئين بعمر 13 – 15 سنة والذي سيقوم الباحثين بتصميمه. اما هدف البحث فكان التعرف على تأثير المنهج التعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في بعض القدرات العقلية بكرة القدم للناشئين بعمر 13-15سنة . واستخدم الباحثين التصميم التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك لملائمه طبيعة المشكلة.حدد الباحثين مجتمع البحث بالطريقة العمدية وهم لاعبي المدرسة الكروية بمنتدى شباب غماس لكرة القدم فئة الناشئين المعتمدين ضمن كشوفات الاتحاد الفرعي لكرة القدم في محافظة الديوانية للموسم الرياضي 2021 – 2022 والبالغ عددهم (50) لاعب . اما عينة البحث فقد تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة القرعة والبالغ عددهم (50) لاعب, حيث تم اختيار (10) لاعبين للعينة الاستطلاعية و(40) لاعب للعينة الرئيسية مقسمة الى مجموعتين تجريبية وضابطة ولكل مجموعة (20) لاعب . لتشكل نسبة (80) % من المجتمع الاصلي . اما الاستنتاجات فكانت اهمها فاعلية المنهج التعليمي المقترح وفق البرمجة اللغوية العصبية في تنمية القدرات العقلية (الانتباه , الادراك , الذكاء)لعينة البحث , وان القدرة العقلية(الانتباه) هي اكثر القدرات العقلية تحسنا بعد تطبيق المنهج التعليمي المقترح, وان هناك علاقة ايجابية بين تنمية القدرات العقلية قيد البحث ومكونات البرمجة اللغوية العصبية. اما التوصيات فكانت اهمها ضرورة استخدام التقنيات الحديثة والمتمثلة باستخدام الحاسوب والاطلاع عليها من قبل الباحثين في مجال القدرات العقلية لانها تتميز بالدقة والمصداقية وتعطي نتائج حقيقية بدلا من استخدام الوسائل التقليدية مثل (اختبارات الورقة والقلم) والتي لا تعطي نفس دقة النتائج التي تعطيها التقنيات والوسائل الحديثة .استخدام منظومة الريهاكوم في التمارين النفسية التي تعمل على تطوير معظم المتغيرات النفسية مثل (الادراك , الانتباه, رد الفعل) وغيرها من القدرات العقلية , و ضرورة اهتمام مدربي كرة القدم للفئات السنية خاصا الناشئين بزيادة وتكثيف الدورات التدريبية التي تتعلق بالجانب النفسي مما يجعل اللاعبين على استعداد دائم من حيث الجانب النفسي.

الكلمات المفتاحية: التحليل الاستراتيجي, غماس, النشاط الرياضي.

مقدمة البحث واهميته

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

بالنظر للتقدم العلمي الكبير الذي شمل جميع الالعاب الرياضية الفرقية ومنها لعبة كرة القدم والتي نالت القسم الكبير من الاهتمام من قبل الخبراء والمختصين بدراسة جميع جوانبها البدنية، والمهارية، والنفسية، والخططية والفسيلوجية والتي اثمرت عن تحقيق افضل النتائج في جميع المستويات.

وتعتبر البرمجة اللغوية العصبية هي فرع من فروع علم النفس العصبي اذ تشير الى العلاقة الوثيقة بين اللغة والاعصاب والنمذجة التي تتم بينهما, حيث تسعى الى اعادة برمجة الفرد من خلال الاعصاب للذات او من خلال اللغة للأخرين، فالجهاز العصبي هو المتحكم في كل التفاعلات السلوكية للفرد، فالبرمجة تجعل الشخص قادرا على تغيير افكاره وسلوكياته واستجاباته مع الاخرين عندما يغير ما في عقله.

ويمكن القول ان البرمجة اللغوية العصبية هي علم يساعدنا على اكتشاف عالمنا الداخلي وطاقاته الكامنة حيث يجعلنا نستطيع ان نتعرف على شخصية الفرد وطريقة تفكيره وسلوكه وقيمه وتنظر البرمجة اللغوية العصبية الى قضية الفشل والنجاح على انها عملية يمكن صناعتها وليس وليدة الصدفة او الحظ. لأنها تؤمن بانه ليس هناك حظ بل هو نتيجة وليس هناك صدفة بل يوجد اسباب ومسببات.

ابعاد البرمجة اللغوية العصبية:-

البرمجة: Programming

وتشير إلى مجموعة الأفكار والأحاسيس والتصرفات الناتجة عن العادات والخبرات التي تؤثر على اتصال الذات بالآخرين وعليها يسير نمط حياة الفرد ويشار إليها بالحرف **(P)**.

اللغوية: Linguistic

هذه الكلمة تدل على اللغة وهي تشير إلى قدرة الفرد على استخدام اللغة سواء الملفوظة منها أو غير الملفوظة عن طريق كلمات وجمل محددة أو بدون أية ألفاظ وذلك عن طريق اللغة الصامتة التي يعبر عنها أوضاع الجسم مثل الجلسة والوقفة، والإيماءات والإشارات وأيضاً تعبيرات الوجه التي تكشف أساليب إدراك الفرد وتفكيره ومعتقداته ويشار إليها بالحرف **(L)**.

العصبية Neuro:

تشير إلى الجهاز العصبي او العقل والذي من خلاله تتم ترجمة تجاربنا حول المراكز الحسية او الحواس الخمس الذي يرى ويسمع ويحس ويتذوق ويشم بها الفرد وبمعنى اخر البرمجة اللغوية العصبية هي كيفية استخدام لغة العقل لتحقيق الحصيلة المرغوبة. وأخذ منها الحرف الأول **(N)**.

