تأثير إستخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل المعرفى ومستوى بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات

* د / محمود محمد رفعت محمود تركى

المقدمة ومشكلة البحث :

يواجة التعليم تحديات كبيرة في الاونة الاخيرة وتسعي المنظومة التعليمية لرفع كفاءة العملية التعليمية باستخدام اساليب وطرق جديدة بغرض رفع كفاءة الطلاب لزيادة الاستيعاب والتحصيل كما قام العديد من الخبراء والعلماء والمهتمين بالتعليم بإبتكار طرق حديثة فى التعليم تتماشى مع التقدم الهائل فى جميع نواحى الحياة ، فضلا عن البحث في الوسائل الحديثة المستخدمة في مجالات الدعاية والتسويق وغيرها من المجالات التى تهدف إلى توصيل المعلومه لشخص أخر، وقد أظهرت الثورة اللاسلكية والصناعية والتطور التقنى الحديث واقعا جديدا له القدرة على التواصل من خلال شبكة الإنترنت وهو الواقع المعزز (Augmented reality) .

وتقنية الواقع المعزز يمكن توظيفها فى العملية التعليمية بهدف تقديم المساعدة إلى المتعلمين ليتمكنوا من التعامل مع المعلومات وإدراكها بصريا بشكل أسهل من إستخدام الواقع الإفتراضى . كما أنها يمكن أن تمدهم بطرق مختلفة لتمثيل المعلومات وإختبارها بشكل ديناميكى وسريع وسهل كما أنها توفر تعليما مجديا وسهل . (١٨: ١٢)

بالإضافة إلى ذلك يمكن إستخدام تقنية الواقع المعزز فى الألعاب التعليمية لزيادة تفاعل الطلاب مع المادة العلمية. كما عملت شركة (METAIO) الألمانية على تطوير كتب معززة (Augmented Books) تحتوى على عناصر من الواقع المعزز ، بحيث لو تم تسليط الكاميرا عليها فإن هذه العناصر تتفاعل مع البيئة الحقيقية . (١٢:٢٢)

ويرى **الباحث** أنه في ظل التقدم الهائل في المستحدثات التكنولوجية فإن أساليب التدريس التقليدية لم تعد قادرة على تلبية المتطلبات التربوية التي زادت خلال الفترة الاخيرة، فالحاجة إلى توسيع الخدمات التعليمية تضاعفت يوما بعد يوم، الأمر الذي يتطلب استحداث أساليب تعليم وتدريب جديدة لمواكبة هذه التحديات التي تواجه العملية التدريبية .

* مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات

كما يضيف " محمد زغلول وآخرون" ٢٠٠١م أنه لا يمكن إحداث تغيير في الطالب أثناء تعليم المهارات الحركية بدون خلق بيئة تعليمية مناسبة، وهذا يتحقق عن طريق استخدام تكنولوجيا التعليم التي تصل بوسائلها على خلق بيئة جديدة وهي التي يستطيع المتعلم من خلالها أن تكون خبرته التعليمية عن طريق تعلمه كيفية استخدام مصادر المعرفة والوسائل التكنولوجية الحديثة المساعدة لكي يصل إلى المعلومات بنفسه. (١٤: ٢٤)

وتعد المهارات الاساسية قاعدة رئيسية للنجاح في أي لعبة رياضية , وخاصة في الالعاب الجماعية ومنها كرة القدم ,وبدونها لا يمكن لاي لاعب من أداء الواجبات المطلوبة منه ولذلك ازداد التركيز عليها من قبل المدربين عند تدريب المبتدئين من الذكور والاناث , ويجب علي اللاعب أن يمتلك جميع المهارات في كرة القدم لكي يستطيع أن يؤدي مهامه علي أكمل وجه .

ويرى **حسن أبو عبده (٢٠١٦)** أن المهارات الاساسية في كرة القدم أحد الاركان الاساسية في وحدة التدريب اليومية , اذ تعتبر قاعدة أساسية للعب , وبدون اتقانها لن يستطيع اللاعب تنفيذ الخطط الملقاه علي عاتقه من خلال واجبات المركز الذي يشتغله في خطوط اللعب المختلفة أثناء المباراه (٢٢:٣).

كما يشير كلاً من "**محمد زغلول ، ولمياء فوزي " ٢٠٠٢ م** إلى أن الطريقة التقليدية (المتبعة) في التعليم لابد وأن تتغير للوفاء بأغراض التربية وأهدافها الحديثة وبضرورة تجاوبها مع الأوضاع ومراحل النمو الجسمي والحركي والنفسي وتلبية التزايد الكمي في أعداد التلاميذ . (١٣:١٣)

وفي هذا الصدد يذكر كلا **من هيشانج شوا وآخرون Hichang choa et al (٢٠٠٧م)** ، **محسن حمص ،عاصم غازي (٢٠١٦م)** ان ظهور المستحدثات التكنولوجيه والتي عن طريقها امكن التطوير في العمليه التعليميه و مواجهه العديد من التحديات التي تعترض القائمين على العمليه التعليميه ومن هذه التحديات الزياده في اعداد المتعلمين في المراحل التعليميه المختلفه الامر الذي دعا الى ضروره الاستعانه بالاجهزه والمواد التعليميه الحديثه واستخدام المستحدثات التكنولوجيه المتطوره في العمليه التعليميه وتنويع طرق التدريس وحفز المتعلمين على الاقبال على استخدام الاجهزه والمواد التعليميه المتعدده وتقبل اوعيه المعلومات الحديثه بما ينعكس بالايجاب يا في النهايه على العمليه التعليميه و يزيد من فعاليتها و يحقق الأهداف.(٣١٥:٢٢)،(٧:٧)

كما توصى العديد من الدراسات كدراسة كل من **ايهاب فهيم (٢٠٠٦م)(٢)، ودواليا عنتر(٢٠٠٩م)(٥)، محمود البدري(٢٠١٣م)(١٥)، محمد فريد (٢٠١٧م)(٨)** بضروره توظيف التكنولوجيا الحديثه في العمليه التعليميه للتغلب على ما قد تواجهه من مشكلات تعليميه تتمثل في زياده عدد المتعلمين و عدم مراعاه الفروق الفرديه بينهم وتوفير التفاعل بين المعلم والمتعلم داخل الفصل الدراسي كما تزيد من كفاءه المعلم في تقييم كل طالب.

