تأثير إستخدام نظارات الواقع الإفتراضى على تعلم بعض المهارات الأساسية لدى البراعم فى الكرة الطائرة

- ا.م.د/ أحمد شوقى محمد
- ا.م.د/ محمد جمال على فرج
- أمير محمد عبد الحميد سيد

مقدمة ومشكلة البحث :

لقد تزايد فى الآونة الأخيرة أهتمام المجتمعات الدولية بالبيئات التعليمية الأفتراضية مما أحدث تطوراً كبيراً فى أساليب وبرامج رعايتهم ، لذا فقد نادى علماء التربية علماء التربية بضرورة قبول المبدأ الدال على أن التعلم عملية نشطة ، وأن أهداف التدريس للمتعلم يجب ألا تقتصر على كسب المعرفة فقط بل تتضمن توجيه المتعلم لاستعمال امكانياته وما يشمله هذا من استخدامه لمهارات التفكير وعمليات التعلم والأستقلالية فى العمل ، تلك الأهداف التى نادى بها أيضا خبراء المناهج وطرق التدريس من أجل رفع مستوى مشاركة المتعلم مما ينعكس على تحسين نوعية التدريس.

ولقد تعرضت رياضة الكرة الطائرة فى الآونة الأخيرة على مستوى العالم للكثير من التطور العلمى فى الجوأنب المختلفة للاعبين وخاصة برامج التدريب والتعليم المطبقة عليهم مما أدى الى التغيير فى أساليب اللعب الهجومية والدفاعية شأنها فى ذلك شأن الأنشطة الرياضية الأخرى

ويشير **على مصطفى طه (٢٠٠٠م)** إلى أنه بالرغم من أن المهارات الفنية فى الكرة الطائرة تبدو سهلة إلا أنها تتطلب بذل جهد كبير فى إتقانها لصعوبة تنفيذها وما تفرضه القواعد الرسمية للعبة الكرة الطائرة مما يستوجب الاهتمام بإعداد اللاعب من الناحية الفنية **(٩:٩٤)**

- استاذ مساعد بكلية التربية الرياضية جامعة بنها .
- استاذ مساعد بكلية التربية الرياضية جامعة بنها .
- مدرس تربية رياضية .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد لاحظ **الباحثين** من خلال عمله مدرب كرة طائرة بقطاع الناشئين بنادى الزهور الرياضى ، ضعف الطريقة التقليدية التى تستخدم الشرح والنموذج فى تعلم المهارات فى الكرة الطائرة وخاصة مهارات التمرير من أعلى والتمرير من أسفل والإرسال من أسفل، كذلك قلة الاهتمام العاملين فى مجال التدريب باستخدام وسائل مختلفة تثير التشويق للمتعلمين وخاصة فى مرحلة البراعم لرياضة الكرة الطائرة وملاحظة العديد من الاساليب المختلفة والتى يعتمد عليها معظم المدربيين فى العديد من الأندية لتعليم المبتدئين المهارات الاساسية فى رياضة الكرة الطائرة تعتبر طرق تقليدية وقديمة وغير مشوقة للمبتدئين، وحيث أن هذه الطرق القديمة تعمل على تحسين الأداء واكساب المهارات بصورة بطيئه نسبيآ وكذلك تفتقر الى عنصر التشويق ، هذا ما دفع الباحثين إلى ايجاد طريقة جديدة لتعليم المهارات الأساسية لرياضة الكرة الطائرة ، وتعتمد على الأساليب الحديثة فى التعليم وادخال الوسائل التكنولوجية الحديثة لاكساب المبتدئين هذه المهارات بصورة مناسبة وشيقه ، وفى الوقت ذاته تعمل على تقدم وتطوير المستوى المهارى للمبتدئين

لذا كان من الضرورى الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة فى العملية التعليمية من خلال تكنولوجيا الواقع الافتراضى كإمتداد منطقى للتقدم التكنولوجى ببكمبيوتر يمكن اللاعب من التفاعل معها فهى عملية محاكة Simulation لبيئة واقعية يتم تصويرها وبنائها من خلال الامكانيات التى توفرها التكنولوجيا الحديثة بإستخدام الصوت والصورة ثلاثية الابعاد والرسومات لأنتاج بيئة يتفاعل معها اللاعب ويدخل عالمها ، وبالتالى ظهرت أهمية الاستفادة من مميزات الواقع الافتراضى فى خدمة العملية التعليمية ، وزيادة نسبة النجاح والارتقاء بالمستوى التعليمى للاعبين وبالتالى زياده المستوى المهارى .

ومن هنا تبلورت مشكلة تلك الدراسة فى كونها محاولة لايجاد طريقة مستخدمة بعيدا عن الطرق التقليدية التى أدت الى حاله من الاشباع والتكيف ، وبالتالى الى عدم تقديم وتطوير المستوى المهارى والمعرفى لدى البراعم ، ويأمل الباحثين من خلال تصميم برنامج بأستخدم تكنولوجيا الواقع الافتراضى بأن يكون له دور فعال فى تعلم بعض المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

هدف البحث :

يهدف البحث إلى التعرف على تأثير إستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة وذلك من خلال:

١-تصميم برنامج تعليمى بإستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى لتعلم بعض المهارات الأساسية (الإرسال من أسفل – التمرير من أعلى – التمرير من أسفل) في الكرة الطائرة .

