وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعـــــــــــــــة ديالى
كلية التربية الأساسيـــــــة
قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة

أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكـــرة اليـــــد للطلاب

اطروحة تقدم بها

مشتاق فرحان حســـــــــن

إلى مجلس كلية التربية الأساسية– جامعة ديالى

وهي جزء من متـطلبات نيل شـــهادة الدكتوراه في طرائق تدريس التربـية البدنـــية وعـــلوم الرياضة

بإشـــــــراف

أ. د حيدر شاكر مزهر

1445هـ 2023 م

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ
يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ
فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ
ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ
وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ﴿١١﴾
سُورَةُ المُجَادلَةِ

(إقرار المشرف)

أشـــــهد أن إعداد هذه الاطروحة الموســـــومة بـــ: -

(أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكـــرة اليـــــد للطلاب)

المقدمة من قبل طالب الدكتوراه (**مشتاق فرحان حسن**) قد تمت بأشرافي في كلية التربية الأساسية / قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة ديالى، وهي جزء من متطلبات نيل درجة الدكتوراه في طرائق تدريس التربية البدنية وعلوم الرياضية ولأجله وقعت.

أ. د حيدر شاكر مزهر

جامعة ديالى / رئاسة الجامعـــــــــــــــــــــــة

/ / 2023

بناءً على التعليمات والتوصيات المتوافرة نرشح هذه الرسالة للمناقشة.

التوقيع:

الأسم : ا.م.د نصير حميد كريم

رئيس قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة

مكان العمل : جامعة ديالى _ كلية التربية الاساسية

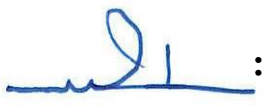
التاريخ : / / **2023**

(إقرار الخبير الاحصائي)

أشـــهد أن هذه الاطروحة الموســـومة بـــ: –

(أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكـرة اليـــد للطلاب)

المقدمة من قبل طالب الدكتوراه **(مشتاق فرحان حسن)** قد تمت مراجعتها احصائياً وقدمت المشورة الاحصائية الخاصة بها ولأجله وقعت.

التوقيع: 

الاسم: أ.د. محمد وليد شهاب

مكان العمل: جامعة ديالى – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.

التاريخ: 11 /7 / 2023

(إقرار المقوم اللغوي)

أشـــهد أن هذه الاطروحة الموســـــومة بـ:

(أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكـرة اليـــد للطلاب)

المقدمة من قبل طالب الدكتوراه **(مشتاق فرحان حسن)** قد تمّت مراجعتها من الناحية اللغوية ونُقِّحت من الأخطاء والتعبيرات غير الصحيحة ولأجله وقعت.

التوقيع:

الاسم: أ.م. د. مثنى يوسف حمادة

مكان العمل: كلية بلاد الرفدين الجامعة.

التاريخ: 18 / 7 / 2023

(إقرار المقوم العلمي)

أشهد أن الاطروحة الموسومة بـ:

(أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب)

المقدمة من قبل طالب الدكتوراه (**مشتاق فرحان حسن**) قد تمت مراجعتها من الناحية العلمية بحيث أصبحت ذات أسلوب علمي سليم، وبذلك اصبحت مؤهلة للمناقشة ولأجله وقعت.

التوقيع:

الاسم:

مكان العمل:

التاريخ: / / 2023

اقرار لجنـــة المناقشـــة والتقويـم

نشهد نحن اعضاء لجنة المناقشة والتقويم، بأننا اطلعنا على الاطروحة الموسومة بـ: – (**أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكـرة اليـــد للطلاب**) وقد ناقشنا الطالب (**مشتاق فرحان حسن**) في محتوياتها وفيما له علاقة بها، ونقر بانها جديرة لنيل درجة الدكتوراه في طرائق تدريس التربية البدنية وعلوم الرياضة..

التوقيع
الاسم: أ.د احمد يوسف متعب
(رئيساً)
التاريخ: 17 /9/ 2023

التوقيع:
الاسم: أ.م.د نزار ناظم حميد
(عضواً)
التاريخ : 17/9/ 2023

التوقيع
الاسم: أ.م.د نصير حميد كريم
(عضواً)
التاريخ: 17/ 2023/9

التوقيع:
الاسم: أ.م.د نديمة بدر محمد
(عضواً)
التاريخ: 17/ 2023/9

التوقيع:
الاسم : الاسم: أ.م.د قحطان فاضل محمد
(عضواً)
التاريخ: 17/ 2023/9

التوقيع :
الاسم :أ.د حيدر شاكر مزهر
(عضواً ومشرفاً)
التاريخ : 17/ 2023/9

صادق عليها مجلس كلية التربية الأساسية--جامعة ديالى في جلسته المرقمة ( ) والمنعقدة بتاريخ: / /

العميد

أ. د عبد الرحمن ناصر راشد

جامعة ديالى / كلية التربية الاساسية

التاريخ: / / 2023

الاهـــــداء

الى.....

مدينـــــــة العلـــــم وبابـــــــها

كل شهيـــــــــد من..... اجل الوطن

شهـــــــــــــداء ..... جيشنا الباسل

شهيـــــــــــــد حياتي ..... والدي العزيز رحمه اللّه

اخي الشهيـــــــــــد العميـــــد الركن.....مازن رحمه اللّه

اخي ورفيق طفولتي الشهيـــــد النقيب .....مقداد رحمه اللّه

من رأيت النور وأنا في أحضانها..... والدتي الغاليـــــة

شريكتي وسندي في الحياة..... زوجتي الغاليـــة

سند الحياة في الشّدة والرخاء ..... أخوتي أعزّهم اللـــه

قرة عيني أولاد اخي الشهيـــد مازن.....(مريم،علي،غدير،مقداد)

مشرفي الفاضل أحببناك لجهودك وعطائك وقبل ذلك أبوتك لنا شكراً لك.....

الأستاذ الدكتور حيدر شاكر مزهر

من زرع فيَّ الثقـــــة والطمـــــوح..... الدكتورة بثينة عبد الخالق

والدكتور نصير حميد كريم

كل من علمني حرفاً ..... أساتذتي المحترمين وفقهم اللّه

الباحث

{شكر وامتنان}

إن قلت شكراً فشكري لن يوفيكم حقاً سعيتم فكان السعي مشكورا ان جف حبري عن التعبير يكتبكم قلب به صفاء الحب تعبيراً.

الحمد لله رب العالمين خلق اللوح والقلم اللهم لك الحمد والشكر ملأ السماوات والأرض وما بينهما، وبعدد ما سبح الملائكة الحافين حول عرشك الكريم، سبحانك اللهم وبحمدك، سبحانك رب العرش العظيم، والصلاة والسلام على أشرف الخلق أبو القاسم محمد صلى الله عليه وسلم، وعلى آل بيته وأصحابه الطيبين الاطهار.

شكري الأول موصول إلى أبي الحنون في جنات النعيم، كل الاحترام والتقدير لأجلك يا نبع العطاء، يا مكافحاً لأجلنا، ويا مناضلاً لإسعادنا، كابدت مشاق الحياة كي تخدمنا، وذقت ألوان الشقاء كي تربينا، فزرعت البذور، وها أنت تجني الثمار، جيلاً طيباً فيه الخير والعطاء بإذن الله، فكل الفخر لي أنك أبي.

ولأجل رد الجميل يتقدم الباحث بالشكر الموصول إلى عمادة كلية التربية الأساسية جامعة ديالى وكل العاملين فيها بشخص عميدها الأستاذ الدكتور (عبد الرحمن ناصر) لمساعدتهم الكبيرة في إعداد هذه الاطروحة فجزاهم الله عني كل خير.

كما يتقدم الباحث بجزيل الشكر والعرفان واعترافاً بالفضل وردًا للجميل إلى الاب الفاضل والأستاذ الناصح والمعلم الكفء المشرف على هذه الاطروحة أ.د (حيدر شاكر مزهر) على الجهود الكبيرة التي أبدها في ترصين هذه الاطروحة، متمنيًا من الله العلي القدير ان يجزيه خير الجزاء ويمنحه الصحة والعمر المديد،

ويدعوني واجب العرفان والوفاء الجميل أن أتقدم بأسمى آيات الشكر وعميق الفضل الى أساتذتي (ا.د. بثينة عبد الخالق، ا.م.د. نصير حميد كريم ، م.د حسين حمزة جواد) لما بذلوه من مساعدة أخوية صادقة، فكإنو نعم السند داعيا الله عز وجل أن يطيل في اعمارهم. ووفاءً أقدم شكري إلى أساتذتي في المرحلة التحضيرية وشكري وامتناني لمن أفاضوا عليّ بعلمهم ولَم يدخروا جهداً في تعليم طلبتهم أساتذتي في قسم التربية البدنية

وعلوم الرياضة الدراسات العليا كل من (أ. د مها محمد، أ. د بثينة عبدالخالق، أ. د رنا عبدالستار أ.د فرات جبار ،أ..د حسنين ناجي، أ.م. د نصير حميد كريم أ.م.د رشوان محمد، أ.م.د عدي كريم، أ.د.أمال صبيح، أ.م.د شهاب احمد، م.م. نزار حسين)

والشكر الموصول الى إدارة متوسطة أول حزيران للبنين لوقتهم الثمين وبذل الجهد من اجل مساعدتي في تجربتي لإكمال أطروحتي واتوجه بالشكر لعينة البحث لانضباطهم والتزامهم بالوحدات التعليمية. كما أتقدم بالشكر الجزيل إلى فريق العمل لتعاونهم المخلص والجهود الطيبة التي قدموها خلال مدة الاطروحة، وأتقدم بخالص الشكر الى جميع زملائي وأخواني الأوفياء من طلبة دفعة الدكتوراه الذين قدموا المساندة وأرجو لهم مستقبلاً مشرقاً وزاهراً لخدمة العلم وطلبة العلم.

ويطيب لي أن أتقدم بوافر الشكر وعظيم العرفان إلى السادة المقومين ورئيس لجنة المناقشة وأعضائها الذين كان لهم الفضل في إظهار الاطروحة بمظهر مبني على الأسس العلمية السليمة لملاحظاتهم القيّمة وآرائهم السديدة التي رفعت عن الاطروحة زلل القلم أو سهو الفكر.

وختاماً أشكر لكل من مد لي يد العون والمساعدة ولو بكلمة، وأسأل الله العلي القدير أن يوفق الجميع. وعذرًا لكل جهد مخلص فاتني أن اذكره بحسن النية، والحمد لله على تمام نعمته والصلاة والسلام على أشرف الخلق محمد وعلى آلة الطيبين الطاهرين.

الباحث

مستخلص الاطروحة باللغة العربية

أثر وحدات تعليمية مدمجة بأستراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكــرة اليـــد للطلاب.

الباحث	المشرف
مشتاق فرحان حسن	أ. د حيدر شاكر مزهر
1445 هـ	2023 م

تكمن أهمية الدراسة باستخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة من خلال الموارد والمواقع الإلكترونية المختارة بعناية والمعدة مسبقًا من قبل الباحث ، الذي يتم تزويد الطلاب بمهام تمكنهم من بناء المعرفة واكتسابها باستخدام مهارات التفكير العليا ، مما يشجع الطلاب على أداء المهام الموصوفة بطريقة عميقة ومدروسة ويعطي القدرة على تحقيق الهدف المطلوب، إذ تمثلت مشكلة البحث الرئيسة بوجود تذبذب في بعض القدرات العقلية الابداعية واستخدام التكنولوجيا الحديثة في تعلم المهارات الاساسية بكرة اليد لطلبة المرحلة المتوسطة ، لذا ارتأى الباحث الخوض في هذه المشكلة وتحديد المسببات وكذلك محاولة وضع الحلول المناسبة من اجل رفع مستوى تنمية هذه القدرات العقلية والإبداعية بصورة عامة والمهارات الاساسية بكرة اليد بصورة خاصة ، أما أهم اهداف الدراسة فهي أعداد وحدات تعليمية مدمجة باستراتيجية الويب كويسـت (web quest) المجسمة والتعرف على تأثيرها في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليـد للطلاب.

اما منهجية البحث وعينته فقد استعمل الباحث المنهج التجريبي لملاءمته طبيعة المشكلة المراد حلها، ، أمَّا عينة البحث فتكونت من طلاب الصف الثاني متوسط (م/ اول حزيران للبنين) والبالغ عددهم (53) طالباً للعام الدراسي (2022 – 2023) ، وقد

جرى اختيار عينةً البحث بطريقة العشوائية ، وبعد ذلك تم استبعاد الطلاب الراسبين والمرضى والمشاركين في فريق المدرسة في لعبة كرة اليد من نتائج البحث ومشاركتهم بالوحدة التعليميّة، وبلغ عدد افراد العينة (40 طالباً) وقسمت على مجموعتين تجريبية وضابطة كل مجموعة تتكون من (20 طالبآ) في حين كانت العينة الاستطلاعية بعدد (10طالباً).إذ بدأ تطبيق المنهج يوم الاحد الموافق 2022/11/27 والانتهاء منه في يوم الاحد الموافق 2023/1/8، اذ تم تطبيق (12) وحدة تعليمية مقسمة لكل مهارة (4) وحدات تعليمية، ولمدة (7) أسابيع بواقع وحدتين تعليميتين فِي الأسبوع الواحد وقد تم تأجيل الوحدة الحادية عشرة يوم الاحد الموافق(2023/1/1) كونها تصادف عطلة راس السنة، وعمل الباحث في جميع اقسام الوحدة التعليمية حيث تكون زمن كل وحدة تعليمية واحدة من (45 دقيقة).

استناداً الى ما اسفرت عنة نتائج البحث توصل الباحث الى الاستنتاجات والتوصيات الاتية أن استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة اثرت وبشكل كبير في تنمية التفكير الابداعي وتعلم المهارات المبحوثة لدى المجموعة التجريبية. وظهور افضلية لتأثير استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة ومدى فاعليتها على المنهج المتبع في تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد (قيد البحث).

ثبت المحتويات

التسلسل	الموضوع	الصفحة
	العنوان	1
	الآية القرآنية	2
	اقرار المشرف	3
	اقرار الخبير الإحصائيّ	4
	اقرار المقوم اللغويّ	5
	إقرار المقوم العلميّ	6
	اقرار لجنة المناقشة والتقويم	7
	الإهداء	8
	الشكر والامتنان	10-9
	مستخلص الرّسالة باللغة العربية	12 -11
	ثبت المحتويات	17 -13
	ثبت الجداول	18- 17
	ثبت الاشكال	19
	ثبت الملاحق	20
	الباب الأول	27–21
1	التّعريف بالبحث	22
1 - 1	مقدمة البحث وأهميته	22
1 - 2	مشكلة البحث	25
1 - 3	أهداف البحث	26

1- 4	فرضية البحث	26
1- 5	مجالات البحث	26
1 – 5 - 1	المجال البشري	26
1 – 5 – 2	المجال الزماني	26
1 – 5 - 3	المجال المكاني	26
1 - 6	تحديد المصطلحات	27
	الباب الثاني	28-58
2	الدراسات النّظرية والدراسات السابقة	30
2 – 1	الدراسات النظرية	30
2 -1- 1	المناهج الالكترونية	30
2 -1 – 1-1	أهمية المناهج الالكترونية	31
2 -1 – 1-2	خصائص المناهج الالكترونية	32
2 -1 – 1-3	اهداف المناهج الالكترونية	33
2 -1 – 1-4	دور المدرس في المناهج الالكترونية	34
2 -1 – 1-5	فوائد المناهج الالكترونية للطالب	34
2 -1 - 2	استراتيجية الويب كويست المجسمة	35
2 -1 – 2 - 1	نشأة استراتيجية الويب كويست المجسمة	35
2 -1 – 2 - 2	مفهوم استراتيجية الويب كويست المجسمة	35
2 -1 – 2 - 3	خطوات استراتيجية الويب كويست المجسمة.	37
2 -1 – 2 - 4	خصائص استراتيجية الويب كويست المجسمة	38
2 – 1 – 2_5	مميزات استراتيجية الويب كويست المجسمة	42
2 – 1 – 3 - 1	التفكير الإبداعي	42

2 – 1 – 3 - 2	مفهوم التفكير الإبداعي	43
2 – 1 – 3 - 3	مراحل التفكير الإبداعي	43
2 – 1 – 3 - 4	مكونات التفكير الإبداعي	46
2 – 1 – 3 - 5	العوامل المؤثرة في التفكير الإبداعي	45
2 – 1 - 4	اهمية التفكير الإبداعي في المجال الرياضي	46
2 – 1 – 4 - 1	المهارات الأساسية بكرة اليد	49
2 – 1 – 4 - 2	المناولة والاستلام	51
2 – 1 – 4 - 3	الطبطبة	52
2 – 2	التصويب	54
2 – 2 -1	الدّراسات السابقة	54
2 – 2 -1	دراسة (ولاء عبد الفتاح ، 2015)	55
2 – 2 -2	دراسة (رقية حمزة كناوي ، 2016)	56
2 – 2 -3	دراسة علاء محمد عمر ، 2020)	57
	مناقشة الدراسات السابقة	59-83
3	**الباب الثالث**	60
3 – 1	منهجية البحث وإجراءاته الميدانيّة	60
3 - 2	منهج البحث	61
3 - 3	مجتمع البحث وعينته	63
3 - 4	وسائل جمع المعلومات والأدوات المستعملة في البحث	64
3 – 5	تحديد متغيرات البحث	66
3 - 6	مواصفات الاختبارات	69

3 – 7	التّجارب الاستطلاعية	71
3 - 8	الأسس العلميّة للاختبارات	73
3 – 8 - 1	إجراءات البحث الرئيسة	73
3 – 8 - 2	الاختبار القبلي	74
3 – 8 - 3	المنهج التعلمي وفق استراتيجية الويب كويست المجسمة	81
3 – 8 - 4	التّجربة الرئيسة	82
3 - 9	الاختبار البعدي	83
	الوسائل الإحصائيّة	84-104
4	**الباب الرابع**	85
4 - 1	عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها	85
4 – 2	عرض نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليل	94
4 – 3	مناقشة نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة	99
4 – 4	عرض نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليل	100
	مناقشة نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات	

	الأساسية بكرة اليد في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة	
5	**الباب الخامس**	**106**
5 – 1	الاستنتاجات والتوصيات	**106**
5 – 2	الاستنتاجات	**107**
	التوصيات	
	المصادر	**109**
	المصادر العربية	**115**
	المصادر الأجنبية	**A-B-C**
	ملخص الرسالة باللغة الإنكليزية	

ثبت الجداول

رقم الجدول	العنوان	الصفحة
1	يبيّن عدد أفراد العينة المستبعدين من عينة البحث	61
2	تجانس عينة البحث في مؤشرات النمو	62
3	يبين النسب المئوية للاختبارات المرشحة من قبل الخبراء والمختصين	65
4	يبيّن معامل الثبات ومعامل الصدق الذاتي للاختبارات المستعملة في البحث	72
5	يبيّن تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات البحث	73
6	يبيّن أقسام الوحدة التعليميّة الواحدة وأوقاتها والنسب المئوية	82

7	يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التفكير الابداعي	86
8	يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التفكير الابداعي	86
9	يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المناولة والاستلام	88
10	يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المناولة والاستلام	88
11	يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الطبطبة	90
12	يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الطبطبة	90
13	يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التصويب	92
14	يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التصويب	92
15	يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ونسبة الخطأ للاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد	99

ثبت الاشكال

رقم الشكل	العنوان	الصفحة
1	يوضّح اختبار المناولة والاستلام بكرة اليد	66
2	يوضح اختبار الطبطبة	67
3	يوضح اختبار دقة التصويب	69
4	يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار التفكير الابداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة	87
5	يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار المناولة والاستلام للمجموعتين التجريبية والضابطة	89
6	يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار الطبطبة للمجموعتين التجريبية والضابطة	91
7	يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار التصويب للمجموعتين التجريبية والضابطة	93
8	يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية لاختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الاساسية بكرة اليد بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية	100

ثبت الملاحق

رقم الملحق	العنوان	الصفحة
1	أسماء الخبراء الذين أسهموا في الوحدات التعليمية وتحديد اختبارات المهارات الأساسية بكرة اليد.	117
2	قائمة بأسماء فريق العمل المساعد الذين تمت الاستعانة بهم في إجراء الاختبارات.	118
3	استبانة تحديد اهم اختبارات المهارات الاساسية بكرة يد.	119
4	مقياس التفكير الابداعي	121
5	الوحدات التعليمية وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة.	124
6	كتاب تسهيل مهمة.	125
7	دليل استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة.	126
8	التمرينات المهارية.	133
9	دليل مدرس التربية الرياضية.	140
10	نماذج من صور التجربة.	141
11	الوحدة التعليمية التجريبية.	142
12	الوحدات التعليميـــــة.	144

الباب الاول

1 – **التعريف بالبحث**

1 – 1 **المقدمة وأهمية البحث**

1 – 2 **مشكلة البحث**

1 – 3 **أهداف البحث**

1 – 4 **فرضا البحث**

1 – 5 **مجالات البحث**

1 – 5 – 1 **المجال البشري**

1 – 5 - 2 **المجال الزماني**

1 – 5 – 3 **المجال المكاني**

1 – 6 **تحديد المصطلحات**

1 – **التعريف بالبحث**:

1 - 1 **مقـــدمة البحـــث وأهمـيـتـهُ**:

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

حيث شهدنا تغيرات كثيرة في حياتنا صاحبتها تحديات في مختلف نواحي الحياة المتمثلة بثورة معلوماتية وانفجار تقني تكنولوجي، كان لابد من استغلاله في العملية التعليمية بشكل موسع حيث يعد أحد أهم العوامل المهمة في نجاح العملية التعليمية ، وذلك عن طريق إمكانية المدرس في إيصال المادة الدراسية الى اذهان الطلاب، وذلك سيعتمد على كيفية تعامل المدرس مع ما يملكه من الخبرة وأجهزة وأدوات مساعدة لإخراج الدرس فضلاً عن الاختيار السليم للطريقة أو الأسلوب التعليمي الذي يتلائم مع قدرات المتعلمين ويلبي ميولهم ورغباتهم الخاصة كما يضمن مشاركة الطلبة جميعهم وإعطائهم الفرصة المتكافئة في الأداء بشكل يخدم تنمية المهارات والارتقاء بها بأقل جهد ووقت ممكنين.

لذا كان من الضروري الاهتمام بطرائق التدريس على وفق الاسس العلمية لذا فقد وجد المختصون ان التطور السريع للألعاب الرياضية جاء نتيجة الطرق العلمية الحديثة في التعلم ومنها التعلم الالكتروني.

يُنظر إلى التعلم الإلكتروني على أنه أحد الأنماط المتقدمة لما يشار إليه عمومًا بالتعلم عن بعد، ولا سيما التعلم المستند إلى الإنترنت تعلم الويب ، وتعلم الكمبيوتر ، والفصول الدراسية الافتراضية ، ودروس توصيل المحتوى عبر الإنترنت ، والصوت والفيديو ، وهي العامل الحاسم في تقديم المحتوى التعليمي وإيصال المفاهيم والمعلومات وهي تقدم المعلومات للمتعلمين بأقصى فائدة وأقل جهد وأقل وقت ، كما ويعتمد التعلم الإلكتروني على بيئة إلكترونية رقمية متكاملة تقدم المنهج من خلال الشبكات الإلكترونية، وهنا يبرز دور استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة وهي اكتشاف النشاط تعليمي الذي يعتمد على العمليات التي تبحث بشكل فعال في الويب بالكامل ، والوصول إلى المعلومات بطريقة مباشرة بأقل جهد ووقت وبذلك تساعد المتعلم في تنمية مهارات التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الاساسية .

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

ولأن المهارات الاساسية في كرة اليد متعددة وتعد بمثابة العمود الفقري لها فان تعلمها وإتقانها يحتاج الى وقت طويل وخصوصًا للمبتدئين، لهذا يجب الاهتمام الكلي بمراحل تعليم

المهارات الاساسية واتباع الخطوات الصحيحة من حيث تقديم المعلومات المعرفية الكاملة حول اداء المهارة وتقديم النموذج المثالي للأداء والتدرج في التعلم والربط بين الوحدات التعليمية، أذ يتطلب من المتعلم الكثير من النشاط العقلي لأدراك ما مطلوب منه لتحقيق الاداء الصحيح للمهارة.

إذ تكمن أهمية الدراسة باستخدام وحدات تعليمية مدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد لطلاب، والتي تعتمد على اهتمام الطلبة وزجهم في نشاط فعال ومؤثر في التعلم ومن خلال الموارد والمواقع الإلكترونية المختارة بعناية والمعدة مسبقًا من قبل الباحث ، الذي يتم تزويد الطلاب بمهام تمكنهم من بناء المعرفة واكتسابها باستخدام مهارات التفكير العليا ، مما يشجع الطلاب على أداء المهام الموصوفة بطريقة عميقة ومدروسة ويعطي القدرة على التحقيق الهدف المطلوب، إذ إنها تقوم بتوفير الوقت والجهد وتساعد الطلاب على تعزيز جهودهم في الاتجاه المطلوب للنشاط الذي يقومون به دون تشتيتهم بالتالي مما يؤدي الى تنمية قابلياتهم الابداعية وتعلم المهارات الاساسية بكرة اليد .

1 – 2 **مشكلة البحث**:

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

وأظهر استطلاع للآراء من خلال مقابلات شخصية قام بها الباحث مع بعض الاساتذة المختصين بكرة اليد في المدارس الثانوية في محافظة ديالى ،حيث أوضحوا ان الطلاب

واجهوا صعوبة في إتقان بعض المفاهيم الاساسية حول كرة اليد، وتم التأكيد على انهم يواجهون أنماطاً جديدة من التعليم تختلف عن مرحلة التعليم الابتدائي، وأعربوا عن تشجيعهم باستخدام الوسائل الحديثة في العملية التعليمية من خلال استخدام طرق التدريس المدعومة بالجانب التكنولوجي بما يواكب عملية التطور الحديثة في التعليم ويتم ذألك عن طريق القيام بجولات استكشافية باستخدام شبكة الانترنت العالمية تساهم في تسهيل الجانب التعليمي للمادة، مما يشير هذا إلى استخدام وسائل تعليمية حديثة مساعدة لطرق التدريس التقليدية المستخدمة والتي لا تسمح للطلاب بتخيل شكل الأداء الفني لمهارة كرة اليد التي يدرسونها ، مما يشير إلى أن آلية الربط بين الجوانب المعرفية والتطبيقية غير صالحة.

إذ تمثلت مشكلة البحث الرئيسة بعدم الاهتمام بطرق التدريس الحديثة وكذألك وجود تذبذب في بعض القدرات الابداعية وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد لطلبة الصف الثاني متوسط، لذا ارتأى الباحث الخوض في هذه المشكلة وكذلك محاولة وضع الحلول المناسبة لها من خلال استعمال وسائل تعليمية حديثة متمثلة باستخدام وحدات تعليمية مدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة من اجل رفع مستوى تنمية هذه القدرات العقلية الإبداعية والمهارات الاساسية بكرة اليد.

1 – 3 **أهداف البحث**:

1. اعداد وحدات تعليمة وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة لتطوير التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب.
2. التعرف على تأثير الوحدات التعليمة وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب.
3. التعرف على نسبة التعلّم الحاصلة لدى المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات البحث.

1 – 4 **فرضا البحث**:

- ❖ وجود فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية وللمجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب ولصالح الاختبارات البعدية.
- ❖ وجود فروق ذات دلالة احصائية في نتائج الاختبارات البعدية في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.

1 – 5 **مجالات البحث**:

1 – 5 – 1 المجال البشري: – طلاب الصف الثاني متوسط (متوسطة اول حزيران للبنين) للعام الدراسي (2022 – 2023)، قضاء بعقوبة – محافظة ديالى.

1 – 5 – 2 المجال الزماني: – للمدة من (4 / 2021/11) ولغاية (20 / 6 /2023)

1 – 5 – 3 المجال المكاني: – ساحة وصفوف متوسطة اول حزيران للبنين/ بعقوبة/ ديالى/ العراق.

1 – 6 **تحديد المصطلحات**:

1. استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة:

" وهي نشاط تربوي يعتمد على البحث عن المعلومات والاستعانة بالشخصية الافتراضية (Avatar) بهدف تنمية قدرة المتعلم الذهنية بما فيه من مراحل للفهم والتحليل والتركيب والتقويم، ويستند في كل مهامه على مصادر تعلم مرئية مجسمة قد ترى من خلال نظارة خاصة أو من خلال نظارة تشكيل الفراغ (glasses Space) ذات العرض الافتراضي المجسم"(1).

---

(1) خالد محمد فرجون؛ الرحلات المعرفية المجسمة عبر الويب، ط1 (القاهرة، دار الوطن العربي للطباعة والنشر، 2014)، ص29.

2.التفكير الإبداعي: –

بأنه" الأسلوب الذي يستخدمه الفرد في انتاج أكبر عدد ممكن من الافكار حول المشكلة التي يتعرض لها (الطلاقة الفكرية)، وتتصف هذه الأفكار بالتنوع والاختلاف (المرونة) وعدم التكرار أو الشيوع (الاصالة)"[2].

(2) ثائر غباري وخالد أبو شعيرة؛ القدرات العقلية بين الذكاء والابداع، ط1 (عمان، المجتمع العربي للنشر والتوزيع، 2010)، ص 217.

الباب الثاني

2 – الدراسات النظرية والدراسات السابقة.

2 – 1 الدراسات النظرية.

2 – 1 – 1 المناهج الإلكترونية (تكنولوجيا التعليم)

2 – 1 – 1 – 1 أهمية المناهج الإلكترونية (تكنولوجيا التعليم)

2 – 1 – 1 – 2 خصائص المناهج الإلكترونية (تكنولوجيا التعليم)

2 – 1 – 1 – 3 أهداف المناهج الإلكترونية (تكنولوجيا التعليم)

2 – 1 – 1 – 4 دور المدرس في المناهج الإلكترونية (تكنولوجيا التعليم)

2 – 1 – 1 – 5 فوائد المناهج الإلكترونية (تكنولوجيا التعليم)

2 – 1 – 2 استراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة

2 – 1 – 2 – 1 نشأة استراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة

2 – 1 – 2 – 2 مفهوم استراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة

2 _1 _2 _3 انواع الويب كويست (web quest) المجسمة

2_ 1_2 _4 خطوات استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة:

2 – 1 – 2 – 5 خصائص استراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة

2 – 1 – 2 – 6 مميزات استراتيجية الويب كويســـــت (web quest) المجسمة

2 – 1 – 3 التفكير الابداعي.

2 – 1 – 3 – 1 مفهوم التفكير الابداعي

2 – 1 – 3 – 2 **مراحل التفكير الابداعي**

2 – 1 – 3 – 3 **مكونات التفكير الابداعي**

2 – 1 – 3 – 4 **العوامل المؤثرة في التفكير الابداعي**

2 – 1 – 3 – 5 **اهمية التفكير الإبداعي في المجال الرياضي**

2 – 1 – 4 **المهارات الأساسية بكرة اليد مفهومها وانواعها**.

2 – 1 – 4 – 1 **المناولة من فوق مستوى الكتف**

2 – 1 – 4 – 2 **الطبطبة**

2 – 1 – 4 – 3 **التصويب حسب حالة جسم الاعب**.

2 - 2 **الدراسات السابقة**.

2 - 2 =1 **دراسة** (**ولاء عبد الفتاح نعمة الله**، 2015).

2 - 2 - 2 **دراسة** (**رقية حمزة كناوي**، 2016).

2 - 2 - 3 **دراسة** (**علاء عمر محمد**، 2020).

2 -2-4 **مناقشة الدراسات السابقة**.

2-2-5 **أوجه الافادة من الدراسات السابقة**.

2 – **الدراسات النظرية والدراسات السابقة**:

2 – 1 **الدراسات النظرية**:

2 – 1 – 1 **المناهج الالكترونية** (**تكنولوجيا التعليم**):

يختلف الجيل الحالي عن الأجيال السابقة من حيث أنهم ولدوا في بيئة تستخدم التكنولوجيا في كل جانب من جوانب حياتهم، فإن هناك حاجة لمواكبة هذا التطور التكنولوجي وتطوير النظم التعليمية ودمج التكنولوجيا في المناهج الدراسية، فالتعليم ركيزة أساسية لبناء المجتمعات وإنتاج أجيال ذات مهارات عالية، على هذا النحو، فإن العديد من البلدان مهتمة بجودة التعليم وتغيير أساليب التدريس التقليدية واستخدام وسائل تكنولوجيا التعليم الحديثة ودمج التكنولوجيا في المناهج الدراسية لتوفير بيئات تعليمية تفاعلية، كما أنه يزيد من خبرة الطلاب والمدرسين الذين يعملون مع تكنولوجيا التعليم.

يشير (Chandler،2010) "مصطلح دمج التكنولوجيا في مناهج المدارس إلى استخدام الوسائل التعليمية المطورة في النظام التعليمي. وهو عبارة عن عملية دمج بين التعلم الإلكتروني والتعليم التقليدي في الفصل الدراسي من خلال الاعتماد على التقنيات التكنولوجية الحديثة مثل شبكة الإنترنت وأجهزة الكمبيوتر ووسائل التواصل الاجتماعي، أضافة إلى التفاعل بين الطلاب والمعلمين من خلال هذه الوسائل" [1].

ولتطبيق التعلم الالكتروني بالمدارس نحتاج إلى ما يسمى بالمناهج الالكترونية، فالمنهج الالكتروني " هو عملية رقمنة المنهج بكامل عناصره ومحتوياته، ويعتمد المنهج على الانترنت وعلى استخدام الوسائط المتعددة فيتضمن رسومات عالية الوضوح ومقاطع الفيديو

---

(1) **Chandler O'Brien، A.، & Unsworth، L; Towards a 3D digital multimodal curriculum for the upper primary school. (Australian Educational Computing، 2010) p34.**

والرسوم المتحركة والمحاكاة والدروس التفاعلية والمختبرات الافتراضية، ويتم من خلاله تقييم الطلبة الكترونيا أيضا" [1].

ويؤكد لنا (Abbay،2019) "انه من خلال المناهج الالكترونية نستطيع خلق منهج مثري للتعلم يكون المتعلمون قادرين خلاله على التفكير النقدي وحل المشكلات والابتكار والمرونة والتواصل والتعاون من خلال اتصال متزامن مع مجتمعهم والعالم الأوسع" [2].

2 – 1 – 1 – 1 **أهمية المناهج الالكترونية**:

تظهر أهميتها في تحسين العملية التعليمية حيث يذكر (محمد، 2014) " ان المقرر الالكتروني له دور ايجابي وتفاعلي في التعليم، ويمكن الحصول على كم هائل من المعلومات من خلاله" [3].

ويرى (اسماعيل، 2009) "أن أهمية المناهج الالكترونية تأتي من إضافة طابع شخص على المعرفة ومساعدته على الابتكار المعلوماتي واستخدام الوسائط المتعددة المتنوعة لعرضه، كذلك فإن محور تركيز الطلاب فيه يكون على المحتوى والتعلم البناء النشط بدلا من تذكر المحتوى"[4].

ويؤكد (Lopes،2007) "أن أهميته تتجلى في أنه يعزز من عملية التعلم ويزيد من اتجاه الطلاب نحو المادة الدراسية من خلال بناء بيئة تعليمية غنية بخدمات الاتصال، ويحدد أهدافا تعليمية موجهة وتفاعلية، ويسهم في تعديل المحتوى وتخطيطه من خلال إعداد

---

(1) **Choppin Carsons، Bory Cerosaletti; A Typology for Analyzing Digital Curricula in Mathematica Education. (International Journal of Education in Mathematics، Science and Technology، 2014) p 25.**

(2) **Abbey Lorenz; The digital curriculum. (In ITEC Conference Coralville، USA، 2019) p16.**

(3) **محمد احمد سالم؛ تكنولوجيا التعلم والتعليم الرقمي، ط1 (جامعة الزقازيق، مكتبة الرشد، 2018)، ص65.**

(4) **اسماعيل الغريب؛ المقررات الإلكترونية: تصميمها – إنتاجها – نشرها – تطبيقها– تقويمها، ط1 (القاهرة، عالم الكتب، 2009)، ص34.**

المقرر الالكتروني، أنها تسهم في تنمية الاتصال والمهارات الاجتماعية لدى التلميذات وتنمي مهارات التفكير من خلال جمع المعلومات وتصنيفها ونقدها"[1].

وترى(اسراء،2017) "أن أهمية المنهج الالكتروني تأتي من مرونته وسهولة التعامل معه، وزيادة التلميذ الايجابي، والمشاركة بالراي في المحتوى التعليمي المقدم، واستخدام أكثر من طريقة للتعلم، ورفع مستوى أداء الطلاب عن طريق استشارة رغبتهم في التعلم بطريقة مشوقة ومحفزة، نظرا لاشتماله على العديد من الوسائط المتعددة، وسهولة التواصل والتفاعل بين الطالب والمعلم، وبين الطلاب وزملائهم"[2].

2 – 1 – 1 – 2 **خصائص المناهج الالكترونية**:

تتمثل خصائص المنهج في النقاط الاتية [3]: –

1. استخدام الوسائط المتعددة من أهم خصائص المنهج الالكتروني بعكس المنهج التقليدي الذي يعتمد على الكتاب والمعلم بشكل كبير.
2. المنهج الالكتروني يتيح من زيادة التفاعل بين المتعلم والمنهج بعكس المنهج التقليدي الذي يتسم بالجمود نوعا ما.
3. المنهج الالكتروني يزيد من الاتصالات بين الطلبة ويزيد من التعلم التعاوني بشكل أكبر من المنهج التقليدي.
4. التقييم والإبلاغ عن تقدم الطلبة بشكل مستمر بالمنهج الالكتروني ومن خلاله يتم أيضا الإبلاغ عن النتائج بشكل أسرع من المنهج التقليدي.
5. المنهج الالكتروني يوفر عددا من الفوائد الاقتصادية فيمكن من خلاله أن ينقح المنهج بشكل أسرع من الطباعة في المنهج التقليدي وبالتالي تسلم المواد المعدلة بسرعة أكبر وبتكلفة اقل مقارنة بالمنهج التقليدي.

