

## The effectiveness of a neuro-linguistic education curriculum in developing basic football skills in adolescents aged 13-15

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

<sup>1</sup> Faculty of Physical Education and Sports Sciences / University of Babylon, Iraq

\* Corresponding author, Email: [phv.akeel.abd@uobabylon.edu.iq](mailto:phv.akeel.abd@uobabylon.edu.iq)

Received: 11/04/2023

Accepted: 15/05/2023

### Abstract

The significance of the research is in understanding the degree of the influence of a neuro-linguistic programming educational curriculum on some mental talents in football for young people aged 13-15 years, which the researchers will create. The aim of the research was to identify the effect of the educational curriculum according to neuro-linguistic programming on some mental abilities in football for young people aged 13-15 years. The researchers used the experimental design with two experimental and control groups due to its suitability to the nature of the problem. The researchers identified the research community by the intentional method, and they are the players of the football school in the Ghammas Youth Forum for Football, the junior category, who are accredited within the lists of the Football Sub-Confederation in Al-Diwaniyah Governorate for the 2021-2022 sports season, whose number is (50) players. The research sample was chosen at random by drawing lots, and it consisted of (50) participants, with (10) chosen for the reconnaissance sample and (40) chosen for the main sample, divided into two groups, experimental and control, each with (20) players. To make up 80% of the original community. As for the conclusions, the most important of them was the effectiveness of the proposed educational curriculum according to neuro-linguistic programming in developing the mental abilities (attention, perception, intelligence) of the research sample, and that mental ability (attention) is the most improved mental ability after applying the proposed educational curriculum, and that there is a positive relationship between capacity development Mental under research and components of neuro-linguistic programming. As for the suggestions, the foremost imperative of them was the have to utilize advanced technologies represented by the utilisation of computers and to be seen by analysts within the field of mental capacities since they are characterized by precision and credibility and allow genuine comes about rather than utilizing conventional implies such as (paper and write tests) which don't donate the same precision of comes about as cutting edge strategies and implies. 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, neuro-linguistic, sports activity.

## فاعلية منهج تعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في تطوير بعض المهارات الاساسية بكرة القدم للناشئين بعمر (13 – 15) سنة

م.م احمد سلطان حسين، أ.د. امل علي سلومي، أ.د. دراند عبد الامير

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة بابل العراق.

\*البريد الالكتروني للمؤلف المراسل: [phv.akeel.abd@uobabylon.edu.iq](mailto:phv.akeel.abd@uobabylon.edu.iq)

الخلاصة

ان اهمية 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 13-15 سنة. واستخدم الباحثين التصميم التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك لملائمة 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 ) لاع . 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 والمصادقية 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 , وفق البرمجة اللغوية العصبية , النشاط الرياضي.

## ابعد 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 أو العقل والذي من خلاله تتم ترجمة تجاربنا حول المراكز الحسية أو الحواس الخمس الذي يرى ويسمع ويحس ويتذوق ويشم بها الفرد وبمعنى آخر البرمجة اللغوية العصبية هي كيفية استخدام لغة العقل لتحقيق الحويلة المرغوبة. وأخذ منها الحرف الأول (N).

حيث تشير ميساء يحيى قاسم (2011) نقلاً 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)

## 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 وفعالته، 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 (1985) Bandler البرمجة اللغوية العصبية بأنها: عدد غير محدد من التقنيات" و عرفها دليل مرشد للفكر والعقل و عرفها: دراسة الخبرات الشخصية.

و عرفها كرنر (1993) Grinder بأنها دراسة التفوق الإنساني.

ويتفق كل من: فؤاد الدواش (2008) و اني واتسن (2011) Anne 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.

وان العلاقة بين الجانب العقلي والاداء المهاري في جميع الفعاليات والالعب الرياضية محط اهتمام المدربين و اللاعبين، وذلك لان نجاح اللاعب او فشله يعتمد على التوافق ما بين القدرات العقلية والمهارية،

أي انه كلما ارتفع مستوى القدرات العقلية عند اللاعب سوف ينعكس ايجابيا على مستوى اداء المهارات الاساسية لتلك اللعبة.

وتعد البرمجة اللغوية العصبية 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 المباغنة السريعة كل هذه العوامل المجتمعة تؤدي الى زيادة العبء العقلي الذي يقع على عاتق اللاعبين لذلك فانه كلما ارتفع مستوى البرمجة اللغوية العصبية سوف ينعكس ايجابيا على مستوى اداء المهارات الخاصة بفعالية كرة القدم

**المهارات الأساسية بكرة القدم قيد الدراسة.**

### اولا:- مهارة التهديف

تعد مهارة التهديف من المهارات الأساسية المهمة في لعبة كرة القدم، حيث إن لها " أهمية كبيرة لتحقيق الفوز ومن دونها لا يتحقق النجاح، والتهديف هو القرار الأخير لحالة الفوز في جميع أنحاء العالم وفرقها المتقدمة، وهناك مشكلة اسمها التهديف على الرغم من التطور الحاصل في مجال كرة القدم وبالذات في الأساليب العلمية التي أنتجت في هذا المجال "

إن التهديف هو السلاح القوي بيد الفريق لتهديد الخصم، وإن اللاعب الذي يجيد التهديف يكون مصدر خطر على الفرق الأخرى، وعملية التهديف لتسجيل الأهداف هي الشيء الذي يثير الجمهور ويجعل المباراة مثيرة، وأصبح التركيز على مهارة التهديف يأخذ حيزاً مهماً من وقت الوحدة التدريبية، إذ إن جميع التمرينات الفنية والخطية تنتهي دائماً بالتهديف.

كما إن التهديف هو العملية التي يسعى اللاعب أو الفريق للحصول على فرصة لتأديته وذلك لأهميته من حيث الإثارة ومن حيث أنه الهدف الرئيس الذي يسعى له لاعبو الفريق لكسب نتيجة المباراة.