حيث تشير ميساء يحى قاسم (2011) نقلا عن موقع تقنيات البرمجة اللغوية العصبية (2003) البرمجة: Programming

وتشير إلى مجموعة الأفكار والأحاسيس والتصرفات الناتجة عن العادات والخبرات التي تؤثر على اتصال الذات بالآخرين وعليها يسير نمط حياة الفرد ويشار إليها بالحرف (P)

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

اللغوية: Linguistic

هذه الكلمة تدل على اللغة وهي تشير إلى قدرة الفرد على استخدام اللغة سواء الملفوظة منها أو غير الملفوظة عن طريق كلمات وجمل محددة أو بدون أية ألفاظ وذلك عن طريق اللغة الصامتة التي يعبر عنها أوضاع الجسم مثل الجلسة والوقفة، والإيماءات والإشارات وأيضاً تعبيرات الوجه التي تكشف أساليب إدراك الفرد وتفكيره ومعتقداته ويشار إليها بالحرف .(L)

العصبية Neuro :

تشير إلى الجهاز العصبي أي ما يتعلق بالجهاز العصبي وهو الذي يتحكم في وظائف الجسم وأدائه وفعاليته, كالسلوك والتفكير والشعور وهو يسيطر على حواسه الخمس الذي يرى ويسمع ويحس ويتذوق ويشم بها الفرد وأخذ منها الحرف الأول (N). ويعرف لويس ومارفل (1982) Lewis & Marvel البرمجة اللغوية العصبية بأنها ذلك التخصص في علم النفس الحديث الذي يرشد الأفراد إلى كيفية استخدام الموارد العصبية واللغوية لتحقيق الحياة السليمة والصحة والسعادة والامتزاج الصحيح بالآخرين والطبيعة.

كما يعرف باندلر Bandler (1985) البرمجة اللغوية العصبية بأنها: عدد غير محدد من التقنيات" و عرفها دليل مرشد للفكر والعقل وعرفها: دراسة الخبرات الشخصية.

وعرفها كرندر (1993 Grinder) بأنها دراسة التفوق الإنساني.

ويتفق كل من: فؤاد الدواش (2008) و اني واتسن Anne(2011) في تجزئة مصطلح البرمجة اللغوية العصبية الى مفهوم البرمجة على حده كعملية تصور للأداء ورسم خطوات التميز والنجاح التي تحصل في المخ البشري وكلمة اللغة الى اللغة المنطوقة او الاشارة او الرموز او اللغة المكتوبة والعصبية هي دراسة كيف يتم معالجة المعلومات داخل المخ البشري وكيف تحصل الاستجابة الحركية. وتعد القدرات العقلية هي احدى المتطلبات الاساسية والهامة في لعبة كرة القدم كونها لعبة جماعية تتميز بمهاراتها الاساسية والمركبة والتي تتطلب مستوى عال من الدقة في الاداء، فضلا عن كونها لعبة تتميز بالمواقف العديدة و المباغتة السريعة كل هذه العوامل المجتمعة تؤدي الى زيادة العبء العقلي الذي يقع على عاتق اللاعبين لذلك فانه كلما ارتفع مستوى القدرات العقلية سوف ينعكس ايجابيا على مستوى اداء المهارات الخاصة بفعالية كرة القدم .وتتجلى اهمية البحث بمعرفة تأثير البرمجة اللغوية العصبية من خلال معرفة مدى تأثير منهج تعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في بعض القدرات العقلية بكرة القدم للناشئين بعمر 13 – 15 سنة والذي سيقوم الباحث بتصميمه. تعد البرمجة اللغوية العصبية وسيلة تعليمية تستخدم في مجال التعلم الحركي حيث تسهم في نقل المادة التعليمية الى اذهان المتعلمين باقل وقت واقل جهد ان تم بنائها على اسس علمية سليمة.

حيث تعمل البرمجة اللغوية العصبية على تدريب المتعلم على التحكم في درجة التهيؤ الذهني للمواقف المختلفة التي يتعرض لها الرياضي اثناء تفاعله مع الاخرين حيث يكون ذلك من خلال التركيز

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

على الموضوع الايجابي المرغوب مع استخدام التكرار والترديد بأسلوب يشبه التسميع الذاتي الذي يستخدمه المتعلم لإبقاء معلومة معينة في حالة نشطة في ذاكرته

ومن وجهة نظر الباحثين واطلاعهم وجد انه لم يتم استثمار تقنية البرمجة اللغوية العصبية في ترسيخ القدرات العقلية وتعلم المهارات الاساسية لدى لاعبي كرة القدم الناشئين بعمر 13 – 15 سنة

هدف البحث

التعرف على تأثير المنهج التعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في بعض القدرات العقلية بكرة القدم للناشئين بعمر 13–15سنة.

فرض البحث:

للمنهج التعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية تأثير معنوي في بعض القدرات العقلية بكرة القدم للناشئين بعمر 13–15سنة.

منهج البحث واجراءاته الميدانية:

منهج البحث:

ان اختيار منهج البحث الذي يلائم طبيعة المشكلة يصل الى تحقيق اهداف البحث،فالمنهج هو الطريقة الصحيحة التي يعتمدها الباحث للتوصل الى هدفه المنشود الذي حدده في بداية بحثه. وان طبيعة المشكلة تحدد الباحث باختيار المنهج الملائم لمشكلته، لذا استخدم الباحث المنهج التجريبي والذي يعرف بانه " محاولة لضبط كل العوامل الاساسية المؤثرة في المتغير او المتغيرات التابعة في التجربة ماعدا عاملين مستقلين يتحكم فيهما الباحث ويغير على شكل معين بغرض تحديده وقياس تأثيره على المتغير او المتغيرات التابعة.

لذلك اعتمد الباحث التصميم التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة

عينة البحث:

المجتمع "هو جميع الافراد او الاشخاص او الاشياء او الحالات الذين يكونون موضوع مشكلة البحث التي يدرسها الباحث " .حدد الباحث مجتمع البحث بالطريقة العمدية وهم لاعبي المدرسة الكروية بمنتدى شباب غماس لكرة القدم فئة الناشئين المعتمدين ضمن كشوفات الاتحاد الفرعي لكرة القدم في محافظة الديوانية للموسم الرياضي 2021 – 2022 والبالغ عددهم (50) لاعب.

اما عينة البحث فقد تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة القرعة والبالغ عددهم (50) لاعب, حيث تم اختيار (10) لاعبين للعينة الاستطلاعية و(40) لاعب للعينة الرئيسية مقسمة الى مجموعتين تجريبية وضابطة ولكل مجموعة (20) لاعب. لتشكل نسبة (80) % من المجتمع الاصلي.

