تأثير تمرينات المحاكاة على تعلم مهارة الوثب الطويل لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الأساسي

أ.د/ ماجد محمد السعيد العزازي [١]

أ.د/ محمود إبراهيم محمود شعيب [٢]

أ.م.د/ نهى محمد محمد شحاته [٣]

[١] أستاذ المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية وعميد كلية التربية الرياضية جامعة قناة السويس

[٢] استاذ وقائم باعمال رئيس قسم نظريات وتطبيقات مسابقات الميدان والمضمار، كلية التربية الرياضية، جامعة قناة السويس

[٣] باحثة ماجستير، كلية التربية الرياضية جامعة قناة السويس

ملخص البحث:

يشهد العالم ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع ، ولقد اكتسبت المستحدثات التكنولوجية أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية ، وذلك على أثر التطور المستمر في المعارف والزيادة المطردة في الخبرات الإنسانية ،حيث يهدف البحث إلى تصميم برنامج باستخدام تمرينات المحاكاة والتعرف من خلاله على تعلم مهارة الوثب الطويل لتلميذات المرحلة الاعدادية. استخدم الباحثون المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين احدهما تجريبية والاخري ضابطة باستخدام القياسات القبلية والبعدية نظراً لمناسبته لطبيعة وإجراءات هذا البحث. قام الباحثون بإجراء الدراسة الاستطلاعية وذلك فى الفترة من الأحد 2022/2/27م حتى الاثنين 2022/2/28م على عينة قوامها (10) تلميذات تم اختيارهن بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية. فى ضوء نتائج استنتاجات البحث يوصي الباحثون باستخدام تمرينات محاكاة الواقع الافتراضي باستخدام النظرات المستخدمة لرؤية الواقع الافتراضي عند تعلم المراحل الفنية لسباق الوثب الطويل للتلميذات (عينة البحث)، الاستفادة من خبرات المتخصصين فى صناعة التكنولوجيا الحديثة في توجيه بعض المستحدثات الأكثر تطوراً في تبسيط الواقع لرؤيته بصورة تحاكي الخيال للاستفادة من هذه التكنولوجيا في التعليم والتعلم، إقامة دورات تدريبية لمعلمى التربية البدنية يتعرف من خلالها على كيفية التعامل مع الوسائط التعليمية وكيفية استخدامها فى تعلم المهارات الحركية، إجراء دراسات مماثلة على سباقات أخرى ومراحل سنية متنوعة للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن فى إتقان الأنشطة الرياضية المختلفة، توفير عدد كاف من نظارات الواقع الافتراضي بالمدارس لتدعيم التلاميذ بها عند تعلمهم مهارات الأنشطة الرياضية المختلفة.

الكلمات الافتتاحية: تمرينات المحاكاه ; الوثب الطويل ; تلميذات الحلقة الثانية ; التعليم الاساسي

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

المقدمة ومشكلة البحث:

يشهد العالم ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع ، ولقد اكتسبت المستحدثات التكنولوجية أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية ، وذلك على أثر التطور المستمر في المعارف والزيادة المطردة في الخبرات الإنسانية ، وهذا التسارع الفائق في التطوير التكنولوجي بوجه عام أصبح ينعكس على تكنولوجيا التعليم بوجه خاص ، وأصبح بذلك ضرورة ملحة لرفع مستوى كفاءة وفعالية العملية التعليمية لمواكبة العصر الحديث ، ومن هنا وجب علينا معرفة كل ما هو مستحدث في العملية التعليمية من أجل أن نعمل علي تعليم أبناءنا منذ الطفولة في إطار التعليم التكنولوجي المتطور . (13 : 7)

ويذكر **ارنست Ernest. Mike (2008م)** أن تكنولوجيا الواقع الإفتراضى تمدنا بالعديد من التطبيقات المهنية فى شتى مجالات الحياة كالطب والهندسة والفنون والتربية, ويعد مجال التربية من المجالات المهمة الأكثر احتياجًا لتطبيق التكنولوجيا ويشير ارنسبت Ernest (2008) لما لهذه التكنولوجيا من مزايا تربوية متعددة كقدرتها على إظهار الاشياء ثلاثية الأبعاد فضلًا عن قدرتها على تحقيق الخيال التعليمى للطلاب وتقديم المعلومات بصورة جذرية ومثيرة وتنمية التفكير والتخيل البصرى وذلك من خلال الاستغراق والتفاعل داخل البيئات الافتراضية.(14 :190)

ويشير **عاطف السيد (2013م)** إلي أن تكنولوجيا التعليم تعتبر أحد أهم التطبيقات الحديثة المستخدمة لتطوير التعليم في مجالاته ومراحله المختلفة وتهدف تكنولوجيا التعليم إلي إعداد المعلم الكفء وتدريبه على استخدام الأجهزة والآلات الحديثة استخداماً صحيحاً ، كما تتيح للمتعلم أفضل أدوات ووسائل الحصول على المعرفة ، فتكنولوجيا التعليم تعتمد على التفكير وتسير في مراحل منظمة يعيشها كل متعلم أثناء سعيه إلي الحصول على المعرفة واكتساب خبرات جديدة ترفع من شأنه وتنمي ذاته . (6 : 24،25)

ويشير **مجدي عزيز (2014م)** نقلا عن المجلس القومي لتكنولوجيا التعليم على أهمية تدعيم التدريس بمستحدثات تكنولوجيا التعليم مثل " التعلم باستخدام الكمبيوتر واستخدام التليفزيون التعليمي والفيديو التفاعلي InteractiveVideo والوسائط المتعددة الفعالة Interactive Multimedia والشبكة العالمية للمعلومات Internet " إذ أن استخدامها يسهم في تحقيق تفاعل المتعلم مع المادة التعليمية ، كما يتيح التعلم الفردي بما يناسب خصائص المتعلمين ، بالإضافة إلى أنها توفر بيئة تعلم متنوعة البدائل ، وأيضا يمكن لهذه المستحدثات أن تتكامل لتكون نظاما تعليميا فعالا . (9 : 529)