ويُعد التصويب على المرمى المحصلة النهائية لكل الفعاليات الهجومية، وهو من أهم أساسيات اللعبة التي يجب أن يتقنها اللاعبون لأن الهدف الرئيس في لعبة كرة القدم هو إحراز إصابة وتحقيق الفوز، أن الهدف النهائي في لعبة كرة القدم هو إدخال الكرة في هدف الفريق الخصم، إن كل الفعاليات التي يقوم بها الفريق يجد أن هذا الهدف لتسجيل أكبر عدد من الإصابات على الرغم من المقاومة المنتظمة التي يبديها الخصوم. ويعد التهديف من أهم أساسيات لعبة كرة القدم التي يجب أن يتقنها اللاعبون، إذ إن التهديف هو المحصلة النهائية لكل الفعاليات الهجومية، لأن الهدف الرئيس في لعبة كرة القدم هو إحراز إصابة وتحقيق الفوز، والفريق الذي لا يجيد لاعبه مهارة التهديف يفقد الكثير من الفرص خلال سير المباراة، والفريق الذي يحرز أكبر عدد من الأهداف خلال المباراة يعد فائزاً بالمباراة، و إن الفريق الذي لا يجيد لاعبه التهديف على المرمى تكون نتائجه سلبية، إذ يعد التهديف الوسيلة الأساسية لتقرير النتيجة لخصمين متكافئين

### ثانيا:- مناولة الكرة:-

إن الانسجام والتفاهم بين أعضاء الفريق يعد من الأسس الضرورية لمتطلبات اللعب الجماعي الحديث والتي تفرض على اللاعب حاجة أساسية هي امتلاكه للمناولة الدقيقة الناجحة للكرة بالقدمين مما يسهل المهمة على اللاعب المستلم سواء كانت المناولة مباشرة أو إلى الفراغ المناسب وانه ليس هناك من شيء يحطم الفريق أو اللاعب أكثر من المناولة غير الدقيقة.(إن إتقان اللاعب للمهارات الحركية الأساسية بالدرجة التي تسمح بالأداء بصورة تقترب من الآلية يسمح إلى حد كبير بالاقتراب في تفكير وجهد اللاعب ويعمل على توجيه كل الاهتمام والتركيز في جميع النواحي الخطية وكل ما يتعلق بالمنافسة وهذا يدل على أن هناك نواحي مهمة يجب إتقانها قبل المباراة منها التفكير بالمناولة.

ويشير نيكولاس برونك، إلى أن التمرير أمر أساس لكل لاعب كرة قدم لأنه يستخدم أثناء اللعبة أكثر من أية مهارة أخرى وبعد استلامهم للكرة يفكر اللاعبون بصورة مباشرة بالمباراة بتمريرها إلى الزميل وهذا يكون بنسبة (80%) وفي (20%) الباقية إما أن يبعد اللاعبون الكرة وإما يهدفون على المرمى لذلك فمن الأهمية أن يطور الفريق واللاعبون أيضا أسلوب تمرير جيد ومفيد.

وذكر حنفي محمود، 1981 إن ضرب الكرة بالقدم يستخدم في ثلاثة أهداف هي التهديف على المرمى والمناولة للزميل وتشتيت الكرة ولتحقيق هذا الهدف يستخدم اللاعب أي جزء من أجزاء قدمه.

ويذكر سلامه، 1987 أن اللاعب أو الفريق الذي يجيد المناولة يستطيع أداء واجباته الدفاعية والهجومية في الملعب وهو بذلك يصبح قادراً على الدفاع عن مرماه ومهاجمة مرمى الخصم بكفاءة. ووضح حسن عبد الجواد، 1977 أن المناولة تعادل أهميتها أهمية التهديد على الرغم من أن التهديد هو أساس كرة القدم فإننا نجد أن الفريق الذي يحسن التهديد يصعب عليه كسب المباراة إذا كان أفراده لا يجيدون المناولة.

### ثالثاً:- الإخماد والسيطرة على الكرة:-

وتعني عند محمد عبده صالح ومفتي إبراهيم، 1994 امتلاك الكرة والتصرف بها بالطريقة المناسبة حسبما يقتضي الموقف، وتتطلب توقيتاً وإحساساً بالغاً من الأجزاء التي تقوم بالأداء.

لذا تعد مهارة مهمة وأساسية بكرة القدم، فالإخماد والسيطرة على الكرة والتحكم فيها والاستحواذ عليها يعني السيطرة على اللعب بصورة عامة ويؤكد التفوق فضلاً عن دخولها في الكثير من اختبارات الأداء الفني للاعب كرة القدم لقياس مدى قدرة اللاعب الأساسية على الاحتفاظ والتحكم فيها. والتعريف الإجرائي للباحث للإخماد والسيطرة على الكرة بأنه إخماد الكرات القادمة إلى اللعب والتصرف بها على وفق متطلبات المباراة وتعد هذه المهارة من المهارات المهمة في كرة القدم. ويذكر مختار، 1977 أن السيطرة على الكرة تشمل تحكم اللاعب في كل الكرات القادمة إليه سواء كانت عالية أو نصف عالية في إطار قانون اللعبة، وكثيراً ما يحقق الإخماد الجيد نتيجة جيدة لأداء مهارات أساسية ناجحة.

وفي هذا يؤكد يوسف لازم كماش 2017 أن عملية استلام الكرة والسيطرة عليها وإخمادها تتطلب حركة الجسم بأكمله والتي تساعد اللاعب على اتخاذ الوضع المناسب لجعل الكرة تحت سيطرته الكاملة مهما كان نوع واتجاه الكرة.

ويرى مارشال والاس، 2002: أن الأمر المهم في السيطرة على الكرة هو الثبوتية التي يجب أن يؤديها اللاعب باستمرار للحصول على سيطرة فاعلة على الكرة.

إن السيطرة على الكرة هو استلام الكرة، ويستخدم هذا النوع في السيطرة على الكرة المتحركة على الأرض ويقوم اللاعب بوضعها تحت سيطرته عن طريق تقديم الجزء المستخدم في استلام الكرة وسحبها إلى الخلف بمجرد ملامسته لها، أما إخماد الكرة فهو السيطرة على الكرة عندما تكون الكرة آتية من أمام اللاعب.

أما القسم الآخر فهو امتصاص الكرة وهو السيطرة على الكرة القادمة إلى اللاعب بصورة عالية وجعلها تحت تصرفه عن طريق امتصاص قوة وسرعة الكرة.

وتتجلى أهمية البحث بمعرفة تأثير البرمجة اللغوية العصبية من خلال معرفة فاعلية منهج تعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في تطوير بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للناشئين بعمر 13 – 15 سنة والذي سيقوم الباحث بتصميمه.

### هدف البحث

التعرف على تأثير المنهج التعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية في تطوير بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للناشئين بعمر 13-15 سنة.

### فرض البحث:

للمنهج التعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية تأثير معنوي في تطوير بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للناشئين بعمر 13-15 سنة.

### منهج البحث واجراءاته الميدانية:

### منهج البحث:

ان اختيار منهج البحث الذي يلائم طبيعة المشكلة يصل الى تحقيق اهداف البحث، فالمنهج هو الطريقة الصحيحة التي يعتمد عليها 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 بأنه " محاولة لضبط كل العوامل الأساسية 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 الاصيل.

