



كلية علوم الرياضة

قسم المناهج وطرق التدريس

تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية

الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية

بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير في علوم الرياضة

إعداد الباحث

السيد فھر السيد أحمد غنام

معيد بقسم المناهج وطرق التدريس

إشراف

دكتور

أيمن على أحمد عثمان

أستاذ طرق التدريس ورئيس قسم المناهج

وطرق التدريس بكلية علوم الرياضة

جامعة بنها

دكتور

تامر جمال عرفة

أستاذ المناهج ووكيل كلية علوم الرياضة لشئون

الدراسات العليا والبحوث

جامعة بنها

دكتور

محمد مرسي محمد مرسي

مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية علوم الرياضة

جامعة بنها

١٤٤٧هـ - ٢٠٢٥م

الآية القرآنية

قرار الحكم والمناقشة

Contents

ب	الآية القرآنية
ج	قرار الحكم والمناقشة
ح	الإهداء
ط	الشكر والتقدير
ط	الباحث
هـ	فهرس المحتويات
- ١ -	الفصل الأول
- ١ -	الإطار العام للبحث
- ٢ -	مقدمة ومشكلة البحث:
- ٥ -	اهمية البحث :
- ٥ -	اولا : الاهمية العلمية
- ٥ -	ثانيا : الاهمية التطبيقية
- ٥ -	هدف البحث:
- ٥ -	فروض البحث:
- ٦ -	التعريفات المستخدمة في البحث
- ٦ -	الذكاء الاصطناعي :
- ٦ -	روبوتات المحادثة التفاعلية :
- ٧ -	الفصل الثاني
- ٧ -	القراءات النظرية والدراسات المرجعية
- ٨ -	القراءات النظرية والدراسات المرجعية :
- ٨ -	اولا: القراءات النظرية
- ٨ -	(أ) التعليم والتعلم
- ٨ -	مفهوم التعلم
- ٨ -	الدافع للتعلم :
- ٩ -	العوامل المؤثرة في التعلم :
- ٩ -	مراحل التعلم الحركي :
- ٩ -	-مرحلة اكتساب التوافق الاولي للمهارة الحركية:
- ١٠ -	-مرحلة اكتساب التوافق الجيد للمهارة الحركية :
- ١٠ -	مرحلة الاتقان والتثبيت للمهارة الحركية :
- ١٠ -	(ب) تكنولوجيا التعليم:

- مفهوم تكنولوجيا التعلم: - ١١ -
- تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية: - ١٢ -
- اهمية تكنولوجيا التعلم في مجال تعلم أنشطة التربية الرياضية : - ١٢ -
- دور تكنولوجيا التعلم في حل بعض المشكلات التربوية: - ١٣ -
- القواعد التي يجب مراعاتها عند استخدام تكنولوجيا التعلم اثناء تعليم مهارات الانشطة الرياضية : - ١٣ -
- (ج) الذكاء الاصطناعي: - ١٣ -
- انواع الذكاء الاصطناعي: - ١٤ -
- الذكاء الاصطناعي الضيق: - ١٤ -
- الذكاء الاصطناعي القوي : - ١٤ -
- الذكاء الاصطناعي الخارق : - ١٥ -
- استخدامات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم : - ١٥ -
- مميزات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في العملية التعليمية : - ١٥ -
- (د) روبوتات المحادثة التفاعلية : - ١٦ -
- ماهية روبوتات المحادثة التفاعلية: - ١٦ -
- الية عمل روبوتات المحادثة التفاعلية : - ١٧ -
- تطبيقات روبوتات المحادثة التفاعلية واستخداماتها التعليمية: - ١٨ -
- دور المعلم والمتعلم في ضوء استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية في العملية التعليمية:-
- ١٩ -
- دور المعلم : - ١٩ -
- دور المتعلم : - ٢٠ -
- فوائد استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية في التعليم : - ٢٠ -
- نظريات التعلم التي تستند عليها روبوتات الدردشة التفاعلية : - ٢١ -
- نظرية النمو المعرفي: - ٢١ -
- نظرية التفاعل والاتصال : - ٢١ -
- النظرية التواصلية : - ٢١ -
- معايير تصميم روبوتات المحادثة التفاعلية : - ٢٢ -
- المؤشرات: - ٢٢ -
- المعيار الثاني : واجهة تفاعل روبوتات المحادثة التفاعلية : - ٢٢ -
- المؤشرات : - ٢٢ -
- المعيار الثالث :التفاعل بين الروبوت والمتعلم: - ٢٣ -
- المؤشرات: - ٢٣ -
- المؤشرات: - ٢٣ -

- ٢٣ ادوات بناء وتصميم روبوتات المحادثة التفاعلية :
- ٢٤ مراحل تصميم روبوتات المحادثة التفاعلية :
- ٢٤ يمر بناء وتطوير روبوتات المحادثة بعدة مراحل تتمثل في الاتي:
- ٢٥ (٥) المهارات الأساسية في كرة القدم :
- ٢٦ تصنيف المهارات الأساسية في كرة القدم:
- ٢٨ مهارة الجرى بالكرة:
- ٢٨ الخطوات الفنية :
- ٢٨ الاخطاء الشائعة:
- ٢٨ خطوات تعليمية :
- ٢٨ مهارة ضرب الكرة بالرأس :
- ٢٨ الخطوات الفنية :
- ٢٩ الاخطاء الشائعة :
- ٢٩ خطوات تعليمية :
- ٢٩ التمرير :
- ٢٩ الخطوات الفنية:
- ٣٠ الاخطاء الشائعة :
- ٣٠ الخطوات التعليمية :
- ٣٠ أسس تعليم المهارات الأساسية في كرة القدم
- ٣١ (و) خصائص النمو للمرحلة السنية قيد البحث:
- ٣١ أهم خصائص النمو الحركي- البدني
- ٣٢ أهم خصائص النمو المعرفي - العقلي
- ٣٤ ثانيا :الدراسات المرجعية :
- ٣٤ أولا : الدراسات باللغة العربية
- ٣٦ (ب)الدراسات باللغة الإنجليزية English studies :
- ٣٧ الاستفادة من الدراسات المرجعية :
- ٣٨ الفصل الثالث
- ٣٨ إجراءات البحث
- ٣٩ إجراءات البحث
- ٣٩ منهج البحث
- ٣٩ مجتمع البحث
- ٣٩ عينة البحث
- ٤٠ تجانس عينة البحث
- ٤١ وسائل وأدوات جمع البيانات

- ٤١ المعاملات العلمية للاختبارات (البدنية والمهارية) قيد البحث
- ٤٢ الثبات
- ٤٣ الاختبار المعرفي (إعداد الباحث)(مرفق ٨)
- ٤٣ خطوات توضيح تصميم الاختبار:
- ٤٣ ترتيب المحاور وفقاً للأهمية النسبية:
- ٤٥ صياغة مفردات (أسئلة) الاختبار
- ٤٦ مفتاح تصحيح الاختبار:
- ٤٩ المعاملات العلمية للاختبار المعرفي (الصدق والثبات)
- ٤٩ صدق الاختبار المعرفي
- ٥٠ تعليمات الاختبار
- ٥٠ تصحيح الاختبار
- ٥١ طريقة عمل روبوتات الدردشة
- ٥١ معالجة اللغة الطبيعية:
- ٥٢ تحليل التوجه:
- ٥٢ البحث عن الإجابة أو تنفيذ المهمة:
- ٥٢ إخراج الاستجابة:
- ٥٢ التعلم المستمر:

التجهيز لتصميم روبوت الدردشة تعليمية باستخدام أدوات مثل Google

- ٥٢ Dialogflow
- ٥٢ الهدف من الروبوت:
- ٥٢ الفئة المستهدفة:
- ٥٣ لغة التفاعل:
- ٥٣ الأهداف السلوكية
- ٥٥ الدراسات الإستطلاعية :
- ٥٥ الدراسة الإستطلاعية الأولى
- ٥٦ الدراسة الإستطلاعية الثانية
- ٥٦ الدراسة الأساسية :
- ٥٦ القياسات القبليّة:
- ٥٦ تنفيذ التجربة الأساسية:
- ٥٦ القياسات البعدية
- ٥٦ المعالجات الإحصائية:
- ٥٨ الفصل الرابع

- ٥٨ -	عرض ومناقشة النتائج.....
- ٥٩ -	(١) عرض ومناقشة الفرض الأول.....
- ٦١ -	(٢) عرض ومناقشة الفرض الثاني والذي ينص على.....
- ٦٤ -	(٣) عرض ومناقشة الفرض الثالث.....
- ٦٧ -	الفصل الخامس.....
- ٦٧ -	الاستنتاجات والتوصيات.....
- ٦٨ -	الإستنتاجات والتوصيات.....
- ٦٨ -	أولا : الاستنتاجات.....
- ٦٨ -	توصيات البحث :.....
- ٦٩ -	قائمة المراجع.....
- ٧٠ -	أولا : المراجع العربية.....
- ٧٥ -	ثانيا : المراجع الأجنبية.....
- ٧٦ -	المرفقات.....
١٣٧	ملخص البحث باللغة العربية.....
١٤٥	ملخص البحث باللغة الأجنبية.....

الإهداء

- إلى من علّموني أن الطموح لا حدود له...
- إلى من غرسوا في نفسي حب العلم، والإصرار على النجاح..
- إلى والديّ الكريمين،
- إلى أسرتي العزيزة، التي كانت دومًا الداعم والرفيق في
- مسيرتي...
- إلى كل من آمن بي، وساندني بكلمة، أو دعاء، أو ابتسامة أمل.
- أهدي ثمرة جهدي المتواضع، راجيًا من الله أن يكون وفاءً لجميلهم، وصدقةً جارية تنفعني وتنفعهم.

الشكر والتقدير

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله تتحقق الأمنيات، وبعونته تنذل الصعاب. أحمده سبحانه وتعالى وأشكره، وأصلي وأسلم على سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم، خير من علم وأرشد.

أتوجه بخالص الشكر والتقدير والعرفان إلى أستاذي الفاضل إلي الأستاذ الدكتور/تامر جمال عرفة - أستاذ طرق المناهج ووكيل كلية علوم الرياضة لشئون الدراسات العليا والبحوث -جامعة بنها ، والذي تفضل بوضع أسم سيادته مشرفاً علي هذا البحث وكان لسيادته الدور الكبير في توجيهي الوجهة العلمية الصحيحة ، ف جاء هذا العمل شاهداً علي حُسن توجيهه، حيث وفر له عناصر النجاح ، نعم شرف لي أن يكون هو مشرفاً لي في إعداد البحث، فلن تستطيع الكلمات التعبير عن ما يستحق سيادته من شكر و عرفان بالجميل فجزاه الله عني خير الجزاء وبارك الله له في عمله وماله وأدام عليه الصحة والعافية .

كما أتقدم بأسمي معاني الشكر والتقدير والأمتنان إلى الاستاذ الدكتور/ أيمن علي أحمد عثمان - استاذ طرق التدريس ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس بكلية علوم الرياضة جامعة بنها والذي كان لسيادته مجهودا كبيرا في هذا البحث كي يخرج بهذه الصورة ، وعلي ما قدمه لي من توجيهات وإرشادات كان لها بالغ الأثر في إنجاز هذا العمل .

كما أتقدم بأسمي معاني الشكر والتقدير والأمتنان الدكتور/ محمد مرسي محمد مرسي ، المدرس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية علوم الرياضة جامعة بنها الذي كان خير معين ومرشد، فقد بذل من وقته وجهده وعلمه ما أسهم في إخراج هذه الرسالة إلى صورتها النهائية، فجزاه الله عني خير الجزاء .

كما أخص بالشكر جميع أعضاء لجنة الإشراف والمناقشة الموقرين ،

الاستاذ الدكتور /

والاستاذ الدكتور /

الذين لم يبخلوا عليّ بالنصح والتوجيه والملاحظات العلمية القيّمة، فكان لهم أثر بالغ في إثراء هذا العمل. وفي الختام، أهدي هذا العمل المتواضع إلى أسرتي العزيزة، التي منحتني الحب والدعم والدعاء، فكانت سندي الحقيقي في مسيرتي العلمية.

الباحث

فهرس المحتويات

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

- مقدمة ومشكلة البحث
- أهمية البحث
- هدف البحث
- فروض البحث
- التعريفات المستخدمة في البحث

مقدمة ومشكلة البحث:

يشهد العالم في الوقت الحالي تطورات متسارعة في كافة مجالات الحياة تفرض على المجتمعات السعي لملاحقتها بالعمل على تطوير كافة انظمتها ولعل من اهم هذه الانظمة النظام التعليمي، فتطوير النظام التعليمي ضرورة لازمة من اجل اعداد جيل مفكر قادر على التعلم الذاتي المستمر، يستطيع تحقيق التنمية المستدامة في ظل هذه المتغيرات المستمرة، وزاد ذلك من الحاجة لالمام المعلم بتكنولوجيات التعلم الالكتروني ونظم ادارته وتوظيفه في العملية التعليمية ، وتوظيف المستحدثات التكنولوجية في برامج اعداد الطلاب ، وذلك لطبيعة العصر الذي نعيش فيه ومتطلبات التربية العصرية .

يشكل التعليم استثمارا بشريا له مدخلاته وعملياته واهدافه، والتقنية تدخل ضمن هذا الاستثمار ، باعتبارها مناهجا منظما للعملية التعليمية ، وبما اننا نعيش ثورة المعلومات والاتصالات التي تحتاج الى عقلية قادرة على مجاراتها والمساهمة في ابتكاراتها، قد يتطلب ذلك تعليما يتميز بالانتاج الضخم من المعرفة المتطورة والمتجددة ومخرجات تعليمية مناسبة، ولقد بات الاستثمار في تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي هدفا من اجل التحول الى التكنولوجيا الرقمية في كل المجالات . ويسعى ايضا التعليم العالي الى تحقيق العديد من اهداف رؤية ٢٠٣٠م ، ومنها اعداد عضو هيئة التدريس وتطويره مهنيا بما يتناسب مع متطلبات القرن الواحد والعشرين، وما يحتاجه من تطوير مهارات والمام بالمستحدثات التكنولوجية، وتوظيفها بفاعلية في النظم التعليمية، لمواكبة مجريات التطورات الفكرية، والمعرفية، والتكنولوجية . (٢٣٤:٤٤)

كان لتقنيات التعليم دورا فعالا في تجاوز ازمة التعليم في ظل جائحة كورونا والتي كان لها تاثير بالغ على جوانب الحياة العامة ومنها التعليم .فقد ادت الجائحة الى تعطيل الملايين عن الدراسة ، وهو الامر الذي تمكنت الدول من مواجهته بفضل الخطة التي وضعتها مراكزالتعليم الالكتروني لاستمرارية التعليم في الحالات الطارئة ، فقد تم اعتماد التعليم عن بعد من خلال منصات التعلم الالكتروني.وهو ما يؤكد على اهمية وضرورة اتباع احدث التقنيات التعليمية لمواجهة التطور المتسارع في التقنية من جهة والحالات الطارئة التي قد تعطل سير العملية التعليمية من جهة اخرى . (٩١:٢٤)

ومع الانتشار الواسع لمفهوم الذكاء الاصطناعي في الالونة الاخيرة وبشكل متنامي خصوصا عبر التطبيقات الاجتماعية حيث بدا هوس استخدام تقنياته وادواته الرقمية، فقد ظهر مؤخرا اكواد مبرمجة

جيدا ، وربما ذكية، هي روبوتات المحادثة التفاعلية عبر كثير من المنصات كفيس بوك وسكايب ، كمساعدات رقمية للمستخدمين ، والتي تعتمد على محاكاة تلقائية للمحادثة نصيا، وهي من الطرق الفعالة لتعزيز التواصل بين الاشخاص والتطبيقات التعليمية في السلوك البشري .

