أثر برنامجين تعليميين لفنيات التفكير الاستراتيجي لتعليم لعبة الشطرنج في تنمية بعض مظاهر الانتباه للفئة العمرية ١٣-١٤سنة

محمد سهيل نجم
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة الموصل
البريد الالكتروني: dr.mohed@uomosul.edu.iq
محمد غانم أحمد الطائي
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة/جامعة الموصل
البريد الالكتروني: mgammgam84@gmail.com

تاريخ تسليم البحث ٢٠٢١/٤/١٢..... تاريخ قبول النشر ٢٠٢١/٦/٢٣
DOI: 10.33899/rjss.2022.173615

الملخص

هدف البحث الى ما يأتي :
إعداد برنامجين يتضمنان فنيتين من فنيات التفكير الإستراتيجي للعبة الشطرنج والكشف عن أثر البرنامجين في تنمية بعض مظاهر الانتباه، وبخصوص منهج البحث استخدم الباحثان المنهج التجريبي لملائمته وطبيعة البحث ، وتمثل مجتمع البحث بالفئة العمرية (١٣-١٤) سنة في مدينة الموصل، إذ بلغ عدد البنين (٤٠٧٥٠) وعدد البنات (٢٨٤٧٨) ومجموعهما (٦٩٢٢٨)، وقد اعتمد الباحثان الفئة العمرية للبنين كمجتمع للبحث. وبطريقة القرعة تم تسمية ثانوية القادة كمركز لإجراء التجارب الإستطلاعية الخاصة بمتغيرات البحث، ومركز ثانوية الأوائل لإجراء تجربة البحث التجريبية، إذ تكونت عينة البحث من (٦٠) متعلماً ثم قسمت هذه العينة إلى مجموعتين بالقرعة، تضم كل مجموعة (٣٠) متعلماً، ثم قام الباحثان بتسمية المجموعتين بشكل عشوائي أيضاً بحسب فنيتي التفكير الإستراتيجي، إذ بلغ عدد متعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات (٣٠) متعلماً، في حين بلغ عدد متعلمي المجموعة التجريبية الثانية التي تدرس بحسب فنية سيناريوهات التفكير (٣٠) متعلماً، وقد تم إستبعاد (٨) متعلمين من المجموعة التجريبية الأولى و(٣) متعلمين من المجموعة التجريبية الثانية بسبب عدم الإلتزام بدروس البرنامج، إذ بلغ عدد أفراد العينة بعد الإستبعاد (٤٩) متعلماً، وبخصوص التصميم التجريبي فقد اعتمد الباحثان تصميم المجموعات المتناظرة، وقام الباحثان بإجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث وتجانس التباين في (مظاهر الانتباه، والذكاءات المتعددة) فضلاً عن القدرة العقلية، كما قام الباحثان بإجراء الاختبار القبلي في (مظاهر الانتباه)، ثم قام الباحثان بإعداد برنامج تعليمي لكلا المجموعتين التجريبيتين وبحسب الفنيات الخاصة بها بواقع (٢٠) وحدة تعليمية، ثم اجري الاختبار البعدي في مظاهر الإنتباه على عينة البحث من أجل الحصول على البيانات الخام والتي عولجت إحصائياً من خلال النسبة المئوية لتحديد نسبة إتفاق الخبراء، لـ(معامل الإرتباط البسيط، معامل سبيرمان – براون، والوسط الحسابي، والإنحراف المعياري، واختبار ليفين، والإختبار التائي لعينتين مستقلتين، والإختبار التائي لعينتين مرتبطتين، وقد تم الإستعانة بالحقيبة الإحصائية (SPSS) لإجراء التحليل الإحصائي)، وأظهرت النتائج تقارب أثر كل من برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنيات التفكير من جميع الإتجاهات وبرنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير في تنمية مظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وزمن مظاهر الإنتباه .
وفي ضوء نتائج واستنتاجات البحث يوصي الباحثان بما يأتي :
١- إعتماد المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج كمادة أساسية لمدارس المتوسطة لمديريات التربية .
٢- إعتماد كل من برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات وبرنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير في تدريس المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج .

٣- إعتماد الحزم الذهنية وما تتضمنه من ألعاب وتمرينات ومهام ذهنية في تدريب القدرات الذهنية لمتعلمي الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة.

٤- إعتماد الوسائل التعليمية المستخدمة في البحث في تدريس المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج.

الكلمات المفتاحية: (فنيات التفكير الاستراتيجي، لعبة الشطرنج، مظاهر الانتباه).

The Impact of Two Educational Programs for the Techniques of Strategic Thinking to Teach the Game of Chess on the Development of Some Aspects of Attention for the Age Group 13-14 Years

Mohammed Suheel Najem
College of Physical Education & Sport Sciences / University of Mosul
e-mail: dr.mohed@uomosul.edu.iq
Mohammed Ghanim Al-Tae
College of Physical Education & Sport Sciences / University of Mosul
e-mail: mgammgam84@gmail.com

Received Date: 12/04/2021 ……. Accepted Date 23/06/2021
DOI: 10.33899/rjss.2022.173615

ABSTRACT

The aim of the research is the following:
Preparing a program that includes two techniques of strategic thinking of the game of chess and revealing the effect of the program on developing some aspects of attention. Regarding the research methodology, the researchers used the experimental method for its suitability and the nature of the research. The research community represented the age group (13-14) years in the city of Mosul, as the number of boys reached (40750) and the number of girls (28478) and their total (69228). The researchers adopted the age group of boys as the research community. And by the method of drawing lots, the leaders secondary school was named as a center for conducting exploratory experiments related to research variables and the Al-Awael secondary center for conducting the experimental research experiment, as the research sample consisted of (60) learners, then this sample was divided into two groups by lot, each group includes (30) learners, then the two researchers randomly named the two groups also according to the two techniques of strategic thinking. According to the technique of thinking scenarios (30) learners, and (8) learners were excluded from the first experimental group and (3) learners from the second experimental group due to lack of commitment to the program's lessons, and with regard to the experimental design, the two researchers adopted the design of the corresponding groups, and the two researchers conducted the equivalence between the two research groups and the homogeneity of the variance in (aspects of attention, and multiple intelligences) as well as mental ability. An educational program for both experimental groups according to their own techniques by (20) educational units, then a post-test was conducted in the aspects of attention on the research sample in order to obtain the raw data that were statistically treated through the percentage to determine the percentage of expert agreement, for (simple correlation coefficient, and Spearman-Brown coefficient, and the arithmetic mean, and standard deviation, and Levin's test, and the T-test for two independent samples, and the T-test for two linked samples, and the statistical package (SPSS) was used to conduct statistical analysis), and the results showed the convergence of the impact of each of the strategic thinking program according to thinking techniques from all directions and the strategic thinking program according to Artistic thinking scenarios in developing the aspects of attention (focus, and distribution, and transformation) and the time of attention manifestations.
In light of the results and conclusions of the research, the researchers recommend the following:

1. Adopting the educational content of the game of chess as a basic material for middle schools for directorates of education.
2. Adopting both the strategic thinking program according to the technique of thinking from all directions and the strategic thinking program according to the art of thinking scenarios in teaching the educational content of the game of chess.
3. Adopting mental packages and the games, exercises and mental tasks they contain in training the mental capabilities of learners of the age group (13-14) years.
4. Adopting of the educational methods used in research in teaching the educational content of the game of chess.

Keywords: (Strategic Thinking Techniques, Game of Chess, Aspects of Attention).

١ – التعريف بالبحث

١ – ١ مقدمة البحث وأهميته:

يعد التعليم هو المحرك الحيوي لمختلف المسارات الإقتصادية والإجتماعية والتكنولوجية في أي مجتمع، بل إن تقدم الدول ورقيها ما هو إلا مؤشر واضح على جودة التعليم فيها، وينظر لمؤسسات التعليم اليوم بوصفها محوراً رئيساً في تلبية إحتياجات المجتمع والوفاء بمتطلبات التنمية في ظل التغيرات العالمية المتلاحقة، مما دفع هذه المؤسسات إلى السعي المستمر إلى تحسين وتجويد مخرجاتها. وتعد المؤسسات التعليمية بما تضمنه من مدارس، ومراكز للتدريب ومعاهد وكليات، وجامعات، وغيرها من أهم المؤسسات في المجتمع، وذلك بحكم دورها في الحفاظ على ثقافة المجتمع، والعمل على تطويره من خلال تنمية أفراده وتزويدهم بالمعلومات والمهارات والتقنيات والإتجاهات الحديثة في المجالات كافة.

إن هذه الرسالة خلقت تحديات أمام هذه المؤسسات دفعتها للبحث عن أدوات وآليات تمكنها من التغلب على هذه التحديات ، ومن بين هذه الآليات ضرورة تبني تفكير إستراتيجي، بمعنى أن البعد الإستراتيجي في مجال التعليم أصبح ضرورة ملحة وليس إختيار يمكن الإستغناء عنه، إذ أكد كلاً من (الشديفات والحراحشة) "إلى أن التفكير الإستراتيجي هو الأسلوب الذي سيحدد التوجهات الخاصة بالأنشطة وسيساعد المؤسسات التربوية على مواجهة المشكلات والتغيرات الداخلية والخارجية كما أنه سيساهم في رفع مستوى أدائه، الأمر الذي يتطلب تبني مدخل التفكير الإستراتيجي في هذه المؤسسات" . (الشديفات والحراحشة،٢٠٠٥, ١٣٦)

ويضيف (الفواز) "بأن التفكير الإستراتيجي يسهم من خلال المستوى التشغيلي في وضوح الرؤية، وترتيب الأولويات وتحديدها وإشاعتها بين المتعلمين، والتطوير والتحديث المستمرين، مما يؤدي إلى تحسين الأداء وحل المشكلات في أثناء التعامل مع المواقف التعليمية واتخاذ القرارات اللازمة لإنجاح الموقف التعليمي، وذلك من خلال أنماط التفكير الإستراتيجي التي تتعدد بتعدد المواقف التي يواجهها المتعلمون وفقاً لأساليب إختيارهم للبدائل الإستراتيجية" . (الفواز، ٢٠٠٨، ٢٣)

وتعد لعبة الشطرنج من أكثر الرياضات الفكرية استخداماً للقدرات العقلية لما تتطلبه من ذكاء وتركيز انتباه وتصور عقلي من أجل إتخاذ القرارات الإستراتيجية الملائمة لموقف اللعب، إذ يذكر (مصطفى) "بأن الإنتباه في المجال الرياضي يتميز بعدة مظاهر، وإن الوصول إلى المستويات الرياضية العاليا يتوقف إلى حد كبير على نمو وإتقان تلك المظاهر لدى الأفراد وبدرجات متفاوتة تختلف باختلاف طبيعة كل نشاط، ويعد الإنتباه شرطاً ضرورياً

من شروط الملاحظة الناجحة ويتميز بوجود حالة تأهب عقلي أو حالة من اليقظة لكي يحسن أو يدرك مجموعة من الوقائع أو الظروف أو الأشياء" . (مصطفى،٢٠١٤، ١٨)

مما تقدم تبرز أهمية البحث في :

١. كونه الدراسة الأولى في مجال تنمية التفكير الإستراتيجي للفئة العمرية (١٣-١٤) سنة.

٢. الدراسة الأولى في مجال تعليم وتنمية مهارات اللعب في لعبة الشطرنج.

٣. تفعيل دور الألعاب الفكرية في الأنشطة الرياضية متمثلة بلعبة الشطرنج والألعاب الفكرية المعززة لها.

٤. إعداد منهجية للتفكير الإستراتيجي قائمة على فنيات التفكير الإستراتيجي من خلال لعبة الشطرنج.

٥. كما يستمد البحث الحالي أهميته من خلال تنمية بعض مظاهر الانتباه.

١-٢ مشكلة البحث:-

تتمحور مشكلة البحث في المحاور الآتية:

إن الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة لم تتعرض إلى برامج تفكير تنمي ملكة التفكير الاستراتيجي بهدف إعدادهم للمستقبل، بل انحصر التفكير الاستراتيجي بالفئات العمرية المتقدمة كالإداريين والقادة والمدربين وغيرهم، وعدم وجود أي دراسة تناولت لعبة الشطرنج إستخدمت برامج التفكير والتعلم في تعليم تكتيكات اللعبة، وأن أنشطة درس التربية الرياضية لا توفر المجال الزمني اللازم لتنمية مهارات التفكير التأملي والذي يؤثر بدوره على القدرة على إتخاذ القرار الصائب، وكذلك قِلَّت إهتمام درس التربية الرياضية وباقي الدروس المنهجية بالمهارات والقدرات الذهنية والذي بدوره ينعكس سلباً على النشاط الذهني للمتعلمين والتحصيل الدراسي والقدرات الذهنية كالانتباه ومظاهره، وعلى الرغم من أن درس التربية الرياضية والأنشطة الرياضية توفر مجال حركة مقارنة بباقي الدروس إلا أن قرارات الموقف التعليمي محصورة بمدرس التربية الرياضية دون غيره ، وهذا ينعكس سلباً على قدرة الطالب على إتخاذ القرارات اللازمة للموقف التعليمي والذي بدوره يحد من مقدرة الطالب على تحقيق إنجاز في الموقف التعليمي .

ومما تقدم من تفصيل لمحاور مشكلة البحث يمكن أن يطرح الباحثان التساؤلات الآتية:

١. هل أن لعبة الشطرنج والأنشطة والتمرينات الفكرية تحقق مبدأ التنوع في الأنشطة الرياضية ودرس التربية الرياضية؟

٢. هل أن برنامج فنيات التفكير الإستراتيجي ينمي ملكات التفكير الاستراتيجي لدى متعلمي الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة ؟

٣. هل أن تعليم لعبة الشطرنج من خلال برامج التفكير والتعلم يؤثر بشكل فعال في تكتيكات اللعبة؟

٤. هل أن برنامج فنيات التفكير الإستراتيجي ينمي بعض مظاهر الانتباه ؟

١-٣ أهداف البحث:

١. إعداد برنامجين يتضمنان فنيتين من فنيات التفكير الإستراتيجي للعبة الشطرنج.

٢. الكشف عن أثر البرنامج في تنمية بعض مظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) .

