الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة أكلي محند أولحاج - البويرة -

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Akli Mohand Tasadawit Oulhadj -Bouira- Ulhag - Tubirett- Akli Muhend

جامعة البويرة

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

مذكرة تخرج ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في ميدان علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

التخصص : النشاط البدني الرياضي المدرسي

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقتها بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية من وجهة نظر الأساتذة

_ دراسة ميدانية على أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية البويرة _

لجنة المناقشة

الأستاذ	الرتبة	الصفة
علوان رفيق	أستاذ التعليم العالي	رئيسا
لوناس عبدالله	أستاذ التعليم العالي	مشرفا ومقررا
سماعيل ارزقي	أستاذ محاضر "أ"	مناقشا 1
قليل محمد	أستاذ مساعد "أ"	مناقشا 2

إعداد الطالب :

✓ **عيساوي فاتح**

إشراف الأستاذ:

✓ **لوناس عبد الله**

السّنة الجامعيّة: 2025/2024

شكر و عرفان :

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد الله الذي بنعمته تتم الصالحات، نحمده ونستعينه ونستغفره، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا ومن سيئات أعمالنا، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم ، وعلى آله وصحبه أجمعين ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين،

وبعد.

فإن من تمام الوفاء والعرفان أن يذكر الفضل لأهله، وأن يشكر من كان لهم دور في إنجاح هذا العمل العلمي.

أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى الأستاذ الدكتور "الوناس عبد الله"، المشرف الأكاديمي، على ما بذله من جهد وتوجيه علمي سديد ومتابعة دقيقة، أسهمت بشكل كبير في إخراج هذا البحث في صورته النهائية، كما لا يفوتني أن أخص بالشكر الأستاذ "قليل محمد"، الباحث المتميز الذي عُرف بجديته العلمية وإسهاماته الفكرية العميقة، وقد كان لتوجيهاته الدقيقة أثر بالغ في إغناء هذا العمل وتعزيزه من حيث المضمون والمنهج.

ولا يفوتني أن اعبر عن شكري وتقديري للدكتور اسماعيل ارزقي، وكذا الدكتور قرومي حسين، لما قدماه لي من توجيهات علمية دقيقة واقتراحات ساعدتني في تحسين جودة العمل وإخراجه في أحسن حلة.

كما اوجه شكري العميق إلى أعضاء لجنة المناقشة الأفاضل، على تفضلهم بقراءة هذا العمل ومناقشته، وعلى ملاحظاتهم العلمية التي أعتبرها دعامة حقيقة لمواصلة البحث وتطويره.

فاتح عيساوي

إهداء:

إلى روح والديَ الكريمين، تغمدهما الله بواسع رحمته، عرفانا بما قدماه لي من تضحيات ودعاء ودعم لا يقدر بثمن.

إلى زوجتي الكريمة، لما قدمته من صبر وتشجيع ومساندة خلال مسيرتي الأكاديمية.

إلى بناتي العزيزات: أماني(عبد الوهاب ووتين)، مروى، رغد وراضية مصدر سعادتي ودافعي للاستمرار والعطاء.

إلى إخوتي وأخواتي، سندي الدائم، ورفاق دربي في كل مراحل الحياة.

إلى الدكتور دراجي عبد الله، طبيب القلب والأوعية، صديقي المخلص ومعيني، لما قَدمه لي من دعم انساني ونفسي لا ينسى.

إلى الدكتور قرازم رشيد أستاذ محاضر بجامعة عبد الرحمن ميرة ببجاية عرفانا بتوجيهاته ودعمه العلمي.

إلى جميع أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية وأخص بالذكر البروفيسور مزاري فاتح، مدير المعهد لما كان له من فضل كبير في دعمي وتهيئة الظروف المناسبة لإدماجي في المسار الأكاديمي، الدكتور بوغربي محمد، الدكتور قرومي أحمد، البروفيسور الوناس عبد الله ، البروفيسور علوان رفيق رئيس قسم النشاط البدني الرياضي المدرسي، الدكتور ارزقي اسماعيل ، البروفيسور عبد الرحمان سيد علي، الأستاذ قليل محمد. امتنانا لما بذلوه من جهد في سبيل ترقية المادة.

إلى كافة أساتذة ميدان التربية البدنية والرياضية، اين ما كانوا وحيث ما وجدوا.

إلى موظفي مكتبة المعهد، تقديرا لعونهم وتسهيلاتهم التي ساهمت في إنجاز هذا العمل.

أهدي هذا العمل العلمي بكل وفاء وامتنان لكل من وفق إلى جانبي وكان له أثر في مسيرتي.

عيساوي فاتح

محتوى البحث

الموضوع	الصفحة
_ شكر وعرفان	أ
_ إهداء	ب
_ محتوى البحث	ج
_ قائمة الجداول	ط
_ قائمة الأشكال	ك
_ ملخص البحث	ل
_ مقدمة	م
مدخل عام بالبحث	01
1- الإشكالية	02
2- الفرضيات	03
3- أسباب اختيار الموضوع	04
4- أهمية البحث	04
5- أهداف البحث	04
6- تحديد المصطلحات والمفاهيم	05
الجانب النظري : الخلفية النظرية للدراسة والدراسات المرتبطة بالبحث	
الفصل الأول : الخلفية النظرية للدراسة	
- تمهيد	09
المحور الأول الذكاء الاصطناعي	
1- تاريخ الذكاء الاصطناعي	10
2- مفهوم الذكاء الاصطناعي	10
3- أنواع الذكاء الاصطناعي	11
3-1- من حيث السعة	11
3-1-1- الذكاء الاصطناعي الضيق أو الضعيف	11
3-1-2- الذكاء الاصطناعي العام أو القوي	11
3-1-3- الذكاء الاصطناعي الخارق	12
3-2- من حيث الوظيفة	12

3-2-1- الذكاء الاصطناعي الخاص للآلآت التفاعلية	12
3-2-2- الذكاء الاصطناعي والذاكرة المحدودة	12
3-2-3- الذكاء الاصطناعي القائم على نظرية العقل	13
3-2-4- الذكاء الاصطناعي ذو الإدراك الذاتي	13
4- أنواع الذكاء الاصطناعي حسب الوظيفة	13
4-1- مجالات الذكاء الاصطناعي	13
4-1-1- تعلم الآلة	14
4-1-2- الشبكات العصبية	14
4-1-3- التعلم العميق	14
4-1-4- النظم الخبيرة	15
4-1-5- معالجة اللغات الطبيعية	15
4-1-6- التعليم	15
4-1-7- البيانات الضخمة	15
4-1-8- الخوارزميات	15
5- خصائص الذكاء الاصطناعي	16
5-1- التمثيل الرمزي	16
5-2- البحث التجريبي	16
5-3- احتضان المعرفة وتمثيلها	16
5-4- البيانات الغير مؤكدة(الغير مكتملة)	17
5-5- القدرة على التعلم	18
6- أهمية الذكاء الاصطناعي	18
المحور الثاني الذكاء الاصطناعي في التعليم	
1- تعريف الذكاء الاصطناعي في التعليم	19
2- أهمية الذكاء الاصطناعي في التعليم	19
3- دور المعلم في عصر الذكاء الاصطناعي	20
4- مجالات الذكاء الاصطناعي في التعليم	20
4-1- التغذية الراجعة للمعلم	22
4-2- حوارات الحرم الجامعي	22

4-3- أتمتة الدرجات والتقييم	22
4-4- التعلم الشخصي الفردي	22
4-5- الوسطاء الإفتراضيين	22
4-6- أنظمة التعلم الذكية	23
5- الذكاء الاصطناعي في التربية البدنية والرياضية	23
6- مجالات الذكاء الاصطناعي في التربية البدنية والرياضية	23
7- الذكاء الاصطناعي و المحاكاة في التعليم	24
8- التقييم التربوي و الذكاء الاصطناعي	25
9- الذكاء الاصطناعي التوليدي في التعليم	25
9-1- كيفية عمل الذكاء الاصطناعي التوليدي	26
المحور الثالث تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم	
1- مفهوم تطبيقات الذكاء الاصطناعي	27
2- تطبيقات الذكاء الاصطناعي المستخدمة في التعليم	27
2-1- التدريس الخصوصي الذكي	27
2-2- التعلم التكيفي الذكي	28
2-3- الواقع الإفتراضي	28
2-4- الواقع المعزز	28
2-5- المحتوى الذكي	29
2-6- برامج التعلم الذكية	29
2-7- ربوتات المحادثة الذكية	29
2-8- الربوتات التعليمية	30
2-9- الألعاب التعليمية الذكية	30
2-10- التقييم الذكي	30
3- التطبيقات الرقمية المبرمجة	30
3-1- بوت الذكاء الاصطناعي شات حي بي تي	30
3-2- تطبيق بليكرز	31
3-3- منصة الكانفا	31

3-4- تطبيق حل الواجبات المدرسية برينلي	32
3-5- تطبيق كونجي مساعد التعلم الإفتراضي	32
3-6- منصة أيثور	33
المحور الرابع الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية	
1- حصة التربية البدنية والرياضية	35
2- أهداف التربية البدنية والرياضية	36
2-1- أهداف تعليمية	36
2-2- أهداف تربوية	36
3- أستاذ التربية البدنية والرياضية	36
4- تصميم الوحدة التعليمية في التربية البدنية والرياضية	37
5- المهارات التدريسية لأستاذ التربية البدنية والرياضية	37
6- التخطيط	38
6-1- مفهوم التخطيط التربوي	38
6-2- مفهوم التخطيط التعليمي	38
6-3- التخطيط في التربية البدنية والرياضية	38
6-4- مكونات التخطيط في التربية البدنية والرياضية	38
6-4-1- تحديد الأهداف التعليمية	38
6-4-2- اختيار المحتوى المناسب	38
6-4-3- تحديد الزمن	39
6-4-4- توظيف الوسائل التعليمية	39
6-5- أهمية التخطيط في التربية البدنية والرياضية	39
7- التنفيذ	39
8- التقويم	40
8-1- التقويم التشخيصي	40
8-2- التقويم التكويني	40
8-3- التقويم التحصيلي	40
9- الأهداف التعليمية في التربية البدنية والرياضية	40
9-1- أنواع الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية	41

9-1-1- الأهداف المعرفية	41
9-1-2- الأهداف النفسية الحركية	41
9-1-3- الأهداف الوجدانية	42
الفصل الثاني الدراسات المرتبطة بالبحث	
✓ تمهيد	44
1- دراسة الباحث الأستاذ جمعان بن سعيد الغامدي 2023	44
2- دراسة الباحث الأستاذ حماش نادية وعمر الشريف 2024	45
3- دراسة الباحث الأستاذ فادية عبد الحسين كاظم 2025	47
4- دراسة الباحث الأستاذ حمد عبد الله القحفة 2025	48
5- التعليق على الدراسات	49
الجانب التطبيقي: الدراسة الميدانية للبحث	
الفصل الثالث: منهجية البحف وإجراءاته الميدانية	
✓ تمهيد	53
3-1- الدراسة الاستطلاعية	53
3-2- الدراسة الأساسية	53
3-2-1- المنهج العلمي المتبع	53
3-2-2- متغيرات البحث	54
1- المتغير المستقل	54
2- المتغير التابع	54
3-2-3- مجتمع البحث	54
3-2-4- عينة البحث	54
3-2-5- مجالات البحث	55
1- المجال البشري للدراسة	55
2- المجال المكاني للدراسة	56
3- المجال الزمني للدراسة	56
3-2-6- الأدوات المستعملة في البحث	56
1- الأسئلة المغلقة	56
2- الأسئلة المفتوحة	56

3- الأسئلة المغلقة المفتوحة	56
3-2-7- الأسس العلمية للأداة (سيكومترية الأداة)	57
1- الصدق	57
2- الثبات	57
3- الموضوعية	57
3-2-8- الوسائل الإحصائية	57
الفصل الرابع: عرض وتحليل ومناقسة النتائج	
-تمهيد	58
4-1 – عرض وتحليل ومناقشة نتائج الاستبيان	59
4-2- مناقشة ومقابلة النتائج بالفرضيات	96
✓ خلاصة	99
✓ الاستنتاج العام	99
✓ خاتمة	100
✓ توصيات الدراسة	101
✓ اقتراحات وفروض مستقبلية	101
✓ البيبليوغرافيا	103
✓ قائمة المصادر والمراجع	104
✓ الملاحق	108
✓ الملحق رقم (01)	109
✓ الملحق رقم (02)	114
✓ الملحق رقم (03)	119
✓ الملحق رقم (04)	121

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يمثل التقنيات المستخدمة في الذكاء الاصطناعي التوليدي	**26**
02	يمثل شعارات تطبيقات أهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم	**34**
03	يمثل الفروق بين المجالات الثلاثة في حصة التربية البدنية والرياضية	**42**
04	يمثل مجتمع بحث الدراسة الثالثة	**47**
05	يمثل تركيبة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية	**56**
06	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (01)	**59**
07	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (02)	**60**
08	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (03)	**61**
09	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (04)	**63**
10	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (05)	**64**
11	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (06)	**65**
12	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (07)	**67**
13	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (08)	**69**
14	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (09)	**70**
15	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (10)	**71**
16	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (11)	**72**
17	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (12)	**73**
18	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (13)	**75**
19	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (14)	**76**
20	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (15)	**78**
21	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (16)	**79**
22	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (17)	81
23	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (18)	82
24	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (19)	83
25	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (20)	84
26	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (21)	85

27	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (22)	87
28	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (23)	88
29	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (24)	90
30	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (25)	91
31	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (26)	93
32	يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للعبارة (27)	94

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	يمثل أنواع الذكاء الاصطناعي حسب الوظيفة السعة	12
02	يمثل أنواع الذكاء الاصطناعي حسب الوظيفة الوظيفة	13
03	يمثل مخطط يوضح مجالات الذكاء الاصطناعي في التعليم	21
04	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (01)	60
05	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (02)	61
06	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (03)	62
07	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (04)	64
08	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (05)	65
09	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (06)	67
10	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (07)	68
11	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (08)	69
12	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (09)	71
13	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (10)	72
14	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (11)	73
15	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (12)	75
16	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (13)	76
17	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (14)	78
18	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (15)	79
19	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (16)	81
20	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (17)	82
21	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (18)	83
22	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (19)	84
23	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (20)	85
24	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (21)	86
25	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (22)	87
26	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (23)	89
27	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (24)	90
28	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (25)	92
29	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (26)	94
30	يمثل التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال (27)	95

ملخص البحث:

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقتها بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية من وجهة نظر الأساتذة

من إعداد الطالب: إشراف الأستاذ:

عيساوي فاتح الوناس عبد الله

انطلاقاً من التحولات الرقمية المتسارعة التي مست مختلف مجالات الحياة، وعلى رأسها قطاع التعليم. جاءت هذه الدراسة انطلاقا من الحاجة إلى فهم مدى قابلية ادماج هذه التكنولوجيا في ميدان التربية البدنية، وبالنظر إلى خصوصية المادة من حيث أهدافها ومكوناتها المعرفية، النفسية الحركية والوجدانية. تتمثل الإشكالية العامة للدراسة في التساؤل التالي: إلى أي مدى يمكن لأستاذ التربية البدنية والرياضية توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي خلال الحصة؟

وللإجابة عن هذا الإشكال، تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي باستخدام أداة الاستبيان الموجهة إلى عينة مكونة من (35) أستاذ تعليم عالي بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالبويرة ، وقد تم تحليل البيانات إحصائيا باستخدام اختبار كا^2 لقياس دلالة الفروقات في استجابات العينة.

وتوصلت الدراسة إلى أن توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي تُساهم بشكل فعال في تحسين التحصيل المعرفي للطلبة، وتطوير مهاراتهم النفسية- الحركية، كما تلعب دورا مهما في تعزيز الجوانب الوجدانية من خلال رفع مستوى التفاعل، التحفيز، الشعور بالمتعة خلال الحصص. وبناءً على ذلك، تدعو توصيات الدراسة إلى ضرورة دمج الذكاء الاصطناعي بشكل منهجي في التعليم البدني لتعزيز جودة التعليم وتحقيق أهدافه.

مقدمة:

يشهد العالم تحولات عميقة في مختلف المجالات نتيجة للتقدم الهائل في تقنيات الذكاء الاصطناعي، الذي بات يشكل علامة فارقة في الثورة الاصطناعية الرابعة. هذا التطور لم يكن حكرا على المجالات الصناعية والاقتصادية، بل امتد تاثيره بشكل ملموس إلى الميدان التربوي والتعليمي، حيث أضحى الذكاء الاصطناعي يشمل ركيزة أساسية في إعادة تشكيل مفاهيم التعليم والتعلم، من خلال تطوير أدوات وأساليب جديدة قادرة على تحسين جودة العملية التعليمية وجعلها أكثر تكيفا مع احتياجات المتعلمين.

في هذا السياق، أضحت المؤسسات التعليمية تسعى بشكل متزايد إلى دمج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مختلف مراحل التعليم ومجالاته، لما لها من قدرة على تقديم تعليم أكثر تخصيصا، وتحليل الأداء ، وتوفير التغذية الراجعة الفورية، فضلا عن دعم المعلمين في اتحاذ قرارات تربوية أكثر دقة وموضوعية. ومن بين الميادين التي لا تزال في طور الاستكشاف من حيث الإمكانيات التي يتيحها الذكاء الاصطناعي، نجد التربية البدنية والرياضية، التي تعد من المواد التعليمية ذات الخصوصية، بالنظر لطبيعتها التفاعلية والحركية الوجدانية.

تُعنى حصة التربية البدنية والرياضية بتحقيق مجموعة من الأهداف التعليمية التي تتوزع عبر ثلاثة جوانب رئيسية: الجانب المعرفي، الذي يشمل اكتساب المعلومات والمفاهيم المرتبطة بالصحة واللياقة والتقنيات الرياضية، والجانب النفسي- الحركي الذي يرتبط بتطوير المهارات البدنية والحركية، والجانب الوجداني، الذي يركز على القيم والمواقف والانضباط والسلوك الرياضي. غير أن تحقيق هذه الأهداف يتطلب وسائل وأساليب تعليمية فعالة تتماشى مع متطلبات العصر وتحدياته.

ومن هنا تنبع أهمية البحث، الذي يسعى إلى دراسة مدى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في حصص التربية البدنية والرياضية، وتحليل علاقته بتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة. فالتساؤل المركزي الذي يحرك هذا العمل يتمثل في: إلى أي مدى يسهم توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية؟

للإجابة على هذا التساؤل، تم بناء هذا البحث وفق هيكلة منهجية تشمل أربعة فصول رئيسية:

الفصل الأول: يتناول الجوانب المنهجية الأساسية للبحث، حيث تعرض فيه إشكالية الدراسة ، أهدافها فرضياتها، واهم المفاهيم الواردة فيها، إلى جانب المنهج المعتمد وأدوات جمع البيانات.

الفصل الثاني: مخصص لاستعراض الدراسات السابقة المحلية والعالمية، التي تناولت موضوع الذكاء الاصطناعي في التعليم او في التربية البدنية والرياضية، بهدف بناء خلفية علمية تدعم توجه البحث وتتيح المقارنة والاستفادة من النتائج السابقة.

الفصل الثالث: يمثل الإطار النظري للبحث، ويعالج المفاهيم المركزية وشملت أربعة محاور متمثلة في :

- ✓ المحور الأول: الذكاء الاصطناعي
- ✓ المحور الثاني: الذكاء الاصطناعي في التعليم
- ✓ المحور الثالث: تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم
- ✓ المحور الرابع: الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية

الفصل الرابع: يتضمن تحليل ومناقشة نتائج الدراسة مع ما ورد في الإطار النظري والدراسات السابقة ، وتحليل مدى تحقق الفرضيات، واستخلاص التوصيات العملية لتطوير أداء حصة التربية البدنية باستخدام الذكاء.

إن هذا البحث يطمح إلى تقديم إضافة علمية في مجال تقاطع التكنولوجيا الحديثة مع علوم التربية البدنية، كما يأمل في أن يكون مرجعا يُسترشد به لتطوير المناهج التعليمية في ظل الرقمنة والتطور التكنولوجي المتسارع، من أجل تعليم حديث، شامل وفعال، يواكب تطلعات المدرسة الحديثة واحتياجات المتعلم في القرن الحادي و العشرين.

مدخل عام:

التعريف بالبحث

الاشكالية :

مما لاشك فيه أن في العصر الحديث أصبحت التكنولوجيا جزءا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث احدثت تأثيرا عميقا في مختلف مجالات الحياة بدءا من التعليم والصناعة ووصولا إلى الرعاية الصحية والترفيه.

إن التقدم التكنولوجي لا يقتصر فقط على تحسين الأدوات والآلات ، بل يتعدى ذلك إلى اعادة تشكيل أساليب العمل والتفكير والتصور والإدراك وتغيير طريقة تواصلنا حيث جعلت العالم قرية صغيرة تتيح لنا التفاعل مع أي شخص في أي مكان وفي أي وقت كما حولت البيانات الى ثورة حقيقة خاصة عند بزوغ الذكاء الاصطناعي (AI) الذي يعتبر من ابرز التطورات التكنولوجية الحديثة التي اثبتت فعاليتها بشكل جذري حيث استطاعت أن تغير المفاهيم وتعيد صياغة الحسابات بل وتحقق الأهداف بكفاءة عالية بدءا من تسهيل التكنولوجيا ووصولا إلى محاكاة تفكير العقل البشري وفهمه مما اتاح تحسينات كبيرة في العديد من المجالات، كما تظهر تطبيقات الذكاء الاصطناعي بشكل واضح في مجالات متنوعة كالصحة، الاقتصاد الرقمي، التعليم،التدريب وألعاب التسلية والترفيه.

لقد أسهم دمج الذكاء الاصطناعي (AI) في البيئة الأكاديمية أيضا خصوصا من ناحية تعزيز التحصيل العلمي وإدارة المعرفة بطريقة مبتكرة وفعالة من خلال الاستغلال الأمثل للأرصدة والمجموعات الوثائقية وتسهيل عملية استرجاع وبث المعلومات فضلا عن تعزيز أساليب التعليم والتدريب ، وهنا ندرج ما قالته السيدة أودري أزولاي المديرة العامة لليونسكو في رسالتها الصادرة بتاريخ 24 كانون الثاني يناير 2025 بمناسبة اليوم الدولي للتعليم "يمكن أن يؤدي الذكاء الاصطناعي التوليدي إلى اعادة تشكيل نظم التعليم. فلم نشهد من قبل اقتحام أية وسيلة تكنولوجية للصفوف الدراسية بهذه السرعة التي رأيناها في هذه حالة الذكاء الاصطناعي وهو أمر مثير للدهشة عندما نفكر في المدة التي كانت تستغرقها عملية اعتماد أي كتاب من الكتب المدرسية قبل التمكن من استخدامه لتعليم أطفالنا" (اليونسكو، 2025، ص 2).

وتعتبر التربية البدنية والرياضية احدى المجالات التربوية المهمة لأن لها تأثير كبير على مختلف المستويات العمرية في ميدان التعليم لهذا نلاحظ الاهتمام الكبير الموجه لها سواء في إعداد البرامج وتطويرها بحيث تتلاءم مع كل ما هو حديث، اضافة تكوين أساتذة أكفاء مطلعين على كل ما يسمح بتطوير درس التربية البدنية والرياضية خصوصا في دعم التعليم، وفي هذا الإطار فإن تطبيقات الذكاء الاصطناعي ممكن أن تكون احدى وسائل الدعم ومساعدة الأستاذ المستقبلي في بلوغ أهدافه التعليمية من جميع النواحي سواء المعرفية، النفسية الحركية والوجدانية العاطفية، ما أدى بحثنا لمعرفة مدى تمكن الطالب الأستاذ ومن قدرة وإمكانية استعانة أساتذة المستقبل في هذا المجال بتطبيقات الذكاء الاصطناعي لتحقيق الأهداف التعليمية المتعلقة بالمجال المعرفي، النفسي الحركي والوجداني العاطفي. ومن هنا نطرح

التساؤل التالي: هل ممكن لأستاذ التربية البدنية والرياضية توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في حصته؟

التساؤلات الفرعية:

1- هل تطبيقات الذكاء الاصطناعي يمكن استغلالها لدعم التعليم؟
2- هل تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم الجانب المعرفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية؟
3- هل تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم الجانب النفسي الحركي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية؟
4- هل تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم الجانب الوجداني العاطفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية؟

الفرضيات :

الفرضية 1 : تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب المعرفي للطالب أثناء حصة التربية البدنية والرياضية.

الفرضية 2 : تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب النفسي الحركي للطالب أثناء حصة التربية البدنية والرياضية.

الفرضية 3 : تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب الوجداني العاطفي للطالب أثناء حصة التربية البدنية .

أسباب اختيار الموضوع :

اختيار موضوع توظيف الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية يعود إلى عدة أسباب التي منها:

أولا تطور تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي في العصر الحالي تجعله اداة فعالة تمكن من تحسين وتطوير أساليب التدريس في مختلف المجالات بما في ذلك التربية البدنية والرياضية وذلك باستعمال تطبيقاته

ثانيا توظيف هذه التطبيقات يسهم في تحقيق الأهداف التعليمية بشكل أكثر كفاءة وفعالية، حيث يمكن للذكاء الاصطناعي توفير الملاحظات الفورية التي تساعد المعلمين في أداؤهم الدقيق مع تقديم النصح السريع.

ثالثا نقص المراجع خاصة على مستوى مكتبة المعهد ادى بالباحث إلى تزويدها بمرجع يساهم في مساعدة الباحثين في اعداد بحوثهم وتنويرها.

أهمية البحث:

يعتبر الذكاء الاصطناعي (AI) من أهم التقنيات التي احدثت ثورة في مختلف المجالات ومنها التعليم إذ يوفر امكانيات كثيرة في تحسين تجربة التعلم بالمساعدة في تخصيص المحتوى التعليمي وتوجيه الطلاب إلى احتياجاتهم الفردية ، والمساهمة في أتمتة تقييمات الطلاب وتحليل أدائهم.

رغم هذه الفوائد الواضحة إلا أنه لا توجد أي دراسات على مستوى معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالبويرة ، وحرصا مني على أهمية سد الفجوة في الأبحاث المتعلقة في توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعزيز ودعم التدريس في التربية البدنية والرياضية قمت بهذا البحث محاولة مني جذب انتباه أساتذة المعهد (ISTPS) إلى ضرورة توظيف التطبيقات الذكية في العملية التعليمية بشكل مستمر وذلك من أجل ضمان التعليم المتميز، المستدام والفعال الذي يلبي احتياجات الطلاب ويسهم في تحسين جودة التعليم بشكل عام.

أهداف البحث :

1 – معرفة التكوين الذي يتلقاه الأستاذ في سيرورته التعلمية التعليمية.

2- معرفة كيفية تدعيم تطبيقات الذكاء الاصطناعي على العملية التعليمية.

3 – تأثير تطبيقات الذكاء الاصطناعي على العملية التعليمية.

4 – معرفة أهم التطبيقات التي يمكن استخدامها في المنظومة التعليمية.

5 – التعرف على واقع استخدام الذكاء الاصطناعي في معهد ISTPS.

6 – مدى استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحضير الدرس.

7 – معرفة مدى امكانية استخدام التطبيقات الذكية في ظل الامكانيات الممكن توفرها .

8 – توجيه أنظار الباحثين في التعليم العالي بالبحث في تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم.

9 _ توجيه انظار صانعي القرار والقائمين على التعليم العالي إلى أهمية الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته من أجل توظيفها وتطبيقها في التعليم.

تحديد المصطلحات والمفاهيم :

1- تطبيقات الذكاء الاصطناعي :

عرفها (جمعان الغامدي، 2023) على أنها برامج وأنظمة تستخدم فيها تقنيات الذكاء الاصطناعي لأداء مهام تتطلب عادة ذكاء بشريا مثل التعلم ، التفكير واتخاذ القرارات ومعالجة اللغة والرؤية الحاسوبية.

وعرفها (القحفة عبد الله وآخرون 2025) على أنها أنظمة رقمية تحاكي القدرات الذهنية البشرية في التعلم والاستنتاج والتكيف باستخدام خوارزميات متطورة تعتمد على البيانات الضخمة وتتراوح بين البسيطة والمعقدة.

اجرائيا : استخدام الأجهزة أو البرامج او الآلات التي تملك القدرة على اداء مجموعة من المهام التي تحاكي السلوك البشري مثل التعلم والتفكير والتعليم والإرشاد والقدرة على اتخاذ القرارات بأسلوب علمي ومنظم، مما يعزز قدرتها على التفاعل بشكل مستقل وفعال في بيئات متعددة.

2- الأهداف التعليمية :

ولقد اشارت اليها (طويل فتيحة، 2019) على انها من العناصر الأساسية التي تحدد قيمة العمل التربوي وتوجهه .فهي تمثل التغيير المنشود في خصائص المتعلم سواء في سلوكه أو تفكيره أو مشاعره ، بمعنى اخر هي عبارات تصف ما يتوقع أن يتعلمه التلميذ من خلال الموقف التعليمي التعلمي الذي ينظمه الأستاذ (المعايطة خليل، 2000، ص.22)

اجرائيا:

هي مجموعة من التغيرات المتوقعة في سلوك المتعلم، والتي ينبغي أن تحدث في نهاية حصة دراسية أو فصل دراسي أو مرحلة تعليمية معينة. هذه التغيرات تعكس النواتج المعرفية أو المهارية أو الوجدانية التي يجب أن يكسبها المتعلم نتيجة لتجربته التعليمية، وتكون قابلة للملاحظة والقياس في ضوء الخبرات والأنشطة التعليمية التي يقدمها.

3- حصة التربية البدنية والرياضية :

اشارت اليها (عفاف جعواني، 1998، ص. 332) بأنها هي الشكل الأساسي للعملية التربوية بالمدرسة وتتميز بمدى زمني يقدر بـ45 دقيقة وهو جزء من الوحدة الدراسية ولها أهداف خاصة ووظيفية محددة.

كما هي اللبنة أو الوحدة التعليمية المصغرة التي تبني وتحقق وبتتابع واتساق محتوى المنهج بحيث يعتبر تنفيذ هذا الدرس من أهم واجبات المدرس (الشافعي حسن محمد. 2001، ص. 33).

اجرائيا : هو ذلك الوقت المخصص المقدر بـ ساعتين من أجل القيام بأنشطة فردية وجماعية تحتوي على مهارات أو حركات رياضية تستعمل كوسيلة لتحقيق كفاءات قد تساعد المتعلم في حياته اليومية.

الجانب النظري:

الخلفية النظرية للدراسة

والدراسات المرتبطة بالبحث

الفصل الأول:

الخلفية النظرية للدراسة

تمهيد:

في ظل التحولات التكنولوجية المتسارعة التي يشهدها العالم المعاصر، أصبح من الضروري إعادة النظر في الأساليب والوسائل التعليمية المعتمدة، لاسيما مع بروز مفاهيم جديدة مثل الذكاء الاصطناعي الذي بات يشكل ركيزة أساسية في العديد من القطاعات وعلى رأسها القطاع التربوي.

وفي سياق البحث الحالي، الذي يهدف إلى دراسة توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقتها بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية من وجهة نظر الأساتذة، تم بناء خلفية نظرية تعتمد على أربعة محاور أساسية:

يُعالج المحور الأول مفهوم الذكاء الاصطناعي من حيث النشأة، التعريفات، الخصائص، الأنواع، مما يساعد على فهم الأساس النظري لهذه التقنية الحديثة.

أما المحور الثاني، فيتطرق إلى الذكاء الاصطناعي في التعليم، ويستعرض أبرز النظريات والاتجاهات الحديثة التي تناولت دمجه في المنظومة التربوية، مع التركيز على أدواره المحتملة في تحسين فعالية التعليم.

ويأتي المحور الثالث ليسلط الضوء على أهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم، من حيث خصائصها، وظائفها، ومجالات استخدامها، مع الإشارة إلى بعض النماذج الناجحة.

في الحين يركز المحور الرابع على العملية التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية، من حيث الأهداف، المكونات، دور الأستاذ، مما يسمح بفهم الإطار الذي سيتم فيه توظيف هذه التطبيقات الذكية.

إن الربط بين هذه المحاور يُمكِن من وضع تصور شامل للإشكالية المدروسة، كما يساعد في بناء أسس نظرية متينة تدُعم التحليل العلمي للنتائج لاحقاً.وتدُعد هذه الخلفية ضرورية لفهم مدى قابلية إدماج الذكاء الاصطناعي في تعليم التربية البدنية والرياضية، وتحليل أبعاده على المستويات المعرفية، الحركية ، والوجدانية لدى المتعلمين.

المحور الأول : الذكاء الاصطناعي

1- تاريخ الذكاء الاصطناعي :

عقد مجموعة من علماء الحاسوب تحت إشراف جون مكارثي مؤتمرا علميا في كلية دارموت بمدينة هانوفر الأمريكية سنة 1956 معلنون بشكل شبه رسمي عن ظهور مصطلح جديد في تكنولوجيات الحاسوب يجمع بين الآلة والنبوغ البشري سمي بالذكاء الاصطناعي ، ولقد ذكرت سعاد لونجة انه منذ ذلك الحين تم نشر أكثر من 1.6 مليون منشور مع ايداع طلبات براءة لـ 340000 ابتكار (سعاد لونجة، 2022، ص. 91) ، تركزت في بدايتها (الخمسينات) على الشبكات العصبية ثم في الفترة مابين (60 -70) على انشاء النظم المبنية على تمثيل المعرفة، وفي (الثمانينات)على الشبكات العصبية الاصطناعية، التعلم العميق وتطوير القواعد البيانية الكبيرة والمهنية وتميزت فترة التسعينات (80-90) بالركود بسبب نقص التموين لها وسماها المختصون بمرحلة الخريف.

أما في فترة التسعينات أشار (الغامدي محمد، 2024، ص. 11) إلى عودة الدراسات المرتبطة بالذكاء الاصطناعي واهتمامها اكثر بتطوير الشبكات العصبية بسبب التطور المهول للحاسوب (تخزينا وسرعة) ، وعلم النفس في مجال الذكاء.

أما في بداية الألفية الثانية دخل AI مرحلة جديدة من التطور، حيث اعتمد الباحثون على مناهج رياضية ومعايير علمية قوية أدت إلى زيادة قدرة الحواسيب على المعالجة، هذا التحول ساهم في تقدم كبير في قدرة الذكاء الاصطناعي على محاكاة العمليات العقلية البشرية بشكل أكثر دقة وخلق علاقات جديدة وعدد من المجالات الفرعية المحددة التي شملت تحسين التعلم الآلي الذي يعتمد على الخوارزميات الرياضية.

أما في الفترة مابين 2010 إلى يومنا الحالي جاء التطور الأهم وذلك بدخول الذكاء الاصطناعي مراحل مزدهرة ومتطورة وانتقاله من مرحلة البحث الأكاديمي والتجارب إلى مرحلة التطبيقات في مختلف الصناعات وكذا مجالات الحياة ومن أبرز تطوراته التعلم العميق بظهور تطبيقات تعمل على تحسين سياقة السيارات الذاتية القيادة وكذا التقدم في معالجة اللغة الطبيعية ولعل أهم تطبيق إعلان شركة Open AI اصدار شات جي تي بي في نوفمبر 2022 GPT 4 وفي مارس 2023.

2- مفهوم الذكاء الاصطناعي :

يرى جون مكارثي الذكاء الاصطناعي على أنه علم هندسة الآلات، وبصورة خاصة برامج الكمبيوتر (ابراهيم عزب، 2025، ص. 45)، أما ايان ريتش فيوضحه أنه ذلك العلم الذي يبحث في كيفية جعل الحاسوب يؤدي الأعمال التي يؤديها البشر بطريقة أقل منهم (د.محمد غازي، 2022، ص.17) أو كما

ذكره محمد غازي عن افرون بار و ادوارد فيجنبوم كونه جزء من علوم الحاسوب يهدف إلى تصميم أنظمة ذكية تعطي نفس الخصائص التي نعرفها بالذكاء في السلوك الانساني أو هو فرع من فروع الكمبيوتر والتكنولوجيا يهتم بتطوير نظم الذكاء الاصطناعي قادرة على محاكاة وتنفيذ القدرات الذكائية البشرية (درويش حسن، 2024، ص. 14).

يقول البروفيسور في جامعة ستانفورد الأمريكية أحد علماء الذكاء الاصطناعي "الذكاء الاصطناعي هو كهرباء هذا العصر" أي أن فاعلية وتأثير ونفوذ الذكاء الاصطناعي على حياتنا اليومية يكون مثل قدر تأثير الطاقة الكهربائية على حياتنا اليوم وله سطوة على ذلك" (حيدر فالح سليمان، 2019).

كما أن الذكاء الاصطناعي هو مجال تقني يسعى إلى تقليد وتطوير قدرات العقل البشري في مجالات مثل الاستنتاج ، التحليل وحل المشكلات من خلال استخدام خوارزميات ونظم حسابية متطورة تهدف إلى تنفيذ مهام ذهنية تتطلب عادة التدخل البشري (عبد الجليل جلال، 2024، ص.120) .

وفي خلاصة القول يختلف مفهوم الذكاء الاصطناعي حسب الزاوية التي ينظر منها إلى هذا المجال، بينما يركز البعض على تقليد القدرات البشرية في اتخاذ القرارات وحل المشكلات يراه آخرون تطور التكنولوجيا يؤدي إلى تطوير أنظمة قادرة على التعلم والتفاعل مع البيئة بشكل ذكي.

