تاريخ استلام البحث 28 شباط 2025

The Use of the ASSURE Model in Teaching Overhead and Underhand Serving Skills in Volleyball to Students

Aws Sadoon Salman
General Directorate of Wasit Education, Iraq
asalmann@uowasit.edu.iq

Abstract

The significance of this study emerges in light of the recent transformations in education, which call for the adoption of interactive instructional models that integrate multimedia within a structured learning environment—one in which the student plays an active and central role in the learning process. Among these models, the ASSURE model stands out as a modern instructional framework that has proven effective in designing educational units that take into account learners' characteristics and engage them in interactive activities that facilitate more effective skill acquisition.

The present study aimed to examine the impact of using the ASSURE model on learning the overhand and underhand serving skills in volleyball among second-year students at the College of Physical Education and Sports Sciences – Al-Kut University for the academic year 2024–2025. The researcher employed the experimental method with a pretest-posttest control group design. A total of 40 students were selected from a research population of 112 students. The experimental group was taught using the ASSURE model, while the control group received instruction through the conventional teaching method employed by the course instructor.

All students underwent pre- and post-tests in both serving skills, using accurate tools to measure performance levels. The results revealed statistically significant differences in favor of the experimental group, indicating the effectiveness of the ASSURE model in developing students' motor performance particularly in improving the accuracy of serving skills compared to the traditional method, which lacked interactive engagement and immediate feedback.

The study concluded that integrating technological media within a structured instructional framework such as the ASSURE model—significantly enhances motor skill learning, increases student motivation and engagement, and improves learners' ability to self-correct. The study recommends generalizing the use of this model to other sport-related skills and training instructors in its application during practical sessions to foster an interactive and modern learning environment aligned with contemporary educational demands.

Keywords: ASSURE model, serving skill, volleyball

استخدام أنموذج ASSURE في تعليم مهارتي الارسال من الأعلى والاسفل بالكرة الطائرة للطلاب

اوس سعدون سلمان

المديرية العامة لتربية واسط

asalmann@uowasit.edu.iq

مستخلص البحث

برزت أهمية هذه الدراسة في ظل التحولات الحديثة في التعليم، والتي تدعو إلى اعتماد نماذج تعليمية تفاعلية تدمج الوسائط المتعددة ضمن بيئة تعليمية منهجية، يكون الطالب فيها محورًا فاعلًا في عملية التعلم. ومن بين هذه النماذج، يأتي أنموذج ASSURE كأداة تعليمية حديثة أثبتت فعاليتها في تصميم وحدات تعليمية تراعي خصائص المتعلمين وتُشركهم في أنشطة تفاعلية تساعد على اكتساب المهارات بطرق أكثر فاعلية.

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على تأثير استخدام أنموذج ASSURE في تعلم مهارتي الإرسال من الأعلى والأسفل بالكرة الطائرة لدى طلبة المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة الكوت ، للعام الدراسي 2024–2025. استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين المتكافئتين (تجريبية وضابطة)، وتم اختيار 40 طالبًا من مجتمع البحث البالغ 112 طالبًا، حيث تعلمت المجموعة التجريبية وفق أنموذج ASSURE ، بينما اعتمدت المجموعة الضابطة على الطريقة التقليدية المعتمدة لدى تدريسي المادة.

وقد خضع جميع الطلبة لاختبارات قبلية وبعدية في مهارتي الإرسال من الأعلى والأسفل، باستخدام أدوات دقيقة لقياس مستوى الأداء. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يؤكد فاعلية النموذج في تطوير الأداء المهاري لدى الطلبة، خاصة في دقة تنفيذ مهارات الإرسال، مقارنة بالطريقة التقليدية التي افتقرت إلى التفاعل والتغذية الراجعة الفورية.

خلصت الدراسة إلى أن دمج الوسائط التكنولوجية ضمن إطار تعليمي مخطط – كما هو الحال في أنموذج – ASSURE يسهم بفاعلية في تحسين تعلم المهارات الحركية، ويزيد من تحفيز الطالب، وتفاعله، وقدرته على تصحيح أخطائه. وأوصت بضرورة تعميم هذا النموذج على المهارات الرياضية الأخرى، وتدريب المدرسين على توظيفه في الحصص العملية لخلق بيئة تعليمية تفاعلية ومواكبة لمتطلبات التعليم المعاصر.

