



مجال الرياضة والصحة

مهارات الرياضات الإلكترونية

المرحلة الإعدادية

برامج الأنشطة الطلابية



نواتج التعلم

1. المشاركة في ألعاب إلكترونية حركية، ويُظهر استمرارية في الأداء وتحكمًا جيدًا في التوازن بين الحركة والتفكير.
2. إبراز مهارته في الألعاب الإلكترونية الحركية أو الذهنية، من خلال دقة حركاته وسرعة استجابته أثناء اللعب.
3. التفاعل مع ألعاب إلكترونية حركية، ويُحسن من تناسقه الحركي البصري بطريقة تناسب مع نموه البدني.
4. اختيار لعبة إلكترونية ذات طابع رياضي، ويُشارك فيها بانتظام، ويُظهر مهارات حركية أو ذهنية أثناء اللعب.
5. إتقان قواعد الألعاب الإلكترونية ويواكب تطورها المستمر.

أساليب التقويم:

1. الملاحظة المباشرة

- يتم من خلالها متابعة أداء الطلاب أثناء مشاركتهم في النشاطات الإلكترونية (مثل: الألعاب التنافسية، التدريب على إستراتيجيات اللعب، أو العمل الجماعي).
- مؤشرات التقويم:
 - التعاون مع الفريق.
 - القدرة على اتخاذ القرار السريع.
 - احترام قواعد اللعبة والسلوك الرياضي.
 - التحكم في الانفعالات أثناء اللعب.

مثال تطبيقي:

يدوّن المعلم ملحوظاته في بطاقة تقويم فردية لكل طالب خلال بطولة مدرسية للرياضات الإلكترونية.

2. المهام الأدائية

- تكليف الطلاب بمهام محددة تتطلب التطبيق العملي لمهاراتهم، مثل:
 - تصميم خطة لعب جماعية.
 - تحليل مباراة إلكترونية وتقديم تقرير عن الإستراتيجيات المستخدمة.
 - قيادة الفريق في مباراة تجريبية.

مثال تطبيقي:

يطلب من الطالب تقديم «مقطع فيديو مسجل» يشرح فيه طريقة استخدام إستراتيجيات الدفاع في لعبة «League of Legends». التقويم التفاعلي: يعتمد على التغذية الراجعة بين المدرب والطالب.

بما يعادل ست حصص نشاط، موزعة على ثلاثة أسابيع. مع إمكانية تكراره لمجموعات أخرى.	270 دقيقة.	 مدة التنفيذ
1. معمل الحاسب الآلي المدرسي: • صالة مناسبة لتطبيق الألعاب الإلكترونية المعتمدة. • يتوفر بها أجهزة ذات مواصفات تقنية تسمح بتشغيل الألعاب التعليمية والرياضية. • يدعم الأنشطة التي تتطلب اتصالاً بالإنترنت. 2. قاعة الأنشطة التعليمية: • تكون مناسبة للأنشطة التي تعتمد على التخطيط، التحليل، والتكتيك الجماعي (مثل ورش العمل في إستراتيجيات اللعب). • يستخدم فيها السبورة الذكية أو العادية لشرح مهارات أو خطط اللعبة.		 مكان التنفيذ
أولاً: الأدوات التقنية (الرقمية) 1. الأجهزة والمعدات: • أجهزة كمبيوتر أو منصات ألعاب (PlayStation / Xbox / Nintendo). • شاشات عرض كبيرة أو بروجكتر. • سماعات رأس (Headsets) مع ميكروفون لتسهيل التواصل بين اللاعبين. • اتصال إنترنت عالي السرعة. 2. البرمجيات والألعاب التعليمية: • ألعاب رياضية إلكترونية مناسبة للعمر، مثل: Rocket League، FIFA، Fortnite (مع التأكد من ملائمة المحتوى) • منصات تدريب إلكترونية مثل Aim Lab أو GamerzClass لتطوير المهارات. • أدوات تحليل أداء اللاعبين (مثل: Overwolf أو Mobalytics). 3. منصات التعلم والتقييم: • Google Classroom / Microsoft Teams لتنظيم المهام والمشاريع. • Google Forms / Microsoft Forms لتطبيق الاستبيانات وتقييم الذات. • برامج العروض التقديمية (PowerPoint, Canva) لتصميم المشاريع والملخصات. ملحوظة: يُراعى أن تشمل أدوات التقييم قياس الجوانب الثلاثة: المعارف، المهارات، القيم.		 أدوات التنفيذ



صورة رقم (1) لعبة روكيت ليغ

إجراءات التنفيذ (المحتوى):

وصف المحتوى:

Rocket League هي لعبة رياضية إلكترونية تجمع بين قيادة السيارات ولعبة كرة القدم في آن واحد. يقوم اللاعبون بقيادة سيارات صغيرة وسريعة داخل ملعب ضخم بهدف دفع كرة كبيرة نحو مرمى الفريق المنافس وتسجيل الأهداف. يمكن اللعب بها بشكل فردي أو جماعي، حيث يتعاون اللاعبون مع زملائهم في الفريق لتحقيق الفوز.

