تأثير تمرينات مهارية وفق استراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكــرة اليـــد للطلاب

أ.د حيدر شاكر مزهر
جامعة ديالى / رئاسة الجامعــة
م . م مشتاق فرحان حسن
Mushtaqfarhan12345@gmail.com
جامعة ديالى/كلية التربية الاساسية

الكلمات المفتاحية : استراتيجية الويب كويســـت (webquest) المجسمة
key words : Web Quest strategy (web quest stereotyped)
تاريخ استلام البحث : ٢٠٢٣/٧/١٢
DOI:10.23813/FA/28/1
FA/202401/28P/20/539

ملخص البحث:
تكمن أهمية الدراسة باستخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة من خلال الموارد والمواقع الإلكترونية المختارة بعناية والمعدة مسبقًا من قبل المدرس ، إذ يتم تزويد الطلاب بمهام تمكنهم من بناء المعرفة واكتسابها باستخدام مهارات التفكير العليا ،وقد تمثلت مشكلة البحث الرئيسة من خلال مقابلات شخصية مع بعض الاساتذة المتخصصين في كرة اليد إذ واجهوا صعوبة في إتقان بعض المفاهيم حول كرة اليد وتخيل الاداء الفني للمهارات الأساسية ، وتم التأكيد على كونهم يواجهون أنماطاً جديدة ومختلفة تختلف عن مرحلة التعليم الابتدائي، وأعربوا عن تشجيعهم لذلك للقيام بجولات معرفية باستخدام شبكة الانترنت تسهم في تسهيل الجانب العملي للمادة.
إذ يشير هذا إلى استخدام اساليب حديثة مساعدة لطرق التدريس التقليدية المستخدمة والتي لا تسمح للطلاب بتخيل شكل الأداء الفني لمهارة كرة اليد التي يدرسونها، اما اهداف الدراسة فهي إعداد تمرينات تعليمة وفق استراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة والتعرف على تأثيرها في تعلم بعض المهارات الأساسية بكــرة اليـــد للطلاب. منهج البحث وعينته فقد استعمل الباحث المنهج التجريبي لملاءمته طبيعة المشكلة المراد حلها، أمَّا عينة البحث فتكونت من طلاب الصف الثاني متوسط (م/ طارق بن زياد للبنين) والبالغ عددهم (٤٠) طالب، وقسمت على مجموعتين تجريبية وضابطة كل مجموعة

تتكون من (٢٠ طالب). إذ بدأ تطبيق المنهج يوم الاحد الموافق ٢٠٢٢/١١/٢٧ والانتهاء منه في يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/١/٨.

وبالنظر الى نتائج البحث توصل الباحث الى جملة من الاستنتاجات والتوصيات يمكن اجمالها بالاتي:

اولا--ظهور افضلية لتأثير استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة ومدى فاعليتها على المنهج المتبع في تعلم الاداء المهاري لبعض المهارات الاساسية بكرة اليد .

ثانيا--واوصى الباحث التأكيد على استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التعليم لكونها اكثر تأثيرا وفي مختلف مراحل التعلم وتكون جزئاً اساسياً في محتوى المنهج الدراسي، وضرورة استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في تعلم المهارات الاخرى بكرة اليد.

The impact of skill exercises according to the web quest strategy (web quest embodied) in learning some basic handball skills for students

Prof. Haider Shaker Mazhar
Diyala university/Presidency University
M. M Mushtaq Farhan Hassan
Diyala university/college of Basic Education

Abstract: -

The importance of the study lies in using the web quest strategy embodied through carefully selected resources and websites prepared in advance by the teacher, who provides students with tasks that enable them to build knowledge and acquire it using higher-order thinking skills. Therefore, to conduct knowledge tours using the Internet that contribute to facilitating the practical side of the subject.

This may refer to the use of modern methods to assist the traditional teaching methods used, which do not allow students to imagine the form of technical performance of the handball skill they are studying On its impact on learning some basic handball skills for students. According to the research methodology and its sample, the researcher used the experimental approach for its suitability to the nature of the problem to be solved. It consisted of two groups, an experimental and a control group, each group consisting of (20 students), as the implementation of the curriculum began on Sunday 11/27/2022 and was completed on Sunday 1/8/2023. Based on what the research results revealed, the researcher reached the following conclusions and recommendations: the emergence of preference for the impact of the use of the three-dimensional web quest strategy

and its effectiveness on the method used in learning the skillful performance of some basic skills in handball, and the researcher recommended emphasizing the use of the web quest strategy ((The stereoscopic web quest in education is more influential in the various stages of learning and is an essential part of the content of the curriculum, and the need to use the stereoscopic web quest strategy in learning other handball skills.

التعريف بالبحث

أولا-مقــدمة البحــث وأهميـتـهُ

إنَّ ما يميز عصرنا الحاضر هو التطور العلمي الحاصل في مجالات الحياة كافة والذي أحدث تغييرات في مرافق حياتنا العصرية، إذ فتح هذا التطور آفاقاً جديدة للبحث والمعرفة ودخل في مجالات الحياة كافة ومنها المجال الرياضي، الذي شهد تقدماً كبيراً في مختلف الانشطة الرّياضية، إذ إنَّ التقدم الحاصل في هذه الانشطة لم يكن وليد الصدفة وإنَّمـــا جاء بمثابرة وعمل دؤوب بوساطة الاستيعاب العميق لما تتضمنهُ الأسس الحديثة في التعليم والتنوع في استعمال طرائق التدريس وأساليب التعلم من أجل رفع مستوى أداء المتعلّم، وهذا عن طريق البحث والاطلاع الدائم على كل ما هو حديث لإضافة معلومات حديثة باتباع الوسائل والأساليب العلميّة الجديدة للوصول بالمتعلّم إلى مستوى متقدم في الأداء الأمثل.

ومن بين الالعاب والفعاليات التي نالت اهتمام العاملين في عدة مجالات ومنها طرائق التدريس هي لعبة كرة اليد التي حظيت بنصيب وافر من الدعم والتشجيع ؛ إذ تعد لعبة كرة اليد من الألعاب ذات المتطلبات المهارية العالية والتي تحتاج إلى اعداد متكامل حتى يستطع المتعلم من تحمل الأعباء التي تواجهه اثناء تعلم المهارات وكذلك تمتاز بمواقف وحالات كثيرة متعددة ومتغيرة ، لذلك تتطلب من المتعلم قدرات توافقية وابداعية كبيرة لتمكنه من التحرك لأخذ المكان المناسب مع امتلاك مهارة عالية جداً تسمح له بالسيطرة على الكرة والتحكم بها .

فمنذ القرن الماضي والى مطلع القرن الحالي شهدنا تغيرات كثيرة في حياتنا صاحبها تحديات في مختلف نواحي الحياة المتمثلة بثورة معلوماتية وانفجار تقني تكنولوجي، كان لابد من استغلاله في العملية التعليمية بشكل موسع إذ يعد أحد أبرز العوامل المهمة في نجاح العملية التعليمية ، وذلك عن طريق إمكانية المدرس في إيصال المادة الدراسية الى اذهان الطلاب من اجل الوصول الى النهايات العليا في الاداء، إذ يُنظر إلى التعلم الإلكتروني على أنه أحد الأنماط المتقدمة لما يشار إليه عمومًا بالتعلم عن بعد، ولا سيما التعلم المستند إلى الإنترنت تعلم الويب ، وتعلم الكمبيوتر ، والفصول الدراسية الافتراضية ، والتعاون الرقمي ، ودروس توصيل المحتوى عبر الإنترنت ، والصوت والفيديو ، والأقراص المضغوطة، وهي العامل الحاسم في تقديم المحتوى التعليمي وإيصال المفاهيم والمعلومات وهي تقدم المعلومات للمتعلمين بأقصى فائدة وأقل جهد وأقل وقت ، إذ يعتمد التعلم الإلكتروني على بيئة إلكترونية رقمية متكاملة تقدم المنهج من خلال الشبكات الإلكترونية، وهنا يبرز دور استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة وهي نشاط تعليمي استكشافي يعتمد على العمليات التي تبحث بشكل فعال في الويب بالكامل ،

والوصول إلى المعلومات بطريقة مباشرة بأقل جهد ووقت وبذلك تساعد المتعلم في تنمية المهارات الاساسية .