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

يتفق كلاً من **كمال زيتون (2005م) ، سامية فرغلي ونادية عبد القادر (2012م)** أن التعلم الفردي يتميز بعدة خصائص أهمها (الضبط والتحكم في مستوى إتقان التعلم – التوجيه الفردي للتلميذ – التقويم الفردي للتلميذ –تحمل اللاعب مسئولية اتخاذ قراره) . (8 : 172) (5 : 287، 288)

يشير " Sherman, William R. Craig Shermand " **"شيرمخان ويليم كارياج" (2002م)** إلى أنه باستخدام الواقع الافتراضي أصبح للإنسان القدرة على تجربة أمور كانت بعيدة المنال، أو ذات تكاليف باهظة، فقد أصبح بإمكان رواد الفضاء التدريب على رحلاتهم الفضائية ضمن ظروف أقرب ما تكون للحقيقة عن طريق استخدام النظام، ويمكنهم أيضاً من وضع سيناريوهات متعددة لما قد يواجههم في تلك الرحلات، هذا بالإضافة على التطبيقات المتعددة لعلم الحقيقة الافتراضية في شتى المجالات ، ونذكر منها (التدريب– التعليم والتعلم عن بُعد– – الأمور العسكرية– الهندسة والانشاء– التخطيط الحضري والإقليمي والتصميم الحضري– التصميم المعماري– الطب– التجارة والمبيعات والتسويق– الإظهار العلمي للمعلومات– الترفيه.(15 : 608)

وللمحاكاة دور إيجابي في تنمية الخيال والإبتكار وتنمية المفاهيم العلمية الأساسية وعمليات التعلم ، وكذلك تنمية الإتجاهات الإيجابية نحو المادة المتعلمة وخاصة أن مثل هذا النظام يضفي من الواقعية علي المعلومات المقترحة ، بالإضافة إلي عوامل الإبصار وجذب الحواس المختلفة.(1: 119)

وتعتبر مسابقة الوثب الطويل من أقدم المسابقات في ألعاب القوى ، وهي عبارة عن حركة وحيدة لها هدف واحد وغرض واحد ونهاية واضحة إلا أنها تحتوى في جزء منها على الحركة المتكررة متمثلة في مرحلة الاقتراب ، بينما تتمثل الحركة الوحيدة في عملية الوثب الفعلية ، حيث أن للوثب بداية ونهاية واضحتان ، وعلى ذلك فإن مسابقة الوثب الطويل تنقسم إلى المرحلة التمهيدية أو التحضيرية وهى عبارة عن الاقتراب ، والمرحلة الأساسية تشتمل على الارتقاء والطيران وهى الجزء الرئيسي الذى يؤدى فيه هدف الحركة ، والمرحلة النهائية ويتم فيها الهبوط . (12 : 19) (7 : 14)

وتتجلى مشكلة البحث في أن مسابقة الوثب الطويل من الرياضات التي تتطلب قدراً كبيراً من التحاكي والتعايش مع خطواتها الفنية قبل أدائها –هذا من جانب – ومن جانب أخر رغم أن هذه المهارة مقررة على تلاميذ المرحلة الإعدادية، إلا أن نسبة كبيرة من التلاميذ لا يجيدون أداء الخطوات الفنية لهذه المهارة ولا يوجد في قطاع المدارس أحداً من التلاميذ قام بتحقيق رقم ينافس به الأبطال في هذه المسابقة، وقد أعز الباحثون هذا الضعف في مستوى مهارة الوثب الطويل لتلاميذ المرحلة الإعدادية، إلى استمرار المعلمين والمعلمات في تنفيذها باستخدام الأساليب التقليدية وعدم النظر إلى التطور الكبير الذي حدث في تكنولوجيا التعليم لتحفيذ التلاميذ على التفوق الرياضي.

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

ومن خلال عمل الباحثون فى مجال التدريس وجدت أن معظم المعلمين يقومون بتعليم الخطوات الأساسية لمهارة الوثب الطويل بأسلوب الأوامر الذى يعتمد على شرح المعلم وتقديمه نموذج للمهارة وتصحيح بعض الأخطاء الشائعة الأمر الذي لا يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين وكذلك عدم قدرة أسلوب الأوامر على جذب اهتمام المتعلمين للاشتراك بفاعلية داخل الوحدة التعليمية مما يؤدي لقصور في تقديم ذلك الأسلوب للمعلومات الخاصة بمهارة الوثب الطويل والتقدم الغير ملحوظ في النواحي البدنية والمهارية التي من شأنها أن تحدث تغيراً في مستوي المتعلمين .

لذلك رأى الباحثون إخضاع أدوات تكنولوجيا الواقع الافتراضي لمحاولة فرض بعض الخصوصية على المتعلمين لتخيل الخطوات الأساسية لمهارة الوثب الطويل فى عالم افتراضي مختلف عن الواقع الملموس حتى يثير هذا دوافع المتعلمين فى إقبالهم وإصرارهم على محاكاة هذا الواقع وإثبات تعلمهم. نظراً لأن هذا الأسلوب أو الطريقة فى التعلم يمكن أن يكون لها أثرا أكثر فاعلية للعملية التعليمية ويعمل على زيادة الفهم والإدراك والتذكر والتصور للأداء واستخدام التغذية المرتدة.

هدف البحث :.

يهدف البحث إلى تصميم برنامج باستخدام تمرينات المحاكاة والتعرف من خلاله على تعلم مهارة الوثب الطويل لتلميذات المرحلة الاعدادية.