محتوى تعليمي:

أولاً: التعريف بلعبة Rocket League:

1. التعريف باللعبة:

Rocket League هي لعبة إلكترونية رياضية ممتعة تجمع بين قيادة السيارات ولعبة كرة القدم. في هذه اللعبة يقود اللاعب سيارة خاصة داخل ملعب كبير بهدف دفع كرة ضخمة نحو مرمى الفريق المنافس وتسجيل الأهداف.

يمكن أن يلعبها شخص واحد ضد الحاسوب أو مع أصدقاء في مباريات جماعية (2 ضد 2 أو 3 ضد 3 أو 4 ضد 4). تعتمد اللعبة على السرعة، التحكم الجيد بالسيارة، التعاون بين أعضاء الفريق، ووضع الخطط للفوز بالمباراة.

2. طريقة اللعب الأساسية:

- كل فريق يتكون من لاعب واحد إلى أربعة لاعبين.
- الهدف هو تسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف خلال الوقت المحدد (عادة 5 دقائق للمباراة الواحدة).
- يمكن استخدام القفز والتسارع (Boost) والقيادة على الجدران للطيران وضرب الكرة من الجو.

3. أهم المهارات المكتسبة من اللعبة:

المهارة	الشرح
التفكير السريع	اتخاذ قرارات في جزء من الثانية لتسجيل هدف أو منع هدف.
العمل الجماعي	التعاون مع الفريق لوضع خطة مناسبة للهجوم والدفاع.
التنسيق بين العين واليد	التحكم الدقيق بالسيارة لضرب الكرة وتغيير الاتجاه بدقة.
التركيز والانتباه	التركيز المستمر على موقع الكرة وحركة اللاعبين المنافسين.

4. قواعد Rocket League الأساسية:

- تسجيل الهدف في مرمى الفريق المنافس.
- لا يُسمح بإيذاء الفريق الآخر (اللعبة خالية من العنف الجسدي الحقيقي).
- الالتزام بالوقت المحدد للمباراة.
- التعاون والتواصل مع الزملاء أمر ضروري للفوز.

نشاط مقترح:

- تقسيم الطلاب إلى مجموعات، كل مجموعة تناقش:
- «ما أفضل خطة للهجوم والدفاع في Rocket League؟»
- تقدم كل مجموعة ملخصاً لأفكارها خلال 3 دقائق.

ثانيًا: مهارات لعبة Rocket League

1. مهارة التحكم في أدوات اللعب:

- القدرة على استخدام لوحة المفاتيح، الفأرة، أو وحدة التحكم (Controller) باحترافية.
- التعرف إلى أوامر التحكم الأساسية والمتقدمة الخاصة بكل لعبة.
- ضبط إعدادات التحكم بما يناسب أسلوب اللاعب (Sensitivity – Key Bindings).

توضيح:

اللاعب الجيد يجب أن يُتقن أدوات التحكم ليتمكن من الاستجابة السريعة لمجريات اللعبة، «مثلما يتقن لاعب كرة القدم التحكم بالكرة».

2. مهارة اتخاذ القرار السريع (Decision Making):

- اتخاذ قرارات فورية أثناء اللعب، مثل:
- الهجوم أو الدفاع.
- مساعدة زميل أو تنفيذ مهمة مستقلة.
- تغيير إستراتيجية اللعب حسب موقف الخصم.
- قراءة المواقف وتوقع تحركات المنافسين.

توضيح:

في لحظات اللعبة الحاسمة، القرار السريع قد يكون الفارق بين الفوز والخسارة.

3. مهارة التخطيط المسبق ووضع الإستراتيجيات:

- رسم خطة لعب جماعية قبل بدء المباراة.
- تحديد أدوار كل لاعب داخل الفريق (قائد – مدافع – مهاجم – مراقب).
- تعديل الخطة حسب تطورات اللعب.

توضيح:

النجاح في لعبة Rocket League لا يعتمد فقط على المهارة الفردية، بل على وجود خطة واضحة وتوزيع الأدوار بين أعضاء الفريق.

4. مهارة التواصل مع الفريق:

- استخدام وسائل التواصل أثناء اللعب بفعالية.
- إرسال واستقبال الأوامر بوضوح وسرعة.
- تبادل المعلومات المهمة مع الفريق (أماكن الخصم - الموارد المتاحة - حالة الأعضاء).

توضيح:

الفريق الناجح هو الذي يتواصل أعضاؤه بوضوح ويتعاونون لحظة بلحظة، كما يحدث في المباريات الواقعية.

ثالثًا: القواعد والسلوكيات الأخلاقية في الرياضات الإلكترونية:

1. الالتزام وعدالة المنافسة:

- عدم استخدام برامج الغش أو الأدوات غير المصرح بها.
- احترام قواعد اللعبة والالتزام بتعليمات المنظمين والحكام.
- الابتعاد عن استغلال الثغرات التقنية بطريقة تضر بعدالة المنافسة.

توضيح: اللاعب المحترف يحقق الفوز بمهاراته وليس بالغش أو الحيل غير المشروعة.