١-٤ فرضيات البحث:

١-٤-١ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات متعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات للعبة الشطرنج في الإختبار القبلي لمظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وبين متوسطات درجاتهم على الإختبار البعدي ولمصلحة الإختبار البعدي.

١-٤-٢ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات متعلمي المجموعة التجريبية الثانية التي تدرس بحسب فنية سيناريوهات التفكير للعبة الشطرنج في الإختبار القبلي لمظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وبين متوسطات درجاتهم على الإختبار البعدي ولمصلحة الإختبار البعدي.

١-٤-٣ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات متعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات للعبة الشطرنج وبين متوسط متعلمي المجموعة التجريبية الثانية التي تدرس بحسب فنية السيناريوهات للعبة الشطرنج في تنمية بعض مظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) للفئة العمرية (١٣-١٤) سنة.

١-٥ مجالات البحث:

١-٥-١ **المجال البشري:** متعلمو الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة.

١-٥-٢ **المجال الزماني:** تم إجراء البحث من تاريخ ٢٠٢٠/١١/١م ولغاية ٢٠٢١/٢/٩م .

١-٥-٣ **المجال المكاني:** القاعات الدراسية في المركز التعليمي (ثانوية الأوائل الأهلية للبنين) للعبة الشطرنج في مدينة الموصل.

١-٦ تحديد المصطلحات:

١-٦-١ الفنيات إجرائياً: التكتيكات والإستراتيجيات الذهنية القائمة على أساس منهجية التفكير التشغيلي الموظفة في لعبة الشطرنج، والتي يتعرض لها متعلمو الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة، بشكل مواقف تعليمية الغرض منها تنمية بعض القدرات الذهنية (الإنتباه ومظاهره، والذكاءات المتعددة) بهدف تحقيق أفضل إنجاز في اللعبة.

١-٦-٢ التفكير الإستراتيجي:

التفكير الاستراتيجي: نقلاً عن الفواز فقد عرفه محمد طارق (٢٠٠٢م) بأنه :" تلك العمليات العقلية والمعرفية التي يستخدمها الفرد لحظة النظر إلى المشكلات التي تستوجب إتخاذ قرارات، ويتطلب التعامل مع هذا البعد إستحضار الحالة الفعلية التي يجابهها الفرد بدقة متناهية". (الفواز،٢٠٠٨، ٢٩)

التفكير الاستراتيجي إجرائياً: ويتمثل في الخطوات القائمة على أساس منهجية التفكير التشغيلي الموظفة في لعبة الشطرنج، والتي يتعرض لها متعلمو الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة، والتي تكون بشكل خطط دراسية الغرض منها تنمية بعض القدرات الذهنية (الإنتباه ومظاهره ، والذكاءات المتعددة) بهدف تحقيق أفضل إنجاز في اللعبة.

١-٦-٣ الإنتباه ومظاهره:

الإنتباه: فقد عرفه المليجي (٢٠٠٠):" بأنه توجيه الشعور وتركيزه في شيء معين إستعداداً لملاحظته أو أدائه أو التفكير فيه". (المليجي، ٢٠٠٠، ١٩٧)

الإنتباه إجرائياً: هي الدرجة التي يحصل عليها المتعلم في الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة من خلال تطبيق إختبار تختاسكوب المعدل الذي يقيس مظاهر الإنتباه (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه)، ويتطلب هذا

الاختبار جهاز يعرض شكل مربع يحتوي (٢٠) خانة، وداخل كل خانة علامة معينة ويعرض هذا الشكل لمدة ثانية واحدة، ثم يوضع أمام المختبر لوح يتضمن شكل المربع نفسه ولكن بخانات فارغة، ويطلب من المختبر ملء الخانات كما في الشكل الذي عرض عليه ويحتسب زمن ملء الشكل ثم يثبت الزمن المستغرق وعدد العلامات الصائبة.

ونظراً لإعتماد الباحثان ثلاثة مظاهر هي (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) فسوف يقوم الباحثان بتعريف هذه المظاهر الثلاثة:

تركيز الإنتباه: نقلاً عن مصطفى (٢٠١٤) فقد عرفه الضمد (٢٠٠٠): "هو تجميع كافة الأفكار والعمليات العقلية نحو تحقيق هدف معين وهو تثبيت للإنتباه لتحقيق هذا الهدف". (مصطفى،٢٠١٤،٢٠)

تركيز الإنتباه إجرائياً: هي الدرجة التي يحصل عليها المتعلم في الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة من خلال تطبيق إختبار تختاسكوب المعدل الذي يقيس مظاهر الإنتباه (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) إذ يتم وضع جهاز الحاسوب (Lap Top) أمام المختبر وباستخدام برنامج (Power Point) لعرض الشرائح إذ تعرض شريحة واحدة لمدة ثانية تتضمن جدول مكون من (٢٠) خانة تحتوي بعض الخانات على (٦) صور بيادق موزعة على شكل عشوائي، ثم يوضع لوح مربع تختاسكوب أمام المتعلم، ويقوم بترتيب البيادق كما رأها في الشريحة ثم يحسب الزمن المستغرق للترتيب وعدد العلامات الصائبة.

توزيع الإنتباه: " قدرة اللاعب على توجيه إنتباهه نحو أكثر من مثير في وقت واحد، أو توجيه إنتباهه نحو إستيعاب وفهم أكثر من معلومة من مصادر مختلفة وقت واحد". (سامي وغالب،٢٠٠٩،١٨٠)

توزيع الإنتباه إجرائياً: هي الدرجة التي يحصل عليها المتعلم في الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة من خلال تطبيق إختبار تختاسكوب المعدل الذي يقيس مظاهر الإنتباه (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) إذ يتم وضع جهاز الحاسوب (Lap Top) أمام المختبر وبإستخدام برنامج (Power Point) لعرض الشرائح، إذ تعرض شريحة واحدة لمدة ثانية تتضمن جدول مكون من (٢٠) خانة تحتوي بعض الخانات على (٦) صور لقطع شطرنج متنوعة وموزعة على شكل عشوائي، ثم يوضع مربع تختاسكوب أمام المتعلم ويطلب من المتعلم أن يثبت القطع التي رأها آنفاً، ثم يحسب زمن المستغرق في تثبيت القطع وعدد القطع الصائبة.

تحويل الإنتباه: بأنه القدرة على سرعة توجيه الإنتباه من نشاط إلى آخر، وبالحدة نفسها وتختلف قدرة الأفراد على تحويل الإنتباه من فرد إلى آخر على وفق الخصائص والمميزات الفردية. (الخيكاني وآخران، ٢٠١٦، ١٧٥)

تحويل الإنتباه إجرائياً: وهي الدرجة التي يحصل عليها المتعلم في الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة من خلال تطبيق إختبار تختاسكوب المعدل الذي يقيس مظاهر الإنتباه (تركيز الإنتباه، توزيع الإنتباه، تحويل الإنتباه) إذ يتم وضع جهاز الحاسوب (Lap Top) أمام المختبر وباستخدام برنامج (Power Point) لعرض الشرائح إذ تعرض شريحة واحدة لمدة ثانية تتضمن جدول مكون من (٢٠) خانة تحتوي بعض الخانات على (٦) صور لقطع شطرنج متنوعة وموزعة على شكل عشوائي، ويطلب من المتعلم تثبيت قطعة محددة ثم يطلب منه تثبيت قطعة أخرى وهكذا ثم يحسب الزمن المستغرق لتثبيت القطع وعدد القطع الصائبة.

١-٦-٤ لعبة الشطرنج:

لعبة الشطرنج: هي لعبة ذهنية تعتمد على قدر كبير من الذكاء بالإضافة إلى تركيز الشديد من أجل إتخاذ قرارات صائبة لتحقيق الفوز. (قدور،٢٠١٨، ٧)

لعبة الشطرنج إجرائياً: هي التكتيكات والاستراتيجيات الذهنية التي يمارسها متعلمو الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة في لعبة الشطرنج بحسب الضوابط القانونية المعتمدة دولياً.

٢-٢ الدراسات السابقة:

٢-٢-١ دراسة ميشال نوار (Michel Noir 2002)

"تنمية القدرات المعرفية والعقلية للطفل من خلال ممارسة الشطرنج"

هدفت الدراسة إلى تنمية القدرات المعرفية والعقلية للطفل من خلال ممارسة الشطرنج، وأُجريت على تلاميذ المرحلة المتوسطة في بعض المدارس الفرنسية، حيث كان متوسط نسبة التطور لدى التلاميذ الذين مارسوا الشطرنج في تركيز الإنتباه (٥٠٪) ، والذاكرة (٢٢٪) ، والتفكير المنطقي (٣٢٪) ، مقارنة مع التلاميذ الذين لم يمارسوا الشطرنج. حيث أسفرت التجارب التي أُجريت عن نتائج مقنعة تدل بشكل كبير على فوائد لعب الشطرنج للنجاح الأكاديمي من خلال الدراسة والتحليل على مدار أربع سنوات من البحث في علم النفس المعرفي وعلم التربية. (Noir, 2002,13)

٣- إجراءات البحث

٣-١ منهج البحث: إستخدم الباحثان المنهج التجريبي لملائمته وطبيعة البحث.

٣-٢ مجتمع البحث: تمثل مجتمع البحث بالفئة العمرية (١٣-١٤) سنة في مدينة الموصل، إذ بلغ عدد البنين (٤٠٧٥٠) وعدد البنات(٢٨٤٧٨) ومجموعهما(٦٩٢٢٨)،وقد اعتمد الباحثان الفئةالعمرية للبنين كمجتمع للبحث.

٣-٣ عينة البحث: لعدم وجود درس منهجي للعبة الشطرنج وعدم وجود مفردات خاصة بلعبة الشطرنج في درس التربية الرياضية، وكون البرنامج واللعبة مقترحة لوزارة التربية، لذلك اعتمد الباحثان المراكز التدريبية المعتمدة من قبل إتحاد الشطرنج العراقي/ فرع نينوى والمتمثلة بالمدارس الأهلية، إذ قام الباحثان بالإعلان عن دورة تعليمية للشطرنج من خلال تبليغ المراكز التدريبية، ومن خلال إعلان عن الدورة التعليمية عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي لغرض التسجيل في هذه المراكز، وبعد الإنتهاء قام الباحثان باعتماد مركزين تعليميين، الأول في ثانوية القادة الأهلية للبنين والثاني ثانوية الأوائل الاهلية للبنين ، وبطريقة القرعة تم تسمية ثانوية القادة كمركز لإجراء التجارب الإستطلاعية الخاصة بمتغيرات البحث، ومركز ثانوية الأوائل لإجراء تجربة البحث التجريبية إذ تكونت عينة البحث من (٦٠) متعلماً، ثم قام الباحثان بتقسيم العينة إلى مجموعتين بالقرعة، تضم كل مجموعة (٣٠) متعلماً، ثم قام الباحثان بتسمية المجموعتين بشكل عشوائي أيضاً بحسب فنيتي التفكير الإستراتيجي، إذ بلغ عدد متعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات (٣٠) متعلماً، في حين بلغ عدد متعلمي المجموعة التجريبية الثانية التي تدرس بحسب فنية سيناريوهات التفكير (٣٠) متعلماً، وقد تم إستبعاد (٨) متعلمين من المجموعة التجريبية الأولى و(٣) متعلمين من المجموعة التجريبية الثانية بسبب عدم الإلتزام بدروس البرنامج، إذ بلغ عدد أفراد العينة بعد الإستبعاد (٤٩) متعلماً، والجدول (١) يبين توزيع عينة البحث إلى مجموعتين تجريبيتين.

الجدول (١) توزيع عينة البحث إلى مجموعتين تجريبيتين

المجموعة	العدد قبل الاستبعاد	عدد الطلاب المستبعدين	العدد بعد الاستبعاد
المجموعة التجريبية الأولى	٣٠	٨	٢٢
المجموعة التجريبية الثانية	٣٠	٣	٢٧
المجموع	٦٠	١١	٤٩

٣-٤ التصميم التجريبي: إعتمد الباحثان تصميم المجموعات المتناظرة والتي تتضمن مجموعتين تجريبيتين والتي تتطلب إجراء تكافؤ بين المجموعتين واختبارين قبلي وبعدي والشكل (١) يوضح التصميم التجريبي المستخدم في البحث.

المتغير / المجموعة	تكافؤ	إختبار قبلي	المتغير المستقل	إختبار بعدي
التجريبية الأولى	١. القدرة العقلية ٢. مظاهر الإنتباه ٣.الذكاءات المتعددة	١.مظاهر الإنتباه	فنية التفكير من جميع الاتجاهات	١.مظاهر الإنتباه
التجريبية الثانية			فنية سيناريوهات التفكير	

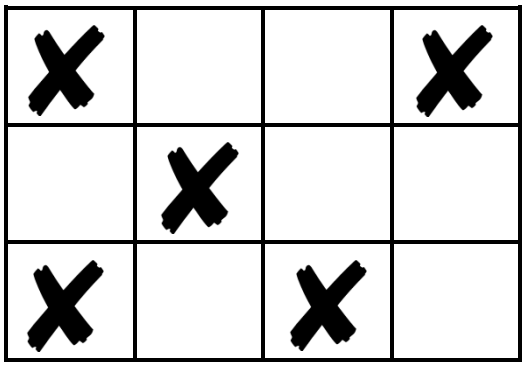
الشكل (١)
التصميم التجريبي للمجموعات المتناظرة

٣-٥ أداة البحث :

٣-٥-١ إختبار تختاسكوب: اعتمد الباحثان مظاهر الإنتباه كقدرات ذهنية في البحث لذلك قاما بعمل تحليل محتوى للأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت إختبارات الإنتباه ومظاهره والتي تتلاءم مع الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة، إذ وجد الباحثان أن أكثر إختبار يلاءم الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة هو إختبار (Tachiscope) روسي الأصل والمستخدم من قبل (حسانين وحمدي، ١٩٩٧)، و(شمعون، ١٩٩٩)، و(الضمد،٢٠٠٠)، و(مصطفى، ٢٠١٤م) .

وبعد الحصول على الإختبار قام الباحثان بتوظيف الإختبار على لعبة الشطرنج بشكل ألكتروني من خلال استخدام برنامج (Power Point) وذلك للإستفادة من خاصية عرض الشرائح الخاصة بالبرنامج .

