

## ٠/١ مقدمة البحث

### ١/١ مدخل البحث

يشهد العصر الحالي تطورات تكنولوجية سريعة ومتلاحقة في كافة مجالات الحياة ، حيث أصبحت التقنيات العلمية جزءاً أساسياً من حياة الفرد فلا يكاد يخلو أي نشاط من أنشطة الحياة اليومية من استخدام التقنيات الحديثة ومن المجالات الأساسية التي أثرت فيها هذه التقنيات مجال التعليم والتعلم الذي يشكل منظومة متكاملة تعتمد أساساً على العلاقات المتبادلة التي تنشأ بين المعلم والمتعلم والمادة التدريسية ووسائل نقل المحتوى إلى المتعلم ، ومع تطور وسائل تقنية المعلومات ظهرت أساليب جديدة للتعليم تسمح للمتعلم بتحقيق أقصى استفادة من العملية التعليمية دون التقيد بمكان أو زمان معين حيث يمكن للفرد أن يحصل على المعلومات من خلال المنزل أو الجامعة دون التقيد بقرب المكان أو بعده ، ويعد استخدام برامج الواقع الافتراضي واحدة من أهم تطبيقات استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية التي تعتمد على استخدام أنماط تعليمية جديدة حيث يدخل فيها الصوت والصورة الثابتة والمتحركة ذات الأبعاد الثلاثية كنواة أساسية في أسلوب المحاكاة الذي يشكل الأساس في تكوين البيئة الافتراضية تمثياً مع التطور والتسارع الذي يشهده واقع التعليم في هذا العصر التقني والعلمي . (٢٠ : ١)

ويؤكد **أحمد عبدالعزيز ( ٢٠٠٤م )** أن تكنولوجيا الواقع الافتراضي هي بمثابة تكنولوجيا تربوية متطورة ناشئة تساعد المتعلمين على فهم وإدراك المعلومات بطرق مختلفة واكتساب الخبرات بشكل فوري ، فالواقع الافتراضي نمط جديد من أنماط التعليم والذي يضيف مدى واسع من التحليل العلمي لدى الأفراد ، وكما يشير إلى قدرة التكنولوجيا على إنشاء بيئة ثلاثية الأبعاد يكون فيها المستخدم نشطاً ومتفاعلاً مع العالم المصطنع ويتيح له الشعور بالاستغراق بالإضافة إلى الإدراك الحسي الذي يشعر به الأفراد في البيئة الافتراضية. (٧ : ٢)

ويوضح **عبد الوود مكرم (٢٠٠٣م)** أن التحدي المعاصر أمام المعلم في مجتمعاتنا هو البحث عن الكيفية التي يستطيع بها تقديم منتج تعليمي يواكب متغيرات العصر فهماً ونقداً وتحليلاً ومشاركة مما يعكس مخرجات تسهم في تحسين وضع الحاضر وإحداث التغيرات المستقبلية على نحو مرغوب فيه ، وعليه يجب أن نعلم أن التحدي المائل أمام المعلم هو الحرص على تأكيد وإثراء الوجه الآخر لفعاليات الأداء التعليمي

وهو البعد الخاص بالذاتية الثقافية والهوية والتمايز الحضاري لمجتمعنا أي الجمع بين أصالة الماضي وعطاء الحاضر بما يمكننا من صياغة مستقبل أفضل مع الحفاظ علي الأطر المرجعية. (١٩ : ٣)

كما يرى تامر جمال عرفة (٢٠١٥) ان بيئات التعلم الافتراضى لها اثر كبير على نواتج التعلم لما لها من عوامل جذب للطلاب وامكانية توفير بيئة افتراضية مشابهة وامكانية تفاعل الطلاب معها مما يحول الطلاب من طالب متلقى الى طالب نشط متفاعل (١٩ : ١٠)

## ٢/١ مشكلة البحث

مما لا شك فيه ان العالم الان يشهد ثورة تكنولوجية هائلة فى كافة مجالات الحياة واصبحت التكنولوجيا من اعمدة وركائز الحياة الاساسية لدى الافراد ، ونتيجة لهذا التأثير الكبير للتكنولوجيا فى حياتنا اليومية اصبح لدينا اجيال من المتعلمين تكاد تكون التكنولوجيا تمثل الجزء الاكبر من حياتهم اليومية سواء فى التواصل او الترفيه او حتى فى طرق النقل والمواصلات ونتيجة لذلك كان ولا بد ان تكون تلك التكنولوجيا جزء من العملية التعليمية لكى تواكب هذا المذهب الفكرى لهذا الجيل من المتعلمين حتى لا يشعر المتعلم ان هناك فجوة بين ما يعيشه هو فى الحياة اليومية وبين ما يشهده فى العملية التعليمية من طرق تقليدية وبالتالي من الممكن ان تكون العملية التعليمية اقل جذبا له وبالتالي يؤثر على نواتج التعلم المنشودة

ومما لاشك فيه ان تكنولوجيا الواقع الافتراضى هى من أكثر انواع التكنولوجيا جذبا لان هذة التكنولوجيا قادرة على نقل المستخدم الى البيئة الافتراضية التى يرغب ان يكون بها وعزله تماما عن الواقع الفعلى مما يمثل له نوع مختلف من الخبرات والمتعة