2. احترام المنافسين وزملاء الفريق:

- تجنب استخدام الألفاظ الجارحة أو العبارات الاستفزازية.
- احترام مجهود المنافس حتى عند الفوز.
- دعم وتشجيع أعضاء الفريق حتى في حال الأخطاء.

توضيح:

الروح الرياضية الحقيقية تظهر في كيفية تعاملك مع زملائك ومع خصومك، سواء أكنت فائزًا أم خاسرًا.

3. ضبط النفس وتقبل الفوز أو الخسارة:

- التعامل مع الفوز بتواضع دون تعالي أو استهزاء.
- تقبل الخسارة بروح رياضية والعمل على تحسين الأداء في المستقبل.
- تجنب الانفعال الزائد أو السلوك العدواني عند الخسارة.

توضيح:

الخسارة جزء من اللعبة، واللاعب الناجح هو من يتعلم منها لتطوير مهاراته.

4. الالتزام بتعليمات المنظمين والقوانين الرسمية:

- اتباع توجيهات المعلم أو مدرب الفريق أثناء النشاط.
- احترام الوقت المخصص للمباريات أو التمارين.
- عدم تعطيل سير اللعب أو إحداث فوضى داخل الفريق.

توضيح:

كما في البطولات الدولية، الالتزام بالتعليمات يضمن تجربة عادلة ومنظمة لجميع اللاعبين.

رابعاً: الصحة والسلامة أثناء ممارسة الرياضات الإلكترونية:

1. الجلوس الصحيح أمام الحاسب الآلي:

- الحفاظ على وضعية جلوس صحية لتجنب آلام الظهر والرقبة.
- التأكد من أن الشاشة في مستوى النظر لتقليل إجهاد العين.
- تثبيت القدمين على الأرض أو على مسند مناسب.
- دعم أسفل الظهر بمخدة أو مسند طبي.

توضيح:

الوضعية غير الصحيحة قد تسبب آلاماً مزمنة في العمود الفقري أو الرقبة على المدى الطويل، لذلك يجب التدريب على الجلسة الصحية منذ البداية.

2. فترات الراحة المنتظمة:

- أخذ استراحة قصيرة كل 30-40 دقيقة من اللعب؛ لتجنب الإجهاد العقلي والجسدي.
- الوقوف والمشي خلال فترات الراحة لتحفيز الدورة الدموية.
- تجنب اللعب المتواصل لساعات طويلة دون توقف.

توضيح:

حتى أفضل اللاعبين في العالم يأخذون فترات راحة أثناء التدريب لحماية عقولهم وأجسامهم.

3. تمارين الإطالة للمعصم والرقبة:

- أداء تمارين خفيفة للمعصمين لتجنب الإصابة بمتلازمة النفق الرسغي.
- تمارين لفك الرقبة والكتفين لتقليل التصلب الناتج عن الجلوس الطويل.
- تحريك العينين بعيداً عن الشاشة كل 20 دقيقة (قاعدة 20-20-20: كل 20 دقيقة، النظر لمسافة 20 قدماً لمدة 20 ثانية).

توضيح:

الاهتمام بهذه التمارين البسيطة يحميك من الإصابات المهنية التي تصيب لاعبي الرياضات الإلكترونية.

4. الإضاءة والبيئة المناسبة:

- اللعب في غرفة جيدة التهوية والإضاءة لتقليل إجهاد العين.
- تجنب اللعب في غرف مظلمة تماماً أو في ضوء قوي جداً ينعكس على الشاشة.
- التأكد من أن المكان خالٍ من المشتتات والمخاطر الفيزيائية (أسلاك مكشوفة - أرضية غير آمنة).

توضيح:

- بيئة اللعب المريحة والمجهزة ترفع من تركيز اللاعب وتقلل من الإرهاق العقلي.

خامسًا: العمل الجماعي والتواصل الفعّال:

1. أهمية العمل الجماعي في الفرق الإلكترونية:

- معظم ألعاب الرياضات الإلكترونية تعتمد على فرق مكونة من لاعبين متعددين.
- التعاون بين أعضاء الفريق يُعد مفتاح النجاح، حيث لا يستطيع اللاعب الفوز بمفرده في مباريات جماعية.
- الفريق القوي هو الذي يعمل كوحدة واحدة، يتشارك فيه الجميع الهدف نفسه.

توضيح:

كما في كرة القدم، إذا لم يكن هناك تنسيق وتفاهم بين اللاعبين، ستكون النتيجة ضعيفة، مهما كانت مهارات الأفراد عالية.

2. أدوار اللاعبين داخل الفريق:

- تقسيم الأدوار يساهم في التنظيم وتوزيع المهام، ومن أهم الأدوار:
- قائد الفريق (Team Leader): يوجه الإستراتيجيات ويتخذ القرارات الحاسمة.
- المدافع (Defender): يحمي النقاط الأساسية أو مناطق السيطرة.
- الداعم (Support): يساعد الفريق بالأدوات أو المعلومات.
- المهاجم (Attacker): ينفذ الهجمات المباشرة أو عمليات الاقتحام.

