

# تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي بعض المهارات التحكيمية في رياضة الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية

د / بلال محمود محمد عبدالرازق \*

## المخلص:

يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي ومعرفة تأثيره علي بعض المهارات التحكيمية لرياضة الجودو لطلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة بنها، واستخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس القبلي و البعدي لكلا المجموعتين، وتمثل مجتمع البحث طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية للبنين -جامعة بنها والبالغ عددهم (١٠٠) طالب مستجدين والمسجلين بالفرقة الثالثة، وأشارت أهم النتائج إلي:

- ١- البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي له تأثير إيجابي دال في تنمية المهارات التحكيمية لطلاب الفرقة الثالثة قيد البحث.
- ٢- الأسلوب المتبع لتدريس محاضرات التحكيم في التربية الرياضية مع أداء نماذج توضيحية للأداء الحركي من المعلم أثر تأثيراً إيجابياً في تنمية المهارات التحكيمية لدي المجموعة الضابطة.
- ٣- أسلوب التعلم بتكنولوجيا الواقع الافتراضي أدي إلي تحسن مستوي المهارات التحكيمية لطلاب المجموعة التجريبية مقارنة بالأسلوب القائم علي أداء النماذج داخل المحاضرات.
- ٤- بيئة التعلم الافتراضية تعمل على تهيئة جو تعليمي تفاعلي يجذب انتباه المتعلمين قائم علي مبدأ الاستمتاع والملاحظة قبل الممارسة.

الكلمات المفتاحية: تكنولوجيا الواقع الافتراضي - المهارات التحكيمية في رياضة الجودو

## Summary:

The research aims to design an educational program using virtual reality technology and know its effect on some judging skills for judo sport for students of the third year، Faculty of Physical Education،

University of Benha, and the researcher used the experimental approach due to its suitability of the nature of this research, using one of the experimental designs, which is the experimental design of two groups, one is experimental and the other is controlled using analogy The tribal and the distant for both groups. The research community represented the third year students at the Faculty of Physical Education for Boys - Banha University, who numbered (100) new students and registered in the third group. **The most important results indicated:**

- 1- The educational program using virtual reality technology has a positive positive effect in developing the arbitration skills of the third year students under investigation.
- 2 - The method used to teach arbitration lectures in physical education with the performance of illustrative models of motor performance of the teacher has a positive impact on the development of arbitration skills for the control group.
- 3- Learning method with virtual reality technology led to an improvement in the level of arbitration skills for students of the experimental group compared to the method based on the performance of models in the lectures.
- 4- The virtual learning environment works to create an interactive educational atmosphere that attracts the attention of learners based on the principle of enjoyment and observation before practice.

**Key words:** virtual reality technology - judging skills in judo

مقدمة ومشكلة البحث:

تميز القرن الحادي والعشرون بتغيرات كبيرة فى جميع المجالات بصفه عامه، وفى مجال التعليم بصفه خاصه، وتتجه سياسه الدوله إلى مواكبه الحضاره وملاحقه التقدم السريع، والإهتمام بالاستراتيجيات الحديثه واستخدامها فى مجال التربيه والتعليم بصفه عامه، وفى مجال التربيه الرياضيه بصفه خاصه، بهدف تحقيق النمو المتكامل لشخصيه المتعلم وتنشئته. (٣: ٨٩)

وذكر **عصام الدين، هيثم عبدالمجيد (٢٠٠٧)** ان العصر الحالي تطورات تكنولوجية سريعة ومتلاحقة فى كافة مجالات الحياة، حيث أصبحت التقنيات العلمية جزءاً أساسياً من حياة الفرد فلا يكاد يخلو أي نشاط من أنشطة الحياة اليومية من استخدام التقنيات الحديثه ومن المجالات الأساسية التي أثرت فيها هذه التقنيات مجال التعليم والتعلم الذي يشكل منظومة متكاملة تعتمد أساساً علي 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 علي المعلومات من خلال المنزل أو الجامعة دون التقيد بقرب المكان أو بعده، ويعد استخدام الحاسب الآلي في العملية التعليمية من أبرز مظاهر التطور التكنولوجي الذي أصبح حديث الساعة في هذه الألفية لما له من أثر فعال في عرض ونقل المعلومات وتقديمها بصورة جيدة للمتعلم حيث يمكن من خلاله استخدام تطبيقات متعددة لعرض المادة التعليمية ومن هذه التطبيقات الحديثة برامج الواقع الافتراضي وتعد برامج تكنولوجيا الواقع الافتراضي واحدة من أهم تطبيقات استخدام الحاسب الآلي في العملية التعليمية التي تعتمد على استخدام أنماط تعليمية جديدة للحاسب الآلي يدخل فيها الصوت والصورة الثابتة والمتحركة ذات الأبعاد الثنائية أو الثلاثية كنواة أساسية في أسلوب المحاكاة الذي يشكل الأساس في تكوين البيئة الافتراضية تمشيا مع التطور والتسارع الذي يشهده واقع التعليم في هذا العصر التقني. (١٠: ١)

ويؤكد مايكل راش (٢٠٠٥) أن الواقع الافتراضي هو التجسيد لواقع لكنه ليس حقيقيا كما أنه عملية محاكاة لمشاهد من واقع حقيقي أو وهمي يتيح للمتعلمين الذين يقومون باستخدامه والتدريب عن طريقه تنفيذ المهمات وأداء الأعمال المطلوبة ضمن مشاهد المحاكاة ومؤثراتها في الزمن الحقيقي. (١٥: ١٣)

كما يذكر عصام فريجات (٢٠٠٥) أن مصطلح الحقيقة الافتراضية يستخدم لوصف أنظمة كمبيوترية يستطيع المستخدم من خلالها أن يستكشف عوالم مبتدعة بواسطة الأجهزة والبرامج التي تحمل قدرا من المشابهة بالحقيقة، من خلال برامج Software-Animation، الرسوم الثلاثية Three-Dimensional والرسوم المعتمدة علي الشاشة Screen-Based Graphic حيث أصبح من الممكن الحصول علي لقطات تكاد لا تختلف عن لقطات الفيديو للعالم الحقيقي. (١٢: ١)

ويوضح علي شقور (٢٠٠٥) إلى أن الدراسات أثبتت أن تكنولوجيا الواقع الافتراضي تمكن المتعلمين من التعايش في البيئة الافتراضية والاستفادة منها في التعليم معتمدة في ذلك على مبدأ الاستمتاع والملاحظة قبل الممارسة كما أنها تعمل على تهيئة جو تعليمي تفاعلي يجذب انتباه المتعلم بل ويغمره في هذا الجو ليتعامل مع المادة التعليمية الموجود فيها بطريقة طبيعية أكثر فعالية مما يسهل ذلك تزويد المتعلم بإرشادات صوتية أو على شكل رسوم متحركة تسهل عليه الاندماج في هذه البيئة، وإذا أحسن الإعداد لهذه البيئة الافتراضية بطريقة مناسبة وبنائها بالشكل المطلوب فان المتعلم سوف يحصل على فرصة تعليمية من شأنها تعزيز وصل وتعلم وتنمية قدراته ومهاراته المطلوبة وتقوم البيئة الافتراضية أساسا على التخطيط والبناء والبرمجة والتجربة وهي مراحل تطوير البرامج التعليمية حيث تقدم صورة حية للأشكال والمناظر ممزوجة بالصوت والحركة فتكون نظاما للبيئة التعليمية المطلوبة لممارسة المهام التدريسية

والتعليمية من خلال المشاركة في تفاعلات حسية متنوعة مرئية ومسموعة إضافة إلى التفاعلات الحركية لان إمكانية عرض الأشياء بأبعادها الثلاثة تساعد المتعلم على التعرف من قرب على العلاقات بين الأشياء وأجزائها مع بعضها البعض إضافة لعملية التفاعل الصفي.(١:١٣، ٢)

ويجب على الطالب في مادة التحكيم الالمام بالقانون والفهم والقدرة على تطبيقه في جميع الازواح والاليات الصحيحة والتمركز في المواقع الصحيحة ويجب ان يكون التفاهم والتعاون والاتصال بين الحكام انفسهم ومعرفة كل حكم صلاحياته الالساس والجوهر. بغض النظر عن ظروف واوضاع ونوعية المباراة واللاعبين فان اطلاق الحكام صافراتهم في المباراة يجب ان تكون دقيقة وثابتة ولا يتجاهلون اطلاق اية صافرة وبالتساوي على الفريقين وفي جميع الاوقات خلال المباراة والا فالحكم سيفقد مصداقيته من قبل الجميع.

ومن هنا جاءت مشكلة البحث من خلال خبرة الباحث في العمل في مجال التدريس وتعلم المهارات الالساسية لرياضة الجودو فان مادة التحكيم متاح لها ١٢ ساعة تدريسية فانها لا تكفي لوضع الطالب على الطريق الصحيح لان يكون حكم في رياضة الجودو او معلم للمهارات التحكيمية فمن هنا كان من الضرورة أن يتعايش الطالب في جو خيالي يشبه الواقع الحقيقي للبيئة التعليمية يوضح له المهارات التحكيمية الواجب إتباعها وكيفية تطبيقها ليصبح حكما او معلم جيد للمهارات التحكيمية، حيث من الصعب نقل المباريات الواقعية بمثيراتها داخل الكلية فسوف يقوم الباحث بالاستعانة عنها بالمواقف التحكيمية الافتراضية عن طريق نظارات الواقع الافتراضى حتى يتسنى للطالب التعايش لحظة بلحظة كل ما يحتاجه الحكم اثناء ادارة المباره من الالمام بالقوانين والتحركات داخل الملعب والاشارات التحكيمية اثناء المباراه باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى.

#### **هدف البحث:**

يهدف البحث إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي ومعرفة تأثيره علي بعض المهارات التحكيمية لرياضة الجودو لطلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة بنها.

#### **فروض البحث:**

#### **في ضوء أهداف البحث يضع الباحث الفروض التالية:**

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة في بعض المهارات التحكيمية (قيد البحث) ولصالح القياس البعدى.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض المهارات التحكيمية (قيد البحث) ولصالح القياس البعدى.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات التحكيمية (قيد البحث) لصالح المجموعة التجريبية.

**مصطلحات البحث:**

- **تكنولوجيا 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. (١٠ : ٤)

- **نظارات الواقع الافتراضي:**

نظارات الواقع الافتراضي هي نظارات تناسب الهواتف الذكية وتخلق عالماً مميّزاً للألعاب والفيديوهات ثلاثية الأبعاد ويمكنها التفاعل مع تقنية الواقع الافتراضي. (٢٠)

**\*الوصف**

تستخدم مع اجهزة الموبايل التي تعمل على نظام الاندرويد او ال iOS وذلك بوضعه بداخلها وجعل شاشة هاتفك كأنها ١٠٠ بوصة والتمتع بمشاهدة هذا العالم الافتراضي.

**\*من مميزات النظارات:**

(تشغيل فيديو ٣ D و ٣٦٠ درجة، تطبيقات D٣، افلام D٣) (٢٠)

**اجراءات البحث:**

**أولاً: منهج البحث:**

استخدم الباحث المنهج التجريبي نظراً لملائمته لطبيعة هذا البحث مستعيناً بأحد التصميمات التجريبية وهو التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياس القبلى والبعدى لكلا المجموعتين.

ثانياً: مجتمع وعينة البحث:

١- مجتمع البحث:

يمثل مجتمع البحث طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة بنها والبالغ عددهم (١٠٠) طالب مستجدين والمسجلين بالفرقة الثالثة.

٢- عينة البحث:

بلغ حجم العينة الأساسية (٥٠) طالب وبلغ حجم العينة الاستطلاعية (٢٠) طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث لإجراء الدراسة الاستطلاعية وقد استعان الباحث بعدد (٢٠) طالب متميزين في رياضة الجودو ممن يمارسون اللعبة من طالب الفرقة الرابعة تخصص جودو (صدق التمايز)

تجانس العينة:

للتأكد من تجانس العينة في المتغيرات التحكيمية لرياضة الجودو قام الباحث بإيجاد معامل الإلتواء لتلك المتغيرات، كما هو موضح في جدول رقم (١)

جدول (١)

تجانس عينة البحث في المتغيرات الأنثروبومترية والزكاء

ن = ٧٠

الاختبارات	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء
العمر الزمني	سنة	١٨,٥١٢	٠,٥٠٣	١٩,٠٠٠	٠,٠٥١-
الطول	سم	١٧٣,٩٦٢	٢,٩٠٥	١٧٤,٠٠٠	٠,٠٠٦
الوزن	كجم	٧١,٠٣٧	٣,٧٢٢	٧١,٠٠٠	٠,١٦٠
الذكاء	درجة	٣٣,٥٥٠	٢,٤٦٩	٣٤,٠٠٠	٠,٠٧٦

يتضح من الجدول (١) أنه تراوحت معاملات الالتواء ما بين (-٠,٠٥١، ٠,١٦٠) أي أن معامل الالتواء انحصر بين (+٣) مما يدل على تجانس أفراد العينة في المتغيرات الأنثروبومترية والزكاء.

## جدول (٢)

تجانس عينة البحث في الاختبارات المعرفية قيد البحث

ن = ٧٠

م	المحاور	وحدة القياس	المتوسط	الانحراف	الوسيط	الالتواء
١	مقاييس الملعب وواجبات الحكام	درجة	٤,٨٢	٠,٨٩	٥,٠٠	٠,٦٠-
٢	قواعد اللعب وزمن المباراة	درجة	٣,٨٤	٠,٨١	٤,٠٠	٠,٥٩-
٣	الاشارات التحكيمية	درجة	٢,٦٤	١,١٧	٣,٠٠	٠,٩٢-
٤	المواقف التحكيمية	درجة	١,٤٢	١,٢٩	١,٠٠	٠,٩٧
	مجموع محاور التحصيل المعرفى	درجة	١٢,٧٤	١,٧٧	١٣,٠٠	٠,٤٤-

يتضح من الجدول (٢) أنه تراوحت معاملات الالتواء ما بين (-٠,٩٢، ٠,٩٧) أى أن معامل الالتواء انحصر بين (+٣) مما يدل على تجانس أفراد العينة فى المتغيرات المهارية قيد البحث.

