جامعة عمار ثليجي الأغواط

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والتربية الرياضية

قسم: التربية البدنية والرياضية

مذكرة التخرج ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر

تخصص: النشاط الرياضي المدرسي

أهميه الالعاب التعليمية في تتبيت المهارات النفسية التقنية الخاصة بالكرة الطائرة .

لدي تلاميذ الطور المتوسط

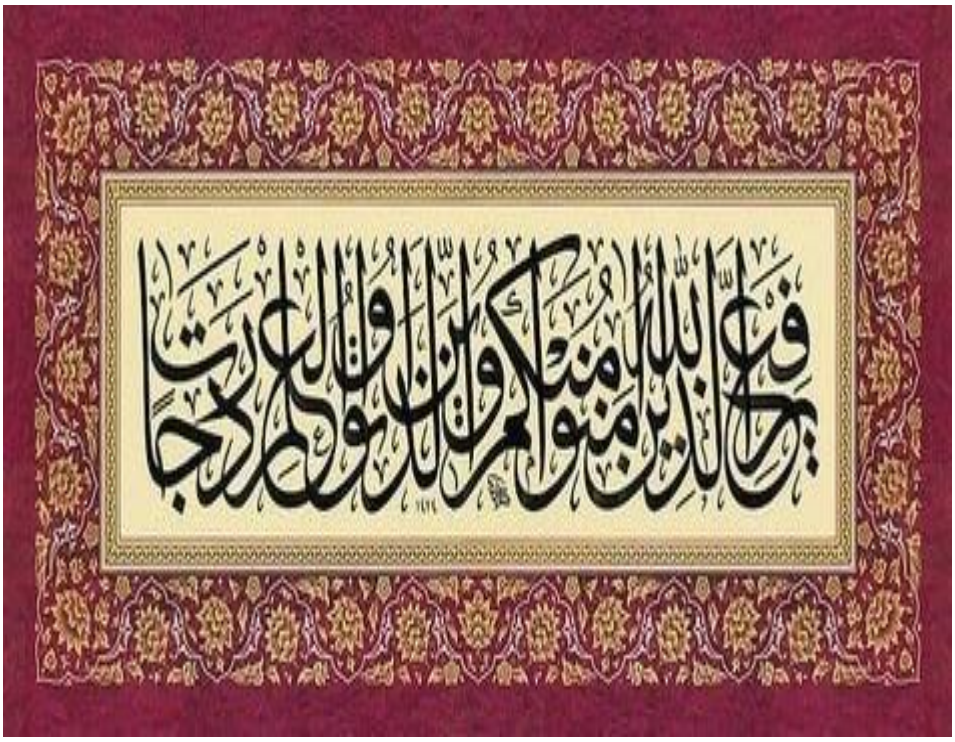
إعداد الطّالب: **إشراف الأستاذ :**

عبيدي مُحَمَّد. **شاشو احمد**

لجنة المناقشة

الأستاذ	الدرجة والجامعة	الصفة
	أستاذ محاضر بجامعة الأغواط	رئيس
شاشو احمد	أستاذ محاضر بجامعة الأغواط	مقرر
	أستاذ محاضر بجامعة الأغواط	عضو

السنة الذراسية 2025/2024


يرفع الله الذين آمنوا منكم والذين أوتوا العلم درجات

ملخص

تسعى هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على أهمية توظيف الألعاب التعليمية كوسيلة فعالة لتثبيت المهارات النفسية والتقنية لدى تلاميذ الطور المتوسط في رياضة الكرة الطائرة. وقد تم التركيز على الأبعاد النفسية كالثقة بالنفس، التركيز، التفاعل الجماعي، والتحفيز الداخلي، إلى جانب الجوانب التقنية مثل الإرسال، الاستقبال، التمرير، والتموضع داخل الملعب.
أظهرت نتائج الدراسة أن الدمج بين الجانب المعرفي والمهاري داخل إطار لعب تفاعلي يسهم في تعزيز اكتساب هذه المهارات بطريقة مستدامة، ويخلق بيئة تعليمية ممتعة تساعد على تقبل المتعلمين للتكرار والممارسة دون شعور بالملل أو الضغط. وعليه، فإن اعتماد الألعاب التعليمية في التربية البدنية يمثل خيارًا تربويًا فعالًا يمكن من خلاله دعم التحصيل المهاري والنفسي لدى المتمدرسين.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب التعليمية – المهارات النفسية – المهارات التقنية – الكرة الطائرة – تلاميذ الطور المتوسط – التربية البدنية – التحفيز.

Résumé

Cette étude vise à mettre en évidence l'importance de l'intégration des jeux éducatifs comme outil pédagogique efficace pour consolider les compétences psychologiques et techniques chez les élèves du cycle moyen dans la discipline du volleyball. L'accent a été mis sur les dimensions psychologiques telles que la confiance en soi, la concentration, l'interaction de groupe et la motivation intrinsèque, ainsi que sur les aspects techniques comme le service, la réception, la passe et le positionnement sur le terrain. Les résultats obtenus ont révélé que l'association entre l'apprentissage cognitif et moteur à travers des jeux interactifs favorise une acquisition durable des compétences, tout en offrant un climat ludique propice à la répétition sans monotonie. Ainsi, les jeux éducatifs constituent une approche pédagogique pertinente pour améliorer à la fois le rendement technique et le bien-être psychologique des élèves.

Mots-clés :
Jeux éducatifs – Compétences psychologiques – Compétences techniques – Volleyball – Élèves du cycle moyen – Éducation physique – Motivation.

الاهداء

"إلى والديّ العزيزين، الذين زرعا فيّ حب العلم وعلماني معنى المثابرة والحياة والذين أضاءا دربي،،أهدي هذا العمل المتواضع إلى روحيكما الطاهرتين، وأسأل الله أن يجعله في ميزان حسناتكما. وأدعو الله أن يرحمكما ويسكنكما فسيح جناته.

"إلى أستاذي الموقر الدكنور * شاشو احمد * الذي كان توجيهه ونصائحه بمثابة شعلة أنارت طريقي. شكرًا لجهودك ودعمك الدائم."

"إلى أساتذتي الأفاضل، الذين لم يبخلوا بعلمهم ونصحهم وتوجيههم. شكرًا لأنكم كنتم جزءًا من رحلتي الأكاديمية ولإيمانكم بقدراتي."

"إلى زوجتي الحبيبة، التي كانت الداعم الأكبر لي في هذه الرحلة. شكرًا لصبرك وتفهمك ودعمك المستمر."

"إلى أطفالي الأعزاء، الذين كانوا مصدر سعادتي وقوتي. أهديكم هذا النجاح لتعلموا أن الأحلام تتحقق بالصبر والإصرار."الى المرحومة اختي سليمة و ابنتها حنان و الى صديقي صدوق جاد

"إلى كل من آمن بي وبدعمي، شكرًا لكونكم جزءًا من رحلتي. هذا المشروع هو هديتي لكم

"إلى كل من كان له بصمة في رحلتي الدراسية، أهديكم هذا المشروع تقديرًا لكل ما قدمتموه من دعم وتحفيز."

"إلى أصدقائي الأعزاء، الذين جعلوا من هذه الرحلة الأكاديمية مصدر الإلهام والطاقة الإيجابية. شكرًا لأنكم كنتم العائلة الثانية التي اخترتها."

الشكر

يقول الرسول ﷺ:"من لا يشكر الناس لا يشكر الله ."فالشكر الأول والدائم إلى الله عز وجل؛ اللهم لك الحمد حتى ترضى ولك الحمد إذا رضيت ولك الحمد والشكر بعد الرضا على توفيقنا في إتمام هذا العمل، فنسألك سبحانك أن يكون خالصا لوجهك الكريم، والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد ﷺ و على آله و صحبه و التابعين .أتقدم بالشكر الخالص إلى الأستاذ المحترم" **شاشو احمد** "الذي أشرف على مذكرتي بتوجيهه ونصائحه التي كانت عونا لي في إتمام هذه المذكرة،فقد كان نعم المشرف والموجه فجزاه الله عني كل خير وله مني كل التقدير والاحترام

فهرس المحتويات

الملخص **3**

الاهداء **4**

الشكر **5**

فهرس المحتويات **9**

اطار المنهجي لدراسة **10**

الاطار النظري **18**

مقدمة **18**

الفصل الأول: الأسس النظرية للألعاب التعليمية ومهارات الكرة الطائرة **19**

المبحث الأول: الألعاب التعليمية – المفاهيم والأسس **22**

المطلب الأول: تعريف الألعاب التعليمية **22**

المطلب الثاني: أهداف الألعاب التعليمية في الوسط التربوي **26**

المطلب الثالث: أنواع الألعاب التعليمية وتصنيفاتها **34**

المبحث الثاني: المهارات الأساسية في الكرة الطائرة **39**

المطلب الأول: مهارة الإرسال Serve **40**

المطلب الثاني: مهارة الاستقبال **46**

المطلب الثالث: مهارة التمرير **49**

خلاصة **55**

الفصل الثاني: 57
المبحث الأول: منهجية الدراسة الميدانية 57
تطبيق الألعاب التعليمية في تعليم المهارات 57
المطلب الأول: وصف العينة ومجال الدراسة 58
المطلب الثاني: أدوات وتقنيات جمع البيانات..... 68
المطلب الثالث: المنهج المستخدم وخطوات العمل 70
المبحث الثاني: تصميم وتنفيذ البرنامج التعليمي 72
المطلب الأول: بناء برنامج ألعاب تعليمية 73
المطلب الثاني: إدماج الألعاب في حصص الكرة الطائرة 76
المطلب الثالث: تقييم الأداء قبل وبعد البرنامج 78
الجانب التطبيقي 81
الفصل الأول: الإجراءات الميدانية للدراسة 82
المبحث الأول: المنهج، المجتمع، العينة، والإطار الزماني والمكاني 83
المبحث الثاني: أدوات الدراسة، العتاد، وتنفيذ الاختبارات 89
المبحث الثالث: الأساليب الإحصائية المعتمدة في تحليل البيانات..... 92
الفصل الثاني: 95
مناقشة وتحليل نتائج الدراسة 95
المبحث الأول: مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج والدراسات السابقة..... 96

المطلب الأول: مناقشة الفرضية الأولى 96
التحليل الإحصائي والتربوي: 97
التفسير التربوي: 97
مقارنة بالدراسات السابقة: 98
المطلب الثاني: مناقشة الفرضية الثانية 98
النتائج الإحصائية: 98
التحليل الإحصائي والتربوي: 99
التفسير التربوي: 99
مقارنة بالدراسات السابقة: 100
المطلب الثالث: مناقشة الفرضية الثالثة 100
المبحث الثاني: الاستنتاج العام 102
المبحث الثالث : التوصيات والاقتراحات 103
المطلب الأول: توصيات لتطوير البرامج التعليمية 103
المطلب الثاني: توجيهات للأساتذة بخصوص استخدام الألعاب 105
المطلب الثالث: اقتراحات لأبحاث مستقبلية 106
الخاتمة 107
قائمة المصادر و المراجع 107
قائمة الملاحق 107

قائمة الجداول

الجدول رقم 1: الأدوات والأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات.....92

الجدول رقم 2: الفروق بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية 97

الجدول رقم 3: مقارنة الأداء البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة...99

الجدول رقم 4: مراجعة فرضيات الدراسة ومدى تحققها المصدر: 101

اطار المنهجي لدراسة

المقدمة

تعد التربية البدنية والرياضية ركيزة أساسية من ركائز المنهاج التربوي الحديث، إذ لا تقتصر أهدافها على تطوير الجوانب البدنية للتلميذ فحسب، بل تمتد لتشمل الأبعاد النفسية والاجتماعية والمعرفية، مما يجعلها أداة فعالة لبناء شخصية متوازنة وسليمة. وتأتي الكرة الطائرة ضمن الرياضات الجماعية التي تزخر بمجموعة من المهارات التقنية التي تتطلب دقة في الأداء، وانضباطًا نفسيًا، وتنسيقًا عاليًا بين الجوانب الحركية والعقلية.

وفي ظل التحديات التي تواجه العملية التعليمية، خاصة لدى تلاميذ الطور المتوسط الذين يمرّون بمرحلة انتقالية نفسية وفسيولوجية معقدة، تبرز الحاجة إلى اعتماد مقاربات بيداغوجية جديدة تستجيب لتغيرات الواقع المدرسي، وتضمن تحصيلًا معرفيًا ومهاريًا فعالًا. وهنا تبرز الألعاب التعليمية كإستراتيجية فعالة تدمج بين التعليم والمرح، وتساعد على ترسيخ المهارات التقنية ضمن سياقات نفسية مريحة ومحفزة.

إن توظيف الألعاب التعليمية في تعليم مهارات الكرة الطائرة من شأنه أن يُسهم في تجاوز الصعوبات التقليدية المرتبطة بضعف الدافعية وقلة التركيز، وأن يعزز في المقابل التعلم النشط، والتحصيل الذاتي، وتثبيت المهارات في الذاكرة طويلة المدى. من هذا المنطلق، جاءت هذه الدراسة لتسليط الضوء على أهمية الألعاب التعليمية في تثبيت المهارات النفسية والتقنية في الكرة الطائرة لدى تلاميذ الطور المتوسط.

1. إشكالية البحث

رغم ما تُظهره برامج التربية البدنية من تنوع على مستوى الأنشطة، إلا أن الواقع يكشف عن وجود قصور واضح في قدرة التلاميذ على إتقان المهارات التقنية للرياضات الجماعية، وعلى رأسها الكرة الطائرة. كما يلاحظ أيضًا ضعف في دافعية التعلم، وتدنٍ في المشاركة الفعالة داخل الحصص، مما يعكس خللًا في الممارسات البيداغوجية المتبعة.

من هذا المنطلق، تتحدد الإشكالية الرئيسية لهذا البحث في السؤال التالي:

إلى أي مدى تسهم الألعاب التعليمية في تثبيت المهارات النفسية والتقنية في رياضة الكرة الطائرة لدى تلاميذ الطور المتوسط؟

2. فرضيات البحث

- الفرضية العامة:

تُساهم الألعاب التعليمية في تحسين المهارات التقنية الخاصة بالكرة الطائرة لدى تلاميذ الطور المتوسط .

- الفرضيات الفرعية:

1. توجد فروق دالة إحصائيًا بين الاختبارات القبلية والبعدية في الأداء العينة التجريبية في اداء مهارة الارسال و الاستقبال .

2. للألعاب التعليمية إيجابيًا دور فعال في هيكلة مهارة الارسال و الاستقبال في الكرة الطائرة .

3. تساهم التمارين التي تعتمد على الألعاب التعليمية في تحسين تطوير الإرسال، الاستقبال في الكرة الطائرة .

3. صعوبة الدراسة

واجهت الدراسة عدة صعوبات موضوعية مرتبطة بطبيعة الموضوع، من بينها:

- صعوبة الفصل بين الأثر المهاري والنفسي للألعاب التعليمية خلال فترة التجريب.
- محدودية المراجع النظرية التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية في سياق الكرة الطائرة تحديدًا.
- الحاجة إلى بناء أدوات قياس مزدوجة تشمل الأداء المهاري والمؤشرات النفسية، وهو ما تطلب وقتًا إضافيًا في مرحلة التصميم والتحليل.

4. صعوبة البحث

- يُعد موضوع الدراسة حديثًا نسبيًا، ما جعل من مهمة الإحاطة بجميع جوانبه النظرية والتطبيقية تحديًا حقيقيًا.

- صعوبة الربط بين الجانبين النفسي والحركي بشكل علمي دقيق يتماشى مع طبيعة المرحلة العمرية المدروسة.
- غياب دراسات محلية مشابهة تُسهم في تعزيز خلفية الباحث وقياس الفروق المرجعية.

5. صعوبة الإنجاز

- واجهت الدراسة صعوبات ميدانية أثناء تنفيذ البرنامج، منها:
  - التزام التلاميذ بجداول زمنية مضبوطة في ظل ازدحام البرنامج المدرسي.
  - التوفيق بين محتوى البرنامج التعليمي والأهداف البيداغوجية الرسمية المعتمدة في التربية البدنية.
  - التحدي في تصوير وتوثيق الأداء أثناء الحصص لأغراض التحليل الكمي.