3- أنواع الذكاء الاصطناعي :

3-1- من حيث السعة :

تنقسم أنواع الذكاء الاصطناعي الى ثلاثة انواع رئيسية من حيث السعة والتي نولجها فيما يلي :

3-1-1- الذكاء الاصطناعي الضيق أو الضعيف (Weak Ai or Narrow Ai (ANI :

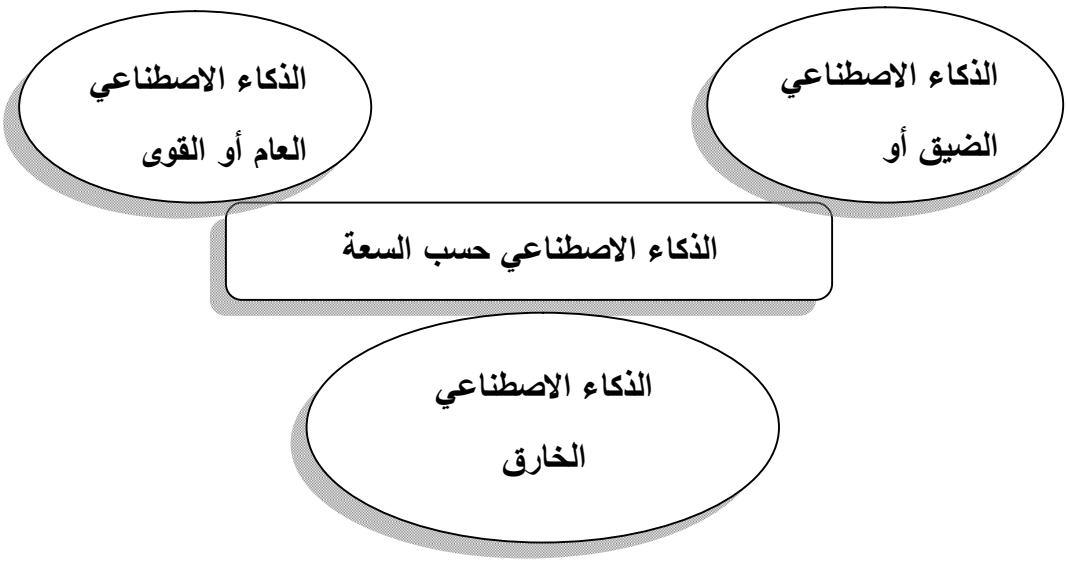
يعتبر هذا النوع الأبسط على الاطلاق وهو محدود ، تم تصميمه لأداء وظائف ومهام محددة وفي بيئة معينة ولا يمكنه القدرة على التفكير أو التعلم خارج ما تم تدريبه عليه ، ومن ابرز الأمثلة على هذا النوع Face ID في هواتف الايفون أو في أنظمة الأمان في المطارات التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي للتعرف على الوجوه فقط ولا يمكنها اجراء مهام أخرى مثل تحديد الصوت أو التفاعل في المحادثة (ابراهيم عزب، 2025، ص. 48-49).

3-1-2- الذكاء الاصطناعي العام او القوي (Strong AI or General AI (AGI :

يزداد هذا النوع على سابقته (ANI) بقدرته على أداء مجموعة واسعة من المهام المعرفية والتكيف معها دون الحاجة إلى اعادة تدريب مخصص يجعله شبيه بالبشر في طريقة تعلمه، ومن أبرز الأمثلة انظمة القيادة الذاتية ANI، روبوت ANI (خالد شانع وأزهار محمد، 2023، ص. 41) .

3-1-3-الذكاء الاصطناعي الخارق (Artificiel Super Intelligence (ASI :

يعد هذا النوع نموذجا خارقا يمكن أن ينافس العقل البشري ويتفوق عليه في قدرته على التفكير ، الابداع، اتخاذ القرارات وحل المشكلات ويمكنه تحسين ادائه من خلال التعلم الذاتي وفهم العواطف البشرية والتفاعل معها ومن أبرز الأمثلة امكانية تطوير نظام تعليمي عالي يعتمد على الذكاء الشخصي لكل طالب .



الشكل (01): أنواع الذكاء الاصطناعي حسب السعة

3-2- من حيث الوظيفة :

يتنوع الذكاء الاصطناعي تبعا للوظائف التي يقوم بها إلى أربعة أنواع متمثلة فيما يلي :

3-2-1- الذكاء الاصطناعي الخاص بالآلات التفاعلية Ai for Interactine Systems:

هو أبسط أنواع الذكاء الاصطناعي لافتقاره على التعلم من الخبرات السابقة لتطوير الأعمال المستقبلية واكتفائه التعامل مع التجارب الحالية لإخراجها بأفضل شكل ممكن ومن أمثلتها أجهزة Deep Blue التابع لشركة IBM ونظام Go Alpha لشركة Google (حسام الدين محمد مازن، 2025، ص. 122).

3-2-2- الذكاء الاصطناعي و الذاكرة المحدودة Limited Memory :

هو الذكاء الذي يستطيع تخزين بيانات التجارب السابقة لفترة زمنية محددة، من أمثلة هذا النوع نظام القيادة الذاتية ،حيث تستخدم البيانات التي تم جمعها في الماضي القريب من أجل اتخاذ قرارات فورية باستخدام أجهزة استشعار لتحديد المدنيين الذين يعبرون الطريق والطرق الشديدة الانحدار وكذا اشارات المرور، مقدار

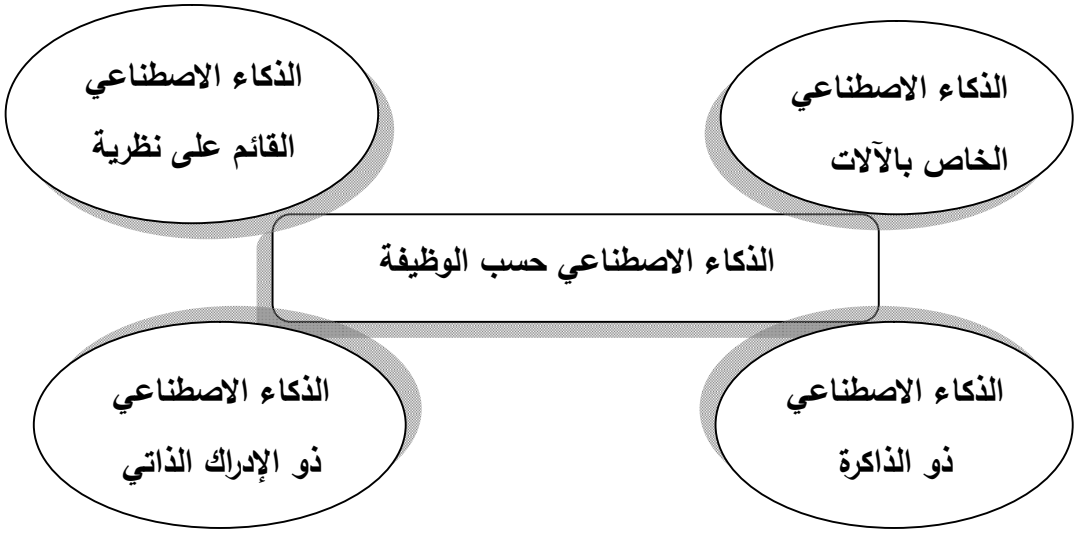
بعد السيارات الأخرى والحد الأقصى المسموح للسرعة وما إلى ذلك مما يمكن من اتخاذ القرارات لقيادة أفضل.

3-2-3- الذكاء الاصطناعي القائم على نظرية العقل Theory of Mind AI:

ويقصد به الذكاء الذي يستطيع من خلاله فهم الآلة الذكية للمشاعر الإنسانية المختلفة والمتقلبة معا ، والتفاعل مع الأشخاص والتواصل معهم حتى ومن أمثلتها المساعدات الذكية أليكسا وسيري التي تتعلم على كيفية فهم نية المستخدم وحاجاته بناء على السياق العاطفي والمواقف المختلفة .

3-2-4- الذكاء الاصطناعي ذو الادراك الذاتي Seft – Awareness :

وهو الذكاء الذي يشير إلى الكثير من التوقعات المستقبلية التى تصبو إليها بحيث يتكون لدى الآلات وعي ذاتي ومشاعر خاصة تجعلها أكثر ذكاء من الكائن البشري وهو غير موجود واقعيا(حسام الدين محمد مازن 2025. ص127.)



الشكل (02): أنواع الذكاء الاصطناعي حسب الوظيفة

4- أنواع الذكاء الاصطناعي حسب الوظيفة AL

4-1- مجالات الذكاء الاصطناعي :

رغم أن هناك من لا يعترف بالذكاء الاصطناعي كصفة بشرية ويعتبره مجرد أداة آلية، إلا أن قدراته تقتصر على تلقي الأوامر وتنفيذها استنادا إلى البرامج المخزنة والمعلومات التي تم تزويده بها. وعلى الرغم من ذلك يظل الذكاء الاصطناعي مجالا واسعا ومتعددا يشمل عدة تخصصات رئيسية تساهم في تطويره وتوسيع مجالات استخدامه، من ابرز هذه المجالات :

4-1-1- تعلم الآلة Machine Learning :

هو فرع من فروع الذكاء الاصطناعي الذي يشير إلى منح الآلات القدرة على التعلم واتخاذ القرار شخصيا دون برمجتها اعتمادا على الإجراءات السابقة والبيانات المخزنة لديها وتحسينها أداء في أي عمل مستقبلي (نرمين مجدي، 2020، ص.6).

4-1-2- الشبكات العصبية Neural Networks (ANN) :

تعتبر من أبرز الأساليب المستخدمة في الذكاء الاصطناعي وهي مستوحاة من عمل بنية الشبكات العصبية البيولوجية (أدمغة الحيوانات)، وتهدف إلى محاكاة طريقة عمل الدماغ عن طريق خلايا عصبية اصطناعية (زكريا جقريف، 2024، ص. 4).

تتألف الشبكات العصبية الاصطناعية من ثلاثة أنواع من الطبقات المترابطة من الخلايا العصبية الاصطناعية.

- ✓ طبقة ادخال.
- ✓ طبقة حسابية وسطية مخفية.
- ✓ طبقة اخراج تقدم النتائج.

خلال عملية التعلم الآلي يتم تعديل الأوزان المعطاة للوصلات بين الخلايا العصبية في عملية التعلم المعزز والانتشار الخلفي مما يسمح للشبكات العصبية الاصطناعية لحساب مخرجات البيانات الجديدة ، ومن بين البرامج التي تعتمد على هذه الشبكات برنامج ألفا جو (Alpha Go) شركة Google وقد تتجلى تطبيقات الشبكات العصبية الاصطناعية في التعرف على الصور، الصوت، التنبؤ والترجمة الآلية (اليونسكو، 2021، ص. 11).

4-1-3- التعلم العميق Deep Learning :

هو مجموعة فرعية من تعلم الآلة يستخدم خوارزميات قابلة للتدريب على شكل شبكات عصبية اصطناعية تستطيع تحليل كميات ضخمة من البيانات الغير منظمة مثل اللغات المختلفة والصور مع ترجمتها دون الحاجة لتدخل بشري مكثف .وتتجلى استخداماتها في التعرف على الوجوه ، السيارات ذاتية القيادة وكذا التشخيص الطبي (اليونسكو، 2021، ص. 12) ولقد ذكرت نرمين مجدي أن تطبيقات التعلم العميق تشمل التعرف على الكلام ، الأصوات والصور.

4-1-4- النظم الخبيرة Expert Systems :

هو أحد مجالات الذكاء الاصطناعي الذي يهدف إلى تمكين الحواسيب من تخزين وحفظ الخبرات الإنسانية، بحيث تصبح قادرة على تقديم استشارات وحلول للمستخدم في مجالات متعددة، تعتمد على قاع معرفية متخصصة، مما يمكنها من اتحاذ قرارات مدعومة بالمعلومات اللازمة لمساعدة المستخدم في حل المشكلات واتخاذ القرارات المناسبة (محمد بن فوزي الغامدي، 2024، ص).

ومن أمثلة النظم الخبيرة نظام Caduceus الذي يساعد الأطباء في تشخيص الأمراض استنادا للأعراض الطبية والتاريخ المرضي للمرضى .

4-1-5-معالجة اللغات الطبيعية Natural Language Processing(NLP):

تهدف إلى فهم وتحليل اللغة البشرية بطريقة تسمح للآلات بالتفاعل مع الناس باستخدام لغة طبيعية سواء كان ذلك عن طريق النصوص أو الصوت، ومن أمثلتها تطبيقات Chatgpt و Gemini (محمد غازي ، 2022 ، ص. 38).

4-1-6-التعليم Learning :

وهو محاولة الاستفادة من طاقات الحواسيب في محال التربية والتعليم وذلك بتعزيز تجربة التعليم للطلاب من خلال أدوات تكنولوجية مبتكرة تساعد على تخصيص التعلم وفقا للاحتياجات الخاصة لكل طالب مع تقديم تقييمات ذكية ودقيقة .

4-1-7-البيانات الضخمة Big data :

تشير إلى مجموعة ضخمة ومعقدة من البيانات التي يصعب معالجتها باستخدام الأدوات التقليدية لتحليل البيانات وتتميز بحجمها الكبير وتنوعها الواسع وكذا سرعتها العالية في التوليد والتحديث ومن أمثلتها Facebook و Youtube (موسى عبد الله، 2019، ص. 111)، فإذا أخذنا مقدار البيانات ليوم واحد (24 ساعة)

فإننا سنحصل على أرقام صادمة ! حيث يرفع 720 ألف ساعة من الفيديو على موقع Youtube، 65 مليار رسالة نصية على Whatsapp (فالح سليمان، 2022، ص).

4-1-8-الخوارزميات Algorithms :

تعود التسمية إلى القرن التاسع عشر الميلادي نسبة إلى العالم العربي "جعفر بن موسى الخوارزمي" الذي توفي حوالي 380 هـ الموافق لـ850 م ويرجع الفضل في تأسيسها وباللغة اللاتينية Algoritmi

(يس، 2015، ص.245) ولقد أشارت (د.هبة صبحي، 2023، ص. 32) على انها العقل المدبر غير المرئي للذكاء الاصطناعي وأنها مركز ثقل المحرك في AI .

كما يمكن تعريفها كونها مجموعة من التعليمات أو الخطوات التي يجب اتباعها لحل مشكل ما أو تحقيق هدف ، وتختلف الخوارزميات على حسب المشكلة أو التطبيق التي يتم عليه، لكن الهدف الرئيسي يتجلى في جعل النظام قادرا على القيام بمهام تتطلب الذكاء الاصطناعي ومن أمثلتها الخوارزميات الجينية (بلاي ويبتاي، 2015، ص. 106) .

5- خصائص الذكاء الاصطناعي :

تعد انظمة الذكاء الاصطناعي واحدة من أكثر المجالات التقنية تطورا في العصر الحديث حيث تشهد تقدما كبيرا في قدرتها على محاكاة الذكاء البشري وتنفيذ المهام المعقدة بشكل يتفوق في الكثير من الأحيان على القدرات البشرية ، تعتمد هذه الأنظمة على مجموعة من الخصائص المتمثلة فيما يلي :

5-1-التمثيل الرمزي :

وهو أسلوب يستخدم لتمثيل المعرفة باستخدام الرموز والعلاقات بينهما بطريقة يمكن للأنظمة معالجتها وفهمها مثل الجو حار أو للطعام رائحة زكية وهو يقترب من تمثيل الإنسان لمعلوماته في حياته اليومية.

5-2- البحث التجريبي :

تتجه برامج الذكاء الاصطناعي إلى معالجة مشكلات لا يمكن ايجاد حلول لها بناء على خطوات منطقية

محددة مما يستدعي استخدام البحث التجريبي، ويتطلب هذا الأسلوب توافر سعات تخزين كبيرة وسرعات وذلك من اجل تنفيذ التجارب بكل كفاءة وفعالية (منى ومحمد حرب، 2023، ص. 22).

في جعل النظام قادرا على القيام بمهام تتطلب الذكاء الاصطناعي ومن أمثلتها الخوارزميات الجينية (بلاي ويبتاي، 2015، ص. 106).

5-3- احتضان المعرفة وتمثيلها :

عملية احتضان المعرفة تشير إلى كيفية جمع واستخلاص المعلومات من مصادر متنوعة ثم تحويلها وتنظيمها بطريقة تجعلها قابلة إلى الفهم والمعالجة من قبل الأنظمة الذكية

5-4- البيانات الغير مؤكدة (الغير مكتملة):

هي البيانات التي تحتوي على معلومات مفقودة ،غير دقيقة أو كاملة تتطلب معالجة خاصة عن طريق برامج مصممة في مجال الذكاء الاصطناعي تمكنها من ايجاد حلول لها وبطريقة جيدة ومن أمثلتها البرامج

الطبية التي تتعامل مع الأعراض التي تكون مشوشة أو نتائج الفحوصات التي تحتوي على درجة من الشك بتقديم حلول موثوقة ودقيقة بناء على تلك البيانات (منى ومحمد حرب، 2023، ص. 21) .

5-5- **القدرة على التعلم** :

وهي خاصية للذكاء الاصطناعي تمكن الأنظمة الذكية من تحسين أدائها بناءا على البيانات والخبرات دون أي برمجة أخرى باعتبارها قادرة على التعلم مثل البشر وبالتالي قدرتها على معالجة المشكلات المعقدة (منى ومحمد حرب، 2023، ص. 22) .

أهمية الذكاء الاصطناعي:

تتجلى اهمية AI في تسهيل حياتنا اليومية من خلال البرمجيات التي تقوم بتقليل الجهد البدني والذهني قدر الإمكان مما يتيح الاعتماد على الآلات لأداء الأعمال بكفاءة عالية (حيدر فالح، 2019، ص. 24)، بالإضافة إلى ذلك يظهر الذكاء الاصطناعي بشكل بارز في مختلف مجالات الحياة التى تواكب الانسان مثل الطب ، الصناعة والتقنيات الحديثة مثل الطائرات بدون طيار والروبوتات. كما يلعب دورا مهما في تسهيل العملية التعلمية التعليمية على جميع المستويات بدءا من التعليم الابتدائي وصولا للتعليم العالي من خلال الدمج بين قدرات الانسان والآلة.

المحور الثاني: الذكاء الاصطناعي في التعليم

1- **تعريف الذكاء الاصطناعي في التعليم**:

أشار اليه (محمد بن فوزي الغامدي، 2024، ص. 28) على انه استخدام وتوظيف الذكاء الاصطناعي داخل الفصول الدراسية أو على مستوى المؤسسات التعليمية بهدف ايجاد أدوات وأساليب حديثة يمكنها ان تدعم التعليم والتعلم فضلا على تحقيق أهداف تعليمية أخرى وتسهيلها كدعم الإدارة وتقديم فرص التعلم مدى الحياة للجميع فضلا على تنمية المهارات اللازمة للحياة والعمل مما يعود بالنفع على مختلف أصحاب المصلحة من طلاب، معلمين، وأولياء الأمور. كما يمكن تعريف الذكاء الاصطناعي في التعليم كونه استخدام وتوظيف تكنولوجيات الذكاء الاصطناعي من فروض وبديهيات لإنتاج برامج تعليمية وتدريبية قادرة على التحاور والتعامل مع المعلم وتحاكي بدرجة أكبر قدراته، تصرفاته وسلوكه في المواقف التدريسية المختلفة (السيد أسماء محمد و محمود ، 2020، ص. 31).

وذكر(موسى وبلال، 2019) على أنه يمكن اعتبار التعليم والذكاء الاصطناعي وجهين لعملة واحدة فالتعليم يساعد الطلاب على التعلم وتوسيع المعرفة المتراكمة للمجتمع، أما الذكاء الاصطناعي يوفر تقنيات لفهم الآليات الكامنة وراء الفكر والسلوك الذكي.

ومنا نستدرج توصيات المؤتمر الدولي حول الذكاء الاصطناعي والتعليم المنعقد ببكين (الصين) من 16-18 مايو 2019 الذي يحث على تشجيع الاستخدام المنصف والشامل للذكاء الاصطناعي في التعليم مع آليات تفعليه لإدارة التعليم وتقديمه وتمكين التدريس والمعلمين وتقييم التعلم والتعليم ومهارات التعلم مدى الحياة (اليونسكو 2019).

2- **أهمية الذكاء الاصطناعي في التعليم**:

1- تدعيم الطلاب بكل ما يحتجزونه من دروس حسب فروقتهم الذكائية والسلوكية (بلفار وفيدس، 2021 ، ص. 13) .

2 - استخدام أساليب تدريس فعالة لزيادة انتاجية المعلمين مع مساعدتهم في اتخاذ القرارات المناسبة لرفع مشاركة الطلاب.

3- الارتقاء بجودة التعليم وتحسين اكتساب الطلاب للمواد التعليمية.

4- تعزيز الابتكار والإبداع.

6- مساعدة الأساتذة في تطوير قدراتهم وتسهيل عملهم للوصول إلى مصادر التعليم و التعلم.

7- معالجة نقص عدد المعلمين الأكفاء.

8- الإسهام في رفع الكفاءة للأعمال الإدارية في المؤسسات التعليمية مع تقليل الجهد والتوقيت (بلفار و فيدس. 2021، ص. 12).

8- تطوير أنظمة تعليمية تكيفية.

9- تحليل البيانات التعليمية من أجل تحديد الاتجاهات والأنماط.

10- أتمتة (تطبيق الآلات للمهام التي كان يؤديها البشر في السابق) المهام الروتينية مثل تصحيح الواجبات وتنظيم الجداول الدراسية.

11- يساعد في تقييم أداء الطلاب بشكل فوري مما يسمح بتقديم تغذية راجعة فورية (شانع خالد و أزهار محمد ، 2023 ، ص. 42).

12- يسهم في إنشاء بيئات تعليمية تفاعلية.

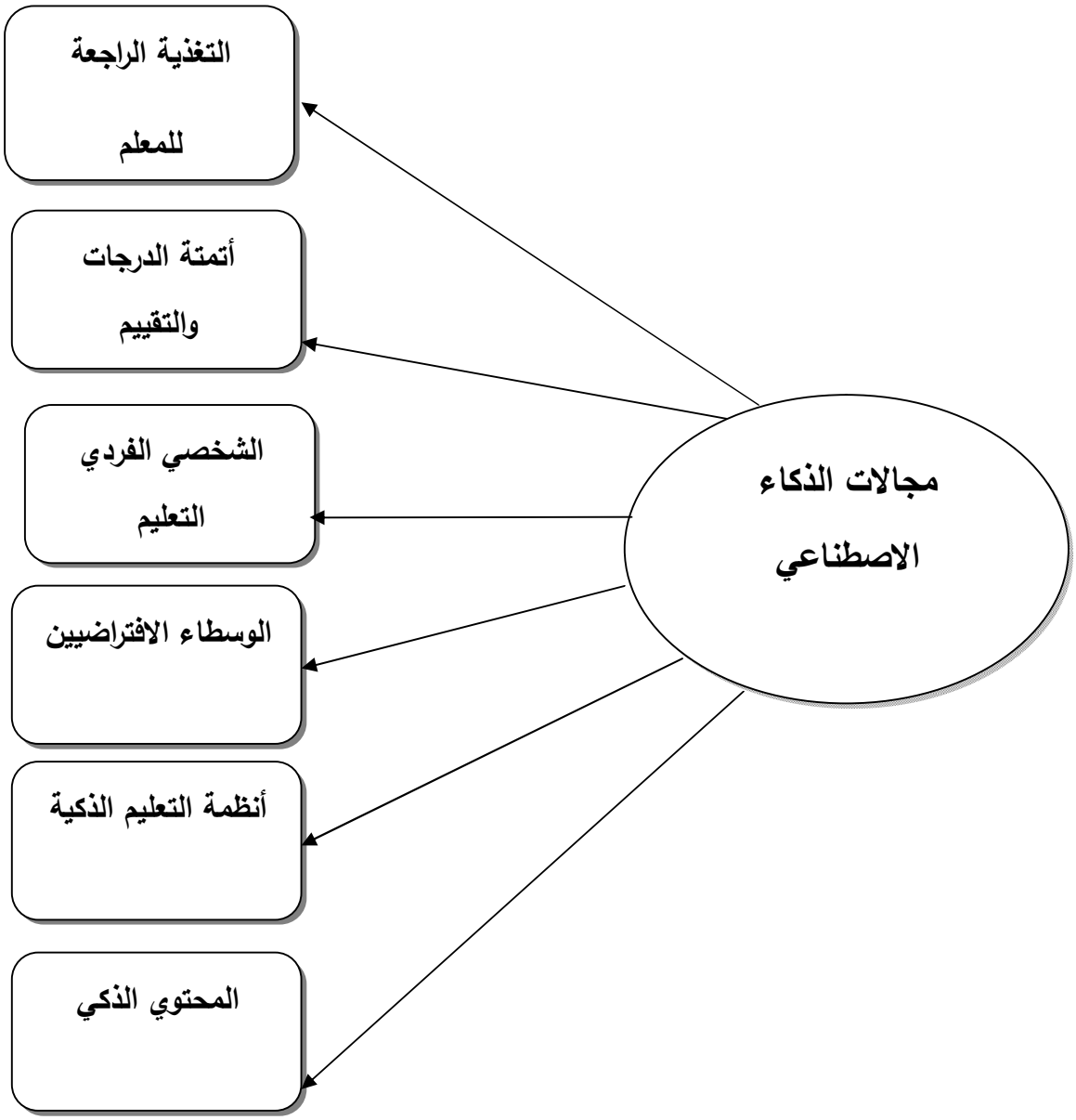
13- انشاء بيئات تعليمية رقمية فردية، مرنة، شاملة ومثيرة للاهتمام تسمح لهم بفهم أفضل محتوي وبناء علاقات مع المدرسين والطلبة.

3- دور المعلم في عصر الذكاء الاصطناعي :

يلعب المعلم في عصرAI دورا مهما وحاسما في تطوير مناهج التربية البدنية والرياضية وتعزيز تجربة التعلم للمتعلمين اذ يعتبر عصبها المحرك الذي يقوم بتحريكها من خلال الأنشطة التي يقترحها لهم لتنفيذها بتوجيه مستمر وتحفيز غير منقطع وتدخل فوري لتصحيح وترميم ما يجب فعله مستندا على مختلف التكنولوجيات الحديثة المتمثلة في الذكاء الاصطناعي (مجال التربية البدنية والرياضية) المتاحة لديه بتوظيفها وتوجيه المتعلمين نحوها(محمد غازي، 2024، ص. 122) من أجل استخدامها بطريقة ايجابية (الطالب ينجز البحث بالاستعانة على شات جي بي تي) لا بسبيل سلبي (شات جي بي تي منجز البحث) .ولقد أشار (زكي، 2024) أن المعلم بحاجة إلى قدر كبير من المرونة في المرحلة الحالية لتطويع آليات ووسائل الذكاء الاصطناعي في عملية التعلم ، على الأقل في العالم العربي في الفترة الراهنة، إذ يجب على المعلم التعامل مع الذكاء الاصطناعي كونه أداة يمكن أن يعتمد عليها في توصيل المعلومات من ناحية وإجراء الاختبارات والتقييمات من جهة أخرى ومتابعة الطلاب من جهة ثالثة وأخيرة إلا أنه هناك اختلاف كبير بين تجارب الدول في التعامل مع الذكاء الاصطناعي في التعليم وهذا ما سيحدد مكانة المعلم ودوره في العملية التعليمية.

4- مجالات الذكاء الاصطناعي في التعليم :

إن الذكاء الاصطناعي في التعليم يساهم بشكل كبير في تطوير العملية التعليمية وزيادة فعالية التعلم وكفاءته ، ويمكن حصر أهم المجالات التي يضمنها الذكاء الاصطناعي ونولجها في المخطط التالي وفقا (محمد مازن ، 2025، ص. 183).



الشكل (03): مخطط يوضح مجالات الذكاء الاصطناعي في التعليم

4-1- التغذية الراجعة للمعلم Feedback For Teachers :

يمكن للتكنولوجيا الذكية (الذكاء الاصطناعي) أن تقدم تفاعلا مباشرا وتغذية راجعة فورية للطلاب أثناء عملية التعلم (الرفاعي، 2023، ص. 45) كونها وسيلة من وسائل العلاج لدى المعلمين والمتعلمين (ذاتية) من أجل تصحيح ما يمكن تعديله ومن الأمثلة التي يمكن أن نستثمر فيها المهارات الحركية الرياضية.

4-2- حوارات الحرم الجامعي Chat Campus :

تمثل الدردشات داخل الحرم الجامعي وكذا الحلقات الحوارية الإلكترونية بين الطلاب والروبوت لغاية الحصول على المساعدات المتعلقة بأمورهم الجامعية سواء في طبيعة البيئة التعليمية في الحرم الجامعي أو في مناطق أخرى كالباص (Bus)، من المجالات التي يعود بها الذكاء الاصطناعي بالفائدة على المستخدم.

كما لمح اليه (درويش حسن، 2024) بالتواصل والتعاون بين الطلبة والمجتمع التعليمي في انجاز المشاريع مع تبادل المعارف من اجل فك الشفرات المؤدية للحل.

4-3- أتمتة الدرجات والتقييم Autometed Grading:

وفيها يتم رصد العلامات والدرجات للطلاب داخل البيئة التعليمية عن طريق الذكاء الاصطناعي وبالتحديد الروبوت أو الآلة بناءا على تقييم من خلال تحليل اجاباتهم وتقديم ردود الأفعال مع اعلامهم بنتائجهم التي تحصلوا عليها دون محاباتهم.

4-4- التعليم الشخصي الفردي Personalized Learning:

يسهم الذكاء الاصطناعي في تحقيق التعلم المخصص من خلال توفير أدوات وتقنيات تتيح التعليم وفقا لاحتياجات كل طالب إذ يعتبر التعلم التكيفي المغير المحتمل والدواء الشافي الذي يمكن للمؤسسات من خلاله حل لعز المثلث الحديدي التعليم، الجودة، والتكلفة مع امكانية الوصول إليه (مازن محمد، 2025، ص. 184). كما عززه (درويش حسن، 2024) في قوله على أن الذكاء الاصطناعي يمكنه توفير تجربة تعليمية فردية مخصصة لكل طالب بعد تحديد نقائصهم . وأشار إليه (الرفاعي، 2023، ص.23) بقوله يمكن لأن يكون الذكاء الاصطناعي بمثابة مجموعة أدوات قوية بشكل خاص لتوسيع القدرة على التكيف المقدمة للطلاب .

4-5- الوسطاء الافتراضيين Virtual Facilitators : يلبي الوسيط الافتراضي للطالب ما يحتاجه من معلومات وإجابات على الأسئلة التي قد يخجل من معلمه من تكرارها وكثرتها أو لضيق وقت المعلم لانشغاله وعدم تواجده طوال الوقت.

4-6- **أنظمة التعلم الذكية Smart Learning System:**

وهي أنظمة تعليمية تعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي لتحسين تجربة التعلم وتخصيصها وفقا لاحتياجات وتفضيلات كل طالب وهي تحاكي المعلم البشري بدرجة كبيرة وتعلم المتعلم الحقائق والمعلومات وتكسبه المهارات التي يجدها في واقعه المعاش.

5- الذكاء الاصطناعي في التربية البدنية والرياضية :

يمثل الذكاء الاصطناعي في التربية البدنية والرياضية تطورا مهما في كيفية تدريس وتعليم علوم وتكنولوجيات النشاطات البدنية والرياضية والتفاعل مع تطبيقاتها وتقنياتها مما يمكنها من تعزيز التجربة التربوية وتحقيق نتائج أفضل في تعلم واكتساب المهارات الحركية ، تنمية التوافق الحركي ، تحسين اللياقة البدنية والرياضية مع تطوير الادراك العقلي للطلبة مع مساعدتهم في ايجاد حلول مبتكرة لوضعيات مشكلة من الممكن أن يتعرضوا لها

(محمد غازي ، 2022، ص. 60). وهذا ما تؤكده التوصية التي قدمها الدكتور (محمد غازي، 2020) في دراسته تحت عنوان رؤية مقترحة لتدريس حصة التربية الرياضية باستخدام الذكاء الاصطناعي والمتمثلة في :

الحث على ضرورة استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي البرامج المتاحة على شكبة الأنترنت.

توجيه اهتمام واضعي مناهج التربية الرياضية بضرورة استخدام عروض الوسائط المتعددة المحسوبة في توسيع أفق المنهاج بما يتناسب والفروق الفردية للطلبة من خلال استخدام الذكاء الاصطناعي.

6- مجالات الذكاء الاصطناعي في التربية البدنية والرياضية :

لقد أسهم الذكاء الاصطناعي (AI) بشكل كبير في مجالات التربية البدنية والرياضية وأصبح اداة حتمية وضرورية لتطوير وتعزيز عمليات التعلم والتعليم في هذا المجال فلقد لعب (AI) دورا بارزا في تحسين أساليب التدريب والبحث في مجال علوم وتكنولوجيات النشاطات البدنية والرياضية ولقد لخصها الباحث.

الدكتور(محمد غازي، 2021، ص. 61) فيما يلي :

1- حفظ كل البيانات المتعلقة بالمعلم والمتعلمين وجل ما يترتب بهم من مستواهم المهاري والبدني ونتائج اختباراتهم.

2- تحضير واستخراج التدرجات وكل ما يتعلق بإعداد الجانب النظري الذي ينفذ لاحقا كالوحدات التعلمية والتعليمية.

3- تسجيل كل ما تعلق بالأدوات والوسائل التعليمية والفضاءات والملاعب ومدى صلاحيتها وكيفية استعمالها.

4- يفيد المعلم في تحديد واختيار الأنشطة الرياضية المناسبة حسب المستوى الذي يتوافق مع قدراتهم الفيزيولوجية والعقلية.

5- تحليل كل المهارات الحركية الخاصة بالأنشطة الرياضية التي يحتويها المنهاج والوثيقة المرفقة (سواء فردية كانت أو جماعية) مع تحديد النقاط الفنية لكل مهارة والطريقة المناسبة لها لاكتسابها وتعلمها مع تثبيتها لكي تصبح ممارستها بصفة آلية.

6- اعداد النموذج الرياضي الأمثل لمختلف المهارات الرياضية .

7- تسهيل اكتساب المهارات الحركية مع اختصار الوقت اللازم للعملية التعليمية.

8- تقويم مجالات التربية البدنية والرياضية المختلفة مع تصحيح الأخطاء التي يقع فيها المتعلمين ذاتيا أو باستعمال الوسائل التي قد يساعدنا الذكاء الاصطناعي في تصحيحها.

9- يفيد المعلم في تشخيص المتعلمين للتعرف على النواحي الايجابية والسلبية مما يسهم في اعداد برامج تعليمية مناسبة ومتلائمة مع كل الجوانب.

10- المساهمة الفعالة في أجراء البحوث العلمية خاصة على مستوى المخابر العلمية الموجودة على مستوى معاهد علوم وتكنولوجيات النشاطات البدنية والرياضية خاصة الأبحاث المتعلقة بمختلف مجالات علوم الحركية.

11-تصميم ورسم مختلف تشكيلات العروض الرياضية في وقت وجيز وسريع مع امكانية احداث ابداع متميز يسمح بتطبيقها واقعيا.

12- إدارة البطولات والدورات الرياضية (حمزة وآخرون، 2024، ص. 101).

7- الذكاء الاصطناعي والمحاكاة في التعليم :

وقد عرفها (غازي محمد وعزب ابراهيم، 2024، ص. 154) على أنها أسلوب أو نمط تعلم يعتمد على تقليد الواقع وتقريبه للمتعلم، مما يساعده على اكتساب المهارات الضرورية القدرة لدى الفرد وحل المشكلات المختلفة من خلال بيئة افتراضية مصنعة. فالمتعلم لا يتلقى المعلومات فقط بل يعيش الموقف التعليمي ويتفاعل معه بشكل عملي، فعلى سبيل المثال يحتاج أستاذ التربية البدنية والرياضية إلى أن يدرب في مواقف تحاكي الواقع المدرسي قبل أن يرسل فعليا إلى المدرسة لضمان جاهزيته للتعامل مع المواقف الحقيقية. وهنا يظهر دور الذكاء الاصطناعي بوصفه العامل الذي يجعل بيئة المحاكاة أكثر ذكاء وتفاعلا بتحليل استجابات المتعلم وتقديم تغذية راجعة مما يسرع من عملية التعلم. بل يمكن للذكاء الاصطناعي أن ينشئ شخصيات افتراضية ذكية (AvatarS) تتفاعل مع المتعلم وكأنها أشخاص حقيقيون.

8- التقييم التربوي والذكاء الاصطناعي :

التقييم التربوي هو عملية منظمة تهدف إلى قياس وتقييم مدى تقدم المتعلمين في تعلمهم واستيعابهم للمواد الدراسية ، فالتقييم التربوي يستخدم عدة أدوات وأساليب متمثلة في البحوث، المشاريع، الفروض والاختبارات من أجل تحديد نقاط القوة والضعف لدى الطلاب وبالتالي توجيه العملية التعليمية بشكل متميز.

يمكن أن يكون التقييم في البداية ويسمى تشخيصيا هدفه تحديد مستوى الطالب القبلي (المستقبلات القبلية للمتعلم) أو تكوينيا يساير العملية التعليمية غرضه تحديد مدى تقدم المتعلم خلال الفصل الدراسي أو ختاميا ويسمى بالتقييم التحصيلي ومحصلته تقييم ما تعلمه المتعلم خلال الوحدة التعلمية.

