

الألعاب التعليمية وتأثيرها في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة

م.م. رسل أياد غيدان

rossolayad106@uomustansiriyah.edu.iq

الجامعة المستنصرية_ كلية التربية الاساسية قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة

مستخلص البحث باللغة العربية

يهدف البحث الى اعداد العاب تعليمية في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة، والتعرف على تأثير الألعاب التعليمية في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.

ولتحقيق الهدف استخدم الباحث المنهج التجريبي وبتصميم المجموعتين التجريبية والضابطة المتكافئتين ذو الاختبار القبلي والبعدي لملائمته مع مشكلة واهداف البحث، وتم اختيار العينة بالطريقة العمدية من لاعبي المركز التخصصي لألعاب القوى التابعة لوزارة الشباب والرياضة، ويرجع ذلك كون هؤلاء اللاعبين من المبتدئين في الاعداد البدني والمتواجدين على مدى (٤) أيام اسبوعياً في ملعب العاب القوى التابعة إلى وزارة الشباب، فضلاً عن توافر جميع الأجهزة والأدوات التي تحتاجها الباحث، لإتمام تجربة البحث الميدانية بالشكل الامثل، لذا تم اختيار (١٢) لاعباً بأعمار (١٣-١٥) سنة ونسبة (١٠٠%)، بعد ذلك قامت الباحث بتقسيم هذه العينة على مجموعتين تجريبية وضابطة تحوي كل مجموعة على (٦) لاعبين، واجريت المعالجات الإحصائية المناسبة، وقد استنتجت الباحث بأن استخدام الألعاب التعليمية ساهمت وبشكل كبير في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة، وان التشويق والاثارة والتنافس الموجود نتيجة استخدام الألعاب التعليمية زاد من دافعية اللاعبين في الأداء وكذلك سهل عملية تعليم فعالية الوثبة الثلاثية للاعبين.

وتوصي الباحث بضرورة اعتماد الألعاب التعليمية التنافسية في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية، واستعمال الألعاب التعليمية التنافسية وذلك لأنه ساعد في عملية تطبيق الأهداف التعليمية الموضوعية وتحقيقها، وكذلك إجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية على مهارات أخرى وفعاليات أخرى وعلى مراحل عمرية ودراسية مختلفة.

الكلمات المفتاحية: الالعاب التعليمية، الوثبة الثلاثية.

Abstract

Educational games and their impact on learning the effectiveness of the triple jump for beginners aged (13-15) years

Assist. Lecturer Rusul Ayad Ghaidan

Al-Mustansiriya University - College of Basic Education, Department of Physical Education and Sports Sciences

The research aims to prepare educational games to learn the effectiveness of the triple jump for beginners aged (13-15) years, And identifying the effect of educational games on learning the effectiveness of the triple jump for beginners aged (13-15) years.

To achieve the goal, the researcher used the experimental method by designing equal experimental and control groups with a pre- and post-test to suit the problem and objectives of the research, The sample was chosen deliberately from the players of the Specialized Center for Athletics affiliated with the Ministry of Youth and Sports. This is due to the fact that these players are beginners in physical preparation and are present for (4) days a week in the athletics stadium affiliated with the Ministry of Youth, In addition to the availability of all the devices and tools that the researcher needs, to complete the field research experience in the optimal manner, therefore (12) players aged (13-15) years were selected, with a percentage of (100%), After that, the researcher divided this sample into two experimental and control groups, each group containing (6) players, and the appropriate statistical treatments were conducted, The researcher concluded that the use of educational games contributed significantly to learning the effectiveness of the triple jump for beginners aged (13-15) years, and that the thrill, excitement and competition that existed as a result of the use of educational games increased the players' motivation to perform and also facilitated the process of teaching the effectiveness of the triple jump to the players.

The researcher recommends the necessity of adopting competitive educational games in learning the effectiveness of the triple jump, and using competitive educational games because it helped in the process of applying the educational goals set and achieving them, as well as conducting a study similar to the current study on other skills and other activities and at different age and school stages.

Keywords :Educational games, triple jump.