الجدول (1) التوزيع الطبيعي المجموعة الضابطة

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء	الاختلاف	الدلالة
1	الذكاء اللفظي		35.088	7.196	37.645	0.106-	20.509	متجانس
2	وظائف الذكاء العددي		35.268	6.584	31.240	0.154	18.670	متجانس
3	ذاكرة طويلة المدى		46.867	3.326	46.870	0.372	7.097	متجانس
4	التصور		36.105	0.991	35.450	0.973	2.744	متجانس
5	عدد الاصابات		48.950	29.233	52.000	0.158-	59.720	متجانس
6	اصابات غير صحيحة		11.400	1.392	12.000	0.161-	12.208	متجانس
7	زمن رد الفعل للضرب		0.977	0.224	0.870	0.844	22.969	متجانس
8	القدرة على التمييز		0.828	0.054	0.810	0.432	6.481	متجانس
9	ميل الاجابة		54.940	4.303	56.000	0.816-	7.833	متجانس
10	وقت العمل		2.406	0.166	2.420	0.396	6.884	متجانس
11	يسار		460.000	74.680	460.000	0.000	16.235	متجانس
12	يمين		442.650	71.901	438.000	1.087	16.243	متجانس

الجدول (2) التوزيع الطبيعي المجموعة التجريبية

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء	الاختلاف	الدلالة
1	الذكاء اللفظي		33.583	7.494	28.520	0.414	22.314	متجانس
2	وظائف الذكاء العددي		34.770	6.764	31.240	0.306	19.455	متجانس
3	ذاكرة طويلة المدى		46.872	3.321	46.870	0.374	7.085	متجانس
4	التصور		35.710	0.733	35.400	0.094	2.052	متجانس
5	عدد الاصابات		49.100	30.510	50.000	0.058-	62.138	متجانس
6	اصابات غير صحيحة		11.600	1.569	12.000	0.523-	13.530	متجانس
7	زمن رد الفعل للضرب		0.896	0.182	0.870	0.942	20.344	متجانس
8	القدرة على التمييز		0.827	0.057	0.825	0.620	6.853	متجانس
9	ميل الاجابة		55.800	2.984	56.050	0.950-	5.347	متجانس
10	وقت العمل		2.417	0.147	2.420	0.089	6.076	متجانس
11	يسار		460.100	69.142	460.000	0.005-	15.028	متجانس
12	يمين		447.700	79.065	438.000	0.975	17.660	متجانس

تجانس افراد عينة البحث:

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

اجرى الباحث التجانس والتكافؤ على افراد عينة البحث في متغيرات (وظائف الذكاء اللفظي، وظائف الذكاء العددي،ذاكرة طويلة المدى, التصور، عدد الاصابات, اصابات غير صحيحة، زمن رد الفعل للنقر, القدرة على التمييز، ميل الاجابة،وقت العمل، يسار، يمين،اختبار الاخماد من مسافة 6 م في مربع، اختبار دقة لتهديف، اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيرة من مسافة 10 م) وبعدها اجرى العمليات الاحصائية لهذه المتغيرات وبذلك باستعمال (ليفين، و tالمحسوبة) وبذلك اصبح افراد العينة متجانسين وكما موضح في الجدول (3)

الجدول (3) يبين تجانس وتكافؤ افراد عينة البحث

المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		ليفين	مستوى الدلالة	t المحسوبة	مستوى الدلالة
	س	ع	س	ع				
الذكاء اللفضي	35.088	7.196	33.583	7.494	0.383	0.540	0.648	0.521
وظائف الذكاء العددي	35.268	6.584	34.770	6.764	0.067	0.797	0.236	0.815
ذاكرة طويلة المدى	46.867	3.326	46.872	3.321	0.000	0.994	0.005	0.996
التصور	36.105	0.991	35.710	0.733	3.746	0.060	1.434	0.160
عدد الاصابات	48.950	29.233	49.100	30.510	0.152	0.699	0.016	0.987
اصابات غير صحيحة	11.400	1.392	11.600	1.569	0.153	0.698	0.426	0.672
زمن رد الفعل للضرب او النقر	0.977	0.224	0.896	0.182	2.134	0.152	1.253	0.218
القدرة على التمييز	0.828	0.054	0.827	0.057	0.015	0.903	0.057	0.955
ميل الاجابة	54.940	4.303	55.800	2.984	3.048	0.089	0.734	0.467
وقت العمل	2.406	0.166	2.417	0.147	0.248	0.622	0.212	0.833
يسار	460.000	74.680	460.100	69.142	0.411	0.525	0.004	0.997
يمين	442.650	71.901	447.700	79.065	0.278	0.601	0.211	0.834

الادوات والاجهزة والوسائل البحثية

حتى يتمكن الباحث من انجاز تجربته لا بد من استخدام بعض الادوات والوسائل التي تساعد في انجاز التجربة واكمال البحث واتمامه على اكمل وجه، وكذلك يستطيع الباحث من خلالها جمع البيانات وتقديم الحلول للمشكلة والوصول الى تحقيق اهداف بحثه.

1- المصادر العربية والاجنبية

2- شبكة المعلومات الدولية (الانترنيت)

3- منظومة اختبار فيينا للفحص والقياس والتشخيص النفسي

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

4- جهاز الكوجني بلس

5- كاميرا نوع ياباني المنشأ عدد 1

6- جهاز حاسوب نوع (dell)

الاختبارات المستخدمة في البحث:

أ- اختبارات القدرات العقلية (الادراك – الانتباه – الذكاء)