6. التوصيات والاقتراحات

أولًا: توصيات تربوية

- ضرورة إدراج الألعاب التعليمية ضمن المنهاج الرسمي لمادة التربية البدنية في الطور المتوسط.

- تطوير أدوات التكوين المستمر لأساتذة التربية البدنية في مجال إعداد الألعاب التعليمية.
- تخصيص حصص تعليمية تعتمد على التعلم المرح، خصوصًا في تعليم المهارات الأساسية.

ثانيًا: اقتراحات بحثية

- دراسة أثر الألعاب التعليمية على الجانب المعرفي والاتجاهات النفسية لدى المتعلمين.
- إجراء مقارنات بين فاعلية الألعاب الحركية والرقمية في تعليم المهارات الرياضية.
- توسيع العينة لتشمل مدارس من مناطق مختلفة لقياس الأثر الجغرافي والثقافي على التفاعل مع الألعاب.

7. المراجع السابقة

بن عامر، عبد القادر 2020

يركز هذا العمل على توظيف أسلوب التعلم باللعب في ميدان التربية البدنية، ويعرض مبادئه وفوائده التربوية والنفسية على المتعلمين، ما يعزز الأساس النظري لاعتماد الألعاب التعليمية كوسيلة فعالة لتحسين الأداء البدني والذهني للتلاميذ.

مصطفى، خليل 2018

يتناول هذا الكتاب المفاهيم الأساسية لعلم النفس الرياضي، مما يساهم في فهم الجوانب النفسية التي تؤثر في الأداء الحركي والبدني، خاصة عند تطبيق استراتيجيات اللعب في التعليم، كالدافعية والانفعالات والضغوط النفسية.

جعيجع، نوال 2019

تجربة ميدانية تقيس فاعلية برنامج تعليمي مبني على الألعاب في اكتساب المهارات الأساسية بالكرة الطائرة، وتبرز نتائجها تحسنًا ملحوظًا في الأداء الفني للتلاميذ، ما يضفي مصداقية على استخدام هذه المقاربة التربوية في الطور المتوسط.

خليفة، عبد الوهاب 2021

يستعرض هذا المرجع أحدث استراتيجيات التدريس المستخدمة في التربية الرياضية، ويبرز أهمية التنويع في الوسائل التعليمية ومن ضمنها اللعب، مما يعزز الجانب التطبيقي في الحصص التربوية ويوفر إطارًا نظريًا للتجديد البيداغوجي.

فريحة، سامي 2017

دراسة ميدانية تركز على أثر الألعاب الصغيرة في تطوير المهارات الحركية لتلاميذ الطور المتوسط، وتُظهر نتائجها دور هذه الألعاب في تحسين التناسق العضلي الحركي، مما يجعلها أداة فعالة في التربية البدنية والتعليم الحركي.

عبيدي، مراد 2022

مرجع تطبيقي غني بالمحتوى التقني والتربوي حول طرق تعليم وتعلم الكرة الطائرة، يتناول بالتفصيل المهارات الأساسية وأساليب التدرج في تعليمها، مما يجعله مرجعًا مهمًا في بناء البرامج التعليمية الخاصة بهذه الرياضة.

فتاح، حياة 2023

بحث أكاديمي يستقصي العلاقة بين الألعاب التعليمية من جهة، والدافعية والتفاعل الاجتماعي لدى تلاميذ الطور المتوسط من جهة أخرى، ويوضح كيف تساهم هذه الأنشطة في تحسين مناخ التعلم وتحفيز المشاركة الجماعية الفعالة.

الاطار النظري

الفصل الأول: الأسس النظرية للألعاب التعليمية ومهارات الكرة الطائرة

مقدمة

في ظل التطورات السريعة التي يشهدها العصر الحديث على المستويات التكنولوجية والتربوية والرياضية، أصبحت العملية التعليمية في حاجة ملحّة إلى التجديد المستمر في طرائقها وأساليبها بما يتماشى مع متطلبات المتعلمين وميولاتهم، ويواكب في ذات الوقت التوجهات العالمية نحو التعليم النشط القائم على التفاعل والمشاركة. ومن هنا برزت الألعاب التعليمية كأحد البدائل الناجحة التي تجمع بين الجد والمرح، وبين المتعة والفائدة، إذ تسهم في تحويل بيئة التعلم من حالة التلقي السلبي إلى فضاء من الإبداع والتجريب والمبادرة.

تُمثل الألعاب التعليمية وسيلة فعالة تُستخدم في مختلف المواد الدراسية، وبدأ الاعتماد عليها يمتد أيضًا إلى مجال التربية البدنية والرياضية، حيث أظهرت فعاليتها في تعليم المهارات الحركية، وتعزيز القدرات البدنية والذهنية والنفسية للمتعلمين. ويُعد تعليم مهارات الكرة الطائرة عبر الألعاب التعليمية نموذجًا ناجحًا يجمع بين البعد المهاري والبُعد التربوي، حيث تتيح هذه الطريقة تنمية القدرات الحركية والتكتيكية للطلبة، بطريقة ممتعة تشجعهم على المشاركة الفعالة وتكسر حاجز الرهبة من الأداء أمام الآخرين.

ومن هذا المنطلق، يتناول هذا الفصل الأسس النظرية التي ترتكز عليها الألعاب التعليمية من حيث المفهوم، الخصائص، الأهداف، والأنواع، كما يُسلّط الضوء على العلاقة بين الألعاب التعليمية ومهارات الكرة الطائرة، مستعرضًا أهمية اعتماد هذه الألعاب في تعليم

المهارات الأساسية مثل الإرسال، الاستقبال، التمرير، الضرب الساحق، وحائط الصد، بطريقة تدريجية تتماشى مع أعمار المتعلمين ومستوياتهم البدنية والعقلية.

إن فهم الأبعاد النظرية للألعاب التعليمية في السياق الرياضي لا يكتفي بتأصيل المفاهيم، بل يتعدى ذلك إلى تحليل أثرها على أداء المتعلم من جوانب متعددة: بدنية، معرفية، انفعالية، واجتماعية، مما يُساعد المدربين والمعلمين في صياغة برامج تدريبية فعّالة تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين وتوظف عنصر اللعب كأداة تعليمية بناءة.

بالتالي، يهدف هذا الفصل إلى تقديم إطار نظري متكامل يمهد لفهم طبيعة الدمج بين الأساليب التربوية المعاصرة مثل الألعاب التعليمية، وبين تعليم المهارات الرياضية وخاصة مهارات الكرة الطائرة، باعتبارها من الرياضات الجماعية التي تتطلب دقة في الأداء، وتنسيقًا عاليًا بين الأفراد، وقدرة على اتخاذ القرار اللحظي.

المبحث الأول: الألعاب التعليمية – المفاهيم والأسس

المطلب الأول: تعريف الألعاب التعليمية

تُعتبر **الألعاب التعليمية** أحد الابتكارات التربوية الحديثة التي ظهرت استجابة لحاجة ماسة إلى تجديد الوسائل والأساليب التعليمية التقليدية التي لم تعد تفي باحتياجات المتعلمين في ظل التطورات التكنولوجية والمعرفية المتسارعة. وقد أظهرت الأبحاث التربوية والنفسية أن التعليم القائم على التفاعل والمرح يُسهم في تحسين استيعاب المفاهيم، ويُحفّز التفكير الإبداعي، ويزيد من دافعية المتعلم للتعلم[1].

أولًا :تعريف الألعاب التعليمية

تتنوع تعريفات الألعاب التعليمية بحسب الزاوية التي يتم النظر من خلالها إليها:

- **تعريف تربوي عام:**

الألعاب التعليمية هي أنشطة منظمة وموجهة تعتمد على عناصر اللعب بهدف تحقيق أغراض تعليمية وتربوية محددة، وذلك من خلال إشراك المتعلمين في مواقف تعليمية تفاعلية تستثير فيهم الحافز للتعلم وتُنمّي مهاراتهم وقدراتهم المعرفية والوجدانية والحركية.

[1] سهى عبد الرحيم حسين – طرائق تدريس التربية الرياضية – دار الشروق – الأردن – 2013 – ص 91.

- **تعريف تقني–بيداغوجي:**

الألعاب التعليمية هي استراتيجيات تعليمية تقوم على استخدام آليات وتقنيات اللعب من أجل توصيل مفاهيم ومعلومات بطريقة غير مباشرة، تبتعد عن الأسلوب التلقيني، وتركز على التفاعل النشط، والتجربة، والخطأ، والاستكشاف الذاتي للمفاهيم.

- **تعريف سلوكي ونفسي:**

الألعاب التعليمية هي مجموعة من الأنشطة التي تُصمم بطريقة تُحفّز السلوك الإيجابي لدى المتعلم من خلال عناصر التشويق والمنافسة والمرح، حيث تُساعد على تعزيز التركيز والانتباه وتنمية المهارات المعرفية والاجتماعية والانفعالية[2].

ثانيًا :أهداف الألعاب التعليمية

تُستخدم الألعاب التعليمية لتحقيق مجموعة من الأهداف التربوية، من أهمها:

1. **زيادة دافعية التعلم** :إذ تحفّز المتعلم للمشاركة الطوعية والنشطة.
2. **تبسيط المفاهيم المجردة** :من خلال تحويل المفاهيم النظرية إلى مواقف تطبيقية.
3. **تنمية المهارات الأساسية** :مثل مهارات التفكير، التعاون، حل المشكلات، واتخاذ القرار.
4. **الاهتمام بالفروق الفردية** :حيث تتيح لكل متعلم التقدم حسب قدراته وإمكاناته.

[2]عبد السلام العزاوي – الألعاب التعليمية والتفكير الإبداعي – دار الفكر المعاصر – العراق – 2015 – ص 72.

5. **تعزيز مبدأ التعلم باللعب** :وهو مبدأ معتمد في علم نفس التعلم خاصة في مراحل الطفولة[3].

ثالثًا :خصائص الألعاب التعليمية

تمتاز الألعاب التعليمية بعدة خصائص تجعلها فاعلة في تحقيق الأهداف المرجوة، وأبرز هذه الخصائص:

1. **تداخل المتعة مع التعلم:**

حيث تقدم المعلومات بشكل ممتع وجذاب يدمج بين الجدية والمرح.

2. **وجود أهداف تعليمية محددة:**

فكل لعبة تعليمية تُصمم لتحقيق هدف معرفي أو مهاري أو وجداني معين.

3. **وجود قواعد واضحة:**

تُنظم سير اللعبة وتحدد الأدوار والمسؤوليات وتُوفر العدالة بين المشاركين.

4. **التفاعل والمشاركة الجماعية:**

تشجع على التعاون، والتفاوض، وتبادل الأدوار مما يعزز القيم الاجتماعية.

[3]نجوى عبد الحميد يوسف – التعلم باللعب في المرحلة الابتدائية – دار التعليم – مصر – 2017 – ص 58.

5. إمكانية التكرار وإعادة المحاولة:

مما يُعزّز من فرص التعلم من الأخطاء، ويُدرب المتعلم على الصبر والمثابرة.

6. الإثارة والتشويق:

من خلال استخدام عناصر المنافسة، والمفاجأة، وتنوع الأنشطة[4].

رابعًا :أنواع الألعاب التعليمية

تتنوع الألعاب التعليمية تبعًا لمجالاتها وأهدافها، ومنها:

- **الألعاب اللغوية** :لتنمية المهارات اللغوية مثل: تركيب الجمل، الكلمات المتقاطعة.
- **الألعاب الحسابية** :لتعليم المفاهيم الرياضية مثل: ألعاب الأعداد، الجمع والطرح.
- **الألعاب التكنولوجية** :مثل ألعاب الحاسوب التعليمية والتطبيقات الذكية.
- **الألعاب التمثيلية** :تعتمد على تقمص الأدوار وتُمكن من فهم المواقف الواقعية.
- **الألعاب الحركية** :خاصة في التعليم الأولي لتنمية التنسيق بين الحواس والحركة[5].

[4]أحمد عبد الباسط محمد – الألعاب الصغيرة في التربية الرياضية – دار الفكر – الأردن – 2014 – ص 65.

[5]عائشة محمد علي – التربية الرياضية في المدارس – دار الأندلس – المغرب – 2010 – ص 110.

- **المطلب الثاني: أهداف الألعاب التعليمية في الوسط التربوي**

تُعدّ الألعاب التعليمية إحدى الوسائل التربوية الفعالة التي أدخلها الفكر البيداغوجي الحديث لتجديد الممارسة الصفية وإضفاء بعد تفاعلي على عملية التعلم، بما يتماشى مع متطلبات المتعلمين النفسية والاجتماعية والمعرفية. فقد تجاوزت هذه الألعاب أدوارها التقليدية المرتبطة بالتسلية والترفيه لتصبح اليوم أدوات تعليمية فعالة تهدف إلى تحقيق جملة من الأهداف التربوية العميقة، سواء على مستوى بناء المعارف أو تنمية المهارات أو تعديل السلوك وتنمية الشخصية[6].

وفيما يلي عرض تفصيلي للأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية إلى تحقيقها في الوسط التربوي:

1. تعزيز الدافعية للتعلم

الدافعية تمثل الركيزة الأساسية في عملية التعلم، فهي التي تدفع المتعلم نحو التفاعل مع المحتوى الدراسي والمثابرة في متابعة الأنشطة التعليمية. وفي هذا السياق، تلعب الألعاب

[6] خلود عبد الكريم – استراتيجيات التدريب الرياضي – دار الطليعة – الأردن – 2011 – ص 107.

التعليمية دورًا حاسمًا في تنمية هذه الدافعية، لأنها تُدخل عنصر الإثارة والتشويق في بيئة التعلم، مما يُسهم في إزالة الرتابة التي قد تميز الدروس التقليدية[7].

الألعاب، عندما تُوظف بشكل مناسب، تُحدث نقلة نوعية في العلاقة بين المتعلم والمادة الدراسية، إذ يصبح المحتوى التعليمي مرغوبًا فيه، وليس مجرد التزام مفروض. هذه الرغبة تُولد من خلال التفاعل الوجداني الذي يُحدثه اللعب، والذي غالبًا ما يكون مصحوبًا بمشاعر إيجابية مثل الفرح، التحدي، والنجاح.

من الناحية النفسية، تفعّل الألعاب التعليمية آليات التحفيز الداخلي التي تُعد أكثر فاعلية من التحفيز الخارجي مثل العلامات أو المكافآت، إذ أن المتعلم يُقبل على اللعب بدافع الفضول والاكتشاف والرغبة في التغلب على التحديات، وليس فقط من أجل تقييم خارجي[8].

2. تنمية المهارات العقلية والمعرفية

الألعاب التعليمية لا تقتصر على مجرد الترفيه بل تُصمم، في الغالب، لتنمية جملة من المهارات الذهنية التي تُعد أساسية في العملية التعليمية. ومن أبرز هذه المهارات:

[7] عبد الله عبد الرحمن – التمرير في الألعاب الجماعية – دار الجيل – لبنان – 2015 – ص 74.

[8] سامر جميل عودة – الإعداد البدني في الكرة الطائرة – دار الرضا – العراق – 2013 – ص 82.

- **القدرة على التحليل والاستنتاج** :حيث يُطلب من المتعلم استيعاب معطيات معينة والربط بينها للوصول إلى نتيجة.
- **مهارات حل المشكلات** :إذ يجد المتعلم نفسه في وضعية تتطلب منه تجاوز عائق معرفي عبر توظيف مكتسباته السابقة.
- **التخطيط واتخاذ القرار** :فالكثير من الألعاب تتضمن لحظات يضطر فيها المتعلم إلى تقييم البدائل المتاحة واختيار الأنسب.
- **التفكير الناقد** :إذ يضطر المتعلم إلى التحقق من صحة المعطيات ورفض الإجابات الخاطئة أو السطحية[9].

هذه القدرات لا تُبنى في المحاضرات النظرية، بل تتطلب مواقف ديناميكية تفاعلية يجد فيها المتعلم نفسه فاعلًا، وليس متلقيًا سلبيًا. ومن هنا تبرز أهمية الألعاب كوسيط تعليمي يُحفّز الوظائف العقلية العليا، ويُساعد على الانتقال من التعلم التلقيني إلى التعلم النشط المبني على الفهم والتحليل[10].

3. تنمية المهارات الاجتماعية والسلوكية

[9] ريم محمود العبيدي – تعليم المهارات الرياضية – دار الفكر العربي – مصر – 2012 – ص 69.