---

(1) Lopes; Ehucation Treatment of Children، (USA، The comprehensive library،2007)، p165

(2) اسراء محمد الشعبي؛ استخدام الذكاءات المتعددة في تنمية المفاهيم الرياضية، ط2 (السعودية، جامعة ام القرى، 2018)، ص128.

(3) Choppin Carsons ،Bory Corselette ; previously mentioned source ،2014 ،p28.

2 – 1 – 1 – 3 **أهداف المناهج الالكترونية**:

يهدف المنهج الالكتروني لتصميم مناهج دراسية بطريقة الوحدات الدراسية ووضعها على موقع الانترنت وذلك من اجل تحقيق الاهداف الاتية [1]: –

1. نشر الثقافة الحاسوبية بين الطلاب.
2. اتاحة الفرصة للطالب للعودة الى الدروس السابقة ومتابعة تقدمه.
3. حل مشكلة الغياب لدى الطلاب وفوات الحصص عليهم.
4. وضح أنشطة مصاحبة للمنهج.
5. وضع روابط للموضوعات التي يرغب الطالب في معرفة المزيد عنها(أثرائية).
6. تجنب مشكلات طرق التدريس التقليدية لضمان دافعية التعلم بواسطة التقنية.
7. مرونة التعلم (في كل مكان وزمان).

2 – 1 – 1 – 4 **دور المدرس في المناهج الالكترونية**:

أن أدوار المدرس والطالب ستتحول ملامحها في العصر الالكتروني تحولاً يعكس طبيعة بيئات التعلم الجديدة وكيفية التعامل معها، وبناءً على التحول في نموذج التعليم الافتراضي يتوقع التربويون تحولاً جوهرياً في دور المدرس ولعل أهم هذه التحولات تتركز فيما يلي [2]: تحول المدرس من مقدم للمعلومات إلى موجّه ومدرب وميسر للتعلم.

1. التحول من المدرس الملقن إلى المرشد الأكاديمي لطلابه.
2. تحول المدرس من العمل الفردي إلى عضو في فريق تعاوني.
3. تحول المدرس من مصدر للمعلومات إلى مستشار معلوماتي.
4. تحديد المواضيع للرحلات المعرفية.

---

(1) مطاوع احمد (واخرون)؛ مناهج المدرسة الابتدائية بين الحداثة والجودة، ط1(الرياض، مكتبة المتنبي، 2019) ، ص55.

(2) وليد سالم محمد الحلفاوي؛ التعليم الإلكتروني تطبيقات مستحدثة، ط1(القاهرة، دار الفكر العربي، 2017) ،ص76.

5. اختيار المواقع المناسبة والتأكد من خلوها من روابط دعائية لمواقع اخرى غير جيدة.
6. تهيئة البيئة من أجهزة والتأكد من اتصالها بالإنترنت.
7. توزيع المجموعات بشكل متكافئ.
8. توزيع المهام واعلانها للطلاب.
9. تحديد توقيت الرحلة في حال كونها رحلة قصيرة فتكون بنفس الدرس وان كانت رحلة طويلة فتستمر لعدة دروس.
10. متابعة وتوجيه الطلاب للعمل التعاوني وتذليل الصعوبات في الرحلة حال وجودها.
11. استقبال نتائج الرحلة وترك المجال للنقاش للطلاب.
12. التقييم للنتائج وربط المحاور للدرس من قبل المعلم.
13. تقييم استراتيجية الرحلة من قبل الطلاب وتدوين ملاحظاتهم.

2 – 1 – 1 – 5 **فوائد المناهج الالكترونية للطالب**:

فاعلية المنهج الإلكتروني تميل إلى التنوع في وظيفة محتوى المقرر والخطة التوجيهية التي تنفذ مع المقرر الإلكتروني، ويحدد التوجيه التعليمي للإيفاء بالمعايير التعليمية المقبولة وتتنوع فوائده للتلميذ كما يلي [1]:-

1. يساعد هذا المنهج في تدريب الطلاب على مهارات التواصل وصنع واتخاذ القرار.
2. يعطى هذا المنهج للطلاب فرصة حقيقية للتعلم.
3. ارتفاع أداء الطالب بزيادة تفاعله مع عناصر التعليم الإلكتروني الأخرى.
4. يزيد فرص تفاعل الطالب مع استخدامه للبرامج التوجيهية.
5. يقدم فرص تعليمية توجيهية للطالب في أي مكان غير متاحة بالمقرر التقليدي.

---

(1)**زكي صالح (وآخرون)؛ المقررات الإلكترونية والتحصيل المعرفي،ط2 (القاهرة، دار الفكر العربي، 2015) ،ص 85**
.

2 – 1 – 2 – 1 نشأت استراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة:

أتت فكرة الرحلات المعرفية من قبل (بيرن دودج) الاستاذ الباحث بجامعة سان دياغو بولاية كاليفورنيا، إذ عرفها (Dodge،2006) " بأنها نشاط استقصائي محدد وموجه يساعد الطلاب على التعلم من خلال جمع وتحليل وتقييم المعلومات المستمدة من شبكة الانترنت والمنتقاة مسبقة من قبل المعلم" [1].

وبذلك تعد الرحلات المعرفية (web quest) نظام استراتيجي تربوي بنائي استكشافي يمكن استخدامه في جميع المراحل الدراسية، وبمشاركة توم مارش تم تطوير فكرة الرحلات المعرفية وتعميم فكرتها على نطاق أوسع من خلال تقديم عروض وورش عمل في جميع انحاء العالم بالإضافة الى الموقع الالكتروني الخاص بالمؤسس بيرن دودج [2] وأخذت هذه الفكرة في الانتشار في كثير من المؤسسات التعليمية بأوروبا والولايات المتحدة الأمريكية باعتبارها طريقة حديثة للتعليم من خلال البحث عبر الويب[3] .

2 – 1 – 2 – 2 مفهوم استراتيجية الويب كويســـت (web quest) المجسمة:

ويقصد بكلمة Web الشبكة العالمية العنكبوتية (الانترنت) وبمعناه في اللغة الانجليزية (elements interconnected of system A complex) أي نظام معقد من العناصر المترابطة، وكلمة Quest بمعناه الحرفي باللغة الانجليزية (A long search for something that is difficult to find) البحث الطويل عن شيء من الصعب العثور عليه، وقد أورد عدد كبير من الباحثين على شبكة الانترنت الترجمة العربية لمصطلح مثل

---

(1) **Dodge; WebQuests: http://www.portal web quests.net/pdfs/cf001pd.f (Retrieved ، 2016)، p21.**

(2) http://www.web questsdsu.edu.

(3) طلبة عبدالحميد عبد العزيز؛ التعليم الالكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم، ط1 (المنصورة: المكتبة العصرية، 2010) ، ص76 .

"الرحلات المعرفية عبر الويب أو رحلات التعلم الاستكشافية أو تقصي الويب أو مهام الويب أو البحث الشبكي [1].

فتعرف استراتيجية الويب كويست (Web quest) المجسمة "بأنها نشاط تربوي يعتمد البحث عن المعلومات والاستعانة بالشخصية الافتراضية Avatar بهدف تنمية قدرة المتعلم الذهنية بما فيه من مراحل للفهم والتحليل والتركيب والتقويم، ويستند في كل مهامه على مصادر تعلم مرئية مجسمة قد ترى من خلال نظارة خاصة أو من خلال نظارة تشكيل الفراغ glasses Space ذات العرض الافتراضي المجسم" [2].

ويعرف (Vickers ،2010) الرحلات المعرفية الافتراضية ثلاثية الأبعاد "بأنها رحلة معرفية استكشافية تدمج الرحلة المعرفية مع العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد" [3].

من خلال ذلك يتضح أن استراتيجية الويب كويست (Web quest) المجسمة يتم فيها دمج الويب كويست مع عالم الحياة الثانية من خلال بيئة تعلم قائمة على الدعم والمناقشة والاستفسار والتعاون في وسط افتراضي ثلاثي الأبعاد يصمم في شكل مهام وتساؤلات حقيقية يكلف بها الطلاب حيث تنفذ من خلاله العديد من المهام، ويعتمد نجاح الويب كويست على المناقشة والاستفسار والتعاون والتفاعل بين هذه الشخصية الافتراضية وأفراد كل مجموعة لتنفيذ المهمة التي كلفت بها لتنمية مهارات التفكير التوليدي والبحث التعاوني الإلكتروني لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة[4].

ولأن الترجمات العربية يمكن أن تكون مجازية أو غير دقيقة، لأنها قريبة من الناحية المفهومية من تعريفات محركات البحث المختلفة وبعيدة عن مفهوم(Web quest)، لذلك

---

(1) **Duckett ; "Oxford Dictionary of English" (2nd edition، revised، 2006) Vol. 20، pp. 32.**

(2) **خالد محمد فرجون؛ الرحلات المعرفية المجسمة عبر الويب، ط1 (القاهرة، مكتبة الوطن العربي للطباعة، 2017) ، ص29.**

(3) **Vickers; Virtual Quests،(Computer resources for language learning .Vol 3)، P87.**

(4) **مصدر نفسه، 2017، ص29.**

يفضل الباحث إما استخدام المصطلح انجليزياً كما هو ويب كويست (Web quest) أو المصطلح الاشهر عربياً (الرحلات المعرفية) خلال هذه الدراسة.

2_1_2_3 انواع الويب كويست (web quest) المجسمة

1. الويب كويست قصيرة المدى: ومدتها تتراوح بين حصة واحدة وأربع حصص ويهدف هذا النوع من الرحلات إلى أن يكون المتعلم قادرا على إستيعاب قدر معين من المعلومات في فترة زمنية معينة [1]. (1)
2. الويب كويست طويلة المدى: وهي ذلك النوع من الرحلات التي يمكن أن تمتد لعدد من الأسابيع إلى ما يقارب الشهر أو وحدة دراسية كاملة بينهما إرتباط ويهدف هذا النوع من الرحلات إلى إكساب الطالب مهارات التحليل المتعمق، وكذلك العديد من المصطلحات والمفاهيم مما يساعد على زيادة تقدير الطالب للمادة الدراسية

2_1_2_4 خطوات استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة:

وقد حدد (خالد فرجون ٢٠١٤) مكونات الويب كويست (web quest) المجسمة، وقد اشتمل هذا النموذج على ست خطوات على النحو التالي [2] (2):

- **المقدمة Introduction:**

يقدم هذا الجزء للمتعلمين ما سوف يدرسونه عبر الرحلة المعرفية، وما سوف يفعلونه ويؤدونه من عمليات وأنشطة أثناء التعلم لتعطى للمتعلم خلفية كاملة عما يتوقع أن يتعلمه. وقد حدد (Halat,2008) واحدة من أهم الخصائص التي يجب أن تتوافر في هذا الجزء وهي عرض الأنشطة والموضوعات الأساسية التي سيتم تناولها بطريقة قصة أو سيناريو توضح للمتعلم العلاقات البينية بين الموضوعات وترتيب عرض الأنشطة [3].

بعض العناصر التي يجب أن تراعي عند تصميم المقدمة أهمها:

---

(1)**Cattel, R, Nodell, J.: Web Quests: Teachers and students as Global Literacy Explorers Paper Presented at the Annual Meeting of the Connecticut Reading Association November .14, 2002, Cromwell, CT,2002.**

(2) **خالد محمد فرجون ، مصدر سبق (2017)؛ ص23**

(3)**Halat,E.(2008). The Effects of Designing Webquests on Motivation of Pre-Service Elementary School Teachers, International Journal of Mathematical Education in Science and Technology, 39 (6). 763-802.**

-الصياغة اللفظية الواضحة والمفسرة.

-الإتاحة للتقويم وإبداء الرأي.

-تعريف المتعلم بالعمل التعاوني وتوزيع الأدوار.

-زيادة تشويق المتعلمين وإثارة دافعيتهم.

• المهام Tasks:

يعد هذا الجزء الأهم والرئيس في الويب كويست، والذي يتضمن المهام الرئيسة والفرعية المتعددة والمنظمة والمرتبة جيدا تحت كل موضوع من الموضوعات المراد تعلمها، بحيث يبدأ المتعلم بالمهمة الرئيسة والتي يحتاج المتعلم إلى تجزئتها إلى مجموعة من المهام البسيطة والصغيرة، بحيث ينجز المهام الفرعية واحدة تلو الأخرى حيث يصل إلى الناتج النهائي للمهمة الرئيسة التي قد تكون حل لمشكلة ما أو إجابة عن سؤال مفتوح النهاية أو تطوير منتج تعليمي معين.

• العمليات Process:

هذا الجزء يقدم للمتعلمين الدليل التعليمي الذي يصف بدقة جميع العمليات التي سيمر بها المتعلمين لإنجاز المهمة التعليمية الرئيسة، بحيث تجزأ العمليات الكبيرة إلى مجموعة من الخطوات الصغيرة المحددة والواضحة لتنفيذ كافة المهام الفرعية المحددة وذلك في مسار مخطط ومحدد (schweizer and kossow,2007) [1].

المصادر وفقا لتسلسل العمليات اللازمة لإنجاز المهمة الرئيسة مرورا بالمهام الفرعية واحدة تلو الأخرى في ذات المسار الذي يجب على الباحث أن يحدده وفقا للإستراتيجية التدريسية المتبعة، وطريقة تقديم دعامات التعلم (مباشرة/ غير مباشرة)، والطريقة المتبعة في تنفيذ المهام (فردية/ تعاونية) ما يرتبط بها من قواعد العمل وإستراتيجيات التقويم التي سيتم إتباعها مع كل طريقة، مواصفات المنتج النهائي، ودور كل متعلم في المهمة، بحيث تتكامل الأدوار التي سيقوم بها كل متعلم داخل المجموعة الواحدة لتنفيذ المهمة الرئيسة في حالة إتباع طريقة التنفيذ التعاونية.

---

(1)**Schweizer, H.and Kossow.B, (2007). Web quest; Tools for Differentiation. Gifted Child Today,30(1),29-35**

- **المصادر Resources:**

هذا الجزء يقدم للمتعلمين جميع المصادر المعرفية التي تتعلق بمهام الويب المطلوب تنفيذها، والتي تتضمن روابط المواقع الإلكترونية التي يحددها المعلم بناء على الأهداف المراد تحقيقها واحتياجات المتعلمين (حنان الشاعر، ٢٠٠٦) [1].

كما يجب أن يربط الرحلة بالمواقع بسهولة، وأن يقدم قائمة بالكلمات المفتاحية، كما يمكن أن تتضمن مصادر معلومات متاحة عبر قواعد بيانات متخصصة وتشمل (بحوث ودراسات منشورة وكتب ودوريات وفيديو مسجل ووسائط متعددة وبرنامج عروض تقديمي)، وهنا تحديدا يصبح دور العروض المجسمة مهماً حيث يساعد هذا التمثيل المجسم المتعلم على الرؤية الحقيقية وترجع أهمية المصادر إلى كونها تقلل الوقت والجهد الذي قد يضيعه المتعلم في القيام بعمليات البحث وسط الكم الهائل من المصادر المعرفية المتاحة عبر الويب (زينب أمين،٢٠١٥) [2].

بعض المواصفات التي يجب أن تراعى عند اختيار المصادر أهمها:

- الواقعية والتطابق مع الأصل.
- التنوع والتكامل مع غيرها.
- عرض المحتوى وفق وسائط متعددة بطريقة تساعد المتعلم على التفكير الناقد والابتكاري.
- مراعاة المنطق في تسلسل العرض، والاعتماد على الروابط لعدم الإكثار من التفاصيل التي تشتت المتعلم.
- مراعاة المرونة والتكامل بين عناصر الوسائط المتعددة المستخدمة.

---

(1)حنان محمد الشاعر (2006) . أثر إستخدام مدخل مهام الويب في تنمية بعض نواتج التعلم لدى عينة من طلاب الدراسات العليا بكلية التربية. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، المجلد (16)، 157- 192

(2)زينب محمد أمين . المستحدثات التكنولوجية " رؤى وتطبيقات". (القاهرة: دار التعليم الجامعي للطباعة والنشر). 2015 . ص 80

• **التقويم: Evaluation**

هذا الجزء يقدم للمتعلمين الأداة التي سيتم من خلالها تقويم أدائهم خلال رحلتهم المعرفية عبر الويب وتنفيذه للمهام المكلفين بها، بحيث يتم تقديم أدوات التقويم للمتعلمين قبل بدء التنفيذ لتعريفهم منذ البداية بنظام احتساب الدرجات على مختلف مراحل المهمة المكلفين بها، وكذلك لاطلاعهم على معايير القبول والرضا لما سيقومون به من إجراءات وما سيطورونه من منتجات تعليمية.

أن لأداة التقويم أهمية كبيرة، حيث تمكن المتعلمين من تقويم أنفسهم بأنفسهم وذلك عن طريق مقارنة ما قاموا به بالدرجات المحددة في الأداة لكل مهارة من المهارات التعليمية المستهدفة. وبذلك تكون هناك أداة حاكمة على سلوكياتهم ومرجعية فورية تساعدهم على بلوغ درجة الجودة المطلوبة والمتوقعة من قبل المعلم، كما يمكن استخدام هذه الأداة في تقويم أداء المتعلمين ومنتجاتهم من قبل بعضهم البعض مما يكسب المتعلمين القدرة على النقد ومهارات التقويم.

كما وصفت (حنان الشاعر ،٢٠٠٦) هذه الأداة بأنها تكون في الغالب بطاقة تقييم منتج تعتمد على معايير محددة والتي غالبا ما تكون عروض تقديمية، مواقع إلكترونية، تقارير شفهية أو مكتوبة، ويراعي أن ترفق بدليل المتعلم، والتقويم قد يتم للمتعلمين فرديا أو جماعيا في نفس المهمة وذلك حسب طبيعة المهمة والطريقة المتبعة لتنفيذها [1].

وقد أضاف كل من عبد (العزيز طلبة ،٢٠٠٩)، ووجدي جودة أن أداة التقويم يجب أن تكون مناسبة لطبيعة وأهداف المهام التعليمية المقدمة للمتعلم لتكون قادرة على قياس المهارات والمنتجات التي سيحققها المتعلمون، وأن تعطي للمتعلم الحد الأدنى والمتوسط والأعلى للأداء أو المنتج التعليمي [2].

---

(1)حنان محمد الشاعر. (٢٠٠٦). مصدر سابق. ص 55

(2)عبد العزيز طلبة عبد الحميد (٢٠٠٩). فاعلية إستخدام إستراتيجية تقصى الويب في تنمية بعض مستويات التفكير والقدرة على إتخاذ القرار نحو مواجهة تحديات التحديث العلمي والتكنولوجي. مجلة تكنولوجيا التعليم سلسلة بحوث ودراسات محكمة، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ١٩(١)، ٧٧-١٢٦.

• **الخلاصة Conclusion:**

هذا الجزء يقدم للمتعلمين ملخصا عن كل ما تعلموه أو كان من المفترض أن يتعلموه عبر الويب كويست الحالي.

وقد وصفت (حنان الشاعر، ٢٠٠٦) هذا الجزء بأنه نهاية للمهمة الحالية وبداية نحو مهمات أخرى، حيث يلخص كل ما تعلمه المتعلمون كمراجعة شاملة تساعدهم على تذكر ما تعلموه وكيفية نقله إلى مواقف تعليمية أخري، كما يدفعهم لمهام جديدة أعلى وأكثر عمقا فيما تعرضه من خبرات وما تنميه من مهارات، وذلك في إطار تحفيزهم على الاستمرار في التعلم تحقيقا لمبدأ التعلم مدى الحياة [1]

ويذكر (خالد فرجون، ٢٠١٤) أهم العوامل التي يجب مراعاتها عند تصميم هذا الجزء من الرحلة المعرفية كالآتي[2] :

- تحديد لإنجازات المتعلم أثناء الرحلة.
- تحديد معدل تفاعله مع زملائه ومع عناصر الرحلة.

2 – 1 – 2 – 5 **خصائص استراتيجية الويب كويســـت** (web quest) **المجسمة**:

تتميز بيئة الويب كويست (web quest) المجسمة بمجموعة من الخصائص الاتية [3]:

1. **الإبحار** / يعد الإبحار هو التقنية الأساسية في بيئة الويب كويست المجسمة التي تسهم في شعور المتعلم بالانغماس حيث يمكنه من التحكم في نقاط الرؤية، وتحديد الموضع والاتجاه، ويستطيع المتعلم أن يكون ملاحظا بدون حركة، أو مسافرا متنقلا بأساليب مختلفة كالسير على الأقدام أو محلقا، أو باستخدام في البيئة المركبة.

---

(1)**حنان محمد الشاعر . (٢٠٠٦). مصدر السابق. ص58.**

(2)**خالد فرجون، (2014)؛ مصدر سبق ذكره**

(3)**Serges Verhoven; Learning in a sheltered internet environment The use of webquests. (Journal of Learning and Instruction ،2019) P 423-432**

2. **القياسية/** يمكن تغيير مقاسات بيئة الويب كويست المجسمة وتغيير الحجم النسبي لكل مستخدم بما يتناسب مع العالم الافتراضي، حيث يسمح لكل مستخدم أن يكون في حجم الأشياء متناهية الصغر أو في حجم الأشياء بالغة الضخامة.
3. **زاوية الرؤية/** وهي تعبر عن قدرة المستخدم على تغيير النقطة أو الزاوية التي يرى البيئة من خلالها، وتحريك عينيه في أي مكان وفي أي زاوية.
4. **تفاعل المستخدم مع البيئة/** تتيح بيئة الويب كويست المجسمة للمستخدم إمكانية التفاعل مع أدواتها ومكوناتها.
5. **العمل والتعلم التعاوني/** تهدف بيئة الويب كويست المجسمة لإحداث مشاركات جماعية خلال مساحات افتراضية في نفس الوقت، وعلى هذا فإن المتعلمين يسعون إلى عمل أو تعلم تعاوني.
6. **التشاركية/** تعني تقاسم مجموعة من المتعلمين لبيئة افتراضية في الوقت نفسه بحيث يمكن لكل منهم أن يتفاعل مع هذه البيئة بمفرده، أو يتفاعل بوجود الآخرين حيث يقوم كل متعلم بأداء مهام معينة للوصول في النهاية إلى تحقيق الهدف التعليمي من بناء وتصميم هذه البيئة.
7. **الانغماس/** حيث يشعر المتعلم ضمن بيئة الويب كويست المجسمة بأنه في بيئة حقيقية، وتتوقف درجة شعور المتعلم بالانغماس على مجموعة من العوامل منها: توافر مجال واسع للرؤية حيث تكون أجهزة العرض من النوع المجسم، وفورية تقديم التغذية الراجعة إلى المتعلم.
8. **التمثيل/** وهو كائن يحاكي المتعلم داخل بيئة الويب كويست المجسمة يسمى (Avatar) ويتحكم المتعلم في أحداث هذه البيئة من خلاله كما لو كان متواجدا بالفعل داخلها، وتتم عملية تحريكه أنيا في اللحظة نفسها وهو ما يعرف بالتجسيد.
9. **الأدوات الافتراضية/** وتتمثل في كائنات افتراضية تتواجد ضمن مكونات بيئة الرحلات المعرفية الافتراضية ثلاثية الأبعاد، وتكون لها وظائف معينة ضمن النظام ككل.

2 – 1 – 2 – 6 مميزات استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة:

توجد عدة مميزات للويب كويست المجسمة هي[1]:-

1. القدرة على عرض تجارب وخبرات تعلم حقيقية عالية الجودة؛ من خلال تمثيل الواقع ثلاثي الأبعاد مما يزيد إحساس المتعلم بالمعايشة والتحكم في نفس الوقت، مع وجود مشاركات زملائه النشطة مما يمكنهم جميعا من حل مشكلات التعلم حيث يساعدهم ذلك في تخيل المشكلات وطرح حلولها وفهمها.
2. زيادة الإحساس بالانغماس والتواجد اللذين يحدثان نتيجة التجسيد في شكل كائن افتراضي لكل متعلم، وهذه الكائنات تتبادل التفاعلات والاتصالات مع بعضهم البعض، ومع المحتوى، ومع البيئة ذاتها.
3. زيادة الدافع والحافز للتعلم وذلك كنتيجة لزيادة درجة الواقعية التي يعيش فيها المتعلم ضمن البيئة حيث يجد ما يشبع رغباته الداخلية وما يتلاءم مع ظروفه الخارجية وبالتالي الإحساس بالانغماس العالي الذي يجعل لدى المتعلمين الرغبة في التعليم، والدافعية للتعامل مع المعلومات.
4. الواقعية: هناك عاملان بصريان مهمان للغاية في بيئة الويب كويست المجسمة وهما درجة الواقعية من خلال التغير الزمني والانتقال والتجول.
5. التغير السلس للصورة والذي يعكس حركة الرؤية أو حركة الكائنات حيث يبدو سلما بدرجة كافية ليزودنا بدرجة عالية من الواقعية.
6. توفير بيئة تعليمية إلكترونية انغماسيه تمكن المتعلم من اكتشاف الأماكن والأشياء التي يصعب الوصول إليها لخطورتها وتكلفتها العالية.

---

(1) **Schwarz Leibold; Toward Collaborative Information Seeking (USA. Workshop، Collaborative Search، 2018)، P254-255.**

7. توفير بيئة تعليمية فعالة تشجع المتعلمين على التساؤل حول الحقائق العلمية، والواقعية، فالتعلم فيها ليس مجرد عرض معلومات على المتعلمين، بل هو مصدر اهتمام واستمتاع بتغيير سلوكياتهم وانغماسهم في هذه البيئة.
8. مساعدة المتعلم على التفاعل مع الآخرين، والتفاعل أيضا مع الكائنات الافتراضية ضمن هذه البيئة عبر الإنترنت.
9. عرض المعلومات باستخدام منظور واقعي مما يساعد على جعل المعلومات أكثر واقعية ويجعل المتعلمين قادرين على التحصيل بسرعة أكبر
10. تنفيذ تجارب ومشروعات تعليمية متنوعة؛ حيث أنها بيئة قابلة للتحكم فيها وفي مكوناتها، وهي تشجع المتعلم على استخدام الكمبيوتر لتطبيق المعلومات بما تتيحه من أدوات التصميم، وأدوات تقديم عروض افتراضية، مما يعزز من الفاعلية في التعليم من خلال تصميم وتمثيل المعلومات ثلاثية الأبعاد كالبرامج متعددة الوسائل في البيئة الافتراضية مما يساعد على بناء خبرات تعليمية فعالة.
11. عرض العناصر ثلاثية الأبعاد؛ حيث تشاهد المحتويات التعليمية بثلاثة أبعاد هي الطول والعرض والارتفاع، ومن ثم يتعايش المتعلم مع هذه المعلومات ثلاثية الأبعاد، مما يحقق الخيال التعليمي للمتعلم، وبالتالي تقديم معلومات بصورة جذابة نحتوي على المتعة، والتسلية، والإثارة، ومعايشة المعلومات.

2 – 1 – 3 **التفكير الابداعي**:

2 – 1 – 3- 1 **مفهوم التفكير الابداعي**:

هناك تباين في تحديد أو وضع تعريف للإبداع وذلك لتعدد واختلاف وجهات نظر واتجاهات العلماء والباحثين في هذا الموضوع فأصحاب الاتجاه الأول، يرون في الإبداع نوعاً من السلوك يسهم في بروز انتاج يتسم بالجدية والتجديد والفائدة، وهي عملية تمر بعدة خطوات ومراحل محددة تبدأ بالإحساس بالمشكلة وتنتهي بالتوصل إلى الحل، ومن ابرز رواد

هذا الاتجاه (تورانس) الذي يعد الابداع عملية يصبح فيها الفرد أكثر حساسية للمشكلات وأوجه النقص أو فجوات في المعرفة والمبادئ الناقصة وعدم الانسجام وغير ذلك فيجد فيها الصعوبة ويبحث في الحلول ويقوم بتخمينات ويصوغ فروضها عن النواقص ويختبر هذه الفروض ويعيد اختبارها ثم يقدم نتائجه في آخر الأمر [1].

في حين يرى أصحاب الاتجاه الثاني أن الإبداع "هو قدرة عقلية تكشف عن شيء جديد وبالتالي تعرفها وقياسها، ويرى (جلفورد) الذي يعد من أبرز ممثلي هذا الاتجاه أن الإبداع "عبارة عن تنظيمات أو تكوينات مؤلفة من عدد من القدرات العقلية المعرفية وإن هذه التنظيمات أو التكوينات تختلف فيما بينهما باختلاف مجال الإبداع" [2].

ويشير أصحاب الاتجاه الثالث إلى ان الإبداع "هو عملية ترتبط بالسمات الشخصية كالمثابرة والثقة بالنفس والإرادة والاستقلالية، وتأكيد الذات على افتراض ان هذه السمات صيغة فيها يبدع المبدعون"[3].

ويتفق الباحث مع اصحاب الاتجاه الثاني الذي يذهب باتجاه ان الابداع هو قدرة عقلية مرتبطة باكتشاف الأشياء الجديدة عن طريق بناء المعارف والخبرات من خلال عمليات البحث والاستكشاف وهذا ما توكد عليه استراتيجية الويب كويست المجسمة.

عندما نريد ان نفهم التفكير الإبداعي علينا أولاً ان نعرف معنى المصطلح "وهو التفكير القائم على أسس علمية ويتمخض من منهاج مدروس متكامل وينمو ويتصف بالجدية، وهو تفكير منتج ناتج عن رغبة ملحة في التوصل إلى حلول مرضية لمشكلات المجتمع" [4].

---

(1)محمد صالح حسنين؛ التفكير الابداعي لدى المتعلمين، ط1 (القاهرة، دار الفكر العربي، 2019)، ص25.

([2])سعد الدين مصطفى؛ التعلم الصفي، ط1 (عمان، دار الفكر للطباعة والنشر، 2016) ص101.

([3])محمد صالح حسنين؛ نفس المصدر، 2019، ص26.

([4]) المصدر نفسه 2019، ص27

وهو أيضاً " تلك العملية التي ينظم بها العقل خبراته بطريقة جديدة لحل مشكلة معينة وهذا يعني نشاط عقلي في الصورة المعرفية" [1] والتفكير الإبداعي "هو أحد مستويات التفكير المختلفة، إذ يتميز بأنه معقد، ومن منطلق إن الإبداع يعني إمكانية أن يحقق الفرد شيئاً مألوفاً من شيء غير مألوف، وأن يحوّل المألوف إلى شيء غير مألوف، فقد أورد المتخصصون في ميدان التربية وعلم النفس تعريفات عدة لمفهوم التفكير الإبداعي وكان أقدم من طرحها بالتفصيل كل من (نيويل ،وسايمون) الذين رأوا فيه أنه ذلك الشكل الرفيع من أشكال السلوك الذي يظهر جيدا عند حل المشكلات" [2].

ويعرف الباحث التفكير الابداعي بأنه قدرة الفرد على وضع الحلول المناسبة لمشاكل يواجهها وذلك من خلال استخدام القدرات العقلية العليا.

2 – 1 – 3- 2 **مراحل التفكير الابداعي**:

في بداية القرن العشرين ساهم العالم (والاسَ) مساهمة فعالة في فهم ظاهرة الإبداع والعملية الإبداعية، وحدد لهذه النظرية أربع مراحل مهمة وهي [3]: –

1. مرحلة التحضير: تبدأ هذه المرحلة إذ يركز الإنسان أفكاره على حقيقة ما إذ تتجمع لديه أثناء زمن التركيز، ويتم فيها تعلم الحقائق والمهارات الضرورية ويتم من خلالها إجراء المشاهدات اللازمة وعلى أساسها يتم التفكير المبدع.
2. مرحلة التفريغ: وهي المرحلة التي يتم فيها تقدم ملموس نحو الهدف.
3. مرحلة الإيحاء: وهي المرحلة التي تتولد فيها الفكرة الإبداعية والانتاج الإبداعي.
4. مرحلة التحقق: وهي المرحلة التي يتم التحقق من صحة الفكرة والخطوات التي يجب ان يسبقها تحديد الهدف الذي يسعى المبدع الوصول إليه.

---

(1)محمود طافش؛ الابداع في الاشراق التربوي والإدارات المدرسية، ط1: (عمان، دار الفرقان للنشر والتوزيع، 2004) ص17.

(2)يحيى السيد إسماعيل الحاوي؛ الموهوب الرياضي والإبداع الحركي، ط1: (القاهرة، المركز العربي للنشر، 2004) ص72.

(3)جودت احمد سعادة؛ تدريس مهارات التفكير، ط1 (عمان، دار الشرق للنشر والتوزيع، 2003)، ص260.

2 – 1 – 3- 3 **مكونات التفكير الابداعي**:

إن تنمية الإبداع يتطلب منا تنمية القدرات أو المكونات التي تسمح للشخص بإدراك الموقف، وتصور ما يمكن ان يقوم به وكيفية تعديل وتغيير سلوكه بما يتناسب ومتطلبات ذلك الموقف، فكلما زادت معارفه وخبراته ومهاراته التي يكتسبها في أثناء عملية التعلم، كلما اتسعت أمامه أنماط سلوكية جديدة تسمح له بأن تكون استجابته صحيحة وهادفة، وعليه فإن المكونات الخاصة بالإبداع هي [1]:-

- الطلاقة
- المرونة
- الاصالة

أولاً/ الطلاقة: وهي القدرة على انتاج اكبر عدد ممكن من الأفكار الإبداعية وتقاس هذه القدرة بحساب عدد الافكار التي يقدمها الفرد عن موضوع معين في وحدة زمنية ثابتة مقارنة مع أداء الأقران، وهي القدرة على إنتاج عدد كثير من الافكار والكلمات وأساليب التعبير في الأشياء أي طلاقة الأفكار وطلاقة التداعي وطلاقة التعبير به، وهي بهذا المعنى تقاس بكمية الأفكار والكلمات أو المعاني والحركات يقدمها الشخص من موقف معين وخلال زمن معين" [2].

ثانياً/ المرونة: وهي مكون أساسي من مكونات الإبداع وهي تعبير أخر تمثل مرونة التفكير، ونفهم من خلال هذا المصطلح أيضاً عدم الجمود والقدرة على إعادة تشكيل الأفكار وتفسيرها لتلائم الموقف المعين، وهي القدرة على تغير الحالة الذهنية بتغير الموقف وهذا ما

([1])عدس عبد الرحمن ومحمد عبد الرحيم؛ المدرسة والتعلم التفكري، ط1 (عمان، دار الفكر للطباعة والنشر، 2000) ص33.

([2])محمد حسن علاوي؛ علم النفس التدريب والمنافسات الرياضية: (القاهرة، دار الفكر العربي، 2002) ص86-87.

يطلق عليه بالتفكير التباعدي وعكسها الجمود أو الصلابة أي التمسك بالموقف أو الرأي أو التعصب" [1].

ثالثاً/ الأصالة: وهي قدرة الفرد على التجديد وأعراضه عن الإذعان للمألوف المعتاد، وهي التميز في التفكير والقدرة على النفاذ إلى ما وراء المباشر والمألوف من الأفكار، وهي القدرة على إنتاج أفكار أو أشكال، أو صور جديدة ومتميزة وفريدة فكل أسلوب جديد ومناسب، ويحقق الغرض هو في الحقيقة سلوك إبداعي أصيل والفكرة تكون جديدة إذا لم تكن موجودة من قبل، أي إنّ أحداً لم يفكر فيها قبل صاحبها وفي ضوء ذلك يتبين لنا أن الأصالة تقاس بمدى قدرة الفرد على انتاج افكار غير مألوفة مسبقاً، وكلما قلت درجة شيوع الفكرة زادت درجة اصالتها" [2] .

2 – 1 – 3- 4 العوامل المؤثرة في التفكير الابداعي:

من العوامل المؤثرة على التفكير الإبداعي هي [3]:-

1. **الصفات الشخصية/** مثل المرونة والمبادرة والحساسية للمثيرات والجلد والدافعية الذاتية والاستقلالية والمزاجية، وتأكيد الذات والفكاهة، والسيطرة كالأفراد الذين يمتازون بمثل هذه الخصائص هم أكثر قدرة على الإبداع والابتكار.
2. **المحاكاة/** إن تقليد الاخرين والتقدير بالأنماط السلوكية السائدة لديهم يمتلك من فرص الابتكار والإبداع لدى الفرد، أما الميل إلى الاستقلالية والتميز وعدم الاكتراث بآراء الآخرين فمن شأنها ان تسهم في تطوير السلوك الابتكاري لديه.
3. **الرقابة/** تؤثر طبيعة البيئة التي ينشأ فيها الأفراد في تطور قدرات التفكير الإبداعي لديهم فالأفراد الذين ينشأون في بيئات متشددة تمتاز بالتسلط والنقد وعدم إفساح الحرية

([1])إبراهيم محمود الدملوجي؛ القدرات العقلية: (القاهرة، دار الفكر العربي، 2018) ص80

([2])عفاف احمد عويس؛ سيكولوجية الابداع عند الأطفال، ط 2 (عمان، دار الفكر للطباعة والنشر، 2003) ص52

([3])عماد عبد الرحيم الزغلول؛ مبادئ علم النفس التربوي، ط2 (الامارات، دار الكتب العربية، 2001) ص4.

بالتعبير عن الفكر والرأي يكون أقل قدرة على التفكير الإبداعي موازنة بالأفراد الذين ينشؤون في البيئات التي تقوم على التشجيع والدعم لهم.

