DOI prefix: 10.33170, 2024, Vol (17), Issue (4): 1161-1177

Sciences Journal Of Physical Education

P-ISSN: 1992-0695, O-ISSN: 2312-3619
https://joupess.uobabylon.edu.iq/

The effect of educational games on some visual abilities in handball for players aged (13-15) years

Haider Rushd Madloul [*1] , Prof. Dr. Hassim Abdul Jabbar Saleh [2] ,
Prof. Dr. Abeer Ali Hussein [3]

[1,2,3] *Faculty of Physical Education and Sports Science / University of Kerbala,Iraq.*
*Corresponding author: hrshyd82@gmail.com

Received: 10-05-2024 Publication: 28-08-2024

Abstract

The importance of the research lies in the use of educational games by developing exercises in educational units because they have a role in raising the level of visual abilities of young handball players, which the players need in the match in a way that is appropriate to the different playing situations and which is important for the player to receive the responses and stimuli surrounding him. Such a type of game that includes a visual aspect will bear fruit for young players, especially if these games are exciting and diverse, they will achieve the best results in the future. As for the research problem: Through the experience of the researchers, who are experienced in the field of the game, they found that most players have weakness in visual abilities, especially during the match and the performance of offensive skills in making decisions in the match. Accordingly, the researchers decided to use educational games and study their effect on some visual abilities, which is a step towards introducing educational games into educational units in a way that is appropriate for these age groups. When the study aimed to identify the effect of educational games on some visual abilities in handball for players aged (13-15) years, the research methodology was: The researchers used the experimental method in the manner of two equal groups (control - experimental) with two pre- and post-tests. The research sample was represented by lottery and the specialist center of Najaf Governorate was chosen. They numbered (26) players and after excluding the goalkeepers (2), the number of the sample became (24 players. The sample was randomly divided into two equal groups, the first a control group and the second an experimental group, with (12) players for each group.

Keywords

Handball, Educational Games, Visual Abilities..

https://doi.org/10.33170/jocope.v16i7.3-23

أثر ألعاب تعليمية في بعض القدرات البصرية بكرة اليد للاعبين بعمر (13-15) سنة

م.م. حيدر رشد مدلول ، أ.د. حاسم عبد الجبار صالح ، أ.م.د. عبير علي حسين
العراق. جامعة كربلاء . كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة
hrshyd82@gmail.com

تاريخ استلام البحث ٢٠٢٤/٥/١٠ تاريخ نشر البحث ٢٠٢٤/٨/٢٨

الملخص

تكمن أهمية البحث الى استخدام الالعاب التعليمية من خلال وضع تمرينات في الوحدات التعليمية لما لها دور في رفع مستوى القدرات البصرية للاعبي كرة اليد للصغار التي يحتاجها اللاعبين في المباراة بما يتناسب مع مواقف اللعب المختلفة والمهمة للاعب للاستقبال الاستجابات والمثيرات المحيطة به، وان مثل هكذا نوع من الالعاب التي يتخللها الجانب البصري ستلقي بثمارها على اللاعبين الصغار وخصوصا إذا كانت هذه الالعاب مثيرة ومتنوعة سوف تحقق أفضل النتائج في المستقبل. اما مشكلة البحث: من خلال خبرة الباحثونون كونهم اصاحب خبرة في مجال للعبة وجدوا ان أغلب اللاعبين لديهم ضعف في القدرات البصرية وخصوصاً اثناء المباراة وأداء المهارات الهجومية في اتخاذ القرار في المباراة، وعليه ارتأى الباحثونون استخدام الألعاب التعليمية ودراسة تأثيرها في بعض القدرات البصرية وهي خطوة لإدخال الألعاب التعليمية في الوحدات التعليمية بما يتناسب مع هذه الفئات العمرية. فحين هدفت الدراسة: التعرف على أثر الألعاب التعليمية في بعض القدرات البصرية بكرة اليد للاعبين بعمر (١٣-١٥) سنة اما منهج البحث: فقد استخدم الباحثون المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين المتكافئتين (الضابطة – التجريبية) ذات الاختبارين القبلي والبعدي ، وتمثل عينة البحث عن طريق القرعة وتم اختيار مركز التخصصي التابع لمحافظة النجف ، والبالغ عددهم (٢٦) لاعباً وبعد استبعاد حراس المرمى (٢) فقد أصبح عدد العينة (٢٤) لاعباً، تم تقسيم العينة عشوائيا الى مجموعتين متساويتين الاولى ضابطة و الثانية تجريبية وبواقع (١٢) لاعبين لكل مجموعة.

الكلمات المفتاحية: كرة اليد، الألعاب التعليمية، القدرات البصرية.

