مجلة سيناء لعلوم الرياضة

تأثير برنامج تعليمي باستخدام بيئة الواقع الإفتراضى لتطوير مهارة التصويب برياضة كرة السلة لدى طالبات التخصص

أ.م.د/ إيمان محمد السعودى

أستاذ مساعد (كرة سلة)- قسم الألعاب الجماعية ورياضات المضرب، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا

الملخص

يهدف البحث إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمي بإستخدام بيئة الواقع الإفتراضى لتطوير مهارة التصويب برياضة كرة السلة لدى طالبات التخصص، واستخدمت الباحثه المنهج التجريبى بإسلوب التصميم التجريبى ذو القياس القبلى والبعدى لمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة، نظراً لملائمتة لطبيعة البحث، تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طالبات تخصص كرة السلة الفرقة الرابعة الفصل الدراسى الثانى للعام الجامعى (2018م – 2019م) بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا، وذلك لعدد (50) طالبة، وبلغت العينة الاستطلاعية عدد (10) طالبات، وبلغت العينة الأساسية عدد (40) طالبة، مقسمة بالتساوى إلى مجموعتين أحدهما مجموعة ضابطة عددها (20) طالبة، والأخرى مجموعة تجريبية عددها (20) طالبة، وكانت أهم النتائج أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسيين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في إختبار الأداء المهارى لمهارة التصويب برياضة كرة السلة لدى طالبات التخصص لصالح المجموعة التجريبية، فاعلية البرنامج التعليمي بإستخدام بيئة الواقع الإفتراضى لتطوير مهارة التصويب برياضة كرة السلة لدى طالبات التخصص.

المقدمة ومشكلة البحث

يتصف عالم اليوم بأنه عالم الثورة المعرفية والتقدم التكنولوجي، وهو مايزيد من كثرة التحديات والمشكلات التي يواجهها الفرد والمجتمع، بل أصبح التصدي والتعامل مع هذه التحديات والإستعداد لها هو ما يحدد مكانة كل أمة من سلم التطور الحضاري بين بقية الأمم وهذا ما يجعل العبء الأكبر يقع علي عاتق التربية في التصدي لهذه التطورات وإعداد الأبناء للحياة المستقبلية المنشودة، مما يفرض علينا نظام تعليمي يهدف لإعداد جيل يمتلك أدوات العصر، ويتآلف مع التقنيات التكنولوجية ويطوعها لخدمته.

أدى ذلك إلى ضرورة إستخدام أنماط تعليمية حديثة تخدم المنظومة التعليمية بطريقة مبتكرة تحررها من قيود الزمان والمكان وتعالج مشكلاتها الإقتصادية والتعليمية: (16 : 14)

ولتحسين فرص التعلم لهؤلاء الطلاب يمكن إستخدام التقنيات التكنولوجية التعليمية التي يمكن من خلالها تقديم الدروس المباشرة والمحاضرات علي الإنترنت ويتوفر فيها العناصر الأساسية التي يحتاجها المعلم والمتعلم وتعتمد علي إسلوب التعلم التفاعلي تقنية بيئة الواقع الإفتراضي . (15: 193)

وهي بيئة تعليم وتعلم تفاعلية تحتوي علي مجموعة من الانشطة تحاكي أنشطة الفصل الفيزيقي المعتاد يقوم بها معلم وطلاب يفصل بينهم حواجز مكانية، ولكنهم يعملون معاً في الوقت نفسه بغض النظر عن مكان تواجدهم. (6 : 17)

كما عرفها أيضاً **زهير ناجي خليف (2011م)** بأنها "وسيلة من الوسائل الرئيسية في تقديم الدروس المباشرة والمحاضرات علي الإنترنت بالإضافة إلي التدريب عن بعد يتوفر فيه العناصر الاساسية التي يحتاجها كل من المعلم والطالب، تعتمد على أسلوب التعليم التفاعلي". (3: 41)