٢-التعرف علي تأثير إستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى علي تعلم بعض المهارات الأساسية (الإرسال من أسفل – التمرير من أعلى – التمرير من أسفل) في الكرة الطائرة .

فروض البحث :

١-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسات القبلية والقياسات البعدية للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة.

٢-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسات القبلية والقياسات البعدية للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة(قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

٣-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

إجراءات البحث :

منهج البحث:

استخدمت الباحثين المنهج التجريبي نظرا لملائمتة لطبيعة البحث ذو التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس القبلي والبعدي لكلاً المجموعتين.

مجتمع وعينة البحث :

مجتمع البحث :

يشتمل مجتمع البحث البراعم فى الكرة الطائرة (بنات) والمقيدين بنادى الزهور الرياضى للموسم الرياضى ٢٠١٧/٢٠١٨م والبالغ عددهم (٢٧) تحت ١٠سنوات .

عينة البحث :

تم إختيار عينة البحث الاساسية بالطريقة العمدية من البراعم فى الكرة الطائرة (بنات) والمقيدين بنادى الزهور الرياضى ، حيث بلغ عددهم (٢٧)، تم تقسيمهم إلى مجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل مجموعة (١٠) ، بالإضافة إلى عدد (٥) براعم لعينة البحث الإستطلاعية ، واستبعاد عدد (٢) لعدم الانتظام فى الحضور ، ويوضح الجدول التالى توصيف مجتمع وعينة البحث.

تجانس عينة البحث :

للتأكد من تجانس عينة البحث قام الباحثين بإجراء توصيف إعتدالية بيانات عينة البحث والبالغ عددهم (٢٥) بنت من مرحلة البراعم ، وذلك فى المتغيرات المختارة وهى(متغيرات النمو– المتغيرات البدنية– المتغيرات المهارية) وهذا ما توضحه الجداول التالية .

جدول (١)

تجانس عينة البحث في بعض متغيرات النمو **ن=٢٥**

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	معامل التفلطح
١	السن	سنة	8.85	9	0.67082	0.177	.548-
٢	الطول	سم	116.8	117	4.04709	.299-	.863-
٣	الوزن	كجم	33.05	33	1.46808	.760-	0.203

يتضح من جدول (١) أن قيمة معامل الالتواء إنحصرت بين قيمة (±٣) مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى الاعتدالى الأمر الذى يؤكد على تجانس عينة البحث فى متغيرات النمو.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٢)

تجانس عينة البحث في بعض المتغيرات البدنية

ن=٢٥

م	المتغيرات	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	معامل التفلطح
١	الوثب العريض من الثبات	100.5	100	6.04805	0.186	1.107-
٢	رمى كرة سلة باليدين	3.875	3.975	0.66461	.217-	1.44
٣	ثنى الجذع من الوقوف	4.9	5	0.78807	0.186	1.308-
٤	الانبطاح المائل من الوقوف	14.2	14	1.15166	.432-	.379-
٥	تمرير كرة تنس على الحائط	16.45	16.5	1.39454	.533-	.717-

يتضح من جدول (٢) أن قيمة معامل الالتواء إنحصرت بين قيمة (±٣) مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى الاعتدالى الأمر الذى يؤكد على تجانس عينة البحث فى بعض المتغيرات البدنية .

جدول (٣)

تجانس عينة البحث في بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة

ن=٢٥

م	المتغيرات	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	معامل التفلطح
١	التمرير من اسفل على الحائط	3.55	3.5	0.88704	0.084	.526-
٢	توجيه التمرير من اسفل	2.65	3	0.74516	.151-	0.082
٣	التمريرمن اعلى على الحائط	5.45	6	0.94451	.257-	.793-
٤	توجيه التمرير من اعلى	3.5	3.5	0.82717	0	.260-
٥	الارسال من اسفل	3.35	3	0.9333	0.055	.734-

يتضح من جدول (٣) أن قيمة معامل الالتواء إنحصرت بين قيمة (±٣) مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى الاعتدالى الأمر الذى يؤكد على تجانس عينة البحث فى بعض المتغيرات البدنية

تكافؤ عينة البحث في متغيرات النمو:

قام الباحثين بإجراء التكافؤ بين عينتى البحث التجريبية والضابطة فى متغيرات النمو (السن– الطول– الوزن) .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٤)

تكافؤ عينة البحث في متغيرات النمو

ن١= ١٠، ن٢= ١٠

المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
	س	±ع	س	±ع		
السن	8.7	0.67495	9	0.66667	0.3	1.000
الطول	116.2	4.1042	117.4	4.11501	1.2	.653
الوزن	32.9	0.31623	32.6	0.96609	.30000-	.933-

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=

تكافؤ عينة البحث في بعض المتغيرات المهارية:

قام الباحثين بإجراء التكافؤ بين عينتى البحث التجريبية والضابطة فى بعض المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة .

جدول (٥)

تكافؤ عينة البحث في بعض المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة

ن١= ١٠، ن٢= ١٠

المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
	س	±ع	س	±ع		
التمرير من اسفل على الحائط	3.8	1.13529	3.9	0.99443	0.1	0.21
توجيه التمرير من اسفل	2.3	0.67495	2.4	0.69921	0.1	0.325
التمريرمن اعلى على الحائط	5.5	0.97183	5.4	0.96609	.10000-	.231-
توجيه التمرير من اعلى	3.5	0.84984	3.3	0.94868	.20000-	.497-
الارسال من اسفل	3.3	0.94868	3.4	0.96609	0.1	0.234

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تكافؤ عينة البحث في بعض المتغيرات البدنية:

جدول (٦)
تكافؤ عينة البحث في بعض المتغيرات البدنية

ن١= ١٠، ن٢= ١٠

المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
	س	±ع	س	±ع		
تمرير كرة تنس على الحائط	16.6	1.26491	16.3	1.56702	.30000-	.471-
الانبطاح المائل من الوقوف	14	1.33333	13.9	1.28668	.10000-	.171-
ثنى الجذع من الوقوف	4.8	0.78881	5	0.8165	0.2	0.557
رمى كرة سلة باليدين	4.005	0.12122	3.745	0.93822	.26000-	.869-
الوثب العريض من الثبات	99.5	5.50252	101.5	6.68747	2	0.73

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=

وسائل وأدوات جمع البيانات :

إعتمد الباحثين علي مصادر أساسية لجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بهذا البحث بالوسائل والأدوات التالية :

المسح المرجعي :

قام الباحثين بإجراء مسح مرجعي للدراسات والمراجع والبحوث العلمية المختلفة بهدف تحديد المتغيرات البدنية والاختبارات المناسبة لها وكذلك اختبارات المهارات الأساسية قيد البحث.

الاستمارات:

١- استمارة تسجيل البيانات الشخصية . مرفق (١)

٢- إستمارة تسجيل نتائج الاختبارات البدنية. **مرفق (٢)**

٣- استمارة تسجيل نتائج الاختبارات المهارية . مرفق (٣)

الأدوات والأجهزة المستخدمة فى البحث :

أدوات وأجهزة القياس :

- جهاز الرستامير لقياس الطول لأقرب سم . ميزان طبى لقياس الوزن لأقرب كجم.
- شريط قياس لقياس المسافة لأقرب سم. ساعة إيقاف لقياس الزمن . كرة سلة .
- كرات طائرة . مسطرة مدرجة . نظارات 3D .كرات تنس .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الدارسات الاستطلاعية :

قبل البدء فى تنفيذ برنامج تكنولوجيا الواقع الإفتراضى قام **الباحثين** بإجراء عدد (٢) دراسة استطلاعية ، وذلك على عينة البحث الاستطلاعية وعددها (٥) براعم من مجتمع البحث وخارج عينتى البحث التجريبية والضابطة وذلك خلال الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠١٨/٧/٢١م حتى يوم الخميس الموافق ٢٠١٨/٧/٢٦م .

الدراسة الاستطلاعية الأولى:

أهداف الدراسة الاستطلاعية الأولى :

١- تحديد آلية قياس اختبارات البحث (المتغيرات البدنية – المهارات الحركية الأساسية – المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة) .
٢- التأكد من صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة فى قياس الاختبارات قيد البحث .
٣- التأكد مع المساعدين على كيفية إجراء اختبارات البحث ودقة تسجليها . **مرفق (٥)**

نتائج الدراسة الاستطلاعية الأولى :

١- تم وضع ترتيب لإجراء اختبارات البحث بشكل جيد .
٢- تم التأكد من صلاحية الأدوات والأجهزة المستخدمة فى البحث .
٣- تم التأكد مع المساعدين على كيفية إجراء اختبارات البحث مع التأكد من دقة تسجيل البيانات .

الدراسة الإستطلاعية الثانية :

أهداف الدراسة الاستطلاعية الثانية :

١- التاكد من امكانية تحميل الوحدات على الاجهزة الخاصة بالبراعم ، مع التدريب على كيفية الاستخدام والتشغيل .

٢- تحديد مدى وضوح ومناسبة البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضي المصمم لقدرات البراعم ومدى إستيعابهم له.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

نتائج الدراسة الاستطلاعية الثانية:

١- تم التاكد من امكانية تحميل الوحدات على الاجهزة الخاصة بالبراعم ، مع التدريب على كيفية الاستخدام والتشغيل .

٢- تم التأكد من وضوح ومناسبة البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضي المصمم ومناسبته لقدرات البراعم والإستيعاب التام له .