[10] كمال الدين عارف – المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية – دار الصفوة – مصر – 2010 – ص 58.

من الناحية الاجتماعية، تمثل الألعاب التعليمية أداة فعالة لترسيخ القيم والسلوكيات الإيجابية داخل القسم. فهي تُساهم في دمج المتعلمين ضمن مجموعات صغيرة تعمل بشكل تعاوني، مما يُوفر فرصًا لتبادل الخبرات والأدوار والتفاعل المباشر.

اللعب الجماعي يفرض على المتعلمين احترام القواعد، الاستماع إلى الآخرين، الانتظار، احترام الأدوار، تقبّل الخسارة، وتشجيع الآخر، وهي كلها سلوكات اجتماعية أساسية لا يمكن تلقينها نظريًا بل تُكتسب من خلال التجربة والممارسة[11].

في سياق تعليمي يعاني فيه الكثير من التلاميذ من الانطواء أو العزلة أو ضعف القدرة على التفاعل، تمثل الألعاب التعليمية فرصة لدمج هؤلاء في جماعات تعلّمية يشعرون فيها بالأمان والقبول. كما تسمح بتقليل الفجوة بين المتعلمين من حيث الشخصية أو المستوى أو الخلفية الاجتماعية[12].

4. ترسيخ المفاهيم والمعلومات بطريقة فعالة

[11] حسن جمال الدين – التمرير والإرسال في الكرة الطائرة – مكتبة لبنان – لبنان – 2008 – ص 64.

[12] هناء علي حسين – كرة الطائرة: تعليم وتدريب – دار الفكر – الأردن – 2015 – ص 97.

أثبتت الأبحاث البيداغوجية أن المتعلم يحتفظ بالمعلومة بشكل أفضل عندما يتفاعل معها، مقارنة بحالة التلقي السلبي. وتُعد الألعاب التعليمية وسيلة مثلى لتكريس هذا التفاعل، إذ تُقدّم المحتوى التعليمي في شكل مهام أو تحديات تُطلب من المتعلم، مما يُفرض عليه إعادة استدعاء المعلومة مرارًا وتكرارًا في سياقات متعددة.

هذا التكرار ليس آليًا، بل يأتي ضمن إطار اللعب الذي يُضفي على العملية التعليمية طابعًا مرنًا وسهل الاستيعاب. فالذاكرة تعمل بشكل أكثر كفاءة عندما تكون المعلومة مرتبطة بموقف مفرح أو مشوّق أو غريب، وهذا ما توفره بيئة اللعب[13].

كما أن ترسيخ المفاهيم يتم أيضًا عبر **الربط بين المجرد والمحسوس**، إذ تُمكن اللعبة من تجسيد المفاهيم النظرية وجعلها ملموسة ومتصلة بالواقع، وهو ما يُعزز الفهم العميق والدائم.

5. مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين

من أبرز التحديات التي تواجه المدرّس في الصف الدراسي هو اختلاف القدرات والمستويات والأنماط التعليمية بين التلاميذ. وتُعد الألعاب التعليمية أداة مناسبة لمعالجة هذه الإشكالية

[13] فهد عبد الله العتيبي – الأسس العلمية للمهارات الحركية – مكتبة الرشد – السعودية – 2011 – ص 85.

لأنها تسمح لكل متعلم بالتقدم وفق وتيرته الخاصة، وتمنحه فرصة التجريب الفردي داخل إطار جماعي[14].

هناك تلاميذ يفضلون التعلم الحسي الحركي، وآخرون يميلون للتعلم البصري أو السمعي. وتُوفر الألعاب – خاصة الرقمية أو التفاعلية منها – فرصًا متعددة لاكتشاف النمط الأنسب لكل متعلم، وتمكينه من خوض تجربة تعليمية متكاملة.

كما أن الألعاب تُخفف الضغط عن التلاميذ المتأخرين دراسيًا، لأن بيئة اللعب لا تعطي الأولوية للتفوق الأكاديمي التقليدي، بل تحتفي بالمشاركة والجهد والانخراط، وهو ما يُساعد هؤلاء المتعلمين على استعادة الثقة في أنفسهم وتجاوز مشاعر الفشل أو الدونية[15].

6. توفير بيئة آمنة للتجريب والتعلم من الخطأ

يخاف الكثير من المتعلمين من الوقوع في الخطأ أمام زملائهم أو معلميهم، مما يؤدي إلى التردد في المشاركة أو التفاعل. وتُعد الألعاب التعليمية حلًا لهذه المعضلة، إذ أنها تُوفر

[14] عمر سليمان محمد – علم التدريب الرياضي – دار التنوير – العراق – 2009 – ص 78.

[15] أحمد جابر عبد الرحيم – المدخل إلى الألعاب الجماعية – دار العلم – مصر – 2007 – ص 62.

بيئة محمية يشعر فيها المتعلم بالأمان والحرية الكافية لاستكشاف المفاهيم وارتكاب الأخطاء وتعديلها دون خوف من التوبيخ أو السخرية[16].

التعلم من خلال الخطأ يمثل إحدى أقوى آليات التعلم الذاتي، لأنه يُمكّن المتعلم من إدراك حدود فهمه وإعادة بناء معارفه تدريجيًا. وتُتيح الألعاب هذا النوع من التعلم في إطار غير تقويمي، بل تفاعلي، مما يُعزز القابلية للتعلم والإقبال على اكتساب مهارات جديدة.

كما أن الألعاب تتيح للمتعلم أن يُعيد المحاولة أكثر من مرة، مما يغرس لديه ثقافة المثابرة والاعتماد على النفس، ويُنمي لديه القدرة على تجاوز الإخفاقات.

إن إدماج الألعاب التعليمية في الممارسة الصفية لا ينبغي أن يُفهم على أنه مجرد ترفيه مرحلي أو وسيلة لكسر الروتين، بل هو توجه تربوي استراتيجي يهدف إلى تجويد التعلم من خلال تحفيز الدافعية، تنمية القدرات، تفعيل المشاركة، وتعزيز التكامل بين الجوانب المعرفية والاجتماعية والنفسية للمتعلم.

[16] أمل حسين الغامدي – التربية البدنية والرياضة – دار طيبة – السعودية – 2014 – ص 100.

وعليه، فإن تطوير هذه الألعاب ينبغي أن يكون قائمًا على أسس علمية وبيداغوجية دقيقة، تضمن توجيه المتعلم نحو أهداف واضحة، مع مراعاة طبيعة المحتوى وخصوصيات المتعلمين والسياق المدرسي[17].

[17] رجاء عبد الكريم – تعلم المهارات الحركية – دار الثقافة – الأردن – 2006 – ص 91.

المطلب الثالث: أنواع الألعاب التعليمية وتصنيفاتها

تُعد الألعاب التعليمية من أبرز أدوات التربية الحديثة التي تسعى إلى تجاوز الأساليب التقليدية في التعليم، عبر تقديم المحتوى العلمي بطريقة تفاعلية تجمع بين الترفيه والتعلّم، مما يُسهم في رفع دافعية المتعلمين، وتنمية مهاراتهم المعرفية والاجتماعية والنفسية. ونظرًا لتعدد مجالات المعرفة وتباين الأهداف التربوية، ظهرت تصنيفات متعددة للألعاب التعليمية، يمكن تقسيمها من حيث المجال المعرفي، والوسيلة المستخدمة، وشكل التنظيم، والأسلوب التربوي المتبع. وفيما يلي عرض تفصيلي ومعمّق لهذه التصنيفات.

أولًا: التصنيف بحسب المجال المعرفي

يعتمد هذا التصنيف على طبيعة المعرفة التي تهدف اللعبة إلى تعزيزها. وتعد هذه الزاوية من أهم التصنيفات لأنها ترتبط بالمحتوى الدراسي المباشر، وتساعد في توظيف الألعاب في مواد دراسية متنوعة[18].

1. الألعاب اللغوية: ترسيخ المهارات التواصلية واللسانية

تهدف الألعاب اللغوية إلى تنمية القدرات اللغوية والتواصلية لدى المتعلمين، سواء في اللغة الأم أو في اللغات الأجنبية. تتضمن هذه الألعاب أنشطة متنوعة مثل تركيب الجمل،

[18] سعيد محمود سالم – مهارات الكرة الطائرة الحديثة – دار المجد – مصر – 2009 – ص 88.

وتحديد الأخطاء اللغوية، والبحث عن المرادفات والأضداد، والألعاب التفاعلية للتهجئة أو القراءة. على سبيل المثال، قد يُطلب من التلميذ ترتيب مجموعة كلمات لتشكيل جملة مفيدة، أو التعرّف على الكلمة الغريبة في مجموعة مترابطة. وتُعد هذه الألعاب فعّالة في ترسيخ القواعد النحوية والبلاغية بطريقة مرحة، دون الشعور بالضغط أو الملل[19].

2. الألعاب الرياضية: تمارين عقلية لتنمية الذكاء المنطقي

تشمل الألعاب الرياضية أنشطة تستهدف تنمية المهارات العددية والمنطقية، مثل الحساب الذهني، العمليات الحسابية، الألغاز العددية، والمقارنات الكمية. وتعتمد هذه الألعاب على إشراك المتعلم في مواقف تتطلب التفكير والتحليل والاستنتاج، مثل إيجاد الرقم المفقود، أو حل معادلة بسيطة بطريقة ترفيهية. هذا النوع من الألعاب يُساعد على تقوية التفكير المنهجي والقدرة على حل المشكلات، ويُكسب المتعلمين مهارة التركيز والانتباه[20].

3. الألعاب العلمية: اكتشاف المفاهيم عبر التجريب والمحاكاة

تركّز هذه الألعاب على تبسيط المفاهيم العلمية المعقدة من خلال الممارسة التفاعلية والتجريب. فقد يستخدم المتعلم نموذجًا افتراضيًا لمحاكاة تجربة فيزيائية، أو يُطلب منه

[19] وليد فتحي مصطفى – الإرسال والاستقبال في الكرة الطائرة – دار الزهراء – لبنان – 2013 – ص 55.

[20] هالة إبراهيم عبد الله – التمرير في الكرة الطائرة – دار الحسين – مصر – 2016 – ص 49.

تصنيف عناصر بيئية إلى كائنات حيّة وغير حيّة. تُعزّز هذه الألعاب الفهم العميق للمفاهيم، وتنمّي الفضول العلمي، كما تربط بين النظرية والتطبيق، ما يثري العملية التعليمية ويجعلها أكثر واقعية وإقناعًا[21].

4. الألعاب الاجتماعية والتاريخية: فَهْمُ السياقات عبر المحاكاة والتجسيد

تهدف هذه الألعاب إلى ترسيخ القيم الاجتماعية، وتعميق فهم التاريخ والهوية والثقافة. ويمكن أن تشمل تمثيل أحداث تاريخية بارزة، أو محاكاة دور شخصية وطنية، أو إدارة حوار يمثل نقاشًا سياسيًا أو اجتماعيًا. وتمكّن هذه الألعاب المتعلمين من اكتساب الوعي بالزمن، وفهم العلاقات الإنسانية، وتقدير النظم الاجتماعية والثقافية، مما يجعلها أداة ممتازة لتدريس المواد الإنسانية.

ثانيًا: التصنيف بحسب الوسيلة المستخدمة

تتفاوت الألعاب التعليمية من حيث الوسائل المستخدمة في تنفيذها، وذلك تبعًا للبيئة التعليمية والإمكانيات التقنية المتوفرة، مما يفتح المجال أمام المربي لاختيار الوسيلة الأنسب.

[21] يوسف محمد رمضان – الكرة الطائرة بين النظرية والتطبيق – دار الفكر العربي – مصر – 2008 – ص 72.

1. الألعاب الورقية: أدوات بسيطة بفعالية كبيرة

تُعد من أقدم الوسائل التعليمية وأكثرها استخدامًا، وتتميّز ببساطة تصميمها وسهولة تطبيقها. تشمل هذه الألعاب البطاقات التعليمية، الألغاز الورقية، الجداول التفاعلية، وألعاب "الربط والمطابقة". على سبيل المثال، يمكن استخدام بطاقات الكلمات والصور في دروس اللغة، أو بطاقات الأرقام والمعادلات في الرياضيات. تُسهم هذه الألعاب في تعزيز الفهم من خلال النشاط اليدوي، وتُعتبر مناسبة جدًا للمتعلمين في المراحل الابتدائية[22].

2. الألعاب الرقمية: دمج التكنولوجيا بالتعلّم

مع تطور التكنولوجيا، ظهرت ألعاب تعليمية رقمية تعتمد على الحاسوب أو الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية، وتستخدم الرسوم التوضيحية والصوتيات والتفاعلات. وتشمل الألعاب التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي، الواقع الافتراضي، أو الواقع المعزز. وتُستخدم هذه الألعاب في تعزيز التعلم الذاتي، كما تُوفر للمتعلمين بيئة افتراضية تُحاكي العالم الواقعي، مما يُسهم في ترسيخ المعرفة بشكل أفضل، خصوصًا لدى جيل "الرقميات."

3. الألعاب الحركية: تفاعل بدني يعزز التعلم النشط

[22] حسن علي الدليمي – أساسيات التدريب الرياضي – دار الأمل – العراق – 2007 – ص 66.

تتطلب هذه الألعاب الحركة الجسدية والنشاط البدني، وغالبًا ما تُستخدم في التربية الرياضية، أو في الأنشطة التي تهدف إلى كسر الروتين الصفي. يمكن مثلًا تنظيم لعبة قفز للوصول إلى الإجابة الصحيحة، أو لعبة تعتمد على ترتيب المتعلمين في مجموعات بحسب إجاباتهم. تُساعد هذه الألعاب على تفريغ الطاقة، وتنمية المهارات الحركية، وزيادة التفاعل بين التلاميذ[23].

4. الألعاب التمثيلية: تقمص الأدوار والتعلّم من المواقف

تعتمد هذه الألعاب على تمثيل مواقف حياتية أو دراسية، وتُستخدم كثيرًا في دروس التربية المدنية، التربية الإسلامية، أو المهارات الحياتية. مثل تمثيل مشهد محاكمة، أو حوار بين شخصيات تاريخية، أو أداء مسرحي بسيط يعبّر عن مفهوم أخلاقي. وتساعد هذه الألعاب في تطوير مهارات الحوار، التعبير، والثقة بالنفس، كما تغرس القيم السلوكية والتربوية بطرق غير مباشرة.

ثالثًا: التصنيف بحسب شكل التنظيم

[23] عبد المجيد عبد الرحمن – المهارات الأساسية في الكرة الطائرة – مكتبة الرشد – السعودية – 2012 – ص 54.

يتعلق هذا التصنيف بطريقة مشاركة المتعلمين في اللعبة، ويؤثر بشكل كبير في مدى تفاعلهم واستفادتهم منها.

1. الألعاب الفردية: تطوير الذات وتحقيق الإنجاز الشخصي

يُمارس فيها المتعلم اللعبة بمفرده، وتُستخدم عادةً لتقوية المهارات الفردية مثل التفكير، الاستذكار، أو الاستيعاب. وهي مناسبة للتعلّم الذاتي والتقويم الشخصي، كما تعطي فرصة للمتعلمين الهادئين أو الخجولين للتفاعل دون ضغط. ومن أمثلتها حل الأحجيات الرقمية أو كتابة قصة انطلاقًا من بطاقات مصورة[24].

2. الألعاب الجماعية: التعلّم عبر التعاون والتفاعل

تُمارَس ضمن مجموعات، وتُعتبر وسيلة فعالة لتنمية مهارات العمل الجماعي، القيادة، وحل المشكلات بشكل تشاركي. وتُستخدم في تنظيم المسابقات الصفية، الألعاب الحوارية، أو ألعاب المحاكاة الجماعية. تُعزز هذه الألعاب روح الفريق والانتماء، كما تدفع المتعلمين لتبادل المعارف والخبرات.

المبحث الثاني: المهارات الأساسية في الكرة الطائرة

[24] ناصر عبد الله القحطاني – الكرة الطائرة أساسيات ومهارات – دار التقدم – السعودية – 2009 – ص 121.