الكلمات المفتاحية: أنموذج ASSURE ، الإرسال من الأسفل، الارسال من الاعلى ، الكرة الطائرة

1- مقدمة البحث

1-1 مقدمة البحث واهميته

يشهد التعليم العالي اليوم تحولًا كبيرًا في أساليب التعليم والتعلم، متأثرًا بالتقدم المتسارع في مجال التكنولوجيا والوسائط المتعددة، ما أدى إلى بروز اتجاهات حديثة تؤمن بأن التعلم الفعّال لا يتحقق فقط من خلال نقل المعلومات، بل من خلال إشراك الطالب في بناء المعرفة وتطوير المهارات بشكل نشط وتفاعلي (يونس ، 2020). وقد أصبح هذا التوجه أكثر إلحاحًا في ميادين التعليم العملي، ومنها التربية البدنية وعلوم الرياضة، حيث يتطلب تعليم المهارات الحركية، ومنها مهارة الإرسال في الكرة الطائرة، استخدام طرائق تدريسية تركز على تنمية الجوانب المعرفية والمهارية معًا، وبما يلائم خصائص المتعلمين وتفاوت قدراتهم وخلفياتهم.

تُعد مهارة الإرسال من المهارات الأساسية في لعبة الكرة الطائرة، وتشكل بوابة البداية لأي هجمة، كما أن جودة تنفيذ هذه المهارة ترتبط بشكل مباشر بمستوى الأداء العام للفريق. إلا أن ما يُلاحظ في الواقع التعليمي للجامعات هو اعتماد أغلب المدرسين على الطرائق التقليدية في تعليم هذه المهارة، والتي لا تستوعب في الغالب احتياجات الطلبة ولا تتماشى مع تطور الوسائل التعليمية. ونتيجة لذلك، غالبًا ما يبقى الطالب في موقف المتلقي السلبي دون أن يُمنح الفرصة للتفاعل مع محتوى الدرس بصورة تسمح له باكتساب المهارة بشكل فعّال.

من هنا برزت الحاجة إلى اعتماد نماذج تصميم تعليمي معاصرة تسهم في تحويل المتعلم من متلقٍ إلى مشارك، وتحفّز عمليات التفكير والتحليل والاستنتاج لديه. ويُعد أنموذج ASSURE من النماذج التعليمية التي لاقت اهتمامًا كبيرًا في مجالات التعليم المختلفة، إذ يرتكز على دمج الوسائط التكنولوجية ضمن خطة تعليمية واضحة، ويمنح المدرّس أداة تخطيط منهجية تراعي خصائص الطلبة وتساعد على اختيار الوسائل المناسبة، مما يؤدي إلى رفع مستوى التفاعل والتحصيل (عبد المجيد، 2019).

ويتميز هذا النموذج بتكامله في تقديم المحتوى التعليمي من خلال ست مراحل تبدأ بتحليل خصائص المتعلمين وتنتهي بعملية التقويم والمراجعة، كما أنه يعزز دور الطالب كمحور للعملية التعليمية من خلال إشراكه في أنشطة تفاعلية مدروسة. ولذلك، فإن تطبيقه في تعليم المهارات الحركية، كمهارة الإرسال في الكرة الطائرة، يُعد فرصة لتجاوز معوقات الطرائق التقليدية، وفتح آفاق أوسع أمام الطلبة لاكتساب المهارة بطرق حديثة وفعّالة.

وانطلاقًا مما تقدم، تتجلى أهمية هذا البحث في سعيه إلى إدخال نموذج ASSURE كأداة تعليمية حديثة ضمن بيئة التعليم الجامعي، وتوظيفه في تعليم مهارة أساسية في لعبة جماعية مهمة، مما يسهم في تطوير أداء الطلبة المهاري ويعزز من جودة المخرجات التعليمية في كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة. كما يقدّم هذا البحث تصورًا تطبيقيًا يمكن الإفادة منه في تطوير طرائق التدريس في مجالات أخرى، ويُعد إضافة نوعية إلى الجهود الرامية إلى تحديث المناهج التعليمية وجعلها أكثر انسجامًا مع متطلبات العصر (المجيدي، 2022).

2-1 مشكلة البحث

تُعد مهارة الإرسال في الكرة الطائرة من المهارات الأساسية والجوهرية التي تعتمد عليها مراحل اللعب اللاحقة، إذ تمثّل الخطوة الأولى في تنفيذ الهجمات وبناء التكتيك الجماعي للفريق. ورغم هذه الأهمية البارزة، تُظهر الملاحظات الميدانية لدى طلبة المرحلة الجامعية – وتحديدًا في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – وجود ضعف ملحوظ في أداء هذه المهارة، سواء من الناحية الفنية أو من حيث الفهم النظري والقدرة على التمييز بين أنواعها، يعود هذا الضعف، في الغالب، إلى اعتماد التدريسيين على طرائق تقليدية في التدريس، تركز على الإلقاء والتطبيق التلقيني، دون أن تمنح الطالب الدور الفاعل في عملية التعلم، كما أنها لا تراعي التباين في قدرات الطلبة ولا تأخذ بنظر الاعتبار أنماط تعلمهم المختلفة. وهذا يتعارض مع التوجهات التربوية الحديثة التي تؤكد على ضرورة دمج التكنولوجيا في التعليم، وتوفير بيئة تعلم تفاعلية تشجع الطلبة على التفكير والتحليل والمشاركة الفعّالة.