البرنامج التعليمى المقترح :

يوضح الجدول التالى البرنامج التعليمى المقترح من حيث متغيرات البرنامج والتى تشتمل على (عدد الاسابيع – عدد الوحدات فى الاسبوع – زمن الوحدة – الزمن الكلى للبرنامج) وأيضا التوزيع الزمنى للبرنامج التعليمى لمجموعة التجريبية ومجموعة البحث الضابطة . **مرفق (٦)**

جدول (٧)

التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح

م	المحتوى	التوزيع الزمني للبرنامج
١	عدد الأسابيع	٨
٢	عدد الوحدات التعليمية للمجموعة التجريبية	٢٤
٣	عدد الوحدات التعليمية للمجموعة الضابطة	٢٤
٤	عدد الوحدات في الأسبوع لكل مجموعة	٣
٥	زمن تطبيق الوحدة الواحدة	(٦٠) دقيقة
٦	الزمن الكلي لتطبيق البرنامج	(١٤٤٠) دقيقة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٨)

التوزيع الزمني لأجزاء الوحدة التعليمية لمجموعة البحث التجريبية

م	المحتوى	الزمن
١	الإصطفاف وأداء التحية	٥ ق
٢	الإحماء	٥ ق
٣	الاعداد البدنى	١٠ ق
٤	النشاط التعليمى (مشاهدة البرنامج التعليمى للواقع الافتراضى)	١٠ ق
٥	النشاط التطبيقى	٢٥ ق
٦	الختام	٥ ق
	الزمن الكلى للوحدة التعليمية	**٦٠ ق**

الدراسة الأساسية للبحث :

القياسات القبلية :

قام الباحثين بإجراء القياس القبلى لمجموعتى البحث التجريبية والضابطة للمتغيرات قيد الدراسة وذلك فى الفترة من ١٥ / ٦ / ٢٠١٧ حتى الموافق ٢٠١٧/٦/١٨م .

تنفيذ الدراسة الأساسية :

قام الباحثين بإجراء الدراسة الاساسية للبحث وهو تطبيق البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى فى الفترة ٢٠ / ٦ / ٢٠١٧م وحتى ٢٥ / ٨ / ٢٠١٧ على عينة البحث من براعم نادى الزهور.

القياسات البعدية :

قام الباحثين بإجراء القياس البعدى لمجموعتى البحث التجريبية والضابطة للمتغيرات قيد الدراسة وذلك فى الفترة من يوم الأحد الموافق ٢٧ / ٨ / ٢٠١٧م حتى يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٧/٨/٢٨.

المعالجات الإحصائية :

إستخدم الباحثين فى معالجة البيانات إحصائياً البرنامج الإحصائى SPSS وقد تم إستخدام المعالجات الأتية :

- المتوسط الحسابى . الإنحراف المعيارى . معامل الإلتواء . الوسيط .
- معامل التفلطح . معامل الإرتباط لبيرسون . دلالة الفروق بإستخدام أختبار " ت " .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

عرض ومناقشة النتائج:

عرض نتائج الفرض الأول :

جدول (٩)

الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في بعض المهارات الأساسية

ن= ١٠

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
	س	±ع	س	±ع		
التمرير من اسفل على الحائط	3.8	1.13529	13.1	0.73786	-9.3	*23.495-
توجيه التمرير من اسفل	2.3	0.67495	9.4	0.5164	-7.1	*25.466-
التمريرمن اعلى على الحائط	5.5	0.97183	12	0.66667	-6.5	*17.781-
توجيه التمرير من اعلى	3.5	0.84984	9.8	0.78881	-6.3	*16.660-
الارسال من اسفل	3.3	0.94868	9.9	0.73786	-6.6	*16.909-

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ٩=

عرض نتائج الفرض الثانى :

جدول (١٠)

الفروق بين متوسطات القياسات القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بعض المهارات الاساسية

ن= ١٠

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
	س	±ع	س	±ع		
التمرير من اسفل على الحائط	3.9	0.99443	18.4	0.96609	14.5000-	*33.072-
توجيه التمرير من اسفل	2.4	0.69921	12.8	1.13529	10.4000-	*24.666-
التمريرمن اعلى على الحائط	5.4	0.96609	20.2	1.0328	14.8000-	*33.094-
توجيه التمرير من اعلى	3.3	0.94868	13.9	0.73786	10.6000-	*27.890-
الارسال من اسفل	3.4	0.96609	15.1	0.99443	11.7000-	*26.686-

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ٩=

عرض نتائج الفرض الثالث :

جدول (١١)

الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى بعض المهارات الاساسية

ن١= ١٠، ن٢= ١٠

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
	س	±ع	س	±ع		
التمرير من اسفل على الحائط	13.1	0.73786	18.4	0.96609	-5.3	*13.787-
توجيه التمرير من اسفل	9.4	0.5164	12.8	1.13529	-3.4	*8.621-
التمريرمن اعلى على الحائط	12	0.66667	20.2	1.0328	-8.2	*21.094-
توجيه التمرير من اعلى	9.8	0.78881	13.9	0.73786	-4.1	*12.004-
الارسال من اسفل	9.9	0.73786	15.1	0.99443	-5.2	*13.280-

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠.٠٥ ودرجة حرية ١٨=

مناقشة النتائج :

مناقشة نتائج الفرض الأول :

الذى ينص على أنه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسات القبلية والقياسات البعدية للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة** ".

