Journal of Humanities and Social Sciences Researches
(JHSSR)
ISSN: 2958-3160 (Online)

The Effectiveness of Motivational Games in Learning Some Basic Football Skills for Students

Hussein Alawi Abdullah[1,*], Prof. Dr. Haitham Mohammed Kazim[1]

[1] College of Physical Education and Sport Sciences, University of Babylon, Iraq.
[*] Corresponding author, Email: phy631.hussien.aliwi@student.uobabylon.edu.iq

Received: 10/04/2026 Accepted: 12/04/2026

Abstract

The aim of the study was to identify the effectiveness of motivational games in learning some basic football skills among students, specifically passing, dribbling, and shooting. The researcher used the experimental method with two equivalent groups (experimental and control) due to its suitability for the nature and objectives of the study. The sample consisted of 60 students, randomly divided into two groups of 30 students each. The experimental group underwent an educational program based on motivational games, while the control group was taught using the conventional instructional method. The experiment continued for a specified period within the scheduled educational units. Skill-based football tests were used to measure performance levels in passing, dribbling, and shooting, with both pre-tests and post-tests conducted for the two groups. The results showed statistically significant differences between the pre- and post-tests in favor of the post-tests for both groups. The findings also indicated that the experimental group outperformed the control group in the post-test across all the skills under study, demonstrating the effectiveness of motivational games in developing basic football skills among students. The researcher concluded that incorporating motivational games into football lessons is an effective teaching method that contributes to improving skill performance and increasing students' motivation toward learning and active participation. The study recommended the integration of motivational games into physical education curricula and suggested conducting similar studies on other skills and different sports.

Keywords: Motivational activities, basic skills, football.

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

فاعلية ألعاب تحفيزية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب

حسين عليوي عبدالله*[1]، أ.د هيثم محمد كاظم[1]

[1] **كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة بابل، العراق.**

***البريد الالكتروني للمؤلف المراسل:** phy631.hussien.aliwi@student.uobabylon.edu.iq

الخلاصة

هدف البحث إلى التعرف على فاعلية الألعاب التحفيزية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم والمتمثلة في التمرير والمراوغة والتهديف لدى الطلاب. استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين المتكافئتين (التجريبية والضابطة) لملاءمته لطبيعة البحث وأهدافه، حيث تألفت عينة البحث من (60) طالبًا، تم توزيعهم عشوائيًا إلى مجموعتين بواقع (30) طالبًا لكل مجموعة. خضعت المجموعة التجريبية لبرنامج تعليمي قائم على الألعاب التحفيزية، في حين درست المجموعة الضابطة وفق الأسلوب التعليمي المتبع، واستمرت التجربة لفترة زمنية محددة ضمن الوحدات التعليمية المقررة. وتم استخدام الاختبارات المهارية الخاصة بكرة القدم لقياس مستوى الأداء في مهارات التمرير والمراوغة والتهديف، إذ أُجريت الاختبارات القبلية والبعدية لكلا المجموعتين. أظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي ولصالح القياس البعدي لدى المجموعتين، كما أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياس البعدي في جميع المهارات قيد البحث، مما يدل على فاعلية الألعاب التحفيزية في تنمية المهارات الأساسية بكرة القدم لدى الطلاب. واستنتج الباحث أن اعتماد الألعاب التحفيزية داخل درس كرة القدم يُعد أسلوبًا تعليميًا فعالًا يسهم في تحسين مستوى الأداء المهاري، وزيادة دافعية الطلاب نحو التعلم والمشاركة الإيجابية. وأوصى البحث بضرورة توظيف الألعاب التحفيزية ضمن المناهج التعليمية للتربية الرياضية، وإجراء دراسات مماثلة على مهارات أخرى وألعاب رياضية مختلفة.

الكلمات المفتاحية: الفعاليات التحفيزية، المهارات الاساسية، كرة القدم.

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

1- التعرف على البحث

1-1 مقدمة واهمية البحث

تُعدّ كرة القدم من أكثر الألعاب الرياضية انتشارًا وممارسةً بين فئة الطلاب، لما تمتاز به من طابع جماعي وحركي يسهم في تنمية الجوانب البدنية والمهارية والنفسية والاجتماعية. وتُشكّل المهارات الأساسية في كرة القدم، ولاسيما التمرير والمراوغة والتهديف، الركيزة الأساسية التي يُبنى عليها الأداء الخططي والمهاري داخل المواقف التعليمية واللعبية، إذ إن إتقان هذه المهارات ينعكس بشكل مباشر على مستوى الأداء الفردي والجماعي للطالب داخل الدرس الرياضي.

ومع تطور الاتجاهات الحديثة في مجال التربية الرياضية، لم يعد التركيز منصبًا على الأساليب التقليدية في التعليم القائم على التكرار الآلي للأداء، بل برزت الحاجة إلى توظيف استراتيجيات تعليمية حديثة تراعي الدافعية، وتُحفّز المتعلم على المشاركة الإيجابية، وتجعله محورًا أساسيًا في العملية التعليمية. ومن بين هذه الاستراتيجيات، ظهرت الألعاب التحفيزية بوصفها مدخلًا تعليميًا فاعلًا يعتمد على الإثارة والتشويق والتنافس الإيجابي، ويُسهم في خلق بيئة تعليمية نشطة تُشجّع الطلاب على التعلم والممارسة دون شعور بالملل أو الضغط.