ويذكر (**محمد توفيق صبري 2005**) إن (**بيل جتس 1998**) يقر أنه إذا تجاوزت المحاكاة الكمبيوترية حدودها ودخلت الخيال وأصبحت مكتملة الواقعية فهي عندئذ واقع افتراضي، ومع التحسن المستمر في دقة العناصر السمعية البصرية سيصبح بالإمكان محاكاة الواقع بكل وجوهه ومختلف عناصره بإحكام متزايد. (4 : 63)

وتعرف **إجرائياً** بأنها "بيئة تعليم وتعلم تفاعلية، تسمح بالتفاعل الحي بين المعلم والطلاب عبر الإنترنت، وتعمل بصورة متزامنة وغير متزامنة شبيهة بالفصول التقليدية يقوم بها معلم ومتعلم، لكن يفصل بينهم حواجز مكانية، ويعملون معاً في الوقت ذاته بغض النظر عن مكان تواجدهم بحيث تساعد علي تنمية المهاراة المستهدف تنميتها.

ويعد التصويب من أهم مهارات كرة السلة ويعتبر من أكثر المهارات جذباً للاعبين حتي ولو كان مبتدئاً فإن أول ما يدور في ذهنه هو تسجيل نقاط ومن هنا يجب أن يتعلم اللاعب كيف يصبح مصوباً جيداً وليس مؤدياً للمهاراة فقط.(9 : 106)

كما يتفق كل من **جلين ويلكس Glenn Wilkes (1998م) وبات هيتسوميت P.T Heayt summit (2000م) وهال ويذل Hall Wissel (1994م)** علي أن التصويب الدقيق عنصراً هاماً في إنجاح مهام الفريق للفوز بالمباريات حيث أن القدرة علي إستمرارية دقة التصويب هي الفارق بين فرق كرة السلة العادية وبين الفرق التي تبلغ القمة في نهاية الموسم لذلك يجب تنمية دقة التصويب والتدريب عليها. (10:87) (11:73) (12: 95)

برمجيات الواقع الافتراضي ثلاثية الأبعاد:

تعد برمجيات الواقع الافتراضي أحد أهم البرمجيات التعليمية ثلاثية الأبعاد والتي تؤدي إلي انغماس المتعلم في البيئة التعليمية، ولقد أشارت نتائج الأبحاث أن العوالم الافتراضية تنقسم إلى ثلاثة فئات كما يلي: (14 : 442)

1- **واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يخلق حالة من الانغماس الكامل:** وفيه يعيش المستخدم في الواقع الإفتراضي بشكل كبير، حتى أن المستخدم لا يشعر بوجود الحاسوب وان ما يعيشه هو عالم حقيقي، ويحتاج هذا النوع إلى معدات خاصة توضع على الرأس والعينين لتقريب الواقع الافتراضي.
2- **واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد محدود الوظيفة والمكان:** ويستخدم هذا النظام لمحاكاة الأنظمة التي يصعب التواجد

بقربها أو بداخلها غير أن المحاكاة تؤدي أدوار ومهام معقدة، وذلك مثل ما يحدث عند محاكاة المباني والسيارات.

3- **واقع إفتراضي ثلاثي الأبعاد بسيط:** ويتم التعامل مع هذا النوع عن طريق شاشة حاسوب كما يعتمد علي المكونات المبرمجة، ومثال علي ذلك الألعاب التعليمية.

خصائص الفصول الإفتراضية:

أشار **عبد الله أبو عليا (2013م)** إلي مجموعة من الخصائص التي تميز الفصول الإفتراضية، ومنها : (5 : 3)