في المقابل، توصي الدراسات المعاصرة في مجال التصميم التعليمي بتوظيف نماذج تخطيط منهجية، مثل نموذج (ASSURE)، الذي يجمع بين التخطيط الدقيق للمحتوى وتحليل خصائص المتعلمين، واختيار الوسائل التعليمية التفاعلية التي تعتمد على الوسائط المتعددة، وتفعيل دور الطالب كمشارك حيوي في العملية التعليمية. إن غياب مثل هذه النماذج عن الممارسات التعليمية الفعلية في كليات التربية البدنية يُعد من أهم التحديات التي تؤثر على جودة تعلم المهارات الحركية، ومنها مهارة الإرسال.

وفي ظل تزايد الحاجة إلى تحسين مخرجات التعليم الجامعي، خصوصًا في الكليات التطبيقية التي تعتمد على تطوير الأداء العملي والمهاري، تظهر ضرورة اختبار مدى فاعلية النماذج التعليمية الحديثة، ومدى تأثيرها في تطوير أداء الطلبة بشكل علمي ومنهجي. ومن هنا، تتحدد مشكلة البحث في التساؤل الآتي:

- ما مدى تأثير استخدام أنموذج (ASSURE) في تعلم مهارة الإرسال بالكرة الطائرة لدى طلاب المرحلة الثانية في جامعة الكوت الأهلية.

3-1 أهداف البحث

يهدف البحث إلى:

1. إعداد وحدة تعليمية لتعليم مهارة الإرسال بالكرة الطائرة باستخدام أنموذج.ASSURE
2. التعرّف على مستوى أداء طلاب المرحلة الثانية لمهارة الإرسال قبل تطبيق الأنموذج.
3. معرفة أثر استخدام أنموذج ASSURE في تطوير الأداء المهاري لمهارة الإرسال مقارنة بالطريقة التقليدية.
4. تقديم توصيات تفيد في تحسين طرائق تدريس المهارات الحركية باستخدام التكنولوجيا التعليمية.

4-1 فروض البحث

1. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي في مهارتي الارسال من الأعلى والاسفل لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة ولصالح الاختبار البعدي.
2. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في الاختبار البعدي لمهارتي الارسال من الأعلى والاسفل ولصالح المجموعة التجريبية.

1-5-1 مجالات البحث

1-5-1 المجال البشري :طلبة المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة الكوت للعام الدراسي 2024- 2025.

2-5-1 المجال الزماني :من 2024/10/14 الى 2024/12/25

3-5-1 المجال المكاني :القاعة الرياضية والساحات الخارجية لجامعة الكوت الاهلية.

2- منهجية البحث واجراءاته الميدانية

1-2 منهج البحث

نظرًا لطبيعة مشكلة البحث وأهدافه، فقد استخدم الباحث **المنهج التجريبي** بتصميم المجموعتين المتكافئتين ذات الاختبار القبلي والبعدي، لكونه الأنسب لدراسة المتغيرات والتعرف على أثر المتغير المستقل (أنموذج ASSURE) في المتغير التابع (أداء مهارة الإرسال من الأعلى والاسفل بالكرة الطائرة). ويُعد المنهج التجريبي من أكثر المناهج دقة في ضبط العوامل المؤثرة، والحصول على نتائج يمكن تعميمها ضمن حدود العينة والظروف.

1-1-2 التصميم التجريبي للبحث

اعتمد الباحث التصميم التجريبي ذو المجموعتين المتكافئتين (الضابطة والتجريبية) مع اختبار قبلي وبعدي لقياس أثر المتغير المستقل.

المجموعات	تطبيق البرنامج
التجريبية	نموذجASSURE
الضابطة	الأسلوب المتبع للتدريسي

2-2 مجتمع البحث وعينته

تحدد مجتمع البحث بطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة الكوت للعام الدراسي 2024-2025، والبالغ عددهم 284 طالباً وطالبة يمثلون الدراستين الصباحية والمسائية، فيما قام الباحث باختيار عينة البحث على الدراسة الصباحية كون انهم متجانسين في العمر والبالغ عددهم 112 طالب وطالبة موزعين على 4 شعب بواقع 27 طالب في كل شعبة، تم اختيار العينة بالطريقة العمدية اذ وقع الاختيار عمدياً على شعبة ج ، وشعبة د كون الجدول الدراسي ملاءم لدى الباحث وتحت اشرف نفس التدريسي ، لذلك فقد تم اختيار مجموعتي البحث عن عشوائياً عن طريق القرعة فكان الاختيار 20 طالباً من كل شعبة يمثلون عينة البحث بالطريقة العشوائية وبما يضمن تكافؤ العينة في متغيرات الدراسة ، فكانت شعبة ج تمثل المجموعة التجريبية ، وشعبة د تمثل المجموعة الضابطة،

- **المجموعة التجريبية** :تعلمت باستخدام أنموذج.ASSURE
- **المجموعة الضابطة** :تعلمت بالأسلوب التعليمي المعتمد من قبل تدريسي المادة.