وتُعد الألعاب التحفيزية وسيلة تربوية تجمع بين المتعة والتعلم، حيث تُوظَّف عناصر اللعب (كالتحدي، والنقاط، والتنافس، والعمل الجماعي) في إطار تعليمي هادف، بما يساعد على تحسين مستوى الأداء المهاري، وزيادة الدافعية نحو التعلم، وتعزيز الاستمرار في الممارسة الحركية. وانطلاقًا من ذلك، تبرز أهمية دراسة فاعلية الألعاب التحفيزية في تنمية بعض المهارات الأساسية بكرة القدم لدى الطلاب، بوصفها أحد المداخل الحديثة التي قد تُسهم في تطوير مستوى الأداء داخل درس التربية الرياضية.

تتجلى الأهمية للبحث في توظيف الألعاب التحفيزية داخل درس كرة القدم بطريقة منظمة تسهم في تحسين مستوى التمرير والمراوغة والتهديف. كما يساعد البحث في تقديم نموذج تعليمي قابل للتطبيق يسهم في رفع دافعية الطلاب نحو التعلم، وتحسين تفاعلهم داخل الدرس، والحد من الملل الناتج عن الأساليب التقليدية.

2-1 مشكلة البحث

على الرغم من الأهمية الكبيرة للمهارات الأساسية في كرة القدم، إلا أن الملاحظة الميدانية لواقع دروس التربية الرياضية تشير إلى وجود ضعف نسبي في مستوى أداء الطلاب لمهارات التمرير والمراوغة والتهديف، فضلاً عن انخفاض مستوى الدافعية والمشاركة الإيجابية لدى بعضهم أثناء تنفيذ الوحدات التعليمية. ويُعزى ذلك في كثير من الأحيان إلى الاعتماد على أساليب تعليمية تقليدية تركز على الشرح اللفظي والتكرار النمطي للأداء، دون مراعاة الجوانب التحفيزية والتشويقية التي تُعد عنصرًا أساسيًا في تعلم المهارات الحركية. ومن هنا تبرز مشكلة البحث في التساؤل الآتي:

- ما مدى فاعلية الألعاب التحفيزية في تنمية بعض المهارات الأساسية (التمرير، المراوغة، التهديف) بكرة القدم لدى الطلاب؟

5-1 اهداف البحث

1- اعداد الالعاب تحفيزيه لتعلم المهارات الاساسية بكرة القدم لطلاب جامعة بابل كلية تربية البدنية وعلوم الرياضة للمرحلة الاولى للعام الدراسي 2025-2026

2- التعرف على تأثير فاعلية الالعاب التحفيزية وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة القدم للطلاب

4-1 فرض البحث

1- هناك تأثير لفاعلية الالعاب التحفيزية وتعلم بعض المهارات الاساسية بكرة القدم للطلاب

2- يوجد فروق ذات دلاله معنوية في الاختبار البعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية الاختبار البعدي وتعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب

5-1 مجالات البحث

1-1-5 مجال البشري: طلاب جامعة بابل كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة المرحلة الاولى للعام الدراسي (2025-2026).

2-1-5 مجال الزمني: من 2025/11/1 - 2026/4/9

3-1-5 مجال مكاني: جامعة بابل – ملعب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة.

6-1 تحديد المصطلحات.

1- **الالعاب التحفيزية**: هي أنشطة او ممارسات ترفيهية وتربوية تصمم بهدف تنمية قدرة الفرد على ادارة مشاعره وانفعالاته في المواقف المختلفة, خصوصا التي تتسم بالضغط او التوتر المنافسة.

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

2 منهجية البحث وإجراءاته الميدانية:

1-2 منهج البحث:

إتبع الباحث منهج التجريبي بأسلوب المجموعتين المتكافئتين: الضابطة والتجريبية ذات الإختبار القبلي والبعدي ؛ لأنه أكثر المناهج ملاءمة لطبيعة البحث وأهدافه

2-3 مجتمع البحث وعينته:

تضمن مجتمع البحث طلاب جامعة بابل - كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة المرحلة الأولى وعددهم (143) طالباً موزعين على اربع شعب ما عدا شعبة البنات للعام الدراسي (2025-2026)

أولاً: عينة التجربة الاستطلاعية

تضمن عينة التجربة الاستطلاعية بعدد من طلاب جامعة بابل – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة والبالغ عددهم (5) طالباً، سحبت هذه العينة من مجتمع البحث بالطريقة العشوائية ، وبنسبة مئوية قدرها (3.5%) من مجتمع البحث

رابعا: عينة التطبيق (الرئيسة)

تتمثل عينة التطبيق - التجربة الرئيسة- بـ (30) طالباً من جامعة بابل – كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة بنسبة مئوية مقدارها (20.80%) من المجموع الكلي للطلاب (مجتمع البحث) وتم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين : تجريبية وضابطة ، كل مجموعة تضم (30) طالباً

3-3 وسائل جمع المعلومات والأدوات والأجهزة المستخدمة في البحث:

1-3-3 وسائل جمع المعلومات:

استعمل الباحث أدوات بحثية عدة للوصول إلى المعلومات المطلوبة في البحث وهي:

1. المصادر والمراجع العربية والأجنبية.
2. شبكة المعلومات الدولية (الأنترنيت).
3. الاستبانة جمع المعلومات للمقاييس .
4. استمارة تفريغ البيانات.

2-3-3 الأدوات والأجهزة المستخدمة:

يقصد بأدوات البحث "الوسيلة أو الطريقة التي يستطيع الباحث من خلالها حل مشكلة ما، مهما كانت تلك الأدوات او البيانات أو أجهزة" .