1- توفير محتوي التعلم للمقررات الدراسية طوال اليوم علي مدار 24 ساعة وفي جميع أيام الأسبوع.
2- حصول الطالب علي المادة العلمية في أي وقت ومن أي مكان عن طريق إستخدام الحاسوب وشبكة الإنترنت.
3- تتيح التواصل المستمر بين المعلم والطلبة، من خلال البريد الإلكتروني والمحادثة والمنتديات بدون الإرتباط بمواعيد الدراسة.
4- تتيح الفصول الإفتراضية التنوع في طرق عرض المعلومات وتوضيحها، وذلك بالإستعانة بالصور والرسوم الثابتة والمتحركة والفيديو، مما يساعد الطلبة علي إستيعاب المفاهيم العلمية.
5- إحدي طرق تقييم الطلاب ومتابعتهم، وتتيح لهم التعرف علي مستوي تحصيلهم الدارسي ويسهل علي المعلم توجيههم وإرشادهم.
6- تنمية القدرات العقلية لدي الطلاب، وذلك من خلال تبادل الآراء والأفكار ووجهات النظر المختلفة للطلاب مع أقرانهم أو في مجموعات، وتحت إشراف المعلم.
7- تتيح تبادل إرسال ملفات الواجبات والأبحاث بين الطلاب والمعلمين.

مشكلة البحث:

أكدت كثير من الدراسات السابقة على أهمية إستخدام بيئة الواقع الإفتراضي فى مختلف المراحل التعليمية وتأثيرها على المتغيرات المختلفة، ومن هذه الدراسات:

دراسة **أحمد أنور السيد (2017)**(1) توصلت إلى إنه توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدى للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدى، توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح القياس البعدى، توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية، توجد نسبة تحسن بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية في المتغيرات المهارية قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية.

ودراسة **مصطفي مسعد ناصر (2017م)(8)** وكانت أهم استنتاجات الدراسة ، أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوي التحصيل المعرفي وشكل الأداء الفني للمهارات الاساسية لكرة اليد قيد البحث ، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين

متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبة في مستوي التحصيل المعرفي وشكل الأداء الفني للمهارات الاساسية لكرة اليد قيد البحث ، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مستوي التحصيل المعرفي وشكل الأداء الفني للمهارات الاساسية لكرة اليد قيد البحث لصالح المجموعة التجريبية.

ودراسة **محمود أبو الحجاج خضاري سيد (2017م) (7)** وقد أظهرت الدراسة النتائج الآتية ، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبة والضابطة في التطبيق البعدي لإختبار التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية ، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لإختبار التحصيل المعرفي لصالح التطبيق البعدي ، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبة والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنظيم الذاتي للتعلم لصالح المجموعة التجريبية ، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبة في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس مهارات التنظيم الذاتي للتعلم لصالح التطبيق البعدي.

دراسة **جميلة شريف محمد خالد (2008م) (2)** ، وقد أظهرت الدراسة النتائج الآتية ، لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (α =0.05) في التحصيل في مادة العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس في القياس البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة(α =0.05) في التحصيل في مادة العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس في الاحتفاظ بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.

دارسة **اوزجر كيليس Ozgur keles, (2015م)(18)** هدفت هذه الدراسة إلي الكشف عن أثر الفصول الإفتراضية التزامنية علي تحصيل الطلاب وآرائهم حول إستخدام الفصول الإفتراضية وتكونت عينة البحث من 63 طالب من طلاب الجامعة وأثبتت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التحصيل لصالح المجموعة التجريبية.

مما سبق يتضح لنا أهمية إستخدام بيئة الواقع الإفتراضى فى العملية التعليمية، فالتعليم يحتاج الى إستكشاف وسائل تواكب الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس بين القياسات القبلي، والبعدي، والاحتفاظ عند المجموعة الضابطة ، لاتوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (α =0.05)في التحصيل في مادة العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس بين القياسات القبلي، والبعدي، والاحتفاظ عند المجموعة التجريبية ، لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي الدلالة (α =0.05) في التحصيل في مادة العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس في القياس البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة(α =0.05) في التحصيل في مادة العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس في الاحتفاظ بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.

التغيرات المتسارعة وتضفى طابع الإثارة لجذب الطالبة نحو تنمية قدراتها ومهاراتها فى المقررات العملية بصفة عامة ومهارة التصويب فى كرة السلة بصفة خاصة.