١- المقدمة:

تعد لعبة كرة اليد من الألعاب الفرقية المشوقة والمحببة للصغار والكبار لما تحمله من أثارة وتشويق وسرعة نتيجة لتطور مستوى اللاعبين بدنياً و مهارياً و خططياً، إذ يتطلب ذلك إتقاناً عاليا للمهارات الأساسية من جهة وتنسيق العمل مع أعضاء الفريق الواحد من جهة أخرى ، ومن المعروف أنَّ لعبة كرة اليد هي واحد من الألعاب التي تتألف من عدد كبير من المهارات الأساسية والتي يشترط على المدرب تعليمها وتطويرها بشكلها الصحيح من أجل رفع الأداء المهاري لهم ، وهذا يكون من خلال استخدام الأسلوب الالعاب التعليمية المناسب والملائم لدى الفئات العمرية الصغيرة او الذي يتفق أو ينسجم مع طبيعة وميول اللاعبين ورغباتهم، لذلك اتجه القائمون على العملية التعليمية بإدخال الألعاب التعليمية القائمة على الاثارة والتشوق واثارة التفكير لدى اللاعبين لاكتشاف مهاراتهم وقدراتهم على الابداع بطريقة حماسية مما يؤدي الى خلق جو حماسي لديهم والابتعاد عن الخوف والتردد اثناء اداءهم التمارين التقليدية. وان هذه المهارات تحتاج الى (حاسة البصر) التي ينطوي تحتها مجموعة من القدرات البصرية ، كما نعرف ان هذه الحاسة لها الدور البارز والمهم في عملية تكيف اللاعب مع المحيط وحجم الأشياء واماكنها واشكالها والوانها والمسافات التي تفصله عنها، ولا يمكن ان نرى او ندرك كل هذه الأشياء المحيطة ألا من خلال قدراتنا البصرية التي تدخل من خلالها اغلب المثيرات قياسا بباقي القدرات الحسية الأخرى ، لذا تكمن أهمية البحث الى استخدام الالعاب التعليمية من خلال وضع تمرينات البصرية في الوحدات التعليمية لما لها دور في رفع مستوى القدرات البصرية للاعبي كرة اليد للصغار التي يحتاجها اللاعبين في المباراة بما يتناسب مع مواقف اللعب المختلفة والمهمة للاعب للاستقبال الاستجابات والمثيرات المحيطة به ،وان مثل هكذا نوع من الالعاب التي يتخللها الجانب البصري ستلقي بثمارها على اللاعبين الصغار وخصوصا إذا كانت هذه الالعاب مثيرة ومتنوعة سوف تحقق أفضل النتائج في المستقبل، ومن خلال خبرة الباحثون والمصادر والمراجع والدراسات والتساؤلات مع مجموعة من مدربي المراكز التخصصية بكرة اليد يتبين ان أغلب اللاعبين الصغار لديهم ضعف في القدرات البصرية وبالتالي يؤثر على أداء المهارات الهجومية بكرة اليد ، فضلاً الكثير من التمرينات المستخدمة في عملية التعليم للفئات العمرية تفتقر التمرينات التي تحتوي على الجانب البصري واهتمامهم وتركيزهم على المهارات والقدرات الحركية وعدم اعطاء اهمية للجانب البصري حيث ان لعبة كرة اليد تحتوي على اكثر من ٩٠ % من الجانب البصري ، وعليه ارتأى الباحثون الى استخدام تمرينات بصرية بالألعاب التعليمية لمعرفة تأثيرها في بعض القدرات البصرية للاعبي كرة اليد بعمر بعمر (١٣-١٥) سنة .

ويهدف البحث الى:

١- اعداد ألعاب تعليمية في بعض القدرات البصرية بكرة للاعبين بعمر (١٣-١٥) سنة.

٢- التعرف على أثر الألعاب التعليمية في بعض القدرات البصرية اليد للاعبين بعمر (١٣-١٥) سنة

٢- إجراءات البحث:

٢-١ منهج البحث: استخدم الباحثون المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين المتكافئتين (الضابطة والتجريبية) ذات الاختبارين القبلي والبعدي لملائمة اهداف.

٢-٢ مجتمع البحث وعينته:

تم تحدد مجتمع البحث بلاعبي المدارس التخصصية بكرة اليد بأعمار (١٣- ١٥) سنة في منطقة الفرات الأوسط التابعة الى الاتحاد العراقي المركزي بكرة اليد، اما عينة البحث تمثلت بلاعبي المدرسة التخصصية بكرة اليد في محافظة النجف الاشرف وتم اختيارهم عشوائيا عن طريق القرعة العشوائية البسيطة والبالغ عددهم (٢٦) لاعباً، تم توزعيهم الى مجموعتين (التجريبية والضابطة) بالتساوي بالطريقة العشوائية البسيطة بواقع (١٢) لاعب لكل مجموعة.

٢-٢-١ تجانس وتكافؤ العينة:

لاستكمال متطلبات التصميم التجريبي المتبع قام الباحثون بالتحقق من تجانس أفراد عينة البحث من أجل التوصل الى مستوى واحد لعينة البحث ولتجنب المؤشرات التي قد تؤثر في نتائج البحث، اذ تم اجراء التجانس للمجموعتين باستخدام معامل الالتواء من حيث (الطول، الكتلة، العمر، العمر التدريبي)، وقد أظهرت نتائج التجانس للمجموعتين البحث قد توزعوا توزيعاً طبيعياً، وهي تنحصر بين قيمة معامل الالتواء (±١) فضلا عن ذلك اجراء الفحص الطبي الخاص لحاسة البصر للتأكد من سلامة العينة.

اما تكافؤ المجموعتين تم استخدام الوسيلة الإحصائية المناسبة عن طريق اختبار (t) للعينات المستقلة بين المجموعتين (التجريبية والضابطة) وقبل تطبيق الألعاب التعليمية وقد أظهرت النتائج عشوائية الفروق بين المجموعتين لان قيمة مستوى الدلالة (sig) أكبر من (٠,٠٥) ولجميع الاختبارات المستخدمة في البحث مما يؤكد تكافؤ مجموعتي البحث.