(١٤٣:٩)

ويعد "الذكاء الاصطناعي " احد تقنيات التعليم الحديثة والتي انتشر استخدامها في الاونة الاخيرة. ويشكل جزء كبير في حياتنا اليومية من خلال تطبيقات وبرامج عديدة مثل سيرى في جهاز ابل واليكسا في جوجل، ودور الذكاء الاصطناعي في التعليم ليس امرا مستحدثا فقد سعي العلماء منذ بدا ظهور مفهوم الذكاء الاصطناعي قبل خمسين عام في البحث عن امكانية تطويره لخدمة العملية التعليمية. وما استجد حديثا هو مساهمة الشركات الكبرى في انتاج مواد تعليمية قائمة على الذكاء الاصطناعي؛ ولعل السبب في ذلك هو نتائج الدراسات التي تنتبأ بازدهار سوق الذكاء الاصطناعي في التعليم . (١٧١:٣٦)

وربوت المحادثة كاحد تقنيات الذكاء الاصطناعي بدأ في تولي أدوار بارزة في مجالات عدة من ضمنها التعليم وبالرغم من ان روبوت الدردشة استخدم في التعليم في مجال الخدمات الاكاديمية كتزويد الطلاب بمواعيد التسجيل ،وانواع الخدمات ، والاختبارات ، الا انه بدأ حديثا استخدامه في مجالات تحسين نواتج التعلم. (٥٤١:٢)

وتستخدم روبوتات المحادثة التفاعلية اللغة الطبيعية كمدخلات ومخرجات للتحدث مع المستخدم، حيث اظهرت البحوث ان روبوتات الدردشة التفاعلية لديها القدرة على تغيير الطريقة التي يتعلم بها الناس، والطريقة التي يبحثون بها عن المعلومات. (٩١:٢٦)

وعن استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية في تقديم الدعم التعليمي كنموذج لدعامات التعلم الذكية، اوضحت البحوث انه مع التقدم في تكنولوجيا الحاسوب وخاصة في مجال الذكاء الاصطناعي، امكن تقديم الدعم التعليمي بطريقة اكثر ذكاء ، ومن بين الانظمة الكمبيوترية المتعددة تم اكتشاف روبوتات المحادثة التفاعلية كوسيلة فعالة لتعزيز التواصل بين الاشخاص، في التطبيقات الالكترونية التعليمية ، بشكل يحاكي السلوك البشري ، حيث يمكن ان تعمل روبوتات المحادثة التفاعلية كمساعد شخصي، سواء على اجهزة الهاتف المحمول او على اجهزة الكمبيوتر الشخصية، تستخدم بشكل ذكي اللغة البشرية الطبيعية، سواء كمدخلات او كمخرجات ، للتحدث مع البشر ، وتزويد

المستخدمين بالمعلومات المطلوبة ، باستخدام الوسائط المختلفة، في نفس وقت التفاعل .
(١٤٩:٥)

يلعب الاداء المهاري في كرة القدم دورا كبيرا في تحقيق نتائج ايجابية لصالح الفريق حيث تلعب المهارة دورا بارزا في عملية اتقان ونجاح الطريقة التي يلعب بها الفريق، ان عملية الاعداد المهاري في كرة القدم تهدف الي تعلم المهارات الاساسية التي يستخدمها اللاعب خلال المباريات والمنافسات ومحاولة اتقانها وتثبيتها حتي يمكن تحقيق اعلى المستويات ، وتعتبر المهارات الاساسية في كرة القدم احد الاركان الاساسية في وحدة التدريب اليومية ، اذ تعتبر قاعدة اساسية للعبة وبدون اتقانها لن يستطيع اللاعب تنفيذ الخطط الملقاه على عاتقه ،ولما كان تعلم المهارات الاساسية في كرة القدم هو العملية التي عن طريقها يتم تعديل السلوك المهاري للاعب او تغييره، فان هذا التعديل او التغيير لابد وان يكون محصلة او نتيجة لما قد يطرأ على شخصية اللاعب بانتهاء الموقف التعليمي ، وحيث ان التعلم الحركي للاداء المهاري هو عملية تطوير القدرة الحركية للفرد لاداء المهارة واتقانها بشكل يقوي قدرات الفرد البدنية والحركية وقدراته العقلية واستعداداته النفسية ، لذا فمن المهم ان نرى كيف يتعلم اللاعب وكيف نحدد اطار التوجيه من اجل تطوير وتحسين ممارسته للاداء المهاري في كرة القدم .
(٢٣:٨)

- ومن خلال عمل الباحث كمعيد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية البدنية ، بالاضافة إلى إطلاع الباحث على المراجع العلمية مثل محمد عطية خميس (٢٠٠٩م) (٣٠) ، عبد الحميد شرف (٢٠١١م) (١٤) ، امين الخولي ، ضياء الدين العزب (٢٠٠٩م) (٦) ، محمد البغدادي (٢٠٠٢م) (٢٥) ، هاني سعيد عبد المنعم ،محمد زغلول (٢٠٠١م) (٤٠) ، فراس احمد السليتي (٢٠١٥م) (٢٢) ، حسن أبو عبده (٢٠٠٨م) (٨) ، وكذلك الاطلاع علي الدراسات المرجعية مثل رباب صلاح احمد (٢٠٢٢م) (٩) ، ابراهيم عبد الوكيل الفار. (٢٠١٩م) (٢) ، زهور حسن ظافر العمري (٢٠١٩م) (١٠) ، هبة السيد (٢٠١٨م) (٤٢) ، محمد السيد النجار . عمرو محمود حبيب (٢٠٢١م) (٢٦) ، محمد رمضان (٢٠٢٢م) (٣٧) ، احمد محمود صالح (٢٠٢١م) (٥) ، مها عبدالله الحربي (٢٠٢٤م) (٣٦) ، وجدان عبد الرحمن زاكي (٢٠٢٤م) (٤٤) ، هانية احمد الفطاني (٢٠٢٠م) (٤١) ، لينا احمد الفراني (٢٠٢٠م) (٢٣) ، والتي اشارت جميعها الي

ان الطريقة التقليدية تؤدي الي نتائج ايجابية في التعليم ولكن هذه النتائج ضعيفة ولا تحقق الاهداف التيعمية بشكل كبير علي عكس روبوتات المحادثة التفاعلية التي اشارت جميع المراجع العلمية والدراسات المرجعية سابقة الذكر الي انها تؤدي الي نتائج اكثر ايجابية في التعليم من الطريقة التقليدية مما استرعي اهتمام الباحث لاجراء دراسته بعنوان " تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية "

اهمية البحث :

اولا : الاهمية العلمية

- قد تمثل هذه الدراسة اضافة علمية في مجال استخدام تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية علي تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية
- قد يساهم هذا البحث في توجيه الباحثين الي اجراء دراسات اخرى لم تتعرض لها الدراسة الحالية.

ثانيا : الاهمية التطبيقية

- قد تساهم هذه الدراسة في تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية .

هدف البحث:

يهدف البحث الي التعرف على تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

فروض البحث:

١-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم(التمرير،الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٢-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسين البعدين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

التعريفات المستخدمة في البحث

الذكاء الاصطناعي :

" فرع من علوم الحاسوب الذي يمكن بواسطته خلق وتصميم برامج الحاسبات التي تحاكي اسلوب الذكاء الانساني ، لكي يتمكن الحاسب من اداء بعض المهام بدلا من الانسان " (١٩:١٨)

روبوتات المحادثة التفاعلية :

برنامج حاسوبي من ادوات الذكاء الاصطناعي،يحتوي علي اجراءات برمجية للتواصل مع الاشخاص بهدف خلق انطباع بمحادثة واقعية،كحافز للتعلم من خلال الاجهزه الذكية ، يعتمد علي البرمجة في ادخال المعلومات، واخراج المعلومات المتوقعة منه باستخدام اللغة الطبيعية.
(٢٠٦:٤)

الفصل الثانى

القراءات النظرية والدراسات المرجعية

أولا : القراءات النظرية

- التعليم والتعلم
- تكنولوجيا التعليم
- الذكاء الاصطناعى
- روبوتات المحادثة التفاعلية
- المهارات الأساسية فى كرة القدم قيد البحث
- خصائص المرحلة السنية (عينة البحث)

ثانيا : الدراسات المرجعية

- (١) الدراسات العربية
- (٢) الدراسات الاجنبية

القراءات النظرية والدراسات المرجعية :

اولا: القراءات النظرية

(أ)التعليم والتعلم

مفهوم التعلم

هو تغير اداء المتعلم او تعديل سلوكه نتيجة لمرورة بخبرات تعليمية معينة والمران عليها ،بمعني ان التعلم مرتبط بتعديل السلوك والخبرات التي يمر بها التعلم فيحدث التعديل في سلوك المتعلم اثناء اشباع الحاجات وبلوغ الاهداف بغرض التكيف في المواقف الجديدة. ونستطيع ان نحكم ونستدل على ان المتعلم قد تعلم شيئا ما بعد عملية التعلم من قدرته علي القيام باداء معين لم يكن يستطيع اداؤه قبل عملية التعلم . (٢٥:٤٥)

كما يعرف التعلم " بانه مجموعة العمليات التي تحدث من خلال التمرينات او الخبرات والتي تؤدي الى تغير ثابت في قدرة او مهارة الاداء " (٢٣٠:٣٣)

ويعرف أيضا التعلم بأنه " هو التغير الدائم في السلوك الناتج عن بعض الاجراءات مثل التعليم والدرس والمنهج والخبرة السابقة او خليط من هذه العناصر ".(٣٥٥:٥٠)

كما يعرف التعلم بأنه " هو عملية تغيير او تعديل في سلوك الفرد نتيجة قيامة بنشاط ؛ بحيث يشترط الا يكون هذا التغيير او التعديل قد تم نتيجة النضج او بعض الحالات المؤقتة كتعاطى العقاقير المنشطة او التعب او ما شابه ذلك"(٢٦:٢٨)

الدافع للتعلم :

أدرك علماء النفس والمعلمون ايضا ان افضل تعلم يحدث اذا كان لدي المتعلم دافع يصبو اليه ، وغالبا ما تستخدم المكافآت الخارجية لزيادة الدافع ، ويسمي الدافع الذي يثار عن طريق المكافآت الخارجية دافعا خارجيا ، ومن جانب واحد اخر يتم تحفيز الناس باشباع الرغبة في المعرفة ، ويسمي عند ذلك دافعا داخليا ، وهذا النوع من الدوافع ربما يكون اقوي من الدوافع غير خارجية لقد تم استخدام العقاب ، وخاصة التهديدي ، في التحكم في عملية التعلم ،ولقد اوضحت التجارب ان الدوافع الخارجية والداخلية تساعد في التعلم اكثر من العقاب ، وهذا يرجع الي عاملين :

١- ان المتعلم يدرك الاثار المباشرة للمكافأة اكثر مما يدرك الاثار المترتبة على عملية العقاب

٢- أن زيادة تفضيل المتعلم لما يصاحب المكافأة بمعنى انه يحب العمل الذي كوفئ عليه ويكره العمل الذي عوقب من اجله.

وينظر العلماء الي دوافع التعلم من وجهة نظر المتعلمين ، اذ يميلون الي التحدث عن الفشل والنجاح لا عن الثواب والعقاب .ويتمثل النجاح في بلوغ الهدف الذي وضعه المتعلم لنفسه ، اما الفشل فهو عدم تحقيق الهدف . وافضل موقف للتعلم هو الموقف الذي يضع فيه المتعلمون لانفسهم اهدافا تتدرج في صعوباتها ، ويواصلون عملهم فيها حتي يتحقق نجاحهم. (١٦٤:١٩)

العوامل المؤثرة في التعلم :

العوامل المؤثرة في التعلم تم تقسيمها اربعة محاور رئيسية هي :

-عوامل متعلقة بالمتعلم مثل :

الدافعية - القدرات العقلية - الفروق الفردية - الذكاء - الاستعداد للتعلم - الانتباه - القدرات البدنية - الخبرة السابقة - الصحة العامة

- عوامل متعلقة بالمعلم مثل :

القدرة علي توصيل المعلومات - الخبرة الشخصية - الاعداد المهني والتطبيقي - القدرة علي القيادة

- عوامل متعلقة بالامكانات مثل :

الامكانات المادية - الامكانات البشرية

- عوامل متعلقة بالبرنامج التعليمي مثل :

ادوات التعلم - التوزيع الزمني الجيد للبرنامج - وضوح الاهداف - طرق التدريس المستخدمة . (١٧:٢٧)

مراحل التعلم الحركي :

-مرحلة اكتساب التوافق الاولي للمهارة الحركية:-

تشكل هذه المرحلة الاساس الاولي لتعلم المهارة الحركية الجديدة التي تظهر في صورة بدائية بالنسبة لمستوى الاداء، حيث تكون هذه المرحلة الاحساس الحركي بدرجة معينة، وقد تكون غير مستكملة في بدايتها ،ومن خواص الحركة في هذه المرحلة انها غير مستقرة وتتميز بالزيادة المفرطة في بذل الجهد، وكذلك افتقار الدقة المطلوبة لزيادة عمليات الاثارة ، وعدم القدرة علي

الكف(العضلات الغير عاملة علي الحركة) وتنتهي هذه المرحلة حينما يتمكن من تأديه الحركة بشكل مرضي من حيث مكوناتها الجوهرية.

-مرحلة اكتساب التوافق الجيد للمهارة الحركية :

تبدأ هذه المرحلة بعد ان يستطيع المتعلم تكرار المهارة او الحركة بشكل بدائي بغض النظر عن مستوي جودة الاداء ، وتهدف هذه المرحلة الي تطوير التوافق الاولي للحركة ، ويتم ذلك من خلال عمليات التوجيه والصقل والتصحيح للنواحي الهامة في الحركة من جانب المعلم اثناء الاداء ، وبانتهاء هذه المرحلة تصبح الحركة اكثر دقة ويصبح المتعلم قادر علي التحكم في توجيه قواه واحداث توازن بين عمليات الكف والاستثارة.