كما يتضح من جدول (٩) وجود فروق داله إحصائيا عند مستوي معنوية (٠.٠٥) بين إختبارات المهارات الأساسية للكرة الطائرة فى القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدى حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية في اختبارات المهارات الأساسية في الكرة الطائرة والتى جاءت فى عدد (٥) إختبارات وقد تم تطبيقها على مجموعة البحث الضابطة .

ويرجع **الباحثين** هذه الفروق لوجود المعلم وقيامة بالشرح وأداء نموذج واتخاذ جميع القرارات ومتابعة المتعلمين اثناء الإداء ، واعطاء التغذية الراجعة لهم جميعا فى وقت واحد مما كان لة الأثر الايجابى فى عملية التعلم .

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة **هبه أحمد إبراهيم (٢٠١٤م)**(١٧) إلى تحسن مستوى المجموعة الضابطة فى تنفيذ البرنامج التقليدى فى تنمية المهارات الفنية الأساسية فى الكرة الطائرة قيد البحث .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حيث يشير **محمد سعد زغلول وآخرون (٢٠٠١م) (١٣)** أن الطريقة التقليدية المتبعة فى التعليم لابد وأن تتغير للوفاء بأغراض التربية وأهدافها الحديثة وبضرورة تجاوبها مع الأوضاع ومراحل النمو الجسمى والحركى وتلبية التزايد الكمى فى أعداد المتعلمين .

كما تشير **ميرفت على خفاجة ومصطفى السايح (٢٠٠٧م)(١٥)** أن الأسلوب التقليدى يقتصر دور المعلم فيه على متابعة المتعلم ثم الاداء التقليدى دون القدرة على اتخاذ القرارات والمبادرة فى أداء الواجب الحركى من قبل المتعلمين مما يؤثر على فاعلية العملية التعليمية .

كما يعزو **الباحثين** هذه النتيجة الى إستخدام الإسلوب التقليدى المتبع والذى طبق على عينة المجموعة الضابطة والذى يعتمد على الشرح اللفظى للمهارة قيد البحث والمطلوب تعلمها ، وكذلك النموذج وإلتزام المعلم بتقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة من السهل الى الصعب والممارسة والتكرار من المتعلم ، وتصحيح الاخطاء ، حيث يتيح ذلك فرص للتعلم ما يؤثر ايجابيا بدوره على كفاءة الاداء المهارى .

ويتفق ذلك مع دراسة كلا من **"Joan Mccomas"** (٢٠٠٦م)(٢٠) **"علاء الدين ايوب"** (٢٠٠٦م) (٧) ، و**"على احمد سيد ، محمد رياض احمد"** (٢٠٠٦م)(٨)، على ان الشرح اللفظي اثر تاثيرا إيجابيا على تعلم واستيعاب وتنمية المهارات والقدرات المختلفة .

ومن خلال ما سبق يتحقق الفرض الأول للبحث والذى ينص على أنه:

" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسات القبلية والقياسات البعدية للمجموعة الضابطة في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة الضابطة ".

مناقشة نتائج الفرض الثانى :

الذى ينص على أنه" **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسات القبلية والقياسات البعدية للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية ".**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يتضح من جدول (١٠) وجود فروق داله إحصائيا عند مستوي معنوية (٠.٠٥) بين إختبارات المهارات الأساسية للكرة الطائرة فى القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدى حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية في اختبارات المهارات الأساسية في الكرة الطائرة والتى جاءت فى عدد (٥) إختبارات وقد تم تطبيقها على مجموعة البحث التجريبية.

حيث يشير **زكى محمد حسن** (٢٠٠١)(٥) أن المهارات الحركية فى مجال الكرة الطائرة يجب أن يمتلكها ويتسيدها جميع لاعبى الكرة الطائرة تسيد تام ، وكذالك لتحقيق أعلى درجات الانجاز الأمثل وبطريقة تمكنه من الوصول إلى المستويات العالية إمتلاك اللاعبين لتلك المهارات الحركية إضافة إلى قدراتهم على إستخدامها تكنيكيا بدرجة عالية من الكفاءة .

ويعزو **الباحثين** هذا التاثير الإيجابى لمجموعة البحث التجريبية فى مستوى الاداء المهارى الى البيئة التعليمية الجديدة التى توافرت للبراعم فى الكرة الطائرة بما يحتوية من مثيرات بصرية وسمعية ورسوم حركية ثلاثية الابعاد توضح الإداء النموذجى للمهارات المراد تعلمها للوصول الى الاداء السليم مع مراعاة الشروط الفنية لإداء المهارة وكذلك تقديم التغذية الراجعة للإداء الصحيح ، الأمر الذى يثير اهتمام البراعم ويحفزهم على بذل المزيد من الجهد وعدم شعورهم بالملل ،كما يساعدهم أيضا على سرعة إستيعاب المهارات الاساسية قيد البحث .