الجدول (1)

التوزيع الطبيعي المجموعة الضابطة

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء	الاختلاف	الدلالة
1	اختبار الاخمد من مسافة 6 م في مربع		1.900	0.641	2.000	0.080	33.722	متجانس
2	اختبار دقة التهديف		7.350	0.933	7.000	0.055	12.698	متجانس
3	اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيره من مسافة 10 م		2.250	0.786	2.000	0.225	34.951	متجانس

الجدول (2)

التوزيع الطبيعي المجموعة التجريبية

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء	الاختلاف	الدلالة
1	اختبار الاخمد من مسافة 6 م في مربع		1.800	0.523	2.000	0.294-	29.064	متجانس
2	اختبار دقة التهديف		7.200	0.951	7.000	0.375	13.215	متجانس
3	اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيره من مسافة 10 م		1.950	0.686	2.000	0.062	35.197	متجانس

تجانس افراد عينة البحث:

اجرى الباحث التجانس والتكافؤ على افراد عينة البحث في متغيرات (اختبار الاخمد من مسافة 6 م في مربع، اختبار دقة لتهديف، اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيرة من مسافة 10 م) وبعدها اجري العمليات الاحصائية لهذه المتغيرات وبذلك باستعمال (ليفين، و t المحسوبة) وبذلك اصبح افراد العينة متجانسين وكما موضح في الجدول (3)

الجدول (3)

يبين تجانس وتكافؤ افراد عينة البحث

مستوى الدلالة	t المحسوبة	مستوى الدلالة	ليفين	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		المتغيرات
				ع	س	ع	س	
0.592	0.541	0.687	0.165	0.523	1.800	0.641	1.900	اختبار الاخمد من مسافة 6 م في مربع
0.618	0.503	0.878	0.024	0.951	7.200	0.933	7.350	اختبار التهديف دقة
0.206	1.285	0.319	1.021	0.686	1.950	0.786	2.250	اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيره من مسافة 10 م

### الادوات والوسائل والاجهزة المستخدمة في البحث

#### الادوات 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 (الانترنت)
- 3- كاميرا نوع ياباني المنشأ عدد 1
- 4- جهاز حاسوب نوع (dell)
- 5- كرات قدم عدد 20
- 6- صافرة
- 7- شواخص

#### أ- الاختبارات المهارية المستخدمة في البحث (التمرير - التهديف - الاخمد)

الاختبار الاول: - اختبار التمرير باتجاه ثلاثة اهداف صغيرة بكرة القدم على بعد 10 متر:

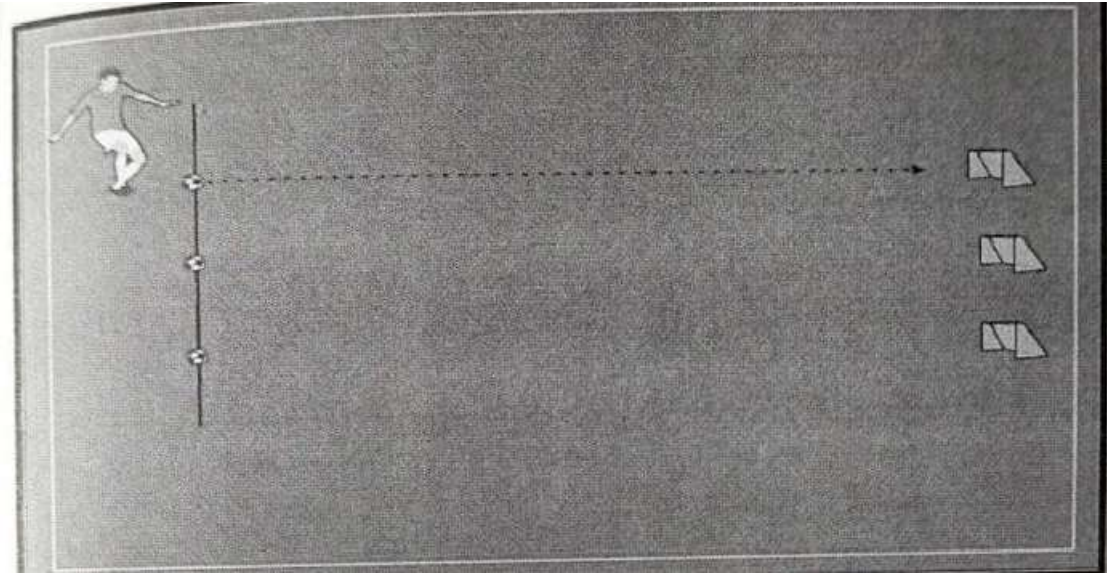
الغرض من الاختبار: قياس دقة التمرير

ادوات الاختبار: كرات قدم عدد (3) ثلاث محاولات لكل مختبر باتجاه هدف صغير يبعد 10 متر + شريط

قياس + صافرة + اهداف صغيرة (1 × 0.5 م)

وصف الاختبار: يبدأ المختبر عند سماع اشارة البدء بتمرير الكرات الثلاثة الواحدة تلو الاخرى باتجاه

الاهداف الصغيرة شكل ()

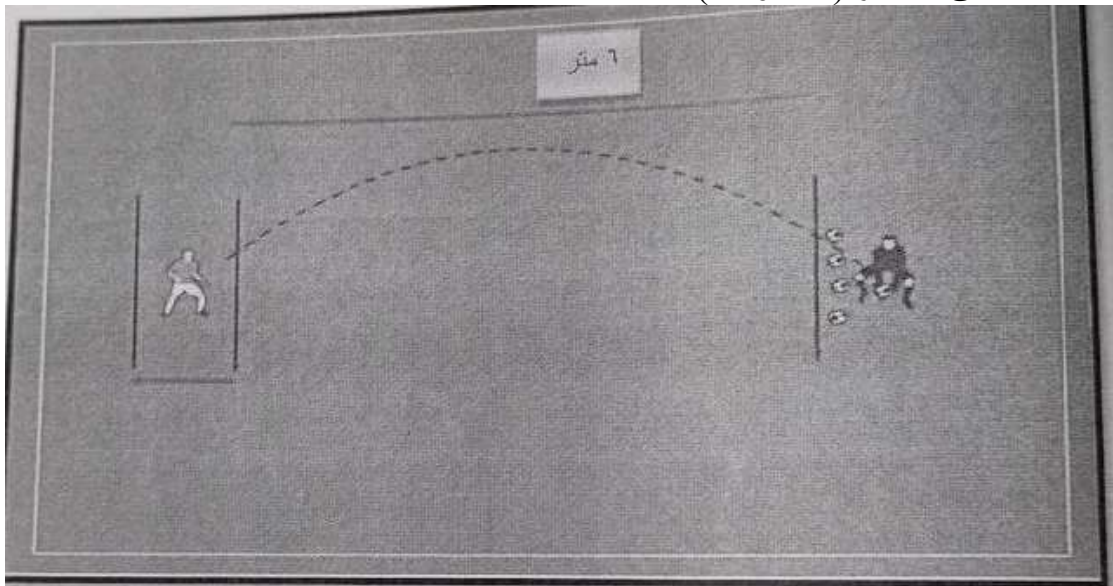


اختبار التمرير باتجاه ثلاثة اهداف صغير من مسافة 10 متر

حساب الدرجة: تحسب درجتان للمحاولة الناجحة ودرجة واحدة للمحاولة التي تمس العارضة او القائمين وصفر للمحاولة الفاشلة

