Journal of Studies and Researches of Sport Education
spo.uobasrah.edu.iq

The Effect of Visual–Spatial Intelligence Using the Small-Sided Games Strategy on Developing Dribbling Skill Among Preparatory School Students

Author: Dhafer Abd Al Hur fatlwe
Al-Rusafa second general Directorate of Education

Article information

Article history:
Received 27/9/2025
Accepted 17/11/2025
Available online 15, JAN ,2026

Keywords:

Visual Training, Strategy Small-Sided Games

Journal of Studies and Researches of Sport Education
Online ISSN: 2789-6560
Volume 36, Issue 1, 2026
Page:549-562

Abstract

The study aimed to identify the level of visual–spatial intelligence among students and to design a training program based on the small-sided games strategy to develop this type of intelligence. The researcher employed a quasi-experimental method by dividing the sample into two groups: an experimental group trained using small-sided gamesand a control group that received traditional instruction. The population consisted of 40 fourth-grade preparatory students at Al-Sharqiya Secondary School; after exclusions, the number was reduced to 35, and 30 students were randomly selected, with 15 students assigned to each group. The results showed a statistically significant improvement in the Zigzag dribbling skill and visual–spatial intelligence in the experimental group, with significant differences in the post-test in its favor. The researcher recommended implementing specialized educational programs to develop dribbling skills and visual–spatial intelligence and incorporating activities that enhance this type of intelligence into physical education curricula.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v36i1.1246©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

أثر الذكاء البصري–الفضائي باستخدام استراتيجية Small-Sided Games في تطوير مهارة المراوغة لدى طلاب المرحلة الإعدادية بكرة القدم

ظافر عبد الحر فتلاوي
المديرية العامة للتربية الرصافة الثانية

معلومات البحث

تاريخ البحث:
الاستلام: 2025/9/27
القبول: 2025/11/17
التوفر على الانترنت: 15,كانون الثاني,2026

الكلمات المفتاحية :
الذكاء البصري – الفضائي , استراتيجية Small–Sided Games

الملخص

هدف البحث إلى التعرف على مستوى الذكاء البصري–الفضائي لدى الطلاب، وإعداد برنامج تدريبي يعتمد استراتيجية الألعاب المصغرة لتنمية هذا النوع من الذكاء. استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي بتقسيم العينة إلى مجموعتين: تجريبية تتدرب بالألعاب المصغرة، وضابطة تتلقى التعلم التقليدي. شمل المجتمع (40) طالبًا من الصف الرابع الإعدادي في الثانوية الشرقية، وبعد الاستبعاد بلغ العدد (35)، تم اختيار (30) منهم عشوائيًا بواقع (15) طالبًا لكل مجموعة وأظهرت النتائج تحسنًا معنويًا في مهارة المراوغة (Zig–Zag) والذكاء البصري–الفضائي لدى المجموعة التجريبية، مع فروق دالة في الاختبار البعدي لصالحها. أوصى الباحث بتطبيق برامج تعليمية متخصصة لتطوير المراوغة والذكاء البصري–الفضائي، وإدراج أنشطة تعزز هذا النوع من الذكاء ضمن مناهج التربية البدنية.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v36i1.1246©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

1- التعريف بالبحث

1-1 مقدمة البحث وأهميته:

