Journal of Studies and Researches of Sport Education
spo.uobasrah.edu.iq

A comparison between traditional teaching methods and virtual reality-based teaching methods in acquiring the volleyball spike skill for students

Authors: Nayzak Raad Hani [1] **Maytham Latif Ibrahim** [2]
University of Kerbala / College of Pharmacy [1]
University of Babylon/ Department of Physical Education and Sport Sciences [2]

Article information

Article history:
Received 07/01/2026
Accepted 23/04/2026
Available online 15, May ,2026

Keywords:

Traditional, teaching, methods, virtual reality, spike, .volleyball.

DOI:

https://doi.org/10.55998/jsrse.v36i3.1342

Journal of Studies and Researches of Sport Education
https://jsrse.edu.iq/index.php/home/index

Online ISSN: 2789-6560
Volume 36, Issue 3, 2026
Pages:339-349

Abstract

The importance of the research lies in the need to conduct scientific and systematic comparative studies to evaluate the effectiveness of this technology compared to traditional methods and the teaching of complex sports skills, which highlights the comparison of the traditional teaching method with the virtual reality–based teaching method in acquiring the skill of the volleyball smash.

Based on this, the two researchers seek to study this problem scientifically and accurately by using a virtual reality environment in teaching the volleyball spike skill, with the aim of understanding the current educational process and determining the effectiveness of modern technologies in improving skill acquisition compared to traditional methods.

This research aims to identify the impact of traditional teaching methods and virtual reality–based teaching methods on students' acquisition of the volleyball spike skill.

Research hypothesis: There are statistically significant differences between traditional teaching methods and virtual reality–based teaching methods in students' acquisition of the volleyball spike skill.

Conclusions: The results showed the superiority of using a virtual reality environment in teaching students the volleyball spike skill compared to the traditional teacher–approved method.

©Authors, 2026. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

مقارنة بين أسلوب التعليم التقليدي والاسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للطلاب

نيزك رعد هاني[1] **ميثم لطيف ابراهيم**[2]

جامعة كربلاء / كلية الصيدلة[1]

جامعة بابل / كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة [2]

معلومات البحث

تاريخ البحث:
الاستلام: 2026/01/07
القبول: 2026/04/23
التوفر على الانترنت: 15,ايار,2026

الكلمات المفتاحية:
أسلوب، التعليم، التقليدي، الواقع الافتراضي، الضرب الساحق، الكرة الطائرة

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
https://jsrse.edu.iq/index.php/home

Online ISSN: 2789-6560

مجلد 36 – العدد 3 2026

الصفحات: 349-339

الملخص

البحث يسعى الى إجراء دراسات مقارنة علمية ومنهجية لتقييم فاعلية هذه التقنية مقارنة بالأساليب التقليدية وتعليم المهارات الرياضية المعقدة والتي تسلط الضوء على مقارنة أسلوب التعليم التقليدي مع أسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة. واطلاقاً من ذلك يسعى الباحثان الى دراسة هذه الاشكالية بصورة علمية ودقيقة من خلال استخدام بيئة نافذة بالواقع الافتراضي في تعليم مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة بهدف الوقوف على واقع العملية التعليمية الحالية ، وتحديد مدى فاعلية التقنيات الحديثة في تحسين اكتساب المهارات مقارنة بالأساليب التقليدية المعتمدة . يهدف البحث الى : التعرف على تأثير أسلوب التعليم التقليدي والاسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للطلاب .

فرض البحث : هناك فروق ذات دلالة احصائية بين أسلوب التعليم التقليدي والاسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للطلاب .

الاستنتاجات: أظهرت النتائج تفوق استخدام بيئة الواقع الافتراضي في تعلم مهارة الضرب الساحق في الكرة الطائرة للطلاب مقارنة بالمنهج التقليدي المعتمد من المدرس . التوصيات: توظيف تكنولوجيا بيئة نافذة الواقع الافتراضي في تعليم مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة لدى الطلاب وتعزيز قدرتهم على اكتسابها بدقة وكفاءة أعلى .