ثانيا: - اختبار مهارة الاخمد والسيطرة على الكرة  
اختبار الاخمد من مسافة 6 متر في مربع (ايقاف حركة الكرة)  
الغرض من الاختبار: قياس دقة ايقاف الكرة واستعادة التحكم  
ادوات الاختبار: كرات قدم نظامية عدد (5) + صفارة + ملعب (2×6 م) + اشرطة ملونة + اشرطة قياس.  
وصف الاختبار: يقوم المدرب برمي الكرة من خط الرمي الذي يبعد عن منطقة الاخمد (6متر) بشكل عالي باتجاه المختبر الذي يقف داخل منطقة الاختبار والذي يحاول اخمد الكرة بأي جزء من جسمه عدا الذراعين وفق الشروط التالية للاختبار:

- يجب ان يكون الاخمد للكرة داخل منطقة الاخمد المحددة
- يجب رمي الكرة من قبل المدرب من الاسفل الى الاعلى وبنفس الطريقة لجميع المحاولات.
- تعاد الرمية غير الصحيحة
- تعطى للمختبر (5محاولات)



### اختبار الاخمداد من مسافة 6 متر

#### حساب الدرجة:

- تحتسب درجة واحدة لكل محاولة صحيحة
- لا تحتسب درجة للمختبر اذا خرجت الكرة من منطقة الاختبار اثناء الاختبار ولم يستطيع ايقافها
- لا تحتسب درجة للمختبر اذا اجتاز خط الاختبار بأحد قدميه
- لا تحتسب درجة للمختبر اذا اوقف الكرة بطريقة غير قانونية

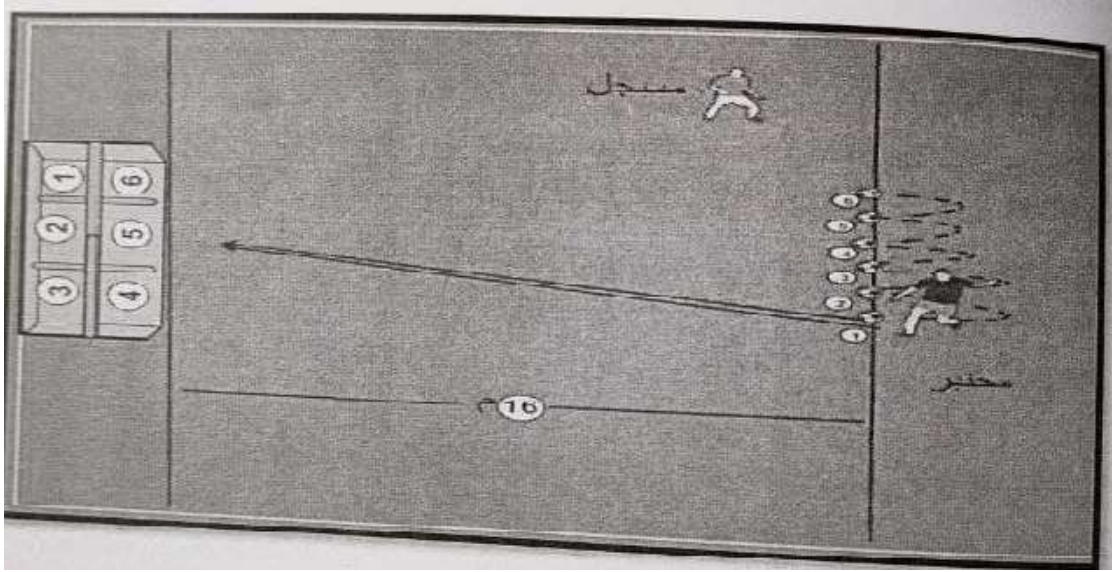
#### ثالثا:- اختبار مهارة التهديف بكرة القدم:

##### اختبار دقة التهديف بكرة القدم

##### الغرض من الاختبار: قياس دقة تهديف الكرة نحو المرمى

الادوات المستخدمة: مرمى مقسم الى مناطق وكل منطقة لها درجة + يرسم خط موازي لخط المرمى على بعد (16) متر وتوضع عليه (6) كرات قدم المسافة بين كرة واخرى (1) متر + شريط قياس وصف الاختبار: يقف اللاعب خلف الكرة رقم (1) وعند الاشارة يهدف الكرة نحو المربع رقم (1)، ثم يكرر التهديف بالكرة رقم (2) نحو المربع رقم (2) وهكذا حتى الكرة رقم (6).  
مع مراعاة بعض الملاحظات الادارية:

- تحتسب الدرجة حسب كل مربع تذهب اليه الكرة المحددة له
- تحتسب الخطوط ضمن المربع الاعلى
- التهديف خارج حدود المربع المحدد لكل كرة او خارج المرمى تكون درجته صفر



#### اختبار دقة التهديف

التسجيل: تحتسب درجة واحدة لكل كرة تدخل في المربع الخاص بها، وصفر للكرة الذي تكون خارج المربع المحدد لها، او خارج حدود المرمى. وبالتالي تحسب مجموع الدرجة التي يحصل عليها اللاعب من تهديف الكرات الستة واعلى درجة يمكن ان يحصل عليها اللاعب هي (6) واقل درجة هي صفر، يعطى اللاعب ثلاث محاولات ومن ثم يختار له افضل محاولة

#### التجربة الاستطلاعية الاولى

لغرض الوقوف على السلبيات التي قد تواجه الباحث في تطبيق الاختبارات المهارية (التمرير – التهديف – الاخمداد) وكذلك لغرض معرفة الوقت المناسب لكل اختبار ومعرفة مدى ملائمة الاختبارات للاعبين في الميدان، قام الباحث بأجراء تجربته الاستطلاعية على 10 من اللاعبين الناشئين من مجتمع البحث والمستبعبدين من عينة البحث. في يوم (الجمعة) المصادف 29 / 4 / 2022 على ملعب منتدى شباب غماس الرياضي بكرة القدم حيث توصل الباحث من خلال هذه التجربة الى ما يلي:-

- معرفة الوقت الكافي لكل اختبار من الاختبارات قيد الدراسة
  - معرفة العدد المناسب للكادر المساعد وتبين للباحث انه يحتاج الى مدربين اضافيين يساعده عدده
- (2)

- معرفة العدد الكافي من التجهيزات الرياضية والادوات والكرات

#### الدراسة الاستطلاعية الثانية:

تم اجراء التجربة الاستطلاعية الثالثة والخاصة بتطبيق وحدة تعليمية من المنهج التعليمي في يوم السبت الموافق (30 / 4 / 2022) لمعرفة الوقت الكافي لتطبيقها على افراد العينة وكذلك معرفة الادوات المستخدمة وعدد الكادر المساعد والمعوقات التي قد تظهر للباحث خلال تجربته الرئيسية.