ومن خلال العرض السابق ومن خلال عمل **الباحث** كعضو هيئة تدريس لمادة كرة القدم بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات لاحظ **الباحث** صعوبة تعلم الطالبات لمهارات كرة القدم بالمقرر الدراسى نظرا لعدم ممارستهم هذا النشاط من قبل، والذى قد يرجع إلى طبيعة البيئة الريفية التي نشأوا فيها ، ومن خلال متابعة التطور في طرق واساليب التدريس وجد **الباحث** أن اعداد كتيب تفاعلي باستخدام تقنية الواقع المعزز للمهارات الاساسية في كرة القدم يمكن أن يساعد في التغلب علي الزيادة المستمرة في اعداد الطالبات بالإضافة الى مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين ويضمن مشاركة ايجابية من الطالبات ويحقق الهدف من العملية التعليمية في أقل وقت وبأقل مجهود .

اهداف البحث :

يهدف البحث الي تصميم كتيب تفاعلي باستخدام تقنية الواقع المعزز والتعرف على تأثيره علي التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الاساسية لطالبات الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات

فروض البحث:

١. توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الاساسية في كرة القدم للطالبات ولصالح القياس البعدي .
٢. توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الاساسية في كرة القدم للطالبات ولصالح القياس البعدي .
٣. توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس البعدي للمجموعة الضابطة والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الاساسية في كرة القدم للطالبات ولصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية .

مصطلحات البحث :

التقنية

مصطلح مرادف لمصطلح التكنولوجيا ذات الأصل اليونانى المشتق من الكلمة اليونانية (techne) التى تعنى فنا او مهارة ، والكلمة اللاتينية (texere) وتعنى تركيبا او نسيجا . والكلمة (logos) وتعنى علما او دراسة . وبذلك فإن مصطلح (التقنية) يعنى علم المهارات او الفنون بشكل منطقى لتأدية وظيفة محددة .(٢١:١٧)

الواقع المعزز(Augmented reality)

عرَّفه (Dunleavy, M., & Dede) بأنه :"مصطلح يصف التقنية التي تسمح بمزج واقعي متزامن لمحتوى رقمي من البرمجيات والكائنات الحاسوبية مع العالم الحقيقي ". (٢٢ : ٧)

الدراسات المرجعية :

دراسة Chen,Y(٢٠١٣م)(١٩) بعنوان تعلم بنية البروتين مع الأقران ببيئة التعلم القائمة على الواقع المعزز وتهدف الدراسة الي التعرف إلى الكشف عن تأثير الواقع المعزز وقدرتها على تسهيل تعلم الكيمياء للطلاب وقام الباحث باستخدام المنهج التجريبي كما بلغت عينة البحث (٩٦) طالبا في جامعة واشنطن، وتم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات (٢٦) طالبا درسوا من خلال الكتب فقط،و(٢٦) طالبا درسوا من خلال الواقع المعزز فقط،و(٢٢) طالبا درسوا من خلال الواقع المعزز وكانت أهم النتائج وتوصلت الدراسة إلى أن أداء مجموعة الطلاب الذين درسوا بأستخدام الواقع المعزز فقط أفضل بكثير من الذين درسوا بأنفسهم من غير أستخدام الواقع المعزز والذين درسوا بأستخدام الواقع المعزز بأزواج تعاونية ، مما يؤكد بضرورة دعم التعليم بتكنولوجيا الواقع المعزز في المرحلة الجامعية .

دراسة Hou,L., Wang, X., Bernold, L., & Love, P. (٢٠١٣م) (٢٣) بعنوان أستخدام الواقع المعزز القائم على الرسوم المتحركة لإدراك الدليل الإرشادى وتهدف الدراسة الي الكشف عن أستخدام الواقع المعزز القائم على الرسوم المتحركة كدليل معرفي إرشادى لتصميم ربورتات ليغو(LEGO) وقام الباحث باستخدام المنهج التجريبي كما بلغت عينة البحث ٥٠ مشاركا من طلاب الدراسات العليا في جامعة نيو ساوث ويلز(UNSW) في أستراليا وكانت أهم النتائج وجود أثر إيجابي عند أستخدام نظام الواقع المعزز القائم على الرسوم المتحركة وقل أرتكاب الأخطاء بنسبة كبيرة مع تحسن منحنى التعليم لديهم بشكل كبير.

دراسة إيمان محمد شعيب(٢٠١٦م)(١) بعنوان "أثر استخدام تقنية الواقع المعزز فى تنمية التفكير التخيلى وعلاقته بالتحصيل ودقة التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية مجلة البحوث فى مجالات التربية النوعية" وهدفت الدارسة إلى الكشف عن أثر استخدام تقنية الواقع المعزز فى تنمية التفكير التخيلى وعلاقته بالتحصيل ودقة التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتم استخدام المنهج التجريبي، حيث أجريت الدراسة علي عدد ٤٠ تلميذة، وأوضحت نتائج الدارسة عدم وجود علاقة ارتباطيه بين تنمية التفكير التخيلى و زيادة مستوى تحصيل ودقة التعلم بالنسبة لتلاميذ المجموعة الضابطة، بينما وجدت علاقة ارتباطيه دالة موجبة بين تنمية التفكير التخيلى وزيادة مستوى التحصيل وزيادة مقدار دقة التعلم للمجموعة.

دراسة محمد حسن رجب خلاف (٢٠١٧م)(١٠)بعنوان "فاعلية نمط استخدام الواقع المعزز فى التحصيل والانخراط فى التعليم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالصف الأول المتوسط بالسعودية" سعى البحث إلى تصميم نمط لاستخدام الواقع المعزز استخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة بلغت (٣٩) تلميذا وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية الأولى فى من الاختبار وبطاقة الملاحظة بفارق له دلالة إحصائية وبحجم تأثير كبير.

اجراءات البحث:-

منهج البحث:

استخدمت الباحث المنهج التجريبي بتصميم المجموعتين احداهما تجريبية والاخري ضابطة الذي يعتمد علي القياس القبلي والبعدي للمجموعتين نظراً لملائمتة لطبيعة البحث وتحقيقاً لاهدافه وفروضه .

مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث في طالبات الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات للعام الجامعي ٢٠١٧ / ٢٠١٨ م حيث بلغ مجتمع البحث (٢١٢) طالبة .

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الاولى بنات بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات للعام الجامعي ٢٠١٧ / ٢٠١٨ م ، حيث بلغ عدد أفراد عينة البحث ١١٠ طالبة وتم استبعاد عدد ١٠ طالبات لتكرار غيابهن وعدم انتظامهن في الحضور وتم تقسيم أفراد عينة البحث البالغ عددهن ١٠٠ طالبة الي ما يلي ٨٠ طالبة من طالبات الفرقة الاولى بنات لعينة البحث الاساسية

٢٠ طالبة لاجراء التجربة الاستطلاعية .وتم تقسيم عينة البحث الاساسية الي مجموعتين متساوتين احدهما مجموعة تجريبية واللائي خضعن للبرنامج التعليمي باستخدام تقنية الواقع المعزز ممن يمتكلون جهاز تليفون محمول به خاصية الاندرويد ومتصل بالانترنت والاخري ضابطة خضعوا للبرنامج التعليمي التقليدي .