أما الذكاء الاصطناعي في التقييم التربوي فيستخدم تقنيات متطورة تمكنه من القيام بمهمة التقييم والتقويم بدرجة عالية من الدقة والكفاءة كالتصحيح ، الرصد التلقائي للدرجات مع تقديم التغذية الراجعة الفورية وتقييم مدى فهم الطلاب وتقويم التدريس (حماش والشريف، 2024).

9- الذكاء الاصطناعي التوليدي في التعليم Artificial Intelligence Generative :

يعود أصل الذكاء الاصطناعي التوليدي في التعليم إلى منتصف القرن العشرين حين اكتشف الباحثون تقنيات التعلم الآلي والنماذج الحسابية المتعلقة بالتعلم والتكييف ولقد عرفته منظمة (اليونسكو، 2023)

على أنه تقنية من تقنيات الذكاء الاصطناعي تقوم بإنشاء محتوى استجابة للمطالبات المكتوبة في واجهات محادثة باللغة الطبيعية بشكل تلقائي بدلا من مجرد تنظيم صفحات الويب. وهنا ندرج مقولة المديرة العامة لليونسكو السيدة ستيفانيا جيانيني" يستخدم الآن الملايين من الناس الذكاء الاصطناعي التوليدي في حياتهم اليومية حيث لهذه التطبيقات امكانيات غير محدودة في مختلف المجالات، ومن المحتمل أن تكون لهذه القدرات الواسعة النطاق لمعالجة المعلومات وإنتاج المعرفة آثار هائلة على التعليم" (اليونسكو، 2024). كما أشار إليه كل من (Sharma& bozkurt, 2024). فإن الذكاء الاصطناعي التوليدي في مجال التعليم يعد من الأدوات الثورية التي تتمتع بقدرة استثنائية على توليد محتوى مبتكر، أفكار جديدة وحلول تعليمية متميزة، فهو يعتمد على تحليل البيانات المتوفرة والمتجددة بشكل مستمر مما يمكنه من خلق بيئات تعليمية مرنة وقابلة للتكيف مع احتياجات الطلاب المختلفة

، كما يمكن للذكاء الاصطناعي التوليدي أيضا تصميم مواد تعليمية مخصصة تلائم الاحتياجات الفردية للمتعلمين مع امكانية تقديم تغذية راجعة (Poddar et Al, 2024) بالتالي تحسين عملية التعلم بشكل فَعال، علاوة على ذلك يمكنه أن يساعد المعلمين بمختلف أطيافهم في تخطيط دروسهم مع امكانية توليد أسئلة تدريجية متنوعة تساعد في تطوير مهارات التفكير النقدي لدى طلابهم.

9-6- كيفية عمل الذكاء الاصطناعي التوليدي :

تعد التقنيات الأساسية وراء الذكاء الاصطناعي التوليدي جزء من عائلة تقنيات (AI) المعروفة بالتعلم الآلي (انظر الصفحة 18) التي تعتمد عل خوارزميات متقدمة تمكن الأنظمة من تحسين أدائها بشكل مستمر ودون تدخل بشري من خلال تحليل البيانات واستخلاص الأنماط. وقد أدى استخدام الشبكات العصبية ANN إلى تحقيق العديد من التطورات في مجال الذكاء الاصطناعي.

يعتمد شات جي بي تي(Chatgpt) على سبيل المثال على المحول التوليدي المدرب مسبقا (Transformers) بينما يستخدم الذكاء الاصطناعي التوليدي في مجال الصور تقنية الشبكات التوليدية المتعارضة (GANs) التي تتيح إنشاء صور ومحتويات جديدة بناء على البيانات المدخلة. (اليونسكو، 2024) الجدول التالي يوضح ذلك:

التعلم الآلي ML		**نوع من الذكاء الاصطناعي يستخدم البيانات لتحسين أدائه تلقائيا**
الشبكة العصبية الاصطناعية ANN		نوع من التعلم الآلي ML مستوحى من بنية وعمل الدماغ (مثل الروابط المشبكية بين الخلايا العصبية)
مولد النص	المحولات للأغراض العامة	نوع من الشبكات العصبية الاصطناعية ANN قادرة على التركيز على بعض أجزاء مختلفة من البيانات لتحديد كيفية ارتباطها ببعضها البعض
	نماذج لغوية كبيرة LLM	نوع من المحولات للأغراض العامة يتم تدريبها على كمية هائلة من البيانات النصية
	محول تدريبي محول مسبقا GPT	نوع من النماذج اللغوية الكبيرة LLM يتم تدريبها بنسبة أكبر من البيانات ، مما يسمح بالنموذج بالتقاط الفروق الدقيقة في اللغة وإنشاء نص متماسك مدرك للسياق
الذكاء الاصطناعي المولد للصور	شبكة الخصومة التوليدية GANs	أنواع الشبكات العصبية المستخدمة لتوليد الصور
	أجهزة الترميز اللقائي المتغيرة VAEs	

الجدول رقم (01): التقنيات المستخدمة في الذكاء الاصطناعي التوليدي

المحور الثالث: تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم:

1- مفهوم تطبيقات الذكاء الاصطناعي :

انتشرت تطبيقات الذكاء الاصطناعي في قطاع التعليم بشكل كبير وأصبحت تشكل جزءا أساسيا من عملية التعلم والتعليم حيث يمكن تعريفها بأنها الأنظمة والأدوات التكنولوجية التي تستخدم الذكاء الاصطناعي لتحسين وتسهيل عملية التعلم .

كما أنها عبارة عن خدمات خاصة بالمجال تتوافر كواجهات برمجة وتطبيقات وهي مصممة لجعلها منتجة وجاهزة للمؤسسات بصورة موثوق فيها (حسام الدين محمد مازن 2025).

ولقد عرفها(العوفي والرحيلي، 2021. ص. 164) . بأنها "استخدام أجهزة أو برامج أو آلات أو أنظمة لها القدرة فائقة على القيام بالعديد من المهام التي تحاكي السلوك البشري من تعلم وتفكير وتعليم وإرشاد وقدرة على اتخاذ القرارات بأسلوب علمي ومنظم".

2- تطبيقات الذكاء الاصطناعي المستخدمة في التعليم :

تتنوع وتتشعب تطبيقات الذكاء الاصطناعي بشكل كبير في عصرنا الحالي مما يتيح لمطوري الأنظمة والبرمجيات الذكية دمج العديد من فروع (AI) في تطبيقاتهم. هذه الفروع تتعاون معا لتقديم حلول مبتكرة وفعالة في العديد من المجالات ومنها التعليم مما يساهم في تطوير تقنيات جديدة تحسن من الكفاءة والأداء في مختلف عملياتها التعليمية وفيما يلي نستعرض بعضا مما قد أجمع عليه معظم الباحثون الذين اجروا دراستهم حول تطبيقات الذكاء الاصطناعي ومنهم (الغامدي جمعان، 2023)، (خالد ناصر السيد، 2004)، (شانع وأزهار محمد غليون ، 2023)، (حسام الدين محمد مازن، 2025) وكثيرون عليها.

2-1- **التدريس الخصوصي الذكي** :

ويدعى كذلك بالتعليم الشخصي الفردي ولقد تطرقنا اليه سابقا (انظر الصفحة26) وقد يعني به توظيف أساليب الذكاء الاصطناعي في محاكاة التدريس الخصوصي البشري مع تقديم أنشطة التعلم الأكثر تطابقا للاحتياجات المعرفية (Luckin, et Al, 2016. P.19).

2-2- التعلم التكيفي الذكي:

أشار إليه (عفاف جعواني وسليمان الكعبي، 2024) على انه هو توظيف أساليب الذكاء الاصطناعي في التعليم بهدف تلبية الاحتياجات التعليمية لكل متعلم حيث تمكن المتعلم من سرعة التعلم مع مساعدته في تقديم التغذية الراجعة الفورية ومن محدداتها وجوب وجود بنية تحتية مناسبة مع توفر شخصية (فردية)، (خالد علي شانع وأزهار محمد غليون، 2023. ص. 43).

3- الواقع الافتراضي :

الواقع الافتراضي، المخيل، الكامن أو الظاهر (VR) مصطلح يستخدم الإشارة على محاكاة الحاسوب لبيئات يمكن محاكاتها ماديا في بعض الأماكن في العالم الحقيقي. تعتبر تقنية الواقع الافتراضي من أبرز تقنيات العصر الحديث، على الرغم من أنها ليست جديدة تماما كما يعتقد البعض (حسام الدين محمد مازن، 2025. ص.258).

تتيح تقنية (VR) للإنسان تجربة أمور قد تكون صعبة أو مستحيلة في العالم الواقعي أو حتى تلك التي تنتمي لعالم الخيال فمن خلال الواقع الافتراضي يمكن للمستخدمين الانغماس في بيئات من خلال نظارات ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع بشكل واقعي مما يوفر لهم تجارب تعليمية، ترفيهية أو تدريبية قد تكون غير ممكنة في الحياة الحقيقة مما يساعدهم على تطوير قدرتهم على تصور وفهم المعطيات العلمية المعقدة مما يسهم في حسين تعلمهم (شويني خالد 2024). أما (محمد غازي، وابراهيم عزب، 2024. ص. 328) أشار إلى أن الواقع الافتراضي يساعد الرياضيين على تصور أدائهم ومعرفة كيف يبدو من منظور مختلف كما يمكن استخدامه للتدريب والممارسة والتخيل الذهني. كما أشار في ص. 147 إلى مزايا الجولات الافتراضية والتي منها:

1- تقوم بعرض المعلومات المطلوبة من وجهات نظر مختلفة.
2- تتيح عرض البيانات غير المرئية والتي يصعب رؤيتها في حقيقتها.
3- تساعد المتعلمين على اكتشاف مواقع الرحلات قبل الزيارة الفعلية ومعاينة الموقع .
4- تناسب المدارس الريفية أو النائية البعيدة عن البيئات المطلوب الذهاب إليها.

4-2- الواقع المعزز:

تتيح للمتعلم التفاعل مع محتوى تعليمي في بيئة ثلاثية أو ثنائية الأبعاد حيث يتم دمج المشهد الحقيقي الذي يشاهده مع المشهد الافتراضي الذي يتم انشاؤه بواسطة الحاسوب، هذا المزيج يتيح للطلاب تجربة عرض مرئي

تفاعلي مما يساعدهم على رؤية الصور والمفاهيم في الكتب المدرسية بشكل ثلاثي الأبعاد، هذه التقنية تحفز التفاعل المباشر والفوري مع المحتوى مما يعزز من فهم المتعلم وتصوراته للمفاهيم العلمية بشكل أعمق.

ولقد عرف دونليفي وديد (Dunleavy and Dede) الواقع المعزز بأنه مصطلح يصف التقنية التي تسمح بمزج واقعي متزامن لمحتوى رقمي من البرمجيات والكائنات الكمبيوترية مع العالم الحقيقي (حسام الدين محمد مازن ، 2025. ص. 260) ومن محدداتها وجب توفر شبكة من الاتصالات السلكية واللاسلكية وحواسيب خاصة.

2-5- المحتوي الذكي Smart Content :

هي برامج تلتزم بنشر محتوى كتب ودراسات عبر دليل الدراسة الذكي وتحولها إلى كتب ذكية مدمجة مع الوسائط المتعددة (الصوت والصورة) بغاية التعليم والتقييم الذاتي (شهاب النصري، 2024. ص. 723).

ولقد أشارت إليه (هبة صبحي جلال اسماعيل، 2023) كونه يشمل على محتوى افتراضي مثل مؤتمرات الفيديو ، محاضرات، منصات رقمية، تحويل كتب تقليدية إلى ذكية والتي تعتمد عليها في التعليم. أما (محمد بن فوزي الغامدي، 2023) ذكر بإمكانية الروبوتات التعليمية إنشاء محتوى ذكي بنفس البراعة التي يتمتع بها نظرائهم البشر.

2-6- برامج التعليم الذكية :

وهي أنظمة تربوية تعتمد على علم الذكاء وتستخدم المنطق والقواعد الرمزية لمساعدة الطلاب على التكيف مع المادة التعليمة وفهمها واكتسابهم المهارات الحياتية وتطبيقها في العملية التعليمية. ويذهب كل من (أحمد ويونس ، 2020) أنه يمكن لبرامج التعليم الذكية (ITS) القائمة على (AI) أن تساعد المتعلمين على التكيف مع المادة التعليمية وفهمها.

وعرفها (النصري شهاب ، 2024، ص. 724) كونها ألعاب مبرمجة لتحقيق هدف تعليمي محدد، تتميز بالإثارة والتشويق ، التحدي والخيال، مصممة بطريقة تحفز النشاط الذهني، مستوى التركيز، وتعزز القدرة على اتخاذ القرارات مع حل المشكلات بسرعة.

2-7- ربوتات المحادثة الذكية Chatbots:

يمكنها تحويل المحاضرة إلى سلسلة من الرسائل التي تبدو كأنها محادثة عادية مع القدرة على تحليل وتقييم مستوى فهم الطلاب وقدراتهم مع سرعة تعلمهم، ومن أبرز التطورات في هذا المجال نظام **ChatGpt** الذي يعد من البرامج اللغويه المتطورة التي ام تدريبها باستعمال تقنيات التعلم العميق، تم اطلاقها من قبل شركة Open Ai في نوفمبر2022 (شهاب النصري، 2024. ص. 724).

2-8- الربوتات التعليمية Robotics:

آلة كهروميكانكية مصممة خصيصا لتحسين تجربة التعلم وتقديم تعليم تفاعلي في مختلف المجالات تعمل بالذكاء الاصطناعي على توظيف ودمج مجموعة متنوعة من التقنيات المتقدمة ومن أمثلتها ربورت التعليم التفاعلي (Pepper) وهو ربورت اجتماعي يستخدم في الفصول الدراسية للتفاعل مع الطلاب ومن فوائدها

- ✓ تحفيز الاهتمام والتفاعل
- ✓ التعلم التعاوني

ومن محدداتها يمكن لها أن تصبح بديلا على المعلمين.

2-9- الألعاب التعليمية الذكية Smart Educational Games:

هي ألعاب تستخدم (AI) والتكنولوجيا الحديثة لتقدم تجربة تعليمية تفاعلية وشيقة، يتم تصميها بطريقة تحفز النشاط الذهني وتزيد من مستوى التركيز، ولقد تم تعريفها من قبل (العوفي، 2006. ص. 29) على أنها "عملية تعلم منظمة ومتقنة من خلال التفاعل الفردي للطالب، وذلك باستخدام ألعاب تعليمية يتضمنها برنامج حاسوبي لتعلم محتوى درس معين" ومن أمثلتها تطبيق كاهوت (Kahoot)، لعبة تعلم اللغات Duolingo.

2-10- التقييم الذكي Smart Evaluation:

برامج حاسوبية تستطيع تقييم مهارات التفكير العليا مع تصحيح الواجبات والفروض المنزلية واختبار مستوى تنمية اللغة بشكل آلي ومن أمثلتها تطبيق جوجل فورم (Google Forms) (محمد بن فوزي الغامدي، 2024. ص. 45).

3- التطبيقات الرقمية المبرمجة :

3-1- بوت الذكاء الاصطناعي شات جي بي تي ChatGpt:

نظام روبوت محادثة، يعتمد على (AI) وهو قوي وسريع جدا حيث يتيح لك طرح أسئلة لا حصر لها مع وجود امكانية الترجمة وبعدة لغات يمكن تحميلها مجانا وبسهولة بالنسبة للنسخة المجانية على موقع الشركة Open AI أو البلاي ستور بالنسبة للهواتف الذكية أو النسخ المحترفة 3.5(- ChatGpt ، ChatGpt-4 ، ChatGpt-4 mini ، ChatGpt-turbo ، ChatGpt-4.5) أما خطورته تكمن في بعض الأحيان اعطائه اجابات غير صحيحة وموثوقة.

ومن أبرز مزايا التطبيق في التربية البدنية والرياضية مساعدة الأساتذة في التحضير النظري السريع للدروس (الأهداف المعرفية مثل المنطق الداخلي لأي نشاط).

3-2- تطبيق بليكرز Plickers:

تطبيق بليكرز Plickers يساعد المعلمين على ادارة الصف ويستخدم في الفصول الدراسية (حضوري) لعمل تقييمات سريعة (أسئلة تفاعلية او اختبارات) مع اجراء تغذية راجعة فورية ويسمح للطلاب بالإجابة على الأسئلة في وقت واحد والحصول على تقييم الإجابات في ثوان.

يمكن تحميل التطبيق على الموقع الرسمي له www.plickers.com أو على البلاي ستور بالنسبة للهواتف الذكية والتسجيل عن طريق البريد الالكتروني الخاص بـ google ثم الدخول إليه بترتيب الفصل ، انشاء الفصول الدراسية (امكانية تكوين 25 فصل دراسي)، إضافة الطلاب، وإعداد الأسئلة، وعند إجراء الحصة يقوم المعلم بربط الحاسوب بجهاز العرض (projector) والأنترنت مع عرضه على السبورة بحيث يستطيع

الطلاب رؤية الأسئلة وقراءتها مع الاجابة عليها عن طريق بطاقات Plickers الخاصة بكل طالب ، المصممة بطريقة تمنع الغش، بعد ذلك يقوم المعلم بمسحها(بطاقات Plickers) مما يؤدي إلى ظهورها على الشاشة الخاصة التي تمكن الطالب والمعلم من معرفة نسب الإجابات الصحيحة والخاطئة ونسب التميز في صعوبة الأسئلة والتمييز بين نسب السهولة والصعوبة (محمد غازي، 2022، ص. 80).

3-3- منصة الكانفا Canva:

منصة "كانفا" يعد من أشهر وأبسط أدوات التصميم التي توفر العديد من الفوائد لمستخدميه وهو مدعم بالذكاء الاصطناعي، يمكن تحميله على الموقع الرسمي له www.canva.com أو على البلاي ستور بالنسبة للهواتف الذكية والتسجيل عن طريق البريد الالكتروني الخاص بـ google ثم الدخول إليه والقيام بعدة أمور والتي نولجها فيما يلي :

- ✓ انشاء مقاطع فيديو تعليمية وتدريبية بجودة عالية وسهلة تبين كيفية تنفيذ المهارات الحركية واكتسابها بشكل صحيح مع امكانية اضافة نصوص، رسومات توضيحية أو تعليق صوتي عليها لشرحها (المهارات الحركية) أثناء عرض الفيديو وذلك من خلال مجموعة من الأدوات المتوفرة في التطبيق.
- ✓ تصميم رسومات توضيحية تظهر المهارات الأساسية للأنشطة الرياضية المختلفة مثل الكرة الطائرة مما يساعد الطلاب على التعلم الصحيح والسليم.
- ✓ امكانية تصميم عروض تقديمية لشرح استراتيجيات الألعاب والقواعد الرياضية بشكل مرئي

- ✓ امكانية استعمال منشورات أو أنفوجرافيك (وهو أسلوب بصري لعرض المعلومات والبيانات والأفكار المعقدة بطريقة سهلة ومبسطة وجذابة من خلال الجمع بين الصور والرموز والنصوص المختصرة، الألوان ، المخططات) حول أهمية التربية البدنية والرياضية في المدرسة.
- ✓ تصميم تقارير عن أداء الطلاب في مختلف الأنشطة البدنية والرياضية بفضل قوالب جاهزة يوفرها التطبيق (canva).
- ✓ امكانية اجراء دروس تفاعلية ومشاركتها على منصات التعلم الإكتروني لتوفير تجربة تعلم مرنة ومتنوعة www.canva.com/ar_eg/education
- ✓ امكانية اجراء أعمال جماعية ومناقشتها مع التعليق عليها.
- ✓ امكانية ربط تطبيق (canva) بمنصات أخرى مثل Google Classroom أو Microsoft Teams لمشاركة الأنشطة مباشرة.

3-4- تطبيق حل الواجبات المدرسية برينلي Brainly:

هو تطبيق مجاني تعليمي يعتمد على الذكاء الاصطناعي يمكن تحميله على الموقع الرسمي له www.brainly.com أو على البلاي ستور بالنسبة للهواتف الذكية

يهدف إلى مساعدة الطلبة على التعاون فيما بينهم للتوصل إلى إجابات صحيحة من تلقاء أنفسهم أو بتوجيه من الخبراء على مدار الساعة وطول أيام الأسبوع عبر خدمة Brainly Tutor، كما يتيح التطبيق لأولياء الأمور من إنشاء حسابهم الخاص لتتبع التقدم التعليمي لأبنائهم (محمد بن فوزي الغامدي، 2024. ص. 53).

كما يقدم عدد من المميزات القائمة على AI والمتمثلة في:

- ✓ الحصول على اجابات تلقائية والتحقق منها باستعمال خوارزميات تعلم الآلة
- ✓ قراءة أسئلة الواجب المنزلي والتعرف عليها باستعمال تقنيات رؤية الحاسب 35 لغة باستخدام تقنيات جوجل فيجن آي آي (Google vision Ai). (محمد بن فوزي الغامدي، 2024. ص. 54).

3-5- تطبيق كونجي مساعد التعلم الافتراضي Cognii Virtual Learning Assistant :

يمكن تحميله من موقع الرسمي للشركة www.cognii.com أو على البلاي ستور بالنسبة للأجهزة الذكية، وهو عبارة عن نظام تدريس ذكي يعتمد على تقنيات معالجة اللغات الطبيعية و المحادثة لمساعدة الطلاب على تكوين استجابات ذات تنسيق مفتوح وتحسين مهارات التفكير النقدي. إلى جانب ذلك ، يوفر المساعد الافتراضي أيضًا دروسًا فردية وتعليقات في الوقت الفعلي مخصصة لكل طالب ، (محمد حرب اللصاصمة ، 2022. ص. 61).

ومن مميزات هذا النظام ما يلي:

- ✓ تعزيز مهارات التفكير النقدي والتعبير الشخصي مع الحصول على دعم مستمر لتحسين الأداء الأكاديمي.
- ✓ توفير بيئة يشترك فيها المتعلمين في محادثات فردية مخصصة ومدعمة بآلية للتقييم الفوري وتسجيل النقاط وردود الفعل على الإجابات المفتوحة.
- ✓ تخفيف عبء التقييم اليدوي وتوفير رؤى عميقة حول تقدم الطلاب، مما يساعد في تخصيص استراتيجيات التدريس.

3-6- منصة أيثور Aithor AI:

هو مساعد كتابة يعمل بالذكاء الاصطناعي مصمم لمساعدة المستخدمين في إنشاء محتوى مكتوب عالي الجودة عبر مجالات متعددة خاصة في الكتابة الأكاديمية يهدف إلى تبسيط عملية الكتابة مما يسمح بالتركيز على أفكارهم بينما يتولى الذكاء الاصطناعي المهام الروتينية يتم الدخول للمنصة عبر الموقع الرسمي: www.aithor.com أو التسجيل عبر البلاي ستور بالنسبة للهواتف الذكية، ومن مميزاتها الأساسية :

- ✓ إنشاء مجموعة واسعة من انواع المحتوى.
- ✓ مساعدة في الكتابة الأكاديمية (تنظيم المقالات، صياغة الأهداف، صياغة المخططات، انشاء قوائم المراجع).
- ✓ يدعم انشاء المحتوى بعدة لغات.
- ✓ يمكن للمستخدمين تحسين المحتوى الموجود من خلال تلقي اقتراحات للتحديثات.
- ✓ يوفر Aithor مصادر قابلة للتحقق مصاغة بأساليب الاقتباس المعروفة مثل APA.

الشعار	التطبيق
	شات جي بي تي ChatGpt
	تطبيق بليكرز Plickers
	منصة الكانفا Canva
	تطبيق حل الواجبات المدرسية برينلي Brainly
	كونجي مساعد التعلم الافتراضي Cognii Virtual Learning Assistant
	Chalkie Aİ
	Aithor AI
	ديب سيك Deep seek

الجدول رقم (02): شعارات أهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم

المحور الرابع: الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية

تعد التربية البدنية والرياضية مكونا أساسيا في المنظومة التعليمية الحديثة، لما لها من أثر مباشر في تنمية الفرد بدنيا، نفسيا واجتماعيا. ولتكون حصة التربية البدنية والرياضية ذات فعالية حقيقية ينبغي أن تبنى وفق أهداف تعليمية واضحة ومحددة تتماشى مع المرحلة العمرية والقدرات الفردية للمتعلمين. إن وضوح هذه الأهداف يَمكن أستاذ التربية البدنية والرياضية من تنظيم الحصة وتوجيه الأنشطة نحو تحقيق نتائج تربوية ملموسة تتجاوز مجرد النشاط الحركي لتصل إلى بناء الشخصية المتكاملة.

1- حصة التربية البدنية والرياضية :

عرفها (إسماعيل وعماد، 2016، ص.81) على أنها ذلك النشاط الحركي الذي يقدم للتلاميذ في وقت محدد له مكان في الجدول المدرسي ويجبر التلاميذ على حضوره إلا من أعفي بسبب يستوجب الإعفاء.

كما انها الوحدة الأساسية وحجر الزاوية في كل منهج للتربية البدنية والرياضية بل يشبه الجزء الذي يمثل أصغر جزء من المادة.

وعرفها (محمد علي، 2016، ص.50) بأنها الجانب المتكامل من التربية الذي يعمل على تنمية الفرد وتكيفه جسمانيا وعقليا واجتماعيا ووجدانيا عن طريق الأنشطة البدنية المختارة التي تتناسب مع مرحلة النمو التي تتناسب مع النمو والتي تمارس بإشراف قيادة صالحة لتحقيق اسمى القيم الإنسانية.

وبينها (مالكي وآخرون، 2020، ص.37) كونها وسيلة تربوية تساعد على تحقيق الأهداف المسطرة لتكوين الفرد الناجح، حيث أن التمارين والحركات البدنية والرياضية التي يقام بها تعمل على تنمية وتطوير البدن ومكوناته ومن جميع الجوانب العقلية، النفسية الاجتماعية، الخلقية والصحية وهذا من أجل ضمان انسجامه مع مجتمعه وأقرانه.

واعتبرها كل من (ديشية ولقوي، 2019، ص. 128) القالب و الاطار الذي تتجمع فيه كل الخبرات الرياضية والتربوية المدرسية مع قيام الأستاذ بتنمية قدرات واتجاهات التلميذ.

ومن هذا يمكن تعريف التربية البدنية والرياضية كونها فرع من فروع التربية العامة تهدف إلى تطوير القدرات البدنية، العقلية النفسية الاجتماعية من خلال أنشطة رياضية تمارس بطريقة تربوية هادفة، وهي لا تقتصر على تحسين اللياقة البدنية فقط بل تشمل تنمية المهارات الحركية، اكتساب المعارف الرياضية، تعزيز القيم والسلوكيات الإيحابية.

2 - أهداف حصة التربية البدنية والرياضية:

تسعى حصة التربية البدنية والرياضية إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التعليمية والتربوية التي تهدف إلى تنمية الجوانب النفسية والاجتماعية للمتعلم. فمن خلال هذه الحصص، يتم الارتقاء بالكفاءة الوظيفية للأجهزة الداخلية

للجسم، مثل تعزيز قدرة الفرد على تحسين اللياقة البدنية العامة للمتعلمين، وكذا اكتسابه للمهارات الحركية وأساليب السلوكات السوية وتتمثل أهداف الحصة في ما يلي:

2-1- أهداف تعليمية:

لمح إليها (ناهد وفهمي، 1998، ص. 80) في اكتساب معارف ومفاهيم مرتبطة بالرياضة والصحة، إضافة إلى تطوير القدرات على التفكير السليم واتخاذ القرار في المواقف الحركية. كما تتيح فرصة لغرس القيم التربوية كالانضباط، الروح الرياضية، التعاون، وتحمل المسؤولية، مما يسهم ففي بناء شخصية متوازنة وقادرة على التفاعل الايجابي داخل المجتمع. وأشار إليها (السمرائي وبسطوسي، 2003، ص. 65) عند تطبيق خطة في الهجوم أو الدفاع خلال لعبة من الألعاب يعتبر موقف يحتاج إلى تصرف سليم والذي يعبر عن نشاط عقلي إزاء الموقف.

2 -2- أهداف تربوية:

تشكل الأهداف التربوية في التربية البدنية والرياضية ركيزة أساسية في بناء المنظومة التعليمية المتكاملة، إذ تهدف إلى تنمية الكفاءات البدنية والمهارية، إلى جانب تعزيز القدرات المعرفية الوجدانية لدى المتعلمين بطريقة متوازنة وشاملة. فهي لا تقتصر على تطوير الأداء الحركي، بل تسعى أيضا إلى تعزيز القيم الاجتماعية.

ولقد ذكر (درويش وآخرون، 1994، ص. 30) أن في الألعاب الجماعية يظهر التعاون، التضحية ، والشجاعة مع الرغبة في تحقيق الفوز، كما أشلر (بخوش وبودوح، 2019، ص. 50) أن الهدف الذي تكسبه التربية البدنية والرياضية في صقل الصفات الخلقية والتكيف الاجتماعي مع حب العمل والإحساس بالجمال يقترن بالأهداف التربوية.

3 - أستاذ التربية البدنية والرياضية:

قال (ديشية ولقوي، 2019) في تعريفه لأستاذ التربية البدنية والرياضية أنه هو الشخص الذي يحقق أدوارا مثالية في العلاقة بين التلاميذ، المدرسة والمجتمع من خلال ما يقدمه في مجال التربية البدنية والرياضية. وتتوقف فاعليته المهنية على مدى وعيه بمسؤوليته التربوية ونظرته الشمولية للنظام التعليمي ومهنته كما يتوقف على المناخ المدرسي.

كما عرفه (سليماني وآخرون، 2021) أنه الركن الركين في العملية التعليمية بالمدرسة من خلال الفرص التربوية العديدة التي تتاح له مقارنة بأساتذة المواد الدراسية الأخرى. وبينه (رمضاني، 2023، ص. 16) أنه القائد فهو المنظم والمبادر لوحدة العمل والنشاط في جماعة الفصل فهو ليس فقط لاكتساب المتعلمين المعارف والمهارات. بل تنظيم جماعات الفصل والعمل على تنميتها اجتماعيا.

واعتبره (مسلم وآخرون، 2019، ص.5) أنه صاحب الدور الرئيسي في عملية التعليم بدوره في علاقته بالطلبة ، الثقافة، المجتمع والمدرسة.

ومنه يمكن القول على أن أستاذ التربية البدنية والرياضية هو المربية المتخصص الذي يتولى مهمة تخطيط ، تنفيذ وتقويم الأنشطة الحركية والتربوية داخل المؤسسة التعليمية، بهدف تنمية القدرات البدنية، المهارية ، المعرفية والوجدانية لدى المتعلمين.

4 - تصميم الوحدة التعليمية في التربية البدنية والرياضية :

يعد تصميم الوحدة التعليمية في التربية البدنية والرياضية من الركائز الأساسية التى تستند إليها العملية التعليمية لتحقيق أهدافها بكفاءة وفعالية وعند تصميمها يجب مراعاة مراحلها والمتمثلة حسب (العيداوي ، 2023، ص.18) في:

- ✓ الجزء التحضيري والذي يتضمن الإعداد النفسي للتلاميذ والذي يعد مرحلة هامة تمهد للمرحلة الأساسية للحصة ويشمل التمارين الإحمائية العامة مثل الجري الخفيف وهدفه الوصول لى الاستثارة العصبية العضلية للمتعلم.
- ✓ الجزء الرئيسي أو المرحلة الأساسية ويمثل قلب الوحدة التعليمية ومركزها الفعلي، حيث يتم فيه تنفيذ الهدف التعليمي الذي تم التخطيط له مسبقا ويتم تقديمه مع تحقيقه عبر وضعيات تعليمية تشكل حسب النشاط الرياضي والوسائل المتاحة في المؤسسة التعليمية مع مراعاة مبدأ التدرج، التنوع في الأنشطة، واحترام الفروق الفردية .
- ✓ الجزء الختامي ويعد بمثابة مرحلة استرجاع والعودة التدريجية إلى حالة الراحة ويتضمن جميع التمارين الاسترجاعية بكل أنواعها.

5- المهارات التدريسية الأساسية لأستاذ التربية البدنية والرياضية:

يعد الأستاذ محور العملية التعليمية في جميع مؤسساتها التعليم مهما كان مستواها، إذ لا تقتصر أدواره على نقل المعارف فحسب، بل تتجاوز ذلك إلى توجيه وتكوين شخصية المتعلم علميا، فكريا ومهنيا. وفي ظل التحولات التي يشهدها المجال التربوي، وخصوصا مع تبني مقاربات حديثة، أضحى من الضروري إعادة النظر في كفاءات الأستاذ ومهاراته لضمان تحقيق جودة التعليم خاصة العالي.

وتعتبر الكفاءة التدريسية من أهم الكفاءات التي ينبغي أن يتسلح بها الأستاذ، لما لها من أثر مباشر في تحسين الأداء البيداغوجي، وتتفرع هذه الكفاءة إلى مجموعة من المهارات العملية التي تمثل جوهر الفعل التربوي الناجح ، وعلى رأسها مهارات التخطيط، التنفيذ والتقويم.

6- التخطيط:

لغة مشتقة من الفعل الثلاثي خط يخط خطا، والتخطيط هو التسطير

اصطلاحا: تنوعت وتعددت تعريفاته وذلك حسب المجال الذي يوظف فيه

6-1- **مفهوم التخطيط التربوي**: ولقد عرفته (السقا، 2015، ص. 60) كونه العملية التي تستهدف تنظيم شؤون التربية والتعليم في المجتمع، وعلاج المشكلات التربوية بحلول واقعية وملائمة للإمكانيات ومسايرة لأهداف المجتمع وإمكانياته، وتوفير تعليم مناسب لقدرات واستعدادات وحاجات المتعلمين واحتياجات مجتمعهم أيضا.

وقد ذكره (عامر، 2007) أنه أسلوب تنظيمي ووسيلة علمية منظمة ومستمرة يتم عبره حصر الموارد المتاحة وتعبئتها وتمويلها نحو تحقيق غايات ومرامي السياسة العامة في أقل وقت وبأقل جهد.

وعرفه (الحريري، 2007) بأنه نشاط التربية بمعناه الشامل الذي يتسع لتنمية كافة جوانب الشخصية الإنسانية ويمتد على امتداد حياة الفرد طولا وعرضا فلا يقتصر على مرحلة عمرية دون غيرها.

6-2- مفهوم التخطيط التعليمي:

هو عملية منهجية تهدف إلى تنظيم وتوجيه الجهود التعليمية لتحقيق أهداف معينة وتوجيه الجهود التعليمية لتحقيق أهداف معينة خلال فترة زمنية محددة، سواء على مستوى درس، وحدة، فصل دراسي، أو حتى منظومة تعليمية كاملة (برنارد، 2001).

6-3- التخطيط في التربية البدنية والرياضية:

يعد التخطيط من الأسس الجوهرية لنجاح العملية التعليمية في التربية البدنية والرياضية. إذ لا يمكن تحقيق الأهداف التربوية المرسومة دون وجود خطة دقيقة تراعي خصائص المتعلمين، وطبيعة الأنشطة.

يشير التخطيط في التربية البدنية والرياضية إلى إعداد تصور شامل ومسبق للأنشطة، الوسائل والأساليب التي سيتم اتباعها خلال فترة زمنية معينة. بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة.

6-4- مكونات التخطيط في التربية البدنية والرياضية:

6-4-1- تحديد الأهداف التعليمية:

يمثل تحديد الأهداف التربوية نقطة الانطلاق الأساسية لأي تخطيط ناجح وتشمل تنمية القدرات البدنية، تطوير المعارف وتعزيز القيم.

6-4-2- اختيار المحتوى المناسب:

يتم اختيار الأنشطة الرياضية والمعلومات النظرية بما يتناسب مع الأهداف المحددة والمناهج الدراسية التي تصدر عن الجهات الرسمية (مثل وزارة التربية الوطنية أو مؤسسات التعليم العالي).

وأشار (حسن، 2020) أنه يتم الاختيار بناء على معايير التدرج، الشمولية، والتكامل، بما يتناسب وخصائص المتعلمين.

6-4-3-تحديد الزمن:

يتم توزيع الوقت بين الاحماء، الجزء الرئيسي، التهدئة مع مراعاة التدرج في الحمل البدني والالتزام بالخطط الزمنية الطويلة الأمد.

6-4-4-توظيف الوسائل التعليمية:

هي كل ما يستخدمه المعلم من ادوات بشكل مباشر او غير مباشر بهدف تسهيل وصول المعلومات وتنمية المهارات البدنية والحركية لدى المتعلمين. ولقد توافق هذا التعريف مع (العموري، 2022، ص. 149). والذي خلصت دراسته الى أن لتنوع الوسائل التعليمية دور في تنفيذ الحركات. كما تتجلى أنواعها (الوسائل التعليمية) في:

- ✓ بصري (الرسوم التوضيحية).
- ✓ سمعي (الشروحات)
- ✓ سمعي بصري (المحكاة عبر الفيديو)
- ✓ وسائل عملية محسوسة (الكرات، المعالم، الجلل...).

6-4-5-الأمن والسلامة:

وهو مجموعة من الإجراءات والاحتياطات التي تتخذ لضمان سلامة التلاميذ أثناء ممارسة الأنشطة البدنية ، والوقاية من الإصابات والحوادث، وتوفير بيئة آمنة تمكنهم من التعلم والمشاركة دون قلق. ويجب أن يشمل فحص وصيانة الأدوات والملاعب، اللباس الرياضي، مراقبة التلاميذ باستمرار، تكييف الوضعيات حسب قدرات المتعلمين(القحطاني،2017).