4. **أساليب التربية والتعليم/** تسهم المدرسة في نشر الثقافة والمعرفة كونها احد المؤسسات التربوية والاجتماعية، فهي المكان الذي يلتقي فيه الأفراد من كل جزء من المجتمع ومختلف الانواع من الخبرات الجديدة للمعرفة التي تساهم في التغلب على المشكلات، والصعوبات التي يواجهونها في حياتهم الحاضرة والمستقبلية.

2 – 1 – 3- 5 **أهمية التفكير الإبداعي في المجال الرياضي**.

التفكير الإبداعي في الرياضة هو أحد المجالات الأساسية التي تحظى باهتمام خاص من الباحثين، تهدف هذه الرعاية إلى إظهار التنوع الاستثنائي والفريد للاستجابات الحركية للمثيرات ويمكن تطوير التفكير الإبداعي في المجال الرياضي من خلال تطوير الاستعدادات الخاصة التي تسمح للمتعلمين بتحقيق الإبداع في أدائهم، ومن خلال توافر العوامل المناسبة، ووفرة الفرص المستمرة، والمثابرة في الممارسة، والتيسير والتشجيع الاجتماعي، والتجارب والتمارين الناجحة. خاصة عندما يتبين أن الاختيار الصحيح للطريقة هو عامل مكمل ويعد درس التربية الرياضية المحور الاساس في تطوير قدرات المتعلمين البدنية والحركية والمهارية وقابلية المنافسة والتفكير والإرادة، ويؤدي المعلم دوراً كبيراً في تهيئة الأجواء التي تسهم في خلق الرياضي (الطالب) المبدع وذلك من خلال[1]:-

1. شجعه على خوض التحدي تلو الآخر لتحقيق الأداء المثالي.
2. تحفيز وتشجيع الرياضيين المتعلمين سواء بالمدح او بالمكافأة عند أدائه بصورة مميزة.
3. إعطائه مجالاً أوسع من الحرية في التحرك والأداء.
4. تعويد المتعلمين على احترام قدراتهم ومواهبهم.
5. تشجيع المهارات والقدرات والإمكانات وإثارة اهتمام المتعلمين.
6. تعويد المتعلمين على تقبل الخطأ ومواجهة الإخفاق والتكرار للمحاولات وبث الثقة.

---

(1) **إبراهيم محمود الدملوجي؛ مصر سبق ذكره، 2018، ص87.**

7. احترام أفكار المتعلمين واستفساراتهم واستجاباتهم مهما كان نوعها.

2 – 1 – 4 المهارات الأساسية بكرة اليد مفهومها وانواعها:

تُعدُّ المهارات الاساسية لأية لعبة جوهر أدائها والذي يميزها عن غيرها من الالعاب ولعبة كرة اليد واحدة من الالعاب التي لها مكوناتها المهارية في الهجوم وعلى اتقانها يتحدد نجاح أو فشل الفريق في المسابقات الرياضية والحصول على المراكز المتقدمة فيها ، وهذا ما يدعو المعنيين بتعليم وتدريب كرة اليد الى اجادتها واتقانها والوصول لأفضل مستوى من الاداء فهي تعد من المتطلبات المهارية للمتعلم لكرة اليد التي تتضمن جميع المهارات الاساسية للعبة ، وللمهارة عدة مفاهيم تستخدم بطرائق متعددة في أدبيات التعلم الحركي ، والمهارة هي " مهمة او عمل معين يعكس فاعلية عالية الاداء" [1] .

والمهارة هي " الاداء المتميز ذو المستوى الرفيع في مجالات الحياة كافة وهو بذلك يشمل الاداءات الناجحة كافة للتوصل الى اهداف مسبقة شريطة ان يكون هذا الاداء بالإتقان والدقة " [2]

إن الحديث عن المهارات الأساسية والقدرة على أدائها بسرعة وإتقان أمر مهم، ذلك لان المهارات الأساسية لكرة اليد تعد من العوامل الجوهرية لنجاح المتعلم، لذلك فأن القدرة على إتقانها يتوقف بشكل مباشر على رغبة المتعلم وتحمسه واقتناعه بالتدريب المنتظم مع التركيز، ذلك لان التدريبات المختلفة للمهارات تهتم بالتركيز على تحسين أداء المهارات الأساسية وهنا تصبح الرغبة والتركيز من جانب المتعلم أمراً مهماً" [3].

---

(1)يعرب خيون؛ التعلم الحركي بين المبداء والتطبيق، (بغداد، مكتبة الصخرة، 2010)، ص 17.

(2)نبيل محمود شاكر؛ علوم الحركة، (ديالى، مطبعة جامعة ديالى، 2015)، ص 258.

(3)ضياء الخياط ونوفل محمد؛ كرة اليد: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 2001) ص13.

إن لعبة كرة اليد هي كباقي الألعاب الفرقية لها مهاراتها الأساسية الخاصة بها والتي تعد بمثابة العمود الفقري للعبة وقد تطرقت العديد من المصادر العربية والأجنبية بصدد تحديد هذه المهارات، إذ تقسم المهارات الأساسية بكرة اليد إلى [1]:-

1. المناولة والاستلام.
2. الطبطبة.
3. الخداع.
4. التصويب.

وسيتطرق الباحث الى المهارات الاساسية بكرة اليد المرتبطة بموضوع بحثه: -

2 – 1 – 4 –1 **المناولة والاستلام**: -

المناولة هي احدى المهارات الاساسية وأكثرها استخداماً بلعبة كرة اليد فبواسطتها يجري مناولة الكرة من لاعب إلى آخر وصولا إلى الهدف وتعرف بأنها " مهارة تفيد بالربط بين المتعلم وزملائه المهاجمين بواسطة الكرة " [2].

ومن خلال المناولة يمكن " الوصول إلى هدف المنافس عدة مرات وتسجيل الأهداف عن طريق التصويب عكس الفريق الذي لا يجيد أفراده المناولة فان فرص وصولهم إلى هدف الفريق المنافس تكون قليلة وهذا بالتأكيد له تأثير غير إيجابي على عدد الأهداف المسجلة، من خلال حسن المناولة بين المتعلمين إذ يمكن إحداث الكثير من التغيرات بين صفوف المدافعين والتي يمكن من خلالها تسجيل الكثير من الأهداف" [3].

وتعد المناولة من فوق مستوى الكتف من أكثر أنواع المناولة استعمالاً في لعبة كرة اليد، وتؤدى هذه المناولة برفع الكرة فوق مستوى الكتف مباشرة بواسطة الرامية ومساعدة الذراع

---

(1)مفتي ابراهيم حماد؛ طرق تدريس العاب الكرات وتطبيقها في المرحلتين الابتدائية والاعدادية، ط1، (القاهرة، دار الفكر العربي،2000) ص228.

([2])محمد توفيق الوليلي؛ كرة اليد، (الكويت، شركة مطابع السلام، 1989) ص37.

([3])احمد عريبي عودة؛ كرة اليد وعناصرها الأساسية، (مالطا، شركة الجا، 1998) ص37

الأخرى. وتشكل الذراع الرامية زاوية قائمة من مفصل المرفق. ثم تدفع الكرة إلى الأمام مع أثران الكتف وامتداد الذراع أماماً في حركة متابعة خلف الكرة، أما وضع الساقين فيكونان للإمام والخلف إذ تكون الساق الأمامية معاكسة للذراع الرامية أثناء الرمي [1].

إذ قام الباحث باختيار المناولة من فوق مستوى الكتف لذا حرص على شرح المهارة بشيء من التفصيل إذ تؤدى هذه المناولة "برفع الكرة فوق مستوى الكتف مباشرة بواسطة الذراع الرامية ومساعدة الذراع الأخرى وتشكل الذراع الرامية زاوية قائمة من مفصل المرفق. ثم تدفع الكرة إلى الأمام مع دوران الكتف وامتداد الذراع أماماً في حركة متابعة خلف الكرة، أما وضع الساقين فيكونان للأمام والخلف إذ تكون الساق الأمامية معاكسة للذراع الرامية أثناء الاداء" [2].

2 – 1 – 4 – 2 الطبطبة: –

تعد الطبطبة من المهارات الاساسية في كرة اليد لما لها من دور كبير في التحكم بالكرة أو السيطرة عليها في إثناء الاداء وتعرف الطبطبة "بأنها توافق عضلي عصبي أعضاء الجسم وتؤدى باليد بتناسق وانسجام وسيطرة دون تصلب أو توتر، على شرط أن تستعمل في الزمان والمكان المناسبين كي لا تكون سببا في ضياع مجهودات الفريق وتستعمل الطبطبة في الحالات الاتية" [3]:–

1. عندما لا يوجد أي لاعب زميل في مكان مناسب تمرر إليه الكرة.
2. عندما ينفرد اللاعب المهاجم بحارس المرمى وليس أمامه سوى الهدف.

([1])ضياء الخياط ونوفل محمد؛ كرة اليد: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 2001)، ص32

([2]).ضياء الخياط ونوفل محمد؛ كرة اليد: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 2001)، ص32.

([3])كمال عارف ظاهر: كرة اليد (بغداد، مطبعة دار السلام، 1973)، ص113

ويوجد شكلان من طبطبة الكرة هما [1]:-

1-طبطبة الكرة لمرة واحدة / وتعني إسقاط الكرة على الأرض وإعادة لقفها مرة أخرى مع الإمساك بالكرة بيده واحدة أو باليدين.

2-طبطبة الكرة باستمرار/ وتعنى توجيه الكرة إلى الأرض دون الإمساك بها كل مرة أو توقيفها خلال الطبطبة.

ويرى الباحث ان الطبطبة هي مهارة هجومية مهمة في الحفاظ والسيطرة على الكرة لغرض الانتقال بها بالشكل الصحيح في إرجاء الملعب وبالتالي الحصول على فرصة أكبر للتصرف الميداني.

2 – 1 – 4 – 3 التصويب بكرة اليد: –

تتفق اغلب المصادر على أن الغرض الرئيس من مهارة التصويب هو إدخال اللاعب الكرة بنجاح في مرمى الفريق المنافس معتمداً في ذلك على الكثير من القدرات والمهارات أو القابليات وأهمها القابلية المهارية والبدنية، لذا تعد مهارة التصويب من المهارات المهمة والأساسية في لعبة كرة اليد ، إذ إنها تحدد نتيجة المباراة، لذلك فهي تمثل الحد الفاصل بين الفوز والخسارة، بل إن الخطط الهجومية جميعها تصبح عديمة الفائدة إذا لم تتوج في النهاية بالتصويب على المرمى الخصم وإحراز الهدف،

لذلك يجب على لاعبي الفريق جميعهم إجادة أداء التصويب وإتقانه بطريقة جيدة ودقيقة، إذ أن التصويب "يمثل حصيلة الأداء الفني والخططي الفردي والجماعي فهو يمثل مهارة إنهاء الهجوم بكل ما تتضمنه من مهارات وتصرفات

---

[1] فيرن رفيك (وآخرون)، التطبيق لكرة اليد، ترجمة كمال عبد الحميد (مصر، دار المعارف، 1977) ص125.

خططية ومهما تعددت طرق أدائه فإنه يؤدي غرضا واحد هو اجتياز الكرة بكامل محيطها حدود المرمى [1]

وقد قسم الخبراء التصويب إلى انواع وأساليب مختلفة هي [2]:

❖ تقسيم حسب حالة جسم اللاعب:

التصويب من الثبات

– التصويب من الحركة

– التصويب من السقوط

–التصويب من الوثب

– التصويب من الطيران.

2- 2 **الدراسات السابقة** :

2 –2 – 1 دراسة (ولاء عبد الفتاح نعمة الله، 2015) [3]:

(تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مخرجات التعلم في الكرة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية)

هدفت الدراسة إلى: التعرف على تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مخرجات التعلم في الكرة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة.

([1])أحمد يوسف متعب؛ تأثير أنواع من التغذية النهائية في تعلم التصويب من القفز عاليا بكرة اليد مجلة علوم التربية الرياضية (جامعة بابل، العدد الثاني، المجلد الأول، 2002) ص 79.

([2])عمرو عبد الفتاح؛ أساسيات كرة اليد (مصر، دار الكتب الحديثة،2011)، ص107.

([3])ولاء عبد الفتاح نعمه الله؛ تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مخرجات التعلم في الكرة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية (اطروحة دكتوراه، جامعة المنصورة، كلية التربية الرياضية،2015).

منهج البحث وعينته: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بتطبيق القياسات القبلية والبعدية للمجموعتين. اما عينة البحث تم اختيارها بالطريقة العمدية العشوائية من طالبات الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة المنصورة للعام الدراسي (2013- 2014) إذ بلغ عددهن (40) طالبة من المجتمع الكلى، وتم تقسيم العينة على مجموعتين متساويتين.

استنتاجات الدراسة: اشارت الى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت البرنامج التعليمي المقترح الواقع الافتراضي (على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية)الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي في مخرجات التعلم الثلاثة المهاري المعرفي الوجداني في الكرة الطائرة مما يدل على فاعلية الواقع الافتراضي وتأثيره الإيجابي على تعلم مهارات الكرة الطائرة.

2 –2 – 2 دراسة (رقية حمزة كناوي ، 2016) [1] :

(تأثير استخدام أسلوب التعلم المدمج على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية)

هدفت الدراسة إلى: التعرف على تأثير استخدام أسلوب التعلم المدمج على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية وذلك بتصميم برنامج للتعلم المدمج.

منهج البحث وعينته: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذي القياس القبلي والبعدي لمجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وذلك لمناسبته طبيعة البحث، اما عينة البحث تكونت من (50) طالبا تم تقسيمهم على عينة أساسية قوامها (40)

---

(1) رقية حمزة كناوي؛ تأثير استخدام أسلوب التعلم المدمج على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية (رسالة ماجستير، جامعة كربلاء، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، 2016).

طالبا وعينة استطلاعية قوامها (10) طلاب، استعانت الباحثة في جمع بيانات هذه الدراسة بالاستمارات والاختبارات المعرفية والبدنية والمهارية والبرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي.

استنتاجات الدراسة: اشارت الى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت التعلم المدمج على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في نسب التحسن بين القياسين البعديين في تعلم بعض المهارات الأساسية (قيد البحث) للعبة كرة اليد والتحصيل المعرفي.

2 –2 – 3 دراسة (علاء محمد عمر، 2020) [1] :

(أثر توظيف استراتيجية الرحلات المعرفية في تنمية مهارات إنتاج البرامج التعليمية والقدرة على التفكير الابداعي لطلاب تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية)

هدفت الدراسة إلى: التعرف على أثر توظيف إستراتيجية الرحلات المعرفية في تنمية مهارات إنتاج البرامج التعليمية والقدرة على التفكير الإبداعي لطلاب تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية، من خلال استخدام نموذج محمد عطية خميس (2015)

منهج البحث وعينته: استخدم الباحث المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذي القياس القبلي والبعدي لمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة وذلك لمناسبته طبيعة البحث، اما عينة البحث تكونت من مجموعة من الطلاب قوامها (50) طالبا وطالبة مقسمة على مجموعتين تجريبية (25) طالبا وطالبة وضابطة (25) طالبا وطالبة، ومستخدما عدة أدوات تضمنت: اختبار التحصيل واختبار التفكير الابداعي وبطاقة ملاحظة منتج بالإضافة الى نموذج الرحلات المعرفية.

---

(1) علاء محمد عمر؛ أثر توظيف استراتيجية الرحلات المعرفية في تنمية مهارات إنتاج البرامج التعليمية والقدرة على التفكير الابداعي لطلاب تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية (رسالة ماجستير، جامعة المنوفية، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، 2020).

استنتاجات الدراسة: اشارت الى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي طبق عليها إستراتيجية الرحلات المعرفية وطلاب المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية.

2 -2_4 اوجه التشابه والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

الجدول (1)

الدراسة	العينة	المنهج	المتغير المستقل والتابع التشابه والاختلاف	اهم الاستنتاجات
ولاء عبد الفتاح نعمة الله ،2015	طالبات الفرقة الأولى جامعة المنصورة كلية التربية الرياضية بعدد 40 طالبة.	التجريبي	المستقل:(تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي) التابع:(مخرجات التعلم في الكرة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية)	الى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت البرنامج التعليمي المقترح الواقع الافتراضي (على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية).
رقية حمزة كناوي ،2016	طلاب كلية التربية الرياضية جامعة كربلاء 40 طالباً.	التجريبي	المستقل:(تأثير استخدام أسلوب التعلم المدمج) التابع:(تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية)	تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت التعلم المدمج على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في نسب التحسن بين القياسين البعديين في تعلم بعض المهارات الأساسية (قيد البحث) للعبة كرة اليد والتحصيل المعرفي.
علاء محمد عمر ،2020	طلاب كلية التربية الرياضية جامعة المنوفية بعدد 50 طالبا.	التجريبي	المستقل:(أثر توظيف استراتيجية الرحلات المعرفية) التابع:(في تنمية مهارات إنتاج البرامج التعليمية والقدرة على التفكير الابداعي)	تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت استراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية.
مشتاق فرحان حسن ،2023	طلاب الصف الثاني متوسط 40 طالبا.	التجريبي	المستقل:(إثر وحدات تعليمية وفق استراتيجية الويب كويست webquest المجسمة) التابع:(التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطلاب)	ان استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة اثرت وبشكل كبير في تعلم المهارات المبحوثة والتفكير الابداعي لدى المجموعة التجريبية.

2-2-5 أوجه الافادة من الدراسات السابقة:

- التعرف على أهميتها والمشاكل التي عالجتها تلك الدراسات والتي مثلت جانبا معرفيا مهما للباحث.
- التعرف على أدبيات الفصول النظرية في الرسائل والتعرف على العلوم النظرية والنظريات التي قامت تلك البحوث بدراستها مما شكل إضافة نوعية مهمة للباحث.
- الاستفادة من العينات المختلفة التي تناولتها الدراسات وطريقة اختيارها والمجتمعات التي أخذت منها والتصاميم البحثية المناسبة.
- التعرف على إجراءات البحوث والأدوات البحثية والوسائل المساعدة وكذلك الاختبارات المستخدمة في تلك الدراسات وطريقة إجراء التجارب الاستطلاعية وفوائد تلك التجارب
- وكذلك تم تعرف الوسائل الإحصائية التي استخدمتها تلك الدراسات والتي تتناسب مع حجم العينات وعددها.

الباب الثالث

3 – منهجية البحث واجراءاته الميدانية.

3 – 1 منهج البحث.

3 – 2 مجتمع البحث وعينته.

3 – 3 الوسائل والأجهزة والأدوات المستعملة في البحث.

3 _4 إجراءات البحث الميدانية.

3-4-2 مواصفات الاختبارات

3 –4- 3 التجارب الاستطلاعية.

3 – 4 -4 الأسس العلميّة للاختبارات.

3 – 4- 5 الاختبار القبلي.

3 – 4 – 6 اعداد الوحدات التعليمية المدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة

3 – 4 - 7 التجربة الرئيسة.

3 – 4 - 8 الاختبار البعدي.

3 – 5 الوسائل الإحصائيّة.

3 – منهجية البحث واجراءاته الميدانية:

3 – 1 منهج البحث: -

ان اختيار المنهج الملائم لمشكلة البحث وأهدافه من المتطلبات الضرورية في البحث العلمي، استعمل الباحث المنهج التجريبي لملاءمته طبيعة المشكلة المراد حلها، فالمنهج التجريبي هو " التغيير المتعمد والمضبوط للشروط المحددة لواقعة معينة ومن ثم ملاحظة التغيرات الناتجة في هذه الواقعة ذاتها وكذلك تفسيرها"[1]. كذلك اعتمد الباحث في تصميم بحثه على تصميم المجموعتين المتكافئتين (التجريبية والضابطة) ذات الاختبار القبلي والبعدي[2]،التصميم (1) يبين ذألك .

تصميم (1)

(تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة ذات الاختبارات القبلية والبعدية)

ت	المجموعات	الخطوة الاولى	الثانية	الثالثة	الخطوة الرابعة	الخطوة الخامسة
		الاختبار القبلي	المتغير المستقل	الاختبار البعدي		
1	المجموعة التجريبية	اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهـــــارات الأساسيـــة بكرة اليـــــــد	الوحدات التعليمة المدمجة وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة	اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهـــــارات الأساسيـــة بكرة اليـــــــد	الفرق بين الاختبارات القبلية والبعدية	الفرق في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة
2	المجموعة الضابطة		المنهج المتبع من قبل المدرس			

(1) عامر ابراهيم قنديلجي؛ منهجية البحث العلمي، ط2: (عمان، دار اليازوري العلمية للنشر، 2015 م) ص156.

(2) محسن علي السعداوي وسلمان الحاج عكاب الجنابي؛ ادوات البحث العلمي في التربية الرياضية، ط1: (عمان، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، 2013 م) ص89.

3 – 2 مجتمع البحث وعينته: -

ترتبط عملية اختيار العينة ارتباطا وثيقاً بطبيعة البحث المأخوذة منه العينة " فهي النموذج الذي يجري الباحث مجمل ومحور عمله عليها " [1]

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

1. **مجتمع البحث:** شمل مجتمع البحث المدارس المتوسطة للبنين في محافظة ديالى قضاء بعقوبة (المركز)، إذ جرى تحديدهُ من طلاب الصف الثاني متوسط بالطريقة العمدية.
2. **عينة البحث:** أمَّا عينة البحث تم اختيارها بالطريقة العشوائية وتكونت من طلاب الصف الثاني متوسط (م/ اول حزيران للبنين) والبالغ عددهم (53) طالباً للعام الدراسي (2022 – 2023) مقسمين على شعبتين (أ– ب) ، وقد جرى توزيع عينةً البحث بالقرعة شعبة (أ ضابطة والبالغ عددهم 27) وشعبة (ب تجريبية والبالغ عددهم 26) ، وبعد ذلك تم استبعاد الطلاب الراسبين والمرضى والمشاركين في فريق المدرسة في لعبة كرة اليد البالغ عددهم(3) من نتائج البحث ومشاركتهم بالوحدة التعليمّية، فكانت العينة كما موضّح في الجدول (1).

جدول (1) يبيّن توزيع أفراد عينة البحث

ت	العينة	العدد	النسبة المئوية %
1	التجريبية	20	% 37.73
2	الضابطة	20	% 37.73
3	الاستطلاعية	10	% 18.86
4	المستبعدين الطلاب المشاركين في فريق المدرسة	3	% 5.66
5	المجموع	53	% 100

(1) محسن علي السعداوي وسلمان الحاج عكاب الجنابي؛ المصدر السابق، 2013م، ص13.

علما إن الباحث اختار المجتمع لوجود مشكلة حقيقة لدى عينة الدراسة للأسباب الآتية:

1. تعد كرة اليد مادة منهجية مقررة تدرس في هذه المرحلة.
2. توافر الأدوات التي يحتاجها الباحث في تطبيق البحث.
3. تعاون ادارة ومدرسي المدرسة مع عمل الباحث.

لأجل التوصل الى مستوى واحد لعينة البحث ولتجنب المتغيرات التي تؤثر في نتائج البحث من حيث الفروق الفردية، والمتغيرات هي (الطول – الكتلة – العمر) وعن طريق معامل الالتواء كما موضح في الجدول رقم (2).

جدول (2)

تجانس عينة البحث في مؤشرات النمو

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
1	الطول	سم	**142.52**	**142**	**2.35**	**+ 0.663**
2	الكتلة	كغم	**44.43**	**44**	**2.83**	**+ 0.455**
3	العمر	بالسنة	**167.5**	**165**	**3.24**	**+ 0.771**

يتضح من الجدول رقم (2) ان قيم معامل الالتواء للقياسات اعلاه انحصرت ما بين (+ 1) مما يدل على ان العينة قد توزعت توزيعاً طبيعياً.

3 – 3 **الوسائل والأجهزة والأدوات المستعملة في البحث**:

3 – 3 – 1 **وسائل جمع المعلومات المستعملة في البحث** : -

1. المصادر والمراجع العرّبية والأجنبيّة.
2. الاختبارات والمقاييس الموضوعية.
3. الاستبانة
4. المقابلة
5. الوسائل الإحصائيّة.
6. الملاحظة العلمية.
7. الاستبانة (مقياس التفكير الإبداعي)[*] .

3 – 3 – 2 **الأدوات المستعملة في البحث**: -

- ملعب كرة يد.
- وكرات يد صينية الصنع عدد (10) حجم (2).
- صافرة نوع (FOX) كندية الصنع.
- أقلام عدد (5).
- شواخص بلاستيكية عدد (20).
- شريط قياس الطول وشريط لاصق.
- ساعة توقيت الكترونية نوع (KISLO) عدد (2) صينية الصنع.

3 – 3 – 3 **الأجهزة المستعملة في البحث** : -

- كاميرا رقمية نوع (NEKON) عدد (1) صينية الصنع.
- جهاز لابتوب نوع (DELL) عدد (1) صيني الصنع
- جهاز عرض (Data show) صيني المنشأ عدد (1) .
- استعمال مودم انترنيت عدد (1) صيني الصنع.
- استعمال ايباد أبل عدد (1) امريكي الصنع.

---

* أنضر ملحق رقم (4)

3 – 4 **إجراءات البحث الميدانية**:

3 – 4 – 1 **تحديد مقياس التفكير الابداعي**: -

بعد المداولة مع السيد المشرف والاطلاع على الدراسات السابقة والبحوث المشابهة قام الباحث باختيار مقياس التفكير الإبداعي للباحث (قصي علي احمد، 2022) [1]، والمتكون من (35) فقرة وتكونت الفقرات المقياس من (28) فقرة ايجابية و(7) فقرات سلبية موزعة بين (أوافق 3 درجات، متردد درجتان، لا أوافق درجة واحدة).

وتم تطبيق المقياس على طلاب الصف الثاني متوسط في (ثانوية الحمزة للبنين) في (محافظة ديالى _ قضاء المقدادية) بتاريخ (15_11_2021)، وكان الوقت المستغرق للإجابة على فقرات المقياس هو (25–30) دقيقة والذي يهدف الى قياس التفكير الإبداعي لدى الافراد حيث تبلغ الدرجة العليا للمقياس (105) درجة والدرجة الدنيا (35) درجة [*].

3 – 4 –1–1 **تحديد المهارات الأساسيّة بكرة اليد**: -

بعد الاطلاع على المصادر العلمية والدراسات السابقة بكرة اليد بالإضافة الى رأي السيد المشرف، قام الباحث باختيار المهارات الأساسيّة بكرة اليد على وفق " منهاج وزارة التربية للمرحلة المتوسطة (للصف الثاني متوسط)" [2].

3 – 4–2 **تحديد الاختبارات المهارية**: -

بعد ان حددت المهارات الاساسية بكرة اليد وهي (المناولة والاستلام، الطبطبة، التصويب)، قام الباحث بالاطلاع على الرسائل والاطاريح ومصادر القياس والتقويم التي لها

---

(1) قصي علي احمد؛ إثر وحدات تعليمية على وفق بعض مستويات تصنيف بلوم في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الهجومية بكرة القدم للصالات (رسالة ماجستير، جامعة ديالى، كلية التربية الاساسية، 2022)، ص187.

(2) عبد الرزاق كاظم (وآخرون)؛ دليل مدرس التربية الرياضية للمرحلة المتوسطة، ط1 :(بغداد، مطبعة وزارة التربية، 2011 م) ص161.

علاقة باختبارات المهارات الاساسية بكرة اليد (قيد البحث)، أعد الباحث استبانة [*]، بغية ترشيح أهم الاختبارات الخاصة بقياس المهارات الاساسية بكرة اليد، إذ عرضت الاستبانة على خبراء [**]، في مجال التخصص البالغ عددهم (9) بعد وضع لكل مهارة ثلاث اختبارات، وبعد تفريغ البيانات ومعالجتها إحصائيا، تم أعتمد الاختبارات التي حصلت أعلى نسبة اتفاق 70 % فما فوق وكما موضح في الجدول (3).

جدول (3)

يبين النسب المئوية للاختبارات المرشحة من قبل الخبراء والمختصين

ت	المهارات الاساسية	الاختبارات المهارية	الهدف من الاختبار	العدد	النسبة المئوية
1	مهارة المناولة والاستلام	مناولة واستلام مع الزميل مسافة 3م لمدة 30 ثا.	قياس مهارة المناولة والاستلام	0	%0
		مناولة واستلام بين زميلين مسافة 9م لمدة 30 ثا.		صفر	% 0
		المناولة والاستلام على الحائط لمسافة (3 م) لمدة (30 ثا).		9	%100
2	مهارة الطبطبة	الطبطبة في خط مستقيم (15م).	قياس مهارة الطبطبة	1	% 11.11
		الطبطبة المتعرجة بين الشواخص مسافة (15 م).		8	%88.88
		الطبطبة المستمرة في اتجاهات متعددة.		صفر	% 0
3	مهارة التصويب	التصويب على الأهداف معلقة (40x 40 سم).	قياس مهارة التصويب	1	%11.11
		التصويب على المربعات مرسومة على الحائط.		7	% 77.77
		التصويب من الثبات مسافة 7م.		1	% 11.11

(*) أنظر الملحق (4).

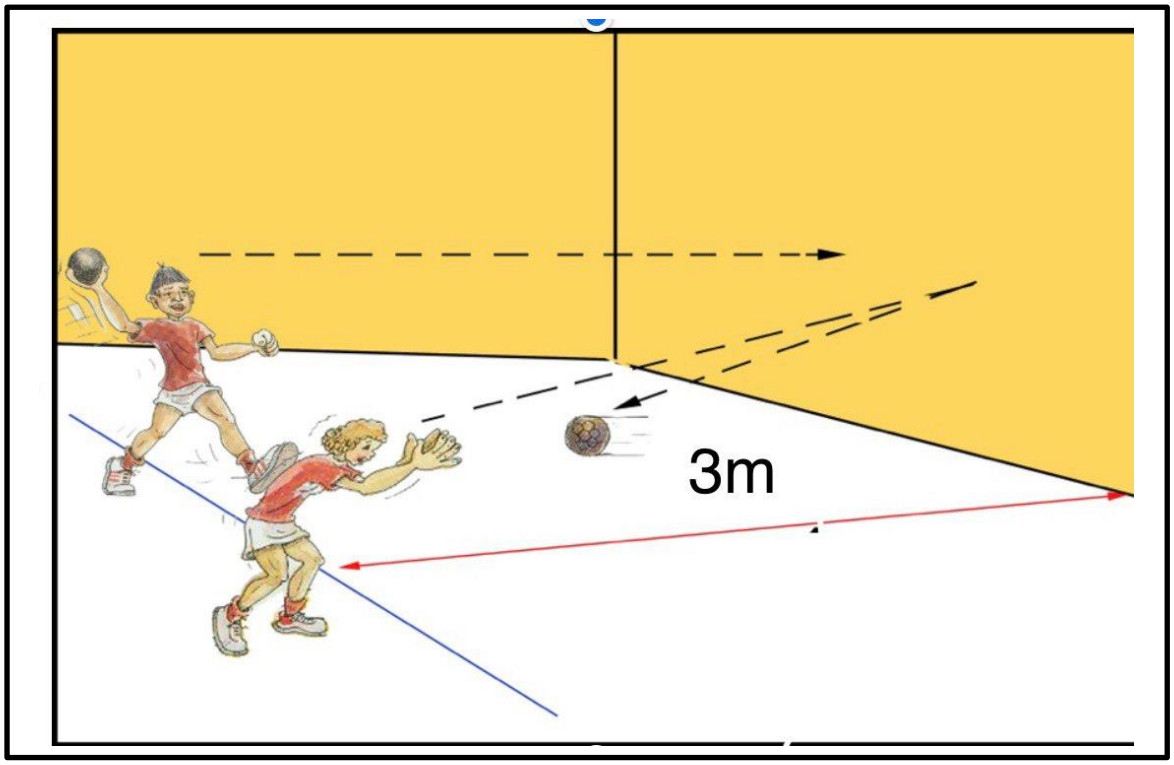
(**) أنظر الملحق (1).

3 – 4 –2– 1 مهارة المناولة والاستلام [1]:

اسم الاختبار/ المناولة والاستلام على الحائط مسافة (3 م) لمدة (30 ثا).

1. **الغرض من الاختبار** / قياس سرعة مناولة واستلام الكرة على الحائط.
2. **الأدوات**/ كرة يد قانونية رقم (2)، ساعة توقيت، جدار متماثل، صافرة.
3. **طريقة الأداء** / يقف الطالب المختبر على بعد (4 م) من الحائط وعند الإشارة يقوم بتمرير الكرة الى الحائط وباستمرار لأكثر عدد ممكن في زمن محدد قدرهُ (30 ثا)، كما موضح في الشكل [1].

التسجيل / تحسب عدد التمريرات في الزمن المحدد (تحسب عدد مرات استلام الكرة).



شكل (1)
يوضّح اختبار المناولة والاستلام بكرة اليد

(1) ضياء الخياط ونوفل محمد؛ مصدر سبق ذكرهُ.(2001)، ص492.

3 – 4 –2 –2 مهارة الطبطبة [1]:

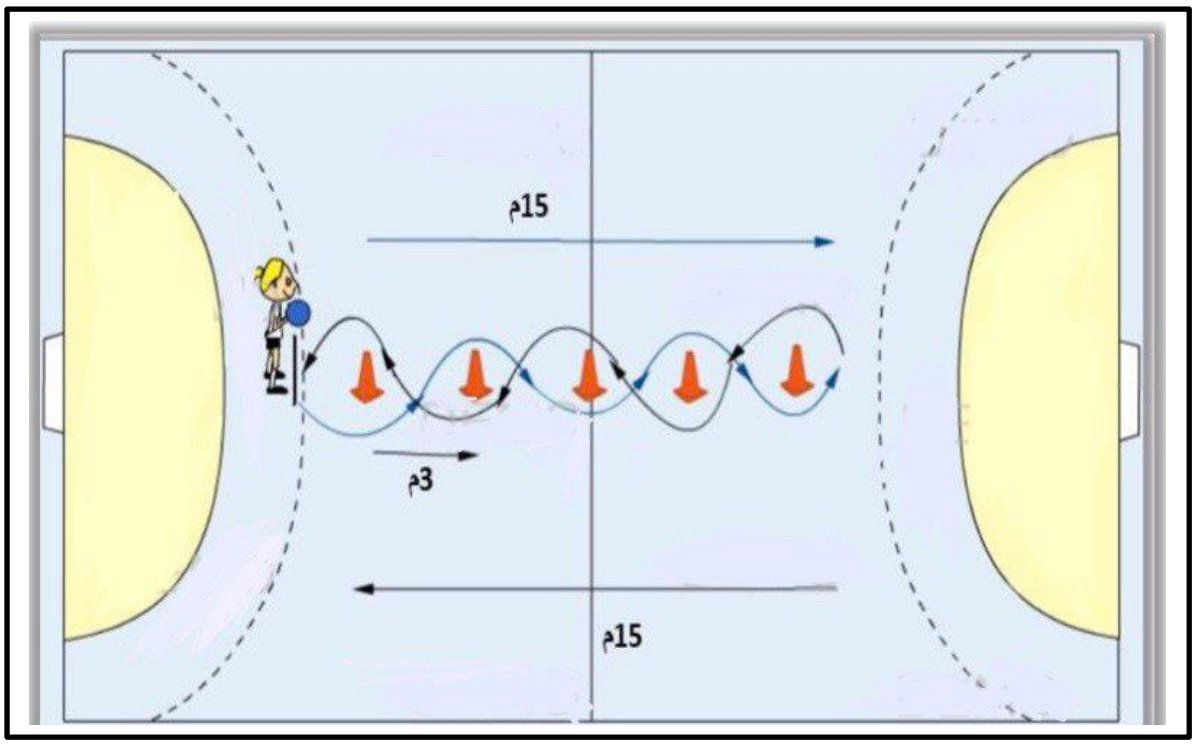
اسم الاختبار / الطبطبة المتعرجة بين الشواخص مسافة (15 م).

الغرض من الاختبار / قياس مستوى سرعة الطبطبة.

الأدوات/ كرة يد قانونية رقم (2)، شواخص عدد 5، صافرة.

وصف الأداء / توضع خمسة شواخص على الأرض وبخط مستقيم يبعد الأول عن خط البداية (3) م والمسافة بين شاخص وأخر (3) م كما في الشكل (2)، يقف الطالب خلف خط البداية وعند الشارة بالبدء يقوم الطالب بطبطبة الكرة مع الركض على شكل متعرج بين الشواخص ذهاباً وإيابا حتى عبور خط البداية.

التسجيل / يحسب الزمن المسجل ذهاباً وإيابا من لحظة البدء حتى تخطي الطالب لخط البداية



شكل (2)

يوضح اختبار الطبطبة

(1) ضياء الخياط ونوفل الحيالي؛ المصدر السابق. (2001)، ص492.

3 – 4 –2– 3 مهارة التصويب[1]:

اسم الاختبار/ التصويب على مربعات مرسومة على الحائط.

الغرض من الاختبار/ قياس سرعة التصويب.

الأدوات المستعملة: – كرة يد، مرمى كرة يد مرسوم على حائط (3×2) م ثم يقسم المرمى على تسع مربعات لقياس دقة التصويب ويرسم خط على الأرض يبعد (9) م عن المرمى كما في الشكل (3).

