فاعلية برنامج لعب مقترح مدعم بنموذج الواقع الأفتراضي علي تعليم بعض المهارات الأساسية في رياضه التنس الأرضي

أ.د/ محمد سعيد محمد السيد
استاذ الترويح الرياضي بقسم الترويح الرياضي
كلية التربية الرياضية للبنين جامعة حلوان
م.د/ أحمد سلامة أحمد
مدرس دكتور بقسم التدريب الفردي
كلية التربية الرياضية للبنين جامعة حلوان
م.م/ محمد علاء الدين محمد
مدرس مساعد بقسم الترويح الرياضي
كلية التربية الرياضية للبنين جامعة حلوان
Doi: 10.21608/JSBSH.2024.265371.2651

المقدمة

تعتبر الألعاب هى أساس برامج النشاط الحركي وهو ما يؤكد أهميتها وقيمتها كمواد دراسية ووسيلة تربوية تساعد الطفل على التعرف بالبيئة المحيطة به واستكمالا لفهم الحقائق والمبادئ الأساسية التى يقوم بها المتعلم للارتقاء بمستوي الألعاب لذا فمن الأهمية إمداده ببعض المعلومات التى تساعده على شرح كيف يتم الأداء الحركي ، والأسباب التى يقوم عليها ، بمعنى لماذا تؤدي او تعلم المهارة بطريقة ما ، دون الاقتصار على تزويد المتعلم بأداء المهارة الحركية فقط، وبذلك المساعدة على إدراك الحقائق والمبادئ العلمية التى يستند إليها اكتساب المهارات الحركية المتضمنة فى الألعاب كي يمارسها بنجاح ويستمتع بها. (٢: ١٦٧)

ومع التطور التكنولوجي يعيش العالم المعاصر ثورة جديدة من نوع خاص، فاقت في إمكاناتها وآثارها كل ما حققه الإنسان من تقدم حضاري خلال وجوده على الأرض، هذه الثورة هي الثورة المعرفية أو ثورة المعلومات. ومن المعلوم أن كمية المعارف الجديدة التي يتم توليدها أو إنتاجها ونشرها في المنظمات العربية هي من الضخامة بحيث تفوق قدرة العاملين فيها على السيطرة عليها، أو متابعتها، أو حتى متابعة جزء يسير منها، وعليه فإن أغلب المنظمات العربية تمتلك المعرفة، لكنها تواجه صعوبات جمة في تنظيمها وإتاحتها، أو أنها لم تستخدمها أو أنها استخدمتها بأسلوب غير ملائم، أو أن العاملين فيها لا يستطيعون اكتشافها والوصول إليها والإفادة منها، لأنهم غير مؤهلين أو لأنهم لا يعرفون الوسائل الملائمة لذلك، لذا كان لابد من إيجاد الوسائل أو التقنيات الحديثة التي تساعدهم في الوصول إلى المعارف المطلوبة والإفادة منها في عملهم بغرض حل المشكلات واتخاذ القرارات المناسب فاستخدام التكنولوجيا استخداماً منظماً ومنسقاً يسهم في حصول المتعلم علي المبادئ والقوانين والحقائق التي

تساعده في تحقيق النمو المتكامل لشخصية المتعلم، وتحقيق أهداف المجتمع. (٣: ٩٨)

لذا فإن تقدم الأمم اصبح يتوقف علي مدي العناية بالتقدم العلمي في كل المجالات ولكل فئات الشعب المختلفة حيث يشهد العالم الأن ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع وتعد التنمية التى محورها الإنسان هى هدف من أهداف العملية التعليمية.

كما تعد التكنولوجيا بأشكالها وقنواتها المتعددة مطلبا أساسيا من مطالب الألفية الثالثة كقوة فعالة في عمليتي الإبتكار والتطوير وخاصة في مجال التعليم والتعلم ولتتيح بيئة تربوية فعالة وللتنقيب عن مسارات جديدة ومكملة لأساليب التدريس.

ولقد اكتسبت المستحدثات التكنولوجية أهمية متزايدة من أجل زيادة معطيات العملية التعليمية ونظرا للتطور السريع الذي اجتاح كافة الأنشطة من حيث مكوناتها المهارية فقد اصبح من الصعب على العاملين في المجال الرياضي متابعة كل ما يستجد حيث أظهرت المنافسة أهمية دراسة المكونات المهارية بأسلوب أكثر تفعيلا للتعرف على خصائصها الدقيقة ووضع أساليب التنمية وصولا للأداء الأمثل. (١٢: ٩)

ويضيف **امين الخولي وضياء الدين العزب (٢٠٠٩)** أن الاساس السيكولوجي للوسائل التكنولوجية السمعية والبصرية يقوم علي تقديم خبرات حسية إدراكية المتعلم ، ذلك لإن المداخل الحسية هي الأساس في استيعاب ما يحيط بنا ومن ثم فهمه ، فالعين البشرية السليمة تدرك الأشعة والألوان ودرجاتها وشدة إضائتها ، كما أن الأذن البشرية السليمة تستطيع التمييز بين الأصوات المختلفة . حتى قيل إنها تميز بين عشرة الاف صوت مختلف، كما تمكننا الحاسة الحركية من التمييز بين الأوزان والأثقال لمختلف الأشياء التي نحملها فضلا عن إدراكنا الوضعية أجسامنا في الفراغ ومن خلال جلد الإنسان نستطيع أن نميز بين الدرجات المختلفة للألم والبروده والسخونة والضغط وهذه مداخل في مجملها تشكل الأسماء الإدراك الحسي للوسائل التعليمية على اعتبار إنها تقدم تعليما" بعيدا عن النمطية والتجريد والرمز .(٣ : ٥٩)

وتكمن أهمية الواقع الإفتراضي في أنه يماثل الواقع الحقيقي كأنه هو فمن خلاله يمكن تكوين بيئات مختلفة تحاكي واقع لا يمكن للفرد الوصول إليه والتعايش معه وتجعل المتعامل معها يندمج تماما كأنه مغموس في بيئة الواقع ذاته وفي هذه التقنية تشترك فيها حواس الإنسان كي يمر بخبرة تشبه الواقع بدرجة كبيرة لكنها ليست حقيقية ويعتبر الواقع الإفتراضي أداه مثالية في التعليم وأن استخدامه كوسيلة تعليمية يصبح أكثر عمقا في تقديم التجارب التعليمية المتنوعة ويعمل المتخصصون في مجال العلوم الرياضية بشكل عام ومتخصصون في تعليم المهارات الحركية والرياضية بشكل خاص على إيجاد الطرق والأساليب الأفضل لتعليم المهارات الرياضية المختلفة وتتعدد مجالات البحث العلمي الرياضي، والتعلم الحركي الذي هو أحد هذه المجالات (١١.: ٢-٣)

ثانياً: مشكلة البحث:

مع التطور الحديث الذي إجتاح النشاط الرياضي، أصبح من الصعب على العاملين في المجال الرياضي متابعة كل ما يحدث من تطور، وأظهرت المنافسة أهمية دراسة المكونات المهارية بأسلوب أكثر تفصيلا للتعرف على خصائصها الدقيقة ووضع أساليب التنمية المناسبة بهدف محاولة الوصول إلى مثالية الأداء، فالتمييز بين العوامل المساعدة والمعينة في نجاح أي أداء حركي لا يأتي إلا من خلال المعرفة الدقيقة لكافة المعلومات المحيطة بهذا الأداء سواء كانت معلومات كميه أو كيفيه. (٧ : ٣٣)