إذ تكمن أهمية الدراسة باستخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة من خلال الموارد والمواقع الإلكترونية المختارة بعناية والمعدة مسبقًا من قبل المعلم ، الذي يتم تزويد الطلاب بمهام تمكنهم من بناء المعرفة واكتسابها باستخدام مهارات التفكير العليا ، مما يشجع الطلاب على أداء المهام الموصوفة بطريقة عميقة ومدروسة ويعطي القدرة على التحقيق الهدف المطلوب، إذ إنها تقوم بتوفير الوقت والجهد وتساعد الطلاب على تعزيز جهودهم في الاتجاه المطلوب للنشاط الذي يقومون به دون تشتيتهم، وتعتمد استراتيجية مهام الويب المجسمة أيضًا على تطبيق الأساليب القائمة على استخدام أساليب التدريس الحديثة والتكنولوجيا المتقدمة ، بحيث يصبح الطلاب نقطة محورية في عملية التدريس والتعلم ، والنقطة المحورية للأنشطة التعليمية ، وخلق شيء نشط فعال. وتعلم أكثر دقة من التعلم التقليدي القائم على الحفظ واسترجاع المعلومات.

ثانيا -مشكلة البحث: -

من اجل الارتقاء بمستوى تعلم مهارات كرة اليد لابد من التخطيط السليم والجيد للبرامج التعليمية المبنية على الاسس العلمية وفقا لاستراتيجيات وطرائق التدريس الحديثة ، إذ إن تعلم المهارات الاساسية يحتاج الى اداء فكري عالي لتثبيت المهارة واتقانها لتنجز بها مهارات كرة اليد لما يميز هذه المهارات من سرعة الاداء وصعوبة التعلم ولارتباطها الوثيق بالقدرات العقلية الابداعية.

وأظهر استطلاع للآراء من خلال مقابلات شخصية مع بعض الاساتذة المتخصصين في كرة اليد أنهم واجهوا صعوبة في إتقان بعض المفاهيم حول كرة اليد وتخيل الاداء الفني للمهارات الأساسية ، وتم التأكيد على كونهم يواجهون أنماطاً جديدة ومختلفة تختلف عن مرحلة التعليم الابتدائي، وأعربوا عن تشجيعهم لذلك للقيام بجولات معرفية باستخدام شبكة الانترنت تسهم في تسهيل الجانب العملي للمادة، قد يشير هذا إلى استخدام اساليب حديثة مساعدة لطرق التدريس التقليدية المستخدمة والتي لا تسمح للطلاب بتخيل شكل الأداء الفني لمهارة كرة اليد التي يدرسونها ، مما يشير إلى أن آلية الربط بين الجوانب المعرفية والتطبيقية غير صالحة.

إذ تمثلت مشكلة البحث الرئيسة بعدم الاهتمام في المهارات الاساسية بكرة اليد لطلبة المرحلة المتوسطة ، لذا ارتأى الباحث الخوض في هذه المشكلة وتحديد المسببات وكذلك محاولة وضع الحلول المناسبة لها من خلال استعمال وسائل تعليمية حديثة من اجل رفع مستوى تعلم هذه القدرات العقلية الإبداعية والمهارات الاساسية بكرة اليد.

ثالثا- أهداف البحث: -

- ❖ اعداد تمرينات مهارية وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب.
- ❖ التعرف على تأثير التمرينات مهارية وفق استراتيجية الويب كويست (web) quest المجسمة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب.

رابعا - فروض البحث: -

❖ وجود فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية وللمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم بعض المهارات الأساسية بكـرة اليـد للطلاب ولصالح الاختبارات البعدية.

❖ وجود فروق ذات دلالة احصائية في نتائج الاختبارات البعدية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكـرة اليـد للطلاب بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.

خامسا- مجالات البحث: -

١ – ٥ – ١ المجال البشري: - طلاب الصف الثاني متوسط(متوسطة طارق بن زياد للبنين) للعام الدراسي (٢٠٢٢ – ٢٠٢٣) ، قضاء بعقوبة – محافظة ديالى.

١ – ٥ – ٢ المجال الزماني: - للمدة من (٢٣ / ١١ / ٢٠٢١) ولغاية (١٠ / ١ / ٢٠٢٣) .

١ – ٥ – ٣ المجال المكاني: - ساحة وصفوف متوسطة طارق بن زياد/ بعقوبة/ ديالى/ العراق.

سادسا -تحديد المصطلحات: -

١. استراتيجية الويب كويست (webquest) المجسمة:

" وهي نشاط تربوي يعتمد على البحث عن المعلومات والاستعانة بالشخصية الافتراضية (Avatar) بهدف تنمية قدرة المتعلم الذهنية بما فيه من مراحل للفهم والتحليل والتركيب والتقويم، ويستند في كل مهامه على مصادر تعلم مرئية مجسمة قد ترى من خلال نظارة خاصة أو من خلال نظارة تشكيل الفراغ (glasses Space) ذات العرض الافتراضي المجسم"(١)

منهجية البحث وأجراءته الميدانية: -

اولآ-منهج البحث : -

ان اختيـار المـنهج الملائـم لمشـكلة البحـث وأهدافـه مـن المتطلبـات الضـرورية فـي البحـث العلمـي، اسـتعمل الباحـث المـنهج التجريبـي لملاءمتـه طبيعـة المشـكلة المـراد حلها، فالمنهج التجريبي هو " التغيير المتعمد والمضبوط للشروط المحددة لواقعة معينة ومن ثم ملاحظة التغيرات الناتجة في هذه الواقعة ذاتها وكذلك تفسيرها"[١].

كـذلك اعتمـد الباحـث فـي تصـميم بحثـه علـى تصـميم المجمـوعتين المتكـافئتين (التجريبية والضابطة) ذات الاختبار القبلي والبعدي[٢].

تصميم البحث التجريبي (المجموعتين ذات الاختبارات القبلية والبعدية)

ت	المجموعات	الخطوة الاولى	الثانية	الثالثة	الخطوة	الخطوة
		الاختبار القبلي	المتغير المستقل	الاختبار البعدي	الرابعة	الخامسة
١	المجموعة التجريبية	اختبارات المهـارات	الوحدات تعليمية وفق استراتيجية الويب	اختبارات المهـارات	الفرق بين الاختبارين	الفرق بين المجموعتين

		الأساسية بكرة اليد	كويست (web) quest المجسمة	الأساسية بكرة اليد	القبلي والبعدي	التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي
٢	المجموعة الضابطة		المنهج المتبع من قبل المدرس			

ثانيا -مجتمع البحث وعينته : -

ترتبط عملية اختيار العينة ارتباطا وثيقاً بطبيعة البحث المأخوذة منه العينة " فهي النموذج الذي يجري الباحث مجمل ومحور عمله عليها "

وبناء على ذلك قام الباحث بالإجراءات الآتية لاختيار عينة البحث: -

ثالثا - مجتمع البحث: شمل مجتمع البحث المدارس المتوسطة للبنين في محافظة ديالى قضاء بعقوبة (المركز)، إذ جرى تحديدهُ من طلاب الصف الثاني متوسط بالطريقة العمدية.