١ - التعريف بالبحث:

١-١ المقدمة وأهمية البحث:

تعد عملية التعليم والتعلم بجميع مراحلها من اهم العوامل المؤثرة في توفير متطلبات التقدم والتطور للمجتمع، فيعد التدريس هو الوسيلة التعليمية لتحقيق التواصل الحضاري عن طريق نقل الخبرات والافكار الى الاجيال القادمة، وينطوي تحت هذا المفهوم كل طريقة، واسلوب، وفكرة، وإشارة لنقل الخبرة من فرد لآخر، ومن جيل لآخر.

وهناك عدد من الافكار التي تنادي بضرورة تجديد أساليب التعلم لضرورة الارتقاء بالعملية التعليمية بما يتناسب مع التطور الذي يشهده العالم اليوم، فالعملية التعليمية المبرمجة والمخطط لها سلفا تصبح فعالة في عملية اكتساب وتعلم المهارات الأساسية في أي لعبة رياضية.

ان تعلم المهارات الأساسية لكل لعبة من أهم شروط نجاح التقدم في الأداء، وان سرعة التعلم والتطور يبني على مقدار التنوع في الأساليب المتبعة للتعلم والتي هي محصلة لنتائج البحوث والدراسات التي أدت الى تطوير مستوى الأداء وتحقيق الانجازات الرياضية .

تعد الألعاب التعليمية من الأساليب التربوية الحديثة التي تهدف إلى دمج التعلم بالمتعة، مما يساعد في جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم على المشاركة الفاعلة في العملية التعليمية. وتكتسب هذه الطريقة أهمية خاصة عند تعليم الفعاليات الرياضية المعقدة كفعالية الوثبة الثلاثية، التي تتطلب تنسيقاً عالياً بين القدرات البدنية والمهارات الحركية. إذ يمكن للألعاب التعليمية أن تهيئ بيئة تعليمية مشوقة تحاكي متطلبات الأداء الفني للوثبة الثلاثية، وتساعد المبتدئين على اكتساب المهارة تدريجياً بشكل ممتع وفعال.

إن فعالية الوثبة الثلاثية من الفعاليات التي تشمل على عدد من الحركات المتنوعة، وأن تعلم هذه الفعالية تأخذ وقتاً طويلاً من الشرح والإيضاح، وبالنظر لما تقدم وجب على مدربي المدرسة التخصصية اختيار أفضل أسلوب، لتحسين تعلم الحركات الأساسية بصورة أفضل للفعاليات عموماً، ولفعالية الوثب بشكل خاص للمتعلمين عبر الوحدة التعليمية من خلال زيادة قدراتهم و مدركاتهم الذهنية التي تلعب دوراً كبيراً في زيادة سرعة التعلم لديهم، وضمن ذلك تأتي أهمية البحث في استخدام ألعاب تعليمية تساعد في اكتساب وتعلم فعالية الوثبة الثلاثية، كون ان هذه الفئة العمرية هي النواة والاساس في اختيار اللاعبين الجيدين مستقبلاً .

١-٢ مشكلة البحث:

من خلال ملاحظة الباحث ومتابعته لواقع تعليم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين، لوحظ وجود صعوبات لدى المتعلمين في إتقان الأداء الفني الصحيح لمراحل الوثبة الثلاثية، ويعود ذلك إلى اعتماد بعض المدرسين على الأساليب التقليدية التي تفتقر إلى عنصر التشويق والتنوع، مما يؤدي إلى ضعف الدافعية وقلة التفاعل داخل الدرس.

كما أن طبيعة هذه الفعالية تتطلب تدرجاً تعليمياً مناسباً يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين، وهو ما قد لا يتحقق بالأساليب الاعتيادية. ومن هنا برزت الحاجة إلى توظيف الألعاب التعليمية كوسيلة تعليمية حديثة تساهم في تسهيل تعلم المهارة وتحسين مستوى الأداء الفني للمبتدئين، وعليه تتحدد مشكلة البحث في التساؤل الآتي:

س/ هل للألعاب التعليمية تأثير إيجابي في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة؟

٣-١ أهداف البحث:

- ❖ اعداد ألعاب تعليمية في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.
- ❖ التعرف على تأثير الألعاب التعليمية في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.

٤-١ فرض البحث:

- ❖ توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.
- ❖ توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الاختبارات البعدية لمجاميع البحث التجريبية والضابطة في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.

٥-١ مجالات البحث:

١-٤-١ المجال البشري: لاعبي المدرسة التخصصية لألعاب القوى التابعة لوزارة الشباب والرياضة بأعمار (١٣-١٥).