٢-٣وسائل جمع المعلومات والأجهزة والأدوات المستخدمة:

- المصادر والمراجع العربية والأجنبية
- المقابلات الشخصية والاستبانة
- الملاحظة والتجريب
- الاختبارات والقياس وأسلاك كهرباء
- مفتاح كهربائي أربع أوامر
- اشرطة اناره لد ملونة
- ملعب كرة يد، كرات يد حجم (٢) عدد (٢٠)
- شواخص عدد (١٢)
- اشرطة ملونة، أقلام واوراق
- شريط قياس
- فانيلات تدريب ملونة.

٢-٤ إجراءات البحث الميدانية:

٢-٤-١تحديد متغيرات البحث الخاصة بالقدرات البصرية واختباراتها بكرة اليد:

بعد الاطلاع على المصادر والمراجع العلمية العربية والاجنبية والدراسات السابقة المتوفرة تم تحديد القدرات البصرية التي تتلاءم مع لاعبي كرة اليد بأعمار (١٣-١٥) سنة وتم اذ قام الترشيح الاتي. **القدرات البصرية:** (التتبع البصري، الدقة البصرية، تمايز الألوان) اما الاختبارات البصرية تم اعتماد الاختبار التابع اطروحة (حيدر رشيد مدلول٢٠٢٤، ص ٦٩)

انظر ملحق (١) وكانت كما يأتي:

الاختبار الأول: التتبع البصري.

اسم الاختبار: التصويب على مربعات الدقة الملونة وقفا التتبع البصري.

الهدف من الاختيار: قياس للتتبع البصري.

الاختبار الثاني: الدقة البصرية.

اسم الاختبار: اختبار التصويب على مربعات الدقة الملونة وفقاً للدقة البصرية.

الهدف من الاختبار: قياس دقة التصويب وفقا للدقة البصرية.

الاختبار الثالث: تمايز الألوان.

اسم الاختبار: رمي الكره على المربعات الملونة حسب اللون المحدد.

الهدف من الاختبار: قياس القدرة التمايز بين الألوان بالكرة.

٢-٤- ٢التجربة الاستطلاعية:

قام الباحثون بإجراء تجربة استطلاعية للاختبارات والتمرينات المستخدمة في يوم الاحد الموافق ٢٠٢٣/٩/١١ على عينة من مكونة من (٤) لاعبين يمثلون لاعبي المركز التخصصي بكرة اليد للاتحاد الفرعي بمحافظة النجف وهم من داخل التجربة الرئيسية وعلى قاعة نادي الكوفة الرياضي. وان الهدف من التجربة الاستطلاعية التأكد من صلاحية الملعب الأجهزة والأدوات المستخدمة وملائمتها للاختبارات. بالإضافة الى تجريب بعض الألعاب التعليمية المستخدمة لعينة البحث، فضلاً عن تحديد الصعوبات التي قد تواجههم ومعرفة مدى استعداد العينة لأداء الاختبارات.

التجريبية الرئيسة:

الاختبار القبلي:

قام الباحثون بأجراء الاختبارات القبلية للقدرات البصرية على عينة البحث والبالغ عددهم (٢٤) لاعباً مثلت المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في يوم الجمعة والسبت الموافقين (٢٥- ٢٦/ ٩/ ٢٠٢٣) على قاعة المغلقة (نادي الكوفة الرياضي) ، حيث تم توضيح طريقة أداء الاختبارات وتسلسلها للعينة ، اذ ثبت الباحثون الظروف الاختبارات القبلية بشكل تام للمحاولة في ضبطها عند أجراء الاختبارات البعدية. **تطبيق الألعاب التعليمية:**

قام الباحثون بتطبيق الألعاب التعليمية في الجزء الرئيسي بالوحدات التعليمية للمجموعة التجريبية بإدخال الألعاب التعليمية (انظر ملحق ٢)، وقد تم البدء بتنفيذ الوحدات بتاريخ (٢٠٢٣/٩/٣٠) ولغاية (٢٠٢٣/١١/٢٢) ، حيث كانت مدة تنفيذ الألعاب (٨) أسابيع ، وبلغ مجموع الوحدات التعليمية (٢٤) وحدة وبواقع ثلاث وحدات تعليمية في الأسبوع وهي (السبت – الاثنين – الاربعاء). ان عدد الألعاب في الايوم الواحد التعليمية بلغ (٤) العاب حسب هدف الوحدة التعليمية. وان المعدل الزمني لكل تمرين يتراوح ما بين (١٠ الى ١٢) دقيقة.

الاختبار البعدي:

بعد الانتهاء من التمرينات الخاص بالألعاب التعليمية خلال (٢٤) وحدة تعليمية، قام الباحثون بأعاده تطبيق اختبارات القدرات البصرية بكرة اليد يوم الجمعة الموافق٢٤ /٢٠٢٣/١١ مع مراعات الظروف نفسها والشروط والتعليمات التي استخدمت في الاختبار القبلي قدر الامكان.

٢-٥الوسائل الاحصائية المستخدمة:

قام الباحثون باستخدام البرنامج الإحصائي(SPSS) لاستخراج (الوسط الحسابي، الانحراف المعياري، الوسيط، معامل الالتواء، الارتباط البسيط (بيرسون)، اختبارt-test للعينات المترابطة والمستقلة).

٣- عرض النتائج ومناقشتها:

٣-١عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة للقدرات البصرية بكرة اليد (التتبع البصري، الدقة البصرية، تمايز الألوان). كما يبين جدول (١)

٣-٢عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية للقدرات البصرية بكرة اليد (التتبع البصري، الدقة البصرية، تمايز الألوان). كما يبين جدول (٢).