يُعَدّ الذكاء البصري–الفضائي أحد أبرز أنماط الذكاءات المتعددة التي قدّمها (Gardner, 1983)، إذ يُعبّر عن قدرة الفرد على إدراك الأشكال والعلاقات المكانية وتحليل المواقف بصريًا. وتزداد أهمية هذا النوع من الذكاء في المجال الرياضي لكونه يسهم في إدراك أبعاد الملعب، وتتبع حركة الكرة واللاعبين، وتقدير المسافات والزوايا التي تساعد اللاعب على اتخاذ القرار الصحيح في اللحظات الحاسمة(Gardner, 1999) وقد أشار عبد الرحمن (2020) إلى أن تنمية الذكاء البصري–الفضائي تعزز الاستجابات الحركية لدى الطلاب عبر تحسين قدرتهم على إدراك المواقف التعليمية والرياضية المعقدة. وتؤكد نظرية جاردنر على تعدد الذكاءات وتفاوتها بين الأفراد، وأن الاختبارات التقليدية لا تستطيع قياسها جميعًا، كما أن الفرد يمتلك أكثر من نوع يمكن تنميته عند توفر بيئة تعليمية مناسبة. ويشير جاردنر إلى أن الذكاءات القوية يمكن استثمارها لتنمية الذكاءات الضعيفة، وأن العوامل الوراثية والبيئية تتداخل في تكوين الذكاء، مع إمكانية تطوير الجانب البيئي من خلال التعلم والتجربة. وقد بيّنت الدراسات المعاصرة وجود علاقة وثيقة بين العمليات العقلية—مثل التذكر، التخيل، التفكير—وبين الذكاء،(Abdullah, 2024) إذ تنتقل المعلومات عبر الحواس إلى الدماغ الذي يعالجها ويخزنها في الذاكرة طويلة المدى عبر النقاش، الرسم، المخططات، وربط المفاهيم، مما يسهم في تثبيت المعلومات واستدعائها عند الحاجة. وتُعدّ الخرائط الذهنية والرسومات من أبرز الأساليب التي تُنشّط المعالجة البصرية–المكانية. أما استراتيجية الألعاب المصغرة (Small-Sided Games) فهي من أحدث الاستراتيجيات التدريسية والتدريبية التي تعتمد على تقليل عدد اللاعبين أو حجم الملعب أو زمن اللعب، بما يمنح الطلاب فرصًا أكبر للتفاعل وتكرار المواقف، ويُنمّي المهارات البدنية والمهارية في بيئة مشابهة للواقع. وقد أشار (Hill-Haas,2011) الى أن الألعاب المصغرة تُحسّن اللياقة البدنية والمهارات الأساسية واتخاذ القرار. كما أكّد محمد (2018) فعاليتها في تعليم المهارات الحركية عبر التفاعل المباشر بين المتعلمين. ويمثل الذكاء البصري–الفضائي الأساس الإدراكي الذي يُعزز توظيف الألعاب المصغرة،(Kadhim et al., 2024) إذ تُحفز هذه الاستراتيجية قدرات الطالب على تتبع حركة الكرة وقراءة مواقع اللاعبين وتوقع المسار الأمثل للهجوم. وهذا ما أبرزه (Abdullah, 2019) الذي أكد أن الدمج بين القدرات الإدراكية وأساليب التدريس النشط يؤدي إلى مستويات أعلى من الفهم والتطبيق الحركي. وتُعَدّ مهارة المراوغة من أكثر المهارات استفادة من هذا الدمج، إذ تعتمد على التوقيت المناسب وقراءة سلوك المنافس(Sánchez et al., 2017) ، وقد أشار (Sami, 2020) إلى فاعلية الألعاب المصغرة في تحسين المراوغة لدى الناشئين. وعليه، فإن الربط بين الذكاء البصري–الفضائي واستراتيجية الألعاب المصغرة يمثل مدخلًا فعالًا لتطوير مهارة المراوغة لدى طلاب المرحلة الإعدادية، لما يوفره من بيئة تعليمية تفاعلية تُنمّي القدرات الإدراكية والحركية معًا.(Assim, 2022) وتبرز أهمية هذا البحث في توضيح الدور الإيجابي لهذا الربط وفي دعم المدرسين والمدربين لاعتماد أساليب تدريس حديثة تتناسب مع متطلبات التطوير التربوي والرياضي، فضلاً عن إثرائه للجانب النظري والتطبيقي في ميدان التربية البدنية والعلوم الرياضية.

1-2 مشكلة البحث:

تعدّ المراوغة مهارة أساسية في الألعاب الجماعية، إلا أن تدريسها في المدارس الإعدادية يعتمد غالبًا على أساليب تقليدية تُهمل الجوانب الإدراكية، مما يضعف تطبيقها في اللعب الفعلي. وتؤكد الدراسات أهمية تنمية الذكاء البصري–الفضائي للطلاب لدوره في إدراك المسافات وقراءة حركة المنافسين واتخاذ القرار المناسب. كما أثبتت الألعاب المصغرة فعاليتها في خلق مواقف تعلم حقيقية وتطوير القدرات المهارية والمعرفية.