١-٤-٢ المجال الزمني: من (١٧/٩/٢٠٢٥) ولغاية (٢٤/١١/٢٠٢٥).

١-٤-٣ المجال المكاني: ملعب المركز التخصصي لرعاية الموهبة الرياضية للألعاب القوى التابع لوزارة الشباب والرياضة.

٣- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

٣-١ منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج التجريبي ذات الاختبار القبلي والبعدي لملاءمته مع مشكلة البحث.

٣-٢ مجتمع وعينة البحث:

تم اختيار العينة بالطريقة العمدية من لاعبي المركز التخصصي لألعاب القوى التابعة لوزارة الشباب والرياضة، ويرجع ذلك كون هؤلاء اللاعبين من المبتدئين في الاعداد البدني والمتواجدين على مدى (٤) أيام اسبوعياً في ملعب ألعاب القوى التابعة إلى وزارة الشباب، فضلاً عن توافر جميع الأجهزة والأدوات التي تحتاجها الباحثة، لإتمام تجربة البحث الميدانية بالشكل الأمثل.

لذا تم اختيار (١٢) لاعباً بأعمار (١٣-١٥) سنة ونسبة (١٠٠%)، بعد ذلك قامت الباحثة بتقسيم هذه العينة على مجموعتين تجريبية وضابطة تحوي كل مجموعة على (٦) لاعبين.

٣-٣ وسائل جمع المعلومات والأجهزة والادوات المستخدمة في البحث:

- المراجع والمصادر العربية والاجنبية.
- المقابلات الشخصية.
- استمارة استطلاع آراء الخبراء والمختصين حول اعطاء الدرجة.
- استمارة تفريغ البيانات.
- شبكة المعلومات العالمية (الانترنت).
- الاختبارات والقياس.
- التجربة الاستطلاعية.
- ساعات توقيت الكترونية رقمية نوع (Casio) عدد (٣).
- جهاز حاسوب (لابتوب) نوع (Lenovo).
- حواجز بلاستيكية بارتفاع (٣٠) سم، (٥٠) سم .
- حبال قطنية.
- معجون صلصال.
- شريط قياس عدد ٢.
- جير الكلس (نورة).
- صناديق خشبية مختلفة الارتفاعات.

٣-٤ إجراءات البحث الميدانية:

٣-٤-١ الاختبارات المستخدمة في البحث:

- اختبار فعالية الوثبة الثلاثية من الاقتراب الكامل.

٣-٤-٢ التجربة الاستطلاعية:

أجرت الباحثة التجربة الاستطلاعية على عينة التجربة الاستطلاعية والبالغ عددهم (٤) لاعبين، وذلك في يوم الاربعاء الموافق (٢٠٢٥/٩/١٧) في تمام الساعة (الرابعة عصراً)، على ملعب العاب القوى التابع لوزارة الشباب والرياضة.

- المدة الزمنية المستغرقة لأداء الاختبار.
- صلاحية الأدوات المستخدمة في البحث.
- تشخيص الأخطاء والمعوقات التي ستظهر في التجربة الاستطلاعية وتجاوزها.

٣-٤-٣ الاختبارات القبليّة:

أجرت الباحث الاختبار القبلي على عينة البحث في يوم (الاثنين) المصادف ٢٠٢٥/٩/٢٢ ، بعد شرح التعليمات والخطوات اللازمة عن كيفية الأداء والتطبيق، فضلاً عن تهيئة جميع المتطلبات والمستلزمات الخاصة بالاختبارات .

٣-٤-٣-١ تكافؤ مجموعتي البحث :

قامت الباحثة بإجراء التكافؤ لمجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في المتغيرات ذات العلاقة بالبحث وقبل البدء بتنفيذ الوحدات التعليمية على عينة البحث الرئيسة، وقد تبين للباحثة تكافؤ أفراد المجموعتين (التجريبية والضابطة)، وهذا مؤشر جيد يدل على أن هاتين المجموعتين متكافئتان في متغيرات البحث، مما يدل على عدم وجود فروق معنوية بين المجموعتين مما يؤكد تكافؤ المجموعتين في جميع الاختبارات القبليّة وكما موضح في الجدول (١).