فروض البحث :

1- توجد فروق دالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى فى تعلم مهارة الوثب الطويل لصالح القياس البعدى فى المجموعة الضابطة .

2- توجد فروق دالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى فى تعلم مهارة الوثب الطويل لصالح القياس البعدى فى المجموعة التجريبية .

3- توجد فروق دالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين (التجريبية والضابطة) فى تعلم مهارة الوثب الطويل لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية .

مصطلحات البحث:

- الواقع الافتراضي :

هو عروض بانورامية ترتبط بها الحواس الثلاث (الرؤية – السمع – اللمس) وذلك باستخدام اليدين فى التفاعل مع الكمبيوتر خلال عرض المعلومات (الصور ، الرسوم ثلاثية البعاد ، الصوت) والحركة لتشكل واقعاً افتراضياً يشبه الواقع الحقيقي.(2 :105)

تمرينات المحاكاة:

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

أحد أهم المستحدثات التكنولوجية التي أثرت في التعليم ما يسمى بتكنولوجيا المحاكاة باستخدام الكمبيوتر وتكنولوجيا الواقع الافتراضي والذكاء الاصطناعي والنظم الخبيرة، لذا كان من الضروري الاستفادة من هذه التكنولوجيا الحديثة في تطوير التعليم وخدمة كل من المعلم والمتعلم.(4: 20)

الدراسات المرجعية:

دراسة: أحمد شوقي محمد بدراسة عام (2015م) (2) بعنوان " " تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي تعلم بعض المهارات الاساسية في رياضة كرة القدم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية"، أستهدفت التعرف تاثير "استخدام الواقع الافتراضى علي تعلم بعض المهارات الاساسية في كرة القدم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية " المنهج التجريبى باستخدام التصميم التجريبى لمجموعة تجريبية واحدة، وتم تطبيق الدراسة على عينة قوامها (40) تلميذ. وكان من أهم النتائج: ان استخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى ادى الى تحسين المستوي المهاري والمعرفي لدي عينة البحث.

دراسة: مروة حسين (2012م) (11) بعنوان " فاعلية برنامج مقترح قام على الواقع الافتراضى لتنمية المفاهيم الإساسية فى أمن المعلومات والشبكات " أستهدفت بناء برنامج مقترح قائم على الواقع الإفتراضى لتنمية المفاهيم الأساسية فى امن المعلومات واشبكات، استخدم الباحثون المنهج التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والإخرى ضباطة، وتم تطبيق الدراسة على 60 طالبة وكان من أهم النتائج: فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الواقع الإفتراضى فى تحسين التحصيل المعرفى للمفاهيم الإساسية لأمن المعلومات والشبكات .

دراسة: محمد السيد محمود (2008م)(10) بعنوان " أثر استخدام الحاسب الآلى في تعليم مهارات سباحة الإنقاذ"، استهدفت التعرف على أثر استخدام الحاسب الآلى في تعليم مهارات سباحة الإنقاذ، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي واشتملت العينة على (40) دارس من المشتركين فى دورات الإنقاذ من خريجى كليات التربية التربية، وكان ن أهم النتائج: تفوق مجموعة الحاسب الآلى على أسلوب التعلم بالأوامر (الطريقة التقليدية) فى نسب تحسن القياس البعدى عن القبلى فى مستوى أداء مهاراتسباحة الإنقاذ والتحصيل المعرفى للدارسين.

إجـــراءات البحث:

أولاً: منـهج البحـث :

استخدم الباحثون المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين احدهما تجريبية والاخري ضابطة باستخدام القياسات القبلية والبعدية نظراً لمناسبته لطبيعة وإجراءات هذا البحث.

ثانياً: عينة البحث .

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

لقد تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من تلميذات الصف الثاني الإعدادي بمدرسة عبد اللطيف حسانين الاعدادية وهي أيضا ضمن المقرر الدراسي في المرحلة الإعدادية وفقا للمنهاج الدراسي المطور ولقد تعمد الباحثون اختيار فصل 1/2 وذلك لتناسب القوام البدني واشتراك بعض التلميذات في الفرق الرياضية وممارستهن لبعض المسابقات الرياضية في ألعاب القوى والجدول التالي رقم (2) يوضح التوزيع العددي لمجتمع وعينة البحث من تلاميذ المرحلة الإعدادية.

جدول (1)

التوزيع العددي لمجتمع وعينة البحث من تلميذات المرحلة الإعدادية الصف الثاني الإعدادي

م	المجتمع الأصلي	العينة الأساسية	العينة التجريبية	العينة الضابطة	العينة الاستطلاعية
1	166	30	15	15	10

وقد قام الباحثون بإيجاد التجانس لعينة البحث في بعض المتغيرات التي يمكن أن تؤثر على إجراءات تطبيق تجربة البحث والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (2)

التجانس بين أفراد عينة البحث في متغيرات النمو والذكاء

ن=40

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
النمو	السن	الشهر	157.5	158	2.37	0.608-
	الطول الكلي(الارتفاع)	السنتيمتر	144.3	144	3.58	1.16
	وزن الجسم	كيلو جرام	39.8	40.00	3.13	0.313
الذكاء		درجة	56.00	56.50	2.284	0.657-

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

يضح من الجدول رقم(2) أن قيمة معامل الالتواء للقياسات الخاصة في متغيرات النمو والذكاء تراوحت مابين(1.16) كأكبر قيمه , (0.657-) كأقل قيمه أي ينحصر بين ±3مايدل علي أن عينة البحث متجانسة وتمثل المجتمع الأصلي للبحث تمثيلا حقيقيا وصادقا .