مرحلة الاتقان والتثبيت للمهارة الحركية :

في هذه المرحلة تكون المهارة الحركية اكثر دقة ورسوخا واستقرارا وذلك بتطوير التوافق الجيد ، يكون اداء المهارة قد وصل لمرحلة متقدمة حيث يرجع ذلك الي ما تم تطويره في مرحلة التوافق الجيد وتمتاز تادية المهارة الحركية في هذه المرحلة بان المستقبليات الحسيه الموجودة في المخ تعمل علي استيعاب اي تداخل غير مرغوب فيه وضبط سريع للحركة في الظروف المختلفة وهذا يسمح باداء جيد للحركة .(٤٧:١٥١)

(ب) تكنولوجيا التعليم:

مر العالم بعدة ثورات كان لها تأثيرا كبيرا على جميع مجالات الحياه الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والعلمية والتربوية ؛فكانت الثورة الصناعية في القرن الثامن عشر والقرن التاسع عشر ، ثم جاءت الثورة الالكترونية في الثمانينات من القرن العشرين التي ادت الي تطور صناعة الحاسبات الالية ، والبرمجيات ، والاقمار الصناعية ، وظهر مايسمي بتكنولوجيا المعلومات والتي تعني الحصول علي المعلومات بصورها المختلفه ومعالجتها وتخزينها واستعادتها وتوظيفها عند اتخاذ القرار ، وتوزيعها بواسطة اجهزة تعمل الكترونيا .توجد عدة اشكال لتكنولوجيا المعلومات منها الاتصال بالاقمار الصناعية ،شبكات الهاتف الرقمية ، اجهزة الحاسوب متعددة الوسائط ، الاقراص المدمجة ،ويعد ذلك تحولا الي عصر المعرفة او العصر المعلوماتي حيث بدا الاهتمام بادخال تقنيات الاتصال اللاسلكية والهواتف المحمولة ، ليظهر تعلم جديد هو التعلم المتنقل او المحمول في الانظمة التعليمية ، يدعو الي استخدام الوسائل والاجهزة التقنية في التعلم ، لتقديم نوع جديد من

التعليم يلائم الظروف المتغيرة والمستجدات ، ويتناسب مع خصائص المتعلمين واحتياجاتهم ومقرراتهم باقل تكلفة ، وبصورة تمكن من نقل العملية التعليمية وضبطها خارج الفصول الدراسية والقاعات، في اطار من الحرية الزمانية والمكانية. (١٥:٣٠)

و تكنولوجيا التعليم تعني استخدام العلم في تطوير الحياة ، ولذا يكون استخدام التكنولوجيا في التعليم يعني التطبيق العلمي لحل مشكلات العملية التعليمية ، كما انها عملية مركبة في مجال التعليم فهي عبارة عن تنظيم شامل عناصره المعلم والتلميذ وما يستخدم من أدوات واجهزة ويعمل كل هذا النظام بمكوناته باسلوب متناغم اعتمادا على حقائق علمية صحيحة نابعة من نتائج بحوث علمية في كل الميادين المتصلة بالعملية التعليمية ، ومن هنا تتمكن العملية التعليمية من تحقيق اهدافها المنشودة ، ويمكن القول بان تكنولوجيا التعليم تعني تطبيق الحقائق العلمية الحديثة على اساليب ومكونات الجانب التنفيذي للعملية التربوية ومنها طرق التدريس والتعليم. (١٩:١٧-١٤)

و هناك حاجة ملحة في هذه الايام الي زيادة الاهتمام باستخدام التكنولوجيا في التعليم وهذا الاهتمام محصلة لتاثير مجموعة من العوامل ، ولعل في مقدمتها اهتمام كثير من الدول بتطوير التعليم عامة وبنشر التكنولوجيا في المدارس خاصة ويأتي هذا الاهتمام نتيجة لادراك رجال التعليم ان التكنولوجيا سوف ترتبط بالعمل التربوي لفترة ليست قصيرة كما ان هذا الاهتمام يأتي نتيجة للتحول الملموس في الفكر التربوي من نمط جماعية المواقف التعليمية الي فردية تلك المواقف ، ومن التركيز في تقويم المتعلم علي حفظ محتوى المادة الي تقويم يقيس مقدار ما يؤديه المتعلم من مهارات ويحققه من اهداف تعليمية وبجانب ذلك تحول دور المعلم من مجرد ناقل للتراث العلمي والتربوي لمتعلميه الي ان اصبح مطالب بالتعامل مع الاجهزة والادوات التعليمية والمواد بطريقة حديثة وتصميمها والافادة بوظائفها وامكاناتها لزيادة فعالية العملية التعليمية وكفائتها . (٢٥:٣٥)

مفهوم تكنولوجيا التعلم:

وتعرف تكنولوجيا التعليم " هي عملية منهجية منظمة لتحسين التعليم الانساني تقوم علي توظيف التفاعل البشري مع مصادر التعلم المتنوعة من المواد التعليمية والاجهزة والادوات والالات التعليمية وذلك لحل مشكلات تعليمية وتحقيق اهداف محده" (٣٨:٦)

كما تعرف بانها المصادر الانسانية والغير انسانية التي تستخدم اسلوب تصميم النظم في العملية التعليمية متضمنة تقويما لمكوناتها والربط بين مصادرها المختلفة . (٥٥:٥٢)

تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية:

من المعروف ان المتعلم يجذب دائما بالاشياء التي تشد الانتباه وبالطبع لا يوجد افضل من تكنولوجيا التعليم والتي تستخدم وسائل متنوعة تستطيع بها جذب انتباه المتعلم اثناء تعلم مهارات الانشطة الرياضية فيصبح اكثر فاعلية اثناء التدريس حيث ان مشاهدة تلك الوسائل تقضي تماما على الملل الذي يشعر به المتعلمين اثناء تعلم مهارات الانشطة الرياضية في دروس التربية الرياضية في المجال المدرسي ، ويكون تأثير الوسائل افضل عندما يسهم المتعلم بنفسه في عملية التعلم ويجعل من الوسائل مركز خبرة له وتساعد على التفكير العلمي المنظم وزيادة دافعيته نحو ممارسة النشاط الحركي ، وتستخدم بعض الوسائل التكنولوجية التعليمية ايضا في محاولة لتعديل سلوك المتعلمين واتجاهاتهم نحو الانشطة الرياضية مع اكسابهم انماطا جديدة من السلوك وتعمل علي التأكيد على الاتجاهات التي تتماشى مع التغيرات التي تجري في المجتمع وترسيخ المفاهيم المرتبطة بالنشاط الرياضي وذلك من خلال مشاهدة بعض الاخلاق الرياضية التي تؤكد علي القيم ، ويمكن من خلال استغلال وسائلها ان تصبح وسيلة للمقارنة بين الحركات الفردية للممارس بحركات الابطال المتخصصين في نفس المهارة وتعد من وسائل التحليل الحركي للمهارات واكتشاف الاخطاء التي يصعب اكتشافها عن طريق الملاحظة العادية والتحليل الذاتي مما ينعكس علي زيادة تعلم واتقان المهارات الرياضية المختلفة .

وتساعد تكنولوجيا التعليم في عملية التعلم الحركي من خلال بناء وتطوير التصور الحركي للمتعلم، وتلعب دور كبير في التغلب علي الكثافة الكبيرة للمتعلمين اثناء التدريس، ولقد اكدت الكثير من الابحاث في مجال تعلم الانشطة الرياضية على اهمية العلاقة بين فاعلية التدريس ووسائل تكنولوجيا التعليم لذا يجب علينا التركيز في مجال التربية الرياضية علي تلك الوسائل اثناء عملية التعليم.(٢١:٤٣)

ان التقدم السريع في الموائمة والاستفادة من تكنولوجيا التعليم في تحسين التدريس والتعليم ، جعل مدرسي التربية البدنية والرياضية والمخططين يعيدون التفكير في برامج التربية البدنية والرياضة وطرق تنظيم وتنفيذ هذه البرامج.(٣٣:٥٦)

اهمية تكنولوجيا التعلم في مجال تعلم أنشطة التربية الرياضية :

- جاذبية التدريس واستثارة المتعلم وتوفير الوقت .
- بناء وتطوير التصور الحركي .

- التدريس لاعداد كبيرة من المتعلمين.
- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- تحقيق مبدا السرعة في عملية التعلم.
- تستخدم في التحليل الحركي.
- اداء المهارة بصورة موحدة. (٣١ : ١٠٥)

دور تكنولوجيا التعلم في حل بعض المشكلات التربوية:

- علاج النقص في اعداد المدرسين في بعض التخصصات حيث تعجز احيانا المؤسسات التعليمية عن مواجهة مطالب خطط التنمية من الكوادر المتخصصة .
- توفير الفرص في تقدم التلاميذ بالسرعة التي تناسب كلا منهم ومن ثم يتمكن التلميذ من الاختيار والتخصص فيما يروقه دون ان يشعر بأنه ابطاً من الاخرين
- تطوير قدرات التلاميذ علي التعلم الذاتي ورفع مستوي التحصيل بما يتفق مع الفروق الفردية للطلاب (٢٩ : ٣٥٢)

القواعد التي يجب مراعاتها عند استخدام تكنولوجيا التعلم اثناء تعليم مهارات الانشطة الرياضية :

- تحديد الهدف من استخدامها.
- الملائمة لاعداد وخبرات ومستوي المتعلمين.
- صدق المعلومات التي تقدمها .
- ان تتوافق مع الغرض التي تسعى لتحقيقه.
- يجب ان تتيح للمتعلم ان يكون ذا فاعليه ونشاط.
- ارتباطها بالمنهج والتكامل معه.
- ابعاد ما يشنت انتباه المتعلمين.
- ان تكون خاضعة للتقويم (٤٠ : ٢٥)

(ج) الذكاء الاصطناعي:

قام جون مكارثي John McCarthy ، بصياغة مصطلح الذكاء الاصطناعي لأول مرة عام ١٩٥٦ عندما دعا مجموعة من الباحثين بتخصصات متنوعة بما في ذلك محاكاة اللغة ، وشبكات

الخلايا العصبية، ونظرية التعقيد ، وأكثر من ذلك التي ورشة عمل تدور حول الذكاء الاصطناعي لمناقشة التوقعات المحتملة لمجال الذكاء الاصطناعي ، وقام بتعريف الذكاء الاصطناعي بأنه "علم وهندسة تصنيع الآلات الذكية، وخاصة برامج الكمبيوتر الذكية "ومنذ ذلك الوقت اجتهد الباحثون لوضع تعريف للذكاء الاصطناعي فختلفت مصطلحات الباحثين المستخدمة لوصف المفهوم ولكن اتفقت بشكل كبير علي المعني حيث ينظر للذكاء الاصطناعي باعتباره "فرع من علوم الحاسب يعني بتصميم الآلات قادرة علي فهم بيئتها وتنفيذ مهام تتطلب في مجملها مستوي محدد من الذكاء وتحاكي تلك التي تقوم بها الكائنات الذكية؛ كالتفكير علي التعرف علي الكلام ، والترجمة بين اللغات ، وغيرها من العمليات الاخرى التي تتطلب عمليات ذهنية " .

ويعرف الذكاء الاصطناعي بأنه " فرع من علوم الحاسوب الذي يمكن بواسطته خلق وتصميم برامج الحاسبات التي تحاكي اسلوب الذكاء الانساني ،لكي يتمكن الحاسب من اداء بعض المهام بدلا من الانسان " (١٨ : ١٩)

كما عرف عفيفي (٢٠١٥م) الذكاء الاصطناعي " سلوك وخصائص يتم متابعتها من برنامج الحاسب الالي ؛حتى تصبح قادرة علي محاكاة القدرات الذهنية للانسان باساليب وانماط مختلفة " (٢٣ : ١٣٥)

انواع الذكاء الاصطناعي:

- الذكاء الاصطناعي الضيق:

ويعتبر هذا النوع الابسط علي الاطلاق ، اذ يعتمد علي البرمجه لاجل تادية مجموعة وظائف محددة ، ضمن نطاق محدد وبيئة معينة، وتقتصر عادة تصرفاته علي اظهار ردور افعال علي مواقف معينة و.من ابرز الامثلة (ما جائت به شركة IBM من صناعة برمجية تتمكن من ايقاع الهزيمة ببطل العالم بالشطرنج .Garry Kasparov)

- الذكاء الاصطناعي القوي :

يتميز هذا النوع من الذكاء الاصطناعي عن النوع السابق بقدرته علي استقطاب البيانات وتحليلها وقد ساهم ذلك في جعله مؤهلا لاتخاذ بعض القرارات الذاتية بصفة مستقلة عن التلقين ، ومن ابرز الامثلة (السيارات الذاتية القيادة ، روبوتات المحادثة الالية)

- الذكاء الاصطناعي الخارق :

يمكن لهذا النوع ان ينافس العقل البشري من حيث التفكير ،الا انه ما زال قيد التجارب والتحديث بشكل دائم ويحاول الذكاء الاصطناعي هنا ان يستوعب الطبيعة البشرية في التفكير وما يظهره من ردود افعال و انفعالات والتواصل مع الاخرين (١٣ : ٣٣٦)

استخدامات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم :

- أتمتة الدرجات والتقييم : يمكن توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم برصد الدرجات للطلاب داخل البيئة التعليمية ، فيلجا الروبوت الي تقييم الطالب ومدى معرفته من خلال تحليل اجاباته وتقديم ردود افعال .
- التغذية الراجعة للمعلم : تعتبر التغذية الراجعة للمعلمين حول تقييم الطلاب فيما يتعلق بالاداء الدراسي وما انجزوه سواء كان ذلك تقدا او تراجعا .
- الوسطاء الافتراضيين : يعتبر الوسيط الافتراضي بمثابة وسيلة تتمتع بفائده عظمي من حيث مساعدة الطلاب وافادتهم بالاجابات الدقيقة التي يحتاج اليها الطلاب باستمرار .
- التعلم الشخصي : تاتي اهمية هذا التطبيق في تلبية احتياجات كل متعلم منفصل عن ابناء شعبته ، حيث تقدم للمتعلم سلسلة من البرامج التعليمية المساهمه في رفع كفاءته في التعلم وتسريع ذلك ، كما تساعد مثل هذه التطبيقات في تحديد نقاط الضعف لدى المتعلم والعمل علي تقويتها من خلال المناهج التعليمية المزودة بها .
- التعلم التكيفي: يسهم هذا النوع من التعلم في احراز تقدمات ملحوظة من خلال تعليم الطلاب بشكل فردي ،كما يتم اجراء التعديلات علي المسارات التعليمية ومناهجها كلما دعت الحاجة الي ذلك ،وتقديم تقرير مفصل للمعلم حول المواد التي يستصعب الطالب فهمها واستيعابها.(١٦:٥٨)

مميزات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في العملية التعليمية :

يمكن تحديد ابرز مميزات تطبيقات الذكاء الاصطناعي في العملية التعليمية وفقا لما اورده العديده من الدراسات المرجعية فيما يلي