تُعد المهارات الأساسية في الكرة الطائرة الركيزة الأولى التي يُبنى عليها الأداء الفردي والجماعي، إذ تشكل الوسائل التي من خلالها يتم تنفيذ الجوانب التكتيكية والخططية داخل المباريات. وتنقسم المهارات الأساسية إلى نوعين رئيسيين:

- **مهارات هجومية** :كالإرسال، الضرب الساحق، التمرير العالي.
- **مهارات دفاعية** :كاستقبال الإرسال، حائط الصد، الدفاع الأرضي.

ومن هنا، فإن إتقان هذه المهارات يسهم في رفع كفاءة اللاعبين وتحقيق أفضل أداء ممكن داخل الفريق.

المطلب الأول: مهارة الإرسالServe

أولاً: تعريف مهارة الإرسال

مهارة الإرسال هي المهارة التي يبدأ بها اللعب في الكرة الطائرة، وتُعد بمثابة أول لمسة هجومية للفريق. يتم تنفيذ الإرسال من خلف خط نهاية الملعب، والهدف منه هو توجيه الكرة إلى منطقة الخصم بطريقة تجعل من الصعب عليه استقبالها أو الرد عليها بفعالية. تعتبر

مهارة الإرسال من أكثر المهارات أهمية لأنها تُعطي للفريق المرسل فرصة لفرض الضغط على الفريق المنافس، وقد تتيح تسجيل نقطة مباشرة[25].

ثانيًا: الأهداف الرئيسية للإرسال

- بدء اللعب بطريقة فعالة.
- كسب نقاط مباشرة الإرسال الساحق أو الخادع.
- إخلال تنظيم الفريق المنافس واستهداف أضعف مستقبل.
- فرض الإيقاع والتحكم في مجريات اللعب.

ثالثًا: أنواع الإرسال

1. الإرسال من الأسفلUnderhand Serve

- **الوصف** :يُعد هذا النوع من أبسط أنواع الإرسال، ويُستخدم غالبًا في مراحل التدريب الأولى، خاصة مع الناشئين والمبتدئين.
- **كيفية التنفيذ** :يمسك اللاعب الكرة بيد واحدة، ثم يتركها تسقط قليلاً ويضربها باليد الأخرى من أسفل، باستخدام راحة اليد أو القبضة[26].

[25] منى أحمد إبراهيم – اللعب التعليمي للأطفال – دار الفاروق – مصر – 2013 – ص 44.

- **الخصائص:**
  - سهولة التنفيذ.
  - دقة أكبر ولكن سرعة منخفضة.
- **الاستخدام** :يُستخدم مع اللاعبين الجدد أو في المراحل الأولى من التعلم.
- **الأخطاء الشائعة:**
  - ضعف القوة في الضرب.
  - ارتفاع الكرة بشكل يسهل استقبالها.

2. الإرسال من الأعلىOverhand Serve

- **الوصف** :أكثر تطورًا من الإرسال السفلي، ويحتاج إلى تحكم جيد في حركة الذراع والجسم.
- **أنواعه:**
  - إرسال سامي من الثبات.Standing Overhand
  - إرسال سامي بعد قفز.Jump Overhand

[26]عادل يوسف سلمان – التربية والتعليم عن طريق اللعب – دار الهدى – الجزائر – 2015 – ص 62.

- **كيفية التنفيذ** :يتم رمي الكرة إلى الأعلى وضربها براحة اليد المفتوحة أثناء امتداد الذراع من فوق الرأس.
- **الخصائص:**
  - قوة أكبر.
  - يمكن التحكم في اتجاه الكرة.
- **الاستخدام** :يُستخدم في المنافسات الرسمية وعلى مستويات متقدمة.
- **الأخطاء الشائعة:**
  - توقيت غير دقيق في ضرب الكرة.
  - رمي الكرة في الهواء بزاوية غير مناسبة[27].

3. الإرسال المتموجFloat Serve

- **الوصف** :إرسال بدون دوران واضح للكرة، يجعل حركتها غير منتظمة في الهواء، مما يصعب على المستقبل تحديد اتجاهها بدقة.
- **كيفية التنفيذ** :يتم ضرب الكرة براحة اليد المفتوحة دون تطبيق دوران، مع محاولة تثبيت الرسغ لحظة الضرب.

[27]جمال عبد الناصر محمد – الأسس التربوية للألعاب التعليمية – دار الوطن – السعودية – 2008 – ص 95.

- **الخصائص:**
  - حركة غير منتظمة للكرة.
  - صعوبة في التنبؤ بمسارها.
- **الاستخدام** :يُعد فعالًا جدًا ضد فرق تمتاز بدفاع قوي.
- **الأخطاء الشائعة:**
  - الدوران الزائد للكرة.
  - الارتفاع الزائد مما يسهل استقبالها[28].

4. الإرسال القافزJump Serve

- **الوصف** :يُعتبر من أصعب أنواع الإرسال، حيث يجمع بين القفز العالي وضرب الكرة بقوة وسرعة من الأعلى.
- **كيفية التنفيذ** :يقوم اللاعب برمي الكرة للأعلى، ثم ينطلق بقفزة قوية ويضرب الكرة بقوة نحو منطقة الخصم.
- **الخصائص:**
  - سرعة كبيرة للكرة.

[28] لمياء قاسم العبد – التقنيات الحديثة في الألعاب التعليمية – مكتبة الفلاح – الكويت – 2012 – ص 80.

- تأثير مباشر في حصد النقاط.

- **الاستخدام** :يستخدمه اللاعبون ذوو اللياقة العالية والمهارة الدقيقة.

- **الأخطاء الشائعة:**

- رمية غير مناسبة للكرة.

- قفز غير متزن أو ضرب مبكر/متأخر[29].

[29]إيمان مصطفى خليل – التعلم التعاوني بالألعاب – دار الفكر – الأردن – 2017 – ص 68.

- **المطلب الثاني: مهارة الاستقبال**

تُعد **مهارة الاستقبال Reception** من المهارات الأساسية والحاسمة في رياضة الكرة الطائرة، حيث تمثل الخطوة الأولى في سلسلة الهجوم المضاد بعد الإرسال من الفريق المنافس. وتكمن أهمية هذه المهارة في كونها تسهم بشكل مباشر في بناء الهجمة المنظمة للفريق، مما يزيد من فرص تسجيل النقاط وتحقيق التفوق في المباراة. إن اللاعب الذي يتقن الاستقبال هو بمثابة صمام الأمان للفريق، نظرًا لقدرته على التعامل مع الكرات القادمة بدقة وثبات مهما كانت سرعتها أو اتجاهها[30].

أولاً: تعريف مهارة الاستقبال

الاستقبال هو المهارة التي يستخدمها اللاعب للرد على الإرسال واستقبال الكرة بطريقة منظمة، تمكن الفريق من توجيه الكرة إلى صانع الألعاب المعد بشكل دقيق، مما يتيح تنفيذ خطة هجومية فعالة.

[30] أمينة عبد الهادي – تطبيقات الألعاب التعليمية – دار الفكر العربي – مصر – 2018 – ص 101.

وهو يشتمل على عدة عناصر، أبرزها: اتخاذ الوضعية الصحيحة، توقع مسار الكرة، التحرك السريع، استخدام الطريقة المناسبة في الاستقبال ساعدين أو استقبال علوي، وأخيرًا توجيه الكرة بدقة إلى المعد.

ثانيًا: أهداف مهارة الاستقبال

تخدم مهارة الاستقبال عدة أهداف تكتيكية وفنية، منها:

1. **تحويل مسار الكرة نحو منطقة التمرير المعد:**

يهدف الاستقبال الناجح إلى إيصال الكرة بدقة إلى صانع الألعاب الذي يتولى توزيع الكرات لزملائه المهاجمين. كلما كان الاستقبال دقيقًا، كانت خيارات الهجوم أكثر تنوعًا وفاعلية.

2. **تقليل أخطاء الفريق من الإرسال:**

إذ يؤدي استقبال الإرسال بطريقة غير سليمة إلى خسارة نقطة مباشرة، أو إلى تمريرة عشوائية تسهل على الخصم تنفيذ هجوم قوي.

3. **ضبط الإيقاع العام للفريق:**

الاستقبال الناجح يعيد التوازن للفريق ويمنح الثقة للاعبين، حيث يتمكن الفريق من الانتقال بسلاسة من وضعية الدفاع إلى الهجوم[31].

4. **تعطيل فعالية إرسال الفريق المنافس:**

بعض الفرق تعتمد على الإرسال القوي كوسيلة هجومية مباشرة، والاستقبال المتقن يضعف من أثر هذا السلاح ويجبرهم على تغيير خططهم.

ثالثًا: أنواع مهارة الاستقبال

تتعدد طرق الاستقبال حسب وضعية الكرة وارتفاعها وسرعتها، وأهم هذه الأنواع:

1. **الاستقبال بالساعدين المنخفض:**

يُعتبر أكثر أنواع الاستقبال استخدامًا، حيث يقوم اللاعب بتقاطع ساعديه أمام الجسم، مع تمديدهما للأمام وتوجيه الكرة عن طريق امتصاص قوتها وتحويلها إلى المعد. يستخدم هذا النوع في استقبال الإرسال السريع أو المنخفض.

- **الوضعية** :انثناء الركبتين، القدمين متباعدتين، اليدين متلازمتين، النظر مركز على الكرة.

[31] مصطفى كامل بدر – التربية الحركية وأهميتها – دار المسيرة – الأردن – 2015 – ص 36.

- **الهدف** :تقليل ارتداد الكرة، وتوجيهها برفق ودقة[32].

2. **الاستقبال العلوي:Overhead Reception**

يُستخدم عندما تكون الكرة مرتفعة أو مرفوعة للأعلى بطريقة تسمح بالتقاطها من فوق الرأس باستخدام راحتي اليدين. يشبه إلى حد كبير التمرير العلوي، لكن بتقدير دقيق لتخفيف سرعة الكرة وإيصالها بسلاسة.

- **الظروف المناسبة** :عندما يكون الإرسال عاليًا أو منحنيًا ببطء.
- **الاحتياطات** :يجب الحذر من ارتكاب خطأ "إمساك الكرة" أو "الضرب المزدوج."

3. **الاستقبال بالقدم نادراً:**

في بعض الحالات الاستثنائية، يستخدم اللاعب القدم لصد الكرة عندما تكون بعيدة جدًا عن متناول اليدين. يُسمح بذلك حسب قوانين اللعبة، لكن لا يُعتمد عليه إلا في حالات الضرورة القصوى[33].

المطلب الثالث: مهارة التمرير

[32]أحمد سامي يوسف – نظريات التعلم الحركي – دار الوفاء – مصر – 2010 – ص 92.

[33]محمد حسن شحاتة – الألعاب التربوية والتعليمية – دار الزهراء – السعودية – 2011 – ص 73.

تُعتبر **مهارة التمرير Setting** من أهم المهارات الأساسية في الكرة الطائرة، بل تُعد العمود الفقري لأي خطة هجومية ناجحة، حيث يقوم اللاعب المُمرر بدور الموزع أو صانع الألعاب الذي يُمهد الكرة للمهاجمين في أوضاع مناسبة تتيح لهم تسجيل النقاط. يتطلب التمرير دقة عالية، وسرعة في اتخاذ القرار، وفهمًا جيدًا لتحركات زملاء الفريق، بالإضافة إلى القدرة على قراءة موقع الخصم.

أولًا: مفهوم التمرير

التمرير هو عملية إيصال الكرة إلى زميل في الفريق باستخدام اليدين، بهدف التحضير لهجوم فعال على مرمى الفريق المنافس. وغالبًا ما يتم التمرير في الكرة الطائرة بعد عملية الاستقبال، ليكون المرحلة الثانية من عملية "الاستقبال – التمرير – الضرب الساحق[34]."

ثانيًا: أنواع التمرير

1. **التمرير من الأعلىOverhead Pass**

يُعد أكثر أنواع التمرير استخدامًا، ويتم تنفيذه عندما تكون الكرة في مستوى مرتفع

[34]حنان حسين عبد العزيز – دور الألعاب في تنمية المهارات – مكتبة الأنجلو المصرية – مصر – 2016 – ص 43.

فوق الرأس. يُستخدم أطراف الأصابع لتمرير الكرة بدقة إلى أحد المهاجمين، وغالبًا ما يُستخدم في ظروف اللعب المثالية.

- **الخطوات الفنية:**

  - وضع اليدين بشكل قوسي أمام الجبهة.
  - تثبيت الإبهام إلى الداخل لتشكيل شكل مثلث.
  - تقوس خفيف في الركبتين مع مرونة الجسم.
  - متابعة حركة اليدين بعد التمرير للأمام وللأعلى.

2. **التمرير من الأسفلUnderhand Pass**

يُستخدم عندما تكون الكرة منخفضة أو في مواقف طارئة، ويعتمد على الساعدين بعد دمجهما، وهي نفس الطريقة المستخدمة في الاستقبال. يكون فعالًا في إنقاذ الكرات المنخفضة.

3. **التمرير العكسيBack Set**

تمرير الكرة إلى الخلف دون النظر، ويحتاج هذا النوع إلى مهارة كبيرة وتنسيق عالٍ.

4. **التمرير القصير والطويل**

بحسب موقع المهاجم ونوع الهجمة، فقد يكون التمرير قصيرًا ليهاجم المهاجم الأوسط، أو طويلًا نحو الأجنحة[35].

ثالثًا: شروط التمرير الجيد

1. **الدقة في التوجيه والارتفاع**

يجب أن تصل الكرة إلى المهاجم في الزاوية والوقت المناسبين، مما يتيح له تنفيذ الضرب الساحق بأفضل شكل ممكن.

2. **السرعة في الأداء**

يجب تنفيذ التمرير بسرعة عالية لتقليل فرص تنظيم الدفاع المنافس.

3. **الانسجام مع تحركات المهاجمين**

يتوجب على المُمرر أن يكون في تواصل دائم مع المهاجمين ويفهم نقاط قوتهم ومواقعهم المفضلة.

4. **التوازن الجسدي**

المحافظة على توازن الجسم أثناء التمرير مهم لتفادي الأخطاء الفنية.

[35] خالد حسين عبد الله – الألعاب التعليمية في الطفولة – دار المعرفة – لبنان – 2012 – ص 67.

5. القراءة الجيدة لمواقع الخصم

على المُمرر تحديد المناطق الضعيفة في دفاع الخصم لتوجيه التمرير نحو المهاجم القادر على استغلالها[36].

رابعًا: أهمية مهارة التمرير في الكرة الطائرة

1. تنظيم الهجمة

التمرير هو الحلقة التي تسبق مباشرة الضربة الهجومية، وبالتالي فإن دقة وجودة التمرير تحدد فعالية الهجمة.

2. ربط الدفاع بالهجوم

التمرير يشكل صلة الوصل بين عملية استقبال الكرة الدفاع وبين تنفيذ الهجمة الهجوم.

3. تهيئة الكرة لتسجيل النقاط

التمرير الناجح يضع المهاجم في وضع مثالي لتحقيق نقطة، مما يزيد من فرص الفوز بالمباراة.

[36] سامي عبد الحميد – نظريات التعلم والتعليم – دار النهضة – مصر – 2006 – ص 55.

4. إرباك دفاع الخصم

تنويع التمرير بين المهاجمين واستخدام تمويهات، يربك دفاع الخصم ويصعب من مهمة حائط الصد[37].

[37] فاطمة زهراء قاسم – استراتيجيات التعلم النشط – دار الهدى – الجزائر – 2014 – ص 37.

خلاصة

في ختام هذا الفصل، يمكن القول إن **الألعاب التعليمية** أصبحت تحتل مكانة مركزية في مجال التربية والتعليم عمومًا، والتربية الرياضية خصوصًا، لما لها من أثر إيجابي واضح في تنمية مهارات المتعلمين، وتحفيزهم على التفاعل الإيجابي مع المحتوى التعليمي. وقد تم التأكيد من خلال الطرح النظري أن هذه الألعاب لا تقتصر فقط على جوانب الترفيه، بل إنها تقوم على مبادئ تربوية وعلمية دقيقة، تدمج بين الأهداف المعرفية والحركية والوجدانية، وتعتمد على قواعد منظمة تهدف إلى تحقيق تعلم فعّال وممتع في آن واحد.