جدول (١)

المعالجة الاحصائية / المتغيرات المبثوثة	وحدة القياس	القبلي		البعدي		(t)	(Sig)	الدلالة
		سَ	± ع	سَ	± ع			
التتبع البصري	ثانية	٢,٧٩٨	٠,٢٦٣	٢,٠٣٧	٠,١٤٥	٧,٢٨٤	٠,٠٠٠	معنوي
الدقة البصرية	درجة	٤,١٦٦	١,٢٦٧	٦,٥٨٣	١,٠٨٣	٥,١٦٣	٠,٠٠٠	معنوي
تمايز الالوان	درجة	٤,٢٥٠	١,٠٥٥	٦,٥٠٠	١,٠٨٧	٤,٥٥٢	٠,٠٠١	معنوي
عند درجة الحرية (11) وعند مستوى دلالة (0.05) وقيمة (sig) ≤ (0.05)								

جدول (٢)

المعالجة الاحصائية / المتغيرات المبثوثة	وحدة القياس	القبلي		البعدي		(t)	(Sig)	الدلالة
		سَ	± ع	سَ	± ع			
التتبع البصري	ثانية	٢,٨٥٥	٠,١٦٩	٢,٦٤٥	٠,٢٦٩	٤,٢٩٩	٠,٠٠١	معنوي
الدقة البصرية	درجة	٣٣٣،٤	١,٠٧٣	٥,٤١٦	٠,٩٠٠	٣,٤٦٣	٠,٠٠٥	معنوي
تمايز الالوان	درجة	٤,٠٨٣	٠,٩٠٠	٥,٥١٣	٠,٩٧٧	٤,٦٩٠	٠,٠٠١	معنوي
عند درجة الحرية (11) وعند مستوى دلالة (0.05) وقيمة (sig) ≤ (0.05)								

٣-٢-١عـرض وتحليـل نتـائج الفـروق (البعـدي - البعـدي) للمجمـوعتين التجريبيـة والضـابطة للقـدرات البصـرية بكـرة اليـد (التتبـع البصـري، الدقـة البصـرية، تمـايز الألـوان) كمـا يبين (٣)

جدول (٣)

المعالجة الاحصائية / المتغيرات المبثوثة		وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		(t)	(Sig)	الدلالة
			البعدي		البعدي				
			سَ	± ع	سَ	± ع			
القدرات البصرية	التتبع البصري	ثانية	٢,٦٤٥	٠,٢٦٩	٢,٠٣٧	٠,١٤٥	٦,٨٨٣	٠,٠٠٠	معنوي
	الدقة البصرية	درجة	٥,٤١٦	٠,٩٠٠	٦,٥٨٣	١,٠٨٣	٢,٨٦٩	٠,٠٠٩	معنوي
	تمايز الالوان	درجة	٥,٥١٣	٠,٩٧٧	٦,٥٠٠	١,٠٨٧	٢,٦٥٩	٠,٠١٤	معنوي
عند درجة الحرية (٢٢) وعند مستوى دلالة (0.05) وقيمة (sig) ≤ (0.05)									

٣- ٣ مناقشة النتائج:

٣-٣-١مناقشة نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة والتجريبية:

من خلال ما تم عرضة من النتائج وتحليلها في الجدول السابق (١) اتضح ان هناك فروقاً ذات دلالة معنوية بين الاختبارات القبلية والبعدية ولصالح الاختبار البعدي لكافة القدرات البصرية، فان هذا لا ينفي التطور الذي يحدث في المجموعة الضابطة. ويعزو الباحثون هذا التطور للمجموعة الضابطة الى استخدام المدرب التمرينات الاعتيادية بالصورة الصحيحة ، بالإضافة الى التزام اللاعبين في الوحدات التعليمية والاستمرار من دون انقطاع خلال فترة تطبيق الألعاب التعليمية على المجموعة التجريبية ، وهذا له الدور واضح والفعال في تطوير القدرات البصرية من ما ادى تطوراً بسيط مقارنةً بنتائج المجموعة التجريبية ، وهذا التطور الحاصل بسبب عدد من التكرارات الكافية التي أعطيت للتمرينات في عملية تطبيق الوحدات التطويرية الذي يؤدي الى تحسين الأداء بشكل ملحوظ عند اللاعبين وهذا ما اكدة (شمت ، ٢٠٠٠) "ان من المفروض على المدرسين او المدربين تشجيع المتعلمين على أداء اكبر عدد ممكن من محاولات التمرين قدر المستطاع".

(Schmidt : ٢٠٠٠ ، ص٢٠٦)

كما ويرى الباحثون ان هذا التطور الملحوظ للمجموعة الضابطة للقدرات البصرية بكرة اليد للمجموعة الضابطة التي تم تدريبها تحت اشراف مدربي ذو اختصاص دقيق بكرة اليد ومن النخبة المدربين واللاعبين السابقين لكرة اليد بالإضافة الى خبراتهم الاكاديمية ومعرفتهم بعدد الوحدات التعليمية خلال الاسبوع وقدرتهم على تحديد عدد التكرارات والمجاميع الكافية للتمرين الواحد وهذا ما أكده (أمين أنور الخولي وأسامة كامل راتب) "أن التكرار يعد أساساً للتعلم وتحديد عدد مرات تكرار الأداء للحركة يعد أمراً مهماً ، فهو يعتمد على فطنة المدرب وخبرته إلى حد بعيد في تحديد عدد التكرارات المثلى الملائمة لكل مرحلة سنية". (أمين أنور الخولي وأسامة كامل راتب، ١٩٨٣، ص١٥١)