## جدول (٣)

تكافؤ عينة البحث في الاختبارات المعرفية قيد البحث

ن = ٢٥ = ٢ ن = ١ ن

م	المحاور	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت
			ع	س	ع	س		
١	مقاييس الملعب وواجبات الحكام	درجة	٤,٧٦	٠,٧٢	٥,٠٠	١,٠٠	٠,٣٦-	١,٤٣-
٢	قواعد اللعب وزمن المباراة	درجة	٣,٧٢	٠,٦١	٣,٩٦	٠,٩٧	٠,٢٤-	١,٠٣-
٣	الاشارات التحكيمية	درجة	٢,٦٤	١,١٨	٢,٦٤	١,١٨	٠,٠٠	٠,٠٠
٤	المواقف التحكيمية	درجة	١,٤٠	١,٣٢	١,٤٤	١,٢٩	٠,٤٠-	٠,١٠-
	مجموع محاور التحصيل المعرفى	درجة	١٣,٥٦	١,٩٣	١٣,٠٨	١,٧٥	٠,٦٨-	١,٣٧-

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ ودرجة حرية ٩٨ = ١,٦٦٢

يوضح جدول (٣) عدم وجود فروق دالة إحصائية بين القياسين القبليين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث حيث انحصرت قيمة ت المحسوبة بين -١,٤٣ : ٠,٠٠ وكانت قيمتها اقل من قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل على تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات المهارية قيد البحث.

### ثالثاً: وسائل جمع البيانات:

فى ضوء الأهداف التى يسعى البحث إلى تحقيقها قام الباحث بإتباع مجموعة من الخطوات العلمية لإعداد أدوات جمع البيانات، والمتمثلة فيما يلى:

١- البرنامج التعليمى المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى. مرفق (٩)

٢- سيناريو الواقع الافتراضى باستخدام نظارات الواقع الافتراضى. مرفق (٨)

٣- الأجهزة والأدوات المستخدمة.

٤- اختبار الذكاء. مرفق (٣)

٥- توصيف المقرر الخاص بالفرقة الثالثة مادة التحكيم. مرفق (٧)

٦- اختبار التحصيل المعرفى:

١- البرنامج التعليمى المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى:

#### أهداف البرنامج:

يهدف البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى إلى تعلم الطالب بعض المهارات التحكيمية فى رياضة الجودو (مقاييس الملعب والادوات اللازمة للمباراة وواجبات الحكام فى الملعب - قواعد اللعب وزمن المباراة - الاشارات التحكيمية - المواقف التحكيمية).

#### الأهداف المعرفية:

- أن يعرف الطلاب بعض النواحي القانونية الخاصة برياضة الجودو.
- أن يعرف الطلاب واجبات الحكام فى رياضة الجودو.
- أن يفهم الطلاب التسلسل الحركى والأداء الصحيح للاشارات التحكيمية قيد البحث.
- أن يكتسب الطلاب طريقة جديدة للتعلم.

#### أغراض البرنامج:

- أن يكتسب الطالب المهارات التحكيمية (مقاييس الملعب والادوات اللازمة للمباراة وواجبات الحكام فى الملعب - قواعد اللعب وزمن المباراة - الاشارات التحكيمية - المواقف التحكيمية).

- أن يتذكر الطالب الأعمال والمهام المطلوب أدائها كما شاهدها.

- أن يفهم الطالب الممارسة الصحيحة للاشارات التحكيمية قيد البحث.

- أن ينمي لدى الطالب القدرة على التخيل والإدراك والابتكار.
- أن يكتسب ويتعرف الطالب على بعض الأساليب التكنولوجية في التعلم في التربية الرياضية.
- أن يستطيع الطالب التفاعل مع الحاسب الآلي والتعلم عن طريقة.
- أن يكتسب الطالب القدرة على التعلم الذاتي من خلال الاعتماد على نفسه.
- أن يكتسب الطالب بعض أنماط السلوك التي يجب عليه أن يقوم بها أثناء عملية التدريس.
- أن يتحسن أداء الطالب بممارسة هذه المهارات نتيجة مروره بخبرات مناسبة.
- أن يتدرب الطالب على المهارات التدريسية في جو تخيلي يشبه الواقع الحقيقي.

#### الأهداف الوجدانية:

- تنمية وتطوير السمات الخلقية والنفسية للطلاب.
- اكتساب القدرة على المشاركة الايجابية في عمل الجماعة والجهد التعاوني.
- ادراك العلاقة بين العطاء والمسئولية.
- الشعور بالسعادة والسرور أثناء ممارسة الجودو.
- الرغبة والإصرار في تحقيق الذات وتحمل المسئولية والولاء للجماعة.

#### وقد تم مراعاة الأسس التالية عند وضع البرنامج المقترح:

- أن تتناسب أوجه النشاط مع طبيعة الطلاب من حيث استعداداتهم وقدراتهم ومهاراتهم الحركية.
- تنوع أوجه النشاط وذلك حتى يتمكن الطلاب من اختيار ألوان النشاط التي تشبع ميولهم وحاجاتهم والتي تتماشى مع اتجاهاتهم.
- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب عن طريق تنوع أوجه النشاط في عدة مستويات حتى يجد كل طالب المستوى الذي يتناسب مع قدراته.
- أن تتناسب أوجه النشاط مع الإمكانيات المتاحة من ميزانية مخصصة وأدوات.
- تحقيق مبدأ الأمن والسلامة ومراعاة التدرج أثناء ممارسة الأنشطة من السهل إلى الصعب ومن البطئ إلى السريع ومن البسيط إلى المركب.

- الاهتمام بإتاحة الفرصة للانتقال من الأجهزة والأدوات بأي طريقة يفضلها الطالب للتعرف على حركات متنوعة.
  - مراعاة وجود عنصر الإثارة والتشويق في محتوى البرنامج.
  - أن يتخلل الأداء الحركي تمرينات للتهدئة والاسترخاء كراحة إيجابية.
- محتوى البرنامج التعليمي المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى:**
- \*مكونات البرنامج:**

- إشتمل البرنامج التعليمى المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى علي (٤) مهارات أساسية تحكيمية من ضمن المهارات الأساسية التحكيمية فى الجودو لتحقيق هدف البرنامج وهو تعلم المهارات التحكيمية الأساسية للجودو لطلاب الفرقة الثالثة وهي كما يلي.
- مقاييس الملعب والادوات اللازمة للمباراة و واجبات الحكام فى الملعب.
  - قواعد اللعب وزمن المباراة.
  - الاشارات التحكيمية .
  - المواقف التحكيمية.

**\*الفيديوهات والصور والتعليقات باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى:**

**\*مدة البرنامج:**

- من خلال اللائحة التدريسية المعتمدة لمادة تحكيم لرياضات المنازلات تحددى زمن البرنامج التدريسى الخاص برياضة الجودو علي النحو التالى:
- ١- مدة تنفيذ البرنامج (١٢) ساعة.
  - ٢- عدد الوحدات التعليمية باستخدام الالعب التمهيدي والصغيرة فى الأسبوع (٢) وحدة.
  - ٣- زمن الوحدة باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى (٦٠) دقيقة.
  - ٤- إجمالي عدد الوحدات باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى (١٢) وحدة.
  - ٥- التوزيع الزمني لمكونات الوحدة باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى [الجزء التمهيدي (١٠) دقيقة - والجزء الأساسى (٤٠) دقيقة - والجزء الختامى (١٠) دقيقة].

\*التقسيم الزمني للبرنامج:

قام الباحث بتقسيم مهارات البرنامج باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى من الناحية الزمنية علي النحو التالي:

#### جدول (٤)

التقسيم الزمني لمحتوي البرنامج التعليمي المقترح

عدد الوحدات	مهارات البرنامج
(٤) وحدات	• مقاييس الملعب والادوات اللازمة للمباراة وواجبات الحكام
(٢) وحدات	• قواعد اللعب وزمن المباراة
(٣) وحدات	• الاشارات التحكيمية
(٣) وحدات	• المواقف التحكيمية

أ - الجزء التمهيدي: ويهدف إلى:

تجهيز الادوات اللازمة لتشغيل البرنامج التعليمي المقترح؛ ومدة هذا الجزء (١٠) دقيقة طوال فترة تنفيذ البرنامج.

ب - الجزء الرئيسي، ويهدف إلى:

تعلم النواحي التحكيمية الخاصة برياضة الجودو؛ وهذا الجزء يعتبر من أهم الأجزاء في الوحدة التعليمية حيث يحقق محتواه الهدف المطلوب، وتتمثل أنشطته في مجموعة من الفيديوهات والصور والشروحات الصوتية الخاصة بالمهارات التحكيمية الخاصة برياضة الجودو والتجريب العملى، ومدة هذا الجزء (٤٠) دقيقة طوال فترة تنفيذ البرنامج.

ج - الجزء الختامي:

مراجعته المحتوى واخذ الغياب والانصراف، وتتراوح مدة هذا الجزء من (٥) دقيقة طوال فترة تنفيذ البرنامج.

قام الباحث باختيار مجموعة الفيديوهات والصور التوضيحية والمواقف التحكيمية المختلفة المناسبة لطبيعة العينة والإمكانات الموجودة، وفى ضوء ذلك تم توزيعها كوحيدات للبرنامج المقترح تنفيذه.

٢ - الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

قام الباحث باستخدام الأجهزة التالية:

جهاز روستاميتير لقياس الطول بالسنتيمتر، ميزان طبي لقياس الوزن بالكيلو جرام، بساط جودو، أجهزة حاسب الى، نظارات الواقع الافتراضى، هواتف محمول.

٣- اختبار الذكاء:

قام الباحث باستخدام اختبار الذكاء العالي، إعداد / السيد محمد خيرى:

وقد اختار الباحث هذا الاختبار للأسباب التالية:

\* علي درجة عالية من الصدق، فقد أكدت العديد من الدراسات صدق هذا الاختبار في قياس القدرات العقلية العامة.

\* علي درجة عالية من الثبات، فقد أكدت العديد من الدراسات أن معاملات ثباته عاليه.

\* يناسب المرحلة السنوية قيد البحث.

٤ - اختبار التحصيل المعرفي:

قام الباحث بتصميم اختبار للتحصيل المعرفي في تحكيم رياضة الجودو لطلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة بنها لقياس مدي فهم وإدراك الطلاب للجوانب المعرفية المرتبطة بتحكيم رياضة الجودو.

وقد أتبع الباحث في تصميمه لاختبار التحصيل المعرفي الخطوات التالية:

\*تحديد الهدف العام للاختبار:

في ضوء أهداف البحث تم تحديد الهدف العام للاختبار وتمثل في قياس مدي التحصيل المعرفي للطلاب عينة البحث للجوانب المعرفية المرتبطة بتحكيم رياضة الجودو والتي تضمنها البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى، وراعي الباحث أن يغطي الاختبار محتوى المنهج التعليمى لتحكيم رياضة الجودو.

\*تحديد المحاور الرئيسية للاختبار: مرفق (٥)

في ضوء الهدف العام للاختبار قام الباحث بالاطلاع على التوصيف الخاص بمادة تحكيم الرياضات الجماعية للفرقة الثالثة، لتحديد مجموعة من المحاور الرئيسية التي يمكن أن يتضمنها الاختبار المعرفي وهذه المحاور هي كالتالي:(مقاييس الملعب والادوات اللازمة للمباراة

وواجبات الحكام فى الملعب. قواعد اللعب وزمن المباراة. الاشارات التحكيمية. المواقف التحكيمية).

#### \*صياغة مفردات الاختبار:

قام الباحث بالإطلاع على المراجع العلمية والدراسات السابقة للاختبارات الموضوعية وشروط كتابتها وخطوات بنائها وتحديد تعليماتها والمواصفات الواجب إتباعها مثل دراسات كلا من "إيهاب محمد فهميم" (٢٠٠٦م) (٥)، "إبراهيم عبد الستار العويني" (٢٠٠٧م) (١)، "هبه سعيد عبد المنعم" (٢٠٠٩م) (١٨)، "تامر جمال عرفه" (٢٠١١م) (٦) وبناء علي ما سبق تم صياغة أسئلة الاختبار المعرفي وبلغ عدد مفرداتها (٨٠) مفردة.

وقد روعي في هذه الأسئلة قياس التحصيل المعرفي في تحكيم رياضة الجودو للطلاب عينه البحث، وقد روعي الشمول، والوضوح، والبساطة، وعدم احتمال اللفظ لأكثر من مدلول، والدقة العلمية.

#### \*الصورة النهائية للاختبار المعرفي: مرفق (٦)

#### جدول (٥)

#### عدد العبارات لمحاور الاختبار المعرفي في صورة النهائية

م	المحاور	إجمالي العبارات
١	مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب	١٧
٢	قواعد اللعب وزمن المباراة	٨
٣	الاشارات التحكيمية	١٥
٤	المواقف التحكيمية	١٠
	الإجمالي	٥٠

#### \*تعليمات الاختبار:

تُعد تعليمات الاختبار من أهم عوامل تطبيقه حيث يترتب عليها وضوح الهدف من الاختبار إلي الطالب بلغة سهلة وسليمة وبالتالي إلي الإجابة بصورة صحيحة بحيث تبعد عن الإطالة، وكذلك طريقة تسجيل الطالب للإجابة الصحيحة في مكانها المحدد مع أهمية كتابة البيانات المطلوبة في ورقة الإجابة والتي تشتمل علي الاسم ورقم الشعبة.

### \*تصحيح الاختبار:

روعي عند تصحيح الاختبار إعطاء درجة واحدة فقط لكل إجابة صحيحة، وصفر لكل إجابة خاطئة، وبالتالي تكون الدرجة النهائية للاختبار (٥٠) درجة، وتم إعداد مفتاح تصحيح لتسهيل عملية التصحيح.

### \*تحليل مفردات الاختبار:

قام الباحث بكتابة اختبار التحصيل المعرفي وكان محتوى عباراته (٥٠) عبارة (سؤال) وقام بتطبيقه علي عينة مميزة استطلاعية قوامها (٢٠) طلاب بالفرقة الرابعة من خارج مجتمع البحث ممن سبق لهم دراسة مقرر مادة الجودو بهدف التأكد من وضوح المفردات وحسن صياغتها وملائمتها وأيضاً حساب معاملات السهولة والصعوبة لعبارات الاختبار، وقد استخدم الباحث المعادلة التالية لحساب معامل السهولة.