جدول رقم (3)

تكافؤ عينة البحث فى المتغيرات البدنية ومستوى الأداء المهاري للوثب الطويل

(ن1=ن2=15)

المتغيرات		المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة ت المحسوبة
		م	ع	م	ع	
متغيرات البدنية	السرعة	4.10	0.146	4.50	0.14	0.75
	القوة المميزة بالسرعة	160.5	2.92	158.5	2.94	0.85
	المرونة	21.1	2.96	21.5	2.36	0.96
	قوة عضلات الرجلين	50.0	2.44	51.5	2.29	0.87
	الرشاقة	10.5	0.143	10.8	0.11	0.88
مستوي الأداء المهاري	الاقتراب	3.15	0.351	2.95	0.31	0.97
	الارتقاء	2.50	0.347	2.60	0.31	0.86
	الطيران	2.55	0.344	2.50	0.34	0.756
	الهبوط	2.60	0.351	2.40	0.32	0.96
	المجموع الكلي لمستوي الأداء	10.80	1.39	.10	1.28	0.99

قيمة ت الجدولية عند مستوي معنوية0.05=2.05

يتضح من الجدول رقم(3) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين كل من درجات مجموعتي البحث التجريبية و الضابطة في متغيرات (القدرات البدنية- مستوي الأداء المهاري للوثب الطويل) حيث أن قيمة ت الجدولية قد فاقت قيمة ت المحسوبة عند مستوي معنوية 0.05وهذا يدل علي تكافؤ مجموعتي البحث.

ثالثاً: وسائل وأدوات جمع البيانات:

استعان الباحثون ببعض الوسائل والأدوات والأجهزة لاستخدامها في تطبيق البحث الحالي وقد اشتملت هذه الوسائل والأدوات على الآتي:

1- العمر الزمني: تم قياس العمر الزمني من خلال كشوف التلميذات داخل المدرسة(شهر).

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

2- الطول: تم حساب الطول الكلي لجسم التلاميذ عن طريق الرستاميتر(سم).

3- الوزن: تم حساب الوزن عن طريق الميزان الطبي المعاير (كجم).

-الاختبارات البدنية.

-اختبار الذكاء المصور.

تم تحديد مستوى أداء التلميذات فى المراحل الفنية لسباق الوثب الطويل عن طريق لجنة مكونة من ثلاثة مدربين مرفق( ) من مدربي سباق الوثب الطويل والمسجلين بالاتحاد المصري لألعاب القوى ويقومون بتدريب فرق ذات مستوى عالي ومحققين أرقام جيدة فى هذا السباق. وتم تسجيل الأرقام في استمارة معدة لذلك. وقد تم تحديد مستوى الأداء عن طريق إعطاء كل مدرب درجة من عشرة يتم حزف أعلى درجة وأقل درجة وأخذ متوسط الدرجات. ليصبح هذا الرقم هو رقم التلميذة فى مستوى أدائها فى سباق الوثب الطويل.

رابعاً: الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحثون بإجراء الدراسة الاستطلاعية وذلك فى الفترة من الأحد 2022/2/27م حتى الاثنين 2022/2/28م على عينة قوامها (10) تلميذات تم اختيارهن بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية بهدف :

- التأكد من صلاحية الأدوات المستخدمة فى البحث.
- إيجاد المعاملات العلمية للاختبارات المقترحة.

1- المعاملات العلمية للاختبارات:

- حساب ثبات وصدق الاختبارات قيد البحث:

قام الباحثون بحساب ثبات الاختبارات قيد البحث مستخدمة في ذلك طريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه علي مجموعة من نفس مجتمع البحث وخارج عينة البحث الأساسية وبلغت (10) تلميذات بفارق زمني مدته ثلاثة أيام بين التطبيقين مع توافر نفس ظروف القياس من حيث التوقيت ونفس الترتيب الذي طبق علية التطبيق الأول ثم استخدمت الباحثونحساب معامل الارتباط البسيط لبيرسون لإيجاد الارتباط بين نتائج القياسين الأول والثاني لبيان ثبات الاختبارات قيد البحث ثم قامت الباحثون بحساب معامل الصدق الذاتي للاختبارات والقياسات قيد البحث عن طريق إيجاد الجزر التربيعي لمعامل الثبات والجدول التالي رقم (4) يوضح معاملي (الثبات والصدق).

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

جدول(4)

نتائج حساب معاملات (الثبات والصدق) للاختبارات والقياسات قيد البحث

م	اسم الاختبار	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة (ر)	معامل الصدق
		س	±ع	س	±ع		
1	30م بدء طائر	4.47	0.14	4.55	0.1	0.797	0.892
2	الوثب العريض من الثبات	130	2.79	113.5	2.78	0.856	0.925
3	فتحة الرجل	27.3	2.11	25.5	1.89	0.896	0.946
4	قوة عضلات الرجلين	45.5	2.54	48.6	2.8	0.855	0.924
5	الجري المكوكي	11.50	0.326	10.60	0.325	0.950	0.975

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية 0.05=0.622

يتضح من جدول (4) وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين التطبيق الأول والتطبيق الثانى للاختبارات البدنية مما يدل على ثبات الاختبارات (قيد البحث).

البرنامج التعليمى باستخدام تمرينات محاكاة الواقع الافتراضي : **مرفق (9)**

قام الباحثون بتصميم البرنامج التعليمى المقترح الخاص بمسابقة الوثب الطويل لتلميذات المرحلة الإعدادية باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي وذلك من خلال الاطلاع على المراجع العلمية والدراسات والبحوث السابقة (3)،(7)،(27) (11) ، (44) والتى تناولت تعلم مهارة الوثب الطويل. وقد قام الباحثون بمراعاة الأسس التالية:

- ملائمة محتوى البرنامج لمستوى وقدرات أفراد عينة البحث.
- توفير الامكانات والأدوات المستخدمة فى البرنامج.
- مرونة البرنامج وقبوله للتطبيق العملى.
- تدرج الخطوات التعليمية من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب
- مراعاة التكرارات المناسبة لتعلم المهارة.
- مراعاة فترات الراحة البينية للوصول بأفراد العينة إلى الحالة الطبيعية.
- مراعاة تقديم تعليمات وإرشادات توضح فيها النواحى الفنية الصحيحة لكل خطوة لتلاشى الأخطاء وتصحيحها.
- مراعاة عرض نموذج لكل خطوة بالبرنامج عن طريق الصور لتقديم تغذية مرتدة للمتعلم.
- تدريس نفس الجزء الخاص بالإحماء للمجموعتين.
- تدريس الجزء التعليمى للمجموعة التجريبية باستخدام تقنية الواقع الافتراضي.