توضيح:

كل دور في الفريق مكمل للآخر، وليس هناك دور أهم من الآخر، فالفوز يعتمد على التعاون.

3. مهارات التواصل الفعّال أثناء اللعب:

- الوضوح: التعبير عن المعلومة بدقة وسرعة.
- الاحترام: استخدام لغة مهذبة عند التحدث مع الفريق.
- الاختصار: استخدام كلمات أو رموز متفق عليها لتوفير الوقت أثناء المباريات.
- الاستماع: فهم التعليمات من الآخرين دون مقاطعة.

أمثلة عملية: استخدام جمل، مثل:

- «المنافس في الجهة اليسرى»
- «أحتاج دعم في النقطة B»
- «دعونا نغير الخطة للهجوم من الخلف»

4. فوائد العمل الجماعي والتواصل الفعّال:

- تحسين الأداء الجماعي والنتائج في المباريات.
- بناء روح الفريق والثقة المتبادلة.
- تقليل الأخطاء الناتجة عن سوء الفهم.
- رفع الحافز الشخصي لدى الأفراد لأنهم يشعرون بدورهم المهم في الفريق.

سادساً: التحليل والتقييم بعد اللعب:

1. مفهوم التحليل بعد اللعب:

- هو مراجعة شاملة للأداء الفردي والجماعي بعد نهاية المباراة.
- يهدف إلى تحديد:
- ما تم تنفيذه بنجاح.
- الأخطاء أو المشكلات التي واجهت الفريق.
- فرص التحسين والتطوير في المرات القادمة.

توضيح:

اللاعب المحترف لا يترك المباراة تمر دون أن يتعلم منها، بل يقوم بتحليل كل جزء منها لتحسين مستواه في المستقبل.

2. خطوات التحليل الفعال للأداء:

أ. مراجعة الأهداف:

- هل تم تحقيق الهدف الأساسي للمباراة (فوز - السيطرة - تنفيذ خطة محددة)؟

ب. تحديد نقاط القوة:

- ما المهارات أو الإستراتيجيات التي استخدمها الفريق بنجاح؟
- من اللاعبون الذين تميزوا في تنفيذ أدوارهم؟ ولماذا؟

ج. تحديد نقاط الضعف:

- ما الأخطاء التي وقعت أثناء اللعب (تأخر في القرار - ضعف في التواصل - سوء توزيع الأدوار)؟
- هل كان هناك خلل في خطة اللعب أو تنفيذها؟

د. وضع خطة تحسين:

- كيف يمكن تفادي هذه الأخطاء في المباريات القادمة؟
- هل يحتاج الفريق إلى تدريبات إضافية في مهارات محددة (مثلاً: التواصل - سرعة اتخاذ القرار)؟

3. أدوات التقييم بعد اللعب:

- المشاهدة المعادة للمباراة لمراجعة اللحظات المهمة بدقة.
- ورقة تقييم الأداء: لكتابة ملحوظات عن كل لاعب ودوره.
- اجتماع الفريق: مناقشة مفتوحة بين اللاعبين والمدرّب لتبادل الآراء.
- اختبارات قصيرة: لقياس مدى استيعاب الدروس المستفادة بعد التحليل.

4. فوائد التحليل والتقييم:

- تحسين الأداء في المباريات القادمة.
- زيادة الوعي الذاتي للاعبين بمهاراتهم وأخطائهم.
- تقوية العمل الجماعي من خلال النقد البناء.

- رفع الثقة بالنفس عندما يدرك اللاعبون تطورهم المستمر.

توضيح:

أفضل الفرق في العالم تجتمع بعد كل مباراة لتحلل تفاصيلها الدقيقة حتى في حال الفوز، لأن التطوير لا يتوقف.

إجراءات التنفيذ (المحتوى):

المفاهيم الضمنية المستهدفة:

أولاً: المعارف

- فهم مفهوم الرياضات الإلكترونية وأهميتها في العصر الحديث.
- التعرف إلى أساسيات لعبة Rocket League من حيث القواعد والأهداف وطريقة اللعب.
- الإلمام بالأدوار المختلفة في الفريق، مثل: الهجوم، والدفاع، والمساندة.
- معرفة قوانين اللعب النظيف وأخلاقيات المنافسة.
- التعرف إلى مفاهيم السلامة الرقمية والأمان أثناء استخدام الإنترنت.
- فهم أهمية التواصل داخل الفريق وتأثيره على الأداء الجماعي.

ثانياً: المهارات

- تنمية التوافق الحركي بين العين واليد أثناء استخدام أدوات التحكم.
- تطوير القدرة على اتخاذ قرارات سريعة أثناء المواقف التنافسية.
- تعلم إدارة الوقت بفعالية أثناء مجريات المباراة.
- تحسين مهارات التواصل اللفظي والكتابي مع أعضاء الفريق.
- تنمية مهارات التفكير الإستراتيجي ووضع الخطط وتنفيذها.
- اكتساب مهارات تقنية في التعامل مع إعدادات اللعبة والأدوات الإلكترونية.