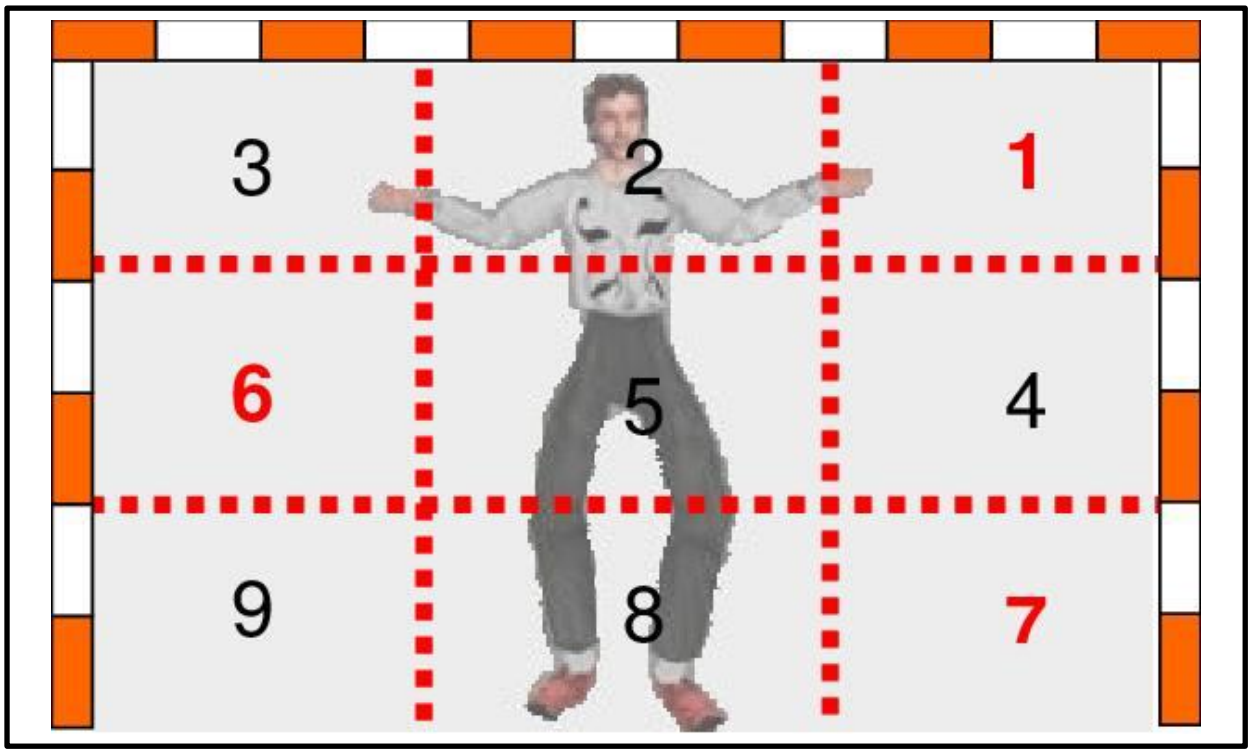
طريقة الأداء /

يقوم الطالب بالتصويب من خلف الخط بخطوة الارتكاز مع مراعاة ما يأتي: –

- إصابة المستطيلات (9,7,3,1) والتي تمثل زوايا المرمى والتي تبلغ أبعادها (60 × 60 سم) ينال أربع درجات .
- إصابة المستطيلين (8،2) والتي تمثل المنطقة فوق رأس حارس المرمى وبين قدميه والتي تبلغ أبعادها (180×60 سم) ينال ثلاث درجات.
- إصابة المستطيلين (6,4) والتي تمثل منطقة مدى ذراعي حارس المرمى والتي تبلغ أبعادها (60 × 60 سم) ينال درجتين.
- إصابة المستطيل (5) يمثل منطقة صدر وجذع حارس المرمى والتي تبلغ أبعاده (180×60 سم) ينال درجة واحدة.
- إذا جاءت الكرة خارج ذلك ينال صفراً.
- يؤدي كل طالب عشر رميات ولكل طالب محاولة واحدة فقط وان اعلى درجة للاختبار هي درجة (40).

---

(1) **جميل قاسم وأحمد خميس؛ موسوعة كُرة اليد العالمية: ط1 (بيروت، دار الكتاب العربيّ، 2011) ص272.**



شكل (3)
يوضح اختبار دقة التصويب

3 –4– 3 التجارب الاستطلاعية:

3 – 4 –3 - 1 التجربة الاستطلاعية الأولى:

قام الباحث بإجراء التجربة الاستطلاعية الأولى لمقياس التفكير الإبداعي يوم الأحد الموافق(2022/11/6م) في تمام الساعة العاشرة صباحاً على عينة مكونة من (10) طلاب من خارج عينة البحث الرئيسة، والتجربة الاستطلاعية هي " دراسة تجريبية أولية يقوم بها الباحث على عينة صغيرة قبل قيامهُ ببحثهُ، بهدف اختيار أساليب البحث وأدواتهُ"[1].

---

(1) نوري الشوك ورافع الكبيسي؛ دليل البحاث في كتابة الابحاث في التربية الرياضية:(بغداد، جامعة بغداد، 2004م)، ص89.

3 – 4 –3 – 2 **التجربة الاستطلاعية الثانية**:

قام الباحث بإجراء التجربة الاستطلاعية الثانية والخاصة باختبارات المهارات قيد البحث في يوم الأحد الموافق(2022/11/13م) في تمام الساعة العاشرة صباحاً على عينة التجربة الاستطلاعيّة الأولى نفسها والمكونة من (10) طلاب.

3 – 4 – 3 – 3 **التجربة الاستطلاعيّة الثالثة** :

أجرى الباحث هذه التجربة للوحدات التعليمية على عينة التجربة الاستطلاعيّة الأولى نفسها والمكونة من (10) طلاب وذلك يوم الاحد الموافق (20 / 11 /2022)، بعد إعطاء وحدة تعريفية لهذه العينة ليكونوا قادرين على ان يتعرفوا على مفهوم استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة، وقد قام الباحث بإجراء وحدة تعليمية تجريبية الخاصة بالمهارات الاساسية قيد البحث.

وكان الهدف من التجارب الاستطلاعية الثالثة معرفة ما يأتي:

1. التعرف على مقياس التفكير الابداعي.
2. التعرف على اختبارات المهارات الأساسية بكرة اليد.
3. التعرف على الأجهزة والادوات المستخدمة في البحث.
4. المدى ملائمة التمرينات لمستوى العينة عدد تكرارات وزمن كل تمرين خلال الوحدة التعليمية.
5. الصعوبات والمشكلات عند تنفيذ هذه التمرينات وكيفية تطبيق التمرينات في الوحدة التعليمية.
6. صلاحية الأدوات والوسائل المساعدة المستعملة في الوحدات التعليميّة.
7. مدى تفهم واستجابة أفراد العينة لمحتويات الوحدة التعليمية المدمجة المعدة على وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة.
8. الوقت الملائم والمخصص لأقسام الوحدة التعليمية وإمكانية تنفيذها.

3 – 4–4 الأسس العلميّة لمقياس التفكير الابداعي وللاختبارات قيد البحث:

3 – 4 –4– 1 صدق الاختبار:

يقصد بصدق الاختبار هو " قدرتهُ على قياس ما وضع من أجله أو ما يفترض الاختبار أنْ يقيسهُ سواء أكانت صفة بدنيّة أم مهاريّة أم نفسيّة أم سمة من السمات الشخصيّة" [1] ، وعليه تم إيجاد معامل الصدق لمقياس التفكير الابداعي وللاختبارات قيد البحث عن طريق الصدق الظاهري، اذ استخدم الباحث الصدق الظاهري عن طريق عرض الاختبارات المقترحة فِي البحث عَلَى مجموعة من الخبراء فِي مجال الاختبارات والقياس والتدريب وطرائق التدريس، قد اتفق الخبراء على صلاحية فقرات المقياس والاختبارات قيد البحث وبذلك يكون قد تحقق صدق الاختبار، إذ يُعَدُّ الاختبار صادقًا عندما يتفق عَلَى ذلك الخبراء وبنسبة مقبولة ، وللتأكد من صدق الاختبارات المهارية استخدم الباحث أيضًا معامل الصدق الذاتي وهو" صدق الدرجات التجريبية للاختبار بالنسبة إلى الدرجات الحقيقية التي خلصت من أخطاء القياس"[2]. كما قام الباحث أيضا بتطبيق صدق المحتوى كما موضح بجدول رقم (3)

3 – 4 –4–2 ثبات الاختبار:

ثبات الاختبار يعني " مدى دقة الاختبار في القياس وأتساق نتائجهُ عند تطبيقه مرات متعددة على نفس الأفراد "[3]. وقد استعمل الباحث لإيجاد معامل الثبات لمقياس التفكير الإبداعي طريقة الفاكورنباخ لأنَّها من أنسب الطرق المتبعة في ثبات الاختبار، وكذلك استخدم طريقة الاختبار واعادته للمهارات قيد البحث لأنَّها من أنسب الطرق المتبعة في ثبات الاختبار ، فكان الاختبار الأول يوم الاحد الموافق(2022/11/13 م)، وأعيد الاختبار

---

(1) لؤي غانم الصميدعي (وأخرون)؛ الاحصاء والاختبار في المجال الرياضي، ط1:(اربيل، 2012 م) ص102.

(2) ثامر محسن (وأخرون)؛ الاختبار والتحليل بكرة القدم، (الموصل، مطبعة جامعة الموصل، 1991 م) ص208.

(3) محمد جاسم الياسري؛ الاسس النظرية لاختبارات التربية الرياضية، (النجف، دار الياء للطباعة والتصميم،2010 م) ص 75.

نفسهُ مرة ثانية بعد مرور (سبعة أيام) في يوم الأحد الموافق (2022/11/20م) على عينة التجربة الاستطلاعية الأولى نفسها والمكونة من (10) طلاب من خارج عينة البحث الرئيسة ، ثم استخدم الباحث معامل الارتباط البسيط (بيرسون) لمعرفة مدى ثبات الاختبارات وبعد الكشف في الجدول رقم (4) عن دلالة معاملات الارتباط وجد أنها اقل من نسبة الخطأ عند مستوى الدلالة (0.05) مما يدل على أنَّ جميع الاختبارات تتمتع بدرجة عالية من الثبات.

3 – 4 – 4–3 **موضوعيّة الاختبارات**:

يقصد بموضوعّية الاختبار " الاتفاق في الآراء في أكثر من محكم لترتيب أو تقيم الأفراد في أثناء الاختبار"[1]. وبما أَنَّ الاختبارات التي جرى استعمالها تعتمد على أدوات قياس واضحة، ولأنَّ نتائج الاختبارات يجرى تسجيلها بوحدات (الزمن، ثانية/ الدرجة) الأمر الذي جعل الباحث يعد الاختبارات المستعملة في البحث ذات موضوعية عالية

جدول (4)

يبيّن معامل الثبات ومعامل الصدق الذاتي والموضوعية للاختبارات المستعملة في البحث

ت	الاختبارات	وحدة القياس	معامل الثبات	معامل الصدق الذاتي	نسبة الخطأ	الدلالة الاحصائية	الموضوعية
1	التفكير الابداعي	درجة	0.942	0.970	0.000	دال	0.954
2	اختبار المناولة	درجة	0.865	0.930	0.000	دال	0.896
3	اختبار الطبطبة	ثانية	0.895	0.946	0.000	دال	0.921
4	اختبار التصويب	درجة	0.881	0.938	0.000	دال	0.934

3 – 4 – 5 **الاختبار القبلي**:

جرى تطبيق مقياس التفكير الإبداعي والاختبارات القبلية لعينة البحث في يومي (الثلاثاء المجموعة التجريبية والاربعاء المجموعة الضابطة) الموافق (23–2022/11/22م) وعلى ساحة متوسطة اول حزيران، وقد قام الباحث بتثبيت الظروف وطريقة إجراء

(1) **لؤي غانم الصميدعي (وأخرون)؛ مصدر سبق ذكرهُ، 2010م، ص137.**

الاختبارات من أجل تحقيق الظروف نفسها قدر الامكان عند إجراء الاختبارات البعدية، بعد ذلك قام الباحث بإجراء التكافؤ للمجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات البحث التفكير الإبداعي و المهارات الأساسيّة بكرة اليد في ضوء بيانات الاختبار القبلي، كما مبيّن بالجدول (5) .

جدول (5)

يبيّن تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات البحث

ت	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة(t) المحتسبة	نسبة الخطأ	الدلالة الاحصائية
			وسط حسابي	انحراف معياري	وسط حسابي	انحراف معياري			
1	التفكير الابداعي	درجة	51.800	4.760	50.200	4.444	1.071	0.616	عشوائي
2	المناولة والاستلام	محاولة	17.126	2.801	16.845	2.354	0.334	0.796	عشوائي
3	الطبطبة	ثانية	25.225	2.628	24.832	2.845	0.442	0.829	عشوائي
4	التصويب	درجة	19.370	2.605	18.822	2.509	0.661	0.827	عشوائي
تحت مستوى الدلالة (0.05) ، ودرجة حرية $ن^1 + ن^2 - 2 = 38$									

يتضح لنا بوساطة الجدول (5) ان درجة (t) المحسوبة وهي على التوالي (1.071، 0.334 ، 0.442 ، 0.661) ، وبما أَنَّ قيمة نسبة الخطأ لمتغيرات البحث ككل هي أكبر من مستوى الدلالة (0.05)، هذا يعني عدم وجود فروق معنوية بين أفراد العينة في متغيرات البحث أي غير معنوية تشير أنَّ العينة قد بدأت من نقطة شروع واحدة.

3 – 4 – 6 الإجراءات الخاصة باعداد وحدات تعليمية مدمجة وفق استراتيجية الويب كويست (web quest)المجسمة :

تعتبر إستراتيجية الويب كويست (**web quest**)المجسمة باستخدام شبكة الانترنت هي المحور الرئيسي الذي يدور حوله هذا البحث وقد قام الباحث **بأعداد** الوحدات التعليمية الالكتروني من خلال الاستعانة ببعض البرامج ومنها برنامج

(PowerPoint)، (keynote)،(pages) (google meet) (WhatsApp)

(remove bag) (google slide) (book slide) في تكنولوجيا المعلومات ، فعملية إعداد منهج تعليمي قائم على **استخدام** الكمبيوتر وشبكة الانترنت ليست عملية سهلة بل هي عملية غاية في التعقيد والصعوبة وتتطلب وقتا وجهدا وخبرة ، كما أنها تمر بمراحل عديدة قبل أن تظهر بالصورة التي نراها عليها ويتضمن إعداد الوحدات التعليمية الخطوات التالية :

اولاً: القراءة والاطلاع / استعرض الباحث عددً من المراجع والبحوث والدراسات التربوية السابقة للاستفادة منها في:

- اعداد وحدات تعليمية مدمجة باستخدام استراتيجية الويب كويست **(web quest)** المجسمة
- صياغة الأهداف العامة وتقسيمها إلى أهداف سلوكية
- تنظيم المحتوى عن طريق تنظيم الربط الحركي بشكل متسلسل في تعلم المهارات الاساسية بكرة اليد وهي المناولة والاستلام، الطبطبة، التصويب بشكل علمي صحيح.
- تقسيم أجزاء المهارات إلى مراحلها الأولية من حيث الاداء والخطوات والاخطاء وتصحيحها
- تقسيم المحتوى العام الى وحدات تعليمية وتحديد الوحدة الخاصة بكل مهارة والربط بين كل مهارة واخرى .

ثانيـــاً: تحديـــد الأهـــداف العامـــة لإســـتراتيجية الويـــب كويســـت (web quest)المجسمة:

تحديد الأهداف هو الخطوة الأولى في منهج الوحدات التعليمي، يجب أن تكون الأهداف واضحة وواقعية، كما يجب أن تكون محددة أيضا لتسهيل اختيار الأنشطة التي ستؤثر على التعلم وتحقيق الأهداف، لذا يجب صياغة هذه الأهداف في شكل مهام تربوية وسلوكية قابلة للقياس، نظرا لأن هذه الأهداف تمثل مراحل التعلم الذي يجب على الطلاب تحقيقه ، فقد حدد الباحث الاهداف التالية:

أ- **هدف عام معرفي** : يتمثل فى اكساب الطلاب التفكير الابداعي والمهارات الاساسية المرتبطة بكرة اليد من خلال إستراتيجية الويب كويست **(web quest)**المجسمة.

ب- هدف عام مهاري : ويتمثل في اكساب الطلاب أداء مهاري صحيح للمهارات قيد البحث من خلال إستراتيجية الويب كويست **(web quest)**المجسمة.

ج- **هدف عام وجداني** : ويتمثل في اكساب الطلاب الانطباعات والآراء الوجدانية الايجابية الفعالة من خلال إستراتيجية الويب كويست**(web quest)**المجسمة، وبعد انتهاء الطالب من دراسة الوحدات التعليمية للمهارات قيد البحث بإستخدام إستراتيجية الويب كويست وباستخدام شبكة الانترنت يجب أن يكون قد تكونت لديه الإتجاهات الإيجابية نحو الوحدات التعليمية

ثالثاً: صياغة الأهداف الخاصة في صورة سلوكية

يجب أن يكون الطالب قادر على أن:

- أن يتعرف الطالب على اهم المهارات الاساسية في كرة اليد.
- ان يسمي الطالب المهارات الاساسية في كرة اليد
- ان يصف الطالب بلغته الخاصة العلاقة بين المهارات الاساسية في كرة اليد
- ان يستنتج طالب اهمية المهارات الاساسية في كرة اليد من حيث الاداء.

- أن يعرف بعض النقاط الخاصة بقانون المهارات قيد البحث
- أن يُلخّص الطالب اهم خطوات الاداء الفني في مهارات المناولة والاستلام والطبطبة والتصويب
- أن يتمكن الطالب من أداء المراحل الفنية للمهارات قيد البحث.
- ان يقارن الطالب بين الاداء الفني في المهارات قيد البحث
- أن يتفهم الطالب الخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث
- أن يتفهم الطالب ويطبق الأداء الصحيح للمهارات قيد البحث
- أن يوضح الطالب الاخطاء الشائعة في المهارات الاساسية قيد البحث في كرة اليد.
- أن يذكر الطالب ثلاثة أخطاء شائعة في كل مهارة من المهارات قيد البحث
- ان يقوم الطالب بالاداء الصحيح لكل مرحلة من المراحل الفنية للمهارات قيد البحث بالطريقة الصحيحة.
- ان يصل الطالب بالأداء إلى الوضع السليم للمهارات قيد البحث
- ان يؤدي الطالب المهارات بشكل جيد وانسيابي
- أن يستخدم الطالب المعلومات والمعارف التي شاهدها في الرحلة عبر الويب كويست للحد من الخطأ عند أداء المهارات
- ان يكتب الطالب ملخصاً عن المهارات اليد قيد البحث عن لاتزيد الكتابة عن ورقة.
- ان يبين الطالب مدى اهمية أستراتيجية الويب كويست في تدريس كرة اليد مع ذكر الجوانب السلبية والايجابية حسب رأيه .
- ان يناقش الطالب مع زملائه اهمية الرحلات المعرفية في تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة اليد.

- ان يقوم الطالب والمجموعة بإعداد تقرير ختامي عن المهارات الاساسية قيد البحث باستخدام العروض التقديمية المجسمة والتأكيد على الصور والرسومات والمصادر والفيديوهات داخل تلك العروض وكتابة تقرير ملخص ختامي للمهارات قيد البحث.

رابعاً: تحديد أغراض الوحدات المدمجة باستخدام أستراتيجية الويب كويست (webquest)المجسمة:

حدد الباحث أغراض الوحدات التعليمية المدمجة فيما يلى :

- أن يتعلم الطلاب عينة البحث الاداء المهاري لمهارات المناولة والاستلام والطبطبة والتصويب.
- يساعد الطلاب على تخيل الاداء الصحيح للمهارات.
- يساعد الطلاب على أداء المهارات كما شاهدوها في الرحلة عند الابحار عن المهارات.
- يساعد الطلاب على فهم التسلسل الحركي للمهارات قيد البحث.
- أن يكتسب الطلاب المعلومات والمعارف عن المهارات المراد تعلمها .
- ربط طريقة التدريس باستخدام التكنولوجيا بتطبيق استراتيجية الويب كويست .
- يكتسب الطلاب الاعتماد على أنفسهم وتنمية الثقة بالنفس لديهم .
- أكتساب الطلاب طريقة جديدة للتعلم .
- التعلم وفقا لقدرات واستعدادات وميول كل طالب.
- تنمية القدرة على الإدراك والفهم والانتباه لديهم.
- القدرة على ربط عناصر الرحلة وصولا ً للهدف من المنهج .

خامساً :أسس وضع استراتيجية الويب كويست (webquest)المجسمة:

- يراعى المنهج المدرسي المتبع الخاص بألعاب كرة اليد لطلاب الصف الثاني متوسط عند تصميم الرحلة واختيار المهارات.

- المرونة الويب كويست وقابليتها للتطبيق العملي.
- الوقت الكاف الذي يسمح للمتعلمين التعلم بدقة واتقان.
- تصميم الرحلات المعرفية على أسس علمية سليمة.
- ملائمة المحتوى للرحلات المعرفية مع قدرات وميول الطلاب ومراعاة الفروق الفردية في التعلم.
- أن يتمشى الوحدات التعليمية مع خصائص الطلاب البدنية والمهارية.
- أن يراعي التسلسل المنطقي المنظم في عرض المنهج.
- أن تتحدى محتويات البرنامج قدرات الطلاب بما يسمح بإستثارة دافعيتهم للتعلم بتحقيق الهدف التربوي .
- أن يتيح المنهج الفرصة للمشاركة والممارسة لكل تلميذ في آن واحد.
- أن يراعى توفير المكان والإمكانيات المناسبة لتنفيذ المنهج.
- أن يساعد دليل المنهج المعد من قبل المدرس الطلاب في القدرة على إستخدام الحاسب الآلي.
- أن يتميز المنهج بالبساطة والبعد عن التعقيد والعمل التعاوني وقيام كل تلميذ بدور محدد في جمع البيانات والمعلومات عن المهمات الخاصة بالمهارات قيد البحث.

سادساً: تحديد خصائص ومستوى الطلاب

قام الباحث بدراسة الخصائص والسمات المميزة لعينة البحث من حيث السن ، الوزن ، الطول، والمستوى الابداعي ، والمستوى المهاري لإعداد المنهج الذي يناسبهم .

سابعاً : تحديد محتوى إستراتيجية الويب كويست (Web Quest) المجسمة

تتكون الويب كويست من عدة عناصر تتكامل وتترابط فيما بينها للوصول الى مستوى التعلم عن طريق الابحار عبر شبكة الانترنت ويتحقق الهدف العام منها لمعرفة مدى فاعليتها على تعلم بعض المهارات الحركية والجانب المعرفي بدرس التربية الرياضية للمرحلة

المتوسطة وفقا للمنهج الوزاري المحدد الزمن سبعة اسابيع بواقع وحدتين في الاسبوع بواقع (12) وحدة زمن كل وحدة (٤٥) دقيقة وشملت الوحدة

أ- **جزء المقدمة :** ويشتمل الجزء الأول على العنوان والمقدمة وتكون بأسلوب جذاب وشيق وتعطى فكرة عامة عن الموضوع وتعرفة بأهم مكوناته والهدف من المقدمة إثارة اهتمام الطالب وتشجيعه على دراسة المهارات ، وتعليماتها بالنسبة للمتعلم وأهدافها ويتضمن هذا العنصر صياغة الأهداف في صورة سلوكية واضحة ومختصرة تصف السلوك النهائي المتوقع من الطالب

ب- القسم التعليمي : تم تطبيق المنهج عند اعطاء محاضرة تعريفية لكل مجموعة باستخدام تطبيق (**google meet**) بعد ذلك تم ارسال الواجب الى الطلاب عن طريق استخدام تطبيق(**whatsapp**) لكل مجموعة واعادة شرح المادة في اليوم التالي داخل الصف باستخدام جهاز العرض (**Data show**) وقام الباحث بتحديد المهارات المراد تعلمها للطلاب وهي "المناولة والاستلام، الطبطبة، التصويب "وقام الباحث بعد ذلك بالمتابعة والتوجيه وتصحيح الأخطاء للطلاب وبعد ذلك يتحكم الطالب تحكما تاماً وبحرية في السرعة والمسار والتتابع ، ويحتوي القسم التعليمي على قدر من المعلومات العلمية التي تؤدى في نهاية التعلم إلى خلفية معرفية متكاملة لدى الطلاب، ومن خلال التغذية الراجعة يمكن أن يعرف الطلاب هل يمكن الانتقال إلى الخطوة التالية أم يكرر تلك المهارات مرة أخرى .

ثامناً: وسائل الاتصال التعليمية والتكنولوجية:

اشتملت وسائل الاتصال التعليمية والتكنولوجية على الهيبرميديا الخاصة بالوحدات التعليمية من خلال شبكة الانترنت الخاصة بمراحل تعليم المهارات قيد البحث .

تاسعاً : الوحدات التعليمية المدمجة والمصممة وفق الويب كويست

هي وحدات مصممة تساعد الطالب على تعلم المهارات بنفسه من خلال الرحلات المعرفية، وتمده بالتعليمات والمعلومات المتنوعة عن هدف الوحدة ومحتواها والتغذية الراجعة ومعرفة الاداء الصحيح من الخاطئ من خلال موقع الويب كويست الخاص بالبحث.

عاشراً: التجريب الأول للوحدات:

تم فيها عرض محتوى الوحدات أي الوحدة التعريفية الاولى في التجربة الاستطلاعية الثالثة القائمة على استراتيجية الويب كويست **(webquest)** المجسمة على مجموعة من المحكمين والخبراء في المناهج وطرق تدريس كرة اليد والهدف هو معرفة مدى تحقيق المحتوى وارتباطه بالأهداف والأسلوب التعليمي المتبع للوصول إلى نواتج تعلم ناجحة وتم عرض الوحدة على عينة استطلاعية من المتعلمين خارج عينة البحث لها نفس الخصائص بغرض معرفة مدى مناسبة الوحدة عن طريق :

- استخدام بعض التمارين والاختبارات وقياس مدى مناسبتها للتطبيق الفعلي للدراسة.
- تقديم وسائل اتصال ومعرفة مدى فاعلية التلاميذ مع تلك الوسائط ومدى سهولة تقدم المعلومات واكتساب المهارات من خلالها.

الحادي عشر: تحديد صفحات الوحدات التعليمية للوحدات:

تم تحديد محتويات الوحدات **في** ضوء الهدف العام والأهداف السلوكية للمهارات قيد البحث، كما تم اختيار المعلومات المعرفية المرتبطة بالمسابقات، وقد تمثل اختيار المحتوى:

- مقدمة شاملة عن ألعاب كرة اليد.
- المهام الخاصة بالمهارات قيد البحث المهمة الأولى، الثانية ، الثالثة .
- الاداء الفني للمهارات الاساسية.
- الخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث.

- عرض فيديو تفاعلي للمهارات الاساسية.
- وضع تمرينات للمهارات الاساسية.
- الأخطاء الشائعة في المهارات قيد البحث وكيفية علاجها.
- المصادر التي تحتوي على عمليات البحث للاستعانة بها في جمع البيانات.
- التقييم: الاختبار الابداعي الالكتروني البيتي والنهائي
- الخاتمة، صحيفة المعلم.

ثاني عشر: تحديد الأنشطة التعليمية:

يتضمن البرنامج نوعان من الأنشطة التعليمية وذلك للمجموعة التجريبية، نوع يقوم به المدرس والآخر يقوم به المتعلم) **الطالب)** بغاية تحقيق أهداف البرنامج وهما:

أ- أنشطة يقوم بها المدرس:

- قبل البدء في تدريس الوحدة :يقوم بتوضيح مكونات الرحلة وكيفية الاستخدام بواسطة الحاسوب والانترنت وكيفية العمل وارسال الرابط الخاص بالموقع للدخول لأداء عملية الابحار.
- أثناء تدريس االوحدات :يتمثل في ملاحظات الطالب أثناء التعلم وتوجيههم نحو القيام بالأنشطة التعليمية ومتابعة تقدمهم وتصحيح أخطائهم التنفيذية والإجابة على التساؤلات التي قد تثار أثناء استخدامهم للرحلة الويب كويست.
- بعد الانتهاء من تدريس المنهج : تتحدد في تكليف الطلاب للقيام بالاداء المطلوب والذي يتمثل في الخطوات التعليمية المتدرجة من البسيط إلى المركب ومن السهل إلى الصعب.

ب- أنشطة يقوم بها المتعلم (الطالب)

- تقسيم طلاب في كل مجموعة الى (قائد – باحث – مقرر- مصمم – ناقد)
- تتمثل في استخدام المتعلم للرحلة الويب كويست المجسمة والسير بداخلها.
- ممارسته للمهارات المتضمنة بها عملياً داخل ميدان العمل التطبيقي
- العمل الجماعي والقيام بجمع المعلومات عن المهام الخاصة بالمهارات قيد البحث.

ثالث عشر : إعداد الصورة المبدئية للمنهج وعرضه على مجموعة من الخبراء

بعد الانتهاء من إعداد المنهج تم عرضه على مجموعة من الخبراء المتخصصين في المناهج وطرق تدريس كرة اليد وذلك لاستطلاع رأيهم حول:

- مدى مناسبة وتحقيق الهدف العام والأهداف السلوكية للمنهج .
- الدقة العلمية والوضوح لمحتوى المنهج .
- مدى مناسبة المنهج وملائمته لاحتياجات الطلاب.
- مدى مناسبة أساليب التقويم المستخدمة وصلاحية المنهج للتطبيق

رابع عشر: الصورة النهائية للبرنامج من خلال استعراض آراء الخبراء وتحليلها اتضح موافقتهم على صلاحية البرنامج للتطبيق

3 – 4 - 7 **التجربة الرئيسة**:

قام الباحث بتطبيق الوحدات التعليمية المدمجة المعدة باستراتيجية الويب كويست (webquest) المجسمة على عينة البحث التجريبية وباستخدام الانترنت اما المجموعة الضابطة تابعت تدريسها بالطريقة التقليدية المتبعة من قبل مدرس المادة حسب المنهج المدرسي خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي (2023-2022) من الفترة الممتدة من (2023/11/27) الى (2023/1/8) حيث شملت الرحلة على تعلم المهارات الاساسية بكرة اليد تضمن الفصل تطبيق:

- (12) وحدة تعليمية مدمجة باستراتيجية الويب كويست المجسمة لمدة زمنية طولها (7) اسابيع بمعدل وحدتين تعليميتين في الاسبوع، بزمن (45) دقيقة للوحدة التعليمية، تم التطبيق على ساحة وملعب (م /اول حزيران للبنين) وتم تأجيل الوحدة الحادية عشرة المصادفة يوم (1/1/2023) كونها تصادف عطلة راس السنة حيث شملت الوحدات على تعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد وهي (المناولة والاستلام + الطبطبة +والتصويب)
- تم اعطاء المجموعة التجريبية الجزء التعليمي من القسم الرئيسي داخل الصف من قبل الباحث بعدة تهيئة الادوات والصف من قبل الفريق العمل المساعد قبل التوجه الى الساحة وكانت المدة هي (10)د محسوبة من الوقت الكلي للوحدة

التعليمية اي (45) د ، حيث قام الباحث من خلالها اعطاء تغذية راجعة لطلاب لما تم مشاهدته قبل يوم في المنزل للرحلة اي عرض سابق للمهارات (المناولة والاستلام+ الطبطبة+ التصويب) وعرض شرح تفصيلي للمهارة وتوضيح التمرينات وزمن كل تمرين و أوقات الراحة بينها مع ذكر تسلسل اداء التمرينات وتبدء من سهل الى صعب وتم ذألك عبر استخدام (الحاسوب – وجهاز مدوم الانترنت – وتم العرض عبر الداتاشو) وبأشراف مباشر من قبل الباحث . كما موضح في الجدول (6).

جدول (6)

يبيّن أقسام الوحدة التعليميّة الواحدة وأوقاتها والنسب المئوية

ت	أقسام الوحدة التعليميّة	الوقت خلال الوحدة التعليميّة	الوقت الكلي لكل قسم خلال الوحدات التعليميّة	النسبة المئوية %
1	**القسم الاعدادي**	15 د	180 د	% 33.33
أ	الحضور	3 د	36 د	% 6.66
ب	الإحماء			
1	تمرينات بدنية عامة	5 د	60 د	% 11.12
2	تمرينات بدنية خاصة	7 د	84 د	%15.55
2	**القسم الرئيسي**	25 د	300 د	%55.55
أ	الجانب التعليمي	10 د	120 د	% 22.22
ب	الجانب التطبيقي	15 د	180د	%33.33
3	**القسم الختامي**	5 د	60 د	% 11.12
أ	لعبة صغيرة	3 د	36 د	% 6.66
ب	الانصراف	2 د	24 د	% 4.44
	المجموع	45 د	540 د	% 100

3 – 4 - 8 **الاختبار البعدي**:

عمد الباحث بإجراء الاختبارات البعدية لمقياس التفكير الإبداعي والاختبارات المهارية قيد البحث لعينة البحث بعد اكمال الوحدات التعليميّة البالغة (12) وحدة في يومي (الثلاثاء للمجموعة الضابطة والأربعاء للمجموعة التجريبية) الموافق (10-11 /1 /2023م) مراعياً في ذلك جميع الظروف والشروط وإجراءات الاختبارات القبلية.

3 – 5 **الوسائل الإحصائية**:

استعمل الباحث الوسائل الإحصائية المناسبة لمعالجة البيانات الناتجة بوساطة الاختبارات القبلية والبعدية عن طريق نظام(spss).

1. معامل الالتواء.
2. الوسط الحسابي.
3. الوسيط.
4. الانحراف المعياري.
5. معامل ارتباط بيرسون البسيط.
6. نسبة التعلم.

$$\text{نسبة التعلم (درجة)} = \frac{\text{القبلي- البعدي}}{\text{القبلي}} \times 100$$

$$\text{نسبة التعلم (زمن)} = \frac{\text{القبلي -البعدي}}{\text{البعدي}} \times 100$$

7. اختبار (T) للعينات المستقلة (غير المرتبطة) متساوية العدد.
8. اختبار (T) للعينات غير المستقلة (المرتبطة).

الباب الرابع

4 – عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها.

4 – 1 عرض نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليل.

4 – 2 مناقشة نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة.

4 – 3 عرض نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليلها.

4 – 4 مناقشة نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة.

4 – **عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها**: -

قام الباحث بعرض النتائج التي توصل اليها ومناقشتها للتعرف على مدى تأثير الوحدات التعليمية مدمجة وفق استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وبعض المهارات الاساسية بكرة اليد. اذ جرى تحليل النتائج في ضوء القوانين الاحصائية المستخدمة بالبحث والمناسبة لهذه البيانات لكي يجري تحقيق فرضيات البحث في ضوء الاجراءات الميدانية والتطبيقية التي استخدمها الباحث للتوصل الى هذه البيانات ومن ثم مناقشتها وفق المصادر والمراجع العلمية.

4 – 1 **عرض نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليلها**.

لغرض معرفة الفروق بين الاوساط الحسابية للتفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة ومعرفة انحراف الفروق عن وسطها الحسابي وقيمة (t) المحسوبة والجدولية ودلالة الفروق استخدم الباحث القوانين الاحصائية المناسبة لمعالجة البيانات واستخراج النسب المطلوبة وبحسب ما مبين في الجداول ادناه .

جدول (7)

يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التفكير الابداعي

المجاميع	الاختبارات	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية	قبلي	20	51.800	4.760
	بعدي	20	62.000	2.500
المجموعة الضابطة	قبلي	20	50.200	4.444
	بعدي	20	53.600	7.571

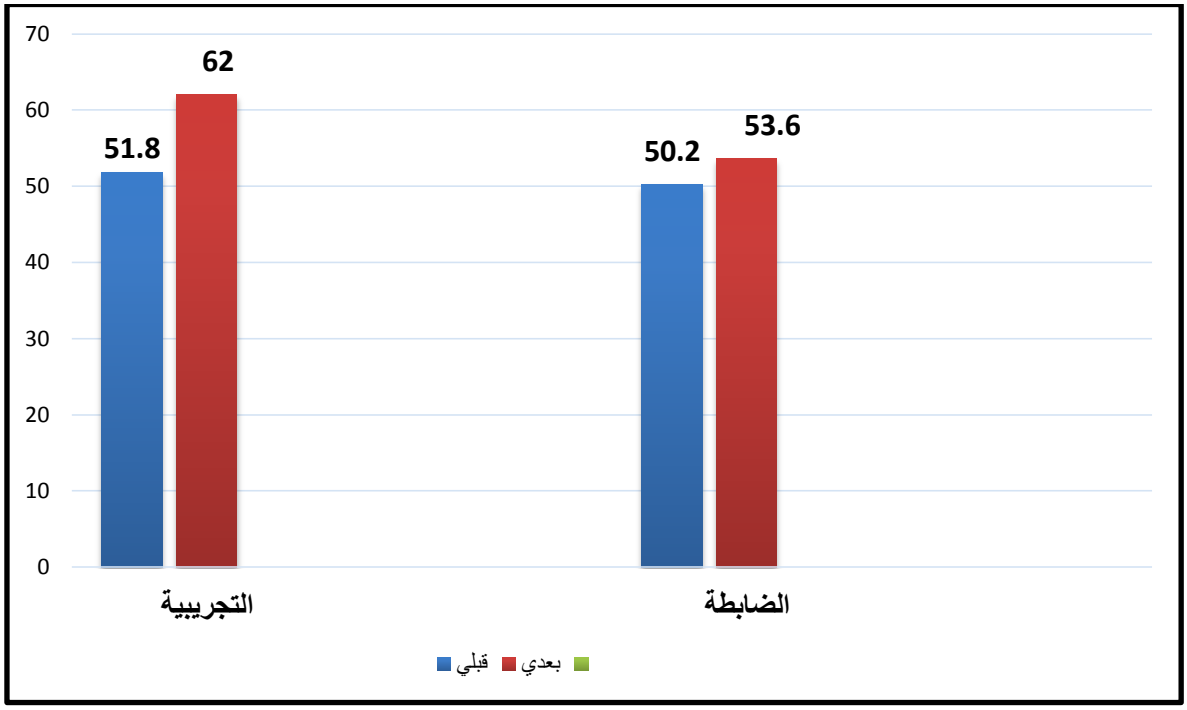
جدول (8)

يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التفكير الابداعي

Paired Samples Test							
ت	المتغيرات	س- ف	ع ف	هـــ	قيمة t المحتسبة	نسبة الخطأ	الدلالة
1	التجريبية	10.2	8.504	1.901	5.365	0.000	معنوي
2	الضابطة	3.4	6.428	1.437	2.366	0.032	معنوي
تحت درجة حرية ن -1 = 19							

اذ يبين الجدول (7، 8) ان قيم الاوساط الحسابية لاختبار التفكير الابداعي **للمجموعة التجريبية** بلغت في الاختبار القبلي ((51.800 وبانحراف معياري قدرهُ (4.760) في حين بلغت في الاختبار البعدي (62.000) وبانحراف معياري قدرهُ (2.500). أما فرق الاوساط فبلغ (10.2) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (8.504) وقيمة (t) المحسوبة (5.365) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي أكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000)، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

اما المجموعة الضابطة بلغت في الاختبار القبلي (50.200) وبانحراف معياري قدرهُ (4.44) في حين بلغت في الاختبار البعدي (53.600) وبانحراف معياري قدرهُ (7.571) أما فرق الاوساط فبلغ (3.4) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (6.428) وقيمة (t) المحسوبة (2.366) عند مستوى الدلالة (0.05) هي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.032) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.