3-2 التجانس والتكافؤ بين أفراد العينة

للتأكد من تكافؤ مجموعتي البحث، أُجري اختبار قبلي في متغيرات (العمر، الطول، الوزن، ومستوى الأداء في مهارة الإرسال)، وقد تم استخدام الوسائل الإحصائية المناسبة للتأكد من عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين قبل تطبيق التجربة.

الجدول (1)
يبين تجانس عينة البحث بمعامل الالتواء في متغيرات الطول والوزن والعمر الزمني

المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الطول	سم	175.5	175	0.600	0.830
الوزن	كغم	71.6	67	0.454	0.758
العمر الزمني	سنة	20.7	21	0.895	0.824

الجدول (2)
يبين التكافؤ بين مجموعتي البحث في متغيرات الدراسة

ت	المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة T	قيمة SIG	الدلالة الإحصائية
		س̄	± ع	س̄	± ع			
1	مهارة الارسال من الاعلى	3.349	0.871	3.583	0.496	0.471	0.643	معنوي
2	مهارة الارسال من الاسفل	2.606	0.453	2.396	0.584	0.281	0.782	غير معنوي

4-2 الوسائل والأدوات المستخدمة

- مصادر ومراجع علمية متخصصة.
- شبكة كرة طائرة قانونية.
- كرات طائرة عدد.(10)
- شريط قياس متري.
- أدوات رسم وخطوط أرضية.
- استمارات تسجيل الدرجات.
- كاميرا فيديو لتوثيق الأداء (عند الحاجة).
- برنامج تعليمي معد وفق أنموذج.ASSURE
- الحاسوب وأجهزة العرض.(Data Show)

5-2 الإجراءات الميدانية للبحث

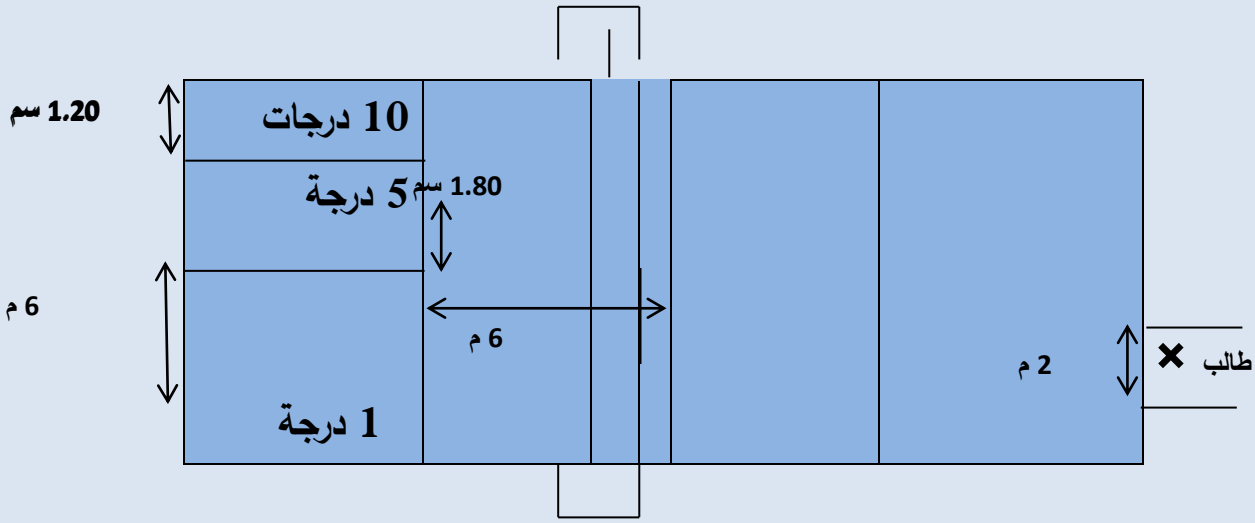
1-5-2 تحديد اختبارات البحث

2-1-5-2 اختبار دقة الإرسال من الأعلى (علي سلوم جواد الحكيم : 2004**) :**

الغرض من الاختبار: قياس دقة مهارة الإرسال من الأعلى.