1-اختبار محيط الرؤيا

قام الباحث باختيار اختبار محيط الرؤيا بعد الاطلاع المباشر على منظومة فيينا واجهزتها ومن ضمنها جهاز اختبار ادراك المحيط ومن خلال الاستفسار المباشر استطاع الباحث التعرف بالشكل الدقيق على الجهاز وكيفية اجراء الاختبار ومدى مصداقية نتائجه التي يتم الحصول عليها وتبين للباحث ايضا امكانية تطبيق هذا الاختبار على اللاعبين الناشئين لكرة القدم لان المتغيرات التي يقيسها اختبار ادراك المحيط هي (مجال الرؤيا الكلي والانتباه المنقسم والتركيز البصري ورد الفعل البصري والنضج الانفعالي) التي تعد المتطلبات الاساسية للاعبين الناشئين مع طبيعة لعبة كرة القدم والمهام الواقعة على كل لاعب واحتياجاتهم لهذه المتغيرات داخل ميدان اللعب ولما تمتاز به لعبة كرة القدم من السرعة وعدم استقرار الكرة في مكان واحد وغيرها من المتغيرات الكثيرة التي يجب على اللاعب ادراكها والتعامل معها فضلا عن ذلك اراد الباحث مواكبة التطور الحاصل في العالم من خلال استخدام الاجهزة المتطورة للقياس في المجال الرياضي ويعد اختبار ادراك المحيط من الاجهزة المتطورة والمحوسبة المستخدمة في مجال علم النفس الرياضي.

مواصفات اختبار محيط الرؤيا:

عند تحضير المفحوص للاختبار ينبغي ان يكون مستوى جلوسه بحيث تكون عيناه بمستوى واحد مع العلامات الخضراء الموجودة الى يمين ويسار اطار وحدة جهاز ادراك المحيط، لذلك فان وجود منضدة او كرسي قابل لتعديل الارتفاع يعد ضرورة في هذه الحالة، وبالطريقة ذاتها ينبغي ان يكون جلوس المفحوص بحيث يكون راسه (الموقع الافقي لمنتصف العيون) مواجها لمنتصف الاطار المؤشر باللون الازرق الموجود على الاطار وحسب طول اللاعب، أي بمعنى ان يكون راسه بالضبط في منتصف الجهاز، كما ينبغي ايضا التأكد عند ترتيب وتهيئة جهاز ادراك المحيط من ان الصفيحة المعدنية (القاعدة المربعة التي تحمل جهاز ادراك المحيط والموضوعة على المنضدة) ان تكون ضمن مستوى حافة المنضدة وان شاشة الحاسوب تكون متوسطة ومتمركزة ضمن الاطار المعدني وكما موضح في الشكل (1)

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

شكل 1: مستوى حافة المنضدة

وعند البدء بالفحص وجلوس المفحوص بالطريقة الصحيحة، سيتحرك مثير ضوئي الذي يحدث عن طريق انبعاث اشارات تظهر في الجهاز – وبسرعة محددة سلفا (عند حدوث المتغيرات) اما المثير الذي يبرز في اثناء المدد الزمنية الفاصلة فهو الذي يجب ان يتفاعل معه المفحوص عن طريق الضغط في دواسة القدم الموضوعة تحت قدمه على الارض.

اذ يقوم المفحوص بالجلوس والنظر الى شاشة الحاسوب وتركيز انتباهه الى مركز الشاشة التي ينبغي ان يبتعد عنها مسافة ما بين (40 – 60 سم) وعند تحرك المفحوص اقل او اكثر من المسافة المسموح بها سوف يظهر تنبيه على شاشة الحاسوب لتنبيه المفحوص للرجوع ضمن المدى القياسي للمفحوص وبعد ذلك يقيس لنا الجهاز زاوية مجال رؤية المفحوص الكلي، وكما موضح في الشكل (2).

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

شكل 2: صورة توضيحية للجهاز الرئيس لاختبار إدراك المحيط

مراحل الاختبار:

يمر اختبار محيط الرؤيا بثلاث مراحل رئيسية هي:

1- مرحلة التعليمات:

يتم هنا اعطاء المفحوص تعليمات ومعلومات ضرورية خطوة بخطوة عن الاختبار وعما يواجهه المفحوص من مثيرات او اسئلة وغير ذلك، وعن كيفية استعمال لوحة المفاتيح الشاملة فضلا عن كيفية استعماله لدواسات القدم وهكذا. كما يمكن استخدام لوحة المفاتيح او دواسات القدم باليد والقدم اليمنى او اليد والقدم اليسرى وحسب رغبة المفحوص. كما في شكل 3.

لوحة الاستجابة الشاملة دواسات القدم الرقمية

شكل 3: لوحة الاستجابة ودواسة القدم

2-مرحلة التمرين:

وهي المرحلة التي تتبع مرحلة التعليمات ويتم فيها تمرين المفحوص على كيفية الاستجابة للاختبار عن طريق بعض الامثلة التوضيحية الفعلية فاذا قام المفحوص بارتكاب ثلاث اخطاء او اذا لم يقم باية استجابة نهائية ضمن مدة (5) دقائق فان مرحلة التمرين سوف تتوقف ويقوم البرنامج بالطلب الى المفحوص بالرجوع الى الفاحص لتلقي المزيد من التعليمات عندها يمكن لمطبق الاختبار (الفاحص) ان يتخذ الاجراءات المناسبة اما باعادة المرحلة برمتها من جديد او العودة الى مرحلة التعليمات وهكذا،

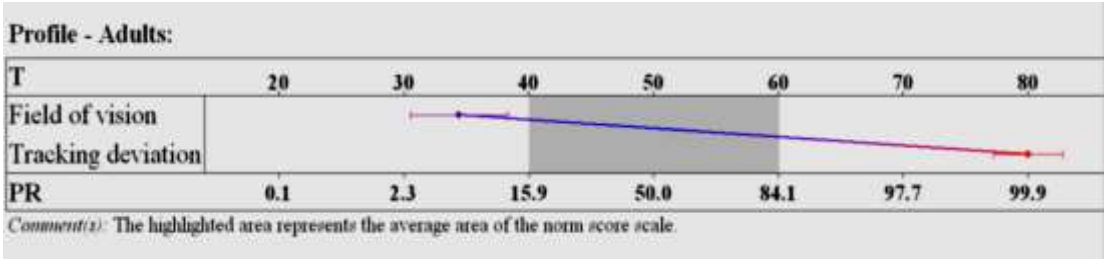
DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

وبذلك يتم التأكد من انه لا يتم القيام بالاختبار الفعلي الا بعد ان يتبين ان المفحوص قد فهم واستوعب التعليمات بدقة.