كما أبرز الفصل أهمية توظيف الألعاب التعليمية في **تعليم مهارات الكرة الطائرة**، وهي المهارات التي تتطلب درجة عالية من التناسق العصبي–العضلي، والانتباه، وسرعة اتخاذ القرار، والعمل الجماعي. وقد تم توضيح كيف يمكن للألعاب التعليمية أن تُسهِم في تجاوز العقبات التي تعترض تعليم هذه المهارات، من خلال توفير بيئة تعليمية محفّزة، تُشجّع المتعلم على التجريب والتكرار دون الشعور بالملل أو الخوف من الفشل.

وبناءً على الأسس النظرية التي تم عرضها، يمكن الجزم بأن اعتماد الألعاب التعليمية كمدخل لتعليم مهارات الكرة الطائرة من شأنه أن يُحدث تحولًا نوعيًا في بنية الدروس وطريقة تقديمها، ويُعزز من فعالية التعلم، ويُقرب بين النظرية والتطبيق. فالمتعلم لا يكتفي بمجرد

تنفيذ الحركات، بل يُشارك في وضع الحلول، والتفكير، والتفاعل مع زملائه، ما يجعله محورًا حقيقيًا للعملية التعليمية.

وعليه، فإن الدمج بين الألعاب التعليمية ومهارات الكرة الطائرة ليس خيارًا تكميليًا، بل ضرورة تربوية تستند إلى مبادئ التعلم النشط، وتدعو إلى إعادة النظر في طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية في ظل تحديات القرن الحادي والعشرين، وذلك بما يتناسب مع قدرات المتعلمين، وتطلعات المنظومة التربوية نحو تعليم أكثر فاعلية وابتكارًا.

الفصل الثاني:

تطبيق الألعاب التعليمية في تعليم المهارات

المبحث الأول: منهجية الدراسة الميدانية

يُعد هذا المبحث جوهرًا أساسيًا في أي بحث تجريبي ميداني، إذ يتم من خلاله تسليط الضوء على الآليات العلمية المعتمدة في جمع البيانات وتحليلها، بما يضمن تحقيق أهداف الدراسة بدقة ومنهجية. فنجاح أي تجربة ميدانية يستلزم التخطيط المسبق، وضبط المتغيرات، واختيار الأدوات المناسبة، إضافة إلى تحديد الأطر الزمانية والمكانية، وكل ذلك يصب في مصداقية النتائج وقابليتها للتعميم. ويتضمن هذا المبحث ثلاثة مطالب رئيسية، يتم تناولها على النحو الآتي:

المطلب الأول: وصف العينة ومجال الدراسة

أولًا – العينة

تم اختيار عينة قصدية Intentionnelle تتكون من **30تلميذًا ذكورًا** ينتمون إلى المستوى **المتوسط السنة الثانية تحديدًا**، تتراوح أعمارهم بين **12إلى 14 سنة**، جميعهم منخرطون في **النشاط الرياضي المدرسي الموجه نحو رياضة الكرة الطائرة**، وذلك في إطار التربية البدنية والرياضية داخل مؤسسة تربوية حكومية.

وقد تم اختيار هؤلاء التلاميذ استنادًا إلى معايير تربوية وبيداغوجية، من أبرزها:

- **الانتظام في الحضور** خلال الحصص الأسبوعية للرياضة.

- **توفر اللياقة الصحية والبدنية** لممارسة النشاط البدني بصفة آمنة.
- **التجانس النسبي في المستوى المهاري والمعرفي** قبل بداية البرنامج.
- **قابلية التلاميذ للانخراط في أنشطة تعتمد على الألعاب التعليمية** من حيث الفهم، الانتباه، والتحفيز.

واعتمد هذا الاختيار على مبدأ **التكافؤ النسبي**، بما يُسهم في تقليل الفروق الفردية التي قد تؤثر في نتائج الدراسة، خصوصًا وأن الهدف منها هو اختبار أثر برنامج معين على الأداء الفني وليس المقارنة بين فئات غير متجانسة.

ثانيًا – الخصائص العامة للعينة

الخاصية	البيانات
عدد المشاركين	30تلميذًا
الفئة العمرية	12إلى 14 سنة
متوسط الطول	1.55متر
متوسط الوزن	45كيلوغرامًا

مدة ممارسة الكرة الطائرة	من سنة إلى سنتين
عدد الحصص الأسبوعية	حصتان 45 دقيقة لكل حصة
نوع المؤسسة	متوسطة عمومية
البيئة التدريبية	قاعة رياضية داخل المؤسسة، مجهزة بشبكات وأدوات تعليمية

ثالثًا – مجال الدراسة

تم تنفيذ الدراسة الميدانية في **قاعة رياضية تربوية** تابعة لإحدى متوسطات ولاية يُذكر اسمها لاحقًا، اختيرت بعناية لتوافر المقومات المادية والبشرية التي تسهم في تنفيذ البرنامج التجريبي في ظروف مثالية، وتضمن سلامة التطبيق وموثوقية النتائج المتحصل عليها. وقد شكل اختيار هذا الفضاء التربوي عنصرًا حاسمًا في نجاح الدراسة، لما وفره من إمكانات لوجستية وتربوية ضرورية.

خصائص المجال:

1. **مساحة مخصصة لرياضة الكرة الطائرة**

احتوت القاعة على أرضية مهيأة خصيصًا لممارسة الكرة الطائرة، بمقاييس معتمدة، مما وفر بيئة مناسبة لتطبيق الأنشطة التعليمية المرتبطة بالمهارات الفنية المستهدفة. وقد

ساهم توفر المساحة الكافية في تسهيل الحركة الجماعية والفردية، وأتاح تنفيذ الألعاب التعليمية دون ازدحام أو إعاقة، مما عزز جودة الأداء وتفاعل التلاميذ.

2. **تجهيزات تعليمية متنوعة**

شملت القاعة معدات تعليمية حديثة ومتنوعة، من بينها:

- كرات بمواصفات ملائمة للفئة العمرية المستهدفة.
- حواجز وأقماع لتصميم المسارات الحركية ضمن الألعاب.
- شباك للكرة الطائرة، يسمح بتطبيق المهارات الواقعية.
- وسائل سمعية بصرية مكبر صوت، سبورة ذكية/ورقية، جهاز عرض تُستخدم في الشرح والتحفيز، وتسهل التفاعل البصري والسمعي لدى المتعلمين.

هذه الوسائل أسهمت في تسهيل فهم قواعد الألعاب ورفع مستوى التركيز والانخراط أثناء الحصص.

3. **إشراف من أساتذة متخصصين في التربية البدنية**

تم تنفيذ البرنامج تحت إشراف فريق بيداغوجي من أساتذة ذوي كفاءة في تدريس التربية البدنية، مما ضمن جودة التطبيق وضبط الجوانب التربوية والمنهجية. وقد لعب هؤلاء

دورًا محوريًا في توجيه التلاميذ، ومراقبة الأداء، وتقديم الملاحظات اللازمة، بالإضافة إلى المساهمة في تيسير عملية جمع البيانات بدقة وحياد.

4. **بيئة منضبطة ومهيأة للتجريب**

تميز المجال ببيئة تنظيمية تسمح بتنفيذ برامج تجريبية بشكل منتظم ومنضبط، بعيدًا عن المؤثرات الخارجية أو العوامل الطارئة التي قد تخل بسير العمل. وتم احترام التوقيت الأسبوعي المخصص للحصص دون تغييرات، ما منح الدراسة استقرارًا زمنيا يساهم في موثوقية النتائج.

دور المجال في إنجاح الدراسة

إن توفر هذه الظروف داخل المجال المختار لم يكن مجرد عامل مساعد، بل كان **شرطًا أساسيًا لإنجاح التجربة التطبيقية** .فقد مكنت الباحث من:

- تطبيق البرنامج كما هو مخطط له دون الحاجة إلى تعديلات ظرفية.
- مراقبة استجابة التلاميذ بدقة عبر كل حصة.
- توثيق الملاحظات وتسجيل البيانات في ظروف ميدانية ملائمة.
- تقويم التحسن التدريجي في أداء أفراد العينة على مدى فترة الدراسة.

وبالتالي، ساعد هذا الإطار المادي والبشري المتكامل في تحقيق الأهداف المسطرة مسبقًا، وأسهم في إعطاء مصداقية للنتائج المتوصل إليها، ورفع من القيمة العلمية والعملية للبحث.

رابعًا – التوزيع الزمني للدراسة

امتدت المرحلة التطبيقية للدراسة على مدار **ثمانية أسابيع متتالية**، تم خلالها تنفيذ البرنامج التعليمي المقترح المعتمد على **الألعاب التعليمية الموجهة لتنمية المهارات الفنية في الكرة الطائرة** لدى تلاميذ الطور المتوسط. وقد تم الحرص على تقسيم هذا البرنامج زمنيًا وتربويًا وفق مبدأ **التدرج في التعلم**، بحيث يتيح للتلاميذ اكتساب المهارات المطلوبة بشكل تراكمي ومنظم، مع مراعاة الفروق الفردية وسيرورة التكيف الحركي والمعرفي.

تم تنفيذ البرنامج بمعدل **حصتين تعليميتين في الأسبوع**، أي ما يعادل **16حصة تعليمية** موزعة كما يلي:

- **حصة واحدة في الأسبوع الأولى** خُصصت لتطبيق الاختبار القبلي وتقديم البرنامج للتلاميذ.
- **12حصة موزعة على الأسابيع من 2 إلى 7** لتطبيق محتوى الألعاب التعليمية المبرمجة.

- **حصة واحدة في الأسبوع الأخير الثامن** خُصصت لتطبيق الاختبار البعدي وجمع البيانات النهائية.

وقد جاء التوزيع الزمني التفصيلي للبرنامج كالتالي:

•الأسبوع الأول :تقييم قبلي + التعريف بالألعاب التعليمية

خُصص هذا الأسبوع لوضع نقطة الانطلاق في الدراسة، حيث تم خلاله:

- **تنظيم الاختبار القبلي** الذي يهدف إلى قياس المستوى الأولي للمهارات الفنية المستهدفة لدى أفراد العينة. شمل هذا الاختبار مجموعة من التمارين التطبيقية لقياس مهارات مثل الإرسال، الاستقبال، التمرير، وضرب الكرة.
- **تقديم البرنامج التعليمي** للتلاميذ وشرح أهدافه، ومفهوم "اللعب التعليمي"، وطبيعة الأنشطة التي سيتضمنها البرنامج خلال الأسابيع المقبلة.
- **تدريب أولي على بعض الألعاب** التي ستُستخدم لاحقًا، بهدف تهيئة التلاميذ نفسيًا ومعرفيًا وتوضيح قواعد اللعب، مما يسهم في تسهيل عملية التطبيق في الحصص المقبلة.

•الأسابيع من الثاني إلى السابع :تطبيق متدرج للألعاب التعليمية المبرمجة

تُعد هذه المرحلة الجوهرية في الدراسة، حيث تم خلالها تنفيذ محتوى البرنامج عمليًا. وقد جرى تقسيم المهارات الفنية المستهدفة إلى محاور تعليمية أسبوعية، تُمكن التلاميذ من التدرج في اكتساب المهارات، من البسيطة إلى المركبة. وتم مراعاة التنويع في شكل الألعاب بهدف تحقيق عدة جوانب تعليمية:

- **الأسبوع الثاني** :تركيز على المهارات الأساسية في **الإرسال** عبر ألعاب تتضمن التصويب نحو أهداف محددة أو تمثيل مواقف لعب.
- **الأسبوع الثالث** :تدريب على مهارات **الاستقبال والتمرير السفلي** من خلال ألعاب جماعية تعتمد على العمل الثنائي والتعاون.
- **الأسبوع الرابع** :إدماج مهارات **التمرير العلوي** مع أنشطة تتطلب سرعة رد الفعل ودقة الحركة، مما يعزز التفاعل الحركي.
- **الأسبوع الخامس** :توظيف ألعاب تعتمد على مواقف حقيقية من المباريات بهدف تطوير مهارات **الضرب الساحق** والتنسيق الجماعي.
- **الأسبوع السادس** :مزج المهارات المكتسبة سابقًا ضمن **ألعاب مركبة**، تدمج بين الإرسال، التمرير، والاستقبال ضمن سيناريوهات حقيقية.

- **الأسبوع السابع** :تنظيم منافسات مصغرة بين المجموعات على شكل ألعاب تعليمية موجهة، تسمح بتقويم تطور الأداء الجماعي والفردي، وتثبيت المهارات المكتسبة.

كل حصة خلال هذه الفترة كانت تتضمن مراحل ثلاث:

1. **مرحلة الإحماء** :تمهيد بدني عام يتخلله نشاط ترفيهي بسيط.
2. **المرحلة الرئيسية** :تنفيذ الألعاب التعليمية المستهدفة.
3. **المرحلة الختامية** :تقويم الأداء ومناقشة ملاحظات التلاميذ.

- **الأسبوع الثامن :الاختبار البعدي + جمع البيانات النهائية**

شهد هذا الأسبوع إجراء المرحلة النهائية من الدراسة، حيث تم خلاله:

- **تنفيذ الاختبار البعدي** بنفس أدوات الاختبار القبلي، لقياس التغيرات في مستوى الأداء الفني لدى التلاميذ بعد تطبيق البرنامج.
- **جمع البيانات النهائية** المتعلقة بنتائج الاختبارات، بالإضافة إلى الملاحظات المسجلة من طرف الأساتذة والمشرفين حول تفاعل التلاميذ ومدى تجاوبهم مع البرنامج.

- **مقارنة النتائج القبلية والبعدية** لاحقًا لقياس الفروقات الدالة إحصائيًا في أداء أفراد العينة، وتقييم فعالية البرنامج.

إن توزيع البرنامج التعليمي زمنيًا على مدى 8 أسابيع، مع اعتماد مبدأ التدرج في التعليم والتقويم، قد أتاح للتلاميذ فرصة التفاعل السلس مع المحتوى التعليمي. كما ساهم التكرار المنظم والتنوع في الألعاب التعليمية في ترسيخ التعلم النشط، وتحقيق نتائج أكثر فعالية مقارنة بالطرق التقليدية.

المطلب الثاني: أدوات وتقنيات جمع البيانات

ضمانًا لجودة النتائج وموضوعيتها، تم اعتماد **مقاربة مزدوجة** في جمع البيانات، ترتكز على أدوات كمية وكيفية في آنٍ واحد، بما يسمح برصد التطورات بدقة عبر المؤشرات الرقمية والملاحظات النوعية.

1. الاستبيان الموجه للمدربين

تم إعداد **استبيان مغلق وشبه مفتوح** موجه إلى **أساتذة التربية البدنية**، يهدف إلى جمع معطيات حول:

- مدى فعالية الألعاب التعليمية في تطوير المهارات.
- تأثيرها على الدافعية النفسية للتلاميذ.
- مستوى التفاعل الحركي والمعرفي خلال الأنشطة.

وقد احتوى الاستبيان على **محاور ثلاث رئيسية:**

- **المحور المهاري** مثل التناسق، الدقة، التمركز.
- **المحور النفسي** الدافعية، الثقة، تقبل الفشل.
- **المحور التربوي** التفاعل مع الزملاء، روح الفريق، الالتزام.

تم توزيع الاستبيان على **5مدربين** داخل الولاية، وتم تحليل نتائجهم لاحقًا بالمقارنة مع النتائج الميدانية.

2. الملاحظة الميدانية

تم تنفيذ **ملاحظات منظمة ومباشرة** باستخدام **شبكة ملاحظة** صممت خصيصًا لهذا الغرض، تضمنت معايير تقييم تشمل:

- الأداء المهاري مثل دقة الإرسال والاستقبال.
- التفاعل الاجتماعي المشاركة الجماعية – القيادة – التعاون.
- التقدم الأسبوعي في تنفيذ التعليمات الفنية.

تم تسجيل الملاحظات خلال كل حصة، واعتمد الباحث على **مرونة تقنية الملاحظة التكميلية** لتغطية الجوانب السلوكية غير الظاهرة في الاختبارات.

3. الاختبارات المهارية

لضمان القياس الموضوعي لتطور الأداء، تم اعتماد **اختبارات مهارية مقننة في الكرة الطائرة**، أجريت قبل وبعد تنفيذ البرنامج، وشملت:

- **اختبار الإرسال من الأسفل** :عدد الكرات الصحيحة التي تعبر الشبكة وتصل إلى منطقة معينة.
- **اختبار الاستقبال** :قدرة اللاعب على استقبال الكرة من الزميل بدقة.
- **اختبار التمرير من الأعلى** :تنفيذ تمريرات ناجحة إلى زميل وفق زاوية محددة.

