مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية العدد (66) لسنة 2021

تأثير استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم

م.د. احمد عبدالله عبد القادر
مدير معهد بايتةخت للتربية الرياضية

م.م. فرهاد كريم مولود
كلية التربية- شقلاوة
جامعة صلاح الدين

ملخص البحث العربي:

يهدف البحث الى الكشف عن تاثير استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم.

واستخدم الباحثان المنهج التجريبي لملاء مته وطبيعة البحث، اجري البحث على عينة من طلاب المرحلة الثالثة في معهد بايته خت للتربية الرياضية – محافظة اربيل ، أذ شمل البحث على مجموعتين ، مجموعة تجريبية درست وفق استخدام الفيديو التفاعلي ومجموعة ضابطة درست وفق الاسلوب التقليدي

وتكونت عينة البحث من (32) طالباً من طلاب السنة الدراسية الثالثة في معهد بايته خت للتربية الرياضية – محافظة اربيل للعام الدراسي (2018-2019)، وتم توزيعهم الى مجموعتين متكافئتين في متغيرات (العمر- الطول- الكتلة- السرعة الأنتقالية- الرشاقة- التحمل- التحكيم)، ووقع الأختيار على شعبة (B) لتمثل المجموعة التجريبية وشعبة (A) لتمثل المجموعة الضابطة وبواقع (16) طالباً لكل مجموعة. و اعد الباحث استمارة ملاحظة تتضمن اربعة محاور يتم من خلالها قياس و تقييم جوانب التحكيم والحكم عليها، وقد تم التحقق من صدقها الظاهري بعرضها على مجموعة من المحكمين المختصين.

وعولج البيانات احصائيا باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة والعينات المترابطة، وبعد اجراء الأختبارات و معالجتها احصائياً توصل الباحثان الى العديد من الاستنتاجات اهمها :

تفوق المجموعة التي درست وفق استخدام الفيديو التفاعلي و التمارين التحكيمية على المجموعة التي درست وفق الاسلوب التقليدي (الامري) في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم.

- حققت المجموعة التجريبية التي استخدمت الفيديو التفاعلي و التمارين التحكيمية خلال تطبيق المنهاج التعليمي تطوراً في المهارات التحكيمية أفضل من المجموعة الضابطة التي استخدمت الاسلوب التقليدي.
- فاعلية الفيديو التفاعلي والاسلوب التقليدي في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم.
- تفوق المجموعة التي استخدمت (الفيديو التفاعلي) على افراد المجموعة التي استخدمت (الاسلوب التقليدي)

واوصى الباحثان بالاتي:

1-التأكيد على استخدام (الفيديو التفاعلي) لطلاب السنة الدراسية الثالثة بوصفه افضل من الاسلوب التقليدي في تدريس مادة تحكيم كرة القدم.

2-إجراء دراسات و بحوث مشابهة في استخدام (الفيديو التفاعلي) في مراحل دراسية مختلفة وفق مواد دراسية اخرى وعلى فعاليات رياضية متنوعة، وخصوصاً منها تحكيم الفعاليات المختلفة.

3- ضرورة استخدام الفيديو التفاعلي في العملية التعليمية خلال التعليم.

Influence of Using Interactive Video on Development the Skillful Achievements for Refereeing in Football

Ahmed A. Abdul-Qader **Farhad K. Maulood**

Ahmedtania1972@yahoo.com farhad.maulood@su.edu.krd

Abstract:

The research aims at getting acquainted with the effect of using Interactive Video on Development the Skillful Achievements for Refereeing in Football. The research was conducted on a sample of third-year students in Paytakht Private institute of Physical Education, Erbil. The research included two groups: an experimental group taught by using the Interactive Video and a control group taught by using the traditional one. The number of each group was a (16) student.

and the sample of research represented (80%) of the entire research society.

The researcher was set instrument which the an observation sheet including four sections to measure and evaluate the aspects of refereeing and to decide on them. And, its apparent validity was approved by a number of experts.

As for research items, they included.

trapping, dribbling and control in football. The researcher conducted equivalence between the two groups in regard to the number of variants that could affect the study results. The researcher treated his data statistically throughout using T- test for both, the independent samples and correlated ones.

The researchers were reached to a number of conclusions, the most important one is the following: In Development the Skillful Achievements for Refereeing in Football, the experimental group, which was taught by using the Interactive Video manner exceeded the control group, which was taught by using the traditional one.

The researchers recommended that :

there should be a necessity of using the Interactive Video manner as it was proved to be better than the traditional one in teaching the Skillful Achievements for Refereeing in Football.

the necessity of using the interactive video in the process of teaching through teaching the other subjects, Doing similar researches and studies for the other stages and subjet as well.

1- التعريف بالبحث :

1-1 المقدمة وأهمية البحث :

يشهد العالم في هذه الآونة الأخيرة ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع، بحيث أصبح التنافس بين الدول يعتمد أساسا على القدرات والإمكانات العلمية والتكنولوجية لذلك كان لابد أن تتظافر الجهود ويستيقظ لديها النشاط والفكر العلمي في معركة التقدم العلمي، لكي تستطيع مواكبة هذه الثورة التكنولوجية الهائلة.

إن مواكبة المستحدثات والتطورات التكنولوجية وما تقدمه من كم هائل من المعلومات المختلفة المصادر تفرض على التعليم الاندماج في الثورة المعلوماتية، والانفتاح على مختلف ثقافات العالم ومحاولة التكيف مع المتغيرات، وبشكل خاص المتغيرات التعليمية، الأمر الذي كان دافعاً إلى التفكير في الاستعانة

بالأجهزة التكنولوجية والأساليب الحديثة للقيام ببعض المهام التدريسية التي قد تسهم في زيادة فاعلية العملية التعليمية (الجيلاني ، 16 ، 2003) ، والتي تساعد المدرس في العملية التعليمية على أيصال المعلومات للطلاب وتحقيق اهدافه بشكل سهل و مناسب.

لذلك اصبحت التدريس مهنة تتطلب الأستعداد الفطري والأعداد الكامل لمن يقوم بها، ومطالب الأعداد لمهنة التدريس تؤكد ان التدريس لم يعد عملاً سهلاً يتم ببساطة و يسر لشرح والقاء المادة العلمية وفقراتها، وانما هو عمل يحتاج الى جهد ونشاط عقلي و فكري لكي يتم بنجاح ومن ثم يحدث التغيرات المرغوبة في سلوك المتعلمين.

ان التدريس عملية نظامية اتصالية تقوم على نقل المعلومات والمهارات والمعارف التعليمية بطريقة مهنية مقصودة، الهدف منها احداث التغير في سلوك المتعلم وتنشيط جوانب التفكير والأبداع عنده بدون اهدار في الوقت والجهد والأمكانات، وهذا النمط من التدريس يفعل من دور الطالب في الموقف التعليمي فلا يكون فيه مجرد متلق سلبيٍ للمعلومات والمعرفة بل يكون مشاركاً متفاعلاً نشطاً وباحثاً عن المعارف والمعلومات والحقائق بشتى الطرق الممكنة.

وظهور الفيديو التفاعلي قد ساهم في تحديد مجالات تطبيق المعرفة العلمية المستمدة من النظريات ونتائج الأبحاث المتعلقة بالتربية. الأمر الذي أظهر إمكانية تطوير الممارسات التربوية السائدة بصورة تسمح بزيادة فاعلية وكفاءة العملية التعليمية على مختلف مستوياتها في ضوء الأسس العلمية (الضبيان ، 129-130 ، 1999)، فتكنولوجيا التعليم هي ذلك البناء المعرفي المنظم من البحوث والنظريات والممارسات الخاصة بعمليات التعليم ومصادر التعلم وتطبيقها في مجال التعلم الإنساني، وتوظيف كفء لعناصر بشرية أو غير بشرية لتحليل النظام والعملية التعليمية ودراسة مشكلاتها، وتصميم العمليات والمصادر المناسبة لوضع حلول علمية لهذه المشكلة وتطويرها واستخدامها وإدارتها وتقويمها لتحسين كفاءة التعليم وفاعليته وتحقيق التعلم (خميس ، 13 ، 2003).