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{عدد الإجابات الصحيحة للسؤال (العبارة)}}{\text{عدد الإجابات الصحيحة} + \text{عدد الإجابات الخاطئة}}$$
$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{ص}}{\text{ص} + \text{خ}}$$

حيث أن  $\text{ص} = \text{الإجابات الصحيحة}$  ،  $\text{خ} = \text{الإجابات الخاطئة}$   
والعلاقة بين السهولة والصعوبة علاقة عكسية مباشرة، مجموعهم يساوي الواحد الصحيح.  
معامل الصعوبة = ١ - معامل السهولة

كما تم حساب معامل التميز لمفردات الاختبار باستخدام معادلة التباين والتي تنص علي أن:

$$\text{التباين (التميز)} = \text{معامل السهولة} \times \text{معامل الصعوبة}.$$

والجدول رقم (٦) يوضح معامل السهولة ومعامل الصعوبة ومعامل التميز لكل مفردة من مفردات اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

جدول رقم (٦)

معاملات السهولة والصعوبة والتميز لمفردات اختبار التحصيل المعرفي

المحور	م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز	المحور	م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التميز
المقاييس و الأدوات و واجبات الحكام	١	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣	الإشارات التحكيمية	٢٦	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
	٢	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٢٧	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٣	٠,٦٥٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٢٨	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
	٤	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٢٩	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
	٥	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٣٠	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٦	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٣١	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٧	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٣٢	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
	٨	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٣٣	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤		٣٤	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
	١٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤		٣٥	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	١١	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٢٥		٣٦	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤
	١٢	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤		٣٧	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	١٣	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٣٨	٠,٧٥	٠,٢٥	٠,١٩
	١٤	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦		٣٩	٠,٥٥	٠,٤٥	٠,٢٥
	١٥	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٤٠	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤
قواعد اللعب و زمن المباراة	١٦	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤	المواقف التحكيمية	٤١	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦
	١٧	٠,٨٠	٠,٢٠	٠,١٦		٤٢	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٥
	١٨	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٥		٤٣	٠,٤٥	٠,٥٥	٠,٢٥
	١٩	٠,٦٠	٠,٤٠	٠,٢٤		٤٤	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤
	٢٠	٠,٤٠	٠,٦٠	٠,٢٤		٤٥	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٢١	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٤٦	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
	٢٢	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٤٧	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣
	٢٣	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٤٨	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٢٤	٠,٦٥	٠,٣٥	٠,٢٣		٤٩	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١
	٢٥	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١		٥٠	٠,٧٠	٠,٣٠	٠,٢١

يتضح من جدول رقم (٦) أن عبارات محاور الاختبار المعرفي تتميز بمعاملات السهولة حيث يتراوح معامل السهولة بين (٠,٨٠:٠,٤٠) و معامل الصعوبة ما بين (٠,٦٠ : ٠,٢٠)، وأن

أسئلة الاختبار المعرفي في رياضة الجودو ذات قوة تمييز مناسبة وهي تتراوح بين (٠,١٦) - (٠,٢٤) وعليه فإنه يمكن استخدام عبارات محاور اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث كأداة لتقويم مستوى التحصيل المعرفي.

**تحديد الزمن اللازم للاختبار:**

لتحديد الزمن اللازم للاختبار المعرفي قام الباحث باستخدام المعادلة التالية:

$$\frac{\text{الزمن الذي استغرقه أول طالب} + \text{الزمن الذي استغرقه آخر طالب}}{2} = \text{الزمن اللازم للاختبار}$$

وبذلك أمكن تحديد الزمن اللازم للاختبار التحصيل المعرفي وكان (٢٧ دقيقة)

**- المعاملات العلمية للاختبار المعرفي المستخدم قيد البحث:**

تم إيجاد معاملات الصدق والثبات للاختبار المعرفي عن طريق:

**أولاً: صدق الاختبار:**

تم حساب صدق الاختبار المعرفي باستخدام صدق الاتساق الداخلي وصدق التمايز.

**(١) صدق الاتساق الداخلي:**

قام الباحث باستخدام صدق الاتساق الداخلي بحساب معامل الارتباط ما بين درجات كل عبارة من عبارات كل محور باختبار التحصيل المعرفي والدرجة الكلية للمحور وذلك علي عينة قوامها (٢٠) طالب بالفرقة الرابعة ممن سبق لهم دراسة ذلك المحتوى وذلك يوم ١٧/٢/٢٠١٦م، والجدول رقم (٧) يوضح معامل الارتباط (صدق الاتساق الداخلي) بين كل عبارة من عبارات كل محور باختبار التحصيل المعرفي والدرجة الكلية للمحور.

جدول رقم (٧)

معامل الارتباط بين درجة كل عبارة وإجمالي درجة المحور الذي تنتمي له العبارة  
لاختبار التحصيل المعرفي (قيد البحث) (صدق الاتساق الداخلي)

(ن = ٢٠)

المحور	العبارات	س/ع	$\pm$ ع	قيمة معامل الارتباط	المحور	م	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
المقاييس و الأدوات واجبات الحكام	١	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣	الإشارات التحكيمية	٢٦	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣
	٢	٠,٧٥٠	٠,٤٧٠	٠,٣٩٢		٢٧	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٥٢٧
	٣	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٧٢٤		٢٨	٠,٨٥٠	٠,٣٦٦	٠,٣٥٠
	٤	٠,٧٥٠	٠,٤٧٠	*٠,٥٠٦		٢٩	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	٠,٣٣٤
	٥	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣		٣٠	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	٠,٣٣٠
	٦	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٤٨٢		٣١	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٤٤٨
	٧	٠,٧٥٠	٠,٤٧٠	*٠,٥٠٦		٣٢	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٥٠٨
	٨	٠,٧٥٠	٠,٤٧٠	٠,٤٣٧		٣٣	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	٠,٣٢٦
	٩	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣		٣٤	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٥٠٤
	١٠	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	*٠,٥٦٨		٣٥	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٦٠٣
	١١	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	٠,٤٣٢		٣٦	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	٠,٤٠٣
	١٢	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٤٨٦		٣٧	٠,٦٥٠	٠,٤٨٩	٠,٣٩٠
	١٣	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٥٢١		٣٨	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٦٣١
	١٤	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	٠,٣١٧		٣٩	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣
	١٥	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٥١٧		٤٠	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٥٧٤
قواعد اللعب وزمن المباراة	١٦	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	٠,٣٤٤	المواقف التحكيمية	٤١	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٥٢٨
	١٧	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	٠,٣١٧		٤٢	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٤٦٤
	١٨	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	*٠,٤٨٨		٤٣	٠,٦٥٠	٠,٤٨٩	*٠,٥٠٩
	١٩	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣		٤٤	٠,٦٥٠	٠,٤٨٩	٠,٣٠٩
	٢٠	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	*٠,٥٣١		٤٥	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٦٣١
	٢١	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	٠,٣٧٨		٤٦	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٥٢٨
	٢٢	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	٠,٣٣٠		٤٧	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٥٢٨
	٢٣	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	*٠,٥٣١		٤٨	٠,٦٥٠	٠,٤٨٩	٠,٣٩٠
	٢٤	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	٠,٣٣٠		٤٩	٠,٧٠٠	٠,٤٧٠	*٠,٦٣١
	٢٥	٠,٨٠٠	٠,٤١٠	*٠,٥٨٣		٥٠	٠,٧٥٠	٠,٤٤٤	*٠,٦٠٣

قيمة (ر) الجدولية عند درجة حرية ١٨ ومستوى معنوي ٠,٠٥ = ٠,٢، ١٦

يتضح من الجدول رقم (٧) ارتفاع قيم معاملات الارتباط بين درجات العبارات والدرجة الكلية للمحور، ما يدل على وجود اتساق داخلي بين العبارات والمحاور.

### جدول (٨)

معاملات الارتباط بين درجة كل محور وإجمالي درجات باقي المحاور لاختبار التحصيل المعرفي (قيد البحث) (صدق الاتساق الداخلي للمحاور)

(ن = ٢٠)

م	المحور	س/ع	± ع	قيمة معامل الارتباط
١.	مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب	١٤,٤٥٠	٠,٩٩٨	*٠,٦٦٢
٢.	قواعد اللعب وزمن المباراة	٧,٧٠٠	١,٠٨٠	*٠,٥٤٥
٣.	الاشارات التحكيمية	٧,٣٠٠	٠,٩٧٨	*٠,٦١٢
٤.	المواقف التحكيمية	٧,٣٥٠	٠,٦٧٠	*٠,٥٤٦

قيمة "ر" الجدولية عند درجة حرية ١٨ ومستوي معنوي = ٠,٠٥ = ٠,٢ = ١٦

يتضح من الجدول رقم (٨) ارتفاع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل محور وإجمالي درجات باقي المحاور باختبار التحصيل المعرفي قيد البحث في تحكيم رياضة الجودو، مما يدل علي صدق الاختبار وقبوله.

### (٢) صدق التمايز:

تم حساب صدق التمايز بين مجموعتين إحداهما مميزة مكونة من (٢٠) طالب بالفرقة الرابعة ممن سبق لهم دراسة ذلك المحتوى ومتميزين في رياضة الجودو والأخرى غير مميزة مكونة من (٢٠) طالب بالفرقة الثالثة وخارج عينة البحث وذلك يوم الاربعاء ١٧/٢/٢٠١٧م، والجدول رقم (٩) يوضح ذلك.

### جدول (٩)

دلالة الفروق بين القياسين للمجموعتين (المميزة والغير مميزة) في الاختبار المعرفي (قيد البحث) (الصدق)

(ن = ٤٠)

م	المحور	المجموعة المميزة		المجموعة غير المميزة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		س	± ع	س	± ع		
١	مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب	١٤,٤٥٠	٠,٩٩٨	٧,٣٥٠	٠,٨٧٥	٧,١٠٠	*٢٣,٩١٣
٢	قواعد اللعب وزمن المباراة	٧,٣٥٠	٠,٦٧٠	٣,٣٥٠	٠,٦٧٠	٤,٠٠٠	*١٨,٨٥٦
٣	الاشارات التحكيمية	٧,٣٠٠	٠,٩٧٨	٣,٧٠٠	٠,٧٣٢	٣,٦٠٠	*١٣,١٦٨
٤	المواقف التحكيمية	٧,٧٠٠	١,٠٨٠	٣,٧٥٠	٠,٧٨٦	٣,٩٥٠	*١٣,٢١٥
	مستوي التحصيل المعرفي	٣٦,٧٠٠	٢,٢٢٦	١٨,١٥٠	٠,١,٨١٤	١٨,٥٥٠	*٢٨,٨٨٢

يوضح من الجدول رقم (٩) وجود فروق داله إحصائياً عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط قياس المجموعة المميزة، ومتوسط قياس المجموعة الغير مميزة في اختبار التحصيل المعرفي، مما يدل علي صدق اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

ثانياً: ثبات الاختبارات:

قام الباحث بحساب معامل الثبات بطريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه \_ test retest علي عينة مميزة قوامها (٢٠) طالب بالفرقة الرابعة من خارج مجتمع البحث ممن سبق لهم دراسة ذلك المحتوى وذلك يوم الاربعاء ٢٠١٧/٢/١٧م وإعادة التطبيق يوم السبت ٢٠١٧/٢/٢٠م.

والجدول رقم (١٠) يوضح معامل الارتباط بين نتائج الاختبار المعرفي في التطبيق الأول والتطبيق الثاني.

#### جدول (١٠)

معامل الارتباط بين القياسين الأول والثاني اختبار التحصيل المعرفي (قيد البحث) (ثبات)

(ن = ٢٠)

م	المحور	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الفرق بين المتوسطين	قيمة معامل الارتباط
		ع ±	س	ع ±	س		
١	مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب	١٤,٤٥٠	٠,٩٩٨	١٥,٠٠٠	١,٠٢٦	٠,٥٥٠	*٠,٥١٤
٢	قواعد اللعب وزمن المباراة	٧,٣٥٠	٠,٦٧٠	٧,٦٥٠	٠,٦٧٠	٠,٣٠٠	*٠,٤٧٠
٣	الاشارات التحكيمية	٧,٣٠٠	٠,٩٧٨	٧,٧٥٠	٠,٧١٦	٠,٤٠٠	*٠,٥٦٣
٤	المواقف التحكيمية	٧,٧٠٠	١,٠٨٠	٧,٩٥٠	٠,٧٥٩	٠,٢٥٠	*٠,٦٢٢
	مستوي التحصيل المعرفي	٣٦,٧٠٠	٢,٢٢٦	٣٨,٤٠٠	٢,٣٤٨	١,٧٠٠	*٠,٧٧٩

يتضح من الجدول رقم (١٠) وجود علاقة ارتباط دال إحصائياً عند مستوى معنوي ٠,٠٥ بين التطبيقين الأول والتطبيق الثاني لاختبار التحصيل المعرفي، وكان معامل الارتباط ذو دلالة عالية حيث تراوحت قيم الدلالة بين (٠,٥١٤ إلي ٠,٧٧٩)، مما يدل علي ثبات اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث بدرجة عالية.

## الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحث بإجراء الدراسة الاستطلاعية في الفترة من ٢٠١٧/٢/١٢م إلى ٢٠١٧/٢/١٧م على عينة من طلاب الفرقة الثالثة وقوامها (٢٠) طالب وهم عينة مماثلة للمجتمع الأصلي ومن خارج عينة البحث الأساسية.

وذلك من أجل التعرف على:

- مدى مناسبة البرنامج التعليمي لقدرات الطلاب ومدى فهمهم واستيعابهم لها.
- تجربة الأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث للتأكد من صلاحيتها.
- التعرف على المشاكل التي تقابل عملية التنفيذ.
- إيجاد الصدق والثبات للاختبارات المستخدمة في البحث.

وبناء على نتائج الدراسة الاستطلاعية قام الباحث بإجراء بعض التعديلات على البرنامج التعليمي والفيديوهات المستخدمة في البرنامج.

إجراءات التطبيق:

- القياسات القبليّة:

تمت القياسات القبليّة في المتغيرات قيد البحث في الفترة من ٢٠١٧/٢/١٨م إلى ٢٠١٧/٢/١٩م.

- تنفيذ التجربة الأساسية:

تم تنفيذ البرنامج المقترح على مجموعة البحث التجريبية في الفترة من ٢٠١٧/٢/٢٠م إلى ٢٠١٧/٥/٨م أي (١٢) ساعة تدريسية، بواقع (١) ساعة في الوحدة الواحدة.

- القياسات البعدية:

تم إجراء القياسات البعدية بعد نهاية الوحدة الثانية عشر من تطبيق البرنامج المقترح في الفترة من ٢٠١٧/٥/٩م إلى ٢٠١٧/٥/١٠م، وقد تمت جميع القياسات على نحو ما تم إجراؤه في القياسات القبليّة للمتغيرات قيد البحث وبنفس الأسلوب الذي اتبع من قبل.

المعالجات الإحصائية:

استخدم الباحث المعالجات الإحصائية التالية: المتوسط الحسابي - الوسيط - الانحراف المعياري - اختبارات (ت) لعينتان مترابطتان - النسبة المئوية لنسبة التغير - معامل الارتباط البسيط لبيرسون - معامل الالتواء.