1. جهاز حاسوب شخصي (لابتوب) نوع (hp)، عدد (1) .
2. حاسبة يدوية عدد (1) .
3. أدوات مكتبية مختلفة (أقلام جاف، وأقلام رصاص، ومسطرة) .
4. ساعة توقيت صيني المنشأة .
5. ملعب كرة قدم
6. صافره صيني المنشأة
7. كرات قدم صيني المنشأة
8. اهداف صغيرة
9. شواخص واقماع

4-3 إجراءات البحث الميدانية :

2-4-3 تحديد المهارات الأساسية في لعبة كرة القدم :

بعد إطلاع الباحث على مفردات منهج المرحلة الأولى في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بابل الفصل الدراسي الأول والمعد من قبل وزارة التعليم العالي والبحث العلمي ، قام الباحث بالاتفاق مع السيد المشرف بتحديد ثلاث مهارات أساسية للشروع بإجراءات البحث وهي (**المراوغة والتمرير والتهديف**)

1-1-4-3 ترشيح الإختبارات الخاصة بالمهارات الأساسية المعتمدة بالبحث:

بعد قيام الباحث بتحديد المهارات الأساسية الثلاثة (المراوغة والتمرير والتهديف) وفي ضوء إطلاعه على عدد من الرسائل والاطاريح ومصادر القياس والتقويم المتعلقة باختبار المهارات ، وتم عُرضَها على مجموعة من الخبراء و المختصين لغرض ترشيح الإختبارات لكل من المهارات، حيث رُوعيَ في اختيار الإختبارات طبيعة الأداء و إمكانية تطبيقها والوقت ودرجة الصعوبة وقدرتها على التمييز إضافة إلى تميز معظمها بأسس علمية عالية عند تطبيقها , وبعد ان

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

قام الباحث بجمع البيانات استخدم كا2 لغرض المقارنة بين الموافقين وغير الموافقين من الخبراء والمختصين لغرض تحديد الإختبار الأصلح لكل مهارة وكما مبين في الجدول (1).

جدول(1) آراء الخبراء والمختصين في الإختبارات

المهارات	الإختبارات	الموافقون	غير الموافقين	قيمة كا^2		الدلالة
				المحسوبة	الجدولية	
	اختبار المراوغة المتعرجة	2	11	-6.231		غير معنوي
	مراوغة المنافس للوصول إلى الهدف	11	2	6.231		معنوي
	اختبار المراوغة في مسار مربع	0	13	- 13	3.841	غير معنوي
	التمرير على مربعين مرسومين على الجدار قياس (1×1)m.	1	12	-9.308		غير معنوي
	التمرير الاعب الكرة إلى زميلين أمَامه يبعد كل زميل عن الأخر(m5)	1	12	-9.308		غير معنوي
	اختبار المناولة باتجاه هدف أبعاده(65×110 سم) من مسافة (20م).	11	2	6.231		معنوي
	التهديف نحو المرمى مقسم إلى مربعات اختبار التهديف: نحو هدف مقسم إلى مربعات مرقمة من الجانبين (المعدل)	11	2	6.231		معنوي
	التهديف على المرمى بمسافة 9م	0	13	- 13		غير معنوي
	إختبار تهديف إلى المرمى في جزء محدد	2	11	-6.231		غير معنوي

3-2-4-3 الأسس العلمية للاختبارات :

أولاً : صدق الإختبار :

قام الباحث بالتحقق من صدق الإختبارات باستخدام صدق المحتوى عبر عرض تلك الإختبارات على مجموعة من الخبراء والمختصين واعتماد قيمة (كا^2) ، إذ تبين أن جميع الإختبارات تمتاز بالصدق ويمكن الاعتماد عليها.

ثانياً : ثبات الإختبار :

قام الباحث باستخدام طريقة الإختبار وإعادة الإختبار ، إذ تعد من أفضل الطرق لقياس ثبات الإختبار، إذ طبقت يوم الاربعاء الموافق (2025/12/3) ، ولقد تم استخراج معامل الارتباط البسيط (بيرسون) إذ تبين أنَّ جميع الإختبارات تتمتع بدرجة ارتباط قوية وهذا يدل على أن الإختبارات تتمتع بدرجة عالية من الثبات والموضوعية ، وكما مبين في الجدول (28).

ثالثا الموضوعية

ثم قام الباحث بأخذ نتائج محكمين(*) اثنين لكل اختبار ثم تم ايجاد معامل ارتباط بين نتائجهما لتحديد الموضوعية وكما يبين في الجدول (2).

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

الجدول (2) معامل الثبات للاختبارات

المهارة	الإختبار	الموضوعية	الثبات
مهارة المراوغة	مراوغة المنافس للوصول إلى الهدف	**0.972**	**0.993**
مهارة التمرير	اختبار المناولة باتجاه هدف أبعاده(65×110 سم) من مسافة (20م)	**0.935**	**0.960**
مهارة التهديف	التهديف نحو المرمى مقسم إلى مربعات اختبار التهديف: نحو هدف مقسم إلى مربعات مرقمة من الجانبين	**0.978**	**0.971**

3-4-3 الالعاب التحفيزية

بعد أن تم تحديد بعض المهارات الأساسية والإختبارات الخاصة بها ، عمل الباحث على تحديد الالعاب التحفيزية المناسبة للمهارات مستعيناً بالمصادر العلمية ، والدراسات المشابهة التي تناولت الالعاب التحفيزية في بعض المهارات الأساسية وبمختلف الألعاب ، وقد اشتملت الالعاب التحفيزية على (3) مهارات أساسية بكرة القدم تتكامل فيما بينها لتحقيق الهدف وهو تعلم المهارات الأساسية بكرة القدم وهي (التمرير – المراوغة – التهديف) .