©Authors, 2026. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

التعريف بالبحث:

1-1 مقدمة البحث وأهميته:

يشهد العصر الحالي تطوراً متسارعاً في تكنولوجيا التعليم الرياضي ، حيث أصبحت التقنيات الحديثة جزءاً لا يتجزأ من العملية التعليمية في مختلف المجالات ومنها المجال الرياضي ، وتعد الكرة الطائرة إحدى الألعاب الجماعية التي تتطلب مهارات حركية معقدة ودقيقة يأتي في مقدمتها مهارة الضرب الساحق التي تُعتبر من المهارات الهجومية الأساسية والحاسمة في تحقيق النقاط الفوز بالمباريات.(Spencer, 2015)

تتميز مهارة الضرب الساحق بكونها مهارة مركبة تتطلب تنسيقاً عالياً بين عدة عناصر حركية تشمل الاقتراب السليم والارتقاء القوي وتوقيت الضرب الدقيق والتحكم في اتجاه الكرة وقوتها ، وقد اعتمد تعليم هذه المهارة تقليدياً على الأساليب المباشرة التي تتضمن الشرح اللفظي ، والنموذج العملي من قبل المدرس والممارسة المتكررة والتغذية الراجعة التصحيحية ، وعلى الرغم من فاعلية هذه الأساليب عبر عقود من الزمن الا انها تواجه بعض التحديات مثل صعوبة تكرار المواقف التدريبية المتطابقة ومحدودية إمكانية تحليل الأداء الحركي بدقة عالية وقلة فرص التدريب في بيئات امنة خالية من مخاطر الإصابة خلال مراحل التعلم الأولى . (Hanna & Abdulhamed Altimari, 2023; Yaseen & Alsaeed, 2022)

في المقابل ظهرت تقنية الواقع الافتراضي كأداة تعليمية واعدة توفر بيئات تفاعلية ثلاثية الأبعاد تحاكي الموافق الحقيقة بدرجة عالية من الواقية ،مما يتيح للمتعلمين فرصة الممارسة والتكرار في بيئة محكمة ومضبوطة ، وتعتمد هذه التقنية على غمر المتعلم في بيئة افتراضية تفاعلية تسمح له بتنفيذ المهارات الحركية ومشاهدة نتائج أدائه الفوري مع امكانية تعديل متغيرات التعليم وتكييفها وفقاً لمستوى المتعلم واحتياجاته الفردية .(Bideau et al., 2004)

وتشير الدراسات الحديثة في مجال التعلم الحركي الى أن الواقع الافتراضي يوفر مزايا فريدة تتمثل في تعزيز الانغماس الحسي وتوفير تغذية راجعة فورية ودقيقة وإمكانية التحكم الكامل في بيئة التعلم وتقليل القلق المرتبط بالأداء أمام الآخرين ، كما أن هذه التقنية تتيح للمعلمين إمكانية رصد الأداء الحركي بدقة متناهية من خلال أنظمة التتبع الحركي المدمجة مما يسهم في تحسين جودة التغذية الراجعة وتخصيص البرامج التعليمية .(Mahdi et al., 2021)

وتكمن اهمية البحث الحاجة الى إجراء دراسات مقارنة علمية ومنهجية لتقييم فاعلية هذه التقنية مقارنة بالأساليب التقليدية وتعليم المهارات الرياضية المعقدة والتي تسلط الضوء على مقارنة أسلوب التعليم التقليدي مع أسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة.

1 – 2 مشكلة البحث :

يعد التقدم العلمي والتكنولوجي أحد العوامل الرئيسة في تطوير الأداء المهاري في مختلف الألعاب الرياضية ومن بينها لعبة الكرة الطائرة التي تتميز بتنوع مهاراتها وتعدد حركاتها ذات المتطلبات الحركية المعقدة فإتقان مهارة الضرب الساحق يتطلب من الطالب القدرة على أداء انتقالات حركية متتالية ومتنوعة مع الحفاظ على مستوى عالٍ من الدقة والتنسيق .

وبناءً على الخبرة الأكاديمية والممارسة العلمية للباحثان تبين أن الأسلوب التعليمي السائد في تدريس مهارات الكرة الطائرة لايزال يعتمد بشكل كبير على الطريقة التقليدية التي على الرغم من أهميتها واستمرار استخدامها ، لم تعد كافية لتلبية متطلبات التدريب المعاصر إذ ان التطور الكبير في تقنيات الحاسوب وتكنولوجيا الاتصال قد فرض تحديات جديدة على العملية التعليمية ، وأبرز محدودية التعلم التقليدي في مواجهة مشكلات مثل ضعف توفر الإمكانيات او عدم ملاءمة البيئة الدراسية أو محدودية أساليب عرض المحتوى التعليمي .