٣-٣-٢ اما مناقشة المجموعة التجريبية:

يبين الجدول (٢) هناك فروق معنوية الفروق للمجموعة التجريبية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبارات البعدية لجميع الاختبارات القدرات البصرية بكرة اليد ، ويعزو الباحثون التطور الحاصل لأفراد عينة البحث للمجموعة التجريبية كان من جراء الألعاب التعليمية التي تم استخدامها و كان لها المردود الإيجابي في تطوير القدرات البصرية ، ويعود ذلك لطبيعة ونوعية الالعاب المستخدمة التي عملت على تقليل كل من الخوف والقلق والتردد عند اللاعبين واعطت لهم القدرة على استيعاب المهارات والحرية في الحركة والانتقال بانسيابية خلال الأداء والتفاعل فيما بينهم ، فضلاً عن تطوير خبراته السابقة وزيادة الوعي والادراك البصري في أداء المهارات اذ يؤكد كل من(وجيه محجوب واحمد البدري) "أن تطوير المهارات الحركية يتأثر بعوامل عديدة منها التكرار والادراك والمقارنة والقدرات العقلية والتجارب الحركية السابقة فضلاً عن عامل التشويق والاثارة والممارسة والتدرج بالمهارات من السهل الى الصعب".

(وجيه محجوب، احمد البدري: ٢٠٠٢، ص١٣)

فضلاً عن ان الألعاب التعليمية التي اعدها الباحثون وفقاً لمعايير اختيارها على ان تكون جزاءً من البرنامج التعليمي ، وتمتاز بوضع اهدف عامة وخاصه ، وان تكون اللعبة مناسبة لمستوى المتعلم واستعداداتهم ، وإمكانياتهم ، ومناسبة لأعمارهم ولمستوى نموهم ونضجهم العقلي والبدني والحركي وعددهم وتقسيماتهم فيها ، وان تحمل كل لعبة قانونا خاص بها بما يتفق مع مجريات تطبيقها وان تزيد من فاعلية المتعلم عند تطبيقها خلال الوحدات التعليمية كما اكدة (نبيل محمد وآخرون ،١٩٩٦) الألعاب "بأنها مجموعة من الألعاب متعددة الجوانب يؤديها لاعب أو أكثر وتقسم الى مجموعات متجانسة كل مجموعة تختلف عن الأخرى من حيث القواعد والقوانين والأدوات المستخدمة كما انها تعتمد على مساحات صغيرة وملاعب محددة ويقبل عليها من كلا الجنسين برغبة وشوق".

(نبيل محمد وآخرون: ١٩٩٦، ص٨٢)

٣-٣- ٣مناقشة نتائج الاختبارات (البعدي - البعدي) بين مجموعتي البحث (الضابطة - والتجريبية).

يبين الجدول (٣) هناك فروق معنوية الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة بين الاختبارات البعدية ولصالح الاختبارات المجموعة التجريبية لجميع المتغيرات ويعزو الباحثون هذا التطور لفلسفة وطبيعة الألعاب تعليمية وطريقة التي استخدم فيها كل من القدرات البصرية بالدرجة الأساس التي ساعدت اللاعب على استخدام قدراته البصرية لمعرفة تفاصيل المهارات وتطويرها ، إذ وضحت الى أفراد عينة البحث تفاصيل الدقيقة والمكونة لأداء المهارة من خلال استخدام حاسة البصر في أداء المدرب عند شرح المهارة المركبة قبل تنفذ اللعبة واثناء تطبقها وهذا يودي من إدراك شكل الحركة الظاهري ومتابعة التسلسل والمسار الحركي للمهارات المركبة والحصول على المعلومات الدقيقة والقدرة على حفظ هذه المعلومات وتفاصيلها عن طريق حاسة البصر وارسالها الى الذاكرة الحركية والتعامل معها بأبداع من خلال الممارسة والتكرار اثناء تطبيق الألعاب اكثر من مره في الجزء الرئيسي من الوحدة التعليمية الذي يعمل على زيادة المعلومات واستخدامها اثناء تطبيقها وهذا ما أكده (محمود الحيلة) "ان الألعاب التعليمية نشاط موجه يقوم به المتعلمون تحت إشراف المدرب وتوجيهه من أجل تحقيق أهداف تعليمية محددة تسهم في تنمية شخصياتهم بأبعادها المختلفة الجسمية والعقلية والوجدانية وذلك في بيئة تعليمية توفر له الشعور بالمتعة والمرح والفائدة".