وتكون الالعاب من (28) وحدة تحفيزية واستمر لمدة سبع أسابيع وبواقع وحدتين تحفيزيتين في كل أسبوع وكان زمن كل وحدة (20-25) دقيقة. والجدول (3) يوضح مجموع الالعاب التحفيزية وحسب المهارات.

جدول (3) تسلسل الالعاب التحفيزية وتكرارها حسب نوع المهارة

المراوغة		التمرير		التهديف	
رقم	إسم اللعبة	رقم	إسم اللعبة	رقم	إسم اللعبة
1	لعبة حقل الألغام	2	لعبة صياد الألوان	3	لعبة الأرقام الباردة
4	لعبة المراة البشرية	5	لعبة صياد المربعات	6	لعبة تحدي الثواني العشر
7	اللعبة المراوغ السريع والبطيئ	8	تحدي التمرير تحت ضغط والوقت	9	لعبة دقة التهديف تحت الارهاق
10	المراوغة في تغير السرعة والايقاع	11	الروندو السريع والمقيد	12	لعبة عقوبة القائم
13	لعبة تحدي المراوغة الصامتة	14	التعقب	15	لعبة المواجهة
16	لعبة العد التنازلي تحت الضغط	17	الحماية	18	لعبة إشارة المرور
19	لعبة ملك المراوغة	20	سباق التمرير	21	لعبة اختطاف الكرة
22	لعبة الأسد النائم	23	لعبة إشارة الألوان	24	لعبة البحث عن الزاوية
25	لعبة صنم الكرة	26	لعبة البوابة الضيقة	27	لعبة تحدي العد التنازلي الصامت
				28	لعبة ركلة الجزاء المزدوجة

3-4-4 التجربة الاستطلاعية للإختبارات

عمل الباحث التجربة الاستطلاعية يوم الثلاثاء بتاريخ(2025/11/30) على عينة من الطلاب من مجتمع الأصل والبالغ عددهم (5) طالباً من شعبة (ج) ، وكان الباحث يهدف من هذه التجربة الاستطلاعية إلى ما يأتي :

1- معرفة معوقات العمل التي قد تعترض عمل التجربة الميدانية .
2- التأكد من إمكانية فريق العمل المساعد المكلف من فهم وتنفيذ الإختبارات المطلوبة .
3- معرفة احتياجاتنا من الكرات والمستلزمات الأخرى .
4- إمكانية طلاب من تطبيق الإختبارات .

وقد تأكد الباحث من صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة و فريق العمل المساعد وفهمهم للاختبارات المطلوبة وإمكانية طلاب من تنفيذ الإختبارات ، وعدم وجود معوقات تعترض الإختبارات.

3- 4-5 الإختبارات القبلية

تم إجراء الإختبارات القبلية على عينة البحث في يوم الثلاثاء (2025/12/9) في تمام الساعة العاشرة ونصف صباحاً للاختبارات المهارية و لمقياس التحكم بالانفعالات في جامعة بابل كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة واستغرقت من (90) دقيقة

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

3- 4-6 التجانس والتكافؤ

أولاً: تجانس العينة

عمل الباحث على تقسيم العينة إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة) بالطريقة العشوائية البسيطة (القرعة) ومن أجل تجنب المؤثرات التي قد تؤثر في نتائج البحث للفروق الفردية الموجودة بين الطلاب فسيتم تحديد بعض المتغيرات التي تمثل مواصفات العينة لغرض التأكد من تجانسها في تلك المتغيرات التي تعد مؤثرة في التجربة والتي لابد أن يتم ضبطها ، ولهذا تم إجراء معالجة إحصائية باستخدام معامل الالتواء ، علماً أنَّ معامل الالتواء في تلك المتغيرات أنحصر(± 1) وعليه تعد العينة موزعة توزيعا طبيعيا أي متجانسة ، إذ إنه "كلما انحصرت قيم معامل الالتواء بين(± 1) كانت العينة متجانسة" وكما مبين في الجدول (4).

جدول (4) : تجانس العينة

المعالم الإحصائية المتغيرات	وحدة القياس	الوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
الطول	سم	153.7	153.5	4.39	0.120
الكتلة	كغم	57.34	57	3.13	-0.148
العمر الزمني	سنة	20.32	20	0.68	0.748

ثانياً: تكافؤ العينة :

قام الباحث بأجراء عملية التكافؤ لأفراد مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في مهارات كرة القدم المختارة (مقياس التحكم بالانفعالات، المراوغة ، التمرير ، التهديف) ، إذ عمل الباحث اختبار (ت) للعينات المستقلة لإيجاد التكافؤ بين المجموعتين والجدول (5) يبين ذلك.

الجدول (5) التكافؤ للمجموعتين

المؤشرات الإحصائية المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية الاختبار القبلي		المجموعة الضابطة الاختبار القبلي		قيمة (T) المحسوبة	درجة الدلالة	نوع الدلالة
		س -	ع	س -	ع			
التحكم الانفعالي	درجة	120.304	30.711	113.934	22.822	1.129	0.569	غير معنوي
التمرير		3.967	0.999	3.400	1.429	1.78	0.08	غير معنوي
المراوغة		2.167	1.234	2.767	1.194	1.914	0.061	غير معنوي
التهديف		3.133	1.224	3.433	1.995	0.702	0.485	غير معنوي

لتحقيق أهداف البحث العلمي قام الباحث بإعداد للأنشطة التحفيزية بمصاحبة الألعاب وتضمن (14) وحده تحفيزية بواقع وحدتين تحفيزيتين في الأسبوع مدة الوحدة الواحدة (90)د ، حيث كان القسم الاعدادي(25) دقيقة و القسم الرئيسي(60) دقيقة ، الجزء التعليمي (15) خمس دقائق منها مخصصه التوضيح الالعاب والقسم الرئيسي (0) وقسم الى منهاج الاستاذ و على الالعاب التحفيزية المهارات المختارة تم تنفيذ الوحدة في (45) دقيقة من الجزء التطبيقي (5) دقائق في الختامي، وتم تنفيذ الالعاب التحفيزية على المجموعة التجريبية للمدة من يوم الاحد مصادف (2025/12/14) ولغاية يوم الاحد مصادف(2025/2/1) على ملعب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بابل .