ثالثاً: القيم

- تعزيز روح العمل الجماعي والتعاون مع الآخرين.
- احترام الزملاء، المنافسين، والحكام داخل بيئة اللعبة.
- التحلي بالثابرة وعدم الاستسلام في حال الهزيمة.
- تنمية حس المسؤولية والانضباط أثناء المشاركة في الفريق.
- تقبل النقد البناء والسعي المستمر لتحسين الأداء.
- تحقيق التوازن بين الترفيه عبر الألعاب والالتزامات الدراسية والحياتية.

1. التهيئة والاستعداد:

- التأكد من جاهزية معمل الحاسب الآلي (أجهزة، شبكة إنترنت، ألعاب معتمدة).
- تجهيز قاعة الأنشطة بورق عمل، شاشة عرض، أدوات شرح.
- إعداد الصالة الرياضية ببعض الأدوات البدنية المناسبة (كرات مطاطية، حبال تمارين، حصائر أرضية).

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- الترحيب بالطلاب وتحفيزهم للمشاركة.
- توجيه أسئلة تمهيدية لاستخراج معارفهم السابقة عن Rocket League.
- عرض فيديو قصير أو صورة محفزة عن بطولة عالمية في Rocket League.
- شرح مختصر لأهداف النشاط، المهارات والقيم المستهدفة (مثل: التعاون، اللعب العادل).

2. التطبيق العملي في معمل الحاسب الآلي:

- تقسيم الطلاب إلى مجموعات (ثلاثة إلى خمسة طلاب لكل مجموعة).
- تدريب الطلاب على:
- استخدام الأدوات وطريقة التحكم الأساسية.
- تنفيذ مهام تعاونية خلال اللعبة (تمرير، دفاع، هجوم).
- التركيز على «اللعب العادل» واحترام الفريق المنافس.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- التأكد من جاهزية البيئة التقنية:
- التأكد من أن جميع أجهزة الحاسب الآلي تعمل بشكل سليم.
- التأكد من تثبيت Rocket League وجاهزيتها للتشغيل.
- توزيع الطلاب على الأجهزة بشكل متوازن حسب الفرق التي تم تشكيلها مسبقاً.
- توضيح خطوات تشغيل اللعبة وطريقة اللعب بشكل مبسط مع شرح الوظائف الأساسية لكل زر أو أداة تحكم.
- تذكير الطلاب بالقواعد الأخلاقية للعب:
- اللعب العادل.
- احترام الزملاء والمنافسين.
- الالتزام بالتعليمات وعدم مقاطعة الآخرين.
- متابعة سير اللعب والتدخل عند الحاجة:
- مراقبة تفاعل الطلاب مع بعضهم بعضاً داخل الفرق.
- مساعدة الطلاب الذين يواجهون صعوبات تقنية.
- تقديم نصائح سريعة لتحسين الأداء عند الحاجة.
- تشجيع التعاون والعمل الجماعي بين أعضاء الفريق أثناء اللعب، وتوجيه القادة داخل الفرق لتنظيم الأدوار.
- تسجيل ملحوظات حول أداء الطلاب لاستخدامها لاحقاً في التغذية الراجعة والتقويم.

الأنشطة المقترحة:

1. نشاط تعريفي: «اكتشف اللعبة»

الهدف: تعريف الطلاب بفكرة اللعبة وقوانينها.

الطريقة:

- مناقشة جماعية حول: «ما فكرة اللعبة؟ كيف يتم الفوز؟ ما دور كل لاعب؟»
- كتابة ثلاث قواعد أساسية للعبة على السبورة.

2. تحدي المهارات الفردية

الهدف: تطوير مهارات التحكم بالسيارة والكرة.

الطريقة:

- استخدام وضع التدريب داخل اللعبة.
- يطلب من كل طالب محاولة:
 - ضرب الكرة في الهواء.
 - تسجيل هدف من مسافة بعيدة.
 - استخدام الـ Boost بطريقة صحيحة للوصول إلى الكرة بشكل أسرع.
- تسجيل أفضل المحاولات.

3. نشاط جماعي: «خطط مع فريقك»

الهدف: تنمية مهارات العمل الجماعي والتخطيط.

الطريقة:

- تقسيم الطلاب إلى فرق (ثلاثة لاعبين في كل فريق).
- كل فريق يناقش خطة للهجوم والدفاع (من سيكون الحارس؟ من المهاجم؟ من المساعد؟).
- تطبيق الخطة في مباراة تدريبية.

4. ورشة مصغرة: «مصمم ملعب Rocket League»

الهدف: تعزيز الإبداع والخيال.

الطريقة:

- توزيع أوراق وأقلام تلوين.
- يُطلب من كل طالب تصميم ملعب جديد لـ Rocket League (بأشكال مبتكرة، وألوان، وعقبات جديدة).
- عرض التصميمات في الصف مع شرح فكرة كل طالب.

5. مناقشة صفية: «ماذا تعلمت من اللعبة؟»

الهدف: ربط اللعب بالقيم والسلوكيات.

