مجلة البحوث التربوية والنفسية

Journal homepage: https://jperc.uobaghdad.edu.iq

ISSN: 1819-2068 (Print); 2663-5879 (Online)

Journal of Educational and Psychological Research

فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب التعليم الأساسي بمحافظة ظفار

صبحي أحمد سليمان [1]* ومالك يحيى محمد اليافعي[2]

[1] تكنولوجيا التعليم، جامعة ظفار، سلطنة عُمان.
[2] وزارة التربية والتعليم، مدرسة صلالة الشرقية للتعليم الأساسي، محافظة ظفار، سلطنة عُمان.

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي في كرة القدم لدى طلاب الصف السابع من الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في سلطنة عُمان. وقد تم استخدام تصميم شبه تجريبي يتضمن مجموعتين متكافئتين مع قياس بعدي فقط، بما يتماشى مع طبيعة البحث الميداني. تكونت العينة من 70 طالبًا تم اختيارهم بطريقة قصدية من مدرسة صلالة الشرقية التابعة للمديرية العامة للتربية والتعليم بمحافظة ظفار، ثم وُزّعوا عشوائيًا إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة. تلقت المجموعة التجريبية التدريس من خلال فيديو تعليمي تفاعلي صُمّم خصيصًا للمهارة المستهدفة، في حين درست المجموعة الضابطة باستخدام الطرق التقليدية. تم جمع البيانات باستخدام اختبار معرفي وبطاقة ملاحظة مهارية. وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيًا لصالح المجموعة التجريبية في كل من الأداء المعرفي والمهاري، مما يبرز فاعلية الفيديو التفاعلي في تعزيز اكتساب المهارات الحركية. توصي الدراسة بدمج الوسائط التعليمية التفاعلية في دروس الرياضة المدرسية نظرًا لأثرها الإيجابي في تنمية المهارات وتحفيز الطلاب على التعلم النشط.

معلومات المقالة

تاريخ المقالة:
الاستلام: 19، أيلول 2025
إجراء التعديلات: 2، تشرين الأول 2025
قبول النشر: 5، تشرين الأول 2025
النشر على الإنترنت: 2، كانون الثاني 2026

الكلمات المفتاحية:
الفيديو التفاعلي
مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي
طلاب التعليم الأساسي

المقدمة:

أصبحت التكنولوجيا التعليمية أداة لا غنى عنها في تحسين بيئات التعلم، لا سيما في مجال التربية الرياضية، الذي يعتمد بشكل جوهري على تنمية المهارات الحركية لدى المتعلمين. ومن بين الوسائط التكنولوجية الحديثة، يُعد الفيديو التفاعلي من أبرز الأدوات التي تُسهم في تقديم المحتوى الحركي بطريقة جذابة، تسمح بالتكرار والمشاهدة الدقيقة، وتُعزز فرص إتقان الأداء المهاري من خلال التفاعل المباشر مع المواقف التعليمية المصورة.

ويؤكد زين الدين والظاهري (2010) أن التطور التكنولوجي أفرز وسائل تعليمية متعددة تُستخدم لتحسين تجربة التعلم، مثل الفيديو التعليمي والمحاكاة والواقع الافتراضي، مما حفز التربويين على دمج هذه الوسائل في المناهج الدراسية. ويُعد الفيديو التفاعلي من هذه الوسائط التي تجمع بين الصوت والصورة والتفاعل، وتسهم بشكل فاعل في تعزيز التعلم الحركي واكتساب المهارات.

وفي ضوء التحديات التي تواجه تعليم المهارات الحركية، تظهر الحاجة الملحة لتوظيف هذه التقنيات الحديثة في تدريس المهارات الرياضية المعقدة، ومنها مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، والتي تُعد من أكثر المهارات استخدامًا في لعبة كرة القدم، نظرًا لارتباطها المباشر بتحقيق الأهداف (ياسين، 2009). وقد عرّفت الفيفا (FIFA، 2018) هذه المهارة بأنها ذروة الفعل الهجومي، وتتطلب من اللاعب دقة في التوجيه وسرعة في التنفيذ.

ويرى بيومي (2001) أن التصويب هو المجال الأوضح لإبراز المهارات الفردية والتكنيكية للاعب داخل الملعب، بينما يشير الهنائي (2017) إلى أن إتقان التصويب يعتمد على التركيز الذهني والتناسق العضلي، لا سيما عند استخدام وجه

* Corresponding author.
E-mail address: sobhy@du.edu.om
DOI: 10.52839/0111-000-088-015
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

القدم الأمامي، لما يوفره من قوة دفع مباشرة ودقة أكبر في التصويب.

ويضيف التجاني (2019) أن الأداء المهاري الجيد لهذه المهارة يرتكز على عنصري السرعة والدقة، اللذين يصعب تحقيقهما في ظل الاعتماد على أساليب تعليم تقليدية. كما أشارت دراسة السليمي (2015) ان دقة التصويب عنصرٌ أساسيٌ في نجاح مهارة التصويب، إلى جانب سرعة دوران الكرة. فهي من القدرات الضرورية التي ينبغي أن يمتلكها كل لاعب، حيث لا جدوى من قوة التصويب إذا كانت غير دقيقة تجاه المرمى. مع تطور مستويات حراس المرمى في التصدي للكرات، تزداد الحاجة إلى توجيه الكرة بدقة نحو الأماكن المناسبة في المرمى، مما يتطلب مهارات عالية في التصويب. لذا، فإن توظيف الفيديو التفاعلي لتعليم مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي يندرج ضمن الاتجاهات المعاصرة في تكنولوجيا التعليم الحركي، ويُسهم في تقديم بيئة تعليمية محفزة تتماشى مع خصائص الطلاب واحتياجاتهم المهارية.

مشكلة البحث وتساؤلاتها:

تُعد مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي من المهارات الأساسية الحاسمة في لعبة كرة القدم، إذ تعتمد عليها الفرق في إحراز الأهداف وتحقيق التميز الهجومي. إلا أن هذه المهارة تُصنَّف ضمن المهارات المركبة التي تتطلب تكاملًا عاليًا بين الدقة والقوة والتوازن، مما يجعل تعليمها تحديًا تربويًا في بيئات التعلم المدرسية. وقد لاحظ الباحث – من خلال خبرته التدريسية – أن العديد من طلاب الصف السابع الأساسي يعانون من ضعف ملحوظ في أداء هذه المهارة، حيث تتكرر أخطاء تتعلق بانخفاض دقة التصويب، وسوء التوازن أثناء الأداء، وضعف التوقيت الحركي، مما يعوق تحقق الأهداف التعليمية المرتبطة بها.

وتعززت هذه الملاحظة من خلال مقابلات أجراها الباحث مع عدد من معلمي الرياضة المدرسية والمشرفين، الذين أشاروا إلى أن طرق التدريس المعتمدة حاليًا تعتمد غالبًا على الأسلوب التقليدي المباشر الذي يفتقر إلى الوسائط البصرية والتغذية الراجعة الفورية، الأمر الذي لا يُتيح فرصًا كافية للطالب لتأمل الأداء أو تصحيحه بشكل فعّال.

وقد أشارت ندوة الرياضة المدرسية إلى أهمية تجويد أداء الكادر التدريسي، وتطوير مناهج مادة الرياضة المدرسية بما يتماشى مع رؤية الوزارة، من خلال توفير الأدوات الرياضية والوسائل التعليمية اللازمة لتطبيق المادة بشكل فعّال، والاستفادة من التكنولوجيا ووسائل التعلم الحديثة في تدريس مادة الرياضة المدرسية (الريامي، 2017). كما أوصت وزارة التربية والتعليم (2018) من خلال قسم تقنيات التعليم بضرورة تفعيل الوسائل التعليمية في المدارس وتنظيم ورش للمعلمين والمشرفين حول إنتاجها واستخدامها.

أما فيما يخص الفيديو التفاعلي تحديدًا، فقد أشارت دراسة محمود وآخرون (2021) إلى أهمية التفاعل الذاتي في البيئة الرقمية لتحسين الأداء المهاري، بينما هدفت دراسة تشايناغليا وآخرون (2023) إلى الكشف عن تأثير الفيديو التعليمي في أداء الركل لدى لاعبي كرة القدم الشباب، وأظهرت نتائجها تفوق المجموعة التي استخدمت الفيديو.

ورغم هذه الجهود، فإن الباحثَين – وفي حدود علمهما – يعدّان هذه الدراسة أولَ دراسةٍ في سلطنة عُمان تناولت فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تعليم مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لطلاب الحلقة الثانية في محافظة ظفار، مما يبرز الحاجة إلى دراسة علمية تسد هذه الفجوة البحثية.