تجانس عينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) :

قام **الباحث** باجراء التجانس لعينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) من طالبات الفرقة الاولى والبالغ عددهم ١٠٠ طالبة ، وذلك في متغيرات (السن – الطول – الوزن– الذكاء) وذلك للتأكد من وقوع عينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) تحت المنحني الاعتدالي

جدول (١)

تجانس عينة البحث (الاساسية – الاستطلاعية) في متغيرات

(السن – الطول – الوزن– الذكاء– التحصيل المعرفى)

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
السن	سنة	18.23	18.00	0.56	1.23
الطول	سنتيمتر	164.11	161.00	5.124	1.24
الوزن	كيلو جرام	62.63	61.11	4.79	1.03
الذكاء	الدرجة	66.30	64	6.87	0.96
التحصيل المعرفى	الدرجة	7.056	7.000	1.6723	0.257

يتضح من الجدول (١) أن معامل الالتواء في متغيرات (السن – الطول – الوزن – الذكاء) يتـرواح بين (٠.٢٥٧ ، ١.٢٤) اي انحصرت بين (+ ٣) مما يدل علي تجانس أفراد عينة البحث في هذه المتغيرات .

تكافؤ مجموعتي البحث

أجرى الباحث حساب التكافؤ لعينة البحث في متغيرات النمو (السن– الطول– الوزن – الذكاء) ،إختبار التحصيل المعرفى، العناصر البدنية والمتغيرات المهارية قيد البحث والجدول رقم (٢) يوضح تكافؤ مجموعتي البحث.

جدول (٢)

دلالة الفروق بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغيرات البحث

المتغيـــــرات والاختبـــــارات قيد البحث		وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت" المحسوبة
			س	±ع	س	±ع		
متغيرات النمو	السن	سنة	19.54	0.30	19.46	0.30	0.08	0.86
	الطول	سنتيمتر	165.74	4.02	165.51	4.14	0.23	0.52
	الوزن	كيلو جرام	63.24	4.25	62.96	4.86	0.28	1.23
	الذكاء	الدرجه	71.61	6.26	71.41	7.59	0.20	0.65
	التحصيل المعرفى	درجه	6.416	1.44	6.250	1.14	1.67	0.314
المتغيرات البدنية	السرعة الانتقالية	العدو ٣٠متر	5.38	0.37	5.42	0.42	-0.04	0.36
	الرشاقة	الجري المتعرج لبارو	26.09	1.16	25.96	0.65	0.13	0.52
	القدرة	الوثب العريض من الثبات	1.51	0.11	1.52	0.12	-0.01	0.90
	التوافق	الدوائر المرقمة	7.97	0.61	7.93	0.65	0.04	0.26
	المرونة	ثني الجذع اماما أسفل من الثبات	7.14	1.07	7.10	1.12	0.04	0.69
المتغيرات المهارية	دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي	نقاط	2.45	2.18	2.33	2.00	0.12	1.96
	دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم	نقاط	4.53	1.45	3.83	1.22	0.7	2.01
	ركل الكره الثابتة لأبعد مسافة	مسافة/ متر	10.24	3.68	10.12	3.54	0.12	1.18
	الجري بالكرة في خط مستقيم بوجه القدم الداخلي والخارجي	ثانية	26.03	5.95	25.28	4.78	0.75	1.41

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٤٢

تشير نتائج الجدول رقم(٢) إلى أنه توجد فروق غير داله إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى المتغيرات قيد البحث، مما يدل على تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات.

وسائل وأدوات جمع البيانات :

قام **الباحث** بالاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة ومواقع الانترنت ومن خلال الرجوع للدراسات المرجعية **كدراسة ايهاب فهيم (٢٠٠٦م)(٣)، ودواليا عنتر(٢٠٠٩م)(٦)، محمود البدري(٢٠١٣م)(١٦)،Chen,Y (٢٠١٣م) (٢٠) Hou,L., Wang, X., Bernold, L., & Love, P. (٢٠١٣م) (٢٤) ' محمد فريد (٢٠١٧م)(٩)** ، بهدف التعرف على الأدوات والأجهزة والاختبارات المناسبة للبحث كالتالى:

استمارات تسجيل بيانات عينة البحث:

قام الباحث بتصميم استمارات تسجيل القياسات الخاصة بالبحث، حيث يتوافر بها البساطة وسهولة ودقة وسرعة التسجيل من اجل تجميع البيانات وجدولتها لمعالجتها احصائيا مرفق(١)

استمارة استبيان لرأى الخبراء حول صلاحية البرنامج التعليمى باستخدام مرفق(٢)

الاختبارات البدنية مرفق(٣)

- إختبار العدو ٣٠ متر لقياس السرعة الانتقالية .(٢٩٢:١٢)
- إختبار الجرى المتعرج لبارو لقياس الرشاقة . (٢٨٢:١٢)
- إختبار الوثب العريض من الثبات لقياس القدرة. (٣٠٧:١٢)
- إختبار الدوائر المرقمة لقياس التوافق. (١٢:٣٢٩)
- إختبار ثنى الجسم أماما وأسفل من الثبات لقياس المرونة. (٢٦٥:١٢)

الاختبارات المهارية مرفق(٤)

إختبارات المهارات الأساسية في كرة القدم (دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي بالنقاط ، دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم ، ركل الكرة لابعد مسافة، ا الجري بالكرة في خط مستقيم بوجه القدم الداخلي والخارجي ،.(٤: ٣١٠-٢٨٣)

إختبار الذكاء مرفق(٥)

استخدم الباحث اختبار الذكاء المصور

إختبار التحصيل المعرفى مرفق(٦)

إختبار التحصيل المعرفى من تصميم **الباحث** وذلك بعد العرض على السادة الخبراء واشتمل الاختبار على ثلاثة محاور (التاريخ – القانون – المهارات)

- اجهزة تليفون محمول.
- ساعة إيقاف، شريط قياس للمسافة بالأمتار، شريط لاصق، مسطرة مدرجة لقياس المرونة طولها (١) متر، عدد من كرات القدم، ملعب كرة قدم، أقماع ، قوائم، مرمى كرة يد. مقعد سويدي خشبي، حواجز، أطباق ،أقماع ،أطواق، صافرة ، ميزان طبى.

إختيار المساعدون :

إختارت الباحث المساعدين من زملائه اعضاء الهيئة المعاونة والمدرسين بكلية التربية الرياضية مدينة السادات وعددهم (٤) مرفق (٧) وقد تم الاستعانة بهم في تنظيم الطالبات وإجراء قياسات البحث .