ومن هنا إرتأت الباحثة ضرورة التعرف على تأثير برنامج تعليمي بإستخدام بيئة الواقع الإفتراضى لتطوير مهارة التصويب برياضة كرة السلة لدى طالبات التخصص.

هدف البحث:

يهدف البحث إلى معرفة تأثير برنامج تعليمي بإستخدام بيئة الواقع الإفتراضى لتطوير مهارة التصويب برياضة كرة السلة لدى طالبات التخصص.

فروض البحث:

1. يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لإختبار مهارة التصويب فى كرة السلة لصالح المجموعة التجريبية.
2. يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات طالبات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلي والبعدي لإختبار مهارة التصويب فى كرة السلة لصالح التطبيق البعدي.

مصطلحات البحث:

الواقع الافتراضي:

يعرف كل من **"براون"** ، **"هوبس"**، **"جوردن"** **(Brown, Hobbs & Gordon, 2008** الواقع الافتراضي بأنه " بيئة متكاملة تجمع وتدار بواسطة برنامج حاسوبي حيث يدخل المتعلم في البيئة التعليمية ويتفاعل معها" وتقوم تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مزج الواقع بالخيال، وإنشاء محيط مشابه للواقع الذي نعيشه ، ويتمثل ذلك في إظهار الأشياء الثابتة والمتحركة وكأنها في عالمها الحقيقي من حيث تجسيدها وحركتها والإحساس بها. (13: 14)

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي نظراً لملائمتة لطبيعة البحث.

مجتمع وعينة البحث:

استخدمت الباحثه المنهج التجريبى بإسلوب التصميم التجريبى ذو القياس القبلى والبعدى لمجموعتين أحدهما تجريبية والأخرى ضابطة، لملائمتة لطبيعة البحث.

مجتمع وعينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طالبات تخصص كرة السلة الفرقة الرابعة الفصل الدراسى الثانى للعام الجامعى (2018م- 2019م) بكلية التربية الرياضية جامعة طنطا، وذلك لعدد (50) طالبة، وبلغت العينة الاستطلاعية عدد (10) طالبات، وبلغت العينة الأساسية عدد (40) طالبة، مقسمة بالتساوى إلى مجموعتين أحدهما مجموعة ضابطة عددها (20) طالبة، والأخرى مجموعة تجريبية عددها (20) طالبة، ويتضح ذلك كما في جدول (1).

تجانس عينة البحث :

تم ايجاد التجانس بين أفراد مجتمع البحث فى متغيرات النمو (السن، الطول، الوزن)، لدى طالبات تخصص كرة السلة الفرقة الرابعة ، كما هو موضح فى جدول (2).

جدول (1)

توصيف عينة البحث ن = 50

م	البيان	العدد	النسبة المئوية
1	العينة الاستطلاعية	10	%20
2	العينة الأساسية	المجموعة التجريبية عدد (20) طالبة	% 80
		المجموعة الضابطة عدد (20) طالبة	
3	المجتمع الكلى لعينة البحث	50	%100

جدول (2)

القياسات الوصفية لبعض المتغيرات الأنثروبومترية والسن لعينة البحث

ن = 50

المتغير	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	معامل الإلتواء
السن	السنة	20.37	2.17	0.82
الطول	سم	168.4	14.23	1.31
الوزن	بالكجم	70.13	10.43	1.13

يتضح من جدول (2) أن معاملات الإلتواء للمتغيرات الوصفية تراوحت ما بين 0,82 الى 1,31 وهي تنحصر ما بين (±3) ممايدل على إعتدالية التوزيع للعينة فى تلك المتغيرات

صدق الإختبار المهاري :

للتحقق من صدق الإختبار المهاري قيد البحث يتضح من جدول (3) ما يلي :

يتضح من جدول (3) وجود فروق دالة إحصائياً عند درجة حرية 18 ومستوي معنوية 0.05 بين المجموعة المميزة والمجموعة الغير مميزة في الإختبارات قيد البحث، لصالح المجموعة المميزة حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية، مما يدل علي صدق الإختبار قيد البحث.