الطريقة:

- طرح أسئلة مثل:
 - هل ساعدك التعاون مع زملائك على الفوز؟
 - ما الذي كان يمكن تحسينه في لعبك؟
 - كيف شعرت عندما سجلت هدفًا أو خسرت مباراة؟
- كتابة الدروس المستفادة على السبورة (مثل: الصبر، التعاون، احترام القواعد).

6. لعبة الأسئلة السريعة

الهدف: تثبيت المعلومات الأساسية عن اللعبة.

الطريقة:

- إعداد مسابقة بسيطة مثل:
 - كم لاعبًا في كل فريق؟
 - كم مدة المباراة؟
 - ما وظيفة زر Boost؟
 - كيف يتم الفوز في اللعبة؟
- توزيع نقاط رمزية للفائزين.

7. نشاط بدني واقعي: «Rocket League البشرية»

الهدف: إدخال عنصر الحركة الحقيقية.

الطريقة:

- لعب Rocket League حقيقية في الملعب باستخدام كرة كبيرة، حيث يتحرك كل طالب كممثل للسيارة.
- يُحدد لاعب واحد كحارس وآخر كمهاجم وآخر كمدافع في كل فريق.

الأنشطة المقترحة:

المرحلة الأولى: التهيئة والإعداد (5 دقائق)

الهدف: إثارة دافعية الطلاب وتحديد التوقعات.

1. تعريف الطلاب بمفهوم لعبة Rocket League.
2. توضيح أهداف النشاط غير الصفّي والقيم والمهارات المستهدفة.
3. تقسيم الطلاب إلى فرق متوازنة.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- الترحيب بالطلاب وتحفيزهم للمشاركة.
- توجيه أسئلة تمهيدية لاستخراج معارفهم السابقة عن لعبة Rocket League مثل:
 - من يعرف هذه اللعبة
 - هل لعبت هذه اللعبة من قبل.

المرحلة الثانية: التطبيق العملي (في معمل الحاسب الآلي) (15 دقيقة)

الهدف: تنمية المهارات التقنية والمعرفية للطلاب.

1. شرح طريقة تشغيل لعبة Rocket League هي لعبة إلكترونية جماعية تجمع بين كرة القدم وسباق السيارات، وتلعب عادةً بين فريقين. كل لاعب يتحكم في سيارة بمحرك نفث يمكن له القيادة، القفز، الطيران و الدفع السريع..
2. تدريب الفرق على:
 - طريقة التحكم الأساسية.
 - استخدام الإستراتيجيات الجماعية المناسبة.
3. تنفيذ مباريات تدريبية بين الفرق تحت إشراف المعلم.
4. التأكيد على تطبيق اللعب العادل واحترام الخصم.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- التأكد من جاهزية الأجهزة والبرامج قبل بدء النشاط.
- تقسيم الطلاب إلى مجموعات متساوية وتحديد قائد لكل مجموعة.
- متابعة أداء كل مجموعة وتقديم الدعم الفني عند الحاجة.
- التأكيد على تطبيق إستراتيجيات اللعب الجماعي.
- مراقبة التزام الطلاب بقواعد اللعب العادل واحترام المنافس.

المرحلة الثالثة: ورشة العمل (في قاعة الأنشطة) (10 دقيقة)

الهدف: تنمية مهارات التحليل والتخطيط الإستراتيجي.

1. مشاهدة مباراة إلكترونية مسجلة وتحليلها جماعياً.
2. مناقشة:
 - نقاط القوة والضعف في الأداء.
 - دور التعاون والتخطيط في تحقيق الفوز.
3. إعداد كل فريق لخطة لعب خاصة به لمباراة قادمة.
4. عرض الخطط وتبادل الآراء بين الفرق.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- توجيه الطلاب لتحليل أداء اللاعبين (نقاط القوة - جوانب التحسين).
- تحفيز كل مجموعة على تقديم خطة لعب مقترحة لمباراة قادمة.
- تشجيع النقاش المفتوح وتبادل الآراء بين الفرق.

المرحلة الرابعة: التمارين البدنية الداعمة (في الصالة الرياضية) (5 دقائق)

الهدف: تعزيز الوعي الصحي وتطبيق مهارات بدنية مساندة.

1. أداء تمارين الإحماء والإطالة للمعصم والأصابع والرقبة.
2. تنفيذ تمارين تحسين ردود الفعل (مثل رمي كرة مطاطية واستقبالها).

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- قيادة الطلاب في أداء تمارين الإطالة (الرقبة، المعصم، الأصابع).
- تنبيه الطلاب إلى أهمية الراحة بين جولات اللعب لتجنب الإجهاد البدني.

المرحلة الخامسة: التكليف الرقمي المنزلي (عبر المنصة الإلكترونية)

الهدف: تعزيز الابتكار والمسؤولية الرقمية.