عرض ومناقشة النتائج:

عرض النتائج:

### جدول (١١)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي ونسب التحسن في اختبار التحصيل المعرفي للمجموعة الضابطة

(ن=٢٥)

م	المحاور	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة ت	نسبة التحسن	مستوى الدلالة
			ع	س	ع	س				
١	الأول	درجة	٤,٧٦	٠,٧٢	١٠,٤٤	١,٣٨	٥,٦٨-	١٨,١٥-	%١١٩	*٠,٠٠
٢	الثاني	درجة	٣,٧٢	٠,٦١	٤,٧٦	١,٠١	١,٠٤-	٤,٣٩-	%٢٧	*٠,٠٠
٣	الثالث	درجة	٢,٦٤	١,١٨	٥,٧٦	١,٤٨	٣,١٢-	٨,٢٢-	%١١٨	*٠,٠٠
٤	الرابع	درجة	١,٤٠	١,٣٢	٦,١٢	١,٤٢	٤,٧٢-	١٢,١٤-	%٣٣٧	*٠,٠٠
	التحصيل المعرفي	درجة	١٣,٥٦	١,٩٣	٢٧,٠٨	٢,٧٠	١٣,٥٢-	٢٠,٣٠-	%٩٩	*٠,٠٠

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٤٨) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٧٠

يتضح من جدول (١١) وجود فروق دالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي في جميع اختبارات التحصيل المعرفي للمجموعة الضابطة، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية ونسب التحسن تراوحت ما بين (٢٧% : ٣٣٧%)

### جدول (١٢)

دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي ونسب التحسن في اختبار التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية

(ن=٢٥)

م	المحاور	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين متوسطين	قيمة ت	نسبة التحسن	مستوى الدلالة
			ع	س	ع	س				
١	الأول	درجة	٥,٠٠	١,٠٠	١١,٩٢	٠,٨١	٦,٩٢-	٢٦,٨٥-	%١٣٨	*٠,٠٠
٢	الثاني	درجة	٣,٩٦	٠,٩٧	٥,٣٢	١,٠٦	١,٣٦-	٤,٦٩-	%٣٤	*٠,٠٠
٣	الثالث	درجة	٢,٦٤	١,١٨	٩,٢٤	١,٢٣	٦,٦٠-	١٩,٢٧-	%٢٥٠	*٠,٠٠
٤	الرابع	درجة	١,٤٤	١,٢٩	٧,٧٢	٠,٥٤	٦,٢٨-	٢٢,٣٩-	%٤٣٦	*٠,٠٠
	التحصيل المعرفي	درجة	١٣,٠٨	١,٧٥	٣٤,٢٠	٢,١٤	٢١,١٢-	٣٨,١٥-	%١٦١	*٠,٠٠

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٤٨) ومستوى معنوية (٠,٠٥) = ١,٧٠

يتضح من جدول (١٢) وجود فروق دالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي في جميع الاختبارات المهارية واختبار التحصيل المعرفي للمجموعة التجريبية، حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية ونسب التحسن تراوحت ما بين (٣٤% : ٤٣٦%).

### جدول (١٣)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسيين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات المهارية للعينة قيد البحث

ن = ١٠ = ٥٠

م	المحاور	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		الفرق بين متوسطين	قيمة ت	نسبة التحسن	مستوى الدلالة
			ع	س	ع	س				
١	الاول	درجة	١٠,٤٤	١,٣٨	١١,٩٢	٠,٨١	١,٤٨-	٤,٦٠-	١٤%	*٠,٠٠
٢	الثانى	درجة	٤,٧٦	١,٠١	٥,٣٢	١,٠٦	٠,٥٦-	١,٩٠-	١١%	*٠,٠٦
٣	الثالث	درجة	٥,٧٦	١,٤٨	٩,٢٤	١,٢٣	٣,٤٨-	٩,٠٣-	٦٠%	*٠,٠٠
٤	الرابع	درجة	٦,١٢	١,٤٢	٧,٧٢	٠,٥٤	١,٦٠-	٥,٢٥-	٢٦%	*٠,٠٠
	التحصيل المعرفي	درجة	٢٧,٠٨	٢,٧٠	٣٤,٢٠	٢,١٤	٧,١٢-	١٠,٣١-	٢٦%	*٠,٠٠

قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ ودرجة حرية ٩٨ = ١,٦٦٢

يوضح جدول (١٣) وجود فروق دالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبارات المهارية قيد البحث حيث انحصرت قيمة ت المحسوبة -١٠,٣١ : ١,٩٠ وكانت قيمتها أكبر من قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبارات التحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية للاختبارات.

### مناقشة النتائج:

في ضوء أهداف البحث وفروضه والنتائج التي توصل إليها الباحث من بيانات المجموعتين التجريبية والضابطة باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة يتضح ما يلي:

– يتضح من نتائج جدول (١١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية (الشرح والنموذج) في مهارات التحكم قيد البحث لصالح القياس البعدي. حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية ويشير هذا إلى إيجابية الأسلوب المتبع في

تدريس المهارات التحكيمية قيد البحث كذلك مدى التأثير الإيجابي لدور المعلم بممارسة السلوك التدريسي الذي تتضح فيه المهارات التدريسية أثناء تدريس مادة التحكيم فى رياضة الجودو عن طريق نموذج الأداء الذي قام بأدائه المعلم (الباحث) أثناء مرحلة التعليم وهذا يؤكد على أهمية دور المعلم وقدرته على أداء النموذج الصحيح. ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى تشابه المجموعة الضابطة مع المجموعة التجريبية فى البيئة التعليمية من حيث الفترة الزمنية المستغرقة فى عملية التدريس والتدريب وكذلك إلى أهمية وجود المعلم (الباحث) الذي أعطى فكرة واضحة عن كيفية الأداء وممارسته للمهارات التحكيمية أثناء القيام بمهام مهنته والأداء الصحيح للنموذج، وتتفق هذه النتيجة إلى ما أشار إليه كلا من " محمود أبو العطا " (٢٠١٥)(١٦)، " حاتم حسنى " (٢٠١٣) (٧)، " تامر جمال " (٢٠١١) (٦)، " عصام الدين محمد، هيثم عبد الخالق " (٢٠٠٧) (١٠)، " أبو النجا عز الدين " (٢٠٠١)(٣) إلى أهمية دور المعلم بصفته العامل الرئيسي فى النظام التعليمي وهو الذي يملك مفتاح النجاح والإصلاح والتطوير نتائج، "عصام عبد الخالق" (١٩٩٨)(١١) حيث يعتبر المعلم هو العامل الأساسي الذي يتوقف عليه نجاح العملية التربوية فى تحقيق أهدافها، فهو أساس العملية التربوية الذي لا يمكن لأي نظام تربوي أن يستغني عنه مهما تعددت مصادر المعرفة.

**\*\* وبذلك تتحقق صحة الفرض الأول والذي ينص علي؛ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة الضابطة فى بعض المهارات التحكيمية (قيد البحث) ولصالح القياس البعدى.**

يتضح من نتائج البحث جدول (١٢) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية التي تستخدم البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي فى مهارات التحكيم قيد البحث لصالح القياس البعدى حيث أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية عند مستوى (٠،٥) ويدل هذا على أن البرنامج المقترح باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي له تأثير إيجابي دال فى تنمية المهارات التحكيمية قيد البحث، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى ما يتميز به البرنامج المقترح من جذب انتباه المتعلمين من خلال تكنولوجيا الواقع الافتراضي، والصورة الملونة - وكذلك الفيديوهات بتقنية ال (VR) التى تحاكي و تتشابه إلى حد كبير مع الأداء الواقعي كذلك الإعداد الجيد للبيئة الافتراضية وحسن إخراجها بطريقة تتشابه مع الواقع الحقيقي والتي قدمت صورة حية للأشكال والمناظر ممزوجة بالصوت والحركة فكانت نظاما للبيئة التعليمية المطلوبة لممارسة المهام التحكيمية

والتعليمية من خلال المشاركة الفعالة في تفهم هذه المهارات التحكيمية، والتي كانت لها أثرا كبيرا في جذب انتباه المتعلمين إلى متابعة المشاهدة ويتفق ذلك مع مما أشار اليه " عصام الدين محمد، هيثم عبد الخالق " (٢٠٠٧) (١٠)، " على شقور (٢٠٠٥) (١٣) " إلى أن تكنولوجيا الواقع الافتراضى تمكن المتعلمين من التعايش في البيئة الافتراضية والاستفادة منها في التعليم معتمدة في ذلك على مبدأ الاستمتاع والملاحظة قبل الممارسة كما أنها تعمل على تهيئة جو تعليمي تفاعلي يجذب انتباه المتعلمين بل ويغمرهم في هذا الجو ليتعامل مع المادة التعليمية الموجود فيها بطريقة طبيعية أكثر فعالية، وان هذه البيئة الافتراضية إذا ما أحسن الأعداد لها بطريقة مناسبة وبنائها بالشكل المطلوب فان المتعلم سوف يحصل على فرصة تعليمية من شأنها تعزيز وصل وتعلم وتنمية قدراته ومهاراته المطلوبة ومسموعة إضافة إلى التفاعلات الحركية لان إمكانية عرض الأشياء بأبعادها الثلاثة تساعد المتعلم على التعرف من قرب على العلاقات بين الأشياء وأجزائها مع بعضها البعض إضافة إلى عملية التفاعل الصفي.

كما يعزو الباحث هذه النتيجة إلى الطريقة التي أعد بها الباحث البرنامج التعليمى باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى للبيئة الافتراضية وهى طريقة المحاكاة من خلال طريقة عرض المادة التعليمية في البرنامج والتي تعتمد أساسا على اندماج المتعلمين في البيئة التعليمية الجديدة التي تمنح المتعلم شعورا بالاستغراق والمعاشة والتفاعل داخل الموقف التعليمي للممارسة الفعالة لمهارات التحكيم، كذلك التفاعل الإيجابي للمتعم مع البرنامج عن طريق معرفة كيفية تشغيله واستدعاه للمعلومات المبرمجة بالحاسب الآلي والتلفون المحمول الشخصى ونظارات التواصل الافتراضى كذلك إضافة الصوت إلى البرنامج بجانب الشرح المعروض على الشاشة، فالطالب يسمع ويشاهد وهذا يهيئ جواً من الجاذبية لدى المتعلم تؤدي إلى سرعة تعلمه، ويتفق ذلك مع ما أشارت إليه دراسات كلا من "محمود أبو العطا" (٢٠١٥) (١٦)، حاتم حسنى (٢٠١٣) (٧)، " تامر عرفة (٢٠١١) (٦) والذي أشارو إلى أهمية استخدا الأساليب الحديثة في التدريس لتنمية المهارات التدريسية.

كما يعزو الباحث هذه النتيجة إلى استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى في البرنامج التعليمي وفعاليتها في تحسين الأداء في عملية التعليم والتعلم وذلك بتقليل متطلبات الوقت وتدريب المفاهيم المرتبطة بالمهارات التدريسية بصورة فعالة وكذلك قدرتها على جعل المتعلم يحتفظ بصور الأشياء التي شاهدها وتعلمها لأنها تعمل على توجيه انتباهه إلى النقاط المحددة أساساً للتعلم وتتفق هذه النتيجة مع دراسة فيكي وليامسون (١٩٩٣) (١٩) كما يتفق أيضا مع ما أشار إليه ستيفن ماك، جانا بلات (١٩٩٨) (٨)، " أيمن محمود وعصام عزمي (٢٠٠٥) (٤) " عصام الدين محمد، هيثم عبد الخالق " (٢٠٠٧) (١٠) " من أن عرض تكنولوجيا التعلم

من خلال برامج تعليمية تعرض من خلال الحاسب الآلي تعمل فيها الرسوم على جذب انتباه المتعلم، وأن برامج الرسوم والصور الثلاثية والثنائية الأبعاد (الرسوم والصور الفائقة) تصمم أساسا لابتكار بيئة تربوية كاملة الاتصال التعليمي الأساس فيها إتاحة فرص التفاعل بين المتعلم والبرنامج عن طريق الحاسب الآلي كما أنها فكرة تعليمية جديدة لتقديم الصور والرسوم بحيث تصبح أكثر فعالية في عملية التعلم وهي تعطى شكلا واضحا لتهيئة المواد التي يستخدمها المعلم بمساعدة الحاسب و توضيح ارتباطات بناء المعرفة من خلال الصورة.

**\*\* وبذلك تتحقق صحة الفرض الثانى والذي ينص علي؛** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى القياسيين القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في بعض المهارات التحكيمية (قيد البحث) ولصالح القياس البعدى.

كما يتضح من جدول (١٣) وجود فروق دالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبارات التحصيل المعرفى قيد البحث حيث انحصرت قيمة ت المحسوبة -١٠، ٣١: -١، ٩٠ وكانت قيمتها اكبر من قيمة ت الجدولية عند مستوى معنوية ٠,٠٥ مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية في جميع اختبارات التحصيل المعرفى قيد البحث.

ويعزو الباحث ذلك إلي أن البرنامج التعليمي المقترح بما يحتويه من مثيرات بصرية وتفاعل إيجابي يعتبر رؤية جديدة في العملية التعليمية حيث ساعد ذلك علي إثارة اهتمام الطلاب وحثهم علي بذل المزيد من الجهد عمليا وعقليا للمتعلم حيث ساعد الطلاب علي التحليل والنقد والمقارنة كما أتاح الفرصة للطلاب لتعلم وإتقان المهارات التحكيمية قيد البحث لما تميز به من تقسيم المهارات التحكيمية إلي أجزاء صغيرة مسلسلة حركيا ومعرضة بطريقة منظمة ومشابهة للواقع الفعلى للموقف التحكى مما ساعد الطلاب علي تركيز انتباههم وتفهمهم للمهارات التحكيمية بسهولة ويسر وتتفق النتائج السابقة مع نتائج دراسات كلا من "إيهاب محمد فهيم" (٢٠٠٦)(٥)، "هبه سعيد عبد المنعم" (٢٠٠٩) (١٨)، "حاتم محمد حسنى" (٢٠١٣)(٧)، "عمرو سيد فهيم" (٢٠١٣) (١٤) والتي أكدت نتائجهم علي أهمية استخدام مواقع التعليم الالكتروني علي شبكة الانترنت لما لها من تأثير مباشر وإيجابي في تحسين مستوى أداء المتعلمين علي المستوي المهاري والمستوي المعرفي.

كما يعزو الباحث التقدم الحادث لطلاب المجموعة التجريبية إلي أن الطلاب قد جذبهم العمل بما شاهدوه من خلال تكنولوجيا الواقع الافتراضى المقترح وما يشمله من صورة مسلسلة متتالية ورسوم وأشكال وألوان ونصوص متتابعة ومواقف تحكيمية وذلك عن طريق العمل علي

نظارات الواقع الافتراضى حيث أنه لم يسبق لهم التعلم بمثل هذا الأسلوب وأيضا تفاعلهم الإيجابي مع البرنامج التعليمى ومعرفة طريقة استخدام واستدعاء المعلومات المعروضة عليه قد أدى إلي سرعة وإجادة التعلم نتيجة وجود مناخ تعليمي جذاب مما ساعد علي سرعة استيعابهم لأداء المهارات التحكيمية قيد البحث واستثمار الوقت المخصص للأداء وتوفير الكثير من الجهد أثناء الأداء، كما أن استخدام الصور المسلسلة حركيا المتحركة قد أداء إلي زيادة فاعلية التعلم أما الأسلوب التقليدي فيقوم بتقديم خبرات ومهارات باستخدام الشرح والتلقين وأداء النموذج ومحاولة تثبيت المهارات التحكيمية عن طريق التكرار دون أن يعطي الفرصة للطلاب لاستغلال إمكانياتهم وبذلك يكون دور الطلاب سلبيا يقتصر علي تلقي المعلومة من المعلم ويتفق ذلك مع دراسة كلا من " سعد خليفة عبد الكريم " (٢٠٠٢) (٩)، منى محمود جاد (٢٠٠٠) (١٧)، حيث أشارت نتائجهم إلي أن الأسلوب التقليدي لم يوفر مواقف تفاعل مع المتعلمين أو مواقف تتحدى قدراتهم ولا يشجع علي ممارسة أسلوب البحث العلمي للتوصل لحل المشكلات التعليمية ويجعل المتعلم دائما في موقف سلبي لا يتخذ أي قرارات.