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

- تدريس نفس الجزء الختامى للمجموعتين.
- اختيار التمرينات والتى تتشابه من حيث التركيب فى وضع الجسم ومدى الحركة وسرعة الأداء الحركى بما يكسب المتعلم الشكل الأمثل للأداء.
- المستوى المهارى لعينة البحث الأساسية.
- وسوف يتم مراعاة الآتى عند التطبيق:
  - توحيد زمن الوحدة التعليمية بالنسبة للمجموعتين ومدة البرنامج.
  - توحيد زمن التعليم بالنسبة للمجموعتين.

خامساً: الدراسة الأساسية :

1- القياس القبلى :

تم تنفيذ القياس القبلى على مجموعتى البحث (التجريبية – الضابطة) داخل فناء مدرسة عبد اللطيف حسانين فى الفترة من الأحد 2022/3/6م حتى الاثنين 2022/3/7م، وقد تمت جميع القياسات القبلية لجميع أفراد العينة فى الاستمارات الخاصة لهذا الغرض.

2- تطبيق تجربة البحث:

قام الباحثون بتطبيق تجربة البحث الأساسية وذلك بعد التأكد من تكافؤ مجموعتي البحث في المتغيرات (قيد البحث) وذلك داخل فناء مدرسة عبد اللطيف حسانين في الفترة من الثلاثاء 2022/3/8م إلى الثلاثاء 2022/5/2م وذلك باستخدام نظارات محاكاة الواقع الافتراضي حيث قامت التلميذات بمشاهدة الأداء المثالي لمتسابقة تؤدي الخطوات الفنية لسباق الوثب الطويل من خلال تحميل الفيديو على التليفون المحمول وتم توصيله بالنظارة لتسهل على التلميذات مشاهدة الأداء ومعايشته بصورة المحاكاة للواقع الافتراضي.

3- القياسات البعدية:

بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج على المجموعة التجريبية تم القياس البعدى لكل من المجموعتين معا وذلك يوم الأربعاء 2022/5/3م وتم استخدام اختبارات تقييم مستوى الأداء المهارى للخطوات الفنية لسباق الوثب الطويل وتم تفريغ البيانات فى جداول معدة لذلك تمهيدا لمعالجتها إحصائيا.

سادساً المعالجات الإحصائية :

فى ضوء طبيعة وهدف وعينة البحث سوف يستخدم الباحثون لمعالجات البيانات البرنامج الإحصائي SPSS لمعالجة البيانات المستخرجة إحصائياً وذلك باستخدام المعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسط الحسابى.
- الانحراف المعيارى.
- الوسيط.

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

- معامل الالتواء.
- اختبار "ت".

عرض النتائج ومناقشتها :

أولاً: عرض النتائج:

1 - عرض النتائج الخاصة بالهدف الأول

جدول(5)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين متوسطي القياسين القبلي والبعد للمجموعة الضابطة في مستوي الاداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث **ن = 15**

م	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)
			م	ع	م	ع	
1	الاقتراب	درجة	2.95	0.313	3.65	0.268	*6.45
2	الارتقاء	درجة	2.60	0.31	3.26	0.268	*7.45
3	الطيران	درجة	2.50	0.34	3.50	0.286	*7.60
4	الهبوط	درجة	2.40	0.322	2.95	0.267	*6.70
5	المجموع الكلي لمستوي الأداء	درجة	10.45	0.512	13.36	0.424	*4.68

معنوية عند مستوي0.05= 2.14

يتضح من الجدول (5) وجود فروق دالة احصائيا عند مستوي 0.05بين متوسطي القياسين القبلي والبعد للمجموعة الضابطة في مستوي الاداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث ولصالح القياس ألبعدي

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

عرض النتائج الخاصة بالفرض الثاني:

جدول(6)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين متوسطي القياسين القبلي والبعد للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث

ن = 15

م	المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة ت
			م	ع	م	ع	
1	الاقتراب	درجة	3.15	0.351	4.02	0.406	*8.45
2	الارتقاء	درجة	2.50	0.347	3.13	0.392	*9.22
3	الطيران	درجة	2.55	0.344	3.59	0.331	*8.65
4	الهبوط	درجة	2.60	0.351	3.69	0.376	*8.45
5	المجموع الكلي لمستوي الأداء	درجة	10.80	0.695	14.43	0.75	*4.50

معنوية عند مستوي0.05= 2.14

يتضح من الجدول(6) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوي 0.05بين متوسطي القياسين القبلي والبعد للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث ولصالح القياس ألبعدي.

- عرض النتائج الخاصة بالهدف الثالث:

جدول (7)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوي الأداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث

ن1=ن2=15

م	المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة ت
		م	ع	م	ع	
1	الاقتراب	3.65	0.268	4.02	0.406	*6.45
2	الارتقاء	3.26	0.268	3.13	0.392	*5.89
3	الطيران	3.50	0.286	3.59	0.331	*6.42
4	الهبوط	2.95	0.267	3.69	0.376	*5.58
5	المجموع الكلي لمستوي الأداء	13.36	0.424	14.43	0.75	*5.14

معنوية عند مستوي0.05= 2.14

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

يتضح من الجدول (7) وجود فروق دالة احصائيا عند مستوي 0.05بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوي الاداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث ولصالح القياس ألبعدي للمجموعة التجريبية.