الهدف: تجريب استخدام جزء من المنهج المقترح والتعرف على مدى وضوح مفردات ومكونات المنهج بالنسبة لعينة البحث من اللاعبين الناشئين بكرة القدم للمدرسة الكروية بمنندى شباب غماس الرياضي لعينة استطلاعية من مجتمع البحث، وبهدف ضبط جميع المتغيرات المرتبطة وصلاحيه أدوات البحث وسهولة التطبيق والأداء لمفردات المنهج ومكان التطبيق.

العينة: لاعبين ناشئين وعددهم (10) لاعبين ناشئين من نفس مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية.

- الأدوات: وحدات المنهج التعليمية وبعدد وحدة تعليمية واحدة من جميع مراحل المنهج قبل تطبيق المنهج بالتجربة الرئيسية التي تشتمل على ثلاثون وحدة تعليمية.

#### الاختبارات القبليّة

لغرض عزو النتائج التي تظهر بعد تطبيق المنهج التعليمي الى المتغير المستقل قام الباحث بأجراء الاختبارات القبليّة على المتغيرات التابعة المبحوثة وقد تم اجراء الاختبار القبلي للمهارات الاساسية (التمرير – التهديف – الاخمد) في يوم (الجمعة) المصادف 6 / 5 / 2022 في ملعب منندى شباب غماس الرياضي في تمام الساعة الثامنة صباحا

#### التجربة الرئيسية

- المنهج التعليمي المقترح باستخدام البرمجة اللغوية العصبية. مرفق (3)

- الهدف العام من المنهج:

- تعلم المهارات الاساسية بكرة القدم وهي: التهديف، المناولة، الاخمد من خلال البرمجة اللغوية العصبية.
- تنمية الاتجاهات والميول وغرس القيم الايجابية، بالإضافة إلى التحكم في الانفعالات وإكساب اللاعبين بالتفكير الايجابي واستخدام القدرات العقلية والتعرف على أهميتها بتعلم مهارات كرة القدم قيد البحث
- تحسين أداء مهارات كرة القدم (التهديف، المناولة، الاخمد) لدى اللاعبين الناشئين للمدرسة الكروية بمنندى شباب غماس الرياضي باستخدام البرمجة اللغوية العصبية بمستوى عالي وصولاً للإتقان والتنشيت.

- اهداف المنهج التعليمي:

وتكمن أهداف المنهج وفق جوانب التعلم بالأهداف التالية:

(أ) أهداف عامة معرفية:

التعرف على مفهوم البرمجة اللغوية العصبية وأهميتها عند تعليم وتعلم مهارات كرة القدم، من خلال تعريف اللاعبين بالقدرات العقلية ومكونات البرمجة اللغوية العصبية وأهميتها بالحياة العامة والرياضة وعند محاولة التعلم للنجاح والتميز في الأداء المهاري، من خلال اكتساب المعلومات والقوانين المرتبطة بالأداء الفني الصحيح لمهارات كرة القدم قيد البحث.

- أن يتعرف ويكتسب اللاعب معلومات ومعارف عن التطور التاريخي لكرة القدم.

- أن يتعرف ويكتسب اللاعب معلومات ومعارف عن قانون كرة القدم وعدد اللاعبين.
- أن يتعرف اللاعب على أهمية مهارات كرة القدم التهديف، المناولة، الاخمداد.
- أن يتعرف ويكتسب اللاعب مهارات البرمجة اللغوية العصبية ودورها في تحسين الأداء المهاري أن يكتسب اللاعب القدرة على أن يتخلى عن السلبية في التفكير.

#### (ب) أهداف عامة مهارية:

تحسين مستوى الاداء المهاري لمهارات كرة القدم التهديف، المناولة، الاخمداد, مكونات البرمجة اللغوية العصبية من إحساس داخلي وخارجي والتفكير الايجابي والتحكم بالحالة الانفعالية وتحديد الأنظمة التمثيلية المتمثلة بحواس الانسان المشاركة بالتعلم وفق القيم والمعتقدات التي ينشأ عليها اللاعب المتعلم وعلاقتها بتعلم مهارات كرة القدم قيد الدراسة. والتي تهدف لتحسين أداء مهارات كرة القدم قيد البحث من خلال:.

- أن يكتسب اللاعب القدرة على أداء مهارة التهديف.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على أداء مهارة المناولة.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على أداء مهارة الاخمداد.
- أن يتعرف على الأداء الصحيح والأخطاء الشائعة للمهارات.
- أن يتعرف اللاعب على الخطوات التعليمية لمهارة التهديف بكرة القدم.
- أن يتعرف اللاعب على الخطوات التعليمية لمهارة المناولة بكرة القدم.
- أن يتعرف اللاعب على الخطوات التعليمية لمهارة الاخمداد بكرة القدم.

#### (ج) أهداف عامة وجدانية ونفسية:

- أن يكتسب اللاعب الناشئ في هذه المرحلة العمرية اتجاهات إيجابية نحو الذات وغرس القيم الايجابية لإتقان المهارات الأساسية بكرة القدم قيد البحث.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على العمل الجماعي.
- أن يشعر اللاعب بالإثارة والتشويق.
- أن يكتسب اللاعب روح التعاون.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على تحمل المسؤولية.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على حب النظام.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على الثقة بالنفس وعدم التردد.
- أن يكتسب اللاعب القدرة على المشاركة الإيجابية والتعود عليها.
- أن يكتسب اللاعب بعض القيم الأخلاقية البناءة.

#### - أسس وضع المنهج التعليمي المقترح:

- أن يخضع المنهج للهدف العام من المقرر الخاص من الاتحاد العراقي المركزي لكرة القدم في تعلم المهارات الاساسية بكرة القدم للناشئين.
- تحديد أهداف المنهج طبقاً لأهداف وجوانب التعلم النفس حركية والانفعالية والمعرفية.
- مدى توافر الأجهزة والأدوات المستخدمة بالبحث.