ويذكر **احمد راغب سالمان** (٢٠٠٠ م) (٢) انة تستطيع البيئة الإفتراضية ومن خلال المؤثرات المصاحبة لها خلق جو تعليمى تفاعلى يجذب التلميذ بل ويغمزه فى هذا الجو ليتعامل مع الاشياء الموجودة فيها بطريقة طبيعية ، مما يسهل هذه العملية تزويد التلميذ بارشادات صوتية او على شكل رسوم متحركة تسهل عليه الإنخراط فى هذه البيئة ، فاذا ما تم الأعداد لها بطريقة مناسبة وتم استغلال الأمكانيات المتاحة بطريقة سليمة وبالتالى بناءها بالشكل المطلوب الذي يتيح للتلميذ الحصول علي فرصة تعليمية عظيمة من شانها تعزيز وصقل قدراتة الإستكشافية فتبنئ لدية مفاهيم وإجراءات تساعده فى تعلم وتنمية المهارات المختلفة.

كما جاءت نتائج دراسة **أحمد كامل الحصرى** (٢٠٠٢م) (٤) ان برامج الواقع الافتراضى قد ساعدت الطلاب المتعلمين على فهم بعض العمليات والمفاهيم والحقائق العلمية التى عادة ما

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يجد الطلاب صعوبة فى فهمها واستيعابها من خلال الأساليب التقليدية ، كما سا عدتهم على اكتساب الخبرات من خلال مشاركتهم النشطة وتفاعلهم الايجابى مع المواقف التعليمى.

وتتفق هذه النتيجة مع راى كلا **من ابراهيم عبد الوكيل الفار (٢٠٠٤ م) (١) ، مصطفى عبد السميع محمد (٢٠٠٤ م) (١٤)** على ان إستخدام الإساليب التكنولوجية الحديثة فى تعليم المهارات الحركية تعمل على اتاحة الفرصة لدى المتعلم لمشاهدة الإداء الأمثل للحركات المراد تعلمها مما تساعد بدوره على تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة بصورة افضل من إستخدام الطرق التقليدية فى التعليم.

ومن خلال الأطلاع والبحث المرجعى اتفق كلآ من **احمد الحصرى (٢٠٠٢م) (٢٣)، كمال زيتون (٢٠٠٢م)(١١) ، محمد السيد (٢٠٠٢م)(١٢) ، الغريب زاهر (٢٠٠١م)(١٠)** على أن للواقع الافتراضى شجعت التربويين على استخدامه فى العملية التعليمية ومنها :

١- يعرض الاشياء مجسمة مما يوفر للطالب خبرات حسية واقعية باقية الاثر من السهل استدعئها وتذكرها ويستطيع الطالب اكتسابها من خلال تفاعل حواسة (البصر – السمع – اللمس) مع هذا الواقع الافتراضى .
٢- يقدم المادة العلمية فى صورة شيقة ومثيرة لاهتمامات الطالب مما يؤدى إلى زيادة واقعية عملية التعلم .
٣- تقديم بيئة افتراضية للابحار من خلال فراغ ثلاثى الأبعاد .
٤- يعد الواقع الافتراضى من الوسائل الفعالة فى إيجاد الثقة فى النفس لدى المعلم والطالب وكسر حاجز الخوف والرهبة .
٥- زيادة مستوى الاهتمام والدفاعية والاتجاهات الايجابية فتكنولوجيا الواقع الافتراضى قادرة على أن تثير بقوة دافعية الطلاب للتعلم وتوفر لهم فرص المشاركة الايجابية فى التعلم مما يحققلهم المتعة فى التعلم .
٦- تقدم برمجيات الواقع الافتراضى التعليم فى صورة جذابة تحتوى على المتعة والتسلية ومعايشة المعلومات والتحكيم فيها .

ومن خلال ما سبق يتحقق الفرض الثانى للبحث والذى ينص على أنه:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

" **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسات القبلية والقياسات البعدية للمجموعة التجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة(قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية** ".

مناقشة نتائج الفرض الثالث :

الذى ينص على أنه" **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة(قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية** ".

كما يتضح من جدول (١١) وجود فروق داله إحصائيا عند مستوي معنوية (٠.٠٥) بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية فى إختبارات المهارات الفنية الأساسية للكرة الطائرة حيث كانت قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية في الاختبارات المهارية للمهارات الأساسية فى الكرة الطائرة قيد البحث .

ويرجع **الباحثين** ذلك إلى أن البرنامج التعليمى قد إحتوى على طريقة تعليمية تتناسب مع المرحلة السنية بنات البراعم تحت (١٠) سنوات ، حيث أستغل الباحثين إمكانيات وقدرات البراعم فى إثارة حماسهم ورغبتهم فى اللعب وزيادة نسبة المتعة والإثارة والحس على التعاون والمشاركة فى العملية التعليمية بشكل أظهر الجانب التنافسى ، حيث ساعد ذلك على إنتظام البراعم فى الحضور بإنتظام وبذل أقصى ما يمتلكون من طاقة لإخراج المهارة المتعلمة بشكل جيد .

حيث يشير **بينى وتشاندلر Penny, Chandler (٢٠٠٠م)(٢٢) هايدن ديفيز Hayden Davies(٢٠٠٥م)(١٩)** أن تكنولوجيا الواقع الافتراضى يرتكز على المعارف والمهارات والفهم المرتبطين بالوعى الجسمى والنمو والتعبير وتشمل المشاركة وتنمية الأداء والاستمتاع بنطاق عريض من الأنشطة البدنية حيث أن المهارات مطلوبة لهذه التنمية .