الجدول (١)

يبين تكافؤ مجاميع البحث في الاختبار القبلي

الاختبار	التجريبية		الضابطة		قيمة T	Sig	الدالة
	س	ع	س	ع			
الاداء الفني	22.150	297.3	21.250	3.074	0.645	0.424	غير معنوي
الانجاز	8.757	0.207	8.659	0.298	0.565	0.474	غير معنوي

٣-٤-٤ التجربة الرئيسة :

تم اعداد مجموعة تمارين خاصة بالمهارات قيد البحث وذلك بشكل العايب تجمع بين تعلم المهارات والتعزيز والتنافس، اذا اشتملت الالعب على تمارين تنافسية بين مجاميع في ما يخدم المهارة .

وطبقت تلك التمرينات على المجموعة التجريبية بتاريخ ٢٠٢٥/٩/٢٧ وبواقع وحدتين تعليميتين في يومي (السبت والاثنين)، إذ بلغ عدد الوحدات التعليمية (١٦) وحدة توزعت على (٨) اسابيع وقد قسم المنهج التعليمي الى ثلاث اقسام هي:

١- القسم الاعدادي : ومدته (٧) دقائق ، إذ تضمن تهيئة لعضلات ومفاصل الجسم ويشمل :

أ- إجماع عام ومدته (٤) دقائق .

ب- إجماع خاص بالكرات ومدته (٣) دقائق وبما يخدم المهارة .

٢- القسم الرئيسي : ومدته (٣٣) دقيقة ويتم فيه شرح وضعية الجسم لأداء المهارات مع اداء مجموعة تمارين خاصة بالألعاب وقد قسم الى :

أ- الجانب التعليمي ومدته (٤) دقائق يتم فيه شرح الاداء الصحيح لكل مهارة .

ب- الجانب التطبيقي ومدته (٢٩) دقيقة يتم فيه تطبيق التمارين الخاصة بالألعاب التعليمية.

٣- القسم الختامي : ومدته (٥) دقائق يتضمن تكرارات على المهارة بأجزائها وبشكل متكامل .

وقد قام بتنفيذ الوحدات التعليمية المدرب، وبإشراف الباحث. اما المجموعة الضابطة تم اعطاء التمارين الخاصة بالمنهج المقرر من قبل المدرب مع اعطاء الزمن نفسه الذي خصص للمجموعة التجريبية.

٣-٤-٦ الاختبارات البعدية :

بعد الانتهاء من تطبيق الوحدات التعليمية للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة قامت الباحثان بإجراء الاختبار البعدي، في يوم الاحد الموافق (٢٤/١١/٢٠٢٥) للمجموعتين التجريبية والضابطة وباستعمال الاختبار نفسه التي استعملت في الاختبار القبلي وبالأحوال نفسها وبإشراف الباحث وفريق العمل المساعد.

٣-٦ الوسائل الاحصائي

استخدم الباحث الحقيقية الإحصائية الجاهزة (IBM.SPSS.Ver20) للحصول على الآتي:

✓ الوسط الحسابي.

✓ الانحراف المعياري.

✓ معامل الالتواء.

✓ اختبار (ت) للعينات المتساوية غير المتناظرة.

✓ اختبار (ت) للعينات المتساوية المتناظرة.

٤- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

٤-١ عرض نتائج اختبارات البحث للمجموعة التجريبية والضابطة لفعالية الوثب الطويل وتحليلها ومناقشتها:

الجدول (٢)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية قيمة (ت) للاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الاختبار	القبلي		البعدي		قيمة T	Sig	الدالة
	س	ع	س	ع			
الاداء الفني	22.150	297.3	28.150	3.937	٢١,٢٧٧	0.000	معنوي
الانجاز	8.757	0.207	9.526	0.964	١٢,٨٦٨	٠,٠٠٠	معنوي

يتضح من الجدول (٢) أن هناك فروقاً معنوية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لصالح الاختبار البعدي لدى المجموعة التجريبية في اختبارات البحث. ويعزو الباحث هذه الفروق إلى التأثير الإيجابي للألعاب التعليمية الذي تم تطبيقها على أفراد المجموعة التجريبية، إذ ساهمت هذه الألعاب التعليمية ويعزى التحسن الذي ظهر في النتائج البعديّة للأداء الفني والانجاز الى التمرينات المستخدمة والتي تهدف الى تعلم المهارة واكتسابها بصورة مشوقة، إذ إنها كانت متنوعة وغير روتينية وتبعث الرغبة لدى الطلاب في ممارستها بنشاط وحيوية وهذا ما انعكس على ادائهم لهذه المهارات بشكل واضح إذ ان " استخدام التمارين المشوقة في التدريب يعد عاملاً مهماً للارتقاء بالمستوى الفني والبدني والنفسي للطلاب(محمد جميل عبد القادر، ١٩٩٣، ١٥٥).