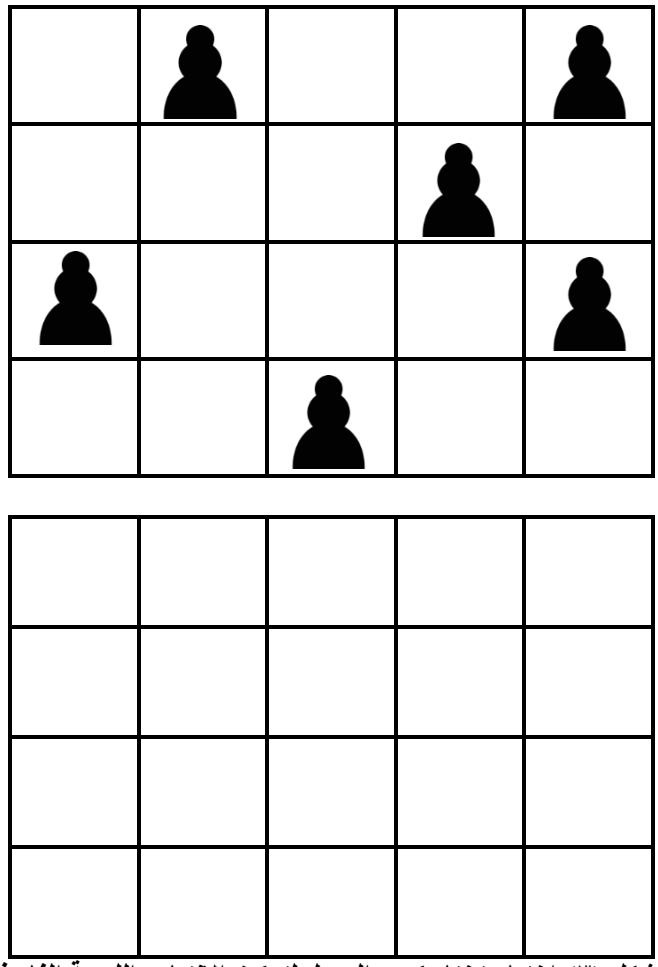
٣-٥-١-١ مواصفات الإختبار: يقيس إختبار تختاسكوب مظاهر الإنتباه (حدة الإنتباه، وشدة الإنتباه، وثبات الإنتباه، وتركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) حيث تعرض لوحة تختاسكوب من خلال جهاز تختاسكوب الضوئي لمدة ثانية، ثم يطلب من اللاعب بعد إستبعاد اللوحة أن يرسم صورة طبق الاصل لمواقع علامة (×) ثم يتم حساب الزمن المستغرق في وضع العلامات وعدد العلامات الصحيحة المطابقة مع اللوحة الأصلية والشكل (٢) يوضح ذلك.



الشكل (٢نموذج لاختبار تختاسكوب) (مصطفى ، ٢٠١٤ ، ٤٤)

ولغرض توظيف الإختبار مع أهداف البحث، قام الباحثان بتصميم الإختبار ألكترونياً وبما يتلاءم بلعبة الشطرنج ليقيس مظاهر الإنتباه (التركيز، والتحويل، والتوزيع) ويتطلب هذا الإختبار جهاز يعرض شكل مربع يحتوي (٢٠) خانة، وداخل كل خانة علامة معينة ويعرض هذا الشكل لمدة ثانية واحدة، ثم يوضع أمام المختبر لوح يتضمن شكل المربع نفسه، ولكن بخانات فارغة ويطلب من المختبر ملء الخانات كما في الشكل الذي عرض عليه ويحتسب زمن ملء الشكل ثم يثبت الزمن المستغرق وعدد العلامات الصائبة.

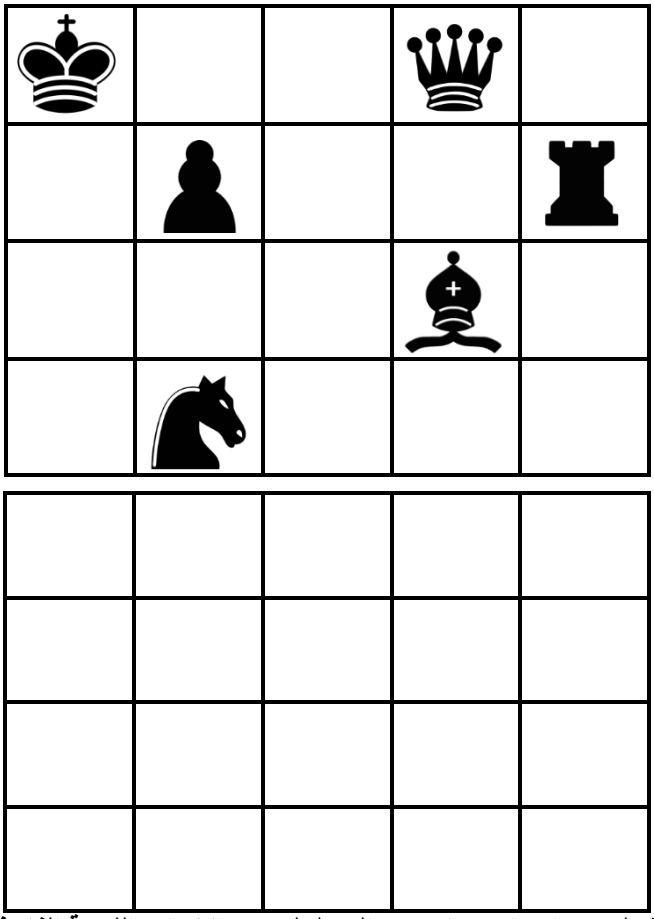
أولاً: تركيز الإنتباه: يعرض مربع تختاسكوب على المختبر لمدة ثانية باستخدام جهاز الحاسوب (Lap Top) وتكون القطع من نوع واحد، ثم يوضع أمام المختبر لوح يحتوي على مربع تختاسكوب ويطلب من المختبر وضع قطع الشطرنج الست التي رأها في المربع الذي عرض عليه في جهاز الحاسوب، ويحتسب زمن وضع القطع، ويحتسب أيضاً عدد القطع التي وضعت في مكانها الصحيح، والشكل (٣) يوضح إختبار تختاسكوب المعدل لتركيز الانتباه واللوحة الفارغة.



الشكل (٣) إختبار تختاسكوب المعدل لتركيز الإنتباه واللوحة الفارغة

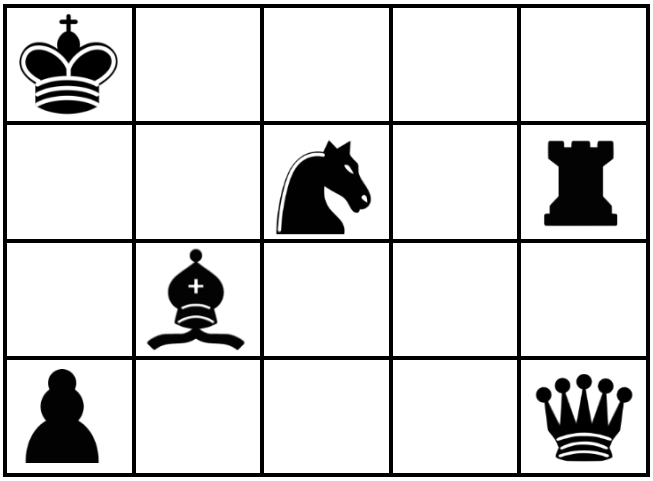
ثانياً: توزيع الإنتباه: يعرض مربع تختاسكوب على المختبر لمدة ثانية واحدة باستخدام جهاز الحاسوب ولكن هذه المرة تكون القطع الموجودة داخل خانات المربع متنوعة، ثم يوضع أمام المختبر لوح يحتوي على مربع تختاسكوب ويطلب من المختبر ملء المربع بقطع الشطرنج الست، كما عرضت عليه ولكن هذه المرة يجب عليه توزيع إنتباهه

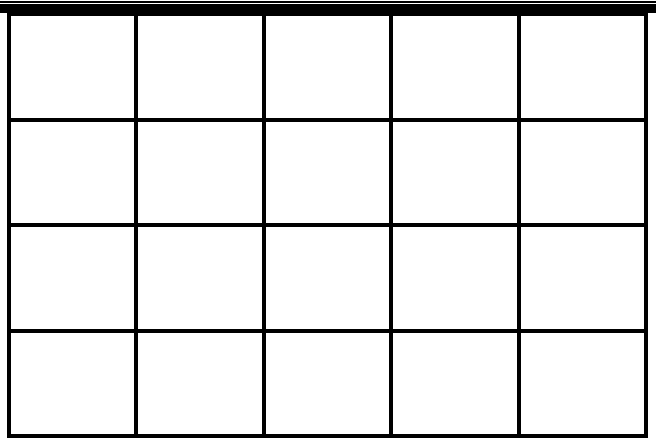
على القطع المتنوعة، ويحتسب زمن وضع القطع، ويحتسب أيضاً عدد القطع التي وضعت في مكانها الصحيح، والشكل (٤) يوضح إختبار تختاسكوب المعدل لتوزيع الإنتباه واللوحة الفارغة.



الشكل (٤) إختبار تختاسكوب المعدل لتوزيع الإنتباه واللوحة الفارغة

ثالثاً: تحويل الإنتباه: يعرض تختاسكوب على المختبر لمدة ثانية واحدة باستخدام جهاز الحاسوب وتكون القطع الستة متنوعة ومكررة، ثم يوضع أمام المختبر لوح مربع تختاسكوب ويطلب من المختبر ملء الخانة بأن نقول له أين كان مكان قطعة الفرس، وبعد وضعها نقول أين كان مكان قطعة الرخ وبعد وضعها نقول له أين كان مكان قطعة الفيل وهكذا.. ثم يحتسب زمن وضع القطع، ويحتسب أيضاً عدد القطع التي وضعت في مكانها الصحيح، والشكل (٥) يوضح إختبار تختاسكوب المعدل لتحويل الانتباه واللوحة الفارغة.





الشكل (٥) إختبار تختاسكوب المعدل لتحويل الإنتباه واللوحة الفارغة

٣-٥-١-٢ التجربة الإستطلاعية:

طبق إختبار تختاسكوب المعدل للمظاهر (تركيز، وتوزيع، وتحويل) على عينة إستطلاعية بلغت (٤٠) متعلماً من المركز التعليمي لثانوية القادة الأهلية للبنين بتاريخ (١٨-٢٠٢٠/١١/١٩)، وذلك للتأكد من مدى ملاءمة إختبار تختاسكوب على الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة، إذ تبين إستجابة الطلاب لاختبار تختاسكوب لمظاهره الثلاثة.

٣-٥-١-٣ المعاملات العلمية لإختبار تختاسكوب المعدل:

١. **الصدق الظاهري:** تتصف الأداة بالصدق الظاهري إذا كان عنوانها وظاهرها يشير إلى قياس الهدف الذي وضعت من أجله. (دروزة، ١٩٩٥ ، ٣٥٥)

يمكن إعتماد صدق المحكمين نوعاً دالاً على الصدق الظاهري، وقد قام الباحثان بهذا الإجراء من خلال عرض الإختبار بصورته الأولية من حيث طريقة الأداء وتقويم الأداء على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال القياس والتقويم والتعلم الحركي الملحق (١)، وبعد تفريغ الصورة الأولية للإختبار ظهر للباحث نسبة الاتفاق (١٠٠٪) على طريقة أداء الإختبار وطريقة التصحيح.

٢. **الثبات:**"يشير الثبات إلى الاتساق، بمعنى أن علامة المفحوص على جزء من الإختبار تكون مرتبطة إرتباطاً عالياً بعلامته على الإختبار بشكل كامل" . (سلامة، ٢٠٠٢، ١٨٨)

اعتمد الباحثان في إيجاد الثبات على طريقة التجزئة النصفية، إذ تم تطبيق الإختبار على عينة الثبات المكونة من (٤٠) متعلماً، وباجراءات الاختبار نفسها، وبعد تصحيح محاولات المتعلمين على إختبار تختاسكوب للمظاهر (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) تم جمع درجات المحاولات الفردية من الإختبار في علامة واحدة، وجمع درجات المحاولات الزوجية من الإختبار في علامة ثانية، ثم احتسبت معاملات الإرتباط بين هاتين العلامتين لمظاهر الإنتباه، ثم عولجت نتيجة معاملات الإرتباط بواسطة معادلة (سبيرمان – براون) وذلك لتلافي تقليص عدد المحاولات إلى النصف، والجدول (٢) يبين قيم معاملات الإرتباط والثبات لمظاهر الإنتباه.

الجدول (٢) قيم معاملات الإرتباط والثبات لمظاهر الإنتباه

مظاهر الإنتباه	قيم R	معامل الثبات
تركيز الإنتباه	٠.٧٨	٠.٨٨
زمن تركيز الإنتباه	٠.٧٧	٠.٨٧
توزيع الإنتباه	٠.٧٨	٠.٨٨
زمن توزيع الإنتباه	٠.٧٨	٠.٨٨
تحويل الإنتباه	٠.٧٦	٠.٨٦
زمن تحويل الإنتباه	٠.٧٧	٠.٨٧

٣-٦ تكافؤ مجموعتي البحث: يعد ضبط المتغيرات ذات العلاقة بالبحث واحداً من أهم الإجراءات في البحوث التجريبية، وذلك لأنها تحقق صدقاً داخلياً للتصميم التجريبي مما يجعل التصميم أكثر نقاءاً وخلواً من التأثيرات الجانبية للمتغيرات الداخلية، وبالتالي يتمكن الباحثان عزو التغير في المتغيرات التابعة إلى تأثير المتغير المستقل وليس إلى تأثير متغيرات أخرى، وبناء إلى ذلك عمد الباحثان إلى إجراء التكافؤ لمجموعتي البحث في المتغيرات (القدرة العقلية، ومظاهر الإنتباه، والذكاءات المتعددة)، واستخدام الإختبار التائي للمقارنة بين مجموعتي البحث في المتغيرات المذكورة.

٣-٦-١ القدرات العقلية: استخدم الباحثان إختبار (أوتيس- لينون) للقدرة العقلية المستوى المتوسط الصورة (j) ، إذ قام الباحثان بتطبيق الإختبار على عينة البحث بتاريخ (٢٠٢٠/١١/١٧) ، إذ صححت الإجابات وتم إحتساب الوسط الحسابي والإنحراف المعياري لمجموعتي البحث، وباستخدام الإختبار التائي للمقارنة بين مجموعتي البحث تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في إختبار القدرات العقلية وبذلك تكون مجموعتي البحث متكافئتين في متغير القدرات العقلية كما مبين في الجدول (٣) .