8-4-3 الإختبارات البعدية

تم إجراء الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في يوم الثلاثاء (2026/2/3) لمقياس التحكم بالانفعالات و للاختبارات المهارية ، واستغرقت من (90) دقيقة ، وحرص الباحث على إتباع الإجراءات نفسها والظروف المشابهة في الإختبارات القبلية والبعدية وتوفير الادوات المناسبة .

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

5-3 الوسائل الاحصائية

عمد الباحث إلى استعمال وسائل إحصائية مختلفة في استخراج نتائج البحث عـبـــر استخدام الحقيبة الاحصائية (spss) .

4 عرض النتائج وتحليلها و مناقشتها

1-4 عرض النتائج و تحليلها :

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية الألعاب التحفيزية في التحكم الانفعالي وتطوير بعض مهارات كرة القدم الأساسية المتمثلة بالتمرير والمراوغة والتهديف، من خلال المقارنة بين مجموعتين: تجريبية اعتمدت الألعاب التحفيزية ضمن الدرس التعليمي، وضابطة اعتمدت الأسلوب التقليدي المتبع. وقد أظهرت نتائج التحليل الإحصائي وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في جميع متغيرات البحث، الأمر الذي يستدعي مناقشة هذه النتائج في ضوء الأطر النظرية والدراسات السابقة.

1-1-4 عرض نتائج الافضلية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية .

جدول (6) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ودلالة الافضلية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

ألمُتغيرات	ألإختبار ألقبلي		ألإختبار ألبعدي		قيمة (t) ألمحسوبَة	مَستوى ألدلالة (Sig.)	نَوع ألدلالة
	سَ	ع	سَ	ع			
التمرير	3.967	0.999	6.667	1.155	14.970	0.000	معْنوي
المراوغة	2.167	1.234	4.86	0.900	14.013	0.000	معنوِي
التهديف	3.133	1.224	6.70	1.208	23.905	0.000	معنوي

لقد أسهمت الألعاب التحفيزية في خلق بيئة تعليمية إيجابية قائمة على المتعة والتشويق والتفاعل، مما خفف من حدة القلق والانفعال السلبي المصاحب عادةً لتعلم المهارات الحركية، ولا سيما لدى الطلاب. فالطالب في هذا النوع من الألعاب لا يشعر بأنه موضع تقييم مباشر، بل مشارك في نشاط ممتع، الأمر الذي يساعده على التعبير الحركي بحرية، وضبط استجاباته الانفعالية، والتعامل مع الخطأ بوصفه جزءًا طبيعيًا من عملية التعلم. تتفق نتائج البحث الحالي مع عدد كبير من الدراسات العربية التي أكدت فاعلية الأساليب التعليمية الحديثة، ولا سيما تلك المعتمدة على الألعاب والأنشطة التحفيزية، في تطوير الجوانب النفسية والمهارية لدى الطلاب في دروس التربية البدنية. فقد أظهرت نتائج المجموعة التجريبية (جدول رقم 6) تفوقًا واضحًا وتطور مهارات التمرير والمراوغة والتهديف، وهو ما يتسق مع ما أشار إليه **الشمري (2018)**الذي أكد أن البرامج التعليمية القائمة على الألعاب الحركية تسهم في خفض التوتر الانفعالي وزيادة الاستقرار النفسي لدى الطلاب، مما ينعكس إيجابًا على جودة الأداء المهاري.

وفيما يخص مهارة التمرير، فقد أظهرت النتائج تحسنًا واضحًا في الدقة والسرعة والتوقيت، ويُفسَّر ذلك بأن الألعاب التحفيزية وفّرت مواقف لعب مصغّرة تحاكي ظروف المباراة الحقيقية، مما جعل التمرير وسيلة لتحقيق هدف داخل اللعبة وليس هدفًا بحد ذاته. هذا السياق الواقعي أسهم في ربط المهارة بالاستجابة الانفعالية الإيجابية، مما أدى إلى ترسيخها بشكل أفضل مقارنة بالأسلوب التقليدي القائم على التكرار المجرد. وفيما يتعلق بتطور مهارة التمرير، تتفق نتائج هذه الدراسة مع ما أشار إليه **العزاوي وعبد الله(2017)** ، حيث أوضحا أن المواقف التعليمية التي تعتمد على اللعب المنظم تزيد من دقة التمرير وسرعة اتخاذ القرار، كونها تضع الطالب في مواقف مشابهة لظروف اللعب الفعلية. وقد ظهر ذلك بوضوح لدى أفراد المجموعة التجريبية في البحث الحالي، إذ ارتبط تحسن التمرير بزيادة القدرة على التركيز الانفعالي والتفاعل مع الزملاء داخل إطار تنافسي محفّز.