تم تصحيح هذه الاختبارات من طرف لجنة تربوية مشكلة من أساتذة مختصين، باستخدام سلم تقييم موحد.

المطلب الثالث: المنهج المستخدم وخطوات العمل

1. المنهج المعتمد

اعتمدت الدراسة على **المنهج التجريبي البسيط**، نظرًا لملاءمته للبحث في العلاقات السببية بين المتغيرات، خصوصًا عندما يرغب الباحث في تحديد أثر برنامج معين متغير مستقل على مستوى أداء متغير تابع.

ويُعد هذا المنهج من أكثر المناهج استخدامًا في البحوث التربوية التطبيقية، لما يوفره من تحكم في الظروف التجريبية، وتكرار القياس، وضبط المتغيرات الدخيلة.

2. تصميم الدراسة

تم اختيار تصميم "قبلي–بعدي" لمجموعة تجريبية واحدة، دون مجموعة ضابطة، على اعتبار أن:

- البيئة المدرسية محدودة من حيث الموارد البشرية.
- يصعب إنشاء مجموعتين متكافئتين داخل نفس المؤسسة.

وقد مكّن هذا التصميم من قياس التغير في الأداء بدقة، من خلال **الفروقات بين الاختبارات القبلية والبعدية.**

خطوات العمل

المرحلة	التوصيف
المرحلة الأولى: التشخيص القبلي	إجراء الاختبارات المهارية، وتوزيع الاستبيانات، والملاحظة الأولية
المرحلة الثانية: تصميم البرنامج	إعداد وحدات تعليمية تتضمن ألعابًا موجهة لتنمية المهارات المحددة
المرحلة الثالثة: التطبيق	تنفيذ البرنامج على مدار 8 أسابيع، وتسجيل الأداء أسبوعيًا

المرحلة الرابعة: التقييم البعدي	إجراء نفس الاختبارات السابقة، وتحليل الفروقات
المرحلة الخامسة: التفسير	مقارنة النتائج في ضوء الإطار النظري، وتحليل دلالة التغيرات المسجلة

ختامًا، فإن هذا المبحث يضع الأسس العلمية التي بُنيت عليها الدراسة، ويعكس مدى دقتها وموضوعيتها من حيث العينة، الأدوات، والمنهج التجريبي. ومن خلال هذا التصميم الدقيق، أمكن للباحث تتبع مسار التأثير الذي تُحدثه الألعاب التعليمية على الأداء الفني لتلاميذ المرحلة المتوسطة في رياضة الكرة الطائرة، مما يهيئ لفصل النتائج والمناقشة لاحقًا.

المبحث الثاني: تصميم وتنفيذ البرنامج التعليمي

يُعَدّ هذا المبحث الركيزة الأساسية للدراسة التطبيقية، حيث يجمع بين البُعد النظري الذي يؤسس لبناء البرنامج التعليمي القائم على الألعاب، والبُعد العملي الذي يعكس كيفية توظيف هذا البرنامج ميدانيًا في سياق تعلم مهارات الكرة الطائرة، بالإضافة إلى رصد أثره على أداء التلاميذ. ويهدف هذا المبحث إلى إيضاح مسار تخطيط وتنفيذ وتقييم البرنامج، مع ربطه بالإطار البيداغوجي المعتمد ومبادئ التعليم النشط، لا سيما التعلم باللعب الذي يُعد من أهم التوجهات التربوية الحديثة.

المطلب الأول: بناء برنامج ألعاب تعليمية

يُبنى هذا البرنامج وفق مقاربة منهجية تعتمد على تحويل الأهداف التعليمية إلى ممارسات ديناميكية ترتكز على أنشطة ذات طابع لعبوي، تأخذ بعين الاعتبار الخصائص النمائية للمتعلمين وحاجاتهم النفسية والمعرفية والحركية، وتوظف اللعب كوسيط بين المتعلم والمعرفة.

1. الأسس النظرية لبناء البرنامج

أ- نظرية التعلم باللعب:Play-based learning

تقوم فلسفة هذا البرنامج على نظرية التعلم باللعب التي تؤكد أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما يتم إدماجه في سياق ترفيهي وتحفيزي. فالمتعلمون، وخاصة في مرحلة التعليم المتوسط، يظهرون استجابة إيجابية أكبر حينما يتم تقديم المهارات والمفاهيم في قالب غير تقليدي، يحفز التفاعل ويثير الفضول.

ب- مبدأ التدرج والملاءمة:

يرتكز البرنامج على مبدأ التدرج في الصعوبة، إذ تنتقل الوحدات التعليمية من أنشطة بسيطة مثل التعامل مع الكرة في وضع ثابت إلى أنشطة مركبة تتطلب تنسيقًا عاليًا بين الحركات،

إلى جانب مراعاة قدرات التلاميذ الفردية، مما يتيح لكل متعلم فرص النجاح والتطور بحسب مستواه.

ج- التوازن بين المهارات والتحفيز:

يُراعى في البرنامج تحقيق توازن بين اكتساب المهارات الحركية الأساسية وبين الحفاظ على بيئة تعليمية ممتعة، وذلك عبر إدماج عناصر التشويق والتحدي الجماعي، مما يسهم في خلق ارتباط وجداني إيجابي بين التلميذ والنشاط الرياضي.

الأهداف العامة للبرنامج

- **تنمية المهارات الحركية الأساسية في الكرة الطائرة** :من خلال تمارين موجهة لتحسين الإرسال، الاستقبال، التمرير، الضرب الساحق، والصد.
- **تعزيز روح الفريق والعمل الجماعي** :إذ تتطلب غالبية الألعاب تعاونًا وتنسيقًا بين اللاعبين، مما يعزز القيم الاجتماعية والتربوية.
- **خلق بيئة تعليمية ممتعة** :تهدف إلى رفع دافعية المتعلم وتقوية ارتباطه بالنشاط الرياضي، وتقليل الضغوط المصاحبة للتقييم أو الأداء المهاري.

3. مكونات البرنامج

- **الوحدات التعليمية** :يتكون البرنامج من **10وحدات تعليمية**، كل وحدة تركز على جانب معين من جوانب الأداء المهاري أو السلوكي في الكرة الطائرة.
- **الأنشطة والألعاب** :تتنوع الألعاب بين الفردية والثنائية والجماعية، ومنها:
  - **لعبة الشبكة المتحركة** :لتحسين الإرسال والاستقبال أثناء الحركة.
  - **الصياد والكرة** :لتنمية سرعة رد الفعل والتركيز.
  - **قف واقذف** :لتدريب التوازن والدقة في التمرير.

- **الزمن التعليمي** :يخصص لكل حصة تعليمية زمن مدروس، وفقًا للتسلسل التالي:

- الإحماء 5 دقائق: ألعاب تنشيطية قصيرة.
- النشاط الرئيس 30 دقيقة: ألعاب موجهة نحو تعلم مهارة معينة.
- التهدئة والتقييم المرحلي 5 دقائق: أنشطة خفيفة لتعزيز المكتسبات وتخفيف التوتر.

المطلب الثاني: إدماج الألعاب في حصص الكرة الطائرة

يمثل إدماج البرنامج داخل الحصص الدراسية التطبيق الميداني الفعلي لفلسفة التعلم باللعب، ويعكس قدرة المدرس على المواءمة بين الأهداف البيداغوجية ومحتوى الألعاب التعليمية.

1. مراحل الحصة التعليمية

أ- مرحلة التهيئة الإحماء:

تُستخدم ألعاب بسيطة لتحضير الجسم والنفسية للتعلم، مثل لعبة "الكرات المتطايرة" التي تنشط المفاصل وتكسر الجمود.

ب- المرحلة الأساسية:

يتم خلالها تنفيذ اللعبة التعليمية الموجهة نحو اكتساب مهارة معينة، مثل:

- **لعبة "التمرير الدقيق** :"تنفذ في شكل منافسة بين فرق لتمرير الكرة نحو هدف معين.

- **لعبة "الشبكة التفاعلية** :"لتحسين التواصل والتوقيت في الضربات.

ج- المرحلة الختامية:

تُخصّص للتقويم المرحلي، وتشمل أنشطة ترفيهية، وأحيانًا حوارات مفتوحة تسمح للتلاميذ بتقييم أدائهم ومشاركة ملاحظاتهم.

2. المبادئ التربوية للإدماج

- **التنوع والتجديد** :يُعتمد على تنويع الأنشطة لتفادي الشعور بالملل وتحفيز مختلف أنماط التعلم.
- **المشاركة الجماعية** :تُشجع التلاميذ على العمل الجماعي وتقاسم الأدوار، مما ينمي المهارات الاجتماعية.
- **التعلم من الخطأ** :يُعتبر الخطأ جزءًا من عملية التعلم، وتُمنح الفرص للتكرار في بيئة داعمة وخالية من التهكم أو العقاب.

3. أثر الإدماج على المتعلمين

- **تحفيز داخلي مرتفع** :لوحظ ارتفاع في الدافعية الذاتية للمشاركة، حيث يُقبل التلاميذ على الحصة بنشاط.

- **تطور ملحوظ في التعاون الجماعي** :إذ تتطلب معظم الألعاب توزيعًا متناسقًا للأدوار والاحترام المتبادل.
- **انخفاض رهبة الأداء** :أصبحت أخطاء الأداء لا تُقابل بالتوتر، بل تُوظف كفرص للتعلم والتطوير.

المطلب الثالث: تقييم الأداء قبل وبعد البرنامج

يُعد التقييم أحد العناصر الحاسمة في الحكم على فعالية البرنامج، إذ يسمح بقياس التغيرات التي طرأت على أداء التلاميذ على مستوى المهارات والمعارف والاتجاهات.

1. المقارنة الكمية

- **الاختبارات القبلية والبعدية** :تم تطبيق اختبارات مهارية مثل اختبار دقة التمرير، جودة الإرسال، سرعة رد الفعل على التلاميذ قبل وبعد تنفيذ البرنامج.
- **التحليل الإحصائي** :اُستُخدمت أدوات تحليل مثل الانحراف المعياري والمتوسط الحسابي واختبار "ت T-test "لمقارنة النتائج وتحديد مدى دلالة الفروق.

مثال :أظهرت النتائج تحسنًا بنسبة 25% في اختبار التمرير، و18% في الإرسال الدقيق، مما يعكس أثرًا ملموسًا للبرنامج.

2. المؤشرات النوعية

- **ملاحظات المدرس** :سجل الملاحظات اليومية التي أظهرت تحسنًا في الانضباط، وزيادة في التفاعل الإيجابي بين التلاميذ.
- **التغير السلوكي** :لوحظ أن التلاميذ أصبحوا أكثر اندماجًا، وأكثر استعدادًا لتحمل المسؤولية داخل الفريق.

3. النتائج العامة للتقييم

- **تحسن الأداء المهاري** :سجلت فئة كبيرة من التلاميذ تقدمًا نوعيًا في الأداء، سواء من حيث التقنية أو سرعة اتخاذ القرار.
- **تعزيز روح الفريق** :أصبح التلاميذ أكثر تعاونًا في إنجاز المهام، وتراجع السلوك الفردي الأناني.
- **التمكن من اتخاذ القرار** :بدا واضحًا تحسن قدرة التلاميذ على اتخاذ القرار السريع أثناء اللعب، مما يدل على فهم أفضل للمواقف الحركية.

إن تصميم وتنفيذ البرنامج التعليمي القائم على الألعاب في سياق تعلم الكرة الطائرة لم يكن مجرد تطبيق لنشاط ترفيهي، بل تجربة بيداغوجية متكاملة تهدف إلى تحسين الأداء المهاري، وخلق بيئة تعليمية محفزة، وتعزيز القيم التربوية. وقد أثبتت النتائج أن دمج

الألعاب التعليمية في الدروس يساهم بفعالية في ترسيخ التعلمات وتنمية مهارات القرن 21 لدى المتعلمين، مثل التعاون، التفكير النقدي، وحل المشكلات في سياقات ديناميكية.

الجانب التطبيقي

الفصل الأول:

الإجراءات الميدانية للدراسة

يتناول هذا الفصل الجوانب التطبيقية والمنهجية التي تم اعتمادها في تنفيذ الدراسة الميدانية، ويشمل المنهج المتبع، وصف مجتمع البحث والعينة، الإطار الزماني والمكاني، أدوات ووسائل البحث، طرق إجراء الاختبارات، والتقنيات الإحصائية المستعملة في تحليل البيانات.

المبحث الأول: المنهج، المجتمع، العينة، والإطار الزماني والمكاني

1.1 يشكل هذا المبحث الأساس المنهجي الذي تستند إليه الدراسة في بنيتها التجريبية والتنفيذية. ومن خلاله يتم تحديد الأطر النظرية والتطبيقية التي بُنيت عليها الدراسة، مع وصف دقيق لمجتمع البحث، خصائص العينة، وضبط الظروف الزمانية والمكانية للتجربة الميدانية.

1.1 المنهج المتبع

اعتمدت الدراسة على **المنهج التجريبي**، وهو من أكثر المناهج العلمية دقة في قياس أثر المتغيرات وتحديد العلاقات السببية بين الظواهر. ويُعد هذا المنهج الأنسب لقياس تأثير **البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية** بوصفه متغيرًا مستقلًا على **مستوى الأداء المهاري في الكرة الطائرة** بوصفه متغيرًا تابعًا لدى تلاميذ الطور المتوسط.

وقد تم اختيار **تصميم تجريبي ذو مجموعتين متكافئتين:**

- **مجموعة تجريبية** :خضعت لتطبيق البرنامج التعليمي المصمم وفق منهجية الألعاب التعليمية.

- **مجموعة ضابطة** :تلقت التعليم بنفس المحتوى لكن باستخدام الطرق التقليدية المعتمدة في الحصص الصفية للتربية البدنية.

واعتمد التصميم على:

- **القياس القبلي** :لتحديد المستوى الأولي للمهارات الحركية لدى كلتا المجموعتين قبل تطبيق أي تدخل.

- **القياس البعدي** :لقياس مدى تطور الأداء بعد تطبيق البرنامج.

وقد تم الحرص على:

- **التحكم في المتغيرات الخارجية** التي قد تؤثر على النتائج مثل: توقيت الحصة، الظروف البيئية، الأدوات المستعملة.

- **ضبط إجراءات التطبيق** بما يضمن موضوعية التحليل ويُجنّب الانحياز أو التأثير الشخصي من الباحث أو الأساتذة المؤطرين.

ويمتاز هذا النوع من التصميم بقدرته على توفير بيانات دقيقة وعلمية تساعد في تفسير مدى فاعلية البرامج التعليمية، وهو ما يتماشى مع أهداف هذه الدراسة التي تسعى إلى **قياس الأثر الفعلي للعب كاستراتيجية تعليمية في تحسين الأداء المهاري في الرياضة المدرسية.**

1.2مجتمع البحث وعينته

أولًا: مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث من تلاميذ السنة الثانية من التعليم المتوسط في إحدى المؤسسات التربوية الواقعة بولاية يُذكر الاسم، ويتميز هذا المجتمع بما يلي:

- الانتظام في ممارسة نشاط التربية البدنية والرياضية ضمن البرنامج الرسمي.
- خضوعهم لظروف بيداغوجية موحدة تقريبًا عدد الحصص، توقيت المواد، طريقة التقييم....
- العمر الزمني والبيولوجي المتقارب، مما يحدّ من التباين في النمو البدني والنفسي.
- تمثيلهم لفئة عمرية حساسة من حيث قابلية التعلم والاستجابة للأنشطة التربوية ذات الطابع التحفيزي.

ثانيًا: العينة

تم اختيار **عينة قصدية** من داخل مجتمع البحث، مكونة من **30تلميذًا**، تم توزيعهم بالتساوي إلى مجموعتين، على النحو الآتي:

- **المجموعة التجريبية** 15 :تلميذًا خضعوا لتطبيق البرنامج القائم على الألعاب التعليمية، والذي صُمم خصيصًا بهدف تطوير المهارات الأساسية في الكرة الطائرة.
- **المجموعة الضابطة** 15 :تلميذًا تلقوا تعليمهم بالطرق الكلاسيكية التقليدية المعتمدة في مقررات التربية البدنية.