وقد اصبح المجال الرياضي في حاجه دائمه والقدرة المستمرة علي جذب المشاركين للتعلم والتفاعل ،ولكن مع ازدياد الضغوط وقلة الوقت خاصة لدي أولياء الامور والرغبة في رؤية ابنائهم سريعي التعلم والاستيعاب والرغبة الأكبر في ان يصبح بطلا في تلك الرياضة ،كذلك الخطأ الذي يرتكبه المتعلم وربما اللاعب والمعلم والمدرب ايضا" في استخدام الطرق المتبعة (الشرح وأداء نموذج) في تعليم المهارات من شأنة ان يؤثر بشكل كبير علي النجاح والاستمرار ، لذا فإن الميدان التربوي بحاجة إلى تصميم البرامج التعليمية بطريقة مدروسة تتفق مع خصائص المتعلمين، وما يتصفون به من استعدادات، وذكاءات، وقدرات، وميول، واتجاهات، وتراعي الفروق الفردية، وتساعدهم في تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة في أقل وقت، وجهد، وتكلفة.(٩ :٥)

وهذا مادعا إلى الاستفادة من الامكانات التي تتيحها تكنولوجيا التعليم بطريقه منهجية منظمة في تصميم مواقف وبيئات تعليمية مختلفة وفعالة، باستخدام الواقع الأفتراضي وقد وجد الباحث خلال مطالعته لبعض البحوث العلمية والمراجع المتخصصة في تعليم المهارات الحركية الرياضية إلى أن الاستعانة بالوسائل التكنولوجية الحديثة يساعد في سرعة تعلم ورفع مستوى الأداء المهاري للمهارة عند اللاعب، وهذا بحد ذاته وسيلة وطريقة تعليمية فعالة ومثبتة علمية بعيدة عن الأسلوب المتبع (الشرح وأداء نموذج) في عملية التعلم المهاري. وهذا ما اكدته نتائج دراسة كلا **من احمد كامل (٢٠٠٢)** (١) ودراسه **شريف صلاح الدين (٢٠١٨)** (٥)

ومن خلال الخبرة الميدانية للباحثون في مجال لعبة التنس الأرضي ومشاهدته للإسلوب التقليدي السائد في تعلم المهارات الرياضية في مختلف الألعاب الرياضية ومنها لعبة التنس الأرضي القائم على الشرح والنموذج والتطبيق دون الأخذ في الإعتبار العديد من العوامل التي تعيق أو تؤخر عملية تعلم المهارات الاساسية وعدم استخدام الأساليب الحديثة بالاستعانة بأحدث الوسائل التكنولوجية في التعليم .

ومن هذه النقاط المجتمعة تبلورت مشكلة البحث والتي يتم من خلالها إيجاد حل لها من خلال الاستعانة بالواقع الإفتراضي والتعرف على تأثيره في تعلم المهارات الأساسية في التنس الأرضي وتأسيسا على ذلك فإن فكرة هذا البحث نابعة من الاهتمام بتوظيف المستحدثات التكنولوجية في التعليم للمبتدئين وكذلك بأهمية التطور في طرق تعلم المهارات الحركية، ولإلقاء الضوء على مجال حيوي وهام في مجال

التربية الرياضية، فقد أصبحت الحاجة ماسة إلى محاولة وضع صياغة علمية من خلال بناء برنامج باستخدام تقنية الواقع الأفتراضي وتوظيفها بهدف التعرف على تأثيرها على تعلم المهارات الاساسية للمبتدئين في رياضة التنس الأرضي الأمر الذي ينعكس على تطوير العملية التعليمية بشكل عام والاقتصاد في الوقت والجهد المبذول وتهيئة وتوفير بيئة مناسبة للتعلم تتلائم مع التفاصيل التكتكية الدقيقة التي لا يستوعبها عقل الطفل باستخدام نماذج تحاكي الطبيعة والبيئة.

ثالثا: أهمية البحث:

أ- الأهمية النظرية للبحث:

تكمن الأهمية النظرية للبحث الحالي في أنه يلقي الضوء على كيفية استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي كطريقة تعليمية حديثة في رياضة التنس الأرضي ، والتي تعد أحد التقنيات التكنولوجية الحديثة والتي نحتاجها في المرحلة الحالية من نظامنا التعليمي، بالإضافة الى تنمية مخرجات التعلم في التنس الأرضي لدى المبتدئين.

ب - الأهمية التطبيقية للبحث:

تكمن الأهمية التطبيقية للبحث في محاولة تجريب بعض التقنيات التكنولوجية الحديثة والتي تساعد على تعلم أفضل وتدريس تفاعلي بين الناشئ المبتدئ والمعلم ، حيث يسهم تطبيق البحث في زيادة دافعية الناشئ المبتدئ نحو تعلم المهارات من خلال برامج تعليمية مقننه باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي للارتقاء بمستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي في التنس الأرضي وذلك من خلال تنمية جوانب (البدنى – المهارى)، والذي يعود على الناشئين المبتدئين بفوائد كثيرة تأتي في مقدمتها القناعة المترتبة على أهمية استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة وتحسين المخرجات الأدائية عن طريق التفكير والتخيل والاستغراق، ونظرا لحاجة الناشئ إلى إدراك طبيعة الأداء المهاري والمعرفي والبدنى من خلال المهارات الأساسية للتنس الأرضي فان أهمية البحث تكمن في كيفية المساهمة في تحقيق أفضل عملية للتعلم من الناحيتين النظرية والعملية وتحسين نواتج التعلم.

رابعاً : هدف البحث :

هدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج لعب مقترح مدعم بنموذج الواقع الأفتراضي علي تعليم بعض المهارات الأساسية في رياضه التنس الأرضي

خامساً : فروض البحث:

في ضوء هدف البحث، وأهميتة:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية) في القياسات البعدية لصالح المجموعة التجريبية في المهارات الأساسية للمبتدئين .

الدراسات المرتبطة:

قام الباحثون بالاطلاع على العديد من الدراسات والبحوث السابقة التي لها علاقة بموضوع البحث الحالي بهدف الاسترشاد بها ، والتعرف على المناهج المستخدمة والهدف من البحث ووصف مختصر للعينة والأدوات المستخدمة لجمع البيانات وأهم النتائج التي تم التوصل اليها، وفيما يلي أهم الخطوات التي اتبعها الباحثون لتجميع تلك الدراسات .

الدراسات المرتبطة باللغة العربية :

١- دراسة **علي أحمد سيد مصطفي** (٢٠٠٦) (٨) عنوانها " فعالية التكنولوجيا الواقع الافتراضي في تحسين التفكير الاستقرائي وبعض التقدرات المانية لدي التلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بمدينة اسيوط " هدف إلي بيان فعالية استخدام التكنولوجيا الواقع الافتراضي المدار بالكمبيوتر في تحسين التفكير الاستقرائي والتصور البصري وادارك العمق لدي عينة من التلاميذ من ذوي الإعاقة السمعية وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٦٠) تلميذا من مدرسة الامل للصم بنين تم تقسيمهم إلي مجموعة تجريبية ومجموعتين ضابطتين وقد توصل الباحث إلي : فعالية التكنولوجية الواعدة للواقع الافتراضي في تحسين قدرات المعاقين سمعيا.