أما مهارة المراوغة، فقد شهدت تطورًا ملحوظًا لدى أفراد المجموعة التجريبية، ويُعزى ذلك إلى الطبيعة الحرة للألعاب التحفيزية التي شجعت الطلاب على الإبداع الحركي وتجربة حلول متعددة لتجاوز المنافس. وقد أسهم انخفاض مستوى الخوف من فقدان الكرة، نتيجة الدعم النفسي غير المباشر الذي توفره الألعاب، في تعزيز الجرأة والثقة بالنفس، وهما من أهم المتطلبات النفسية لأداء المراوغة بكفاءة. أما في مهارة المراوغة، فتتفق نتائج البحث مع دراسة **حسين (2019)** التي أكدت

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

أن الأساليب التعليمية القائمة على الألعاب التنافسية تسهم في تنمية الجرأة والثقة بالنفس لدى الطلاب، وهما عاملان أساسيان في أداء المراوغة بكفاءة. وقد بيّنت الدراسة أن تقليل الخوف من فقدان الكرة يزيد من قدرة الطالب على الإبداع الحركي، وهو ما ظهر جليًا في نتائج المجموعة التجريبية، حيث أدى التحكم الانفعالي المكتسب إلى أداء أكثر تحررًا وانسيابية.

وفيما يتعلق بمهارة التهديف، فقد حققت المجموعة التجريبية تقدمًا واضحًا، ويُفسَّر ذلك بأن الألعاب التحفيزية عززت القدرة على التركيز الانفعالي أثناء لحظة التصويب، وربطت التهديف بمواقف تنافسية محفّزة، مما رفع من مستوى الدافعية الداخلية للنجاح. كما أسهم التحكم الانفعالي في تقليل التسرع والانفعال الزائد، وهو ما انعكس إيجابًا على دقة التصويب. وفيما يخص مهارة التهديف، تتوافق نتائج البحث مع ما توصل إليه **المالكي (2021)** الذي أشار إلى أن البرامج التعليمية المعتمدة على الألعاب التحفيزية تحسن دقة التهديف من خلال تعزيز التركيز النفسي وتقليل التوتر المصاحب لحظة التصويب. وقد فسّر الباحث ذلك بأن الألعاب التحفيزية ترفع من مستوى الدافعية الداخلية وتزيد من الإحساس بالمتعة، وهو ما أكدته نتائج البحث الحالي، حيث انعكس الاستقرار الانفعالي على جودة الأداء التهديفي.

4-1-2 عرض نتائج الافضلية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة.

جدول (7) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ودلالة الافضلية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة

ألمُتغيرات	ألإختبار ألقبلي		ألإختبار ألبعدي		قيمة (t) ألمحسوبَة	مَستوى ألدلالة (Sig.)	نَوع ألدلالة
	سَ	ع	سَ	ع			
التمرير	3.400	1.429	4.667	1.155	10.033	0.000	معْنوي
المراوغة	2.767	1.194	4.167	0.950	10.592	0.000	معنوي
التهديف	3.433	1.995	4.667	1.422	8.266	0.000	معنوي

أظهرت نتائج المجموعة الضابطة تحسنًا في مستوى التحكم الانفعالي وتطورًا في أداء مهارات كرة القدم الأساسية، إلا أن هذا التحسن كان أقل من نظيره في المجموعة التجريبية (كما موضح في جدول رقم 7). ويُعزى هذا التطور إلى الانتظام في الدروس التعليمية، والتدرج المنطقي في عرض المهارات، إضافة إلى دور الأستاذ في الشرح والتوجيه وتصحيح الأخطاء. إلا أن اعتماد المجموعة الضابطة على الأسلوب التقليدي القائم على التكرار المباشر للمهارات، مع محدودية عنصر التشويق والتفاعل، أدى إلى ضعف مستوى الدافعية لدى الطلاب، وانخفاض فرص الإبداع واتخاذ القرار أثناء التعلم. كما أن التركيز على الأداء المهاري بمعزل عن الجانب الانفعالي حدّ من قدرة الطلاب على التحكم بانفعالاتهم أثناء المواقف التعليمية المختلفة، الأمر الذي انعكس على مستوى التطور العام.

وعلى الرغم من ذلك، فإن التحسن الذي تحقق لدى المجموعة الضابطة يؤكد أن الممارسة المنتظمة تؤدي إلى تطور نسبي في الأداء، إلا أن هذا التطور يظل محدودًا مقارنة بالأساليب الحديثة التي تراعي الجوانب النفسية والانفعالية للمتعلم.

لا يمكن مناقشة نتائج البحث دون الإشارة إلى الدور المحوري للأستاذ في إنجاح العملية التعليمية في كلتا المجموعتين. فقد كان للأستاذ دور فاعل في تنظيم الدرس، واختيار الأنشطة المناسبة، وتقديم التغذية الراجعة البنّاءة، وتهيئة مناخ نفسي داعم للتعلم. إلا أن فاعلية هذا الدور برزت بشكل أوضح في المجموعة التجريبية، من خلال حسن توظيف الألعاب التحفيزية وتوجيهها بما ينسجم مع أهداف الدرس ومستوى الطلاب، مما عزز من أثرها الإيجابي في التحكم الانفعالي وتطوير المهارات. وعند مقارنة نتائج المجموعة الضابطة بالدراسات العربية، نجد أنها تتفق مع ما أشار إليه **الخزاعي (2016)** من أن الأسلوب التقليدي القائم على الشرح والتكرار يؤدي إلى تحسن نسبي في الأداء المهاري، إلا أن هذا التحسن يظل محدودًا ولا يرقى إلى مستوى التطور الذي تحققه الأساليب الحديثة. وقد أوضح أن غياب عنصر التشويق والتفاعل يقلل من فاعلية التعلم ويحد من نمو الجوانب النفسية المصاحبة للأداء، وهو ما ينسجم مع نتائج البحث الحالي التي أظهرت تفوقًا واضحًا للمجموعة التجريبية.