ويشير (زغلول وآخرون ،33 ، 2003)،إلى الفوائد التربوية التي تحدث من استخدام التكنولوجية التعليمية في التدريس إذ بها تجعل محسوساً كما تثريه وتجعله حيوياً وأيضاً تزيد من الإهتمام بالتلاميذ ومراعاة الفروق الفردية بينهم.

وبرزت البرامج التفاعلية كمنافس قوي في تعلم المهارات الحركية، اذ انها تعمل على اشراك الطالب في الدرس من خلال استثارة حواسه و زيادة دافعيته وتفاعله مع المهارة التي يراد تعلمها ومع كل جزء من اجزاء الدرس، لكي يتم توضيح الأجزاء الصعبة من المهارة وكذلك بيان الأخطاء الشائعة والفنية للمهارة، وبذلك يصل الطالب الى مميزات عالية في الأداء المهاري، وهو الأداء السريع والدقيق، وتقليل المحاولات الخاطئة وسهولة تنفيذ الحركات وانسيابيتهما، وكذلك ثبات مستوى الأداء والأستعداد للمتغيرات الطارئة (شاكر ، 83 ، 2007) .

وفي ظل التطور الهائل في تقنيات التعليم, خاصة في التعلم الإلكتروني والتي تعد من أبرز سمات عالمنا المعاصر، مما يفرض على المتخصصين في مجال التربية والتعليم والباحثين في مجال تكنولوجيا التعليم وضع الخطط والإستراتيجيات المناسبة لتوظيف هذه التقنيات في عمليتي التعليم والتعلم، والعمل على الاستفادة منها بأقصى صورة ممكنة، ويتحقق ذلك بالتصميم التعليمي لمصادر التعلم الإلكتروني المؤسس على المبادئ المشتقة من نظريات التعلم.

ان الاستراتيجيات التي يستخدمها المدرس يمكن اعتبارها من اهم جوانب العملية التعليمية فاختيار الإستراتيجية المناسبة التي تخلق جواً من التفاعل مابين طرفين (المدرس والطالب) يسمح في الوقت نفسه بإيصال الأفكار للطلبة كما يشجع على الإبداع والقدرة على حل المشكلات من خلال عمليات التفكير التي تولد الحلول، وهذا ما يؤكده (السامرائي ، 23 ، 2000) إلى انه يجب أن يمتلك المدرس أساليب وطرائق واستراتيجيات حديثة تمكنه من إيصال المادة إلى أذهان طلبته بكفاءة محققاً الأهداف التربوية بأقل وقت وجهد ممكنين .

ومناهج التربية الرياضية وأنشطتها المختلفة يغلب عليها الجانب التطبيقي وبالتالي فإن التقنيات التعليمية المتمثلة في المواد والوسائل والأدوات والأجهزة المختلفة المرئية أو المسموعة تلعب دوراً هاماً في إبراز المكونات المحددة للحركة والأحداث المتوقعة حدوثها ضمن ميدان اللعب خلال منافسة اللاعبين في المباريات بالإضافة إلى الجانب المشوق والممتع في العملية التدريسية الأمر الذي يؤدى إلى زيادة انتباه المتعلمين نحوها وبالتالي اكتساب أنشطة مناهج التربية الرياضية (الأقرع و المصري ، 208 ، 2012).

و تعد لعبة كرة القدم شاغلة الناس و ممتعة الجماهير فإن المهتمين بها في سباق مع الزمن و سعي مستمر للإرتقاء بها و بمكوناتها الرئيسية المتمثلة في اللاعب و المدرب والحكم الذي يعد أعلى سلطة تنفيذية في الملعب أثناء المباراة التي يكلف بقيادتها ، ولعبة كرة القدم تأتي اولاً في تسلسل الألعاب في الدورات الاولمبية وكذلك في جذب انتباه أغلب الجماهير الرياضية، لما فيها من متعة في الأداء ومتعة في المتابعة لذا سعى المختصون دائماً إلى تطوير اللعبة وجعلها الأكثر جذباً بين الألعاب الرياضية وحتى عند وضع قانون اللعبة كان من الأهداف الرئيسية له متعة الجمهور فضلاً عن سلامة اللاعبين والمساواة بين الفريقين حيث تم التأكيد على حكام كرة القدم بأن يتم تلافي الأخطاء والمحافظة على سلامة اللاعبين والمتعة بمشاهدة مباراة جميلة ثم تطبيق القانون فيها بحكمة ودراية (الخيكاني ، 1 ، 2005).

ويزداد الاهتمام بمجال التحكيم في لعبة كرة القدم في كافة بلدان العالم المتطورة منها أو النامية نظرا لما تحتله هذه اللعبة من مكانة لدى الجميع، إذ حظيت الحكام والتحكيم في هذه اللعبة باجراء دراسات و بحوث كثيرة وكان لهذه البحوث دور مهم وأساس في تطوير مستوى الحكام والتحكيم وتصنيع اجهزة مختلفة لأدخالها في هذا المجالمن اجل الأرتقاء بمستواهم وكذلك لتقليل الضغوطات على الحكام اثناء تأدية واجبهم ضمن ادارة المباريات، و اخراج المباراة بافضل صورة وتطبيق العدالة خلال تطبيق القانون اثناء المباراة

للوصول الى النتيجة العادلة بعد انتهاء المباراة، وأخذت الدول تبذل جهودا كبيرة لتوفير التسهيلات المادية والمعنوية للارتقاء بهذه الفئة، اذ قامت الأتحاد الدولي لكرة القدم بأدخال طاقم تحكيم مساعد يستخدم ارقى اجهزة متطورة ضمن ادارة المباراة و يكون تحت سلطة الحكم وتسمى بمساعد حكم الفيديو(VAR) والتى يستخدمون فيها (35) كاميرات متطورة و (12) اجهزة للأعادة البطيئة داخل غرفة مخصصة لهم، كل ذلك للوصول الى قرار عادل للحالة التي تحدث ضمن ميدان اللعب بين فريقين متباريين عندما يكون الحكم فيها مخطئاً ويتم الأتصال من قبل المساعد الحكم الفيديوي بالحكم وابلاغه الحالة وما وقع من الأحداث، وفي بعض الحالات يقوم الحكم بالذهاب الى منطقة الأستعراض وهي منطقة خاصة للحكم بمشاهدة الحالة بنفسه من خلال اعادتها تكراراً لأكثر من مرة و اخذ نصائحهم ثم يبقى القرار الأخيرللحكم وحده.

ويرى الباحثان بأن الطالب لديه الرغبة الدائمة في تطوير مهاراته الحركية و ادائه التحكيمية خلال مشاركاته بالدرس حرصاً منه لزيادة معرفته و بنيته المعرفية و كذلك رفع تحصيله للمادة التي يدرسه، والفيديو التفاعلي يعد احد الأساليب الحديثة التي تعمل على تطوير الأداء المهاري والمعرفي للطالب عند استخدامه من قبل مدرس المادة المختصة، حيث يؤكد ذلك الطفرة الكبيرة في المستويات سواءً كانت بدنية او مهارية، وهذا يرجع الى استخدام التقنيات والتكنلوجيا الحديثة في التدريس من اجل ايصال المعلومات الى المتعلمين بشكل افضل.

لأن الفيديو التفاعلي يحفز الطلبة على البحث والأستقصاء، وأيصال المحتوى التعليمي اليه باقل وقت و جهد ممكن، و تقديم المادة بطريقة مشوقة و محفزة مما يؤدي الى لأستمرارية في التعلم و تحويل المادة المجردة الى اشكال توضيحية، كما ان تقديم المعلومات و تكرارها دون تعب او جهد او ملل يجعل من الطالب من التعلم بالسرعة التي يراها تلائم قدرته و امكاناته و يزيد رغبته على مواصلة التعلم. و تساعد في عملية التفكير و تنشيطها في اكثر من مجال او بعد.