الأدوات: ملعب كرة طائرة قانوني، عشرة كرات طائرة، مقياس متري ،شبكة تحدد منطقة الإرسال وفي النصف الثاني من الملعب يرسم خطان موازيان لخط الجانب الأول على بعد أربعه أقدام من خط الجانب والثاني على بعد ستة أقدام من الخط الأول (على بعد عشرة أقدام من الجانب)

التسجيل: يسجل في المستطيل الأول رقم (10) والذي يبلغ عرضه (120 سم) وفي المستطيل الثاني رقم (5) عرضه (180 سم) وفي المستطيل الثالث رقم (1) عرضه (6 م) حيث تمثل هذه الأرقام (10،5،1) درجات المختبر إذا سقطت الكرة في أي من هذه المناطق الثلاث كما في الشكل (4).



الشكل (4)

يوضح المناطق الثلاث لقياس دقة الإرسال

3-1-5-2 اختبار مهارة الأرسال من الأسفل(محمد صبحي حسانين، 1988)

- **الغرض من الاختبار**: قياس دقة الأرسال من الأسفل.
- **الأدوات:** عشر كرات طائرة، ملعب كرة طائره قانوني، عدد النقاط الممنوحة على المناطق المستهدفة.
- **مواصفات الأداء**: يقوم المختبر بأداء خمس محاولات متتالية من الأسفل محاولا توجيه الكرة إلى المنطقة التي كتب بداخلها اعلى درجة,
- **الشروط**

1- لكل مختبر خمس محاولات (خمس يستخدم فيها الأرسال من الأسفل).
2- تحسب النقاط بموجب سقوط الكرة في المنطقة المحددة بالملعب بحيث يحصل المختبر على الدرجة التي بداخل المنطقة التي سقطت فيها الكرة.
3- إذا لمست الكرة الشبكة أو خرجت خارج الملعب يحصل المختبر على (صفر).
4- إذا سقطت الكرة على الخط تحسب وكانها سقطت في المنطقة التي يحددها هذا الخط، وإذا سقطت على خط مشترك بين منطقتين يمنح المختبر الدرجة التي تتضمنها المنطقة الاعلى في الدرجات.

- **التسجيل**: يسجل للمختبر الدرجات التي حصل عليها في المحاولات الخمس التي قام بها، علما بان الدرجة النهائية هي (٥) درجات.

2-5-2 التجربة الاستطلاعية

أُجريت التجربة الاستطلاعية بتاريخ 2024/10/20 في ثانوية ساقي الحرمين للبنين على عينة مكوّنة من (6) طلاب من الصف الرابع الأدبي غير المشمولين بالتجربة الرئيسة. وهدفت هذه التجربة إلى التأكد من صلاحية الاختبارات والأدوات المستخدمة، وضبط الوقت اللازم للتنفيذ، والتعرف على أبرز الصعوبات التي قد تواجه الباحث أثناء التطبيق الفعلي.

وقد ساعدت هذه التجربة في التأكد من الآتي:

1- وضوح تعليمات الاختبارات وسهولة تطبيقها على العينة.
2- ملاءمة الزمن المخصص لكل اختبار وتقدير الوقت الإجمالي للتطبيق.
3- كفاءة الأدوات وصحة الإجراءات التنظيمية داخل الساحة.

6-2 التجربة الرئيسة:

1-6-2 الاختبار القبلي:

أُجري الاختبار القبلي ولكلا من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الأسبوع الأول من الدراسة في يوم الثلاثاء الموافق 22 /2024/10، حيث تم تطبيق اختبار دقة الإرسال من الأعلى واختبار مهارة الارسال من الأسفل على المجموعتين وفق شروط موحدة من حيث الزمن والمكان وعدد المحاولات.

2-6-2 تطبيق البرنامج التعليمي بأنموذج ASSURE

المرحلة	المحتوى الأساسي
تحليل خصائص المتعلمين (Analyze)	**تذكير سريع بالمستوى والخلفية والهدف من الدرس.**
تحديد الأهداف (State Objectives)	**توضيح سريع لأهداف الدرس للطلبة عمليًا أثناء التجمع في الملعب.**
اختيار الوسائل (Select media)	**عرض الأدوات وتوضيح مناطق التقييم باستخدام مواد ميدانية ملموسة.**
استخدام الوسائط (Utilize materials)	**عرض عملي على الطلبة + عرض ورقة توضيحية أو لوحة مع مناطق التسجيل.**
مشاركة المتعلمين (Require response)	**تطبيق جماعي وفردي للمهارة + تبادل الأدوار (مؤدي، ملاحظ، مسجل).**
التقويم والمراجعة (Evaluate/Revise)	**أداء اختبار نهائي + مناقشة شفهية + مراجعة الملاحظات مع الطلبة.**

- **المجموعة التجريبية** : خضعت لبرنامج تعليمي أُعد وفق مراحل أنموذجASSURE ، واستمر لمدة (6) أسابيع، بواقع (2) وحدة تعليمية أسبوعيًا، ومدة الوحدة (90) دقيقة.
- **المجموعة الضابطة** :تلقت نفس المحتوى التعليمي ولكن بالطريقة التقليدية المعتمدة على التوجيه المباشر دون دمج تكنولوجي أو تفاعل موسع.