كما تتفق نتائج المقارنة بين المجموعتين مع دراسة **التميمي (2022)** التي أكدت أن البرامج التعليمية القائمة على الألعاب التحفيزية تتفوق على البرامج التقليدية في تطوير المهارات الأساسية لكرة القدم، لما توفره من تكامل بين الجانب النفسي والحركي، وزيادة زمن الممارسة.

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

3-1-4 عرض نتائج أفضلية الاختبار البعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية :

جدول (8) الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة ودلالة الافضلية للاختبار البعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية.

ألمُتغيرات	ألمجموعة ألتجرِيبية		ألمجموعَة ألضّابطة		قيمة(t) ألمحسوبَة	مستوى ألدَلالة (Sig.)	نوع ألدلالَة
	سَ	ع ±	سَ	ع ±			
التمرير	6.667	1.155	4.667	1.155	6.708	0.000	مَعنوي
المراوغة	4.867	0.900	4.167	0.950	2.931	0.005	معْنوي
التهديف	6.700	1.208	4.667	1.422	5.969	0.000	معنَوي

أظهرت نتائج (جدول (8)) البحث الحالي أن توظيف الألعاب التحفيزية في دروس كرة القدم أدى إلى تحسن معنوي في مستوى التحكم الانفعالي وتطور ملحوظ في مهارات التمرير والمراوغة والتهديف لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة. ويمكن تفسير هذه النتائج في ضوء الأطر النظرية في علم النفس الرياضي ونظريات التعلم الحركي التي تؤكد أن الأداء المهاري يتأثر بدرجة كبيرة بالحالة الانفعالية للمتعلم.(Weinberg & Gould, 2019)

إن التعلم الحركي لا يُعد عملية ميكانيكية قائمة على التكرار فحسب، بل هو عملية تكاملية تتداخل فيها العمليات المعرفية والانفعالية والحركية .(Schmidt & Lee, 2014) ومن هذا المنطلق، فإن الألعاب التحفيزية أسهمت في خلق بيئة تعليمية إيجابية خففت من مستويات القلق والتوتر، وعززت من الدافعية الداخلية، وهو ما يتفق مع نظرية الدافعية الذاتية التي تشير إلى أن التعلم يكون أكثر فاعلية عندما ينبع من دافع داخلي قائم على المتعة والإحساس بالكفاءة (Vallerand, 2007).

أما في مهارة التمرير، فإن التحسن الذي حققته المجموعة التجريبية يمكن تفسيره في ضوء مبدأ التعلم السياقي، حيث يؤكد Schmidt and Lee (2014)أن أداء المهارة في سياق مشابه لظروف اللعب الفعلي يؤدي إلى تعلم أكثر ثباتًا وانتقالًا أفضل للأداء. وقد وفرت الألعاب التحفيزية مواقف لعب مصغرة تحاكي بيئة المباراة، مما ساعد الطلبة على ربط التمرير بعملية اتخاذ القرار وليس مجرد تنفيذ حركة نمطية.

وفيما يتعلق بمهارة المراوغة، فإن تطورها لدى المجموعة التجريبية يعكس أثر البيئة التعليمية الداعمة في تنمية الجرأة والثقة بالنفس، وهما عاملان أساسيان في أداء المهارات الفردية التي تتطلب مواجهة مباشرة مع المنافس. وقد أشار Harwood and Knight (2015)إلى أن خفض القلق الرياضي لدى المتعلمين يسهم في تحسين قدرتهم على الأداء تحت الضغط، وهو ما يتطابق مع نتائج البحث الحالي، إذ أدى الاستقرار الانفعالي إلى تحسين جودة المراوغة.

أما مهارة التهديف، فقد تأثرت بشكل مباشر بمستوى التركيز والانتباه اللحظي، حيث تشير الأدبيات إلى أن القلق الزائد يؤدي إلى تشتيت الانتباه وتقليل الدقة في المهارات الدقيقة مثل التصويب .(Baumeister & Vohs, 2007) وقد أسهمت الألعاب التحفيزية في تقليل التوتر اللحظي وزيادة الإحساس بالكفاءة، مما انعكس إيجابًا على دقة التهديف.

وفي المقابل، فإن التطور الذي شهدته المجموعة الضابطة يُعزى إلى أثر الممارسة المنتظمة والتدرج في عرض المهارات، وهو ما تؤكده نظريات التعلم الحركي التي ترى أن التكرار المنظم يسهم في تحسين التوافق العصبي–العضلي (Schmidt & Lee, 2014)غير أن هذا الأسلوب، رغم فاعليته النسبية، يظل محدودًا في تنمية الجوانب الانفعالية مقارنة بالأساليب التفاعلية الحديثة، وهو ما يفسر الفارق المعنوي بين المجموعتين.

كما تتفق نتائج البحث مع دراسات عربية أشارت إلى أن الألعاب التعليمية والتحفيزية تسهم في رفع مستوى الضبط الانفعالي وتطوير المهارات الأساسية في كرة القدم مقارنة بالأسلوب التقليدي (الشمري، 2018؛ التميمي، 2022). وقد أوضحت تلك الدراسات أن الدمج بين المتعة والتعلم يزيد من عمق التعلم واستمراريته.