الجدول (٣) الأوساط الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة (f) لإختبار ليفين وقيمة (ت) المحتسبة ونسبة المعنوية لإختبار أوتيس- لينون للقدرة العقلية المستوى المتوسط الصورة (j)

المجموعة / المتغير	المجموعة التجريبية الاولى		المجموعة التجريبية الثانية		إختبار ليفين		قيم (ت) المحتسبة	نسبة المعنوية
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيم (f)	قيم (sig)		
القدرة العقلية	٢٠.٦٨١٨	٣.٢٢٧٦٥	٢٠.٨١٤٨	١.٨٦١٢٩	١.٨٠٣	٠.١٨٦	٠.١٨١	٠.٨٥٧

***معنوية عند نسبة خطأ ≤ ٠.٠٥ وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)**

يتبين من خلال ملاحظة الجدول (٣) أن قيم (f) لإختبار (ليفين) غير معنوية بدلالة قيم (sig) الخاصة بها، وهذا يعني أن المجموعتين التجريبيتين متجانستين في إختبار التكافؤ للقدرة العقلية وهذا يجعلنا نعتمد قيم (ت) المحتسبة في الجدول (٣) ، إذ إن قيم (ت) المحتسبة على إختبار التكافؤ للقدرة العقلية بين المجموعتين التجريبيتين كانت غير معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)، بمعنى أن المجموعتين التجريبيتين متكافئتين في إختبار القدرة العقلية.

٣-٦-٢ مظاهر الإنتباه: طبق الباحثان إختبار مظاهر الإنتباه المعدل لـ(تختاسكوب) من قبل الباحثان على متعلمي مجموعتي البحث، بتاريخ (١٨-٢٠٢٠/١١/١٩) ، وصححت الإجابات ثم استخرجت الأوساط الحسابية

والإنحرافات المعيارية لمجموعتي البحث، وباستخدام الإختبار التائي للمقارنة بين مجموعتي البحث،عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية وبذلك تكون مجموعتي البحث متكافئتين في متغير مظاهر الإنتباه، كما مبين في الجدول(٤).

الجدول (٤) الأوساط الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة (f) لإختبار ليفين وقيم (ت) المحتسبة ونسب المعنوية لإختبار مظاهر الانتباه المعدل

المجموعة / مظاهر الانتباه	المجموعة التجريبية الاولى		المجموعة التجريبية الثانية		إختبار ليفين		قيم (ت) المحتسبة	نسبة المعنوية (sig)
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيم (f)	قيم (sig)		
تركيز الانتباه	١.٨١٨٢	٠.٦٦٤٥٠	١.٩٢٥٩	٠.٧٢٩٩١	٠.٠٥٠	٠.٨٢٥	٠.٥٣٥	٠.٥٩٥
زمن تركيز الانتباه	١٨.٧٦٢٧	١.٠٠٠٠٢	١٨.٩٣٤١	١.٠٥٠٢٥	٠.٠١٦	٠.٨٩٩	٠.٥٨٠	٠.٥٦٥
توزيع الانتباه	٠.٩٠٩١	٠.٨١١١٨	٠.٨١٤٨	٠.٦٨١٤٦	٠.٩٥٤	٠.٣٣٤	٠.٤٤٢	٠.٦٦٠
زمن توزيع الانتباه	٢٤.١٤٧٣	٠.٩٠١٤٤	٢٤.١٢٣٠	٠.٨٦٤٨٢	٠.٠٣٤	٠.٨٥٤	٠.٠٩٦	٠.٩٢٤
تحويل الانتباه	٠.٦٣٦٤	٠.٦٥٧٩٥	٠.٥٥٥٦	٠.٥٧٧٣٥	٠.٤٠٥	٠.٥٢٨	٠.٤٥٨	٠.٦٤٩
زمن تحويل الانتباه	٢٨.٣٥٦٤	١.١٣٤٩٥	٢٨.٤٠٧٠	١.٠٩٤٨٣	٠.٠٢٦	٠.٨٧٣	٠.١٥٩	٠.٨٧٥

***معنوية عند نسبة خطأ ≤ ٠.٠٥ وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)**

يتبين من خلال ملاحظة الجدول (٤) أن قيم (f) لإختبار (ليفين) غير معنوية بدلالة قيم (sig) الخاصة بها، وهذا يعني أن المجموعتين التجريبيتين متجانستين في اختبار التكافؤ لمظاهر الانتباه وهذا يجعلنا نعتمد قيم (ت) المحتسبة في الجدول (٤) ، إذ إن قيم (ت) المحتسبة على إختبار التكافؤ لمظاهر الانتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) بين المجموعتين التجريبيتين كانت غير معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٤٧) ، بمعنى أن المجموعتين التجريبيتين متكافئتين في إختبار مظاهر الانتباه.

٣-٦-٣ الذكاءات المتعددة: طبق الباحثان إختبار الذكاءات المتعددة قائمة تيلي (Teele) لـ(نائلة نجيب الخزندار(١٩٩٩)) على متعلمي مجموعتي البحث ، بتاريخ (٢٠٢٠/١١/٢٢) وصححت الإجابات ثم استخرجت الأوساط الحسابية والإنحرافات المعيارية لمجموعتي البحث، وباستخدام الإختبار التائي للمقارنة بين مجموعتي البحث، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية وبذلك تكون مجموعتي البحث متكافئتين في متغير الذكاءات المتعددة، كما مبين في الجدول (٥).

الجدول (٥) الأوساط الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة (f) لإختبار ليفين وقيم (ت) المحتسبة ونسب المعنوية لإختبار الذكاءات المتعددة

المجموعة / الذكاءات المتعددة	المجموعة التجريبية الاولى		المجموعة التجريبية الثانية		إختبار ليفين		قيم (ت) المحتسبة	نسبة المعنوية (sig)
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيم (f)	قيم (sig)		
الذكاء اللغوي اللفظي	٧.١٣٦٤	٠.٨٣٣٥٥	٧.٠٣٧٠	٠.٨٠٧٧٣	٠.٢٥٢	٠.٦١٨	٠.٤٢٢	٠.٦٧٥
الذكاء الجسمي الحركي	٣.٥٤٥٥	٠.٥٠٩٦٥	٣.٥١٨٥	٠.٥٠٩١٨	٠.١٢٥	٠.٧٢٦	٠.١٨٤	٠.٨٥٥
الذكاء المكاني	٣.٠٠٠٠	٠.٧٥٥٩٣	٢.٩٢٥٩	٠.٨٢٨٦٢	١.٠٥٩	٠.٣٠٩	٠.٣٢٤	٠.٧٤٨
الذكاء الموسيقي	٣.٤٠٩١	٠.٥٠٣٢٤	٣.٤٨١٥	٠.٥٠٩١٨	٠.٧٧٣	٠.٣٨٤	٠.٤٩٨	٠.٦٢١
الذكاء المنطقي الرياضي	٣.٣٦٣٦	٠.٧٨٩٥٤	٣.٤٨١٥	٠.٨٠٢٤٢	٠.٠٠١	٠.٩٧٨	٠.٥١٥	٠.٦٠٩
الذكاء الضمن شخصي	٣.٥٩٠٩	٠.٥٠٣٢٤	٣.٦٦٦٧	٠.٤٨٠٣٨	١.٠٣٠	٠.٣١٥	٠.٥٣٨	٠.٥٩٣
الذكاء البين شخصي	٣.٩٥٤٥	٠.٩٥٠٠٥	٣.٨٨٨٩	٠.٨٩١٥٦	٠.٠٩١	٠.٧٦٤	٠.٢٤٩	٠.٨٠٤

***معنوية عند نسبة خطأ ≤ ٠.٠٥ وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)**

يتبين من خلال ملاحظة الجدول (٥) أن قيم (f) لإختبار (ليفين) غير معنوية بدلالة قيم (sig) الخاصة بها، وهذا يعني أن المجموعتين التجريبيتين متجانستين في إختبار التكافؤ للذكاءات المتعددة (الذكاء اللغوي، والمنطقي،

والمكاني، والموسيقي، والجسمي، والذكاء الضمن شخصي، والذكاء البين شخصي)، وهذا يجعلنا نعتمد قيم (ت) المحتسبة في الجدول (٥) ، إذ إن قيم (ت) المحتسبة على إختبار التكافؤ للذكاءات المتعددة بين المجموعتين التجريبيتين كانت غير معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)، بمعنى أن المجموعتين التجريبيتين متكافئتين في هذا الإختبار.

٣-٦-٤ مدرس اللعبة : قام الباحثان بتدريس مجموعتي البحث على وفق جدول البرنامج المعد بواقع وحدتين تعليميتين في الأسبوع الواحد، وبذلك تم ضبط عامل الخبرة التدريسية، علماً أن الباحثين قد خضعا مسبقاً لدورات مكثفة في تعليم وتدريب الشطرنج.

٣-٧ برنامجي فنيات التفكير الإستراتيجي: مرّت عملية تصميم برنامجي التفكير الإستراتيجي لتعليم مفاهيم ومهارات لعبة الشطرنج بعدد من الخطوات تندرج بحسب الترتيب الآتي:

٣-٧-١ هدف البرنامجين: تنظيم الأفكار والمعلومات ضمن سياقات إستراتيجية تشغيلية بهدف اكساب المفاهيم والمبادئ والمهارات المعرفية والأدائية للعبة الشطرنج من أجل رفع مستوى القدرات الذهنية والتفكير التأملي للمتعلمين.

٣-٧-٢ خصائص الفئة العمرية:عندما نعمد إلى تصميم برنامج تعليمي ينبغي أن تؤخذ بعض صفات المتعلمين وخصائصهم في الإعتبار مثل الخلفيات الثقافية والذهنية والخبرات السابقة التعليمية والتدريبية والمعرفة الموجودة، والقدرات التي يمتلكها المتعلم والمتدرب والدافعية والتوجه الوظيفي، والعمر والجنس وأي أمور أخرى لها علاقة بالتعليم، ولغرض القيام بهذا الإجراء عمد الباحثان إلى تحليل محتوى النظريات المعرفية التي تناولت الفئة العمرية (١٣ – ١٤) سنة، كما هو مبين في الجدول (٦) . (قطامي وآخرون، ٢٠٠٢ ، ١٢٦– ١٢٧)

الجدول (٦) النظريات المعرفية التي تناولت الخصائص الذهنية للفئة العمرية (١٣-١٤) سنة

النظريات	الخصائص الذهنية
نظرية النمو المعرفي (بياجيه)	التفكير المجرد/ التفكير المنطقي/ الاستقراء/ التفسير/ صياغة الفروض/ الإدراك /الفهم/ التحليل/ التركيب/ التأمل/ادراك بين الجمل وسياقها/ يصبح لديه حساسية للفروقات اللغوية/ القدرة على فهم ما يكتبه الراشدين/القدرة على صياغة جمل اطول/القدرة على التحليل والتركيب والتأمل والفهم.
نظرية النمو المعرفي (برونر)	التمثيل العقلي/التفكير الرمزي/ التصور الذهني.
نظرية تكوين الهوية (جيمس مارسيا)	البحث عن البدائل/ استكشاف/ تنظيم الذات.
نظرية المحصلة (روبي كيس)	الإدراك(المحصلات)/ ادراك نتائج التفاعل بين الابعاد/التفسير/التحليل/ التركيب/ التنبؤ بالنتائج.
نظرية الامواج(روبرت سيغلر)	التفكير الإستراتيجي/ التغيير/ الإدراك/ التفسير/ التنبؤ/ التفكير بعدة اتجاهات.
نظرية المهارة الدينامية(كيرت فيشر)	التفكير المجرد/البناء الهرمي للمهارة/الإنتباه /التركيز/الإدراك/التفكيرالرمزي/ الترتيب /الابداع.
نظريةالتعلمالمعرفيالاجتماعيباندورا	الاستعداد /الذكاء / حل المشكلات / التوقع المثير/التوقع السلوك/التوقع الذاتي/التفاعلالاجتماعي.
نظرية معالجة المعلومات	حل المشكلات/ تذكير/ تفكير / ادراك / ذاكرة.
نظرية التعلم المسند الدماغ (كين وكين وسوسا وبت ولوف)	التحليل/ التركيب/ التقويم/ التفسير/ حل المشكلات/ الابداع/ التفكير المجرد/ التفكير باتجاهات متعددة/ التفكير بالبدائل/ الإنتباه ومظاهره/ مهارات الذاكرة/ التخطيط/ الاستبصار.
خلاصة ابحاث (سيلويستر)	حل المشكلات/ التفكير الناقد/ التنظيم
ابحاث نمو الدماغ البنيوية لدى المراهقيين تشير:	الاستبصار/ التعقل/ القدرة على التعامل مع الاشياء بشكل عقلاني/ القدرة على المقارنة بين الاشياء / الإنتباه ومظاهر الإنتباه/التخطيط الإستراتيجي /التنظيم /التناغم بين المهارات المعرفية
التطوراللغوي للمراهقتشيرلورابيرك	التفكير التأملي/التجريد/وتشير الدراسات ان المراهق تتكون لديه ما بين٤٠-٨٠الف مفردة او كلمة.
يؤكد (اوبلر Obler,1993) :	القدرة على التعبير/التأمل/التنظيم الذاتي /

(الريماوي، ٢٠٠٨، ٩٠-٩٩، ١٢٣-١٢٥ ،١٤٠، ٢١٥-٢١٦) (الريماوي، ٢٠٠٣،١٠٢-٢٥٢،٢٠٠،١٣٧،١٠٨)

٣-٧-٣ الحزم الذهنية: في ضوء الخصائص الذهنية التي حددتها النظريات المعرفية في الجدول (٦)، قام الباحثان بإعداد استبيان موجه لخبراء الشطرنج الملحق (١) ، بهدف تحديد المهارات الذهنية للفئة العمرية (١٣-

١٤) سنة، إذ تضمن الإستبيان تعريفات اصطلاحية لكل مهارة ذهنية، وبعد تفريغ آراء الخبراء تم تحديد المهارات الذهنية التي تميز متعلم الشطرنج، واستبعدت المهارات الذهنية التي لا يحتاج اليها المتعلم، ولغرض تضمين المهارات الذهنية في برنامج فنيات التفكير الإستراتيجي، قام الباحثان بتصنيف المهارات الذهنية على شكل حزم ذهنية معتمداً بذلك على مدى استخدام المهارات الذهنية في الوحدة التعليمية الواحدة، علماً أن الباحثين لجأ إلى هذا الإجراء بسبب كثرة عدد المهارات الذهنية التي يحتاجها متعلم الشطرنج في هذه الفئة العمرية، ولغرض سهولة إستخدام المهارات عمد الباحثان إلى هذا الإجراء، والجدول (٧) يبين الحزم الذهنية والمهارات الخاصة لمتعلم الشطرنج.