3-مرحلة الاختبار:

وهي المرحلة التي تتبع مرحلة التمرين مباشرة التي ينبغي فيها استخدام المقبض الدوار الموجود في لوحة الاستجابة الشاملة مع استعمال دواسة القدم اليمنى او اليسرى وحسب الرغبة على ان يتم تنبيه المفحوص على عدم استعمال كلتا الدواستين في ان واحد، وبعد الانتهاء من الاختبار يتم اظهار شاشة مساعدة تطلب منا اما اضهار نتائج الفحص على شاشة الحاسوب مباشرة وطباعتها على الطابعة ويشمل التقرير كافة المعلومات الديموغرافية الخاصة بالمفحوص فضلا عن درجته الخام والدرجات المعيارية والزائية والتسلسل النسبي لكل فقرة مع الزمن المستغرق للاجابة على الاختبار مع اظهار بروفيل الاختبار التفصيلي بالاستناد على الدرجات المعيارية.

علما ان البروفيل يعد تمثيلا بيانيا للدرجات المعيارية للاختبار ويمكن عن طريقه موازنة اداء المفحوص بسهولة مع عينات معيارية مختارة وتشير المنطقة الرمادية الى المدى المتوسط وتغطي متوسط + – انحراف معياري واحد، اما الدرجات الموجودة في المنطقة البيضاء في الجانب الايسر فتعد ضمن المستوى دون المعدل، اما تلك الموجودة في المنطقة البيضاء في الجانب الايمن فتعد ضمن المستوى دون المعدل كما تتم الاشارة الى درجة المفحوص بنقطة. اما المدى المؤشر الى يمين ويسار هذه النقطة فيشير الى المدى ضمن أي اداء للمفحوص، اخذين مسألة الثبات بنظر الحسبان ضمن مستوى الثقة (95 %) بنسبة خطأ (0.05) وكما موضح في الصورة.



شكل 4: مقطع من أحد النماذج التوضيحية لبروفيل نتائج اختبار إدراك المحيط

2-اختبار الانتباه S5- FORM D (FVW)

قام الباحث باختيار اختبار الانتباه بعد الاطلاع المباشر على منظومة فيينا واجهزتها ومن ضمنها اختبار الانتباه وكذلك من خلال الاستعانة بالمصادر الخاصة بالاختبار واجراء المقابلات الشخصية والاستفسار المباشر استطاع الباحث التعرف بالشكل الدقيق على الاختبار وتفاصيله وكيفية اجراءه ومدى مصداقية النتائج التي يتم الحصول عليها وتبين للباحث ايضا المتغيرات التي يقيسها الاختبار وهي (عدد الضربات، عدد الاجابات غير الصحيحة، زمن رد الفعل، القدرة على التمييز، ميل الجواب، وقت العمل)، ذا يتم الاختبار بمساعدة الحاسوب الذي يعطي موضوعية عالية لادارة الاختبار حيث

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

يؤدي الحساب الالي للمتغيرات المقاسة في الاختبار الى موضوعية تقييم عالية كذلك يوفر لنا الاقتصاد بالجهد من خلال العرض الالي المحوسب ويتميز هذا الاختبار عن اختبارات الورقة والقلم في الحصول على نتائج موضوعية عالية.

وصف الاختبار:

يتكون الاختبار من مجموعة صور من الاشياء او الارقام او الكلمات او المقاطع او الرسوم والتي تظهر المحفزات اما مرة واحدة او مرتين والمختبر عليه ان يتخذ قرار من خلال الضغط على الزر الاحمر او الزر الاخضر الموجود في لوحة المفاتيح، حيث نبدأ مرحلة الاختبار بمجرد ان يضغط المختبر على الزر الاخضر، اذ يبدأ البرنامج بعرض العناصر الواحد تلو الاخر وعنصر واحد فقط لكل صفحة الشاشة حيث يعرض خلال الاختبار (210) شكل ويجب ان يقرر المختبر فيما اذا كان العنصر (جديد او قديم) وبعد كل عملية رد يتم عرض العناصر تلقائيا.

مراحل الاختبار:

يمر اختبار الانتباه بثلاث مراحل رئيسية هي:-

1- مرحلة التعليمات:

حيث يتم اعطاء المفحوص تعليمات ومعلومات ضرورية خطوة بخطوة عن الاختبار وعما سوف يواجه المفحوص من مثيرات وغير ذلك. حيث يتم توضيح ذلك من خلال ايقونة تظهر على الشاشة بان الصورة اذا عرضت مرة واحدة اضغط على الزر الاخضر اما اذا عرضت مرتين اضغط على الزر الاحمر.

2- مرحلة التمرين:

هي المرحلة التي تتبع مرحلة التعليمات حيث يتم فيها تمرين المفحوص على كيفية الاستجابة للاختبار عن طريق بعض الامثلة التوضيحية حيث يعرض البرنامج للمختبر مجموعة من الصور او الاشكال او الارقام في هذه المرحلة الى حد المثير العاشر ومن بعدها تظهر ايقونة تطلب من المختبر الضغط على الزر الاخضر لبدء التدريب والذي بعدها يبدأ التدريب الفعلي.

3- مرحلة الاختبار:

تأتي هذه المرحلة بعد مرحلة التمرين مباشرة والتي ينبغي فيها استعمال الزرين (الاخضر والاحمر) الموجودان في لوحة الاستجابة الشاملة (انفة الذكر) والتعرف على عرض المثيرات على الشاشة لمرة واحدة او لمرتين.

مدة الاختبار:

ان الوقت المطلوب لهذا الاختبار هو (15) دقيقة(يتضمن ذلك التعليمات ومرحلة التمرين) أي ان وقت التدريب يكون (5) دقائق، ووقت الاختبار الفعلي (10)دقائق.