وتُشير **نجلاء عبد الحميد محمد(١٩٩٧م)(١٦)** إلى أن أساس الارتفاع بمستوى الكرة الطائرة وتطورها وانتشارها كلعبة جماعية يعتمد على مدى تزايد عدد الصغار الذين يحبون ويهتمون بهذه اللعبة، والذين يشكلون القاعدة العريضة لمستقبل هذه اللعبة ولجعل الكرة الطائرة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

اللعبة الرياضية الأولى فى العالم وهو هدف الاتحاد الدولى للكرة الطائرة، فيجب علينا أن نجعلها أولاً اللعبة الرياضية الأولى للأطفال.

ويشير **عصام الوشاحى (١٩٩٤م)(٦)** أن الكرة الطائرة تحتاج إلى قاعدة عريضة وصحيحة للتطور وذلك بأن يتآلف الأطفال معها ويعشقونها، حيث إن الإخلاص والتكريس للعبة الرياضية يبدأ ويتشكل عادة فى سن الطفولة ويستمر طوال الحياة ، كما يجب تكوين وتشكيل الأساليب الفنية الأساسية بالكرة الطائرة فى السن المبكرة ، وذلك لأن اللاعبين صغار السن يتعلمون المهارات الحركية وقدرات اللعب بصورة أسهل وأسرع من اللاعبين الكبار .

حيث أشارت نتائج دراسة **nooriafshar &mehyar(٢٠٠٥م)** (٢١) إلى ان الواقع الافتراضى وسيلة مفضلة بشدة من جانب المتعلمين عينة البحث .

حيث أكدت نتائج دراسة **أحمد شوقى محمد (٢٠١٥م)(٣)** على أن استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى ادى الى تحسين المستوى المهارى والمعرفى لدى عينة البحث .

كما أكدت أيضا نتائج دراسة **ولاء عبد الفتاح أحمد (٢٠١٥م)(١٨)** على فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الواقع الافتراضى فى تحسين التحصيل المعرفى والمهارى فى رياضة الكرة الطائرة.

من هنا إهتم **الباحثين** بإجراء هذه الدراسة على المرحلة السنية فى الكرة الطائرة تحت (١٠) سنوات وذلك بإستخدام مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، حيث إستخدم الباحثين الأسلوب المتبع من الشرح وأداء نموذج جيد للمهارة المتعلمة مع تصحيح الأخطاء بصورة دورية وهذا الأسلوب تم إستخدامه للمجموعة الضابطة ، أما المجموعة التجريبية قد تم إستخدام وسيلة تكنولوجية ساعدت البراعم فى استثارة دافعيتهم وشغفهم للتجربة وبعدهم عن روتينية التدريب الامر الذى أثر بإيجابية فى نفوس المتعلمين .

لذا يمكن القول بأن تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة فى القياسين البعديين يرجع إلى البرنامج التعليمى بإستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى الذى أثر إيجابيا على مستوى تعلم بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة قيد البحث.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ومن خلال ما سبق يتحقق الفرض الثالث للبحث والذى ينص على أنه:

" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في الكرة الطائرة (قيد البحث) وذلك لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية ".

الاستنتاجات والتوصيات :

الاستنتاجات :

فى ضوء هدف البحث وفروضه تم التوصل إلى الاستنتاجات التالية :

١- الطريقة التقليدية (الشرح اللفظى واداء النموذج العملى) ساهمت بطريقة إيجابية فى تعلم بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة " قيد البحث" لبراعم المجموعة الضابطة.

٢- تكنولوجيا الواقع الإفتراضى ساهمت بطريقة إيجابية فى تعلم بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة " قيد البحث" لبراعم المجموعة التجريبية .

٣- تفوق المجموعة التجريبية التى استخدمت البرنامج التعليمى المقترح (الواقع الإفتراضى) على المجموعة الضابطة التى أستخدمت الطريقة التقليدية (الشرح اللفظى واداء النموذج العملى) فى المستوي المهاري مما يدل على فاعلية إستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى وتاثيره الإيجابى على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة "قيد البحث".

التوصيات :

١- ضرورة الاهتمام بصورة واضحة للمراحل السنية المتقدمة فى الكرة الطائرة وخاصة البراعم تحت (١٠) سنوات بمجموعة من البرامج التعليمية المتطورة والتى تتناسب مع خصائص المرحلة .

٢- إستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى فى تعليم المهارات الاساسية فى الكرة الطائرة لما حققة من فاعلية فى النتائج ، ولما لة من تاثير إيجابى على التفاعل المباشر المتصل بين المتعلم والمادة التعليمية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٣- العمل على تعليم المهارات الأساسية فى الكرة الطائرة بإثارة دافعية الممارسة وإستغلال النشاط والطاقة والحيوية للمرحلة السنية وذلك من خلال البرنامج التعليمى بإستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى .

٤- ضرورة مواكبة تنكولوجيا العصر ومحاولة توظيفها بشكل مناسب فى العملية التعليمية والتدريبية فى جميع المراحل السنية وخاصة مراحل البراعم .