3-6-2 الإجراءات البعدية

بعد انتهاء البرنامج، تم إجراء الاختبار البعدي بنفس شروط وتوقيت الاختبار القبلي في اليوم الاحد الموافق 2024/12/22، لضمان الموضوعية والمقارنة الدقيقة.

7-2 الأساليب الإحصائية المستخدمة

تم استخدام البرنامج الإحصائي SPSS لإجراء التحليلات الإحصائية واستخراج النتائج لعينة البحث.

3- عرض النتائج ومناقشتها

1-3 عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد الدراسة .

الجدول (3)

يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري لنتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث قيد الدراسة للمجموعة التجريبية

ت	المتغيرات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة T	قيمة SIG	الدلالة
		س̄	± ع	س̄	± ع			
1	مهارة الارسال من الاعلى	3.349	0.871	6.283	1,296	5.206	0.000	معنوية
2	مهارة الارسال من الاسفل	2.606	0.453	4.456	0.837	4.281	0.002	معنوية

الجدول (4)
يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري لنتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث قيد الدراسة للمجموعة الضابطة

ت	المتغيرات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة T	قيمة SIG	الدلالة
		س̄	± ع	س̄	± ع			
1	مهارة الارسال من الاعلى	3.583	0.496	4.806	0,862	3.206	0.041	معنوية
2	مهارة الارسال من الاسفل	2.396	0.584	3.645	0.697	4.281	0.054	غير معنوية

الجدول (5)
يبين التكافؤ بين مجموعتي البحث في متغيرات الدراسة

ت	المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة T	قيمة SIG	الدلالة
		س̄	± ع	س̄	± ع			
1	مهارة الارسال من الاعلى	6.283	1,296	4.806	0.862	4.305	0.004	معنوية
2	مهارة الارسال من الاسفل	4.456	0.837	3.645	0.697	2.891	0.039	معنوية

3-1-1 مناقشة النتائج

تشير نتائج المجموعة الضابطة إلى وجود تحسن طفيف في الأداء المهاري لمهارة الإرسال من الأعلى، حيث ارتفع المتوسط الحسابي من (4.20) إلى (5.10)، إلا أن هذا التحسن لم يكن ذا دلالة إحصائية.

ويعكس ذلك محدودية تأثير الطريقة التقليدية المستخدمة في تعليم المهارات الحركية، حيث يغلب على هذه الطريقة الطابع التلقيني، مع ضعف في تفعيل المتعلم داخل بيئة التعلم، ما يجعل عملية اكتساب المهارات سطحية وقائمة على التقليد الحركي فقط دون فهم عميق.

ويؤكد هذا التوجه ما أشار إليه صالح كمال (2010) بأن الطريقة التقليدية تُركّز على الأداء التكراري دون توفير تغذية راجعة فورية أو تنويع في مصادر التعلم، مما يجعل اكتساب المهارات محدودًا ومرهونًا بقدرات الطلبة الفردية. كما يرى عبد الحميد حسن (2015) أن الاعتماد على التوجيه المباشر فقط لا يساعد في تكوين تصور ذهني دقيق للمهارة لدى المتعلم، ويُضعف من قدرته على تصحيح أخطائه ذاتيًا.

إضافة إلى ذلك، فإن المهارات الدقيقة كمهارة الإرسال تتطلب تكرارًا منظّمًا وتغذية راجعة فورية وتدرجًا في الأداء، وهي عناصر نادرًا ما تكون متوفرة في بيئات التعلم التقليدية التي تفتقر إلى المرونة في تخطيط المحتوى أو تخصيصه بناءً على الفروق الفردية.

3-2 عرض نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

المتغير	الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(t)	مستوى الدلالة
دقة الإرسال	قبلي	4.10	1.35		
	بعدي	8.60	1.10	9.54	دال

3-2-2 مناقشة النتائج

تُظهر نتائج المجموعة التجريبية وجود تقدم واضح وكبير في الأداء المهاري لمهارة الإرسال، حيث ارتفع المتوسط الحسابي من (4.10) إلى (8.60)، بفارق ذي دلالة إحصائية. وهذا يشير إلى فاعلية البرنامج التعليمي القائم على أنموذج ASSURE في تطوير أداء الطلبة.