الدراسة الإستطلاعية :

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية وذلك لإجراء المعاملات العلمية والتأكد من صلاحية الكتاب التفاعلى والتطبيق الإليكتروني وذلك في الفترة من ١٠ – ١٥ /٢/ ٢٠١٨م

وتم تجريب البرنامج قبل التطبيق وبعد الإنتهاء من إعداد الكتاب التفاعلى وتطبيق الهاتف المحمول تم التطبيق مع الكتاب التفاعلى على (١٠) طالبات من الدراسة الإستطلاعية بهدف التأكد من خلو التطبيق والكتاب التفاعلى من اى اخطاء إملائية وإكتشاف أى أخطاء لتعديلها والتعرف على الصعوبات التى تواجه الطالبات من خلال سؤال كل طالبة عن الصعوبات التى واجهتها,

وقد أوضحت نتائج التجريب ما يلى:-

١. بعض الصور تحتاج إلى التغيير بسبب قلة جودتها حيث أن التطبيق يحتاج لصور ذات جودة عالية لكى يعمل بشكل سليم,
٢. اتضح أهمية وجود خاصية في التطبيق تتيح للطالبة التحكم في سرعة الأداء,
٣. تعديل بعض الأيقونات في التطبيق مثل ضرورة وجود فلاش,
٤. التعرف على مدى مناسبة مكان المحاضرات للقدرة على استخدام التليفونات,

الإستفاده من نتائج الدراسة الإستطلاعية فيما يلى :

١. عمل مقدمة للطلاب لشرح كيفية عمل التطبيق ,
٢. تدريب الطالبات على كيفية إستخدام التطبيق بكل سهوله والتحكم في سرعة الأداء,

وبناء على التعديلات التى أجراتها الباحث أصبح التطبيق جاهزة للعرض على الطالبات العينة الأساسية,

خطوات بناء إختبار التحصيل المعرفى

قام **الباحث** بالاطلاع على المراجع العلمية المتخصصة ومواقع الانترنت ومن خلال الرجوع للدراسات المرجعية إتبع الباحث الخطوات التالية عند تصميم الإختبار المعرفى :

١- تحديد الهدف من الإختبار.
٢- تحليل المحتوى الدراسى.

٣- صياغة مفردات (أسئلة) الإختبار.
٤- تحديد نوع الأسئلة.
٥- إعداد تعليمات الإختبار.
٦- مفتاح تصحيح الإختبار .
٧- الصورة المبدئية "الثانية" للإختبار : (الخبراء) .
٨- صورة الإختبار بعد إستطلاع رأى الخبراء "الصورة الثانية للإختبار".
٩- تحليل مفردات الإختبار (إختبار مدى صلاحية أسئلة الإختبار).
١٠- حساب المعاملات العلمية للإختبار (تجريب الإختبار).
١١- صورة الإختبار بعد حساب المعاملات العلمية الخاصة به "الصورة الثالثة والنهائية للإختبار" .
١٢- تحديد زمن الإجابة على الإختبار.
١٣- تطبيق الإختبار.

المعاملات العلمية للإختبارات البدنية والمهارية

حساب الصدق

قام **الباحث** بحساب معامل الصدق عن طريق إستخدام صدق التمايز بطريقة المقارنة الطرفية بين الربيعي الأعلي والربيعي الادني، حيث تم تطبيق الإختبار علي عينة إستطلاعية قوامها (٢٠) طالبة من الفرقة الاولى ومن خارج العينة الاساسية في الفترة من ٢٠١٨/٢/١٠ إلي ٢٠١٨/٢/١٥.

جدول (٣)

دلالة الفروق بين الربيع الأدنى والربيع الاعلى للإختبارات البدنية والمهارية "قيد البحث"

ن = ٢٠

	المتغيرات	الربيع الاعلى		الربيع الادنى		الفرق بين المتوسطين	قيمة " ت "
		س	ع	س	ع		
الاختبارات البدنية	العدو ٣٠ م من البدء عاليا	5.280	0.084	5.960	0.055	0.680	15.205*
	الوثب العريض من الثبات	203.400	0.548	197.200	1.304	6.200	9.803*
	الدوائر المرقمة	7.80	0.14	9.18	.36	-1.38	6.65*
	الجري الزجزاجي بطريقة بارو	17.840	0.288	20.580	0.536	2.740	10.072*
	ثني الجسم اماما ولاسفل من الثبات	8.000	0.707	2.600	0.548	5.400	13.500*
الاختبارات	دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي	5.300	0.837	2.200	0.447	3.100	5.414*
	دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم	7.340	0.114	3.060	0.483	4.280	10.279*
	ركل الكره الثابتة لأبعد مسافة	15.600	0.548	7.600	0.548	8.000	5.774*

المتغيرات	الربيع الاعلى		الربيع الادنى		الفرق بين المتوسطين	قيمة " ت "
	س	ع	س	ع		
الجري بالكرة في خط مستقيم بوجه القدم الداخلي والخارجي (بالثانية)	23.10	3.31	31.40	1.96	8.30	5.15*
التحصيل المعرفى	8.40	1.446	4.07	1.749	4.33	6.613*

*"ت" الجدولية عند مستوي المعنوية (٠.٠٥) = ١.٨١٢

يتضح من جدول (٣) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية مما يدل علي أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلي وجود فروق بين الربيعي الأعلي والادني لصالح الربيعي الأعلي ، مما يدل علي صدق الإختبارات البدنية والمهارية المستخدمة "قيد البحث" .

حساب الثبات

تم حساب ثبات الإختبارات البدنية والمهارية بطريقة تطبيق الإختبار وإعادة تطبيقة علي العينة الإستطلاعية والتي بلغ عددهم (٢٠) طالبة من الفرقة الاولى ومن خارج العينة الأساسية، في الفترة من ٢٠١٨/٢/١٠ إلي ٢٠١٨/٢/١٥ وكانت المدة الفاصلة ما بين التطبيقين (٥) أيام ، وتم إيجاد معامل الإرتباط بين التطبيقين ، وكما هو موضح بجدول (٤) .