ومن هنا تتحدد مشكلة البحث الحالي في محاولة الإجابة عن التساؤل الرئيس الآتي:

ما فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب الصف السابع من الحلقة الثانية في التعليم الأساسي بمحافظة ظفار؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما مدى فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي كما تقيسه نتائج الاختبار المعرفي، وما حجم الأثر لذلك؟
2. ما مدى فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الجانب المهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي كما تقيسه بطاقة الملاحظة، وما حجم الأثر لذلك؟

فروض البحث

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار المعرفي لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات الطلاب في بطاقة الملاحظة لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

أهداف البحث

تهدف هذه البحث إلى ما يأتي:

1. التعرّف على فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الجانبين المعرفي والمهاري المرتبطين بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب الصف السابع.
2. التعرّف على حجم الأثر لاستخدام الفيديو التفاعلي في تنمية مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي مقارنةً بالطريقة التقليدية.
3. التعرّف على الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اكتساب مهارة التصويب، بعد استخدام الفيديو التفاعلي في التدريس.
4. استخلاص دلالات تربوية تُسهم في تطوير تدريس مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي من خلال توظيف الوسائط التكنولوجية التفاعلية بما يتوافق مع الاتجاهات الحديثة في مادة الرياضة المدرسية.

- **حدود البحث**

يتحدد البحث بالحدود الآتية:

1. الحدود الموضوعية: اقتصر البحث على تنمية مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي فقط، وهي إحدى المهارات الأساسية في لعبة كرة القدم، دون التطرق إلى المهارات الأخرى.

2. الحدود البشرية: تمثلت عينة البحث في طلاب الصف السابع من الحلقة الثانية في مرحلة التعليم الأساسي بمدرسة من مدارس محافظة ظفار.
3. الحدود المكانية: أُجريت الدراسة في مدرسة صلالة الشرقية للتعليم الأساسي (بنين) التابعة لمحافظة ظفار في سلطنة عمان.
4. الحدود الزمانية: تم تنفيذ البحث خلال الفصل الدراسي الأول من العام الأكاديمي 2024/2025م.

• مصطلحات البحث

يعتمد هذا البحث على عدد من التعريفات الإجرائية التي توضح المقصود بالمفاهيم الرئيسة ضمن سياق الدراسة، وهي كما يأتي:

- الفيديو التفاعلي: يُقصد به أسلوب تعليمي يُقدَّم عبر مقاطع فيديو متسلسلة مدعّمة بعناصر تفاعلية، تتيح للطالب التحكم في العرض، والتفاعل مع المحتوى من خلال الإيقاف أو الإعادة أو الإجابة عن أسئلة، بما يدعم التعلم الذاتي النشط.
- مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي: هي قدرة الطالب على تنفيذ التصويب نحو الهدف باستخدام وجه القدم الأمامي بطريقة صحيحة فنيًا، ويتم قياسها من خلال بطاقة ملاحظة تتضمن مؤشرات دقيقة تشمل أوضاع القدم والجسم والساق أثناء الأداء.
- طلاب الصف السابع – التعليم الأساسي: هم طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في سلطنة عمان، ممن تتراوح أعمارهم بين 12 و13 سنة، ويتلقون تعليمهم وفقًا لمنهج الرياضة المدرسية المعتمد من وزارة التربية والتعليم.

أهمية البحث

تنبع أهمية هذا البحث من عدة جوانب، أبرزها:
1. الأهمية التربوية: يُعزز توجّه دمج التكنولوجيا، وخاصة الفيديو التفاعلي، في تدريس مادة الرياضة المدرسية بما يدعم التعلم النشط ويراعي الفروق الفردية بين الطلاب.
2. الأهمية المهارية: يركّز على تنمية مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، وهي مهارة أساسية في كرة القدم تؤسس لإتقان مهارات لاحقة.
3. الأهمية التطبيقية: يقدّم تصورًا عمليًا لمعلمي الرياضة المدرسية حول كيفية توظيف الفيديو التفاعلي في تحسين الأداء المهاري للطلاب.
4. الأهمية البحثية: يسهم في توسيع مجالات البحث في استخدام تقنيات التعليم الحديثة في تعليم المهارات الحركية.
5. الارتباط بالسياسات التعليمية: ينسجم مع توجهات وزارة التربية والتعليم في سلطنة عُمان نحو دمج الوسائط التكنولوجية في التعليم، وتعزيز التنمية المهنية للمعلم.

الإطار النظري

المحور الأول: الفيديو التفاعلي

1. مفهوم الفيديو التفاعلي: يُعد الفيديو التفاعلي من التقنيات التكنولوجية التي تتيح فرصًا واسعة لبناء بيئات تعليمية فعّالة، وقد توسع استخدامه مؤخرًا في المدارس وبيئات التعليم عبر الإنترنت. وتشير الأبحاث إلى أنه يُشكل عنصرًا حاسمًا في تحسين نواتج التعلم، خاصةً عند تصميمه من قبل معلمين متمكنين في توظيف تقنيات التعليم الحديثة (Gedera & Zalipour, 2018).

2. مراحل تصميم الفيديو التفاعلي: يشير الحناوي (2012) إلى أن تصميم الفيديو الرقمي التفاعلي يمر بأربع مراحل أساسية: تبدأ بمرحلة التحليل، التي تتضمن دراسة خصائص المتعلمين، وصياغة الأهداف، وتنظيم المحتوى؛ تليها مرحلة التخطيط، وتشمل تحديد مكونات الفيديو ورسم خرائط العمل؛ ثم مرحلة التنفيذ، التي تُعنى بإنتاج العناصر التفاعلية والوسائط المتعددة؛ وأخيرًا، مرحلة التقييم، التي تهدف إلى مراجعة الفيديو وفق معايير التصميم التربوي وإجراء التجريب الميداني. وقد اعتمد الباحثان في هذه الدراسة هذه المراحل عند تصميم فيديو تفاعلي لتعليم مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، بما يتناسب مع الخصائص التربوية والتقنية للفئة المستهدفة.

3. مزايا الفيديو التفاعلي: يُبرز الفيومي (2003) أن الفيديو التفاعلي يُعد وسيلة تعليمية فعّالة تُحفّز المتعلم على الاستقصاء، وتُعزز دافعيته، من خلال تقديم محتوى مشوّق مدعّم بالرسوم المتحركة والتفاعل المباشر. كما يتميز بإمكانية التكرار دون ملل، ومراعاة الفروق الفردية، وتبسيط المفاهيم، وتنمية التفكير المتعدد الأبعاد، إضافة إلى دعمه للتواصل ثنائي الاتجاه بين المتعلم والمعلم أو المصمم التعليمي.

4.الفوائد التربوية للفيديو التفاعلي: يرى مازن (2009) أن الفيديو التعليمي التفاعلي يُعد وسيلة تعليمية متقدمة تتيح للمتعلم مشاهدة المحتوى بصورة متتابعة، والتفاعل معه من خلال الإجابة عن أسئلة يقدمها النظام، الذي بدوره يعالج تلك الاستجابات ويقدم تغذية راجعة فورية. كما يُمكن للمتعلم إعادة العرض وتعديله بما يتناسب مع قدراته، مما يُعزز من تعلمه الذاتي وفق سرعته الخاصة. ويسهم هذا النوع من الفيديو في تسهيل مهمة المعلم، وتقليل تكرار الشرح، وجذب انتباه الطلاب عبر التفاعل المباشر باستخدام لوحة المفاتيح أو اللمس، كما يُسهم في تقديم دروس علاجية وداعمة تراعي الفروق الفردية وتُنمّي المهارات التعليمية لدى الطلاب.

المحور الثاني: مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي

تُعد المهارات الأساسية في كرة القدم شكلًا من أشكال الأداء البدني الذي يعتمد على تحريك الجسم أو أجزائه باستخدام العضلات لتحقيق أداء رياضي متقن. وتُبنى هذه المهارات على التفاعل المتكامل بين الجوانب المعرفية، والإدراكية، والوجدانية، بما يُسهم في تحقيق تنسيق حركي فعّال (أبو عبدو، 2002).

1.**مفهوم المهارات الأساسية في كرة القدم:** تؤكد سويلم (2005) أن المهارات الأساسية تُعد الركيزة التي تستند إليها لعبة كرة القدم وشعبيتها، حيث تُمارس باستخدام أجزاء متعددة من الجسم كالقدم والفخذ والرأس، وتشكل العمود الفقري للأداء الخططي في المباريات والتدريبات. وتُميز هذه المهارات لاعبي كرة القدم عن غيرهم، إذ تعتمد عليها الفرق لتحقيق الأهداف من خلال التعاون الجماعي. كما أن تعدد المهارات وسهولة متابعتها جعلا اللعبة الأكثر جماهيرية، ما دفع الدول إلى الاهتمام بإعداد الناشئين وفق أسس علمية تسهم في تطوير اللعبة وازدهارها.