رابعا -عينة البحث: أمَّا عينة البحث تم اختيارها بالطريقة العشوائية وتكونت من طلاب الصف الثاني متوسط (متوسطة طارق بن زياد) والبالغ عددهم (٥٣) طالب للعام الدراسي (٢٠٢٢ – ٢٠٢٣) مقسمين على شعبتين (أ- ب) ، وقد جرى توزيع عينةً البحث بالقرعة شعبة (أ ضابطة والبالغ عددهم ٢٧) وشعبة (ب تجريبية والبالغ عددهم ٢٦) ، وبعد ذلك تم استبعاد الطلاب الراسبين والمرضى والمشاركين في فريق المدرسة في لعبة كرة اليد من نتائج البحث ومشاركتهم بالوحدة التعليمّية، فكانت العينة كما موضّح في الجدول (١).

جدول (١) يبيّن توزيع أفراد عينة البحث

ت	العينة	العدد	النسبة المئوية %
١	التجريبية	٢٠	% ٣٧.٧٣
٢	الضابطة	٢٠	% ٣٧.٧٣
٣	الاستطلاعية	١٠	% ١٨.٨٦
٤	المستبعدين الطلاب المشاركين في فريق المدرسة	٣	% ٥.٦٦
٥	المجموع	٥٣	% ١٠٠

لأجل التوصل الى مستوى واحد لعينة البحث ولتجنب المتغيرات التي تؤثر في نتائج البحث من حيث الفروق الفردية ، والمتغيرات هي (الطول – الكتلة – العمر) وعن طريق معامل الالتواء كما موضح في الجدول رقم (٢) .

جدول (٢) تجانس عينة البحث في مؤشرات النمو

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
١	الطول	سم	142.52	142	2.35	+ 0.663
٢	الكتلة	كغم	44.43	44	2.83	+ 0.455
٣	العمر	بالأشهر	167.5	165	3.24	+ 0.771

يتضح من الجدول رقم (٢) ان قيم معامل الالتواء للقياسات اعلاه انحصرت ما بين $\pm$ ١ مما يدل على ان العينة قد توزعت توزيعاً طبيعياً.

خامسا- الوسائل والأجهزة والأدوات المستعملة في البحث :-

أولا - وسائل جمع المعلومات المستعملة في البحث : -

١. المصادر والمراجع العرّبية والأجنبّية.
٢. الاختبار والقياس.
٣. قوائم تفريغ البيانات.
٤. الوسائل الإحصائيّة.
٥. التجارب الاستطلاعية.
٦. الملاحظة العلمية.

ثانياً- الأدوات المستعملة في البحث : -

- ملعب كرة يد.
- كرات يد صينية الصنع عدد (١٠).
- صافرة نوع (FOX) كندية الصنع.
- أقلام عدد (٥).
- شواخص بلاستيكية عدد (٢٠).
- شريط قياس الطول وشريط لاصق .
- صور أفلام توضيحية .

ثالثا- الأجهزة المستعملة في البحث : -

- كاميرا رقمية نوع (NEKON) عدد (١) صينية الصنع.
- جهاز لابتوب نوع (DELL) عدد (١) صيني الصنع
- جهاز عرض (Data show) صيني المنشأ مع مكبر صوت عدد (١) صيني الصنع.
- ساعة توقيت الكترونية نوع (KISLO) عدد (٢) صينية الصنع.

سادسا - تحديد المهارات الأساسيّة بكرة اليد : -

بعد الاطلاع على المصادر العلمية والدراسات السابقة بكرة اليد بالإضافة الى رأي السيد المشرف، قام الباحث باختيار المهارات الأساسيّة بكرة اليد على وفق " منهاج وزارة التربية للمرحلة المتوسطة (للصف الثاني متوسط)" [٢].

سابعا - تحديد اهم الاختبارات الخاصة بمتغيرات البحث : -

بعد ان حددت المهارات الاساسية بكرة اليد وهي (المناولة والاستلام، الطبطبة، التصويب) ، قام الباحث بالاطلاع على الرسائل والاطاريح ومصادر القياس والتقويم التي لها علاقة باختبارات المهارات الاساسية بكرة اليد (قيد البحث)، أعد الباحث استبانة* بغية ترشيح أهم الاختبارات الخاصة بقياس المهارات الاساسية بكرة اليد، إذ عرضت الاستبانة على خبراء* في مجال التخصص البالغ عددهم (٩) بعد وضع لكل مهارة ثلاثة اختبارات، وبعد تفريغ البيانات ومعالجتها إحصائيا ، تم أعتمد

الاختبارات التي حصلت أعلى نسبة اتفاق ٧٠ % فما فوق وكما موضح في الجدول (٣) .

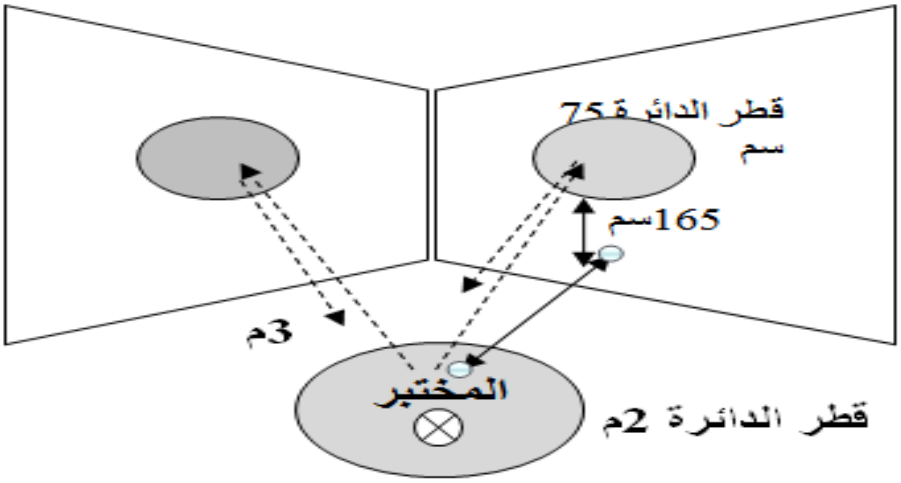
جدول (٣)
يبين النسب المئوية للاختبارات المرشحة من قبل الخبراء والمختصين

ت	المهارات الاساسية	الاختبارات المهارية	الهدف من الاختبار	العدد	النسبة المئوية
١	مهارة المناولة والاستلام	مناولة واستلام مع الزميل مسافة ٣م لمدة ٣٠ ثا	قياس مهارة المناولة والاستلام	صفر	%٠
		مناولة واستلام بين زميلين مسافة ٩م لمدة ٣٠ ثا		صفر	% ٠
		المناولة والاستلام على الحائط لمسافة (٤ م) لمدة (٣٠ ثا)		٩	%١٠٠
٢	مهارة الطبطبة	الطبطبة في خط مستقيم (١٥م)	قياس مهارة الطبطبة	١	% ١١.١١
		الطبطبة المتعرجة بين الشواخص مسافة (١٥ م) .		٨	%٨٨.٨٨
		الطبطبة المستمرة في اتجاهات متعددة		صفر	% ٠
٣	مهارة التصويب	التصويب على الأهداف معلقة (٤٠ x٤٠ سم)	قياس مهارة التصويب	١	%١١.١١
		التصويب على المربعات مرسومة على الحائط		٧	% ٧٧.٧٧
		التصويب من الثبات مسافة ٧م		١	% ١١.١١