ومن خلال متابعة الباحث للتدريب الميدانى بمدارس المرحلة الابتدائية والاعدادية وجد ان هناك عدم رغبة من المتعلمين فى المشاركة فى درس التربية الرياضية الذى يتضمن نشاط غير كرة القدم باعتبارها الرياضة الاكثر شعبية بين الطلاب ، ومن هنا جاءت فكرة البحث بإستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى فى درس التربية الرياضية من اجل زيادة رغبة المتعلمين فى التعلم وتحسين عملية التعليم والتعلم فى النشاطات الأخرى وذلك لما للواقع الافتراضى من درو كبير فى المتعة وكسر الملل وزيادة قدرة الطالب على

التصور الحركى للمهارات المختلفة وبالتالي يؤثر بشكل إيجابى على مخرجات التعلم من اداء مهارى وتحصيل معرفى.

وقام الباحث مع السادة المشرفين بإختيار نظارة مايكروسوفت للواقع الافتراضى وذلك للآتى:

١/٢/١ تعتبر نظارة مايكروسوفت هى احدث صيحة فى عالم الواقع الافتراضى

٢/٢/١ نظارة مايكروسوفت لها نظام التشغيل الخاص بها بحيث لا تحتاج الى (جهاز كمبيوتر، هواتف ذكية)

٣/٢/١ نظارة مايكروسوفت تقوم بمزج البيئة الفعلية للمتعلم بالبيئة الافتراضية

٤/٢/١ تمكن نظارة مايكروسوفت الطالب بالتحكم فى البيئة الافتراضية الجديدة

وقد وقع إختيار الباحث مع السادة المشرفين على مهارات العاب القوى ( ٧٥ م - الوثب الطويل) نظرا لخبرة الباحث العملية فى هذا المجال حيث تم انتدابه بقسم مسابقات الميدان والمضمار للعام الدراسى ٢٠١٢/٢٠١١ للعمل كمعيد بالقسم ، كما انه كان التخصص العملى للباحث فى مرحلة البكالوريوس.

وقد تم إختيار المرحلة الاعدادية لتطبيق الدراسة نظرا للقدرة الاكبر على التعامل مع نظارة مايكروسوفت للواقع الافتراضى.

٣/١ أهمية البحث

١١/٣/١ الأهمية العلمية

١/١/٣/١ ترجع الأهمية العلمية لهذا البحث فى اثراء الناحية المعرفية والعلمية لدى المعلمين والعاملين فى مجال التدريس بصفه عامه وفى مجال تعليم العاب القوى بصفه خاصه بمعرفة اساليب وطرق جديدة تستخدم فى تعليم بعض المسابقات.

٢/٣/١ الأهمية التطبيقية :

رفع مستوى التحصيل المعرفى والمهارى فى درس التربية الرياضية لدى طلاب المرحلة الاعدادية

#### ٤/١ هدف البحث :

يهدف البحث الى التعرف علي تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي

١/٤/١ مستوى الاداء المهارى للعيينة قيد البحث

٢/٤/١ مستوى التحصيل المعرفى للعيينة قيد البحث

#### ٥/١ فروض البحث

١/٥/١ توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبليّة والبعديّة في المتغيرات المهارية ولصالح القياسات البعديّة للعيينة قيد البحث.

٢/٥/١ توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبليّة والبعديّة في مستوى التحصيل المعرفى ولصالح القياسات البعديّة للعيينة قيد البحث.

٣/٥/١ توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات القياسات القبليّة والبعديّة في المتغيرات البدنية ولصالح القياسات البعديّة للعيينة قيد البحث.

#### ٦/١ مصطلحات البحث

#### ١/٦/١ الواقع الافتراضي :

بيئة تعلم تخيلية تعتمد علي عملية محاكاة لمشاهد حقيقية تعمل علي إظهار الأشياء الثابتة والمتحركة وكأنها في واقعها الحقيقي من حيث حركتها والإحساس بها وهي تساعد المتعلم علي أداء الأعمال والمهام المطلوبة منه من خلال المشاهد التعليمية ومؤثراتها في الزمن الحقيقي للمشهد التعليمي . (٢٠ : ٤)

#### ٢/٦/١ مستوى الأداء المهارى :

هو الدرجة أو الرتبة التي يصل اليها الطالب من السلوك الحركي الناتج عن عملية التعلم لإكساب واتقان حركات النشاط الممارس علي أن تؤدي بشكل يتسم بالانسيابية والدقة وبدرجه عالية من الابداعية لدي الفرد لتحقيق أعلي النتائج مع الاقتصاد في الجهد.(٢١ : ١٨٦)

### ٣/٦/١ التحصيل المعرفي :

هو ذلك المجال الذي يتعلق بتذكر المعرفة وفهمها كما يمتد لتنمية القدرات والمهارات العقلية ويقسم هذا المجال إلى ست مستويات تتدرج من التذكر إلى الفهم، والتطبيق والتحليل والتركيب، ثم التقويم. (٣٢ : ٥٨)