فضلاً عن أن هذه الألعاب كانت ملائمة للاعبين من حيث تصميمها على وفق الأسس العلمية التي تجعلها تركز في الجانب الحركي وايضاً على المراحل الفنية مما أحدثت تطوراً وتحسناً ملحوظاً من الناحية الفنية حيث أن " التمرين هو أداء حركي معلوم في الزمن والتكرار ولا يمكن التعلم الا عن طريقه ويؤدي الى تطور المهارة ، وهو كل تعلم يكون هدفه التقدم السريع لكل من الناحية الجسمية والعقلية وزيادة التعلم الحركي التكنيكي"(محمود داود الربيعي، ٢٠١١، ٢٧٩)

كما أن الوحدة التعليمية أعطت قدراً كافياً من التعلم للتمرينات كونها تضم العباً تعمل على زيادة دافعية اللاعب لتعلم المهارة فضلاً عن كونها ممتعة وسلسلة تحول دون الوصول الى حالة التعب وعدم الرغبة بالاداء مما زاد من فهم واستيعاب الطلاب للمسارات الصحيحة للمهارات أدى الى الوصول الى الاداء الصحيح فعندما تصل المهارة الى الثبات او عندما يكون التكنيك صعباً لا يمكن ان تؤدي الحركة الا اذا كان اللاعب مدركاً تماماً للمهارة حتى ينفذها بشكل صحيح"(وجيه محبوب، ١٩٨٥، ٣٢).

الجدول (٣)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية قيمة (ت) للاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الاختبار	القبلي		البعدي		قيمة T	Sig	الدالة
	س	ع	س	ع			

الاداء الفني	21.250	3.074	26.401	3.791	١٨,٢٥٦	٠,٠٠٠	معنوي
الانجاز	8.659	0.298	8.936	1.244	١٢,٢٣٠	٠,٠٠٠	معنوي

يتضح من الجدول (٣) أن هناك فروقاً معنوية بين نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي لصالح الاختبار البعدي لدى المجموعة الضابطة في اختبارات البحث. ويتعزو الباحث هذه الفروق إلى تأثير التمرينات المنفذة من قبل المدرب، إذ إن اعتماد التمرينات على مبادئ علمية دقيقة يسهم بشكل فعال في تطوير التعلم النظري والمهاري لدى اللاعبين، وتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة، كما أن تنفيذ المناهج بشكل صحيح وفعال يؤدي إلى تحسين الأداء العام للاعبين، ويمنحهم فرصة لاكتساب فائدة إضافية تتمثل في تطوير قدرتهم على تعلم مهارات جديدة، وكذلك تعلم كيفية التعلم ذاته، مما يعزز من كفاءتهم الأكاديمية والعملية في المستقبل. (محمد محمود الحيلة، ١٩٩٩، ٦٤)؛ كذلك فالتمرينات التعليمية يكون هدفها الأساس هو تحسن مستوى الأداء من خلال الممارسة والتدريب والتكرار لعملية التعلم، "إن لنوعية الأسلوب التدريب وإجراءاته الأثر الواضح في تطوير الأداء المهاري فكلما زادت الفترة الخاصة بالأداء المهاري وكثرة عدد التمارين المخصصة لتطوير المهارة المعينة زادت نسبة التعلم" (محمد محمود الحيلة، ١٩٩٩، ٦٤).