(محمد محمود الحيلة: ٢٠٠٤، ص٢٠)

كما ويعزو الباحثون سبب التفوق الحاصل لأفراد المجموعة التجريبية في متغيرات البحث يعود الى نوعية الالعاب التعليمية التي تضمنت القدرات البصرية عند تصميم هذه الألعاب التي تم اعدادها من قبل الباحثون وربطها بالجوانب المهارية اذ ان غالبية الالعاب كانت مركبة ومتنوعة وهدفها تطوير القدرات البصري ، لان حاسة البصر ذات أهمية للاعب والمتعلم لأنها الحاسة الأولى التي تم من خلالها يتم أدراك وفهم المهارة وتزود اللاعب بالمعلومات عن الشكل المهارة والمسار الحركي وسرعة الاداء الحركي فالأداء الجيد يبدأ دائما من العين فالعينان هي التي تقودان الجسم ، فإذا كانت الصورة غير واضحة أو مكتملة أوهناك خلل في القدرات البصرية للاعب ستكون معالجة البيانات داخل المخ بطيئة وهذا سينتج عنه استجابات خاطئة ومتأخرة أو غير متوازنة وردود أفعال غير مناسبة للمواقف التعليمي والأداء المهاري في المباريات ، وهذا اكده (ماجد الكناني) "إن حاسة البصر من الحواس ذوات الأهمية في عمليات التكيف مع المحيط ، فأحجام الأشياء وألوانها وهيأتها والمسافات التي تفصلنا عنها ، وهي وسيلة لإدراك المكان وازمان وملاحظة التتابع والحركة والتغيير، وعن طريقها نحصل على ٨٣ % من مدركاتنا عن العالم الخارجي".

(ماجد نافع الكناني: ١٩٩٨، ص ٦٥)

فضلاً ان استخدام الأدوات في الألعاب وتغير الالوان فيها ساهمت في تطوير القدرات البصرية رغم انها كانت بسطة ، اذ ساهم في التطور القدرات البصرية وكان له مردوداً واضح على أداء المهارات المركبة للاعبين من خلال الربط الحركي بين هذه المهارات ، اذ ان الأداء المهاري يحتوي جانب بصري و الجانب الحركي وان أي ضعف في الجانب البصري سيؤثر على الجانب الحركي بصورة مباشر وقد أكدهُ كل من (سعاد وهيب و غصون ناطق) حاسة النظر هي "القدرة على استقبال المنبهات البصرية وتفسيرها وادراكها وترجمة ما تم ادراكه بصريا الى حركة او مجموعة اشكال حركية .

(سعاد وهيب و غصون ناطق: ٢٠١٥ ،ص٢٢-٢٣)

٤-الإستنتاجات والتوصيات:

٤-١الاستنتاجات:

١- إن الألعاب التعليمية التي طبقت على المجموعة التجريبية كان لها دور ايجابي في تحسين بعض القدرات البصرية للاعبين.
٢- ان تطوير القدرات البصرية كان له دور كير في تطوير المهارات المركبة بكرة اليد.

٤-٢ التوصيات:

١- ضرورة استعمال الألعاب التعليمية في الوحدات التعليمية وذلك لمناسبتا مع أعمار اللاعبين إذ يحتاج اللاعبين لتقليل عامل الخوف والتردد.
٢- ضرورة استعمال الألعاب التعليمية في تطوير القدرات البصرية.
٣- ضرورة مراعاة التدرج في إعداد وتنفيذ الألعاب التعليمية من السهل إلى الصعب لكي تتلاءم والمرحلة العمرية.
٤- اجراء بحوث او دراسات مشابهة لباقي المراحل العمرية والرياضات الاخرى.

المصادر

– أمين أنور الخولي وأسامة كامل راتب: التربية الحركية، القاهرة، دار الفكر العربي، ١٩٨٣.

–حسين علي كنبار العبودي: الوظائف والمهارات البصرية في المجال الرياضي، ط١، لبنان دار الكتب العلمية، بيروت.

– حيدر رشيد مداول: أثر ألعاب تعليمية في بعض القدرات البصرية وأداء المهارات الهجومية المركبة بكرة اليد للاعبين بعمر (13–15) سنة، اطروحة دكتوراه، جامعة كربلاء، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، ٢٠٢٤.

– زكي محمد حسن: مهارات الرؤية البصرية للرياضيين، مصر، المكتبة المصرية للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠٤.

– سعاد وهيب وغصون ناطق: مفاهيم علمية للرؤية البصرية، ط ١ العراق، الجزيرة للطباعة والنشر، ٢٠١٥.

– ماجد نافع الكناني: بناء نظام تعليمي لتطوير الادراك الحسي في مادة المنظور، اطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الفنون، ١٩٩٨.

– محمد خليل ابراهيم اخرون: مدخل الى مناهج البحث في التربية في علم النفس، عمان، دار الميسرة للنشر والتوزيع.

– محمد محمود الحيلة: تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، عمان دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ٢٠٢٠.

– مسارة نواف والعديلي عبد السالم: مفاهيم ومصطلحات في العلوم التربوية، الاردن، دار المسرة، ط١، ٢٠٠٨.

– مصطفى زين العابدين وآخرون: تقويم عملية تطبيق المرحلة الرابعة في كلية التربية جامعة البصرة، مجلة كلية التربية، جامعة البصرة، العدد السابع، السنة الرابعة ١٩٨٢.

– ناهدة عبد زيد: التمرينات وتطبيقاتها في التعلم الحركي الطبعة الأولى عمان، دار الرضوان للنشر والتوزيع ،٢٠١٩.

– نبيل محمد إبراهيم وآخرون: التربية البدنية للأطفال، السعودية، دار الأندلس للنشر والتوزيع، ١٩٩٦.

– وجيه محجوب، احمد البدري: اصول التعلم الحركي، الموصل، دار الجامعة للطباعة والنشر،٢٠٠٢.

–Schmidt, A.Richard, Craig A.wrisberg, motor learning and Performance, second Edition, Human Kentics,2000,P.206.

ملحق (١)

الاختبار الأول: التتبع البصري.

اسم الاختبار: التصويب على مربعات الدقة الملونة وقفا التتبع البصري.

الهدف من الاختيار: قياس للتتبع البصري.