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

اختبار الذكاء intelligence test s1

قام الباحث باختيار اختبار الذكاء بعد الاطلاع المباشر على منظومة فيينا واجهزتها ومن ضمنها اختبار الذكاء. ومن خلال الاستعانة بالمصادر الخاصة بالاختبار واجراء المقابلات الشخصية والاستفسار المباشر استطاع الباحث التعرف بالشكل الدقيق على الاختبار وكيفية اجراءه ومدى مصداقية نتائجه التي يتم الحصول عليها. وكذلك تبين للباحث المتغيرات التي يقيسها اختبار الذكاء وهي (وظائف الذكاء اللفظي، وظائف الذكاء العددي، الذاكرة طويلة المدى، التصور) حيث يتم الاختبار بمساعدة الحاسوب والتي يعطي موضوعية عالية لادارة الاختبار حيث يؤدي الحساب الالي للمتغيرات المقاسة في الاختبار الى موضوعية تقييم عالية، وكذلك يضمن لنا الاقتصاد بالجهد من خلال العرض الالي المحوسب، وان لهذا الاختبار ميزة عن اختبارات الورقة والقلم في الحصول على نتائج موضوعية عالية.

وصف الاختبار:

يتكون الاختبار من مجموعة صور من الاسئلة او الارقام او الكلمات والتي تظهر على شكل مجموعات ولكل مجموعة حد زمني وحيث تظهر للمختبر التعليمات الخاصة لكي تفسر وتوضح له طريقة الاجابة على هذه الاسئلة حيث ان لكل سؤال مجموعة من الاجابات يحاول المختبر ايجاد الحل المناسب للسؤال ومن الممكن للمختبر العودة الى أي عنصر في المجموعة من اجل تغيير الجواب. فالمختبر عليه ان يتخذ قراره عن طريق الضغط على الرقم الخاص بالاجابة الصحيحة لكل سؤال الموجود على لوحة المفاتيح كما في الصورة (3) حيث تبدأ مرحلة الاختبار بمجرد ان يضغط المختبر على الزر الاخضر، حيث يبدأ البرنامج بعرض الاسئلة الواحد تلو الاخر وسؤال واحد فقط لكل صفحة في الشاشة.

شكل 5: لوحة المفاتيح الخاصة باختبار الذكاء

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

مراحل الاختبار:

يمر اختبار الذكاء بثلاث مراحل رئيسية يمكن توضيحها كما يلي:-

1- مرحلة التعليمات:

يتم هنا اعطاء المفحوص تعليمات ومعلومات ضرورية خطوة بخطوة عن الاختبار وعما سوف يواجه المفحوص من مثيرات وغير ذلك.

2- مرحلة التمرين:

هي المرحلة التي تتبع مرحلة التعليمات، ويتم فيها تمرين المفحوص على كيفية الاستجابة للاختبار عن طريق بعض الامثلة التوضيحية، حيث يعرض البرنامج للمختبر مجموعة من الاسئلة او الارقام ومن بعدها تظهر ايقونة تطلب من المختبر الضغط على الزر الاخضر لبدء التدريب والذي بعدها يبدأ التدريب الفعلي.

3- مرحلة الاختبار:-

هي المرحلة التي تتبع مرحلة التمرين مباشرة والتي ينبغي فيها استعمال الزرين (الاحمر، الاخضر) الموجودان في لوحة الاستجابة، والتعرف على عرض الاسئلة والارقام وغيرها على الشاشة للمرة الاولى.

مدة الاختبار:-

ان الوقت المطلوب للاختبار (30 – 45) دقيقة بما في ذلك مرحلة التعليمات ومرحلة التمرين يعني ان وقت التدريب يكون (10) دقائق ووقت الاختبار الفعلي (25) دقيقة.

التجربة الاستطلاعية:

لغرض الوقوف على السلبيات التي قد تواجه تطبيق اختبارات القدرات العقلية (الادراك – الانتباه – الذكاء) ولمعرفة مدى ملائمته لعينة البحث، ولغرض الحصول على نتائج صحيحة ودقيقة قام الباحث بأجراء تجربة استطلاعية يوم (الخميس) المصادف 28 / 4 / 2022 على عينة استطلاعية من 10 لاعبين في الوحدة البحثية – مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية وتم اجراء الاختبارات باشراف مسؤول المختبر أ.د علي حسين هاشم، أ.د رأفت عبد الهادي الكروي

وبعد الانتهاء من التجربة الاستطلاعية الاولى تم التوصل الى:

- امكانية تطبيق الاختبارات الخاصة بالقدرات العقلية قيد الدراسة (الانتباه، الادراك، الذكاء) على عينة البحث
- تفاعل افراد العينة وتفهمهم لطبيعة التمرينات بعد شرحها من قبل مسئول المختبر
- تم التعرف على الحد الاقصى من وقت تطبيق كل اختبار من الاختبارات الخاصة بالقدرات العقلية قيد الدراسة في جهاز منظومة فيينا
- تم التعرف على الحد الاقصى من وقت تطبيق كل اختبار من الاختبارات الخاصة بالقدرات العقلية قيد الدراسة في جهاز الريهاكوم

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

- صلاحية الاجهزة المستعملة وملائمتها لأجراء الاختبارات

الاختبارات القبلية

لغرض عزو النتائج التي تظهر بعد تطبيق المنهج التعليمي الى المتغير المستقل قام الباحث بأجراء الاختبارات القبلية للقدرات العقلية (الادراك – الانتباه – الذكاء) في الايام من 7– 10 / 5 / 2022 في الوحدة البحثية – مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية وتم اجراء الاختبارات بأشراف مسؤول المختبر أ.د علي حسين هاشم، أ.د رأفت عبد الهادي الكروي

حيث امتدت الاختبارات القبلية للقدرات العقلية اربع ايام تم خلالها في اليوم الاول اجراء اختبار الانتباه على عينة البحث، وفي اليوم الثاني تم اجراء اختبار ادراك المحيط، وفي اليومين الثالث والرابع تم اجراء اختبار الذكاء. وكما موضح في الشكل رقم (6)

شكل 6: تطبيق المنهج التعليمي المقترح في البرمجة اللغوية العصبية لتطوير القدرات العقلية للاعبين الناشئين بكرة القدم