1. إعداد مشروع بسيط:
 - تصميم خطة لعب إلكترونية مبتكرة.
 - تقديم عرض تقديمي قصير عن نجم عالمي في الرياضات الإلكترونية.
2. رفع المشاريع عبر منصة المدرسة الإلكترونية.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- تقديم تغذية راجعة بناءة لكل فريق (ما أحسنوه - ما يحتاج للتحسين).
- تشجيع الفرق المتميزة في الأداء والسلوك الرياضي.

المرحلة السادسة: التقييم والتغذية الراجعة (في الفصل) (10 دقائق)

الهدف: تقييم مدى تحقيق الأهداف وتقديم ملحوظات لتحسين الأداء.

1. مناقشة الطلاب حول:
 - المهارات المكتسبة.
 - القيم والسلوكيات التي طبقوها أثناء النشاط.
2. تقديم التغذية الراجعة لكل فريق حول الأداء الفني والسلوكي.
3. تكريم الفريق المتميز في الأداء والسلوك.

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- إدارة مناقشة ختامية حول أهم ما تعلمه الطلاب خلال النشاط.
- تقديم تغذية راجعة لكل فريق (إيجابيات - نقاط تحتاج لتحسين).
- توضيح التكليف المنزلي عبر المنصة (إن وجد).

الأنشطة الختامية

الإجراءات التي يقوم بها المعلم:

- طلب ملحوظات من الطلاب حول تجربتهم في النشاط:
- ما الذي أعجبك في النشاط؟
- هل واجهت صعوبة معينة أثناء اللعب أو التعاون مع الفريق؟
- تكريم الفرق المتميزة لفظيًا (أو برموز تحفيزية) لرفع معنويات الطلاب وتحفيزهم للمشاركة في الأنشطة القادمة.
- تلخيص أهم المفاهيم والقيم المستهدفة في النشاط مثل:
- العمل الجماعي.
- التفكير الإستراتيجي.
- الالتزام بالروح الرياضية.



أولاً: الملاحظة المباشرة:

وصف الأداة:

هي أداة تقويم تعتمد على متابعة المعلم لأداء الطلاب أثناء تنفيذ النشاط غير الصفّي في مهارات الرياضات الإلكترونية، وذلك وفق معايير محددة تتيح تقييم المهارات السلوكية، والمعرفية، والعملية للطلاب بشكل لحظي وواقعي.

عناصر الملاحظة المباشرة:

1. الالتزام بالتعليمات:
 - هل يتبع الطالب تعليمات المعلم قبل وأثناء النشاط؟
 - هل يطبق القواعد الأساسية للعب الصحيح؟
2. تطبيق مهارات العمل الجماعي:
 - هل يتعاون مع زملائه بشكل فعّال؟
 - هل يشارك الآخرين المعلومات داخل اللعبة؟
3. استخدام مهارات التواصل الفعّال:
 - هل يتحدث بوضوح واحترام مع زملائه؟
 - هل يستمع للآخرين دون مقاطعة؟
4. مراعاة القواعد والسلوكيات الأخلاقية:
 - هل يلتزم باللعب النظيف (Fair Play)؟
 - هل يظهر روحاً رياضية عند الفوز أو الخسارة؟
5. مراعاة تعليمات الصحة والسلامة:
 - هل يجلس بطريقة صحيحة؟
 - هل يأخذ فترات راحة عند الحاجة؟
6. القدرة على التحليل والتقويم الذاتي:
 - هل يستطيع الطالب تحديد نقاط قوته وفرص التحسين بعد النشاط؟

بطاقة الملاحظة المباشرة لمهارات Rocket League

اسم الطالب..... الصف:..... التاريخ / /

المجال	العنصر المقوم	معيّار الأداء	أداة التقويم المناسبة	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	لا ينطبق
المعارف	معرفة قواعد اللعبة	يوضح الطالب فهمه لقوانين اللعبة والهدف منها.	سؤال شفهي / ملاحظة					
	التعرف إلى المهام الأساسية في اللعبة	يُميز بين أدوار اللاعبين أو وظائف الأدوات في اللعبة.	ورقة عمل / مناقشة جماعية					
	فهم مصطلحات اللعبة	يستخدم مصطلحات مثل «دور الدعم» - «الهجوم» - «إعادة الانتشار».	ملاحظة لفظية أثناء اللعب					
المهارات	التحكم بالأدوات الرقمية	يتحكم في أدوات اللعب (فأرة، لوحة مفاتيح، يد تحكم) بدقة.	ملاحظة مباشرة					
	اتخاذ القرار أثناء اللعب	يتصرف بمرونة وسرعة في المواقف التنافسية.	تحليل موقف / تعليق مباشر					
	التواصل مع الفريق	يرسل تعليمات أو استجابات مناسبة للفريق بشكل واضح.	استمارة ملاحظة / تسجيل صوتي					
القيم	احترام قواعد اللعبة	يلتزم بالقواعد وعدم الغش أو التعدي على الآخرين.	سجل سلوك / ملاحظة سلوكية					
	التعاون والعمل الجماعي	يتفاعل بإيجابية مع زملائه ويساعد الفريق على تحقيق الهدف.	بطاقة تقويم أقران					
	ضبط الانفعالات أثناء الفوز أو الخسارة	يتحلّى بالهدوء ويتقبل النتيجة دون غضب أو تهكم.	ملاحظة أثناء اللعب / تأمل كتابي					

ثانياً: بطاقة تقييم الأداء الفردي والجماعي

أ. الأداء الفردي:

يشمل تقييم مهارات الطالب الشخصية التي يمارسها أثناء المشاركة في الأنشطة الإلكترونية، ويتم قياسها إلى ثلاثة مستويات: (ممتاز - جيد - يحتاج إلى تحسين).