- مرونة المنهج وإمكانية تطبيقه عمليا.
- أن يحقق المنهج الإعداد المتكامل للاعبين من الناحية العقلية والانفعالية بالإضافة إلى الناحية المهارية.
- أن يراعي المنهج خصائص واحتياجات اللاعبين المهارية
- أن يراعي الفروق الفردية بين اللاعبين.
- أن يتميز بالتدرج من السهل إلى الصعب.
- أن يتنوع المنهج بين الحركة والنشاط والتغيير.
- يتحدى محتوى المنهج قدرات المتعلمين اللاعبين ويولد لديهم الحافز للتطور.
- يراعي امن وسلامة اللاعب وسرية المعلومات.
- أن ينمي المنهج التفكير العلمي الذاتي المنظم للمتعلم.
- أن يساعد المنهج على تقوية روح التعاون والألفة.
- أن يراعي تقديم تعليمات وإرشادات ومعلومات معرفية ومهارية توضح النواحي الفنية الصحيحة لكل خطوة تعليمية لتلاشي الخطأ وتصحيحه.
- أن يتناسب المنهج مع عمر المتعلمين وقدراتهم.
- أن يكسب المنهج اللاعبين القدرة على البرمجة الإيجابية في تعلم مهارات كرة القدم.
- أن تكون أهداف المنهج التعليمي واضحة للاعبين وفريق العمل.

#### - خطوات إعداد المنهج التعليمي المقترح:

- بالرجوع إلى محتوى المنهج الخاص بالاتحاد العراقي لكرة القدم والخاص بالمدارس الكروية للناشئين التابعة لهم و الذي يوضح منهاج العمل لتعليم مهارات كرة القدم في المدرسة الكروية الخاصة بكرة القدم والتابعة لمنندى شباب غماس
- قام الباحث بوضع المنهج التعليمي المقترح بتطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية كبرنامج عقلي وانفعالي للمساهمة في تعليم مهارات كرة القدم قبل الإحماء، والمرحلة الثالثة التدريب على مكونات البرمجة اللغوية العصبية بعد النشاط التطبيقي من الوحدة التعليمية بما ينسجم وتعلم مهارات كرة القدم قيد البحث بما ينسجم ومكونات وتطبيقات البرمجة اللغوية العصبية في جميع مراحل تطبيق البرنامج.
- توزيع المهارات الاساسية ومكونات البرمجة اللغوية العصبية على الوحدات التعليمية، بحيث يتم في البدء التدريب مكونات البرمجة اللغوية العصبية والبدء بالتعرف عليها وتطبيقها
- عرض المنهج على خبراء علم النفس الرياضي مرفق (1)، وخبراء كرة القدم مرفق (2)، وتم الاتفاق على محتوى المنهج وفقا لآراء السادة خبراء علم النفس الرياضي وعددهم (11) خبير في علم النفس الرياضي وخبراء كرة القدم وعددهم (13).

#### - زمن المنهج التعليمي:

إن المنهج المقترح مدته ثلاثة أشهر وعشرة ايام ويتكون من (30) وحدة تعليمية، مدة الوحدة (30) دقيقة لتطبيقات البرمجة اللغوية العصبية من اصل (90) دقيقة كوقت مخصص للوحدة التعليمية وفق منهج الاتحاد المركزي لكرة القدم المتبع والمتبقي من وقت الوحدة التدريبية التعليمية (60) دقيقة لتطبيق تدريبات تعلم مهارات كرة القدم هذا ما تم تطبيقه على المجموعة التجريبية.

لفترة من 13/ 5/ 2022 ولغاية 23 / 8 / 2022 تم تطبيق المنهج التعليمي وفق البرمجة اللغوية العصبية (15) أسبوعا وبواقع وحدتان تعليميتان أسبوعيا لتدريب القدرات العقلية ومكونات البرمجة اللغوية

العصبية لتعلم مهارات كرة القدم (30) دقيقة لكل وحدة تعليمية كتدريب نفسي (عقلي وانفعالي) للقدرات العقلية كمدخل إلى البرمجة اللغوية العصبية والمتبقي من زمن الوحدة التعليمية (60) دقيقة تدريب مهاري تطبيقي لمهارات كرة القدم قيد البحث، بذلك يبلغ مجموع الوحدات التعليمية كبرنامج نفسي (30) وحدة تعليمية لتطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية، ليكون مجموع وقت التدريب النفسي (15) ساعة في البرنامج و(30) ساعة لتطبيق مهارات كرة القدم قيد البحث

#### – مراحل تطبيق المنهج التعليمي:

يشتمل البحث في تطبيقه على ثلاثة مراحل:

#### المرحلة الأولى:

وتشتمل على (6) وحدات تعليمية زمن الجزء الفعلي (النفسية) (30) دقيقة وزمن الوحدة التعليمية وفق منهاج الاتحاد العراقي لكرة القدم (90) دقيقة، يتم تعريف اللاعبين بمفردات المنهج التعليمي قبل بدء الوحدة التعليمية المتكونة من (90) دقيقة وفق منهاج الاتحاد العراقي لكرة القدم حيث يتم أخذ وقت مدة (30) دقيقة من الوحدة التعليمية كمتطلبات تطبيق المنهج التعليمي المقترح وفق البرمجة اللغوية العصبية تطبيقات نفسية وتدريب القدرات العقلية: الانتباه، والادراك، والذكاء كمدخل إلى تطبيقات البرمجة اللغوية العصبية ويتم شرح مفردات مهارات كرة القدم قيد البحث ومفهومها ومراحل التعلم وقانون الأداء الصحيح والأخطاء الشائعة بالنماذج التي يتصورها اللاعب راعي الباحث تطبيقات البرمجة اللغوية العصبية ومكوناتها من احساس داخلي بأن يشعر اللاعب بقدرته على الأداء ولدية الشجاعة لذلك واحساس خارجي بالبيئة المحيطة بتعلم المهارات الأساسية بكرة القدم مدرب ملعب زملاء كرات اضاءة اللوان وان يستثير احساسه للتعلم بتنشيط وتنويع الحواس للمشاركة في الأداء وفق نموذج صحيح داخل الغرفة العقلية للمتعلم بتفكير ناجح وايجابي في تعلم هذه المهارات.

#### المرحلة الثانية:

وتشتمل هذه المرحلة على (12) اثنا عشر وحدة تعليمية بزمن فعلي لتطبيق البرمجة اللغوية العصبية (30) دقيقة من كل وحدة تعليمية التي مدتها (90) دقيقة يتم تطبيقها قبل الاحماء والجانب التعليمي والتطبيقي للوحدة التعليمية، وبعد تطبيق تدريبات القدرات العقلية وتعريف اللاعبين بمفردات المنهج التعليمي ومفهوم البرمجة اللغوية العصبية ومكوناتها والقدرات العقلية ومهارات كرة القدم يتم الدخول إلى المرحلة الثانية من المنهج التعليمي المقترح لتعلم مهارات كرة القدم وفق محاور البرمجة اللغوية العصبية، يتم تطبيق مفردات هذه المرحلة قبل الإحماء في الوحدة التعليمية تطبيق [محاور البرمجة اللغوية العصبية قبل الإحماء] في الوحدة التعليمية في هذه المرحلة، التي تشتمل تطبيق تدريبات القدرات العقلية قيد البحث وتطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية بمكوناتها بما ينسجم والقدرات العقلية كمدخل وقاعدة متداخلة مع البرمجة اللغوية العصبية ومكوناتها من احساس اللاعب باستعداده وقدرته على الأداء بصورة جيدة وشعور المدرب بالرضا عن ادائه وكذلك الزملاء مما يجعل اللاعب سعيد ومتفائل على ان يستطيع اشراك اغلب الحواس بالتعلم ان أمكنه ذلك على ان يستثير كل امكاناته العقلية والانفعالية والمهارية عند تصور الأداء بالتفكير ومعالجة المعلومات داخل عقله بأنه يستطيع ذلك ما دام غير يستطيع وليس هناك فشل سأحاول سأنجح وصولاً لأفضل أداء لمهارات كرة القدم قيد البحث