1-3-2- أهمية التخطيط في التربية البدنية والرياضية:

يعد التخطيط التربوي في التربية البدنية من العناصر الجوهرية لنجاح العملية التعليمية، حيث يسهم في تنظيم الأهداف والمحتوى والوسائل التعليمية بما يتناسب مع قدرات المتعلمين، وهذا ما خلصت إليه الدراسة التي قام بها (محمد هيزوم وآخرون، 2019) "أن للتخطيط أهمية كبيرة وفعالة في تدريس مادة التربية البدنية والرياضية في الطور الثانوي، كما انه ضروري لتحسين وتجويد التعليم".

7 – التنفيذ:

يمثل التنفيذ في التربية البدنية والرياضية المرحة العملية التي يتم فيها تحويل الخطط النظرية إلى واقع تطبيقي داخل الميدان، فهو يترجم أهداف الحصة إلى أنشطة فعلية تمارس من قبل المتعلمين تحت إشراف المعلم، الذي يحرص على تنظيم الزمن، استخدام الوسائل المناسبة، وضبط سير الأنشطة بما يحقق التدرج في التعلم والتفاعل الإيجابي. ويشمل التنفيذ متابعة أداء التلاميذ، تصحيح الأخطاء الحركية، وتقديم التغذية الراجعة الفورية. ويعتبر

التنفيذ الناجح انعكاسا لجودة التخطيط، ويعتمد بدرجة كبيرة على كفاء المعلم في إدارة الصف وتحفيز المتعلمين ، مما يؤدي إلى تحقيق الأهداف المهارية، المعرفية والوجدانية للحصة (الشناوي، 2012).

8 – التقويم:

يعد التقويم في التربية البدنية والرياضية المرحلة الختامية والمكملة لعملتي التخطيط والتنفيذ، حيث يستخدم لقياس مدى تحقق الأهداف التعليمية ومدى تقدم المتعلمين في مختلف الجوانب: المعرفية، المهارية ، والوجدانية العاطفية حول اداء المتعلمين وسلوكهم خلال الحصة، ولقد عرفه (الياسري، وابراهيم، 2014، ص. 19) على انه العملية التي يجريها المربي الرياضي (مدرس التربية الرياضية، المدرب) كل حسب محال عمله بقصد معرفة مدى الاستفادة من الدرس أو البرنامج التدريبي ومدى تأثيره في تغيير سلوك التلاميذ، كما عرفها (حملاوي، 2018 ، ص. 176) على أنها تقويم وتعديل تكييف لحصة التربية البدنية والرياضية حسب ما هو جديد وحديث.

8-1 – التقويم التشخيصي:

يعد التقويم التشخيصي احد انواع التقويم التربوي الهامة في التربية البدنية والرياضية، ويستخدم بشكل خاص في بداية الوحدة التعلمية يهدف الى تشخيص مستوى التلميذ في الجوانب المهارية والبدنية والمعرفية وتحديد نقاط القوة والضعف مما يمكن المعلم من وضع خطط تتناسب مع احتياجات المتعلمين ويستعمل استنادا إلى القدرات البدنية والمهارية (سعد، 2011).

8-2- التقويم التكويني:

يعد التقويم التكويني (المرحلي) أحد أهم أنواع التقويم في التربية البدنية والرياضية، ويستخدم خلال سير الحصة أو البرنامج التعليمي لقياس التقدم الذي يحرزه المتعلمون بشكل مستمر. يهدف هذا النوع من التقويم إلى متابعة الأداء وتقديم التغذية الراجعة الفورية، مما يساعد المعلم على تعديل الأنشطة والأساليب التعليمية في الوقت المناسب لتحسين التعلم، كما يمكن المتعلمين من إدراك أخطائهم وتصحيحها، مما يعزز من فهمهم وتطورهم المهاري والمعرفي(سعد، 2011).

8-3- التقويم التحصيلي:

يعتبر التقويم التحصيلي أحد الأنواع الأساسية في العملية التعليمية لحصة التربية البدنية والرياضية ، ويستخدم عادة في نهاية وحدة تعليمية أو برنامج تدريبي من أجل قياس مدى تحقيق الأهداف المسطرة، سواء في الجانب المهاري، البدني، أو المعرفي. يتم من خلال هذا النوع من التقويم إصدار حكم موضوعي على أداء المتعلمين، ومقارنتهم بالمعايير أو الأهداف المحددة مسبقا. وقد يأخذ التقويم التحصيلي شكل اختبارات عملية أو كتابية (في الجانب المعرفي)، أو مقاييس لياقة بدنية (سعد، 2011).

9- الأهداف التعليمية في التربية البدنية والرياضية:

تعد الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية من المرتكزات الأساسية للعملية التعليمية، حيث تهدف إلى إحداث تغيرات سلوكية شاملة ومتكاملة في شخصية المتعلم، من خلال أنشطة بدنية وتربوية هادفة. وتتجلى

هذه الأهداف في ثلاثة مجالات رئيسية مترابطة:المجال المعرفي، الذي يُعنى بتنمية الفهم المتعلق بالمفاهيم و القوانين والأسس العلمية للنشاط البدني، المجال النفسيي الحركي، الذي يركز غلة تنمية القدرات البدنية والمهارات الحركية الأساسية والمتخصصة، والمجال الوجداني، الذي يهتم بغرس القيم والاتجاهات الإيجابية كالروح الرياضية والانضباط والتعاون.

ويؤكد الباحثون على أن هذه الأهداف لا تعمل بمعزل عن بعضها البعض، بل تُسهم مجتمعة في بناء شخصية المتعلم المتكاملة من الناحية البدنية، العقلية، والانفعالية (عبد المجيد، 2001)، (خليل، 2004) ، (Siedentop ،2002).

9-1- أنواع **الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية:**

تعد حصة التربية البدنية والرياضية فضلء تربويا متكاملا يسهم في تحقيق أهداف تعليمية متعددة تشمل الجوانب المعرفية، النفسية الحركية، والوجدانية. ويكتسي تصنيف هذه الأهداف أهمية بالغة في بناء المحتوى التعليمي وتوجيه العملية التربوية، بما يتماشى مع متطلبات الجودة في التعليم والتكوين. وتصنف الأهداف التعليمية إلى ثلاثة مجالات :

9-1-1- الأهداف المعرفية:

تشير الأهداف المعرفية في التربية البدنية والرياضية إلى تلك الهداف التي ترتبط بتنمية الجانب العقلي والفكري للمتعلم، وتشمل العمليات الذهنية مثل الاكتساب المعرفي، الفهم، التحليل، التركيب، والتقويم. وتهدف إلى تمكين المتعلم من فهم المفاهيم الأساسية للنشاط البدني، كقوانين اللعب، استراتيجيات الأداء، فوائد التمارين ، والمصطلحات العلمية المرتبطة بالجسم والصحة.

وقد صنف بلوم (Bloom, 1956) هذه الأهداف ضمن المجال المعرفي في تصنيفه الشهير، حيث قسمها إلى ستة مستويات متدرجة: المعرفة، الفهم، التطبيق، التحليل، التركيب، والتقويم. وتوظف هذه المستويات في حصة التربية البدنية لضمان ان المتعلم لا يكتفي بأداء المهارات فقط، بل يدرك أيضا ما وراءها من مفاهيم علمية وتربوية. ففهم ُعدان من الأهداف المعرفية.

9-1-2-الأهداف النفسية- الحركية:

تشير الأهداف النفسية الحركية إلى تلك الأهداف التي تُعنى بتطوير الجانب الحركي المرتبط بالوظائف العصبية والعضلية، وهي تمثل جوهر العملية التعليمية في التربية البدنية والرياضية. وتشمل تعلم المهارات الحركية الأساسية (مثل الجري، القفز، الرمي) والمهارات التخصصية (كالتصويب في كرة اليد أو الصد في الكرة الطائرة) ، بالإضافة إلى تنمية الصفات البدنية كالقوة، السرعة، التوازن، المرونة، والدقة.

ويؤكد سيمبسون (Simpson, 1972) في تصنيفه للمجال النفسي الحركي ان هذا النوع من الأهداف يتطلب تدرجا في التعلم يبدأ من التقليد والمحاكاة إلى الإتقان والابتكار في الأداء الحركي. كما انه لا ينفصل عن

الجوانب المعرفية والانفعالية، حيث يتطلب تنسيقا عاليا بين الذهن والجسم. فإتقان المتعلم لحركة الارتقاء في الوثب الطويل أو التحكم في الجسم بعد السقوط يعدان من الأهداف النفسية الحركية.

9-1-3- الأهداف الوجدانية:

تشير الأهداف الوجدانية إلى تلك الأهداف التي تهدف إلى تنمية الجوانب الانفعالية والاجتماعية لدى المتعلم. وتعنى بتكوين الاتجاهات الايجابية نحو النشاط البدني مع غرس القيم الأخلاقية و الرياضية مثل التعاون ، الانضباط، احترام القواعد، التسامح، فضلا عن بناء الثقة بالنفس وتقدير الذات.

ويعتبر تصنيف كراثوول (Krathwohl, 1964) من أبرز التصنيفات التي تناولت هذا المجال، حيث قسمه إلى خمسة مستويات متدرجة : التقبل، الاستجابة، التقدير، التنظيم، والتوصيف بقيمة أو مجموعة قيم. وتعد هذه المستويات مرجعا مهما في صياغة الأهداف التعليمية التي تستهدف سلوك المتعلم وانفعالاته داخل حصة التربية البدنية والرياضية. فاحترام المتعلم لقوانين اللعبة أو تعاونه مع زملائه أثناء اللعب الجماعي، يعد من مظاهر تحقق الهداف الوجدانية. والجدول التالي يلخص الفروق بين المجالات الثلاثة في حصة التربية البدنية والرياضية:

الجانب	الهدف المعرفي	الهدف النفسي الحركي	الهدف الوجداني
التركيز	العمليات الذهنية والمعرفة والفهم	المهارات الحركية البدنية	الانفعالات، الاتجاهات ، القيم
امثلة	فهم قواعد اللعبة، تفسير فوائد التمارين	لأداء تمرين الإحماء بشكل صحيح، اتقان حركة في رياضة معينة	احترام القواعد، التعاون مع الفريق، التحلي بالروح الرياضية
التصنيف	تصنيف بلوم	تصنيف سيمبسون	تصنيف كراثوول
مستويات	معرفة، فهم، تطبيق، تحليل ، تركيب، تقويم	تقليد، معالجة، التكيف ، المهارة الدقيقة، الابتكار في الأداء	التقبل، الاستجابة، التقدير ، التنظيم، التوصيف بالقيمة
أدوات التقييم	أسئلة كتابية، اختبارات نظرية ، عروض شفوية	ملاحظة مباشرة، بطاقات تقييم أداء، اختبارات عملية	ملاحظة السلوك ، تقارير ذاتية، استبيانات

الجدول رقم (03): الفروق بين المجالات الثلاثة في حصة التربية البدنية والرياضية

الفصل الثاني:

الدراسات السابقة

تمهيد

شهد مجال التربية البدنية والرياضية تطورا ملحوظا في الآونة الأخيرة مع بروز تقنيات الذكاء الاصطناعي التي أصبحت تشكل اضافة نوعية في دعم العملية التعليمية. وقد اهتم عدد من الباحثين بدراسة أثر توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي على تحقيق الأهداف التعليمية داخل حصة التربية البدنية والرياضية خاصة في أبعادها المعرفية، النفسية الحركية، الوجدانية العاطفية. وفيما يلي عرض لأبرز الدراسات التي تناولت هذا الموضوع:

1- **الدراسة الأولى** : دراسة أجريت من طرف الأستاذ جمعان بن سعيد الغامدي تحت عنوان واقع توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وأثرها على مستوى التحصيل المعرفي في تدريس التربية البدنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الثانوية بالدمام ، الدراسة نشرت في المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات المجلد الأول – العدد الثالث – أكتوبر 2023.

استعمل الباحث كلمات مفتاحيه متمثلة في تطبيقات الذكاء الاصطناعي، التربية البدنية، طلاب المرحلة الثانوية والتي قام بتعريفها كل على حدى اصطلاحا وإجرائيا، بعد ذلك طرح صاحب الدراسة تساؤلا عاما متمثل في: ما واقع توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وأثرها على مستوى التحصيل المعرفي في تدريس التربية البدنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الثانوية بالدمام، فرع عنه ثلاثة أسئلة :

ما أهمية تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تدريس معلمي التربية البدنية بالمرحلة الثانوية بالدمام ؟

ما واقع (استخدام) تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تدريس معلمي التربية البدنية بالمرحلة الثانوية بالدمام ؟

ما أثر استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي على مستوى التحصيل المعرفي لدى طلاب المرحلة الثانوية

بالدمام ؟

وللإجابة على هذه التساؤلات صاغ الباحث مجموعة من الفرضيات متمثلة في ما يلي :

تطبيقات الذكاء الاصطناعي لها أهمية بدرجة مرتفعة في التدريس من وجهة نظر معلمي المرحلة الثانوية بالدمام

استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي مرتفعة.

وجود أثر بدرجة كبيرة في استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي على مستوى التحصيل المعرفي لدى طلاب المرحلة الثانوية بالدمام.

قسم الدارس دراسته إلى ثلاثة محاور متمثلة في:

المحور الأول تحت عنوان الذكاء الاصطناعي (مفهومه، سماته ، مجالاته ، تطبيقاته....).

المحور الثاني تحت عنوان التحصيل المعرفي (مفهومه ، أهميته ، أهدافه ، أنواعه .....).

المحور الثالث تحت عنوان كرة السلة (نبذة تاريخية ، مهاراتها الأساسية)

اتبعت الدراسة المجرات على المنهجين الوصفي التحليلي والشبه التجريبي حيث استخدم الباحث الاستبانة والاختبار التحصيلي كأدوات لجمع البيانات اللازمة وتطبيقها على العينة المتمثلة في 51 من معلمي التربية البدنية في المرحلة الثانوية بالدمام وكذا على 70 طالب من مدرسة المدينة المنورة بالدمام، وذلك بتقسيمه الى مجموعة ضابطة (35) طالب ومجموعة تجريبية (35) طالب.

توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج والتي من أهمها أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي لها أهمية بدرجة مرتفعة في التدريس من وجهة نظر معلمي التربية البدنية بالمرحلة الثانوية بالدمام.

- ✓ تستخدم بدرجة مرتفعة.
- ✓ وجود أثر بدرجة كبيرة ، ومهمة تربويا في مساعدة التحصيل المعرفي لطلاب المرحلة الثانوية بالدمام.

2- الدراسة الثانية :

الدراسة قام لها كل من نادية حماش وعمر الشريف من جامعة باتنة تحمل عنوان أثر استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي على كفاءة الأداء الأكاديمي لأعضاء هيئة التدريس دراسة حالة أعضاء هيئة التدريس لجامعة باتنة -1- ، تم نشر البحث في :

Journal of economics studies and researches in renewable energies (JOERRE) المجلد11 العدد الثاني 2024 ص. (270-293).

استعمل الباحثان كلمات مفتاحية تمثلت في : تطبيقات الذكاء الاصطناعي، الأداء الأكاديمي، كفاءة الأداء الأكاديمي، اعضاء هيئة التدريس، جامعة باتنة -1-. بعد ذلك طرح الباحثان تساؤلا عاما متمثل في : ما أثر استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي على كفاءة الأداء الأكاديمي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1- ؟

تفرع عنه أربعة أسئلة متمثلة في:

1- ما مدى معرفة وفهم أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1- لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في التدريس ؟
2- ما مدي استخدام أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1- لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في التدريس ؟
3- ما هي الصعوبات والتحديات التي تواجه استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لدى جامعة باتنة -1- ؟
4- ما دور استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين كفاءة الأداء الأكاديمي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1- ؟.

صاغ الباحثان فرضيات تجلت في الرئيسية يوجد أثر ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة a≤0.05 بين استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكفاءة الأداء الأكاديمي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1- وفرضيات فرعية تمثلت في :

- ✓ يوجد أثر ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة a≤0.05 معرفة وفهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكفاءة الأداء الأكاديمي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1-
- ✓ يوجد أثر ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة a≤0.05 بين درجة استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكفاءة الأداء الأكاديمي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1-
- ✓ يوجد أثر ذو دلالة احصائية عند مستوى الدلالة a≤0.05 بين صعوبات وتحديات استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكفاءة الأداء الأكاديمي لدى أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1-.

بعد ذلك تطرق الباحثان إلى التأصيل النظري للدراسة بدءا من تطبيقات الذكاء الاصطناعي (مفهومه، أهم تطبيقاته) .

أما في المحور الثاني تمثل في كفاءة الأداء الأكاديمي في مؤسسات التعليم. استعمل الباحثان المنهج الوصفي التحليلي ، اما الأداة فتمثلت في الإستبانة تم توزيعها على عينة الدراسة المكونة من 227 موزعيين على ثمانية كليات من أعضاء هيئة التدريس بجامعة باتنة -1-.

استعان الدارسان على برنامج SPSS لتحليل الاستبيان حيث توصلت الدراسة إلى أن مستوى ممارسة تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكفاءة الأداء الأكاديمي كان بدرجة متوسطة، اضافة لوجود أثر ذو دلالة احصائية لتطبيقات الذكاء الاصطناعي على كفاءة الأداء الأكاديمي لأعضاء هيئة التدريس، وإلى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين أراء عينة الدراسة تعزي ألى متغيرات الدراسة

3- الدراسة الثالثة:

دراسة اجريت من طرف فادية عبد الحسين كاظم من جامعة فلسطين التقنية خضوري تحت عنوان مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية ، الدراسة نشرت في مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية العدد الأول 2025، استعمل الباحث كلمات مفتاحية تجسدت في الذكاء الاصطناعي، التعليم، التربية الرياضية والجامعات الفلسطينية.

طرح الدارس تساؤلات متمثلة في :

1- ما مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء الهيئة التدريسية ؟

2- ها هناك فروق ذات دلالة احصائية في مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء الهيئة التدريسية تعزي إلى متغير النوع الاجتماعي ؟

3- هل هناك فروق ذات دلالة احصائية في مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء الهيئة التدريسية تعزي لمتغير (الخبرة في التدريس) ؟

لم يتعرض الباحث في دراسته إلى صياغة الفرضيات التي قد تجيب على تساؤلاته، انما قام بتحديد مجموعة من الأهداف والتي تمثلت في :

1- التعرف على مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس.
2- التعرف على الفروق في مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء الهيئة التدريسية تبعا لمتغير (النوع الاجتماعي).
3- التعرف على الفروق في مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء الهيئة التدريسية تبعا لمتغير (الخبرة في التدريس).

قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي التحليلي على عينة قوامها 40 محاضر ومحاضرة اختيرت بصفة عشوائية تشكل 50% من مجتمع البحث الذي يقدر بـ 80 محاضر ومحاضرة من العام الأكاديمي 2025/2024

وفقا للجدول التالي :

المتغيرات المستقلة	مستوى المتغير	العدد	النسبة المئوية %
النوع الاجتماعي	محاضر	33	% 82.5
	محاضرة	07	% 17.5
	المجموع	40	% 100
الخبرة في التدريس	أقل من 05 سنوات	06	%15
	5 – 10 سنوات	08	%20
	أكثر من 10 سنوات	26	%65
	المجموع	40	%100

الجدول رقم (04): يمثل مجتمع بحث الدراسة الثالثة

وللإجابة على التساؤل الأول قدم استبيان يتكون من 40 فقرة موزعة على أربعة محاور :

- ✓ محور المستوى المعرفي والمهاري (1-10) ويحدد فقراته 10.
- ✓ محور الاستخدام ويشمل على الفقرات (11-21) وعدد فقراته 11.
- ✓ محور الإمكانيات ويشمل على الفقرات (22-32) وعدد فقراته 11.
- ✓ محور المنهاج ويشمل الفقرات (33-40) وعدد فقراته 8.

واتضح بعد تحليل النتائج الأولية أن الدرجة الكلية لمدى تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية متوسطة مع تفاوت ملحوظ بين محاور الدراسة ، وأن هذه النتائج تبين وجود اهتمام مبدئي واستعداد محدود لتطبيق الذكاء الاصطناعي من قبل أعضاء هيئة التدريس في الكليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية.

كما لخصت الدراسة إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس تعزي لمتغير النوع الاجتماعي، والسبب يرجع كون كل أعضاء الهيئة التدريسية يخضعون لنفس الدورات التدريسية تقريبا كما أن المناهج واحدة.

كما اتضح كذلك عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس تعزي لمتغير الخبرة التدريسية ، وذلك كون ان موضوع ومجال الذكاء الاصطناعي في الرياضة الفلسطينية مازال حديث النشأة والمعرفة وأن أعضاء هيئة التدريس في كليات وأقسام التربية الرياضية يعيشون نفس ظروف المعيشة بعض النظر على خبرتهم في التعليم الجامعي.

4-الدراسة الرابعة :

الدراسة قام لها كل من حمد عبدالله أحمد القحفة، أشرف أحمد عبدالله القحفة من جامعة إب اليمن تحمل عنوان مستوى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم بكلية العلوم التطبيقية والتربوية جامعة إب، تم نشر البحث في مجلة جامعة البيضاء المجلد (7) – العدد (1)2025 ص (221-239)، استعمل الباحثان كلمات مفتاحية تمثلت في : مستوى – توظيف - تطبيقات الذكاء الاصطناعي، التعليم – جامعة إب.

بعد ذلك طرح الباحثان تساؤلا عاما متمثل في ما مستوى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم بكلية العلوم التطبيقية والتربوية جامعة إب ؟ والذي تفرع عنه الأسئلة التالية :

1- ما أبعاد تطبيقات الذكاء الاصطناعي الممكن توظيفها في التعليم بكلية العلوم التطبيقية والتربوية جامعة إب ؟
2- ما مستوى توظيف جامعة إب تطبيقات الذكاء الاصطناعي في البعد الإداري؟
3- ما مستوى توظيف جامعة إب لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في البعد الأكاديمي؟
4- ما مستوى توظيف جامعة إب لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في البعد البحثي؟

لم يحدد الباحثان للفرضيات وإنما وضع مجموعة من الأهداف والمتمثلة في:

1- التعرف على مستوى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم بكلية العلوم التطبيقة والتربوية جامعة إب.
2- قياس مستوى توظيف جامعة إب لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في البعد الإداري.
3- قياس مستوى توظيف جامعة إب لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في البعد الأكاديمي.
4- قياس مستوى توظيف جامعة إب لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في البعد البحثي.

بعد ذلك تطرف الباحثان إلى الجانب النظري الذي جزئه إلى ثلاثة محاور:

المحور الأول تحت عنوان الذكاء الاصطناعي (مفهومه وتطوره، اهدافه في التعليم، أهمية وفوائد تطبيقاته ، خصائص وأنواعه)

المحور الثاني تحت عنوان مجالات تطبيقات الذكاء الاصطناعي (مجالاته، التطبيقات الذكية المستخدمة في التعليم ، مجالات التطبيقات الذكية في جامعة إب)

المحور الثالث تحت عنوان التحديات التي تعيق تطبيق الذكاء الاصطناعي في التعليم وسبل معالجتها (التحديات والمعيقات، متطلبات توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي)

اتبع الباحثان المنهج الوصفي التحليلى لوصف وتحليل وقياس مستوي توظيف التطبيقات في التعليم بالكلية، اما الأداة فتمثلت في الإستبانة متكونة من ثلاثة مجالات احتوت على (45) فقرة لقياس مستوى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم تم توزيعها على عينة الدراسة المكونة من 35 من أعضاء هيئة التدريس بجامعة إب الموظفين الاداريين ولقد استعان الباحثان على برنامج الرزم الاحصائية SPSS- 21 وقد بينت النتائج أن مستوى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الكلية بشكل عام كان متوسط (2) وعلى مستوى المجالات حقق (الجانب الأكاديمي) مستوى التوافر متوسط (2.4)، يليه مجال (الجانب البحثي) الذي حقق مستوى التوافر متوسط (2) ، ويليه (الجانب الإداري) الي حقق مستوى التوافر متوسط (1.8) وأنه الممكن توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي بالكلية مع التوصية بضرورة توفير المتطلبات الضرورية لتوظيف التطبيقات .

5-التعليق على الدراسات :

من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة لاحظ الباحث وجود عدد كبير من الدراسات والتي تتزايد نظرا لحداثة موضوع الذكاء الاصطناعي مع اختلاف المجالات التي تبحثها هذه الدراسة ، فقد خلصت الدراسة الأولى إلى أن الذكاء الاصطناعي يسهم بدرجة كبيرة ومهمة تربويا في تحسين التحصيل المعرفي، ما يدل على امكانية استثماره كوسيلة فعالة لتقديم المحتوى النظري بأساليب أكثر جاذبية وفهما لدى المتعلمين. في المقابل، أشارت الدراسة الثانية إلى أن توظيف الذكاء الاصطناعي ما يزال في مراحله الأولى داخل الأقسام التربوية رغم وجود اهتمام مبدئي من قبل هيئة التدريس.

أما الدراسة الثالثة فخلصت إلى أن مستوى ممارسة تطبيقات الذكاء الاصطناعي وكفاءة الأداء الأكاديمي كان بدرجة متوسطة، اضافة لوجود أثر ذو دلالة احصائية لتطبيقات الذكاء الاصطناعي على كفاءة الأداء الأكاديمي لأعضاء هيئة التدريس.

أما الدراسة الرابعة فقد أظهرت أن مستوى التوظيف الفعلي لتطبيقات الذكاء الاصطناعي ما يزال متذبذبا بين المتوسط والحسن، مما يعكس تباينا في الممارسات التربوية والموارد المتاحة بين الكليات، وربما يشير إلى الحاجة لمزيد من التكوين والدعم الفني لضمان توظيف فعال ومستدام.

وبناء على ما سبق، يمكن القول أن الدراسات قدمت دعما نسبيا للفرضية التي ترى أن الذكاء الاصطناعي يعد أداة فاعلة في دعم الجانب المعرفي للتلميذ في حصة التربية البدنية والرياضية، غير أن هذا التوظيف ما يزال يواجه تفاونا في مدى انتشاره وفعاليته بحسب السياق التعليمي والبنية التحتية والتكوين المتاح للأستاذة. وهذا ما تحاول الدراسة الحالية معالجته من خلال رصد واقع التوظيف الفعلي لدى أساتذة التعليم العالي وتحليل ارتباطه بتحقيق الأهداف التعليمية المعرفية.

الجانب التطبيقي:

الدراسة الميدانية للبحث

الفصل الثالث: منهجية البحث والإجراءات الميدانية:

✓ **تمهيد:**

في ظل الثورة الرقمية وتطور تقنيات الذكاء الاصطناعي، أصبح من الضروري دراسة مدى تأثير هذه التطبيقات على العملية التعليمية، خصوصاً في مجالات تتطلب التفاعل الحسي الحركي والوجداني العاطفي مثل التربية البدنية والرياضية. يهدف هذا الجانب التطبيقي إلى استقصاء مدى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي من قبل الأساتذة ، وعلاقتها بتحقيق الأهداف التعليمية داخل الحصة، مع التركيز على تحليل النتائج الميدانية لتقديم مؤشرات علمية تُسهم في تطوير الممارسات التربوية.

3-1- الدراسة الاستطلاعية:

تمثل الدراسة الاستطلاعية مرحلة اساسية في أي بحث علمي، إذ تعد المنطلق الذي تبني عليه الدراسات والبحوث الأكاديمية لا سيما في مراحل الدراسات العليا، فهي تتيح للباحث فهما أوليا لموضوع الدراسة ، وتساعد على توجيه بحثه بشكل أكثر دقة وفعالية.

في البداية كان التوجه الأول لبحثنا منصبا نحو أساتذة التعليم الثانوي، وذلك بهدف استطلاع آرائهم ومعارفهم حول موضوع توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بالأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية. وبعد مشاركتي في عدة ملتقيات تربوية ولقائي بعدد من الأستاذة قمت بعرض فكرة البحث ومناقشاتها معهم، غير أنني لاحظت وجود نقص في الإلمام بالمفاهيم الأساسية المرتبطة بالذكاء الاصطناعي وتطبيقاته في المجال التربوي.

ونظرا لهذا الواقع ارتأيت توجيه مسار البحث نحو فئة اكثر دراية وإطلاعا على مستجدات التكنولوجيا وتطبيقاتها فكان الاختيار موجها نحو أساتذة معهد النشاطات البدنية والرياضية البويرة الذين يشرفون في الأساس على وحدات مخصصة في تكوين أساتذة موجهين للتدريس حيث يتطلب بيئة تكون على دراية بما هو جديد في مجال التعليم ودعم التعلم والقدرة على تطبيق ذلك واقعيا وآدائهم حول قدرة الأساتذة (المستقبل) على توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في العملية التعليمية ومدى اطلاعهم على فائدتها من حيث الدعم وزيادة المعلومات الخاصة بكل مرحلة تعليمية.

تمت الدراسة على عينة مسحية شملت الهيئة التدريسية لمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية ، والبالغ عددهم 35 أستاذا، حيث تم استرجاع 30 استبيان صالحا للتحليل وهي نسبة مقبولة علميا ، وتعد كافية لتحقيق أهداف الدراسة والوصول إلى نتائج ذات دلالة.

3-2- الدراسات الأساسية:

3-2-1- المنهج العلمي المتبع: اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي وهو من تحدده طبيعة الموضوع المدروس الذي يعتمد على وصف الظاهرة وجمع البيانات والمعلومات حولها وتحليلها للوصول للحقائق مع تقديم اقتراح يخدم الموضوع.

ولقد عرفه (محمد عبيدات وآخرون، 1999، ص. 46) أنه أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على جمع معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محرر من خلال الفترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج عملية تم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم والمعطيات الفعلية للظاهرة.

كما عرفه (بوحوش وذنيبات، 1995، ص. 136) أنه طريقة من طرق التحليل والتفسير بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية أو مشكلة اجتماعية معينة.

3-3- 2- متغيرات البحث:

1- **المتغير المستقل**: هو المتغير الذي يقوم الباحث بتعديله أو التحكم فيه من أجل دراسة تأثيره على متغير آخر، وفي دراستنا هذه المتغير المسستقل هو توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي (لأنه العامل الذي يتم ادخاله أو تعديله في الحصة)؟.

2- المتغير التابع: هو المتغير الذي يتم قياسه في البحث العلمي، ويعد نتيجة محتملة لتأثير المتغير المستقل وفي دراستنا هذه المتغير التابع هو تحقيق الأهداف التعليمية (لأنه النتيجة المرجو قياسها، ويتوقع أن تتأثر باستخدام الذكاء الاصطناعي).

3-2-3- مجتمع البحث:

يعرف على أنه مجموعة منتهية أوغير منتهية من العناصر المحددة مسبقا والتي ترتكز عليها الملاحظات (مخاليف، 2024، ص. 62)، كما يقصد بمجتمع البحث جميع الأفراد أو العناصر الذين يشاركون بخصائص أو صفات معينة ذات صلة بموضوع الدراسة، ويشكلون الإطار العام الذي يستهدفه الباحث من خلال بحثه العلمي، ويتم اختيار هذا المجتمع بناء على مدى ارتباطه امباشر بمشكلة البحث وأهدافه. وفي إطار هذا البحث، الذي يتمحور حول توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف في حصة التربية البدنية والرياضية، فإن مجتمع البحث يتمثل في : أساتذة التعليم العالي لمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية –البويرة- (ISTAPS)

3-2-4- عينه البحث:

تعد عينة البحث جزء ممثلا لمجتمع البحث الكلي، يتم اختياره بطريقة منهجية بهدف اجراء الدراسة عليه وتعميم النتائج على المجتمع الأصلي. تمثلت عينة البحث في عينة مسحية شاملة لأعضاء هيئة التدريس

في معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، وذلك لعلاقتهم المباشرة بموضوع الدراسة وقدرتهم على توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الحصص التعليمية. وقد اختيرت العينة لما لها من معرفة أكاديمية وخبرة ميدانية في المجال، مما يثري البحث ويسهم إلى نتائج دقيقة وقد شملت 35 أستاذا.

1- معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية :

هو امتداد لقسم علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية المؤسس بالقرار الوزاري رقم 121/ سبتمبر 2004 التابع لمعهد العلوم الاجتماعية والإنسانية للمركز الجامعي بطاقة استيعاب لـ 180 طالب(ة) بتخصص واحد هو التدريب الرياضية وبعد صدور المرسوم التنفيدي رقم 12-241 المؤرخ في 2012/06/04 المتضمن ترقية المركز الجامعي أكلي محند أو الحاج إلى مصف الجامعات. كما يلعب معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية دورا بارزا في التكفل بالتكوين العالي والتدريس في مختلف التخصصات بناء على الطلبات المقدمة وفق النظام الجديد ل.م.د من خلال المهم المرتبطة بالتكوين على مستوى المعهد المتمثل في مجال التدريب الرياضي، وبحكم توسع الشعبة والفروع في الميدان توازيا مع التطورات والإصلاحات الجديدة ارتأت إدارة المعهد إل اقتراح فتح فروع التكوبن باستحداث قسمين جديدين يتعلق الأمر بـ: قسم الإدارة والتسيير الرياضي، وقسم النشاط البدني الرياضي التربوي.

	الأقسام					
	التدريب الرياضي		النشاط البدني الرياضي التربوي		الإدارة والتسيير الرياضي	
رئيس القسم أ. د	منصوري نبيل		علوان رفيق		طراد توفيق	
التخصص في الليسانس	التدريب الرياضي التنافسي		التربية وعلم الحركة		تسيير الموارد البشرية والمنشآت الرياضية	
التخصص في الماستر	التدريب الرياضي النخوي		النشاط البدني الرياضي المدرسي		تسيير الموارد البشرية والمنشآت الرياضية	
عدد طلبة	الثانية	الثالثة	الثانية	الثالثة	الثانية	الثالثة
الليسانس	17	22	00	21	12	09
عدد طلبة الماستر	الثانية	الثالثة	الثانية	الثالثة	الثانية	الثالثة
	69	30	92	46	61	19
هيئة التدريس	الدائمون	المتربصون	الدائمون	المتربصون	الدائمون	المتربصون
	07	01	07	01	07	00

الجدول رقم (05): تركيبة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

3-2-5- مجالات البحث:

1- المجال البشري:

شمل المجال البشري للدراسة جميع أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالبويرة والبالغ عددهم 35 أستاذ.

2- المجال المكاني للدراسة:

تم إجراء هذه الدراسة في معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالبويرة، باعتباره مؤسسة جامعية متخصصة تُعنى بتكوين وتأهيل الأساتذة والباحثين في ميدان التربية البدنية والرياضية.ويُعد هذا المعهد بيئة ملائمة للدراسة، نظرا لما يوفره من إمكانيات ملائمة لإجراء الدراسة.

3- المجال الزمني للدراسة:

إمتدت الدراسة خلال الفترة الزمنية من (جانفي 2025 إلى ماي 2025)، حيث تم خلال هذه المرحلة جمع البيانات الميدانية من العينة، وتحليلها وفق المنهجية المعتمدة.

3-2-6- الأدوات المستعملة في البحث:

تعد أدوات البحث العلمي من الركائز الأساسية التي يعتمد عليها الباحث في جمع البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع دراسته، وتتنوع هذه الأدوات حسب طبيعة البحث وأهدافه، وقد تم اعتماد استمارة الاستبيان والتي عرفها موريس انجرس على أنها تقنية مباشرة لتقصي العلم تستعمل ازاء الأفراد، وتسمح باستجوابه بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي يهدف إلى ايجاد علاقة رياضية والقيام بمقارنات رقمية (مخاليف، 2024، ص. 62). ومن أجل تحقيق هذه الأهداف بكفاءة، يتم استخدام أنواع مختلفة من الأسئلة داخل الاستبيان، كل منها يؤدي وظيفة محددة في جمع المعلومات.

1- الأسئلة المغلقة:

تعتمد على تقديم خيارات محددة للمشارك يختار من بينها، مثل "نعم/لا/أحيانا" وهي مفيدة في تسهيل تحليل البيانات واستخراج المؤشرات.

2- الأسئلة المفتوحة:

تسمح للمجيب بحرية عن رأيه أو تجربته دون قيود، وتستخدم للحصول على معلومات وصفية تدعم التفسير الكمي.

الأسئلة المغلقة المفتوحة: هي أسئلة تقدم فيها للمشارك مجموعة من الخيارات المحددة (كما في الأسئلة المغلقة)، لكن مع إضافة خيار يتيح له تقديم إجابة خاصة به توضح أسباب اختياره مما يثري الاستبيان بمعلومات كمية ونوعية في آن واحد.

3-2-7- الأسس العلمية للأداة(سيكومترية الأداة):

لضمان صلاحية الأداة المستخدمة في جمع البيانات، تم إخضاع الاستبيان لاختبارات سيكومترية تقيس الصدق والثبات وذلك على النحو التالي:

1- الصدق:

تم عرض الاستبيان على مجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين في علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، من أجل التأكد من صدق المحتوى ومدى ملاءمة الفقرات لأهداف الدراسة ومحاورها. وقد أجريت التعديلات اللازمة وفق ملاحظاتهم. مما ساعد علة تحسين صياغة الفقرات وضبطها بما ينسجم مع طبيعة المجال المدروس.

2- الثبات:

تم حساب معامل الثبات باستخدام طريقة الفا كرونباخ، حيث بلغت نسبته 0,82وهي نسبة جيدة تُشير إلة مستوى عال من الاتساق الداخلي بين فقرات الاستبيان. مما يدل على صدق الأداة وملاءمتها لأهداف الدراسة.