**\*\* وبذلك تتحقق صحة الفرض الثالث والذي ينص علي؛** توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في بعض المهارات التحكيمية (قيد البحث) لصالح المجموعة التجريبية.

#### الإستخلاصات:

#### في ضوء نتائج البحث توصل الباحث إلي الإستخلاصات التالية:

- ١- البرنامج التعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي له تأثير إيجابي دال فى تنمية المهارات التحكيمية لطلاب الفرقة الثالثة قيد البحث.
- ٢- الأسلوب المتبع لتدريس محاضرات التحكيم فى التربية الرياضية مع أداء نماذج توضيحية للأداء الحركي من المعلم أثر تأثيرا إيجابيا فى تنمية المهارات التحكيمية لدى المجموعة الضابطة.
- ٣- أسلوب التعلم بتكنولوجيا الواقع الافتراضي أدى إلي تحسن مستوي المهارات التحكيمية لطلاب المجموعة التجريبية مقارنة بالأسلوب القائم علي أداء النماذج داخل المحاضرات.
- ٤- بيئة التعلم الافتراضية تعمل على تهيئة جو تعليمي تفاعلي يجذب انتباه المتعلمين قائم علي مبدأ الاستمتاع والملاحظة قبل الممارسة.

## التوصيات:

### في ضوء نتائج البحث يوصي الباحث بما يلي:

- ١- ضرورة تطبيق واستخدام برامج تكنولوجيا الواقع الافتراضي بواسطة الحاسب الآلي والهواتف المحمولة ونظارات الواقع الافتراضي في برمجة الكثير من المحتوى التدريسي لمناهج التربية الرياضية لما له من أهمية وفعالية في تنمية المهارات التدريسية للطلاب.
- ٢- ضرورة الاهتمام باستخدام الأساليب الحديثة التي تحاكي المتعلم وتجعله إيجابيا في مشاركة الدرس من خلال تصميم بيئات تعلم افتراضية.
- ٣- إعداد وتصميم بيئات تعلم تشبه البيئات الافتراضية على المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية.
- ٤- إجراء دراسات مشابهة باستخدام البرنامج المقترح على عينات أخرى لإثبات فعالية البرنامج باستخدام الحاسب الآلي.
- ٥- العمل على نشر موضوع تكنولوجيا الواقع الافتراضي واستغلالها في برمجة المناهج الدراسية.

## المراجع:

### أولاً: المراجع العربية:

- ١- إبراهيم عبد الستار إبراهيم العويني: اختبار معرفي للتقني للحزام الأسود للاعبين الكاراتيه، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها، ٢٠٠٧م.
- ٢- أبو النجا أحمد عز الدين: معلم التربية الرياضية، دار الكتب، القاهرة، ٢٠٠١م.
- ٣- أحمد ذكي عثمان: فاعليه استخدام خرائط المفاهيم على تحسين اداء بعض المهارات الحركيه والتحصيل المعرفى فى درس التربيه الرياضيه، رساله دكتوراه، كلية التربيه الرياضيه للبنين جامعها لاسكندريه، (٢٠٠٩)
- ٤- أيمن محمود عبد الرحمن وعصام الدين محمد عزمى: فعالية برنامج تعليمي باستخدام الرسوم الفائقة بأسلوبى التدريس مفتوح النهايات والعصف الذهنى على تنمية بعض المهارات الحركية والإبداع الحركى لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسى بمدينة المنيا، بحث منشور، مجلة بحوث التربية الشاملة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق، العدد الأول، النصف الثاني، ٢٠٠٥م.
- ٥- إيهاب محمد فهيم: تصميم موقع تعليمي علي شبكة الانترنت وأثره علي تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدي طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، ٢٠٠٦م.
- ٦- تامر جمال عرفه: تأثير برمجية تعليمية باستخدام الوسائط الفائقة علي تعليم بعض المهارات الهجومية في رياضة المبارزة، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها، ٢٠١١م.
- ٧- حاتم محمد حسني: تأثير استخدام موقع تعليمي الكتروني علي المستوي المهاري والتحصيل المعرفي في رياضة الجودو، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين ببنها ٢٠١٣م.
- ٨- ستيفن ماك، جانا بلات: اتش تى ام ال ٤، ٥، خبرة التدريب الجيد، ترجمة دار الفاروق، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، ١٩٩٨م.
- ٩- سعد خليفة عبد الكريم: أثر التعلم الفردي الذاتي بالإنترنت والتلفزيون التعليمي علي تنمية الوعي البيئي لدي طلاب العلوم بالفرقة الأولى بكلية التربية بسلطنة عمان دراسة تجريبية مجلة التربية، بحث منشور، جامعة أسيوط، المجلد الثامن عشر، العدد ١، ٢٠٠٢م.

- ١٠- عصام الدين محمد، هيثم عبد المجيد: تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي بعض المهارات التدريسية للطالب المعلم بشعبة التدريس بكلية التربية الرياضية جامعة المنيا، انتاج علمي، (٢٠٠٧)
- ١١- عصام عبد الخالق مصطفى: تقويم طالب التربية الرياضية في التربية العملية، مجلة دراسات وبحوث جامعة حلوان، المجلد الرابع، العدد الثالث، نوفمبر ١٩٩٨م.
- ١٢- عصام فريحات: النطاق الافتراضي تطبيقات متقدمة لعالم المستقبل، مقال منشور، شبكة المعلومات، موقع سوريا الحرة، ٢٢/٧/٢٠٠٥م.
- ١٣- علي زهدي شقور: البيئة الافتراضية والتعليم، ورقة عمل منشورة، مجلة المعلم (تربوية - ثقافية - جامعية)، شبكة المعلومات، موقع المعلم، ٢٨/٧/٢٠٠٥م.
- ١٤- عمرو سيد فهمي مكاوي: تصميم موقع الكتروني وتأثيره علي بعض المتغيرات المهارية والمعرفية في كرة اليد رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها، ٢٠١٣م.
- ١٥- مايكل راش: الواقع الافتراضي عالم سحري متفاعل، جريدة العرب الدولية، الشرق الأوسط، نيويورك، العدد ٩٩١٩، ٢٤ يناير ٢٠٠٥م.
- ١٦- محمود محمد محمد ابوالعطا: تأثير برنامج تعليمي باستخدام موقع تفاعلي مقترح علي الجانب المعرفي والمهارى لكرة السلة، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنين ببنها ٢٠١٥م.
- ١٧- مني محمود جاد: فاعلية برامج الكمبيوتر متعددة الوسائل القائمة علي الرسوم والصور المتحركة في تعليم المهارات الحركية، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية للبنات بالجزيرة، جامعة حلوان ٢٠٠٠م.
- ١٨- هبه سعيد عبد المنعم محمد: بناء موقع انترنت تعليمي وتأثيره علي اكتساب بعض المهارات التدريسية لدي طالبات التربية العملية بشعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا، رسالة دكتوراه، غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا، ٢٠٠٩م.

#### ثانياً: المراجع الاجنبية:

- 19- Williamson, V.M & Abraham, MR: The Effects of Computer Animation an the Algoriltn and Conceptual Equilibrant Problem Son lining of College Chemistry Students Poster Far the Small Mutiny of the National Associates for Research in Science Teaching, P, 1993.

ثالثا: مراجع شبكة الانترنت:

- 20- <http://www.dw.com/ar>

## مرفق (١)

### أسماء السادة الخبراء \*

م	اسم الخبير	الدرجة العلمية أو الوظيفة
١	أيمن عثمان	أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة جامعه بنها .
٢	تهاني عبدالعزيز إبراهيم	أستاذ المناهج بقسم المناهج وطرق التدريس ووكيل الكلية لشئون الدراسات العليا والبحوث بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق.
٣	ذكية إبراهيم كامل	أستاذ بقسم الرياضة المدرسية، بكلية التربية الرياضية جامعة الإسكندرية
٤	رشيد عامر محمد	أستاذ المناهج بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة الزقازيق.
٥	صفوت أحمد على	أستاذ المناهج وطرق التدريس بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة حلوان
٦	علاء علي سعد	أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية - جامعة بنها.
٧	محمد سعيد	أستاذ دكتور بقسم المنازلات الرياضية بكلية التربية الرياضية جامعة الزقازيق
٨	محمود ربيع البشيهي	أستاذ مساعد دكتور بقسم تدريب المنازلات والرياضات الفردية بكلية التربية الرياضية للبنين جامعة دمياط .
٩	نفين حسين	أستاذ تدريب الجودو بقسم الرياضات المائية والمنازلات بكلية التربية الرياضية للبنات - جامعة الزقازيق
١٠	ياسر أحمد منصور	أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية - جامعة بنها.

\* تم ترتيب أسماء السادة الخبراء حسب الترتيب الهجائي.



## مرفق (٣) اختبار الذكاء العالي

### تعليمات الاختبار :

هذا الاختبار يحتوي علي عدد من الأسئلة الذهنية ويبين قدراتك علي التفكير ، حاول أن تجيب علي الأسئلة بالترتيب وبسرعة ولكن لا تضيع وقت كبير في الإجابة عن أحد الأسئلة . ولاحظ أن زمن الاختبار هو نصف ساعة ( ٣٠ دقيقة ) ، لا تبدأ بالإجابة إلا بعد أن يسمح لك بذلك ، وستجد في الصفحة الأولى أمثلة توضح لك ما يطلب منك عملة في أسئلة الاختبار . وعندما تسمع ضع القلم ، رجاء أن تضع القلم ولا تكتب شيئا بعد ذلك .

### تصحيح الاختبار :

تعطي لكل سؤال تجيب عليه إجابة كاملة درجة كاملة ، ولا تعطي الدرجة في حالة إجابة بعض أجزاء السؤال صحيحة وبعضها خطأ مهما كان الجزء الصحيح ويلاحظ أن بعض الأسئلة تطلب عددا من الإجابات ينبغي أن تكون كلها صحيحة للحصول علي الدرجة .

ولقد تم استخدام اختبار الذكاء العالي للدكتور / السيد محمد خيرى كأداة لقياس مختلف الوظائف العقلية في بعض الدراسات في جمهورية مصر العربية وفيما يلي أمثلة تبين قدرتك علي التفكير .

فيما يلي أسئلة تبين قدراتك علي التفكير وليس لها علاقة مطلقا بعملك والمطلوب منك أن تجيب علي هذه الأسئلة بالترتيب وبدقة وبسرعة ولا تجعل احد الأسئلة يستغرق منك وقتا أطول من اللازم فإذا وجدت صعوبة كبيرة في سؤال اتركه وانتقل إلي غيره ، واليك بعض أمثلة الأسئلة التي ستجدها في الاختبار حاول الإجابة عنها الآن وستجد الإجابات عنها بعد ذلك بعد فهمها انتقل مباشرة إلي الصفحة التالية واجب عن أسئلة الاختبار .

- اكتب الكلمات الناقصة في كل سطر مما يأتي :

(١) ابيض إلي اسود مثل قصير إلي .....

(٢) عين إلي ..... مثل ..... إلي يسمع

- أوجد العددين التاليين في سلسلة الأعداد التالية :

(٣) ٢ - ٤ - ٨ - ١٦ - ..... - .....

(٤) ١٥ - ٥١ - ١٦ - ٦١ - ١٧ - ٧١ - ..... - .....

- رتب الكلمات الآتية بحيث تكون جملة مفهومة ثم اعمل ما تطلبه منك الجملة فقط

### تابع مرفق (٣)

- (٥) حيوان اسم اكتب .....
- الإجابات الصحيحة هي : (١) طويل ، (٢) يري - الأذن ، (٣) ٣٢ - ٦٤  
(٤) ١٨ - ٨١ (٥) اكتب اسم حيوان ( قط مثلا )  
والآن انتقل إلي الصفحة التالية واجب عن الأسئلة:  
اشطب كل ( أ ) تأتي بعد ( م ) وضع خطا تحت كل ( أ ) تأتي بعد ( ن ) في  
الحروف التالية:

(١) ك ل م س ر ن أ م ل

(٢) ي أ ط و س أ م ص

(٣) ع غ ن أ م ن س ح ط أ م ي

(٤) أ م ق ك ر ز أ أ م

اكتب الكلمات الناقصة في كل سطر مما يأتي :

(٥) الأول إلي واحد مثل ..... إلي ٤

(٦) ..... إلي ١٨ مثل ٢ إلي ٣

(٧) ..... إلي رطل مثل زمن إلي دقيقة

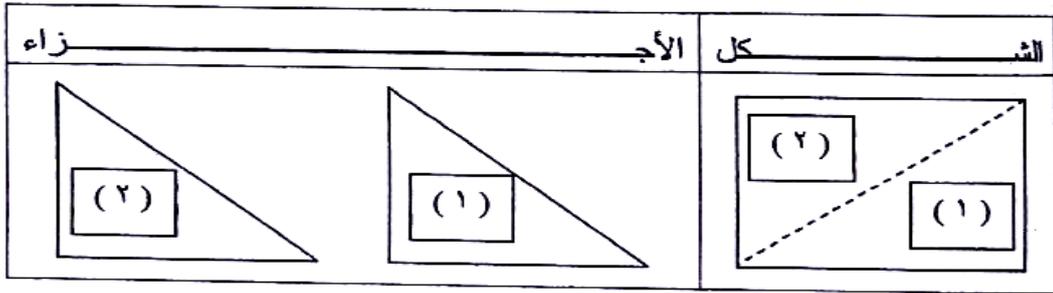
(٨) أحمد عمرة خمسة سنوات وبعد ثلاث سنوات يصير عمرة ضعف  
عمر علي