1-2 مشكلة البحث :

أن الهدف الأساسي من التدريس هو محاولة إيصال الطالب إلى التكامل وتحقيق النتائج والأهداف التعليمية و احداث التغيير المرغوب في سلوك الطالب او المتعلم و كذلك تحسين مخرجات التعليم باستخدام أفضل الطرق والوسائل العلمية الأخرى، وتعد نتائج الطلاب التحصيلية من اهم مخرجات عملية التدريس والتي يسعى القائمون في هذا المجال تحقيق ذلك، إن معرفة التربويين والمدرسين متى تستخدم طريقة تدريس محددة تساعد على معرفة اختبار او فحص نواتج التدريس وأثر كل طريقة، وقد تم التوصل الى أن نفس الطريقة يمكن أن توصل الى آثار مختلفة لأختلاف الشروط والمتغيرات والتي تتضمن : طبيعة المحتوى والمهمة التعليمية، وطبيعة المتعلمين، وطبيعة الموقف التعليمي، والزمن، والأمكانيات المادية، وهذه المتغيرات بدورها لها الأثر البالغ في تحديد طريقة التدريس لتحقيق نواتج مرغوب فيها مهما كان مستوى الدافعية عند الطلبة

ومهما اختلفت تلك المتغيرات، وأن المعلم الناجح هو الذي يستطيع اختيار الطريقة المناسبة في الموقف المناسب لها.

ولكون درس كرة القدم من الدروس المهمة في كليات و معاهد التربية الرياضية لما له من أثر كبير في إعداد الطالب ذهنياً وبدنياً وحركياً من خلال تعلمه للعديد من المهارات الأساسية والتحكيمية لذلك تعددت الأساليب التدريسية الحديثة والتي ساعدت على تحقيق الأهداف التعليمية من اجل الوصول الى تعلم المهارات المختلفة والمتنوعة مع مراعاة عدم الأهدار في الوقت والجهد، و كما هو معروف ان المواد التحكيمية التي يدرسها المتعلمين في معاهد وكليات التربية الرياضية يحتاج الى استخدام الكثير من الأساليب التدريسية الحديثة من اجل تكوين فهم عميق و معرفة علمية ودراية بالمادة.

وأن المهارات التحكيمية يصعب تعلمها وتنميتها أو فهمها وتطبيقها من خلال الاساليب التقليدية لانها بحاجة الى التفكير والتطبيق العميق والتشاور والمناقشة وتركيب الافكار لتشكيل المواقف الصحيحة بلباقة ومهارة اثناء ادارة المباراة وعند اتخاذ قرار لوجود حالة تنافي قانون اللعبة، لذلك لجأ الباحثان الى الدخول في اساليب حديثة تثري الجانب المعرفي والتحكيمي لدى الطالب وكذلك اتخاذ المواقف الصحيحة في تحكيم كرة قدم.

وقد لاحظ الباحثان خلال عملهم في المدارس والمعاهد والكليات وادارتهم للأنشطة الرياضية المدرسية الرسمية أنّ طريقة التدريس لمادة تحكيم كرة القدم و خاصةً فهم القانون وعملية تعلم المهارات التحكيمية هي طريقة تقليدية والتي تعتمد على خبرة المدرس كلياً بالرغم من أنها طريقة تحقق فائدة للمتعلم، إلا أن التجديد مطلوب لذا ارتأى الباحثان تجريب الفيديو التفاعلي في تدريس طلاب المرحلة الثالثة بمعهد بايته خت الخاص للتربية الرياضية في تنمية المهارات التحكيمية لكرة القدم، الذي يجعل من الطالب قادراً على ربط ما سبق دراسته ومع ما سوف يدرسه في اي مرحلة من مراحل الدراسة عن طريق خطة محددة، من هنا انبثقت فكرة البحث كونها محاولة علمية للتعرف الى تاثير استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية المهارات التحكيمية لكرة القدم.

هناك تأثير لإستراتيجية فرق التعلم والأسلوب الأمري في الثقة بالنفس و التحكيم بكرة القدم.

1-3 اهداف البحث :

1- التعرف على اثر استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية المهارات التحكيمية بكرة قدم .

2- التعرف على افضلية الفروق الاحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارات البعدية في المهارات التحكيمية بكرة قدم .

1-4 فروض البحث :

1- وجود فروق ذات دلالة معنوية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية في المهارات التحكيمية بكرة القدم للمجموعة التجريبية والضابطة ولمصلحة الاختبار البعدي .

2- وجود فروق ذات دلالة معنوية بين نتائج الاختبارات البعدية في المهارات التحكيمية بكرة قدم للمجموعتين التجريبية والضابطة ولمصلحة المجموعة التجريبية .

1-5 مجالات البحث :

1-5-1 المجال البشري: طلاب المرحلة الثالثة في معهد بايته خت الخاص للتربية الرياضية.

1-5-2 المجال ألزماني : المدة من 2019/1/24 ولغاية (2019/4/30).

1-5-3 المجال المكاني : ملعب معهد بايته خت الخاص للتربية الرياضية.

1-6 تحديد المصطلحات:

1-6-1 الفيديو التفاعلي: يعرف بأنه برنامج فيديو مقسم إلى أجزاء صغيرة، هذه الأجزاء يمكن أن تتألف من تتابعات حركية و أسئلة وقوائم، بحيث تكون استجابات للمتعلم عن طريق الكمبيوتر هي المحددة لعدد تتابع مشاهد الفيديو، وعليها يتأثر شكل وطبيعة العرض (رخا ، 46 ، 2006).

ويعرفه ليهمان Lehman بأنه: يمثل نظام لعرض لقطات الفيديو يتمتع بالقدرة على إحداث نوع من التفاعل المتبادل الثنائي الاتجاه للمتعلم مع وسائط الصوت والفيديو بحيث يتم الاستفادة منها في مكانين مختلفين أو أكثر.

التعريف الأجرائي: هي استخدام مجموعة من المثيرات الصوتية والحركية والصور الثابتة والمتحركة، و لقطات الفيديو المتعلقة بالمادة المراد تدريسها، على شاشة الحاسوب عند القيام بالعملية التدريسية والتي يتفاعل معه الطلاب بشكل ايجابي، و يثير انتباهم وتفكيرهم و يقدم لهم ما يحتاجونه بشكل مؤثرفي الموقف التعليمي.

1-6-2 المهارات التحكيمية:

التعريف الأجرائي: هو جميع الحركات والمواقف والقرارات التي يتخذها الحكم في أثناء ادارته للمباراة بين فريقين متباريين معتمداً بذلك على اعداده اعداداً متكاملاً من النواحي(الفنية, البدنية,النفسية , الصحية) ليكون مستعداً لادارة أي مباراة يكلف بقيادتها بمظهر جيد بعيداً عن الاخطاء التي ترتكب لاسباب ومؤثرات عديدة سواء كانت خارجية كالجمهور وحساسية المباراة او داخلية كالتوتر والخوف والقلق.

2- إجراءات البحث :

2-1 منهج البحث: استخدم المنهج التجريبي لملاءمته طبيعة مشكلة البحث، وهو يعد ادق انواع البحوث العلمية التي تؤثر على المتغير المستقل والتابع في التجربة، اذ ان "هذا المنهج افضل ما يمكن اتباعه للوصول الى نتائج دقيقة، فهو " المنهج الوحيد الذي يمكنه الاختبار الحقيقي لفروض العلاقات بالسبب أو الأثر" (علاوي و راتب ، 217 ، 1999).

2-2 مجتمع البحث وعينته : تألف مجتمع البحث من طلاب المرحلة الثالثة من معهد بايته خت للتربية الرياضية حيث اختار الباحثان هذه المرحلة بطريقة عمدية والبالغ عددهم (40) طالباً وطالبة للسنة

الدراسية(2018–2019) موزعين على شعبتين (A–B) وذلك لكون منهاج السنة الدراسية الثالثة هو تحكيم كرة القدم .