3- الموضوعية:

تُعد الموضوعية من أبرز الخصائص التي حرص الباحث على تحقيقها في تصميم أداة البحث، وذلك من خلال صياغة فقرات الاستبيان بلغة واضحة ودقيقة، تخلو من الغموض أو التوجيه، وتضمن اتساق الفهم لدى جميع أفراد العينة، كما تم اعتماد نظام إجابة مغلق (نعم/لا/أحيانا أو تدريج ليكرت)، ما يحد من تدخل الباحث في تأويلها، ويُعزز من حيادية النتائج

3-2-8- الوسائل الإحصائية:

تم استخدام مجموعة من الأدوات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وبياناته، بهدف تحليل نتائج الاستبيان الموجه لأساتذة التعليم العالي بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، وتفسير العلاقة بين توظيف الذكاء الاصطناعي وتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية. وتتمثل هذه الأدوات في:

- ✓ النسبة المئوية(%): لقياس وتوضيح التوزيع النسبي لإجابات أفراد العينة على مختلف فقرات الاستبيان.
- ✓ اختبار كا^2: للكشف عن وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين المتغيرات النوعية.

الفصل الرابع:

عرض ومناقشة النتائج

تمهيد:

يهدف هذا الفصل إلى عرض نتائج البيانات المجمعة من خلال أداة الاستبيان الموجهة لعينة البحث المتمثلة في أساتذة التعليم العالي بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بالبويرة. وقد تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة مثل التكرارات، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية، إضافة إلى اختبار كا^2 (Chi-Square) من اجل التحقق من صحة الفرضيات المطروحة.

يعرض هذا الفصل وفقا لمحاور الدراسة المرتبطة بالفرضيات الثلاث، والتي تتمثل في دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم كل من الجانب المعرفي، الجانب النفسي- الحركي والجانب الوجداني العاطفي في حصة التربية البدنية والرياضية. كما سيتم تحليل النتائج ومقارنتها بالدراسات السابقة ذات الصلة، مع تقديم تفسيرات علمية لكل نتيجة تم التوصل إليها.

4-1-عرض وتحليل ومناقشة النتائج الاستبيان:

- **المحور الأول: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب المعرفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية**

السؤال رقم (01): هل سبق لك استخدام الذكاء الاصطناعي؟

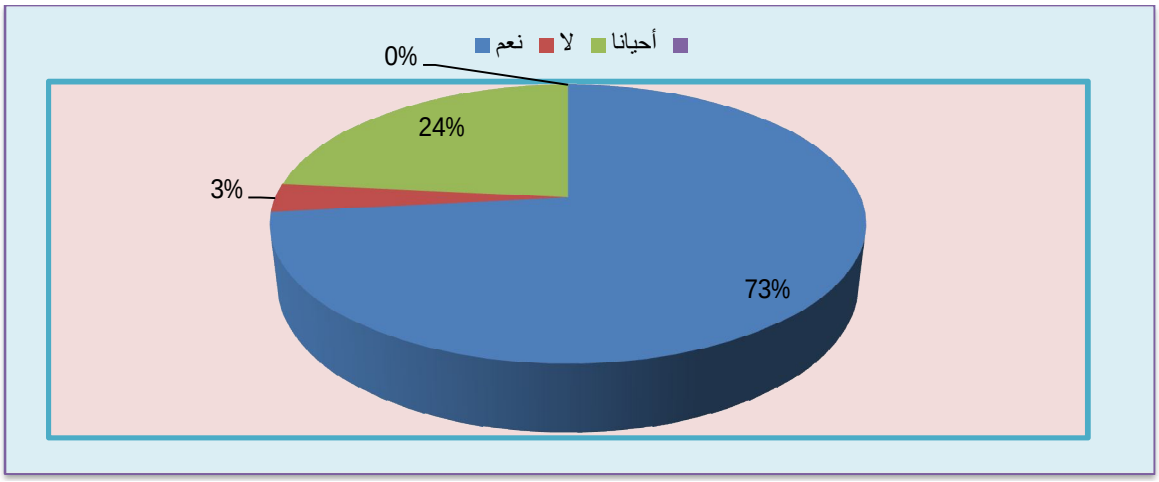
الغرض من السؤال: معرفة استخدام الأساتذة لتطبيقات الذكاء الاصطناعي

جدول رقم (06): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (01)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	22	%73,33	23,4	05,99	2	0.05	دال
لا	01	%03,33					
أحيانا	07	%23,34					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (06): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (06) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (01) المتمثل في استخدام الذكاء الاصطناعي أن نسبة 73,33% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 03,33% أجابوا بـ "لا" ونسبة 23,34% أجابوا بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (04)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 23,4 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمتها 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2، وهي دالة إحصائيا.

الإستنتاج: تعكس هذه النتيجة أن الغالبية العظمى من أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية لديهم تجربة مع تطبيقات الذكاء الاصطناعي، سواء بشكل دائم أو جزئي، بنسبة 96% ، أما النسبة الضئيلة التي لم تستخدم هذه التطبيقات (3,33%)، فهي لا تمثل اتجاها يعتد به احصائيا. وتدعم هذه النتيجة الفرضية القائلة بأن هناك وعيا وانتشارا فعليا لتوظيف الذكاء الاصطناعي في الأوساط الأكاديمية، مما يُعد مؤشرا إيجابيا يمكن الاعتماد عليه في تطوير الممارسات التعليمية، خاصة في مجال التربية البدنية والرياضية



شكل رقم (04): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 01

السؤال رقم (02): هل يمكن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تزويد الطالب بمعارف؟

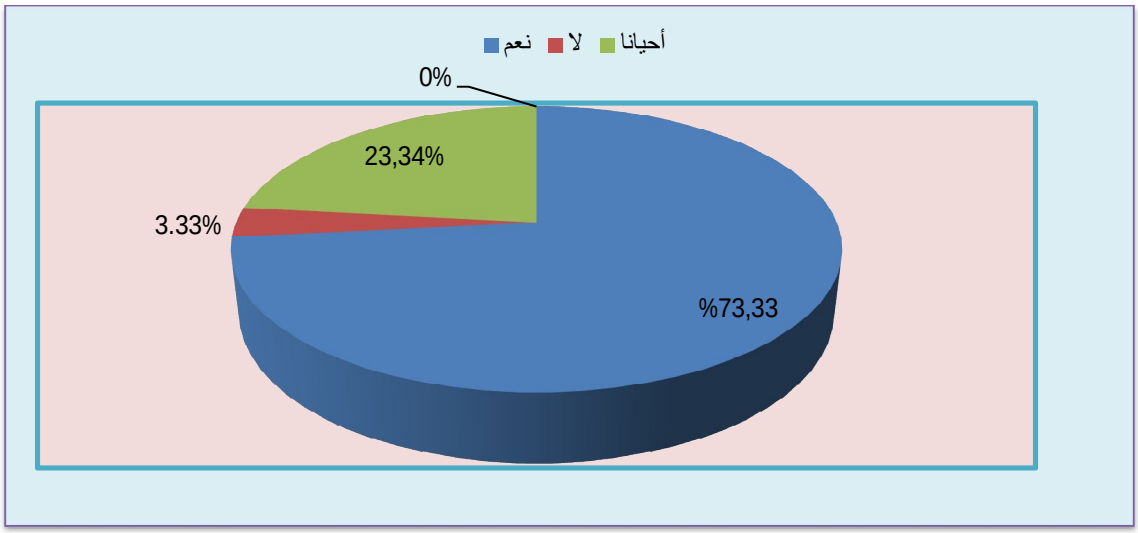
الغرض من السؤال: معرفة امكانية تزويد المعرفة باستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي

جدول رقم (07): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (02)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	22	%73,33	23,4	05,99	2	0.05	دال
لا	01	%03,33					
أحيانا	07	%23,34					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (07): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (07) تبين لنا إجابات الأساتذة حول السؤال رقم (02) المتمثل في امكانية استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تزويد الطالب بمعارف. أن نسبة 73,33% من عينة البحث قد أجابوا بـ "نعم" ونسبة 03,33% أجابوا بـ "لا" ونسبة 23,34% أجابوا بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (05)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 23,4 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمتها 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2، وهي دالة إحصائيا.

الإستنتاج: تشير النتائج إلى وجود اتفاق واسع بين أفراد العينة على إمكانية استخدام الذكاء الاصطناعي في تزويد الطالب بالمعارف، حيث يرى الغالبية بنسبة 73,33% بـ "نعم"، وهو ما يعكس اقتناعا قويًا بفاعلية هذه التطبيقات في الجانب المعرفي من العملية التعليمية. ووجود دلالة إحصائية يؤكد ان هذا التوجه ليس عشوائيا، بل يعكس قناعة حقيقية لدى الأساتذة بأهمية الذكاء الاصطناعي كوسيلة تعليمية داعمة للمعرفة.



شكل رقم (05): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 02

السؤال رقم (03): هل تساعد تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين التحصيل المعرفي لدى الطالب فيما يتعلق بقوانين الأنشطة الرياضية؟

- ✓ **إذا كانت الإجابة نعم فكيف؟**

الغرض من السؤال: معرفة المساعدات المعرفية التحصيلية المحسنة التي يقدمها تطبيقات الذكاء الاصطناعي في قوانين الأنشطة الرياضية

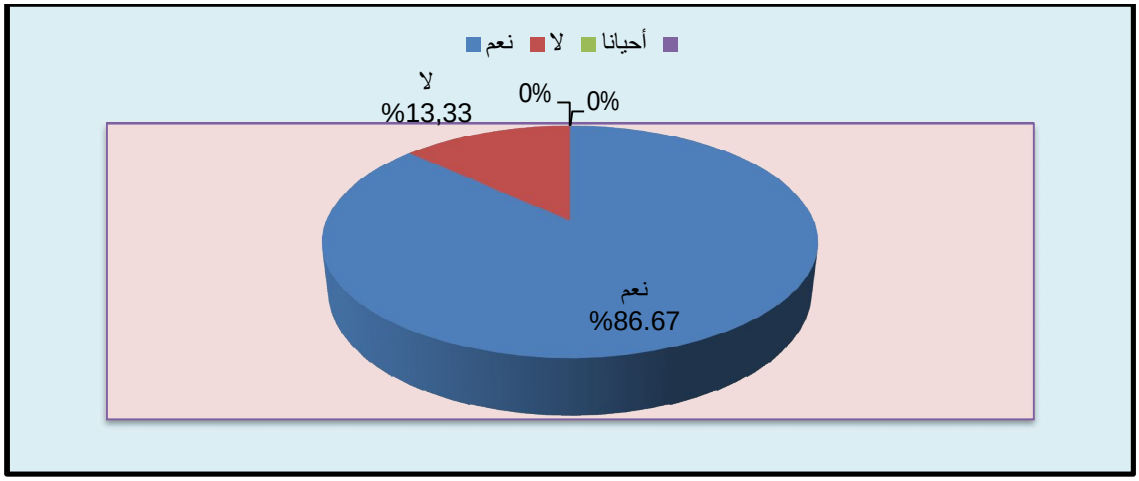
جدول رقم (08): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (03)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	26	%86,67	42	05,99	2	0.05	دال
لا	04	%13,33					
أحيانا	00	%00					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (08): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (08) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (03) المتمثل في مساعدة أن نسبة 86,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 13,33.% أجابوا ب "لا" ونسبة 00 % أجابوا بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (06)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 42 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية2، وهي دالة إحصائيا.

الإستنتاج: تشير هذه النتائج إلى أن الغالبية الساحقة من أفراد العينة (86,67%) يعتقدون بأن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم بشكل فعال في تحسين التحصيل المعرفي لدى الطالب، خصوصا فيما يتعلق بقوانين الأنشطة الرياضية. ويظهر غياب الإجابة "أحيانا" ووجود نسبة "لا" ضعيفة (13,33%) ، بالإضافة إلى وجود دلالة إحصائية، أن هذا الاتجاه ليس ناتجا عن صدفة، بل يُعتبر عن قناعة راسخة بفاعلية الذكاء الاصطناعي في دعم الجانب المعرفي للتلميذ في حصة التربية البدنية والرياضية ، مما يعزز الفرضية الأولى للدراسة.

فيما يتعلق الشطر بالشطر المفتوح من السؤال الثالث "كيف تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين التحصيل المعرفي لدى الطالب، خاصة فيما يتعلق بالقوانين الخاصة بالأنشطة الرياضية؟، فقد قدم 23 أستاذ مشارك إجابات متنوعة، بينما امتنع 07 مشاركين عن الإجابة. وقد أظهرت النتائج أن نسبة معتبرة من الأساتذة (15 مرة) ركزوا على دور هذه التطبيقات في اكتساب المعلومات، مما يعكس وعياً بوظيفتها الأساسية في تسهيل نقل المفاهيم والقوانين الرياضية. في الحين ربط عدد أقل من المشاركين (3 مرات) بين الذكاء الاصطناعي وتحسين الفهم والتحصيل، في إشارة لدوره في توضيح المحتوى وتدعيم الاستيعاب. كما أشار بعض الأساتذة (5 مرات) إلى أنه يساهم في تنمية الفكر. مما يعزز من قدرة الطالب على التفكير التحليلي والنقدي. هذا التباين في الإجابات يعكس تعدد التصورات لدى أفراد العينة حول آليات الاستفادة من الذكاء الاصطناعي في دعم الجانب المعرفي، ويؤكد في مجمله وجود وعي إيجابي بفاعلية هذه التكنولوجيا في التعليم.



شكل رقم (06): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 03

السؤال رقم (04): يقال أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم المجال المعرفي للمتعلم المتمثل في القوانين الأساسية التطبيقية للأنشطة الرياضية؟

الغرض من السؤال: معرفة أهمية تطبيقات الذكاء الاصطناعي التدعيمية للمجال المعرفي في القوانين التطبيقية للأنشطة الرياضية

جدول رقم (09): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (04)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	23	%76,67	27,8	05,99	2	0.05	دال
لا	00	%00					
أحيانا	07	%23,33					
المجموع	30	%100					

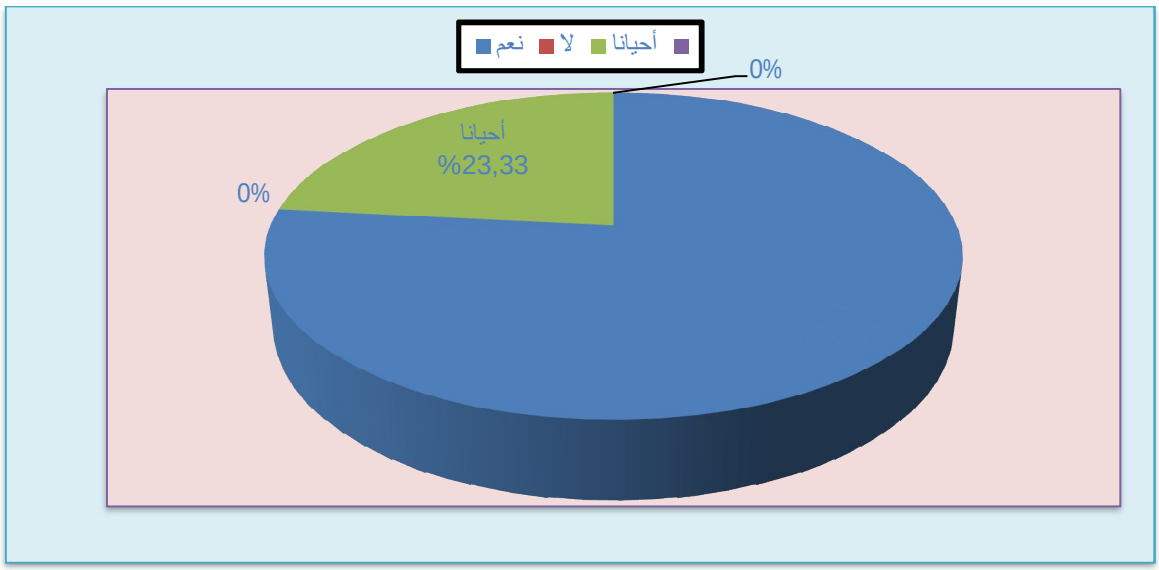
تحليل نتائج الجدول رقم (09): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (09) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (04) المتمثل في **يقال أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم المجال المعرفي للمتعلم المتمثل في القوانين الأساسية التطبيقية للأنشطة الرياضية؟**

أن نسبة 76,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 00% أجابوا ب "لا" ونسبة 13,33 % أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (07)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 27,8 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2، وهي دالة إحصائيا.

الإستنتاج:

يشير ارتفاع نسبة الإجابة بـ "نعم" (76,67%) إلى وجود اتفاق واسع بين أفراد العينة على أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم بشكل فعال في تحسين التحصيل المعرفي لدى الطالب، لاسيما فيما يتعلق بقوانين بفهم وتطبيق القوانين الأساسية للأنشطة الرياضية.

كما أن نسبة "أحيانا" (23,33%) تعكس وجود إدراك جزئي أو مشروط لهذه الفائدة، ما يعني أن الأثر قد يكون متوقفا على طبيعة التطبيق المستخدم أو طريقة دمجه في الحصة. في المقابل يظهر غياب تام للإجابة بـ "لا" (0%) يعزز من موثوقية هذا التوجه الإيجابي ويشير إلى إجماع شبه تام حول فعالية الذكاء الاصطناعي في هذا الجانب.



شكل رقم (07): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 04

السؤال رقم (05): هل يمكن ذكر تطبيق معين؟

الغرض من السؤال: معرفة اهم التطبيقات التي يعرفها أفراد العينة

جدول رقم (10): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (05)

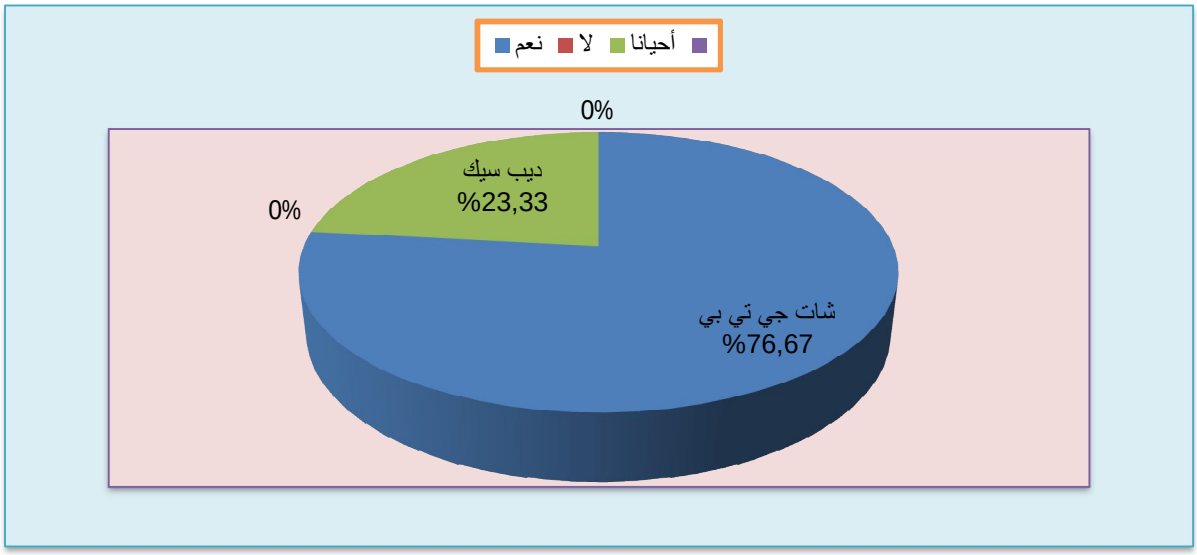
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
شات جي تي بي	23	%76,67	8,533	03,84	1	0.05	دال
ديب سيك	07	%23,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (10): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (10) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (05) المتمثل في **ذكر تطبيق معين؟**

أن نسبة 76,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ "شات جي تي بي" ونسبة 23,33 % أجابوا بـ "ديب سيك" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (08)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 8,533 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 3,84 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 1، وهي دالة إحصائيا.

الإستنتاج: تعكس نتائج هذا السؤال ميلا واضحا لدى أفراد العينة نحو استخدام تطبيق ChatGpt في دعم الجانب المعرفي للطالب خلال حصة التربية البدنية والرياضية. فالنسبة المرتفعة(76,67%) تدل

على أن هذاالتطبيق يُعد أداة فعالة في تزويد المتعلم بالمعلومات النظرية، شرح القوانين الأساسية للأنشطة الرياضية، وتبسيط المفاهيم المعرفية بطريقة تفاعلية وسهلة الفهم. كما تشير ذلك إلى أن الأساتذة يثقون في قدرة ChatGpt على تعزيز التحصيل المعرفي لدى المتعلم، مع سهولة الوصول إليه، وتجربته المبكرة، مما اتاح لهم الاعتماد عليه مقارنة بتطبيقات أخرى مثل DeepSeek(%23,33) ، فرغم قدراته المعرفية المتقدمة، إلا أن انخفاض نسبه استخدامه قد يفسر بكونه أحدث نسبيا وأقل شهرة في الأوساط التعليمية، مما يقلل من حضوره في الممارسات التربوية الحالية.



شكل رقم (08): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 05

السؤال رقم (06): هل سبق لك أن استخدمت أو طبقت التطبيقات التالية:

شات جي بي تي (chatgpt) ، ديب سيك (deep seek)، كانفا (canva)؟

- ✓ **إذا كانت الإجابة "نعم" أيهم تراه فعالا في دعم الجانب المعرفي للطالب، بما يتناسب مع حصة التربية البدنية والرياضية؟. لماذا؟.**

الغرض من السؤال: استخدام التطبيقات السالفة الذكر ومدى فعاليتها في الجانب المعرفي ولماذا؟

جدول رقم (11): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (06)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	29	%96,67	54,2	05,99	2	0.05	دال
لا	00	%00					
أحيانا	01	%03,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (11): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (11) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (06) أن نسبة 96,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 00% أجابوا ب "لا" ونسبة 03,33 % أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (09)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 54,2 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية2، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج: تعكس هذه النتيجة الانتشار الواسع لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لدى اساتذة التعليم العالي، وتبرز إدراكهم المتزايد لأهميتها في دعم العملية التعليمية. كما تؤشر إلى وجود أرضية خصبة لتوظيف هذه التطبيقات في حصة التربية البدنية والرياضية، بما يسهم في تعزيز الأهداف التعليمية وخاصة على المستوى المعرفي.

أظهرت نتائج الشطر الثاني من السؤال المتعلق بتحديد التطبيق الأكثر فعالية في دعم الجانب المعرفي للطالب خلال حصة التربية البدنية والرياضية، أن تطبيق شات جيب بي تي تصدّر اختبارات أفراد العينة بنسبة 36,67 %، مما يعكس مدى ادراكهم لفعاليته في تقديم المحتوى المعرفي وتسهيل الفهم النظري للقوانين والمهارات الرياضية.

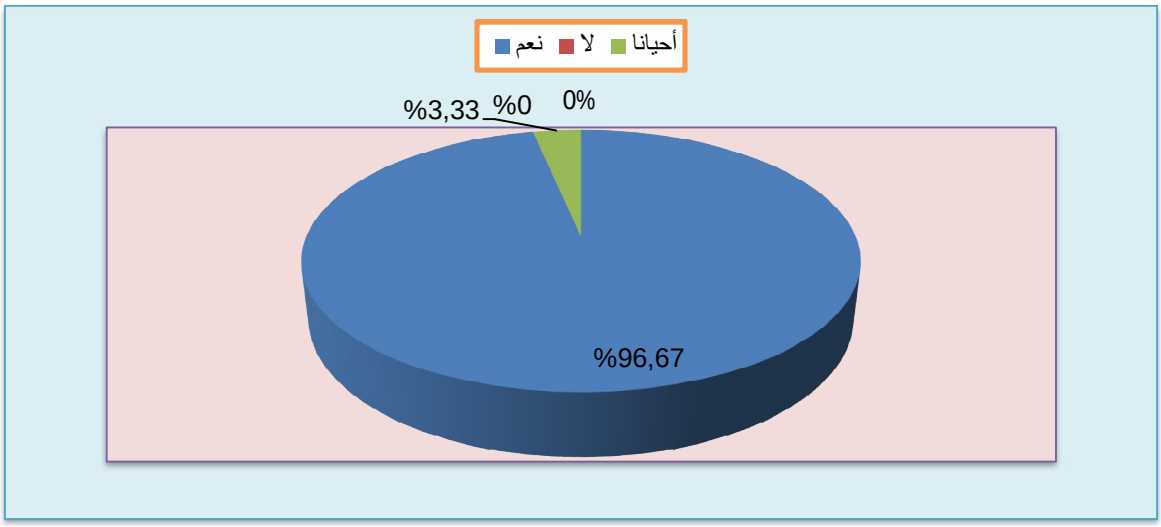
وجاء بعده تطبيق ديب سيك بنسبة 16,67%، ثم اختيار كل من التطبيقين معا (شات جي بي تي وديب سيك) بنفس النسبة، مما يدل على اعتراف الأساتذة بفاعلية التكامل بين التطبيقات، أمل تطبيق كانفا فقد حاز على نسبة 10%، في حين اختار 13,33% من أفراد العينة جميع التطبيقات كفاعلة ، بينما فضّل 3,33 % الجمع بين كانفا وشات جي بي تي تحديدا.

ويجدر التنويه إلى أن نسبة 3,33% من العينة لم تجب على هذا الشطر، نظرا لاختيارهم "أحيانا" في الشطر الأول من السؤال، وهو ما يُعد سلوكا منطقيا في ضوء توجيهات الاستبيان.

بناءً على ذلك، يمكن القول إن شات جي بي تي يمثل الخيار الأكثر تفضيلا من حيث دعم الجانب المعرفي، مع وجود توجه نحو الجمع بين أدوات الذكاء الاصطناعي لتحقيق فعالية أكبر، مما يؤكد أهمية التكوين في هذه التطبيقات وتوسيع أفاق استخدامها داخل الحصة التعليمية. أما الجزء الأخير المتمثل لماذا؟ توضح النتائج أن33,33% بسبب كثرة الانتشار و23,33 % بسبب كونه متعدد الاستخدامات، 20 % سهل الاستخدام، 16,67 % بديل للشرح التقليدي و6,67 % كونه سريع.

الاستنتاج: تظهر نتائج هذا الجزء أن اختيار أفراد العينة لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم الجانب المعرفي خلال حصة التربية البدنية والرياضية لا يعتمد فط على المحتوى الذي توفره ، بل أيضا على عوامل متعددة تشمل انتشارها، سهولة استخدامها، ومرونتها في الأداء. فقد كانت نسبة الانتشار الواسع للتطبيقات هو العامل الأكثر تأثيرا بنسبة 33,33 %، يليه تعدد الاستخدامات وسهولة التعامل معها.

ونستنتج من ذاك أن نجاح أي تطبيق في البيئة التربوية لا يرتبط بجودته التقنية فقط، وإنما أيضا بسهولة استخدامه وقبوله الاجتماعي وانتشاره في الوسط الأكاديمي، مما يبرز أهمية التكوين في هذه الأدوات وتكييفها مع خصوصيات كل مادة دراسية، لما في ذلك التربية البدنية والرياضية.



شكل رقم (09): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 06

السؤال رقم (07): في رأيك اين يكمن دور الذكاء الاصطناعي في التعليم؟

- ✓ تعزيز، تعلم
- ✓ شيء آخر

الغرض من السؤال: معرفة دور الذكاء الاصطناعي في التعليم

جدول رقم (12): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (07)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
تعزيز	17	%56,67	16,67	07,82	3	0.05	دال
تعلم	06	%20,00					
تعزيز وتعلم	04	%13,33					
اكتشاف	03	%10,00					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (12): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (12) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (07) المتمثل في **ابداء الرأي في ما يخص دور الذكاء الاصطناعي في التعليم.**

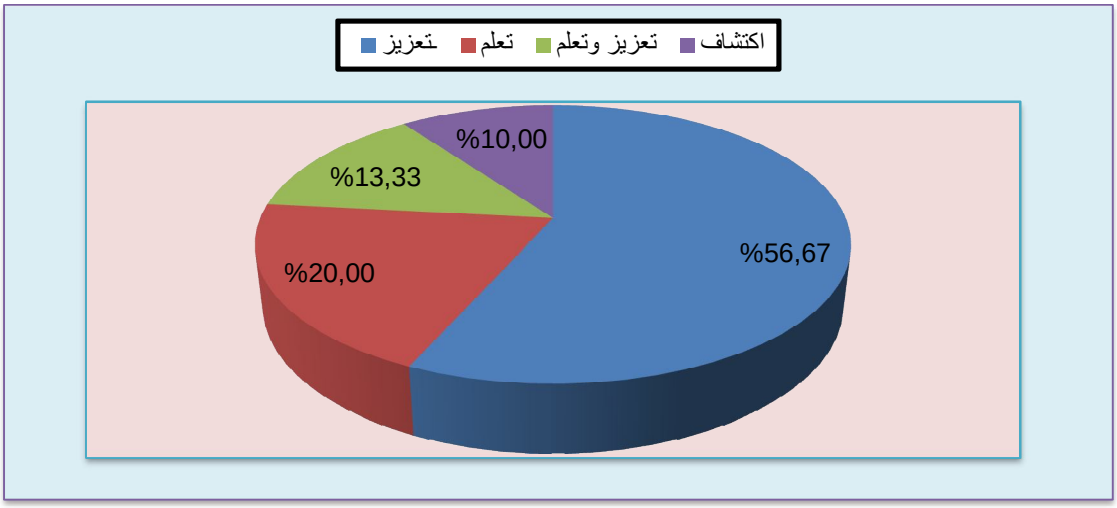
أن نسبة 56,67% من عينة البحث قد أجابوا عن دور الذكاء الاصطناعي في التعليم بـ " تعزيز" ونسبة 20,00% أجابوا بـ "تعلم" ونسبة 13,33 % أجابو بـ "تعزيز وتعلم" ونسبة 10,00 % أجابو بـ "اكتشاف" . مثل ما هو موضح في الشكل رقم (10)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 16,67 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 7,82 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 3، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تشير النتائج إلى أن غالبية أفراد العينة (56،67%) يرون أن الدور الأساسي للذكاء الاصطناعي يكمن في "التعزيز"، ويقصد به دعم وتعزيز المعلومات والمعارف المكتسبة أو الأداء داخل الحصة التعليمية ، خاصة في التربية البدنية والرياضية.

كما أن نسبة معتبرة (20%) اعتبرت أن الذكاء الاصطناعي يساعد على "التعلم" كمرحلة أولى، بينما ذهب آخرون إلى الدمج بين الوظيفتين (13,33%) ، أو اعتباره أداة لاكتشاف إمكانات جديدة (10%).

وعليه يستنتج أن الذكاء الاصطناعي يُنظر إليه في المقام كوسيلة لتعزيز ما يُقدم في الحصة، ويُعد ذلك مؤشرا ايجابيا على وعي الأساتذة بإمكانات هذه التقنية في ترسيخ المعارف وتطوير الأداء التربوي.



شكل رقم (10): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 07

السؤال رقم (08): هل الأستاذ المتكون (المستقبلي) مُلم بهذه التطبيقات وكيفية استعمالها في التربية البدنية والرياضية؟.

الغرض من السؤال: معرفة مدى التكوين الذي يتلقاه الطلبة في الذكاء الاصطناعي

جدول رقم (13): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (08)

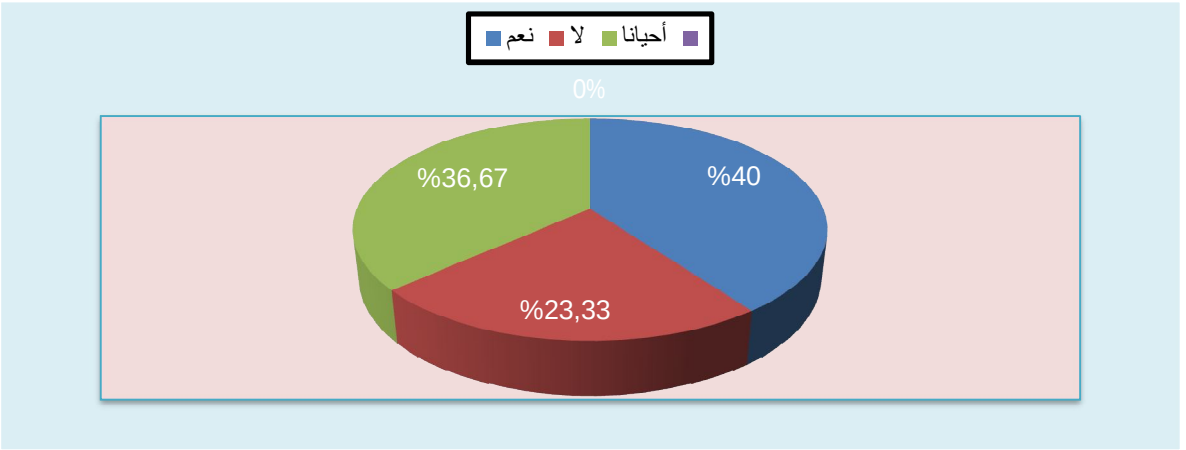
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	12	%40,00	1,4	05,99	2	0.05	غير دال
لا	07	%23,33					
أحيانا	11	%36,67					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (13): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (13) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (08) أن نسبة 40,00% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 23,33% أجابوا ب "لا" ونسبة 36,67 % أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (11)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 1,4 وهي أقل من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي غير دالة إحصائيا.

الاستنتاج: تشير نتائج هذا السؤال إلى غياب دلالة إحصائية بين آراء أفراد العينة حول مدى إلمام

الأستاذ المتكون مستقبلا بتطبيقات الذكاء الاصطناعي وطرق استعمالها في حصة التربية البدنية والرياضية كا^2 المحسوبة =1,4 وهي أقل من الجدولية = 5,99، بدرجة حرية 2 ومستوى دلالة 0,05).

ورغم أن نسبة معتبرة (40%) ترى أن الأستاذ ملم بهذه التطبيقات، إلا أن تباين النسب بين الإجابات الثلاث وعدم الدلالة الإحصائية يشير إلى أن الرؤية حول هذا الموضوع لا تزال غير واضحة أو مستقرة بين أفراد العينة، مما يعكس الحاجة إلى تعزيز التكوين البيداغوجي والتقني في هذا المجال ضمن برامج إعداد الأساتذة.



شكل رقم (11): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 08

السؤال رقم (09): هل لديك طلبة يستعملون الذكاء الاصطناعي في:

- ✓ **البحوث، وضعية تعليمية**
- ✓ **المراجع، ترجمة**

الغرض من السؤال: معرفة مجالات استعمال الذكاء الاصطناعي

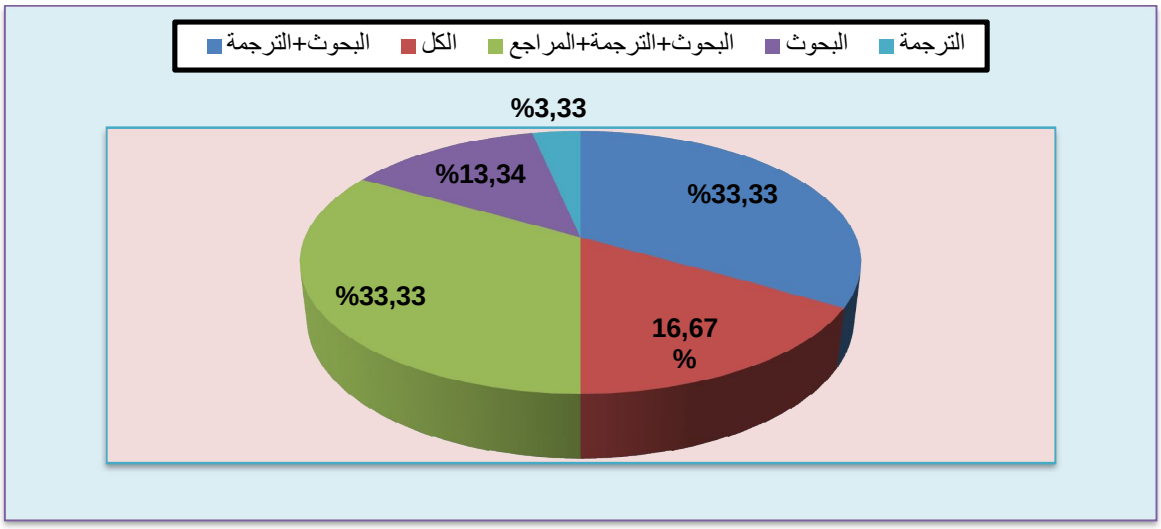
جدول رقم (14): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (09)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
البحوث	04	%13,34	10,33	09,49	4	0.05	دال
البحوث+ ترجمة	10	%33,33					
البحوث+ المراجع+ ترجمة	10	%33,33					
الكل	05	%16,67					
ترجمة	1	%03,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (14): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (14) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (09) أن نسبة 33,33% من عينة البحث قد أجابوا بـ وجود تلاميذ يستعملون الذكاء الاصطناعي في "البحوث والترجمة" ونفس النسبة (33,33) في " البحوث ، الترجمة والمراجع" ونسبة 13,67% أجابوا بـ"الكل" (البحوث+وضعية تعلمية+المراجع+ترجمة) ونسبة 13,34 % أجابوا "بالبحوث" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (12) ، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 10,33 وهي أقل من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 9,49 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 4 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

انطلاقا من المعطيات، يمكن الاستنتاج أن البحوث تمثل المجال الأكثر شيوعا لاستخدام الذكاء الاصطناعي بين الطلبة، سواء بشكل مستقل او مدمج مع مهام أخرى. كما أن حضور الترجمة كمجال مساعد يعكس أهمية المحتوى المتعدد اللغات في العصر الرقمي. أما الاعتماد على الذكاء الاصطناعي في المراجع فكان أقل نسبيا، مما قد يدل على ضعف الوعي بفعالية هذه التطبيقات في التوثيق الأكاديمي. بناءً على ما سبق، فإن هذه النتائج تسلط الضوء على ضرورة توعية الطلبة بكيفية الاستخدام الأمثل لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في جميع مراحل العمل الأكاديمي، من خلال ادماجها في برامج التكوين الجامعي بطريقة ممنهجة وأخلاقية تضمن الجودة والمصداقية.