٣ سنوات  
سنة واحدة  
٤ سنوات  
جواب آخر

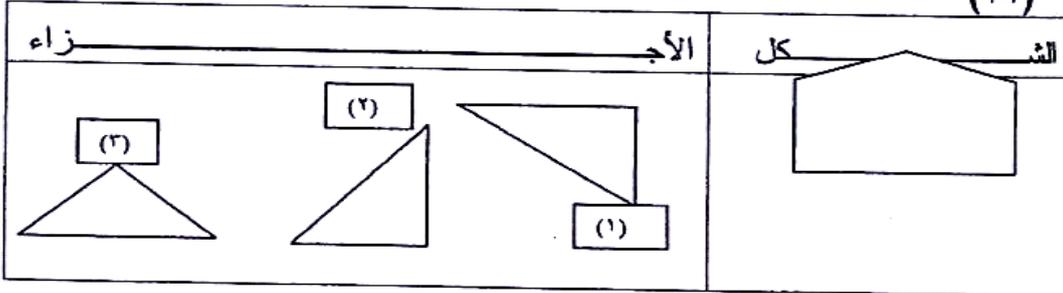

يكون عمر علي الآن

- في كل سطر مما يأتي كلمة وأمامها عدة تفسيرات بين قوسين اختر  
أصح التفسيرات لهذه الكلمات ثم ضع تحتها خطا :
- (٩) الاستشهاد ( البسالة في الحروب - المقومة حتي النهاية - التبرع  
بالشهادة - الموت في سبيل المبدأ  
(١٠) يستأثر ( يكون سريع التأثر - يحتفظ بالشيء لنفسه - يستطيع التأثير  
علي غيره يميل للأخذ بالتأثر )
- الشكل الذي علي اليمين في الأسئلة التالية مكون من الأجزاء  
المجاورة له - لرسم الخطوط التي تقسم هذا الشكل حتي تنتج الأجزاء المجاورة  
له كما في المثال الآتي :

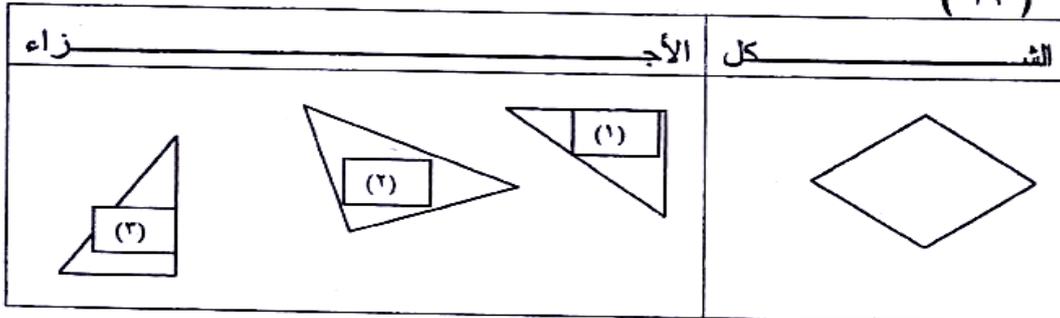
تابع مرفق (٣)



(١١)



(١٢)



(١٣) ضع علامة ( X ) أمام التعبير الصحيح من التعبيرات بين القوسين فيما

يأتي :

فاطمة تتعلم الفرنسية والألمانية - وزينب تتعلم اللاتينية والاسبانية - وعائشة

تتعلم اللاتينية والفرنسية ولا يوجد مدرس في المدرسة يستطيع أن يعلم أكثر من

لغة واحدة فقط وعلي ذلك :

تكون فاطمة و زينب

( يتعلمان دائما - يتعلمان أحيانا - لا يتعلمان أبدا ) اللغات سويا

وتكون زينب وعائشة

### تابع مرفق (٣)

( يتعلمان دائما - يتعلمان أحيانا - لا يتعلمان أبدا ) اللغات سويًا  
وتكون فاطمة وعائشة

( يتعلمان دائما - يتعلمان أحيانا - لا يتعلمان أبدا ) اللغات سويًا  
(١٤) من الأمثال الستة الآتية مثلان لهما نفس المعنى ضع علامة ( ) أمام  
المثلين :

- أ- سبق السيف العزل
- ب- التطوير علي أشكالها تقع
- ت- لا يفتي ومالك في المدينة
- ث- تأتي الرياح بما لا تشتهي السفن
- ج- مكره أخاك لا بطل
- ح- إذا حضر الماء بطل التيمم

فيما يلي لشطب كل ( أ ) تأتي بعد ( م ) وضع خطًا تحت كل ( أ )  
تأتي بعد ( م ) وإذا جاء حرف ( أ ) قبل وبعد الحرف ( م ) اشطبه وضع خطًا  
تحت:

- (١٥) م ل أن أم
- (١٦) م أم أن أم م أ
- (١٧) م م أ أم أ أم
- (١٨) أم أم أم م أ م أ

في لغة سرية يعكس ترتيب حروف الكلمة أولاً ( يأكل ) تصير ( ل ك  
أ ي ) ويبدل كل حرف بالحرف الذي يأتي قبله في الحروف الهجائية فتصير  
الكلمة نفسها بعد ذلك ( ك ق ي لا )

ونلاحظ أن الحرف ( ي ) اعتبر أنه قبل الحرف ( أ ) في الحروف  
الهجائية والحروف الأبجدية المرتبة هي كالاتي وسوف تحتاجها في إجابة هذه  
الأسئلة.

(١٩) أك ب - خ ط أب أ - أل ي و م .....

(٢٠) الجملة الآتية مكتوبة بنفس اللغة السرية حولها إلي اللغة العادية

ذ ع ي و - ي خ ع - ي ج أش .....

(٢١) إذا وضعت ٢٠ نقطة متجاورة بين النقطة الأولى والنقطة الثانية سنتيمتر  
واحد وبين النقطة الثانية والثالثة سنتيمتران وبين النقطة الثالثة والرابعة سنتيمتر

### تابع مرفق (٣)

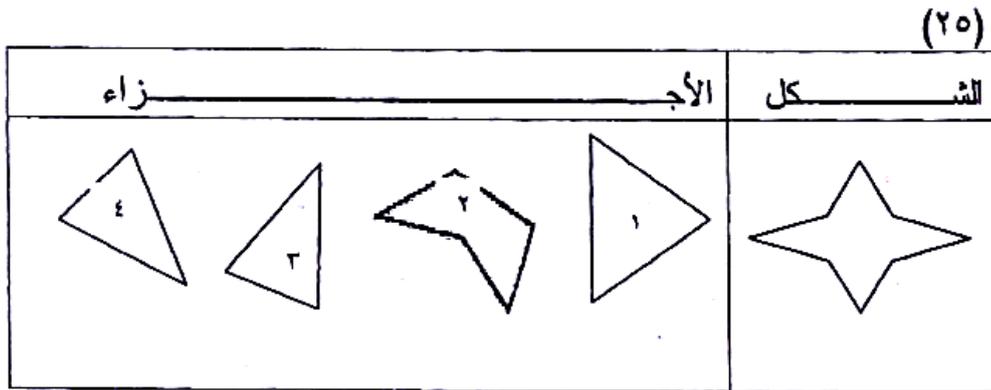
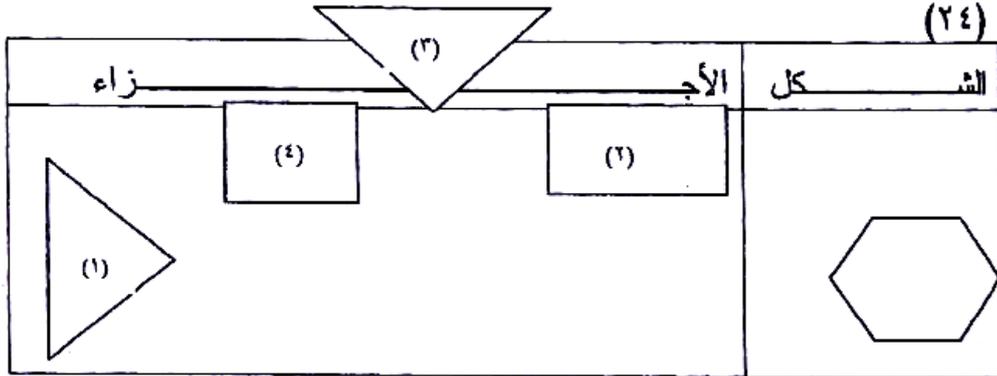
واحد وبين الرابعة والخامسة سنتيمتران وهكذا فكم سنتيمتر تكون المسافة بين أول نقطة و آخر نقطة ؟ .....

اختر أصلح التفسيرات لكل كلمة وضع خطا تحته :

(٢٢) أسفر ( السر - سلم - مثل - انكشف )

(٢٣) استمرار ( أذعن لغيره - استماع - استطرد - عمل معروفا )

ارسم الخطوط التي تقسم الشكل إلي الأجزاء المجاورة :



اكتب الكلمات الناقصة في كل سطر مما يأتي :

(٢٦) المعين إلي المربع مثل ..... إلي الدائرة

(٢٧) الروائي إلي المؤرخ مثل ..... إلي الحقيقة

(٢٨) إصبع إلي يد مثل عين إلي .....

(٢٩) دم إلي شرايين مثل كهرباء إلي .....

(٣٠) مربع إلي مكعب مثل دائرة إلي .....

رتب الكلمات في كل من السؤالين الآتيين لتكون جملة مفهومة ثم اعمل

ما تتطلبه الجملة:

### تابع مرفق (٣)

(٣١) ذلك استفهام كلمة ثم مرتين ضع اكتب علامة سطر بعد

.....

(٣٢) ضرب الجواب ثلاثة تحت واكتب أربعة حاصل في خطأ ضع

.....

كل سؤال من الأسئلة التالية مكون من جملتين ثم ثلاثة استنتاجات ضع علامة ( ) أمام الاستنتاج الصحيح :

(٣٣) لي ثلاثة أصدقاء ليس منهم من هو قصير - اثنان منهم فقط ليس لأحدهما وجه ابيض

صديقي الثالث أسمر طويل

صديقي الثالث أسمر قصير

صديقي الثالث ابيض طويل

(٣٤) كل من كانوا بالحجرة رجال طوال ، وليس هذا الشخص القصير امرأة :

لابد أن هذا الشخص كان في الحجرة

يجوز أن هذا الشخص كان في الحجرة

لا يمكن أن يكون هذا الشخص كان في الحجرة

(٣٥) ليس من الكتب الانجليزية التي أملكها كتاب أحمر وهذا الكتاب عربي احمر

لابد أن يكون هذا كتابي

يجوز أن يكون هذا كتابي

لا يمكن أن يكون هذا كتابي

في كل سؤال من الأسئلة التالية سلسلة من الأعداد تسير كل منها حسب قاعدة خاصة :

اكتب الرقمين التاليين في كل سلسلة

(٣٦) ٥ - ١٠ - ٧ - ١٤ - ١١ - ٢٢ - ١٩ - ٣٨ - .....

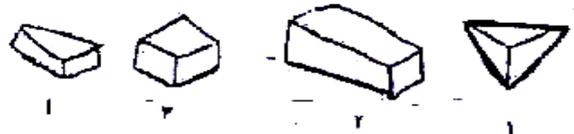
.....

(٣٧) ١ - ٢ - ٥ - ١١ - ١٢ - ١٥ - ٢١ - .....

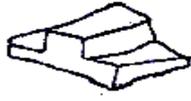
في كل سؤال من الأسئلة التالية قطعة خشب علي شكل متوازي مستطيلات قطع منها جزء و المطلوب منك أن تضع علامة ( ) تحت الجزء من الأجزاء الأربعة علي اليسار التي تكمل القطعة التي في اليمين .

تابع مرفق (٣)

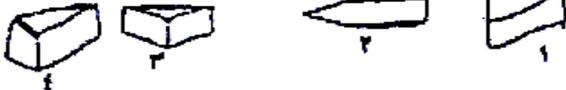
(٣٨)

القطع	الأجزاء
	

(٣٩)

القطع	الأجزاء
	

(٤٠)

القطع	الأجزاء
	

أكتب الرقمين التاليين في السلسلتين الآتيتين :

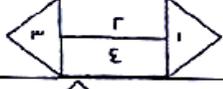
(٤١) ٣٥ - ١٢ - ٣٠ - ١٤ - ٢٥ - ١٦ - ..... - .....

(٤٢) ١٩٠ - ٩٥ - ٩٢ - ٤٦ - ٤٢ - ٢١ - ١٦ - ..... - .....

مفتاح تصحيح الاختبار :

يعطي لكل سؤال أجيب عنه إجابة كاملة درجة واحدة ، ولا تعطي للدرجة في حالة إجابة بعض أجزاء السؤال صحيحة و بعضها خطأ مهما كان الجزء الصحيح ، ويلاحظ أن بعض الأسئلة تتطلب عددا من الإجابات ينبغي أن تكون جميعها صحيحة للحصول علي الدرجة . والإجابات الصحيحة هي :

تابع مرفق (٣)

الإجابة الصحيحة	م	الإجابة الصحيحة	م
تكشف	٢٢	ك ل م س ر ن أ م ل	١
استساغ	٢٣	ي أ ط و س أ م ص	٢
	٢٤	ع غ ن أ م ن م ح ط أ م ي	٣
	٢٥	أ م ق ك ر ز أ م	٤
البيضاوي	٢٦	الرابع	٥
الخيال	٢٧	١٢	٦
وجه	٢٨	وزن	٧
أسلاك	٢٩	سنة واحدة	٨
كرة	٣٠	للموت في سبيل المبدأ	٩
اكتب كلمة سطر مرتين ثم ضع علامة استكهام بعد ذلك، سطر سطر؟	٣١	يحتفظ بالشيء لنفسه	١٠
اكتب حاصل ضرب ثلاثة في أربعة وضع خطا تحت الجواب ١٢	٣٢		١١
صديقي الثالث أبيض طويل	٣٣		١٢
لا يمكن أن هذا الشخص كان في الحجرة	٣٤	لا يتعلمان أبدا ، تعلمان لحياتا ، يتعلمان لحياتا	١٣
يجوز أن يكون هذا كتابي	٣٥	لا يفتي ومالك في المدينة ، إذا حضر الماء بطل التيمم	١٤
٧٠ - ٣٥	٣٦	م ل م أ ن أ م	١٥
٢٥ - ٢٢	٣٧	م أ م أ ن أ م أ	١٦
( ٣ )	٣٨	م م أ م أ أ م	١٧
( ١ )	٣٩	أ م أ م أ م أ م أ	١٨
( ٤ )	٤٠	أ ب ق ي - ي أ ي ض ح - ل ه - ل ا ك ي	١٩
٨ - ٢٠	٤١	سافر غدا صباحا	٢٠
٢ - ٨	٤٢	٢٨ سم	٢١

تابع مرفق (٣)

معايير الإجابة:

الدرجة الخام	الرتبة المثبتة	الدرجة الخام	الرتبة المثبتة
٤	١	٢٢	٦٢
٥	٢	٢٣	٦٦
٦	٣	٢٤	٧٠
٧	٤	٢٥	٧٤
٨	٦	٢٦	٧٨
٩	٧	٢٧	٨٢
١٠	١٠	٢٨	٨٤
١١	١٢	٢٩	٨٦
١٢	١٥	٣٠	٨٨
١٣	١٨	٣١	٩٠
١٤	٢١	٣٢	٩٢
١٥	٢٤	٣٣	٩٣
١٦	٢٩	٣٤	٩٤
١٧	٣٤	٣٥	٩٦
١٨	٣٩	٣٦	٩٧
١٩	٤٥	٣٧	٩٨
٢٠	٥١	٣٨	٩٨
٢١	٥٧	٣٩	٩٩



كلية التربية الرياضية للبنين

قسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازل

مرفق (٤)

استمارة استطلاع رأي الخبراء لتحديد أهم الصفات البدنية الخاصة في الجودو

وأهم الاختبارات المناسبة

السيد الأستاذ الدكتور / .....