وعليه تتحدد مشكلة البحث بالسؤال:

هل يسهم تنمية الذكاء البصري–الفضائي باستخدام الألعاب المصغرة في تطوير مهارة المراوغة لدى طلاب الثانوية الشرقية؟

1-3 أهداف البحث:

1-التعرف على أثر تنمية الذكاء البصري–الفضائي باستخدام استراتيجية الألعاب الصغيرة (Small-Sided Games) في تطوير مهارة المراوغة بكرة القدم لدى طلاب الثانوية الشرقية.

2-المقارنة بين المجموعة التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمعرفة الفروق المعنوية في مهارة المراوغة لصالح المجموعة التجريبية لدى طلاب الثانوية الشرقية.

1-4 فروض البحث:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي لمجموعة البحث في مهارة المراوغة ولصالح الاختبار البعدي، نتيجة تنمية الذكاء البصري–الفضائي باستخدام استراتيجية Small-Sided Games.

1-5 مجالات البحث

1-5-1 المجال البشري: طلاب الثانوية الشرقية للبنين لصف الرابع للعام الدراسي (2024م – 2025 م).

1-5-2 المجال الزماني: من 15 /9 / 2024 إلى 25 / 1 / 2025.

1-5-3 المجال المكاني: الساحة الرياضية في الثانوية الشرقية للبنين المخصصة لدرس كرة اليد

1-6 تحديد المصطلحات

1-الذكاء البصري–الفضائي : هو أحد أنماط الذكاء المتعددة ويعبر عن قدرة الفرد على إدراك العلاقات المكانية بين الأشياء، وفهم الأشكال والصور، وتوظيف ذلك في المواقف التعليمية والحياتية (Mohammed, 2018)

2- استراتيجية الألعاب المصغرة: هي أسلوب تدريسي–تدريبي يعتمد على تقليل عدد اللاعبين أو مساحة الملعب بما يتيح فرصًا أكبر للتكرار والتفاعل، ويؤدي إلى تحسين القدرات البدنية والمهارية والإدراكية للطلاب (Abdulrahman, 2020)

2- منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:

2-1 منهج البحث:

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج التجريبي، حيث يتم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تتلقى التدخل باستخدام استراتيجية Small-Sided Games ، ومجموعة ضابطة تتلقى التعلم التقليدي.

2- 2 مجتمع وعينة البحث:

تحدد مجتمع البحث بطلاب الصف الرابع الاعدادي / مدرسة الثانوية الشرقية للبنين / مديرية تربية الكرخ العامة (2024 – 2025) والبالغ عددهم (40) طالب موزعين على شعبتين دراسية وبعد استبعاد الطلاب المتغيبين عن الاختبارات والدروس لأكثر من مرة. إذ بلغ عدد أفراد العينة (35) طالب، اختار الباحث منهم (30) طالب موزعين على شعبتين (اب) بالطريقة العشوائية لتمثل أحدهما المجموعة التجريبية والثانية تمثل المجموعة الضابطة كل مجموعة تتكون من (15) طالب وهم من مرحلة عمرية ودراسية واحده، وتم اختيار عينة مجتمع البحث بالطريقة العمدية.

جدول (1) يمثل التجانس عينة البحث

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		القيمة الإحصائية (T)	(P مستوى الدلالة	الدلالة
	س	ع	س	ع			
العمر (السنوات)	15.5	0.6	15.4	0.7	0.65	0.52	لا توجد فروق
الطول سم	165.2	5,3	164.5	4.8	0.43	0.67	لا توجد فروق
الكتلة كغم	55.9	3.2	55.1	3.5	0.29	0.77	لا توجد فروق
مستوى الدراسي	4		4				متجانس

وتم اجراء التكافؤ لعينة البحث في الذكاء الفضائي – البصري وكما مبين بالجدول (2)