ثانياً: مناقشة النتائـــج:

1- مناقشة نتائج الفرض الأول:

يتضح من الجدول (5) والخاص بدلالة الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري للوثب الطويل يتضح وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعد للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في مستوي الأداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث حيث كانت قيمة ت المحسوبة (7.59) عند مستوي دلالة (0.05).

ويعزي الباحثون هذه الفروق الذي حققته الطريقة التقليدية الشرح وأداء النموذج التي اتبعته المجموعة الضابطة في تعلم المراحل الفنية للوثب الطويل يكمن في جدوى هذه الطريقة التي لا يمكن إغفالها حيث تعتمد علي الشرح وأداء النموذج الجيد للمهارة المتعلمة كما ترجع هذه الفروق في أداء المجموعة الضابطة إلي تعود التلاميذ علي هذه الطريقة المتبعة في التعليم من خلال مراحل التعليم المختلفة وأن هذه الطريقة تعتمد اعتمادا كليا علي المعلم بحيث يقوم بعرض المحتوي التعليمي للمادة الدراسية وما تتضمنه من نظريات ومعلومات وأفكار للمتعلمين ويركز فيها المعلم علي توصيل المحتوي التعليمي للمادة الدراسية.

كما يرى الباحثون أن الفروق التي حدثت بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوى الأداء المهاري للوثب الطويل تعزى إلى انتظام أفراد المجموعة الضابطة لفترة طويلة هي فترة تطبيق البرنامج المطبق على المجموعة التجريبية وإعطائهم تدريبات الإحماء والإعداد البدني والختام بصورة منتظمة وإعطائهم النماذج الصحيح لأداء مهارة الوثب الطويل والشرح عليه من خلال معلم الفصل والذي أثرت هذه الطريقة وهذا الأسلوب في تعلمهم المراحل الفنية لسباق الوثب الطويل.

من العرض السابق يكون قد تحقق صحة الفرض الأول للبحث والذي نص على : " **توجد فروق دالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى فى تعلم مهارة الوثب الطويل لصالح القياس البعدى فى المجموعة الضابطة**".

2- مناقشة نتائج الفرض الثاني:

ويتضح من الجدول (6) والخاص بدلالة الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مستوى الأداء المهاري للوثب الطويل، يتضح وجود فروق دالة احصائيا بين القياسين القبلي والبعد للمجموعة

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

التجريبية لصالح القياس ألبعدي في مستوي الأداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث حيث كانت قيمة ت المحسوبة (13.43)

ويرجع الباحثون تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة إلى أن المتغير التجريبى الذى يتمثل فى طريقة تعلم المراحل الفنية للوثب الطويل وهي استخدام تمرينات المحاكاة في بيئة التعلم الافتراضي داخل وحدات البرنامج المقترح قد أثر تأثيراً إيجابياً فى تحسن مستوى الأداء للتلاميذ عينة البحث.

كما يرجع الباحثون تلك الفروق بين التلميذات إلى أن بيئة التعلم الافتراضي أتاحت للتلميذات استخدام أدوات الواقع الافتراضي متمثلة فى النظارات فى التعلم على السباق قيد البحث لتحسينها من خلال ملاحظة الأداء الأمثل بالمعيار المحدد وتحسين الأداء.

ويعزي الباحثون أيضاً هذه النتائج إلى ما تفرضه طريقة عرض المهارات الحركية ومشاهدتها عن طريق محكاة الواقع الافتراضي التى تتيح للمتعلم أن يحاكي هذا الواقع والتعمق فى أداء المهارة عن طريق مشاهدتها وكأنه بداخلها يعرف أدق تفصيلها والأوضاع الصحيحة لحركات القدمين والذراعين وطريقة الارتقاء والطيران والهبوط الصحيحة.

وتتفق نتائج هذه الدراسة أيضاً مع نتائج دراسة **أحمد شوقي محمد (2015م)** ( ) والتي استهدفت التعرف تأثير "استخدام الواقع الافتراضى علي تعلم بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية " والتي توصلت نتائجها إلى أن استخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى ادى الى تحسين المستوي المهاري والمعرفي لدي عينة البحث.

وهذه النتائج تحقق صحة الفرض الثاني للبحث والذي نص على : **"توجد فروق دالة إحصائية بين القياسين القبلى والبعدى فى تعلم مهارة الوثب الطويل لصالح القياس البعدى فى المجموعة التجريبية ".**

3- مناقشة نتائج الفرض الثالث:

يتضح من نتائج جدول (7) والخاص بدلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوي الأداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث، يتضح وجود فروق دالة احصائيا عند مستوي 0.05بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعة الضابطة والتجريبية في مستوي الاداء المهاري لمهارة الوثب الطويل قيد البحث ولصالح القياس ألبعدي للمجموعة التجريبية.

ويعزي الباحثون الفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي إلى تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي متمثلة في أحدث ما توصلت إليه تكنولوجيا الواقع الافتراضي في النظارات التي تنقل مستخدميها من الواقع الفعلي إلى الواقع الافتراضي الذي يتيح للمتعلم التخيل والإبحار بفكره وخياله لمشاهدة واقعه بصورة أكثر إيجابية وتشويق تحفزه نحو التعلم مما ساهم في تحسن الأداء المهاري لسباق الوثب الطويل .

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

كما يؤكد الكثير من العلماء أن استخدام الواقع الافتراضى يعمل على تسهيل عملية التعليم والتعلم للمهارات الحركية وذلك من خلال تحليل المهارة وعرضها بصورة سهلة وجذابة مما يساعد على سرعة استيعابها و بالتالي أدائها بصورة أفضل.