شكل رقم (12): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 09

- **المحور الثاني: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب النفسي-الحركي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية**

السؤال رقم (10): هل أنت على دراية بتطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعلم الحركي؟

الغرض من السؤال: معرفة مساهمة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تدعيم الجانب النفسي – الحركي في حصة التربية البدنية والرياضية

جدول رقم (15): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (10)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	20	%66,67	29,94	05,99	2	0.05	دال
لا	30	%10					
أحيانا	07	%23,33					
المجموع	30	%100					

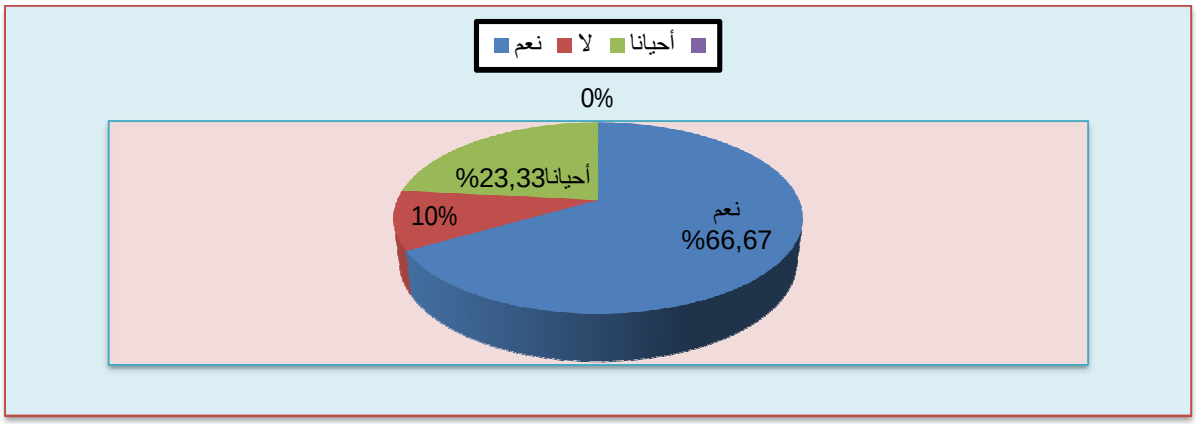
تحليل نتائج الجدول رقم (15): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم

(15) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (10) أن نسبة 66,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 10 % أجابوا ب "لا" ونسبة 23,33% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (13)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 29,94 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تظهر هذه النتيجة أن فئة معتبرة من الأساتذة تملك وعيا معرفيا متقدما حول توظيف الذكاء الاصطناعي في مجال التعلم الحركي، ما يعكس تحولا في المنظومة التعليمية نحو الرقمنة والتحديث البيداغوجي، كما تشير إلى أن الذكاء الاصطناعي لم يعد تقنية مساعدة فقط، بل أصبح جزءا من أدوات الأستاذ الجامعي في تحسين جودة التعليم، خاصة في المجالات التطبيقية كالتربية البدنية والرياضية.

وعليه فإن هذه المعطيات تؤكد أهمية تعزيز التكوين المتخصص والمستمر للأساتذة في مجال الذكاء الاصطناعي التربوي، من أجل مواكبة التغيرات التكنولوجية وتوجيهها نحو تحقيق نتائج تعليمية فعالة وشاملة.



شكل رقم (13): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 10

السؤال رقم (11): هل تستخدمها وتشاركها مع الطلبة أثناء التكوين؟

الغرض من السؤال: استعمالها داخل البيئة التعليمية

جدول رقم (16): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (11)

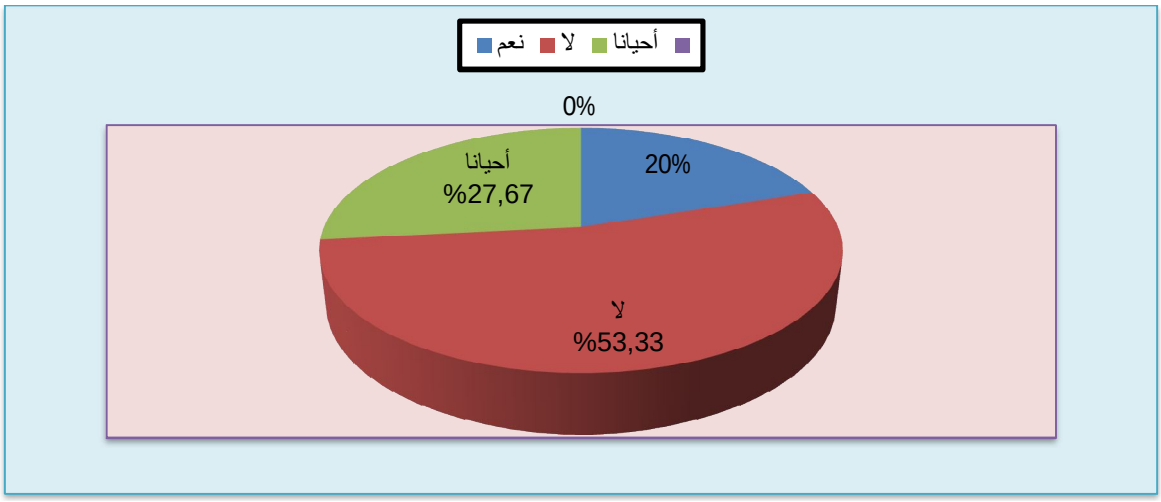
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	06	%20	5,6	05,99	2	0.05	غير دال
لا	16	%53,33					
أحيانا	08	%26,67					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (16): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (16) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (11) أن نسبة 20% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 53,33 % أجابوا بـ "لا" ونسبة 26,67% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (14)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 5,6 وهي أقل من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي غير دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

الاستنتاج الأساسي هو عدم وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين فئات الإجابة، مما يعني أن استخدام الأساتذة لتطبيقات الذكاء الاصطناعي ومشاركتها مع الطلبة أثناء التكوين لا يُعد ممارسة سائدة أو منتظمة بعد، بل يعكس هذا التوزيع نوعا من التردد أو الافتقار إلى التكامل الفعلي لهذه الأدوات ضمن البرامج التعليمية والتكوينية.

ويُفهم من ذلك أن التحول الرقمي في ميدان التكوين الجامعي لا يزال في مرحلة أولية، ويستدعي جهودا إضافية في مجال التكوين والتوجيه المهني للأساتذة، بهدف تفعيل دور الذكاء الاصطناعي في الممارسة التربوية اليومية.



شكل رقم (14): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 11

السؤال رقم (12): هل تنصحهم باستعمالها ؟

✓ **إذا كان " نعم" كيف؟**

الغرض من السؤال: معرفة مدى أهميتها في تدعيم الجانب النفسي _ الحركي

جدول رقم (17): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (12)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	18	%60	14,6	05,99	2	0.05	دال
لا	01	%03,33					
أحيانا	11	%36,67					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (17): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم

(17) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (12) أن نسبة 60% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 03,33 % أجابوا بـ "لا" ونسبة 36,67% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (15)، كما بلغت قيمة كا2 المحسوبة 14,6 وهي أكبر من قيمة كا2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

هذا يشير إلى أن الأساتذة أو أفراد العينة يميلون بشكل واضح لتشجيع استخدام الذكاء الاصطناعي ، وربما يدركون فائدته في تسهيل العملية التعليمية أو تحسين التحصيل. كما أن نسبة "أحيانا" المرتفعة نسبيا (36,67%) قد تدل على أنهم يرون فائدته لكن في ظروف أو حالات معينة، بينما نسبة "لا" (3,33%) ضئيلة جدا وتدل على رفض محدود وغير مؤثر.

تحليل الجزء الثاني من السؤال:

أما تحليل الجزء الثاني من السؤال المتمثل في كيفية نصحهم باستعمالها يتطلب مراعاة أمرين:

1- أن نسبة 40 % من العينة لم يجيبوا بـ " نعم" أي أنهم لم يُكملوا الشطر الثاني من السؤال.

2- النسب المتبقية (33,33 %، 16,67 %، 10%) تمثل فقط من أجابوا بـ " نعم" على سؤال "هل تنصحهم باستخدامها؟" فكانت نتائج العينة:

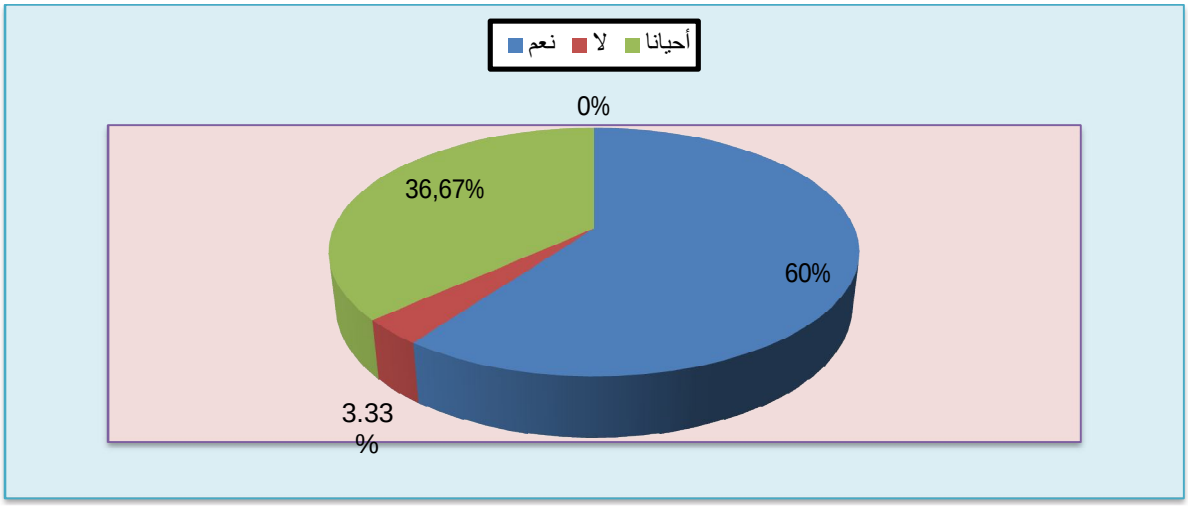
- ✓ 33.33% يستخدمونها من أجل الإرشاد
- ✓ 16,67 % من أجل التأكد من المعلومات
- ✓ 10% من أجل تحليل الأداء

الاستنتاج:

الوظيفة الأبرز حسب المستجوبين هي "الإرشاد" حيث تمثل أكثر من ثلث من وافقوا. النسب الأخرى أقل بكثير، مما يشير إلى أن الاستخدامات الأكثر تقدما مثل "تحليل الأداء" لا تزال قليلة الانتشار أو غير مفهومة بالكامل لدى العينة.

نسبة 40 % التي لم تجب بـ " نعم"تُظهر ان هناك ترددا أو غموضا او نقصا في التجربة العلمية لدى هذه الفئة. ما قد يكون مؤشرا على الحاجة إلى تكوين أو نوعية إضافية بشأن استعمال هذه التطبيقات.

رغم وجود توجه ايجابي نحو التوصية باستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي ، إلا ان طرق الاستفادة منها لا تزال متفاوتة ومحدودة في بعض الجوانب.



شكل رقم (15): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 12

السؤال رقم (13): هل يمكن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتحسين أداء الطلبة في المهارات الحركية المختلفة ؟

الغرض من السؤال: التعرف على مدى امكانية توظيف الذكاء الاصطناعي كوسيلة تعليمية

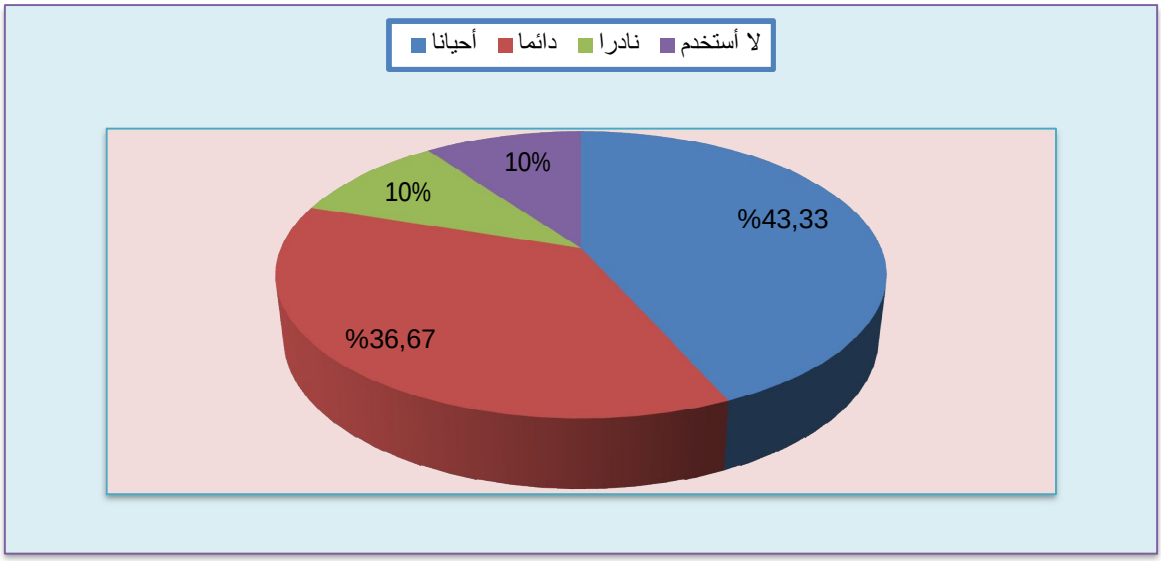
جدول رقم (18): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (13)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
دائما	11	%36,67	11,07	07,82	3	0.05	دال
أحيانا	13	%43,33					
نادرا	03	%10					
لا أستخدم	03	%10					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (18): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (18) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (13) أن نسبة 43,33% من عينة البحث قد أجابوا بـ " أحيانا" ونسبة 36,67 % أجابوا بـ "دائما" ونسبة 10% أجابوا بـ "نادرا" ونفس النسبة بـ "لا أستخدم" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (16)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 11,07 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 7,82 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 3 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج: الاختلافات في آراء العينة ليست صدفة، بل تعكس اتجاها واضحا ومؤيداً نسبيا لاستخدام الذكاء الاصطناعي لتحسين الأداء الحركي للطلبة.

هذا يدل على وعي متزايد بإمكانيات هذه التكنولوجيا مع احتمال وجود تفاوت في الخبرة أو التكوين يؤدي إلى تباين في درجة الاستخدام.



شكل رقم (16): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 13

السؤال رقم (14): هل يمكن تحسين تعلم الحركات الأساسية في الأنشطة الرياضية باستعمال تطبيقات الذكاء الاصطناعي ؟

- ✓ **إذا كان " نعم" فكيف ذلك ؟**

الغرض من السؤال: التحقق من جدوى استخدام الذكاء الاصطناعي كأداة داعمة في تحسين أداء الحركات الأساسية داخل الحصة

جدول رقم (19): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (14)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	19	%63,34	16,2	05,99	2	0.05	دال
لا	01	%03,33					
أحيانا	10	%33,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (19): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم

(19) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (14) المتمثل في أن نسبة 63,34% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 03,33 % أجابوا بـ "لا" ونسبة33,33% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (17)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 16,2 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

النتيجة تشير إلى أن هناك قناعة واسعة وانتشارا واضحاً لثقة الأساتذة في دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم التعلم الحركي الأساسي في الأنشطة الرياضية.ويُعد هذا مؤشراً مشجعاً لتوسيع نطاق التكوين في هذا المجال وتعزيز إدماج هذه التطبيقات في الممارسات البيداغوجية.

تحليل الجزء الثاني من السؤال:

- ✓ أما تحليل الجزء الثاني من السؤال المتمثل في **إذا كان " نعم" فكيف ترى دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في ذلك ؟**

يتطلب مراعاة أمرين:

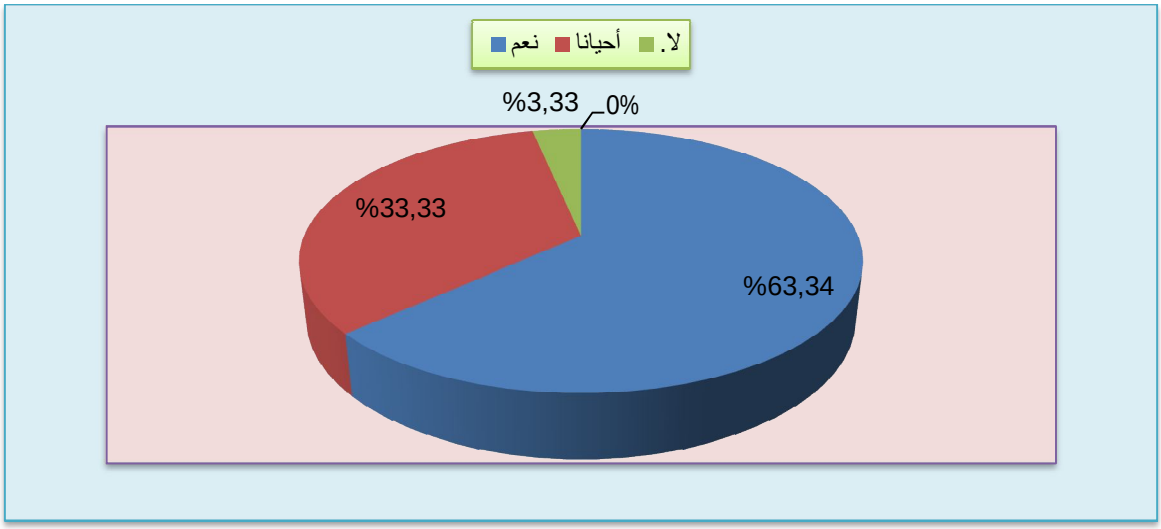
3- أن نسبة 33,33 % من العينة لم يجيبوا بـ " نعم" أي أنهم لم يُكملوا الشطر الثاني من السؤال.

4- النسب المتبقية (26,67 %، 20 %، 20%) تمثل فقط من أجابوا بـ " نعم" على سؤال "دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين تعلم الحركات الأساسية في الأنشطة الرياضية باستعمال تطبيقات الذكاء الاصطناعي؟" فكانت نتائج العينة:

- ✓ 26,67% يستخدمونها من أجل الشرح النظري والتطبيقي باستعمال الفيديو.
- ✓ 20 % تزويد الطالب بالمعلومات السريعة من أجل التعلم الحركي
- ✓ 20% من أجل تحليل الأداء والتقييم.

الاستنتاج:

عند تحليل الشطر الثاني من السؤال المتعلق بكيفية مساهمة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين تعلم الحركات الأساسية في الأنشطة الرياضية، أظهرت النتائج أن 66,67% من أفراد العينة الذين أجابوا بـ" نعم" على الشطر الأول، قدموا رؤى مختلفة حول أدوار هذه التطبيقات، حيث اعتبر 26,67 % أن الشرح النظري والتطبيقي باستعمال الفيديو يعد من أبرز أدوار الذكاء الاصطناعي في تحسين التعلم الحركي، في الحين رأى 20% أن تزويد الطالب بالمعلومات السريعة يسهم بشكل فعال في دعم التعلم، وأكدت نسبة مماثلة 20% على أهمية تحليل الأداء والتقييم كأداة لتحسين الكفاءة الحركية. في المقابل، امتنع 33,33 % ممن اجابوا بـ" نعم" عن تقديم توضيح في الشطر الثاني، وهو ما قد يعكس وجود قصور في المعرفة أو صعوبة في تحديد تطبيقات واقعية لهذه التقنيات داخل حصة التربية البدنية والرياضية. وعليه، يستنتج أن هناك وعيا متزايداً بدور الذكاء الاصطناعي في دعم التعلم الحركي، إلا أن الوعي يحتاج إلى تعزيز من خلال التكوين المستمر والتدريب على توظيف هذه التطبيقات بشكل فعّال وممنهج في المجال التربوي.



شكل رقم (17): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 14

السؤال رقم (20): بعض تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تصحيح الأخطاء الحركية بشكل أسرع مقارنة بالطريقة التقليدية؟.

الغرض من السؤال: هو استقصاء رأي أفراد العينة حول فعالية الذكاء الاصطناعي في تحليل وتصحيح الأداء الحركي للطلبة أثناء الأنشطة الرياضية، ومدى تفوقه بعض جوانبه على الأساليب التقليدية .

جدول رقم (20): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (15)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	20	%66,67	16,2	5,99	2	0.05	دال
لا	03	%10					
أحيانا	07	%23,33					
المجموع	30	%100					

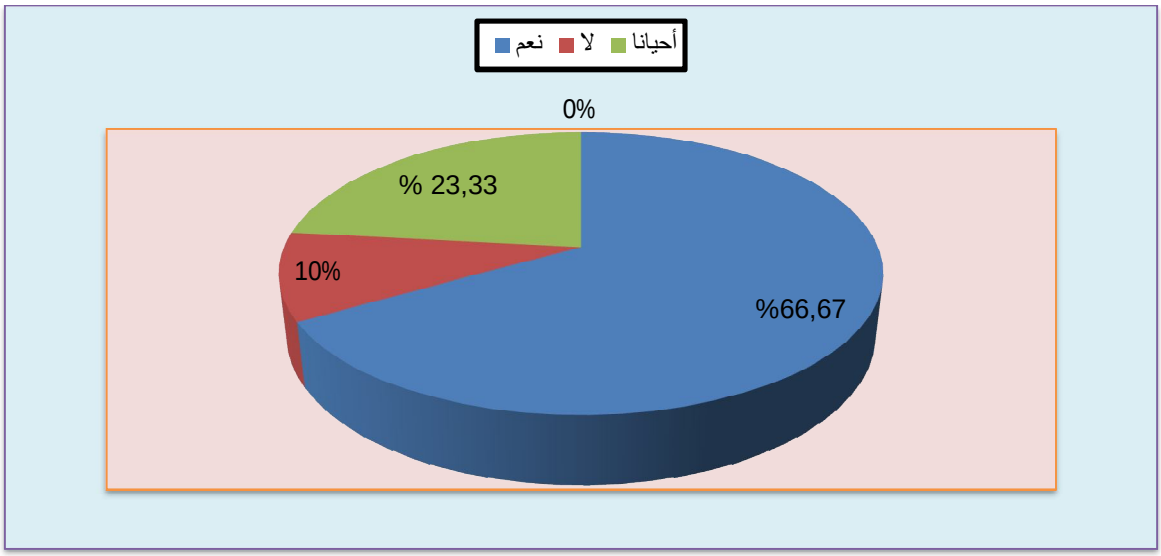
تحليل نتائج الجدول رقم (20): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (20) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (15)

أن نسبة 66,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 10 % أجابوا بـ "لا" ونسبة 23,33%

أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (18)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 15,8 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

يشير هذا إلى وجود اتفاق معنوي لدى أفراد العينة حول فعالية الذكاء الاصطناعي في تصحيح الأخطاء الحركية بشكل أفضل من الطرق التقليدية، مما يعزز من أهمية دمج هذه التقنيات في الممارسات التعليمية داخل حصة التربية البدنية والرياضية، لاسيما في ما يتعلق بتقديم التغذية الراجعة الفورية والدقيقة للمتعلمين.



شكل رقم (18): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 15

السؤال رقم (16): الذكاء الاصطناعي يساعد الطلبة على تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة بشكل أفضل؟.

- ✓ **إذا كانت الإجابة " نعم" كيف ذلك؟**

الغرض من السؤال: تحديد مدى أهمية تطلبقات الذكاء الاصطناعي في تطوير الأداء المهاري للطلبة.

جدول رقم (21): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (16)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	17	%56,67	9.8	5,99	2	0.05	دال
لا	03	%10					
أحيانا	10	%33,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (21): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (21) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (16) أن نسبة %56,67 من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 10 % أجابوا بـ "لا" ونسبة %33,33 أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (19)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 9,8 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تشير النتائج إلى أن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة ليس عشوائيا، بل يعكس ميولاً واتجاهات إيجابية واضحة لدى أفراد العينة نحو فعالية هذه التطبيقات، مما يؤكد أهميتها كوسيلة تعليمية داعمة في حصة التربية البدنية والرياضية.

تحليل الجزء الثاني من السؤال:

- ✓ أما تحليل الجزء الثاني من السؤال المتمثل في **إذا كان " نعم" فكيف ترى مساعدة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة ؟.**

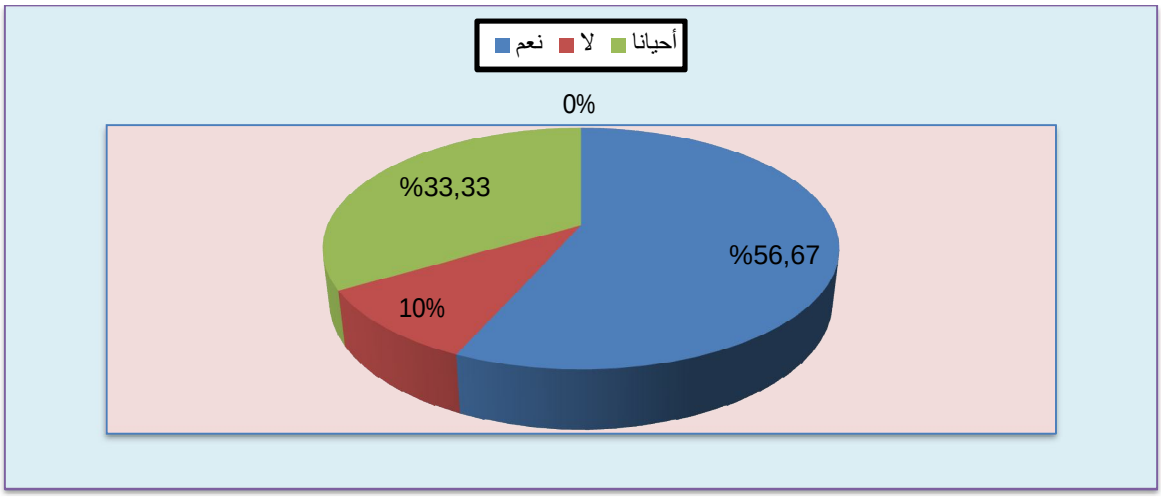
يتطلب مراعاة أمرين:

- ✓ أن نسبة 43,33 % من العينة لم يجيبوا بـ " نعم" أي أنهم لم يُكملوا الشطر الثاني من السؤال.
- ✓ النسب المتبقية (23,34 %، 20 %، 13.33%) تمثل فقط من أجابوا بـ " نعم" على سؤال **"كيف ترى مساعدة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة" ؟.**
- ✓ فكانت نتائج العينة:
- ✓ 23,34% مساعدتها من أجل الشرح باستعمال الفيديو.
- ✓ 20 % تساعد الطالب بتجزيء الحركة سريعا من أجل تسهيل التعلم الحركي.
- ✓ 13,33 % تساعد الطالب على التحليل من أجل تسهيل التعلم الحركي.

الاستنتاج:

تعكس النتائج أن التطبيقات المعتمدة على الذكاء الاصطناعي تُعد وسيلة واعدة في دعم تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة، حيث عبر أكثر من نصف أفراد العينة عن إدراكهم لأدوار متعددة لهذه التطبيقات، مثل الشرح بالفيديو، تجزيء الحركات، والتحليل الحركي.

غير أن نسبة الامتناع عن الإجابة (43,33%)تُبرز وجود فجوة معرفية أو تردد لدى عدد كبير من الأساتذة في تقييم أو تبني هذه التطبيقات، ما يشير إلى الحاجة إلى المزيد من التكوين الموجه وتوفير خبرات ميدانية توضح فعالية الذكاء الاصطناعي في البيئة التعليمية للأنشطة البدنية.



شكل رقم (19): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 16

السؤال رقم (17): الذكاء الاصطناعي يساهم في تحسين استجابة الطلبة على للتغذية الراجعة الفورية باستعمال تطبيق فيديو أي أي (Video Ai) ؟.

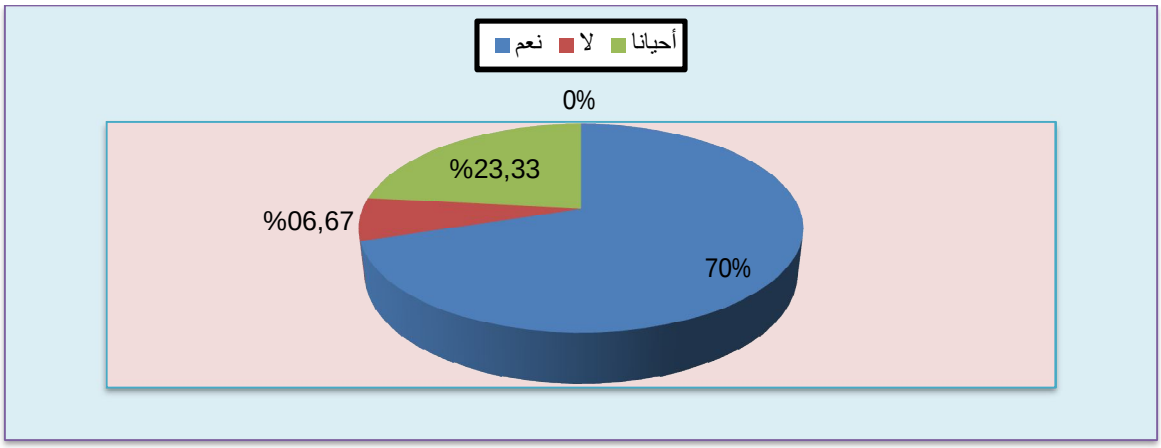
الغرض من السؤال: استكشاف مدى قدرة تطبيقات الذكاء الاصطناعي على تحسين استجابة الطلبة عند تلقي تصحيحات أو ملاحظات آنية لأدائهم

جدول رقم (22): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (17)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	21	%70	19,4	5,99	2	0.05	دال
لا	02	%06,67					
أحيانا	07	%23,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (22): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (22) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (17) أن نسبة 70% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 06,67 % أجابوا بـ "لا" ونسبة 23,33% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم(20)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 19,4 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج: تبرز النتائج أن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي مثل فيديو أي أي **(Video Ai)** يُعتبر أداة فعالة لتعزيز التفاعل الفوري للطلبة مع التغذية الراجعة خلال الأنشطة التعليمية في التربية البدنية، كما تؤكد وجود تأثير حقيقي وملموس لتطبيقات الذكاء الاصطناعي على استجابة الطلبة، ما يستدعي دعم استخدامها وتعميمها في الممارسات التعليمية.



شكل رقم (20): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 17

السؤال رقم (18): هل أن استخدام تطلبيقات الذكاء الاصطناعي يقلل من الخوف لدى الطلبة خلال التعلم المهاري؟ .

الغرض من السؤال: قياس مدى مساهمة تطلبقات الذكاء الاصطناعي في خلق بيئة تعليمية آمنة ومشجعة قلل فيها مظاهر الخوف أو التردد

جدول رقم (23): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (18)

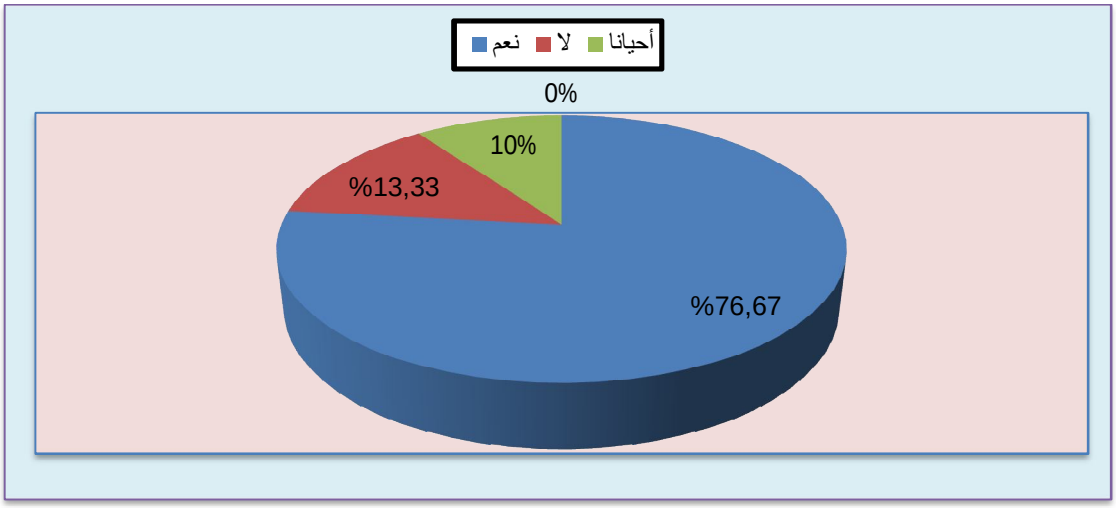
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	23	%76,67	25,4	5,99	2	0.05	دال
لا	04	%13,33					
أحيانا	03	%10					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (23): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (23) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (18) المتمثل **في هل أن استخدام الذكاء الاصطناعي يقلل من الخوف لدى الطلبة خلال التعلم المهاري؟.**

أن نسبة 76,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 13,33% أجابوا بـ "لا" ونسبة 10% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (21)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 25,4 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تشير النتائج إلى وجود علاقة بين استخدام الذكاء الاصطناعي وتخفيف مشاعر الخوف لدى الطلبة أثناء تعلم المهارات، مما يدل على أن الذكاء الاصطناعي يمكن أن يشكل أداة داعمة في خلق بيئة تعليمية أكثر أمانا وراحة نفسية للمتعلمين.



شكل رقم (21): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 18

السؤال رقم (19): تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تعزيز الطلبة بالثقة في النفس أثناء حصة التربية البدنية والرياضية؟ .

الغرض من السؤال: فحص مدى مساعمة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في خلق جو تعليمي مريح يشجع الطالب على المحالة دون من الخطأ

جدول رقم (24): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (19)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	15	%50	05,00	5,99	2	0.05	غير دال
لا	05	%16,67					
أحيانا	10	%33,33					
المجموع	30	%100					

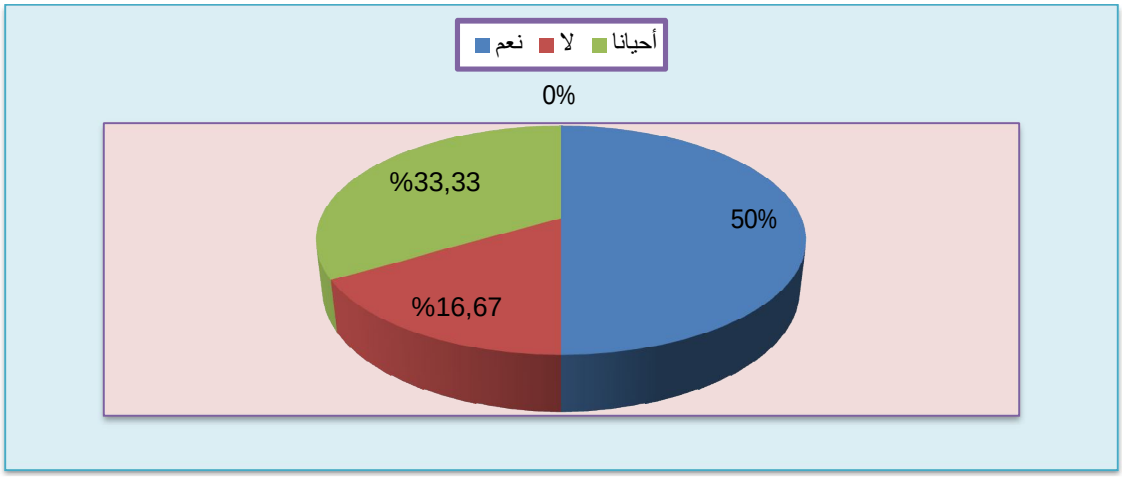
تحليل نتائج الجدول رقم (24): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (24) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (19)

أن نسبة 50% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 16,67% أجابوا بـ "لا" ونسبة 33,33% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (22)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 05,00 وهي

أقل من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي غير دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تشير النتائج إلى أن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لم يُحدث فرقا ملموسا في تعزيز الثقة بالنفس لدى الطلبة خلال حصة التربية البدنية والرياضية، مما يدل على أن فعالية هذه التطبيقات في الجانب الوجداني تحتاج إلى دعم وتوظيف أكثر تخصيصا وتوجيها نحو بناء الثقة الذاتية.



شكل رقم (22): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 19

- **المحور الثالث: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب الوجداني العاطفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية**

السؤال رقم (20): هل تشجع تطبيقات الذكاء الاصطناعي على إشراك جميع الطلبة في الأنشطة دون تمييز؟

الغرض من السؤال: التحقق من مدى مساهمة هذه التطبيقات في تعزيز الدمج والتفاعل الجماعي داخل الحصة.