الجدول (٧) الحزم الذهنية والمهارات الخاصة لمتعلم الشطرنج

الحزم الذهنية	المهارات
الحزمة الأولى	الفهم ، التحليل ، التركيب ، الترتيب ، التنظيم .
الحزمة الثانية	المقارنة ، الاستكشاف ، استكشاف العلاقات ، السبب والنتيجة ، اكشاف المغالطات ، التفسير .
الحزمة الثالثة	الربط ، الدمج ، التحوير ، التكييف ، التغيير ، التمثيل العقلي .
الحزمة الرابعة	الإنتباه ومظاهره ، الإدراك .
الحزمة الخامسة	الذكاءات المتعددة ، الإدراك.
الحزمة السادسة	التفكير التأملي .
الحزمة السابعة	التفكير الرمزي ، التفكير المجرد ، التفكير المنطقي ، التفكير بعدة اتجاهات .
الحزمة الثامنة	حل المشكلات ، صياغة الفرضيات (تخمين) ، التفسير ، التفكير بالنتائج ، التفكير بالبدائل .
الحزمة التاسعة	الاستعداد ، التوقع (التنبؤ) ، الاستبصار ، التصور ، الإدراك .
الحزمة العاشرة	التعلم ، الإدراك ، الذاكرة ، التقويم .
الحزمة الحادية عشر	التفكير الإستراتيجي ، تخطيط ، التفكير التشغيلي .
الحزمة الثانية عشر	الإدراك ، المراجعة الذاتية (تغذية راجعة ذاتية) ، التنظيم الذاتي .
الحزمة الثالثة عشر	التفكير الابداعي ، التفكير الناقد .

٣-٧-٤ المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج :

نظراً لعدم وجود مادة تعليمية للعبة الشطرنج في المدارس العراقية، وعدم وجود كتب منهجية للعبة الشطرنج، قام الباحثان بإجراء تحليل محتوى للأدبيات والمراجع الغاية منه حصر مجمل الخبرات والمعارف والموضوعات المتعلقة بلعبة الشطرنج والمهارات الأدائية الخاصة باللعبة، فضلاً عن قانون اللعبة تمهيداً لإعداد محتوى تعليمي يدرس للفئة العمرية المستهدفة في البحث.

وفيما يأتي الإجراءات المتبعة لإعداد المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج:

أ. تحديد مفردات المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج .

نظراً لعدم وجود مفردات قطاعية للعبة الشطرنج، قام الباحثان بتحديد مفردات لعبة الشطرنج بالإعتماد على الأدبيات والمراجع الخاصة بلعبة الشطرنج: (النبذة التاريخية للعبة الشطرنج، ورقعة الشطرنج، والوزير، والرخ، والفرس، والفيل، والبيدق، والملك، والإفتتاحيات، والأسر، وتبادل أسر القطع، والهجوم والدفاع، والتبييت، والترقية، والكش، والكش مات، والتعادل، وأنواع اللعب، ومبادئ اللعب، وتسجيل النقلات وقراءة الرقعة) ، ثم قام الباحثان بعرض هذه المفردات على الخبراء المتخصصين بلعبة الشطرنج لبيان مدى تمثيل المفردات للمحتوى التعليمي والتسلسل المنطقي لهذه المفردات.

ب. تنظيم مفردات المحتوى التعليمي:

تنظيم مفردات المحتوى التعليمي بحيث تضمن المحتوى مفردات رئيسة عناوين لكل درس، ومفردات فرعية، وهذه المفردات متدرجة في تنظيمها المنطقي وصعوبتها، حيث أعطيت المفردات الرئيسة الترقيم (١ ، ٢ ، ٣ ،

٤ ، ....) ، في حين أعطيت المفردات الفرعية الترقيم (١-١ ، ١-٢ ، ١-٣ ، ....) ، كما روعي في تنظيم المحتوى حاجات المتعلمين وخصائصهم الدراسية، ثم قام الباحثان بجمع المعلومات والخبرات والمفاهيم المتعلقة بكل مفردة من المفردات التي تم تحديدها وتنظيمها وقاما بكتابة المحتوى التعليمي لمفردات لعبة الشطرنج، وقد راعا بذلك مجموعة من الخصائص الواجب توفيرها في أي محتوى تعليمي:

١.عرض المحتوى التعليمي بطريقة تتميز بالشمول والتكامل والعمق والاستمرارية.

٢.تنويع المحتوى بحيث إشتمل على المفاهيم والحقائق والمبادئ والإجراءات.

٣.استخدم تصنيف بلوم (معرفة – فهم – تطبيق – تحليل – تركيب – تقويم) .

ثم قام الباحثان بعرض المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج على الخبراء المتخصصين في لعبة الشطرنج الملحق (١) ، إذ أبدى الخبراء إتفاق بنسبة (١٠٠٪) حول تمثيل المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج والتسلسل المنطقي لمفردات المحتوى التعليمي.

٣-٧-٥ صياغة الأهداف التعليمية والسلوكية:

قام الباحثان بتحليل محتوى المادة التعليمية للعبة الشطرنج التي أعدها في ضوء تصنيف العقلي لبلوم (معرفة – فهم – تطبيق – تحليل – تركيب – تقويم) وذلك بهدف إعداد قائمة الأهداف التعليمية، إذ قام الباحثان بإعداد قائمة للأهداف التعليمية، ثم قاما بصياغة الأهداف السلوكية بحسب مستويات تصنيف بلوم، ثم عُرض هذا الإجراء على الخبراء المتخصصين في مجال طرائق التدريس الملحق (١) ، إذ أظهر الخبراء نسبة إتفاق (١٠٠٪) حول صحة صياغة الأهداف السلوكية ومدى تمثيلها للمادة التعليمية.

٣-٧-٦ خطوات التفكير الإستراتيجي:

قام الباحثان بتحليل محتوى الأدبيات والدراسات التي تناولت التفكير الإستراتيجي، لغرض تحديد خطوات إجرائية للتفكير الإستراتيجي يمكن إعتمادها في البرنامج التعليمي لفنيات التفكير الإستراتيجي، إذ وجد الباحثان نوعين من الخطوات بحسب النظريات المتعلقة بالتفكير الإستراتيجي:

النوع الأول: تمثل بمراحل التفكير الإستراتيجي، وهي مراحل تنظيمية.

النوع الثاني: تمثل بخطوات التفكير الإستراتيجي والتي أخذت طابع إجرائي.

نظراً لأن برنامج فنيات التفكير الإستراتيجي برنامج تطبيقي لذلك اعتمد الباحثان النوع الثاني، إذ وجد الباحثان أكثر خطوات التفكير الإستراتيجي شيوعاً ما يسمى بالخطوات العشر للتفكير الإستراتيجي والتي أوردها كل من (المغربي، ١٩٩٩ ،٥٥)، و(الشديفات والحراحشة، ٢٠٠٥ ،١٣٧)، و(يونس، ٢٠٠٦، ١٠٨) التي تتضمن الخطوات الآتية:

١. تحليل البيئة الداخلية والخارجية.

٢. تحليل القيمة المضافة بهدف التركيز على القيمة التنافسية.

٣. تحليل وضع المنافسة.

٤. التوفيق بين المتغيرات البيئية الرئيسة.

٥. إعداد سيناريوهات بديلة.

٦. مناقشة أو تحليل كل سيناريو.

٧. إتخاذ القرار.
٨. إتخاذ القرارات الخاصة.
٩. البدء بعملية التخطيط.
١٠.التغذية الراجعة.

ولتوظيف هذه الخطوات في برنامج فنيات التفكير الإستراتيجي وبما يتلاءم وطبيعة لعبة الشطرنج والفئة العمرية المستهدفة استخدم الباحثان مصفوفة (swot) كي تصبح الخطوات كالآتي:

١.تحليل الوضع الداخلي والخارجي لموقف اللعب، وهذا يتطلب مهارة التحليل.
٢.تحديد القيمة المميز للطرفين، وهذا يتطلب مهارة التنبؤ والتوقع.
٣.تحديد نقاط الضعف للطرفين، وهذا يتطلب مهارة التحليل.
٤.التنبؤ بفرص الخصم، وهذا يتطلب مهارة التنبؤ والتصور.
٥.إقتراح الحلول الممكنة، وهذا يتطلب مهارة صياغة البدائل وحل المشكلات.
٦.إتخاذ القرار المناسب، وهذا يتطلب مهارة اتخاذ القرار والتحكم بالبدائل.
٧. مصفوفة (swot) .
٨.التغذية الراجعة، وهذا يتطلب مهارة تقييم النتائج والتفسير.

٣-٧-٧ فنيات التفكير التشغيلي:

من خلال إطلاع الباحثان على الأدبيات والمراجع والدراسات في مجال التفكير التشغيلي، تمكن من حصر عدد من الفنيات الخاصة بالتفكير التشغيلي تمثلت: (فنية سيناريوهات التفكير، وفنية سعة التفكير، وفنية التفكير من جميع الإتجاهات، وفنية (RAVBA) ، وفنية تصور التحدي على شكل خريطة فكرية، وفنية مصفوفة الأولويات، وفنية التفكير من وضع الثبات، وأسلوب من ... إلى (From ... To)) .

ثم اختار الباحثان فنيتان المتمثلتان:

أ. فنية التفكير من جميع الإتجاهات:

من أجل تحديد الخطوات التنفيذية لفنية التفكير من جميع الاتجاهات، قام الباحثان بالإطلاع على الأدبيات والمراجع العلمية التي تناولت فنيات التفكير الإستراتيجي، وفي ضوء ذلك خلُص الباحثان الخطوات الآتية:

١-توصيف الموقف التعليمي من حيث نقاط القوة ونقاط الضعف والفرص والتهديدات المحتملة.
٢-بناء وحدة التوقع والتي تتضمن (وضع الإحتمالات من خلال قراءة الموقف ثم صياغة الإجراءات اللازمة ثم تنفيذ الفكرة، وفي حالة عدم نجاح الفكرة يتم بناء وحدة توقع جديدة) .
٣-بناء توقعات جديدة للمواقف التعليمية الجديدة.

ب. فنية سيناريوهات التفكير الإستراتيجي:

عمد الباحثان إلى إجراء تحليل محتوى للأدبيات والدراسات التي تناولت فنية سيناريوهات التفكير الإستراتيجي بهدف الخروج بخطوات ذات طابع تطبيقي ينسجم مع طبيعة لعبة الشطرنج والخصائص الذهنية للفئة العمرية المستهدفة، وفي ضوء ذلك حدد الباحثان الخطوات الآتية لصياغة سيناريوهات الموقف التعليمي:

١-تحديد معطيات الموقف التعليمي من حيث نقاط القوة ونقاط الضعف والفرص والتهديدات والإحتمالات الممكنة.

٢-وضع سيناريوهات رئيسة.
٣-صياغة سيناريوهات فرعية.
٤-ترتيب السيناريوهات الفرعية حسب أهميتها أو إحتمالية حدوثها.
٥-تعيين مستوى الترابط بين السيناريوهات الفرعية.
٦-صياغة حبكة السيناريو (أحمد يتعلم الشطرنج) .
٧-مراجعة السيناريوهات.
٨-تنفيذ السيناريوهات.

علماً أن إجراءات تصميم السيناريوهات تتم من قبل المدرس وبجميع مفردات المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج، ولتنفيذ هذه السيناريوهات في المواقف التعليمية تم صياغة خطوات تنفيذية تمثلت بالترتيب الآتي:

١. سرد السيناريو على شكل قصة بحسب الموقف التعليمي.
٢. إعادة سرد السيناريو مع تطبيق السيناريوهات المحتملة من قبل المدرس.
٣. سرد السيناريوهات من قبل المدرس والتطبيق من قبل المتعلمين.
٤. تطبيق السيناريوهات من المتعلمين، والمدرس يقوم بالتوجيه والتغذية الراجعة.

٣-٧-٨ الخطط الدراسية :

قام الباحثان بإعداد خطط دراسية لفنيتي التفكير من جميع الإتجاهات وسيناريوهات التفكير.

أ. خطوات التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات:

١. **التهيئة الذهنية (تمرينات فكريةعامة):** في هذه المرحلة يتم تحفيز أو تهيئة المتعلمين ذهنياً من خلال مجموعة من الألعاب الذهنية العامة كـ(لعبة كلمة السر، والمتاهات، والألغاز، وتكوين الكلمات المتقاطعة) وغيرها من الألعاب الذهنية، إذ قام الباحثان بإعداد ملف خاص لهذه الألعاب، تعطى للمتعلمين من خلال توزيع أوراق التدريبات عليهم.

٢. **المراجعة الذهنية للمواقف التعليمية السابقة:** يعرض المدرس المواقف التي تم تعليمها في الدروس السابقة تمهيداً لتعليم المواقف الجديدة.

٣. **طرح مشكلة ذهنية:** قد تكون المشكلة بشكل تساؤل يطرحه المدرس وبشكل مواقف لعب تتحدى القدرات الذهنية للمتعلمين من خلال إستخدام (جهاز عرض (الداتاشو) Data show، واللوحة الممغنطة لطرح المشكلة أو التساؤل) ، إذ يقوم المدرس بتقسيم المتعلمين على شكل مجاميع وتحديد رئيس لكل مجموعة ثم يقوم بتوزيع أوراق التدريبات على المجاميع التي تتضمن مهام وتدريبات خاصة والتي يجب أن تقوم بها المجموعة، حيث تقوم كل مجموعة بمناقشة المشكلة أو تساؤل الذي طرحه المدرس تمهيداً لمرحلة التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الاتجاهات، وفي هذه المرحلة يمكن للمجموعة أن تعود للمدرس لغرض توضيح أو الاستفسار لأي موقف.