- ١ .- تقديم انماط من التعليم والتعلم التكيفي الذي يتناسب مع طبيعة وقدرات كل متعلم.
- ٢ . اكساب المتعلمين عنصر التشويق والتحدى والخيال والمنافسة في العملية التعليمية .
- ٣ . اتاحة فرصة التفاعل مع المتعلمين ، والرد علي استفساراتهم ، وتقديم اجابات اكثر كفاءة.
- ٤ . امكانية البرامج المدعومة بالذكاء الاصطناعي توفير توجيهات مبنية علي بيانات وتحليلات دقيقة للمعلمين

٥. - يمكن لتطبيقات الذكاء الاصطناعي تسهيل انشاء المحتوى وتنظيمه للطلاب والمعلمين. (٤١ : ١٢)

(د) روبوتات المحادثة التفاعلية : ماهية روبوتات المحادثة التفاعلية:

تعد روبوتات المحادثة التفاعلية من تطبيقات الذكاء الاصطناعي ،التي يمكنها تحليل رسائل المستخدم والرد عليها بشكل فوري، من خلال ردود محفوظة في قاعدة بيانات خاصة بها ،بلغة تحاكي لغة الانسان، وتم استغلال هذه الخاصية في التعليم بحيث يتم تقديم المعارف والمهارات ،بشكل الي للمتعلم وفق قدراته واحتياجاته..(٧:٨)

وتعرف بانها " نظام الي صمم للتحدث مع البشر باستخدام اللغة الطبيعية ، يعتمد علي مدخلات محدد ومخرجات متوقعة. وقد ركز برنن في تعريفه علي ان روبوتات المحادثة تعتمد علي البرمجة في ادخال المعلومات، واخراج المعلومات المتوقعة منه باستخدام اللغة الطبيعية(٥٥ : ٢-١٤)

كما يذكر ان روبوتات المحادثة التفاعلية لها عدد محدود من الاجابات التي يمكنه تقديمها ، ويزداد تعقيدها بزيادة الاجابات ،ويستطيع منشئ الروبوت ايقافه، او منع احد المستخدمين من استخدامه ،كما يستطيع قراءة كافة الرسائل التي يرسلها المستخدمون، وارسال رسائل جماعية للمستخدمين في نفس التوقيت (٤٢ : ٢٣)

كما تعرف أيضا بانها " عبارة عن برنامج يجري محادثة مع المستخدم عن طريق اساليب نصية، او سمعية بشكل يحاكي المحادثة بين شخصين بطريقه تفاعلية حوارية هادفه تتضمن بطاقات ،ازرار ،قائمة خيارات يمكن استخدامها في التعليم لمساعدة الطلاب لتحقيق الاهداف" وقد اهتم في التعريف علي لغة الحوار بين الروبوت والتلميذ، وتوجيه الطلاب لتحقيق الاهداف من خلال البطاقات والاختيارات التي يتم عرضها من خلال الروبوت للطالب . (٢ : ٥٤٨)

نلاحظ من التعريفات السابقة ان روبوتات المحادثة التفاعلية التي توظف في مجال التعليم عبارة عن: برامج وتطبيقات تحاكي الذكاء البشري ،لديها القدرة علي التواصل نصيا او صوتيا بلغة المتعلم وتقدم الدعم له باي وقت .

ومن الجدير بالذكر ان عمل روبوتات المحادثة التفاعلية يتضمن مهمتين اساسيتين وهما

- تحليل طلب المستخدم واستخراج البيانات المتعلقة الواردة في طلبه، من اجل ان يكون قادرا علي الاجابة بشكل صحيح .

- التجاوب مع المستخدم والرد عليه بالاجابة الاكثر ملائمة مع طلبه، وتكون الاجابات اما مسجله في قاعدة البيانات الخاصة بالبرنامج او مخزنه في نظام المؤسسه ، او نتيجة تفاعل برنامج المحادثة مع برنامج اخر او اكثر .

جدول (١)

انماط عمل روبوتات المحادثة التفاعلية :

الرقم	النمط	شرحه
١	نمط مطابقة الكلمات الرئيسية للبحث	يجري المستخدم محادثة نصية مع الروبوت ، ويطابق روبوت المحادثة تلك النصوص مع قاعدة البيانات الموجودة به ،ثم يقوم بالرد علي تلك الكلمات بشكل مناسب.وتوفير المطلوب سواء كان المطلوب معلومات او مهارات .
٢	نمط الاختيارات	يجري المستخدم محادثة مع روبوت عبر تسلسل هرمي لشجرة قرارات يتم تقديمها له علي شكل أزرار ،وعند الضغط علي احد الخيارات يرد الروبوت بالاجابة الملائمه وعرض المطلوب سواء مهارة او معلومة
٣	نمط معتمد علي واجهة مستخدم صوتية	يجري فيها المستخدم محادثة صوتية ، وهي تسمح باستخدام اللغة العامية.
٤	نمط الحوار النشط	يصمم هذا النمط لانجاز احدي المهام التي تعرض علي المستخدم من خلال مجموعة من الاسئلة ،

(٤١:٩)

الية عمل روبوتات المحادثة التفاعلية :

تصنف تقنية روبوتات الدردشة تحت فئة التواصل الاجتماعي المقصود وتختلف الية عمل الروبوت علي حسب طريقة برمجته والغرض منه ، فتعمل الروبوتات علي محاكاة انماط التفاعل البشري والتواصل باستخدام المراسلة الفورية سواء كانت تلك المراسلة صوتية او نصية ، وتستخدم تحليل البيانات الضخمة ومعالجة اللغة الطبيعية للتفاعل مع المستخدمين بشكل قريب للتفاعل البشري ، حيث يتلقي الاستفسارات من المستخدمين ثم يقوم بمعالجة مدخلات المستخدم وتحليلها ،ثم يتواصل مع المستخدم بطريقة منطقية لتقديم افضل اجابة ممكنة.

تعتمد الاستجابة التي يقدمها الروبوت علي الكلمات الرئيسية المحددة في مدخلات المستخدم ،عند توجيه الاسئلة للروبوت فيقوم بالاجابة علي السؤال بناءا على المعلومات وقاعدة البيانات المتاحة

لدية ،حيث يعمل النظام علي تحليل مدخلات المستخدم بعناية لمحاولة البحث عن تطابق مع نوع الاستجابة الصحيح، ليعطي رد مناسب باستخدام لغة المعالجة المستخدمة (اللغة الطبيعية)، معظم انظمة المحادثة تحتوي علي قاعدة معرفية من الكلمات والعبارات ومجموعة الاستجابات الفعلية المدخلة للمحادثة،

يوجد انواع روبوتات اكثر تطورا تعتمد علي خوارزميات التعلم الالي ،وهي لاتوفر الاجابات من خلال اجوبة مبرمجة مسبقا ،بل تعتمد علي تقنيات الذكاء الاصطناعي ومعالجة اللغة الطبيعية للمستخدمين وفهمها والبحث عن اجابة لاسئلتهم في القواعد المعرفية المتوفرة لدي الروبوت. تقوم الروبوتات عامة علي مبدأ مطابقة مدخلات المستخدم بالسياق المناسب في القاعدة المعرفية للروبوت لتعطي انسب استجابة للمستخدم ،وهذه هي المنهجية الرئيسية لتصميم روبوتات المحادثة التفاعلية.

في حالة (عدم وجود اجابة ملائمة) علي المطور ان يقوم ببرمجة الروبوت لتحويل الاستفسار الي شخص فعلي يقوم بالاجابة علي هذا السؤال ، ويكون دور الروبوت هو الاستفادة من الرد الناتج من الشخص الفعلي وتحليله وادراجه ضمن قاعدته المعرفية لاسترجاعه لاحقا عند تكرار نفس السؤال او الطلب .(١٦:٥٣٣)

تطبيقات روبوتات المحادثة التفاعلية واستخداماتها التعليمية:

تتعدد الاسهامات التعليمية التي يمكن ان تقوم بها روبوتات المحادثة التفاعلية التي تتعلق بتحسين مخرجات العملية التعليمية .

- **المعلم المساعد:** حيث تستخدم الروبوتات لتخفيف العبئ التدريسي وتوفير وقت وجهد المعلم ، حيث تستخدم الروبوتات مواقع وتطبيقات متنوعة للتعلم والتواصل مع المتعلمين ،مما يساعد المعلم في عدم تكرار وشرح المهارات والمعلومات عدة مرات .
- **المحتوي التعليمي المتسلسل :** فتعمل الروبوتات علي تحويل الدرس الي سلسلة رسائل تظهر علي شكل محادثة مستمرة ، وبامكانها تقييم مستوي فهم المتعلمين عند كل هدف فرعي للدرس والانتقال للهدف التالي مما يجعل عملية التعليم شيقة وجذابة.

- التغذية الراجعة الذكية : تعد الروبوتات بديلا مثاليا للمعلم من ناحية مراعاة الفروق الفردية وتقديم المعلومات و التقييمات اول باول
 - وسيلة للتقييم : تتيح الروبوتات تقديم تقرير للطالب والمعلم ، توضح لهم نقاط القوي والضعف لديهم، والمهارات والمعلومات التي يجب مراجعتها لانتقان عملية التعلم (٢:٥٥٣)
- خصائص روبوتات المحادثة التفاعلية:**
- اشارت الدراسات والابحاث العلمية الي تعدد خصائص روبوتات المحادثة التفاعلية وهي
١. التزامنية : حيث تستجيب الروبوتات بسرعة عند تواصل المتعلمين معها ،وتجيبهم بردود فورية ، الامر الذي ساعد علي تلبية حاجة سرعة التعلم الذاتي لدي المتعلمين.
 ٢. التفاعلية :تسهل الروبوتات في خلق وتيسير التفاعل بين المتعلمين والمحتوي التعليمي، كما تساعد في توفير المعلومات الجديدة المتعلقة بمحتوى المحادثة لتحفيز التعلم.
 ٣. القابلية للتعلم : تمكن خاصية "التميط الداخلي " روبوتات المحادثة من الاحتفاظ بالمعلومات التي يستفسر عنها المتعلمون وتعمل علي تحليلها ثم مطابقة هذه النتائج بالاورام الجديدة ويستجيب بشكل ادق مع مرور الوقت.
 ٤. التخصيص (الذاتية) : حيث تستجيب روبوتات المحادثة بشكل محدد وفق المدخلات والمعلومات المختلفة اثناء المحادثة
 ٥. سهولة الاستخدام : فهي متواجده في تطبيقات الاجهزة الذكية ومواقع الانترنت ،ويمكن التفاعل معها بشكل سهل عن طريق الحوارات الصوتيه او المكتوبة.(١١ : ٥٢)

دور المعلم والمتعلم في ضوء استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية في العملية التعليمية:

دور المعلم :

يقوم المعلم بمساعدة المتعلم بطريقة غير مباشرة حيث يعمل علي تحفيز المتعلم علي التفاعل مع الانشطة التعليمية ،كما يعتبر مصدر دعم لتوجيه المتعلم ومتابعة تقدمه ،كما يعمل على توفير ادوات التعلم اللازمة لاتمام عملية التعلم ،كما يقوم بملاحظة مدي تاثير استخدام الروبوتات عليهم مع الاهتمام بالتغذية الراجعة ليقوم بتعديل اسلوب العرض اذا لزم الامر .

ثم يقوم المعلم بعملية التقويم ليري مدي تاثير استخدام الروبوت على المتعلمين للوصول الي الفعالة التامة بان الروبوت قد ادي دوره بفاعلية ام انه بحاجة الي التعديل او التغيير او غير ذلك.

دور المتعلم :

- يختار موضوع التعلم والخبرات والمهارات التي تعزز هذا التعلم.
 - ممارسة الخبرة والتعلم التفاعلي.
 - سير المتعلم في تعلمه حسب ميوله واستعداداته الشخصية .
 - يشارك في ادارة عملية التعلم.
 - التفاعل الايجابي مع الروبوتات والمحتوي الذي يقدمه حتي يحقق المستوي المناسب من الاداء.
- (٢٢ : ٢٠)

فوائد استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية في التعليم :

- يمكن الاستفادة من الروبوتات في العملية التعليمية في عدة جوانب هي :
- تقديم المساعدة للطلاب علي مدار الساعة وطوال ايام الاسبوع
- الاجابة عن استفسارات الطلاب
- توفير المعرفة من مصادر متعددة
- امكانية المعلم من تحرير محتوى الروبوت
- يعتبر نقطة تفاعل بين المعلم والمتعلم والمحتوي
- دعم التغذية الراجعة
- توجيه وضبط مهمة التعلم
- طرق العرض المصحوبه بالوسائط المتنوعة التي تساعد علي اكتساب الجوانب المعرفيه المطلوبة
- خاصية المحادثة التي تميز الروبوت والمساعدة في تكوين الدافعية للسؤال
- قدرة الروبوت علي تكييف سرعة ومستوي وطريقة عرض المادة بما يتناسب مع قدرات الطلاب
- قدرة الروبوت علي الحفاظ علي تركيز التلميذ وانتباهه (الاحتفاظ بأثر التعلم)
- توفير وسيلة اتصال مع المعلم
- تشجيع الطلبة علي التعلم الذاتي بدون قيود
- توفير بيئة تعليمية تفاعلية
- تساعد علي تحليل الاداء للمتعلمين ومراعاة الفروق الفردية

- قدرة الروبوت علي تحويل النص الي صوت مما يجعل عملية تجربة التعلم اكثر متعة واثارة.

- يمكن للمتعلمين التفاعل مع الروبوت للعثور علي ما يحتاجونه دون الحاجة الي التنقل بين صفحات الويب المتعدده وبالتالي تبسيط وصولهم للمعلومات . (٢٣:١٠)

نظريات التعلم التي تستند عليها روبوتات الدردشة التفاعلية :

اتفق كل من Hundermark – Zumstein علي ارتكاز التعلم الذي يتم من خلال روبوتات المحادثة التفاعلية التعليمية علي نظريات التعليم والتعلم الاتية:

-نظرية النمو المعرفي:

قام جان بياجيه بوضع نظرية النمو المعرفي ،حيث اكد علي اهمية دعم المتعلمين وتوجيههم من خلال الرد علي اسئلتهم والاستفسارات المطروحة والاسئلة الاكثر شيوعا منهم ،وهذا ما يدعمه توظيف الروبوتات في العملية التعليمية لدعم وتوجيه المتعلمين بأنماطهم المختلفة لكي تزداد درجة فهمهم للمادة العلمية ،مما يساعدهم علي الانتقال الي المراحل المتقدمة في التعلم .

-نظرية التفاعل والاتصال :

تدعم تلك النظرية عمليتي الاتصال والتفاعل بين اطراف العملية التعليمية ،المتعلم مع المعلم ،المتعلم مع المحتوى،وهذا ما يدعمه توظيف الروبوتات في العملية التعليمية من خلال قدرة المتعلم علي التفاعل مع روبوتات الدردشة التي تعمل كمساعد افتراضي للمعلم من حيث الرد علي الاسئلة المطروحة، وتدعم الروبوتات عملية التفاعل بين المتعلم والمحتوي من خلال تفاعلهم مع ازرار وقوائم والفيديوهات التعليمية مما يساعدهم علي التركيز في عملية تعلمهم ،الوصول الي الاستجابات المناسبة لاحتياجاتهم المتنوعة .