جدول (2) يبين الوسط الحسابي والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة والجدولية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في الذكاء البصري الفضائي ولغرض التكافؤ

الوسائل الإحصائية / الاختبارات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		القيمة الإحصائية (T)	(P مستوى الدلالة	الدلالة
	س	ع	س	ع			
الذكاء الفضائي البصري / درجة	16.3	0.73	15.9	0.84	1.8	0.52	لا توجد فروق

2-3-1 الوسائل المستخدمة لجمع المعلومات:

1. المصادر العربية والأجنبية.
2. الملاحظة والمقابلات الشخصية.
3. الاختبار والقياس
4. استمارة خاصة للاختبارات

2-3-1 الأدوات والأجهزة المستعملة:

1. كرات قدم قانونية عدد (10).
2. شريط لاصق ملون بسمك 5 سم عدد 5 لغرض الاختبارات.
3. حبال مطاطية تستخدم لأغراض التمرينات (ذات اللون الاحمر متوسط الشدة من شركة سباكير) .
4. كرات طبية بأوزان (2.5 , 2 , 3) كغم من شركة Trenas
5. صافرات عدد (2).
6. ساعة توقيت يدوية نوع (Casio) صينية المنشأ.
7. حواجز بارتفاع 30 سم عدد 10
8. ميزان طبي ألماني المنشأ.
9. آلة تصوير نوع (Sony).
10. جهاز حاسوب شخصي نوع (HP pavilion g6) صيني المنشأ.
11. ملعب كرة قدم قانوني.
12. مربعات حديد (50سم ×50سم).
13. صندوق كرات.

2-4 التجربة الاستطلاعية:

اجرى الباحث التجربة الاستطلاعية بتاريخ 2024/9/22 على 5 طلاب من خارج العينة الأساسية للتأكد من صلاحية اختبارات الذكاء البصري–الفضائي والمراوغة. وهدفت التجربة إلى تحديد الزمن اللازم للأداء، وتجريب الأدوات والأجهزة المستخدمة، وكشف المعوقات الميدانية ووضوح التعليمات. كما ساعدت في تدريب الباحث على الإجراءات التنظيمية الخاصة بتوزيع الطلاب وضبط التوقيت. وأدت التجربة إلى تعديل بعض الجوانب مثل إعادة ترتيب الأقماع وتبسيط تعليمات اختبار الذكاء البصري–الفضائي. ويؤكد العزاوي (2010) أن التجربة الاستطلاعية خطوة أساسية لسلامة القياس. كما يشير صبحي حسانين (2001) إلى أنها تقلل الأخطاء وتكشف العوائق قبل التجربة الأساسية.

2-5- الاختبارات المستخدمة

أولا: اختبار يقيس الذكاء البصري – الفضائي اختبار المراوغة البصرية–المكانية (Spatial–Dribbling Test) (Jabber, 2003)

الهدف :قياس قدرة الطالب على تحديد المسار الصحيح للمراوغة باستخدام الإدراك البصري–الفضائي واتخاذ القرار السريع أثناء التحكم بالكرة.

الأدوات:

- كرة قدم لكل طالب.

- 8–10 أقماع ملونة مختلفة
- أوراق بها نمط (خريطة المسار) لكل طالب.
- ساعة توقيت.

طريقة الاختبار:

1. يتم ترتيب الأقماع على شكل مسار معين مسبقاً (مختلف الألوان والمسافات).
2. يُعطى الطالب خريطة مسار الأقماع قبل الاختبار لمدة دقيقة واحدة لدراسة المسار.
3. عند إشارة البدء، يبدأ الطالب بالمراوغة بين الأقماع وفق المسار المحدد بأقصى سرعة ممكنة.
4. يراعى الالتزام بالمسار الصحيح (أي لون كل قمع بالترتيب الصحيح).

التسجيل:

الزمن المستغرق لإتمام المسار.

عدد الأخطاء (اصطدام الكرة بالقمع، مراوغة القمع الخاطئ، الخروج عن المسار).

كل خطأ يُخصم نقطة زمنية أو يُضاف إلى عدد الأخطاء.