2. أهمية مهارة التصويب: تُعد مهارة التصويب نحو المرمى من المهارات الأساسية التي تُميّز لعبة كرة القدم، إذ تُستخدم لتحقيق الأهداف وتتطلب توافر عناصر بدنية مثل الرشاقة والسرعة والقوة (فؤاد، 2010). ويؤكد السليمي (2015) أن دقة التصويب تُعد عاملًا حاسمًا لنجاح التنفيذ، إذ لا تكفي قوة الركلة ما لم تُوجَّه الكرة بدقة نحو الزاوية المناسبة. ومع تطور قدرات حراس المرمى، تزداد أهمية امتلاك اللاعبين لمهارات تصويبية دقيقة تتلاءم مع متطلبات اللعب الحديث.

4. **أهم العناصر المؤثرة في أداء مهارة التصويب في كرة القدم:** يؤكد محمود (2008) أن مهارة التصويب في كرة القدم تعتمد على توافر مجموعة من العناصر الأساسية التي تُعد حجر الزاوية في نجاح الأداء، أبرزها: الدقة، التي تمكّن اللاعب من توجيه الكرة نحو الهدف بتحكم ووعي، والقوة، التي تمنح الكرة سرعة واندفاعًا يصعب على حارس المرمى التصدي له، والسرعة، التي تضيف عنصر المفاجأة وتقلّل من فرص الدفاع في إيقاف الهجمة. ويشير محمود إلى أن التكامل بين هذه العناصر يرفع من كفاءة التصويب، كما يشدد على أهمية امتلاك اللاعب لمجموعة من القدرات الذهنية والميدانية مثل الثقة بالنفس، والذكاء، والإرادة، والخبرة، إذ تشكل هذه العوامل مجتمعة إطارًا ضروريًا للتميز في أداء مهارة التصويب، وتحقيق أهداف الفريق خلال المباريات.

الدراسات السابقة

1. دراسة أبو سلطان وآخرون (2016). هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الفيديو التفاعلي على تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا باستخدام المنهج التجريبي بتصميم قبلي وبعدي، حيث تم اختيار عينة قوامها 30 طالباً بطريقة قصدية، واعتمدت الدراسة على بطاقة ملاحظة الأداءات المهارية واختبار معرفي كأدوات بحثية، وأظهرت النتائج فروقاً ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، مما يشير إلى فاعلية الفيديو التفاعلي في تحسين الأداءات المهارية المركبة، وأوصت الدراسة بتوظيف الفيديو التفاعلي في التعليم المدرسي لتنمية مهارات كرة القدم.

2. دراسة سلام وآخرون (2021). هدفت الدراسة إلى تصميم برنامج باستخدام الفيديو التفاعلي لتصحيح أخطاء البدء المنخفض لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتقييم فاعليته في تحسين مستوى الأداء. اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين (تجريبية وضابطة) مع إجراء قياسات قبلية وبعدية، شملت عينة الدراسة 49 تلميذًا تم اختيارهم بطريقة قصدية عشوائية من مدرسة كفر الجلابطة الابتدائية، استخدمت الدراسة استمارة تقييم مستوى الأداء كأداة رئيسة لجمع البيانات. أظهرت النتائج فعالية الفيديو التفاعلي في تصحيح الأخطاء وتحسين الأداء لدى المجموعة التجريبية، مما يؤكد أهمية توظيف هذه التقنية في تعلم المهارات الرياضية وتصحيح الأخطاء في الأنشطة الرياضية.

3. دراسة محمود وآخرون (2021). هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تعلم مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية، استخدم الباحثون المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين (تجريبية وضابطة) مع تطبيق اختبارات قبلية وبعدية، بلغت عينة الدراسة 20 طالبًا تم اختيارهم بالطريقة القصدية. استخدمت الدراسة اختبارات مهارية واستمارة لرصد الدرجات كأدوات لجمع البيانات، وأظهرت النتائج تأثيرًا إيجابيًا ملحوظًا للفيديو التفاعلي في تحسين أداء المهارات الأساسية لدى التلاميذ، مما يبرز أهمية دمج هذه التقنية في برامج تعليم كرة القدم.

4. دراسة محمد (2022). هدفت الدراسة إلى بناء برنامج تعليمي تفاعلي باستخدام الحاسب الآلي لتحسين المهارات الأساسية لمبتدئي كرة القدم. اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي، حيث تم اختيار عينة قصدية من 30 مبتدئًا، موزعين إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة، تضم كل منهما 15 مبتدئًا. استُخدمت استمارات تسجيل البيانات وآراء الخبراء كأدوات لقياس المهارات البدنية. أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج التفاعلي، مما يؤكد فعالية البرنامج التعليمي باستخدام الحاسب الآلي في تطوير المهارات الأساسية للمبتدئين.

5. دراسة تشاياناغليا وآخرون (2023). هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الفيديو التعليمي في تحسين مهارة الركل لدى لاعبي كرة القدم الشباب، واعتمدت على المنهج التجريبي بتصميم مجموعتين (تجريبية وضابطة) مع تطبيق اختبارات قبلية وبعدية. شملت عينة الدراسة 26 لاعبًا تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، واستخدمت بطاقة الملاحظة وبرنامج التحليل الحركي OpenPose كأدوات رئيسة لجمع البيانات. أظهرت النتائج أن عرض مقاطع الفيديو التعليمية أسهم بشكل ملحوظ في تحسين أداء الركل لدى اللاعبين، مما يؤكد فعالية هذه التقنية في تطوير الأداء الرياضي.

6. دراسة ولياس وآخرون (2024). هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام وسائط الفيديو التعليمية على نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية البدنية (كرة القدم) للصف الثامن، واعتمدت على المنهج الكمي بتصميم دراسة وصفي تحليلي. شملت عينة الدراسة 26 طالبًا تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، واستخدمت الاختبارات والتوثيق كأدوات رئيسة لجمع البيانات. أظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا في أداء الطلاب بعد استخدام وسائط الفيديو التعليمية مقارنةً بالأداء السابق، مما يؤكد فعالية هذه الوسائط في تحسين تعلم الطلاب في التربية البدنية.

7. دراسة جميل (2024). هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير تكنولوجيا التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية في تعلم المهارات الأساسية في كرة القدم لطلاب الصف الأول المتوسط. اعتمد الباحثان على المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة مع إجراء اختبارات قبلية وبعدية. تكونت عينة الدراسة من 24 طالبًا تم اختيارهم بطريقة قصدية. استخدمت الدراسة تطبيقًا إلكترونيًا يحتوي على تمارين مهارية (السيطرة والتحكم بالكرة، الدحرجة، التهديف) كأداة تعليمية. أظهرت النتائج وجود تأثير إيجابي كبير لتكنولوجيا التطبيقات الرياضية في تحسين المهارات الأساسية لكرة القدم لدى الطلاب.

مناقشة الدراسات السابقة:
تتفق الدراسة الحالية مع عدد من الدراسات السابقة في استخدام المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعتين، كما في دراسة (محمود وآخرون، 2021)، ودراسة (أبو سلطان وآخرون، 2016)، ودراسة (سلام وآخرون، 2021). كما استخدمت الفيديو التفاعلي كمتغير مستقل لتنمية مهارات كرة القدم، على غرار دراسة (محمد، 2022)، ودراسة (Chinaglia et al., 2023)، ودراسة (Willias et al., 2024). كذلك، اعتمدت على بطاقة الملاحظة والاختبار المعرفي كأداتي قياس، وهو ما يتفق مع ما جاء في دراسة (أبو سلطان وآخرون، 2016).
وتتميز الدراسة الحالية بعدة جوانب، من أبرزها اعتمادها على القياس البعدي فقط، بخلاف دراسات استخدمت القياسين القبلي والبعدي مثل (سلام وآخرون، 2021)، و(محمد، 2022)، و(محمود وآخرون، 2021). كما ركزت على مهارة واحدة محددة وهي "التصويب بوجه القدم الأمامي"، بخلاف دراسات تناولت أكثر من مهارة مثل (جميل، 2024) و(محمد، 2022). إضافة إلى ذلك، دمجت الدراسة بين البعدين المعرفي والمهاري، بينما ركزت بعض الدراسات على الجانب المهاري فقط مثل (محمود وآخرون، 2021). ومن مظاهر التميز أيضًا تصميم فيديو تفاعلي خاص يتيح التفاعل الذاتي والتغذية الراجعة، بخلاف دراسات اعتمدت على مقاطع جاهزة مثل (Chinaglia et al., 2023).
كما عزز من تميز الدراسة اعتمادها على عينة كبيرة قوامها 70 طالبًا، مقارنة بدراسات أخرى ذات عينات محدودة كدراسة (محمود وآخرون، 2021) التي شملت 20 طالبًا، ودراسة (أبو سلطان وآخرون، 2016) بـ 30 طالبًا. وقد تم تنفيذ البرنامج وفق تسلسل تربوي منظم (مشاهدة فردية، تطبيق عملي، مراجعة جماعية)، مما يجعل التجربة التعليمية أكثر تكاملًا من حيث الدمج بين الفهم النظري والتطبيق العملي.