-النظرية التوافقية :

تشير النظرية التوافقية الي ان شبكة الويب شبكة معارف شخصية تم انشاؤها بغية اشتراك المتعلمين في التنشئة الاجتماعية والتفاعل مع التقنيات الحديثة ،وتوظيف الوسائط المتعددة المختلفة واستخدامها للرد علي الاستفسارات التي يطرحها المتعلمون ، وتستخدم هذه النظرية مفهوم الشبكة التي تتكون من عدة عقد تترابط فيما بينها من خلال وصلات حيث تمثل العقد المعلومات والبيانات

(نصيه.صور.صوت.فديو.)علي شبكة الانترنت ، اما الوصلات تمثل عملية التعلم ذاتها وتعمل النظرية التواصلية علي ربط هذه العقد مع بعضها لتشكيل شبكة من المعارف الشخصية، وهذا ما تؤكد الروبوتات ،حيث تعمل علي بناء المعارف وتوفير شبكة الاتصال بين اطراف العملية التعليمية . (٢٤٤:٤٤)

معايير تصميم روبوتات المحادثة التفاعلية :

عند القيام بتصميم روبوتات الدردشة لابد من مراعاة بعض المعايير الاساسية التي تساعد علي خروج الروبوتات في شكل مثالي يساعد علي تحقيق الهدف من العملية التعليمية ،وتتمثل تلك المعايير فيما يلي:

المعيار الاول : لغة الحوار بين روبوت المحادثة والمتعلم

المؤشرات:

- استخدام نصوص قصيرة لجعل الرسالة اقرب الي محادثة انسانية ،وتسهيل الفهم علي من يقرأها فالمتعلم لا يحتاج غير الاجابات المختصره المفيدة.
- الاستعانة بالوسائط المتعددة مثل الصوت والصور لجعل المحادثة تبدو اكثر وضوحا وممتعة
- تجنب استخدام الرسائل الرسمية عند تصميم الروبوت وجعل المحادثة تبتعد عن اسلوب الدراسة الروتيني الممل عن طريق استخدام لغة اقل رسمية .
- ان يقدم الروبوت رد علي استفسار المتعلم حتي لو كتب كلمة لم تشملها قاعدة البيانات ،ويوجه بتكرار المحاولة .

المعيار الثاني : واجهة تفاعل روبوتات المحادثة التفاعلية :

المؤشرات :

- ان يحتوي علي واجهه رسمية تعبر عن طبيعة الدعم الذكي
- ان تكون الوان واجهة الروبوت متناسقة مع باقي الوان بيئة التعلم
- ان توفر استراتيجية بحث عن الدعم تتناسب مع خصائص المتعلمين
- ان تتميز بسهولة الاستخدام

- ان تتسم واجهة التفاعل بالثبات في كل مرة يطلب فيها المتعلم الدعم الذكي

المعيار الثالث :التفاعل بين الروبوت والمتعلم:

المؤشرات:

- سرعة ارسال الرد او التغذية الراجعة بشكل فوري
- حل مشكلة المتعلم بسهولة وبأقل عدد من الخطوات
- الاجابة على الاسئلة المختلفة للمتعلم
- ان يقدم الروبوت نوعين من التفاعل (خيارات من متعدد.كتابة النصوص)

المعيار الرابع :قاعدة بيانات الروبوت :

المؤشرات:

- ان تشمل قاعدة البيانات علي كل الاحتمالات الخاصة بالرد على استفسارات المتعلمين
- ان تحتوي علي كل انواع الوسائط المتعددة من نصوص،صوتيات ، صور .للرد على الاستفسارات
- ان تكون قاعدة البيانات قابلة للتعديل والتغيير والتحسين (٢:٥٥٢)

ادوات بناء وتصميم روبوتات المحادثة التفاعلية :

- هناك نوعان من ادوات بناء وتصميم الروبوتات لايد من اعتماد مصمم الروبوت علي احدها.
- ١-استخدام لغة برمجة : فيتم استخدام احد لغات البرمجة للتحكم في تصميم روبوتات المحادثة من البداية وحتى النهاية
 - ٢-استخدام منصات جاهزة : وهي عبارة عن منصات تضع للمصممين قالباً عملياً لبناء روبوتات المحادثة وتطويرها واختبارها وتشغيلها ونشرها عبر قنوات التواصل الاجتماعي وتنقسم تلك المنصات الي فئتين
- منصات تعتمد علي تعلم لغات البرمجة :تتيح للمبرمجين المحترفين التعامل مع تقنية الذكاء الاصطناعي وتطبيقاتها لانشاء روبوت محادثة ذات ذكاء اعلي ،مثل منصة ()

Wit.ai

- منصات لا تعتمد علي تعلم لغة البرمجة : تتيح للمصممين انشاء روبوتات المحادثة باتباع دليل عمل محدد وقوالب بناء خاصة ، مثل منصة (many chat). (١١٥:٣٧)

عناصر روبوتات المحادثة التفاعلية :

قام Vazquez ٢٠٢١م بتقديم وشرح عناصر روبوتات المحادثة التفاعلية في النقاط الاتية :
محرك الروبوت : الذي يقوم بتحليل رسائل المستخدمين ، ثم توليد الاستجابات المناسبة وفقها .

خبرة المستخدم : وهي التي تجعل المحادثة بين المستخدم والروبوت سلسلة وطبيعية.

واجهة المستخدم : التي يتفاعل المستخدم والروبوت بواسطتها .

تصميم الخوارزمية: تعمل علي الربط الصحيح بين واجهة المستخدم والذكاء الاصطناعي للمحادثة

لغة المحادثة : يتم تصميمها لتكون مسؤولة عن توفير المنطق البشري للذكاء الاصطناعي وسيلة التواصل : هي التي يتم دمج روبوتات المحادثة بها كمنصات تواصل اجتماعي (٥٧: ١-٢٠).

مراحل تصميم روبوتات المحادثة التفاعلية :

يمر بناء وتطوير روبوتات المحادثة بعدة مراحل تتمثل في الاتي:

١. مرحلة التصميم: يجب ان يتم مراعاة عدة اعتبارات رئيسية في هذه المرحلة منها
 - هل يقوم الروبوت بحل مشكلة المستخدم بسهولة وبخطوات مباشرة
 - هل روبوت المحادثة سهل الاستخدام من قبل المتعلم
 - هل يقوم الروبوت بحل مشكلة المستخدم اسرع من اي تجارب بديلة
٢. مرحلة البناء : وهي المرحلة التي يتم فيها كتابة الاوامر البرمجية اذا كان يستخدم بيئة برمجية ، او بانشاء العناصر المرئية اذا كان يستخدم بيئة رسومية وهي الاسهل في الاستخدام لمن لا يجيد البرمجة مثال برنامج (Botliber)
٣. مرحلة الاختبار : يتم في هذه المرحلة اختبار ما تم انشاؤه سابقا وتصحيح الاخطاء بالعودة الي المراحل السابقة ثم الاختبار مجددا حتي الانتهاء من التطوير ،

فبعد القيام ببرمجة الروبوت علي احد الاسئلة او البيانات يتم الدخول علي صفحة الدردشة لاختبار الروبوت ،ومشاهدة مدي استجابته

٤. مرحلة النشر : يتم في هذه المرحلة نشر الروبوت علي احد السحابات اذا كانت طريقة بنائه تتطلب ذلك او النشر علي google cloud ، وقد لا تتطلب بعض ادوات انشاء الروبوتات هذه المرحلة مثل many chat وهما من البرامج التي يمكن استخدامها بشكل مباشر .

٥. مرحلة الربط : يتم استخدام قنوات لربط الروبوت بتطبيق الاتصال ، وتدعم منصات انشاء الروبوت العديد من قنوات الاتصال تمكن المطور من ربط الروبوت الخاص به بالتطبيق المطلوب ،ومن هذه التطبيقات - Wats App - Web Chat - Telegram - Facebook . (١٠٦:٢٦)

(٥) المهارات الأساسية في كرة القدم :

المهارات الأساسية في كرة القدم تعنى كل الحركات الضرورية الهادفة التي تؤدي لغرض معين في إطار قانون كرة القدم ، سواء كانت هذه المهارات بالكرة أو بدون كرة.(٢٦:٢١)

والإعداد المهاري للاعب كرة القدم يعنى تجهيز اللاعب لأداء المهارات الأساسية على أعلى مستوى يمكن للاعب الوصول إليه في حدود قدراته .

كما يقصد به كل الإجراءات التي يتبعها المدرب بهدف وصول اللاعب إلى درجة الدقة والإتقان في أداء جميع المهارات الأساسية لكرة القدم ، بحيث يمكن أن يؤديها اللاعب بصورة آلية متقنة تحت أي ظرف من ظروف المباراة.

وعملية الإعداد المهاري في كرة القدم تهدف إلى تعليم المهارات الأساسية التي يستخدمها اللاعب خلال المباريات والمنافسات ومحاولة إتقانها وتثبيتها حتى يمكن تحقيق أعلى المستويات..(١٦٣:١٧)

إن نتائج المباريات تتوقف على إجابة اللاعبين للمهارات الأساسية المختلفة وقدرتهم لتوظيفها لصالح الأداء الجماعي للفريق. إجابة اللاعب المتميز في أداء المهارات ل لاعب ذو قيمة ويكتسب أهمية خاصة في الفريق

تصنيف المهارات الأساسية في كرة القدم:

المهارات الأساسية في كرة القدم تنقسم إلى :

مهارات اساسية بدون كرة .

مهارات اساسية بالكرة.

كما هو موضح بالشكل (١). (٨:٢٣)

مهارة الجرى بالكرة:

الخطوات الفنية :

- ١- لا تبعد الكرة كثيرا عن القدم، وان امكن تلمس الكرة مع كل خطوة.
- ٢- يكون النظر للامام لرؤية الملعب ليس على الكرة.
- ٣- عند الجري بالكرة يستحسن ان يركل الكرة بقدميه اليمني واليسري بالتبادل بوجه القدم الداخلي او بوجه القدم الخارجي
- ٤- عند هجوم المنافس لاستخلاص الكرة من الجانب ،يقوم اللاعب بركل الكرة بالرجل الاخري البعيدة ويلاحظ ان يضع اللاعب جسمه بين الكرة و المنافس.

الاطء الشائعة:

- عدم لف وجه القدم للداخل وتوجيه المشط لاسفل عند ملامسة الكرة اذا كان اللاعب يستخدم وجه القدم الخارجي في الجرى بالكرة ،ويترتب علي ذلك ان تركل الكرة بمقدمة (سن)القدم وبذلك تبعد الكرة عن اللاعب.
- ركل الكرة اماما بقوة اكثر مما يجب بحيث يكون من السهل علي المنافس الوصول اليها عند مزاحمة اللاعب .
- عدم وضع اللاعب جسمة بين الكرة والمنافس ولعب اللاعب الكرة بالرجل القريبة من الخصم مما يترتب عليه امكانية المنافس من الاستحواز علي الكرة.

خطوات تعليمية :

- يقوم اللاعب بالجري البطيء بالكرة مستعملا وجه القدم الخارجي للقدم اليمني لمسافة ١٠٠م مع ملاحظة ركل الكرة مع كل خطوة ، بحيث لا تبعد الكرة عن اللاعب.
- تكرار التمرين بالقدم الاخري .
- قيام اللاعب بالجري بالكرة مع ركلها بالقدمين بالتبادل مع كل خطوة . (٨ : ٧٩)

مهارة ضرب الكرة بالرأس :

الخطوات الفنية :

- ١- تضرب الكرة بالجبهة .

- ٢- يجب ان تكون العينان مفتوحتان عند ضرب الكرة.
- ٣- تضرب الكرة من منتصفها حتي تسير الكرة في الاتجاه السليم وان امكن تضرب من الجزء العلوي وليس من اسفلها .
- ٤- ثني الركبتان ، ويميل الجذع خلفا قبل ضرب الكرة ثم يمرجح الجذع للامام لضرب الكرة ثم استمرار الحركة الامامية للمتابعة .
- ٥- ارتفاع الذراعان جانبا بخفة لحفظ التوازن .

الاطء الشائعة :

- ضرب الكرة باعلي الراس ويترتب علي ذلك ارتفاع الكرة عاليا ولا تتجه الي الهدف المطلوب.
- عدم ميل الجذع للخلف قبل ضرب الكرة مما يجعل الضربة ضعيفة .
- وقوف اللاعب وقدمية متلاصقتين مما لا يساعد علي تجميع القوة لضرب الكرة بالرأس وانتقان ، هذا الوضع لا يساعد اللاعب كثيرا علي حفظ توازنه .