تحية طيبة وبعد ،،،

يقوم الباحث / بلال محمود محمد عبد الرازق بإجراء بحث بعنوان " تأثير برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي بعض المهارات التحكيمية في رياضة الجودو لطلاب كلية التربية الرياضية " علي طلاب الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية جامعة بنها ونظرا لما يتطلبه البحث العلمي من الاستعانة بأراء ذوى الخبرة والدراية فى مجال اختصاصاتهم حتى يمكن الاستفادة بما لديهم من علم وخبرة فقد رأى الباحث الاستعانة بأراء سيادتكم فى هذه الدراسة .

وذلك لتحديد أهم الصفات البدنية الخاصة فى الجودو وأهم الاختبارات المناسبة لقياسها، مع الإشارة إلى أن الباحث قد قام بالاطلاع علي العديد من المراجع والأبحاث العلمية التي أمكنه الحصول عليها لتحديد الصفات البدنية الخاصة فى الجودو وأهم الاختبارات المناسبة لها. وأخيراً لا يسعنا سوى تقديم الشكر مقدماً أملين من سيادتكم الإسهام بتسجيل آرائكم البناءة لإثراء هذا البحث وإضافة ما هو جديد للنهضة الرياضية في جمهورية مصر العربية.

اسم الخبير : .....

الدرجة العلمية : .....

الوظيفة : .....

القسم : .....

الكلية : .....

جامعة : .....

سنوات الخبرة : .....

رقم الهاتف : .....

تابع مرفق (٤)

عناصر اللياقة البدنية

م	الصفة	مناسب جدا	مناسب	غير مناسب
١	القوة العضلية			
٢	القوة المميزة بالسرعة			
٣	السرعة			
٤	تحمل قوة			
٥	المرونة			
٦	التوازن			
٧	الرشاقة			
٨	التحمل الدوري التنفسي			
٩	التوافق			

## تابع مرفق (٤)

### اختبارات الصفات البدنية

م	الصفة البدنية	الاختبارات	مناسب	غير مناسب
١	القوة العضلية	* قوة القبضة (ديناموميتر القبضة )		
		* قوة الرجلين (ديناموميتر )		
		* قوة الظهر (ديناموميتر )		
		* الدفع لأعلي (المتوازي )		
		* ضغط البار الحديدي باليدين ( البنش )		
		* الجلوس علي المقعد والبار الحديدي علي الكتفين		
٢	القوة المميزة بالسرعة	* دفع كرة طبية لأبعد مسافة ممكنة		
		* الوثب العريض من الثبات		
		* الوثب العمودي لسرجنت		
		* الشد العمودي بالذراعين ( تسلق حبل )		
٣	تحمل قوة	* الجلوس من الرقود ( ٦٠ ) ث		
		* الانبطاح المائل من الوقوف		
		* انبطاح مائل ثنى الذراعين		
		* الانبطاح المائل التموجي		
		* الشد لأعلى علي عقلة		
		* الدفع علي المتوازي		
٤	المرونة	* ثنى الجذع من الوقوف		
		* ثنى الجذع أماما من الجلوس الطويل		
		* المسافة الأفقية ( الكوبري )		
		* رفع الكتفين		
٥	التوازن	* اختبار باسل المعدل للتوازن الديناميكي		
		* التوازن علي مشط القدم		
		* اختبار الوقوف علي اليدين		
٦	رشاقة	* اختبار الجري المكوكي		
		* الجري الزجراج		
		* اختبار الخطوة الجانبية		
		* الانبطاح المائل من الوقوف		
٧	السرعة	العدو ٣٠ م من البدء العالي		
		الجري في المكان ١٥ ث		
		العدو ٦ ث من البدء العالي		





كلية التربية الرياضية للبنين  
قسم نظريات وتطبيقات رياضات المنازل

مرفق (٥)

استمارة استطلاع رأي الخبراء لتحديد محاور اختبار التحصيل المعرفي  
والأهمية النسبية للمحاور

السيد الأستاذ الدكتور / .....

تحية طيبة وبعد ،،،

يقوم الباحث / بلال محمود محمد عبد الرازق بإعداد تأثير برنامج تعليمي  
باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي علي بعض المهارات التحكيمية في رياضة الجودو  
لطلاب كلية التربية الرياضية .

وقد قام الباحث بتحديد مجموعة من المحاور الأساسية التي يمكنك أن يتضمنها  
الاختبار حيث تم التعرف على هذه المحاور من خلال عمل مسح مرجعي للدراسات والبحوث  
السابقة وبعد الرجوع إلي المراجع والدوريات العلمية المتخصصة في التربية الرياضية .  
ونظراً لمكانتكم العلمية الرفيعة وخبراتكم المتميزة في هذا المجال، وحيث أن رأيكم في  
هذه النواحي سوف يكون له أثر كبير في نتيجة البحث، لذا نرجو من سيادتكم الإطلاع على  
هذه المحاور واختيار أفضل وأنسب المحاور التي تتناسب مع طبيعة هذا البحث وعينته  
بوضع علامة (✓) أمام المحور الذي ترونه سيادتكم مناسباً والأهمية النسبية لهذه المحاور  
والتوجيه بالتعديل المطلوب أو إضافة أي محور جديد ترونه سيادتكم مناسباً لهذا البحث لما  
عُرف عن سيادتكم من خبرة واسعة وإطلاع كأحد رواد التربية الرياضية في جمهورية مصر  
العربية.

وأخيراً لا يسعنا سوي تقديم الشكر مقدماً أملين من سيادتكم الإسهام بتسجيل آرائكم البناءة لإثراء هذا البحث وإضافة ما هو جديد  
لنهضة الرياضة في جمهورية مصر العربية.

اسم الخبير : .....  
الدرجة العلمية : .....  
الوظيفة : .....  
القسم : .....  
الكلية : .....  
جامعة : .....  
سنوات الخبرة : .....  
رقم الهاتف : .....

تابع مرفق (٥)

م	المحاور	رأي الخبير	الأهمية النسبية	ملاحظات
١	تاريخ اللعبة .			
٢	المحتوي المهاري.			
٣	الإعداد البدني الخاص في رياضة الجودو .			
٤	المصطلحات .			
٥	القواعد والقوانين .			
٦	الجانب النفسي.			
٧	الجانب الترويحي .			
٨	النواحي الخطئية.			
٩	التنظيم والإدارة للدورات الرياضية في الجودو.			
١٠	التغذية.			

إضافات أخرى ترونها سيادتكم:

- ..... ●
- ..... ●
- ..... ●
- ..... ●
- ..... ●

## مرفق (٦)

### اختبار التحصيل المعرفي في رياضة الجودو

م	الأسئلة
<b>المحور الأول : التطور التاريخي لرياضة الجودو</b>	
<b>أولاً: الاختيار من متعدد</b>	
١	يرجع أصل رياضة الجودو إلي بلاد أ- الصين      ب- التبت      ج- اليابان
٢	دخلت رياضة الجودو مصر عام أ- ١٩٤٣م      ب- ١٩٣٤م      ج- ١٩٥٢م
٣	أصبحت رياضة الجودو ضمن البرنامج الاولمبي في دورة أ- برلين      ب- طوكيو      ج- لندن
٤	أقيمت أول بطولة عالم في الجودو عام أ- ١٩٥٢م      ب- ١٩٥٦م      ج- ١٩٦٣م
٥	تم إنشاء جامعة الكودوكان عام أ- ١٨٨٢م      ب- ١٩٠٠م      ج- ١٩٨٢م
<b>ثانياً: الصح والخطأ</b>	
٦	معني كلمة ( الكودوكان ) هو الصالة التي يدرس فيها القواعد والأسس. ( )
٧	دخلت رياضة الجودو البرنامج الاولمبي في عام ١٩٦٣م. ( )
٨	أنشئ الاتحاد الدولي للجودو في عام ١٩٥٦م. ( )
٩	اشتقت رياضة الجودو من مصارعة السومو التي عرفت في بلاد التبت. ( )
١٠	مؤسس رياضة الجودو هو جيجورو كانو. ( )
<b>المحور الثاني : المصطلحات</b>	
<b>أولاً: الاختيار من متعدد</b>	
١١	"أوبي" تعني أ- خلف      ب- كبير      ج- حزام
١٢	"تاتامي" تعني أ- جانب الجسم      ب- مراتب البساط      ج- منطقة الكتف
١٣	"اوكيمي" تعني أ- المرونة      ب- التعادل      ج- السقطات
١٤	"توري" تعني أ- لاعب مهاجم      ب- الرمي باليدين      ج- يد
١٥	"جوشى" تعني أ- الوسط (المقعدة)      ب- يد      ج- منطقة الكتف
<b>ثانياً: الصح والخطأ</b>	
١٦	"جودوكا" تعني لاعب الجودو. ( )
١٧	"هيداري" هو الجانب الأيمن أو الوضع اليميني. ( )
١٨	"ايبون" نصف نقطة. ( )
١٩	"كوزوشى" تعني الدخول في الحركة. ( )
٢٠	"اشى وازا" تعني مهارات الرجلين. ( )

تابع مرفق (٦)

الأسئلة			م
المحور الثالث : المحتوي المهاري			
أولاً: الاختيار من متعدد			
ج- ست أوضاع	ب- سبع أوضاع	أ- خمس أوضاع	٢١ الأوضاع (المهارات) الأساسية في رياضة الجودو هي
ج- كل ما سبق	ب- عند الدخول والخروج علي البساط	أ- للمدرب والمنافس	٢٢ تعتبر التحية من أهم الوسائل التربوية لرياضة الجودو وتؤدي
ج- كل ما سبق	ب- نقل قوة من الأطراف إلي الجذع	أ- توقع ما سيقوم به المنافس	٢٣ تساعد مسكه البدلة علي
ج- بنقل القدم	ب- بالقفز	أ- بالزحف	٢٤ تتم كل التحركات في رياضة الجودو
ج- كل ما سبق	ب - مسك البدلة والتحرك	أ- السقطات والوقفات	٢٥ يعتبر أهم الأوضاع الأساسية في رياضة الجودو هو
ج - كل ما سبق	ب-الدفع والرفع	أ- السحب	٢٦ يحدث إخلال التوازن عن طريق
ج - تقليل الخوف وتجنب الإصابة	ب- تظهر مستوي اللاعب	أ - تجذب الانتباه لغير اللاعبين	٢٧ ترجع الأهمية الكبرى لتعلم السقطات في الجودو إلي
ج- السقطات	ب- إخلال التوازن	أ- مسك البدلة	٢٨ أي من الأوضاع الأساسية التالية تعتبر من مراحل الرمي
ج- بالوسط (كوشي وازا)	ب- باليدين (تي وازا)	أ- بالرجلين (اشي وازا)	٢٩ مهارة (او سوتو جاري) تقع ضمن مهارات الرمي
ج- بالوسط (كوشي وازا)	ب- باليدين (تي وازا)	أ- بالرجلين (اشي وازا)	٣٠ مهارة (اوكي جوشي) تقع ضمن مهارات الرمي

تابع مرفق (٦)

الأسئلة			م
<b>المحور الثالث : المحتوي المهاري</b>			
<b>أولاً: الاختيار من متعدد</b>			
			أي الأشكال التالية تشير إلي مهارة " ايبون سيوناجي "
			أي الأشكال التالية تشير إلي مهارة " اوسوتو جاري "
			أي الأشكال التالية تشير إلي مهارة " اوجوشي "
			أي الأشكال التالية تشير إلي مهارة " اوكي جوشي "
<b>ثالثاً: الصح والخطأ</b>			
مهارات الرمي في الجودو تنقسم إلي ثلاث مراحل هي مرحلة إخلال التوازن (كوزوشي) ومرحلة بدء الرمي (تسكوري) ومرحلة الرمي النهائي (كاكي). ( )			٣٥
بدون أن يؤدي اللاعب الوقفات الصحيحة يمكن أن يكون لاعب متقدم في رياضة الجودو. ( )			٣٦
يجب أن تكون المسكة قوية ومحكمة ولها القدرة في السيطرة والتحكم في حركة الخصم. ( )			٣٧
عملية إخلال التوازن ( كوزوشي ) تصبح بدون فائدة إذا لم يجعل اللاعب خصمه في حالة متحركة وغير ثابتة. ( )			٣٨
من المبادئ الأساسية عند تعليم السقطات تفادي اصطدام الرأس والعمود الفقري والركبتين مباشرة بالبساط. ( )			٣٩

تابع مرفق (٦)

الأسئلة			م
<b>المحور الرابع : القانون</b>			
<b>أولاً: الاختيار من متعدد</b>			
ج- ١٦×١٦م	ب- ١٤×١٦م	أ- ١٠×١٠ م	٤٠ تكون مساحة ملعب الجودو (البساط) بحد أقصى
ج- ١٦×١٦م	ب- ٨×٨ م	أ- ١٠×١٠م	٤١ تكون مساحة منطقة اللعب بحد أقصى
ج- أحمر	ب- أزرق	أ- أبيض	٤٢ ترتدي المتسابقات تحت السترة تي شيرت ذات لون
ج- أزرق	ب- أصفر	أ- أحمر	٤٣ يرتدي أحد المتسابقين بدله لونها أبيض والآخر بدله لونها
ج- حكم وقاضيان	ب- ثلاث قضاة	أ- حكم وثلاث قضاة	٤٤ بصفة عامة يدير المباراة
ج- اوساي كومي	ب- سوني ماما	أ- هاجمي	٤٥ مراقب الوقت الأساسي يشغل الساعة عند سماع كلمة
ج- خمس دقائق	ب- أربع دقائق	أ- ثلاث دقائق	٤٦ يكون زمن المباراة في الجودو للعمومي رجال
ج- خمس دقائق	ب- أربع دقائق	أ- ثلاث دقائق	٤٧ يكون زمن المباراة في الجودو للعمومي سيدات
<b>ثانياً: الصح والخطأ</b>			
( )			٤٨ ليوقف الحكم المباراة مؤقتاً يعلن يوشي.
( )			٤٩ يمكن استخدام أكثر من بساط بجوار بعض أثناء المباريات
( )			٥٠ ليعلن الحكم "ايون" : يرفع احد ذراعيه عالياً فوق رأسه وباطن الكف للأمام.