ثامنا- الاختبارات المستخدمة في البحث : -

أولا-اختبار المناولة والاستلام (الخياط ومحمد ، ٢٠٠١ ، ٤٩٤):-

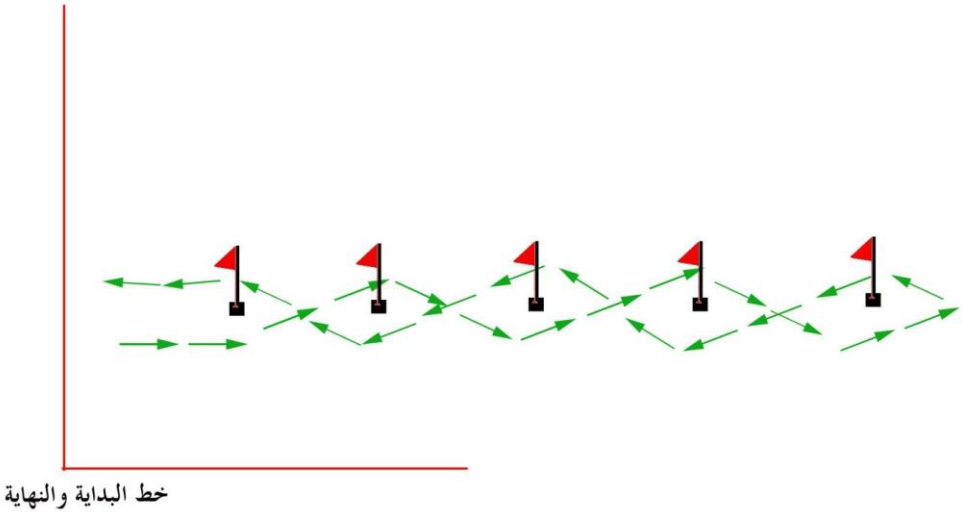
(اسم الاختبار/ المناولة والاستلام على الحائط مسافة (٣ م) لمدة (٣٠ ثا)) ، (الغرض من الاختبار / قياس سرعة مناولة واستلام الكرة على حائطين) ، (الأدوات/ كرة يد قانونية رقم (٢) ، ساعة توقيت ، صافرة ، حائطين متعامدين مرسوم عليهما دائرتين قطرهما(٧٥سم) وترتفع عن الأرض (١٦٥سم) ، ودائرة مرسومة على الأرض ويبعد مركزها (٣م) عن الحائطين)، (طريقة الأداء / يقف الطالب المختبر على بعد (٣ م) من الحائطين وعند الإشارة يقوم بتمرير الكرة الى الحائط وباستمرار لأكثر عدد ممكن في زمن محدد قدرهُ (٣٠ ثا) ، (التسجيل / تحسب عدد مرات المناولة والاستلام الكرة من داخل الدائرة المحددة في الزمن المحدد) .



شكل (١) يوضّح اختبار المناولة والاستلام بكرة اليد

ثانيا- اختبار الطبطبة (الخياط ومحمد ، ٢٠٠١ ، ٤٩٢) : -

(اسم الاختبار / الطبطبة المتعرجة بين الشواخص مسافة (١٥ م)) ، (الغرض من الاختبار / قياس مستوى مهارة الطبطبة) ، (الأدوات/ كرة يد قانونية رقم (٢) ، شواخص عدد ٥ ، صافرة) (وصف الأداء / توضع خمسة شواخص على الأرض وبخط مستقيم يبعد الأول عن خط البداية (٣) م والمسافة بين شاخص وأخر (٣) م ، يقف الطالب خلف خط البداية وعند الشارة بالبدء يقوم الطالب بطبطبة الكرة مع الركض على شكل متعرج بين الشواخص ذهاباً وإيابا حتى عبور خط البداية (التسجيل / يحسب الزمن المسجل ذهاباً وإيابا من لحظة البدء حتى تخطي الطالب لخط البداية) .



شكل (٢) يوضح اختبار الطبطبة

ثالثا- اختبار التصويب (قاسم وخميس ، ٢٠١١ ، ٢٧٢) : -

(اسم الاختبار/ التصويب على مربعات مرسومة على الحائط) ، (الغرض من الاختبار/ قياس دقة التصويب) ، (الأدوات المستعملة / كرة يد، مرمى كرة يد مرسوم على حائط (٣×٢) م ثم يقسم المرمى إلى تسعة مستطيلات لقياس دقة التصويب ويرسم خط على الأرض يبعد (٩) م عن المرمى) ، (طريقة الأداء /يقوم الطالب بالتصويب من خلف الخط بخطوة الارتكاز مع مراعاة ما يأتي {

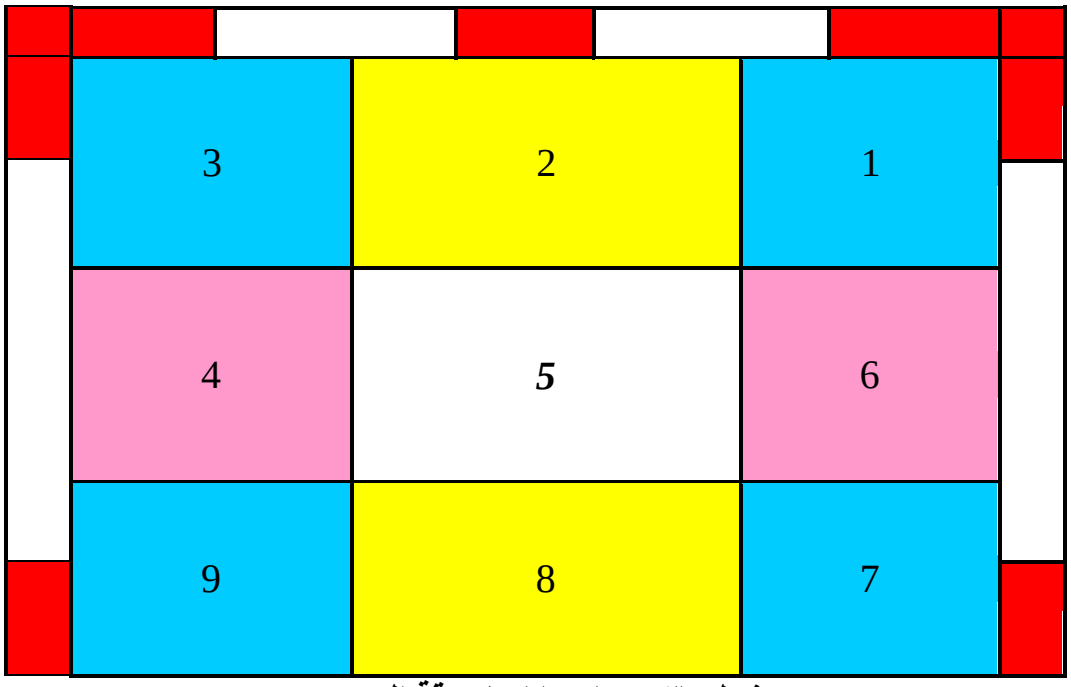
إصابة المستطيلات (١,٣,٧,٩) والتي تمثل زوايا المرمى والتي تبلغ أبعادها (60 × ٦٠ سم) ينال أربع درجات . إ

صابة المستطيلين (٢،٨) والتي تمثل المنطقة فوق رأس حارس المرمى وبين قدميه والتي تبلغ أبعادها (١٨٠×٦٠ سم) ينال ثلاث درجات .

إصابة المستطيلين (٤,٦) والتي تمثل منطقة مدى ذراعي حارس المرمى والتي تبلغ أبعادها (٦٠ × ٦٠ سم) ينال درجتين .

إصابة المستطيل (٥) يمثل منطقة صدر وجذع حارس المرمى والتي تبلغ أبعاده (١٨٠×٦٠ سم) ينال درجة واحدة.

إذا جاءت الكرة خارج ذلك ينال صفراً. يؤدي كل طالب عشر رميات ولكل طالب محاولة واحدة فقط.



شكل (٣) يوضح اختبار دقة التصويب

تاسعا-تطبيق التجربة الرئيسة : -

أولا-الاختبار القبلي : -

تم اجراء الاختبارات القبلية لعينة البحث في يوم الاربعاء الموافق (٢٣ / ١١ / ٢٠٢٢) وعلى ساحة متوسطة طارق بن زياد ، وقد قام الباحث بتثبيت الظروف وطريقة اجراء الاختبارات وفريق العمل المساعد من اجل تحقيق الظروف نفسها قدر الامكان عند اجراء الاختبارات البعدية .