الثبات:

إستخدمت الباحثة طريقة تطبيق الإختبار ثم أعادة تطبيقه (Test & Re Test) لحساب ثبات الإختبارات قيد البحث علي عينة إستطلاعية مكونة من 10 طالبات من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية وتم إعادة تطبيق

جدول (3)

صدق الإختبار المهاري

المهارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة -10		المجموعة الغير مميزة -10		معامل الإلتواء	قيمة (ت)
		س	± ع	س	± ع		
التصويب من الوثب	عدد	7.315	1.425	5.517	1.835	0.557	*3.573

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) = 1.447

الإختبارات علي نفس العينة الإستطلاعية بعد أسبوع من التطبيق الأول مع مراعاة توحيد نفس ظروف القياس، وتم إيجاد معامل الإرتباط بين التطبيقين الأول والثاني للعينة الإستطلاعية لحساب معامل ثبات الإختبارات قيد البحث وأوضحت النتائج أن الإختبارات كما هو موضح بجدول (4).

يتضح من جدول (4) أن هناك إرتباط دال إحصائياً بين التطبيق الأول والثاني لعينة الدراسة الإستطلاعية في الإختبار المهاري حيث أن جميع قيم "ر" المحسوبة أكبر من قيمة "ر" الجدولية عند مستوي معنوية 0.05 مما يدل علي ثبات الإختبار.

الدراسة الإستطلاعية :

قامت الباحثة بإجراء الدراسة الإستطلاعية، وذلك علي مجموعة من نفس مجتمع البحث وخارج نطاق العينة الاساسية وعددهم (10) طالبات .

القياسات القبلية :

قامت الباحثة بإجراء الدراسة القبلية علي أفراد العينة في متغيرات (السن والطول والوزن) وكذلك المتغيرات البدنية والمتغيرات المهارية قيد البحث .

وقد تم قياس إجراء الإختبار المهاري (التصويب من الوثب)، حيث قامت كل طالبة بآداء الإختبار المتفق عليه من حيث عدد مرات التكرار أو الزمن المحدد لتنفيذ الإختبار .

تطبيق التجربة الاساسية:

قامت الباحثة بتنفيذ التجربة الأساسية التى إستغرقت (6) أسابيع بواقع (12) وحدة تعليمية أي بمعدل (2) وحدة في الأسبوع بزمن قدره (60) دقيقة للوحدة الواحدة.

تم تطبيق البرنامج التعليمى المقترح باستخدام بيئة الواقع الإفتراضى لتعلم بعض مهاراة التصويب فى كرة السلة على عدد (20) طالبة يمثلن المجموعة التجريبية، أما المجموعة الضابطة وعددها (20) طالبة فتم تطبيق التعليم التقليدى للمهارة عليهن من خلال الشرح وأداء نموذج للمهارة، وتم التطبيق للمجموعتين (6) أسابيع بعدد (12) وحدة تعليمية، وعدد الوحدات خلال الأسبوع (2) وحدة تعليمية، زمن الوحدة التعليمية اليومية (60) دقيقة.

جدول (4)

ثبات الإختبار المهاري

المهارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة (ت)	قوة إرتباط	النسبة المئوية
		س	± ع	س	± ع			
التصويب من الوثب	عدد	6.789	1.601	7.124	1.010	0.931	0.788	80.35

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) = 0.653

القياسات البعدية :

قامت الباحثة بإجراء القياسات البعدية بعد الإنتهاء من تطبيق البرنامج وبنفس شروط وظروف القياسات القبلية.

عرض النتائج ومناقشتها

عرض النتائج:

يتضح من جدول (5) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي لصاح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات البدنية حيث بلغت نسبة التحسن 70.23.