٢- دراسة **يحيي محمد زكريا** (٢٠٠٦) (١٣) عنوانها " تأثير برنامج مقترح للتدريب العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الافتراضية على تطوير بعض المهارات النفسية وتحسين الاداء الفني للشقلبة الامامية على الذراعين على جهاز حصان القفز " هدف إلي التعرف على تأثير التدريب العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الافتراضية على تطوير بعض المهارات النفسية(القدرة على الاسترخاء – التصور العقلي – تركيز الإنتباه) وتطوير مستوى الاداء الفني للشقلبة الامامية على إليدين على حصان القفز لدى افراد المجموعة التجريبية وقدم استخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٣٠) طالب تم تقسيمهم إلي مجموعتين قوام كل مجموعه (١٥) وقد توصل الباحث إلي ان برنامج التدريب العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الافتراضية اثر ايجابيا وبدلالة احصائية على تطوير المهارات النفسية قيد البحث وكذلك على تطوير مستوى الأداء الفني للشقلبة الامامية على حصان القفز .

٣- دراسة **أمل عبد اللطيف** (٢٠٠٦) (٢) عنوانها " تأثير برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة علي تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الابتدائية في دولة الكويت " هدف إلي التعرف علي تأثير البرنامج المصمم علي كلاً من: مستوي الأداء المهاري لبعض مهارات الحركات الأرضية في الجمباز لبعض تلاميذ المرحلة الابتدائية.

– اكتساب المعارف والمعلومات الخاصة بمهارات الحركات الأرضية قيد البحث.

– دراسة فاعلية البرنامج المقترح للرسوم المتحركة علي تعلم المهارات الحركية للجمباز وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٤٨) تلميذ تم تقسيمهم إلي مجموعتين قوام كل مجموعه

(٢٤) مجموعة تجريبية (٢٤) مجموعة ضابطة وقد توصل الباحث الي أهم الأستنتاجات التالية : - يؤثر البرنامج التعليمي المقترح بالرسوم المتحركة تأثيراً إيجابياً علي المهارات والتحصيل المعرفي لها قيد البحث ، استخدام الرسوم المتحركة في البرنامج التعليمي لمهارات الجمباز يساهم في المزيد من الدافعية في عملية التعلم ،

٤-دراسة **تامر محمد كامل** (٢٠٠٧) (٤) عنوانها " أثر الواقع الافتراضي وعروض الفيديو التعليمية كإحدى أدوات التعليم الالكتروني علي السعة العقلية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم" هدف إلي الإشارة إلى أهمية التعليم الالكتروني ودوره الفعال في زيادة التعلم والاستعانة باثنين من أدواته وهما الواقع الافتراضي وعروض الفيديو التعليمية لإثبات أيهما أو كلاهما أكثر فاعلية لزيادة السعة العقلية وقد أستخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٤٥) طالباً من طلاب الفرقة الرابعة بقسم تكنولوجيا التعليم تخصص الحاسب الآلي بكلية التربية النوعية – جامعة كفر الشيخ وتم تقسيمهم إلي ثلاث مجموعات قوام كل مجموعه (١٥) طالب وقد توصل الباحث إلي أهم الأستنتاجات التالية : - فاعلية استخدام الواقع الافتراضي في زيادة السعة العقلية لدي الطلاب عينة الدراسة.

٥-دراسة **محمد احمد محمد** (٢٠٠٨) (١٠) عنوانها " تأثير التصور العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الافتراضية علي تحسين درجة أداء جملة الحركات الأرضية لطلبة قسم التربية الرياضية جامعة القدس" هدف إلي التعرف علي تأثير التصور العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الافتراضية علي تحسين درجة أداء جملة الحركات الأرضية لطلبة قسم التربية الرياضية جامعة القسم وتأثيره علي بعض الصفات البدنية الخاصة بجملة الحركات الأرضية وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٣٠) تم تقسيمهم إلي مجموعتين قزام كل مجموعه (١٥) مجموعة تجريبية (١٥) مجموعة ضابطة وقد توصل الباحث إلي أهم الأستنتاجات التالية : برنامج التصور العقلي المقترح علي المجموعة التجريبية أثر إيجابياً علي جميع المتغيرات النفسية والبدنية والمهارية

- البرنامج التقليدي المطبق علي المجموعة الضابطة عمل علي تحسين درجة الأداء المهاري لجملة الحركات الأرضية

٦ - دراسة **ياسر عبد الرشيد سيد** (٢٠١٠) (١٣) عنوانها" تاثير برنامج تعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى على الأداء المهارى والتدريس للطالب المعلم في بعض مهارات الجمباز" هدف إلي التعرف على: - الأداء المهارى والتدريس للطالب في بعض مهارات الجمباز (الدحرجة الأمامية المكورة- الوقوف على اليدين - القفز داخلا) اراء وانطباعات الطالب المعلم نحو استخدام البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي لعينة قوامها (٣٠) وقد توصل الباحث إلي أهم الأستنتاجات التالية : استخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى في تنمية الأداء المهارى والتدريس للطالب المعلم بكليات التربية الرياضية في رياضة الحمباز. ضرورة ادراج التعلم باستخدام

تكنولوجيا الواقع الإفتراضى ضمن مقررات أقسام مناهج وطرق التدريس بكليات التربية الرياضية وتفعيل كيفية استخدامها

الدراسات المرتبطة باللغة الإنجليزية :

٧- دراسة **Fogler Scott JohnBell** (٢٠٠٨) (١٦) عنوانها " ١٠ خطوات لتطوير تطبيقات الواقع الافتراضي في التعليم الهندسي " هدف إلي تحديد الاستخدام الأمثل للواقع الافتراضي في تعلم الهندسة وكذلك تطوير قاعدة المعرفة الخاصة بتقنيات العرض والتفاعل مع المعلومات التكنولوجية والعلمية ومفاهيم الواقع الافتراضي وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي علي طلاب كلية الهندسة مرحلة البكالوريوس وقد توصل الباحث إلي أهم الأستنتاجات التالية : يمكن تطبيق الواقع الافتراضي الأمثل كأداة تعليمية لطلاب الهندسة في مرحلة البكالوريوس. يؤدي تطبيق الواقع الافتراضي إلى زيادة فاعلية التعلم لدي طلاب كلية الهندسة

٨- دراسة **Elinda Kok Wai Chun Che** (٢٠٠٩)(١٥) عنوانها " كيف يعزز الواقع الإفتراضى المكتبي النواتج التعليمية ؟ مدخل للنمذجة بالمعادلة الهيكلية " هدف إلي تطوير نموذج أولي قائم علي الواقع الإفتراضى المكتبي لتعزيز النواتج التعليمية من خلال توفير خبرة تفاعلية وبحث تاثيره علي(الحضور والحافز والتعلم النشط والتفكير التاملي وألفوائد المعرفية) وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٢٣٢) طالبا وطالبة من مدارس ثإنوية وكانت أهم النتائج إن النظم منخفضة الإنغماس مثل الواقع الإفتراضى المكتبي قادرة علي توفير إحساس بالحضور لدي المستخدمين وإن الإنشطة التعليمية في بيئة الواقع الإفتراضى المكتبي التعليمية ساعدت علي تحفيز الطلاب للتعلم وتستطيع توفير تجربة تعليمية ذات أهمية في تحقيق نواتج تعليمية جيدة للمتعلمين.

إجراءات البحث :

منهج البحث :

إستخدم الباحثون المنهج التجريبى بتصميم المجموعتين إحداهما تمثل المجموعة التجريبية والأخري تمثل المجموعة الضابطة ، باستخدام القياسات البعديه ، وذلك لملاءمته لطبيعة البحث.