شكل (4)

يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار التفكير الابداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة

جدول (9)

يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المناولة والاستلام

المجاميع	الاختبارات	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة التعلم %100
المجموعة التجريبية	قبلي	20	17.126	2.801	62.63 %
	بعدي	20	27.853	2.329	
المجموعة الضابطة	قبلي	20	16.845	2.354	21.41 %
	بعدي	20	20.452	2.509	

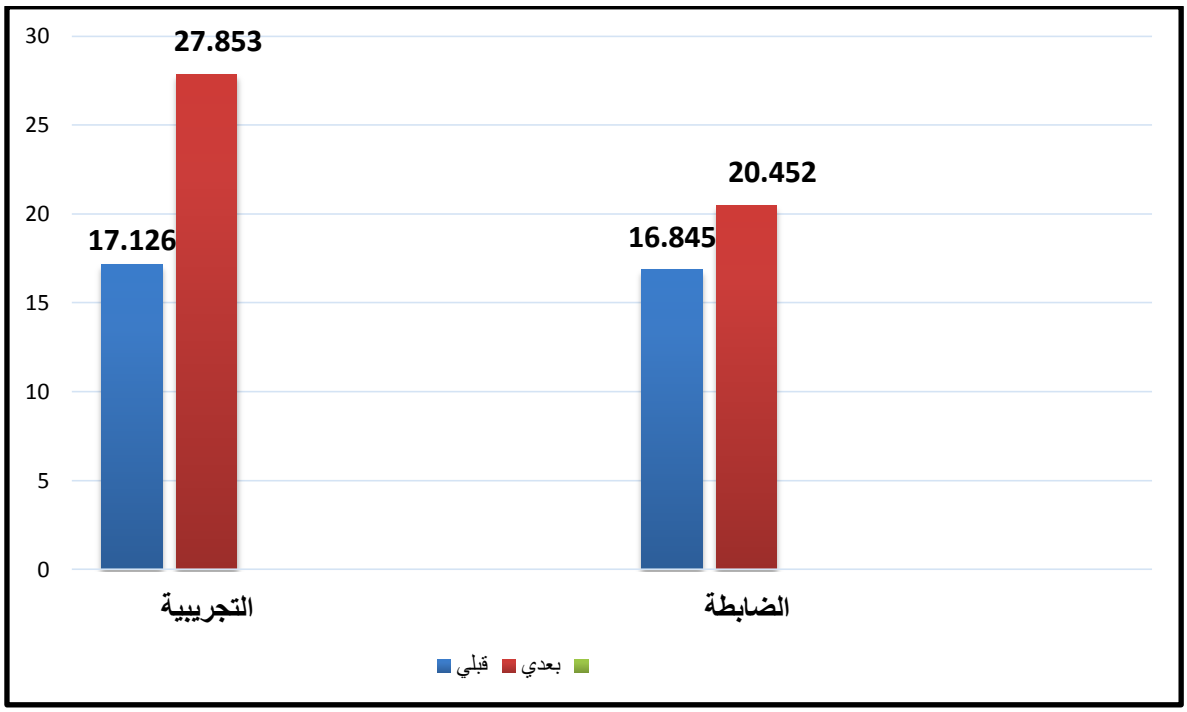
جدول (10)

يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المناولة والاستلام

Paired Samples Test								
ت	المتغيرات	وحدة القياس	س- ف	ع ف	هـــ	قيمة t المحتسبة	نسبة الخطأ	الدلالة
1	التجريبية	الدرجة	10.727	2.962	0.662	16.203	0.000	معنوي
2	الضابطة		3.607	2.416	0.540	6.679	0.000	معنوي
تحت درجة حرية ن -1 = 19								

اذ يبين جدول (11، 12) ان قيم الاوساط الحسابية لمهارة المناولة **للمجموعة التجريبية** بلغت في الاختبار القبلي (17.126) وبانحراف معياري قدرهُ (2.801) في حين بلغت في الاختبار البعدي (27.853) وبانحراف معياري قدرهُ (2.329) أما فرق الاوساط فبلغ (10.727) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (2.962) وقيمة (t) المحسوبة(16.203) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

اما المجموعة الضابطة بلغت في الاختبار القبلي (16.845) وبانحراف معياري قدرهُ (2.354) في حين بلغت في الاختبار البعدي (20.452) وبانحراف معياري قدرهُ (2.509) . أما فرق الاوساط فبلغ (3.607) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (2.416) وقيمة (t) المحسوبة(6.679) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.



شكل (5)

يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار المناولة والاستلام للمجموعتين التجريبية والضابطة

جدول (11)

يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الطبطبة

المجاميع	الاختبارات	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة التعلم % 100
المجموعة التجريبية	قبلي	20	25.225	2.628	27.06 %
	بعدي	20	19.852	2.516	
المجموعة الضابطة	قبلي	20	24.832	2.845	9.29 %
	بعدي	20	22.720	3.115	

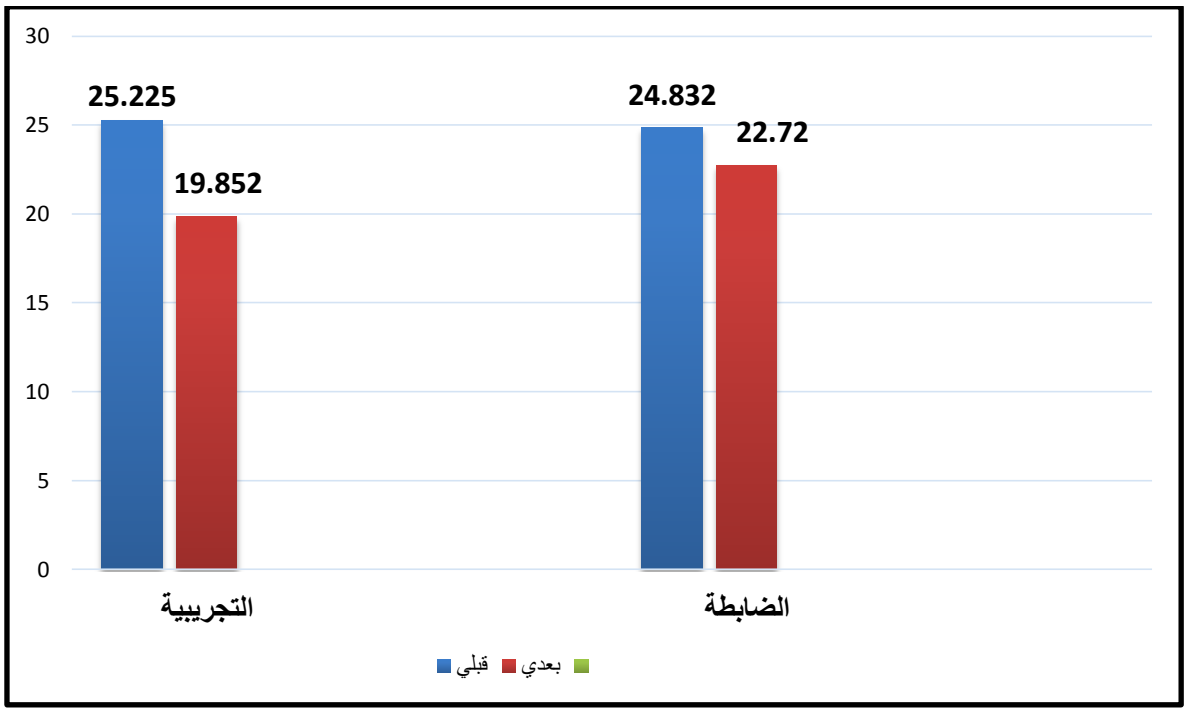
جدول (12)

يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الطبطبة

Paired Samples Test								
ت	المتغيرات	وحدة القياس	س̄ ف	ع ف	هـ	قيمة t المحتسبة	نسبة الخطأ	الدلالة
1	التجريبية	الثانية	5.373	2.281	0.510	10.535	0.000	معنوي
2	الضابطة		2.112	2.586	0.578	3.667	0.000	معنوي
تحت درجة حرية ن -1 = 19								

اذ يبين جدول (9، 10) ان قيم الاوساط الحسابية لمهارة الطبطبة **للمجموعة التجريبية** بلغت في الاختبار القبلي (25.225) وبانحراف معياري قدرهُ (2.628) في حين بلغت في الاختبار البعدي (19.852) وبانحراف معياري قدرهُ (2.516) أما فرق الاوساط فبلغ (5.373) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (2.281) وقيمة (t) المحسوبة(10.535) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

اما المجموعة الضابطة بلغت في الاختبار القبلي (24.832) وبانحراف معياري قدرهُ (2.845) في حين بلغت في الاختبار البعدي (22.720) وبانحراف معياري قدرهُ (3.115) . أما فرق الاوساط فبلغ (2.112) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (2.586) وقيمة (t) المحسوبة(3.667) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.



شكل (6)

يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار الطبطبة للمجموعتين التجريبية والضابطة

جدول (13)

يبين الوصف الاحصائي للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التصويب حسب حالة جسم الاعب

المجاميع	الاختبارات	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نسبة التعلم %100
المجموعة التجريبية	قبلي	20	19.370	2.605	41.76 %
	بعدي	20	27.468	2.443	
المجموعة الضابطة	قبلي	20	18.822	2.509	21.32 %
	بعدي	20	22.835	3.015	

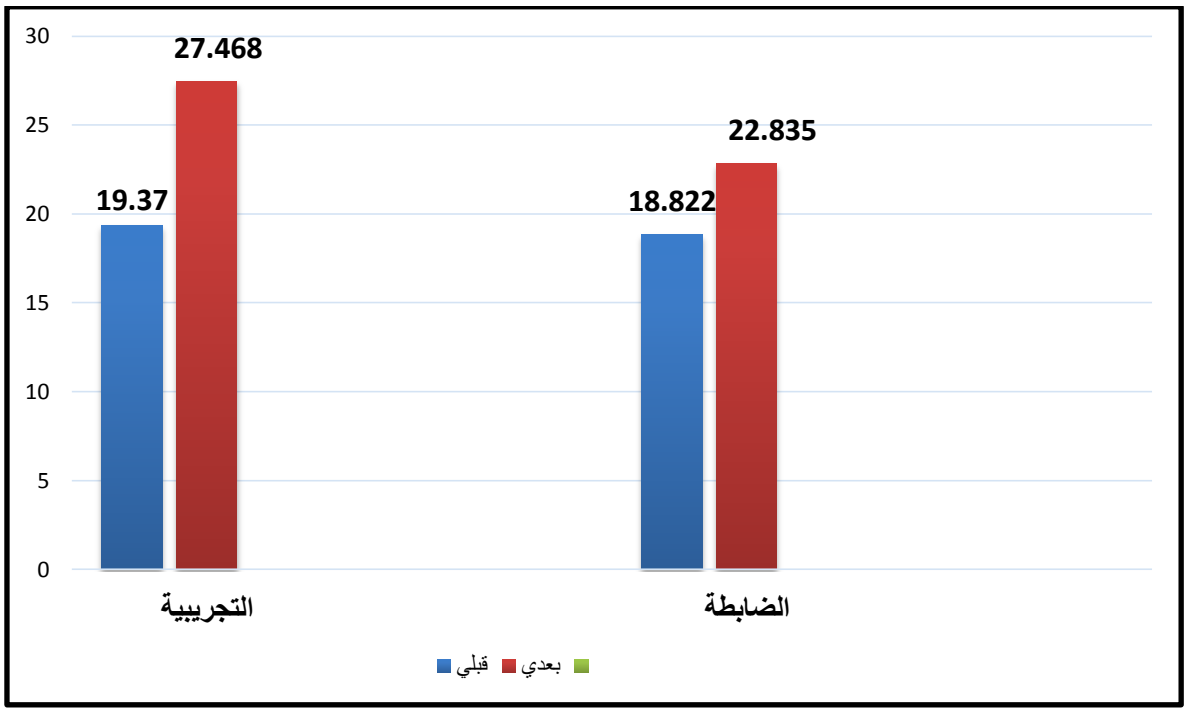
جدول (14)

يبين فروق الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التصويب من فوق مستوى الكتف

Paired Samples Test								
ت	المتغيرات	وحدة القياس	س- ف	ع ف	هـــ	قيمة t المحتسبة	نسبة الخطأ	الدلالة
1	التجريبية	الدرجة	8.090	2.319	0.518	15.617	0.000	معنوي
2	الضابطة		4.013	3.101	0.693	5.790	0.000	معنوي
تحت درجة حرية ن -1 = 19								

اذ يبين جدول (13، 14) ان قيم الاوساط الحسابية لمهارة التصويب **للمجموعة التجريبية** بلغت في الاختبار القبلي (19.370) وبانحراف معياري قدرهُ (2.605) في حين بلغت في الاختبار البعدي (27.468) وبانحراف معياري قدرهُ (2.443) أما فرق الاوساط فبلغ (8.090) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (2.319) وقيمة (t) المحسوبة(15.617) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

اما المجموعة الضابطة بلغت في الاختبار القبلي (18.822) وبانحراف معياري قدرهُ (2.509) في حين بلغت في الاختبار البعدي (22.835) وبانحراف معياري قدرهُ (3.015) . أما فرق الاوساط فبلغ (4.013) في حين بلغ انحراف الفروق عن وسطها الحسابي (3.101) وقيمة (t) المحسوبة(5.790) عند مستوى الدلالة (0.05) وهي اكبر من نسبة الخطأ البالغة (0.000) ، وهذا يعني وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.



شكل (7)

يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية بين الاختبارين القبلي والبعدي في اختبار التصويب للمجموعتين التجريبية والضابطة

4 – 2 مناقشة نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة

يتضح من الجداول (8/7) (10/9) (12/11) (14/13) والاشكال (7/6/5/4)، وجود فروق بين متوسط القياسين (القبلي _والبعدي) للمجموعتين التجريبية والضابطة في (التفكير الابداعي) والمهارات المبحوثة (المناولة والاستلام والطبطبة والتصويب) لصالح القياسات البعدية.

ويعزو الباحث تلك الفروق الدالة إحصائيا ونسبة التحسن الحادثة لدى طلاب المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الابداعي والمهارات المبحوثة، الى التأثير الايجابي لاستخدام وحدات تعليمة مدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة المعدة من قبل الباحث، حيث ان هذه الوحدات المدمجة المعدة وفق الاستراتيجية راعت قدرات المتعلمين وميولهم واتجاهاتهم بما يتناسب مع التطور الحاصل في طرق التدريس الحديثة عن طريق دمج التكنولوجيا في التعليم باستخدام شبكه الانترنت والابحار الشبكي عن طريق عمليات البحث والتقصي، والاقبال على التعلم في بيئة تعليمية جديدة لها تاثير فعال في تعلم المهارات قيد البحث دون خوف او ملل،وتدفع الطلاب على الاداء بطريقة صحيحة للوصول الى الاتقان والالية في الاداء والزيادة في احتمال النجاح وتحقيق الاهداف المرجوة من البحث الذي تم اعداده وتنفيذه وتطبيقه على الاسس العلمية الخاصة به.

ان التطور الحاصل في مستوى التفكير الابداعي والمهارات يرجع الى استخدام وحدات تعليمية وفق استراتيجية الويب كويست المجسمة، اذ توفر للطلاب مهمات تتيح استخدام مهارات التفكير العليا، وتشجيع الطالب ان يؤدي اكتشاف القدرات في التفكير الابداعي للمتعلم والابتعاد عن النمط المتبع في التفكير[1] .

---

(1) **غسان يوسف قطيط؛ حوسبة التدريس، (عمان، دار الثقافة للنشر والتوزيع، 2012) ، ص131.**

حيث ان هذه الوحدات التعليمية المدمجة وفق الاستراتيجية ساعدت الطلاب على تنمية تفكيرهم ونشاطهم عن طريق تبادل المعلومات والمعارف بين الطلاب في المجموعة وبين المجموعات الاخرى مما يؤدي الى تذكرهم للمعلومات والابتعاد عن النسيان وسهولة استرجاع المعلومات والوصول الى الادراك والفهم الصحيح للمعلومات.

وهذا يتفق مع ما اشار اليه (راضي الوقفي، 2010)" ان التفكير الابداعي لا ينمو الا في جو من المرونة الفكرية والتخلص من القوالب الجامدة والصور الثابتة لأنه نمط من التفكير يؤدي الى اكتشاف حل جديد لا إحدى المشكلات" [1]، وتضيف (سكينة حسن، 2007) انه " يمكن تنمية الابداع وتعليمه وتعلمه إذا ما توافرت الظروف البيئة المناسبة التي تساعد على تنمية التفكير الابداعي" [2].

وكذلك يساعد التفكير الابداعي على إعطاء حرية للطالب للتفكير في بعض المشاكل التي تواجهه وعدم إخضاعه دائما للقوانيين والخطط الموضوعة فأن ذلك يساعد الطالب على استقلالية في التفكير ويجعل منه طالبا مبدعاً (مبتكراً) [3].

وان استخدام الوحدات التعليمية المدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة تعمل على توفير البيئة الطبيعية المليئة بالمثيرات وذلك عن طريق عرض الأنشطة والمهارات والتمرينات بطريقة تثير اهتمام المعلمين وهذا يساعد على تنمية طاقات المتعلم ومشاعره التي تجعل منه شخصاً مبدعاً [4].

---

(1) راضي الوقفي؛ مقدمة في علم النفس، ط3: (عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع، 2010) ص497.

(2) سكينة شاكر حسن؛ تأثير منهج التربية الحركية في التفكير الابداعي والادراك الحركي لدى اطفال الرياض: (رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، الجامعة المستنصرية، 2007) ص18.

(3)سعادة عبد عيد الزبيدي؛ علم النفس التربوي الرياضي، ط1: (بنغازي، منشورات جامعة قار يونس، 1995) ص114.

(4) محمود عبد الحليم منسي؛ الدافعية والابتكار لدى الاطفال، (عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع،2017) ص109.

ويشير (March ,1999) " الى إن إستراتيجية الويب كويست هي وثيقة يعدها المعلم لمساعدة الطلاب في عملية الإبحار والبحث عن معلومات حول موضوع معين عبر شبكة الويب، بالإضافة إلى أنها تجعل الطلاب يعرفون بشكل واضح عن ماذا يبحثون من خلال المهام المناطة إليهم في هذه الاستراتيجية وبالتالي تساعد الطلاب ودعمهم لإنجاز أعمالهم بشكل متقن وسريع" [1].

ويذكر ايضاُ (غسان قطيط، 2012) الى استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة تعتمد الرحلة المعرفية عبر الويب، على توظيف أساليب التدريس الحديثة المبنية على استخدام التكنولوجيا، بحيث يصبح الطالب هو محور العملية التعليمية التعلّمية، وهو بؤرة النشاط التعليمي، وبذلك تخلق تعلماً نشطا، وَفعّالاً، وأكثر دقة من التعليم التقليدي المعتمد على حفظ المعلومات واسترجاعها " [21].

ويرى الباحث الفروق ونسب التحسن في القياسات البعدية للمجموعة التجريبية التي استخدمت الويب كويست كأساس للوحدات التعليمية الى استخدام شبكه الانترنت في العملية التعليمية يساعد على خلق بيئة تعليمية مناسبة ويعمل على اثارة اهتمام التلاميذ وزيادة الدافعية لديهم نحو التعلم مما يؤدى الى بقاء أثر التعلم فترة طويلة كما أن استخدام الرحلة المعرفية من خلال شبكة الإنترنت وما صاحب ذلك من تقديم إطارات نظرية ، ورسومات توضيحية وصور متحركة وبالتالي أدي كل ما سبق إلي زيادة دافعية في تحقيق معدلات أداء عالية نحو التعلم.

([1])March ,T; the learning power of web quests: (Educational, leadership 1999) p.42

(2) غسان يوسف قطيط؛ مصدر سبق ذكره، 2012، ص130.

إذ يشير (قاسم لزام،2005) الى "ان التنوع والتجدد في استخدام طرائق تدريس التربية الرياضية هي الأكثر ملاءمة في خلق أجواء التشويق والإثارة والمتعة لدى المتعلم ومن ثم تحقيق تعلم واكتساب سريع للحركات والفعاليات الرياضية" [1].

اما وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في اختبار التفكير الابداعي والمهارات وبنسب مقبولة يدل على ان توفير الظروف المناسبة للوحدات التعليمية وللالتزام بمفرداتها واضافة جو من المنافسة في اداء التمرينات المستخدمة يطور التفكير الابداعي فضلا عن الفهم الواضح بمفردات الوحدات التعليمية والتمارين من قبل المتعلمين يؤدي الى زيادة في التفكير الابداعي للطلاب فضلاً عن ان المفردات والتمارين المستخدمة وطرق الاداء المتماشية مع المستوى العمري والادراكي لدى الطلبة تساعد في تحسن التفكير الابداعي وتعلم المهارات.

حيث يرى الباحث هذه النتيجة إلى أن الطريقة التقليدية لا يمكن إغفالها والتي تعتمد على الشرح اللفظي وأداء النموذج العملي للمهارات الأساسية المطلوب تعلمها ويقوم المدرس بتقديم المهارات والمعلومات بصورة بسيطة حتى تصل إلى المتعلم بشكل سهل وهذا يساعد المتعلم على اكتساب المهارة بصورة سليمة وتصحيح الأخطاء والتوجيه مما يؤدى إلى التعلم بشكل سليم مطابق للأداء الفني للمهارة والتأثير الإيجابي في الأداء المهارى.

ويذكر (ظافر هاشم، 2002) ان من الظواهر الطبيعية لعملية التعلم هو لابد ان يكون هناك تطوير في التعلم ما دام المدرس يتبع خطوات الأسس السليمة للتعلم والتعليم ولكي تكون بداية التعلم سليمة فلابد من توضيح الشرح والعرض والتمرين على الأداء الصحيح والتركيز عليه لحين ترسيخ وثبات الأداء، كما أنَّ تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة تزيد من دافعية المتعلم وتحثه على الأداء الصحيح برغبة واندفاع [2].

---

(1) قاسم لزام صير؛ موضوعات التعلم الحركي، (بغداد، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية،2005) ص 60.

(2)ظافر هاشم إسماعيل؛ الأسلوب التدريسي المتداخل وتأثيره في التعلم والتطور من خلال الخيارات التنظيمية المكانية لبيئة تعليم التنس، (أطروحة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد، 2002) ص102.

وإنَّ إتباع الأسلوب السليم في التعلّم بوساطة الشرح، والعرض، وتزويد الطلاب بالتغذية الراجعة، وغيرها، تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلّم، وتحثه على الأداء الصحيح، والذي لا يتحقق برغبة واندفاع، وتكمن أهمية التغذية الراجعة نحو تعلّم الأداء الحركي للمهارات وتحسينه، ولا يتحقق هذا التعلّم والتحسن بالأداء من دون تغذية راجعة، وبذلك فإنَّ التغذية الراجعة هي: "الركيزة الأساسيّة التي يستند إليها تعلّم الأداء الحركي والمعرفي، لاسيَّما في مراحل التعلّم الأولى" [1].

ويذكر (عصام عبد الخالق، 2005) إلى "إن المناقشة والتوجيه الذي يقوم به المدرس أثناء عملية عرض وإيضاح المهارات بواسطة التقنيات الحديثة تساعد على زيادة إدراك الطالب لأهمية وكيفية الأداء الصحيح للنشاط المطلوب" [2].

اذ يرى الباحث ان من خلال عرض المشاهد التعليمية للأداء الفني للمهارات الاساسية قيد البحث والتوقف على الاجزاء المهمة للفعالية والمشاهدة المتكررة لأكثر من مرة الامر الذي يسرع من عملية التعلم، ويشير إلى ذلك (مصطفى عبد السميع،2001) في إن "المشاهدة المتكررة وبسرع مختلفة وتنوع مصادر التعلم تضفي حيوية وبعدا جديدا لعملية التعلم وتنقل الطالب من جو التعلم التقليدي إلى حالة من التشويق والانجذاب نحو التعلم" [3].

وبذألك يتحقق صحة الفرض الاول للبحث والذي ينص على (وجود فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد لطلاب لصالح الاختبارات البعدية).

([1])عبدالله حسين اللامي؛ تقنيات التعلم الحركي، ط1 (بغداد، دار الكتب والوثائق، 2018) ، ص 68.

([2])عصام عبد الخالق؛ التدريب الرياضي نظريات وتطبيقات، (القاهرة، منشأة المعارف، 2005) ، ص113.

(3) مصطفى عبد السميع محمد (واخرون)؛ الاتصال والوسائل التعليمية، ط1:(القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2001)، ص131.

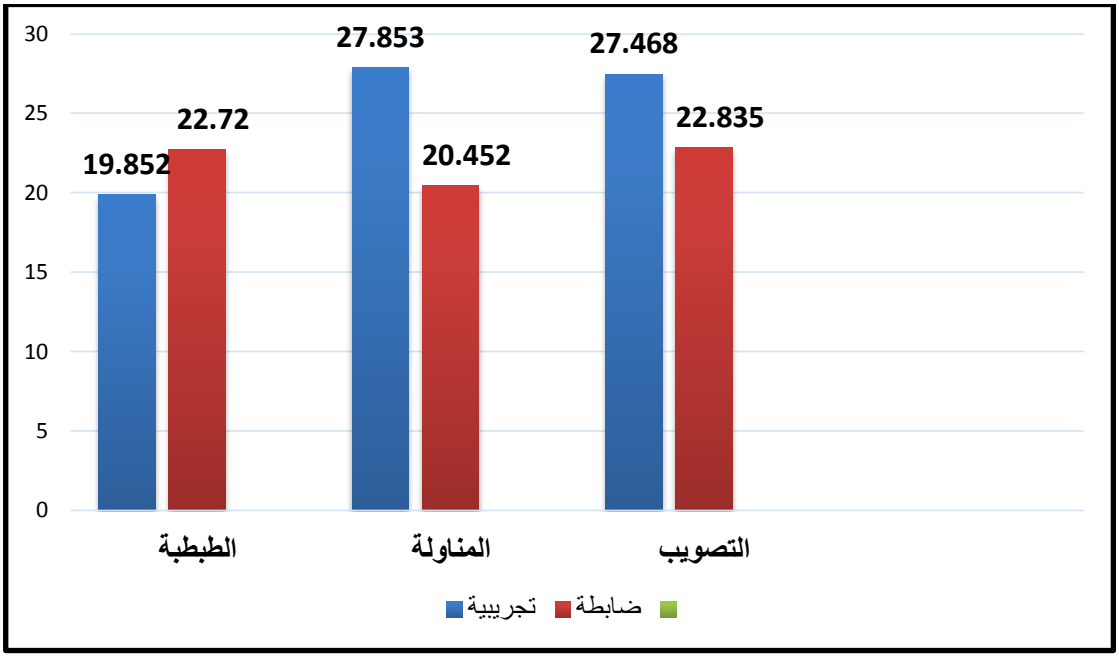
4 – 3 عرض نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وتحليلها ومناقشتها .

لغرض معرفة الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وفرق الأوساط والانحرافات وقيمة (t) المحسوبة والجدولية ومستوى الدلالة للاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الإبداعي وبعض المهارات الاساسية (قيد البحث) ، وبحسب ما مبين في الجدول ادناه .

جدول (15)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة t المحسوبة ونسبة الخطأ والدلالة الإحصائية للاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد

ت	متغيرات البحث	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة t المحسوبة	نسبة الخطأ	الدلالة
			س̄	ع	س	ع			
1	التفكير الابداعي	درجة	62.000	2.500	53.600	7.571	4.595	0.000	معنوي
2	المناولة والاستلام	الدرجة	27.853	2.329	20.452	2.509	10.603	0.000	معنوي
3	الطبطبة	الثانية	19.852	2.516	22.720	3.115	3.510	0.014	معنوي
4	التصويب	الدرجة	27.468	2.443	22.835	3.015	5.849	0.000	معنوي
تحت مستوى الدلالة (0.05) ، ودرجة حرية $ن^1 + ن^2 - 2 = 38$									



شكل (8)

يوضح الموازنة بين قيم الاوساط الحسابية لاختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الاساسية بكرة اليد بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية

4 – 4 مناقشة نتائج اختبارات التفكير الإبداعي وبعض المهارات الأساسية بكرة اليد في الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة.

يبين الجدول(15) ان قيم الاوساط الحسابية للاختبار البعدي بالنسبة للمجموعة التجريبية في متغيرات البحث كانت افضل من المجموعة الضابطة ، إذ إنَّ هناك فروقاً معنوية بين المجموعتين في الاختبارات البعدية للتفكير الإبداعي ومهارات المناولة والاستلام والطبطبة والتصويب ولصالح المجموعة التجريبية ، وان قيمة (t) المحسوبة للتفكير الإبداعي (4.595) وللمناولة (10.603) والطبطبة (3.510) والتصويب (5.849) ، وبما ان قيمة نسبة الخطأ البالغة (0.000) لجميع المتغيرات البحث هي اصغر من مستوى الدلالة (0.05) فالفرق في نسب التحسن لصالح المجموعة التجريبية .

ويعزو الباحث اسباب التفوق الى الوحدات التعليمية المدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة اذ يعد التفكير الإبداعي في المجال الرياضي أحد المجالات الأساسية التي نالت اهتماماً خاصاً من قبل الباحثين، إن هذا الاهتمام جاء من حيث انه يهدف إلى إظهار تنوع استثنائي وفريد في الاستجابات الحركية للحوافز، ويرى (عبد الكريم ، 2006) إن التفكير الإبداعي يمكن أن يتطور في المجال الرياضي عن طريق العمل على تطوير الاستعدادات الخاصة التي تمكن الرياضي من أن يصل إلى الإبداع في الأداء ، والتي بدورها يمكن أن تتطور من خلال توافر العوامل المناسبة ،والفرص الغنية المتتالية والمثابرة على التمرين والممارسة والتسهيل، والتشجيع الاجتماعي والنجاح في المحاولات والتمارين وخاصة إذا علمنا أن الاختيار المناسب للأسلوب يعد عاملاً مكملاً أذ يتم عن طريق استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة تشجيع مهارات التعلم أي كيف يطور المتعلم اداءه بنفسه وذلك بما يقدم إليه من خبرات وأنشطة، وتشجيع محاولات المتعلم على الاستجابة من هذا النوع وذلك عن طريق شرح طرائق التفكير الأصلية ومساعدة المتعلمين في أن يقوموا بأعمالهم الناتجة من أفكارهم[1].

اذ تعمل استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة على منح الطلاب إمكانية البحث في نقاط محددة بشكل عميق ومدروس، ولكن من خلال حدود مختارة من قِبل المعلم، وهذا الأمر يساعد كثيراً على عدم تشتت الطلاب وتكثيف جهودهم في الاتجاه المطلوب للنشاط الذي يقومون به .وهذا يجعل الرحلة المعرفية عبر الويب فعّالاً ومثالياً للصفوف التي تحتوي على مستويات ذات تباين حاد في المستوى التفكيري للطلاب[2] .

---

(1) **محمود عبد الحليم عبد الكريم؛ ديناميكية تدريس التربية الرياضية، ط1: (القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2006) ص264..**

(2) **زياد محمد الفار ؛ الرحلات المعرفية عبر الويب في التدريس، ط1 (فلسطين ، مطبعة الازهر ، 2011) ص35.**

كما تمنح "استراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة الفرصة للطلاب اكتشاف المعلومات بأنفسهم وليس فقط تزويدهم بها مما يساعد على جعل الطالب باحث يستطيع تقييم نفسه بنفسه، وتشجع على العمل التعاوني والتشاركي في إنجاز المهام مع عدم إلغاء الجهد الفردي للطالب"[1].

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

الاسلوب الذي اعتمده المدرس داخل إطار الوحدة التعلمية اليومية طوال مدة تنفيذ مفردات المنهج مع التركيز على إعطاء التكرارات المناسبة وبشكل دقيق يتناسب مع قدرات وقابليات الطلبة في هذه المرحلة العمرية، والتوجيهات المستمرة في تحفيز الطلاب لتنفيذ هذه التمرينات مع العمل على تصحيح الأخطاء عن طريق الإعادة بالتكرارات الموضوعة أصلاً في الوحدة التعليمية لتنفيذها من قبل العينة ساهمت بالتأثيرات الايجابية على مستوى الطلاب في اداء المهارات الأساسية بكرة اليد، اذ إن تواجد الطلبة في بيئة تعليمية مناسبة، ويذكر (ممدوح عبد الفتاح،2004) "ان اتباع الخطوات العلمية في التخطيط والتنظيم والتطبيق ومعززا بآراء الخبراء والذي تبنى عليه المناهج التعليمية يؤدي حتما الى احداث عملية التعلم، وان الهدف الاساس من المنهاج التعليمي هو اكتساب المهارات

---

(1) **غسان يوسف قطيط ؛ مصدر سبق ذكره ، 2012 ، ص131 .**

الجديدة واتقانها وتطورها مستقبلا لان التعلم هو الطريقة التي يتم فيها اكتساب المعلومات او المهارات سواء كان ذلك نتيجة الممارسة او التكرار "[1].

أضافه ألي ان عمليه التكرار في تعلم المهارة في كل وحده تعلميه تساعد على ترسيخ الاداء الصحيح في ذهن المتعلم وهذا ما اكده (سعيد، 2010) "ان عمليه تعلم اي مهارة يعتمد على تقسيم المهارة الى سلسله مترابطة من أسئلة تتضمن الاجابة عليها تعلم المهارة وبشكل متسلسل وبالتالي يدرك تفاصيل كل جزء من اجزاء المهارة" [2].

اذ يشير (عبد الباسط مبارك، 2012) " إن المرحلة الأولية من التعلم يحاول فيها المتعلمون استيعاب الفكرة العامة للحركة، وفي المستوى التالي يحاولون تحديد وتأدية ما يجب القيام به لدمج الجهود المعرفية والحركية في حركة متناسقة وهادفة ، وفي المستوى الأعلى يحاولون تحويل تلك الحركة الهادفة في فعل يكون قابلاً للإعادة ومرناً وآلياً "[3] .

ويؤكد (يعرب خيون، 2002) " أن نسبة الاكتساب للتعلم تعتمد على الكيفية التي تم التعاطي معها من قبل المتعلم للوصول إلى هذه الدرجة من الاكتساب العالي للتعلم وان القدرة على التذكر واسترجاع المعلومات تعني الاحتفاظ وان الاحتفاظ يعكس التعلم" [4].

وبذألك يتحقق صحة الفرض الثاني (وجود فروق ذات دلالة احصائية في نتائج الاختبارات البعدية في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية).

---

(1) ممدوح عبد الفتاح؛ سيكولوجية التربية النظرية والتطبيق الميداني، ط3، (القاهرة، مركز الكتاب والنشر، 2004) ص315.

(2) احمد سعيد الغوطي؛ تدريس التربية الرياضية، (القاهرة، دار الفكر العربي،2010) ص201.

(3) عبد الباسط مبارك؛ السلوك الحركي من التعلم إلى الأداء، (عمان، دار جهينة للنشر والتوزيع، 2012) ص285.

(4) يعرب خيون؛ التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق، (بغداد، مكتبة الصخرة، 2002) ص42.

الباب الخامس

5- الاستنتاجات والتوصيات

5-1الاستنتاجات

5-2 التوصيات

5- الاستنتاجات والتوصيات

5-1 الاســــــــــــــــتنتاجات

استناداً الى ما اسفرت عنة نتائج البحث توصل الباحث الى الاستنتاجات الاتية :-

1. ان استخدام وحدات تعليمية مدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) الرحلات المعرفية المجسمة اثرت وبشكل كبير في التفكير الابداعي وتعلم المهارات قيد البحث لدى المجموعة التجريبية.
2. ظهور افضلية لتأثير استخدام وحدات تعليمية مدمجة باستراتيجية الويب كويست (web) quest المجسمة ومدى فاعليتها في الوحدات التعليمية لبعض المهارات الاساسية بكرة اليد (قيد البحث).
3. إنَّ الوحدات التعليمية المعتمد فِي المدرسة (المنهج المتبع)، ساعد في تعلم المهارات الاساسية لكرة اليد قيد البحث والتفكير الابداعي لدى أفراد المجموعة الضابطة لكن بنسب اقل من المجموعة التجريبية.
4. ان التفوق الواضح للمجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في التفكير الابداعي وتعلم المهارات قيد البحث هو استخدام وتوضيف التكنولوجيا الحديثة في طرق التدريس وكان واضحا في النتائج الاحصائية للمجموعة التجريبية وان استخدام هذه الأساليب هو افضل من الاساليب والطرق التقليدية.