وتكونت عينة البحث من (32) طالباً يمثلن نسبة (80٪) من مجتمع البحث وقد تم ابعاد الطلاب الممارسين للعبة والمتغيبين عن الاختبار القبلي والطالبات، وعن طريق القرعة تم اختيار شعبة (B) لتكون المجموعة التجريبية باستخدام الفيديو التفاعلي ، وشعبة (A) تمثل المجموعة الضابطة على وفق الاسلوب الأمري، إذ تم تثبيت اعدادهم،ليصبح العدد النهائي للعينة (32) طالباً .وبواقع (16) طالباً في كل مجموعة والجدول (1) يبين ذلك.

الجدول (1)

يبين عدد أفراد العينة حسب مجموعتي البحث وفق الأساليب التدريسية

الشعبة	المجموعة	المتغير المستقل	العدد الكلي	المستبعدون	العدد المتبقي
B	التجريبية	الفيديو التفاعلي	20	4	16
A	الضابطة	الأسلوب التقليدي	20	4	16
المجموع			40	8	32

وحسب الجدول الموضح أصبح مجموع أفراد العينة (24) وبنسبة (80%) من مجتمع البحث.

2–3 تحديد المتغيرات وضبطها :

تم تحديد متغيرات البحث اذ مثل الفيديو التفاعلي المتغير المستقل، في حين مثلت المهارات التحكيمية بكرة القدم المتغير التابع، كما حدد الباحث المتغيرات غير التجريبية التي من الممكن ان تؤثر في سلامة التصميم التجريبي للبحث وحاول الباحث ضبطها من خلال التحقق من السلامة الداخلية من خلال ضبط (ظروف التجربة والمتغيرات المتعلقة بالنضج وادوات القياس وفروق الاختبار في افراد العينة والتاركون في التجربة).

كما تحقق الباحث من السلامة الخارجية من خلال ضبط العوامل الآتية (تأثير التعدد في المتغير المستقل واثر الاختبار القبلي واثر اجراء التجربة من خلال السيطرة على المادة الدراسية والمدرس وتوزيع الحصص).

2–4 التصميم التجريبي :تمثل التصميم التجريبي بالتصميم الأتي: تصميم المجموعات المتكافئة ذات الاختبارين القبلي و البعدي، وتكون التصميم من مجموعتين مجموعه تجريبية درست على وفق الفيديو التفاعلي، ومجموعة ضابطة درست على وفق الأسلوب التقليدي الامري.

2–5 تكافؤ مجموعتي البحث : قام الباحثان باجراء التكافؤ في عدد من المتغيرات التي يعتقد انها تؤثر في نتائج البحث اذ اجري التكافؤ بين مجموعتي البحث في المتغيرات الآتية : (العمر، الطول، الكتلة)

واجري التكافؤ في الصفات البدنية التي تلعب دور مؤثر في التحكيم، وذلك من خلال تحليل للدراسات السابقة والأخذ بآراء الخبراء والمختصين في مجال التحكيم ولعبة كرة القدم، وتم تحديد هذه الصفات و التي تمثلت بما يأتي: (التحصيل، السرعة، الرشاقة، التحمل، ، التحكيم).

ولتحقيق ذلك قام الباحثان بإجراء عملية التكافوء لضبط المتغيرات الآتية :

الجدول (2)

يبين التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات المحددة

المعالم الإحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة(ت) المحسوبة	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
		سَ	± ع	سَ	± ع			
العمر	بالسنة	21.06	0.771	20.93	0.798	0.58	0.650	غير معنوي
الطول	سم	171.12	1.821	170.18	1.327	1.66	0.107	غير معنوي
الكتلة	كغم	69.375	2.500	68.625	2.680	0.819	0.420	غير معنوي
التحصيل	درجة	12.87	1.360	12.500	1.505	0.739	0.465	غير معنوى
السرعة 30م	ثانية	4.54	0.285	4.52	0.185	0.264	0.793	غير معنوى
الرشاقة 9م	ثانية	5.471	0.554	5.790	0.414	1.84-	0.075	غير معنوى
التحمل 1000م	ثانية	3.75	0.293	3.60	0.341	1.28	0.208	غير معنوى
التحكيم	درجة	4.34	0.239	4.18	0.250	1.80	0.081	غير معنوى

يتبين من خلال الجدول (2) وجود فروق ذات دلالة غير معنوية بين المجموعة التجريبية والضابطة (التجريبية– والضابطة) في متغيرات (العمر والطول والكتلة) وبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية المؤثرة والتحكيم في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم ، أمام درجة حرية (30) وعند نسبة خطا ≤(0,05) وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين في تلك المتغيرات.

2-6 وسائل جمع البيانات:

استعان الباحث لجمع المعلومات بوسائل البحث الآتية:

2-6-1 الاختبارات البدنية: السرعة الانتقالية (30م من الوضع الطائر)، الرشاقة (اختبار سارجنت).

- الحمل 100م.

الأسس العلمية للأختبارات البدنية:

أن الاختبارات البدنية التي تم ترشيحها من قبل السادة المختصين هي اختبارات مقننة وحسب المصادر العلمية في مجال كرة القدم، والاختبار المقنن هو "الذي جرب استخدامه لعينات مشابهة للعينة مراد اختبارها، إذ اثبت درجة عالية من المعنوية من حيث الصدق والثبات والموضوعية تحت الظروف والامكانيات المتاحة نفسها.

2-6-2 اختبارات التحكيم و التحصيل: قام الباحثان بالأعتماد على درجة تحصيل الطلاب للفصل الأول

2-6-3 الأجهزة المستخدمة:

جهاز كومبيوتر نوع Dell عدد 16، ميزان طبي: عدد1، ساعة توقيت الكترونية عدد 2

2-6-4 استمارة ملاحظة لتقييم الجوانب والمواقف الخاصة بالتحكيم في كرة القدم (الملحق1)

وصف استمارة تقييم الحكام:

يتم تقويم اداء الحكام عن طريق استمارة خاصة وحديثة معتمدة من الاتحاد الدولي منذ سنة 2000 ولكافة الحكام في العالم خلال المباريات الدولية، وقد اعتمد الاتحاد العراقي المركزي لكرة القدم في موسم (2004 – 2005) والأتحاد الكوردستاني في موسم (2010-2011) على هذه الاستمارة لتقويم اداء الحكام كافة في المباريات المحلية ولاول مرة يعتمد الاتحاد العراقي على تقويم الحكام.

وقد اعتمد الباحثان على الملاحظة العلمية الدقيقة لتقييم الطلاب في اثناء ادائهم التحكيم بكرة القدم وذلك لما تتميز به من دقة وعمل وتركيز وكاسلوب مناسب للبحث وانها تستعين بادوات علمية لتسجيل وقياس الظواهر محل الدراسة (عويس ، 81 ، 1999).

يستخدم هذا النوع من الملاحظات للحكم على ما يفعله الطالب اثناء التحكيم خلال المباراة وبشكل طبيعي وواقعي، وحيث اننا لا نستطيع ان نتدخل في المباراة بشكل يسمح بتحديد مواقف ثابتة وبشروط محددة يمكن من خلالها قياس اداء الطالب المحكم، لذلك فاننا نكتفي بملاحظة الاداء من خارج الملعب ونستعين بذلك عن طريق الملاحظة العلمية والموضوعية من قبل المحكمين ذوي الخبرة والاختصاص بكرة القدم، وبقانون اللعبة كذلك.

2-6-4-1استمارة الملاحظة :- من أجل قياس الكفاءة للاداء الفعلي للطالب عند قيامه بالتحكيم اثناء المباراة وتقييمه وفقاً لقدراته، اعد الباحث استمارة ملاحظة تحتوي على اربعة محاور يتم من خلالها قياس جوانب التحكيم والحكم عليها كما موضح في الشكل ادناه (عبدالقادر ، 77 ، 2008).