بعد تصميم المنهج قام الباحث بعرض محتويات المنهج التعليمي ومكوناته والبرنامج الزمني للمنهج التعليمي على خبراء علم النفس الرياضي مرفق(1) واساتذة التدريب الرياضي بكرة القدم مرفق(2) المذكورة أسماؤهم وتخصصاتهم الوظيفية وذلك للتعرف على مدى ملائمة المنهج المقترح لعينة البحث ومدى انسجامه مع منهاج الاتحاد العراقي لكرة القدم المخصص لتعلم مهارات كرة القدم قبل تطبيق تجربة البحث الأساسية للفترة من 13 / 5/ 2022 ولغاية23 / 8 / 2022على اللاعبين الناشئين بكرة القدم للمدرسة الكروية

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

بمنتدى شباب غماس الرياضي وبلغ عددهم (40) لاعب وفق مجموعتين تجريبية وضابطة, بواقع وحدتين أسبوعيا، كل وحدة تعليمية (90) دقيقة تقسم إلى (30) دقيقة تطبيقات المنهج التعليمي قدرات عقلية والبرمجة اللغوية العصبية و المتبقي من وقت الوحدة التعليمية (60) دقيقة تدريب مهاري. يتم تطبيق المنهج التعليمي على ثلاثة مراحل عند تطبيقه وهي:

المرحلة الأولى:

تطبيق تدريبات القدرات العقلية قيد البحث وتتكون من (6) وحدات تعليمية كل وحدة تعليمية (30) تدريب نفسي والمتبقي من الوحدة التعليمية (60) دقيقة تدريب مهاري و معرفي.

المرحلة الثانية:

تطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية قبل الإحماء وتشتمل هذه المرحلة على (12) وحدة تعليمية نفسية يتم تطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية.

المرحلة الثالثة:

تطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية بعد النشاط التطبيقي للوحدة التعليمية, وتشتمل هذه المرحلة على (12) وحدة تعليمية يتم تطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية. قام الباحث بتطبيق المنهج التعليمي المقترح باستخدام البرمجة اللغوية العصبية خلال الفترة من 13 /5 / 2022إلى 23 / 8/ 2022حيث تم تطبيق المنهج التعليمي على المجموعة التجريبية لمدة ثلاثة أشهر وعشرة ايام بواقع خمسة عشر أسبوعا وبواقع وحدتان اسبوعيا ليكون المنهج متكون من (30) وحدة تعليمية وزمن الوحدة التعليمية وفق البرمجة اللغوية العصبية ثلاثون دقيقة يتم تطبيقها قبل واثناء وبعد الوحدة التعليمية التدريبية المهارية.

الاختبارات البعدية:

بعد الانتهاء من تطبيق المنهج التعليمي قام الباحث بأجراء الاختبارات البعدية لعينة البحث وتم تحديد الايام التي ستجري فيها الاختبارات البعدية على عينة البحث وكانت كالاتي:-

تم اجراء الاختبار البعدي للقدرات العقلية (الادراك – الانتباه – الذكاء) وفقا لمنظومة فيينا وجهاز الريهاكوم على عينة البحث وذلك في المدة من 28 – 31 / 8 / 2022 في مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية

وقد اتبع الباحث الاجراءات والخطوات انفة الذكر نفسها والتي تمت في الاختبارات القبلية كما حرص الباحث على الالتزام وتوفير وتهيئة كافة الظروف والامكانات التي تم اجرائها في الاختبارات القبلية من حيث فريق العمل المساعد والزمان والمكان والادوات والاجهزة المستخدمة

عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:-

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

يتناول هذا الفصل عرض نتائج البحث وتحليلها ومناقشتها ، بعد ان استكمل الباحث جمع البيانات الناتجة عن الاختبارات المستخدمة التي وضعت بجداول ، لما تمثله من سهولة في استخلاص الادلة العلمية ؛ ولأنها أداة توضيحية مناسبة للبحث تمكن من تحقيق فرضيات البحث وأهدافه في ضوء الإجراءات الميدانية التي قام بها الباحث.

4-1-عرض نتائج اختبارات بعض القدرات العقلية وتحليلها ومناقشتها:

4-1-1-عرض نتائج بعض اختبارات القدرات العقلية وتحليلها ومناقشتها للمجموعة الضابطة:-

الجدول(4) يبين الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية في بعض المتغيرات الخاصة بالقدرات العقلية قيد الدراسة للمجموعة الضابطة

ت	المتغير	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		سَ ف	ع ف	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع				
1	اللفضي		35.088	7.196	42.259	8.949	7.171-	10.047	3.215	0.005
2	وظائف الذكاء العددي		35.268	6.584	39.744	6.544	4.476-	7.075	2.846	0.011
3	ذاكرة طويلة المدى		46.867	3.326	50.985	3.595	4.118-	5.365	3.460	0.003
4	التصور		36.105	0.991	50.300	4.054	-14.195	4.048	16.531	0.000
5	عدد الاصابات		48.950	29.233	65.200	3.995	-16.250	28.700	2.545	0.020
6	اصابات غير صحيحة		11.400	1.392	32.100	2.024	-20.700	1.867	55.395	0.000
7	زمن رد الفعل للضرب		0.977	0.224	0.801	0.049	0.176	0.225	3.527	0.002

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

8	القدرة على التمييز		0.828	0.054	0.731	0.059	0.098	0.090	4.917	0.000
9	ميل الاجابة		54.940	4.303	50.340	0.050	4.600	4.270	4.883	0.000
10	وقت العمل		2.406	0.166	2.104	0.328	0.303	0.325	4.208	0.001
11	يسار		460.000	74.680	355.750	40.931	104.250	84.025	5.641	0.000
12	يمين		442.650	71.901	482.050	17.849	−39.400	80.629	2.194	0.042

4-1-2-عرض نتائج بعض اختبارات القدرات العقلية وتحليلها ومناقشتها للمجموعة التجريبية:-

الجدول(5) يبين الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية في بعض المتغيرات الخاصة بالقدرات العقلية قيد الدراسة للمجموعة التجريبية