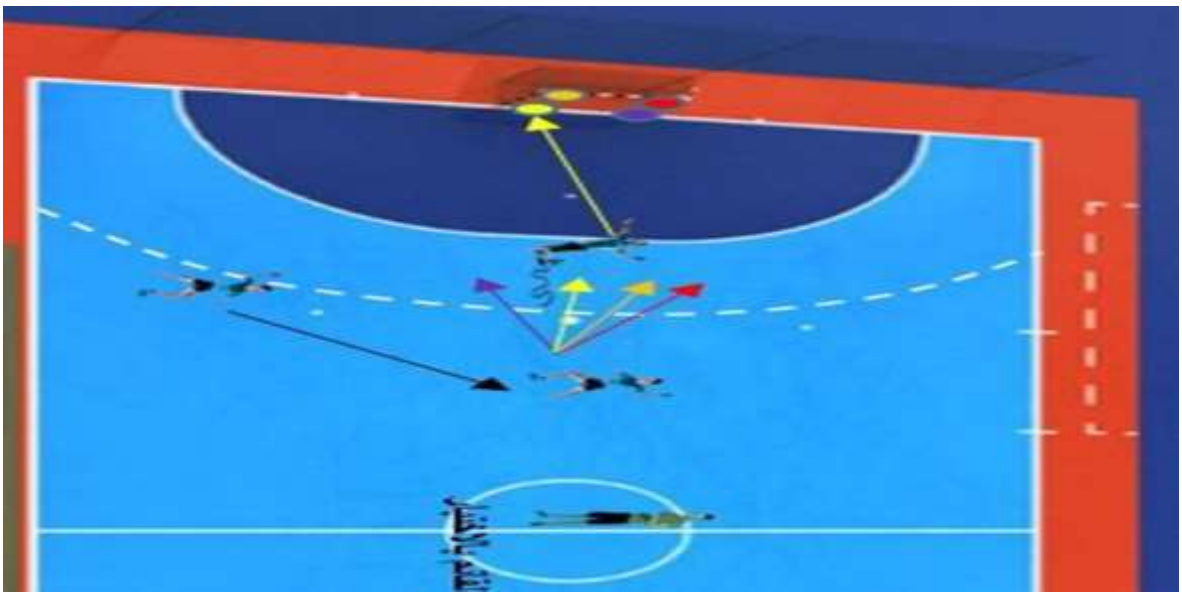
- الادوات المستخدمة: ملعب كرة يد، أشرطة ملونة كهربائية لد (٥ م)، اسلاك كهربائية، مربعات دقة قياس (٦٠سم*٦٠سم) كرات يد عدد (٥)، مفتاح كهربائي اربع اوامر، استمارة تسجيل، مسجل، القائم بالاختبار.

طريقة الأداء: يقف اللاعب المختبر مواجها للمرمى وعلى بعد (٢ م) عن الأشرطة الكهربائية الملونة الممتدة امامة، يقوم الزميل المساعد الواقف على خط (٩م) بالمناولة الى المختبر وعند لحضه استلام المختبر الكرة يقوم المسؤول عن الاختبار بتشغيل أحد الأشرطة ملون اذ يقوم المختبر بتتبع الشريط والتصويب من القفز العالي على المربع الذي بنفس لون الشريط الذي يكون في أحد اركن المرمى من خط منطقة (٦ م) يعطى للمختبر (٥) محاولات، والشكل رقم (١) يوضح اختبار التتبع البصري.

شروط الأداء:

ان يقف المختبر بحيث يكون مواجها للمرمى وان يؤدي المختبر الاختبار بأقصى سرعة. يعطى للمختبر (٥) محاولات. تتغير تشغيل الانارة للأشرطة الملونة الموجودة على الأرض في كل محاولة. يحق للاعب الطبطبة لتجنب الاخطاء القانونية بأخذ الخطوات. يكون التصويب بالقفز الى الأعلى.

التسجيل: درجة تتبع المختبر الشريط المحدد تتم عن طريق خذ الوسط الحسابي لمجموع ازمان محاولاته الخمسة بالثانية واجزائها.



شكل (١) يوضح اختبار التتبع البصري.

الاختبار الثاني: الدقة البصرية:

اسم الاختبار: اختبار التصويب على مربعات الدقة الملونة وفقاً للدقة البصرية.

الهدف من الاختبار: قياس دقة التصويب وفقا للدقة البصرية.

الأجهزة والأدوات: ملعب كرة يد، اشرطة ملونة لد كهربائية، اسلاك كهربائية، مفتاح كهربائي (٤) أوامر، مربعات قياس الدقة (٦٠سم*٦٠سم)، كرات يد عدد (٥) ، استمارة تسجيل، مسجل، القائم بالاختبار.

طريقة الأداء: قف على اللاعب المختبر على بعد (٢ م) عن خط (٩ م) ومواجها للمرمى يستلم الكرة من الزميل الذي يكون على جانب الملعب وعلى خط ال (٦ م) ، تم يتم اخذ ثلاث مع طبطبة الكرة مرة واحدة والتصويب بالقفز الى الأعلى على المربع الذي يتم إطفاء انارة من قبل المسؤول عن الاختبار، يعطى للاعب (خمس) محاولات ، الشكل رقم (٢) يوضح اختبار الدقة البصرية.

ملاحظة: يتم إطفاء انارة المربع المحدد من قبل المسؤول عن الاختبار بعد اخذ اللاعب خطوتين، وان يكون الأداء بأقصى سرعة، وان يكون الأداء خالي من الأخطاء القانونية.