مجتمع البحث:

تمثل مجتمع البحث من اللاعبين المبتدئين في رياضة التنس الارضي بنادي حدائق الأهرام تحت ٨ سنوات خلال الموسم الرياضي ٢٠٢٣م

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من اللاعبين المبتدئين في رياضة التنس الارضي تحت ٨ سنوات بنادي حدائق الأهرام والبالغ عددهم (١٢) لاعب وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين بالنادي إحداهما تجريبية والأخري ضابطة

مجالات البحث:

١. **المجال الزمنى:** العام (٢٠٢٣م).

٢. **المجال الجغرافي:** محافظة الجيزة

٣. **المجال البشرى:** الأطفال تحت٨ سنوات.

الإطار العام لتنفيذ البرنامج التعليمي قيد البحث:

قد قام "الباحثون" بالتطبيق العملي للتجربة قيد البحث، لمدة استغرقت (١٢) أسبوع في الفترة من (٢٠٢٣/٧/٢٢م إلي ٢٠٢٣/١٠/١٩م).

تجانس وتكافؤ العينة:

قام "الباحثون" بإجراء تجانس لأفراد عينة البحث (المجموعة التجريبية – المجموعة الضابطة – المجموعة الاستطلاعية) والبالغ عددهم (٢٤) طفل في الفترة (من السبت ٢٠٢٣/٦/١١م إلى ٢٠٢٣/٧/٦م) للمتغيرات التي قد يكون لها تأثير على دقة النتائج باستخدام معامل الالتواء للتأكد من وقوعها تحت المنحنى كما يوضح جدول (١) يوضح تجانس عينة مجتمع البحث.

جدول (١) الوصف الإحصائي لمجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية) في المتغيرات الانثربومترية (ن=١٢)

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	اقل قيمة	اكبر قيمة	معامل الالتواء
السن		٢٦.٦٣٦	٢.٩٤١	٢٦.٠٠	٢٣.٠٠	٣١.٠٠	٠.٦٤٩
الطول		١.٢٧١	٠.٠٦٩	١.٢٨٠	١.١٥	١.٣٦	٠.٣٩١
الوزن		٦.٧٢٧	٠.٦٤٦	٧.٠٠	٦.٠٠	٨.٠٠	-١.٢٦٨

يتضح من جدول (١) أن معاملات الإلتواء لمجموعتي البحث التجريبية – الضابطة في المتغيرات قيد البحث قد إنحصرت ما بين (±٣) مما يدل على اعتدالية البيانات في المقاييس الأنثروبومترية (**السن – الطول – الوزن**)، " قيد البحث".

جدول (٢) الوصف الإحصائي لمجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية) في المتغيرات البدنية (ن=١٢)

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	اقل قيمة	اكبر قيمة	معامل الالتواء
رمي كرة طبية زنة ١ كجم باليدين	المتر	٢.٦٩٠	٠.٦٢٢	٢.٤٩٥	١.٩٠	٣.٩٠	١.٢٥٥
الوثب الطويل من الثبات	المتر	١.٤٤١	٠.٢١٨	١.٤٧٥	١.٠٠	١.٧٠	-٠.٦٢٠
عدو (٢٠م) من البدء العالي	الثانية	٧.٤٤٨	٠.٢٥٩	٧.٤١٥	٦.٩٧	٨.٠١	٠.٣٩٦
ثني الجذع أماما أسفل من الجلوس الطويل	سم	٤.٥٢٥	١.٧٦٤	٤.٧٥٠	١.٦٠	٨.٢٠	٠.٣٨٦

يتضح من جدول (٢) أن معاملات الإلتواء لمجموعتي البحث التجريبية – الضابطة في المتغيرات البدنية قيد البحث قد إنحصرت ما بين (±٣) مما يدل على اعتدالية البيانات في هذه المتغيرات

جدول (٢) دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات الانثربومترية بالقياسات القبلية قيد البحث بطريقة مان – وتني

المتغيرات	المجموعات	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	P احتمالية الخطأ
السن	التجريبية (ن=٦)	٧.٠٠	٤٢.٠٠	١٥.٠٠	٠.٤٨٤	٠.٦٢٩
	الضابطة (ن=٦)	٦.٠٠	٣٦.٠٠			
الطول	التجريبية (ن=٦)	٦.٠٠	٣٦.٠٠	١٥.٠٠	٠.٤٨١	٠.٦٣٠
	الضابطة (ن=٦)	٧.٠٠	٤٢.٠٠			
الوزن	التجريبية (ن=٦)	٧.٧٥	٤٦.٥٠	١٠.٥٠	١.٣٦٩	٠.١٧١
	الضابطة (ن=٦)	٥.٢٥	٣١.٥٠			

يتضح من الجدول وجود فروق غير دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة فى المتغيرات الانثربومترية بالقياسات القبلية مما يدل علي تكافؤ المجموعتين فى هذه المتغيرات .

طرق جمع البيانات:

جدول (٣) دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في المتغيرات البدنية بالقياسات القبلية قيد البحث بطريقة مان – وتني

المتغيرات	المجموعات	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	P احتمالية الخطأ
رمي كرة طبية زنة ١ كجم بالـيدين	التجريبية (ن=٦)	٦.٥٨	٣٩.٥٠	١٧.٥٠	٠.٠٨٠	٠.٩٣٦
	الضابطة (ن=٦)	٦.٤٢	٣٨.٥٠			
الوثب الطويل من الثبـــــــات	التجريبية (ن=٦)	٧.٢٥	٤٣.٥٠	١٣.٥٠	٠.٧٢٨	٠.٤٦٦
	الضابطة (ن=٦)	٥.٧٥	٣٤.٥٠			
عـــدو (٢٠م) من البدء العالـ	التجريبية (ن=٦)	٧.٥٠	٤٥.٠٠	١٢.٠٠	٠.٩٦٢	٠.٣٣٦
	الضابطة (ن=٦)	٥.٥٠	٣٣.٠٠			
ثني الجـــذع أماما أسفل من الجلوس الطويل	التجريبية (ن=٦)	٧.٠٠	٤٢.٠٠	١٥.٠٠	٠.٤٨٣	٠.٦٢٩
	الضابطة (ن=٦)	٦.٠٠	٣٦.٠٠			

يتضح من الجدول وجود فروق غير دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة فى المتغيرات البدنية بالقياسات القبلية مما يدل علي تكافؤ المجموعتين فى هذه المتغيرات .

استند "الباحثون" لجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بمتغيرات البحث والتي تحقق أهدافه في اختيار عدة شروط وهي:

١. أن تكون سهلة التنفيذ وأن تتوافر أجهزة القياس لها.
٢. أن تكون فعالة في تشخيص الجوانب المحددة للبحث.

٣. أن تتوافر المعايير العلمية (الصدق – الثبات).

قسم "الباحثون" أدوات جمع البيانات إلي:

الأدوات والأجهزة المستخدمة في البحث:

١. الإمكانات البشرية.
٢. الاستمارات والمقابلات الشخصية.
٣. أدوات للدلالة على معدلات النمو.
٤. البرنامج الترويحي قيد البحث
٥. جهاز حاسب آلي حديث متصل بالإنترنت.
٦. جهاز قياس ريستاميتر.
٧. ساعة إيقاف.
٨. أقماع.
٩. شريط قياس.
١٠. كرة طبية.