يتضح من جدول (6) وجود فروق دالة إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي لصاح القياس البعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات البدنية حيث بلغت نسبة التحسن 46.13 .

مناقشة النتائج :

مناقشة نتائج االفرض الأول والمتمثل فى: يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لإختبار مهارة التصويب فى كرة السلة لصالح المجموعة التجريبية.

يتضح من جدول (7) وجود فروق غير دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارة التصويب، حيث أن قيمة "ت" الجدولية أكبر من قيمة "ت" المحسوبة عند مستوي معنوية 0.05 = 1.615 وهذا يدل علي تحسن المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بنسبة متقاربة ، بينما يوجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية في مهارة التصويب ، حيث أن قيمة "ت" المحسوبة أكبر من قيمة "ب" الجدولية، وهذا يدل علي تحسن المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة.

مناقشة نتائج االفرض الثاني والمتمثل فى: يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات طالبات المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلي والبعدي لإختبار مهارة التصويب فى كرة السلة لصالح التطبيق البعدي.

يتضح من جدول (8) وجود فروق غير دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارة التصويب، حيث أن قيمة "ت" الجدولية أكبر من قيمة "ت" المحسوبة عند مستوي معنوية 0.05

جدول (5)

مقارنة القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مهارة التصويب

ن=20

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	نسبة التحسن %
		س	± ع	س	± ع		
التصويب من الوثب	عدد	9.211	1.602	13.301	1.896	7.210	70.23

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) = 1.851

جدول (6)

مقارنة القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة الضابطة في مهارة التصويب

ن=20

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	نسبة التحسن %
		س	± ع	س	± ع		
التصويب من الوثب	عدد	8.145	1.652	12.651	1.412	8.214	46.13

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) = 1.996

جدول (7)

مقارنة القياس البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة التصويب

ن=40

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	نسبة التحسن %
		س	± ع	س	± ع		
التصويب من الوثب	عدد	12.652	1.458	8.236	3.541	0.332	*4.325

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) = 1.663

جدول (8)

مقارنة القياس القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة

في مهارة التصويب ن=30

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة (ت)	نسبة التحسن %
		س	± ع	س	± ع		
التصويب من الوثب	عدد	5.120	3.140	1.458	1.654	*3.556	27.93

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (0.05) = 1.663

= 1.663 وهذا يدل علي تحسن المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بنسبة متقاربة ، بينما يوجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية في مهارة التصويب ، حيث أن قيمة "ت" المحسوبة أكبر من قيمة "ب" الجدولية، وهذا يدل علي تحسن المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة ، حيث كانت نسبة التحسن 27.93%.

وترى **الباحثه** أن الفروق بين كلاً من القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في مستوي الأداء المهارى لمهارة التصويب فى كرة السلة لصالح القياس البعدي يرجع إلى التدريس بالطريقة التقليدية المرتكزة على توضيح خطوات آداء المهارة وأداء نموذج لمراحلها وإنها فروق بسيطة، بينما الفروق بين كلاً من القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوي الأداء المهارى لمهارة التصويب فى كرة السلة لصالح القياس البعدي، وأيضاً الفروق بين كلاً من المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوي الأداء المهارى لمهارة التصويب فى كرة السلة لصالح المجموعه التجريبية يرجع إلى تأثير البرنامج التعليمى القائم على بيئة الواقع الإفتراضي، وما إكتسبته الطالبة من خبرات خلال البرنامج من استخدم البيئة التى تؤدي فيها المهارة بشكل معايشة كاملة للمهارة وتأثر الطالبة جميع حواسها بالمهارة تزيد من التفاعل بينها وبين المهارة بحيث تتعلم أفضل مما يؤد ي الى إرتفاع مستوى الآداء لديها.

المراجع

أولاً : المراجع العربية :

1. **أحمد أنور السيد (2017م)** : تأثير برنامج تعليمي بإستخدام الواقع الأفتراضى على تعلم بعض المهارات الأساسية فى الإسكواش ، كلية التربية، الرياضية جامعة بنها.