واطلاقاً من ذلك يسعى الباحثان الى دراسة هذه الاشكالية بصورة علمية ودقيقة من خلال استخدام بيئة نافذة بالواقع الافتراضي في تعليم مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة بهدف الوقوف على واقع العملية التعليمية الحالية ، وتحديد مدى فاعلية التقنيات الحديثة في تحسين اكتساب المهارات مقارنة بالأساليب التقليدية المعتمدة .

1 – 3 اهداف البحث :

– التعرف على تأثير أسلوب التعليم التقليدي والاسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للطلاب

1 – 4 فرض البحث :

– هناك فروق ذات دلالة احصائية بين أسلوب التعليم التقليدي والاسلوب التعليم القائم على الواقع الافتراضي في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للطلاب .

1 – 5 مجالات البحث :

1 – 5 – 1 المجال البشري : طلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل .

1 – 5 – 2 : المجال الزماني : 2024/12/1 الى 2025/1/25.

1 – 5 – 3 المجال المكاني : القاعات الدراسية والرياضية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل .

2 – منهجية البحث وإجراءاته الميدانية :

2 – 1 منهج البحث :

اتبع الباحثان المنهج التجريبي لكونه يتلاءم مع طبيعة مشكلة البحث ، واختار الباحثان تصميم المجموعتين المتكافئتين (الضابطة والتجريبية) ذات الاختبارين القبلي والبعدي وكما موضح في الجدول (1) .

يبين الجدول (1) التصميم التجريبي لمجوعتي البحث الضابطة والتجريبية

المجموعة	الاختبار البعدي	المعالجة التجريبية	الاختبار البعدي
الضابطة	اختبار مهارة الضرب الساحق	المنهج المتبع من قبل المدرس	اختبار مهارة الضرب الساحق
التجريبية	اختبار مهارة الضرب الساحق	نافذة الواقع الافتراضي باستخدام الشاشة ثلاثي الابعاد	اختبار مهارة الضرب الساحق

2 – 2 مجتمع البحث وعينته :

تم تحديد مجتمع البحث بطلاب المرحلة الثانية في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل للعام الدراسي 2024–2025 ، والبالغ عددهم (120) طالب تم استعباد من الطلاب الراسبين والغائبين عددهم (5) طالب ، وبهذا يكون العدد الكلي لمجتمع البحث (115) طالباً وتمثلت عينة البحث بـ(14) طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية وتم تقسيمهم لمجموعتين الضابطة والتجريبية بواقع (7) طالب لكل مجموعة ، وقام الباحثان بأجراء التجانس لعينة البحث كما مبين في الجدول (2) .

يبين جدول (2) تجانس عينة البحث في متغيرات العمر الزمني والطول الكلي والكتلة

ت	المتغيرات	وحدات القياس	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المنوال	معامل الالتواء
1	العمر الزمني	سنة	18.2	0.39	15	0.63
2	الطول الكلي	سم	175	3.70	162	0.80
3	الكتلة	كغم	64.73	4.96	60	0.37

2 – 3 الوسائل والادوات والاجهزة :

2 – 3 – 1 وسائل جمع المعلومات :

1 – المصادر والمراجع . 2 – المقابلة الشخصية . 3 – الاختبارات والقياس . 4 – الاستبانة .

2 – 3 – 2 الادوات والاجهزة :

1 – ملعب الكرة الطائرة . 2 – كرات طائرة قانونية عدد (15) . 3 – شريط ملون . 4 – شريط قياس . 5 – استمارات جمع البيانات . 6 – ميزان طبي عدد (1) . 7 – كاميرة تصوير عدد(2) . 8 – ساعة توقيت . 9 – صافرة . 10 – شاشة عرض ثلاثية الابعاد عدد(1) . 11 – شاشة عرض ثلاثية الابعاد عدد(1) . 12 – جهاز حاسوب نوع (ASUS Vivbook) .