خطوات تعليمية :

- رمي الكرة باليدين عاليا فوق الراس بقليل ويحاول ضربها بالجبهة لمرة واحدة.
- يضرب اللاعب الكرة القادمة له من الزميل الواقف علي مسافة ٣م.
- ينطط اللاعب الكرة براسة مرتين او ثلاث ثم يضربها للزميل الذي امامه. (٨ : ٨٢)

التمرير :

الخطوات الفنية:

- ١- الاقتراب المناسب الي الكرة في خط مستقيم
- ٢- تكون القدم الثابته بجانب الكرة وعلي بعد ١٥ سم مع انثناء خفيف بالركبه
- ٣- مرجحة القدم الضاربة للخلف من مفصل الفخذ
- ٤- ميل الجذع للامام قليلا
- ٥- ضرب الكرة بالقدم مع عمل متابعة

الاطءاء الشائعة :

- عدم مرجحة القدم الضاربة من الخلف للامام.
- عدم ميل الجذع للامام اثناء ضرب الكرة .
- مرجحة القدم الضاربة من الساق وليس من مفصل الفخذ

الخطوات التعليمية :

- يجري اللاعب للامام ببطة خطوتين ويركل الكرة للزميل ثم يجرى خلفا خطوتين - يستمر التمرين
- يقف اللاعبون في مربع وتممر الكرة بينهم وتتدرج منى حيث القوة وسرعة التمرير (٨٠:٨)

أسس تعليم المهارات الأساسية في كرة القدم

إن الأسس التي يجب أن تراعى عند تعليم المهارات الأساسية هي

- وقوف المدرس أو المدرب في مكان يسمح برؤيته من جميع المتعلمين.
- تقديم لمدى أهمية المهارة.
- مراعاة عدم الإطالة في عملية الشرح والالتزام بالمدة الزمنية المحددة حتى لا يحدث ما يسمى بالملل للمتلقى .
- تقسيم المهارة الصعبة إلى مراحل خاصة عند تعليم الناشئين .
- القيام بعمل نموذج من قبل المدرس أو المدرب.
- محاولة استثارة انتباه للمتعلم أثناء التعليم .
- تصحيح الأخطاء التي قد تظهر أثناء عملية الأداء ولكن بدون الإعلان عنها أثناء عملية الشرح
- تجنب المنافسة في سرعة الأداء أثناء مراحل التعليم.
- استخدام الوسائل المساعدة في عملية التعليم. (٢١ : ٦)

(و) خصائص النمو للمرحلة السنوية قيد البحث:

أهم خصائص النمو الحركي- البدني

- يتراوح معدل الزيادة السنوية للطول من ٥ - ٧ سم ، الوزن من ٢ : ٣ كجم .
- يستطيع طفل هذه المرحلة أداء الأنشطة الهوائية " المشي - الجري لمسافات طويلة نسبيا بجهد متوسط مادام يتمتع بمستوى جيد من الصحة " .
- تقل فترة استعادة الشفاء بعد أداء المجهود لتلك المرحلة العمرية ، ويستطيع الأطفال بذل المجهود مع ارتفاع معدلات نبض القلب ليصل إلى ٢١٠ نبض / ق .
- يكون تقدم نمو القوة العضلية أفضل لدى المجموعات للأطراف السفلى ، مقارنة بالمجموعات العضلية الخاصة بعضلات الذراعين والجذع .
- إن تطور نمو المرونة لمفاصل الجسم يتميز بالخصوصية، بمعنى أن الشبل الذي يتميز بالمرونة الكبيرة في مفصل الكتف ليس بالضروري أن يتميز كذلك بالنسبة لمفصل الفخذ.
- تتحسن السرعة للجري ، وكذا سرعة رد الفعل مع تقدم العمر لهذه المرحلة السنوية الطفولة المتأخرة " ويسير معدل السرعة بصورة منتظمة وبدرجة كبيرة .
- تنمو القدرة العضلية بشكل منتظم ، ويعتبر اختبار " الوثب العريض من الثبات " من أفضل الاختبارات صلاحية لقياس مدى نمو القدرة .
- تشهد هذه الفترة العمرية نموا منتظما للتوافق الحركي ، وتزداد إلى أقصى مدى لها عند سن ١٢ سنة .
- يحقق الأشبال نموا محدودا للرشاقة مقارنة بمكونات عناصر اللياقة البدنية الأخرى ، حيث تلعب الوراثة دورا هاما في تطور الرشاقة ، وبالرغم من ذلك يمكن تنميتها ولكن بدرجة كبيرة من التدريب والممارسة .
- يتحسن التوازن من عام لآخر خلال تلك المرحلة العمرية ، إلا أنه يقل نسبيا في سن ١١ سنة عن سنوات العمر الأخرى ، وبصفة عامة تشهد هذه الفترة تحسنا واضحا في كل من التوازن الثابت والمتحرك .
- تحقق معظم مفاصل الجسم نموا في مداها الحركي ، غير أنها تتسم بالبطء من حيث معدلها في نهاية هذه الفترة العمرية .

- يتأثر تطور نمو المرونة الحركية لمفاصل الجسم وفقا لفرص الممارسة للنشاط البدني والحركي للشبل على نحو أكثر من التأثير بمتغير العمر . (١٣:١)

أهم خصائص النمو المعرفي - العقلي

- يحدث تحسن تدريجي في المقدرة على التركيز والانتباه ، وتزداد في نهاية المرحلة العمرية
- يقل اعتماد الشبل في التفكير على الصورة البصرية، ويحل محلها تدريجيا الألفاظ والكلمات
- تخيلات الشبل تتميز بالواقعية ، أي يتجه نحو اللعب الواقعي ، ويتعد عن اللعب الإيهامي في المرحلة السابقة .
- نمو مطرد وسريع في المقدرة على التركيز، ويبدأ عنصر الفهم يدخل كأحد العوامل التي تساعد على التذكر .
- زيادة حب الاستطلاع والاستكشاف الحركي، والرغبة لمعرفة ما يدور حوله بالاستفسار .
- تزداد القدرة على تعلم ونمو المفاهيم والتفكير المجرد، ومن أمثلة ذلك معرفة الصواب والخطأ
- زيادة المحصول اللغوي نتيجة ما يسمعه الشبل من مفردات ومصطلحات من المدرب بالنادي أو المدرسة ، وما يطلع عليه من وسائل المعرفة والإعلام السمعي والمرئي .
- أهم خصائص النمو الاجتماعي - الإنفعالي لهذه المرحلة
- يحدث التقدم الاجتماعي للشبل عند ممارسته اللعب والأداء في مجموعات أثناء عملية التدريب
- حيث يلاحظ أنه يؤدي اللعب الجماعي بدلا من اللعب الفردي " الانعزالي " بمعنى أنه يستطيع المشاركة كعضو في فريق يفهم روح الفريق ويلتزم بها .
- تتميز علاقات الشبل مع رفاقه وزملائه بالتعاون بعد أن كانت علاقات التنافس هي السائدة في المرحلة العمرية السابقة .

- اتساع دائرة إيصال الشبل بالعالم الخارجي مع أقرانه ومع مدربيه ومسئوليه بالنادي و المدرسة ، يصرفه عن التركيز على مطالبه الشخصية ، فلا تكون هناك مبررات قوية والتوتر الزائدين .
- تزداد قدرة الأشبال على ضبط النفس وضبط مشاعرهم وكتبها وتقل مخاوفهم، بينما تظهر لديهم مخاوف من نوع جديد: هي المخاوف المرتبطة بالفشل، فيما يقومون به من وجبات، أو يكلفون به من مهام أثناء عملية التدريب، أو كأعضاء في الفريق.
- يثق الشبل في نفسه نظرا لزيادة معلوماته ومهاراته التي يكتسبها ويصبح قادرا على إشباع حاجاته ويصبح أكثر استقلالا .
- يحتاج الشبل إلى إثبات الذات . (٢٩:١)

ثانيا :الدراسات المرجعية :

أولا : الدراسات باللغة العربية

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	أهم النتائج
١	عمرو سيد فهمي (٢٠٢١م) (٢٠)	فاعلية روبوتات الدردشة التفاعلية في ظل تفشي فيروس كورونا وتأثيرها علي تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد	التعرف علي فاعلية استخدام روبوتات الدردشة التفاعلية في ظل تفشي فيروس كورونا علي تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد	التجريبي	(١٢٢) طالب	يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت روبوتات الدردشة التفاعلية
٢	احمد فوزي السيد (٢٠٢٢م) (٣)	تطوير روبوتات الدردشة بشبكات التواصل الاجتماعي واثرة علي التحصيل المعرفي في كرة اليد لتلاميذ المرحلة الاعدادية	التعرف علي تاثير برنامج تعليمي مقترح باستخدام روبوتات الدردشة بشبكات التواصل الاجتماعي علي مستوي التحصيل المعرفي في كرة اليد	التجريبي	٤٠ طالب	تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت روبوتات الدردشة بشبكات التواصل الاجتماعي علي المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية
٣	ناهد محمد سعيد (٢٠٢٢م) (٣٨)	اثر استخدام روبوتات الدردشة الحية الذكية في دروس التعلم الذاتي لمادة التصميم والتكنولوجيا علي طلاب الصف السادس	قياس اثر استخدام روبوتات الدردشة الحية الذكية علي تحقيق نواتج تعلم واهداف الدرس في دروس التعلم الذاتي عبر الانترنت	التجريبي	٤٠ طالبه	يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت روبوتات الدردشة الحية الذكية
٤	محمود عبد المنعم غنيم (٢٠٢٣م) (٣٢)	تأثير برنامج مقترح باستخدام روبوتات الدردشة التفاعلية علي مستوي الاداء الفني والتحصيل المعرفي لمسابقة ١١٠ متر حواجز لطلاب كلية التربية الرياضية	التعرف علي تاثير استخدام روبوتات الدردشة التفاعلية علي مستوي الاداء الفني والتحصيل المعرفي لمسابقة ١١٠ متر حواجز لطلاب كلية التربية الرياضية	التجريبي	(١٣٠) طالب	تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت روبوتات الدردشة التفاعلية علي المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية
٥	وليد حمود الجريسي (٢٠٢٣م) (٤٦)	اثر الدعم التعليمي الالكتروني باستخدام روبوتات الدردشة الذكية في تعزيز التحصيل عبر المنصات التعليمية لدي طلاب المرحلة الثانوية	الكشف علي اثر الدعم التعليمي الالكتروني باستخدام روبوتات الدردشة الذكية في تعزيز التحصيل عبر المنصات التعليمية لدي طلاب المرحلة الثانوية	التجريبي	٧٢ طالب	يوجد فروق ذات دلالة احصائية بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت روبوتات الدردشة الذكية
٦	منار محمد نور الدين (٢٠٢٣م) (٣٤)	استخدام روبوتات الدردشة في تدريس الدراسات الاجتماعية علي تنمية كفاءة التعلم وبقاء اثره لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية.	الكشف عن فاعلية استخدام روبوتات الدردشة في تدريس الدراسات الاجتماعية علي تنمية كفاءة التعلم وبقاء اثره لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية	التجريبي	تلاميذ الصف الاول الاعدادي بمدرسة السلام للتعليم الاساسي	ان استخدام روبوتات الدردشة التفاعلية ساهم بطريقة ايجابية في تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في فاعلية وبقاء اثر التعلم

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	أهم النتائج
٧	مها عبد الله الحربي (٢٠٢٤م) (٣٦)	فاعلية توظيف تطبيق روبوتات الدردشة في رفع مستوي التحصيل الدراسي لطالبات المرحلة الثانوية	التعرف علي فاعلية توظيف تطبيق روبوتات الدردشة في رفع مستوي التحصيل الدراسي لطالبات المرحلة الثانوية في مقرر اللغة الانجليزية	شبه التجريبي	٦٠ طالب	وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية ودرجات المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية
٨	عبدالرحمن محمد الزهراني (٢٠٢٤م) (١٥)	اثر استخدام روبوتات الدردشة في التعلم النقال علي تنمية مهارات القراءة لدي طلاب صعوبات التعلم	التعرف علي اثر استخدام روبوتات الدردشة Telegram في التعلم النقال علي تنمية مهارات القراءة لدي طلاب صعوبات التعلم	التجريبي	١٠ طلاب	اظهرت النتائج وجود فروق احصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) بين متوسطات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لبطاقات الملاحظة لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يؤكد تأثير روبوتات الدردشة وتفوقه علي الطريقة الاعتيادية
٩	سعاد سالم احمد (٢٠٢٤م) (١٢)	اثرروبوتات الدردشة التفاعلية chatbot في تنمية المفاهيم الفيزيائية لدي طالبات المرحلة الثانوية ذوات الاسلوب المعرفي تحمل وعدم تحمل الغموض	الكشف عن اثر اثرروبوتات الدردشة التفاعلية chatbot في تنمية المفاهيم الفيزيائية لدي طالبات المرحلة الثانوية ذوات الاسلوب المعرفي تحمل وعدم تحمل الغموض	شبه التجريبي	١١٣ طالبة	وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية ودرجات المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية
١٠	نيفين حنفي عبد الخالق (٢٠٢٥م) (٣٩)	تأثير بيئة تعلم الكترونية لروبوتات الدردشة التفاعلية علي مستوي التحصيل المعرفي لمقرر طرق تدريس التربية الرياضية لطالبات كلية علوم الرياضة جامعة المنوفية	التعرف علي تأثير بيئة تعلم الالكترونية لروبوتات الدردشة التفاعلية علي مستوي التحصيل المعرفي لمقرر طرق تدريس التربية الرياضية لطالبات كلية علوم الرياضة جامعة المنوفية	التجريبي	١٢٠ طالبة	تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت روبوتات الدردشة التفاعلية علي المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية

(ب) الدراسات باللغة الإنجليزية English studies :

م	اسم الباحث	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	أهم النتائج
1	Luke fyer (٢٠١٧م) (٥١)	التقنيات الحديثة bots كأداة لتعليم اللغة	التعرف علي الدور المحتمل للردشة عبر الانترنت في التغلب علي بعض المشكلات كضيق الوقت والخجل	الوصفي	٢١١ طالب	(٧٤%) من الطلاب استمتعوا بالدراسة عبر روبوتات الدردشة التفاعلية وانخرطو في التعلم وتفاعلوا بشكل أفضل مع زملائهم ومعلميهم
2	Nahla Aljojo (٢٠١٨م) (٤٨)	تطبيق لعبة الغاز تعتمد علي تتبع العين وربوتات الدردشة التفاعلية لدعم الاشخاص ذوي عسر القراءة	ابتكار تطبيق لعبة الغاز يعتمد علي تتبع العين وربوتات الدردشة التفاعلية لتحسين الانتباه والتحفيز لدي الاشخاص ذوي عسر القراءة	تجريبي	٢٠ طفلا ممن ياعونون من عسر القراءة	وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية ودرجات المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية
3	Batrick kiptonui (٢٠١٨م) (٤٩)	اتجاهات المعلمين في غالبية الدول النامية بكينيا نحو استخدام الروبوت في التدريس اليومي	التعرف علي اتجاهات المعلمين في غالبية الدول النامية بكينيا نحو استخدام الروبوت في التدريس اليومي	شبه التجريبي	جميع عينة الدراسة	اتفق جميع المعلمين علي ان استخدام الروبوت في التعلم يناسب جميع المواد الدراسية
4	Hyosun Kim (٢٠١٩م) (٥٣)	فاعلية استخدام روبوتات الذكاء الاصطناعي في تحسن مهارات قواعد اللغة الانجليزية	الكشف عن فاعلية استخدام روبوتات الذكاء الاصطناعي في تحسن مهارات قواعد اللغة الانجليزية لدي الطلاب الجامعيين	التجريبي	٧٠ طالب	اظهرت النتائج تحسنا في مهارات القواعد لدي طلاب المجموعة التجريبية التي تفاعلت مع روبوتات الدردشة
5	Lin, chang (٢٠٢٠م) (٥٤)	اثروبوتات الدردشة في تطوير مهارة الكتابة لطلاب ما بعد المرحلة الثانوية	التعرف علي اثروبوتات الدردشة في تطوير مهارة الكتابة لطلاب ما بعد المرحلة الثانوية	المختلط	١٩٠ طالب	خلصت الدراسة الي تحسن في مهارة الكتابة بالنسبة للمجموعة التي استخدمت الروبوتات كمساعد تعليمي بالاضافة الي مساعدتهم علي تعلم طرق جديدة وحسن مقدرتهم علي تقديم تغذية راجعة لآقرانهم
6	Vazquez- cano, Lopez (٢٠٢١م) (٥٧)	روبوتات الدردشة لتحسين تعلم علامات الترقيم في اللغة الاسبانية وتعزيز بينات التعلم المفتوحة والمرنة	تحليل الوظيفة التعليمية لروبوتات الدردشة في تحسين نتائج الطلاب في علامات الترقيم الاسبانية وتعزيز بينات التعلم المفتوحة والمرنة	الوصفي	طلاب الدورة التمهيدية في الجامعة الوطنية للتعليم عن بعد	فاعلية روبوتات الدردشة في تعزيز بيئة التعلم المفتوحة والمرنة وتحسين نتائج الطلاب في علامات الترقيم
7	Montserrat (٢٠٢٢م) (٥٥)	تطبيق الهاتف المحمول لروبوتات الدردشة التفاعلية لدعم الاشخاص ذوي الاعاقة العقلية	تطوير تطبيق للهاتف المحمول يعتمد علي روبوتات الدردشة التفاعلية لتدريب الاشخاص ذوي الاعاقة العقلية علي المهارات الاجتماعية ومهارات التواصل في المجتمع	النوعي	٢٥ شخص من ذوي الاعاقة العقلية	تمكن تطبيق روبوتات الدردشة التفاعلية من التفاعل مع المستخدمين عن طريق الصوت والنص ويتكيف مع تنوع المستخدمين والاستجابة لاحتياجاتهم ، كما ساهم التطبيق في دعم اندماج الاشخاص ذوي الاعاقة العقلية في المجتمع وتعزيز مهاراتهم الاجتماعية التواصلية.