ت	المحاور	المضمون

1	الصحة والثقة في اتخاذ القرار	صحة ودقة وثبات تطبيق القانون،تطبيق مبدأ الفائدة، الشخصية،التفسير.
2	السيطرة على المباراة	الأنذارات والطرد عند الضرورة،الطريقة،النزاهة،التركيز، وضوح الأشارات والقرارات والصافرة، المواقف، التعامل مع اللاعبين والفريقين
3	اللياقة البدنية،التحرك والمواقف	التحمل والسرعة والأنطلاق عند الضرورة،قرب الحكم من الخطأ، التمركز
4	التعاون مع الحكمين المساعدين	التعاون الفعال مع مساعدي الحكم،سرعة او بطيء الاستجابة الى أشارات مساعدي الحكم

الشكل (1) يوضح جوانب ومحاور التحكيم بكرة القدم

2-6-4-2 صدق الاستمارة:- بغية الحصول على صدق الاختبارات تم عرضها على مجموعة من المختصين في مجال لعبة كرة القدم كما مبين في الملحق (2) ليبدي كل منهم رأيه حول مدى صدق الاختبارات للأغراض التي وضعت من اجلها، وبعد جمع الاستمارات وتفريغها تبين وجود نسبة اتفاق (85%) فأكثر حيث تبين ان المحاور جميعها صالحة وانها تتضمن جوانب التحكيم المختلفة.

2-7 البرنامج التعليمي :

تضمن البرنامج التعليمي (20) وحدة تعليمية موزعة على مجموعتين وبواقع (10) وحدات تعليمية، واستغرقت التجربة الفعلية (10 اسابيع) وزعت خلالها الوحدات التعليمية وبواقع وحدة تعليمية في الاسبوع لكل مجموعة وكان زمن الوحدة التعليمية (90) دقيقة وزعت على اجزاء الدرس بناءً على اراء السادة الخبراء والمتخصصين ، وتم عرض البرنامج على مجموعة من الخبراء من ذوي الاختصاص في مجال طرق التدريس و كرة القدم وابداء آرائهم وملاحظاتهم في المنهاج فيما يتعلق بـ :

1. التأكد من صلاحية تطبيق المنهاج و محتوى البرنامج التفاعلي مع الهداف و افراد عينة البحث .
2. التقسيم الزمني لاجزاء الوحدة التعليمية والبرنامج التي استخدم ضمن الوحدة التعليمية .
3. الدقة العلمية والوضوح لمحتوى البرنامج.
4. اتاحة فرصة المشاركة لجميع الطلاب والمتعلمين.
5. مراعاة الفروق الفردية بين افراد عينة البحث.
6. التمرينات التي وضعت من اجل تحقيق هدف المنهاج .
7. أن يساعد البرنامج على تحقيق مبدأ التفاعلية بين الطلاب والدرس وجذبهم للمشاركة بالدرس.
8. تقديم التغذية الراجعة الفورية للمتعلمين خلال تنفيذ الدرس.

وجرى التعديل بناء على ملاحظات المحكمين المختصين و اعتماد البرنامج في صورته النهائية وقام الباحث بتنفيذ البرنامج بعد ذلك.

2-8 برنامج الفيديو التفاعلي:

قام الباحثان بأعداد برنامج الفيديو التفاعلي وذلك من خلال الأعتماد على البرنامج المعدة من قبل لجنة الحكام الدولية، وجمع كل ما يتعلق بتدريس مادة تحكيم كرة القدم من النصوص الكتابية واللقطات الفيديوية والبرامج التطويرية لدورات الحكام والتي يفص في شرح كل فقرة و مادة من مواد قانون اللعبة مع اعطاء لقطة فيديوية على المادة من اجل ايصال المعلومة الى اذهان الطالب او الحكم باسهل طريقة، وقام الباحثان على وضع البرنامج على الحاسوب من اجل سهولة استخدامها من قبل الطلاب.

بعدها قام الباحثان بوضع (النصوص الكتابية والمنطوقة، والصور الثابتة، ومقاطع الفيديو)داخل ملف خاص على سطح التي تخص الوحدة التعليمية والمادة المراد وحسب البرنامج المعد لهذا الغرض وكالاتي:

النصوص الكتابية والمنطوقة : تتضمن شرح كل مادة من المواد القانونية عن طريق الكتابة وقرائتها.

الصور الثابتة: تتضمن الصور المتعلقة بالمادة من حيث الشكل والقياسات والأخطاء والأشارات والمواقف من اجل توضيحها اكثر.

مقاطع الفيديو: و تتضمن حركات اللاعبين و كيفية اللعب و تحركات الحكام واشاراتهم والمدربين و كيفية وقوفهم بالمنطقة الفنيةواعطاء التوجيهات، والحالات التي تحدث عند المنافسة باللعب و القرارات التي يتخذها الحكام بشأن كل حالة كل على حده،وتنفيذ كل نوع من انواع الركلات الثابتة والتعرف على الأجراءات الخاصة بهم.

2-9 التجربة الاستطلاعية لأسلوب التدريس :

قبل تنفيذ التجربة النهائية أجرى الباحث تجربة استطلاعية على عينة تكونت من (8) طالباً تم استبعادهم من التجربة النهائية وذلك للوقوف على أهم الملاحظات والمعوقات التي قد تجابه استخدام الفيديو التفاعلي وكانت التجربة للأغراض الآتية:

1. التأكد من سيطرة مدرس المادة لاخراج درسه بالأسلوبين (الفيديو التفاعلي– الأسلوب الأمري)
2. التأكد من الوقت المستغرق في تنفيذ اجزاء الدرس و التمارين.
3. صلاحية وكفاية الملعب والادوات المستخدمة في البحث.
4. التعرف على الصعوبات المتوقعة عند تنفيذ الدرس ووضع الحلول المناسبة لها .

وخرج الباحثان من خلال التجربة الاستطلاعية من أمكانية مدرس المادة في أخراج درسه على وفق استخدام الفيديو التفاعلي في الوقت المخصص للدرس و إدراكه في تطبيق الأسلوب و تلافي المعوقات التي قد تلاقيه.

3-10 تطبيق التجربة النهائية :

تم تطبيق وحدات البرنامج التعليمي على مجموعتي البحث بعد اجراء التكافؤ بينهم (الاختبار القبلي) في عدد من المتغيرات التي تم ذكرها آنفاً، وتم تطبيق وحدات البرنامج التعليمي على مجموعتي البحث وكالآتي :

المجموعة التجريبية: (شعبة B): درست هذه المجموعة بأستخدام الفيديو التفاعلي

المجموعه الضابطة: (شعبة A): تم تدريس المجموعة الضابطة بالاسلوب التقليدي الأمري وكالآتي:

- ينفذ مدرس المادة اهداف الدرس من غير الاستعانة بالطلاب.
- لا يوجد تفاعل مباشر بين طلاب هذا الاسلوب.
- لا يقسم الصف الى مجاميع منظمة طول مدة التطبيق.
- يكون مدرس المادة مسؤولاً مباشراً عن المراقبة وتصحيح الاخطاء.

2-11 الاختبارات البعدية

بعد انتهاء الباحث من تطبيق البرنامج التعليمي وذلك في يوم 2019/4/25 أي بعد 10 اسابيع من تاريخ بدء التجربة ، قام الباحثان بالآتي:

تم تقويم اداءالتحكيم للطلاب (حكم الوسط) من قبل المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص* في مجال كرة القدم من خلال مشاهدتهم لطلاب المجموعتين في اثناء ادائهم التحكيم وفي ضوء استمارة ملاحظة معدة التي تضمنت المحاور الاساسية الاربعة في التحكيم، وتم التصحيح في ضوء درجات المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في مجال كرة القدم، وذلك باحتساب متوسط تقديرات ثلاثة محكمين من المحكمين الخمسة بعد استبعاد ادنى درجة واعلى درجة من تقديرات المحكمين الخمسة لكل طالب وتم تطبيق الأداة يوم 2019/4/30.

2-12 الإجراءات النهائية للبحث :

2-12-1 تنفيذ الاختبارات القبلية : تم تطبيقها بتاريخ (2019/1/24)

2-12-2 تنفيذ الاختبارات البعدية (التجربة النهائية): تم تنفيذ اختبارات المهارات التحكيمية بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج التعليمي، للمجموعتين التجريبية والضابطة بتاريخ (2019/4/30) .