منهجية البحث:
اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، باستخدام تصميم المجموعتين المتكافئتين بالقياس البعدي فقط، بهدف قياس أثر الفيديو التفاعلي في تعلم مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب الحلقة الثانية. وقد قُسّمت العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام الفيديو التفاعلي، وأخرى ضابطة درست بالطريقة التقليدية، وذلك لمقارنة التحصيل المعرفي والأداء المهاري بعد التطبيق. واعتمد الباحثان على القياس البعدي فقط لتجنّب الأثر التدريبي المسبق الذي قد ينشأ عن تطبيق الاختبارات القبلية ويؤثر في صدق النتائج. ولضمان تكافؤ المجموعتين قبل تنفيذ التجربة، أُجريت اختبارات إحصائية على المتغيرات الأنثروبومترية (العمر، الطول، الكتلة) باستخدام اختبار (T) للعينات المستقلة واختبار (Levene)، وقد أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، مما يدل على تجانسهما ويعزز صلاحية التصميم.

متغيرات البحث
أولًا: المتغير المستقل (Independent Variable): الفيديو التفاعلي، وهو برنامج تعليمي صُمّم لتعليم مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، ويتيح التفاعل مع المحتوى من خلال عناصر مرئية وصوتية.
ثانيًا: المتغيرات التابعة (Dependent Variables):
- التحصيل المعرفي: تم قياسه باختبار يقيس فهم الطالب للمفاهيم النظرية المتعلقة بالمهارة.
- الأداء المهاري: تم تقييمه باستخدام بطاقة ملاحظة تتضمن مؤشرات دقيقة لأداء المهارة عمليًا.

مجتمع البحث: يتكون من جميع الطلاب المقيدين في الصف السابع في مدارس محافظة ظفار للعام الدراسي 2025/2024، والبالغ عددهم 5646 طالبًا، طبقًا لإحصائيات قسم الإحصاء والمؤشرات بدائرة تخطيط الاحتياجات التعليمية وضبط الجودة بالمديرية العامة للتربية والتعليم بمحافظة ظفار. (المديرية العامة للتربية والتعليم بمحافظة ظفار،2024).

عينة البحث
- **العينة الاستطلاعية:** شملت 30 طالبًا للاختبار المعرفي و10 طلاب لبطاقة الملاحظة من الصف السابع بمدرسة محمد بن القاسم، بهدف التحقق من صدق وثبات الأدوات وتحليل فقراتها باستخدام المؤشرات الإحصائية المناسبة.
- **العينة الفعلية:** اختيرت قصدياً من مدرسة صلالة الشرقية للتعليم الأساسي، وبلغ عددها 70 طالبًا موزعين بالتساوي على مجموعتين: تجريبية (سابع ثاني) وضابطة (سابع أول)، تم تحديدهما بالقرعة من بين ثلاث شعب متاحة، مع مراعاة توافر البيئة التعليمية المناسبة لتنفيذ البرنامج.

جدول (1): توزيع أفراد العينة على المجموعتين الضابطة والتجريبية.

المدرسة	الصف	المجموعة	العدد	النسبة المئوية
صلالة الشرقية للتعليم الاساسي	السابع (1)	الضابطة	35	%50
	السابع (2)	التجريبية	35	%50
	المجموع		70	%100

تجانس العينة: أجرى الباحثان قياسات لتحديد عينة البحث المكونة من 70 طالبًا، حيث تم حساب المتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، ومعامل الالتواء، ودلالة الفروق. تم التركيز على متغيرات الطول، والعمر، والكتلة كمؤشرات على معدلات النمو لضمان تجانس العينة. أظهرت التحليلات، كما هو موضح في الجدولين (1) و(2)، تحقيق شرط الاعتدالية الإحصائية، مما يسمح باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة في البحث.

جدول (2): المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لأفراد عينة البحث الضابطة في متغيرات النمو (تجانس العينة) ن = 35 طالبا.

م	المتغيرات الأنثروبومترية	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الاختلاف	معامل الالتواء
1	الكتلة	كجم	39.34	11.32	36.15	28.38	1.088
2	الطول	سم	148.86	8.84	147.00	5.93	.2880
3	العمر	سنه	11.77	.598	12.00	5.08	0.111

تشير نتائج جدول (2) إلى أن معاملات الالتواء تراوحت بين (1.088) و(0.111)، مما يدل على اعتدالية التوزيع في متغيرات البحث. كما كانت معاملات الاختلاف أقل من 30%، حيث بلغت للكتلة (28.38%)، وللطول (5.93%)، وللعمر (5.08%)، مما يعكس تجانس عينة البحث الضابطة، وهو شرط ضروري لاستخدام التحليلات الإحصائية بشكل صحيح.

جدول (3): المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء لأفراد عينة البحث التجريبية في متغيرات النمو (تجانس العينة) ن = 35 طالبا.

م	المتغيرات الأنثروبومترية	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الاختلاف	معامل الالتواء
1	الكتلة	كجم	42.79	11.11	39.05	25.96	.8910
2	الطول	سم	150.31	7.86	151.00	5.22	-.458
3	العمر	سنه	11.66	0.63	12.00	5.40	.4410

تشير نتائج جدول (3) إلى أن معاملات الالتواء تراوحت بين (0.891) و(-0.458)، مما يدل على اعتدالية التوزيع لجميع متغيرات البحث. كما كانت معاملات الاختلاف أقل من 30%، حيث بلغت للكتلة (25.96%)، وللطول (5.22%)، وللعمر (5.40%)، مما يعكس تجانس عينة البحث ويؤكد ملاءمة استخدام الأساليب الإحصائية لتحليل البيانات.

تكافؤ العينة: أجرى الباحثان قياسات لتحديد التكافؤ بين مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) من خلال حساب المتوسط والانحراف المعياري لمتغيرات أنثروبومترية (العمر، الطول، الكتلة). استخدم اختبار "ت" للعينات المستقلة لتحليل الفروق واختبار Levene للتحقق من تجانس التباينات. شملت البحث 70 طالباً موزعين على المجموعتين.

جدول (4): تحليل تكافؤ العينة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في متغيرات النمو باستخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار ت واختبار Levene (ن = 70).

م	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (ت) المحسوبة	مستوي الدلالة
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1	الكتلة	كجم	39.34	11.32	42.79	11.11	1.288	غير دال
2	الطول	سم	148.86	8.84	150.31	7.86	0.728	غير دال
6	العمر	سنه	11.77	.598	11.66	0.63	0.772-	غير دال

تشير نتائج اختبار العينات المستقلة إلى أن العينتين متجانستين في متغيرات الوزن والطول والعمر، حيث لم تكن الفروق في التباين دالة إحصائيًا (قيم Sig. أكبر من 0.05). كما أظهرت نتائج اختبار T أن الفروق بين متوسطات العينتين في هذه المتغيرات لم تكن دالة أيضًا، مما يعزز عدم وجود فروق كبيرة. ومن ثم، يمكن اعتبار العينتين متكافئتين إحصائيًا، وأي فروق في المتغير التجريبي يمكن أن تُعزى إلى البرنامج.

ثالثاً: أدوات البحث ومادة المعالجة التجريبية:

لتحقيق أهداف البحث واختبار فرضياتها، سيتم إعداد أدوات ومواد تشمل بناء اختبار يقيس مدى إتقان الطلاب للجانب المعرفي والمهاري في مهارة التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الأمامي).. ويأتي ذلك بعد تنفيذ برنامج الفيديو التفاعلي، بهدف التأكد من تحقيق التغييرات التعليمية المطلوبة.