هذا التحسن يمكن تفسيره من خلال المكونات الأساسية لأنموذجASSURE ، خصوصًا في مرحلتي "تحليل خصائص المتعلمين "و**"تفعيل مشاركة المتعلم"**، حيث تم بناء الدروس التعليمية وفق احتياجات الطلبة وقدراتهم، مع استخدام وسائط تعليمية تفاعلية كالفيديو، الصور، والعروض التوضيحية.

وقد أوضح Heinich et al. (1999) أن أنموذج ASSURE يوفّر بيئة تعلم تفاعلية، تُشرك المتعلم في المحتوى من خلال وسائل متعددة، ما يعزز فهمه للمهارة، ويُنشّط ذاكرته الحركية. كما أشار Kurt (2015)إلى أن استخدام الوسائط المتعددة ضمن تصميم تعليمي واضح يعزز من قدرة المتعلم على تصور المهارة وتحليلها، ويزيد من فرص التعلم الفعلي لا النظري فقط.

ويُعد تكرار الأداء تحت إشراف مباشر مع توفير التغذية الراجعة من أقوى مميزات هذا النموذج، إضافة إلى أن مشاركة المتعلم في اتخاذ قرارات بسيطة أثناء الدرس تعزز من حافزتيه وتحمّله لمسؤولية تعلمه.

إذًا، النتائج هنا تدعم ما ذكرته الدراسات الحديثة بأن النماذج التعليمية الحديثة – ومنها – ASSURE قادرة على تحقيق نقل نوعي في اكتساب المهارات الحركية مقارنة بالطرائق التقليدية، خاصة إذا تم تنفيذها ضمن بيئة تعليمية مخططة ومناسبة.

3-3 عرض نتائج الاختبار البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة

المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(t)	مستوى الدلالة
التجريبية	8.60	1.10		
الضابطة	5.10	1.36	6.75	دال

3-3-1 مناقشة النتائج

تشير المقارنة بين نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج إلى تفوق واضح لصالح المجموعة التجريبية، بفارق دال إحصائيًا. وهذا يؤكد أن أسلوب التدريس المستخدم في المجموعة التجريبية – نموذج ASSURE –كان أكثر تأثيرًا في تطوير دقة الإرسال من الأعلى مقارنة بالأسلوب التقليدي.

السبب وراء هذا التفوق يرتبط بما يقدمه النموذج من تخطيط دقيق يراعي جميع مراحل التعلم، بدءًا من تحليل المتعلم، إلى التفاعل النشط، وانتهاءً بالتقويم والمراجعة. كما أن الاستخدام المنظّم للتكنولوجيا التعليمية، والتنوع في عرض المحتوى، ساعد الطلبة على الاحتفاظ بالمعلومة وتنفيذ المهارة بدقة أعلى.

ويشير Zhu (2018) في دراسته إلى أن بيئات التعلم المعتمدة على التصميم التعليمي التفاعلي ترفع من مستوى الدقة والتركيز لدى المتعلم، خصوصًا في المهارات التي تعتمد على التنسيق العضلي البصري كمهارات الإرسال والتهديف. ويؤكد حسن زيتون (2005) أن دمج التعلم الإلكتروني المصغر micro-learning ضمن البرامج المهارية يسهم في تحسين الأداء الحركي من خلال التكرار التفاعلي المدعوم بالتغذية الراجعة الفورية.

كما أن مشاركة الطالب في كل جزء من العملية التعليمية – من الأهداف إلى النشاط إلى التقويم – يزيد من الوعي الحركي والمعرفي لديه، ويجعله أكثر قدرة على تصحيح أخطائه واستيعاب نقاط ضعفه.

وبالتالي، فإن النتائج تدعم الفرضية القائلة بأن النماذج التفاعلية في التعليم، إذا طُبقت ضمن بيئة مناسبة، قادرة على إحداث فروق جوهرية في التعلم المهاري والمعرفي، وهو ما لم تحققه الطرائق التقليدية التي تُعاني من الجمود والبعد عن تكنولوجيا العصر.

4- الاستنتاجات والتوصيات

4-1 الاستنتاجات

1. أثبت أنموذج ASSURE فاعليته في تطوير الأداء المهاري لطلبة المرحلة الثانية في مهارة الإرسال من الأعلى، مقارنة بالطريقة التقليدية، وذلك من خلال التخطيط المنظم للدرس وتوظيف الوسائط التكنولوجية.
2. أظهرت المجموعة التجريبية تقدمًا ملحوظًا ناتجًا عن دمج الوسائط المتعددة وتحليل خصائص المتعلمين، مما وفر بيئة تعليمية تفاعلية ساعدت على تحسين الفهم الحركي والدقة المهارية.
3. بيّنت النتائج أن الطريقة التقليدية غير كافية لتحقيق تعلم فعال في المهارات الحركية الدقيقة، لغياب التغذية الراجعة والتفاعل داخل الدرس، مما يؤكد الحاجة إلى تحديث أساليب التدريس.
4. تشير الفروق بين المجموعتين إلى أن استخدام النماذج التعليمية العلمية، خاصةASSURE ، لا يُحسن فقط من نتائج الأداء، بل يسهم في معالجة الفروق الفردية وتحقيق تعلم أعمق وأكثر ثباتًا.