الاستمارات والمقابلات الشخصية:

قام "الباحثون" بإعداد مجموعة من الاستمارات لتحديد البيانات اللازمة للدراسة:

١. أسماء السادة الخبراء الذين استعان بهم الباحثون، ملحق (١).
٢. البرنامج الترويحي المقترح، ملحق (٢).
٣. نموذج لوحدة تعليمية من الألعاب الترويحية الحركية، ملحق (٣).
٤. استمارة تسجيل البيانات، ملحق (٤).
٥. استمارة استطلاع أراءالسادة الخبراء حول ترشيح الصفات البدنية لدي مبتدئي رياضة التنس، والاختبارات التي تقيس هذه الصفات ، ملحق (٥)
٦. استمارة استطلاع راي الخبراء على المهارات الأساسية في التنس الأرضي، ملحق (٦).

أدوات للدلالة على معدلات النمو وتمثلت في القياسات التالية:

١. **العمر الزمني:** بناء على تاريخ الميلاد "لأقرب سنة".
٢. **الطـــــــول:** بواسطة استخدام الرستاميتر " لأقرب (٠.٥) سنتيمتر".
٣. **الـــــــوزن:** باستخدام الميزان الطبي المعايير " لأقرب (٠.٥) كيلو جرام".

أدوات للدلالة على الصفات البدنية لدي مبتدئي رياضة التنس، والاختبارات التي تقيس هذه الصفات:

قام الباحثون بالبحث عن الصفات البدنية لدي مبتدئي رياضة التنس الأرضي ، والاختبارات التي تقيس هذه الصفات ، وذلك من خلال اطلاع "الباحثون" على العديد من الدراسات المرجعية والاختبارات

التي تقيسها، ومن ثم جمعت ما حصلت عليه من معلومات وبعدها قاموا بعرضها على السادة الخبراء، ملحق (٥) وكانت اختياراتهم وهي:

١. **السرعة:** اختبار العدو ٢٠ متر من الوقوف.
٢. **القوة المميزة بالقوة:** اختبار الوثب العريض من الثبات.
٣. **القوة العضلية:** اختبار رمي كرة طبية زنة ١ك لأطول مسافة.
٤. **المرونة:** ثنى الجذع أماماً أسفل من الجلوس طول.

المعاملات العلمية

الصدق

جدول (٤) دلالة الفروق بين المجموعة المميزة والمجموعة غير المميزة في المتغيرات البدنية قيد البحث بطريقة مان – وتني

المتغيرات	المجموعات	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	P احتمالية الخطأ
رمي كرة طبية زنة ١ كجم باليدين	المميزة (ن=٥)	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٠.٠٠	٢.٦٤٣	٠.٠٠٨
	غير المميزة (ن=٥)	٣.٠٠	١٥.٠٠			
الوثب الطويل من الثبات	المميزة (ن=٥)	٧.٩٠	٣٩.٥٠	٠.٥٠	٢.٥٥٤	٠.٠١١
	غير المميزة (ن=٥)	٣.١٠	١٥.٥٠	٠		
عدو (٢٠م) من البدء العالي	المميزة (ن=٥)	٣.٠٠	١٥.٠٠	٠.٠٠	٢.٦١٩	٠.٠٠٩
	غير المميزة (ن=٥)	٨.٠٠	٤٠.٠٠			
ثني الجذع أماما أسفل من الجلوس الطويل	المميزة (ن=٥)	٨.٠٠	٤٠.٠٠	٠.٠٠	٢.٦٢٧	٠.٠٠٩
	غير المميزة (ن=٥)	٣.٠٠	١٥.٠٠			

يتضح من الجدول وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعة المميزة وغير المميزة في جميع متغيرات البحث البدنية ولصالح المميزة المميزة مما يدل على ان الاختيارات على درجة مقبولة من الصدق .

الثبات

جدول (٥) معاملات الارتباط بين التطبيقيين (الاول – الثاني) على المتغيرات البدنية قيد البحث (ن=٥)

المتغيرات	التطبيق الاول		التطبيق الثاني		قيمة ر
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
رمي كرة طبية زنة ١ كجم باليدين	٣.٢٠٠	٠.٤٤٧	٣.٢٢٠	٠.٤٩١	٠٩٨٩
الوثب الطويل من الثبات	١.٧٤٠	٠.٠٨٩	١.٨٤٠	٠.١٣٤	٠.٩٧٥
عدو (٢٠م) من البدء العالي	٦.٢٧٦	٠.٥٠٩	٦.٣١٦	٠.٣٥٦	٠.٩٤٧
ثني الجذع أماما أسفل من الجلوس الطويل	٤.٩٤٠	٠.٩٢٠	٥.٠٤٠	٠.٨٠٨	٠.٩٥٥

قيمة ر الجدولية عند مستوي (٠.٠٥) = ٠.٨٧٨

يتضح من جدول (٥) أن معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني للمتغيرات البدنية قد تراوحت بين (٠.٩٤٧ ، ٠.٩٨٩) مما يدل على ان هذه المتغيرات على درجة مقبولة من الثبات .

المعاملات العلمية للاختبارات المهارية:

أ : صدق الاختبارات : -

١/ صدق المحكمين (المحتوى) :

تحقق الباحثون من صدق الاختبارات المستخدمة عن طريق :

عرض استمارة استطلاع رأي تحتوي على جميع الاختبارات السابقة قبل استخدامها بهذا البحث على الخبراء لتحديد مدى صدقها في قياس ما وضعت من أجله **ملحق (١)** وقد اتفقوا أنها مناسبة بنسبة (٨٨.٨٨٨%) للاختبارات البدنية " قيد البحث"

جدول (٦) الاختبارات المهارية لرياضة التنس الأرضي للمبتدئين

م	الاختبارات المناسبة	عدد الخبراء	نسبة الاتفاق
١.	وقفة الأستعداد	٨	٨٨.٨٨٨%
٢.	الضربة الأمامية	٩	١٠٠%
٣.	الضربة الخلفية	٩	١٠٠%
٤.	الإرسال	٩	١٠٠%

وقد قام الباحثون بإيجاد المعاملات العلمية لهذه الاختبارات للتأكد من صلاحيتها للإجراء على عينة البحث.

المعاملات العلمية للاختبارات المهارية:

صدق الاختبارات : -

١ / صدق المحكمين (المحتوى) :

تحقق الباحثون من صدق الاختبارات المستخدمة عن طريق :

عرض استمارة استطلاع رأي تحتوي على جميع المهارات السابقة قبل استخدامها بهذا البحث على الخبراء لتحديد مدى صدقها في قياس ما وضعت من أجله ملحق (٦) وقد اتفقوا أنها مناسبة بنسبة (٩٠%) للاختبارات المهارية "قيد البحث".

معايير تصميم البرامج التعليمية :

قد راعي الباحثون اسس تصميم البرنامج جيث **أنـة** من أهم المعايير التي يجب توافرها عند تصميم برنامج تعليمي في ضوء النظريات الحديثة لتصميم التعليم ما يلي :

أ. أن يكون الهدف من البرنامج التعليمي واضحاً ومصاغاً صياغة جيدة ويمكن قياسه ويتضمن الهدف نتائج التعلم وليس أنشطة التعلم واتفاق الهدف مع الفلسفة العامة للمنهج.

ب. أن يكون محتوي البرنامج مناسباً لمستوي المتعلم.

ج. يجب التأكيد على تعلم المهارات القبلية الأساسية قبل الأنتقال بالمتعلم أو تعريضه إلي مهارات أو مفاهيم جديدة.

د. ينبغي أن نترك بعض الحرية للمتعلم للتحكم في البرنامج.

هـ. ينبغي أن يتوافر في البرنامج التعليمي عدد كاف من الأمثلة تتميز بالتشعب والتدرج من السهل إلي الصعب كذلك توافر التدريبات الكافية علي كل جزئية من جزيئات المنهج.