تفسير النتائج:

زمن أقل + أخطاء أقل = أداء عالي في الذكاء البصري–الفضائي + المراوغة.

زمن أكثر أو أخطاء كثيرة = مستوى منخفض في التحكم المكاني والمراوغة.

ثانيا: اختبار المراوغة بين الأقماع(Zig–Zag Dribbling Test) (Naeem, 2005)

الهدف: قياس القدرة على المراوغة بالكرة بسرعة ودقة عند طلاب المرحلة الإعدادية.

الأدوات:

- كرة قدم لكل طالب. و6أقماع مرتبة على خط مستقيم.
- شريط قياس. وساعة توقيت. وصافرة.

- طريقة الاختبار:

1- يُرتب (6) أقماع على خط مستقيم بفاصل 2 متر بين كل قمع وآخر.

2- يقف الطالب خلف خط البداية ممسكاً بالكرة.

3- عند إشارة الحكم (الصافرة) يبدأ الطالب بالمراوغة بين الأقماع ذهاباً حتى خط النهاية بأقصى سرعة ممكنة.

4- في حال سقوط الكرة أو اصطدامها بالقمع، يُعاد الاختبار مرة واحدة فقط.

التسجيل:

يُسجل الزمن المستغرق لإكمال المسار بالثواني.

كلما قل الزمن كان الأداء أفضل.

2-6 نموذج لبرنامج تعليميا باستخدام الذكاء البصري – الفضائي واستراتيجية (small –sided games

يهدف هذا البرنامج التعليمي إلى تطوير مهارة المراوغة لدى طلاب المرحلة الإعدادية من خلال تنمية الذكاء البصري–الفضائي واستخدام استراتيجية Small–Sided Games. يعتمد البرنامج على دمج التمارين الذهنية لتقوية التصور المكاني مع التمارين الحركية الفردية والجماعية، بحيث يتمكن الطالب من التحكم بالكرة واتخاذ القرارات بسرعة أثناء اللعب. ويساعد

البرنامج الطلاب على تحسين الوعي المكاني، سرعة رد الفعل، والتعاون مع الزملاء في المساحات الضيقة، مما يعزز الأداء الرياضي ويجعل التعلم أكثر تفاعلاً ومتعة حيث يتكون البرنامج من 8 أسابيع وعدد الحصص

في الأسبوع 3 حصص ومدة كل حصة: 40–45 دقيقة ومكونات الحصة الواحدة:

1- الإحماء: 5–7 دقائق (ركض، تمارين مرونة وإطالة)

2- تمارين ذهنية/بصرية: 10 دقائق (تمارين لتنمية الذكاء البصري–الفضائي)

3- تمارين مراوغة فردية أو ثنائية: 10–15 دقيقة

4- ألعاب مصغرة Small–Sided Games: 15 دقيقة (تطبيق المهارات عملياً)

5- التهدئة والمراجعة: 5 دقائق (ملاحظات حول الأداء والتحسين

نموذج الأسبوع الثاني:

الهدف العام: زيادة صعوبة تمارين المراوغة وربطها بالوعي المكاني

3-7 الاختبارات القبلية

قام الباحث بأجراء الاختبارات القبلية على عينة البحث والبالغ عددهم (30) طالبا مثلت المجموعتين (الضابطة والتجريبية) يومي الخميس الموافق 2024/10/26 في ساحة مدرسة ثانوية الشرقية للبنين في تمام الساعة التاسعة صباحاً وشرح طريقة الاختبار وتوفير الاجهزة والأدوات المناسبة للاختبارات ووضع الأسلوب المناسب للاختبارات

2-8 المنهج التعليمي باستخدام الذكاء البصري – الفضائي واستراتيجية) small –sided games

تم تنفيذ المنهج التعليمي يوم الاحد الموافق 2024/10/29 ولغاية الخميس الموافق2024/11/21 يتضمن المنهج التعليمي تشكيل تمارين باستخدام الذكاء البصري – الفضائي واستراتيجية) small –sided games

2-9 الاختبار البعدي:

تم إجراء الاختبار البعدي خلال يوم (الاحد) الموافق ،2025/1/23 وقد تم مراعاة الظروف نفسها التي تم فيها اجراء الاختبار القبلي من حيث الوقت وتسلسل الاختبارات