جدول (٤)

معامل الإرتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني للإختبارات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفى "قيد البحث"

ن = ٢٠

	المتغيرات	التطبيق الاول		التطبيق الثانى		الفرق بين المتوسطين	معامل الارتباط
		س	ع	س	ع		
الاختبارات البدنية	العدو ٣٠ م من البدء عاليا	4.90	0.24	4.95	1.05	0.5	0.838**
	الوثب العريض من الثبات	130.6	3.31	131.1	7.70	1.5	0.917**
	الدوائر المرقمة	7.89	1.02	7.92	1.24	- 0.03	0.96*
	الجري الزجزاجي بطريقة بارو	9.53	0.56	9.66	1.12	0.13	0.982**
	ثني الجسم اماما ولاسفل من الثبات	7.77	1.25	8.02	1.27	- 0.25	0.94**
الاختبارات المهارية	دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي	3.300	1.889	4.900	1.524	1.600	*0.707
	دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم	5.600	0.843	6.100	0.875	0.500	*0.813
	ركل الكره الثابتة لأبعد مسافة	12.655	5.874	14.635	4.751	1.980	*0.988
	الجري بالكرة في خط مستقيم بوجه القدم الداخلي والخارجي	26.586	4.726	23.863	2.887	2.723	*0.933

التحصيل المعرفى	6.416	1.44	6.250	1.14	1.67	*0.514

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) = ٠,٤٤٤

يتضح من جدول (٤) أن قيمة " ر" المحسوبة > " ر" الجدولية مما يدل علي أن قيمة " ر" دالة إحصائياً وهذا يشير إلي وجود إرتباط بين التطبيق الاول والتطبيق الثاني وبالتالي ثبات الإختبارات البدنية والمهارية "قيد البحث"

البرنامج التعليمى مرفق(٨)

تم عمل إستمارة إستطلاع رأى الخبراء وتم عرضها على الخبراء فى مجال طرق التدريس عدد (٣) خبراء للتعرف على مدى صلاحية هذا البرنامج التعليمى للتطبيق على الطلاب بكلية التربية الرياضية مدينة السادات وكانت نتائجها كالتالى:

أهداف البرنامج:

الهدف العام للبرنامج:-

معرفة مدى صلاحية الكتاب التفاعلى بإستخدام التطبيق المعد بتقنية الواقع المعزز على تعلم مهارات(دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي بالنقاط – السيطرة على الكرة – المراوغة – الجري بالكرة في خط مستقيم بوجه القدم الداخلي والخارجي) لطلاب الفرقة الاولى بكلية التربية الرياضية مدينة السادات .

أغراض البرنامج:

١. مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب،.
٢. أن يتناسب البرنامج مع الهدف الموضوع.
٣. أن يراعى توفير الإمكانات المتاحة لتنفيذ البرنامج.
٤. أن يناسب البرنامج المهارات التي يحتوي المنهج الدراسي عليها.
٥. أن يراعى فى محتوى البرنامج مبدأ التدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب.
٦. أن يعمل البرنامج على إشباع رغبات المبتدئين.
٧. أن يراعي البرنامج عامل التشويق والإثارة للمبتدئين.

تصميم التطبيق الإليكترونى

وقد تم تصميم الكتاب التفاعلى وربطة بالتطبيق فى عدة خطوات كالتالى:-

تنظيم محتوى البرنامج:

قام **الباحث** بتنظيم محتوى الكتاب التفاعلى قبل البدء فى تصميمه بحيث إشتمل على أجزاء نظريه في الاداء المهاري والخطوات التعليمية للمهارات قيد البحث وتم ربط المهارات بالتطبيق الإليكتروني من خلال الصور الموجودة في الكتاب بحيث تفتح الطالبة التطبيق وتوجه كاميرا الموبايل الى الصور ومن ثم يقوم التطبيق بتشغيل الأنيميشن الذى يؤدى المهارة .

إعداد مكونات البرنامج:

١. بعد الإطلاع على المراجع المتخصصه فى رياضة كرة القدم تم إختيار افضل النصوص المكتوبة التى تشرح الجزء النظرى وتمت كتابتها على برنامج (word2016),
٢. تم إستخدام فيديوهات تشرح المهارات قيد البحث والتى قدمت نموذج مثال للمهارة,

التطبيق الإيكترونى

١. قد تم استخدام التطبيق المستخدم من خلال احد التطبيقات الجاهزة التي تستخدم تقنية الواقع المعزز,
٢. تم عرض التطبيق والكتاب التفاعلى على الخبراء والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم من خلال إستمارة تقييم الواقع الإفتراضى من إعداد **حنان الرفاعى عبد القادر (٢٠١٠)(٤)** مرفق (٩) للتعرف على مدى صلاحية التطبيق الإليكترونى وتم تعديل التطبيق بناءا على تعديلات السادة الخبراء

تحديد الإسلوب التعليمى المستخدم فى التدريس:

تم إستخدام إسلوب التعلم الذاتي من خلال إستخدام التطبيق مع الكتاب التفاعلى حيث تقوم الطالبة بتعلم المهارات من خلال الكتاب التفاعلى والتطبيق لعرض كل المهارات المقررة فى المنهج,

محتوي الوحدة التدريسية

تضمنت الوحدة التدريسية . المقترحة مهارات (ركلات الكرة – الجري بالكرة بوجه القدم الداخلي والخارجي) المهارات التي تم تحديدها بناءا علي ما يتم تدريسه بالمنهج داخل الكلية ثم قام **الباحث** بوضع خطة تدريسية وفقا لما يوافق عدد الساعات الدراسية لعينة البحث والجدول التالي يوضح التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح.

جدول (٥)

التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح باستخدام تقنية الواقع المعزز

م	البيـــــــــان	التوزيع الزمني
١	عد الاسابيع	١٠ اسابيع
٢	عد الوحدات التعليمية	١٠ وحدات تعليمية
٣	عد الوحدات التعليمية في الاسبوع	١ في الاسبوع
٤	زمن التطبيق في الوحدة	٩٠ دقيقة
٥	زمن التطبيق في الاسبوع	٩٠ دقيقة في الاسبوع
٦	الزمن الكلي للبرنامج	٩٠٠ دقيقة

جدول (٦)

التوزيع الزمنى لوحدة تعليمية

محتويات الوحدة التعليمية	مايتم تطبيقة	الزمن
أعمال إدارية	- التحية وأخذ الغياب. - تجهيز الكتاب والهاتف المحمول. - تجهيز الأدوات المستخدمة فى الأداء.	٥ق
مشاهدة	- مشاهدة المهارة والفيديو الخاص بها والتدريبات الخاصة بها على التطبيق.	١٥ق
إحماءوإعداد بدنى	- إحماء عام لكل الجسم لأداء المهارات - تمرينات إطالة ومرونة لعضلات ومفاصل الجسم.	٢٠ق
التطبيق العملى	- تنفيذ ما تم مشاهدتة والرجوع إلى الكتاب والتطبيق كلما إحتاج الطلاب لذلك حيث يتواجد الكتاب والموبايل فى مكان المحاضرة.	٤٥ق
الختام	- تمرينات تهدئة لرجوع الجسم لحالتة الطبيعية.	٥ق
	- الاجمالي	٩٠ ق

التجربة الاساسية:

قام **الباحث** باجراء القياسات القبلية لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغيرات البحث الاختبارات المهارية للمهارات الاساسية واختبار التحصيل المعرفى في كرة القدم وذلك يومى الأربعاء و الخميس الموافق٢١، ٢٢ / ٢ / ٢٠١٨ م .

