الملخص العربي

"تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مستوى الأداء والتحصيل المعرفي في رياضة الرماية بالقوس والسهم"

*** م.د/ أحمد طه محمود علي**

استهدف البحث الحالي الى التعرف علي تأثير استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على مستوى الأداء والتحصيل المعرفي في رياضة الرماية بالقوس والسهم.

ولتحقيق هدف البحث استخدم الباحث المنهج التجريبي من خلال التصميم التجريبي الذي يعتمد على القياسين القبلي والبعدي لمجموعتين احداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتألفت عينة البحث من طلاب الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة بنها، والبالغ عددهم (٢٥٣) طالب، وقد تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وعددهن (٣٠) طالب تم تقسيمهم الى مجموعتين بالتساوي قوام كل منها (١٥) طالب، ولقياس الأداء القبلي والبعدي لمجموعتي البحث استخدم الباحث الاختبارات البدنية استمارة تقيم مستوى الأداء المهارى وكذلك الاختبار المعرفي، وقد قام الباحث باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي على افراد عينة البحث من الطلاب، وبعد الانتهاء من جمع البيانات أخضعها الباحث للمعاملات الإحصائية للحصول للنتائج وتوصل الباحث إلى أن تكنولوجيا الواقع الافتراضي لها تأثير إيجابي دال إحصائياً على مستوى الأداء والتحصيل المعرفي في رياضة الرماية بالقوس والسهم لدي الطلاب.

---

* مدرس بقسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازلات بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة بنها

English summary

"The effect of using virtual reality technology on the level of performance and cognitive achievement in the sport of Archery"

*** Dr. Ahmed Taha Mahmoud Ali**

The current research aimed to identify the impact of the use of virtual reality technology on the level of performance and cognitive achievement in the sport of bow and arrow shooting.

To achieve the research goal, the researcher used the experimental approach through experimental design that depends on the pre and post measurements of two groups, one is experimental and the other is a control, and the research sample consisted of students of the second year at the Faculty of Physical Education University of Banha, and the number (253) students, and the research sample was chosen in the intentional way And their number (30) students were divided into two groups equally (15) students, and to measure the pre and post performance of the two research groups, the researcher used physical tests to assess the level of skill performance and cognitive testing, and the researcher used virtual reality technology on the members of the research sample of students After completing data collection, the researcher subjected it to statistical transactions to obtain the results, and the researcher concluded that virtual reality technology has a statistically significant positive impact on the level of performance and cognitive achievement in the sport of bow and arrow shooting among students.

* Teacher, Department of Theories and Applications Of Fighting Sports, Faculty of Physical Education For Boys, University of Benha