#### المرحلة الثالثة:

وتشتمل هذه المرحلة على (12) اثنا عشر وحدة تعليمية بزمن فعلي قدره (30) دقيقة من الوحدة التعليمية العامة (90) دقيقة وبعد النشاط التعليمي والتطبيقي ثم تطبيق المنهج التعليمي المقترح وفق البرمجة اللغوية العصبية على تعلم مهارات كرة القدم قيد البحث وكما في الوحدات التعليمية الثلاثون في المنهج التعليمي المقترح لتعلم مهارات كرة القدم وفق البرمجة اللغوية العصبية مرفق (4).

#### محتوى المنهج التعليمي:

### محور البرمجة اللغوية العصبية: Neuro Linguistic Programming

ويشتمل على تنمية مهارات الاسترخاء العضلي والعقلي وقدرات الانتباه والإدراك والذكاء والمحاكاة والإحساس الداخلي والخارجي والحالة الانفعالية المثلى والتفكير الإيجابي استناداً إلى القيم والمعتقدات التي نشأ عليها اللاعب المتعلم وفق أنظمتها التمثيلية السمعية والبصرية والحسية في الإدراك والتعلم والقيم والمعتقدات كمكونات للبرمجة اللغوية العصبية بما يناسب موضوع البحث في أفضل وأسرع تعلم لمهارات كرة القدم: التهديف، المناولة، الإخماد، حيث استعان الباحث بالمراجع العلمية والدراسات ذات العلاقة وخبراء علم النفس الرياضي مرفق (1) لتحديد مكونات البرمجة اللغوية العصبية بما يتوافق والهدف من المنهج التعليمي المقترح وفق مكونات البرمجة اللغوية العصبية واتفاق خبراء علم النفس الرياضي على مكوناتها وكما في جدول(4).

#### جدول (4)

نسب اتفاق خبراء علم النفس الرياضي على مكونات البرمجة اللغوية العصبية

(ن = 10)

م	مكونات البرمجة اللغوية العصبية	التكرار	النسبة المئوية
1	التفكير الإيجابي	9	90%
2	الأنظمة التمثيلية	8	80%
3	الحالة الانفعالية	7	70%
4	الإحساس الداخلي	8	80%
5	الإحساس الخارجي	8	80%
6	القيم والمعتقدات	7	70%
7	لغة الجسم	2	20%
8	قوة اللغة	2	20%
9	إنجاز الهدف	4	40%
10	مهارات الاتصال بالغير	3	30%
11	التفوق في فن الاتصال	4	40%

يتضح من الجدول (4) أن أعلى نسبة وقدرها 90% حصلت عليها التفكير الإيجابي وحصلت كل من الإحساس الداخلي والإحساس الخارجي والأنظمة التمثيلية على نسبة 80% والقيم والمعتقدات والحالة الانفعالية على نسبة 70% وباقي المكونات حصلت على نسبة أقل من 50% من اتفاق الخبراء.

إن المنهج المقترح مدته ثلاثة أشهر وعشرة أيام ويتكون من (30) وحدة تعليمية، مدة الوحدة (30) دقيقة لتطبيقات البرمجة اللغوية العصبية من اصل (90) دقيقة كوقت مخصص للوحدة التعليمية وفق منهج الاتحاد العراقي لكرة القدم المتبع والمتبقي من وقت الوحدة التدريبية التعليمية (60) دقيقة لتطبيق تدريبات تعلم مهارات كرة القدم مهاريا هذا ما تم تطبيقه على المجموعة التجريبية.

#### - تطبيق المنهج المقترح:

قام الباحث بتطبيق المنهج التعليمي المقترح باستخدام البرمجة اللغوية العصبية خلال الفترة من 13/ 5 / 2022 إلى 23 / 8 / 2022 حيث تم تطبيق المنهج التعليمي مرفق (4) على المجموعة التجريبية لمدة ثلاثة أشهر وعشر أيام بواقع خمسة عشر أسبوعا وبواقع وحدتان اسبوعيا ليكون المنهج مكون من (30) وحدة تعليمية وزمن الوحدة التعليمية وفق البرمجة اللغوية العصبية ثلاثون دقيقة يتم تطبيقها قبل واثنا وبعد الوحدة التعليمية التدريبية المهارية البالغة 60 دقيقة.

#### المتغيرات الخارجية قبل تطبيق المنهج التعليمي:

##### تدريس وتعليم مهارات كرة القدم:

ان مهمة تدريب وتعليم مهارات كرة القدم لعينة البحث كانت منطية بالمدرسين المتواجدين في المدرسة الكروية وعددهم ثلاثة مدربين والباحث من ضمنهم، وذلك لتواجد عدد كافي ومميز واصحاب خبرة في التدريب وهم لهم خبرتهم يساعدهم بعض المساعدين و هم لاعبين متقدمين مثلوا اندية الدرجة الممتازة، فكان رأي اللجنة العلمية في منتدى شباب غماس الرياضي أن يكون تطوير القدرات العقلية وتطبيقات البرمجة اللغوية العصبية من قبل الباحث لمدة (30) دقيقة ويقوم المدرب والباحث من ضمنهم بالتدريب المهاري (60) دقيقة المتبقية من الوحدة التعليمية التي مدتها (90) وفق منهاج (مقرر) الاتحاد العراقي لكرة القدم كون الباحث هو احد المدربين في المنتدى.