2 – 4 إجراءات البحث الميدانية :

2 – 4 – 1 اختبار تقييم الأداء الفني للضرب الساحق بالكرة الطائرة (Nahidah, 2002)

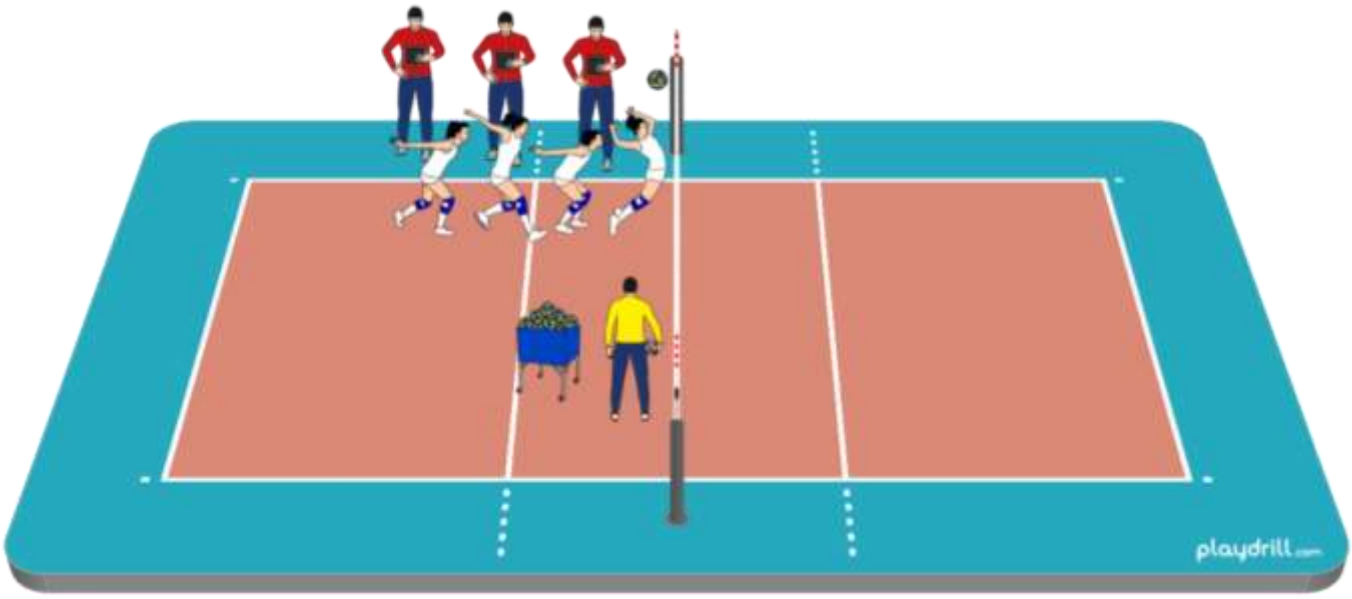
الهدف من الاختبار : تقييم الأداء الفني لمهارة الضرب الساحق من خلال الاقسام الثلاثة للمهارة (التحضيري ، الرئيسي ، الختامي) .

الأدوات المستعملة : ملعب الكرة الطائرة قانوني ، كرات عدد (3) ، استمارة تقييم .

طريقة الأداء : يقوم الطالب بأداء مهارة الضرب الساحق المواجه العالي من المنطقة المحددة لأداء ، أي من المركز (4) ، بحيث يقوم المدرس أو مساعد المدرس بأعداد الكرة للطالب بصورة صحيحة ولثلاث محاولات ، ويقوم الطالب بأداء الضرب الساحق محاولاً ضرب الكرة الى الملعب المقابل .

التسجيل : يقوم ثلاثة مقومين بتقويم المحاولات الثلاث لكل طالب ، ويمنح عنها ثلاث درجات عن كل مقوم علماً أن درجة التقويم النهائية لكل محاولة (10) درجات ، مقسمة على أقسام المهارة الثلاثة ، وهي (3) درجات للقسم التحضيري ، (5) درجات للقسم الرئيسي ، (2) درجتان للقسم النهائي ، ويتم بعدها اختيار أفضل درجة عن كل مقوم ، من خلال استخراج الوسط الحسابي لأفضل ثلاث درجات ، يتم استخراج الدرجة النهائية لكل طالب ، كما موضح بالشكل(1) .

الشكل (1) يوضح تقييم الأداء الفني لمهارة الضرب الساحق المواجه العالي بالكرة الطائرة



2 – 4 – 2 اجراءات التجربة الرئيسية :

2 – 4 – 2 – 1 الاختبارات القبلية :

أجرى الباحثان الاختبارات القبلية لمهارة الأداء الفني لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة ،لأفردا عينة البحث الرئيسية بعد اعطاء وحدة تعريفية للمهارة اعلاه ، وتم اجراء الاختبار على ملاعب التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل الموافق يوم الاحد 14 / 12 / 2024 ، وقد تم تقييم الداء الفني لمهارة الضرب الساحق بالملاحظة المباشرة وذلك بحضور السادة المقومين للاختبار مباشرة ، وقد تم تنفيذ الاختبار القبلي .