5-2 **التوصـــــــــيات** :

في ضوء النتائج التي توصل اليها الباحث يوصي بما يأتي: -

1. التأكيد على استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) الرحلات المعرفية المجسمة في التعليم كونها أكثر تأثيرا وفي مختلف مراحل التعلم وتكون جزئاً اساسياً في محتوى المنهج الدراسي.
2. ضرورة استخدام استراتيجية الويب كويست (web quest) الرحلات المعرفية المجسمة في تعلم المهارات الاخرى لكرة اليد.
3. ضرورة اقامة الدورات والندوات للمهتمين بالعملية التعليمية على اعتماد الاساليب والاستراتيجيات الحديثة في عملية التعلم.
4. التأكيد على حث المدرسين على ضرورة تنويع اساليب واستراتيجيات التدريس الحديثة، وتوظيف كل ما هو حديث منها، ولاسيما استراتيجية الويب كويست (web quest) الرحلات المعرفية المجسمة الذي يسمح بإتاحة الفرصة للجميع.

المصادر العربية والاجنبية

المراجع والمصادر العربيـــــــــة

- القرآن الكريم
- إبراهيم محمود الدملوجي ؛ القدرات العقلية : (القاهرة، دار الفكر العربي، 2018)
- أحمد توفيق عبدالحليم ؛ أساليب التدريس الحديثة ،ط2 (الإسكندرية ، مطبعة الناصر للطباعة والنشر، 2016)
- احمد سعيد الغوطي؛ تدريس التربية الرياضية، (القاهرة، دار الفكر العربي،2010)
- احمد عريبي عودة؛ كرة اليد وعناصرها الأساسية، (مالطا، شركة الجا، 1998)
- أحمد يوسف متعب ؛ تأثير أنواع من التغذية النهائية في تعلم التصويب من القفز عاليا بكرة اليد مجلة علوم التربية الرياضية (جامعة بابل ، العدد الثاني ، المجلد الأول، 2002)
- اسراء محمد الشعبي؛ استخدام الذكاءات المتعددة فى تنمية المفاهيم الرياضية، ط 2 (السعودية، جامعة ام القرى، 2018)
- اسماعيل الغريب ؛ المقررات الإلكترونية : تصميمها – إنتاجها – نشرها – تطبيقها- تقويمها، ط1 (القاهرة، عالم الكتب، 2009)
- أمل عبدالسلام الخليل ؛ الطفل ومهارات التفكير، ط1: (عمان ، دار صفاء للنشر والتوزيع، 2005)
- ثامر محسن (وأخرون)؛ الاختبار والتحليل بكرة القدم،(الموصل، مطبعة جامعة الموصل، 1991 م)
- ثائر غباري وخالد أبو شعيرة؛ القدرات العقلية بين الذكاء والابداع ، ط1: (القاهرة، المجتمع العربي للنشر والتوزيع، 2010)
- جميل قاسم وأحمد خميس؛ موسوعة كُرة اليد العالمية: ط1 (بيروت، دار الكتاب العربيّ، 2011)

❖ جودت احمد سعادة؛ تدريس مهارات التفكير ، ط1 (عمان، دار الشرق للنشر والتوزيع، 2003)

❖ خالد محمد فرجون ؛ الرحلات المعرفية المجسمة عبر الويب، ط1 (القاهرة، مكتبة الوطن العربي للطباعة، 2017)

❖ خالد محمد فرجون؛ الرحلات المعرفية المجسمة عبر الويب، ط1 (القاهرة ، دار الوطن العربي للطباعة والنشر، 2014)

❖ راضي الوقفي؛ مقدمة في علم النفس، ط3: (عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع، 2010)

❖ رقية حمزة كناوي؛ تأثير استخدام أسلوب التعلم المدمج على تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة اليد لطلاب كلية التربية الرياضية (رسالة ماجستير، جامعة كربلاء، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، 2016) .

❖ زكي صالح وآخرون ؛ المقررات الإلكترونية والتحصيل المعرفي،ط2 (القاهرة، دار الفكر العربي، 2015)،

❖ زياد محمد الفار ؛ الرحلات المعرفية عبر الويب في التدريس، ط1 (فلسطين ، مطبعة الازهر ، 2011)

❖ سعادة عبد عيد الزبيدي؛ علم النفس التربوي الرياضي، ط1: (بنغازي، منشورات جامعة قار يونس، 1995)

❖ سعد الدين مصطفى؛ التعلم الصفي، ط1 (عمان ، دار الفكر للطباعة والنشر، 2016)

❖ سكينة شاكر حسن؛ تأثير منهج التربية الحركية في التفكير الابداعي والادراك الحركي لدى اطفال الرياض: (رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، الجامعة المستنصرية، 2007)

❖ ضياء الخياط ونوفل محمد ؛ كرة اليد: (الموصل، دار الكتب للطباعة والنشر، 2001)

❖ طلبة عبدالحميد عبد العزيز؛ التعليم الالكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم، ط 1 (المنصورة: المكتبة العصرية، 2010)

❖ ظافر هاشم إسماعيل؛ الأسلوب التدريسي المتداخل وتأثيره في التعلم والتطور من خلال الخيارات التنظيمية المكانية لبيئة تعليم التنس، (أطروحة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد، 2002)

❖ عامر ابراهيم قنديلجي؛ منهجية البحث العلمي، ط2 : (عمان، دار اليازوري العلمية للنشر، 2015 م)

❖ عبد الباسط مبارك؛ السلوك الحركي من التعلم إلى الأداء، (عمان، دار جهينة للنشر والتوزيع، 2012)

❖ عبد الرزاق كاظم وأخرون؛ دليل مدرس التربية الرياضية للمرحلة الإعدادية ،ط1 :(بغداد، مطبعة وزارة التربية، 2012 م)

❖ عبدالله حسين اللامي ؛ تقنيات التعلم الحركي ، ط1 (بغداد ، دار الكتب والوثائق ، 2018)

❖ عدس عبدالرحمن ومحمد عبدالرحيم ؛ المدرسة والتعلم التفكيري، ط1 (عمان ، دار الفكر للطباعة والنشر، 2000)

❖ عصام عبد الخالق؛ التدريب الرياضي نظريات وتطبيقات،(القاهرة، منشأة المعارف، 2005)

❖ عفاف احمد عويس؛ سيكولوجية الإبداع عند الأطفال ، ط 2 (عمان، دار الفكر للطباعة والنشر ، 2003)

❖ علاء محمد عمر؛ أثر توظيف استراتيجية الرحلات المعرفية في تنمية مهارات إنتاج البرامج التعليمية والقدرة على التفكير الابداعي لطلاب تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية (رسالة ماجستير، جامعة المنوفية، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، 2020) .

❖ عماد عبدالرحيم الزغلول؛ مبادئ علم النفس التربوي، ط2 (الامارات ، دار الكتب العربية، 2001)

❖ عمرو عبد الفتاح ؛أساسيات كرة اليد (مصر، دار الكتب الحديثة،2011)

❖ غسان يوسف قطيط؛ حوسبة التدريس، (عمان، دار الثقافة للنشر والتوزيع، 2012)

❖ فيرن رفيك و آخرون ، التطبيق لكرة اليد ، ترجمة كمال عبد الحميد (مصر ، دار المعارف، 1977)

❖ قاسم لزام صبر ؛ موضوعات في التعليم الحركي، (بغداد، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية،2005)

❖ قصي علي احمد؛ اثر وحدات تعليمية على وفق بعض مستويات تصنيف بلوم في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الهجومية بكرة القدم للصالات(رسالة ماجستير، جامعة ديالى ، كلية التربية الاساسية، 2022)

❖ كمال عارف ظاهر: كرة اليد (بغداد، مطبعة دار السلام ، 1973)

❖ لؤي غانم الصميدعي (وآخرون)؛ الاحصاء والاختبار في المجال الرياضي،ط1:(اربيل، 2012 م)

❖ ماهر محمد صالح . كرة اليد الحديثة (الكويت ، دار الكتب الحديثة ، 1971)

❖ محسن علي السعداوي و سلمان الحاج عكاب الجنابي؛ ادوات البحث العلمي في التربية الرياضية، ط1: (عمان ، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، 2013)

❖ محمد احمد سالم؛ تكنولوجيا التعلم والتعليم الرقمي ، ط1 (جامعة الزقازيق، مكتبة الرشد ، 2018)

❖ محمد توفيق الوليلي؛ كرة اليد، (الكويت، شركة مطابع السلام، 1989)

❖ محمد جاسم الياسري؛ الاسس النظرية لاختبارات التربية الرياضية،(النجف، دار الياء للطباعة والتصميم،2010 م)

❖ محمد حسن علاوي ؛ علم النفس التدريب والمنافسات الرياضية: (القاهرة، دار الفكر العربي، 2002)

❖ محمد صالح حسنين ؛ التفكير الابداعي لدى المتعلمين ، ط1 (القاهرة ، دار الفكر العربي ، 2019)

❖ محمود طافش؛ الإبداع في الاشراق التربوي والإدارات المدرسية، ط1: (عمان ، دار الفرقان للنشر والتوزيع، 2004)

❖ محمود عبد الحليم عبد الكريم؛ ديناميكية تدريس التربية الرياضية، ط1: (القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2006

❖ محمود عبد الحليم منسي؛ الدافعية والابتكار لدى الاطفال، (عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع،2017)

❖ مصطفى عبد السميع محمد (واخرون)؛ الاتصال والوسائل التعليمية، ط1:(القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 2001)

❖ مطاوع احمد (واخرون)؛ مناهج المدرسة الابتدائية بين الحداثة والجودة ،ط1(الرياض، مكتبة المتنبي، 2019)

❖ مفتي ابراهيم حماد؛ طرق تدريس العاب الكرات وتطبيقها في المرحلتين الابتدائية والاعدادية ، ط1 ، (القاهرة، دار الفكر العربي،2000)

❖ ممدوح عبد الفتاح؛ سيكولوجية التربية النظرية والتطبيق الميداني، ط3، (القاهرة، مركز الكتاب والنشر، 2004)

❖ نبيل محمود شاكر ؛ علوم الحركة ، (ديالى ، مطبعة جامعة ديالى ، 2015)
❖ نوري الشوك ورافع الكبيسي؛ دليل البحاث في كتابة الابحاث في التربية الرياضية:(بغداد، جامعة بغداد، 2004م)
❖ ولاء عبد الفتاح نعمه الله؛ تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مخرجات التعلم في الكرة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية(اطروحة دكتوراه، جامعة المنصورة، كلية التربية الرياضية،2015)
❖ وليد سالم محمد الحلفاوي؛ التعليم الإلكتروني تطبيقات مستحدثة، ط1(القاهرة، دار الفكر العربي، 2017)
❖ يحيى السيد إسماعيل الحاوي؛ الموهوب الرياضي والإبداع الحركي، ط1: (القاهرة ، المركز العربي للنشر، 2004)
❖ يعرب خيون؛ التعلم الحركي بين المبدأ والتطبيق، (بغداد، مكتبة الصخرة،2002)

المصادر الاجنبيـــــــــــة

❖ Abbey Lorenz ; The digital curriculum. (In ITEC Conference Coralville, USA, 2019)
❖ Chandler O'Brien, A., & Unsworth, L; Towards a 3D digital multimodal curriculum for the upper primary school. (Australian Educational Computing, 2010)
❖ Choppin Carsons, Bory Cerosaletti ; A Typology for Analyzing Digital Curricula in hematicaMat Education. (International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 2014)
❖ Choppin Carsons, Bory Cerosaletti ; previously mentioned source, 2014,
❖ Dodge; WebQuests: http://www.portalwebquests.net/pdfs/cf001pd.f (Retrieved ،2016),
❖ Duckett ; "Oxford Dictionary of English" (2nd edition, revised, 2006) Vol. 20,
❖ Lopes; Ehucation Treatment of Children,(USA, The comprehensive library,2007),

- March ,T; the learning power of web quests: (Educational, leadership 1999)
- Schwarz Leibold; Toward Collaborative Information Seeking(USA. Workshop, Collaborative Search, 2018),
- Serges Verhoven; Learning in a sheltered internet environment The use of webquests. (Journal of Learning and Instruction, 2019)
- Vickers ؛Virtual Quests ،(Computer resources for language learning . Vol 3)

الملاحق

ملحـــــق (1)

أسماء الخبراء الذين عرض عليهم الوحدات التعليمية وتحديد اختبارات المهارات الأساسية بكرة اليد.

ت	الدرجة العلمية	الاسم	الاختصاص	مكان العمل
1	أ. د	عبد الوهاب غازي حمودي	اختبارات وتدريب كرة يد	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بغداد
2	أ. د	كامل عبود حسن	علم النفس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة ديالى
3	أ. د	حسام محمد هيدان	تدريب / كرة يد	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة ديالى
4	أ. د	فراس سهيل براهيم	طرائق تدريس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بابل
5	أ. د	حردان عزيز الشمري	اختبارات والقياس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة الجامعة المستنصرية
6	أ. د	اسماعيل عبد زيد	طرائق تدريس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة المستنصرية
7	أ. د	بثينة عبد الخالق ابراهيم	طرائق تدريس	كلية التربية الاساسية جامعة ديالى
8	أ. د	نجلاء عباس نصيف	طرائق تدريس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات جامعة بغداد
9	أ.م. د	ميساء نديم احمد	طرائق تدريس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات جامعة بغداد
10	أ.م. د	نصير حميد كريم	تدريب / كرة يد	كلية التربية الاساسية / جامعة ديالى
11	أ.م. د	حيدر غازي عزيز	تدريب/ كرة يد	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة الجامعة المستنصرية
12	م.د	فؤاد متعب حسين	اختبارات وقياس علم نفس	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بغداد

ملحق (2) قائمة بأسماء فريق العمل المساعد

ت	اللقب العلمي	الاسم	مكان العمل والاختصاص
1	أ.م. د	نصير حميد كريم	جامعة ديالى - كلية التربية الاساسية تدريب رياضي – كرة اليد
2	م.م	حسين علي حميد	مديرية تربية ديالى / ساحة وميدان
3	م.م	احمد خالد عبد الله	مديرية تربية ديالى/ تعلم كرة يد
4	بكالوريوس	سيف محمد محمود	متوسطة اول حزيران
5	بكالوريوس	ياس محمود خميس	متوسطة اول حزيران

ملحق (3)

استبانة ترشيح اهم الاختبارات للمهارات الاساسية بكرة يد

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ديالى

كلية التربية الاساسية

الدراسات العليا / الدكتوراه

م/ استبانة

الأستاذ الفاضل.....المحترم

تحية طيبة .....

يروم الباحث اعداد بحثه الموسوم بـ (**أثر وحدات تعليمة مدمجة باستراتيجية الويب كويست (web quest) المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة اليد للطلاب**) ونظرا إلى ما تتمتعون به من خبرة وكفاءة علمية لذا نرجو تفضلكم بترشيح اهم الاختبارات للمهارات الاساسية بكرة اليدا التي ترونها مناسبةً وتوضيح مدى صلاحيتها وملاءمتها لطبيعة البحث مع ابداء أي ملاحظة لم يرد ذكرها بالاستمارة ووضع علامة (√) امام ما ترونه مناسبا.

مع العلم ان عينة البحث الصف الثاني متوسط.

شاكرين تعاونكم معنا.

اسم الخبير/

اللقب العلمي/

الاختصاص/

مكان العمل/

التوقيع/

الباحث

مشتاق فرحان حسن

(استمارة تحديد اهم الاختبارات المهارات الاساسية بكرة اليد لطلاب الصف الثاني متوسط)

ت	المهارات الاساسية	الاختبارات المهارية	يصلح	لا يصلح
1	مهارة المناولة والاستلام	مناولة واستلام مع الزميل مسافة 4م لمدة 30 ثا		
		مناولة واستلام بين زميلين مسافة 9م لمدة 30 ثا		
		المناولة والاستلام على الحائط لمسافة (3)م لمدة (30)ثا		
2	مهارة الطبطبة	الطبطبة في خط مستقيم (15م)		
		الطبطبة المتعرجة بين الشواخص لمسافة (15م).		
		الطبطبة المستمرة في اتجاهات متعددة		
3	مهارة التصويب	التصويب على الأهداف معلقة (40x40 سم)		
		التصويب على المربعات مرسومة على الحائط		
		التصويب من الثبات مسافة 7م		

ملحق (4) مقياس التفكير الإبداعي

عزيزي الطالب .....

تحية طيبة: –

أضع بين يديك مقياساً نفسياً أملين تعاونكم الجاد من خلال قراءة الفقرات بكل دقة مع وضع إشارة (√) إمام كل فقرة وتحت إحدى البدائل التي تحمل وجهة نظرك، علماً بان إجابتك سوف تحاط بالسرية التامة ولا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي فقط ولا حاجة لذكر الاسم .

لكم منا وافر الشكر والتقدير...

ملاحظة// الاجابة على فقرات المقياس كما في المثال التالي وعدم ترك اي فقرة :

ت	الفقـــــرات	اوافق	متردد	لا اوافق
1	المحتوى (المضمون)			
2	المحتوى (المضمون)			

الباحث

مشتاق فرحان حسن

ت	الفقـــرات	اوافق	متردد	لا اوافق
1	اتبع الاجراءات الصحيحة وغير مألوفة احيانا لحل مشكلاتي الرياضية			
2	هناك انشطة رياضية تثير اهتمامي أكثر من الطلاب الاخرين			
3	أستطيع ان أحل مشاكلي إذا اتبعت طريقة منطقية			
4	الطلاب الذين يبدوا انهم غير متأكدين من افعالهم يفقدون احترامي لهم			
5	غالبا ما تأتيني أفضل الافكار عندما لا اقوم بتعلم المهارات الصعبة.			
6	التفكير العميق ساعدني في حل الكثير من المشاكل.			
7	اتدرب دائماً مع أو بدون المدرب			
8	القدرة على اداء الحركات المبدعة لأبهر الاخرين .			
9	احب الطلاب الذين هم اكثر ثقة باستنتاجاتهم .			
10	استمتع في التفكير وحيدا.			
11	احترم الطالب لذاته أكثر اهمية من احترام الطلاب الاخرين له			
12	احب ان يكون كل شيء في مكانه وان يكون هناك مكان لكل شيء			
13	لا أرهق عقلي بأمور الحفظ والتذكر.			
14	اتبع خطوات ثابتة لا احيد عنها في انجاز اعمالي.			
15	يصفني الاخرون بالطاعة والالتزام دائما لما هو قائم ومعروف ومألوف			
16	احب قراءة الكتب الحديثة والغريبة وغير المألوفة .			
17	احيانا اقع في مشكلات بسبب تقريب وجهات النظر بين الطلاب.			
18	لا اتخلى عن بعض اهدافي في الحياة بسبب الصعوبات التي تواجهني			
19	اقوم باستخدامات غير تقليدية للأشياء المحيطة بي.			

20	ليس من الخطأ ان اتباها كثيرا امام زملائي.			
21	أستطيع ان اتخلى عن راحتي من اجل الوصول الى اهدافي.			
22	اشعر ان علي عمل ما اكلف به فقط .			
23	احب الطلاب الموضوعين والمنطقين واناقش .			
24	التدريب الشاق هو العمل الاساسي للنجاح .			
25	افضل ان اعمل مع الطلاب بدلا من العمل لوحدي .			
26	افقد الحماس عندما اتعرض للإحباط والعقبات .			
27	استمتع كثيرا في التغلب على المنافس.			
28	انا اعرف كيف اضبط احاسيسي الداخلية .			
29	اشارك دائما بطرح الافكار الايجابية واكون اكثرهم ايجادا للحلول			
30	متى بدأت الدرس فأنني اسعى بجد واصمم على النجاح.			
31	اجيد التصرف امام الصعوبة في اداء بعض المواقف في الوحدة التعليمية.			
32	احيانا اكون صوتا لرأي زملائي بشأن قضية ما.			
33	اجد اني قادر على الابداع في المواقف.			
34	يهمني كثيرا ان يتم اعتباري عضوا مهما في فريق كرة اليد.			
35	علي بذل قصارى جهد لتحقيق الهدف.			

ملـــحق (5)

الوحدات التعليمية وفق استراتيجية الويب كويســت (web quest) المجسمة

رقم الوحدة التعليمية	اليوم والتاريخ	تمارين الجزء الرئيسي	زمن التمرين الواحد	الراحة ما بين التمارين
الأولى	الاحد 2022/11/27	3-2-1-9	3 دقيقة	1 دقيقة
الثانية	الاربعاء2022/11/30	8-5-7-6	3 دقيقة	1 دقيقة
الثالثة	الاحد 2022/12/4	12-10-18	3 دقيقة	1 دقيقة
الرابعة	الاربعاء2022/12/7	4 ، 12 ، 20	3 دقيقة	1 دقيقة
الخامسة	الاحد 2022/12/11	5 ، 13 ، 21	3 دقيقة	1 دقيقة
السادسة	الاربعاء2022/12/14	6 ، 14 ، 22	3 دقيقة	1 دقيقة
السابعة	الاحد 2022/12/18	7 ، 15 ، 23	3 دقيقة	1 دقيقة
الثامنة	الاربعاء2022/12/21	8 ، 16 ، 24	3 دقيقة	1 دقيقة
التاسعة	الاحد 2022/12/25	25،26،27	3 دقيقة	1 دقيقة
العاشرة	الاربعاء2022/12/28	28،29،30	3 دقيقة	1 دقيقة
الحادية عشر	الاربعاء1/4 /2023	31،32،33	3 دقيقة	1 دقيقة
الثانية عشر	الاحد 1/8 /2023	34،35،36	3 دقيقة	1 دقيقة

ملـــحق (6) كتاب تسهيل مهمة

REPUBLIC OF IRAQ
DIYALA GOVERNORATE
THE GENERAL DIRECTORATE
FOR EDUCATION OF DIYALA

جمهورية العراق
محافظة ديالى
المديرية العامة لتربية ديالى

العدد : ٣٣ /٤/٣ ٤٩٥٠
التاريخ : ٦ / ٤ / ٢٠٢٢

قسم الإعداد والتدريب
شعبة البحوث والدراسات

الى / ادارات المدارس المتوسطة والثانوية في المحافظة كافة . .

م/تسهيل مهمة

تحية طيبة //

يرجى تسهيل مهمة طالب الدكتوراه(مشتاق فرحان حسن) في جامعة ديالى /كلية التربية الاساسية تخصص طرائق تدريس التربية البدنية وعلوم الرياضة لغرض اجراء بحثه الموسوم (اثر وحدات تعليمية وفق استراتيجية الويب كويست Web quest المجسمة في التفكير الابداعي وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة اليد للطلاب)

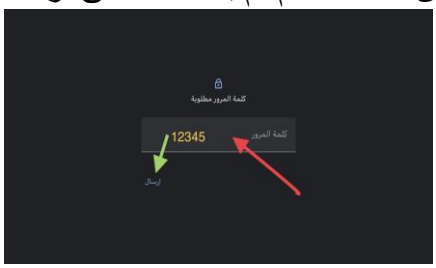
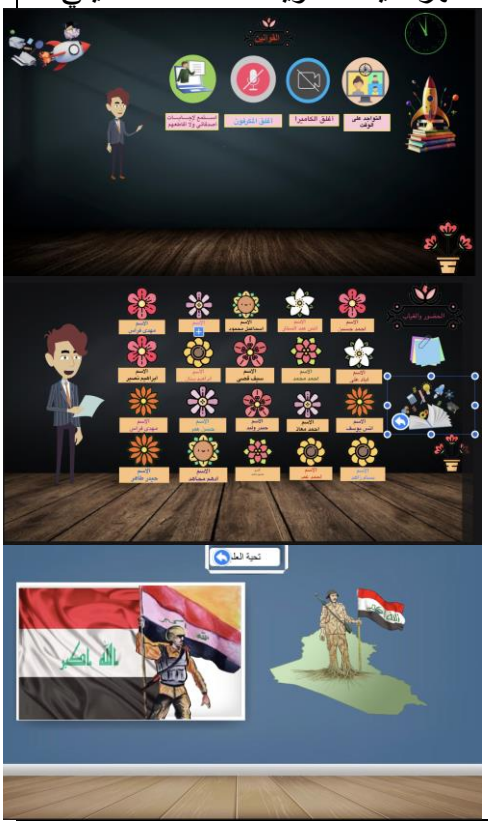
مع التقدير ...

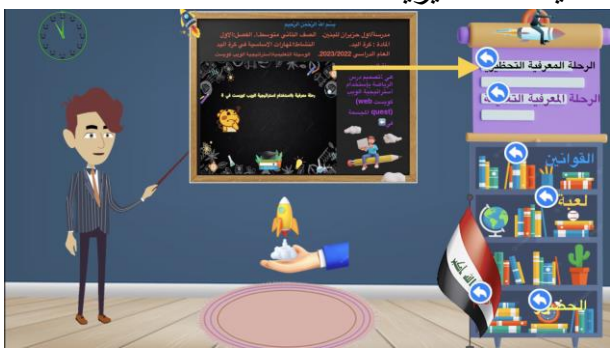
سعيد كريم احمد
معاون المدير العام
/ ٩ /٢٠٢٢

نسخة منه الى//
قسم التخطيط التربوي /للعلم مع التقدير .
قسم الإعداد والتدريب / شعبة البحوث والدراسات /مع الاوليات.

E.mail: diyalaedu@yahoo.com 528180 & 528181 محافظة ديالى / بعقوبة / شارع المحافظة الرئيسي هـ /
٠٧٨٢٦٢٦٦١٩ & ٠٧٧٢٦٧٨٠٠٢٥ هـاتف مديرية الاعداد والتدريب /

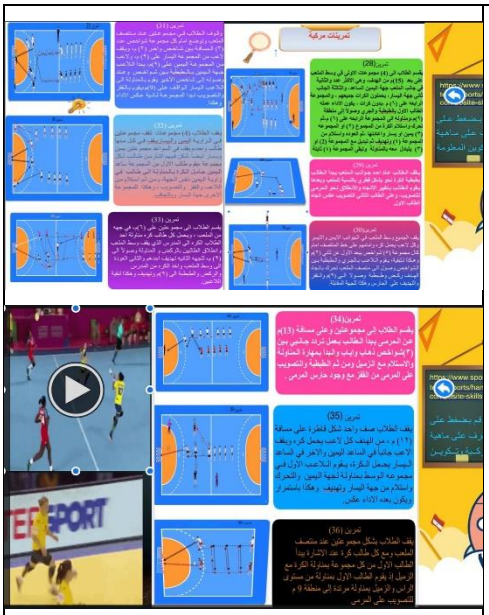
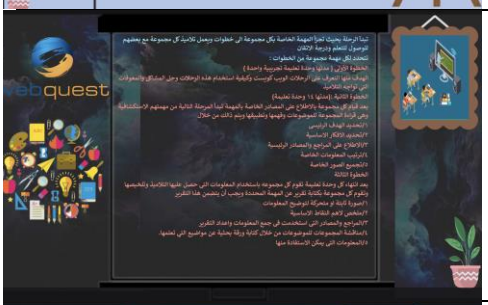
ملحق (7) دليل استخدام استراتيجية الويب كويست(web quest) المجسمة

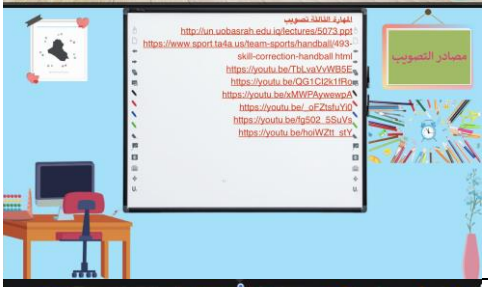
الاطار	وصف الاطار	الجزء المرئي من الاطار
1	الدخول والضغط على الرابط https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk	بعد الضغط على الرابط ستظهر لك النافذة في هذا الشكل
2	قم بإدخال الرمز المكون من خمس ارقام والذي يتكون من 12345 ثم قم بالضغط على ارسال 	بعد ذلك سوف تفتح لك الصفحة بالشكل الاتي
3	تحتوي الصفحة على مجموعة من الادوات التي تخص الدرس بمجرد الضغط على احد روابط سوف ينتقل بك الى القسم المطلوب وهي كل من القوانين الحضور والغياب تحية العلم العبة	عند ضغط على احد الاسهم سوف تظهر لدينا محتويات الصف كما يلي 

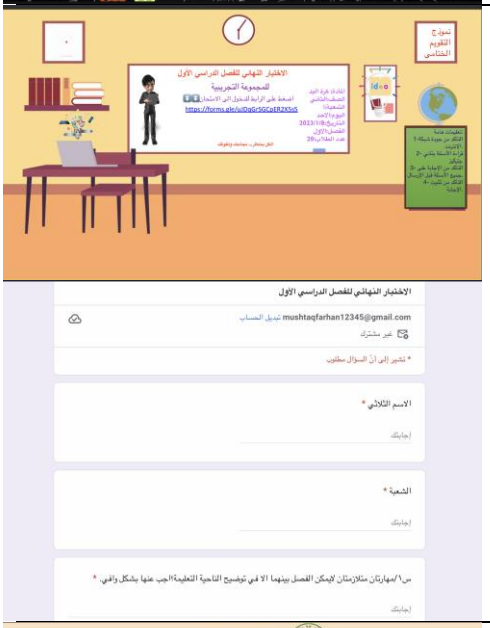
4	بعد التعرف على محتويات الصف قم بالرجوع والضغط على السهم اعلاه للدخول الى الوحدة التعليمة التحضيرية 	بعد الضغط على الرابط سوف يتم الانتقال بك الى الوحدة التعليمة والتي ستظهر لك بالشكل الاتي بعدها قم بالضغط على الأيقونات من اجل اكمال الرحلة كما موضح بها
5	الان قوم بالضغط على الرابط الثاني الاتي من اجل الدخول الى الرحلة المعرفية التعليمية 	بعد الضغط سوف تفتح امامك شاشة تحتوي على العنوان الرئيسي للرحلة كما في الشكل الاتي
6	ثم بعد الانتقال الى الشريحة الثانية سوف تظهر لك مجموعة من الاهداف المطلوب منك اتقانها في نهاية الرحلة	ستظهر بهذا الشكل لديك
7	وبعد الانتقال الى الشريحة التالية سوف تشاهد شرح مبسط عن استراتيجية الويب كويست المجسمة في تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة اليد □♂□	

8	تتضمن الشريحة التالية عناصر الرحلة التعليمية باستخدام استراتيجية الويب كويست المجسمة التي تبدأ بالمقدمة وتنتهي بالخاتمة وعند النقر على كل عنصر سيفتح المحتوى الخاص به	
9	نقوم بالضغط على ايقونة المقدمة سوف تظهر لنا المهام الخاصة بالمهارات قيد البحث	
10	نقوم بالضغط على قائمة المهام ستظهر لنا المهمة الاولى وهي المناولة والاستلام حيث تحتوي على مجموعة من الايقونات تشمل شرح المهارة الاداء الفني الخطوات التعليمة الاخطاء الشائعة تصحيح الاخطاء وبعض التمرينات الخاصة بمهارة المناولة والاستلام	

11	 	بعدها أنتقل الى المتمثلة بالمهارة الثانية وهي مهارة الطبطبة كذلك تتكون هذه الايقونة من شرح المهارة الاداء الفني الخطوات التعليمة الاخطاء الشائعة تصحيح الاخطاء والتمرينات الخاصة بها
12	 	انتقل الى المهمة رقم ٣ المتمثلة بالمهارة الاخيرة وهي مهارة التصويب المتكونة من شرح وعرض المهارة والاداء الفني والخطوات التعليمة والاخطاء وتصحيح الاخطاء والتمارين الخاصة بالمهارة
13		بعد ذلك اذهب الى صفحة او ايقونة رقم ١٥ عشر ستضهر لك الصورة التالية فيها وصف عن الأيقونة الاحقة المتمثلة في رقم ١٦ عشر

14		في هذه الصفحة المتمثلة بالرقم ١٦ عشر يوجد هنالك رابط في اعلى اليمين كما موضح بالسهم يشرح في المهارات الاساسية المركبة في كرة اليد من حيث الاداء وكذلك التمرينات الخاصة بها
15		بعد الانتهاء من المهمات الثلاثة الاساسية ننتقل الى للعناصر الرئيسية للرحلة المعرفية المجسمة وهي الاجراءات
16		في هذا الجزء سيتم تقسيم الطلاب الى ثلاث مجموعات تتكون مجموعتان من)٧ (طلاب لكل واحدة .ومجموعة من ٦ طلاب وبذلك يكون العدد الكلي ٢٠ طالب وفيها يتم شرح مايجب ان يقوم به التلاميذ في كل مجموعة كما موضح.
17		وبعدها يتم الانتقال الى صفحة رقم ١٨ عشر لمعرفة الخطوات والاجراءات المتبعة في الرحلة
18		بعد الانتهاء من الاجراءات تأتي الصفحة الخاصة بالمصادر والتي تتكون من ٤ ايقونات حيث تحتوي كل ايقونة على عدد من المصادر والمتمثلة بالشرح والعرض الفيديو

		  
19	بعد الاطلاع على قائمة المصادر يأتي عنصر التقييم في الرحلة المعرفية المجسمة	
20	بعد الانتهاء من التقيم ننتقل الى الايقونة التالية التي تحتوي على الاختبار الابداعي البيتي للمهمات الثلاثة من الناحية المهارية والقانونية	

21	نموذج الاختبار البيتي	
22	بعد اتمام الاختبار او النشاط البيتي ننتقل الى الايقونة التالي التي تمثل التقويم الابداعي الختامي لرحلة الويب كويست المجسمة (web quest)	
23	نموذج الاختبار النهائي	
24	العنصر السادس من عناصر الرحلة هو الخاتمة	

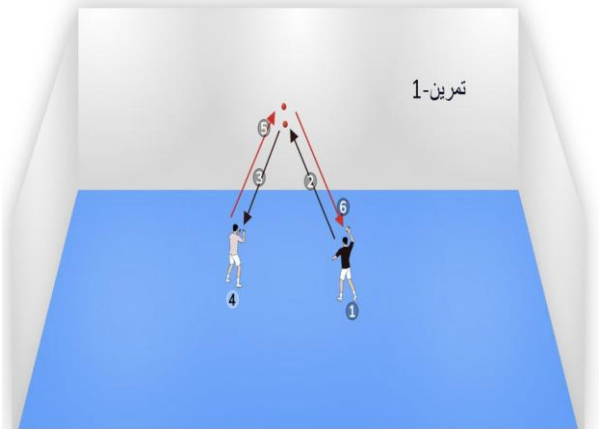
25	العنصر النهائي للرحلة هو صحيفة المعلم تحتوي على الوسائل التي يمكن من خلالها التلميذ التواصل مع مدرس المادة	
26	https://drive.google.com/file/d/1wjVk67VaVlABzJdr5xCYChO1hUZ8TIcr/view?usp=drivesdk رابط الراحلات المعرفية	
27	رحلة تعريفية https://drive.google.com/file/d/12VBsDuEedKQQmNyR6BerY11dd6WCAobu/view?usp=drivesdk	
28	https://drive.google.com/file/d/1p_BZxVhsYrHRfkRdU_2cqAdQM8X8JY_q/view?usp=drivesdk رحلات معرفية تعليمية	

ملحق (8) التمرينات المهارية

تمرينات المناولة و الاستلام

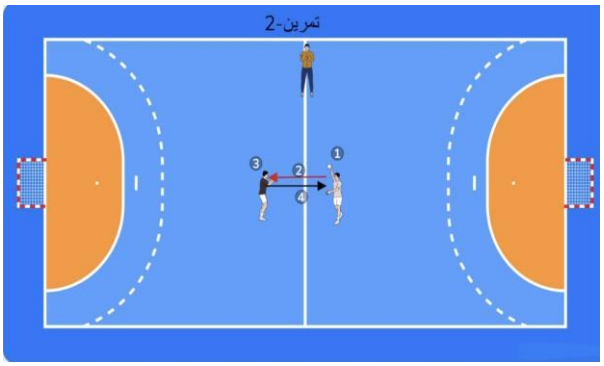
تمرين (1)

يقف الطالبان أمام الجدار يبدأ الطالب الأول بمناولة الكرة إلى الجدار واستلامها من قبل الطالب الثاني ومن ثم تغيير الأداء ويكون من الحركة



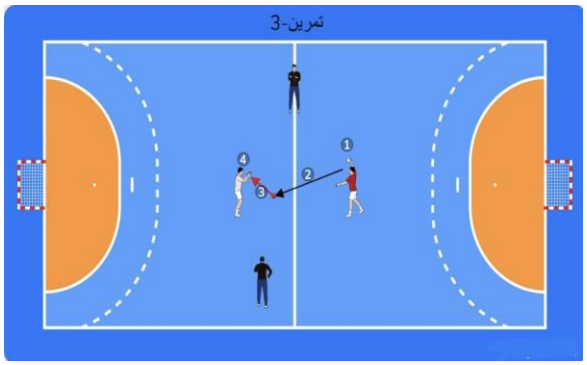
تمرين (2)

يقف طالبان متقابلين والمسافة بينهم (2)م ويحمل أحدهم الكرة ومناولة من مستوى الكتف الى الزميل في مستوى الصدر والثاني يقوم بنفس الاداء بشكل



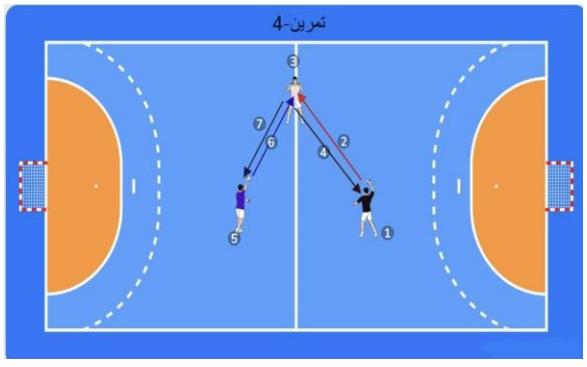
تمرين ((3

يقف طالبان متقابل والمسافة بينهم (4)م، ويحمل أحدهم الكرة من أول إلى الزميل مرتدة وتكون في الجزء الأخير في المسافة حتى يكون استلام الكرة بصورة صحيحة.