٤. **فنية التفكير من جميع الاتجاهات:** تقوم المجموعة بمناقشة الموقف أو المشكلة بهدف تحديد نقاط القوة ونقاط الضعف والفرص والتهديدات مستعينة بذلك بورقة التدريبات ولوحة الذاكرة الممغنطة الموجودة في الصف، إذ تمر الفنية بالإجراءات الآتية:

أ. **توصيف الموقف التعليمي:** يتم تنفيذ الخطوات الأربعة الأولى لخطوات التفكير الإستراتيجي والتي هي (تحليل الوضع الداخلي والخارجي لموقف اللعب، وتحديد القيمة المميزة للطرفين، وتحديد نقاط الضعف للطرفين، والتنبؤ بفرص الخصم) .

ب. **بناء وحدة التوقع:** يتم بناء وحدة التوقع من خلال تطبيق الخطوة الخامسة والسادسة والسابعة لخطوات التفكير الإستراتيجي والمتمثلة بـ(إقتراح الحلول الممكنة، وإتخاذ القرار المناسب من خلال تنفيذ التوقعات والانتقال من توقع إلى آخر، ومصفوفة swot) .

ج. **بناء توقعات جديدة للمواقف التعليمية الجديدة:** يتم تقييم توقعات سابقة من خلال الخطوة الثامنة لخطوات التفكير الإستراتيجي المتمثلة بالتغذية الراجعة ثم بناء وحدة توقع جديدة.

٥. **مرحلة التطبيق:** يتم الترتيب على مواقف التعليمية السابقة بحسب خطوات فنية التفكير من جميع الاتجاهات.

٦. **مرحلة المنافسة:** يقوم المدرس بتوزيع المتعلمين بشكل ثنائيات، إذ يقوم المتعلمون بممارسة مواقف التعليم التنافسي، في حين يقوم المدرس بالتنقل بين الثنائيات بهدف تصحيح الأخطاء وتقدم التغذية الراجعة للمتعلمين.

٧. **مرحلة الغلق:** يقوم المدرس بغلق الدرس من خلال تقديم موجز لما تم تناوله من مواقف في الدرس ثم تعطى للمتعلمين لعبة فكرية ترويحية. والملحق (٢) يبين نموذج لخطة الدرس بحسب فنية التفكير من جميع الاتجاهات.

ب. **خطوات التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير:**

١- **التهيئة الذهنية (تمرينات فكرية عامة):** يتم تحفيز أو تهيئة المتعلمين ذهنياً من خلال مجموعة من الألعاب الذهنية العامة كـ(لعبة كلمة السر، والمتاهات، والألغاز، وتكوين الكلمات المتقاطعة) وغيرها من الألعاب الذهنية، إذ قام الباحثان بإعداد ملف خاص لهذه الألعاب، تعطى للمتعلمين من خلال توزيع اوراق التدريبات عليهم .

٢- **المراجعة الذهنية للمواقف التعليمية السابقة:** يعرض المدرس المواقف التي تم تعليمها في الدروس السابقة تمهيداً لتعليم المواقف الجديدة.

٣- **طرح مشكلة ذهنية:** قد تكون المشكلة بشكل تساؤل يطرحه المدرس وبشكل مواقف لعب تتحدى القدرات الذهنية للمتعلمين من خلال استخدام (جهاز عرض (الداتاشو) Data show ، واللوحة الممغنطة لطرح المشكلة أو التساؤل) ، إذ يقوم المدرس بتقسيم المتعلمين على شكل مجاميع وتحديد رئيس لكل مجموعة ثم يقوم بتوزيع أوراق التدريبات على المجاميع التي تتضمن مهام (والتي يجب أن تقوم بها المجموعة) والتدريبات الخاصة بها، حيث تقوم كل مجموعة بمناقشة المشكلة أو تساؤل الذي طرحه المدرس تمهيداً لمرحلة التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير. وفي هذه المرحلة يمكن للمجموعة أن تعود للمدرس لغرض توضيح أو الاستفسار لأي موقف.

٤- **فنية سيناريوهات التفكير:** في هذه المرحلة تقوم المجموعة بمناقشة الموقف أو المشكلة بهدف تحديد نقاط القوة ونقاط الضعف والفرص والتهديدات مستعينة بذلك بورقة التدريبات ولوحة الذاكرة الممغنطة الموجودة في الصف، إذ تمر الفنية بالإجراءات الآتية:

أ. **سرد السيناريو على شكل قصة بحسب الموقف التعليمي:** يتم تطبيق الخطوة الأولى من خطوات التفكير الإستراتيجي.

ب. **إعادة سرد السيناريو على شكل قصة بحسب الموقف التعليمي:** إذ يتم تطبيق الخطة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة والسادسة من خطوات التفكير الإستراتيجي والمتمثلة بـ(تحديد القيمة المميز للطرفين، وتحديد نقاط الضعف للطرفين، والتنبؤ بفرص الخصم، واقتراح الحلول الممكنة، واتخاذ القرار المناسب من خلال تنفيذ التوقعات والانتقال من توقع إلى آخر).

ج. **سرد السيناريوهات من قبل المدرس والتطبيق من قبل المتعلمين:** يقوم المدرس والمتعلمين بتطبيق المواقف والحلول الجديدة باستخدام الخطة السابعة والمتمثلة بـ(مصفوفة swot).

د. **تطبيق السيناريوهات من قبل المتعلمين، والمدرس يقوم باستخدام التغذية الراجعة:** التي تمثل الخطوة الثامنة من خطوات التفكير الإستراتيجي.

٥- **مرحلة التطبيق:** يتم الترتيب على مواقف التعليمية السابقة بحسب خطوات فنية التفكير من جميع الإتجاهات.

٦- **مرحلة المنافسة:** يقوم المدرس بتوزيع المتعلمين بشكل ثنائيات، إذ يقوم المتعلمون بممارسة مواقف التعليم التنافسي، في حين يقوم المدرس بالتنقل بين الثنائيات بهدف تصحيح الأخطاء وتقدم التغذية الراجعة للمتعلمين.

٧- **مرحلة الغلق:** يقوم المدرس بغلق الدرس من خلال تقديم موجز لما تم تناوله من مواقف في الدرس، ثم تعطى للمتعلمين لعبة فكرية ترويحية، والملحق (٣) يبين نموذج لخطة الدرس بحسب فنية سيناريوهات التفكير، وقد تم عرض لخطة الدرس بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات ونموذج آخر بحسب فنية سيناريوهات التفكير على الخبراء المتخصصين في مجال طرائق التدريس ولعبة الشطرنج الملحق (١).

٣-٧-٩ دليل المدرس: قام الباحثان بإعداد دليل خاص بالمدرس والذي يتضمن: (مفردات المحتوى التعليمي لمادة الشطرنج، والأهداف التعليمية والأهداف السلوكية لمفردات المحتوى التعليمي، وخطوات التفكير الإستراتيجي، وخطوات فنية التفكير من جميع الاتجاهات،وخطوات فنية سيناريوهات التفكير ،والمهارات الذهنية، والتمارين الذهنية).

٣-٧-١٠ الوسائل التعليمية: استخدم الباحثان عدد من الوسائل التعليمية بهدف تنفيذ خطوات التفكير الإستراتيجي وفنياته والخطط الدراسية ومن هذه الوسائل:

١. **جهاز (داتاشو)** : لعرض شرائح من خلال برنامج (Power Point) .

٢. **لوحة الشطرنج الممغنطة:** إذ قام الباحثان بتصميم لوحة ممغنطة لرقعة الشطرنج بحجم (٧٥ سم × ٧٥ سم) مع تصميم قطع الشطرنج الخاصة بها، وذلك لعرض المواقف والحالات وتنفيذها بشكل عملي من قبل المدرس.

٣. **لوحة الذاكرة الممغنطة:** في هذه اللوحة توضع الصور والمواقف التعليمية والمهام والأفكار والحلول، الغرض منها إتاحة الفرصة للمتعلمين لمراجعة ومذاكرة المعلومات التي تم تقديمها من قبل المدرس، إذ قام المدرس بإعداد المحتويات من صور ومخططات ومعلومات وأفكار وحلول على شكل أوراق يسهل تعليقها على هذه اللوحة. علماً أن أبعاد اللوحة (٩٠سم × ٦٠سم) ومثبتة على ستاند خاص بها.

٤. **سجل مصفوفة (swot)** : هو عبارة عن سجل ورقي بقياسات (٨١سم × ٥٨.٥سم) مثبت على ستاند به، الغاية منه تحديد نقاط القوة ونقاط الضعف والفرص الممكنة والتهديدات والاحتمالات الواردة لأي موقف تعليمي بهدف تصميم مصفوفة (swot)، ويستخدم من قبل المدرس .

٥. **لعبة الشطرنج:** التي تتضمن (٢٠) لعبة على شكل صندوق بحسب القياسات والمواصفات الموصى بها في الاتحاد المركزي العراقي للعبة الشطرنج (٤٠سم × ٤٠سم)، إذ تستخدم هذه اللعبة لتطبيق المواقف وممارسة اللعب والمنافسة .

٣-٧-١١ توصيف خريطة العمل: قام الباحثان بإعداد خريطة عمل تضمنت مواقع الوسائل التعليمية المستخدمة في البحث ومناطق جلوس الطلاب.

٣-٧-١٢ التجربة الإستطلاعية: قام الباحثان بتطبيق الخطط الدراسية لفنيتي التفكير الإستراتيجي على عينة قوامها (٣٠) متعلماً من المركز التعليمي لثانوية القادة الأهلية للبنين، كما تم تقسيم العينة إلى مجموعتين بواقع (١٥) متعلماً لكل مجموعة، إذ تم إجراء التجربة الإستطلاعية الخاصة بخطوات التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات على المجموعة الأولى، في حين تم تطبيق التجربة الإستطلاعية الخاصة بخطوات التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير على المجموعة الثانية، ومن خلال تطبيق التجربة الإستطلاعية، قام الباحثان بإجراء التعديلات الملائمة بما يضمن تنفيذ الخطط الدراسية بشكل صحيح.

٣-٨ تطبيق الإختبار القبلي:

٣-٨-١ تطبيق إختبار تختاسكوب المعدل لمظاهر الإنتباه: طبقت إختبار تختاسكوب المعدل من قبل الباحثان لمظاهر الإنتباه الثلاثة (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) على متعلمي مجموعتي البحث بتاريخ (٢٤/ ١١/ ٢٠٢٠) ولغاية(٢٥/ ١١/ ٢٠٢٠) وعلى قاعات المركز التعليمي في ثانوية الأوائل في مدينة الموصل.

٣-٩ تطبيق التجربة الرئيسة: دُرِّسَ المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج على وفق خطوات التفكير الإستراتيجي وبحسب فنيتي (التفكير من جميع الاتجاهات، وسيناريوهات التفكير) ، إبتداءً من تاريخ (٢٠٢٠/١١/٢٩) ولغاية (٢٠٢١/١/٣١) وبواقع وحدتين تعليميتين في الأسبوع الواحد والجدول (٨) يبين أيام تطبيق التجربة الرئيسة لمجموعتي البحث.

الجدول (٨) أيام تطبيق التجربة الرئيسية لمجموعتي البحث

المجموعة	الأيام
المجموعة الأولى التفكير في جميع الاتجاهات	الأحد ، الخميس
المجموعة الثانية سيناريوهات التفكير	الأحد ، الخميس

علماً أن الباحثان حصل على الموافقات الرسمية من قبل مديرية تربية نينوى التعليم الأهلي والموافقات الرسمية من قبل الإتحاد العراقي للشطرنج فرع نينوى .

٣-١٠ تطبيق الإختبار البعدي:

٣-١٠-١ تطبيق إختبار تختاسكوب المعدل لمظاهر الإنتباه: طبقت إختبار تختاسكوب المعدل من قبل الباحثان لمظاهر الإنتباه (تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل الإنتباه) على متعلمي مجموعتي البحث بتاريخ (٢٠٢١/٢/٧) ولغاية (٢٠٢١/٢/٨) وعلى قاعات المركز التعليمي في ثانوية الأوائل في مدينة الموصل.

٣-١١ الوسائل الإحصائية: تم الإستعانة بالحقيبة الإحصائية(SPSS) لإجراء التحليل الإحصائي،إذ تم الاعتماد على الوسائل الاحصائية الآتية: (النسبة المئوية لتحديد نسبة إتفاق الخبراء، ومعامل الإرتباط البسيط، ومعامل

سبيرمان – براون ، والوسط الحسابي، والإنحراف المعياري، واختبار ليفين، والإختبار التائي لعينتين مستقلتين، والإختبار التائيلعينتين مرتبطتين).

٤- عرض النتائج ومناقشتها :

٤-١ عرض نتائج الفرضية الاولى ومناقشتها :

٤-١-١ عرض نتائج الفرضية الاولى:

الجدول (٩) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحتسبة ونسب المعنوية لاختبارات مظاهر الانتباه والازمنة الخاصة بها للمجموعة التجريبية الأولى

المجموعة / مظاهر الانتباه	الإختبار القبلي		الإختبار البعدي		قيم (ت) المحتسبة	نسبة المعنوية (sig)
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
تركيز الانتباه	١.٨١٨٢	٠.٦٦٤٥٠	٥.٠٠٠٠	٠.٧٥٥٩٣	*١٤.٨٢٨	٠.٠٠٠
زمن تركيز الانتباه	١٨.٧٦٢٧	١.٠٠٠٠٢	١٨.٧٧٩١	٠.٩٩٨٩٤	٠.٠٦١	٠.٩٥٢
توزيع الانتباه	٠.٩٠٩١	٠.٨١١١٨	٤.٢٧٢٧	٠.٧٦٧٣٠	*١٥.٧٤٣	٠.٠٠٠
زمن توزيع الانتباه	٢٤.١٤٧٣	٠.٩٠١٤٤	٢٤.٠٠٩١	١.٠١٩٤٣	٠.٤٤٣	٠.٦٦٢
تحويل الانتباه	٠.٦٣٦٤	٠.٦٥٧٩٥	٤.٠٠٠٠	٠.٦١٧٢١	*١٦.٥٤٧	٠.٠٠٠
زمن تحويل الانتباه	٢٨.٣٥٦٤	١.١٣٤٩٥	٢٨.٤٦٧٧	١.١٣٠٨٤	٠.٣٨٠	٠.٧٠٧

***معنوية عند نسبة خطأ ≤ ٠.٠٥ وأمام درجة حرية تساوي (٢١)**

يتبين من خلال ملاحظة الجدول (٩) أن قيم (ت) المتحسبة الخاصة بالمجموعة التجريبية الأولى لمظاهر الانتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) بين الإختبارين القبلي والبعدي كانت ذات دلالة معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٢٢)، بمعنى أننا نقبل الفرضية الفرعية الأولى، في حين يتبين لنا من الجدول (٩) أن قيم (ت) المتحسبة الخاصة بالمجموعة التجريبية الأولى لزمن مظاهر الانتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) بين الإختبارين القبلي والبعدي كانت ذات دلالة غير معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٢٢)، بمعنى أننا نرفض الفرضية الفرعية الأولى ونقبل الفرضية البديلة لها.