الجدول (٤)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية قيمة (ت) للاختبارات البعدية للعينتين التجريبية والضابطة

الاختبار	التجريبية		الضابطة		قيمة T	Sig	الدالة
	س	ع	س	ع			
الاداء الفني	28.150	3.937	26.401	3.791	١٣,٧٣٨	٠,٠٠٠	معنوي
الانجاز	9.526	0.964	8.936	1.244	٨,٧٠٤	٠,٠٠٠	معنوي

يتضح من الجدول (٤) أن هناك فروقاً معنوية بين نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة، ولصالح المجموعة التجريبية في اختبارات البحث. وتعزو الباحث هذا التفوق لدى أفراد المجموعة التجريبية إلى اختلاف المنهج المستخدم بين المجموعتين، إذ إن منهاج المجموعة التجريبية اثبت فاعلية كبيرة في تطور مستوى الاداء الفني للاعبين عن طريق ما يتضمنه من تمرينات والعب متنوعة ومنظمة خلال الوحدات التعليمية بما يلائم مستوى وقابليات المرحلة العمرية للطلاب واستيعابهم وذلك لأن " عند تنفيذ المناهج بشكل فعال فإن الاداء العام للاعب يتحسن كثيراً " (محمد محمود الحيلة، ١٩٩٩، ٦٥).

إذ ساهمت هذه الوحدات في تقديم المادة التعليمية بشكل أكثر تفصيلاً ودقة، مع تعزيز الربط بين المعلومات الجديدة وخبرات اللاعبين السابقة. كما كان دور المدرب أكثر فاعلية بوصفه موجهاً ومرشداً وقائداً للعملية التعليمية، مما أوجد بيئة تعليمية إيجابية ومحفزة للاعبين. وأسهمت الالعب التعليمية في جعل التدريب أكثر تشويقاً وحيوية، فضلاً عن تنوع التمارين العملية وتجديدها، مما عزز من تعلم الأداء المهاري لدى اللاعبين.

بالإضافة إلى ذلك، إن التمرينات المعدة كانت محببة وممتعة ومتغيرة بالادوات والاتجاهات وأدائها من الثبات ومن الحركة مما شجع اللاعب على التفاعل مع الأداء عن طريق زيادة المحاولات بنشاط وحيوية وهذا ما أعطى انعكاساً إيجابياً لتعلم المهارات إذ إنَّ "القاعدة الأساسية والضرورية في تعلم المهارة هو الإهتمام بعدد محاولات التمرينات وعلى تنوعها" (٤ ، ١٩٨١ ، Moston Muska).

وكان للألعاب التعليمية وما تحتويه من ادوات صغيرة، أثر في ظهور الفروق بين المجموعتين فقد كانت بمثابة الوسائل المساعدة التي أدت الى تسهيل عملية نقل المادة التعليمية للاعب وتزويده بخبرات مباشرة من خلال الشعور بالأداء الحركي والاحساس بالمهارة وتعزيز ثقته بنفسه مما دفعه للاستمرار بالأداء وبذل المزيد من الجهد اثناء الوحدة التعليمية وهذا ما ساعد في تسريع عملية التعلم ، لأن " من المبادئ الأساسية المهمة والواجب مراعاتها خلال العملية التعليمية هي توفر الأدوات والأجهزة المساعدة التي تعمل على تسريع التعلم من خلال الشعور بالقدرة والثقة بالنفس في تنمية وتطوير الأداء من الناحية الحركية والمهارية " (ضياء الخياط ونوفل محمد الحياي، ٢٠٠١ ، ٤٣٦).

كما ان الألعاب التي طبقها اللاعب خلال الوحدات التعليمية كانت ذات فائدة كبيرة لكون أن أسلوب الأداء فيها يخدم المسار الحركي والعقلي والنفسي للاعب مما ساعد في تطوير قدراتهم الحركية والبدنية وهذا ما انعكس بشكل ايجابي عليهم بمستوى اكبر من المجموعة الضابطة مما اعطى تأثيراً واضحاً، إذ إن " الألعاب والتمارين تساعد الجنسين كليهما في ان يكتشفوا امكانياتهم وان يطوروا قدراتهم البدنية والحركية والادراكية في اثناء مشاركتهم وتطبيقهم لهذه الالعاب والتمارين" (وليد احمد المصري، ١٩٩٩ ، ٤٦) .

٥ - الاستنتاجات والتوصيات:

٥-١ الاستنتاجات:

- إن استخدام الألعاب التعليمية التنافسية ساهمت وبشكل كبير في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.
- ان التشويق والاثارة والتنافس الموجود نتيجة استخدام الألعاب التعليمية زاد من دافعية اللاعبين في الأداء وكذلك سهل عملية تعلم فعالية الوثبة الثلاثية للمبتدئين بأعمار (١٣-١٥) سنة.