خصائص العينة وضوابط اختيارها:

- تم **ضبط العينة لتكون متجانسة** من حيث:

- **العمر** :حيث تراوحت أعمار التلاميذ بين 12 و13 سنة.
- **المستوى البدني العام** :تم التحقق من ذلك عبر اختبار قبلي للياقة العامة.
- **المهارات الحركية** :عبر ملاحظة مستوى الأداء في مهارات الكرة الطائرة.
- **الاستعداد العقلي والانفعالي** :حيث استُبعدت الحالات التي تعاني من صعوبات تعلم أو مشكلات انفعالية واضحة.

- تم تطبيق **اختبار قبلي موحّد** على كامل العينة للتأكد من تكافؤ المجموعتين قبل الشروع في تطبيق البرنامج، وهو ما يضمن أن الفروق اللاحقة يمكن إرجاعها إلى أثر البرنامج وليس إلى تفاوت أولي بين المجموعتين.

1.3الإطار الزماني والمكاني

أولًا: الإطار الزماني للدراسة

تمت الدراسة وفق الجدول الزمني التالي:

المرحلة	الفترة الزمنية
التحضير والتجريب الأولي	جانفي – فيفري 2025
تطبيق الاختبارات القبلية	بداية مارس 2025
تنفيذ البرنامج التعليمي	مارس – أفريل 2025 6 أسابيع
تطبيق الاختبارات البعدية	نهاية أفريل 2025

يتّضح من ذلك أن **البرنامج التدريبي دام 6 أسابيع**، وهي مدة كافية لإحداث تغيرات قابلة للقياس في الأداء المهاري للتلاميذ.

ثانيًا: الإطار المكاني للدراسة

تم تنفيذ التجربة في **قاعة رياضية تربوية مجهزة تابعة لمتوسطة شاشو احمد علي** ، الواقعة بولاية الاغواط ، وهي مؤسسة تربوية تتوفر فيها المواصفات الضرورية لإنجاح الدراسة، منها:

- **مساحة مخصصة لرياضة الكرة الطائرة** مطابقة لمواصفات الملاعب التعليمية.
- **تجهيزات بيداغوجية ورياضية** متمثلة في:
  - كرات طائرة مطابقة للمقاييس المعتمدة.
  - أقماع تدريبية، حواجز، لافتات رقمية.
  - لوحة ترقيم رقمية لتسجيل النقاط وتسهيل التقييم اللحظي.
  - سبورة ذكية وشاشات لعرض محتوى الألعاب التفاعلية.
- **إشراف مباشر** من طرف **أساتذة متخصصين في التربية البدنية والرياضية**، ما ضمن تنفيذ البرنامج والتقييم في بيئة تعليمية مهنية ومنظمة.

كما أن القاعة الرياضية كانت مهيّأة بشكل جيد من حيث:

- التهوية، الإنارة، السلامة البدنية.

- توافر أماكن مخصصة للراحة والتجهيز.
- إمكانية التنظيم الجماعي للألعاب ضمن فضاء واحد دون تداخل أو فوضى.

يتضح من خلال ما سبق أن الدراسة بُنيت على أسس علمية دقيقة، تم فيها ضبط المتغيرات والتحكم في الشروط الزمانية والمكانية والميدانية، مما يعزز من مصداقية النتائج المتحصّل عليها لاحقًا، ويتيح إمكانية تعميمها على نطاق أوسع من المتعلمين في الطور المتوسط.

المبحث الثاني: أدوات الدراسة، العتاد، وتنفيذ الاختبارات

2.1أدوات البحث:

- **بطاقة ملاحظة الأداء المهاري** :تتضمن معايير تقييم دقيقة لكل مهارة الإرسال، التمرير، الاستقبال.
- **الاختبارات القبلية والبعدية** :لقياس تطور الأداء لدى التلاميذ.
- **البرنامج التعليمي** :سلسلة من الألعاب التعليمية صُممت وفق أهداف حركية وتعليمية محددة.
- **برمجية :SPSS** لتحليل البيانات بطريقة علمية دقيقة.

2.2العتاد والتجهيزات المستخدمة:

تم تجهيز القاعة والبرنامج بالعتاد التالي:

- كرات طائرة معيارية.
- أقماع تدريبية.
- حواجز وسلال تعليمية.
- لوحة ترقيم.
- ساعة توقيت.
- استمارات تقييم وملاحظة.
- حاسوب محمول مزود ببرنامج.SPSS

2.3كيفية تنفيذ الاختبارات وشروطها:

- **نوع الاختبارات** :مهارية عملية إرسال سفلي، تمرير من الأعلى، استقبال.
- **شروط التنفيذ:**
  - ظروف متكافئة للمجموعتين مكان، وقت، تجهيزات.
  - حياد في الإشراف لضمان الموضوعية.

- سلامة التلاميذ ومراعاة الراحة النفسية.
- الالتزام بالمعايير المعتمدة في التقييم دون تدخل خارجي.

المبحث الثالث: الأساليب الإحصائية المعتمدة في تحليل البيانات

لتحقيق أهداف الدراسة والتأكد من صحة فرضياتها، تم استخدام **الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعيةSPSS** ، حيث تم إدخال ومعالجة نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة بالاعتماد على مجموعة من الأدوات الإحصائية التي تسمح بالتحليل الكمي الدقيق، وقياس الفروق الدالة إحصائيًا.

وقد تم اختيار الأساليب الإحصائية بما يتناسب مع طبيعة التصميم التجريبي للدراسة ونوعية البيانات المجمعة. وفيما يلي عرض مفصل لهذه الأساليب:

الجدول رقم 1: الأدوات والأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات

الأداة الإحصائية	الهدف منها
الوسط الحسابيMean	تحديد متوسط الأداء في المهارات المستهدفة لدى كل مجموعة.
الانحراف المعياري Standard Deviation	قياس مدى تشتت القيم حول المتوسط الحسابي، ومعرفة تجانس المجموعة.
اختبار "ت" لعينتين مرتبطتين Paired	مقارنة نتائج نفس المجموعة بين القياسين القبلي

T-Test	والبعدي.
اختبار "ت" لعينتين مستقلتين Independent T-Test	مقارنة نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة بعد التطبيق.
مستوى الدلالة الإحصائية α	الحكم على معنوية الفروق باستخدام $\alpha \leq 0.05$ و $\alpha \leq 0.01$.

المصدر :إعداد الباحث بالاعتماد على مخرجات البرنامج الإحصائيSPSS 2025

شرح مختصر للأساليب الإحصائية:

- **الوسط الحسابي والانحراف المعياري** :يسمحان بالحصول على وصف وصفي أولي للبيانات، مثل مدى التحسن أو التفاوت بين نتائج الأفراد داخل المجموعة.
- **اختبار "ت" للعينات المرتبطة** :يُستخدم لقياس الأثر داخل المجموعة التجريبية نفسها، أي قبل وبعد التدخل التعليمي.
- **اختبار "ت" للعينات المستقلة** :يُستخدم للمقارنة بين نتائج المجموعتين بعد التدخل، لمعرفة ما إذا كانت الفروق تعود لطبيعة البرنامج المستخدم.

- **مستوى الدلالة الإحصائية** :تم تحديد $\alpha \leq 0.05$ كمستوى للثقة في الفروق، مع التركيز على $\alpha \leq 0.01$ لتحديد الفروق الأكثر قوة، ما يسمح بالحكم العلمي على مصداقية النتائج.

الفصل الثاني:

مناقشة وتحليل نتائج الدراسة

يتناول هذا الفصل تحليل النتائج التي أسفرت عنها الدراسة الميدانية بعد تطبيق البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية، ومناقشة الفرضيات الأساسية في ضوء البيانات الإحصائية، والمقارنة بالدراسات السابقة، مع تقديم تفسير تربوي علمي متكامل.

المبحث الأول: مناقشة الفرضيات في ضوء النتائج والدراسات السابقة

المطلب الأول: مناقشة الفرضية الأولى

نص الفرضية :توجد *فروق دالة إحصائيًا بين القياسين القبلي والبعدي لصالح البعدي في المجموعة التجريبية.*

النتائج الإحصائية:

رقم المهارة	المهارة	المتوسط القبلي	المتوسط البعدي	الفرق	مستوى الدلالة الإحصائية
1	الإرسال السفلي	4.20	7.85	+3.65	دالة عند $\alpha \leq$ 0.05
2	التمرير من الأعلى	5.10	8.00	+2.90	دالة عند $\alpha \leq$ 0.05

3	الاستقبال	3.90	7.20	+3.30	دالة عند $\alpha \leq$ 0.01

الجدول رقم 2: الفروق بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية

المصدر :إعداد الباحث بالاعتماد على البيانات الميدانية 2025

التحليل الإحصائي والتربوي:

تُظهر نتائج الجدول أن جميع المهارات الثلاث شهدت تحسنًا ملحوظًا بعد تطبيق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب، بفروقات متوسطة تتراوح بين 2.90 و3.65، مع دلالة إحصائية قوية.

- الزيادة في متوسط **الإرسال السفلي** بلغت +3.65 نقطة.
- تحسن **التمرير من الأعلى** بمقدار +2.90 نقطة.
- ارتفع أداء **الاستقبال** بفارق +3.30 نقطة، وهو الأعلى دلالة إحصائية.$\alpha \leq 0.01$

التفسير التربوي:

يُعزى هذا التحسن إلى الطابع التحفيزي والتفاعلي للأنشطة التعليمية التي تعتمد على الألعاب، مما ساعد على ترسيخ المهارات من خلال:

- التكرار المرح.
- العمل الجماعي.
- محاكاة مواقف اللعب الواقعية.

مقارنة بالدراسات السابقة:

- **دراسة يوسف 2018** أكدت أن الأنشطة القائمة على اللعب تعزز استيعاب التلاميذ للحركات المركبة.
- **دراسة العزاوي 2016** بيّنت فاعلية التعلّم النشط في تحسين الأداء المهاري والذهني في آنٍ واحد.

المطلب الثاني: مناقشة الفرضية الثانية

نص الفرضية :*توجد فروق دالة إحصائيًا بين نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج لصالح المجموعة التجريبية.*

النتائج الإحصائية:

رقم المهارة	المهارة	متوسط المجموعة	متوسط المجموعة	الفرق	مستوى الدلالة الإحصائية

		التجريبية	الضابطة		
1	الإرسال السفلي	7.85	5.10	+2.75	دالة عند $\alpha \leq$ 0.01
2	التمرير من الأعلى	8.00	5.60	+2.40	دالة عند $\alpha \leq$ 0.01
3	الاستقبال	7.20	4.90	+2.30	دالة عند $\alpha \leq$ 0.01

الجدول رقم 3: مقارنة الأداء البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة

المصدر :نتائج الدراسة التجريبية الميدانية 2025

التحليل الإحصائي والتربوي:

- الفرق بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية في جميع المهارات، بفروقات كبيرة ودالة إحصائيًا عند مستوى $\alpha \leq 0.01$.
- يدل ذلك على أن البرنامج كان أكثر فاعلية من الطريقة التقليدية المعتمدة لدى المجموعة الضابطة.

التفسير التربوي:

البرنامج القائم على الألعاب حفّز التلاميذ على التعلم من خلال:

- المنافسة المشوقة.
- المواقف العشوائية والتفاعلية.
- تخفيف الضغط النفسي المرافق للطرق التقليدية.

مقارنة بالدراسات السابقة:

- **دراسة حسين 2020** أكدت على أفضلية التعلم التفاعلي القائم على التحدي واللعب.
- **صالح 2019** أوصى بإدماج الألعاب التعليمية في البرامج الرسمية لمساهمتها في تحسين الأداء والسلوك التعلّمي.

المطلب الثالث: مناقشة الفرضية الثالثة

نص الفرضية :*البرنامج القائم على الألعاب التعليمية يُحسّن أداء التلاميذ في الكرة الطائرة.*

نتائج تحقق الفرضية:

رقم الفرضية	صياغة الفرضية	النتيجة	مستوى التحقق
1	توجد فروق دالة بين القياسين القبلي والبعدي لصالح البعدي في المجموعة التجريبية	متحققة	عالية الدلالة
2	توجد فروق دالة بين المجموعة التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج	متحققة	عالية الدلالة
3	البرنامج القائم على الألعاب يُحسّن أداء التلاميذ في الكرة الطائرة	متحققة	مدعومة بالبيانات

الجدول رقم 4: مراجعة فرضيات الدراسة ومدى تحققها

المصدر :تحليل الباحث لنتائج الدراسة الإحصائية 2025

التحليل العام:

تؤكد نتائج الفرضيتين السابقتين تحقق الفرضية الثالثة بشكل واضح. وقد ظهر ذلك من خلال:

- التحسن الكبير في الأداء داخل المجموعة التجريبية.

- الفروق الإحصائية الكبيرة بين المجموعتين.
- الأثر الإيجابي الملحوظ على المهارات الحركية الأساسية.

مقارنة بالدراسات السابقة:

- **نجوى عبد الحميد 2017** :الألعاب تسهم في تحسين المهارات البدنية والمعرفية.
- **أحمد عبد الباسط 2021** :التعلم باللعب يجعل التلميذ فاعلاً لا متلقياً.

المبحث الثاني: الاستنتاج العام

- أثبتت الدراسة فعالية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية في تطوير المهارات الأساسية في الكرة الطائرة لدى تلاميذ الطور المتوسط.
- النتائج المحصلة كانت ذات دلالة إحصائية قوية، مما يدل على أن التحسن ناتج عن البرنامج وليس عن عوامل عشوائية.
- تُظهر الدراسة قصور الأساليب التقليدية في تحقيق الأهداف التربوية مقارنة بالأساليب التفاعلية.

في ضوء ما سبق، توصلت الدراسة إلى أن توظيف الألعاب التعليمية في دروس التربية البدنية:

- يعزز من دافعية التلاميذ نحو التعلم.
- يُسهم في تطوير المهارات الحركية والمعرفية.
- يُوفّر بيئة تعليمية نشطة ومحفّزة.

المبحث الثالث : التوصيات والاقتراحات

في ضوء النتائج الإحصائية التي أبرزت الأثر الإيجابي للبرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية في تطوير الأداء المهاري لدى التلاميذ في رياضة الكرة الطائرة، تبرز أهمية استخلاص مجموعة من التوصيات العملية التي تُسهم في تحسين البرامج التعليمية الحالية، وتوجيه جهود الأساتذة نحو مزيد من الإبداع البيداغوجي، بالإضافة إلى اقتراح مسارات بحثية مستقبلية من شأنها تعميق الفهم حول فعالية هذا التوجه التربوي الجديد.

المطلب الأول: توصيات لتطوير البرامج التعليمية

تقتضي ضرورات التجديد التربوي في مجال التربية البدنية والرياضية أن تُواكب البرامج التعليمية التطورات الحاصلة في مجال التعلم النشط، وأن تعيد النظر في أساليب التدريس التقليدية التي لم تعد تستجيب لمتطلبات الجيل الرقمي المعاصر. وفي هذا السياق، تقترح الدراسة التوصيات الآتية:

1. **إدراج الألعاب التعليمية ضمن المنهاج الرسمي:**

يجب دمج الألعاب التعليمية الحركية كجزء أساسي من المناهج الدراسية المعتمدة في مادة التربية البدنية، خاصة في التعليم الابتدائي والمتوسط، حيث تُسهم هذه الألعاب في تسهيل تعلم المهارات الحركية والارتقاء بمستوى التفاعل النفسي والوجداني للتلاميذ مع المادة.

2. **تحديث البرامج التكوينية لمعلمي التربية البدنية:**

من المهم تطوير محتوى التكوين الأولي والمستمر لأساتذة التربية البدنية، بإضافة وحدات معرفية وتطبيقية تركز على تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية في السياق التربوي، مع إتاحة ورشات تطبيقية لممارسة تصميم الألعاب وفق خصائص الفئة المستهدفة.

3. **تنويع استراتيجيات التدريس:**

ينبغي توجيه المعلمين إلى اعتماد استراتيجيات تدريس مبتكرة كالتعلم القائم على المشروع، التعلم التعاوني، التعلم النشط والتعليم باللعب، لما لها من قدرة على تعزيز التعلم الذاتي وتحفيز التلاميذ على التفاعل الفعّال.