كما قام **الباحث** بتطبيق البرنامج التعليمي باستخدام تقنية الواقع المعزز علي المجموعة التجريبية ابتداءاً من السبت ٢٤ /٢ / ٢٠١٨ م حتي الثلاثاء الموافق ١ / ٥ / ٢٠١٨ حيث بلغ تنفيذ التجربة الاساسية (١٠) اسابيع .

كما قام **الباحث** باجراء القياسات البعدية لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة في متغيرات البحث (الاختبارات المهارية للمهارات الأساسية واختبار التحصيل المعرفى في كرة القدم) وذلك يومى الأربعاء والخميس الموافق ٣،٢ / ٥ / ٢٠١٨ م .

المعالجات الاحصائية المستخدمة في البحث :

في ضوء اهداف وفروض البحث استخدمت الباحث المعالجات الاحصائية التالية :

- **المتوسط الحسابي**
- **الانحراف المعياري**
- **الوسيط**
- **معامل الالتواء**
- **الفرق بين المتوسطات**
- **النسبة المئوية**
- **اختبار (ت)**
- **معامل الارتباط بيرسون**

وقد ارتضى الباحث مستوي الدلالة عند مستوي دلالة (٠.٠٥) .

عرض ومناقشة النتائج

أولاً : عرض النتائج

جدول (٧)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي لطالبات الفرقة الاولى " المجموعة التجريبية " في الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث

المتغيرات المهارية	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت"
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي	نقاط	2.450	2.183	4.575	1.999	2.125	*8.138
دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم بالنقاط	نقاط	4.525	1.450	5.725	1.396	1.200	*9.595
ركل الكره الثابتة لأبعد مسافة (وجه القدم الداخلي)	متر	10.240	3.682	14.868	3.031	4.628	*16.601
الجري المتعرج في خط مستقيم بالكرة بوجه القدم الداخلي والخارجي	ثانية	26.027	5.955	21.099	2.654	4.928	*7.428
التحصيل المعرفى	درجة	6.416	1.443	38.500	1.381	32.083	*51.658

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٤٢

تشير نتائج جدول (٧) إلى أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي في الإختبارات المهارية واختبار التحصيل المعرفى المستخدم في البحث لدى المجموعة التجريبية ولصالح متوسط القياس البعدي.ويعزو الباحث هذه الفروق الي صلاحية تأثير الكتاب التفاعلي بتقنية الواقع المعزز والذي ساعد الطالبات علي فهم واستيعاب شكل المهارة ومسار الحركة ووضوح المراحل الفنية المختلفة الامر الذي تم تقديمه للطالبات بشكل يثير دافعية الطالبات للتعلم وبشكل سهل وشيق كما أن طريقة التعلم بتقنية الواقع المعزز تتواكب مع تكنولوجيا العصر الحديث حيث اصبح الهاتف المحمول والانترنت يشكلان جزءاً هاما في حياه الفرد لذا وجب أن نوفر شكل من اشكال التعلم يتماشي مع متطلبات العصر الحالي .

وهذا ما يتفق مع كلا من Chen,Y (٢٠١٣م) (١٩) Hou,L., Wang, X., Bernold, L., & Love, P. (٢٠١٣م) (٢٣) أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تعلم المهارات يؤثر بشكل ايجابي علي الاداء المهاري . وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الاول من فروض البحث والذي ينص علي التالي :

توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الاساسية في كرة القدم للطالبات ولصالح القياس البعدي.

جدول (٨)

دلالة الفروق بين متوسطي القياس القبلي والبعدي لطالبات الفرقة الاولى " المجموعة الضابطة " في الاختبارات المهارية والتحصيل المعرفى قيد البحث

المتغيرات المهارية	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت"
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي بالنقاط	نقاط	2.325	2.005	4.125	1.785	1.800	9.303 *
دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم بالنقاط	نقاط	3.825	1.217	5.100	1.172	1.275	*9.881
ركل الكره الثابتة لأبعد مسافة (وجه القدم الداخلي)	متر	10.118	3.539	13.549	2.911	3.430	*10.356
الجري المتعرج في خط مستقيم بالكرة بوجه القدم الداخلي والخارجي	ثانية	25.275	4.778	21.152	2.738	4.122	*9.126
التحصيل المعرفى	درجة	6.250	1.138	28.833	1.03	22.583	24.862*

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٤٢

تشير نتائج جدول (٨) إلى أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي في الإختبارات المهارية واختبار التحصيل المعرفى المستخدم في البحث لدى المجموعة الضابطة ولصالح متوسط القياس البعدي. ويعزو الباحث هذه الفروق الي صلاحية الاسلوب التقليدي الذي لا يمكن إغفاله حيث يعتمد هذا الاسلوب علي المعلم كمحور اساسي في العملية التعليمية من خلال الشرح اللفظي واداء نموذج للمهارة المراد تعلمها ثم تقديم مجموعة من التدريبات المتدرجة مع مراعاة مبادي التدرج من السهل الي الصعب ومن البسيط الي المركب وتكرار اداء المهارة من المتعلمة يصاحبه تصحيح الاخطاء والتقويم المستمر مع التوجيه من قبل المعلم خلال تعلم المهارة مما يؤدي الي التعلم بصورة سليمة مطابقة للاداء الفني للمهارة ومن ثم يؤثر تأثيراً ايجابياً في تعلم المهارات , كما أن ما يتم تعلمه أثناء تعلم المهارة يساهم في تكوين المعرفة العلمية الخاصة بالمهارات .

وهذا ما يتفق مع نتائج كلا من كلا **من ايهاب فهيم (٢٠٠٦م)(٢)، ودواليا عنتر(٢٠٠٩م)(٥)، محمود البدري(٢٠١٣م)(١٥)** أن استخدام الاسلوب التقليدي (الشرح اللفظي واداء نموذج) يؤثر بشكل ايجابي في تحسن مستوي الطلاب سواء في الجانب المهاري أو المعرفي الخاص بتلك المهارات التي يتم تعلمها أثناء الدرس .

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الثانى من فروض البحث والذي ينص علي التالي:

توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الأساسية في كرة القدم للطالبات ولصالح القياس البعدي.