الاستفادة من الدراسات المرجعية :

استعان الباحث بالكثير من الدراسات المرجعية التي اجريت في هذا المجال ومن خلالها استخلص الباحث

الاسس العلمية والمنهجية البحثية المتمثلة في النقاط التالية :-

- تفهم الباحث حدود مشكلة البحث الحالية بعمق .
- ساعدت الباحث في صياغة اهداف وفروض البحث.
- رسم خريطة بحثية وتحديد اجرائتها بدقة .
- توجيه الباحث لكيفية عرض وتحليل وتفسير البيانات .
- ساعدت الباحث في اختيار عينه البحث والمنهج وادوات ووسائل جمع البيانات .
- ساعدت الباحث الوقوف علي المعالجات الاحصائية المناسبة لطبيعة متغيرات واهداف وفروض

هذا البحث

- توجيه الباحث لوضع تصور علمي للاستنتاجات والتوصيات الهامة.

الفصل الثالث

إجراءات البحث

- منهج البحث.
- مجتمع وعينة البحث.
- وسائل وأدوات جمع البيانات.
- المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد البحث
- الدراسات الاستطلاعية
- التجربة الأساسية
- المُعالجات الإحصائية.

إجراءات البحث

منهج البحث

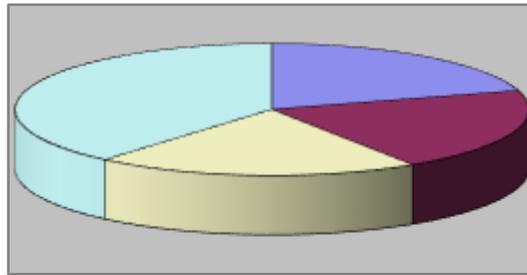
إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس (القبلي - البعدي) وذلك لمناسبة لطبيعة هذا البحث.

مجتمع البحث

إشتمل مجتمع البحث على "٩٨" تلميذ من تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدرسة بن خلدون بمدينة بنها للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م .

عينة البحث

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية وبلغ حجم العينة الأساسية (٤٠) تلميذ تم تقسيمهم الى مجموعتين إحداهما تجريبية والبالغ عددهم (٢٠) تلميذ والأخرى ضابطة والبالغ عددهم (٢٠) تلميذ ، وتم إختيار (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية لإجراء المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد البحث ، وتم إستبعاد (٣٨) تلميذ نظرا لعدم الانتظام ، وعدم الرغبة للاشتراك في الدراسة الحالية



شكل (٢) يوضح توصيف مجتمع وعينة البحث

تجانس عينة البحث

قام الباحث بإجراء التجانس لأفراد عينة البحث [المجموعة التجريبية - المجموعة الضابطة- والعينة الاستطلاعية] والبالغ عددهم (٦٠) تلميذ باستخدام معامل الإلتواء والجدول (٣) يوضح ذلك

جدول (٣)

تجانس عينة البحث (التجريبية، الضابطة، الاستطلاعية) في معدلات النمو وبعض القدرات البدنية والمهارية والتحصيل المعرفي قيد البحث (ن=٦٠)

المتغيرات	الاختبارات	وحدة القياس	المتوسط	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
العمر الزمني	العمر الزمني	بالسنة	١٢,٢١	١٤,٠٩	٠,٦٣	٠,٣٨
الطول	الطول	الرستاميتير	١٥٢,١١	١٥٩,٠٠	٦,٢١	١,٢٥
الوزن	الوزن	كجم	٤٥,٤٠	٤٨,٠٠	٣,٤٢	٠,٢٢
الاختبارات البدنية	سرعه	عدو ٣٠ متر من البدء الطائر	٤,٦٢	٥,٦٠	٠,٣١	١,١٨
	قدرة للرجلين	الوثب العمودي	١٧,٨٠	١٩,٠٠	٢,٩٠	١,١١
	قدرة للذراعين	انبطاح مائل ثنى الذراعين	٧,٤٥	٩,٠٠	١,٩٩	٠,٣٧
	رشاقه	الجري والدوران	١٧,٦٥	٢٠,٢٣	١,٦١	٠,٦٥
	التوازن	الوقوف على مشط القدم	١٤,١١	١٥,٥٦	٢,٢٥	٠,٤٧
	توافق	الدوائر الرقمية	١٢,٧٦	١٤,١٨	١,٣٠	٠,٦٤
	مرونة	اختبار ثنى الجذع	٥,٦٥	٧,٠٠	١,٤١	٠,٢٨
	الاختبار المهارى	استلام الكرة	درجة	٣,٨٧	٣,٨٥	٠,٧٢
التمرير بباطن القدم		درجة	٣,٨٠	٤,٠٠	٠,٧١	٠,٢٧
الجري بالكرة		ثانية	٣,٦١	٣,٦٠	٠,٤٧	٠,٧٢
المراوغة		درجة	٣,٣١	٤,٠٠	٠,٧٦	٠,٦٦
الاختبار المعرفى	الدرجة	١١,٣	١١,٠٠	١,٤٤	٠,٤٣	

يتضح من جدول (٣) أن جميع قيم معاملات الالتواء لعينة البحث التجريبية والضابطة والاستطلاعية في بعض المتغيرات الجسمية (الطول، الوزن والعمر الزمني وبعض القدرات البدنية) قيد البحث حيث انحصرت القيم ما بين (± 3) ، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى الأعتدالي، ويؤكد على تجانس عينة البحث ككل في بعض المتغيرات قيد البحث.

وسائل وأدوات جمع البيانات

١. أدوات للدلالة على معدلات النمو
٢. أدوات للدلالة على المستوي البدني (الاختبارات البدنية) (مرفق ٣).
٣. أدوات للدلالة على المستوي المهاري (الاختبارات المهارة) (مرفق ٥)
٤. أدوات للدلالة على التحصيل المعرفي (إعداد الباحث). (مرفق ٨)

المعاملات العلمية للاختبارات (البدنية والمهارة) قيد البحث

(١) الصدق

دلالة الفروق بين الأرباع الأعلى والأرباع الأدنى لإيجاد صدق الإختبار وتم تطبيقه على عينة قوامها (٢٠) تلميذا من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأساسية ويوضح ذلك جدول (٤).

جدول (٤)

دلالة الفروق بين الأرباع الأعلى والأرباع الأدنى في نتائج إختبارات

(ن = ٢٠)

بعض القدرات البدنية والمهارة قيد البحث

قيمة (ت)	الفرق بين المتوسطين	الأرباع الأدنى		الأرباع الأعلى		وحدة القياس	المتغيرات	
		ع	س/	ع	س/			
٤,٢٠	١,٦٩	٤١,٠	٦,٠٢	٠,٣٥	٤,٣٣	الثانية	عدو ٣٠ متر من البدء الطائر	القدرات البدنية
٤,٧٥	٥,٠٠	١,٣٣	١٦,٣٠	٢,١٥	٢١,٣٠	السنتيمتر	الوثب العمودي	
٤,٢٣	٣,٨٢	٢,٣٥	٦,٤١	١,٤٥	١٠,٢٣	عدد	انبطاح مائل ثنى الذراعين	
٩,٢٣	٦,٢	٠,٨٠	٢١,٥١	٠,٧٥	١٥,٣١	الثانية	الجري والدوران	
١١,٦٥	٤,٩٩	٠,٩١	١١,١٦	٠,٥٧	١٦,١٥	الثانية	الوقوف على قدم واحدة	
٩,١١	٤,٣٢	٠,٧٢	١٥,٨٠	٠,٣٩	١٠,١٢	الثانية	الدوائر الرقمية	
٤,٥٠	٢,٩٨	١,٣٦	٣,٤٣	٠,٨٣	٦,٤١	السنتيمتر	اختبار ثنى الجذع	
٦٣,١٠	٢,٧٧	٠,٧٠	٣,٩٣	١,١٣	٦,٧٠	درجة	استلام الكرة	الإختبارات المهارة
١٠,٤٣	٢,٧٣	٠,٧٤	٣,٩٣	١,١١	٦٦,٦	درجة	التمرير بباطن القدم	
٩,٧٣	٢,٤	٠,٤٥	٣,٧٣	١,٢٤	٦,١٣	ثانية	الجري بالكرة	
٧,٠٢	٣,٢	٠,٨٢	٣,٤٠	١,٥٩	٦,٦٠	درجة	المراوغة	

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوي معنوية (٠,٠٥) = ١,٧٣

يتضح من جدول (٤) أن جميع قيم (ت) المحسوبة ، وهي قيمة أكبر من قيمة (ت) الجدولية في نتائج إختبارات بعض الإختبارات البدنية والمهارية قيد البحث ، مما يشير إلى وجود فروق إحصائية دالة معنويًا بين الأرباع الأعلى والإرباع الأدنى، ومما يدل على صدق الإختبارات البدنية والمهارية المستخدمة.

النتائج

قام الباحث بحساب ثبات الأختبار باستخدام طريقة تطبيق الأختبار وإعادة تطبيقه في تعين معاملات ثبات الإختبارات البدنية والمهارية وذلك باستخدام معامل الارتباط بين نتائج القياسين في التطبيق الأول وإعادة التطبيق حيث طبق الأختبار على عينة قوامها (٢٠) تلميذ من خارج عينة البحث الأساسية وتم إعادة الأختبار بفارق زمني مدته أسبوعين كما هو موضح بجدول (٥).

جدول (٥)

معامل الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني

ن=٢٠

قيمة (ر)	التطبيق الثاني		التطبيق الاول		وحدة القياس	المتغيرات	
	ع	س/	ع	س/			
٠,٩٥٤	٠,٣٢	٤,٦٤	٠,٣٣	٤,٦٥	الثانية	عدو ٣٠ متر من البدء الطائر	القدرات البدنية
٨١٠,٩	٢,١١	١٧,٣٥	٢,٨٤	١٧,٣٣	السنتيمتر	الوثب العمودي	
٥٠,٩٨	٢,٣٢	٧,٣٢	٢,٦٣	٧,٣٠	عدد	انبطاح مائل ثني الذراعين	
٠,٩٤٥	٢,٠٢	١٨,٢٨	٢,١٣	١٨,٣١	الثانية	الجري والدوران	
٠,٩٤٣	٢,٤١	١٥,٣٠	٢,٣٠	١٥,٣١	الثانية	الوقوف على قدم واحدة	
٠,٩٨٥	١,٨١	١٣,١٦	١,٥٠	١٣,١٨	الثانية	الدوائر الرقمية	
٠,٩٨٤	١,٦٢	٥,٢٣	١,٧٢	٥,٢٠	السنتيمتر	اختبار ثني الجذع	
١,٠٦٣	٠,٩٢	٣,٩٤	٠,٧٠	٣,٩٣	درجة	استلام الكرة	الاختبار المهارى
١,٠٢	١,١٥	٣٥,٣	٠,٧٣	٣٣,٣	درجة	التمرير بباطن القدم	
٠,٨٠	٠,٩١	٣,٧٤	٠,٤٥	٣,٧٣	ثانية	الجري بالكرة	
١,٦٧	١,٠٣	٣,٤٢	٠,٨٨	٣,٤٠	درجة	المراوغة	

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠,٠٥ = ٠,٤٤٤

يتضح من جدول رقم (٥) وجود ارتباط دال إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لأختبارات القدرات البدنية، حيث كانت قيمة " ر " المحسوبة أعلى من قيمة " ر " الجدولية.

الاختبار المعرفي (إعداد الباحث) (مرفق ٨)

قام الباحث بتصميم الاختبار لقياس مدى تحصيل التلاميذ للجانب المعرفي الخاص بكرة القدم قيد البحث ولقد اعتمد الباحث في بناء الاختبار على الخطوات التالية:

خطوات توضيح تصميم الاختبار:

قام الباحث بالاطلاع على بعض المراجع العلمية مثل إبراهيم شعلان (٢٠٠٩) (١)، حسن أبوعبدة (٢٠٠٨) (٨)، غازي السيد وآخرون (٢٠٠٠) (٢١)، مفتى حماد (٢٠١١) (٣٣)، والدراسات المرجعية مثل مها عبدالله (٢٠٢٤ م) (٣٦)، نيفين حنفي (٢٠٢٥ م) (٣٩)، هشام فتحى (٢٠٢٣ م) (٤٣)، والتي اتفقت على أن تصميم الاختبار المعرفي يمر بالخطوات التالية:

ترتيب المحاور وفقاً للأهمية النسبية:

قام "الباحث" بترتيب المحاور الخاصة بأسئلة الاختبار المعرفي وفق النسبة المئوية لموافقة للخبراء وترتيبها ووفقاً للأهمية النسبية كما في الجدول رقم (٦) الذي يوضح النسبة المئوية للموافقة للمحاور الاختبار طبقاً لآراء السادة الخبراء.

جدول (٦)

ترتيب المحاور وفقاً للأهمية النسبية

ن=٩

النسبة المئوية للموافقة	رأي السيد الخبير		محاور الاختبار	مسلسل
	غير موافق	موافق		
٪ ٨٨,٨٨٩	١	٨	الجانب المهاري	١
٪ ٢٢,٢٢	٢	٧	الجانب التاريخي	٢
٪ ٧٧,٧٧٨	٢	٧	الجانب القانوني	٣
٪ ٦٦,٦٦٧	٣	٦	الجانب البدني	٤
٪ ٤٤,٤٤٤	٥	٤	الجانب الخططي	٥
٪ ١١,١١١	٦	٣	الجانب النفسي	٦
٪ ١١,١١١	٧	٢	التقويم	٧
٪ ١١,١١١	٨	١	الجانب الصحي	٨

يتضح من جدول (٦) أن النسبة المئوية للمحاور للاختبار التحصيل المعرفي الخاص برياضة كرة القدم قد تراوحت ما بين (١١,١١١٪ : ٨٨,٨٨٩٪)، وقد ارتضى "الباحث" نسبة مئوية أكبر من أو تساوي (٧٠٪) لتكون هي محور الاختبار المعرفي دون غيرها.