1. أداة الاختبار المعرفي:

أعدّ الباحثان اختبارًا معرفيًا من نوع (صواب/خطأ) لقياس الجانب المعرفي لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، وهي من المهارات المقررة لطلاب الصف السابع ضمن وحدة كرة القدم بالفصل الدراسي الأول. شمل الاختبار 8 أسئلة تقيس المفاهيم والمعارف الأساسية للمهارة، وقد تم اختيار هذا النمط لملاءمته طبيعة الأداء المهاري الثنائي (صحيح/خاطئ)، واعتمد في التصحيح على منح درجة واحدة للإجابة الصحيحة وصفر للخاطئة. للتحقق من الخصائص السيكومترية للاختبار، طُبقت صورته الأولية على عينة استطلاعية من 30 طالبًا من خارج عينة الدراسة للتحقق من الصدق والثبات وتحديد زمن الأداء المناسب.

معاملات الصدق للاختبار المعرفي المتعلقة بمهارة التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الأمامي):

تم التحقق من صدق الاختبار بعرضه على ستة محكمين متخصصين في المجال، حيث قيّموا فقراته من حيث الصياغة والوضوح وارتباطها بالأهداف، وأجمعوا على صلاحيتها مع إدخال تعديلات لغوية طفيفة. كما تم التأكد من صدق الاتساق الداخلي بحساب معامل الارتباط بين درجات الطلاب في فقرات المهارة والمجموع الكلي للمحور، مما دلّ على اتساقها الداخلي وملاءمتها لقياس الجوانب المعرفية المستهدفة

جدول (5): معامل الارتباط لكل مجال من مجالات الاختبار المعرفي مع الدرجة الكلية للاختبار (ن=30).

م	المجال	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	درس التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الامامي)	0.861**	دالة عند0.01

أظهرت نتائج الاتساق الداخلي للاختبار أن معامل ارتباط فقرات مهارة التصويب (الدرس الأول) بالمحور الكلي بلغ 0.861، وهو معامل مرتفع يدل على وجود اتساق داخلي قوي. ويؤكد ذلك أن الفقرات المعرفية الخاصة بمهارة التصويب ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالمجال الكلي الذي تقيسه الأداة، مما يعزز من مصداقية الاختبار وثباته، ويدعم اطمئنان الباحثين لاستخدامه في التطبيق الفعلي.

جدول (6): معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرت الاختبار المعرفي والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي له (ن=30).

المجال	رقم السؤال	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
درس التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الامامي).	1	.646**	دالة عند0.01
	2	.469**	دالة عند0.01
	3	.367*	دالة عند0.05
	4	.412*	دالة عند0.05
	5	.458*	دالة عند0.05
	6	.472**	دالة عند0.01
	7	.572**	دالة عند0.01
	8	.491**	دالة عند0.01

أظهرت نتائج صدق الاتساق الداخلي في جدول (6) أن معاملات الارتباط بين عبارات المحور الأول الخاص بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي والمجموع الكلي للمحور تراوحت بين (0.367 و0.646)، وجميعها دالة إحصائيًا عند مستوى أقل من 0.05.

ويُشير ذلك إلى وجود علاقة ارتباط متوسطة إلى قوية بين أداء الطلاب في فقرات الاختبار ومستوى إتقانهم للجوانب المعرفية الخاصة بهذه المهارة، مما يعزز من صدق الاختبار وفاعليته في قياس المعرفة المرتبطة بالمهارة المستهدفة.

معامل الثبات ألفا كرونباخ للاختبار المعرفي:

أظهرت نتائج تحليل ثبات الاتساق الداخلي لفقرات الاختبار المعرفي الخاصة بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي أن قيمة معامل "ألفا كرونباخ" بلغت 0.776، وهي قيمة تُعد جيدة من الناحية الإحصائية، وتشير إلى وجود درجة عالية من الثبات والاتساق الداخلي بين فقرات هذا المحور.

وهذا يدل على أن العبارات المصممة لقياس الجوانب المعرفية لمهارة التصويب متماسكة ومترابطة، وتعمل بانسجام لقياس نفس البعد المعرفي، مما يعزز من صدق وثبات الأداة وقدرتها على قياس ما صممت لأجله بدقة.

جدول (7): الجدول الاحصائي لمعاملات السهولة والصعوبة والتمييز وعدد الإجابات لفقرات الاختبار المعرفي لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي.

رقم الفقرة	عدد الإجابات الصحيحة	عدد الإجابات الصحيحة	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	7	3	0.70	0.30	0.21
2	5	5	0.50	0.50	0.25
3	7	3	0.70	0.30	0.21
4	6	4	0.60	0.40	0.24
5	4	6	0.40	0.60	0.24
6	7	3	0.70	0.30	0.21
7	7	3	0.70	0.30	0.21
8	6	4	0.60	0.40	0.24

تحليل معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات مهارة التصويب:

يتضح من الجدول (7) أن معاملات الصعوبة تراوحت بين (0.30–0.60) وهي تقع ضمن المجال المقبول إحصائيًا، كما تراوحت معاملات السهولة بين (0.40–0.70) مما يعكس توازنًا مناسبًا في مستوى الفقرات. أما معاملات التمييز فقد تراوحت بين (0.21–0.25)، ورغم أنها أقل من الحد الذي أشار إليه إبل (0.30 فأكثر)، إلا أنها تُعد مقبولة وفق معيار Philips & Hornak الذي يعتمد (0.20) حدًا أدنى لقبول الفقرة. ويُعزى انخفاض هذه القيم إلى صغر حجم العينة الاستطلاعية (N=10) وما يترتب عليه من خشونة القياس عند تقسيم المجموعات العليا والدنيا. وبناءً على ذلك، تم الإبقاء على جميع فقرات الاختبار لاستخدامها في التطبيق النهائي على المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي.

الصورة النهائية للاختبار:
بعد مراجعة التحكيم وتحليل بيانات التجربة الاستطلاعية، تم اعتماد الصيغة النهائية للاختبار المعرفي متضمنًا (8) فقرات خاصة بمهارة التصويب من نوع (صح أو خطأ)، تتمتع بصدق وثبات وخصائص إحصائية مناسبة.

ثانياً: أداة بطاقة الملاحظة – مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي:
أعدّ الباحثان بطاقة ملاحظة لقياس الأداء المهاري في مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب الصف السابع، استنادًا إلى المراحل الفنية المعتمدة في دليل المعلم، الذي أعدّه خبراء متخصصون في المناهج بوزارة التربية والتعليم بسلطنة عمان. وقد صيغت فقرات البطاقة بأسلوب واضح، إجرائي، خالٍ من النفي، ويعبّر كل منها عن سلوك مهاري واحد، بما يضمن دقة الملاحظة وسهولة التطبيق. وقد عُرضت البطاقة على مجموعة من المحكمين المختصين، فأجمعوا على صلاحية فقراتها وارتباطها بالسلوك المهاري المستهدف، مما يعزز من صدقها وملاءمتها لأهداف الدراسة.

المراحل الفنية لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي:
1. وضع قدم الارتكاز بجانب الكرة وخلفها.
2. مرجحة الرجل الراكلة للخلف، ثم للأمام مع مدّ الركبة عند ركل الكرة.
3. ميل الجذع إلى الأمام وركل الكرة بوجه القدم الأمامي، مع امتداد القدم للمتابعة.
4. توجيه نظر اللاعب نحو اتجاه تصويب الكرة.

نظام التقدير اتبع تدريجًا ثلاثيًا لتقييم أداء الطالب:
ويتيح هذا التدرج تقييم أداء الطلاب في المهارة بدقة وموضوعية.

جدول (8): مفتاح تقدير الاداءات المهارية المركبة في كرة القدم.

يؤدي المهارة	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة ضعيفة
التقدير الكمي	3	2	1

المعاملات العلمية لبطاقة الملاحظة – مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي:
تحقّق الباحثان من صدق بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارة التصويب بطريقة:

- **الصدق البنائي:** تم تطبيق البطاقة على عينة استطلاعية من 10 طلاب من خارج العينة الأساسية، وحُسب معامل الارتباط بين فقرات مهارة التصويب والمجموع الكلي للبطاقة، حيث أظهرت النتائج وجود اتساق داخلي دال إحصائيًا، مما يؤكد صدق المقياس في تقييم الأداء المهاري لهذه المهارة.

جدول (9): معاملات ارتباط المجالات الفرعية لبطاقة الملاحظة مع الدرجة الكلية للبطاقة.