2-5 الوسائل الإحصائية

استخدم الباحث الحقيبة الإحصائية (spss) في تحليل نتائج البحث ومنها: -

3- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

3-1عرض الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) ومستوى الخطأ والدلالة الفروق بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة وتحليلها

الجدول (3)

يبين الأوساط الحسابية وانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ومستوى خطأ ودلاله الفروق بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

الوسائل الاحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		قيمة (t) المحسوبة	مستوى الدلالة Sig	نوع الدلالة
		سَ	± ع	سَ	± ع			
اختبار المراوغة البصرية–المكانية (Spatial–Dribbling Test)	ثانية	17.13	0.85	15.90	0.94	5.30	0.001	معنوي
اختبار المراوغة بين الأقماع	ثانية	17.1	0.88	16.62	0,87	2.14	0.049	معنوي
مستوى دلالة ≥0.05 تحت درجة الحرية (14)								

3-1-2 عرض الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) ومستوى الخطأ والدلالة الفروق بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية وتحليلها

الجدول (4)

يبين الأوساط الحسابية وانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ومستوى خطأ ودلاله الفروق بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

الوسائل الاحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		قيمة (t) المحسوبة	مستوى الدلالة Sig	نوع الدلالة
		سَ	± ع	سَ	± ع			
اختبار المراوغة البصرية–المكانية (Spatial–Dribbling Test)	ثانية	17.3	0.6	14.4	0.8	15.6	0.000	معنوي
اختبار المراوغة بين الأقماع	ثانية	17.0	0.90	16.2	0.90	3.45	0.004	معنوي
مستوى دلالة ≥0.05 تحت درجة الحرية (14)								

3-1-3 عرض الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) ومستوى الخطأ والدلالة الفروق بين نتائج الاختبارين البعدي لبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة وتحليلها

الجدول (5)

يبين الأوساط الحسابية وانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ومستوى خطأ ودلاله الفروق بين نتائج الاختبارين البعدي بعدي لمجموعة التجريبية والضابطة

الوسائل الاحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	البعدي للمجموعة الضابطة		البعدي للمجموعة التجريبية		قيمة (t) المحسوبة	مستوى الدلالة Sig	نوع الدلالة
		سَ	± ع	سَ	± ع			
اختبار المراوغة البصرية–المكانية (Spatial–Dribbling Test)	ثانية	15.90	0.94	14.4	0.8	2.05	0.000	معنوي
اختبار المراوغة بين الأقماع	ثانية	16.62	0,87	16.2	0.90	5.1	0.005	معنوي
مستوى دلالة ≥0.05 تحت درجة الحرية (28)								

2-3 مناقشة النتائج:

تشير المناقشة العامة لنتائج الدراسة إلى أن استخدام البرنامج التعليمي المبني على استراتيجية الألعاب المصغرة (Small–Sided Games) قد أدى إلى تعزيز المهارات الحركية والمعرفية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، وخاصة مهارة المراوغة. ويمكن تفسير هذا التحسن من خلال طبيعة الألعاب المصغرة التي توفر مواقف لعب واقعية، وتزيد من فرص التفاعل، وتُحفّز الطلاب على اتخاذ قرارات سريعة. وهو ما يؤكده (Hill et al., 2011) في مراجعتهم حول أثر الألعاب المصغرة في تنمية القدرات البدنية والمهارية والمعرفية. كما يتوافق هذا التحسن مع ما أشار إليه (Gardner, 1999) في نظريته حول الذكاءات المتعددة، إذ يؤكد أن الذكاء البصري–المكاني يمكن تطويره من خلال الأنشطة العملية والمهارية، خصوصًا تلك التي تعتمد على الإدراك البصري وقراءة المواقف. ويدعم (Abdullraman, 2020) هذه الرؤية بقوله إن تنمية الذكاء البصري–الفضائي تسهم في تحسين الاستجابات الحركية وإدراك المواقف الرياضية المعقدة. وتشير الأدبيات التربوية إلى أن البرامج التقليدية القائمة على التكرار الميكانيكي للحركة لا تُحفّز القدرات الإدراكية المرتبطة بالمهارات المفتوحة مثل المراوغة،(Manahi & Karim, 2016) وهو ما يفسر ميل الطلاب إلى الأداء النمطي عند التدرب بالأساليب التقليدية. بينما أساليب التدريس النشط—ومن ضمنها الألعاب المصغرة—تُنشّط عمليات الإدراك الحسي والتمييز البصري، وهو ما بينته دراسات حديثة مثل (Abdullah, 2019) التي أكدت أن الدمج بين القدرات الإدراكية والمهارية داخل بيئات لعب صغيرة يحقق مستويات أعلى من التطبيق العملي.(Mohammed, 2025) وتعزز نتائج هذه الدراسة ما توصل إليه ع(Khazal et al., 2025)بد اللطيف (Ahmed, 2019) الذي وجد أن البرامج التدريبية المتخصصة تُحدث تأثيرًا واضحًا في تحسين