2 – 4 – 2 – 2 تطبيق الوحدات التعليمية :

قام الباحثان بتطبيق الوحدات التعليمية على افراد المجموعة التجريبية في حيث ابقى افراد المجموعة الضابطة ضمن المنهج المتبع من قبل المدرس حيث تم تنفيذ اول وحدة تعليمية يوم الثلاثاء المصادف بتاريخ 2024/12/16 وتنفيذ اخر وحدة تعليمية يوم الثلاثاء المصادف 2025/1/21 ، وقد تضمنت الوحدات التعليمية المناسبة لتعليم مهارة الضرب

الساحق (الاقتراب ، قفزة ، حركة الذراع لضرب الكرة ، التوقيت الصحيح للتلامس ، كيفية الهبوط بعد الضربة ، بالإضافة الى تعليم القواعد القانونية لعملية الضرب الساحق مثل موضع القدمين ، زاوية الذراع ، وغيرها) .

2 – 4 – 2 – 3 الاختبارات البعدية :

أجرى الباحثان الاختبارات البعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة لأفراد عينة البحث الرئيسية في ملاعب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة بابل ، الساعة العاشرة صباحاً يوم الخميس المصادف 2025/1/23 وقد راعى الباحثان اجراء هذه الاختبارات بالظروف والاحوال التي اجريت فيه الاختبارات القبلية .

2 – 4 – 3 الوسائل الاحصائية :

1 – الوسط الحسابي . 2 – الانحراف المعياري . 3 – المنوال . 4 – معامل الالتواء . 5 – قانون (t) للعينات المستقلة .

3 – 1 عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للمجموعتين الضابطة والتجريبية وتحليلها ومناقشتها :

3 – 1 – 1 عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للمجموعة الضابطة وتحليلها ومناقشتها :

من اجل التعرف على نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لأفراد المجموعة الضابطة ، قام الباحثان بمعالجات احصائية للبيانات واستخراج قيمة الوسط الحسابي والانحراف المعياري لبيانات الاختبارين القبلي والبعدي لمهارة الضرب الساحق ، قام الباحثان باستخدام اختبار **(t)** ، كما مبين في الجدول (3) .

الجدول (3)

يبين قيم الاوساط الحسابية والانحراف المعيارية وقيمة **(t)** المحسوبة بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للمجموعة الضابطة

ت	المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		قيمة (t) المحسوبة	sig	الدالة
			س–	ع	س–	ع			
1	الأداء الفني لمهارة الضرب الساحق	درجة	3.50	0.75	6.75	1.03	6.55	0.000	معنوي

3 – 1 – 2 عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للمجموعة التجريبية وتحليلها ومناقشتها :

من اجل التعرف على نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لأفراد المجموعة التجريبية ، قام الباحثان بمعالجات احصائية للبيانات واستخراج قيمة الوسط الحسابي والانحراف المعياري لبيانات الاختبارين القبلي والبعدي لمهارة الضرب الساحق ، قام الباحثان باستخدام اختبار **(t)** ، كما مبين في الجدول (4) .

الجدول (4)

يبين قيم الاوساط الحسابية والانحراف المعيارية وقيمة **(t)** المحسوبة بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للمجموعة التجريبية

ت	المتغيرات	وحدة القياس	القبلي		البعدي		قيمة (t) المحسوبة	sig	الدالة
			س–	ع	س–	ع			
1	الأداء الفني لمهارة الضرب الساحق	درجة	4.00	0.74	7.1	0.88	13.50	0.000	معنوي

3 – 1 – 3 عرض نتائج الفروق في الاختبارات البعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية وتحليلها ومناقشتها :

من اجل التعرف على نتائج الاختبارات البعدية لمهارة الضرب الساحق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ، استعمل الباحثان اختبار **(t)** للعينات ، كما مبين في الجدول (5) .