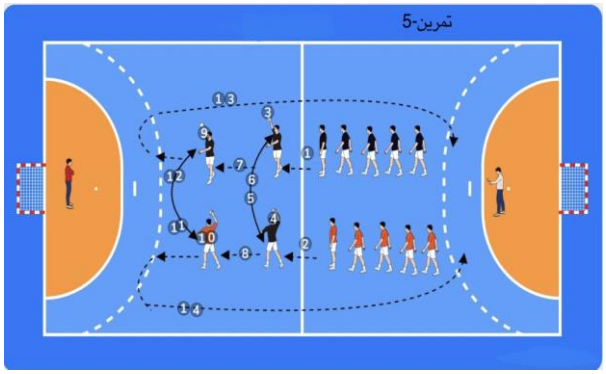
تمرين (4)

يقف ثلاث طلاب على شكل مثلث اثنان يحملان كرة والثالث بدون كرة في راس المثلث يقوم حاملي الكرة بالمناولة والاستلام مع الطالب غير حامل للكرة بالتناوب.



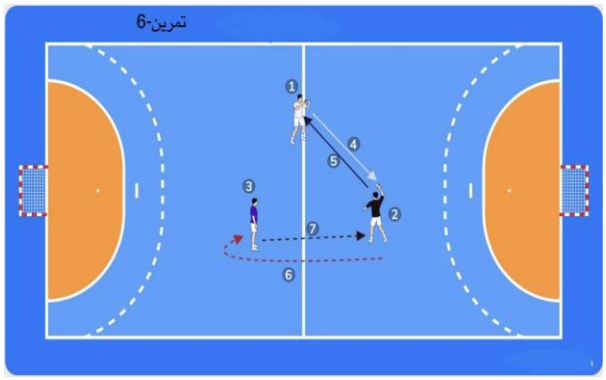
تمرين (5)

يقف الطلاب في مجموعتين بشكل قاطرة وسط خط المنتصف الملعب وكل (2) طالب متقابلان يقومان بالركض والمناولة وصولاً إلى (6) متر تحرك إلى جانب الملعب والعودة إلى الوسط وهكذا



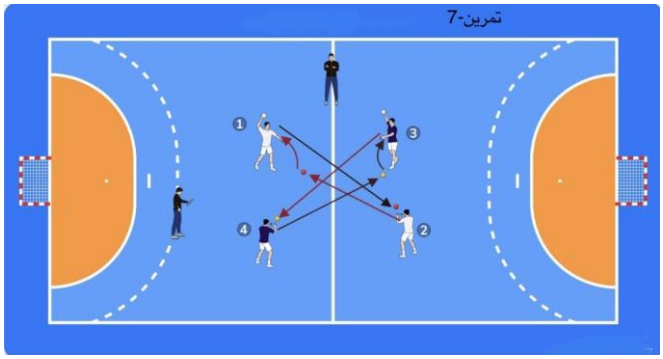
تمرين (6)

يقف (3) طلاب على شكل مثلث ويحمل أحدهم الكرة الواقف في راس المثلث ويقوم بالمناولة الى الطالب رقم(2) ثم إلى الطالب رقم(1) وإعادتها ثم تبادل طالب رقم(2) مع رقم(3) ليقوم بنفس الاداء و بشكل مستمر وتكون المسافة بينهما (3) م.



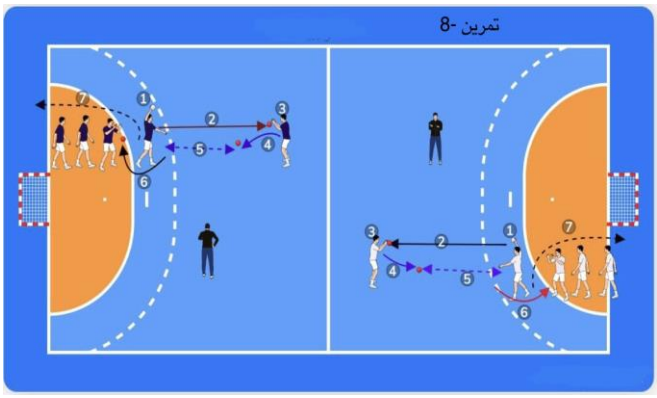
تمرين (7)

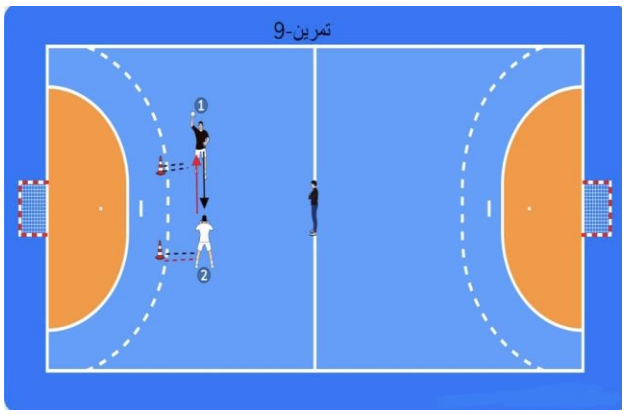
يقف الطلاب على شكل مربع (4) لاعبين مع وجود (2) كرة وتكون المناولة بشكل قطري بين كل (2) طالب الأول مناولة من مستوى الرأس والثاني يقوم بالاداء مناولة مرتدة وهكذا بشكل مستمر مع تبديل في الاداء.



تمرين (8)

يقف الطلاب مجموعتين على شكل قاطرة ويحمل اللاعب الأول لكل مجموعة كرة على خط (٦)م،ويقف أمام كل مجموعة طالب على بعد (15) م، يقوم طالب الاول من كل مجموعة بمناولة الى طالب البعيد والجري خلف الكرة والاستلام مرة ثانية وأعادتها إلى الثاني ليغير مكانه مع الأول بالمناولة والجري.

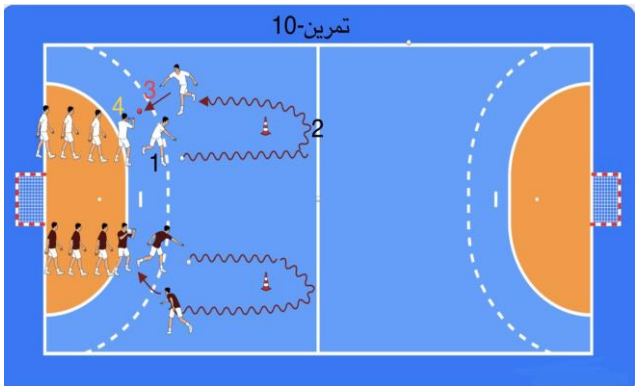




تمرين (9)

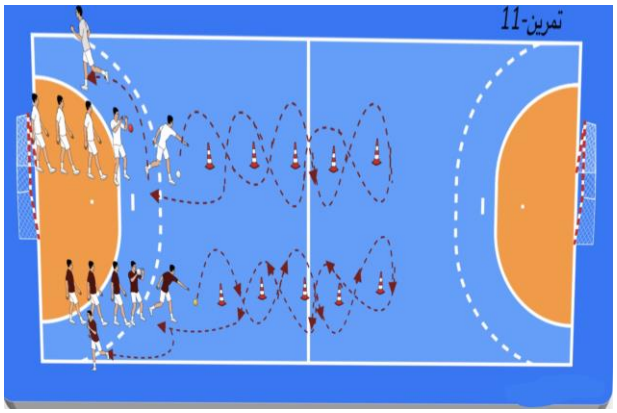
يقسم الطلاب بشكل مجموعتين يوضع شاخصين امام الطلاب مع وجود كرة واحدة يبدأ الطالب الاول بمناولة الكرة ثم لمس الشاخص والعودة لاستلامها من الزميل وهكذا الطالب الثاني والمسافة بين الشاخص والطالب (1)م والمسافة بين الطالب الاول والثاني(4)م.

تمرينات الطبطبة



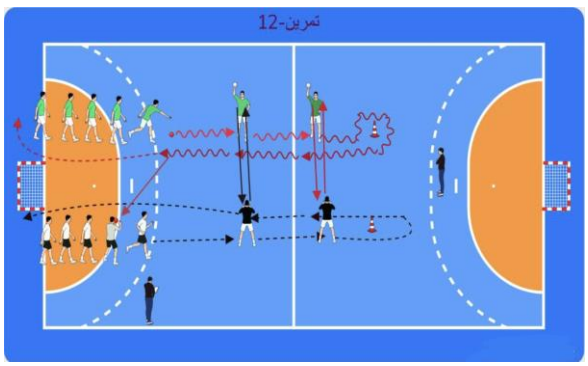
تمرين (10)

يقف الطلاب في مجموعتان شكل قاطرة على (6)م، يحمل الطالب الأول لكل مجموعة كرة يقوم بالطبطبة والهرولة إلى شاخص يبعد عنه (5)م، دوران حول الشاخص والعودة يسلم الكرة إلى



تمرين (11)

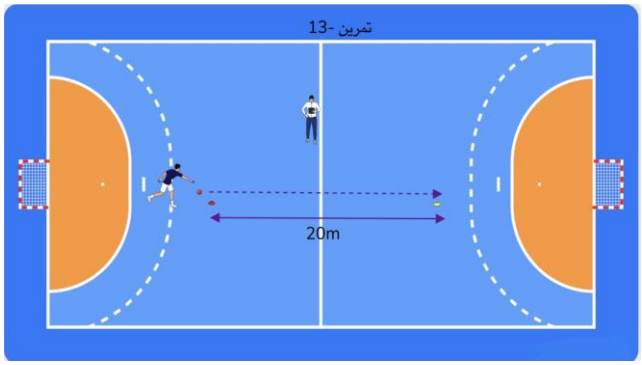
يقف الطلاب في مجموعتان بشكل قاطرة على (6) م، يحمل الطالب الأول لكل مجموعة كرة يقوم بالهرولة والطبطبة بين الشواخص الموجودة وعددها (5) يبعد الأول عن الثاني (2)م ، لكل منهم ويكون الاداء متعرج بين الشواخص ذهاب وإياب ثم المناولة إلى الزميل بعده للبدء وهكذا بالنسبة للمجموعة الثانية نفس الاداء.



تمرين (12)

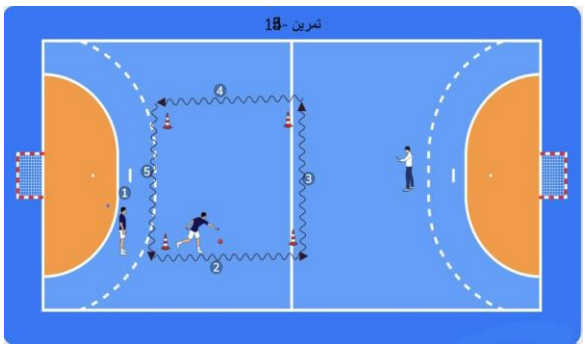
يقف الطلاب في مجموعتان على شكل قاطرة بوجود كرة يتحرك اثنان منهم بالكرة يقوم الأول بالطبطبة وكل (٣)م، يقوم بالمناولة الى الزميل يقوم بنفس الاداء وصول الى وسط الملعب ثم العودة وتسليم الكرة الى المجموعة الثانية وهكذا باستمرار.

تمرين (13)
يقف الطالب حاملاً بيده كرة ثم يبدأ الطالب طبطبة الكرة لمسافة (20) م، مع مراعاة النظر للأمام.

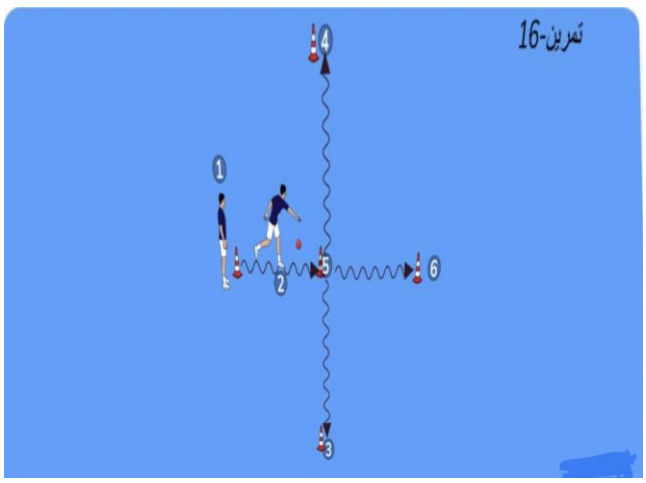


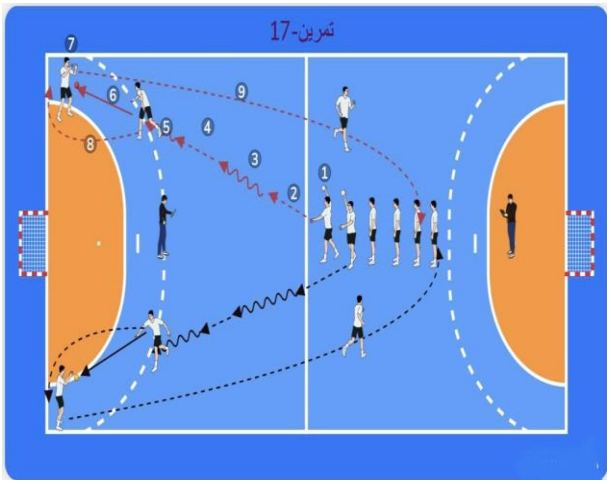
تمرين (14)
يقف الطلاب بشكل قاطرة وامامهم شواخص عدد (4) المسافة بين شاخص واخر (2)م ينطلق الطالب الى الشاخص الاول والعودة الى نقطة البداية ثم الى الشاخص الثاني والعودة الى الشاخص الاول وهكذا الى نهاية التمرين

تمرين (15)
تشكيل مربع بالشواخص طول الضلع فيه (4)م، يقف الطالب عند أحد زوايا المربع ثم يبدأ بطبطبة الكرة بالانتقال بين الشواخص.



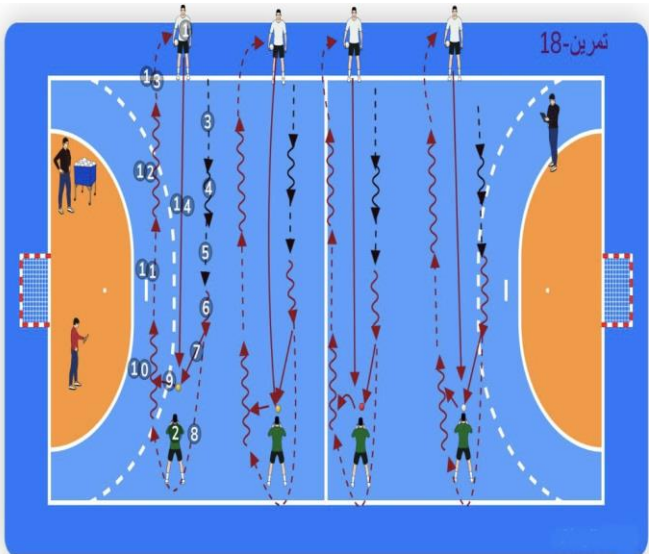
تمرين (16)
يقف الطالب وتوضع امامه شواخص عدد (3) المسافة بين كل شاخص(4 م) وعند جانبي الشاخص الثاني يوضع شاخص على اليمين لمسافة(3) م، وشاخص على اليسار لمسافة(3)م، ايضاً يبدأ الطالب بالانطلاق من الشاخص الاول الى الثاني ومن الثاني يتحرك باتجاه اليمين ثم العودة الى اليسار وعودة الى الشاخص الثاني والانطلاق بالطبطبة الى الشاخص الاخير.





تمرين (17)

يقف الطلاب صف واحد شكل قاطرة وسط الملعب ويوجد (2) طالب واحد جهة اليمين ولأخر جهة اليسار في الزوايا نهاية الملعب ،يحمل أول (٢) طالب في وسط الملعب كل طالب كرة، يتحرك الأول بالطبطبة والجري إلى جهة اليمين بينما يتحرك الثاني إلى الجهة اليسار وصولاً إلى الطالب موجود في زاوية الملعب تسليم الكرة له وتبديل الادوار معه



تمرين (18)

يقسم الطلاب الى مجموعتان كل مجموعة تقف على جانب خط الملعب الجانبي وسط الملعب والمسافة بينهم عرض الملعب(٢٠)م، والمسافة بين كل طالب (٣)م ، تحمل المجموعة الاولى كرات جميعهم عند الصافرة يقوم الطلاب بالركض والطبطبة وصولاً الى المجموعة الثانية والمناولة الى طالب الواقف ثم دوران خلفه واستلام والعودة بالركض والطبطبة الى نقطه البداية ثم مناوله الكره الى زميل للبدء بالأداء

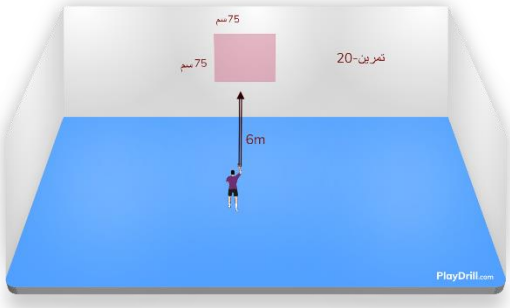
تمرين (19)

يحمل كل طالب كرة والانتشار في نصف الملعب ومنطقه (٦)م، من الوقوف وعمل طبطبة والمشي ببطء.

تمرينات التصويب

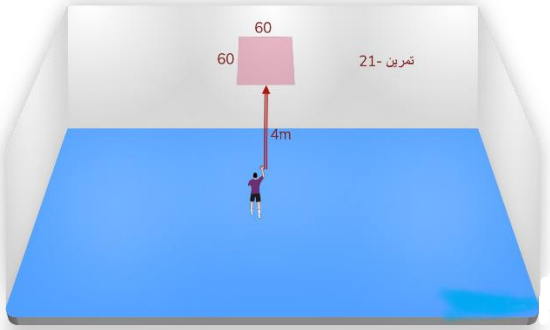
تمرين (20)

يقف الطالب على مسافة (6) م، من جدار يرسم عليه مربع بأبعاد (75سم × 75سم) ويبدأ الطالب بالتصويب نحو المربع لـــ(10)كرات.



تمرين (21)

يقف الطالب على مسافة (4) م، من جدار مرسوم عليه دائرة بقطر (1) م، يبدأ الطالب التصويب نحو الدائرة ولعشرة محاولات.

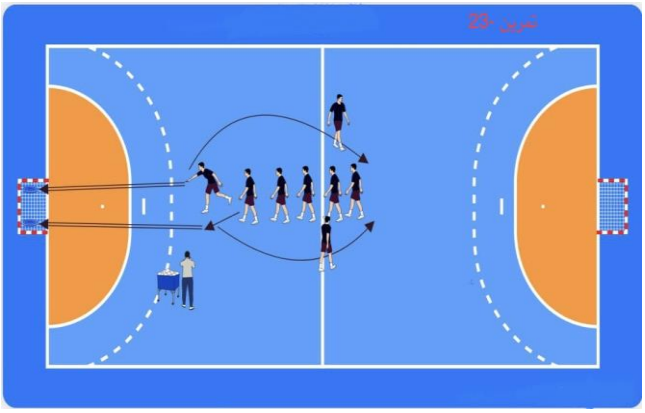


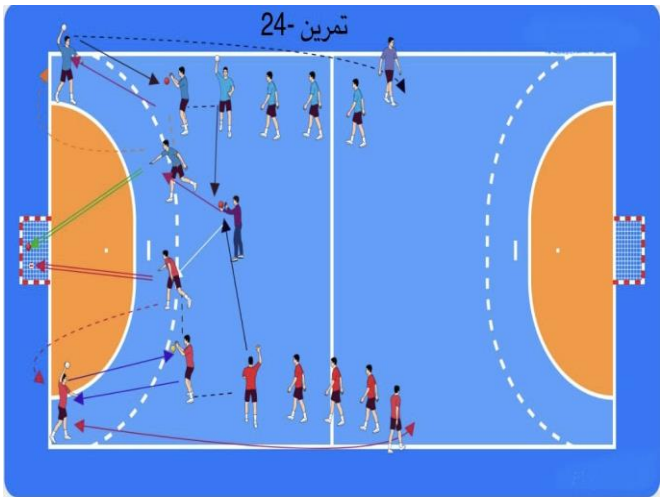
تمرين (22)

يقف الطالب عند منطقة (٩) م، وتوضع مجموعة من الكرات بالقرب منه يبدأ الطالب بالتصويب نحو المرمى المقسم الى (9) اقسام وحسب الرقم المشار إليه من قبل المدرس.

تمرين (23)

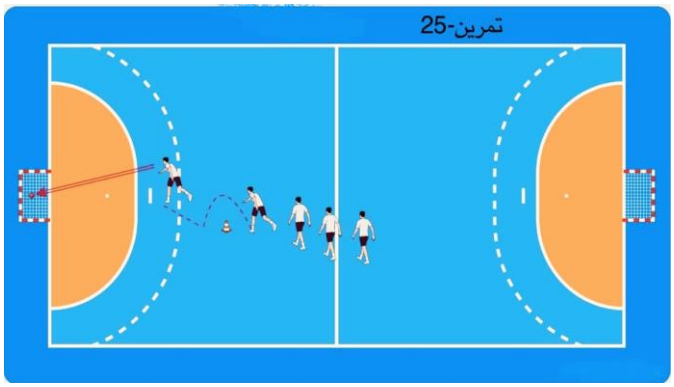
يقف الطلاب على مسافة (10)م، بشكل صف واحد قاطره، ويحمل كل طالب كره وعند البدء يقوم كل منهم بالتعاقب بالقفز والتصويب في الزوايا العليا يمين ويسار ويكون عكس الطالب السابق بالتصويب.





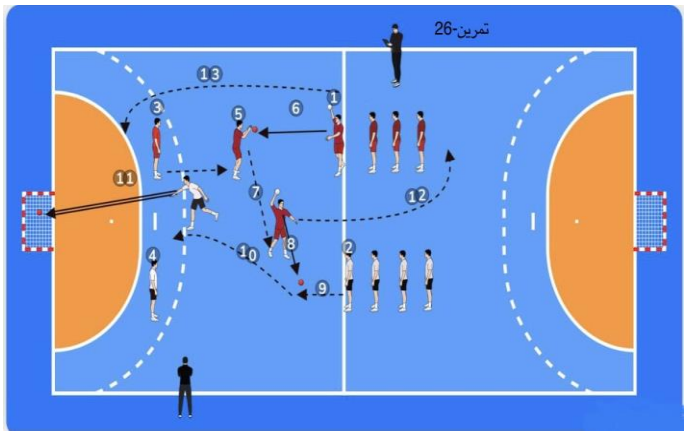
تمرين (24)

يقف طلاب مقسمين الى (4) مجموعات الاولى فيها لاعب واحد زاوية جهة اليمين، والثاني جهه اليسار وتقف المجموعتان واحدة في جهة اليمين والاخرى في جهة اليسار ويقف المدرس في الوسط على بعد (9)م، من المرمى يقوم الطالب الاول حامل الكرة جهة اليمين بمناولة الكره الى المدرس ثم تحرك واستلام الكره من الزميل في زاوية اليمين واعادتها ثم العوده واستلام الكره من المدرس والتهديف وتبديل مع زميل في زاوية وهكذا للمجموعة اليسار وباستمرار.



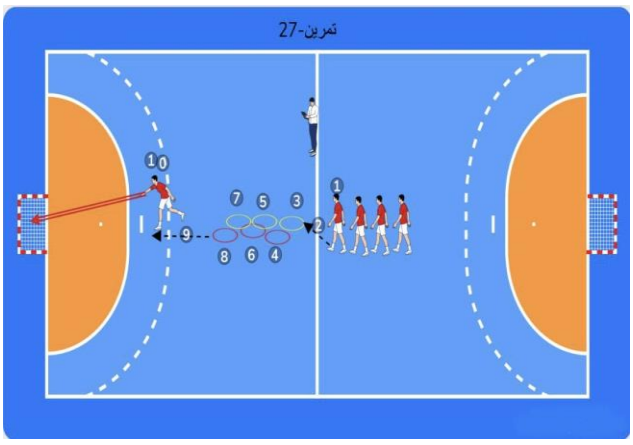
تمرين (25)

يقف الطلاب بشكل قاطرة على مسافة 9م من المرمى ويوضع مانع اماهم يبدأ الطالب بالقفز بكلتا القدمين ثم اخذ الخطوات القانونية والتصويب نحو المرمى.



تمرين (26)

يقسم الطلاب الى مجموعتين كل مجموعة تقف على جهة من الملعب ويحمل كل طالب كره، ويقف امام كل مجموعة طالب على خط (6)م يخرج طالب من منطقة (6) م، المواجهة للمجموعة اليمين ويقوم باستلام الكره من الطالب الاول في المجموعة ومناولة الكرة وتسليم الكرة الى طالب في المجموعة اليسار الأول حيث يقو بالركض نحو المرمى واخذ الخطوات القانونية وتهديف وبالعكس وبشكل مستمر.



تمرين (27)

يقف الطلاب بشكل قاطرة عند منتصف الملعب وتوضع امامهم دوائر عدد(6) يبدأ الطالب الاول بالقفز في الدوائر بقدم واحدة ومن ثم التصويب نحو المرمى.

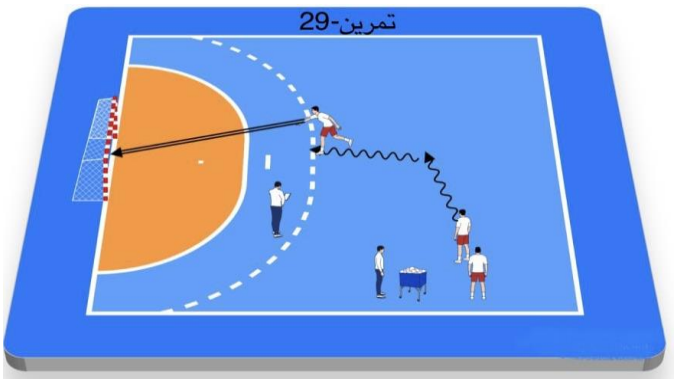
تمرينات مركبة

تمرين (28)

يقسم الطلاب الى (4) مجموعات الاولى في وسط الملعب على بعد (15)م من الهدف، وهي الأكثر عدد والثانية في جانب الملعب جهة اليمين الساعد، والثالثة الجانب ثاني جهة اليسار، يحملون الكرات جميعهم ، والمجموعة الرابعة على (6)م ،بدون كرات ، يكون الاداء عمله يقوم الطالب الاول بالطبطبة والجري وصولاً إلى منطقة (٩)ومناوله الى المجموعة الرابعة على (6) م،ثم تحرك واستلام الكرة من المجموع (2) او المجموعة (3) يمين او يسار واعادتها ،ثم العودة واستلام من المجموعة (4) وتهديف ثم تبديل مع المجموعة (2) او (3) يتبادل معه بالمناولة وتبقى المجموعة (٤) ثابتة

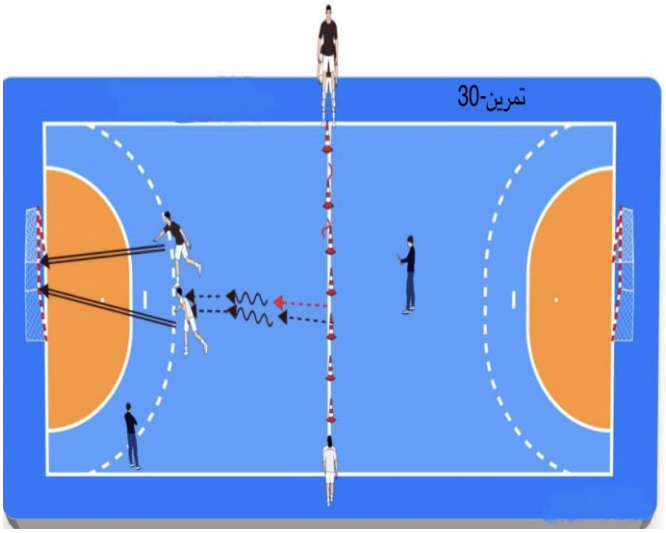
تمرين(30)

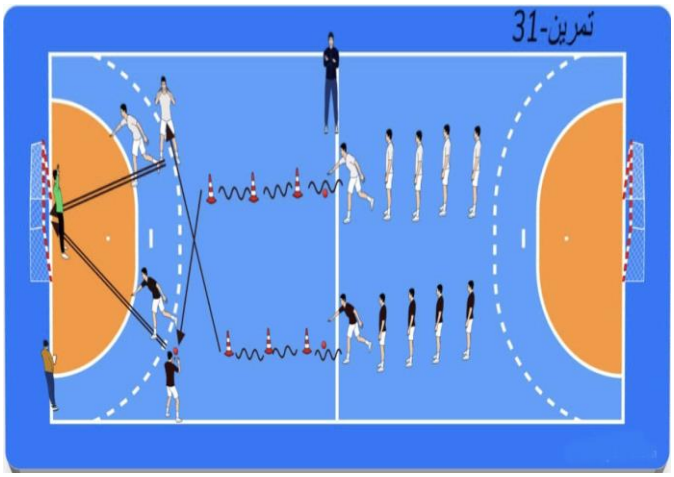
يقف الجميع وسط الملعب في الجوانب الايمن والايسر وكل لاعب يحمل كره وامامهم على خط المنتصف امام كال مجموعة (٥) شواخص يبعد الاول عن ثاني (٢)م وهكذا للبقية، يقوم اللاعب بالجري والطبطبة بين الشواخص وصول الى متصف الملعب تحرك باتجاه الهدف ركض وطبطبة وصولا الى (٩)م والتهديف على الحارس وهكذا للجهة المقابلة.



تمرين (29)

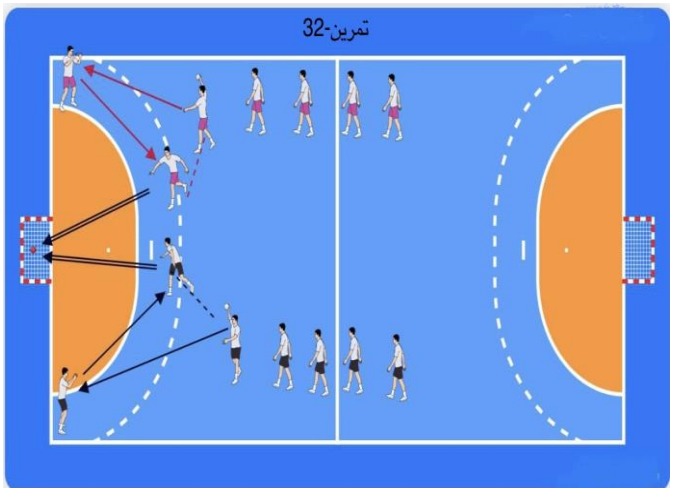
يقف الطالب عند احد جوانب الملعب يبدأ الطالب بطبطبة الكرة نحو بشكل قطري بالنسبة للملعب وبعدها يقوم الطالب بتغيير الاتجاه والانطلاق نحو المرمى للتصويب، وعلى الطالب الثاني التصويب عكس اتجاه الطالب الاول.





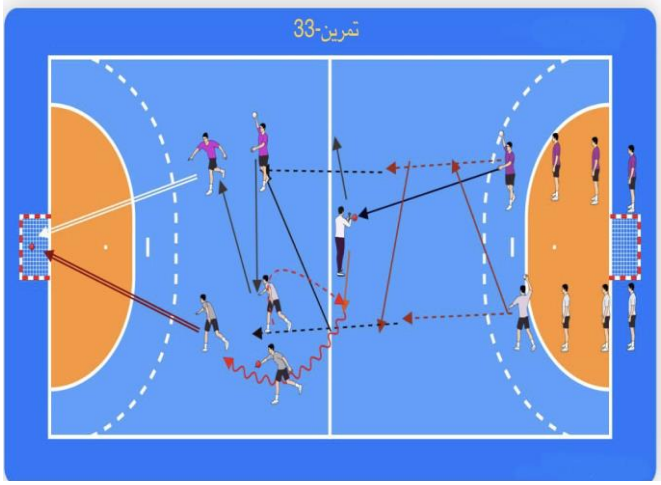
تمرين (31)

وقوف الطلاب في مجموعتين عند منتصف الملعب وتوضع امام كل مجموعة شواخص عدد (3) المسافة بين شاخص واخر (2) م، ويقف لاعب من المجموعة اليسار على (٩) م، ولاعب من المجموعة اليمين على (٩)م، يبدا اللاعب جهة اليمين بالطبطبة بين شواخص وعند وصوله إلى شاخص الأخير يقوم بالمناولة الى اللاعب اليسار الواقف على (9)يقوم بالقفز والتصويب تبدا المجموعة ثانية عكس الاداء وهكذا.



تمرين (32)

يقف الطلاب (4) مجموعات تقف مجموعتين في الزاوية اليمين واليسار يقف في كل منها طالب واحد،ويقف في السواعد مجموعتين يمين ويسار ايضاً ،لكن فيهم اكثرمن طالب لكل مجموعة ،يقوم طالب الاول من المجموعة ساعد اليمين حامل الكرة بالمناولة الى طالب في زاوية اليمين نفس الجهة، ومن ثم استلام من اللاعب والتصويب ، وهكذا للمجموعة الأخرى جهة اليسار وبالتعاقب.

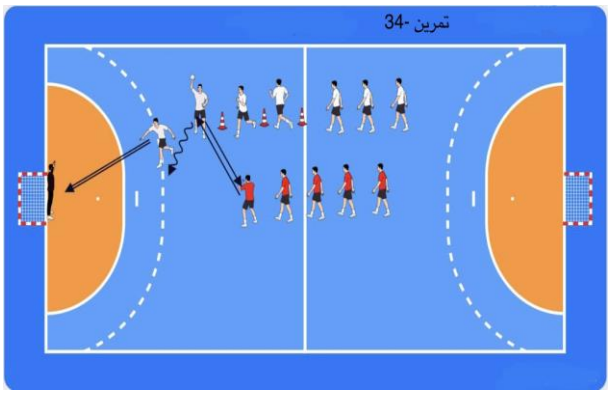


تمرين (33)

يقسم الطلاب الى مجموعتين على (6)م، في جهه من الملعب ، ويحمل كل طالب كره مناولة احد الطلاب الكره الى المدرس الذي يقف وسط الملعب وانطلاق الطالبين بالركض و المناولة وصولاً الى (٩) م، للجهه الثانيه تهديف احدهم والثاني العودة الى وسط الملعب واخذ الكره من المدرس والركض والطبطبة الى (٩)م وتهديف وهكذا لبقية اللاعبين.

تمرين (34)

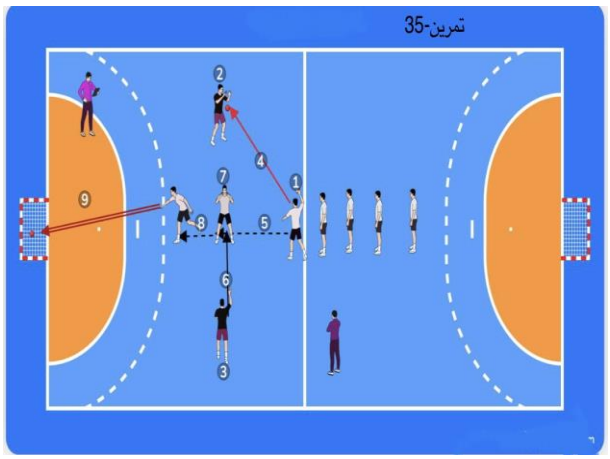
يقسم الطلاب إلى مجموعتين وعلى مسافة (13)م عن المرمى يبدأ الطالب بعمل تردد جانبي بين (٣) شواخص ذهاب واياب والبدأ بمهارة المناولة والاستلام مع الزميل ومن ثم الطبطبة والتصويب على المرمى مع وجود حارس المرمى.



تمرين (35)

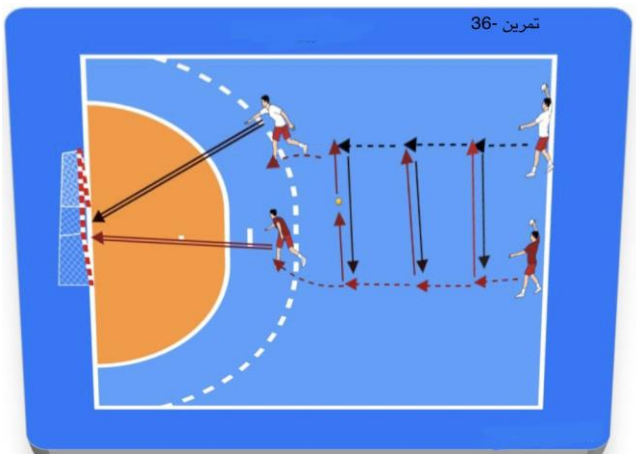
يقف الطلاب صف واحد شكل قاطرة على مسافة(12)م ، من الهدف كل لاعب يحمل كره ويقف الاعب جانباً في الساعد الايمين والاخر في الساعد اليسار يحمل الكرة، يقوم اللاعب الاول في مجموعه الوسط بمناولة لجهة اليمين والتحرك واستلام من جهة اليسار وتهديف

وهكذا باستمرار ويكون بعده الاداء عكس.