2- 13 الوسائل الإحصائية :

1-الوسط الحسابي

2-الانحراف المعياري

---

* - أ.م.د. ابراهيم محمد عزيز... تعلم/ كرة القدم، كلية التربية الرياضية - جامعة صلاح الدين.

- أ.م.د كوران معروف قادر..... الأختبار والمقاييس/ كرة القدم، كلية التربية الرياضية - كويه.

- السيد شيروان فاروق..... خريج اعدادية، حكم درجة اولى .

- السيد نامق خضر محمود.....بكالوريوس ، حكم درجة اولى.

- سليم نورى كريم..... بكالوريوس ، حكم درجة اولى.

3-اختبار (ت) للعينات المرتبطة وغير المرتبطة

4- النسبة المئوية .

3-1 عرض النتائج ومناقشتها:

4-1 عرض وتحليل النتائج :

3-1-1 عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين (التجريبية- والضابطة) في اختبار التحكيم بكرة القدم

جدول (3)يبين دلالة الفروق بين الاختبارين القبلي والبعدي للمجموعتين (التجريبية- والضابطة) المجموعة التجريبية درست وفق استخدام الفيديو التفاعلي، والمجموعة الضابطة درست وفق الأسلوب التقليدي.

المعالم الإحصائية / المجموعة	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدى		قيمة(ت) المحسوبة	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
		سَ	± ع	سَ	± ع			
التجريبية	التحكيم/درجة	4.40	0.271	7.05	0.663	15.41	0.000	معنوية
الضابطة	التحكيم/درجة	3.93	0.077	5.78	0.515	13.680	0.000	معنوية

*** معنوي عند نسبة خطأ < (0.05) ودرجة حرية (15)**

* يتبين من خلال الجدول (3) وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة وهى اقل من نسبة الخطأ (0.05) امام درجة حرية (15) وعند مراجعتنا للأوساط الحسابية تظهر لنا بأنه معنوي و لصالح الأختبارات البعدية

3-1-2 عرض الفروق في الاختبار البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحكيم بكرة القدم

جدول (4)يبين دلالة الفروق بين الاختبار البعدي للمجموعتين (التجريبية- والضابطة) المجموعة التجريبية درست وفق استخدام الفيديو التفاعلي، والمجموعة الضابطة درست وفق الأسلوب التقليدي.

المعالم الإحصائية	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة(ت) المحسوبة	قيم الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
المتغيرات	سَ	± ع	سَ	± ع			
التحكيم/الدرجة	7.050	0.663	5.781	0.515	6.042	0.000	معنوية

*** معنوي عند نسبة خطأ < (0.05) ودرجة حرية (30)**

يتبين من خلال الجدول (4) وجود فروق ذات دلالة معنوية بين المجوعتين التجريبية والضابطة للاختبارات البعدية وان قيم الاحتمالية هى اقل من نسبة الخطأ (0.05) امام درجة حرية (30) وعند مراجعتنا للأوساط الحسابية تظهر لنا بأنه لصالح المجموعة التجريبية والتى هي اكثر تطوراً في متغير التحكيم.

3-2 مناقشة النتائج :

3-2-1 مناقشة نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعتين (التجريبية- والضابطة) في اختبار التحكيم بكرة القدم:

يتبين من الجدول (3) وجود فروق ذات دلالة معنوية في اختبار التحكيم بكرة القدم للمجموعتين (التجريبية- و الضابطة) بين الاختبارات القبلية والبعدية، حيث ان الوسط الحسابي في الأختبار القبلي للمجموعة التجريبية بلغت (4.40) بينما بعد تطبيق البرنامج التعليمي بلغت الى (7.050) وبعد التحليل الأحصائي باستخدام اختبار(ت) للمجموعات المترابطة وجدت فروق ذات دلالة معنوية عند نسبة**≥(0,05) أمام درجة حرية (15)** ولصالح الأختبار البعدي.

بينما بلغت الوسط الحسابي في الأختبار القبلي للمجموعة **الضابطة** (3.93) بينما بعد تطبيق البرنامج التعليمي بلغت الى (5.78) وبعد التحليل الأحصائي باستخدام اختبار(ت) للمجموعات المترابطة وجدت فروق ذات دلالة معنوية عند نسبة**≥(0,05) أمام درجة حرية (15)** ولصالح الأختبار البعدي. فمن خلال عرض النتائج تم ملاحظة التقدم لدى افراد مجموعتي البحث في الاختبارات البعدية وبنسب متباينة.

ويعزى الباحثان ذلك الى الخصائص التي تتوافر في جهاز الحاسوب وبرامجه التفاعلية المتنوعة والمتعددة من صور واصوات والكتابة والفيديو والتي تؤدي بدورها الى التطور وتنمية المهارات التحكيمية لدى الطلبة،بالأضافة الى ان التدريس بأستخدام الحاسوب بوسائطه المتعددة التفاعلية يتطلب تهيئة الدروس التعليمية اعتماداً على نماذج التصميم التعليمي، وما يتضمنه ذلك من تحديد الأهداف المسبقة وتنظيم المادة المراد تعليمهاوتقديم التغذية الراجعة الفورية كل ذلك يؤدي الى زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب و تطوير مهاراتهم ومعارفهم و خلق بيئة تعليمية فعالة و مؤثرة، وهذا ما يؤكده القديم (2005) بأن البرمجة التعليمية المعدة بأستخدام تقنية الفيديو التفاعلي والتي تراعي فيها عرض المعلومات والمهارات والصياغة اللغوية الجيدة والسهولة والدقة في تطبيقها، مما يدل على أن البرامج التعليمية المعدة بتقنية الفيديو التفاعلي اكثر ايجابية و فعالية (عبدالفتاح ، 150 ، 2005).

وهذا ما اشار اليه دراسة المصري والأقرع (2013) بأن استخدام الفيديو التفاعلي يعطى كل طالب متعلم القدر المناسب من المعرفة والمعلومة التي تناسب مستواه ورغباته وسرعته في التعلم، وبالتالي يحقق مستوى الإتقان، و كذلك فأن الفيديو التفاعلي يوفر فرصة التغذية الراجعة إذا أراد الطالب استرجاع المعلومة

والمعارف في ذاكرته، وبذلك عندما يصل المتعلم إلى نهاية البرنامج يكون لديه أكبر قدر من الحصائل المعرفية (الأقرع و المصري ، 225 ، 2012).

كما يعزى السبب للفروق بين الأختبار القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة الى تأثير البرنامج التعليمي، ، ان لطرائق وأساليب التدريس دور فعال و مؤثر في المسيرة التعليمية للمناهج المراد تطبيقها، اذ يتسم هذا الاسلوب بالسيطرة الواضحة للمدرس على مجريات التدريس بشكل كبير مما يعكس ذلك على التقدم في مستوى المتعلمين، و تختلف هذه الأساليب والطرائق بأختلاف خصوصياتها، اذ يشير محمد (1987) الى ان لطرائق و أساليب و استراتيجيات التدريس اهمية بالغة في العملية التعليمية، وان هذه الطرائق والأساليب والأستراتيجيات تؤثر في سرعة التعلم وعلى درجة الأشباع (علاوي ،40، 1987).

3-2-2 مناقشة نتائج الفروق في الاختبار البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحكيم بكرة القدم

من الجدول (4) يتبين وجود فروق ذات دلالة معنوية في **اختبار التحكيم بكرة القدم بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي** و اوضحت التطور كان في الأوساط الحسابية وبشكل كبير جدا، حيث ان الوسط الحسابي للمجموعة التجريبية بلغت (7.050) بينما بلغت الوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (5.781) وعند مقارنتهما عن طريق التحليل الأحصائي تبينت النتائج بوجود فروق ذات دلالة معنوية عند نسبة≤**(0,05) أمام درجة حرية (30)** ولصالح المجموعة التجريبية.