جدول رقم (25): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (20)

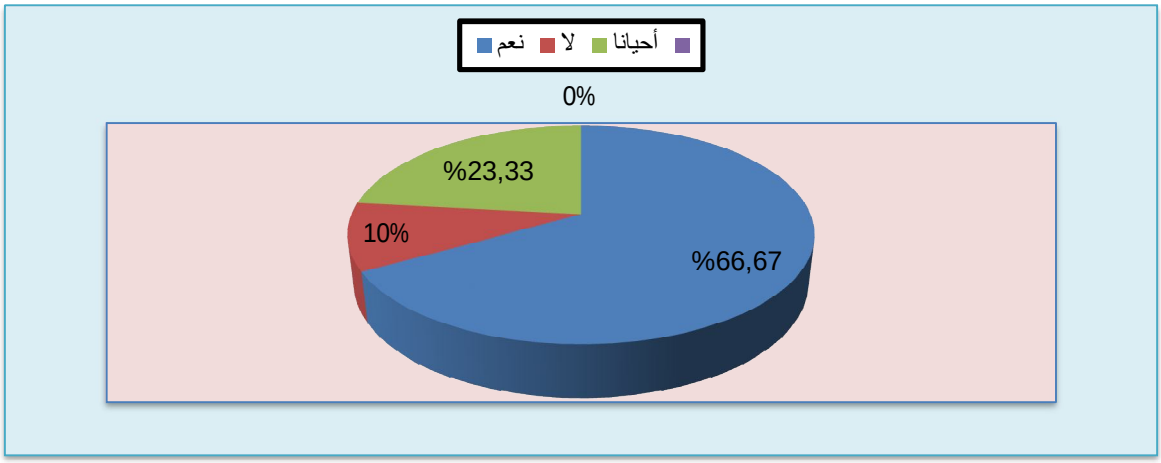
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	20	%66,67	15,8	05,99	2	0.05	دال
لا	03	%10					
أحيانا	07	%23,33					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (25): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم

(25) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (20)، أن نسبة 66,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 10 % أجابوا ب "لا" ونسبة 23,33% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (23)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 15,8 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تشير النتائج إلى وجود علاقة دالة إحصائياً بين استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي وتشجيع مشاركة جميع الطلبة في الأنشطة دون تمييز خلال حصة التربية البدنية والرياضية، مما يدل على أن هذه التطبيقات تساهم في خلق بيئة تعليمية أكثر شمولاً وعدلاً من الناحية الوجدانية العاطفية.



شكل رقم (23): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 20

السؤال رقم (21): هل أدوات الذكاء الاصطناعي تساعد على خلق جو من الحماس والمتعة أثناء الأنشطة البدنية؟

الغرض من السؤال: هو استكشاف الأثر الوجداني والتحفيزي لأدوات الذكاء الاصطناعي داخل حصة التربية البدنية والرياضية.

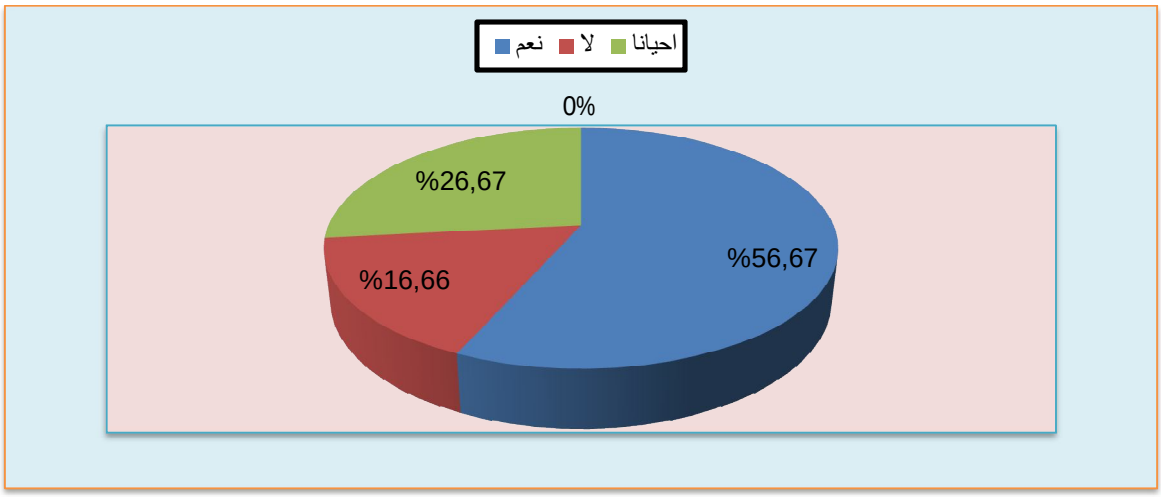
جدول رقم (26): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (21)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	17	%56,67	07,8	05,99	2	0.05	دال
لا	05	%16,66					
أحيانا	08	%26,67					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (26): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (26) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (21)

أن نسبة 56,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 16,66 % أجابوا ب "لا" ونسبة 26,67% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (24)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 7,8 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج :تشير النتائج إلى أن أدوات الذكاء الاصطناعي تُحدث تأثيرا معنويا في تعزيز أجواء الحماس والمتعة أثناء الأنشطة البدنية، مما يدل على فعاليتها في تحفيز الطلبة وجعل البيئة التعليمية أكثر جاذبية من الناحية الوجدانية.



شكل رقم (24): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 21

السؤال رقم (22): هل ترى أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تعزيز التفاعل الاجتماعي داخل الحصة ؟

- ✓ **إذا كانت إجابتك " نعم" فكيف تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين العلاقات والتواصل بين الطلبة داخل الحصة؟**

الغرض من السؤال: التأكد من دورها في تعزيز العلاقات الاجتماعية من خلال الأنشطة المشتركة التي تديرها أو تنظمها التطبيقات الذكية.

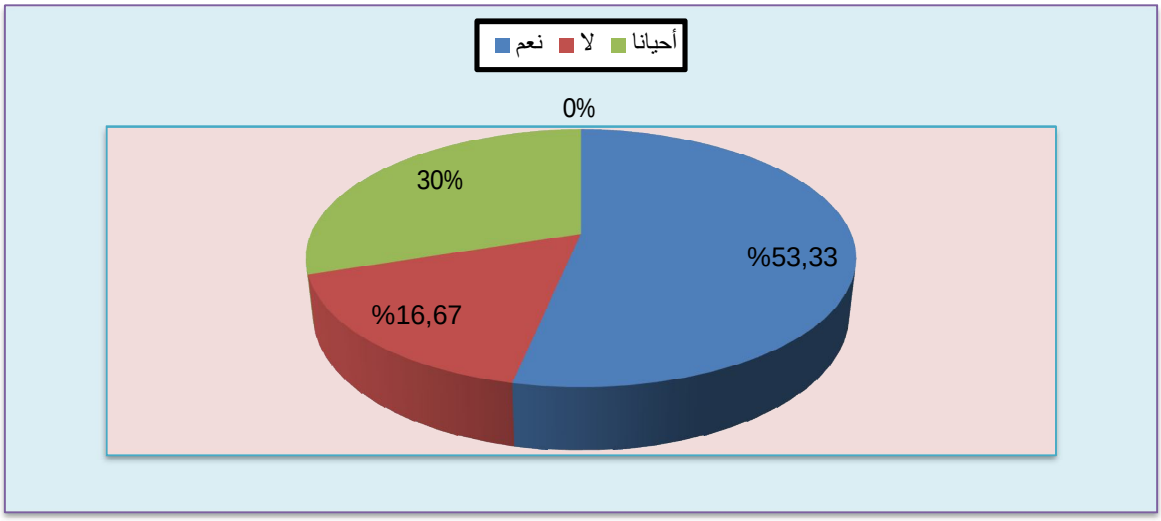
جدول رقم (27): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (22)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	16	%53,33	06,5	05,99	2	0.05	دال
لا	05	%16,67					
أحيانا	09	%30					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (27): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (27) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (22) أن نسبة 53,33% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 16,67 % أجابوا ب "لا" ونسبة 30% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (25)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 6,5 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تبين النتائج وجود تأثير معنوي لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعزيز التفاعل الاجتماعي بين الطلبة خلال الحصة مما يعزز من روح التعاون والمشاركة ويُسهم في تنمية العلاقات الاجتماعية داخل البيئة التعليمية.



شكل رقم (25): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 22

تحليل الجزء الثاني من السؤال:

- ✓ أما تحليل الجزء الثاني من السؤال المتمثل في **إذا كانت إجابتك " نعم" فكيف تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين العلاقات والتواصل بين الطلبة داخل الحصة؟**

- ✓ يتطلب مراعاة أمرين:
- ✓ أن نسبة 46,67 % من العينة لم يجيبوا بـ " نعم" أي أنهم لم يُكملوا الشطر الثاني من السؤال.
- ✓ النسب المتبقية (33,33 %، 20 %) تمثل فقط من أجابوا بـ " نعم" على سؤال **"كيف تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين العلاقات والتواصل بين الطلبة داخل الحصة" ؟.**
- ✓ فكانت نتائج العينة:
- ✓ 33,33% تزويد الطالب بالمعلومات الأساسية قصد تطبيقها في الواقع وبالتالي تحسين العلاقات والتواصل.
- ✓ 20 % دور تنشيطي من خلال أفكار يقدمها لمختلف الفاعلين داخل الحصة وتطبيقها مما يحسن علاقاتهم باستخدام التواصل بينهم.

الاستنتاج:

رغم أن عدد كبير من المشاركين لم يُكملوا الإجابة، فإن البيانات المتاحة تشير إلى أن هناك وعيا بدور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعزيز التواصل والعلاقات الاجتماعية داخل الحصة، سواء من خلال دعم معرفي مباشر أو عبر تفعيل الجانب التفاعلي داخل البيئة الصفية.

السؤال رقم (23): هل تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في:

- ✓ **العمل الجماعي، التعاون**
- ✓ **العمل بمتعة، شيء آخر**

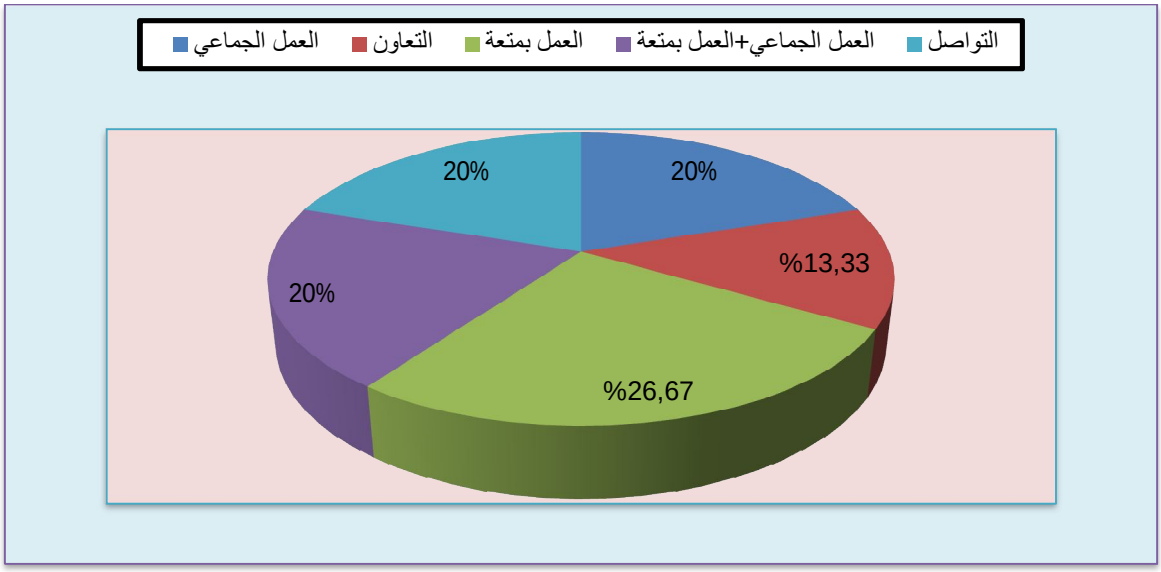
الغرض من السؤال: هو استكشاف الأثر الوجداني والاحتماعي والتحفيزي لتطبيقات الذكاء الاصطناعي، ومدى شمولها لجوانب متعددة تعزز جودة التعلم داخل الحصة.

جدول رقم (28): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (23)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
العمل الجماعي	06	%20,00	01,333	09,49	4	0.05	غير دال
التعاون	04	%13,33					
العمل بمتعة	08	%26,67					
العمل الجماعي+ العمل بمتعة	06	%20,00					
التواصل	06	%20,00					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (28): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (28) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (23) أن نسبة 20% من عينة البحث قد أجابوا بـ العمل الجماعي" ونسبة 13,33 % أجابوا ب "التعاون" ونسبة 26,67% أجابو بـ "العمل بمتعة" ونسبة 20% أجابوا بـ "العمل الجماعي+ العمل بمتعة" ونسبة 20 % أجابوا بـ "التواصل" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (26)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 1,333 وهي أقل من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 9,49 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 4 ، وهي غير دالة إحصائيا.

الاستنتاج: رؤية أفراد العينة لمساهمة الذكاء الاصطناعي في هذه الجوانب متقاربة وغير متباينة بشكل كبير، مما يدل على أن استخدام الذكاء الاصطناعي في الحصة يُنظر إليه بشكل شامل، دون تفصيل واضح لجانب معين وهذا يُعطي انطباعا بأن فعالية الذكاء الاصطناعي متوازنة في دعم العمل التربوي الجماعي والوجداني داخل الحصة.



شكل رقم (26): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 23

السؤال رقم (24): هل ترى أن الذكاء الاصطناعي يستطيع دعم الطالب الخجول ليصبح أكثر جرأة في التعبير عن رأيه حركيا ؟.

- ✓ **إذا كانت إجابتك " نعم" كيف يحدث ذلك ؟**

الغرض من السؤال: رصد دور الذكاء الاصطناعي في تعزيز الثقة بالنفس والتعبير الحركي لدى الطلبة ذوي الطابع الانطوائي أو الخجول، وهو جزء أساسي من الأهداف الوجدانية في التربية البدنية والرياضية.

جدول رقم (29): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (24)

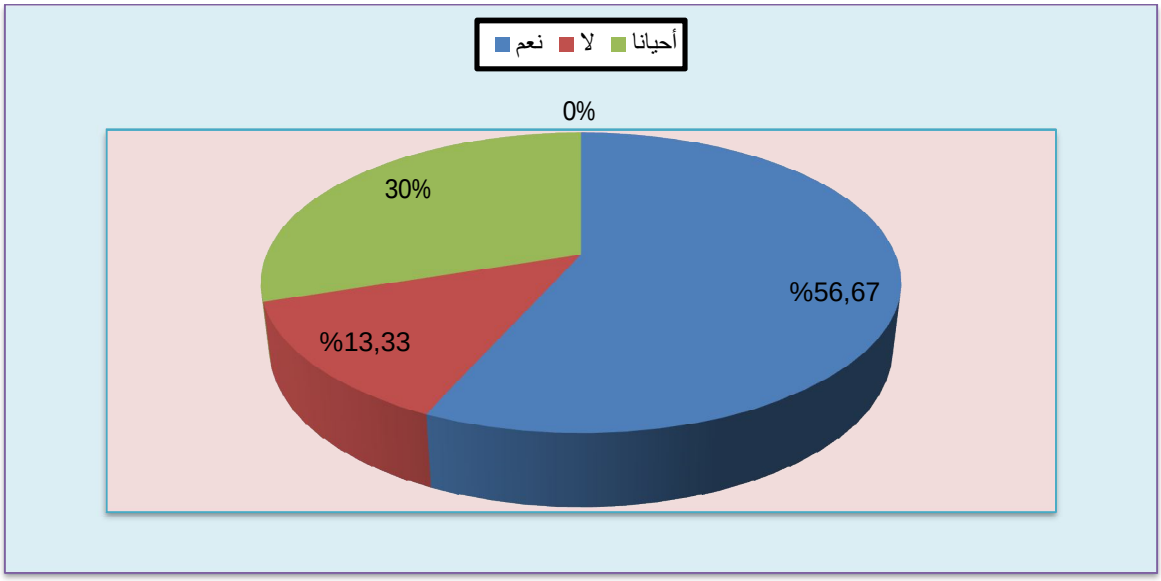
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	17	%56,67	8,6	05,99	2	0.05	دال
لا	04	%13,33					
أحيانا	09	%30					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (29): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (29) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (24) المتمثل في **هل ترى أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تستطيع دعم الطالب الخجول ليصبح أكثر جرأة في التعبير عن رأيه حركيا ؟**

أن نسبة 56,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 13,33% أجابوا ب "لا" ونسبة 30% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (27)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 8,6 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تدل النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات أفراد العينة حول مدى مساهمة الذكاء الاصطناعي في دعم الطالب الخجول ليصبح أكثر جرأة في التعبير الحركي، مما يشير إلى فعالية هذه التطبيقات في معالجة بعض الجوانب الوجدانية لدى المتعلمين في حصة التربية البدنية والرياضية.



شكل رقم (27): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال 24

تحليل الجزء الثاني من السؤال:

أما تحليل الجزء الثاني من السؤال المتمثل في **إذا كانت إجابتك " نعم" فكيف يحدث ذلك؟.**

يتطلب مراعاة أمرين:

- ✓ أن نسبة 43,33 % من العينة لم يجيبوا بـ " نعم" أي أنهم لم يُكملوا الشطر الثاني من السؤال.
- ✓ النسب المتبقية (33,34 %، 23,33 %) تمثل فقط من أجابوا بـ " نعم" على سؤال **"كيف يحدث ذلك؟.**

فكانت نتائج العينة:

- ✓ 33,34% تدعمه بطرق التعامل مع الكثير وإيجاد حلول للخروج من حالات الانطوائية
- ✓ 23,33 % وجود عدة آليات ترفع الطالب الخجول من خلال التطبيقات لجعله محتكاً بزملائه.

الاستنتاج:

أظهرت نتائج الإجابة عن الشق المفتوح من السؤال أن الذكاء الاصطناعي يُسهم في معالجة الخجل لدى الطلبة من خلال خلق بيئات تفاعلية مدعومة بآليات تربوية وتقنية تُمكن الطالب من التدرج في التعبير عن ذاته، خاصة في الجانب الحركي، مما يعزز فرص اندماجه مع زملائه وتجاوزه لحالات الانطواء.

السؤال رقم (25): هل استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تقليل مظاهر العزلة أو الإقصاء لبعض الطلبة في الحصة ؟.

- ✓ **إذا كانت إجابتك " نعم"، كيف تلاحظ ذلك في سلوك الطلبة؟.**

الغرض من السؤال: هو قياس مدى إسهام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الحد من العزلة أو الإقصاء الاجتماعي لبعض الطلبة داخل حصة التربية البدنية والرياضية.

جدول رقم (30): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (25)

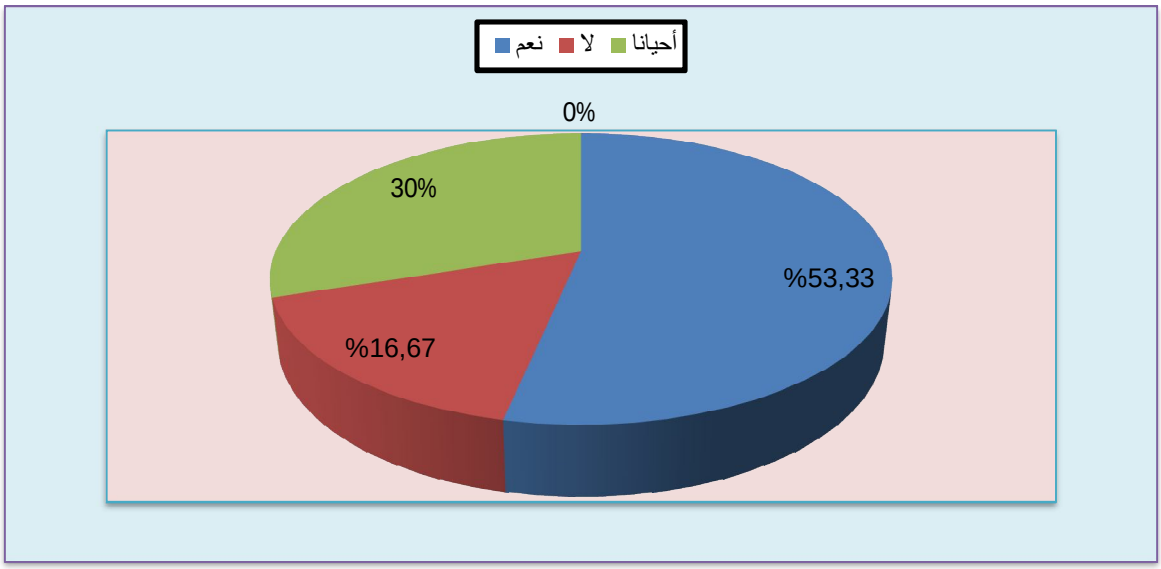
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	16	%53,33	6,2	05,99	2	0.05	دال
لا	05	%16,67					
أحيانا	09	%30					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (30): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (30) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (25)

أن نسبة 53,33% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 16,67% أجابوا ب "لا" ونسبة 30% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (28)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 6,2 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

تبين النتائج أن لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي أثراً إيجابياً ذا دلالة إحصائية في الحد من مظاهر العزلة أو الإقصاء التي قد يعاني منه الطلبة، حيث تُوفر هذه التطبيقات بيئات تعلم تفاعلية وشاملة تُراعي الفروق الفردية وتُعزز من دمج كل التلاميذ، مما يُساهم في تحقيق مبدأ تكافؤ الفرص داخل حصة التربية البدنية والرياضية.



شكل رقم (28): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال25

تحليل الجزء الثاني من السؤال:

أما تحليل الجزء الثاني من السؤال المتمثل في **إذا كانت إجابتك " نعم" فكيف يحدث ذلك؟.**

يتطلب مراعاة أمرين:

- ✓ أن نسبة 46,67% من العينة لم يجيبوا بـ " نعم" أي أنهم لم يُكملوا الشطر الثاني من السؤال.
- ✓ النسب المتبقية (26,67 %، 13,33%، 13,33 %) تمثل فقط من أجابوا بـ " نعم" على سؤال **"كيف تلاحظ ذلك في سلوك الطلبة"؟.**

فكانت نتائج العينة:

- ✓ 26,67% يزيد تفاعلهم خلال تحضير الحصص.

- ✓ 13,33% يرجع إلى طبيعة المعلومات التي يتحصل عليها الطالب ويطبقها في حياته اليومية.
- ✓ 13,33% تطبيقه للتطبيقات كفيل بتحسين سلوكه.

الاستنتاج:

أظهرت نتائج السؤال المفتوح تنوعاً في تصورات أفراد العينة حول كيفية مساهمة الذكاء الاصطناعي في تقليل مظاهر الإقصاء. حيث برزت عوامل مثل زيادة التفاعل، وتوظيف المعلومات في الحياة اليومية ، وتحسين السلوك من خلال التطبيقات. ومع ذلك، فإن عدم إجابة نسبة معتبرة (46,67%) على هذا الشق من السؤال يعكس ضرورة تعزيز الوعي بممارسات الذكاء الاصطناعي التربوية وسبل تفعليها

السؤال رقم (26): ما هي أبرز المشاعر التي لاحظتها عند الطلبة أثناء استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الحصة ؟.

الغرض من السؤال: هو استكشاف الجانب الوجداني والانفعالي للطلبة اثناء استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في حصة التربية البدنية والرياضية.

جدول رقم (31): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (26)

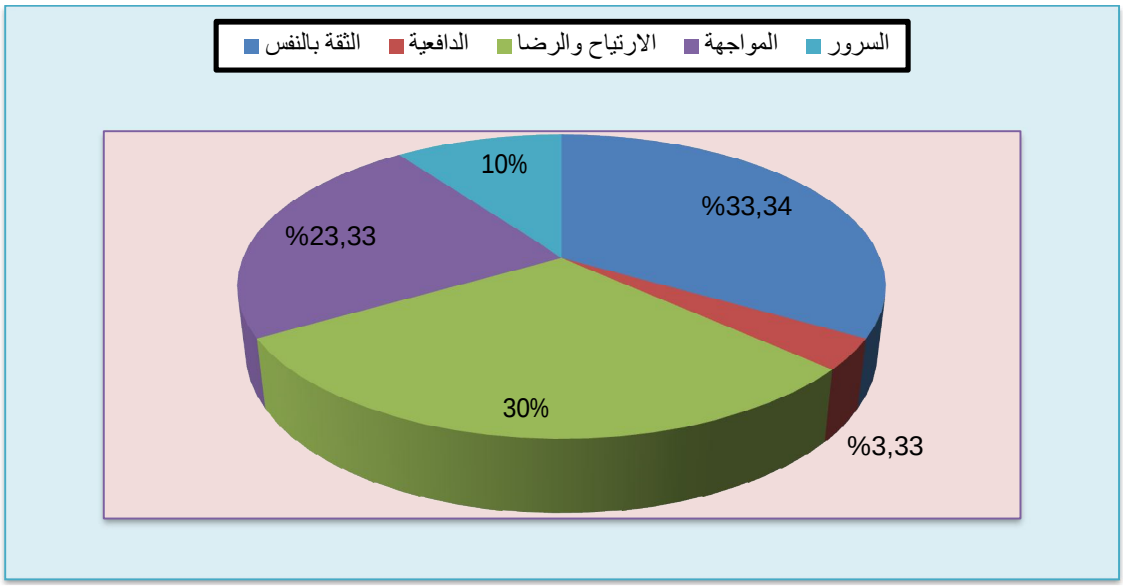
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
الثقة بالنفس	10	%33,34	10	09,49	4	0.05	دال
الدافعية	01	%03,33					
الإرتياح والرضا	09	%30					
المواجهة	07	%23,33					
السرور	03	%10,00					
المجموع	30	%100					

تحليل نتائج الجدول رقم (31): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (31) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (26) المتمثل **أبرز المشاعر التي لاحظتها عند الطلبة أثناء استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الحصة ؟.**

أن نسبة 33,34% من عينة البحث قد أجابوا بـ "الثقة بالنفس" ونسبة 03,33% أجابوا بـ "الدافعية" ونسبة 30% أجابو بـ "الإرتياح والرضا" ونسبة 23,33% أجابوا بـ "المواجهة" ونسبة 10% أجابوا بـ "السرور" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (29)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 10 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 09,49 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 4 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في المشاعر التي عبّر عنها الطلبة أثناء إستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي، حيث كانت أبرزها الشعور بالثقة بالنفس، يليه الإرتياح والدافعية، مما يدل على الأثر الإيجابي لهذه التطبيقات في تعزيز الجانب الوجداني والعاطفي لدى المتعلمين خلال الحصة، وهو ما ينعكس ايجاباً على تفاعلهم وانخراطهم في الأنشطة التربوية.



شكل رقم (29): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال26

السؤال رقم (27): توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إعداد المشاريع الرياضية تساهم في تعزيز المشاعر العاطفية لدى الطلبة (كالتحفيز، الإعتزاز بالنفس، الشعور بالمتعة) ؟.

الغرض من السؤال: قياس مدى تأثير توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إعداد المشاريع الرياضية على تنمية المشاعر الوجدانية الإيجابية لدى الطلبة.

جدول رقم (32): يمثل التكرارات والنسب المئوية وقيم كا^2 للسؤال (27)

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية%	كا^2 المحسوبة	كا^2 المجدولة	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة
نعم	17	%56,67	8,6	05,99	2	0.05	دال
لا	04	%13,33					
أحيانا	09	%30					
المجموع	30	%100					

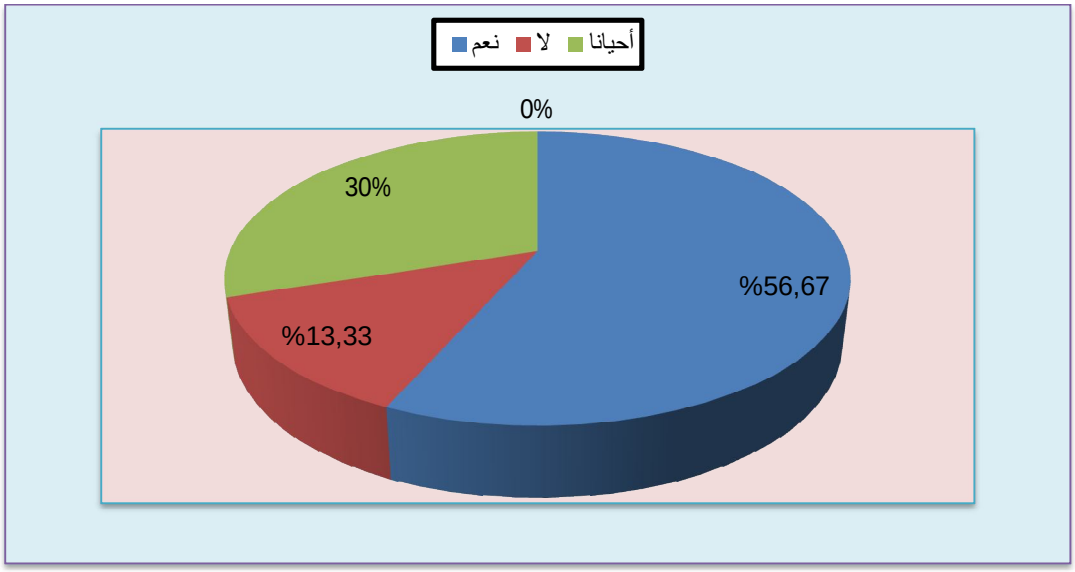
تحليل نتائج الجدول رقم (32): من خلال نتائج التحليل الإحصائي كما هي موضحة في الجدول رقم (32) تبين لنا إجابات الاساتذة حول السؤال رقم (27) المتمثل في **هل توظيف تطبيقات الذكاء**

الاصطناعي تساهم في تعزيز المشاعر العاطفية لدى الطلبة(كالتحفيز، الإعتزاز بالنفس ، الشعور بالمتعة) ؟.

أن نسبة 56,67% من عينة البحث قد أجابوا بـ " نعم" ونسبة 13,33% أجابوا ب "لا" ونسبة 30% أجابو بـ "أحيانا" مثل ما هو موضح في الشكل رقم (30)، كما بلغت قيمة كا^2 المحسوبة 8,6 وهي أكبر من قيمة كا^2 المجدولة التي كانت قيمته 5,99 عند مستوى الدلالة 0.05 ودرجة الحرية 2 ، وهي دالة إحصائيا.

الاستنتاج:

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في أراء افراد العينة حول دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إعداد المشاريع الرياضية، مما يدل على أن هذه التطبيقات تُسلهم فعليا في تعزيز المشاعر العاطفية الإيجابية لدى الطلبة . ويُعزي ذلك إلى الطابع التفاعلي والإبداعي الذي تمنحه هذه التطبيقات، والذي ينعكس إيجابيا على دافعية المتعلم، ثقته بالنفس، واستمتاعه بالعملية التعليمية.



شكل رقم (30): يبين التمثيل البياني بالدائرة النسبية لأجوبة السؤال27

4-2- مناقشة ومقابلة النتائج بالفرضيات:

الفرضية الجزئية الأولى:

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي يساعم في دعم الجانب المعرفي لدى الطالب أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

مقابلة النتائج مع الفرضية:

تشير النتائج المستخلصة من الأسئلة الخمسة المتعلقة بالمحور الأول والمبينة في الجداول من (2) إلى (6)، إلى وجود إتفاق واسع بين أفراد العينة حول فعالية تطبيقات الذكاء الاصطناعي قي دعم التحصيل المعرفي للطالب في حصة التربية البدنية، فقد تراوحت نسب الموافقة على فعالية تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تزويد الطالب بالمعارف وتحسين فهمه للقوانين الرياضية، بين 73,33 % و86,67% ، كما تبينت أن تطبيقات مثل ChatGPT وDeepSeek تحظى باستخدام واسع من طرف الأساتذة بنسبة بلغت 96,67%، كما تجاوزت كل قيم كا^2 المحسوبة القيم المجدولة عند درجة دلالة 0,05 ، ما يؤكده وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزز صحة الفرضية. تعكس هذه النتائج إدراكاً متزايد لأهمية الذكاء الاصطناعي كأداة معرفية فعالة داخل السياق التعليمي التربوي.

تتسق هذه النتائج مع ما أكدته العديد من الدراسات السابقة التي تناولت أثر الذكاء الاصطناعي في دعم المجال المعرفي لدى المتعلمين، فقد بينت دراسة عجمان (2023) أن توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي يتم بدرجة مرتفعة داخل الحصص، كما أن لها أثراً كبيراً ومهماً من الناحية التربوية في تعزيز التحصيل المعرفي للمتعلمين.

وعليه، فإن نتائج هذه الدراسة تنسجم في مجملها مع الأدبيات السابقة وتدعم الفرضية الجزئية الأولى ، مما يعزز أهمية دمج الذكاء الاصطناعي في المجال المعرفي خلال حصص التربية البدنية والرياضية كوسيلة لتعزيز الفهم والتحصيل لدى الطلبة.

1- مناقشة ومقابلة النتائج بالفرضية الجزئية الثانية:

الفرضية الجزئية الثانية:

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي يساعم في دعم الجانب النفسي _ الحركي لدى الطالب أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

مقابلة النتائج مع الفرضية:

تشير النتائج المستخلصة من الأسئلة الأربعة المتعلقة بالمحور الثاني والمبينة في الجداول من (14) إلى (17)، أن غالبية أفراد العينة عبروا عن اتفاقهم حول الدور الايجابي لهذه التطبيقات في تعزيز التعلم الحركي.

63,34% من المبحوثين يرون أن الذكاء الاصطناعي يساعد في تحسين تعلم الحركات الأساسية في الأنشطة الرياضية.

66,67% أكدوا أن بعض تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تصحيح الأخطاء الحركية بشكل أسرع مقارنة بالطريقة التقليدية.

56,67% أقروا بأن بأن الذكاء الاصطناعي يساعد الطلبة على تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة بشكل أفضل.وأخيرا ، أظهرت النتائج أن نسبة معتبرة ترى أن الذكاء الاصطناعي يُحسن من استجابة الطلبة للتغذية الراجعة الفورية عبر استخدام تقنيات مثل فيديو AI.

وأخيرا تدل هذه النتائج على وجود اتفاق نسبي مرتفع يتراوح بين (56,67 % إلى 70%) مما يشير إلى وجود أثر ايجابي ملموس لاستخدام هذه التطبيقات في تنمية المهارات الحركية لدى الطلبة سواء من حيث الدقة، السرعة في التصحيح أو جودة التعليم.

أظهرت نتائج الدراسة أن غالبية افراد العينة يرون أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تُساهم في تحسين تعلم الحركات الأساسية، تصحيح الأخطاء الحركية بشكل أسرع، وتعلم المهارات الدقيقة والمعقدة بشكل أفضل، هذه النتائج تتماشى مع ما توصلت إليه دراسة الغامدي وفاتن(2025) التي بينت وجود أثر كبير أفضل ومهم تربوياً لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين مستوى المهارات الحركية لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مقرر التربية البدنية.

كما تدعم دراسة Gao et Al. (2025) هذه النتائج، حيث طورت إطاراً موحداً يعتمد على إشارات الحركة لتحليل سلوك الطلاب وتقديم تغذية راجعة في حصص التربية البدنية، مما ساهم في تحسين الأداء الحركي للطلبة.

بناءً على ما سبق، تؤكد نتائج الدراسة الفرضية الجزئية الثانية، وتُبرز أهمية دمج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في حصص التربية البدنية والرياضية لتعزيز تعلم المهارات الحركية لدى الطلبة.

2- مناقشة ومقابلة النتائج بالفرضية الجزئية الثالثة:

الفرضية الجزئية الثالثة:

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي يساعم في دعم الجانب الوجداني العاطفي لدى الطالب أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

مقابلة النتائج مع الفرضية:

هدفت الفرضية الجزئية الثالثة إلى الكشف عن مدى مساهمة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم الجانب الوجداني العاطفي للطلبة خلال حصة التربية البدنية والرياضية، وهو البعد الذي يتصل بمشاعر الطلبة، التفاعل الاجتماعي، التعاون، الحماس، المتعة، الانخراط الوجداني أثناء ممارسة الأنشطة الرياضية. تشير النتائج المستخلصة من الأسئلة الأربعة المتعلقة بهذا المحور والمبينة في الجداول من (22) إلى (27)،

أظهرت نتائج السؤال الأول أن 53,33% من أفراد العينة يرون أن هذه التطبيقات تعزز التفاعل الاجتماعي داخل الحصة، في الحين عبّر 30% منهم بشعورهم بذلك "أحيانا"، وهي نسبة معتبرة تشير إلى إدراك الطلبة لأثر الذكاء الاصطناعي في خلق بيئة تفاعلية. وهذا يعكس تأثير الجانب العاطفي الذي تُحدثه هذه التقنيات من خلال المحتوى التفاعلي، المحفز ، والتشاركي الذي توفره.

أما نتائج السؤال الثاني، فقد أظهرت أن الذكاء الاصطناعي يساهم بدرجات متفاوتة في تعزيز العمل الجماعي (20%)، التواصل (20%)، التعاون (13,33%)، والعمل بمتعة (20%) ، مع ملاحظة أن بعض الطلبة اختاروا إجابات مركبة مثل "العمل الجماعي + العمل بمتعة" (20%)، هذه النسب رغم تباينها تظهر أن هناك أثراً عاطفيا وانفعالياً فعلياً مرتبطاً بتجربة التعلم باستخدام هذه التطبيقات ، خاصة من حيث خلق روح التفاعل، المشاركة، والتحفيز داخل المجموعة.