ت	المتغير	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		سَ ف	ع ف	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
			س	ع	س	ع				
1	وظائف الذكاء اللفضي		33.583	7.494	64.287	1.301	−30.704	7.893	18.424	0.000
2	وظائف الذكاء العددي		34.770	6.764	67.300	3.228	−32.531	8.280	18.615	0.000
3	ذاكرة طويلة المدى		46.872	3.321	60.558	2.791	−13.686	4.411	14.548	0.000
4	التصور		35.710	0.733	60.558	2.791	−24.848	2.779	44.147	0.000
5	عدد الاصابات		49.100	30.510	79.800	4.034	−30.700	29.759	4.672	0.000

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

6	اصابات غير صحيحة		11.600	1.569	26.500	1.395	-14.900	2.573	27.959	0.000
7	زمن رد الفعل للضرب		0.896	0.182	0.657	0.030	0.239	0.182	5.963	0.000
8	القدرة على التمييز		0.827	0.057	1.038	0.284	-0.211	0.277	3.433	0.003
9	ميل الاجابة		55.800	2.984	50.530	0.066	5.270	2.969	8.149	0.000
10	وقت العمل		2.417	0.147	1.559	0.272	0.858	0.330	12.106	0.000
11	يسار		460.100	69.142	418.300	42.081	41.800	83.045	2.260	0.036
12	يمين		447.700	79.065	513.800	57.350	-66.100	106.198	2.800	0.012

4-1-3-عرض نتائج بعض اختبارات القدرات العقلية وتحليلها ومناقشتها للمجموعتين الضابطة والتجريبية:-

الجدول(6) يبين الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي في بعض متغيرات القدرات العقلية قيد الدراسة

ت	المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		t	مستوى
		س	ع	س	ع	المحسوبة	الدلالة
1	وظائف الذكاء اللفظي	42.259	8.949	64.287	1.301	10.893	0.000
2	وظائف الذكاء العددي	39.744	6.544	67.300	3.228	16.888	0.000
3	ذاكرة طويلة المدى	50.985	3.595	60.558	2.791	9.408	0.000
4	التصور	50.300	4.054	60.558	2.791	9.322	0.000
5	عدد الاصابات	65.200	3.995	79.800	4.034	11.501	0.000
6	اصابات غير صحيحة	32.100	2.024	26.500	1.395	10.188	0.000
7	زمن رد الفعل للضرب	0.801	0.049	0.657	0.030	11.184	0.000
8	القدرة على التمييز	0.731	0.059	1.038	0.284	4.744	0.000

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

9	ميل الاجابة	50.340	0.050	50.530	0.066	10.272	0.000
10	وقت العمل	2.104	0.328	1.559	0.272	5.722	0.000
11	العين اليسار	355.750	40.931	418.300	42.081	4.765	0.000
12	العين اليمين	482.050	17.849	513.800	57.350	2.364	0.023

الاستنتاجات والتوصيات

الاستنتاجات:-

- فاعلية المنهج التعليمي المقترح وفق البرمجة اللغوية العصبية في تنمية القدرات العقلية (الانتباه، الادراك، الذكاء)لعينة البحث
- القدرة العقلية(الانتباه) هي اكثر القدرات العقلية تحسنا بعد تطبيق المنهج التعليمي المقترح
- هناك علاقة ايجابية بين تنمية القدرات العقلية قيد البحث ومكونات البرمجة اللغوية العصبية.

التوصيات:-

- ضرورة استخدام التقنيات الحديثة والمتمثلة باستخدام الحاسوب والاطلاع عليها من قبل الباحثين في مجال القدرات العقلية لانها تتميز بالدقة والمصداقية وتعطي نتائج حقيقية بدلا من استخدام الوسائل التقليدية مثل (اختبارات الورقة والقلم) والتي لا تعطي نفس دقة النتائج التي تعطيها التقنيات والوسائل الحديثة
- استخدام منظومة الريهاكوم في التمارين النفسية التي تعمل على تطوير معظم المتغيرات النفسية مثل (الادراك، الانتباه, رد الفعل)وغيرها من القدرات العقلية
- ضرورة اهتمام مدربي كرة القدم للفئات السنية خاصا الناشئين بزيادة وتكثيف الدورات التدريبية التي تتعلق بالجانب النفسي مما يجعل اللاعبين على استعداد دائم من حيث الجانب النفسي
- ضرورة الاستعانة من قبل مدربي الفئات السنية (فئة الناشئين) بكرة القدم بمنظومة فيينا للقياس والتشخيص لنفسي في بداية كل موسم من اجل التعرف على مدى استعداد وجاهزية اللاعبين من حيث القدرات النفسية والعقلية
- يوصي الباحث ايضا باجراء بحوث ودراسات وفق منظومتي الريهاكوم ومنظومة فينينا على اللاعبين ولمختلف الفئات العمرية وحتى المتقدمين

References

1. طارق محمد بدر الدين: تطبيقات في علم النفس العصبي في المجال الرياضي، دار الفكر العربي، القاهرة، ط1 2016.
2. ميساء يحيى قاسم المعاضيدي: البرمجة اللغوية العصبية وعلاقتها بتكامل الانماط الادراكية، عمان، دار الصفاء للنشر، 2011،.
3. Deitrich harra (1982):principles of sport training sportvelag Berlin.
4. Richard,Bandler (1985):Using for Brain-forAchange:NEURO-LINguistic programming connirae and steve and reaseds – real people press.

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

5. Gardner,H(1993):Frames of mind:The Theory of Multiple intelligences,Fontana press،Glasgow GB

6. فؤاد الدواش: البرمجة اللغوية العصبية من الرؤية الى الفعل،القاهرة، مكتبة الانجلو المصرية، 2008.

7. عامر ابراهيم: منهجية البحث العلمي، ط1، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2012.

8. نوري ابراهيم الشوك ورافع صالح فتحي: دليل الباحث لكتابة الابحاث في التربية الرياضية، بغداد، مطبعة دار الشهد، 2004.

9. ذوقان عبيدات واخرون: البحث العلمي مفهومه، اساليبه، ادواته، القاهرة، دار الفكر العربي، 1988.

.

DOI: 10.33687/jhssr.002.02.00056

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.