و يعزى ذلك التقدم الى فاعلية البرنامج التعليمي الذي اعدها الباحثان حيث كان له الأثر في تطوير القدرات البدنية والمعرفية والذهنية والنفسية للطلاب، مما ادى الى نسبة كبيرة في تنمية المهارات التحكيمية، حيث ان استخدام الأساليب الحديثة كأستخدام الفيديو التفاعلي ساعد الطلاب والمتعلمين، و على بذل المزيد من الجهود واعطائهم الحرية في التحكم والتفكير والزمن المناسب لقدراتهم على التعلم. بالأضافة الى مزايا الفيديو من خلال الحاسب الآلي والتي استفاد منها الطلاب والمتعلمون في القدرة على تذكر واسترجاع المعلومات والمهارات وتصور اي جزء منها وبذلك ساعدت في اكساب المتعلم كيفية السير في البرنامج وفقاً لقدراته وامكاناته، وهذا انعكس بشكل ايجابي على مستواه التحكيمي، اذ يوفر مناخ تعليمي جيد بحيث يتيح للطلاب والمتعلمين معرفة واستيعاب المعارف والمهارات والمعلومات و يعطي كل طالب و متعلم القدر المناسب من المعرفة الخاصة بمادة تحكيم كرة القدم، حيث تعد أساليب العرض عن طريق تقنية (الفيديو التفاعلي) بطريقة مشوقة و ممتعة والتي يصعب عرضها بالأسلوب التقليدي.

وهذا ما يؤشر اليه (حمدان ، 254 ، 2012) ان الفيديو التفاعلي يعطي الطلاب فرصة السيطرة والمشاركة الأيجابية و يسمح بمراعات قدرات المتعلم في تعلم تلك المهارات، كما ان الفيديو التفاعلي له تأثير مرئياً يجعل التعلم جذاباً اكثر للطلاب عند مشاهدة الطلاب الأفضل والأكثر تميزاً في أداء المهارات.

كما يعزى تقدم افراد عينة المجموعة التجريبية الى البرنامج التغاعلي المعد بالحاسوب الذي يراعي مستويات وقدرات الطلاب، وذلك بتجزئة المواد القانونية و الى اجزاء صغيرة، وبشكل متتابع تسهل عملية الأدراك، وتسرع من فهم المواد واتقانها، وكذلك يحتوي برنامج الفيديو التفاعلي على التنوع في مصادر التعلم من مقاطع الفيديو باشكال مختلفة و متنوعة، وصور متسلسلة ورسوم توضيحية متعلقة بكل مادة من المواد التحكيمية، كل هذه المصادر أدت الى اشراك حاسة او اكثر لدى الطالب او المتعلم، وهذا يزيد من قدرة المتعلم والطالب على فهم واستيعاب المهارات التحكيمية والأسراع في عملية التعلم.

وهذا ما يشير أليه هو فستر1995 (Ho Fester) على أن أستخدام الحاسوب كتقنية حديثة في تعلم المهارات، تعد أداة فعالة في أيصال المفاهيم المعقدة والمهارات المركبة، وكذلك يساعد على أختصار الوقت و يجذب أنتباه الطلاب لفترات أطول مقارنة من التعلم بالطريقة التقليدية (حسن ، 99 ، 2013).

وكذلك الأستثمار الأمثل لزمن اداء التمرينات التحكيمية وممارسة التحكيم التي يقوم بها كل طالب متلقياً التغذية الراجعة الفورية من مدرس المادة مقارنةً بالأسلوب الأمري المتبع حيث ينتظر الطالب لفترة زمنية معينة كي يتلقى التغذية الراجعة من المدرس فقط وفي بعض الأحيان لم تتم مشاهدته اثناء ممارسة التحكيم بسبب كثرة طلاب الصف،وكذلك ان تقسيم الأوقات وتنوع التمارين يضفي نوعاً من عاملي المتعة و التشويق في الدرس ويزيد من فاعلية التعلم مما يؤدي الى استيعاب المعارف والمهارات و كذلك الى استثارة دافعية الطلاب وأيجابية مشاركتهم ومعرفة المزيد من المعلومات، وأن أهم وظائف الصورة والرسومات التوضيحية و لقطات الفيديو التي يشاهده المتعلمين اثناء التدريس بأستخدام الفيدو التفاعلي هي إنها تسهل عملية تحويل المعلومات إلى صيغ للحفظ ، وكذلك تيسر عملية التذكر واسترجاع المعلومات والمعارف والمهارات مما يؤدي الى كفائتهم و زيادة تعلمهم و هذا ما اثبتته الأختبار البعدي للمجموعة التجريبية مقارنة مع اقرانهم من المجموعة الضابطة.

ويرى الباحثان أن نسبة التقدم التي حدثت للمجموعة التجريبية التي درست بأستخدام الفيديو التفاعلي لمتغير التحكيم و مهاراته في القياس البعدي يرجع الى الأعداد الجيد حيث تم وضع برنامج تعليمي شملت فقراتها واجزائها كل ما يتعلق بقانون تحكيم لعبة كرة القدم بشكل بسيط و تحليل كل جزء منها حيث يستطيع الطالب استرجاع المعلومات خلال القيام بدوره كمحكم اثناء المباراة بشكل مطلوب مما ادى الى ادائه التحكيم بافضل صورة.

وان احتواء برنامج تعليمي وفق الفيديو التفاعلي على كم كبير من الأنشطة المتعددة كالحركة والصوت واللون والفيديو كل هذا يعمل على اثارة وتشويق الطلاب، وكذلك مراعاة البرنامج لبعض أنماط الذكاءات المتعددة مما يعني مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب والمتعلمين و اعطاء فرصة للطالب للتعلم وفق سرعتها الخاصة وحسب ما يناسب رغباتها واهتماماتها، و ابعادهم عن الروتين المتعارف عليه في الأسلوب التقليدي السائد.

وهذا ما يشير اليه الزهيري (2007) بأن تسلسل الصور و عرض المهارات بالتدرج العلمي الصحيح التي استخدمت لشرح المهارة على الحاسوب و عرضها للطلاب جعلت هناك نوعاً من التشويق والأنجذاب والأنخراط نحو التعلم والمشاركة في الدرس بفعالية مع اهمية دور مدرس المادة في التوجيه وتقديم التغذية الراجعة (الزهيري ، 87 ، 2007).

كما يذكر احمد عودة وآخران (217 ، 2017) بأن الطلاب يتعلمون بالعمل، وأن المعززات التي تقدم للطلبة تنقل المتعلم والطالب من نجاح الى نجاح، لأن النجاح في السلوك الراهن يؤثر في السلوك او النجاح اللاحق، وبالتالي تزيد من مثابرته على التعلم وزيادة دافعيته، وتحسين أتجاهاته نحو المادة التعليمية، ومشاركاته خلال العملية التعليمية بفعالية. فضلاً عن ذلك أن أتباع الطالب لأي اسلوب جديد قد يولد لديه البهجة والسرور ويؤدي بذلك الى فهم و أستيعاب الحركة وأداء المهارات بنجاح.

ويؤكد هذه الأهمية لأستخدام التفاعلي في مجال التربية الرياضية و تعليم المهارات في الأنشطة الرياضية المختلفة نتائج البحوث والدراسات، منها دراسة فادي ابو سلطان (2016) ودراسة وائل المصري وهشام الأقرع (2012) و دراسة مصطفى الجيلاني (2003) و دراسة (Gardner and Dewed 2003)

4- الاستنتاجات والتوصيات :

4-1الاستنتاجات:

1- حققت المجموعة التجريبية التي استخدمت الفيديو التفاعلي و التمارين التحكيمية خلال تطبيق المنهاج التعليمي تطوراً في المهارات التحكيمية أفضل من المجموعة الضابطة التي استخدمت الاسلوب التقليدي.

2- فاعلية الفيديو التفاعلي والاسلوب التقليدي في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم.