الأداء المهاري والبدني لدى المجموعات التجريبية مقارنة بالضابطة. كما تتفق مع ما ذكرته (Zahraa, 2021)(Wajdan, 2022) بأن الأنشطة العملية المنظمة والتدري(Hussein, 2014)بات الموجهة لها أثر إيجابي في تطوير كل من القدرات المهارية والمعرفية. ومن منظور نظري، تفسر نظرية التعلم الحركي هذه النتائج بالقول إن الممارسة المتدرجة والموجهة في بيئة قريبة من اللعب الحقيقي تؤدي إلى تحسين استراتيجيات الحركة واتخاذ القرار، وتساعد على تثبيت أنماط الأداء السليم. أما وفقًا لنظرية الذكاءات المتعددة، فإن تقديم فرص تعلم تتضمن معالجة بصرية–مكانية متكررة يُسهم في تطوير الذكاء البصري–المكاني، وهو ما ينعكس إيجابًا على أداء مهارة المراوغة التي تعتمد بدرجة عالية على التوقع وإدراك المسافات والمسارات.وعلى ذلك، يمكن القول إن الجمع بين الألعاب المصغرة وتنمية الذكاء البصري–المكاني يُمثل مدخلًا تعليميًا فعالًا في تطوير المهارات المفتوحة لدى طلاب المرحلة الإعدادية، لما يوفره من بيئة واقعية وتفاعلية تغذي الجوانب الحركية والإدراكية في آن واحد، وهو ما ينسجم مع اتجاهات البحث الحديثة التي تدعو إلى الابتعاد عن الأساليب التقليدية واعتماد استراتيجيات تعلّم نشطة تستجيب لاحتياجات الجيل الحالي .

4- الاستنتاجات والتوصيات

4-1 الاستنتاجات.

1-البرنامج التعليمي أدى إلى تحسن معنوي في مهارة المراوغة Zig-Zag لدى المجموعة التجريبية.

2-البرنامج التعليمي ساهم في تحسين الذكاء البصري–المكاني لدى الطلاب.

3-المقارنة بين التجريبية والضابطة أظهرت فروق معنوية لصالح التجريبية في القياس البعدي–البعدي.

4-وجود ارتباط معتدل معنوي بين الأداء القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، مما يعكس استمرارية التحسن.

4-2 التوصيات:

1. تطبيق برامج تعليمية متخصصة لتطوير المراوغة والذكاء البصري–المكاني لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
2. إدراج أنشطة تنمي الذكاء البصري–المكاني ضمن المناهج الرياضية لتعزيز المهارات الحركية والمعرفية.
3. إجراء تدريبات دورية بعد انتهاء البرامج لضمان استمرارية التحسن.
4. إجراء دراسات مستقبلية باستخدام عينات أكبر وأدوات تقييم متنوعة لزيادة دقة النتائج..

الشكر والتقدير

أسجل شكري الى عينة البحث المتمثلة بصف الرابع الاعدادي في ثانوية الشرقية للبنين

تضارب مصالح:

يعلن المؤلف انه ليس هناك تضارب بالمصالح

References

Abdullah, A. J. A. (2024). Obstacles to the application of artificial intelligence systems in colleges of physical education and sports sciences in Iraq. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *34*(4).