تمرين (36)

يقف الطلاب بشكل مجموعتين عند منتصف الملعب ومع كل طالب كرة عند الاشارة يبدأ الطالب الاول من كل مجموعة بمناولة الكرة مع الزميل إذ يقوم الطالب الاول بمناولة من مستوى الراس والزميل بمناولة مرتدة إلى منطقة 9م للتصويب على المرمى



ملحق (9)

دليل مدرس التربية الرياضية

جمهورية العراق
وزارة التربية
المديرية العامة للمناهج

دليل مدرس
التربية الرياضية
(المرحلة المتوسطة)

المؤلفون

أ.د عبد الرزاق كاظم الزبيدي — أ.د عفاف عبد الله الكاتب
د.م هناء عبد الكريم حسن — د.أزهار محمد جاسم
م.م.م محمد مهدي صالح — م.م لطيف حسين عاجل
ناجي عبد الحسن موزان — عبد الخالق حسن علي

الطبعة الأولى ١٤٣٢هـ/ ٢٠١١م

١

دليل مدرس التربية الرياضية (المرحلة المتوسطة)

الصف الثاني المتوسط

١.	اعادة لكافة مهارات الصف الأول بطريقة ، مركبة ، وثنائية ومن الحركة وتغير الأماكن أثناء الأداء.	- استخدام تمارين تربط بين المهارات كالطبطبة والمناولة والتصويب ويمكن أن تكون على شكل مسابقات او العاب صغيرة.
٢.	تصعيب المناولة الاستلام وكذلك التصويب باستخدام شاخص او دفاع سلبي وتقريب وابعاد المسافة.	- تصعيب عملية الخداع وتكرار أداءها مع الكرة وبوجود لاعب دفاعه سلبي.
٣.	يمكن توزيع الطلاب على المراكز الهجومية وتدوير الكرة فيما بينهم لاعبي أجنحة وسواعد وارتكاز مع لعب مع الخط الخلفي.	- يمكن أن تعطي حركة الدفاع من دون وجود مهاجم ثم بوجود استخدام الكرة.
٤.	يمكن إعطاء بعض الحركات الدفاعية أو الزوجية أو الجماعة والتقدم لإيقاف المهاجم وبيده الكرة والتراجع ايضا.	- عرض لحركات الدفاع الفردي والجماعي.
٥.	بعض حركات لحارس المرمى كالقفز والطعن للجانبين.	- التأكيد على العمل الجماعي في الدفاع والهجو والألعاب التنافسية.
٦.	جوانب معرفية عن وقت المباراة وعقوبتها وطريقة مزاولة اللعبة.	- البدء بمحاسبة الطالب اثناء مزاولة اللعبة ببعض ثغرات القانون.
٧.	مزاولة لعبة (5X5 د).	

١٥٥

ملحق (10)

نماذج من صور التجربة

ملحق (11)

الوحدة التعليمية للويب كويست

https://drive.google.com/file/d/12VBsDuEedKQQmNyR6BerY11dd6WCAobu/view?usp=drivesdk

رابط الوحدة التعليمية التعريفية

في هذا الجزء يتم تحديد وتفسير الاليات للمتعلمين بوضوح والخطوات التي يقومون بها لاجراء النشاط والمجاز المهام المطلوبة .

تقوم كل مجموعة بتوزيع المهام فيما بينها ويسلم قائد المجموعة قائمة تحتوي على اسماء اعضاء المجموعة ودور كل تلميذ داخل المجموعة الى الاستاذ يعمل التلاميذ بشكل جماعي على تنفيذ المهام المحددة في هذا البحث ويقوم بارسال النتائج والمهام في الوقت المحدد له .

تعرض النتائج على المجموعات بعد تقييم الأستاذ للنتائج وتناقش مع التلاميذ في ضوء الالمام بجميع جوانب المهمة الخاصة بكل مجموعة مستعيناً بالمصادر المتعددة والبحث والمراجع الخاصة بهذه المهام.

تبدا الرحلة بحيث تجزأ المهمه الخاصة بكل مجموعة الى خطوات ويعمل تلاميذ كل مجموعة مع بعضهم للوصول للتعلم ودرجة الاتقان تحدد لكل مهمة مجموعة من الخطوات:

الخطوة الاولى:

توفير الوسائل الخاصة بجمع المعلومات لكل مهمة لكل في هذه المرحلة ويطلب من التلاميذ تحميل المصادر و الكتب الاساسية للمهمة بحيث تتناول كل مجموعة الجزء المخصص او المهمة المطلوبة منهم.

الخطوة الثانية :

بعد قيام كل مجموعة بتجميع المصادر الخاصة بالمهمة تبدا المرحلة التالية من مهمتهم الاستكشافية وهي قراءة المجموعة للموضوعات وفهمها

- تحديد الهدف الرئيسي
- تحديد الافكار الاساسية
- الاطلاع على المراجع والمصادر الرئيسية
- ترتيب المعلومات الخاصة
- تجميع الصور الخاصة

الخطوة الثالثة :

إستخدام المعلومات التي حصل عليها التلاميذ وتلخيصها وتقوم كل مجموعة بكتابة تقرير عن المهمة المحددة ويجب ان يتضمن هذا التقرير :

- صورة ثابتة او متحركة لتوضيح المعلومات
- ملخص الاهم النقاط الاساسية
- المراجع والمصادر التي استخدمت في جمع المعلومات واعداد التقرير
- مناقشة المجموعات للموضوعات

المصادر

- مشاهدة صور للمهارات
- مشاهدة فيديوهات
- كل مايتعلق بالرحلة يمكن مشاهدته من خلال المواقع التالية

https://www.shutterstock.com/search/handball

https://ar.m.wikipedia.org/wiki/%D9%83%D8%B1%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%AF

https://mawdoo3.com/%D8%AA%D8%B9%D8%B1%D9%8A%D9%81_%D9%83%D8%B1%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%AF

https://youtu.be/Fsm6Qmq_K6Q

التقييم:

م	المعيار	ممتاز	جيد جداً	جيد	مقبول
١	قدرة التعلمين على المنافسة فيما بينهم				
٢	اتاحة الفرصة للاطلاع على الكثير من المصادر				
٣	اشباع حاجات التعلم وزيادة الدافعية نحو التعلم				
٤	تحفيز المتعلم لكي يكون رحال مستكشف لرحلته				
٥	قدرة التلاميذ على الجمع بين التخطيط التربوي الحكم والاستعمال المتزن للاجهزة الالكتروني				
٦	استخدام الوقت الكافي لاتقان التعلم				
٧	التعاون بين المتعلمين في العمل				
٨	استخدام المصادر المراجع الخاصة بالمهام				
٩	تبادل المعلومات بين المجموعات				
١٠	مهارات التواصل بين المتعلمين				

الخاتمة

اعزائي **التلاميذ** لقد انتهينا من الاجراءات الخاصة بمراحل الرحلة الخاصة بمهمات البحث وقد اكتسبنا كثير من المعلومات والمعارف في مجال رياضة كرة اليد وزدات المعرفة في لعبة كرة اليد حتى الوصول لدرجة الاتقان من خلال التطبيق العملي لما تعلمناه لذلك عليكم ارسال الاراء والافكار الخاصة بكم لمواجهة اي قصور او نقاط ضعف قد واجهتنا اثناء عمليه التعلم على الايميل الخاص في المعلم او على الوسائل التواصل الاتية ولكم مني جزيل الشكر والتقدير على الالتزام والتعاون فقد كنتم مثال يحتذى به وجزاكم الله خيراً

الوصف : -قمت بصنع هذه الرحلة لمساعدتكم في دراسة كرة اليد التي تعتبر جزء من المتطلبات الاساسية في درس التربية الرياضية وسنبدأ ان شاء الله في المحاضرة اللاحقة في التعلم الاسس التي تتكون منها كرة اليد وهي المهارات الاساسية كلٌ من (المناولة والاستلام-الطبطبة-التصويب)

صحيفة المعلم

مشتاق فرحان حسن

ملحق (12)

الوحدات التعليميـــــــــة

https://drive.google.com/file/d/1wjVk67VaVlABzJdr5xCYChO1hUZ8TIcr/view?usp=drivesdk

رابط الوحدات التعليمية

الوحدة التعليمية الاولى

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاحد (27 – 11 – 2022)

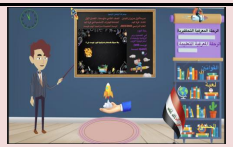
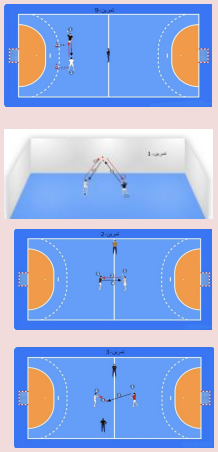
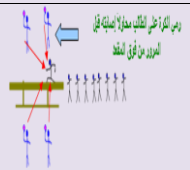
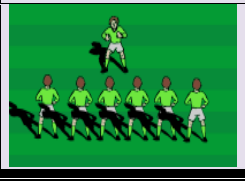
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعليم مهارة المناولة والاستلام.

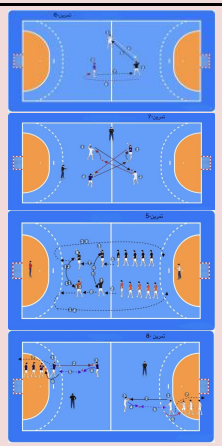
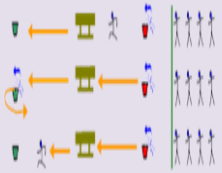
ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) القفز على البقعة حر . - (الوقوف – العصا ممسوكة بالذراعين امام الجسم) رفع الذراعين امام عدة (1) – ثم عاليا (2) – ثم اماما عد (3) ثم اسفل عد (4). - (الوقوف – فتحا – تخصر) فتل الجذع جانبا بالتعاقب (4 عدات). - (الوقوف – تخصر) رفع الرجلين بالتبادل – (4 عدات)		العصي	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د				التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب مهارة المناولة والاستلام بكرة اليد - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الابداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk اضغط ع الرابط		حاسوب مـــــدوم انترنت داتاشو
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتعلم الطالب كيفية تطبيق مهارة المناولة والاستلام بكرة اليد ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارة	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد التمرينات الوحدة (4) تمرينات • تمرين رقم(9) • 1د • تمرين رقم(1) • 1د • تمرين رقم(2) • 1د • تمرين رقم(3)		كرات يد 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د				
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	لعبة المرور من فوق المقعد السويدي / يضع مقعد سويدي في منتصف الملعب ويقف الطلاب على شكل قاطرة خلف المقعد للمرور فوق المقعد واحد تلوى الواحد محاولين الاتزان وعدم لمس الكرة جسده بحيث يقف ستة طلاب على جانبي المقعد محاولين إصابة الطلاب الذين يحاولون المرور من فوق المقعد السويدي، والطالب الذي تصيبه الكرة يخرج من اللعبة حتى يبقي طالب واحد يصبح هو الفائز		مقعد كرة يد	التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة. عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية.		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة.

الوحدة التعليمية الثانية

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران عدد الطلاب / 20	الوقت / 45 دقيقة اليوم والتاريخ / الاربعاء (30 – 11 – 2022) اسم الفعالية / لعبة كرة اليد	الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور . 2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة الاهداف التعليمية / تعليم مهارة المناولة والاستلام.

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) ثني الجذع إمام أسفل ثم مدة عالياً 10مرات . - (الاستناد الأمامي) ثني ومد الذراعين 10 مرات . -(التكور، الذراعان أماماً) الدحرجة الأمامية . -(الوقوف ، الذراعان جانباً) السير على المسطبة .		مصطبة	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د				
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب مهارة المناولة والاستلام - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk اضغط على رابط		حاسوب مدوم انترنت داتاشو	- التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتعلم الطالب المهاره. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهاره	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات الوحدة (4) تمرينات • تمرين رقم(6) 1 د • تمرين رقم (7) 1د • تمرين رقم(5) 1د • تمرين رقم (8)		كرات يد 	- تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . - مشاركة جميع الطلاب. - متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	سباق نقل الكرات/ يقسم الطلاب إلى أربع قاطرات يقفون على خط البداية ، وأمام كل قاطرة سلة من الكرات، وفي المنتصف مقعد سويدي بعد الصافرة يجري الأول من كل قاطرة لأخذ الكرة من السلة والجري فوق المقعد السويدي مع الاتزان ونقلها إلى السلة الأخرى الموجودة على خط النهاية ثم العودة ، وهكذا حتى نقل جميع الكرات والقاطرة التي تنتهي أولاً هي الفائزة		مقعد كرة يد صافرة سلة	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة

الوحدة التعليمية الثالثة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاحد (4 – 12 – 2022)

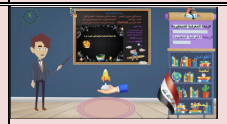
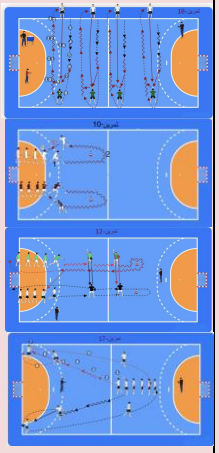
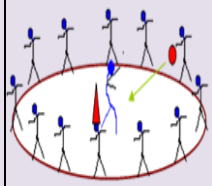
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم مهارة الطبطبة

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) القفز بالمكان 3 قفزات ثم سحب الركبتين للصدر 8 مرات . - (الوقوف) ثني الجذع إمام أسفل وضغطة بالموضع ثم مدة عالياً 8 مرات - (الوقوف) ثني ومد الرجلين خلفاً 10 مرات			- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د					
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب مهارة الطبطبة بكرة اليد - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		حاسوب مدوم انترنت داتاشو	التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار 3د (3) دقيقة 1د وقت /الراحة 3د (1)دقيقة 1د التمرين الأخير 3د بدون راحة يكون 1د نتيجة الانتقال 3د للقسم الختامي	15 د	▪ ان يتعلم الطالب مهارة الطبطبة. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارة	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين رقم(18) • 1د • تمرين رقم(10) • 1د • تمرين رقم(12) • 1د • تمرين رقم(17)		كرات يد شواخص 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	حماية الحصن / يقف التلاميذ في دائرة ويوضع في مركز الدائرة صولجان (الحصن) ويختار أحد الطلاب لحماية الحصن ثم يقوم الطلاب بالتصويب على الحصن بالكرة بينما يدافع الحارس عنه بإبعاد الكرة وإذا نجح تلميذ في إصابة الحصن يتبادل المكان مع الحارس.. وهكذا.		كرة يد صافرة قمع	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة .

الوحدة التعليمية الرابعة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاربعاء (7 – 12 – 2022)

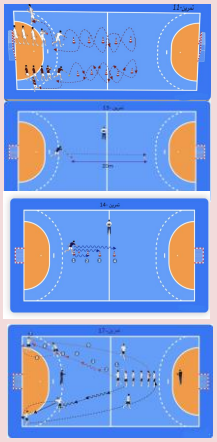
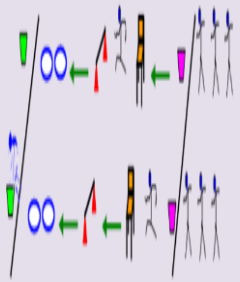
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية/تعلم مهارة الطبطبة

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف ،الذراعين جانباً) السير على المصطبة 10 مرات . - تمرين الرجلين (الوقوف، فتحاً ،ظهراً لظهر مسك الذراعان عالياً) ثني الجذع إمام أسفل لحمل الزميل 10 مرات . - تمرين رجلين (الوقوف، مواجه الزميل) بالقفز ثني ومد الركبتين للأعلى 10 مرات .		مصطبة	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د					
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب مهارة الطبطبة بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مـــــدوم انترنت - داتاشو	- التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقـــت /الراحـــة (1)دقيقة التمـــرين الأخيـــر بـدون راحـة يكـون نتيجـــة الانتقـــال للقسم الختامي	15د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتعلم الطالب مهارة الطبطبة بكرة اليد. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارة.	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين(11) • 1د • تمرين(13) • 1د • تمرين(14) • 1د • تمرين(17)		كرات يد شواخص 	- تصـــحيح الأخطـــاء لدى الطلاب . - مشـــاركة جميـــع الطلاب. - متابعـــة الطلبـــة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	لعبة نقل الكرات/ يقسم الطلاب إلى أربع قاطرات وأمام كل قاطرة سلة كرات وكرسي وعارضة وأطواق وفي الخط النهائي سله توضع فيها الكرات، وعند سماع الصافرة يقوم أوائل كل قاطرة بأخذ كرة من السلة ثم الجري والصعود فوق الكرسي ثم الهبوط والوثب من فوق العارضة ثم الهبوط والقفز بين الأطواق حتى يصل الى السلة ويضع الكره ثم يعود للمس زميله وهكذا حتى تعرف القاطرة الفائزة		كرة يد سلة عارضة اطواق صافرة كرسي	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهايـــة الوحـــدة التعليميـــة تكـــون باسم الفرقة الفائزة

الوحدة التعليمية الخامسة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاحد (11 – 12 – 2022)

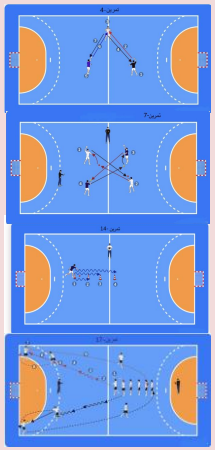
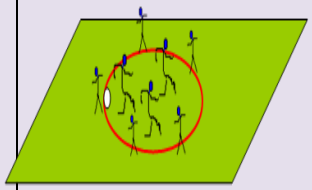
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم مهارة المناولة والاستلام والطبطبة

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) ثني الركبتين ثم القفز للأعلى 8مرات . - (الجلوس الطويل ، استناد على المرفقين) ثني وضم الرجلين 10مرات . - (الوقوف ، الذراعان عالياً) ثني الجذع للأسفل وضغطة بالوضع 8مرات .			- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د				
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب بعض المهارات الأساسية بكرة اليد - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مدوم انترنت - داتاشو	- التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب مهارة المناولة والاستلام والطبطبة ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات المطلوبة	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد التمرينات (4) • تمرين رقم (4) • 1د • تمرين رقم (7) • 1د • تمرين رقم (14) • 1د • تمرين (17)		كرات يد شواخص 	- تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . - مشاركة جميع الطلاب. - متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	صيد الحمام / يقسم الفصل إلى قسمين قسم منهم داخل دائرة كبيرة ويمثل الحمام والقسم الثاني منتشراً حول الدائرة ويمثل الصيادين ويبدأ اللعب بأن يصوب الصيادون الكرة على الحمام داخل الدائرة ومن يصاب من الحمام ينضم إلى الصيادون إلى أن يبقى أخر الحمام ويكون هو الفائز		كرة يد	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة .

الوحدة التعليمية السادسة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاربعاء (14 – 12 – 2022)

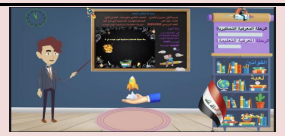
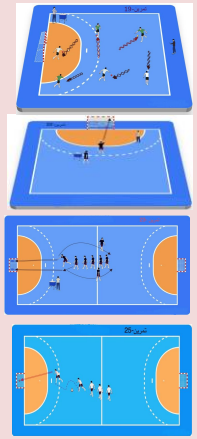
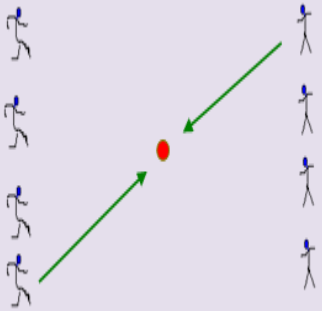
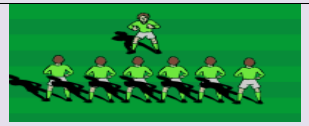
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية /تعلم مهارة التصويب

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	-(الوقوف) الجري المتعرج بين الشواخص حر . - (الوقوف) صعود ونزول المسطبة حر . - (الوقوف) القفز بالرجلين على اطواق مرسومة على الأرض .		مصطبة	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د					
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب مهارة التصويب بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مدوم انترنت - داتاشو	التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتعلم الطالب مهارة التصويب بكرة اليد. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد التمرينات (4) • تمرين رقم(19) • 1د • تمرين رقم (22) • 1د • تمرين رقم(23) • 1د • تمرين رقم (25)		كرات يد مربعات اهداف شواخص 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	سباق الحصول على الكنز / يقف التلاميذ في صفين متساويين متواجهين المسافة بينهما مناسبة يرقم الصفين في اتجاه عكسي ، توضع في منتصف المسافة بين الصفين الكرة (الكنز) ، وعند ينادي المعلم أحد الأرقام يجري التلميذ الذي يحمل الرقم من كل صف محاولاً أخذ الكرة قبل زميله برجله وإرجاعها إلى صفه ، والفائز تحسب له نقطه .		كرة يد	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة

الوحدة التعليمية السابعة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاحد (18 – 12 – 2022)

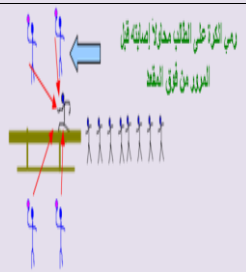
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم مهارة التصويب

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) القفز على البقعة حر . - (الوقوف – العصا ممسوكة بالذراعين امام الجسم) رفع الذراعين امام عد (1) – ثم عاليا (2) – ثم اماما عد (3) ثم اسفل عد (4). - (الوقوف – فتحا – تخصر) فتل الجذع جانبا بالتعاقب (4 عدات). - (الوقوف – تخصر) رفع الرجلين بالتبادل – (4 عدات)		العصي	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د	- ان يتعلم الطالب مهارة التصويب بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الابداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مـــــدوم انترنت - داتاشو	- التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب مهارة التصويب بكرة اليد. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارة	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين(26) • 1د • تمرين(24) • 1د • تمرين(20) • 1د • تمرين(21)		كرات يد دوائر شواخص اهداف	- تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . - مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	لعبة المرور من فوق المقعد السويدي / يضع مقعد سويدي في منتصف الملعب ويقف الطلاب على شكل قاطرة خلف المقعد للمرور فوق المقعد واحد تلوى الواحد محاولين الاتزان وعدم لمس الكرة جسده بحيث يقف ستة طلاب على جانبي المقعد محاولين إصابة الطلاب الذين يحاولون المرور من فوق المقعد السويدي، والطالب الذي تصيبه الكرة يخرج من اللعبة حتى يبقي طالب واحد يصبح هو الفائز		مقعد كرة يد	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة

الوحدة التعليمية الثامنة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاربعاء (21 – 12 – 2022)

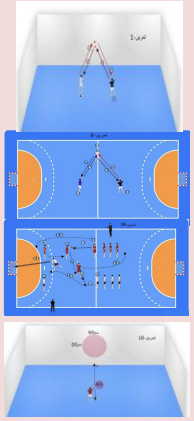
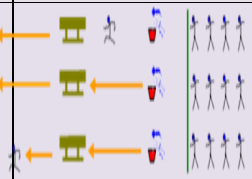
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم مهارة المناولة والاستلام والتصويب

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) ثني الجذع إمام أسفل ثم مدة عالياً 10مرات . - (الاستناد الأمامي) ثني ومد الذراعين 10 مرات . -(التكور، الذراعان أماماً) الدحرجة الأمامية . -(الوقوف ، الذراعان جانباً) السير على المسطبة .		مصطبة	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د					
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب بعض المهارات الاساسية بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مـــــــدوم انترنت - داتاشو	- التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب مهارة المناولة والاستلام والتصويب. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين رقم(1) • 1د • تمرين رقم (4) • 1د • تمرين رقم(24) • 1د • تمرين رقم (21)		كرات يد اهداف 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	سباق نقل الكرات/ يقسم الطلاب إلى أربع قاطرات يقفون على خط البداية ، وأمام كل قاطرة سلة من الكرات، وفي المنتصف مقعد سويدي بعد الصافرة يجري الأول من كل قاطرة لأخذ الكرة من السلة والجري فوق المقعد السويدي مع الاتزان ونقلها إلى السلة الأخرى الموجودة على خط النهاية ثم العودة ، وهكذا حتى نقل جميع الكرات والقاطرة التي تنتهي أولاً هي الفائزة		مقعد كرة يد صافرة سلة	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة .

الوحدة التعليمية التاسعة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاحد (25 – 12 – 2022)

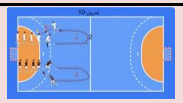
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم مهارة الطبطبة والتصويب

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- - (الوقوف) القفز بالمكان 3 قفزات ثم سحب الركبتين للصدر 8 مرات . - (الوقوف) ثني الجذع إمام أسفل وضغطة بالموضع ثم مدة عالياً 8 مرات - (الوقوف) ثني ومد الرجلين خلفاً 10 مرات			- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د	- ان يتعلم الطالب مهارة الطبطبة والتصويب بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي			- حاسوب - مدوم انترنت - داتاشو	التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
أ	الجانب التعليمي	10 د		com/file/d/1-V3_Ly-.google.https://drive hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk			
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب مهارة الطبطبة والتصويب. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات(4) • تمرين رقم (10) • 1د • تمرين رقم(20) • 1د • تمرين رقم(23) • 1د • تمرين رقم (26)	 	كرات يد اهداف شواخص مربعات 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	حماية الحصن / يقف التلاميذ في دائرة ويوضع في مركز الدائرة صولجان (الحصن) ويختار أحد الطلاب لحماية الحصن ثم يقوم الطلاب بالتصويب على الحصن بالكرة بينما يدافع الحارس عنه بإبعاد الكرة وإذا نجح تلميذ في إصابة الحصن يتبادل المكان مع الحارس.. وهكذا.		كرة يد صافرة قمع	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائز

الوحدة التعليمية العاشرة

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاربعاء (28– 12 – 2022)

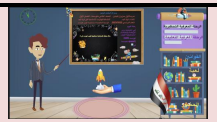
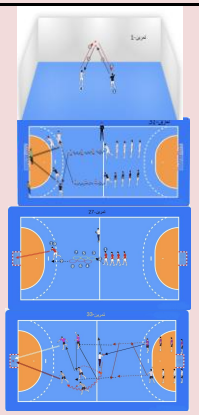
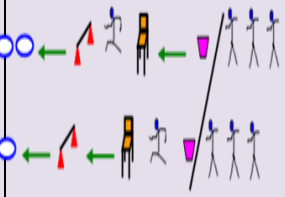
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم اهم المهارات الأساسية بكرة اليد المناولة والاستلام الطبطبة والتصويب

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف ،الذراعين جانباً) السير على المصطبة 10 مرات . - تمرين الرجلين (الوقوف، فتحاً ،ظهراً لظهر مسك الذراعان عالياً) ثني الجذع إمام أسفل لحمل الزميل 10 مرات . - تمرين رجلين (الوقوف، مواجه الزميل) بالقفز ثني ومد الركبتين للأعلى 10 مرات .		مصطبة	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د				
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب اهم مهارات الأساسية كرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7lRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مـــــدوم انترنت - داتاشو	التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقـــت /الراحـــة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب اهم المهارات الأساسية بكرة اليد. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين رقم (1) • 1د • تمرين رقم (27) • 1د • تمرين رقم (31) • 1د • تمرين رقم(33)		كرات يد شواخص اهداف 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنـــافس الطلبـــة بـــروح رياضية	لعبة نقل الكرات/ يقسم الطلاب إلى أربع قاطرات وأمام كل قاطرة سلة كرات وكرسي وعارضة وأطواق وفي الخط النهائي سله توضع فيها الكرات، وعند سماع الصافرة يقوم أوائل كل قاطرة بأخذ كرة من السلة ثم الجري والصعود فوق الكرسي ثم الهبوط والوثب من فوق العارضة ثم الهبوط والقفز بين الأطواق حتى يصل الى السلة ويضع الكره ثم يعود للمس زميله وهكذا حتى تعرف القاطرة الفائزة		كرة يد سلة عارضة اطواق صافرة كرسي	- التشـــجيع مـــن قبـــل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهايـــــة الوحـــــدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة

الوحدة التعليمية الحادية عشر

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاربعاء (4 – 1 – 2023)

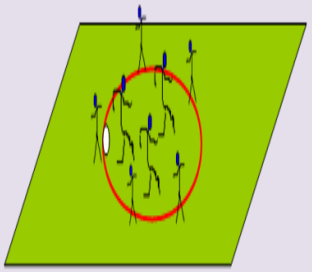
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تنمية التفكير الابداعي (وتعلم مهارة الطبطبة والمناولة والاستلام والتصويب)

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	- (الوقوف) ثني الركبتين ثم القفز للأعلى 8 مرات . - (الجلوس الطويل ، استناد على المرفقين) ثني وضم الرجلين 10مرات . - (الوقوف ، الذراعان عالياً) ثني الجذع للأسفل وضغطة بالوضع 8 مرات .			- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د					
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب اهم المهارات الاساسية بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7IRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مـــــــدوم انترنت - داتاشو	-التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقت /الراحة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب اهم المهارات الأساسية بكرة اليد. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين رقم (2) • 1د • تمرين رقم(29) • 1د • تمرين رقم(34) • 1د • تمرين رقم(35)		كرات يد شواخص اهداف 	-تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . -مشاركة جميع الطلاب. -متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	صيد الحمام / يقسم الفصل إلى قسمين قسم منهم داخل دائرة كبيرة ويمثل الحمام والقسم الثاني منتشراً حول الدائرة ويمثل الصيادين ويبدأ اللعب بأن يصوب الصيادون الكرة على الحمام داخل الدائرة ومن يصاب من الحمام ينضم إلى الصيادون إلى أن يبقى أخر الحمام ويكون هو الفائز		كرة يد	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة .

الوحدة التعليمية الثانية عشر

المدرسة / طلاب الصف الثاني متوسط – م. اول حزيران

عدد الطلاب / 20

الوقت / 45 دقيقة

اليوم والتاريخ / الاحد (8 – 1 – 2023)

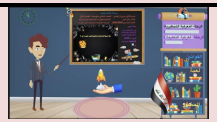
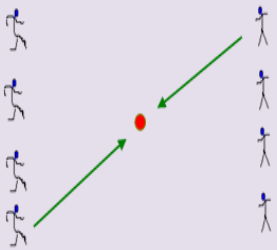
اسم الفعالية / لعبة كرة اليد

الاهداف التربوية / 1 - بث روح التنافس بين الطلاب والمرح والسرور .

2 - تعويد الطلاب على الضبط والالتزام . 3 – اثارة روح المنافسة بين الطلبة

الاهداف التعليمية / تعلم هم المهارات الأساسية بكرة اليد والمناولة والاستلام والطبطبة والتصويب

ت	اقسام الوحدة التعليمية	الوقت	الأهداف السلوكية	النشاطات والمهارات الحركية	التنظيم	الادوات	الملاحظات
1	القسم التحضيري	15 د					
أ	المقدمة	3 د	ان يلتزم الطلاب بالهدوء عند الخروج الى الساحة	تهيئة الأدوات – أخذ الحضور – الوقوف على شكل خط واحد وأداء التحية الرياضية			التأكيد على الضبط والنظام
ب	الاحماء العام	5 د	ان يصل الطالب الى حالة الاحماء الخاص بالأجهزة الوظيفية	السير الاعتيادي، هرولة حول الملعب وأداء تمارين الاحماء والتمارين السويدية والتمطية.		صافرة	أداء التمارين من اجل الوصول بالجسم الى مرحلة الاحماء التام
ج	الاحماء الخاص	7 د	• ان يتم أداء التمارين بصورة صحيحة. • ان ينفذ الطالب التمارين البدنية بالإيعاز • ان ينمو لدى الطلبة عناصر اللياقة البدنية المرتبطة باللعبة	-(الوقوف) الجري المتعرج بين الشواخص حر . - (الوقوف) صعود ونزول المسطبة حر . - (الوقوف) القفز بالرجلين على اطواق مرسومة على الأرض .		مصطبة	- التأكيد على أداء التمارين بصورة صحيحة. - تصحيح الأخطاء ان وجدت .

2	القسم الرئيسي	25 د					
أ	الجانب التعليمي	10 د	- ان يتعلم الطالب اهم المهارات الأساسية بكرة اليد . - ان يتعلم الطالب تنمية التفكير الإبداعي	https://drive.google.com/file/d/1-V3_Ly-hrzM4AajW7IRVR-xuWfoA-VZ7/view?usp=drivesdk		- حاسوب - مـــــدوم انترنت - داتاشو	التركيز والانتباه من قبل جميع الطلاب
ب	الجانب التطبيقي وقت كل تمرين مع التكرار (3) دقيقة وقـــت /الراحـــة (1)دقيقة التمرين الأخير بدون راحة يكون نتيجة الانتقال للقسم الختامي	15 د 3د 1د 3د 1د 3د 1د 3د	▪ ان يتقن الطالب اهم المهارات الأساسية بكرة اليد. ▪ ان يؤدي جميع الطلاب المهارات	أداء تمارين الوحدة التعليمية من قبل الطلاب عدد تمرينات (4) • تمرين رقم(3) • 1د • تمرين رقم(28) • 1د • تمرين رقم (36) • 1د • تمرين رقم (35)		كرات يد اهداف مربعات شواخص 	تصحيح الأخطاء لدى الطلاب . مشاركة جميع الطلاب. متابعة الطلبة وتوجيههم.
3	القسم الختامي	5 د					
أ	لعبة صغيرة	3 د	- ان يكون اللعب بنظام. - ان يتنافس الطلبة بروح رياضية	سباق الحصول على الكنز / يقف التلاميذ في صفين متساويين متواجهين المسافة بينهما مناسبة يرقم الصفين في اتجاه عكسي ، توضع في منتصف المسافة بين الصفين الكرة (الكنز) ، وعند ينادي المعلم أحد الأرقام يجري التلميذ الذي يحمل الرقم من كل صف محاولاً أخذ الكرة قبل زميله برجله وإرجاعها إلى صفه ، والفائز تحسب له نقطه .		كرة يد	- التشجيع من قبل الأستاذ والطلبة . - عدم رمي الكرة بقوة على الزميل
ب	الانصراف	2 د	ان ينصرف الطلاب الى المحاضرة الأخرى بهدوء ونظام	الوقوف بخط واحد لأنهاء الوحدة التعليمية ثم العودة بهدوء الى القاعية الدراسية .		الايعاز	- نهاية الوحدة التعليمية تكون باسم الفرقة الفائزة .

Ministry of Higher Education and
Scientific Research
Diyala University
College of Basic Education
Department of physical Education
And sport sciences postgraduate studies

The effect of educational units integrated with the WebQuest strategy (web quest) on creative thinking and learning some basic skills in handball for students.

A Thesis

Submitted to the Council of the College of Basic Education University of Diyala in Partial Fulfillment of the Requirements for the doctorate Degree in Methods of Teaching Physical Education and Sports Sciences

By

Mushtaq Farhan Hassan

supervision By

Prof. Haider Shaker Mezher (Ph.D.)

2023 A.D. **1445 A.H.**

Extract thesis in English

The effect of educational units integrated with the WebQuest strategy (web quest) on creative thinking and learning some basic skills in handball for students.

Researcher: Mushtaq Farhan Hassan

Supervisor: prof. Haider Shaker Mezher (ph. D)

Abstract

The thesis included five chapters:

The importance of studying using the web quest strategy is embodied through carefully selected resources and websites prepared in advance by the teacher, who provides students with tasks that enable them to build and acquire knowledge using higher-order thinking skills, which encourages students to perform the tasks described in a deep way. And studied and gives the ability to achieve the desired goal, as the main research problem was the existence of a weakness in some creative mental abilities and basic handball skills for middle school students, so

the researcher decided to delve into this problem and identify. the causes as well as try to develop appropriate solutions in order to raise the level of learning these mental abilities Creativity and basic handball skills. As for the objectives of the study in preparing instruction units according to the Web Quest strategy (the stereoscopic web quest), identifying its impact on creative thinking and learning some basic handball skills for students. As for the research hypotheses, there were statistically significant differences between the results of the pre and post tests. And for the experimental and control groups in creative thinking and learning some basic skills in handball for students, the human field of study consisted of students in the second intermediate grade (intermediate first of June for boys) for the academic year (2022-2023) , Baquba District - Diyala Governorate, for the period from (11/4/ 2021) until (4/20/2023).

The research methodology and its sample, the researcher used the experimental approach due to its suitability to the nature of the problem to be solved. As for the research sample, it consisted of students of the second intermediate grade (m / first of June for boys), whose number was (53) students for the academic year (2022-2023), and the research sample was selected By lottery method, and then the students who failed, the sick, and the participants in the school team in the handball game were excluded from the research results and their participation in the educational unit.

As the application of the curriculum began on Sunday 11/27/2022, and it was completed on Sunday 1/8/2023, as (12) educational units were applied, divided into (4) teaching units for each skill, and for a period of (7) weeks, with two educational units in One week, and the eleventh unit was postponed on Sunday 1/1/2023, and the time of the educational unit was (45 minutes), and the researcher's work was limited to the main section of the educational unit, whose time was (25 minutes).Based on what the research results revealed, the researcher reached the following conclusions and recommendations that the use of the stereoscopic web quest strategy greatly affected the learning of the researched skills and creative thinking of the experimental group. And the emergence of a preference for the effect of using the stereoscopic web quest strategy and its effectiveness On the approach taken in learning the skillful performance of some basic skills in handball (under research).

The researcher recommended emphasizing the use of the embodied web quest strategy in education as it is more influential and in the various stages of learning and is an essential part of the content of the curriculum, and the need to use a strategy(web quest) embodied in learning other handball skills.

C