و. توافر التغذية الراجعة وبصورة فورية بعد استجابة المتعلم سواء كانت الاستجابة صحيحة ام خاطئة كما ينبغي التنوع في التغذية الراجعة سواء بالنسبة للعبارات أو الصور والرسوم.

ز. ينبغي أن يتوافر اختبار في نهاية كل جزء لقياس ما تعلمه المتعلم وما حققه من أهداف وينبغي أن يراعي في الأختبار أن يكون مختلفا عن الأمثلة التي استخدمت في التدريب مسبقا وأن يتدرج من السهل إلي الصعب وأن يعطي المتعلم تغذية راجعة فورية من قبل البرنامج ومعرفة النتيجة بعد الإنتهاء من الاختبار.

الألعاب الترويحية المقترحة:

وتم وضع برنامج ترويحي مقترح لتنمية بعض المهارات الحركية الأساسية لدى أطفال الرياض حيث تضمن البرنامج أنشطة ترويحية في صورة ألعاب ترويحية وعددها (٦٠) لعبة، ملحق (٢).

وقد تضمن النشاط الإداري والتنظيمي والإحماء والقسم الرئيسي المتضمن النشاط التعليمي (شرح اللعبة الترويحية وعرضها بنظام الواقع الأفتراضي) والنشاط التطبيقي من قبل الأطفال وأخيرا النشاط الختامي، ملحق (٣).

الخطة الزمنية للبرنامج الترويحي المقترح:

قسم البرنامج الي سته وثلاثون وحدة تعليمية لرياض الأطفال، زمن الوحدة (٤٥) دقيقة، واستغرق تنفيذ البرنامج (١٢) أسابيع بواقع (٣) وحدات أسبوعية، وكان الوقت الكلي للبرنامج الترويحي (٩٣٦٠) دقيقة أي ما يعادل (١٥٦) ساعة، كما بجدول (٧).

جدول (٧) محتوي نشاطات الدرس والزمن المحدد له

محتوي نشاط الدرس	الزمن بالدقيقة	الزمن الكلي	النسبة المئوية %
النشاط الإداري والتنظيمي	٢٠	(٢٨٨٠) دقيقة	%٣٠.٧٧
الإحماء	١٠	(١٤٤٠) دقيقة	%١٥.٣٨
تطبيق النشاط التعليمي (النشاط التطبيقي)	٣٠	(٤٣٢٠) دقيقة	%٤٦.١٥
الختام	٥	(٧٢٠) دقيقة	%٧.٧
المجموع	٦٥	(٩٣٦٠) دقيقة	%١٠٠

*تم تنفيذ البرنامج الترويحي في الفترة من (٢٠٢٣/٧/٢٢م إلي ٢٠٢٣/١٠/١٩م).

إجراءات تنفيذ البحث قيد الدراسة:

الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحثون بأجراء التجربة الاستطلاعية الاولى على (١٢) طفل عينة البحث الاستطلاعية خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٣/٦/١١م إلى ٢٠٢٣/٧/٦م بهدف إيجاد المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة.

تنفيذ التجربة الاساسية:

تطبيق تجربة البحث الأساسية:

قام الباحثون بتطبيق تجربة البحث الأساسية في الفترة من (٢٠٢٣/٧/٢٢م إلى ٢٠٢٣/١٠/١٩م) مع مراعاه أيام الإجازات والطوارئ وكانت بواقع (١٢) أسابيع، ثلاث وحدات أسبوعيا لمدة ٦٥ دقيقة في المرة الواحدة وقد تم تطبيق تجربة البحث على المجموعة التجريبية أما المجموعة الضابطة فقد قاموا بتنفيذ البرنامج المتبع (التقليدي).

القياس البعدي:

قام "الباحثون" بإجراء القياس البعدي (للمهارات الأساسية) على مجموعتي البحث المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الفترة من (٢٠٢٣/١٠/٢٥: ٢٠٢٣/١١/٧)

المعالجات الإحصائية المستخدمة في البحث:

قد تم حساب المعالجات الإحصائية التالية بالبرنامج الإحصائي "SPSS" وهي:

١. المتوسط الحسابي.
٢. الفرق بين المتوسطات.
٣. معامل الالتواء.
٤. معامل الارتباط.
٥. الوسيط.
٦. الانحراف المعياري.
٧. معامل التفرطح
٨. قيمة (ت).

عرض الفروض ومناقشة النتائج:

توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي القياسات البعدية لصالح المجموعة التجريبية في تنمية مهارة الضربة الأمامية (forehand)

جدول (٨) الوصف الإحصائي لمجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية) في مهارة الضربة الامامية فى القياسات البعدية

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية(ن=٦)		المجموعة الضابطة (ن=٦)	
		المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية
مهارة الضربة الامامية		٤.٠٠٠	٠.٦٣٢	٢.٥٠٠	٠.٥٤٧

يتضح من جدول (٨) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية فى مهارة الضربة الامامية بالقياسات البعدية

جدول (٩) دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مهارة الضربة الامامية قيد البحث بطريقة مان – وتني

المتغيرات	المجموعات	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	P احتمالية الخطأ
مهارة الضربة الامامية	التجريبية (ن=٦)	٩.٢٥	٥٥.٥٠	١.٥٠٠	٢.٧٦٠	٠.٠٠٦
	الضابطة (ن=٦)	٣.٧٥	٢٢.٥٠			

يتضح من الجدول وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة فى مهارة الضربة الامامية فى القياسات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (١٠) الوصف الإحصائي لمجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية)

في مهارة الضربة الخلفية فى القياسات البعدية

المتغيـــرات	وحـــدة القيـاس	المجموعة التجريبية (ن=٦)		المجموعة الضابطة (ن=٦)	
		المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية
مهارة الضربة الخلفية		٤.١٦٦	٠.٧٥٢	٢.١٦٦	٠.٧٥٧

يتضح من جدول (١٠) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية فى مهارة الضربة الخلفية بالقياسات البعدية

جدول (١١) دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مهارة الضربة الخلفية قيد البحث بطريقة مان – وتني

المتغيرات	المجموعات	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	P احتمالية الخطأ
مهارة الضربة الخلفية	التجريبية (ن=٦)	٩.٣٣	٥٦.٠٠	١.٠٠	٢.٧٨٦	٠.٠٠٥
	الضابطة (ن=٦)	٣.٦٧	٢٢.٠٠			

يتضح من الجدول وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة فى مهارة الضربة الخلفية فى القياسات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية .

جدول (١٢) الوصف الإحصائي لمجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية)

في مهارة ضربة الارسال فى القياسات البعدية

المتغيـــــــــــرات	وحـــدة القيـاس	المجموعة التجريبية (ن=٦)		المجموعة الضابطة (ن=٦)	
		المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية
مهارة ضربة الارسال		٤.٠٠٠	٠.٦٣٢	٢.٠٠	٠.٨٩٤

يتضح من جدول (١١) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية فى مهارة **ضربة الارسال** بالقياسات البعدية

جدول (١٢) دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مهارة ضربة الارسال قيد البحث بطريقة مان – وتني

المتغيرات	المجموعات	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	P احتمالية الخطأ
مهارة ضربة الارسال	التجريبية (ن=٦)	٩.٣٣	٥٦.٠٠	١.٠٠	٢.٨٠٢	٠.٠٠٥
	الضابطة (ن=٦)	٣.٦٧	٢٢.٠٠			

يتضح من الجدول وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة فى مهارة **ضربة الارسال** فى القياسات البعدية ولصالح المجموعة التجريبية

في ضوء النتائج التي توصل إليها الباحثون من جدول (٩) أظهرت وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطات القياسات البعدية للمجموعة التجريبية في مهارة الضربة الأمامية ولصالح القياس البعدي مما يشير إلى أن الالعاب الترويحية من خلال الواقع الأفتراضي قد أثرت تأثيرا ايجابيا على مستوى الاطفال للمجموعة التجريبية.