٤-١-٢ مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

أظهرت نتائج الإختبار التائي بين الإختبارين القبلي والبعدي لمتغيرات تركيز الإنتباه وتوزيع الإنتباه وتحويل الإنتباه لمتعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس على وفق برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات، وجود فروق ذات دلالة إحصائية ولمصلحة الإختبار البعدي.

إذ يعزو الباحثان هذه النتائج إلى أن تعرض متعلمي المجموعة التجريبية الأولى لبرنامج التفكير الإستراتيجي من خلال مصفوفة (swot)، التي من خلالها تمكنوا من تشخيص نقاط القوة والضعف والتهديدات الممكنة والفرص المتاحة لمواقف اللعب الخاصة بالشطرنج، ومن خلال تركيزهم على هذه المعطيات عزز مقدرتهم على تركيز الإنتباه، ومن خلال إجراءات فنية التفكير بجميع الإتجاهات والتي تمثلت بالاعتماد على هذه المعطيات في صياغة توقعات لعب متعددة على رقعة الشطرنج ممكنة الحدوث الأمر الذي يتطلب توزيع انتباههم لجميع هذه التوقعات مما رفع لديهم المقدرة على توزيع الإنتباه، ولأن استخدام هذه التوقعات والعمل بها يتأثر بمواقف المنافسة وما يترتب عليها، الأمر الذي يحتم على المتعلم تحويل انتباهه من موقف إلى آخر ومن توقع إلى توقع آخر الأمر الذي رفع لديهم القدرة على تحويل الإنتباه من موقف إلى آخر، فضلاً عن ذلك فأن استخدام المدرس عدة وسائل تعليمية

وجعل لكل وسيلة تعليمية وظيفة خاصة بها فاستخدام الداتاشو لغرض عرض الأفكار الخاصة بالدرس، واستخدام سجل (swot) لتشخيص معطيات كل موقف، واستخدام لوحة ذاكرة المتعلم لتعزيز التعامل مع كل موقف، واستخدام لوحة رقعة الشطرنج لتطبيق جميع حالات ومواقف اللعب، أسهم جميع ذلك في رفع جهوزية حواس المتعلمين الأمر الذي عزز مقدرتهم على تركيز وتوزيع وتحويل الإنتباه بحسب ما يتطلبه الموقف التعليمي انعكس ذلك على مقدرتهم اختبارات تختاسكوب لمظاهر الإنتباه مقارنةً بمقدرتهم في الإختبار القبلي، في حين أظهرت نتائج الإختبار التائي بين الإختبارين القبلي والبعدي لمتغيرات زمن تركيز الإنتباه، وزمن توزيع، الإنتباه وزمن تحويل الإنتباه لمتعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس على وفق برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، وهنا يعزو الباحثان هذه النتيجة إلى أن عامل الزمن في اختبارات الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) يظهر أنه عامل غير حاسم، إذ إن العمل بحسب خطوات التفكير الإستراتيجي ومصفوفة (swot) يوفر لمتعلمي المجموعة التجريبية الأولى معطيات المواقف التعليمية الخاصة بلعبة الشطرنج، ومن ثم معالجة هذه المعطيات عن طريق إجراءات فنية التفكير من جميع الإتجاهات بهدف صياغة عدة أفكار وتوقعات محتملة، إذ إن مظاهر الانتباه الثلاثة لتحقيق هذه الأفكار والتوقعات تعد أكثر أهمية من الزمن المستغرق للتركيز على هذه الأفكار أو توزيع الإنتباه وتحويل الإنتباه بين هذه الأفكار بمعنى أن اتخاذ القرار الصحيح في مواقف اللعب أكثر أهمية من زمن اتخاذ القرار الصحيح.

٤-٢ عرض نتائج الفرضية الثانية ومناقشتها :

٤-٢-١ عرض نتائج الفرضية الثانية :

الجدول (١٠) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحتسبة ونسب المعنوية لاختبارات مظاهر الانتباه والازمنة الخاصة بها للمجموعة التجريبية الثانية

المجموعة / مظاهر الانتباه	الإختبار القبلي		الإختبار البعدي		قيم (ت) المحتسبة	نسبة المعنوية (sig)
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
تركيز الانتباه	١.٩٢٥٩	٠.٧٢٩٩١	٤.٩٢٥٩	٠.٦١٥٥٦	*٢١.٢٤٣	٠.٠٠٠
زمن تركيز الانتباه	١٨.٩٣٤١	١.٠٥٠٢٥	١٨.٨٦٠٤	٠.٩٤٤٣٧	٠.٣٠٧	٠.٧٦١
توزيع الانتباه	٠.٨١٤٨	٠.٦٨١٤٦	٤.٢٥٩٣	٠.٧٦٤٢٣	*٢٠.٠٧٥	٠.٠٠٠
زمن توزيع الانتباه	٢٤.٢٢٨٩	٠.٨٧٦٨٤	٢٤.٠٠٥٩	١.٠١٢٥٨	١.٠٤٢	٠.٣٠٧
تحويل الانتباه	٠.٥٥٥٦	٠.٥٧٧٣٥	٣.٩٦٣٠	٠.٦٤٩٣٥	*٢٠.٩٧٩	٠.٠٠٠
زمن تحويل الانتباه	٢٨.٤٠٧٠	١.٠٩٤٨٣	٢٨.٢٧٤١	١.٠٧٧٥٦	٠.٤٦١	٠.٦٤٨

***معنوية عند نسبة خطأ ≤ ٠.٠٥ وأمام درجة حرية تساوي (٢٦)**

يتبين من خلال ملاحظة الجدول (١٠) أن قيم (ت) المتحسبة الخاصة بالمجموعة التجريبية الثانية لمظاهر الانتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) بين الإختبارين القبلي والبعدي كانت ذات دلالة معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٢٧)، بمعنى أننا نقبل الفرضية الفرعية الأولى.

في حين يتبين لنا من الجدول (١٠) أن قيم (ت) المتحسبة الخاصة بالمجموعة التجريبية الثانية لمظاهر الانتباه بين الإختبارين القبلي والبعدي كانت ذات دلالة غير معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٢٧)، بمعنى أننا نرفض الفرضية الفرعية الأولى ونقبل الفرضية البديلة لها.

٤-٢-٢ مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

أظهرت نتائج الإختبار التائي بين الإختبارين القبلي والبعدي لمتغيرات تركيز الإنتباه، وتوزيع الإنتباه، وتحويل

الإنتباه لمتعلمي المجموعة التجريبية الثانية، التي تدرس على وفق برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير، وجود فروق ذات دلالة إحصائية ولمصالحة الإختبار البعدي. إذ يعزو الباحثان تفوق متعلمي المجموعة التجريبية الثانية في الإختبار البعدي مقارنة بأدائهم على الإختبار القبلي في مظاهر الإنتباه الثلاثة إلى أن متعلمي المجموعة التجريبية الثانية تعرضوا إلى برنامج التفكير الإستراتيجي ومصفوفة (swot)، التي من خلالها تمكنوا من تشخيص نقاط القوة والضعف والتهديدات الممكنة والفرص المتاحة في مواقف اللعب الخاصة بلعبة الشطرنج، أن قدرتهم على تشخيص هذه المعطيات عززت لديهم المقدرة على تركيز الإنتباه والذي بدأ واضحاً في الإختبار البعدي لتختاسكوب ، ومن خلال اجراءات فنية سيناريوهات التفكير والتي اعتمدت على معطيات مصفوفة (swot) التي شخصها المتعلمون، فمن خلال سيناريوهات المواقف التعليمية للعبة الشطرنج تم توظيف هذه المعطيات لإنتاج أفكار جديدة ضمن سباقات محبوكة ومترابطة بشكل جيد مما أسهم في جعل المتعلمين مشدودي الإنتباه لجميع هذه الأفكار والمواقف، وهذا ماعزز لديهم القدرة على توزيع الإنتباه لجميع مواقف وأفكار السيناريو والذي بدأ واضحاً في الإختبار البعدي لتوزيع الإنتباه.

كما أن أسلوب عرض الأفكار والمواقف الخاصة بلعبة الشطرنج في احداث السيناريوهات، والمتمثل بالانتقال الممنهج من موقف إلى موقف آخر، ومن فكرة إلى فكرة أُخرى بحسب معطيات الموقف التعليمي أسهم في تحويل انتباه متعلمي المجموعة التجريبية الثانية بين احداث وأفكار ومواقف السيناريوهات التعليمية، إذ كان ذلك واضحاً في أدائهم على الإختبار البعدي لتحويل الإنتباه مقارنة بالإختبار القبلي، فضلاً عن ذلك فإن إدارة الموقف التعليمي من خلال الانتقال الوظيفي من وسيلة تعليمية إلى وسيلة تعليمية أُخرى بهدف عرض الأفكار وتطبيق المواقف الخاصة بلعبة الشطرنج، أسهم في تركيز انتباه المتعلمين لما يعرضه المدرس في كل وسيلة تعليمية، كما عزز أيضاً توزيع انتباههم على معطيات الموقف الواحد، في حين انتقال عرض المدرس من وسيلة إلى أُخرى طوال فترة الدرس الواحد عزز أيضاً قدرتهم على تحويل انتباههم لمجريات الدرس، وهذا يعطينا دلالة واضحة أن إدارة الموقف التعليمي من خلال الوسائل التعليمية أسهم في تعزيز قدرة متعلمي المجموعة التجريبية الثانية في اختبار تختاسكوب لتركيز وتوزيع وتحويل الإنتباه، فضلاً عن ذلك فأن استخدام الحزم الذهنية بشكل مهام يقوم بهاالمتعلمين بمساعدة وتوجيه المدرس، واستخدام الألعاب والتمارين الذهنية ضمن خطوات التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير عزز القدرة الذهنية لمتعلمي المجموعة التجريبية، إذ إن هذه المهام والألعاب والتمرينات الذهنية تعزز مقدرة المتعلمين على تركيز وتوزيع وتحويل الإنتباه، كون مظاهر الإنتباه مهارات ضرورية لأي جهد ذهني.

في حين أظهرت نتائج الإختبار التائي بين الإختبار القبلي والبعدي لمتغيرات زمن تركيز الإنتباه، وزمن توزيع الإنتباه، وزمن تحويل الإنتباه لمتعلمي المجموعة التجريبية الثانية عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، وهنا يعزو الباحثان هذه النتيجةإلى أن عامل الزمن في اختبارات مظاهر الإنتباه الثلاثة لم تكون عامل حاسم، إذ يمكن القول إن تدريس متعلمي المجموعة التجريبية الثانية بحسب خطوات التفكير الإستراتيجي وباستخدام مصفوفة (swot) أسهم في تحديد معطيات المواقف التعليمية للعبة الشطرنج، ثم توظيف هذه المعطيات من خلال فنية سيناريوهات التفكير بهدف صياغة أفكار وحلول لمواقف اللعب، إذ إن تركيز وتوزيع وتحويل الإنتباه في أثناء صياغة هذه الأفكار والحلول يعد أكثر أهمية من الزمن المستغرق لتركيز الإنتباه على هذه الأفكار والحلول أو توزيع وتحويل

الإنتباه بين هذه الأفكار، بمعنى أن اتخاذ القرار الصائب لهذه الأفكار يعد أكثر أهمية من الزمن المستغرق لإتخاذ القرار الصحيح.

٤-٣ عرض نتائج الفرضية الثالثة ومناقشتها :

٤-٣-١ عرض نتائج الفرضية الثالثة :

الجدول (١١) الأوساط الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيم (f) لإختبار ليفين وقيم (ت) المحتسبة ونسب المعنوية للمجموعتين التجريبيتين على الإختبار البعدي لمظاهر الانتباه

المجموعة / مظاهر الانتباه	المجموعة التجريبية الأولى		المجموعة التجريبية الثانية		إختبار ليفين		قيم (ت) المحتسبة	نسبة المعنوية (sig)
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيم (f)	قيم (sig)		
تركيزالانتباه	٥.٠٠٠٠	٠.٧٥٥٩٣	٤.٩٢٥٩	٠.٦١٥٥٦	٠.٩٥٢	٠.٣٣٤	٠.٣٧٨	٠.٧٠٧
زمن تركيز الانتباه	١٨.٧٧٩١	٠.٩٩٨٩٤	١٨.٨٦٠٤	٠.٩٤٤٣٧	٠.٢٢٣	٠.٦٣٩	٠.٢٩٢	٠.٧٧٢
توزيع الانتباه	٤.٢٧٢٧	٠.٧٦٧٣٠	٤.٢٥٩٣	٠.٧٦٤٢٣	٠.٠٠١	٠.٩٨١	٠.٠٦١	٠.٩٥١
زمن توزيع الانتباه	٢٤.٠٠٩١	١.٠١٩٤٣	٢٤.٠٠٥٩	١.٠١٢٥٨	٠.٠٠٠	٠.٩٩٥	٠.٠١١	٠.٩٩١
تحويل الانتباه	٤.٠٠٠٠	٠.٦١٧٢١	٣.٩٦٣٠	٠.٦٤٩٣٥	٠.٢١٢	٠.٦٤٧	٠.٢٠٣	٠.٨٤٠
زمن تحويل الانتباه	٢٨.٤٦٧٧	١.١٣٠٨٤	٢٨.٢٧٤١	١.٠٧٧٥٦	٠.١٤٥	٠.٧٠٦	٠.٦١٢	٠.٥٤٣

***معنوية عند نسبة خطأ ≤ ٠.٠٥ وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)**

يتبين من خلال ملاحظة الجدول (١١) أن قيم (f) لإختبار (ليفين) غير معنوية بدلالة قيم (sig) الخاصة بها، وهذا يعني أن المجموعتين التجريبيتين متجانستين في الإختبار البعدي لمظاهر الانتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وهذا يجعلنا نعتمد قيم (ت) المحتسبة في الجدول (١١) ، إذ إن قيم (ت) المحتسبة على الاختبار البعدي لمظاهر الانتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) بين المجموعتين التجريبيتين كانت غير معنوية بحسب نسب المعنوية (sig) عند نسبة خطأ ≤ (٠.٠٥) وأمام درجة حرية تساوي (٤٧)، بمعنى أننا نقبل الفرضية الصفرية.