الأداء الأساسي	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الامامي)	.923**	دالة عند0.01

أظهرت نتائج التحليل أن معامل الارتباط بين أداء الطلاب في مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي والدرجة الكلية للبطاقة بلغ (0.923)، وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى (0.01)، مما يشير إلى وجود علاقة ارتباط قوية جدًا بين فقرات هذه المهارة والأداء العام للطالب في البطاقة. وتدل هذه النتيجة على أن فقرات مهارة التصويب مصاغة بدقة وتعكس الأداء الحقيقي للطلاب، وتسهم بشكل فاعل في التقييم الشامل، مما يعزز صدق بطاقة الملاحظة في قياس الأداء المهاري لهذه المهارة تحديدًا.

- **صدق الاتساق الداخلي** لفقرات بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، تم حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة والمجموع الكلي للمحور، كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (10): معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرت بطاقة الملاحظة والدرجة الكلية للمجال (ن=10).

المجال	مرحلة الاداء	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الأداءات المهارية الأولى – تصويب الكرة بوجه القدم الامامي	1	.873**	دالة عند 0.01
	2	.803**	دالة عند 0.01
	3	.803**	دالة عند 0.01
	4	.868**	دالة عند 0.01

أظهرت نتائج تحليل صدق الاتساق الداخلي لفقرات بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي أن معاملات الارتباط بين كل فقرة والمجموع الكلي لمحور المهارة تراوحت بين (0.803 و0.873)، وجميعها دالة إحصائيًا عند مستوى (0.01). تشير هذه القيم إلى وجود اتساق داخلي قوي بين فقرات المحور، مما يدل على أن الفقرات تقيس جانبًا واحدًا بوضوح وهو أداء مهارة التصويب، وتعمل بتناغم لتعكس مستوى الطالب بدقة. ومن ثم، فإن بطاقة الملاحظة الخاصة بهذه المهارة تُعد صادقة وموثوقة في قياس الأداء المهاري، ويمكن الاعتماد عليها في التقييم الميداني.

ثبات بطاقة الملاحظة – مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي:
للتحقق من ثبات بطاقة الملاحظة الخاصة بقياس الأداء المهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، قام الباحثان بحساب معامل الاتفاق بينه وبين ملاحظ آخر باستخدام معادلة معامل الاتفاق والاختلاف بين الملاحظين وذلك بعد ملاحظة أداء (10) طلاب. وقد تم تسجيل التقديرات الكمية من الطرفين. وقد أظهرت النتائج نسبة اتفاق مرتفعة بين الملاحظَين، مما يشير إلى ثبات الأداء في استخدام البطاقة وقدرتها على إعطاء نتائج موثوقة عند إعادة تطبيقها، كما يوضحه الجدول الآتي:

جدول (11): نسبة الاتفاق بين الملاحظين لكل مهارة من بطاقة الملاحظة.

م	المهارات الأساسية	عدد الفقرات	مرات الاتفاق	مرات الاختلاف	النسبة
1	تصويب الكرة بوجه القدم الامامي	4	33	7	%82.50

أظهرت نتائج تحليل ثبات بطاقة الملاحظة لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي أن نسبة الاتفاق بين الملاحظَين بلغت 82.50%، وذلك من خلال ملاحظة 84فقرات تخص هذه المهارة، حيث تم تسجيل 33 حالة اتفاق مقابل 7 حالات اختلاف. وتُعد هذه النسبة مرتفعة، وتشير إلى درجة عالية من الثبات في تقييم الأداء المهاري عند استخدام البطاقة، مما يؤكد أن بطاقة الملاحظة تعطي نتائج متسقة وموثوقة عند استخدامها من قبل أكثر من ملاحظ، وهو ما يدعم اعتمادها كأداة دقيقة في تقويم مهارة التصويب.

-ثبات ألفا كرونباخ لبطاقة الملاحظة:
تحقق الباحثان من ثبات بطاقة الملاحظة الخاصة بقياس الأداء المهاري في كرة القدم من خلال حساب معامل ألفا كرونباخ، حيث بلغت القيمة (0.881) لعينة مكونة من 10 طلاب شملت فقرات بطاقة الملاحظة. وتُعد هذه القيمة مرتفعة، مما يشير إلى أن بطاقة الملاحظة تتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي والثبات، ويمكن الاعتماد عليها في قياس أداء الطلاب بشكل دقيق ومتكرر دون تأثير بالعوامل الخارجية. ويُعزز هذا الثبات من موثوقية الأداء في تقييم مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، حيث تعمل فقرات البطاقة بتناغم لقياس الجانب المهاري المستهدف بموضوعية وصدق.

بناء البرنامج التعليمي وآليات تطبيقه الميداني:
تمثّلت المعالجة التجريبية في برنامج تعليمي قائم على الفيديو التفاعلي، يهدف إلى تنمية الجانبين المعرفي والمهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب الصف السابع. وقد تم بناء البرنامج اعتمادًا على أهداف معرفية ومهارية ووجدانية محددة، وتم تصميم محتوى الفيديو التفاعلي باستخدام برنامج PowerPoint مع دمج مقاطع فيديو تعليمية من دليل المعلم، واستخدام أدوات داعمة مثل Adobe Premiere Pro وH5P وAudacity. روعي في تصميم البرنامج الفروق الفردية، والتدرج من السهل إلى الصعب، ومراعاة معايير الأمن والسلامة.
تم تنفيذ البرنامج عبر 12 حصة تعليمية وزّعت على ثلاث مراحل تكررت لكل مهارة:
المرحلة الأولى: مشاهدة الفيديو التفاعلي بشكل فردي في قاعة مصادر التعلّم.
المرحلة الثانية: تطبيق المهارة عمليًا على أرض الملعب باستخدام كرات القدم، مع تصوير أداء الطلاب بالفيديو.
المرحلة الثالثة: عرض الأداء المسجل جماعيًا على شاشة عرض، ثم مراجعة كل طالب لأدائه بشكل فردي على الحاسوب لمقارنته بالنموذج المعياري، بهدف تعزيز التغذية الراجعة وتحسين الأداء.
تم تنفيذ البرنامج في مدرسة صلالة الشرقية للتعليم الأساسي بنين (5-10)، وشملت الإمكانات المستخدمة: أجهزة حاسوب، برنامج الفيديو التفاعلي، شاشات عرض، ملعبًا مجهزًا بالكامل، كرات قدم، صافرات، شواخص، كاميرات تصوير، وأوراق تقييم (بطاقة الملاحظة). وقد تم عرض البرنامج على أربعة محكّمين متخصصين في المناهج وتقنية المعلومات، وأجمعوا بنسبة 100% على صلاحيته للتطبيق. وبذلك تم اعتماد البرنامج وتنفيذه بشكل دقيق بما يتماشى مع أهداف البحث.

تطبيق الاختبارات – مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي:
بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج التفاعلي، طبّق الباحثان اختبارًا معرفيًا مكونًا من 8 أسئلة (صح وخطأ) لقياس الجانب المعرفي لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، كما استخدم بطاقة ملاحظة تم من خلالها تحليل تسجيلات الفيديو لأداء الطلاب وتقييمهم وفق معايير محددة. وقد استند في تصميم وتطبيق هذه الأدوات إلى دراسة أبو سلطان (2016) لاستخدامها أدوات مشابهة، مما عزز من موثوقيتها. كما مدّد عدد الحصص إلى 12 حصة بدلًا من 4–6 حصص المعتمدة في دليل المعلم، مستفيدًا من حصص الاحتياط لضمان استمرارية تنفيذ التجربة وتوفير الوقت الكافي لتطبيق الأدوات بدقة.

إجراءات البحث – فيما يخص مهارة التصويب:
تم تحديد مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي كإحدى المهارات الأساسية بوحدة كرة القدم وفق دليل المعلم، وتم بناء فيديو تعليمي تفاعلي يُوضح مراحل الأداء باستخدام نماذج واقعية. كما أُعدت الأدوات المناسبة لقياس المهارة، وهي اختبار معرفي وبطاقة ملاحظة. نُفّذ البرنامج التجريبي على مدار 12 حصة دراسية، شملت مراحل التعلم والتقييم، وامتد تطبيقه من 2 أكتوبر 2024م إلى 18 ديسمبر 2024م، حيث تم خلاله تنفيذ الاختبارات البعدية وتوثيق أداء الطلاب في المهارة المستهدفة.

المعالجات الإحصائية – مهارة التصويب بوجه القدم الأمامي:
اعتمد البحث على مجموعة من الأساليب الإحصائية لتحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS (الإصدار 27)، شملت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية

لوصف الأداء، بالإضافة إلى معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لتحليل فقرات الاختبار المعرفي، ومعامل الاتفاق والاختلاف لتقييم اتساق الملاحظين. كما استُخدم معامل ألفا كرونباخ لقياس الثبات، ومعامل بيرسون لدراسة العلاقة بين الأداء المعرفي والمهاري، واختبار (ت) لتحليل الفروق بين المجموعتين، ومربع إيتا (η^2) لقياس حجم الأثر، وذلك عند مستوى دلالة 0.05 (عبد المحسن، 2019).