ويعزو الباحثون ذلك إلى التأثير الإيجابي للبرنامج الترويحي المدعم بالواقع الأفتراضي الذي ساهم بشكل فعال وإيجابي في تنمية مهارة الضربة الأمامية وهذا يتفق مع دراسة كلا من: **أحمد كامل (٢٠٠٢) (١)، شريف صلاح (٢٠١٨) (٥)**، على ان الاستعانة بالوسائل التكنولوجية الحديثة يساعد في سرعة تعلم ورفع مستوى الأداء المهاري للمهارة عند اللاعب.

كما أن برنامج الألعاب الترويحية المدعم بنموذج الواقع الأفتراضي الذي تم تنفيذه على الأطفال صممت بأسلوب جمع ما بين المنافسة في الأداء والبهجة والسرور، فضلا عن التعاون فيما بينهم لإداء الأنشطة الترويحية بشكل يهدف إلى تحقيق الفوز على الفريق الأخر بشكل علمي ومبرمج ، لأن" الطفل يحب المنافسة على ألا تكون من النوع المعقد بل بسيطة وخفيفة ولا يتخللها النداءات الكثيرة الشكلية"، وكما أن البرنامج الذي نُفذ على شكل ألعاب ترويحية لعب دورا كبيرا في زيادة فاعلية أداء الأطفال، مما أدى إلى تنمية المهارة لديهم، ويتفق ذلك مع دراسة كلا من: **يحيي محمد زكريا (٢٠٠٦) (١٤)، ياسر عبد الرشيد (٢٠١٠) (١٣)**،)، ضرورة ادراج التعلم باستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى ، ولهذا فهو يقضي إلى تطوير المهارات فضلا عن ذلك أن تدريب الأطفال على مهارات اللعب يحسن من المهارات الحركية لديهم.

كما يعزو الباحثون التأثير الإيجابي للمجموعة التجريبية في ضوء النتائج التي توصل إليها الباحثون من جدول (١١) في (مهارة الضربة الخلفية) الى البيئة التعليمية الجديدة التي توافرت للأطفال بما تحتويه من مثيرات بصرية وسمعية ، وتوضح الأداء النموذجي للمهارات المراد تعلمها، وتوفر رؤية مجسمة وأيضا أداء الألعاب الترويحية تؤثر بشكل إيجابي علي أداء الأطفال للمهارات ، وتسعي الألعاب

الترويحية الي تنمية مهاراتهم بشكل غير مباشر ، وهذا يتفق مع دراسة كلاً من: **أمل عبد اللطيف** (٢٠٠٦) (٢)، **محمد أحمد** (٢٠٠٨)(١٠) ، والتي تشير نتائجهم على ان الالعاب الترويحية وأستخدام التكنولوجيا تقدم تفاعلا جديدا من نوعه يثير اهتمام الاطفال ويحفزهم على بذل المزيد من الجهد وعدم شعورهم بالملل، ومما يساعدهم على سرعة استيعاب المهارة قيد البحث، ومن ثم تحقيق معدلات أداء عالية.

ويعزو الباحثون في ضوء النتائج التي توصل إليها من جدول (١٢) إلى أن استخدام الأسلوب التقليدي المتبع والذي طبق على الأطفال تحت ٨ سنوات من المجموعة الضابطة والذي يعتمد على الشرح وإعطاء نموذج والتزام 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 تعلم المهارات الأساسية للتنس الأرضي ، ولكن التحسن لم يكن بالسهولة ولم يكن ملحوظ كما هو بالمجموعة التجريبية بإستخدام الواقع الإفتراضي خاصة في مهارة الإرسال حيث يعد من اصعب المهارات في رياضة التنس الأرضي وأتضح ذلك في الألعاب المخصصة (لضربة الإرسال) والمدعمة بالواقع الإفتراضي والتي أعطت فرصه الإندماج داخل المهارة ورؤيتها بصورة واضحة ومجسمة ساعدت أطفال المجموعة التجريبية بالتعرف وإدراك النواحي المختلفة لمهارة الإرسال والتي ساعدت بشكل كبيرالأطفال علي تعلمها بسهولة ويسر وهذا يتفق مع دراسة كل من: **علي أحمد سيد** (٢٠٠٦) (٨)، Elinda Kok(٢٠٠٩) (١٥)

- الاستنتاجات :

من واقع البيانات والمعلومات التي توصل إليها الباحث وفي حدود عينة البحث وخصائصها وطبيعة وأهداف هذه الدراسة وفي حدود المجال الذي طبقت فيه وفي ضوء المعالجات الإحصائية ومن خلال مناقشة وتفسير النتائج يمكن إستنتاج الأتي :

١. الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي، والنموذج العملي) ساهمت بطريقة إيجابية في تعلم الأطفال المبتدئين المهارات الأساسية في رياضة التنس الأرضي المجموعة الضابطة.
٢. االبرنامج التعليمي المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي اثر بشكل فاعل وايجابي في تعلم المهارات الأساسية في رياضة التنس الأرضي المجموعة التجريبية.
٣. تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت البرنامج التعليمي المعدة بتقنية الواقع الافتراضي على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي والنموذج العملي) .
٤. فاعلية البرنامج التعليمي المعد بتقنية الواقع الافتراضي على تعلم بعض المهارات الأساسية في رياضة التنس الأرضي المبتدئين "عينة البحث"..

- التوصيات :

في ضوء ما أسفرت عنه الدراسه الحالية من أن التدريس بإستخدام الواقع الافتراضي أفضل من التدريس بأسلوب الشرح والعرض وفي إكتساب مبتدئي رياضة التنس الأرضي مهارات عمليات التعلم.

١. تزويد الملاعب التعليمية للتنس الأرضي بمعمل خاص يضم جميع وسائط التعلم التكنولوجية التي يمكن أن يستعين بها مبتدئي رياضة التنس عند تعلمهم للمهارات بحيث يختاروا ما يناسبهم منها مع التوجيه والإرشاد من جانب المعلم.

٢. عقد دورات تدريبية لمعلمي التنس الأرضي لتدريبهم على استخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم.

إجراء المزيد من الدراسات والبحوث التجريبية في استخدام الأجهزة التكنولوجية في مجال التعلم على مستوى كليات التربية الرياضية والأندية للارتقاء بالعمليات التعليمية والتدريبية على الوجه الأكمل ومواكبة للتطور الحادث بالدول المتقدمة.

قائمـــــــــه المراجـــــــــــــــــع:

اولاً: المراجع باللغه العربية:

١. احمد كامل الحصري (٢٠٠٢م) : أنماط الواقع الإفتراضى وخصائصه وأراء الطلاب المعلمين في بعض برامجه المتاحه عبر الإنترنت، مجلة تكنولوجيا التعليم المجلد(١٢) العدد(١)، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم القاهرة.

٢. أمل عبد اللطيف سيد، (٢٠٠٦م) : تأثير برنامج تعليمى باستخدام الرسوم المتحركة على تعلم بعض المهارات الأساسية في الجمباز للمرحلة الابتدائية في دولة الكويت رسالة ماجستير ، كلية التربية الرياضية للبنات بالجزيرة جامعة حلوان.