٤-٣-٢ مناقشة نتائج الفرضية الاولى :

أظهرت نتائج الإختبار التائي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبيتين في الإختبار البعدي لمظاهر الإنتباه والزمن الخاص بها، وهنا يعزو الباحثان هذه النتائج إلى أن كلتا المجموعتين التجريبيتين تلقتا مساقات معرفية ومنهجية متماثلة، فضلاً عن التقنيات والوسائل التعليمية المستخدمة في البحث.

إذ إن المجموعتين التجريبيتين عملتا طوال فترة البرنامج ضمن خطوات التفكير الإستراتيجي نفسها، فضلاً عن إستخدام الإجراءات نفسها لإعداد مصفوفة (swot)، الأمر الذي أسهم في تشخيص وتحديد معطيات مواقف لعبة الشطرنج تشكل مماثل، بمعنى أن خطوات التفكير الإستراتيجي وإجراءات معطيات مواقف الشطرنج من نقاط قوة وضعف والتهديدات المحتملة والفرص المتاحة عزز تركيز الإنتباه بشكل مماثل لدى المجموعتين التجريبيتين، كما أن ما تتطلبه عملية التخطيط الإستراتيجي من الأخذ بالإعتبار جميع معطيات المواقف المطروحة من خلال الإحتمالات الممكنة، والتي يتم التوصل إليها عن طريق مصفوفة (swot)، كما عزز وبشكل مماثل لدى متعلمي المجموعتين التجريبيتين القدرة على توزيع الإنتباه وتحويل الإنتباه للإحاطة بجميع الإحتمالات الممكنة وعلى ما يبدو فأن معالجة المعطيات التي توصل إليها متعلمي المجموعتين عن طريق خطوات كل من فنية التفكير من جميع الإتجاهات، وفنية سيناريوهات التفكير كانت متقاربة بشكل لا يظهر فارق معنوي على الرغم من إختلاف منهجية كل فنية، بمعنى أن الحلول كانت متقاربة على الرغم من أن المعطيات عولجت عن طريق فنيتين مختلفتين.

فضلاً عن ذلك فإن إستخدام الحزم الذهنية من تدريبات وألعاب ومهام ذهنية كان متماثلاً لكلا المجموعتين، إذ إن هذه الحزم الذهنية عملت على تعزيز القدرات الذهنية من خلال الألعاب والتدريبات الذهنية في الجزء الإعدادي والمهام الذهنية في الجزء الرئيس، وكون مظاهر الانتباه قدرات ذهنية، فأن تنمية هذه المظاهر عملية حتمية نتيجة تأثير التدريبات والألعاب والمهام الذهنية ولذلك كان نتيجة تأثير هذه الحزم متقارب لدى متعلمي المجموعتين التجريبيتين، فضلاً عن ذلك فأن إستخدام وسائل تعليمية عدة كل حسب الهدف الخاص بها من قبل المجموعتين التجريبيتين جعل منها قنوات لإثارة عدة مظاهر للإنتباه من بينها (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وهذا ما عزز تقارب نتائج مظاهر الإنتباه، أما فيما يتعلق بأزمنة تركيز وتوزيع وتحويل الإنتباه فقد أظهرت نتائج الإختبار التائي البعدية عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبيتين، فأن الباحثان يعزو ذلك إلى أن خطوات التفكير الإستراتيجي ومصفوفة (swot) وإجراءات كل من فنية التفكير من جميع الإتجاهات، وفنية سيناريوهات التفكير تركز على عامل جودة القرارات والحلول والأفكار بشكل أكبر من عامل زمن إنتاج هذه الأفكار والحلول بمعنى أن تركيز وتوزيع وتحويل الإنتباه أكثر أهمية من زمن حدوث هذه المظاهر في الحلول، والأفكار الخاصة بمواقف لعبة الشطرنج، وهذا ما يفسر تقارب نتائج المجموعتين التجريبيتين في أزمنة مظاهر الإنتباه.

٥- الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات :

٥-١ الاستنتاجات : في ضوء نتائج البحث إستنتج الباحثان ما يأتي :

٥-١-١ تقارب أثر كل من برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنيات التفكير من جميع الإتجاهات وبرنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير في تنمية مظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وأزمنتهم.

٥-١-٢ تفوق متعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس على وفق برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات في الاختبار البعدي لمظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وزمن مظاهر الإنتباه مقارنة بالاختبار القبلي .

٥-١-٣ تفوق متعلمي المجموعة التجريبية الثانية التي تدرس على وفق برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير في الاختبار البعدي لمظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) وزمن مظاهر الإنتباه مقارنة بالاختبار القبلي .

٥-١-٤ عدم ظهور فروق في أزمنة مظاهر الانتباه (التركيز ، والتوزيع ، والتحويل) لمتعلمي المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات في الاختبار البعدي لمظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع ، والتحويل) في الاختبارين القبلي والبعدي .

٥-١-٥ عدم ظهور فروق في أزمنة مظاهر الانتباه (التركيز ، والتوزيع ، والتحويل) لمتعلمي المجموعة التجريبية الثانية والتي تدرس بحسب فنية سيناريوهات التفكير في الاختبار البعدي لمظاهر الإنتباه (التركيز، والتوزيع، والتحويل) في الاختبارين القبلي والبعدي .

٥-٢ التوصيات: في ضوء نتائج واستنتاجات البحث يوصي الباحثان بما يأتي :

٥-٢-١ إعتماد المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج كمادة أساسية لمدارس المتوسطة لمديريات التربية.

٥-٢-٢ إعتماد كل من برنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية التفكير من جميع الإتجاهات وبرنامج التفكير الإستراتيجي بحسب فنية سيناريوهات التفكير في تدريس المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج.

٥-٢-٣ إعتماد الحزم الذهنية وما تتضمنه من ألعاب وتمرينات ومهام ذهنية في تدريب القدرات الذهنية لمتعلمي الفئة العمرية (١٣-١٤) سنة.

٥-٢-٤ إعتماد الوسائل التعليمية المستخدمة في البحث في تدريس المحتوى التعليمي للعبة الشطرنج.

٥-٣ المقترحات :

٥-٣-١ إجراء دراسات بالإعتماد على أحد البرنامجين المقترحين أو كلاهما على فئات عمرية أخرى .

٥-٣-٢ إجراء دراسات للمقارنة بين أحد البرنامجين المقترحين أو كلاهما مع برامج تفكير أخرى.

٥-٣-٣ إجراء دراسات أخرى بالإعتماد على أحد البرنامجين المقترحين أو كلاهما وأثر ذلك على (التحصيل المعرفي، والتفكير الإبداعي، والتفكير الخططي) .

المصادر

١. حسانين، محمد صبحي وعبدالمنعم، حمدي (١٩٩٧): "الأسس العلمية للكرة الطائرة وطرق القياس للتقويم: بدني، مهاري، معرفي، نفسي، تحليلي)"،ط١، مركز الكتاب للنشر، القاهرة

٢. الخيكاني، عامر سعيد والشافعي، عبدالله هزاع والزاملي، علي حسين (٢٠١٦): "علم النفس الرياضي كتاب منهجي للمرحلة الرابعة في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة" ط٢، دار الضياء للطباعة والتصميم، النجف.

٣. دروزة ، أفنان نظير (١٩٩٥) : "أساسيات في علم النفس – استراتيجيات الإدراك وأنشطتها كأساس للتصميم التعليمي" ، ط١ ، نابلس، فلسطين.

٤. الريماوي ، محمد عودة (٢٠٠٣) : "علم نفس النمو . الطفولة والمراهقة" ، ط١، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان، الأردن.

٥. الريماوي ، محمد عودة (٢٠٠٨) : "علم نفس النمو . الطفولة والمراهقة" ، ط٢، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان، الأردن.

٦. سامي، شيماء وغالب، بشار(٢٠٠٩): "مقارنة في تركيز الإنتباه بين لاعبي التنس الأرضي والمبارزة لفئتي الشباب والمتقدمين"،مجلة علوم التربية الرياضية،العدد الثالث، مجلد الثاني، كلية التربية الرياضية،جامعة بابل.

٧. سلامة، عبدالحافظ (٢٠٠٢):"أساسيات في تصميم التدريس" ، دار اليازوردي العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الاردن.

٨. الشديفات، يحيى محمد والحراحشة، محمد عبود (٢٠٠٥): "درجة ممارسة أنماط التفكير الإستراتيجي لدى القادة التربويين في وزارة التربية والتعليم في الأردن"، مجلة أم القرى للعلوم التربوية والاجتماعية والإنسانية، العدد ٢، مجلد ١٧، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

٩. شمعون، محمد العربي (١٩٩٩): "علم النفس الرياضي والقياس النفس"، ط١،مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٠. الضمد، عبدالستار جبار (٢٠٠٠): "فسيولوجيا العمليات العقلية في الرياضة – تحليل – تدريب –قياس"، ط١، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمّان، الأردن.

١١. الفواز، نجوى مفوز(٢٠٠٨):"التفكير الإستراتيجي الانماط–الممارسات–المعوقات لدى مديرات مدارس التعليم العام الحكومية بمدينة جدة"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية قسم الادارة التربوية والتخطيط، جامعة ام القرى، السعودية.
١٢. قدور، قندوز (٢٠١٨):"اثر لعب وممارسة الشطرنج في تنمية التفكير الخططي وبعض القدرات العقلية لدى لاعبي كرة القدم الناشئين (أقل من ١٥ سنة)" ، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد التربية البدنية والرياضية قسم التدريب الرياضي، جامعة عبدالحميد بن باديس – مستغانم– ، الجزائر.
١٣. قطامي، يوسف وآخرون (٢٠٠٢) :"تصميم التدريس"، ط٢،دارالفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
١٤. مصطفى، سحر (٢٠١٤) : "أثر برنامج تدريبي مقترح لتنمية تركيز الإنتباه في تلاميذ بأعمار ١٠ –١٢ سنة خلال درس التربية الرياضية" ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية، قسم التدريب الرياضي، جامعة تشرين، سورية.
١٥. المغربي، عبدالفتاح (١٩٩٩):"الإدارة الإستراتيجية لمواجهة تحديات القرن العشرين"،القاهرة، مجموعة النيل العربية.
١٦. المليجي، حلمي (٢٠٠٠):"علم النفس المعاصر"، ط٨، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت.
١٧. يونس، طارق شريف (٢٠٠٦): "الفكر الإستراتيجي للقادة"، المنظمة العربية للتنمية الإدارية، القاهرة.
18. Nior, Michel. (2002). Le Developpement Des Habiletes Cognitives De L'enfant Par La Pratique Du Jeu D'echecs . Lyon: Universite Lumiere Lyon 2.

الملحق (١)
أسماء السادة المحكمين وطبيعة الاستشارات

ت	أسماء المحكمين	اللقب العلمي	الاختصاص الدقيق	عنوان الوظيفة	طبيعة الاستشارة *					
					١	٢	٣	٤	٥	٦
١	ثيلام يونس علاوي	استاذ	قياس وتقويم	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*			*	
٢	مكي محمود حسين	استاذ	قياس وتقويم	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*			*	
٣	اياد محمد شيت	استاذ	طرائق التدريس	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*		*	*	*
٤	سبهان محمود الزهيري	استاذ	قياس وتقويم	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*			*	
٥	غيداء سالم عزيز	استاذ	قياس وتقويم	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*			*	
٦	نبراس يونس محمد	استاذ	علم النفس	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية بنات	*	*			*	
٧	نوفل فاضل رشيد	استاذ	تعلم حركي	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*			*	
٨	سلوان خالد محمد	استاذ مساعد	طرائق التدريس	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة				*		*
٩	جمال شكري سليم	استاذ مساعد	طرائق التدريس	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة				*		*
١٠	صباح جاسم محمد	استاذ مساعد	طرائق التدريس	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة				*		
١١	احمد حازم احمد	استاذ مساعد	طرائق التدريس	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*		*	*	
١٢	احمد صباح	استاذ مساعد	علم التدريب	مدرب منتخب جامعة			*			**
١٣	علي حسين محمد طبيل	استاذ مساعد	قياس وتقويم	جامعة الموصل/كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة	*	*			*	
١٤	قتيبة يونس أحمد	حكم دولي		رئيس اتحاد شطرنج نينوى			*			**
١٥	غسان محمد علي احمد	مدرب دولي		مدرب دولي مدرب منتخب العراق			*			**
١٦	نمير محمد اسماعيل	لاعب دولي		لاعب دولي ولاعب المنتخب الوطني			*			**
١٧	معروف محمد سالم	لاعب دولي		مدير شباب ورياضة نينوى			*			**
١٨	سفيان يونس العبايجي	لاعب دولي		لاعب دولي ولاعب المنتخب الوطني			*			**

*طبيعة الاستشارة:

١- صلاحية اختبار تختاسكووب لقياس مظاهر الانتباه.
٢- صلاحية اختبار أوتيس- لينون للقدرة العقلية المستوى المتوسط الصورة (j).
٣- تحديد المهارات الذهنية للفئة العمرية (١٣ - ١٤) سنة (المراهقة).
٤- تحديد مستويات الأهداف السلوكية والأهداف التعليمية.
٥- صلاحية اختبار الذكاءات المتعددة "قائمة تيلي".
٦- الخطة التدريسية.
٧- **مقابلة شخصية لخبراء الشطرنج لتحديد صلاحية الخطة التدريسية.