الجدول (5)

يبين قيم الاوساط الحسابية والانحراف المعيارية وقيمة (t) المحسوبة بين الاختبارات البعدية لمهارة الضرب الساحق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الضابطة		التجريبية		قيمة (t) المحسوبة	sig	الدالة
			س–	ع	س–	ع			
1	الأداء الفني لمهارة الضرب الساحق	درجة	6.75	1.03	7.1	0.88	2.50	0.000	معنوي

3 – 2 مناقشة النتائج :

تشير النتائج جدول (3) الى وجود فروق معنوية بين المتوسطات الحسابية للقياسين القبلي والبعدي لدى أفردا المجموعة الضابطة ، يرى الباحثان هذا التحسن الى فاعلية الأسلوب التدريسي المتبع الذي اعتمده مدرس المادة ، الذي أسهم في تطوير تعلم الطلاب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة ويعزى هذا التطور الى اعتماد تكرارات مناسبة ضمن الوحدات التعليمية ، اضافة الى تنفيذ التمرينات بصورة مستمرة مع مراعاة مدى توافقها مع قدرات الطلاب وامكاناتهم البدنية ، كما أن التدرج المنهجي في مستوى صعوبة المهارة والحركة وما تخلله من أداء عملي من جميع الطلبة كان له دور واضح في تعزيز مستوى التعلم وتحقيق التحسن الملحوظ لدى أفردا المجموعة الضابطة .

وكما يظهر جدول (4) وجود فروق معنوية ذات دلالة معنوية في الاختبارات القبلية والبعدية للمهارة الأداء الفني للضرب الساحق بالكرة الطائرة لمجموعة التجريبية ، ويعزو الباحثان سبب هذا الفروق الواضحة الى اعتماد تمرينات نافذة الواقع الافتراضي التي تكون على نحو مرتب ومنظم في تحسين العلمية التعليمية والتي تمثل وسيلة تشويقية لزيادة دافعية المتعلم والمدرس .(Vignais et al., 2009)

فضلاً عن أن التعلم وفق هذا الواقع الافتراضي أتاح للطالب الفرصة لبناء معارفه من خلال التفاعل الايجابي مع مدرس المادة اضافة الى تفاعل مع زملائه الطلاب في المجموعة وبالتالي أصبح متعلماً نشطاً .

وهذا ما يشير الية (نجاح ، اكرم) الى "ان الممارسة وبذل الجهد بالتمرينات والتكرارات المستمرة ضرورية في عملية التعليم والاكتساب ، كما ان التعليم عامل اساسي في عملية تفاعل الفرد مع المهارة والسيطرة على حركاته وتحقيق التناسق بين الحركات المكونة للمهارة في أداء متتابع سليم وزمن مناسب وهو يزيد من تعلم وتطوير المهارة واتقانها" .(Najah & Akram, 2000)

تبين من خلال نتائج الجدول (5) التي تظهر وجود فروق معنوية ذات دلالة معنوية في الاختبارات البعدية لمهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية ، ويعزو الباحث نتائج الفروق في الاختبارات البعدية وتفوق المجموعة التجريبية في الضرب الساحق بالكرة الطائرة استخدام تكنلوجيا الواقع الافتراضي المتمثلة بنافذة على العالم الافتراضي عن طريق شاشة (3D) ، أسهمت في زيادة قدرة الطالب المعرفية من خلال ربط بين المفاهيم وبين ما توصل الية الامر الذي ساعده على اتساع المعرف لدية كل هذا ساعد في تعلم واكتساب المهارة .

حيث تكمن اهمية الوسائل التعليمية وفائدتها من خلال تأثيرها في العناصر الرئيسية الثلاثة من عناصر العملية التعليمية (المعلم والمتعلم والمادة التعليمية)(Mohammed, 1993) .

اما من خلال الشاشة فيمكن توصيل المعلومات والمواقف والاتجاهات والمهارات المتضمنة في المادة التعليمية الى المتعلمين وتساعدهم على ادراك هذه المعلومات ادراكا متقاربا وان اختلفت المستويات وتساعد على ابقاء المعلومات حية وذات صورة واضحة في ذهن المتعلم وتبسيط المعلومات والافكار وتوضيحها وتساعد الطلبة على القيام بأداء المهارات كما هو مطلوب منهم، وكذلك فيها فائدة للمعلم حيث تساعده على استغلال الوقت بالكامل وبشكل افضل

وتوفر الوقت والجهد المبذولين من قبل المعلم وتساعد المعلم في اثارة الدافعية لدى الطلبة وايضا تساعده في تغيير دور المعلم من ناقل للمعلومات وملقن الى دور المخطط والمنفذ والمقوم للمتعلم

تكمن الوسائط التعليمية المعروضة عبر الشاشة من ايصال المعلومات والمواقف والاتجاهات والمهارة المتضمنة في المحتوى التعليمي الى المتعلمين بصورة أكثر فاعلية ، وتتيح لهم إدراك هذا المعلومات بدرجة متقاربة على الرغم من تباين مستوياتهم ، كما تسهم في ترسيخ المعرفة وجعلها أكثر وضوحاً وتباتاً في ذهن المتعلم من خلال تبسيط الأفكار وتوضيحها بطريقة مرئية تسهل فهمها وتطبيقها.