كما يعزو الباحثون ذلك التقدم فى مستوى الأداء المهارى للمجموعة التجريبية إلى أن البرنامج التعليمى للواقع الافتراضى قدم أسلوبا تربويا جيدا يسمح بالتعامل مع المتعلمين, حيث يتقدم كل متعلم حسب سرعته الذاتية فى كل خطوة تعليمية أى تعامل طبقا لمعدل أدائه بمعنى أن التلميذة تستطيع أن تتحكم فى سرعة تتابع ورود المادة العلمية , ومن ثم مراعاة الفروق الفردية بين التلميذات , بينما الطريقة التقليدية التى تعرض لها التلميذة وللمجموعة الضابطة ,لا تراعى الفروق الفردية بين التلميذات لأنها من الصعب تنويع التدريس , حيث هناك بعض المتعلمين يتعلمون بطريقة جيدة عن طريق السمع والبعض عن طريق البصر وبعضهم يعتمد على النشاط الحركى والبعض الآخر يعتمد على التفاعل بينه وبين زملائة أو بينه وبين المعلم .

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة **مروة حسين (2012م) ( )** والتي استهدفت بناء برنامج مقترح قائم على الواقع الإفتراضى لتنيمة المفاهيم الأساسية فى امن المعلومات واشبكات وجاءت نتائجها تؤكد فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الواقع الإفتراضى فى تحسين التحصيل المعرفى للمفاهيم الإساسية لأمن المعلومات والشبكات .

وفي ضوء ما سبق يرى الباحثون أن تعلم أفراد المجموعة التجريبية الخطوات الفنية لسباق الوثب الطويل باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي من خلال مجموعة النظارات التي تم إعدادها لاستخدامها داخل البرنامج التعليمي المقترح قد أثر إيجابياً علي مستوي تعلم الأداء المهاري للوثب الطويل.

وهذه النتائج تحقق صحة الفرض الثاني للبحث والذي نص على : " **توجد فروق دالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين (التجريبية والضابطة) فى تعلم مهارة الوثب الطويل لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية**": .

الاستنتاجات والتوصيات :

أولاً: الاستنتاجات:

فى ضوء أهداف البحث وفروضه وفى حدود العينة ، والأدوات المستخدمة فى جمع البيانات، وعرض ومناقشة النتائج تمكن الباحثون من التوصل إلى الاستنتاجات التالية:

1- أثرت تمرينات محاكاة الواقع الافتراضي تأثيراً إيجابياً دال إحصائياً فى تعلم سباق الوثب الطويل للتلميذات (قيد البحث) لصالح القياسات البعدية.

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

2- وجود فروق دالة إحصائية بين القياسات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية في تعلم سباق الوثب الطويل للتلاميذ (قيد البحث) لصالح القياسات البعدية.

3- ساعدت تمرينات محاكاة الواقع الافتراضي فى توفير وقت وجهد المتعلمين فى تعلم سباق الوثب الطويل للتلميذات (عينة البحث).

4- ساعدت تمرينات محاكاة الواقع الافتراضي فى مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

5- أن الأسلوب التقليدي لة تأثير ايجابي علي مستوي الأداء المهاري لسباق الوثب الطويل لأفراد المجموعة الضابطة ولكن بدرجة أقل من المجموعة الضابطة.

ثانياً: التوصيـــات :

فى ضوء نتائج استنتاجات البحث يوصي الباحثون بما يلى:

1- استخدام تمرينات محاكاة الواقع الافتراضي باستخدام النظرات المستخدمة لرؤية الواقع الافتراضي عند تعلم المراحل الفنية لسباق الوثب الطويل للتلميذات (عينة البحث).

2- الاستفادة من خبرات المتخصصين فى صناعة التكنولوجيا الحديثة في توجيه بعض المستحدثات الأكثر تطوراً في تبسيط الواقع لرؤيته بصورة تحاكي الخيال للاستفادة من هذه التكنولوجيا في التعليم والتعلم.

3- إقامة دورات تدريبية لمعلمى التربية البدنية يتعرف من خلالها على كيفية التعامل مع الوسائط التعليمية وكيفية استخدامها فى تعلم المهارات الحركية.

4- إجراء دراسات مماثلة على سباقات أخرى ومراحل سنية متنوعة للوصول إلى تحقيق أعلى مستوى ممكن فى إتقان الأنشطة الرياضية المختلفة.

5- توفير عدد كاف من نظارات الواقع الافتراضي بالمدارس لتدعيم التلاميذ بها عند تعلمهم مهارات الأنشطة الرياضية المختلفة..

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

المراجـــع

أولاً: المراجع العربية:

1- أحمد شاهين (2011م) : **طرق تدريس تكنولوجيا التعليم** .- ط1.- القاهرة. دار الكتاب الحديث.

2- أحمد شوقي محمد (2015): **تأثير إستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي تعلم بعض المهارات الاساسية في رياضة كرة القدم لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية** ,بحث منشور , المجلة العلمية , المجلد (35) , العدد (2) , كلية التربية جامعة أسيوط .

3- احمد كامل الحصرى (2002 م) : **انماط الواقع الإفتراضى وخصائصة واراء الطلاب المعلمين فى بعض البرامجة المتاحة عبرالانترنت** , مجلة تكنولوجيا التعليم , المجلد (12),العدد (1) الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم , القاهرة

4- خالد محمود حسين نوفل(2007م) : **واقع انتاج برمجيات الواقع الافتراضى التعليمية بالمؤسسات بمصر** كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

5- سامية فرغلي منصور ، نادية محمد عبد القادر (2012م): " **التدريس والتدريب الميداني في التربية الرياضية** " ، مكتبة دار الحكمة ، الإسكندرية.