2. **جميلة شريف محمد خالد (2008م) :** أثر استخدام بيئة تعلم افتراضية في

تعليم العلوم على تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في محافظة نابلس ، رسالة ماجستير ، جامعة النجاح الوطنية، نابلس ، فلسطين .

3. **زهير ناجي خليف (2011م) :** إستخدام الفصول الإفتراضية من وجهة نظر المعلمين وطلاب الثانوية العامة في فلسطين ، المؤتمر الدولي الثاني للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد ، المركز الوطني للتعلم الإلكتروني والتدريب عن بعد ، السعودية ، الرياض.

4. **صلاح الدين محمد توفيق ، ماهر إسماعيل صبري (2005م) :** التنوير التكنولوجي وتحديث التعليم ، كلية التربية بنها ، جامعة الزقازيق ، مصر.

5. **عبد الله أبو عليا (2013م) :** دليل إستخدام المدرس لنظام التعلم الإلكتروني ، مركز التعلم الإلكتروني ، رياض ومدارس جامعة الزرقاء ، الأردن .

6. **فايزة أحمد الحسيني مجاهد (2012م) :** إستخدام الفصول الإفتراضية في تدريس التاريخ وأثرها علي التحصيل وتنمية التفكير الناقد وبعض مهارات التواصل الإلكتروني لدي الطالابات المعلمات بكلية التربية ، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الإجتماعية ، ع45 ، كلية التربية جامعة عين شمس .

7. **محمود أبو الحجاج خضاري سيد (2017م) :** إستخدام الفصول الإفتراضية لتنمية التحصيل المعرفي ومهارات التنظيم الذاتي للتعلم لدي طلاب الصف الأول الثانوي في مادة التاريخ ،مجلة البحث العلمي في التربية ، ع18 ، كلية البنات جامعة عين شمس.

8. **مصطفي مسعد ناصر (2017م) :** تأثير استخدام المتحف الافتراضي في تعلم مهارات كرة اليد لطلبة كلية التربية الرياضية ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

9. **منير مصطفي عابدين ، سوسن حسني محمود (2005م) :** تأثير إستخدام الأصابع المثقلة علي تعلم بعض المهارات الهجومية في كرة السلة ، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة ، ع5 ، سبتمبر ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة .

ثانياً : المراجع الأجنبية:

10. **Glenn Wilke (1994) :** Basketball ,seveuth editi to U.S.A.

11. **Juhasz. M., & Wilsan, B.D (1996):** Effect of ball size on shooting characteristics of Junior basket ballers in comparison to adults, Australian Journal of sport sciences, king swood, S.A.

12. **Hall Wissel (1994):** Basket ball steps to success to U.S.A.

13. **Brown, E., Hobbs, M., and Gordon, M. (2008).** A Virtual World Environment for Group Work,

North Carolina at Wilmington MERLOT Journal of Online Learning and Teaching Vol. 10 No.2.

16. **Lisa Logan Rich & Wendy Cowan (2009):** Collaborate, Engage, and interact in online learning successes with wikis and synchronous virtual classrooms at Athens State University 300 North Beaty street Athens, Alabama.

17. **Oladapo, V. (2014):** The Impact of Talent Management on Retention. Journal of Business Studies Quarterly Annual_ Report_ 2014_EN.pdf.

18. **Ozgur keles, (2015):** Additively Manufactured Biomimetic Polymers , San Jose Stated University.

International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies, 3(1) 1-12. URL:http://www.infoscijournals.com/downloadPDF/pdf/ITJ4121_Udc52WYKL.pdf.

14. **Dickey, M.D. (2005).**Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance learning, British Journal of Educational Technology, vol 36(3) .

15. **Florence Martin & Michele A Parker (2014) :** Use of Synchronous Virtual Classrooms: Why, Who, and How? Department of Instructional Technology Foundations, and Secondary Education University of