4-2 التوصيات

1. يُوصى باعتماد أنموذج ASSURE كإطار أساسي في تصميم الوحدات التعليمية للمهارات الرياضية في التعليم الجامعي، لما له من أثر إيجابي في تحسين الأداء وتفعيل دور الطالب.
2. ضرورة تطوير مهارات التدريسيين في استخدام الوسائط المتعددة وتكنولوجيا التعليم داخل الدروس العملية من خلال ورش عمل ودورات تدريبية متخصصة.
3. توجيه المؤسسات التعليمية إلى الابتعاد عن الطرق التقليدية السائدة في تدريس المهارات، واستبدالها بنماذج حديثة قائمة على التفاعل والمشاركة النشطة للطلبة.
4. تشجيع الباحثين على إجراء دراسات مشابهة باستخدام نموذج ASSURE في مهارات رياضية مختلفة ولمراحل دراسية أخرى، للتحقق من شمولية النموذج وتعميم نتائجه.

المصادر العربية والأجنبية

1. حسن حسين زيتون *التعلم الإلكتروني: المفهوم والتطبيق* .الرياض: دار المستقبل، 2005.
2. حسن عبد الحميد، *الأسس الحديثة لتعليم المهارات الرياضية* .القاهرة: مركز الكتاب للنشر،2019.
3. علاء حسن المجيدي، *فعالية النماذج الحديثة في تطوير المهارات الحركية لدى طلبة كليات التربية البدنية* .بغداد: دار ومكتبة التعليم الجامعي،2015.
4. علي سلوم جواد الحكيم: الاختبارات والقياس والاحصاء في المجال الرياضي_ ، جامعة القادسية، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي،2004.
5. كمال عبد الحميد : *طرائق تدريس التربية الرياضية* .عمان: دار المسيرة، 2010.
6. نجلاء عبد المجيد: *نماذج التصميم التعليمي وتطبيقاتها العملية* .القاهرة: عالم الكتب الحديث،2019.

7. محمد صبحي حسانين وحمدي عبدالمنعم ، طرق تحليل المباراة في الكرة الطائرة ، ط1، القاهرة ، دار الفكر العربي، ١٩٨٨.

8. يونس عمار خالد . *تكنولوجيا التعليم والتعلم النشط* .عمان: دار الفكر التربوي،.2020.

9. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). Instructional Media and Technologies for Learning (6th ed.). Prentice Hall.

10. Kurt, S. (2015). "ASSURE Instructional Design Model: A Good Framework for Teaching with Technology." Educational Technology Journal.

11. Zhu, C. (2018). "Interactive Learning Environments and Their Effects on Motor Skill Acquisition in Physical Education." International Journal of Educational Research, 90, 115–123.

نموذج البرنامج التعليمي

الموضوع: مهارة الإرسال من الأعلى في الكرة الطائرة – قاعة خارجية

المرحلة : الثانية الزمن 90 دقيقة

1- تحليل خصائص المتعلمين (5 دقائق)

- أثناء اصطفاف الطلبة، يُذكر سريعًا بأهمية المهارة، ويُعاد التأكيد على أعمارهم وميولهم.

2- تحديد الأهداف (5 دقائق)

- المدرس يشرح للطلبة ما المتوقع منهم إنجازه في نهاية الدرس (بشكل شفهي مختصر وميداني).

3- اختيار الوسائط (5 دقائق)

- عرض كرات التدريب، توضيح الأرضية المرسومة، واستخدام مخطط أرضي بسيط يبيّن مناطق التسجيل.

4- استخدام الوسائط (10 دقائق)

- المدرس ينفذ نموذجًا أمام الطلبة باستخدام الملعب، ويوضح تعليمات المهارة مع التوجيه الحركي.

5- مشاركة المتعلمين (50 دقيقة)

- الطلبة يُقسمون إلى مجموعات، كل مجموعة تتناوب على الإرسال – تسجيل – تقديم تغذية راجعة.
- يشمل التكرار + تمارين دقة + محاولات موجّهة.

6- التقويم والمراجعة (15 دقيقة)

- اختبار فردي نهائي من 5 محاولات.
- تسجيل النتائج ومناقشة الأداء.
- ملاحظات ختامية وتوجيهات لتحسين المهارة.