جدول (٩)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعدي لطالبات الفرقة الأولى " للمجموعتين التجريبية والضابطة " في الاختبارات المهارية قيد البحث

المتغيرات المهارية	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		الفرق بين المتوسطين	قيمة "ت"
		المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
دقة التصويب على الدوائر المتداخلة بوجه القدم الداخلي بالنقاط	نقاط	4.575	1.998	4.125	1.785	0.450	*3.798
دقة التصويب على مرمى مقسم بباطن القدم	نقاط	5.725	1.395	5.100	1.172	0.625	*3.379
ركل الكرة الثابتة لأبعد مسافة (وجه القدم الداخلي)	متر	14.867	3.031	13.549	2.911	1.318	*4.877

الجري المتعرج في خط مستقيم بالكرة بوجه القدم الداخلي والخارجي	ثانية	21.098	2.653	21.152	2.738	5.38	*2.054
التحصيل المعرفى	درجة	38.500	1.381	28.833	2.979	9.666	*10.195

قيمة " ت " الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٤٢

تشير نتائج جدول (٩) إلى أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياس القبلي ومتوسط القياس البعدي في الإختبارات المهارية واختبار التحصيل المعرفى المستخدم في البحث للمجموعتين التجريبية ولصالح متوسط القياس البعدي للمجموعة التجريبية، ويعزو الباحث هذه الفروق الي أن استخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس وتعلم المهارات الحركية في مجال التربية الرياضية يعد اسلوب مشوق ومثير لدافعية الطلاب لعملية التعلم ويتناسب مع طبيعة المرحلة التي نحيا بها في عصرنا الحديث حيث أن ما يتم تقديمه في يعتمد علي الصورة واستثارة حواس الفرد المتعلم البصرية والسمعية الامر الذي يساعد بشكل ايجابي في تعلم وتطوير الاداء المهاري للفرد المتعلم بشكل يتناسب مع طبيعة كل فرد كلاً علي حدا.

ويري الباحث أن استخدام تقنية الواقع المعزز في عملية التعلم ساعد كثيراً في سرعة استجابة الطالبات للتعلم وكذلك ساعد علي تحسن الاداء المهاري للطالبات بشكل اسرع من ذويهم من الطالبات الاخري اللاتي تم تعلمهم بالاسلوب التقليدي الامر الذي كان له اثر ايجابي في اكتساب المعارف والمعلومات الخاصة بتلك المهارات قيد البحث مما ساعد علي توجيه الطالبات للاخطاء ومعالجتها بشكل اسرع .

ويعزو الباحث هذا التقدم في مستوى التحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي الى البرنامج التعليمي لتعلم بعض المهارات الاساسيه في كره القدم حيث ان محتوى التعلم قدم للمتعلمين وتم تخطيط وتنظيم موضوعات المحتوى المقدم للمتعلمين بما يتناسب مع قدراتهم وامكانياتهم واعتمد اسلوب التعلم على التعلم الذاتي فكل طالبه تتعلم حسب سرعتها وقدرتها مما ادى الى زياده التحصيل المعرفي لديهن، بالإضافة إلى تنوع مصادر تقديم محتوى التعلم الى المتعلمين فقدمت المعلومات لهم في صوره مقاطع فيديو وصور ايضاحيه مما ادى الى زياده التشويق والتنوع وجذب الانتباه للطالبات اثناء تعلمهم للمهارات الاساسية في كره القدم.

وقد أشار كلٍ **من كوترومانوسوآخرون (Koutromanos, et. al) (٢٠١٦م)(٢٥) ، وديسيريووآخرون Di Serio, et. Al(٢٠١٣م)(٢٠) ،ومهاديزروفونج Mahadzir, &Phung (٢٠١٣م)(٢٦)**إلى أن لتقنية الواقع المعزز أهمية كبيرة لقدرتها على تحويل الكتب الدراسية من شكلها التقليدي إلى كتب تفاعلية، وذلك من خلال تصميم كائنات افتراضية وتحميلها عبر تطبيقات الواقع المعزز

المتاحة بأجهزة الجوال الذكية ليتم من خلالها استعراض المحتوى المطبوع داخل الكتاب بشكل متحرك ومجسم وتفاعلي، الأمر الذي ييسر على المتعلمين ادراك وتفسير المعلومات والمفاهيم المجردة ويدفعهم نحو استكشاف محتوى الكتاب بالكامل.

وهذا ما يتفق مع ما ذكره كلا من **محمد السيد (٢٠٠٩م)(٩)**، **محمد فريد (٢٠١٧) (٨)** على أهمية استخدام البرمجية التعليمية في العملية التعليمية في الأنشطة الرياضية وتاثيره على الجانب المهارى والمعرفى ،كما تتفق أيضا مع نتائج كل من **Chen,Y (٢٠١٣م) (١٩) Hou,L., Wang, X.,** **Bernold, L., & Love, P. (٢٠١٣م) (٢٣) ، هناء رزق (٢٠١٧)(١٧)** والتى توصلت إلى أن استخدام تقنية الواقع المعزز في عملية التعلم يؤثر بشكل ايجابي في تحسن مستوي الطلاب في الجانب المهاري أو المعرفي الخاص بتلك المهارات التي يتم تعلمها أثناء الدرس .

وهذه النتيجة تحقق صحة ما جاء بالفرض الثالث من فروض البحث والذي ينص علي التالي :

توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياس البعدي للمجموعة الضابطة والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفى و مستوى بعض المهارات الاساسية في كرة القدم للطالبات ولصالح القياس البعدى للمجموعة التجريبية.

الاستخلاصات- :

في ضوء البيانات والمعلومات التي توصل اليها الباحث وفي حدود مشكلة البحث وفروض واهداف البحث وفي حدود عينة البحث واستناداً الي مناقشة النتائج توصلت الباحث الي الاستنتاجات التالية:-

١. يؤثر الاسلوب التقليدي **الشرح اللفظي واداء نموذج** تأثيراً ايجابياً علي تعلم المهارات في كرة القدم كما يؤثر في اكتساب المعرفة والمعلومات الخاصة بالمهارات قيد البحث في كرة القدم.
٢. يؤثر استخدام استخدام **تقنية الواقع المعزز** على تعلم واكتساب واتقان المهارات في كرة القدم قيد البحث.
٣. استخدام **تقنية الواقع المعزز** كان أكثر ايجابيا علي تعلم المهارات قيد البحث من الاسلوب التقليدي .

التوصيات :-

بناء علي النتائج وفي ضوء استخلاصات البحث التي توصل اليها الباحث يوصي بالاتي:

١. استخدام تقنية الواقع المعزز في تعليم منهاج كرة القدم خاصة للطالبات بكليات التربية الرياضية.
٢. اعداد وتصميم كتيب تفاعلي بتقنية الواقع المعزز للعديد من المهارات الفنية الخاصة برياضة كرة القدم .
٣. الاعتماد علي استثارة المتعلم للتعلم من خلال استخدام حواسه السمعية والبصرية .

٤. الاهتمام بتطوير عملية التعليم باستخدام التكنولوجية الحديثة والاستفادة من ارتباط الافراد بالانترنت والهاتف المخمول لما لها كبير الاثر في عملية التعلم .