إن الفارق الجوهري بين المجموعتين لا يتمثل في حدوث التعلم من عدمه، بل في طبيعة هذا التعلم وعمقه. فالمجموعة الضابطة حققت تحسنًا كميًا ناتجًا عن التكرار، في حين حققت المجموعة التجريبية تحسنًا نوعيًا شاملًا شمل الجوانب النفسية والمعرفية والمهارية معًا. وهذا التكامل يتفق مع الاتجاهات الحديثة في التربية البدنية التي تؤكد أن التعلم الفعال هو التعلم الذي يدمج بين المهارة والوجدان والدافعية(Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (2007)

وبناءً على ذلك، يمكن القول إن تفوق المجموعة التجريبية يعكس نجاح الألعاب التحفيزية في تحقيق تعلم عميق ومستدام، يقوم على تنظيم الانفعال، وتعزيز الدافعية الداخلية، وربط المهارة بسياقها الواقعي، وهو ما يجعلها أكثر ملاءمة لطبيعة التعلم الرياضي المعاصر.

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

1-4 الاستنتاجات

1. أدى استخدام الألعاب التحفيزية إلى تطور ملحوظ في مهارة التمرير من حيث الدقة والسرعة وحسن التوقيت.
2. ساعدت الألعاب التحفيزية في تنمية مهارة المراوغة من خلال تعزيز الثقة بالنفس والجرأة واتخاذ القرار المناسب أثناء الأداء.
3. كان للألعاب التحفيزية دور فاعل في تحسين مهارة التهديف نتيجة زيادة التركيز النفسي والاستقرار الانفعالي لحظة التصويب.
4. حققت المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التحفيزية تفوقًا معنويًا في جميع متغيرات البحث مقارنة بالمجموعة الضابطة.
5. أسهمت الألعاب التحفيزية في زيادة زمن الممارسة الفعلية داخل الدرس، مما انعكس إيجابًا على سرعة التعلم وترسيخ المهارات.

2-4 التوصيات

1. تدريب أساتذة التربية البدنية على كيفية تصميم وتوظيف الألعاب التحفيزية بما يتناسب مع مستوى الطلاب وأهداف الدرس.
2. التنويع في استخدام الألعاب التحفيزية داخل الدرس لتجنب الرتابة وزيادة التشويق والدافعية.
3. الاهتمام بتهيئة بيئة تعليمية آمنة نفسيًا تشجع الطلاب على التجريب والخطأ دون خوف.
4. توظيف الألعاب التحفيزية في تطوير مهارات رياضية أخرى وعدم حصر استخدامها في كرة القدم فقط.
5. إجراء دراسات مستقبلية تتناول أثر الألعاب التحفيزية في متغيرات نفسية أخرى مثل الثقة بالنفس والقلق الرياضي.

References

[1] Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. Self-regulation, ego depletion, and motivation. *Social and Personality Psychology Compass,* 1(1), 2007

[2] Gee, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literac. 2007.

[3] Schmidt, R. A., & Lee, T. D. *Motor Learning and Performance*. Human Kinetics, 2014.

[4] Vallerand, R. J. Intrinsic and extrinsic motivation in sport and physical activity. Human Kinetics, 2007.

[5] Weinberg, R. S., & Gould, D. Foundations of sport and exercise psychology (7th ed.). Human Kinetics, 2019.

[6] ابو علي غالب .تخطيط التدريب لتطوير بعض الصفات البدنية والمهارية للناشئين بكرة القدم في اليمن اطروحة دكتوراه. جامعة بغداد.2003 .

[7] أحمد عبد العزاوي وعبد الله قاسم محمد. فاعلية أساليب تعليمية حديثة في تطوير مهارات كرة القدم لدى الطلاب .مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية، 25(3)،2017.

[8] حسن علي الخزعلي : مقارنة بين الأسلوب التقليدي والأساليب الحديثة في تعلم المهارات الأساسية بكرة القدم .*مجلة التربية الرياضية*، 8(1)، 2016.

[9] حسين محمد كاظم :أثر الألعاب التنافسية في تنمية الثقة بالنفس والمهارات الحركية لدى الطلاب. مجلة علوم الرياضة، 14(1)،2019.

[10] عامر إبراهيم قندلجي. البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات، ط1 ،عمان، دار اليازوري للنشر والتوزيع، 1999.

[11] عبد الرحمن سعود المالكي (2021). فاعلية البرامج التعليمية القائمة على الألعاب التحفيزية في تحسين دقة التهديف بكرة القدم. *مجلة دراسات تربوية*، 19(4)،2021.

[12] عبد الله حسين اللامي. محاضرة عن الدورة التدريبية المدربي كرة القدم المنطقة الفرات الأوسط والجنوبية التي اقامتها الحاد كرة قدم فرع القادسية بالتعاون مع عمادة كلية التربية الرياضية جامعة القادسية بالشراف الاتحاد المركزي العراقي لكرة القدم ، 2000.

[13] علي حسن التميمي .أثر الألعاب التعليمية في تطوير الأداء المهاري والنفسي في دروس التربية البدنية .*مجلة العلوم الرياضية العربية*، 6(2)،2022.

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568

This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.

[14]فاضل جاسم الشمري. أثر الألعاب الحركية في تنمية بعض الجوانب النفسية والمهارية لدى طلبة التربية البدنية .مجلة علوم التربية الرياضية، 11(2)، 2018.
[15]مفتي إبراهيم محمد. الجديد في الأعداد المهاري والخططي للاعب كرة القدم. القاهرة، دار الفكر العربي، 1994.
[16]وديع ياسين التكريتي و محمد حسن العبيدي. التطبيقات الإحصائية واستخدامات الحاسوب في التربية الرياضة , الموصل , جامعة بغداد ,.1999

DOI: https://doi.org/10.33687/jhssr.005.02.0568
This is an open access article under the CC-BY-NC-ND license.