مناقشة نتائج البحث

1. ما مدى فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي كما تقيسه نتائج الاختبار المعرفي، وما حجم الأثر لذلك؟

جدول (12): قيمة مربع إيتا n2 وحجم أثر الفيديو التفاعلي على التحصيل المعرفي.

م	محاور الاختبار المعرفي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	درجة الحرية	مربع إيتا n^2	حجم الأثر
1	التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الامامي)	4.90	1.54	70	68	0.65	كبير

تشير نتائج الجدول (12) إلى أن متوسط درجات التحصيل المعرفي لدى طلاب المجموعة التجريبية الذين تعلموا باستخدام الفيديو التفاعلي بلغ (4.90) بانحراف معياري (1.54) لعدد (70) طالبًا، وهو ما يعكس مستوى معرفيًا مرتفعًا في محتوى المهارة. وقد أظهر حساب مربع إيتا (η^2) قيمة (0.65) تمثل حجم أثر كبير وفقًا للمعايير الإحصائية، مما يدل على قوة وفاعلية استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية التحصيل المعرفي المرتبط بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي. ويجدر التوضيح أن المتوسط الكلي (4.90) أُدرج في الجدول لأغراض حساب حجم الأثر (η^2) فقط، في حين تم التحقق من وجود الفروق الإحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة باستخدام اختبار "ت" للعينات المستقلة الوارد في جدول الفرضية الأولى، حيث تبين تفوق المجموعة التجريبية بشكل دال إحصائيًا. وبناءً على ذلك يمكن الاستنتاج أن الفيديو التفاعلي قد أسهم بدرجة كبيرة في تعزيز الفهم المعرفي للمفاهيم النظرية والخطوات الفنية الخاصة بمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، وهو ما يدعم دمج هذه التقنية في الممارسات التعليمية الخاصة بتنمية المهارات الحركية.

ما مدى فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الجانب المهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي كما تقيسه بطاقة الملاحظة، وما حجم الأثر لذلك؟

جدول (13): قيمة مربع إيتا n2 وحجم أثر الفيديو التفاعلي على الأداء المهاري.

م	محاور اختبار الأداء المهاري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد	درجة الحرية	مربع إيتا n^2	مستوى الأثر
1	تصويب الكرة بوجه القدم الامامي	10.74	0.84	70	68	0.90	كبير

أظهرت نتائج الجدول (13) أن قيمة حجم الأثر (η^2) لاستخدام الفيديو التفاعلي في تنمية الأداء المهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي بلغت (0.90)، وهي قيمة تمثل أثرًا كبيرًا جدًا وفقًا لمعايير حجم الأثر المتعارف عليها (0.01 = صغير، 0.06 = متوسط، 0.14 فأكثر = كبير). وتدل هذه القيمة على أن 90% من التباين في درجات الطلاب في الأداء المهاري يُعزى إلى تأثير البرنامج التفاعلي، مما يعكس فاعلية عالية للبرنامج في تحسين أداء الطلاب في المهارة المستهدفة، تجدر الإشارة إلى أن المتوسط الحسابي (10.74) يخص المجموعة التجريبية فقط، بينما استُخدم المتوسط الكلي للمجموعتين معًا في حساب حجم الأثر (η^2). وتعزز هذه النتيجة ما توصل إليه اختبار "ت" للعينات المستقلة من وجود فروق دالة لصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى أن الفيديو التفاعلي لم يكن مجرد وسيلة عرض، بل كان له دور جوهري في دعم الاكتساب الحركي، وتعزيز الدقة في التصويب، وتحسين التوازن والتوقيت الحركي لدى طلاب الصف السابع.

ثانيًا: فروض البحث

الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار المعرفي لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

جدول (14): نتائج اختبار ت للفروق بين متوسطات درجات الطلاب في التطبيقين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار المعرفي.

م	الاختبار المعرفي	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		درجة الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
1	التصويب (ركل الكرة بوجه القدم الامامي)	6.14	0.83	3.66	0.98	68	11.24	0.05

يتضح من نتائج الجدول (14) أن هناك فروقًا ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار المعرفي لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي، حيث بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية (6.36) بانحراف معياري (0.83)، مقابل متوسط (3.36) للمجموعة الضابطة بانحراف معياري (0.98). كما بلغت قيمة (ت) المحسوبة (11.24) وهي أعلى من القيمة الجدولية عند درجة حرية

(68)، مما يدل على دلالة الفروق إحصائيًا. وتشير هذه النتائج إلى رفض الفرضية الصفرية التي تنص على عدم وجود فروق دالة بين المجموعتين، وقبول الفرضية البديلة التي تؤكد وجود تأثير إيجابي للبرنامج التفاعلي على التحصيل المعرفي في مهارة التصويب. ويُعزى هذا التحسن إلى استخدام أسلوب العرض التفاعلي الذي جمع بين المشاهدة الفردية، والتطبيق العملي، والتغذية الراجعة، مما ساهم في تعزيز فهم الطلاب للمفاهيم المرتبطة بالمهارة وتحسين أدائهم المعرفي.

2. الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات الطلاب في بطاقة الملاحظة لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

جدول (15): نتائج اختبار ت للفروق بين متوسطات درجات الطلاب في التطبيقين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الأداء المهاري.

م	الأداءات المهارية	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		درجة الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
1	تصويب الكرة بوجه القدم الامامي	10.74	0.84	5.66	0.86	68	24.67	0.05

تشير نتائج الجدول (15) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في بطاقة الملاحظة الخاصة بالأداء المهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي. حيث بلغ متوسط أداء المجموعة التجريبية (10.74) بانحراف معياري (0.84)، بينما بلغ متوسط أداء المجموعة الضابطة (5.66) بانحراف معياري (0.86). كما بلغت قيمة (ت) المحسوبة (24.67)، وهي أعلى من القيمة الجدولية عند درجة حرية (68)، مما يدل على دلالة الفروق إحصائيًا. وبناءً على هذه النتائج، تُرفض الفرضية الصفرية التي تنص على عدم وجود فروق ذات دلالة، ويُقبل بديلها القائل بوجود فروق لصالح المجموعة التجريبية. ويُعزى هذا التفوق في الأداء المهاري إلى فاعلية البرنامج التفاعلي المعتمد على الفيديو، والذي وفر عرضًا مرئيًا واضحًا للمراحل الفنية لأداء المهارة، متبوعًا بتطبيق عملي ومراجعة فردية مصوّرة لأداء الطالب، مما أسهم في تعزيز الاكتساب الحركي والدقة في الأداء.

الاستنتاجات

1. أثبت استخدام الفيديو التفاعلي فاعلية كبيرة في تنمية الأداء المهاري لمهارة التصويب بوجه القدم الأمامي لدى طلاب الصف السابع، مقارنة بالطريقة التقليدية المعتمدة على الشرح اللفظي والتطبيق الجماعي.
2. أسهم البرنامج التفاعلي في تحسين التحصيل المعرفي للطلاب من خلال دمج العناصر البصرية والسمعية والحركية، مما يدل على تأثيره في تعزيز الفهم النظري المرتبط بالمهارة الرياضية.
3. أظهرت نتائج المجموعة التجريبية تميزًا واضحًا في الأداء مقارنة بالمجموعة الضابطة، مما يشير إلى أن التعليم عبر الفيديو التفاعلي يُعد وسيلة فعالة في تعليم المهارات الحركية خصوصًا عند استخدام أدوات قياس دقيقة مثل بطاقات الملاحظة والاختبارات المعرفية.
4. يشير حجم الأثر المرتفع (η^2) إلى أن التغيرات في أداء الطلاب تعزى إلى البرنامج التعليمي التفاعلي بشكل مباشر، وليس لعوامل خارجية، مما يدعم مصداقية نتائج الدراسة.

التوصيات

أولًا: للمعلمين

- ضرورة دمج الفيديو التفاعلي في دروس الرياضة المدرسية عند تعليم المهارات الحركية الدقيقة، لما له من دور في تحسين الأداء وتثبيت التعلم.
- تعزيز استخدام التغذية الراجعة المرئية من خلال تصوير أداء الطلاب وعرضه عليهم ضمن بيئة تعليمية داعمة.