6- عاطف السيد أحمد : " **تكنولوجيا التعليم والمعلومات واستخدام الكمبيوتر والفيديو في التعليم والتعلم** " ، مطبعة رمضان ، الإسكندرية ، 2013م .

7- عبد الرحمن عبد الحميد زاهر : " **فسيولوجيا مسابقات الوثب والقفز** " ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة ، 2000م .

8- كمال عبد الحميد زيتون (2005م) : " **التدريس نماذجه ومهاراته** " ، عالم الكتب ، القاهرة.

9- مجدي عزيز ابراهيم : " **استراتيجيات التعليم وأساليب التعلم** " ، مكتبة الأنجلو المصرية ، القاهرة ، 2014م .

10- محمد السيد محمود (2008م) : "**أثر استخدام الحاسب الآلى في تعليم مهارات سباحة الإنقاذ**"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة حلوان.

11- مروه سيد سعيد (2005م): **فاعلية استخدام أسلوبى الواجبات الحركية والتبادلى على مستوى الأداء المهارى للوثب الطويل لدى طالبات المرحلة الإعدادية** ، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق.

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

12- نبيلة عبد الرحمن : " **مسابقات الميدان والمضمار للإنسان (الوثب والرمي)** " ، الجزء الأول ، الفنية للطباعة ، الاسكندرية ، 1995م .

13- وفيقة مصطفى سالم : " **تطبيقات تكنولوجيا التعليم وتفعيل العملية التعليمية في التربية البدنية والرياضية** " ، الكتاب الثاني ، منشأة المعارف ، الإسكندرية ، 2007م .

14- عبدالناصر إبراهيم مأمون, نورهان, العزازي, ماجد محمد السعيد & ,شعيب, محمود ابراهيم. (2021). فاعلية استراتيجية (فكر – زاوج – شارك) في تعلم مهارة الوثب الطويل بدرس التربية الرياضية لتلميذات المرحلة الاعدادية .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*1*(1), 21-31. doi: 10.21608/osdj.2021.107185.1003

15- رميح, هند ثروت محمد سليمان, العزازي, ماجد محمد السعيد & ,شعيب, محمود ابراهيم. (2021). تاثير برنامج بالالعاب التمهيدية على تعلم بعض المهارات الحركية الاساسية لمرحلة رياض الاطفال .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*1*(1), 50-68. doi: 10.21608/osdj.2021.106831.1002

16- احمد, ايمان, العزازي, ماجد محمد السعيد & ,شعيب, محمود ابراهيم. (2021). تأثير استخدام بعض تطبيقات الهاتف النقال علي تعلم مهارة دفع الجلة لطلاب كلية التربية الرياضية جامعة قناة السويس .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*1*(1), 199-218. doi: 10.21608/osdj.2022.113601.1012

17- عبدالناصر محمد عبدالله, ريهام, العزازي, ماجد محمد السعيد & ,شعيب, محمود ابراهيم. (2021). تاثير بعض اساليب التدريس علي مستوي اداء الوثب الطويل لدى تلاميذ الحلقه الثانيه من التعليم الاساسي .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*1*(1), 200-237. doi: 10.21608/osdj.2022.112137.1011

18- سيد احمد حسن, اماني, العزازي, ماجد محمد السعيد & ,شعيب, محمود ابراهيم. (2021). تأثير برنامج تعليمي بإستخدام الاسلوب المتمايز علي تعلم مهارة الوثب الطويل .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*1*(1), 238-256. doi: 10.21608/osdj.2022.114078.1013

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

19- العزازي, ماجد محمد سعيد, شعيب, محمود & ,عيسي, نورهان عبد الحميد محمد احمد. (2023). فاعليه تطبيق مقترح بالهاتف النقال على تعلم بعض مهارات العاب القوى لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الاساسي .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*3*(1), 1-20. doi: 10.21608/osdj.2023.185478.1036

20- العزازي, ماجد, شعيب, محمود & ,بسيونى, أحمد خالد عبدالعزيز إبراهيم. (2022). تأثير استخدام دورة التعلم على مستوى تعلم بعض مهارات ألعاب القوى في درس التربية الرياضية .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*2*(1), 60-77. doi: 10.21608/osdj.2022.127541.1017

21- محمد, محمد محمد رفعت, العزازي, ماجد & ,عبدالعزيز, سارة عمر حسين. (2022). تأثير استخدام تقنية الانفوجرافيک على تعلم بعض المهارات الأساسية والتحصيل المعرفي في الكرة الطائرة لتلميذات المرحلة الإعدادية .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*2*(2), 24-54. doi: 10.21608/osdj.2022.147701.1019

22- العزازي, ماجد محمد السعيد, شعيب, محمود ابراهيم & ,محمد حسني, الاء. (2022). فاعلية التعليم المتمايز على تعلم بعض مهارات العاب القوي لتلميذات الحلقة الثانية في التعليم الاساسي .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*2*(3), 65-93. doi: 10.21608/osdj.2022.165037.1025

23- الحاروني, ايمان, العزازي, ماجد محمد السعيد & ,الدمنهوري, ايه مصطفى حسن مصطفى. (2022). تنمية بعض المهارات للطالبة المعلمة في درس التربية الرياضية باستخدام الخرائط الذهنية عبر الويب .*مجلة بحوث التربية البدنية وعلوم الرياضة* ,*2*(4), 91-110. doi: 10.21608/osdj.2022.169842.1029

24-

ثانياً: المراجع الأجنبية:

14- Ernest. Mike, Mear: Pairing in Reciprocal style of teaching in fluent on student skill knowledge, and socialization physical education, latewin 2008

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943

15- Sherman, W. Craigand Alan, B (2002).: Understanding virtual reality, Interface, Application and design, Edition: 1, Publisher; Morgan Kaufmann, .Publication, Pages: 608

ISSN (Print): 2805-2749

ISSN(ONLINE): 2805-2943