وبالإضافة الى ذلك تساعد هذه الوسائط الطلاب على تنفيذ المهارة بالشكل المطلوب من خلال النماذج الحية أو المحاكاة المرئية التي تعزز من دقة التعلم ، اما بالنسبة للمدرس فان استخدامها يحقق فوائد متعددة منها الاستغلال الامثل للوقت داخل الدرس وتقليل الجهد المبذول في الشرح والتوضيح ، فضلاً عن دورها في زيادة دافعية للتعلم ، كما يشير (محمد محمود الحيلة) تسهم هذه الوسائط في تحويل دور المدرس من مجرد ناقل للمعلومات الى دور أكثر فاعلية يتمثل في التخطيط والتنفيذ والتقويم ، مما يعزز من جودة العملية التعليمية ويزيد من تفاعل الطلاب مع المحتوى (Alhailah, 1988).

4-الاستنتاجات والتوصيات:

4-1 الاستنتاجات:

1 – أظهرت النتائج تفوق استخدام بيئة الواقع الافتراضي في تعلم مهارة الضرب الساحق في الكرة الطائرة للطلاب مقارنة بالمنهج التقليدي المعتمد من المدرس .

2 – ان توظيف تقنية بيئة الواقع الافتراضي أظهر تأثيراً ايجابياً وملحوظاً في اكتساب مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة للطلاب .

4-2 التوصيات:

1 – توظيف تكنولوجيا بيئة نافذة الواقع الافتراضي في تعليم مهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة لدى الطلاب وتعزيز قدرتهم على اكتسابها بدقة وكفاءة أعلى .

2 – إجراء دراسات بحثية تتناول توظيف تقنيات التعليم الحديثة في تعلم المهارات الأساسية لمختلف الألعاب الرياضية بشكل شامل بهدف تحسين جودة التعلم ورفع مستوى الأداء المهاري .

References

Al-Haila, M. M. (1988). Educational technology between theory and practice (1st ed.). Dar Al-Masirah for Publishing and Distribution.

Al-Omari, M. (1993). Private notes for the course on the design and production of educational materials. Yarmouk University, Faculty of Education.

Abd Zaid, N. (2002). The effect of interference in practice methods on learning the spike serve and spike skills in volleyball [Unpublished doctoral dissertation, University of Baghdad, College of Physical Education].

Bideau, B., Multon, F., Kulpa, R., Fradet, L., & Arnaldi, B. (2004). *Virtual reality applied to sports*. 210. https://doi.org/10.1145/1044588.1044632

Hanna, S. J., & Abdulhamed Altimari, Q. (2023). Evaluation of the Linear Momentum of the Approaching Steps and Its Relationship to some Biokinematic Variables for the Spike Skill of Female Volleyball Players. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *3*(1), 202. https://doi.org/10.55998/jsrse.v33i1.380©Authors

Mahdi, Z., Mohammed, S., & Hussain, A. (2021). The effect of cooperative education in the style of (group competition) in learning the skills of overwhelming beating And the volleyball blocking wall for students. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *29*(3), 59–71.

Shalash, N. M., & Mohammed, A. (2000). Motor learning. University of Mosul, Dar Al-Kutub for Printing and Publishing.

Spencer, B. D. (2015). *Self-efficacy and performance in volleyball referees*. Michigan State University.

Vignais, N., Bideau, B., Craig, C., Brault, S., Multon, F., De-Lamarche, P., & Kulpa, R. (2009). Does the level of graphical detail of a virtual handball thrower influence a goal-keeper's motor response? In *©Journal of Sports Science and Medicine* (Vol. 8). http://www.jssm.org

Yaseen, S., & Alsaeed, R. (2022). *THE LINEAR MOMENTUM OF THE STEPS OF APPROACHING AND RELATIONSHIP WITH THE ACCURACY AND SPEED OF THE BALL TO THE SKILL OF SMASH HIGH SPIKE IN VOLLEYBALL*. https://doi.org/10.17605/OSF.IO/VFZXR