وتشير النتائج العامة، المستخلصة من الجداول (22 إلى 27)، إلى أن الطلبة يستجيبون إيجابيا لتقنيات الذكاء الاصطناعي على المستوى العاطفي والسلوكي، مما يدعم الفرضية الجزئية الثالثة

تتوافق نتائج الدراسة مع ما توصلت إليه دراسة Hyun et Junga (2021) نُشرت في مجلة Sustainability والتي إلى أن استخدام التقنيات يمكن أن يعزز من تفاعل الطلاب ومشاركتهم في الحصص الدراسية.

دراسة Ompoc et Aguinaldo (2024): أظهرت هذه الدراسة أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تعليم التربية البدنية يمكن أن تعزز من تفاعل الطلاب وتحسين نتائج التعلم، مما يدعم الفرضية بأن الذكاء الاصطناعي يساهم في دعم الجانب الوجداني.

وبناءً على ما سبق يمكن القول أن نتائج الدراسة تدعم الفرضية الجزئية الثالثة.

مناقشة النتائج بالفرضية العامة:

أظهرت نتائج الدراسة أن غالبية أفراد عينة البحث، المتمثلة في أساتذة التعليم العالي لمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية يتفقون على إمكانية توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي داخل حصة التربية البدنية والرياضية، وهو ما يدعم الفرضية العامة للدراسة. وقد دل ذلك على وجود وعي متزايد بأهمية الذكاء الاصطناعي كوسيلة تعليمية معاصرة يمكن أن تُسهم في تطوير العملية التعليمية بمختلف أبعادها.

كما أبرزت نتائج الاستبيان أن عدداً كبيراً من الأساتذة سبق لهم استخدام أو الاطلاع على تطبيقات الذكاء الاصطناعي وهو مؤشر إيجابي يعكس قابلية ميدانية لتوظيف هذه التطبيقات في حصة التربية البدنية والرياضية، سواءً في إعداد الدروس، تقديم التغذية الراجعة، تحليل الأداء الحركي، أو تحفيز الطلبة.

- ✓ **خلاصة:**

من خلال عرض وتحليل نتائج الاستبيان ومناقشتها في صوء الفرضيات الجزئية والعامة، تبين أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تُعد أداة فعالة يمكن توظيفها في حصة التربية البدنية والرياضية، فقد أظهرت النتائج قبولا ملحوظاً لدى أفراد العينة لفكرة إستخدام هذه التطبيقات، إلى جانب وجود تأثيرات ايجابية على الجوانب التعليمية الثلاثة: المعرفي، النفسي – الحركي والوجداني العاطفي.

كما كشفت المعالجات الإحصائية عن دلالات معنوية تدعم صحة الفرضيات، مما يعكس الجدوى التطبيقية للذكاء الاصطناعي في تعزيز جودة التعليم. وعليه، تؤكد هذه النتائج أهمية إدماج هذه التطبيقات في الممارسات التعليمية مع التركيز على تكوين الأساتذة وتهيئة البيئة التربوية التقنية المناسبة.

✓ **الاستنتاج العام:**

انتهت هذه الدراسة إلى أن توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في حصة التربية البدنية والرياضية ليس فقط ممكنا، بل يمثل خياراً استراتيجياً واعداً لتحسين جودة العملية التعليمية. فقد كشفت نتائج البحث، المدعومة بالتحليل الإحصائي ومقارنة بالدراسات السابقة، عن أثر إيجابي ملموس لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم أبعاد التعلم المختلفة لدى الطلبة، سواءً على المستوى المعرفي من خلال تعزيز الفهم والتحصيل، أو على المستوى النفسي- الحركي عبر تحسين الأداء وتصحيح الأخطاء، أو على المستوى الوجداني العاطفي من خلال تحفيز التفاعل، المتعة، والثقة بالنفس.

كما أظهرت النتائج أن الأساتذة لديهم وعي متزايد وإقبال مبدئي على إستخدام هذه التقنيات، مايعكس تحولاً تدريجياً في التوجهات التربوية نحو إدماج التكنولوجيا الذكية في المجال الرياضي. وبالتالي ، فإن هذه الدراسة تؤكد ضرورة إدراج الذكاء الاصطناعي ضمن استراتيجيات التدريس والتكوين الجامعي ، وتهيئة الشروط التقنية والبشرية الكفيلة بتحقيق أقصى استفادة ممكنة من هذه التطبيقات الحديثة.

✓ **خاتمة:**

مع تسارع وتيرة التقدم التكنولوجي في العصر الحديث، برز الذكاء الاصطناعي كأحد أهم الابتكارات المؤثرة في شتى ميادين الحياة، وعلى رأسها ميدان التربية والتعليم. وقد جاء هذا البحث ليسلط الضوء على إمكانية توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم وتحقيق الأهداف التعليمية داخل حصة التربية البدنية والرياضية، من خلال مقاربة تحليلة ميدانية، استهدفت أساتذة التعليم العالي بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية.

لقد انطلقت الدراسة من فرضية رئيسية مفادها أن الذكاء الاصطناعي، بما يتيحه من أدوات وتقنيات متطورة، يمكن ان يُسهم في تعزيز أبعاد العملية التعليمية الثلاثة: المعرفية، النفسية الحركية، والوجدانية. ومن خلال تحليل المعطيات الميدانية التي تم جمعها عن طريق الاستبيان، تبين أن نسبة معتبرة من الأساتذة ترى أن هذه التطبيقات قادرة على تزويد الطالب بالمعلومات والمعارف النظرية المتعلقة بالنشاطات الرياضية بصورة أسرع وأكثر دقة، ما يُسهم في تطوير الجانب المعرفي بشكل ملحوظ.

كما أظهرت النتائج أن الذكاء الاصطناعي يمكن ان يلعب دوراً جوهرياً في تحسين أداء الطالب المهاري، من خلال استخدام تطبيقات تقدم تغذية راجعة فورية، وتُصحح الأخطاء الحركية بدقة، مما يعزز اكتساب المهارات الحركية في وقت أقصر وبجودة أعلى. أما من الجانب الوجداني، فقد لمس المشاركونفي الدراسة أن الذكاء الاصطناعي يُساهم في تحفيز الطلبة، رفع مستوى الثقة بالنفس، خلق بيئة تعليمية محفزة، وتعزيز التواصل داخل الحصة.

وعليه يمكن القولإن الذكاء الاصطناعي لم يُعد مجرد تقنية مستقبلية، بل أضحى واقعاً يمكن إستثماره في دعم أهداف التربية البدنية والرياضية، شريطة أن يتم توظيفه ضمن استراتيجية تعليمية واضحة المعالم، تُراعي خصوصيات المادة والأهداف المستهدفة.

توصيات الدراسة:

استناداً إلى النتائج المتوصل إليها توصي الدراسة بما يلي:

1- ضرورة تكوين الأساتذة في مجال الذكاء الاصطناعي وتدريبهم على استعمال التطبيقات التعليمية الموجهة للتربية البدنية والرياضية.
2- دمج الذكاء الاصطناعي تدريجياً في المناهج التعليمية، مع التركيز على التطبيقات التي تدعم جوانب التفاعل، التعلم الذاتي، والتقييم المستمر.
3- تشجيع المؤسسات التعليمية على تبني بنية تحتية رقمية تتيح استخدام هذه التطبيقات في بيئة تعليمية واقعية.
4- العمل على تحفيز الباحثين والمطورين لإنشاء تطبيقات الذكاء الاصطناعي الموجهة خصيصا للتعليم الحركي والرياضي، تلائم خصوصيات كل مرحلة دراسية.
5- إدراج وحدات دراسية ومقررات جامعية تهتم بالتكنولوجيا الحديثة في التعليم ضمن برامج تكوين الأساتذة المتخصصين في التربية البدنية والرياضية.

✓ **اقتراحات وفروض مستقبلية:**

1- **إدراج** الذكاء الاصطناعي في برامج التكوين الجامعي الحاصة بأساتذة التربية البدنية والرياضية مع التركيز على الجوانب التطبيقية.
2- تنظيم دورات تكوينية مستمرة للأساتذة حول كيفي استخدام التطبيقات الذكية مثل: ChatGPT وDeepSeek، وأنظمة التحليل الحركي بالفيديو في الحصص الرياضية.
3- تهيئة البنية التحتية التقنية بالمؤسسات التربوية لتسهيل استعمال الذكاء الاصطناعي، خصوصا من حيث الأجهزة الذكية، الأنترنت، والشاشات التفاعلية.
4- تصميم تطبيقات ذكاء اصطناعي متخصصة في المجال الرياضي تأخذ بعين الإعتبار خصوصية التربية البدنية والرياضية ومحتوياتها الحركية والتربوية.
5- تشجيع البحوث التطبيقية الميدانية التي تقيم أثر إستخدام الذكاء الاصطناعي على الأداء الأكاديمي والحركي للطلبة بمختلف مراحلهم التعليمية.
6- دمج الطلبة في عمليات تصميم وإستخدام التطبيقات لرفع دافعيتهم ومشاركتهم النشطة داخل الحصة.

- ✓ **فروض بحثية مستقبلية:**

1- يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي على تحسين الأداء الحركي للطلبة في حصص التربية البدنية والرياضية.

2- يسهم توظيف الذكاء الاصطناعي في تعزيز التحصيل المعرفي لدى طلبة المرحلة الثانوية في مادة التربية البدنية والرياضية.

3- إستخدام الذكاء الاصطناعي في التغذية الراجعة الفورية يقلل من القلق ويزيد من الثقة بالنفس لدى الطلبة أثناء تعلم المهارات الحركية.

4- تختلف فعالية إستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي باختلاف الجنس، والمرحلة التعليمية، نوع النشاط الرياضي الممارس.

5- يساهم الذكاء الاصطناعي في تعزيز التفاعل الاجتماعي والعمل التعاوني بين الطلبة في الحصة الرياضية.

6- يوفر تكوين الأساتذة في مجال الذكاء الاصطناعي بشكل مباشر على فعالية دمج هذه التطبيقات في تعليم التربية البدنية والرياضية.

قائمة المصادر

و المراجع

1- قائمة المراجع:

✓ -باللّغة العربّية :

1- كتاب المؤتمر العلمي الدولي الإفتراضي (2021): الترجمة الآلية العصبية وتحديات الذكاء الاصطناعي. المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية – برلين – ألمانيا.

2- حسن محمد الشافعي (2001): التربية الرياضية وقانون البيئة. مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية. الإسكندرية – القاهرة – مصر.

3- محمد علي عبد المعيود(2016): التربية البدنية الأسس والمفاهيم. مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع. القاهرة. مصر.

4- الشناوي،ع. م (2012). التربية البدنية وأساليب التدريس الحديثة. القاهرة: دار الفكر العربي.

5- أيمن بن محمد المنصوري (2024): التطبيقات التقنية والذكاء الاصطناعي في تعليم اللغة الثانية وتعلمها. منشورات منظمة العالم الإسلامي للتربية والعلوم الثقافية. ايسيسكو.

6- أحمد ابراهيم عزب، محمد عاصم محمد غازي (2024) التطبيقات الرقمية في تطوير التربية البدنية والرياضية. دار الإبتكار للنشر والتوزيع- عمان- الأردن.

7- حيدر فالح سلمان (2019): الخلود الرقمي الذكاء الاصطناعي ومستقبل البشر. دار جامعة حمد بن خليفة للنشر. الإمارات العربية المتحدة.

8- محمد عاصم محمد غازي (2021) الذكاء الاصطناعي والثورة التكنولوجية في مجال تعليم وتدريب التربية الرياضية. دار دجلة- عمان – الأردن.

9- السعيد عبد الحميد (2025). الذكاء الاصطناعي بين الإيجابيات والسلبيات. دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع مصر القاهرة.

10- سايق أميرة (2024) : الذكاء الاصطناعي رؤى متعددة الإختصاصات. اصدارات المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية – برلين – ألمانيا.

11- محمد بن فوزي الغامدي (2024). الذكاء الاصطناعي في التعليم. اصدارات شبكة الألوكة قسم الكتاب. المملكة العربية السعودية.

12- مارجريت ايه بودين ترجمة سند أحمد (2022). الذكاء الاصطناعي مقدمة قصيرة جدا. مؤسسة هنداوي للنشر. وندسور. المملكة المتحدة.

13- فارس البياتي(2024): الذكاء الاصطناعي في البحث العلمي أدوات وتقنيات الباحثيين المعاصرين تطبيقات وتمارين محلولة في كل مراحل البحث.

14- ميغل أ. كاردونا (2023): الذكاء الاصطناعي ومستقبل التعليم والتعلم رؤى وتوصيات 2023. مركز دلال. واشنطن. امريكا.
15- نرمين مجدي (2020): الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة. صندوق النقد العربي. أبو ظبي. الامارات العربية المتحدة.
16- عبد الله موسى، أحمد حسين بلال (2019) الذكاء الاصطناعي ثورة في تقنيات العصر. دار الكتب المصرية – القاهرة – مصر.
17- بلاي ويتباي (2003) الذكاء الاصطناعي دار الفاروق للاستثمارات الثقافية –الجيزة- مصر.
18- محمد حرب اللصاصمة (2022): الذكاء الاصطناعي ومستقبل التعليم (تطبيقات ومشروعات). دار الجنان للنشر والتوزيع- عمان- الأردن.
19- خالد ناصر السيد(2004) : أصول الذكاء الاصطناعي. مكتبة الرشد ناشرون-الرياض- المملكة العربية السعودية.
20- سعد، م. ع. (2011) أساليب التقويم في التربية البدنية. القاهرة: دار الوفاء للطباعة
21- بوبكر، فاطمة الزهراء (2019). أساليب تدريس التربية البدنية والرياضية. دار الكتاب الجامعي، الجزائر.
22- امتثال احمد السقا (2015) أساسيات التخطيط التربوي. دار المسيرة. القاهرة _ مصر _
عبد المجيد جلال (2001):أسس ومبادئ التربية البدنية والرياضية. دار الفكر العربي والنشر القاهرة.
23- اسماعيل عبد زيد وعماد طعمة راضي (2015). أساسيات التدريس في التربية البدنية والرياضية. دار دجلة. القاهرة. _ مصر _
24- الإطار المرجعي والأخلاقي لتوظيف الذكاء الاصطناعي في التعليم. اصدارات المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية – برلين – ألمانيا.
25- أسماء السيد محمد، كريمة محمود محمد (2020) : تطبيقات الذكاء الاصطناعي ومستقبل تكنولوجيا التعليم. المجموعة العربية للتدريب والنشر. القاهرة. مصر.

26- محمد عاصم محمد غازي، ومهند كراز السويدي، محمود طه عباس(2024): تطوير مناهج التربية الرياضية في إطار تقنيات عصر الذكاء الاصطناعي. دار الحامد للنشر والتوزيع. عمان. الأردن
27- تأليف مجموعة من الباحثين(2024): توظيف الذكاء الاصطناعي في بناء المناهج التعليمية. منشورات المجلس- الجزائر- .

28- عفاف عبد الكريم(1998): طرق التدريس في التربية البدنية والرياضية. دار منشأة المعارف. الإسكندرية – القاهرة – مصر
29- ناهد محمد سعد_نيلي رمزي فهمي (1998): طرق التدريس في التربية البدنية والرياضية، بغداد.
30- عباس أحمد السمرائي _ بسطوسي أحمد بسطوسي(2003): طرق التدريس في مجال التربية البدنية ، بغداد.
31- المعايطة خليل (2000): علم النفس التربوي. دار الفكر للطباعة للنشر والتوزيع. عمان. الأردن.
32- درويش حسن درويش(2024): فلسفة الذكاء الاصطناعي في التربية والتعليم. اصدارات المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية – برلين – ألمانيا.
33- المركز الديمقراطي العربي (2024): كتاب وقائع الملتقى العلمي الذكاء االاصطناعي ومستقبل التعليم تحسين تجربة التعلم وتطوير القدرات البشرية. اصدارات المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والإقتصادية – برلين – ألمانيا.
34- خليل حسن حسن (2004). مناهج التربية الرياضية بين النظرية والتطبيق. دار الفكر .عمان.
35- حسام الدين محمد مازن (2025) هندسة الذكاء الاصطناعي في العملية التعليمية. دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع مصر القاهرة.
36-

بالأجنبية:

- ✓ Siedentop,D.(2002).Introduction to Physical Education, Fitness and Sport New York: McGraw-Hill.
- ✓ Bloom, B.S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain. New York: David Mckay Co Inc.
- ✓ Simpson, E.(1972). The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain. Illinois: Office of Education.
- ✓ Krathwohl, D. R, Bloom, B. S, and Masia, B.B (1964). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain. New York: David Mckay.

2-**المجلات:**

1- عفاف جعواني، سليمان الكعبي: أثر تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير العملية التعليمية المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية المجلد 13 العدد 2024/04 الصفحات. 787-796.

2- نادية حماش وعمر الشريف: أثر استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي على كفاءة الأداء الأكاديمي لأعضاء هيئة التدريس دراسة حالة أعضاء هيئة التدريس لجامعة باتنة -1-

. (JOERRE) **Journal of economics studies and researches in renewable energies**، المجلد11 العدد الثاني 2024 ص. (270-293) .

3- محمد فرح مصطفى السيد: الذكاء الاصطناعي ومستقبل التعليم مجلة الذكاء الاصطناعي وأمن المعلومات المجلد الثاني العدد 2024/03.الصفحات. 17- 23.

4- مالكي عمار، قزقوز محمد، بن شميسة: اسهامات حصة التربية البدنية والرياضية في تحسين العلاقات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية الأقسام النهائية (دراسة مسحية أجريت على بعض ثانويات البيض). الرقم المعياري: 7201-2507. العدد 10/ نوفمبر 2020. ص. 34- 49.

5- شويني خالد: استخدامات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير المنظومة التعليمية (دراسة في المفاهيم والتجارب). مجلة أقلام المجلد 03 العدد 2024/02 ص 06-24.

6- صفاء حواس، أحمد حواس استخدامات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مؤسسات التعليم العالي في اليمن (دراسة استكشافية) مجلة قبس للدراسات الانسانية والاجتماعية المجلد 08 العدد 01/جوان 2024. ص. 1371-1401.

7- شيهاب النصري: استخدامات الذكاء الاصطناعي في تحسين تجربة التعليم العالي. جامعة المنستير نموذجا. مجلة أطراس التعليم عن بعد العدد الخاص بالذكاء الاصطناعي والتعليم 2024/09/30. الصفحات. 720- 731.

8- حديوش العموري: الوسائل التعليمية ودورها في التعلم الحركي خلال حصة التربية البدنية والرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط مجلة التحدي المجلد 14 العدد:01 /2022 الصفحات 146-160.

9- ديشة أمين، لقوي وليد: أهمية بعض المهارات الحياتية لأستاذ التربية البدنية والرياضية في انجاح حصة التربية البدنية والرياضية. مجلة التحدي مجلد 11. العدد 2019/02. ص. 123- 141.

10- حملاوي عامر: تقويم حصة التربية البدنية والرياضية في ظل مناهج الجيل الثاني من وجهة نظر أساتذة أقسام السنة الأولى متوسط مجلة التحدي عدد رقم 1918/14 الصفحات 171 _184.

11- خالد شانع، أزهار محمد غليون: توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم العالي. مجلة العلوم الهندسية والتقنية ضمار المجلد الثاني العدد 01/مارس 2023. الصفحات. 38-47.

12- هبة صبحي جلال اسماعيل. توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم بمصر في ضوء تجريبتي الإمارات العربية المتحدة وهونج كونج : دراسة تحليلية مجلة جامعة مطروح للعلوم التربوية والنفسية المجلد 04 العدد 2023/06. الصفحات. 01- 90.

13- سليماني نورالدين، بن نجمة نورالدين، بشرى بن عطية: دور أستاذ التربية البدنية والرياضية في تحقيق أهداف حصة التربية البدنية والرياضية في مرحلة التعليم الثانوي. مجلة البحوث في علوم وتقنيات النشاط البدني الرياضي. المجلد 02. العدد. 2021/02. الصفحات. 101- 118.

14- فادية عبد الحسين كاظم: مدى امكانية تطبيق الذكاء الاصطناعي في كليات وأقسام التربية الرياضية في الجامعات الفلسطينية، مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية العدد 2025/01.

15- أحمد عبد الله القحفة، أشرف أحمد عبد الله القحفة: مستوى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم لكلية العلوم التطبيقية والتربوية جامعة إب مجلة جامعة البيضاء المجلد (7) العدد 2025/01(عدد خاص بأبحاث المؤتمر العلمي الخامس لجامعة البيضاء). الصفحات. 221- 239.

16- فتيحة طويل: مكانة الأهداف التعليمية الوجدانية للمجال البيئي في محتوى كتب الجغرافيا (دراسة تحليلة لمحتوى كتب الجغرافيا لمرحلة التعليم المتوسط بالجزائر) مجلة العلوم للإنسانية. المجلد 19 العدد 2019/02. ص. 363-380.

17- جمعان بن سعيد الغامدي: واقع تطبيقات الذكاء الاصطناعي وأثرها على مستوى التحصيل المعرفي في تدريس التربية البدنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الثانوية بالدمام. المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات. المجلد الأول العدد 03/جوان 2023. ص. 108- 125.

18- فاتن علي أكبر، أ.د.جمعات سعد الغامدي: واقع توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وأثرها على تدريس المهارات الحركية في التربية البدنية من وجهة نظر معلمي المرحلة المتوسطة بالدمام. مجلة تكنولوجيا التعليم والتعليم الرقمي. المجلد السادس. العدد الثامن عشر.2025/02. الصفحات 69- 110.

- ✓ Hyum suk lee, junga lee 2021 sunstainabilityb 169 vol 13 n 01 p 351.

المذكرات:

1- اليسري جميلة ، الأهداف التعليمية والأدائية وعلاقتها بدافعية الإنجاز لدى تلاميذ السنة الثالثة متوسط، مذكرة ماستر، معهد علم الاجتماع ، جامعة البويرة. 2012/2011.

2- رمضاني نبيل، اسهام التغذية الراجعة في تحقيق أهداف حصة التربية البدنية والرياضية أثناء تطبيق المواقف التعليمية في ظل منهاج الجيل الثاني دراسة ميدانية على بعض المدارس المتوسطة البويرة، مذكرة ماستر، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية جامعة البويرة 2023/2022.

الملاحق

الملحق رقم:01

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

_ جامعة البويرة _

استمارة استبيان موجهة للسادة الأساتذة المحكمين

لمذكرة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر - تخصص النشاط البدني الرياضي المدرسي _

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية

دراسة ميدانية بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية – البويرة –

من اعداد الطالب: عيساوي فاتح تحت إشراف الأستاذ الدكتور: لوناس عبد الله

في إطار إعداد بحث علمي بعنوان "توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية"، يشرفني أن أضع بين ايديكم هذا الاستبيان قصد تحكيمه وتقييمه علميا ومنهجيا. يهدف هذا التحكيم إلى مدى وضوح فقرات الاستبيان، وملاءمتها لموضوع البحث، إضافة إلى تقييم مدى مساهمتها في إبراز دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في دعم التعليم من خلال تدعيم الجوانب المختلفة لدى التلميذ والمتمثلة في:

- ✓ الجانب المعرفي
- ✓ الجانب النفسي الحركي
- ✓ الجانب الوجداني العاطفي

خلال حصة التربية البدنية والرياضية، لذا نرجو منكم تقييم الاستبيان وفق معايير تتعلق بسلامة الصياغة ، وضوح المفاهيم، شمولية المحاور، ومدى تحقيق الفقرات للأهداف المرجوة، مع تقديم ملاحظات أو مقترحات بناءة لتحسين الأداء.

إن ملاحظتكم العلمية تمثل قيمة مضافة هامة لضمان جودة الأداة البحثية ومصداقيتها

تفضلوا بقبول فائق عبارات الشكر والتق

السنة الدراسية: 2025/2024

المحور الأول: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب المعرفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

الرقم	العبارات							مناسبة	غير مناسبة	تعدل
01	هل سبق لك استخدام الذكاء الاصطناعي ؟									
	نعم					لا				
02	هل يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي في تزويد التلميذ بمعارف؟									
	نعم					لا				
03	هل تساعد تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين التحصيل المعرفي لدى التلاميذ فيما يتعلق بقوانين الأنشطة الرياضية ؟									
	نعم					لا				
	إذا كانت الاجابة نعم كيف؟.....									
04	يقال أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم المجال المعرفي للمتعلم المتمثل في القوانين الأساسية للأنشطة الرياضية؟									
	نعم					لا				
05	هل يمكن ذكر تطبيق معين؟.....									
06	أي من هذه التطبيقات تراها فعالة في دعم الجانب المعرفي للتلميذ، بما يتناسب مع حصة التربية البدنية والرياضية؟									
	شات جي بي تي			ديب سيك			كانفا			
	لماذا ؟.....									
07	في رأيك اين يكمن دور الذكاء الاصطناعي في التعليم؟									
	✓ تعزيز			✓ تعلم			شئ آخر			
08	هل الأستاذ المتكون على إطلاع بهذه التطبيقات وكيفية استعمالها في التربية البدنية والرياضية؟.									
	نعم					لا				
09	هل لديك طلبة يستعملون الذكاء الاصطناعي في:									
	البحوث	وضعية تعليمية	المراجع	ترجمة	بطاقات حصة					

المحور الثاني: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب النفسي الحركي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

الرقم	العبارات				مناسبة	غير مناسبة	تعدل
01	هل انت على دراية بتطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم؟						
	نعم	لا					
02	هل تستخدمها وتشارك مع الطلبة أثناء التكوين؟						
	نعم	لا					
03	إذا كان "نعم" كيف						
04	هل يمكن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتحسين أداء التلميذ في المهارات الحركية المختلفة ؟						
	دائما	احيانا	نادرا	لا استخدم			
05	هل يمكن تحسين تعلم الحركات الأساسية في الأنشطة الرياضية باستعمال تطبيقات الذكاء الاصطناعي؟						
	نعم	لا					
	إذا كان "نعم"، فكيف ترى دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي ذلك؟.....						
06	بعض تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تصحيح الأخطاء الحركية بشكل أسرع مقارنة بالطريقة التقليدية؟						
	نعم	لا					
07	الذكاء الاصطناعي يساعد التلاميذ على تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة بشكل أفضل؟						
	نعم	لا					
	إذا كانت الإجابة "نعم" كيف ذلك؟.....						
08	الذكاء الاصطناعي يساهم في تحسين استجابة التلاميذ للتغذية الراجعة الفورية باستعمال تطبيقِ فيديو اي اي ؟						
	نعم	لا					
09	هل أن استخدام الذكاء الاصطناعي يقلل من الخوف لدى التلاميذ خلال التعلم المهاري ؟						
	نعم	لا					
10	تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تعزيز شعور التلميذ بالثقة في النفس أثناء حصة التربية البدنية والرياضية؟						
	نعم	لا					

المحور الثالث: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب الوجداني العاطفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

الرقم	العبارات				مناسبة	غير مناسبة	تعدل
01	هل تشجع تطبيقات الذكاء الاصطناعي على إشراك جميع التلاميذ في الأنشطة دون تمييز؟						
	نعم	لا					
02	تساعد أدوات الذكاء الاصطناعي على خلق جو من الحماس والمتعة اثناء الأنشطة البدنية ؟						
	نعم	لا					
03	هل ترى أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تعزيز التفاعل الاجتماعي داخل الحصة؟						
	نعم	لا					
	إذا كانت إجابتك "نعم" فكيف تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين العلاقات والتواصل بين التلاميذ داخل الحصة؟.....						
04	هل تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في :						
	العمل الجماعي	التعاون	العمل بمتعة	شئ آخر			
05	هل ترى أن الذكاء الاصطناعي يستطيع دعم التلميذ الخجول ليصبح أكثر جرأة في التعبير عن رأيه حركيا؟						
	نعم	لا					
	اذا كان نعم كيف يحدث ذلك؟.....						
06	هل استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تقليل مظاهر العزلة أو الإقصاء لبعض التلاميذ داخل القسم؟						
	نعم	لا					
	اذا كان إجابتك "نعم" ، كيف تلاحظ ذلك في سلوك التلاميذ؟.....						
07	ما هي ابرز المشاعر التي لاحظتها عند التلاميذ عند استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الحصة ؟						
	.....						
08	توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في اعداد المشاريع الرياضية ساهم في تعزيز المشاعر العاطفية الايجابية لدى التلاميذ (كالتحفيز، الاعتزاز بالنفس، الشعور بالمتعة)؟						
	نعم	لا					

الملحق رقم:02

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

_ جامعة البويرة _

استبيان موجه للسادة أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية – البويرة -

لمذكرة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر - تخصص النشاط البدني الرياضي المدرسي _

تحت عنوان:

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية

دراسة ميدانية بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية – البويرة –

من اعداد الطالب: عيساوي فاتح تحت إشراف الأستاذ الدكتور: لوناس عبد الله

في ظل التحولات المتسارعة التي يشهدها العالم في مجال التكنولوجيا، برز الذكاء الاصطناعي كأداة فعالة أحدثت نقلة نوعية في مختلف مجالات الحياة، ومنها المجال التربوي والتعليمي. ولقد أصبح من الضروري استثمار هذه التقنيات الذكية في تحسين جودة العملية التعليمية، وتحديدا في حصة التربية البدنية والرياضية ، التي تجمع بين الجوانب المعرفية، النفسية الحركية، والوجدانية العاطفية.

وانطلاقا من أهمية دمج تطبيقات الذكاء الاصطناعي في هذا المجال، يأتي هذا الاستبيان كأداة عملية تهدف إلى استقصاء آراء أساتذة التعليم العالي حول مدى مساهمة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تدعيم الأهداف التعليمية داخل الحصة، ودورها في تطوير أساليب التدريس مع الطالب.

نأمل منكم التكرم بالإجابة على محاور الاستبيان بكل صدق وموضوعية، علما أن جميع المعلومات الواردة ستعامل بسرية تامة، ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

السنة الدراسية: 2025/2024

المحور الأول: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب المعرفي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

الرقم	العبارات	نعم	لا	احيانا
01	هل سبق لك استخدام الذكاء الاصطناعي ؟			
02	هل يمكن استخدام الذكاء الاصطناعي في تزويد التلميذ بمعارف؟			
03	هل تساعد تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين التحصيل المعرفي لدى التلاميذ فيما يتعلق بقوانين الأنشطة الرياضية ؟			
	إذا كانت الاجابة "نعم" كيف؟.....			
04	يقال أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تدعم المجال المعرفي للمتعلم المتمثل في القوانين الأساسية التطبيقية للأنشطة الرياضية؟			
05	هل يمكن ذكر تطبيق معين؟.....			
06	هل سبق لك أن استخدمت أو طبقت التطبيقات التالية: شات جي بي تي (chatgpt) ، ديب سيك (deep seek)، كانفا (canva)			
	إذا الإجابة "نعم" أيهم تراه فعالا في دعم الجانب المعرفي للتلميذ، بما يتناسب مع حصة التربية البدنية والرياضية؟.....			
	لماذا ؟.....			
07	في رأيك اين يكمن دور الذكاء الاصطناعي في التعليم؟			
	تعزيز / التعلم / شئ آخر.....			
08	هل الأستاذ المتكون (المستقبلي) ملم بهذه التطبيقات وكيفية استعمالها في التربية البدنية والرياضية؟.			
09	هل لديك تلاميذ يستعملون الذكاء الاصطناعي في:			
	البحوث / وضعية تعليمية / المراجع / ترجمة			

المحور الثاني: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب النفسي الحركي للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

الرقم	العبارة	نعم	لا	احيانا
01	هل انت على دراية بتطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعلم الحركي؟			
02	هل تستخدمها وتشاركها مع التلاميذ أثناء التكوين؟			
03	هل تنصحهم باستعمالها ؟			
	إذا كان "نعم" كيف؟.....			
04	هل يمكن استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتحسين أداء التلميذ في المهارات الحركية المختلفة ؟			
	دائما / احيانا / نادرا / لا استخدم			
05	هل يمكن تحسين تعلم الحركات الأساسية في الأنشطة الرياضية باستعمال تطبيقات الذكاء الاصطناعي؟			
	إذا كان "نعم"، فكيف ترى دور تطبيقات الذكاء الاصطناعي في ذلك؟.....			
06	بعض تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تصحيح الأخطاء الحركية بشكل أسرع مقارنة بالطريقة التقليدية؟			
07	الذكاء الاصطناعي يساعد التلاميذ على تعلم المهارات الدقيقة والمعقدة بشكل أفضل؟			
	إذا كانت الإجابة "نعم" كيف ذلك؟.....			
08	الذكاء الاصطناعي يساهم في تحسين استجابة التلاميذ للتغذية الراجعة الفورية باستعمال تطبيقِ فيديو اي اي ؟			
09	هل أن استخدام الذكاء الاصطناعي يقلل من الخوف لدى التلاميذ خلال التعلم المهاري ؟			
10	تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تعزيز شعور التلميذ بالثقة في النفس أثناء حصة التربية البدنية والرياضية؟			

المحور الثالث: تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في دعم الجانب الوجداني للتلميذ أثناء حصة التربية البدنية والرياضية

الرقم	العبارات	نعم	لا	احيانا
01	هل تشجع تطبيقات الذكاء الاصطناعي على إشراك جميع التلاميذ في الأنشطة دون تمييز؟			
02	هل أدوات الذكاء الاصطناعي تساعد على خلق جو من الحماس والمتعة اثناء الأنشطة البدنية ؟			
03	هل ترى أن تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تعزيز التفاعل الاجتماعي داخل الحصة؟			
	إذا كانت إجابتك "نعم" فكيف تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحسين العلاقات والتواصل بين التلاميذ داخل الحصة؟.....			
04	هل تساهم تطبيقات الذكاء الاصطناعي في :			
	العمل الجماعي / التعاون / العمل بمتعة / شئ آخر.....			
05	هل ترى أن الذكاء الاصطناعي يستطيع دعم التلميذ الخجول ليصبح أكثر جرأة في التعبير عن رأيه حركيا؟			
	اذا كان "نعم" كيف يحدث ذلك؟.....			
06	هل استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي تساهم في تقليل مظاهر العزلة أو الإقصاء			

	لبعض التلاميذ داخل القسم؟			
	اذا كان إجابتك "نعم" ، كيف تلاحظ ذلك في سلوك التلاميذ؟.....			
07	ما هي ابرز المشاعر التي لاحظتها عند التلاميذ عند استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في الحصة ؟			
08	توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في اعداد المشاريع الرياضية ساهم في تعزيز المشاعر العاطفية الايجابية لدى التلاميذ (كالتحفيز، الاعتزاز بالنفس، الشعور بالمتعة)؟			

الملحق رقم:03

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

_ جامعة البويرة _

استمارة استبيان موجهة للسادة الأساتذة المحكمين

لمذكرة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر – تخصص النشاط البدني الرياضي المدرسي

توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية

دراسة ميدانية بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية – البويرة –

من اعداد الطالب: عيساوي فاتح **تحت إشراف الأستاذ الدكتور: الوناس عبد الله**

في إطار إعداد بحث علمي بعنوان "توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي وعلاقته بتحقيق الأهداف التعليمية في حصة التربية البدنية والرياضية"، يشرفني أن أضع بين ايديكم هذا الاستبيان قصد تحكيمه وتقييمه علميا ومنهجيا. ويهدف هذا التحكيم إلى مدى وضوح فقرات الاستبيان وملاءمتها لموضوع البحث.

إن ملاحظتكم العلمية تمثل قيمة مضافة هامة لضمان جودة الأداة البحثية ومصداقيتها

الرقم	اسم ولقب الأستاذ	الدرجة العلمية	الجامعة	الملاحظة	الامضاء
01	[illegible]	أستاذ مساعد أ	البويرة	مقبول	
02	[illegible]	أستاذ محاضر أ	البويرة	مقبول	
03	[illegible]	أستاذ محاضر أ	البويرة	مقبول	
04	[illegible]	محاضر ب	البويرة 3	مقبول	
05	[illegible]	أستاذ	البويرة	مقبول	

السنة الدراسية: 2025/2024

Abstract

This research addresses a contemporary issue: the integration of artificial intelligence (AI) applications and their role in achieving educational objectives in physical education classes. It stems from the rapid digital transformation affecting various sectors, particularly education. The study aims to examine the feasibility and effectiveness of incorporating AI into physical education, a discipline characterized by its cognitive, psychomotor, and affective dimensions.

The main research question guiding this study is:

To what extent can physical education instructors utilize AI applications to achieve educational goals during class sessions?

To investigate this question, the study adopted a descriptive-analytical approach. A questionnaire was administered to a purposive sample of university professors in institutes of physical education and sports sciences. Data were statistically analyzed using the Chi-square test to determine the significance of differences in respondents' perspectives.

The findings revealed that the majority of participants hold a positive attitude toward the integration of AI tools in physical education classes. The results indicated that these applications significantly contribute to the development of students' cognitive, psychomotor, and affective learning domains. Furthermore, statistically significant differences supported the validity of the research hypotheses.

The study concluded that employing AI in physical education is both feasible and beneficial, provided that proper teacher training and technological infrastructure are ensured. Several recommendations and future research directions were proposed to further explore the pedagogical potential of AI in this field.

Keywords: Artificial Intelligence – Physical Education – Educational Applications – Learning Objectives – Smart Education – Motor Learning – Higher Education – Educational Technology Impact.