ثانيا-الوحدات التعلمية وفق استراتيجية الويب كويست المجسمة

ولقد افاد الباحث من خلال المقابلات الشخصية مع السادة الخبراء والذين قاموا بإعطاء العديد من الملاحظات حول صياغة الوحدات التعليمية وأكدوا أن هذه الوحدات ملائمة لاستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسم، واخذ الباحث هذه الملاحظات واجراء بعض التعديلات وخاصة للتمارين المستخدمة ضمن الوحدات التعليمية.

اذ يتم تطبيق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسم هي خلط بين الويب الثنائي الابعاد والويب الثلاثي الابعاد عن طريق تصميم فيديو ثلاثي الابعاد ، ويتم تطبيق المنهج من خلال اعطاء وحده تعريفة اوليه للطلاب واعطائهم المعلومات عن الية الاستخدام الاستراتيجية ، اذ يقوم الطلاب بمشاهدة المحتوى التعليمي الذي يكون عبارة عن روابط غنية بالمواد التعليمية في البيت والاداء في اليوم الثاني في المدرسة.

اذ تم تصميم الرحلات المعرفية عبر الويب بعدة خطوات وهي :-

الخطوة الأولى: البحث عن الإمكانيات/ تضم هذه الخطوات اختيار الموضوع ويجب عند الاختيار مراعاتها من المعلومات التي سوف يكتسب بها المتعلم ومدى توافقها مع المنهج او الخطة الدراسية.

الخطوة الثانية: تصميم الرحلات المعرفية عبر الويب/ وفي هذه الخطوة يتم أنشاء وظائف او ادوار من الطلاب بواسطة الرحلات المعرفية عبر الويب، بحيث يكون دور الطلاب واضح ومحدد في كل عملية في الرحلات المعرفية عبر الويب وهناك العديد من النماذج الجاهزة المتواجد على الانترنيت في المواقع المتخصصة، وتصميم صفحة الويب المعرفية باستخدام احد محررات الويب ويجب مراعاة العناصر المكونة في الرحلات المعرفية عبر الويب، وأن يتم اختيار الألوان والأشكال التي ترتبط بموضوع الرحلة بحيث يتناسب مع مستوى الطلاب الموجه إليهم الرحلة المعرفية.

ثالثا- التجربة الرئيسة : -

إذ عمد الباحث إلى إعداد وحدات تعلمية خاصه لأفراد المجموعة التجريبية على وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة، إذ بدأ تطبيق المنهج يوم الاحد الموافق ٢٠٢٢/١١/٢٧ والانتهاء منه في يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/١/٨ ، اذ تم تطبيق (١٢) وحدة تعليمية مقسمة لكل مهارة (٤) وحدات تعليمة، ولمدة (٧) أسابيع بواقع وحدتين تعليميتين فِي الأسبوع الواحد وقد تم تأجيل الوحدة الحادية عشر يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/١/١ ، وزمن الوحدة التعليمية (٤٥ دقيقة) ، وأقتصر عمل الباحث في القسم الرئيسي من الوحدة التعليمية البالغ زمنه (٢٥ دقيقة) كما موضح في الجدول(٦).

جدول (٤)

يبيّن أقسام الوحدة التعليميّة الواحدة وأوقاتها والنسب المئوية

ت	أقسام الوحدة التعليميّة	الوقت خلال الوحدة التعليميّة	الوقت الكلي لكل قسم خلال الوحدات التعليميّة	النسبة المئوية %
١	القسم الاعدادي	١٥ د	١٨٠ د	% 33.33
أ	الحضور	٣ د	٣٦ د	% 6.66
ب	الإحماء			
١	تمرينات بدنية عامة	٥ د	٦٠ د	% 11.12
٢	تمرينات بدنية خاصة	٧ د	٨٤ د	%15.55
٢	القسم الرئيسي	٢٥ د	٣٠٠ د	%55.55

أ	الجانب التعليمي	٥ د	٦٠ د	% 11.11
ب	الجانب التطبيقي	٢٠ د	٢٤٠ د	% 44.44
٣	القسم الختامي	٥ د	٦٠ د	% 11.12
أ	لعبة صغيرة	٣ د	٣٦ د	% 6.66
ب	الانصراف	٢ د	٢٤ د	% 4.44
	المجموع	٤٥ د	٥٤٠ د	% 100

رابعا-الاختبار البعدي : -

عمد الباحث بإجراء الاختبارات البعدية بعد اكمال الوحدات التدريبية والبالغة (١٢) وحدة تعليمية في يوم الثلاثاء الموافق (١٠ / ١ / ٢٠٢٣) مراعياً في ذلك جميع الظروف والشروط واجراءات الاختبارات القبلية

عاشرا-الوسائل الاحصائية : -

استخدم الباحث الوسائل الاحصائية المناسبة لمعالجة البيانات الناتجة من خلال الاختبارات القبلية والبعدية عن طريق نظام (Spss) .

عرض النتائج ومناقشتها : -

أولا- عرض وتحليل نتائج اختبارات المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية .

جدول (٥)

يبين قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (T) المحسوبة والجدولية ودلالة الفروق بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الأساسية بكرة اليد

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		س- ف	ع ف	ت المحسوبة	نسبة الخطأ	دلالة الفروق
			س-	ع	س-	ع					
١	المناولة والاستلام	درجة	17.126	2.801	22.853	2.329	١٠.٧٢٧	٢.٩٦٢	١٦.٢٠٣	٠.٠٠٠	معنوي
٢	الطبطبة	ثانية	25.225	2.628	20.852	2.516	٥.٣٧٣	٢.٢٨١	١٠.٥٣٥	٠.٠٠٠	معنوي
٣	التصويب	درجة	19.370	2.605	24.468	2.443	٨.٠٩٠	٢.٣١٩	١٥.٦١٧	٠.٠٠٠	معنوي

جدول (٦)
يبين قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة الأوساط الحسابية للفروق وانحرافات الفروق عن وسطها الحسابي وقيمة (T) المحسوبة والجدولية ودلالة الفروق بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الأساسية بكرة اليد

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		س- ف	ع ف	ت المحسوبة	نسبة الخطأ	دلالة الفروق
			س-	ع	س-	ع					
١	المناولة والاستلام	درجة	18.845	2.354	20.452	2.509	٣.٦٠٧	٢.٤١٦	٦.٦٧٩	٠.٠٠٠	معنوي
٢	الطبطبة	ثانية	24.832	2.845	22.720	3.115	٢.١١٢	٢.٥٨٦	٣.٦٦٧	٠.٠٠٠	معنوي
٣	التصويب	درجة	18.822	2.509	22.835	3.015	٤.٠١٣	٣.١٠١	٥.٧٩٠	٠.٠٠٠	معنوي

ثانيا- مناقشة نتائج اختبارات متغيرات البحث بين الاختبارات القبلية والبعدية .

يبين الجدول (١) أنّ قيم الاوساط الحسابية للاختبار القبلي للمجموعة التجريبية في المهارات الأساسية بكرة اليد مختلف تمامًا عن الاختبار البعدي ، اذ تبين ان قيمة (t) المحسوبة في متغيرات البحث هي (١٠.٥٣ ، ١٦.٢٠ ، ١٥.٦١) على التوالي ، وبما ان قيمة نسبة الخطأ لمتغيرات البحث ككل هي أصغر من مستوى الدلالة (0.05) هذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي .

ويبين الجدول (٢) أنّ قيم الاوساط الحسابية للاختبار القبلي للمجموعة الضابطة في المهارات الأساسية بكرة اليد مختلف تمامًا عن الاختبار البعدي ، اذ تبين ان قيمة (t) المحسوبة في متغيرات البحث هي (٣.٦٦٧ ، ٦.٦٧٩ ، ٥.٧٩٠) على التوالي ، وبما ان قيمة نسبة الخطأ لمتغيرات البحث ككل هي أصغر من مستوى الدلالة (0.05) هذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي .

ويعزو الباحث اسباب تلك الفروق الى

الاسلوب الذي اعتمده المدرس داخل إطار الوحدة التعلمية اليومية طوال مدة تنفيذ مفردات المنهج مع التركيز على إعطاء التكرارات المناسبة وبشكل دقيق يتناسب مع قدرات وقابليات الطلبة في هذه المرحلة العمرية، والتوجيهات المستمرة في تحفيز الطلاب لتنفيذ هذه التمرينات مع العمل على تصحيح الأخطاء عن طريق الإعادة بالتكرارات الموضوعة أصلاً في الوحدة التعليمية لتنفيذها من قبل العينة ساهمت بالتأثيرات الايجابية على مستوى الطلاب في اداء المهارات الأساسية بالكرة الطائرة، اذ إن تواجد الطلبة في بيئة تعليمية مناسبة، ويذكر (عبد الفتاح،٢٠٠٤، ٣١٥) "ان اتباع الخطوات العلمية في التخطيط والتنظيم والتطبيق ومعززا بآراء الخبراء والذي تبنى عليه المناهج التعليمية يؤدي حتما الى احداث عملية التعلم، وان الهدف الاساس من المنهاج التعليمي هو اكتساب المهارات الجديدة واتقانها وتطورها مستقبلا لان التعلم هو الطريقة التي يتم فيها اكتساب المعلومات او المهارات سواء كان ذلك نتيجة الممارسة او التكرار".

فضلا عن ان عملية التكرار في تعلم المهارة في كل وحده تعليميه تساعد على ترسيخ الاداء الصحيح في ذهن المتعلم وهذا ما اكده (سعيد ، ٢٠١٠ ، ٢٠١) "ان عمليه تعلم اي

مهارة يعتمد على تقسيم المهارة الى سلسله مترابطة من أسئلة تتضمن الاجابة عليها تعلم المهارة وبشكل متسلسل وبالتالي يدرك تفاصيل كل جزء من اجزاء المهارة". ويشير كل من (عبدالحليم، ٢٠١٦، ٧٢) إلى أنَّ "الأسلوب التقليدي يعتمد على الشرح والنموذج ونقل الخبرات والمعلومات دون جهد وتفكير من الطالب الذي يقتصر دوره على الاستماع، والانتباه، والتدريب، والتكرار، وتقليد الأداء أو السلوك الحركي الذي يقدمه المدرس مع إتباع إرشاداته وتوجيهاته لتتمكن من تحسين الأداء".

ودلت النتائج على وجود فروق معنوية لصالح المجموعة التجريبية في اختبار المهارات الأساسية قيد البحث ويعزو الباحث النتيجة الى استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة وأن تفوق طلاب المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة جاءَ من خلال تطبيقهم استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة، والذي ادى الى زيادة مقدار تعلم المهارات الأساسية قيد الدراسة حيث تضمنت اذ اتسمت الاستراتيجية بالإثارة والتشويق والمنافسة ورغبه افراد العينة في تعلم المهارة وبذل اقصى جهدهم في استيعاب المفردات النظرية وتطبيقها عمليا اثناء الوحدات التعلمية أضافه الى دور وسائل المساعدة في تعلم المهارات.

(الفار ، ٢٠١١) " اذ تعمل استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة على منح الطلاب إمكانية البحث في نقاط محددة بشكل عميق ومدروس، ولكن من خلال حدود مختارة من قِبل المعلم، وهذا الأمر يساعد كثيراً على عدم تشتت الطلاب وتكثيف جهودهم في الاتجاه المطلوب للنشاط الذي يقومون به .وهذا يجعل الرحلة المعرفية عبر الويب فعّالاً ومثالياً للصفوف التي تحتوي على مستويات ذات تباين حاد في المستوى التفكيري للطلاب ، إذ تمنح "استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة الفرصة للطلاب اكتشاف المعلومات بأنفسهم وليس فقط تزويدهم بها مما يساعد على جعل الطالب باحث يستطيع تقييم نفسه بنفسه، وتشجع على العمل التعاوني والتشاركي في إنجاز المهام مع عدم إلغاء الجهد الفردي للطالب.

اذ يشير (عبد الباسط مبارك، ٢٠١٢) " إن المرحلة الأولية من التعلم يحاول فيها المتعلمون استيعاب الفكرة العامة للحركة ، وفي المستوى التالي يحاولون تحديد وتأدية ما يجب القيام به لدمج الجهود المعرفية والحركية في حركة متناسقة وهادفة ، وفي المستوى الأعلى يحاولون تحويل تلك الحركة الهادفة في فعل يكون قابلاً للإعادة ومرناً وآلياً" .

ويؤكد (يعرب خيون ٢٠٠٢) " أن نسبة الاكتساب للتعلم تعتمد على الكيفية التي تم التعاطي معها من قبل المتعلم للوصول إلى هذه الدرجة من الاكتساب العالي للتعلم وان القدرة على التذكر واسترجاع المعلومات تعني الاحتفاظ وان الاحتفاظ يعكس التعلم". (ابراهيم ، ٢٠٠٢ ، ٩٦) " أذ إنَّ رؤية المتعلّم للحركة المراد تعلّمها من العوامل التي يستطيع المتعلّم عن طريقها إدراك تصور أولي لمظهر الحركة الجديدة في شكلها العام كذلك إدراك الأجزاء المهمة من الحركة الجديدة، وأَنَّهُ يحتفظ بانطباع تلك الحركة أو الفعالية، وإذا ما قمنا بعمل الأنموذج مرة أُخرى وبطريقة بطيئة فإنَّ "المتعلّم يستطيع أَنْ يكوّن صورة مرّة أُخرى أكثر إيضاحًا من الصورة الأولى للحركة".

الاستنتاجات والتوصيات

أولا- الاســـتنتاجات

١. ظهور افضلية لتأثير استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة ومدى فاعليتها على المنهج المتبع في تعلم الاداء المهاري لبعض المهارات الاساسية بكرة اليد (قيد البحث).

٢. إنَّ المنهج التعليمي المعتمد فِي المدرسة (المنهج المتبع)، ساعد في تطوير في تطوير المهارات الاساسية كرة اليد قيد البحث (المناولة -الاستلام-الطبطبة-التصويب) لدى أفراد المجموعة الضابطة.

٣. ان التفوق الواضح للمجموعة التجريبية عل المجموعة الضابطة في تعلم المهارات المبحوثة يدل على نجاح استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في تعلم التلاميذ.

ثانيا- التوصـــيات :-

١. التأكيد على استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التعليم كونها اكثر تأثيرا وفي مختلف مراحل التعلم وتكون جزئاً اساسياً في محتوى المنهج الدراسي.

٢. ضرورة استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في تعلم المهارات الاخرى بكرة اليد.

٣. العمل على اجراء بحوث او دراسات مشابهة في استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة كونها تلائم جميع المراحل العمرية والتخصصات الاخرى مع الاخذ بنظر الاعتبار يكون التصميم حسب ما يناسب الفئة العمرية ونوع المادة الدراسية.