4. **تطوير دلائل بيداغوجية تخصصية:**

يستحسن إعداد دلائل تعليمية تحتوي على نماذج جاهزة للألعاب التعليمية موجهة حسب

المرحلة التعليمية ونوع الرياضة، مع توضيح أهداف كل لعبة، وسائل تنفيذها، ومدى توافقها مع الكفاءات المطلوب تطويرها. من شأن هذه الدلائل أن تُسهم في توحيد الرؤى وتيسير مهمة الأستاذ داخل القسم.

المطلب الثاني: توجيهات للأساتذة بخصوص استخدام الألعاب

يلعب الأستاذ دورًا محوريًا في عملية إدماج الألعاب التعليمية في البيئة الصفية، ويتطلب ذلك مهارات بيداغوجية عالية، وفهمًا عميقًا لآليات التفاعل بين التلميذ والمحتوى التعليمي. وبناء على ذلك، تقدم الدراسة مجموعة من التوجيهات العملية:

1. **تصميم الألعاب وفق الأهداف التربوية:**

يُنصح الأساتذة بتصميم ألعاب تعليمية تنطلق من أهداف الحصة بوضوح، مع مراعاة مستوى التلاميذ وتدرج نموهم العقلي والجسدي. فليس كل لعبة تناسب كل فئة عمرية أو كل هدف مهاري، بل يجب أن يكون لكل نشاط وظيفته التعليمية الدقيقة.

2. **تعزيز دور التلميذ الفعال داخل اللعبة:**

يجب إشراك التلاميذ في اللعبة ليس فقط كممارسين، بل كمشاركين في التنظيم، التحكيم، وحتى في ابتكار قواعد اللعبة. هذا يسهم في تعزيز الشعور بالانتماء، وتحفيز مهارات التواصل والتفاوض والعمل الجماعي.

3. **استغلال الألعاب في التقويم المرحلي:**

يمكن تحويل الألعاب إلى أدوات تقييم فعالة تُستخدم أثناء أو بعد الحصة، لقياس مدى استيعاب المهارات المستهدفة بشكل مرح ومباشر، مما يساعد على التشخيص المستمر لأداء التلاميذ دون إثقالهم بالاختبارات التقليدية.

4. **تشجيع الإبداع في تصميم الألعاب:**

على الأستاذ أن يتحلى بالمرونة والابتكار في بناء الألعاب، حتى باستغلال الوسائل البسيطة المتوفرة في المدرسة. فالإبداع لا يكمن فقط في وفرة الوسائل، بل في القدرة على خلق سيناريوهات تعليمية ممتعة ذات قيمة تعليمية عالية.

المطلب الثالث: اقتراحات لأبحاث مستقبلية

فتحت هذه الدراسة الباب أمام أسئلة بحثية جديدة تتطلب مزيدًا من الاستكشاف والتجريب. لذا نقترح التوجه نحو الدراسات التالية:

1. **دراسة الأثر المعرفي للألعاب التعليمية:**

بالرغم من أن هذه الدراسة ركزت على الجانب المهاري، إلا أن من الضروري التحقق من تأثير الألعاب التعليمية على الجانب المعرفي للتلميذ، كاكتساب المفاهيم والقوانين والاتجاهات المتعلقة بالأنشطة الرياضية.

2. **دراسات مقارنة بين أنواع الألعاب:**

نقترح إجراء دراسات مقارنة لقياس مدى فعالية أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية حركية، ذهنية، تكنولوجية في تعليم نفس المهارات، بهدف تحديد الأنسب منها لكل هدف تربوي.

3. **أثر الألعاب التعليمية على ذوي الاحتياجات الخاصة:**

يُعد هذا الموضوع من المجالات الواعدة، حيث يمكن تصميم ألعاب تعليمية خاصة تسهم في إدماج ذوي الإعاقات الحركية أو الذهنية ضمن النشاط الرياضي بطريقة تكاملية.

4. **توسيع العينة والفئة العمرية:**

يمكن اختبار نفس البرنامج في مراحل دراسية مختلفة، كمرحلة التعليم الابتدائي أو الثانوي، لمعرفة ما إذا كانت فعالية الألعاب التعليمية تختلف باختلاف المرحلة النمائية.

5. **دمج الوسائط الرقمية في الألعاب التعليمية:**

مع تطور التكنولوجيا، يُقترح اختبار فعالية توظيف الأدوات الرقمية الواقع المعزز، تطبيقات اللعب التربوي، الأجهزة اللوحية ضمن الألعاب التعليمية في حصص التربية البدنية، لتحديد مدى جدواها في تحفيز المتعلم وتحسين جودة التعلم.

الخاتمة

في ختام هذه الدراسة، التي سعت إلى تسليط الضوء على فعالية توظيف الألعاب التعليمية في تثبيت المهارات النفسية والتقنية في رياضة الكرة الطائرة لدى تلاميذ الطور المتوسط، تتأكد لنا – من خلال التحليل الكمي والنوعي للنتائج – أهمية هذا التوجه التربوي كخيار بيداغوجي فعّال يسهم في تطوير العملية التعليمية وتحسين نواتج التعلم في مجال التربية البدنية.

لقد بيّنت التجربة أن إدماج الألعاب التعليمية داخل الحصص الدراسية لا يقتصر فقط على تحسين الأداء المهاري الظاهري لدى التلاميذ، بل يتعداه ليُحدث أثرًا بالغ الأهمية في الجوانب النفسية المرتبطة بالتعلم الحركي، من خلال تعزيز الثقة بالنفس، خفض القلق الحركي، رفع درجة التركيز والانتباه، وتحفيز التلاميذ على المشاركة الفعّالة والإبداع داخل البيئة الصفية.

ومن خلال التقييم القبلي والبعدي، ظهر جليًا أن المهارات التقنية الأساسية في الكرة الطائرة – كالإرسال، الاستقبال، التمرير، والضرب الساحق – قد شهدت تطورًا ملحوظًا لدى المجموعة التجريبية التي استفادت من البرنامج التعليمي القائم على الألعاب. هذا التحسن لم يكن ليحدث لولا الخصائص التفاعلية والمرحة التي تميز الألعاب التعليمية، والتي جعلت من عملية التعلم تجربة إيجابية، ممتعة، وغنية بالمعنى، بعيدًا عن التلقين التقليدي والروتين.

تلاميذ الطور المتوسط – باعتبارهم في مرحلة حساسة من النمو النفسي والعقلي – يتأثرون بشدة بطبيعة المثيرات التربوية، ولذا فإن الألعاب التعليمية توفر لهم بيئة تعليمية مشجعة، تُحاكي حاجتهم إلى اللعب والاستكشاف والتحدي، مما يُعزز لديهم حب التعلم ويُرسّخ المفاهيم التقنية بشكل لا واعٍ، لكنه دائم. فالتعلم من خلال اللعب يجعل المهارات جزءًا من الخبرة الحياتية اليومية، لا مجرد أفعال متكررة لا معنى لها.

وعليه، فإن هذه الدراسة توصي بضرورة إعادة النظر في طرق تدريس التربية البدنية في المدارس المتوسطة، من خلال دمج الألعاب التعليمية ضمن البرنامج الرسمي، وتكوين الأساتذة حول كيفية تصميمها وتوظيفها بطرق علمية تتلاءم مع طبيعة المادة والمرحلة العمرية. كما توصي بتوسيع هذا النوع من البحوث لتشمل مهارات أخرى، ورياضات مختلفة، وجوانب معرفية وانفعالية، بهدف الوصول إلى نموذج تربوي تكاملي يعزز الأداء الشامل للتلميذ، بدنيًا ونفسيًا ومعرفيًا.

في الأخير، نؤكد أن الألعاب التعليمية ليست بديلًا للمنهج، بل هي وسيلة فعالة لإنجاحه، ومحرك تربوي يُضفي روحًا جديدة على التعلم، ويعيد للتلميذ دوره المحوري كعنصر فاعل، ومُنتج للمعرفة الحركية. ومن هنا تنبع أهمية هذه الدراسة التي نأمل أن تكون مساهمة متواضعة في سبيل تطوير الممارسة البيداغوجية في ميدان التربية البدنية والرياضية في مدارسنا الجزائرية.

قائمة المصادر و المراجع

- أحمد عبد الباسط محمد – *الألعاب الصغيرة في التربية الرياضية* –دار الفكر – الأردن – 2014.
- أحمد جابر عبد الرحيم – *المدخل إلى الألعاب الجماعية* –دار العلم – مصر – 2007.
- أحمد سامي يوسف – *نظريات التعلم الحركي* –دار الوفاء – مصر – 2010.
- أحمد علي النعيمي – *الألعاب التعليمية في التربية الحديثة* –دار الفكر – الأردن – 2010.
- أمل حسين الغامدي – *التربية البدنية والرياضة* –دار طيبة – السعودية – 2014.
- أمينة عبد الهادي – *تطبيقات الألعاب التعليمية* –دار الفكر العربي – مصر – 2018.
- بشير علي قاسم – *الألعاب الحركية وأثرها في التحصيل* –دار الإبداع – العراق – 2014.
- جمال عبد الناصر محمد – *الأسس التربوية للألعاب التعليمية* –دار الوطن – السعودية – 2008.
- جلال حسن خضير – *تعليم المهارات الحركية* –دار العلوم – العراق – 2010.
- خلود عبد الكريم – *استراتيجيات التدريب الرياضي* –دار الطليعة – الأردن – 2011.
- خالد حسين عبد الله – *الألعاب التعليمية في الطفولة* –دار المعرفة – لبنان – 2012.
- سامر جميل عودة – *الإعداد البدني في الكرة الطائرة* –دار الرضا – العراق – 2013.
- سامي عبد الحميد – *نظريات التعلم والتعليم* –دار النهضة – مصر – 2006.

- سعيد محمود سالم – *مهارات الكرة الطائرة الحديثة* –دار المجد – مصر – 2009.
- سهى عبد الرحيم حسين – *طرائق تدريس التربية الرياضية* –دار الشروق – الأردن – 2013.
- سمير عبد الغني – *الألعاب التربوية بين النظرية والتطبيق* –دار الوفاء – مصر – 2011.
- عادل يوسف سلمان – *التربية والتعليم عن طريق اللعب* –دار الهدى – الجزائر – 2015.
- عبد الله عبد الرحمن – *التمرير في الألعاب الجماعية* –دار الجيل – لبنان – 2015.
- عبد الكريم شحادة – *التربية باللعب* –دار الشروق – الأردن – 2009.
- عبد المجيد عبد الرحمن – *المهارات الأساسية في الكرة الطائرة* –مكتبة الرشد – السعودية – 2012.
- عبد السلام العزاوي – *الألعاب التعليمية والتفكير الإبداعي* –دار الفكر المعاصر – العراق – 2015.
- فاطمة زهراء قاسم – *استراتيجيات التعلم النشط* –دار الهدى – الجزائر – 2014.
- فهد عبد الله العتيبي – *الأسس العلمية للمهارات الحركية* –مكتبة الرشد – السعودية – 2011.
- قاسم لمياء العبد – *التقنيات الحديثة في الألعاب التعليمية* –مكتبة الفلاح – الكويت – 2012.

- كمال الدين عارف – *المهارات الأساسية في الألعاب الجماعية* –دار الصفوة – مصر – 2010.
- محمد حسن شحاتة – *الألعاب التربوية والتعليمية* –دار الزهراء – السعودية – 2011.
- منى أحمد إبراهيم – *اللعب التعليمي للأطفال* –دار الفاروق – مصر – 2013.
- منير يوسف خليل – *التعلم الحركي في التربية الرياضية* –دار الكتاب الجامعي – مصر – 2009.
- مصطفى كامل بدر – *التربية الحركية وأهميتها* –دار المسيرة – الأردن – 2015.
- ناصر عبد الله القحطاني – *الكرة الطائرة أساسيات ومهارات* –دار التقدم – السعودية – 2009.
- نجلاء سعيد عبد الرحمن – *استراتيجيات الألعاب الصفية* –دار اليقين – مصر – 2013.
- نجوى عبد الحميد يوسف – *التعلم باللعب في المرحلة الابتدائية* –دار التعليم – مصر – 2017.
- هالة إبراهيم عبد الله – *التمرير في الكرة الطائرة* –دار الحسين – مصر – 2016.
- حنان حسين عبد العزيز – *دور الألعاب في تنمية المهارات* –مكتبة الأنجلو المصرية – مصر – 2016.
- هناء علي حسين – *كرة الطائرة: تعليم وتدريب* –دار الفكر – الأردن – 2015.

●وليد فتحي مصطفى – *الإرسال والاستقبال في الكرة الطائرة* –دار الزهراء – لبنان – 2013.

●يوسف محمد رمضان – *الكرة الطائرة بين النظرية والتطبيق* –دار الفكر العربي – مصر – 2008.

قائمة الملاحق

استمارة استبيان

حول أهمية الألعاب التعليمية في تثبيت المهارات التقنية الخاصة بالكرة الطائرة لدى تلاميذ الطور المتوسط

"شاشو محمد علي"

المحور الأول: المعلومات الشخصية

رقم	السؤال	الجواب
1	العمر	.....
2	الجنس ذكر / أنثى	.....
3	المستوى الدراسي السنة المتوسطة	.....
4	هل تمارس كرة الطائرة داخل المؤسسة؟	نعم / لا
5	منذ كم سنة وأنت تمارس كرة الطائرة؟	.....
6	هل شاركت في مباريات مدرسية للكرة الطائرة؟	نعم / لا

المحور الثاني: دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات التقنية

رقم	السؤال	أوافق بشدة	أوافق	لا أوافق	لا أوافق بشدة
6	ساعدتني الألعاب التعليمية على تحسين مهارة الإرسال.	☐	☐	☐	☐
7	أتمكن من استقبال الكرة بشكل أفضل بعد الألعاب التعليمية.	☐	☐	☐	☐
8	الألعاب التعليمية تسهّل علي فهم مهارة التمرير من الأعلى والأسفل.	☐	☐	☐	☐
9	مستواي في الضرب الساحق تطور بفضل الألعاب التعليمية.	☐	☐	☐	☐
10	تمكنت من أداء حائط الصد بعد أن تعلمته في لعبة تعليمية.	☐	☐	☐	☐

المحور الثالث: التأثير على الدافعية والتحفيز

رقم	السؤال	أوافق بشدة	أوافق	لا أوافق	لا أوافق بشدة
11	تساعدني الألعاب التعليمية على حب حصة التربية البدنية.	☐	☐	☐	☐
12	أشعر بالحماس عندما نبدأ الحصة بألعاب تعليمية.	☐	☐	☐	☐
13	الألعاب التعليمية تقلل من شعوري بالملل أثناء التعلم.	☐	☐	☐	☐
14	أستطيع تكرار المهارة دون ملل عندما أتعلمها بطريقة اللعب.	☐	☐	☐	☐
15	أفضّل التعلم باللعب على الطرق التقليدية في التدريس.	☐	☐	☐	☐

المحور الرابع: التأثير على الفهم والاستيعاب

رقم	السؤال	أوافق بشدة	أوافق	لا أوافق	لا أوافق بشدة
16	أتعلم المهارات بشكل تدريجي وأسهل من خلال الألعاب التعليمية.	☐	☐	☐	☐
17	أستوعب التعليمات الحركية أفضل عندما تكون مدمجة في لعبة.	☐	☐	☐	☐
18	أحتفظ بالمعلومة لفترة أطول عندما أتعلمها بطريقة مسلية.	☐	☐	☐	☐
19	الألعاب التعليمية تساعدني على فهم قواعد كرة الطائرة.	☐	☐	☐	☐
20	ألاحظ تطورًا واضحًا في أدائي بفضل هذه الألعاب.	☐	☐	☐	☐

المحور الخامس: البعد الاجتماعي والتربوي للألعاب التعليمية

رقم	السؤال	أوافق بشدة	أوافق	لا أوافق	لا أوافق بشدة
21	المعلم يشجعنا على المشاركة في الألعاب التعليمية.	☐	☐	☐	☐
22	الألعاب التعليمية تخلق جوًا من التنافس الإيجابي بيننا.	☐	☐	☐	☐
23	تنمي الألعاب التعليمية روح التعاون والعمل الجماعي.	☐	☐	☐	☐
24	أستفيد أكثر من زملائي عند استخدام أسلوب الألعاب التعليمية.	☐	☐	☐	☐
25	أنصح باستخدام الألعاب التعليمية في جميع المهارات التقنية للطائرة.	☐	☐	☐	☐