طريقة التسجيل: تحسب الكره التي تدخل في المربع المحدد (٢) درجات. وتحسب الكره تصيب أطار المربع المحدد (١) درجة اما الكرة التي تدخل او تخرج خارج المرمى تعطى (صفر) من الدرجة. الدرجة العليا للاختبار (١٠) درجة.

الاختبار الثالث: تمايز الألوان

اسم الاختبار: رمي الكره على المربعات الملونة حسب اللون المحدد.

الهدف من الاختبار: قياس القدرة التمايز بين الألوان بالكرة.

الأجهزة والأدوات: عارض بيانات، جهاز حاسوب، اسلاك كهرباء، كرات يد عدد (١٠) ، حامل كرات ، شريط قياس ، حائط ابيض مستوي ، استمارات تسجيل ،القائم بالاختبار.

طريقة الأداء: يقف المختبر مواجها للحائط على بعد(٦م) عنه تظهر امامة الألوان وارتفاعها عن الأرض (٧٠سم) جميعها بشكل مستمر لمدة (٣) ثانيه، ثم يظهر لون واحد المحدد الذي سوف يميزه اللاعب على الحائط لمدة (٣) ثانية، ثم تظهر جميع الألوان من ضمنها اللون الذي سوف يتتبعه ولمدة (٣) ثانية لكل مرة يظهر، يصوب المختبر الكرة على اللون المحدد، علما ان عملية تغير مكانة اللون بين المربعات بشكل عشوائي ل(١٠) مرات، أي ان وقت الاختبار الكلي (٣٦) ثانية.

التسجيل: عند إصابة المربع المحدد تعطى (١) درجة. عند عدم إصابة المربع المحدد تعطى (صفراً).

الدرجة العليا لاختبار (١٠).

شكل (٣) يوضح اختبار تمايز الالوان

ملحق (٢)

نموذج من الالعاب التعليمية

للعبة الأولى: المحاورة والتصويب.

❖ **ارقام الوحدات التطويرية التي تكررت من خلالها اللعبة (١،٢،١٣،١٤)**

- تطوير القدرات البصرية (الدقة البصرية، تمايز الألوان)

الادوات: ملعب كرة اليد، كرات ، صافرة ، حلق ملون ، ساعة توقيت

طريقة اداء اللعبة: يشكل اللاعبين دائرة في نصف الملعب ويقوم اللاعب بالطبطبة بالكرة بين الزملاء وعند سماع الصافرة يقوم بالمناولة الى أحد الزملاء الذي يقوم باستلام الكره والطبطبة باتجاه المرمى وعند الوصول الى خط (٦م) على احدى الحلقات الملونة على المرمى.

ملاحظة يكون التصويب حسب لون الكرة التي استلمها على حلقات المعلقة بالمرمى.

قانون اللعبة: تحتسب النقطتان اذا استلم اللاعب وصوب بشكل صحيح، اللاعب الاكثر جمع نقاط هو الفائز في المجموعة.

اللعبة الثانية: لعبة تسجيل الهدف

❖ **ارقام الوحدات التطويرية التي تكررت من خلالها اللعبة (١،٢،١٣،١٤)**

هدف اللعبة:

- التتبع البصري، التمايز، والدقة البصرية.

الأدوات: ملعب كرة اليد، (٤) شواخص، مربع دقة قياس (٦٠*٦٠) سم،(٢) كرات، صفارة، ساعة توقيت.

- يقسم اللاعبين الى مجموعتين كل مجموعة متكونة من (٦) لاعبين.

طريقة اداء اللعبة: المجموعتان تلعبان مع بعضهما دفاع ضد هجوم، بمساحة(*٨)متر المدافعين يدافعون على المرمى الموجود خلفهم والمهاجمين يحاولون التصويب عليه بالكرة خلال مدة زمنية (٤) دقيقة ثم يتم تبادل الادوار.

ملاحظة: يكون الأداء بطبطبة.

قانون اللعبة:

- اللعبة تكون تنافسية بين المجموعتان، حيث تمنح نقطة لكل مجموعة بإدخال الكرة المرمى الصغير.

- عند انتهاء المدة يتم التبديل بين المجاميع للعب ويكرر الأداء ثلاث مرات حيث يكون الفريق الفائز قد فاز مرتين او أكثر.

الفريق الذي يخسر الكرة سواء خطاء في الاستلام او القطع يبدل دوره الى مدافع.

اللعبة الحادية عشر: لعبة تحدي الدقة.

❖ **ارقام الوحدات التطويرية التي تكررت من خلالها اللعبة (١١،١٢،٢٣،٢٤)**

الهدف اللعبة:

- التتبع البصري، الدقة البصرية، تمايز الألوان.

- طبطبة، تصويب.

الأدوات: ملعب كرة يد، كرات يد ملونة (١٢) ، اشرطة ملونة عدد٦ بقياس (٢٠*٣٠) سم ، صافرة ، ساعة توقيت.

طريقة الاداء: كل لاعب معه كرة وبعد صافرة المدرب يقوم بالطبطبة مع الركض وعند الوصول الخط (٦م) يقوم بالتصويب على الشريط الذي بنفس لون الكرة.

قانون اللعبة:

- اللاعب الذي يصيب الشريط هو الفائز.

- المجموعة التي تجمع اكبر عدد من النقاط هي الفائزة.

- يتم تبديل الكرات بعد كل محاولة بعد كل مرة.