٥. مناسبة ما يتم تقديمه من خبرات ودروات علمية للمتعلم للارتقاء بمستوي واداء المتعلم مع ضرورة استثارة دوافع الطلاب للتعلم الذاتي .

المراجع

أولا المراجع العربية :

١- **إيمان محمد مكرم شعيب** : أثر استخدام تقنية الواقع المعزز فى تنمية التفكير التخيلى وعلاقته بالتحصيل ودقة التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة البحوث فى مجالات التربية النوعية، جامعة المنيا, المجلد ٢٠١٦، العدد ٧، الصيف و الخريف ٢٠١٦م,الصفحة٣٤-١١٤. **(٢٠١٦م)"**

٢- **إيهاب محمد فهيم(٢٠٠٦م)** : تصميم موقع تعليمى على شبكة الانترنت وأثره على تعلم بعض مسابقات الميدان والمضمار لدى طلبة شعبة التدريس بكلية التربية الرياضية بطنطا،رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

٣- **حسن السيد أبو عبده (٢٠١٦م)** : الاعداد المهارى للاعبى كرة القدم، مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية، الإسكندرية.

٤- **حنان الرفاعي عبد محمد(٢٠١٠م)** : استخدام الواقع الافتراضي في تنمية المفاهيم الاساسية لنظم تشغيل الحاسبات لدي طلاب اعداد معلم حاسب الالي ، رسالة ماجستير في التربية النوعية ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة .

٥- **داليا السيد عنتر (٢٠٠٩م)** : بناء برجمية تعليمية معده بتقنية الوسائط المتعددة وتأثيرها في مستوى أداء التمرينات لطالبات كلية التربية الرياضية بطنطا، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة طنطا.

٦- **ريم راشد محمد (٢٠١٢م)** : فاعلية موقع Edmodo في تنمية التحصيل الدراسى ومهارة حل المشكلات في مقرر مهارات الاتصال لدى طالبات السنة التحضيرية بجامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية .

٧- **محسن محمد درويش ،عاصم** تدريس التربية البدنية والرياضية في العصر الرقمى، دار المعارف، الإسكندرية.

محمد غازى (٢٠١٦م)

٨- **محمد أحمد فريد (٢٠١٧م)** : تأثير برنامج تعليمى باستخدام الرسوم الثلاثية الابعاد من خلال الحاسب الالى في ضوء التحليل الكيفى لبعض جوانب تعلم رفعة الكلين والنطر لدى المبتدئين في رياضة رفع الاثقال ، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية الرياضية جامعة طنطا.

٩- **محمد السيد على (٢٠٠٩م)** تكنولوجيا التعليم والوسائل التعليمية ،ط٢،دار مكتبة الاسراء للطبع والنشر والتوزيع، القاهرة.

١٠- **محمد حسن خلاف (٢٠١٧م)** : " فاعلية نمط استخدام الواقع المعزز فى التحصيل والانخراط فى التعليم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالصف الأول المتوسط بالسعودية، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، جامعة المنيا.

١١- **محمد صبحى حسانين(٢٠٠١م)** : القياس والتقويم فى التربية الرياضية ، الجزء الاول ، ط٤ ، دار الفكر العربى ، القاهرة .

١٢- **محمد حسن علاوى، محمد نصرالدين رضوان (٢٠٠٣م)** : إختبارات الأداء الحركى ، دار الفكر العربى، القاهرة.

١٣- **محمد سعد زغلول،لمياء فوزى(٢٠٠٢م)** : بناء برنامج تعليمى باستخدام الوسائط المتعددة على جوانب التعلم في كرة السلة لتلميذات الحلقة الثانية من التعليم الاساسى ، بحث منشور ، المجلة العلمية للتربية الرياضية،عدد٢٢،كلية التربية الرياضية للبنات، الإسكندرية.

١٤- **محمد سعد زغلول،مكارم حلمى أبو هرجه، هانى سعيد عبدالمنعم(٢٠٠١م)** : تكنولوجيا التعليم وأساليبها في التربية الرياضية، مركز الكتاب، القاهرة.

١٥- **محمود البدرى إسماعيل (٢٠١٣م)** : تأثير استخدام الفيديو التفاعلى في تعلم بعض مهارات الكرة الطائرة لدى تلاميذ المرحلة الثانية من التعليم الاساسى ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية جامعة طنطا.

١٦- **مها عبد المنعم محمد الحسينى (٢٠١٤م)** : أثر إستخدام تقنية الواقع المعزز فى وحدة من مقرر الحاسب الألى فى تحصيل وإتجاه طالبات المرحلة الثانوية رسالة ماجستير منشورة من

جامعة أم القرى: مكة المكرمة

١٧- **هناء رزق محمد (٢٠١٧)** " تقنية الواقع المعزز Augmented Reality وتطبيقاتها فى عمليتي التعليم والتعلم، مجلة دراسات في التعليم الجامعي ،جامعة عين شمس, المقالة ١١، المجلد ٣٦، العدد ٣٦، الربيع ٢٠١٧، الصفحة ٥٧١- ٥٨١

ثانيا المراجع الاجنبية :

18. **catenazz & sommaruga,L.(2013):** social media challenges and opportunities for education in modern society ,mobile learning and augmented reality:new learning opportunities ,International Interdisciplinary scientific Conference, Vol. 1
19. **Chen, Y (2013):** Learning Protein Structure with Peers in an AR Enhanced Learning Environment , University of Washington ,USA .
20. **Di Serio, Á., Ibáñez, M. B., &Kloos, C. D. (2013)**:Impact of an augmented reality system on students' motivation for a visual art course. Computers & Education, 68, 586-596.
21. **Dunleavy, M., & Dede, C. (2006) :** Augmented Reality Teaching and Learning.Augmented reality, usa: Harvard Education Press.
22. Heis hang choa, Geri Gaby, barry, Davidsonc, and Anthony ingraffead (2007): ocial network communication styles and learning performance in a cscl community computers education volume 49 is s u e to September pages 309 / 329
23. - **Hou,L., Wang, X., Bernold, L., & Love, P.: (2013)** Using Animated Augmented Reality to Cognitively Guide Assembly, Journal of Computing in Civil Engineering Vol. 27, No. 5.
24. **Kipper, G., &.Rampolla ,J. (2013)**: Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR,Elsevier ,
25. **Koutromanos, G., Sofos, A., &Avraamidou, L. (2016)**: The use of augmented reality games in education: a review of the literature. Educational Media International, 52(4), 235-271.
26. **Mahadzir, N. N., &Phung, L. F. (2013):**The use of augmented reality pop-up book to increase motivation in English language learning for national primary school. Journal of Research & Method in Education, 1(1), 26-38