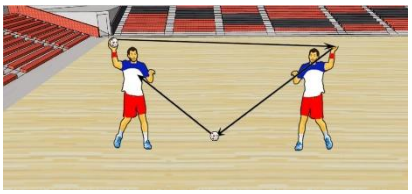
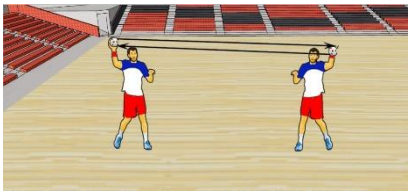
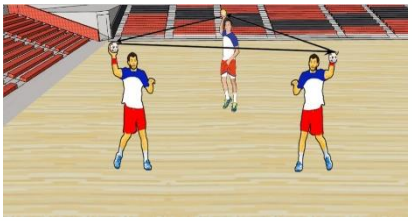
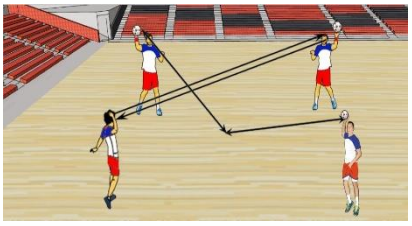
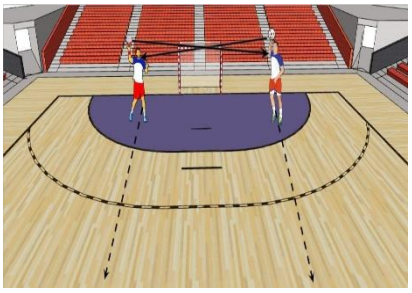
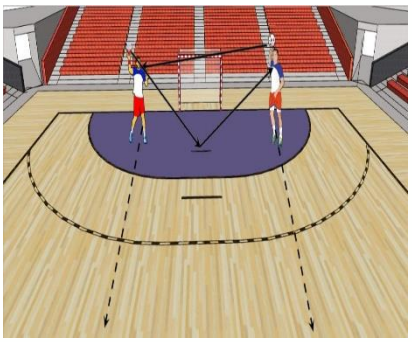
المصادر

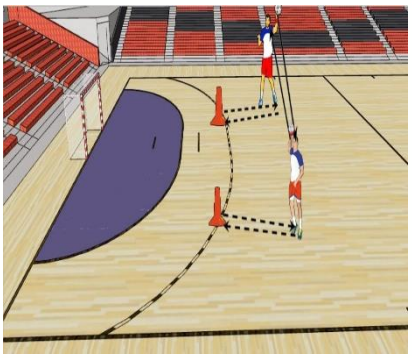
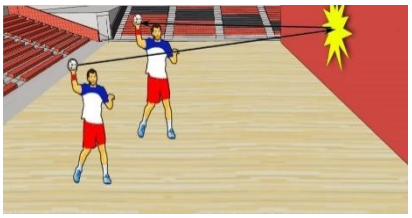
١. ضياء الخياط ونوفل محمد ؛ كرة اليد: (الموصل, دار الكتب للطباعة والنشر, ٢٠٠١)
٢. جميل قاسم وأحمد خميس؛ موسوعة كُرة اليد العالمية: ط١ (بيروت، دار الكتاب العربيّ، ٢٠١١)
٣. ممدوح عبد الفتاح؛ سيكولوجية التربية النظرية والتطبيق الميداني، ط٣، (القاهرة، مركز الكتاب والنشر، ٢٠٠٤)
٤. احمد سعيد الغوطي؛ تدريس التربية الرياضية، (القاهرة، دار الفكر العربي،٢٠١٠)
٥. أحمد توفيق عبدالحليم ؛ أساليب التدريس الحديثة ،ط٢ (الإسكندرية ، مطبعة الناصر للطباعة والنشر، ٢٠١٦)
٦. زياد محمد الفار ؛ الرحلات المعرفية عبر الويب في التدريس، ط١ (فلسطين ، مطبعة الازهر ، ٢٠١١)
٧. عبد الباسط مبارك؛ السلوك الحركي من التعلم إلى الأداء، (عمان، دار جهينة للنشر والتوزيع، ٢٠١٢)
٨. يعرب خيون؛ التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق، (بغداد، مكتبة الصخرة، ٢٠٠٢)
٩. مروان عبدالمجيد إبراهيم؛ النمو البدني والتعلّم الحركي، ط١: (عمان، الدار العلمية الدولية ودار الثقافة للنشر والتوزيع، ٢٠٠٢)

١٠. محمود عبد الحليم عبد الكريم؛ ديناميكية تدريس التربية الرياضية، ط١: (القاهرة، مركز الكتاب للنشر، ٢٠٠٦) .

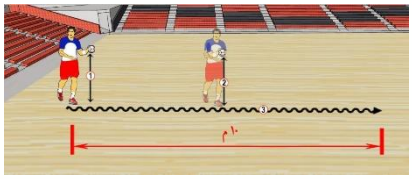
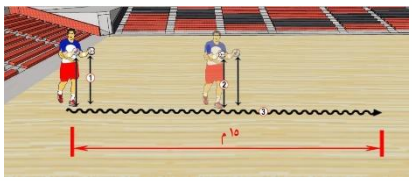
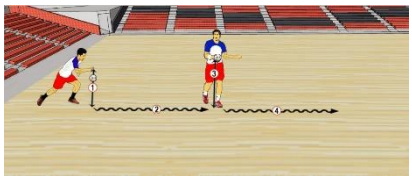
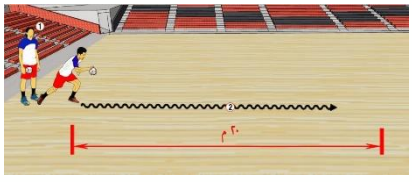
ملحق (١) التمرينات المهارية

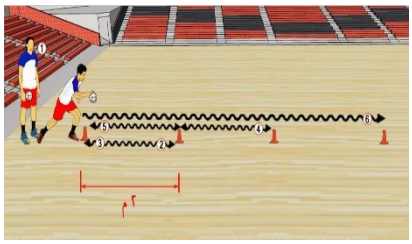
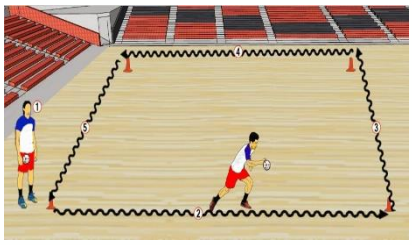
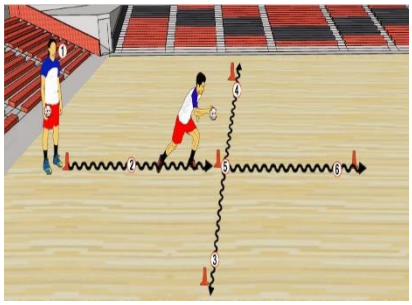
تمرينات المناولة والاستلام

١	يقف طالبان متقابلان مع كل طالب كرة يبدأ الطالب الاول بمناولة الكرة مناولة مرتدة على الارض اما الطالب الثاني	
٢	يقف طالبان متقابلان مع كل طالب كرة يبدأ الطالب الاول بمناولة الكرة مناولة من مستوى الرأس اما الطالب الثاني	
٣	يقف ثلاث طلاب بشكل مثلث كل طالب معه كرة يبدأ الطلاب بمناولة من مستوى الرأس ويقوم الطلاب بتغيير الاتجاه المناولة	
٤	يقف الطلاب بشكل مربع مع وجود كرات عدد (2)يقوم الطلاب بمناولة الكرة بشكل قطري مناولة مرتدة ومن مستوى الرأس.	
٥	يقف الطلاب عند منطقة المرمى بشكل مجموعتين عند يبدأ الطالب الاول من كل مجموعة بمناولة الكرة بالهرولة الى منتصف الملعب	
٦	يقف الطلاب عند منطقة المرمى بشكل مجموعتين الطالب الاول من المجموعة الاولى يقوم بمناولة الكرة مناولة من فوق مستوى الرأس واما المجموعة الثانية فيتم مناولتها بشكل مرتدة	