قائمة المراجع :

اولا : المراجع العربية :

١. **إبـراهيم عبـد الوكيـل الفار** :الوسائط المتعددة التفاعلية ط٢ ، الدلتا التكنولوجيا المعلومات طنطا ، (٢٠٠٤م)

٢. **أحمد راغب محمد** : اثر استخدام بيئة تعليمية افتراضية ذكية ذات ضوابط معرفية متغيرة على تنمية التفكير الابتكارى لدى دارسى تكنولوجيا التعليم "رسالة دكتوراه قسم تكنولوجيا التعليم، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة. ٢٠٠٠م

٣. **احمد شوقى محمد** تكنولوجيا الواقع الافتراضي وأثرها علي مستوي أداء بعض المهارات الحركية الأساسية والتحصيل المعرفي في كرة القدم لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة بحوث التربية الشاملة، العدد (٢١)، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق، ٢٠١٥م .

٤. **أحمد كامل الحصرى** أنماط الواقع الافتراضى وخصائصه وآراء الطلاب المعلمين في بعض برامجه المتاحه عبر الانترنت " ، مجلة تكنواوجيا التعليم ، المجلد (١٢) ، العدد (١) ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، القاهرة ، ٢٠٠٢م

٥. **ذكى محمد حسن** : الكرة الطائرة " تقنيات حديثة فى التعليم والتدريس"،ملتقى الفكر، الإسكندرية، ٢٠٠١م .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٦. **عصام الوشاحى** : الكرة الطائرة الحديثة مفتاح الوصول إلى المستوى العالمى، دار الفكر العربى، ١٩٩٤م.

٧. **علاء الدين ايوب** : تكنولوجيا الواقع الإفتراضى فى تحسين المهارات الحياتية اليومية لدى اطفال التوحد ،رسالة ماجستير كلية التربية، جامعة اسوان، ٢٠٠٦م.

٨. **علـى أحمـد السـيد ، محمد رياض احمد** : فعالية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين التفكير الاستقرائى وبعض القدرات المكانية لدى التلاميذ ذوى الاعاقة السمعية بمدينة أسيوط " المجلة العلمية ، المجلد (٢٢) ، العدد (٢) ، كلية التربية ، جامعة أسيوط

٩. **علي مصطفى طه** :الكرة الطائرة (تاريخ – تعليم – تدريب – تحليل – قانون). الطبعة الأولى ، دار الفكر العربي ، القاهرة ،١٩٩٩م

١٠. **الغريب زاهر اسماعيل** تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم،عالم الكتاب، القاهره ،٢٠٠١م

١١. **كمـال عبـد الحميـد زيتون** : " تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلومات والاتصالات" ،عالم الكتب ، القاهرة ، ٢٠٠٢م

١٢. **محمد السيد على** تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية ،دار الفكر العربى، القاهرة ،٢٠٠٢م.

١٣. **محمـد سـعد زغلـول ، مكارم حلمى ابو هرجه هانى سعيد عبد المنعم** : تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة، ٢٠٠١م

١٤. **مصطفى عبد السميع محمد** : تكنولوجيا التعليم (مفاهيم وتطبيقات) ط-١، دارا لنشر، عمان، ٢٠٠٤م

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١٥. **ميرفت علي خفاجة ، مصطفى السايح** : دراسة مقارنة لتأثير بعض أساليب التدريس فى التربية البدنية على مستوى أداء بعض المهارات الحركية بالمرحلة الإعدادية ، الإسكندرية ، ٢٠٠٧م .

١٦. **نجلاء عبد الحميد محمد** : أثر استخدام طريقة مواقف اللعب فى تعليم بعض المهارات ألأساسية للكرة الطائرة، رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة، ١٩٩٧م.

١٧. **هبه أحمد إبراهيم** : تأثير برنامج تدريبى بإستخدام الثراء الحركى وتأثيره على تنمية المهارات الأساسية الهجومية لناشئ كرة السلة ، دكتوراه ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا ، ٢٠١٤م .

١٨. **ولاء عبد الفتاح احمد** : " تأثير برنامج مقترح قائم باستخدام الواقع الافتراضى على مخرجات التعلم فى الكرة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية – جامعة المنصورة، ٢٠١٥م.

ثانيا : المراجع الاجنبية :

19- Haydn–Davies , D. How does the concept of physical Literacy relate to what is what could be the practice of physical Education ? British Journal of physical Education ,36(3), 45-48. 2005

20- Joan mccomas et all reality for teaching pedestrian safet,cyberpsychology& behavior ,2006 .: ten steps to developing virtual .

21- Meheryal Nooriafshar : " The Use of Virtual Reality in Education " Journal of Interactive Learning Research , Vol (15) ,NO (1) , available at : http // dl.aace.org/15310.

: " effeciveness of virtual.

22- Penney , D., physical Education : What futures (s)? Sports,

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Chandler , T. Education and philosophy and Theory, 37,705-718.2000

23- Robrrt. N,singe : learning of motor skills Macmillan publishing.co,NewYork,1982

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com