٥-٢ التوصيات:

- اعتماد الألعاب التعليمية التنافسية في تعلم فعالية الوثبة الثلاثية.
- استعمال الألعاب التعليمية وذلك لأنه يساعد في عملية تطبيق الأهداف التعليمية الموضوعية وتحقيقها.
- إجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية على مهارات اخرى وفعاليات اخرى وعلى مراحل عمرية مختلفة.

المصادر:

- ضياء الخياط ونوفل محمد الحياي؛ كرة اليد، (الموصل ، دار الكتب للطباعة والنشر، ٢٠٠١) .
- محمد جميل عبد القادر؛ التربية الرياضية الحديثة، (بيروت ، دار الجيل للنشر ، ١٩٩٣) .
- محمد محمود الحيلة ؛ التصميم التعليمي - نظرية وممارسة ، ط١ : (عمان ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، ١٩٩٩) .
- محمد محمود عبد الدايم ومحمد صبحي حسنين؛ الحديث في كرة السلة الاسس العلمية والتطبيقية ، ط٢ : (القاهرة ، دار الفكر العربي للطباعة والنشر ، ١٩٩٩) .
- محمود داود الربيعي؛ التعلم والتعليم في التربية البدنية والرياضية ، (النجف الأشرف، دار الضياء للطباعة والتصميم ، ٢٠١١) .
- وجيه محبوب؛ علم الحركة، (بغداد ، بيت الحكمة ، ١٩٨٥) .
- وليد احمد المصري؛ دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية اطفال السادسة، مجلة المعلم، العدد ٢ : (عمان ، معهد التربية ، ١٩٩٩) .
- Moston Muska : Teaching Physical Education Carler . (E.merill, publishing company, Ohio) , 1981

الملاحق

ملحق (١)

نموذج للألعاب التعليمية

أولاً: ألعاب تعليمية لتعلم مرحلة الحجلة

لعبة القفز على الدوائر

الهدف: تعليم أداء الحجلة على قدم واحدة مع الاتزان.

الأدوات: دوائر مرسومة على الأرض (طباشير أو حلقات بلاستيكية).

طريقة الأداء: تُرسم دوائر متتالية على الأرض بمسافات قصيرة ويقف المتعلم على قدم الارتقاء ويقفز من دائرة إلى أخرى على نفس القدم، ويُطلب من المتعلم الحفاظ على التوازن وعدم لمس الأرض بالقدم الحرة.

لعبة التتابع بالحجلة

الهدف: تنمية الإيقاع الحركي والتوازن أثناء الحجلة.

الأدوات: أقماع لتحديد المسار.

طريقة الأداء: تقسيم الطلبة إلى مجموعات وكل لاعب يؤدي الحجلة لمسافة محددة ثم يسلم الدور لزميله.

ثانياً: ألعاب تعليمية لتعلم مرحلة الخطوة

لعبة تبديل القدمين

الهدف: تعليم الانتقال الصحيح من الحجلة إلى الخطوة.

الأدوات: خطوط أرضية أو شريط لاصق.

طريقة الأداء: يقف المتعلم خلف خط البداية ويؤدي حجلة ثم يهبط على القدم الأخرى (الخطوة).

ثالثاً: ألعاب تعليمية لتعلم مرحلة الوثبة (Jump)

لعبة القفز داخل الأطواق

الهدف: تعليم الوثبة النهائية والهبوط الصحيح.

الأدوات: أطواق بلاستيكية أو مناطق محددة.

طريقة الأداء: أداء حجلة وخطوة ثم الوثب داخل الطوق والتركيز على مد الجسم للأمام والهبوط بكلتا القدمين.

لعبة من يصل أبعد

الهدف: تحسين الدافعية والمسافة الأفقية.

الأدوات: شريط قياس، علامات أرضية.

طريقة الأداء: أداء الوثبة الثلاثية بشكل مبسط، وتسجيل أفضل محاولة لكل متعلم.

رابعاً: لعبة تعليمية شاملة للوثبة الثلاثية

لعبة المراحل الثلاث

الهدف: ربط مراحل الوثبة الثلاثية بشكل متكامل.

الأدوات: دائرة للحجلة، خط للخطوة، منطقة هبوط للوثبة

طريقة الأداء: يؤدي المتعلم المراحل الثلاث بالتسلسل الصحيح وتُعطى نقاط لكل مرحلة تؤدي بشكل صحيح.