Assim, M. (2022). The Effectiveness of Artificial Intelligence and Strategic Planning in Building Mental Modeling to Improve Sports Performance in Karate. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *32*(2), 365–374. https://doi.org/10.55998/jsrse.v32i2.356

Hussein, R. A. A. (2014). The impact of the use of Kilro strategy and stereoscopic images on learning some offensive skills with shish weapons. *Modern Sport*, *13*(2), 56–67.

Kadhim, H. K., Labid, A. R., & Zughair, H. O. (2024). An analytical study of the levels of field intelligence among scout leaders in the Sports and School Activities Department. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *34*(1).

Khazal, H. J., Kadhum, W. H., Hussein, R. A., & Mohammed, F. H. (2025). Psychological and social pressures on people with various disabilities from the perspective of their teachers in Iraq. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *35*(3), 48–60. https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i3.1078

Manahi, K. S., & Karim, S. M. (2016). Preparation of specialized physical exercises with some means of physical therapy for the treatment of stressWinning of excessive pregnancy on the back muscles when players lift the heavies and build Bodybuilding and physical strength. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *48*, 367–372.

Mohammed, A. A. J. (2025). The effect of muscle stretching exercises using some resistances on flexibility, muscle strength endurance and some basic skills in youth volleyball. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *35*(1), 415–427. https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i1.825

Abdallah, K. H. (2019). Active teaching methods and their impact on developing students' cognitive and motor abilities. Journal of Physical Education Studies, University of Baghdad.

Abdel-Hamid, J. (2003). Multiple intelligences and their educational applications. Dar Al-Fikr Al-Arabi.

Abdel Kareem, N. (2012). Measures of intelligence and mental abilities. Dar Al-Maseera.

Abdel Latif, A. A. (2019). Effectiveness of specialized training programs in improving physical and skill performance among intermediate school students. Journal of Sports Sciences, University of Baghdad, 12(3), 45–62.

Abdulrahman, H. (2020). Developing visual–spatial intelligence through guided motor exercises among students. Iraqi Journal of Physical Education, 6(4), 55–72.

Abdulrahman, S. (2020). Effectiveness of small-sided games in developing some fundamental football skills. Journal of Physical Education Studies, University of Baghdad.

Azzawi, Z. S. (2021). The effect of training programs on improving physical and cognitive performance among intermediate school students. Journal of Educational and Sports Research, University of Diyala, 8(2), 77–93.

Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). Sage Publications.

Dellal, A., et al. (2011). Small-sided games in soccer training.

El-Sharkawi, M. (2002). Measurement and evaluation in physical education (p. 145). Dar Al-Fikr Al-Arabi.

Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. Basic Books.

Gardner, H. (1999). Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century. Basic Books.

Hill-Haas, S., Dawson, B., Impellizzeri, F. M., & Coutts, A. J. (2011). Physiology of small-sided games training in football: A systematic review. Sports Medicine, 41(3), 199–220.

Mohamed, A. S. (2018). Visual–spatial intelligence and its relationship to motor performance among secondary school students. Journal of Sports Sciences, Faculty of Physical Education, University of Alexandria.

Mustafa, S. (2018). The effect of practical training on improving fine motor skills among intermediate school students. Journal of Sports Sciences, University of Baghdad, 11(1), 33–50.

Naim, A. M. (2005). Football tests (p. 112). Dar Al-Fikr Al-Arabi.

Saeed, W. (2022). The effect of using assistive tools in training on developing motor skills and visual–spatial intelligence. Al-Mabadee Sports Journal, University of Wasit, 10(1), 101–118.

Sánchez, M., Yagüe, J. M., & Fernández, J. J. (2017). Small-sided games and technical–tactical training in soccer: A review. Revista de Psicología del Deporte, 26(3), 75–81.

Sami, K. I. (2020). Modern teaching methods in developing fundamental football skills for juniors. Journal of Physical Education and Sports Sciences, University of Mosul.