ثانيًا: للمناهج التعليمية

- إعادة النظر في محتوى مناهج الرياضة المدرسية، وتضمين الوسائط الرقمية التفاعلية كجزء أساسي من استراتيجيات التدريس.
- توفير بنية تحتية داعمة في المدارس (مثل الشاشات، والكمبيوترات، وأدوات التصوير) لضمان تفعيل الوسائط الحديثة في التعليم.

ثالثًا: للمشرفين التربويين

- تنظيم ورش تدريبية لمعلمي ومعلمات الرياضة المدرسية حول كيفية تصميم الفيديو التفاعلي وتوظيفه.
- تشجيع المعلمين على إنتاج محتوى مرئي تفاعلي خاص بمهارات المنهج، وتبادل الخبرات فيما بينهم عبر مجتمعات مهنية إلكترونية.

رابعًا: للبحوث المستقبلية

- إجراء دراسات مماثلة لتطبيق الفيديو التفاعلي على مهارات أخرى، مع دراسة الفروق بين الجنسين.
- التوسع في فئة العينة لتشمل مراحل دراسية متعددة وبيئات تعليمية متنوعة للتحقق من فاعلية الأسلوب على نطاق أوسع.

المراجع العربية

[1] أبو سلطان وآخرون (2016). فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا (رسالة ماجستير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة. مسترجع من https://search.mandumah.com/Record/875276

[2] أبو عبده، حسن السيد. (2002). الإعداد المهاري للاعبي كرة القدم (الطبعة الأولى). مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية.

[3] بيومي، فرج حسين. (2001). الأسس العلمية لإعداد وتنمية ناشئي كرة القدم (الطبعة الأولى). دار المعارف.

[4] التجاني، كيدار. (2019). علاقة بعض القياسات الجسمية بدقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم صنف أشبال أقل من 17 سنة (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة بسكرة.
[5] جميل، محمد قاسم. (2024). أثر تكنولوجيا التطبيقات الرياضية للهواتف الذكية في تعلم بعض المهارات الأساسية بكرة القدم للطلاب بأعمار 13-14 سنة. المجلة العلمية لتكنولوجيا الرياضة، 34(1)، 282–297. https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i1.490
[6] الحناوي، م. (2012). تطوير الحقائب التعليمية من الاعتيادية إلى الإلكترونية. عمادة البحث العلمي والدراسات العليا، جامعة القدس المفتوحة.
[7] حناوي، مجدي محمد رشيد حلمي. (2012). تطوير الحقائب التعليمية من الاعتيادية إلى الإلكترونية. عمادة البحث العلمي والدراسات العليا، جامعة القدس المفتوحة.
[8] الريامي، بدر. (2017). ندوة الرياضة المدرسية تبحث آفاق التجويد وتطوير أداء المعلمين والمشرفين. جريدة عمان. مسترجع من https://www.omandaily.om/?p=523008
[9] زين الدين، مجدي.، والظاهري، يحيى. (2010، أبريل 12–14). فاعلية برنامج تدريبي مقترح في تنمية مهارات استخدام بعض وسائط التعليم الإلكترونية في تعليم العلوم لدى معلمي المرحلة الابتدائية في منطقة مكة المكرمة. في وقائع الندوة الأولى لتطبيقات تقنيات المعلومات والاتصال في التعليم والتدريب. جامعة الملك سعود.
[10] سعود، فؤاد سعد. (2010). أثر وحدات تدريبية مقترحة لتطوير الاتزان على تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم فئة الأشبال (13–15) سنة. المجلة العربية للإبداع الرياضي، 167–187.
[11] سلام، وآخرون. (2021). الفيديو التفاعلي كأسلوب لتصحيح أخطاء البدء المنخفض لتلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، 25(7)، 64–80. https://doi.org/10.21608/sjes.2021.261190
[12] السليمي، سمير بن عيسى بن محمد. (2015). علاقة بعض المتغيرات الكينماتيكية بدقة التصويب من الوثب لأعلى لاعبي المنتخب العماني لكرة اليد (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة السلطان قابوس.
[13] عبد المحسن، علي (2019). الإحصاء التربوي: باستخدام برنامج SPSS. ماستر للنشر والتوزيع.
[14] فؤاد، سامي سعد. (2010). أثر وحدات تدريبية مقترحة لتطوير الاتزان على تحسين دقة التصويب لدى لاعبي كرة القدم فئة الأشبال (13-15) سنة. مجلة الإبداع الرياضي، 1(2)، 115-132.
[15] الفيومي، نبيل. (2003). التعلم الإلكتروني في الأردن: خيار استراتيجي لتحقيق الرؤية الوطنية [ورقة عمل]. في وقائع الندوة الإقليمية حول استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصال في التعلم الإلكتروني، دمشق.
[16] مازن، حسام الدين محمد. (2009). وسائل وتكنولوجيا التعليم والتعلم (ط. 1). كفر الشيخ: دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.
[17] محمد، محمد حماد، & محمد، حسن. (2022). تأثير برنامج تعليمي تفاعلي باستخدام الحاسب الآلي على بعض المهارات الأساسية لمبتدئي كرة القدم. المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، 29(3)، 114–137.
[18] محمود وآخرون. (2021). فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي على تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإعدادية بمحافظة الشرقية. المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، 27(17)، 79–99.
[19] محمود، محمد أحمد. (2008). التعلم والمهارات الأساسية في كرة القدم (الطبعة الثانية). عمان، الأردن: دار دجلة.
[20] الهنائي، راشد بن حمد بن سيف. (2017). تأثير برنامج تدريبي للقدرة العضلية للرجلين على دقة التصويب في كرة القدم (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة السلطان قابوس.
[21] وزارة التربية والتعليم. (2018). البوابة التعليمية: قسم تقنيات المعلومات. سلطنة عمان: وزارة التربية والتعليم.
[22] ياسين، محجوب إبراهيم. (2009). العلاقة بين مظاهر الانتباه ومهارة دقة التصويب بكرة القدم. مجلة علوم الرياضة، 1(1)، 47–61.

المراجع الأجنبية

[1] Chinaglia, A. G., Monteiro, R. L. M., dos Santos, C. C. A., Tahara, A. K., & Santiago, P. R. P. (2024). Influence of video instruction on soccer kick velocity in young players. Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part P: Journal of Sports Engineering and Technology. https://doi.org/10.1177/17543371241282362
[2] FIFA. (2018). FIFA Women's World Cup Germany 2018: Technical report and statistics. FIFA.
[3] Gedera, D. S. P., & Zalipour, A. (2018). Use of interactive video for teaching and learning. Proceedings of ASCILITE 2018: Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education, 362–367.
[4] Ulyas, M. R. R., Bentri, A., Eldarni, & Supendra, D. (2024). The effect of using video tutorial learning media on students' learning outcomes in physical education subjects of football for class VIII SMP Angkasa Lanud Padang. Jurnal Pendidikan Mandala, 9(1), 77–83. http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index

Journal of Educational and Psychological Research

Journal homepage: https://jperc.uobaghdad.edu.iq

ISSN: 1819-2068 (Print); 2663-5879 (Online)

Journal of Educational and Psychological Research

Effectiveness of Interactive Video on the Development of Football Instep Shooting Skill among Basic Education Students in Dhofar Governorate

Sobhy Ahmed Suleiman*[1] and Malik Y. M. Alyafii[2]

[1] Educational Technology, Dhofar University, Dhofar Governorate, Oman
[2] Salalah Al-Sharqiyah Basic Education School, Ministry of Education, Dhofar Governorate, Oman

ARTICLE INFO

Article history:
Received: September 19, 2025
Revised: October 2, 2025
Accepted: October 5, 2025
Available online: January 2, 2026

Keywords:
Interactive video
Instep soccer shooting skill
Basic education student

ABSTRACT

This research aims to examine the effectiveness of using interactive video in developing the football instep shooting skill among seventh-grade students in the second cycle of basic education in the Sultanate of Oman. A quasi-experimental design with two equivalent groups and a post-test-only structure was employed, aligning with the nature of field research. The sample consisted of 70 students, purposively selected from Salalah Al-Sharqiya School under the Directorate General of Education in Dhofar Governorate. They were randomly assigned to an experimental group and a control group. The experimental group received instruction through an interactive educational video specifically designed for the target skill, while the control group was taught using traditional methods. Data were collected using a cognitive test and a skill observation checklist. The results indicated there are statistically significant differences in favor of the experimental group in both cognitive and motor performance, emphasizing the effectiveness of interactive video in enhancing motor skill acquisition. The research recommended integrating interactive multimedia tools into physical education classes due to their positive impact on skill development and student engagement in active learning.

* Corresponding author.
E-mail address: sobhy@du.edu.om
DOI: 10.52839/0111-000-088-015

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.