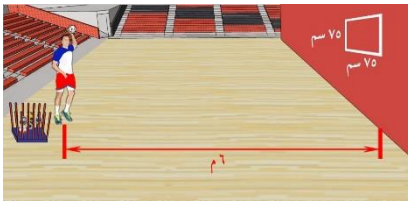
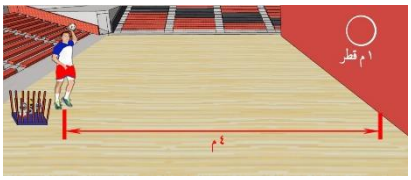
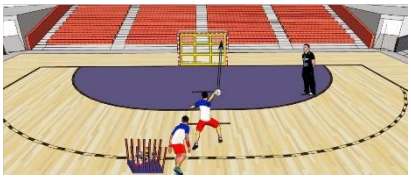
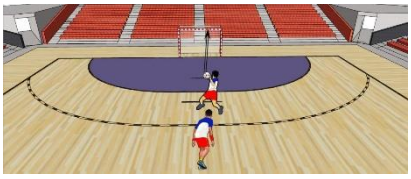
٧	يقف الطلاب بشكل مجموعتين توضع شاخصين امام الطلاب مع وجود كرة واحدة يبدأ الطالب الاول بمناولة الكرة ثم لمس الشاخص والعودة لاستلامها من الزميل وهكذا الطالب الثاني والمسافة بين الشاخص والطالب)متر واحد(والمسافة بين الطالب الاول والثاني(4)متر	
٨	يقف طالبان امام جدار يبدأ الطالب الاول بمناولة الكرة الى الجدار واستلامها من قبل الطالب الثاني ومن ثم تغيير الاداء ويكون الاداء من الحركة	

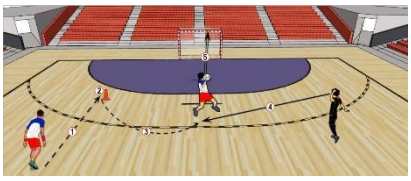
تمرينات الطبطبة

٩	يقف الطالب حاملاً بيده كرة يبدأ الطالب بإداء مهارة الطبطبة يقوم الطالب بتحويل الكرة الى اليد الثانية واداء مهارة الطبطبة	
١٠	يقف الطالب حاملاً بيده كرة يبدا الطالب بطبطة الكرة لمسافة ١٠م واثناء الهرولة الطالب عند سماع اشارة يقوم بتحويل الكرة الى اليد الثانية ويستمر التمرين لحين وصول الطالب الى نهاية ١٠م	
١١	يقف الطالب حاملاً بكل يد كرة يقوم الطالب بالسير والطبطبة بكرة وبكلتا اليدين معا ولمسافة ١٥ م	
١٢	يقف الطالب حاملاً بيده كرة يبدأ الطالب بطبطبة الكرة بالركض يقف الطالب واداء المهارة من الوقوف ثانية ينطلق الطالب مرة اخرى	
١٣	يقف الطالب حاملاً بيده كرة ثم يبدأ الطالب بطبطبة الكرة بسرعة ممكنة لاداء الطبطبة لمسافة مع مراعاة النظر للامام ٢٠م	

١٤	يقف الطلاب بشكل قاطرة وامامهم شواخص عدد 4المسافة بين شاخص واخر 2م ينطلق الطالب الى الشاخص الاول والعودة الى نقطة البداية ثم الى الشاخص الثاني والعودة الى نقطة البداية وهكذا الى نهاية التمرين.	
١٥	تشكيل مربع بالشواخص طول الضلع فيه (٤ م) يقف الطالب عند احد زوايا المربع ثم يبدأ بطبطبة الكرة بالانتقال بين الشواخص	
١٦	يقف الطالب وتوضع امامه شواخص عدد 3المسافة بين كل شاخص 4م وعند جانبي الشاخص الثاني يوضع شاخص على اليمين لمسافة 3م وشاخص على اليسار لمسافة 3م ايضاً يبدأ الطالب بالانطلاق من الشاخص الاول الى الثاني ومن الثاني الى جانبي الشاخص ثم العودة والانطلاق الى الشاخص الاخير.	

تمرينات التصويب

١٧	يقف الطالب على مسافة 6م من جدار يرسم عليه مربع بأبعاد 75سم 75 ×سم ويبدأ الطالب بالتصويب نحو المربع لـــ 10 كرات مع .	
١٨	يقف الطالب على مسافة 4م من جدار مرسوم عليه دائرة بقطر 1م ويبدأ الطالب التصويب نحو الدائرة ولعشرة محاولات.	
١٩	يقف الطالب عند منطقة 9م وتوضع مجموعة من الكرات بالقرب منه يبدأ الطالب بالتصويب نحو المرمى المقسم الى 9اقسام وحسب الرقم المشار إليه من قبل المدرس.	
٢٠	يقف الطالب على مسافة 10م من المرمى ثم يبدأ الطالب بالتصويب نحو المرمى بالقفز من فوق المانعَ إلى أحد زوايا العليا للمرمى وعلى الزميل التصويب نحو الزاوية المقابلة.	

٢١	يقف الطالب عند احد جانبي الملعب وتوضع شاخص امامه بين منطقتي 9م و 6م ينطق الطالب للمس الشاخص والعودة إلى منتصف الملعب لاستلام كرة من المدرس والتصويب نحو المرمى	

ملحق (٢)
الوحدات التعليميـــــــة

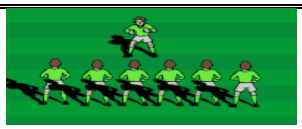
الوقت / ٤٥ دقيقة

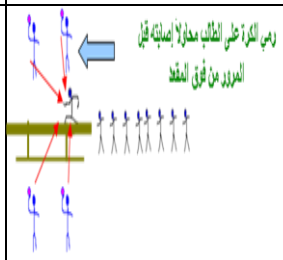
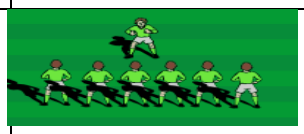
اليوم والتاريخ / الاحد (٢٧ – ١١ – ٢٠٢٢)

اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / ١ - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

٢ - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . ٣ – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
١	القسم التحضيري	١٥ د					
أ	المقدمة	٣ د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	٥ د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	٧ د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	(الوقوف) - القفز على البقعة حر . (الوقوف – - العصا ممسوكة بالذراعين امام الجسم) رفع الذراعين امام عد (١) – ثم عاليا (٢) – ثم اماما عد (٣) ثم اسفل عد (٤). (الوقوف – - فتحا – تخصر) فتل الجذع جانبا بالتعاقب (٤ عد). (الوقوف – - تخصر) رفع الرجلين بالتبادل – (٤ عد)		العصي	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

٢	القسم الرئيسي	٢٥ د					
أ	الجانب التعليمي	١٠ د	- ان يتعلم الطالب بعض مهارات بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الابداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk انظر الرابط		كرات يد	
ب	الجانب التطبيقي	٤٠ د	▪ ان يتقن الطالب المهارات. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب			تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
٣	القسم الختامي	٥ د					
أ	لعبة صغيرة	٣ د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	لعبة المرور من فوق المقعد السويدي / يضع مقعد سويدي في منتصف الملعب ويقف الطلاب على شكل قاطرة خلف المقعد للمرور فوق المقعد واحد تلوى الواحد محاولين الاتزان وعدم لمس الكرة جسده بحيث يقف ستة طلاب على جانبي المقعد محاولين إصابة الطلاب الذين يحاولون المرور من فوق المقعد السويدي، والطالب الذي تصيبه الكرة يخرج من اللعبة حتى يبقي طالب واحد يصبح هو الفائز		مقعد كرة يد	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	٢ د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة . - متابعة الطلاب والتأكيد على السير المنتظم وبهدوء