##### أ- متغيرات مرتبطة بمكان التعليم:

ملاعب كرة القدم وقاعة متعددة الاغراض بجانب الملاعب في منتدى شباب غماس الرياضي

##### ب- متغيرات مرتبطة بعامل الوقت:

لقد راعى الباحث التزام اللاعبين الناشئين بالدوام في مدارسهم واختيار الاوقات المناسبة للتدريب وكانت اوقات التمرين من الساعة الخامسة والنصف مساء الى الساعة السابعة مساء

##### - تطبيق المنهج التعليمي المقترح في البرمجة اللغوية العصبية لتعلم مهارات كرة القدم الاساسية:

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 ولغاية 23 / 8 / 2022 على اللاعبين الناشئين بكرة القدم للمدرسة الكروية 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 والمتبقي من وقت الوحدة التعليمية (60) دقيقة تدريب مهاري. يتم تطبيق المنهج التعليمي على ثلاثة مراحل عند تطبيقه وهي:

##### المرحلة الأولى:

تطبيق تدريبات البرمجة اللغوية العصبية 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. وفق التفاصيل في مرفق (4) قام الباحث بتطبيق المنهج التعليمي المقترح باستخدام البرمجة اللغوية العصبية خلال الفترة من 13 / 5 / 2022 إلى 23 / 8 / 2022 حيث تم تطبيق المنهج التعليمي مرفق (4) على المجموعة التجريبية لمدة ثلاثة أشهر وعشرة ايام بواقع خمسة عشر أسبوعا وبواقع وحدتان اسبوعيا ليكون المنهج مكون من (30) وحدة تعليمية وزمن الوحدة التعليمية وفق البرمجة اللغوية العصبية ثلاثون دقيقة يتم تطبيقها قبل واثناء وبعد الوحدة التعليمية التدريبية المهارية

### 3- القياسات البعدية:

بعد انتهاء الوحدة التعليمية الثلاثون من المنهج التعليمي المقترح وفق البرمجة اللغوية العصبية تم قياس مستوى أداء مهارات كرة القدم قيد البحث للتعرف على أثر تطبيق المنهج التعليمي على المهارات الاساسية بكرة القدم مع مراعاة تنفيذ الاختبارات بنفس الظروف التي تمت في القياسات القبليّة قدر الممكن. وذلك في يوم 24 / 8 / 2022.

عرض نتائج قيم بعض المهارات بكرة القدم وتحليلها ومناقشتها:  
عرض نتائج قيم بعض المهارات بكرة القدم للمجموعة الضابطة وتحليلها ومناقشتها  
الجدول(5)

يبين الفروق بين الاختبارات القبليّة والبعدية في بعض المهارات بكرة القدم للمجموعة الضابطة

ت	المتغير	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
			ع	س	ع	س		
1	اختبار الاحماد من مسافة 6 م في مربع		1.90	0.64	2.450	0.68	3.264	0.004
2	اختبار دقة التهديف		7.35	0.93	10.15	1.04	9.491	0.000
3	اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيرة من		2.25	0.78	4.300	0.97	6.907	0.000

مسافة 10 م									
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

عرض نتائج بعض المهارات بكرة القدم وتحليلها ومناقشتها للمجموعة التجريبية:-

الجدول (6)

يبين الفروق بين الاختبارات القبلي والبعدي في بعض المهارات بكرة القدم للمجموعة التجريبية

ت	المتغير	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t	مستوى الدلالة
			ع	س	ع	س		
1	اختبار الاخماد من مسافة 6 م في مربع		0.52	1.80	0.63	4.250	15.158	0.000
2	اختبار دقة التهدي ف		0.95	7.20	0.85	13.10	36.627	0.000
3	اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيره من مسافة 10 م		0.68	1.95	0.68	5.400	18.421	0.000

عرض نتائج بعض المهارات بكرة القدم وتحليلها ومناقشتها للمجموعتين الضابطة والتجريبية:-

الجدول (7)

يبين الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي في بعض المهارات بكرة القدم

ت	المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		t	مستوى الدلالة
		ع	س	ع	س		
7	اختبار الاخماد من مسافة 6 م في مربع	0.686	2.450	0.639	4.250	8.586	0.000
8	اختبار دقة التهديف	1.040	10.150	0.852	13.100	9.812	0.000
9	اختبار التمرير باتجاه ثلاث اهداف صغيره من مسافة 10 م	0.979	4.300	0.681	5.400	4.127	0.000

## الاستنتاجات والتوصيات

### الاستنتاجات:-

- فاعلية المنهج التعليمي المقترح وفق البرمجة اللغوية العصبية في تنمية المهارات الاساسية بكرة القدم للناشئين (التهديف, التمرير, الاخمد) لعينة البحث
- مهارتي (التهديف،والاخمد) هما اكثر المهارات الاساسية تحسنا بعد تطبيق المنهج التعليمي المقترح
- هناك علاقة ايجابية بين تنمية المهارات الاساسية قيد البحث ومكونات البرمجة اللغوية العصبية.

### التوصيات:-

- ضرورة استخدام التقنيات الحديثة والمتمثلة باستخدام الحاسوب والاطلاع عليها من قبل الباحثين في مجال البرمجة اللغوية العصبية لانها تتميز بالدقة والمصدقية وتعطي نتائج حقيقية
- ضرورة اهتمام مدربي كرة القدم للفئات السنوية خاصا الناشئين بزيادة وتكثيف الدورات التدريبية التي تتعلق بجانب علم النفس العصبي مما يجعل اللاعبين على استعداد دائم من حيث الجانب النفسي
- الاستمرار في اجراء البحوث والدراسات العلمية على الالعب الرياضية الاخرى للتعرف على المزيد من الحقائق والنتائج التي تصب في صالح العمل الرياضي

## 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. يوسف لازم كماش: المهارات الاساسية في كرة القدم تعليم – تدريب، دار الخليج للنشر والتوزيع، 2017.
4. جارس هيوس: كرة القدم الخطط والمهارة، ترجمة موفق المولى، مطبعة التعليم العالي، 1991م.
- 5.
6. Brookp. niclas:the cocker push pass national and conditioning association journal.V-12, no, 2, 1999,p.162
7. حنفي محمود مختار: كرة القدم للناشئين، دار الفكر العربي، القاهرة، 1081م.
8. بهاء الدين ابراهيم سلامة: الاعداد المهاري بكرة القدم، مكتبة الطالب الجامعي، 1987م.
9. كرة القدم تعليم وتدريب: عادل تركي حسن. سلام جبار صاحب:المكتبة الرياضية الشاملة.
- 10.Deitrich harra (1982):principles of sport training sportvelag Berlin.
11. Richard,Bandler (1985):Using for Brain-forAchange: NEURO-LINGuistic programming connirae and steve and reaseds – real people press.
12. Gardner,H(1993):Frames of mind:The Theory of Multiple intelligences,Fontana press,Glasgow GB
13. فؤاد الدواش: البرمجة اللغوية العصبية من الرؤية الى الفعل، القاهرة، مكتبة الانجلو المصرية، 2008.
14. عامر ابراهيم: منهجية البحث العلمي، ط1، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2012.
15. نوري ابراهيم الشوك ورافع صالح فتحي: دليل الباحث لكتابة الابحاث في التربية الرياضية، بغداد، مطبعة دار الشهد، 2004.

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