٣. أمين أنور الخولي ، ضياء ١الدين محمد العزب (٢٠٠٩) : تكنولوجيا التعليم والتدريب الرياضي ، دار الفكر العربي،القاهرة

٤. تامر محمد كامل المتولي، (٢٠٠٧م) : أثر الواقع الإفتراضى وعروض الفيديو التعليمية كأحدي أدوات التعليم الإلكتروني علي السعة العقلية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير ، كلية التربية النوعية جامعة طنطا.

٥. شريف صلاح الدين (٢٠١٨م) : فاعلية برنامج تعليمي باستخدام التصور العقلي المدعم بنموذج الواقع الإفتراضي على أداء بعض مهارات الكرة الطائرة ، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين ،جامعة حلوان، القاهرة

٦. صلاح محمد الأمين عثمان" (٢٠٠٨م)١٠ : "التقنات الحديثة للمعلومات والاتصالات ودورها في التعليم بمختلف مراحله ،بحث منشور ،المؤتمر العلمي الأول لكلية العلوم التربوية بجامعه جرش ،الاردن

٧. طارق حمودي أمين ١٩٨٧م. : العاب الكرة والمضرب ، دار الكتب للطباعة والنشر ،جامعة الموصل ،

٨. علي أحمد سيد مصطفي محمد رياض، (٢٠٠٦م) : فاعلية تكنولوجيا الواقع الإفتراضى في تحسين التفكير الاستقرائي وبعض القدرات المكانية لدي التلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بمدينة اسيوط، المجلد(٢٢) العدد(٢) المجلة العلمية كلية التربية، جامعة اسيوط.

٩. ماجد خليل خميس (٢٠١٣) : " تأثير استخدام أداة الميني في تعلم بعض المهارات الأساسية بالتنس الأرضي مجلد (٦) العدد (٣) مجلة علوم التربية الرياضية ، كلية التربية الرياضية- جامعة بابل ، العراق

١٠. محمد احمد محمد (٢٠٠٨) تأثير التصور العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الإفتراضية على تحسين درجة أداء جملة الحركات الأرضية لطلبة قسم التربية الرياضية جامعة القدس، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة الاسكندرية،

١١. مصطفي عبد السميع محمد (١٩٩٩م). : تكنولوجيا التعليم (دراسات عربية)، مركز الكتاب للنشر، القاهرة

١٢. وسام صلاح (٢٠١٤م) تأثير تمارين خاصة على وفق التغذية الراجعة الأنية والمتأخرة في تعلم ضربتي الإبعاد والمسقطة الخلفية للطالبات بالريشة الطائرة، مجلة علوم التربية الرياضية ، العدد (٤)، المجلد (٤)،كلية التربية الرياضية ،جامعة بابل – العراق

١٣ ياسر عبد الرشيد سيد ٢٠١٠ : تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الأفتراضي علي الأداء المهاري والتدريس للطالب المعلم في بعض مهارات الجمباز ، رسالة دكتوراة ،كلية التربية الرياضية ،جامعه المنيا

١٤ يحيي محمد زكريا (٢٠٠٦) تأثير برنامج مقترح للتدريب العقلي المدعم بنماذج الحقيقة الإفتراضية على تطوير بعض المهارات النفسية وتحسين الأداء الفني للشقلبة الأمامية على الذراعين على جهاز حصان القفز، رساله دكتوراه ، كلية التربية الرياضية للبنين جامعة الاسكندرية ٢٠٠٦م

ثانياً: المراجع باللغه الاجنبية:

15- Elirda kokwri chunche (2009) : Study the effectiveness of virtual reality of the desktop type based on the learning environment.

16 JohnBell Scott Fogler Ten Steps to Developing Virtual Reality Application for Engineering Education Department of Chemical Engineering University of Michigan Ann Arbor Available online on 27 march Available at http://www.Sciencedirect.com, 2008

ملخص البحث

فاعلية برنامج لعب مقترح مدعم بنموذج الواقع الأفتراضي علي تعليم بعض المهارات الأساسية في رياضه التنس الأرضي

أ.د/ محمد سعيد محمد السيد

م.د/ أحمد سلامة أحمد

م.م/ محمد علاء الدين محمد

هدف البحث :

هدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج لعب مقترح مدعم بنموذج الواقع الأفتراضي علي تعليم بعض المهارات الأساسية في رياضه التنس الأرضي

منهج البحث :

إستخدم الباحثون المنهج التجريبى بتصميم المجموعتين إحداهما تمثل المجموعة التجريبية والأخري تمثل المجموعة الضابطة ، باستخدام القياسات البعديه ، وذلك لملاءمته لطبيعة البحث.

مجتمع البحث:

تمثل مجتمع البحث من اللاعبين المبتدئين في رياضة التنس الارضي بنادي حدائق الأهرام تحت ٨ سنوات خلال الموسم الرياضي ٢٠٢٣م

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من اللاعبين المبتدئين في رياضة التنس الارضي تحت ٨ سنوات بنادي حدائق الأهرام والبالغ عددهم (١٢) لاعب وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين بالنادي إحداهما تجريبية والأخري ضابطة

الاستنتاجات :

١- الطريقة التقليدية (الشرح اللفظي، والنموذج العملي) ساهمت بطريقة إيجابية في تعلم الأطفال المبتدئين المهارات الأساسية في رياضة التنس الأرضي المجموعة الضابطة.

٢- االبرنامج التعليمي المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي اثر بشكل فاعل وايجابي في تعلم المهارات الأساسية في رياضة التنس الأرضي المجموعة التجريبية.

- **التوصيات :**

١- تزويد الملاعب التعليمية للتنس الأرضي بمعمل خاص يضم جميع وسائط التعلم التكنولوجية التي يمكن أن يستعين بها مبتدئي رياضة التنس عند تعلمهم للمهارات بحيث يختاروا ما يناسبهم منها مع التوجيه والإرشاد من جانب المعلم.

٢- عقد دورات تدريبية لمعلمي التنس الأرضي لتدريبهم على استخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم.

Abstract

The effectiveness of a proposed playing program supported by a virtual reality model on teaching some basic skills in tennis

Prof. Mohamed Saeed Mohamed Al-Sayed
Dr. Ahmed Salama Ahmed
Researcher. Mohamed Alaa El-Din Mohamed

Research Objective:

Research Objective into Identify the effectiveness of a proposed playing program supported by a virtual reality model on teaching some basic skills in the sport of tennis

Research Methodology:

The researchers used the experimental approach by designing the two groups, one representing the experimental group and the other representing the control group, using dimensional measurements, in order to suit the nature of the research.

Research Community:

The research community was represented by novice players in the sport of ground tennis at Al-Ahram Gardens Club under 8 years during the sports season 2023 AD

Research sample:

The research sample was selected intentionally from the beginner players in the sport of tennis under 8 years old at Hadayek Al-Ahram Club, numbering (12) players, and they were divided into two equal groups in the club, one experimental and the other a control

Conclusions :

1- The traditional method (verbal explanation, and practical model) contributed in a positive way to the beginner children's learning basic skills in the sport of tennis control group.

2- The proposed educational program using virtual reality technology has an effective and positive impact on learning basic skills in the sport of tennis experimental group.

-Recommendations:

1- Providing the educational courts for tennis with a special laboratory that includes all technological learning media that tennis beginners can use when learning skills so that they choose what suits them with guidance and guidance from the teacher.

2- Holding training courses for tennis teachers to train them on the use of technological innovations in education.