1. الالتزام بتعليمات المعلم:

- مدى التزام الطالب بتنفيذ التعليمات الموجهة قبل وأثناء وبعد النشاط.
- مثال: تنفيذ خطوات الدخول للعبة كما شرح المعلم، واتباع قواعد اللعب.

2. القدرة على تطبيق المهارات الأساسية:

- مدى تمكن الطالب من المهارات الأساسية مثل: التحكم في اللعبة، اتخاذ القرار، استخدام الأدوات الرقمية بفعالية.

3. احترام القواعد والسلوكيات الأخلاقية:

- تطبيق مبادئ اللعب العادل :
- تجنب السلوكيات السلبية، مثل: الغش أو استخدام الألفاظ غير اللائقة.

4. التواصل الفعّال أثناء اللعب:

- تواصله مع زملائه بوضوح واحترام.
- إبداء ملحوظات بناءة أثناء اللعب.

5. مراعاة تعليمات الصحة والسلامة:

- الجلوس الصحيح أثناء اللعب.
- أخذ فترات راحة منتظمة لتجنب الإجهاد الرقمي أو البصري.

ب. الأداء الجماعي:

يركز على قدرة الطالب على العمل ضمن الفريق ومهارات التعاون والتنسيق الجماعي، ويُقيّم كذلك حسب (ممتاز - جيد - يحتاج إلى تحسين).

1. القدرة على العمل ضمن فريق:

- استعداد الطالب لمشاركة زملائه وتوزيع المهام بشكل منظم.

2. المساهمة في وضع وتنفيذ الخطط الجماعية:

- اقتراح أفكار لتحسين أداء الفريق.
- المساهمة الفعلية في تنفيذ الخطة داخل اللعبة.

3. تبادل المعلومات بوضوح مع أعضاء الفريق:

- تزويد الفريق بالمعلومات أو التنبيهات اللازمة خلال المباراة.

4. احترام آراء الزملاء وتقبل النقد:

- إظهار الاحترام لآراء الآخرين حتى في حال الخلاف.
- القدرة على تقبل تصحيح الزملاء أو الملحوظات من القائد أو المعلم.

5. المساهمة في حل المشكلات الجماعية:

- تقديم حلول لمشكلات الفريق أثناء اللعب، مثل: سوء التنسيق أو ضعف الأداء.
- التدخل الإيجابي لمعالجة الأخطاء دون اللجوء إلى الصراخ أو الغضب.

بطاقة تقييم الأداء الفردي والجماعي في مهارات Rocket League

اسم الطالب..... الصف:..... التاريخ / /

أولاً: الأداء الفردي

المعيار	يحتاج إلى تحسين	جيد	ممتاز
الالتزام بتعليمات المعلم			
القدرة على تطبيق المهارات الأساسية			
احترام القواعد والسلوكيات الأخلاقية			
التواصل الفعال أثناء اللعب			
مراعاة تعليمات الصحة والسلامة			

ثانيًا: الأداء الجماعي

المعيار	يحتاج إلى تحسين	جيد	ممتاز
القدرة على العمل ضمن فريق			
المساهمة في وضع وتنفيذ الخطط الجماعية			
تبادل المعلومات بوضوح مع أعضاء الفريق			
احترام آراء الزملاء وتقبل النقد			
المساهمة في حل المشكلات الجماعية			

ملحوظات: المعلم

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

الملحوظات:

تتنوع الرياضات الإلكترونية في المرحلة المتوسطة بين ألعاب الذكاء، والمغامرات، وألعاب التحدي الجماعي. تسهم هذه الألعاب في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات وتعزيز سرعة البديهة والتركيز. كما توفر دعماً نفسياً صحياً للترفيه وتخفيف التوتر، خاصة عند استخدامها بشكل معتدل وتحت إشراف، وتتوفر للطلاب في المرحلة المتوسطة مجموعة متنوعة من الألعاب الإلكترونية التي تجمع بين المتعة والفائدة، مثل Minecraft Education التي تعزز الإبداع والعمل الجماعي، و Kahoot التي تقدم مسابقات تعليمية تفاعلية. كما تسهم ألعاب مثل Lumosity و Brain It On في تنمية التفكير المنطقي والذكاء، بينما توفر ألعاب مثل Rocket League و FIFA بيئة تنافسية ممتعة تطور المهارات الحركية والتخطيط. وتعد ألعاب مثل Among Us و Overcooked 2 أدوات فعالة لتعزيز التعاون والتواصل بين الطلاب، مما ينعكس إيجابياً على نموهم العقلي والاجتماعي.