3- تفوق المجموعة التي استخدمت (الفيديو التفاعلي) على افراد المجموعة التي استخدمت (الاسلوب التقليدي) في تنمية المهارات التحكيمية بكرة القدم.

4-2 التوصيات: وعلى ضوء الاستنتاجات نوصي بالاتي:

بناءً على ما ورد من استنتاجات يوصي الباحث مايلي:

1-التأكيد على استخدام (الفيديو التفاعلي) لطلاب السنة الدراسية الثالثة بوصفه افضل من الاسلوب التقليدي في تدريس مادة تحكيم كرة القدم.

2-اجراء دراسات و بحوث مشابهة في استخدام (الفيديو التفاعلي) في مراحل دراسية مختلفة وفق مواد دراسية اخرى وعلى فعاليات رياضية متنوعة، وخصوصاً منها تحكيم الفعاليات المختلفة.

3- ضرورة استخدام الفيديو التفاعلي في العملية التعليمية خلال التعليم.

المصادر:

1-عبد القادر ،احمد عبدالله : تأثير استخدام استراتيجية فرق التعلم في تحصيل بعض مواد القانون وتنمية الثقة بالنفس والتحكيم في كرة القدم ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة صلاح الدين، كلية التربية الرياضية، 2008)

2-عودة ،احمد و احمد ،محمد و خليل ،تيسير : اثر استخدام الفيديو التفاعلي على تنمية الأتجاهات العلميةلطلبة الصف الخامس الأساسي في الأردن، مجلة العلوم التربويةالعدد 12، 2007

3-حمدان ،احمد يوسف : فاعلية استخدام الفيديو التفاعلي لتنمية بعض مهارات الخداع في كرة السلة لدى طلاب التربية البدنية والرياضية بجامعة الأقصى، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية،مجلد 18،العدد57، كليةالتربية الرياضية، جامعة الموصل العراق

4-حسن ، يحيى حسن :اثر توظيف الفيديو التفاعلي لتحسين مهارة التصويب في كرة السلة لدى اللاعبين الناشئين بحافظات غزة، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، ،2013

5-عويس ،خير الدين علي : دليل البحث العلمي،(دار الفكر العربي ، القاهرة،1999)

6-محمد ،زغلول و محمود ، محمد و هاني، عبد المنعم : تصميم وإنتاجية برمجية كمبيوتر تعليمية معدة بتقنية الهيبرميديا وأثرها على جوانب التعلم لمهارات ضربات الكرة بالرأس لطلبة كلية التربية الرياضية بطنطا، مجلة نظريات وتطبيقات، العدد 48 ، كلية التربية الرياضية للبنين أبو قير، جامعة الإسكندرية، مصر،2003.

7-الضبيان ،صالح بن موسى : منظومة الوسائط المتعددة في التعليم الرسمى : تكنولوجيا التعليم – دراسات عربية، تحرير: مصطفي عبد السميع محمد، (القاهرة، مركز الكتاب للنشر، 1999).

8-الخيكاني،عامر ؛ الكفاءة البدنية وبعض المتغيرات النفسية لحكام الدرجة الأولي بكرة القدم وعلاقتها بمستوى أدائهم ، مجلة علوم التربية الرياضية ، المجلد الرابع، العدد الرابع ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بابل ، العراق،2005،.

9-ابو سلطان، فادي : فاعلية الفيديو التفاعلي في تنمية الأداءات المهارية المركبة في كرة القدم لطلاب المرحلة الأساسية العليا، رسالى ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الأسلامية،فلسطين،2016.

10- رخا ، محمد حسن ؛ أثر استخدام الهيبرميديا والرسوم المتحركة والفيديو التفاعلي على تعلم سباحة الزحف على البطن للمبتدئين بمركز خدمة المجتمع وتنمية البيئة بكلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة (رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة، جامعة حلوان، 2006).

11-علاوي، محمد حسن و راتب ،اسامةكامل : البحث العلمي في التربية الرياضية وعلم النفس الرياضي،(دار الفكر العربي، القاهرة، 1999) .

12-علاوي ، محمد حسن : **سيكولوجية التدريب والمنافسات**، ط4: (دار المعارف، القاهرة، 1987)

13-القديم ،محمد صبحي عبدالفتاح : تصميم وانتاجية برمجة تعليمية معدة بتقنية الفيديو التفاعلي على تعلم بعض المهارات الأساسية لكرة القدم لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي،رسالة ماجستير غير منشورة،كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا،2005

14-خميس ، محمد عطية ؛منتوجات تكنولوجيا التعليم، (القاهرة، مكتبة دار الحكمة، 2003).

15-الجيلاني ، مصطفى : الفيديو التفاعلي كأسلوب لتصحيح الأخطاء في أداء مهارتي ركل الكرة بباطن القدم والجري بالكرة، مجلة العلوم البدنية والرياضة، المجلد الثاني ،يوليو، العدد الثالث، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية، مصر،2003.

16- السامرائي ، مهدي صالح ؛ الاستراتيجيات والأساليب المتبعة لدى أعضاء الهيئات التدريسية في كليات التربية في بغداد، المجلة العربية للتربية، تونس، المجلد 20، العدد 1، جامعة بغداد، 2000.

17-الزهيري ، نبراس لطيف علي : تأثير التعلم التفاعلي بالحاسوبفي الأداء المهاري والتحصيل المعرفي لرفعة النترلدى طلاب التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة، كليةالتربية الأساسية، جامعة ديالى

18-شاكر ، نبيل : معالم الحركة الرياضية والنفسية والمعرفية6 ، ط:1، العراق : مطبعة المتنبي، جامعة ديالى،2007.

19-الأقرع ،هشام علي و المصري ، وائل سلامة : تأثير الفيديو التفاعلي على الأداء المهارى والمستوى الرقمي لمهارة رمي القرم لطلاب التربية الرياضية بجامعة الأقصى، سلسلة العلوم الانسانية، مجلة الجامعة الإسلامية، فلسطين، 2012.

20-David , Gardener : **Evaluating user interactive video users perceptions of self access language learning with Multi Media Movies** (china) , oper University United Kindom, **2003**.

21-James D. Lehman. Interactive Video: Foundations of Multimedia/Hypermedia. Availableat: http://www.edci.purdue.edu/ lehman/ edci663/ivd.html.

الملحق (1)

استبيان استطلاع اراء خبراء لأستمارة تقويم محاور التحكيم

السيد الخبير ..... المحترم

يروم الباحث اجراء بحثه الموسوم بـ (تأثير استخدام الفيديو التفاعلي في تنمية وتنمية المهارات التحكيمية بكرة قدم) وذلك على طلاب السنة الدراسية الثالثة في معهد بايته خت للتربية الرياضية/ اربيل. وكجزء من المتطلبات اللازمة لانجاز البحث هو اجراء عملية تقويم للتحكيم بكرة القدم من خلال الملاحظة العلمية الدقيقة وذلك من قبل الخبراء المختصين .

وكونكم الخبراء في هذا المجال يامل الباحث مساعدتكم واسهامكم القيم في ابداء ارائكم السديدة والقيمة حول مدى صلاحية الجوانب المراد ملاحظتها وتقويمها في عملية التحكيم من قبل الطلاب والمرفقة في أدناه، مع اضافة او تعديل اي جانب من الجوانب الاخرى ومع تحديد نسبة اهمية كل جانب من جوانب التحكيم.

1- استمارة تقويم محاور التحكيم بكرة القدم :علما ان درجة التقيم من (10) يرجى توزيع هذه الدرجة حسب الأهمية على المحاور الآتية:

المحاور	الصحة والثقة في اتخاذ القرار	السيطرة على المباراة	اللياقة البدنية، التحرك والمواقف	التعاون مع الحكمين المساعدين	ملاحظات اخرى
الدرجة					

2- ماهو الزمن الذي تقدرونه لتقييم الطالب لأداء التحكيم اثناء ادارته للمباراة؟

الزمن	10دقيقة	15دقيقة	20دقيقة	25دقيقة	30دقيقة	ملاحظات اخرى
الاختيار						