تابع مرفق (٦)  
مفتاح تصحيح الاختبار

الإجابة	رقم العبارة	الإجابة	رقم العبارة	الإجابة	رقم العبارة
√	٣٥	x	١٨	ب	١
x	٣٦	x	١٩	أ	٢
√	٣٧	√	٢٠	ج	٣
√	٣٨	ب	٢١	ب	٤
√	٣٩	ج	٢٢	أ	٥
ج	٤٠	ج	٢٣	√	٦
أ	٤١	أ	٢٤	x	٧
أ	٤٢	ج	٢٥	x	٨
ج	٤٣	ج	٢٦	x	٩
ج	٤٤	ج	٢٧	√	١٠
أ	٤٥	ب	٢٨	ج	١١
ج	٤٦	أ	٢٩	ب	١٢
ج	٤٧	ج	٣٠	ج	١٣
x	٤٨	ب	٣١	أ	١٤
√	٤٩	ج	٣٢	أ	١٥
√	٥٠	أ	٣٣	√	١٦
		ج	٣٤	x	١٧

مرفق (٧)

Judo Legal Terms

المصطلحات القانونية للجودو

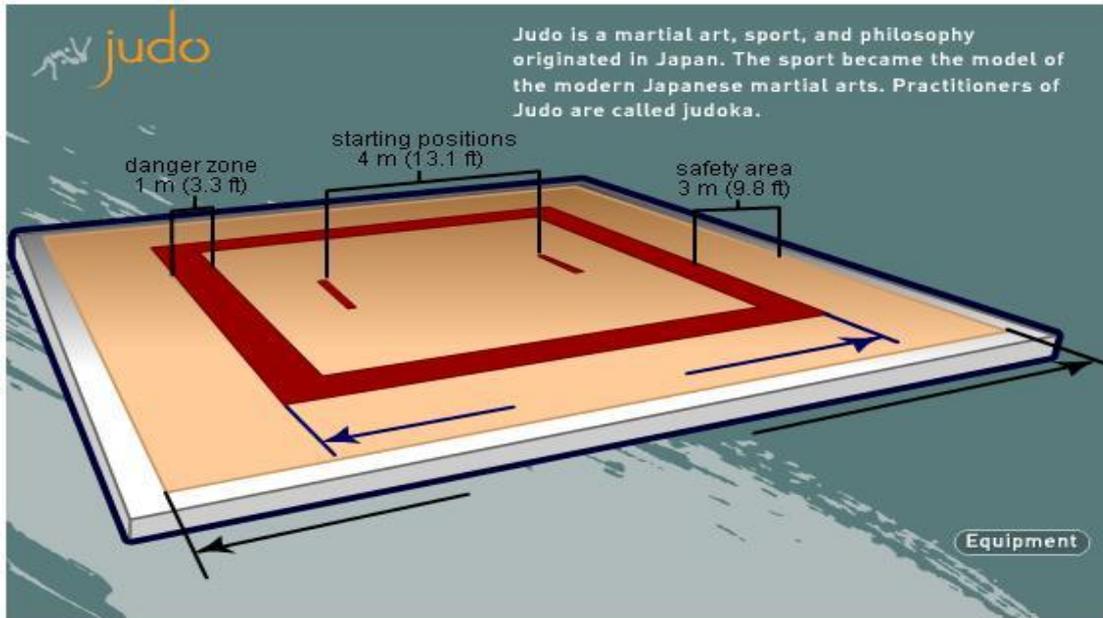
المعنى	المصطلح بالانجليزية	المصطلح بالعربية
نداء يوجه للاعب ببدء اللعب	Hajime	هاجيمي
النقطة الكاملة	Ippon	ايبون
نصف نقطة	Waza Ari	وازا - اري
النقطة الكاملة التقريبية على مرتين (نصف نقطة + نصف نقطة)	WazaAri- OuaseteIppon	وازا - اري - اوسيتي ايبون
وهي تمثل وازا اري تقريبا اى ربع نقطة	Yuko	يوكو
وهي تمثل يوكو تقريبا اى ثمن نقطة	Koka	كوكا
الحالات التي تواجب ايقاف المباراة تقريبا	Matte	ماتيه
التعادل	Hiki Wake	هيكى واكى
طلب راي القضاء ورفع الاعلام الحمراء او بيضاء فوق رؤوسهم لتجديد اللعب الفائز	Hantei	هانتي
اعلان التثبيت الارضى	Osaekomi	اوسايكومي
فك المسكة الارضية نتيجة الخروج منها اولتثبيت اللاعب لاحد قدمي اللاعب المنافس بواسطة القدمين	Toketa	توكيتا
بمعنى الاستمرار فى اللعب اثناء المباراة	Yoshi	يوشى
يعلن الحكم انتهاء الوقت الرسمى المخصص للمباراة	Sore Made	سورى مادي
الفوز المركب ( الحصول على وازا - اري + انذار للمنافس )	Sogo gachi	سوجو جاشى
الخطأ المقصود	Fuzen gachi	فوزن جاشى
الانسحاب نتيجة الاصابة او حادث	Kekn	كيكن
لفت النظر	Shido	شيدو
تحذير	Chui	تشوى
انذار	Keikoku	كيكوكو
الطرد	Hansoku	هانسكوماكى

الإشارات التحكيمية للجودو:

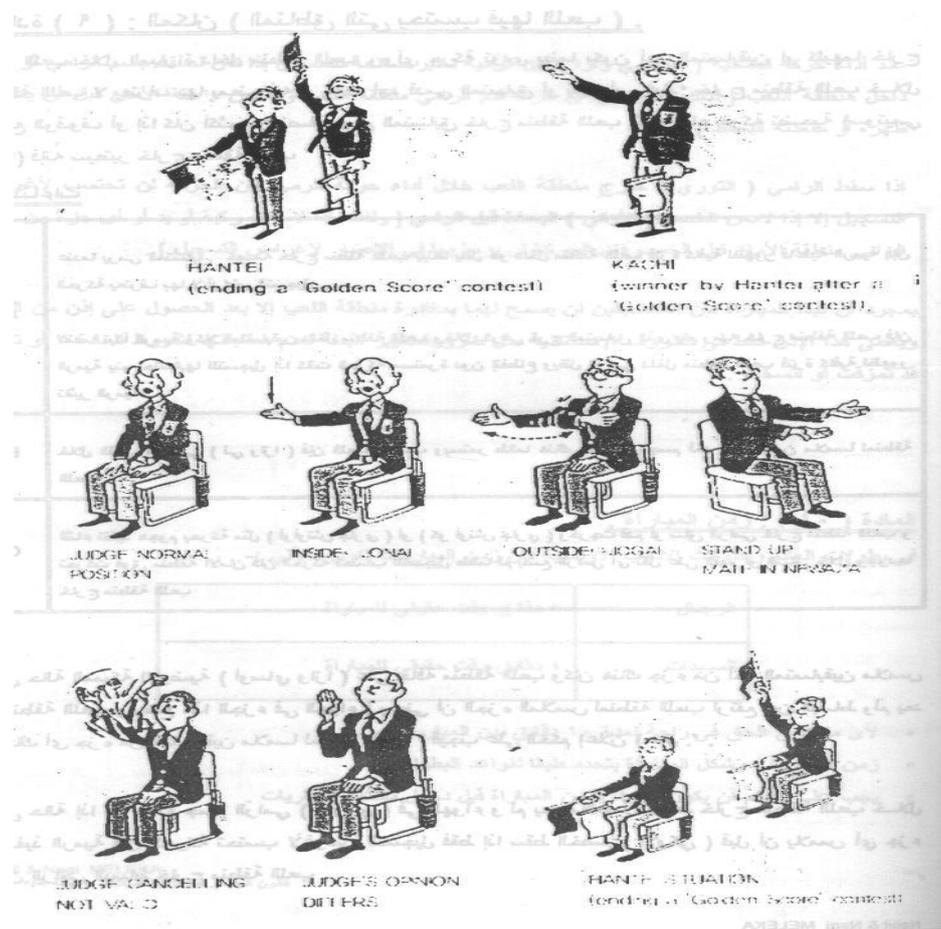
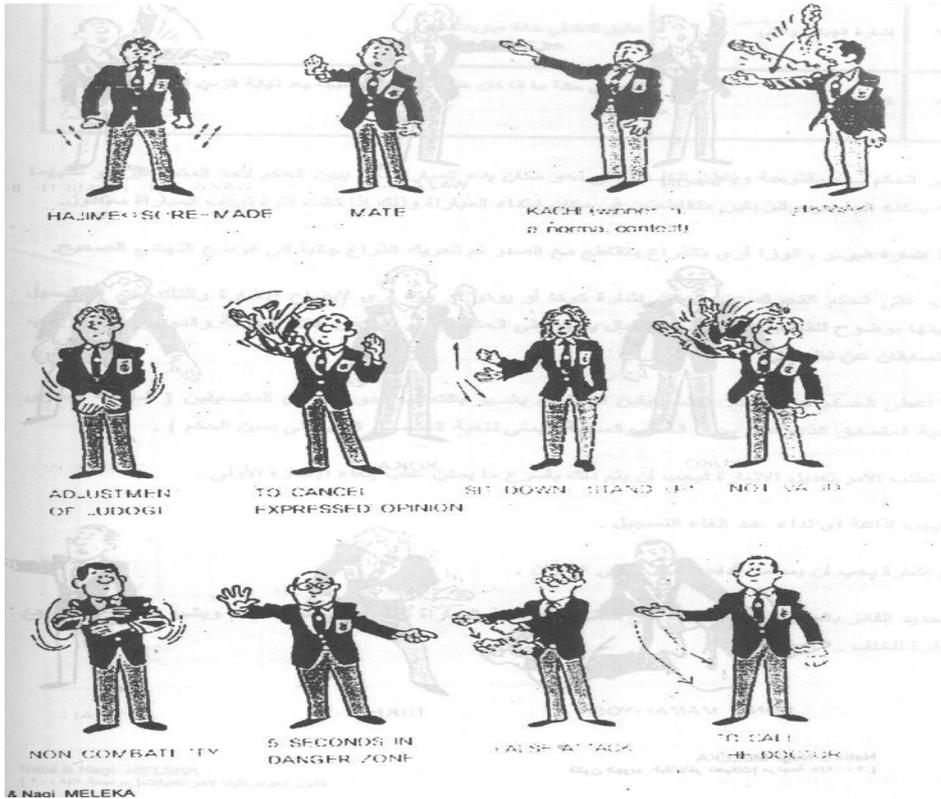
تابع مرفق (٧)



## تابع مرفق (٧)



تابع مرفق (٧)



مرفق رقم (٨)

سيناريو البرنامج المقترح

الشكل التخطيطي للبرنامج	الجانب الوصفي	مخطط محتوى الشاشة	الشاشة
	<p>الشاشة الافتتاحية بالضغط علي أيقونة البرنامج يظهر شاشة تتضمن اسم البرنامج</p>	<p>تعريف باسم الرياضة</p>	<p>الشاشة الافتتاحية للبرنامج</p>
	<p>من الشاشة الافتتاحية، وبالضغط عليها تظهر شاشة تتضمن معلومات عن مصمم البرنامج</p>	<p>تعريف بمصمم البرنامج</p>	<p>مقدمة البرنامج</p>

الشكل التخطيطي للبرنامج	الجانب الوصفي	مخطط محتوى الشاشة	الشاشة
<p>ملف عرض عن البرنامج تعليمات</p> <p><b>Judo virtual reality</b></p>  <p>Virtual reality in Judo Researcher Belal abdlrazek Created by dr. Belal abdlrazek</p>	<p>من شاشة مقدمة البرنامج، وبالضغط عليها تظهر شاشة تتضمن القوائم الرئيسية للبرنامج، واسم الباحث، واسم المصمم، واسم البرنامج.</p>	<p>الشاشة الرئيسية للبرنامج</p>	<p>دخول البرنامج</p>
<p>ملف إنهاء</p> <p>عرض عن البرنامج تعليمات</p> <p><b>Judo virtual reality</b></p>  <p>Virtual reality in Judo Researcher Belal abdlrazek Created by dr. Belal abdlrazek</p>	<p>من قائمة ملف، وبالضغط عليها يظهر أمر إنهاء، والذي من خلاله يمكن إنهاء تشغيل البرنامج.</p>	<p>إنهاء البرنامج</p>	<p>قائمة ملف</p>

الشكل التخطيطي للبرنامج	الجانب الوصفي	مخطط محتوى الشاشة	الشاشة
	<p>يتم عرض المعلومات اللازمة عن الإختيار.</p>	<p>من قائمة عرض، وبالضغط عليها يظهر خمس اختيارات (مقاييس الملعب والأدوات اللازمة، واجبات الحكم في الملعب، قواعد اللعب وزمن المباراة، الإشارات التحكيمية، المواقف التحكيمية)</p>	<p>قائمة عرض</p>
	<p>يتم عرض المعلومات اللازمة عن الإشارات التحكيمية.</p>	<p>من قائمة عرض، وبالضغط عليها يظهر خمس اختيارات نضغط علي اختيار الإشارات التحكيمية.</p>	<p>قائمة الإشارات التحكيمية</p>

مرفق (٩)

نموذج لوحدة تعليمية من البرنامج المقترح  
(الاهداف السلوكية)

الهدف المهارى : تعلم شرح مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب  
الهدف المعرفى : معرفة وفهم وتطبيق مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب

الإسبوع : الأول  
اليوم / التاريخ  
الزمن : ٩٠ ق

الأدوات المستخدمة	مكونات الوحدة التعليمية	الزمن	أجزاء الوحدة
أجهزة كمبيوتر	شرح مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب	٧ ق	مشاهدة البرنامج التعليمى للواقع الافتراضى
بدون ادوات	-----	٣ ق	الانتقال من قاعة الحاسب الألى إلى صالة الجودو
صالة الجودو	(وقوف فتحا. ثبات الوسط) لف الرأس على الجانبين بالتبادل (وقوف. الذراعان جانباً) عمل دوائر بالذراع للأمام وللخلف بالتبادل. (وقوف. فتحا. مسك الساقين باليدين. إنحناء) ثنى الجذع مع الضغط لأسفل. (جلوس طويل. تقاطع الساقين) مسك مشط القدم اليمنى باليد المقابلة ولف المشط باليد.	١٠ ق	الاحماء
	- (وقوف) الجري في المكان - انبطاح مائل) ثنى الذراعين - (رقود على الظهر) ثنى الجذع أماماً - (وقوف) التصويب علي علامات بالحائط - الجرى حول الملعب لمدة ثلاث دقائق - (وقوف. الكرة أماماً) ثنى الذراعين	١٥ ق	الاعداد البدنى
صالة الجودو	* يقوم اللاعب بأداء شرح مقاييس الملعب والادوات وواجبات الحكام في الملعب تحت إشراف وتوجيه المدرب.	٤٥ ق	الجزء الرئيسى (التطبيق العملى)
بدون ادوات	يقوم اللاعبون بأداء تمارين تهيئة ثم الإنصراف.	١٠ ق	الختام