المحاور التي تم اختيارها طبقاً لآراء السادة الخبراء: كما في الجدول رقم (٧) الذي يوضح محاور الاختبار.

جدول (٧)

محاور الاختبار قيد البحث

النسبة المئوية للموافقة	محاور الاختبار	م
٪ ٨٨,٨٨٩	الجانب المهاري	١
٪ ٧٧,٧٧٨	الجانب القانوني	٢

قام "الباحث" بالصياغة المبدئية للمفردات الخاصة بالاختبار المعرفي وقد بلغ عدد مفردات الاختبار (٤٣) مفردة مقسمة على المحور الثالث وفقاً للأهمية النسبية لكل محور، ويتضح من جدول (٧) أن النسبة المئوية للموافقة للمحاور للاختبار التحصيل المعرفي ومن ثم قام "الباحث" بتحديد نوع من الأسئلة لصياغة عبارات الاختبار المعرفي وهي أسئلة الاختيار من المتعدد (٣) ثلاثة احتمالات وقد اختار "الباحث" هذا النوع لما يتوافر فيهما من موضوعية بالإضافة إلى أنه يعد من أفضل أنواع الاختبارات لقياس التحصيل المعرفي وأكثرهما صدقاً وثباتاً.

راعى "الباحث" في أسئلة الاختبار توافر الشروط التالية

١. مناسبتها لمستوى الطلبة.
٢. الموضوعية.
٣. الشمول.
٤. قياس أهداف محتوى مهارات البرمجية.
٥. عدم احتمال اللفظ أكثر من مدلول.

صياغة مفردات (أسئلة) الاختبار

قام "الباحث" بالاطلاع على المراجع العلمية كوسيلة استدلالية على طريقة وضع الاختبارات المعرفية وبعد ذلك قام "الباحث" بصياغة المفردات الخاصة بأسئلة الاختبار المعرفي وشروط كتابتها وتحديد تعليماتها والشروط الواجب إتباعها وقد بلغ عدد مفردات الاختبار المعرفي (٤٠) مفردة في صورتها الأولية وقد قام الباحث بصياغتها على شكل أسئلة وتقسيمها على المحاور وفقا للأهمية النسبية لكل محور من محاور الاختبار المعرفي، كما في جدول (٨).

جدول (٨)

عدد المفردات لكل محور من محاور الاختبار المعرفي في صورة الأولية

م	محاور الاختبار	عدد المفردات	نوعية الأسئلة الاختبار المتعدد
١	الجانب المهاري	٢٠ مفردة	٢٠
٢	الجانب القانوني	٢٠ مفردة	٢٠
٣	الإجمالي	٤٠ مفردة	٤٠

يتضح من جدول (٨) عدد المفردات المقسمة على محاور الاختبار للتصنيف المعرفي

برياضة كرة القدم.

إعداد تعليمات الاختبار:

قام "الباحث" بوضع تعليمات الاختبار بحيث تكون بسيطة وواضحة لدي التلاميذ مع الإشارة لكيفية الإجابة عن الأسئلة، كما تضمنت تلك الاستمارة بعض البيانات الخاصة بالتلميذ (الاسم - الصف - الفصل - العام الدراسي).

مفتاح تصحيح الاختبار:

قام "الباحث" بكتابة اختبار التحصيل المعرفي وكان يحتوي على (٤٠) مفردة (سؤال) وقام بعرضه على عينة قوامها (٢٠) تلميذ هم افراد العينة الاستطلاعية من مجتمع البحث بهدف التأكد من وضوح المفردات ووضوح صياغتها وملائمتها للغرض الذي وضعت من أجله، وبعدها قام "الباحث" بتعديل بعض الكلمات لتوضيح المعنى لنتناسب مع المرحلة السنوية.

الصورة المبدئية " الأولى " للاختبار المعرفي:

قام "الباحث" بعرض الاختبار في صورته الأولى على الخبراء بهدف أبداء الرأي حول:

١. مدى مناسبة المفردات (الأسئلة) المقترحة أسفل كل محور.

٢. إضافة ما يروونه مناسباً من أسئلة.

٣. حذف ما يروونه غير مناسب من أسئلة.

٤. مدى وضوح تعليمات الاختبار.

وبعد عرض "الباحث" للاختبار في صورته المبدئية على الخبراء تم حساب نسبة اتفق

الخبراء على كل مفردة الاختبار عن طريق المعادلة التالية:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق} \times 100}{\text{حيث } n = \text{عدد الخبراء} = 9}$$

ن

جدول (٩)

نتائج عرض الصورة المبدئية لمفردات الاختبار للتحصيل المعرفي على الخبراء

ن=٩

رقم المفردة	نسبة الاتفاق	رقم المفردة	نسبة الاتفاق
١	٪١٠٠	٢١	٪١٠٠
٢	٪٧,٧٧٨	٢٢	٪٨٨,٨٨٩
٣	٪٨٨,٨٨٩	٢٣	٪١٠٠
٤	٪٧,٧٧٨	٢٤	٪٧,٧٧٨
٥	٪٨٨,٨٨٩	٢٥	٪٣٣,٣٣٣
٦	٪١٠٠	٢٦	٪١٠٠
٧	٪٧,٧٧٨	٢٧	٪٨٨,٨٨٩
٨	٪٨٨,٨٨٩	٢٨	٪١٠٠
٩	٪٧,٧٧٨	٢٩	٪٨٨,٨٨٩
١٠	٪٨٨,٨٨٩	٣٠	٪٩٩,٩٩٩

رقم المفردة	نسبة الاتفاق	رقم المفردة	نسبة الاتفاق
١١	%١١,١١١	٣١	%١٠٠
١٢	%٧,٧٧٨	٣٢	%٨٨,٨٨٩
١٣	%١٠٠	٣٣	%٧,٧٧٨
١٤	%٧,٧٧٨	٣٤	%١٠٠
١٥	%٨٨,٨٨٩	٣٥	%٨٨,٨٨٩
١٦	%١٠٠	٣٦	%١٠٠
١٧	%٧,٧٧٨	٣٧	%٨٨,٨٨٩
١٨	%٥٥,٥٥٥	٣٨	%٧,٧٧٨
١٩	%٧,٧٧٨	٣٩	%٣٣,٣٣٣
٢٠	%٧,٧٧٨	٤٠	%٧,٧٧٨

المفردة المستبعدة

وقد وجد "الباحث" بعد أخذ رأي السادة المشرفون، أنه إذا حدث اتفاق على المفردة يساوي أو أكثر من (٧٠٪) من مجموع آراء الخبراء فهذا جيد لقبول هذه المفردة، أي إذا وافق عليها (٧) خبراء فأكثر من إجمالي (٩ خبراء) فيتم قبولها، وتم استبعاد ما دون ذلك وعددهم (٣) مفردات، وهي المفردات التي قلت نسبتها المئوية عن (٧٠٪) وهذه النسبة من تحديد "الباحث".

الصورة النهائية للاختبار المعرفي بعد استطلاع رأي الخبراء:

توصل "الباحث" إلى الصورة الثانية للاختبار المعرفي في صورته الثانية بعد استطلاع رأي الخبراء والذي سيتم تطبيقه على عينة الدراسة الاستطلاعية بهدف التعرف إلى صلاحية الاختبار (معاملات: السهولة - الصعوبة - التمييز) بالإضافة إلى التعرف إلى المعاملات العلمية الخاصة به (الصدق - الثبات).

جدول (١٠)

توصيف اختبار التحصيل المعرفي في صورته الثانية بعد استطلاع رأي الخبراء

م	محاور الاختبار	عدد المفردات	نوعية الأسئلة الاختبار المتعدد
١	الجانب المهاري	١٨ مفردة	١٨
٢	الجانب القانوني	١٨ مفردة	١٨
٣	الإجمالي	٣٦ مفردة	٣٦

يتضح من جدول (١٠) أن إجمالي عدد المفردات بعد استطلاع رأي الخبراء (٣٦) مفردة وهي صورة من الاختبار المعرفي النهائي الذي سيتم تطبيقه على عينة البحث.

تحليل مفردات الاختبار (اختبار مدي صلاحية أسئلة الاختبار)

للتعرف على مدى صلاحية مفردات الاختبار قام الباحث بتطبيق الاختبار المعرفي على عينة دراسة استطلاعية مكونة من (٢٠) تلميذاً هم أفراد العينة الاستطلاعية وذلك لحساب كلا من (معاملات السهولة والصعوبة والتمييز) لكل مفردة من مفردات الاختبار، والجدول رقم (١١) يوضح معامل السهولة ومعامل الصعوبة ومعامل التمييز لكل مفردة من مفردات اختبار التحصيل المعرفي قيد البحث.

جدول (١١)

معاملات الصعوبة والسهولة والتمييز لعبارات الاختبار المعرفي

ن=٣٦

معامل التمييز	معامل السهولة	معامل الصعوبة	مسلسل	معامل التمييز	معامل السهولة	معامل الصعوبة	مسلسل
٠,٤٦٩	٠,٥٧٢	٠,٤٢٨	١٩	٠,٤١٥	٠,٦٧٣	٠,٣٢٧	١
٠,٣٧٤	٠,٦٣٣	٠,٣٦٧	٢٠	٠,٣٧٩	٠,٥٤٨	٠,٤٥٢	٢
٠,٤٣١	٠,٤٣٧	٠,٥٦٣	٢١	٠,٥٢٨	٠,٣٨٧	٠,٦١٣	٣
٠,٣٢٥	٠,٥٢٨	٠,٤٧٢	٢٢	٠,٤٣٧	٠,٤٩٣	٠,٥٠٧	٤
٠,٤٦٨	٠,٣٦١	٠,٦٣٩	٢٣	٠,٣٥٩	٠,٦٢٦	٠,٣٧٤	٥
٠,٤٠٣	٠,٦٨٢	٠,٣١٨	٢٤	٠,٤٥٣	٠,٢٧٤	٠,٧٢٦	٦
٠,٣٨٩	٠,٤٧١	٠,٥٢٩	٢٥	٠,٣١٨	٠,٤٤١	٠,٥٥٩	٧
٠,٣٤٨	٠,٥٣٧	٠,٤٦٣	٢٦	٠,٤٨٧	٠,٥٩٤	٠,٤٠٦	٨
٠,٤٢٥	٠,٣٣٨	٠,٦٦٢	٢٧	٠,٤٦٢	٠,٣٣٣	٠,٦٦٧	٩
٠,٣٣٦	٠,٦١١	٠,٣٨٩	٢٨	٠,٣٦٨	٠,٧١٦	٠,٢٨٤	١٠
٠,٤٤٩	٠,٣٩٤	٠,٦٠٦	٢٩	٠,٤٢٧	٠,٥١١	٠,٤٨٩	١١
٠,٣٦٨	٠,٥٥٣	٠,٤٤٧	٣٠	٠,٣٣٧	٠,٢٦٢	٠,٧٣٨	١٢
٠,٣٤٩	٠,٦٤٢	٠,٣٥٨	٣١	٠,٤٧٨	٠,٤٠٩	٠,٥٩١	١٣
٠,٤٥٢	٠,٣٨١	٠,٦١٩	٣٢	٠,٣٨٩	٠,٦٦٤	٠,٣٣٦	١٤
٠,٣٧٤	٠,٥٠٥	٠,٤٩٥	٣٣	٠,٤٤٨	٠,٣٧٦	٠,٦٢٤	١٥
٠,٤٣٦	٠,٤٥٢	٠,٥٤٨	٣٤	٠,٣٩٢	٠,٧٠٣	٠,٢٩٧	١٦
٠,٣٦٧	٠,٥٨٦	٠,٤١٤	٣٥	٠,٤٠٥	٠,٤٦٤	٠,٥٣٦	١٧
٠,٤١٩	٠,٢٩٥	٠,٧٠٥	٣٦	٠,٣٥٩	٠,٣١٩	٠,٦٨١	١٨

يتضح من الجدول رقم (١١)، أن معامل السهولة لمفردات الاختبار المعرفي.

المعاملات العلمية للاختبار المعرفي (الصدق والثبات)

قام "الباحث" بحساب المعاملات العلمية للحصول المعرفي كالآتي:

صدق الاختبار المعرفي

قام "الباحث" بحساب معامل الصدق للاختبار المعرفي قيد القياس باستخدام صدق التمايز على عينة قوامها (٢٠) تلميذ هم أفراد العينة الاستطلاعية كما بالجدول رقم (١٢) يوضح ذلك.

جدول (١٢)

حساب الربيع الاعلى والربيع الادنى والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) للعينة الاستطلاعية في اختبار التحصيل المعرفي

ن=٢٠

المتغيرات	الربيع الأعلى		الربيع الأدنى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التحصيل المعرفي	١٥,٣٣٣	١,١٥٤	١٠,٦٦٧	٠,٥٧٧	٤,٦٦٧	٢١,٠٠٠

يتضح من الجدول رقم (١٢) وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط قياس الربيع الأعلى والأدنى في اختبار التحصيل المعرفي، حيث ان قيمة (ت) الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) ودرجة حرية (١٩) = ١,٧٠، أقل من (ت) المحسوبة (٢١,٠٠٠) مما يدل على صدق اختبار التحصيل المعرفي في البحث.

ثبات الاختبار المعرفي

قام "الباحث" بتطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه بفارق زمني سبعة أيام على عينة قوتها (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث وخارج عينة البحث والجدول رقم (١٣) يوضح معامل الارتباط بين نتائج الاختبار المعرفي بين التطبيق الأول والثاني.

جدول (١٣)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة معامل الارتباط من التطبيق الأول والتطبيق الثاني للاختبار المعرفي

ن=٢٠

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ر)
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التحصيل المعرفي	١٩,٤٦٧	١,٢٤٦	٢٠,٨٦٧	١,٣٠٢	١,٤٠٠	٠,٨٩٣

يتضح من جدول (١٣) ان قيمة (ر) المحسوبة أكبر من (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (١٩) = ٠,٥١٤، حيث يوجد ارتباط قوي بين التطبيقين الأول والثاني وان قيمة معامل الارتباط المحسوبة (٠,٨٩٣) مما تشير الي وجود علاقة ارتباط دالة إحصائياً بين التطبيقين الأول والتطبيق الثاني لاختبار التحصيل المعرفي، ومعامل الارتباط ذو دلالة عالية مما يدل على ثبات مما يدل على ثبات اختبار التحصيل المعرفي.

تحديد زمن الإجابة على الاختبار المعرفي:

قام "الباحث" بتحديد زمن الإجابة على اختبار التحصيل المعرفي وذلك أثناء تطبيقه على عينة الدراسة الاستطلاعية من خلال حساب الزمن التجريبية عن طريق المعادلة التالية:

$$\text{متوسط الزمن} = \frac{\text{أقل زمن} + \text{أكبر زمن}}{2}$$

٢

جدول (١٤)

زمن الإجابة على الاختبار

متوسط الزمن	المجموع	الزمن التجريبي		زمن الاختبار
		أكبر زمن للتلميذ الأخير	أقل زمن للتلميذ الأول	
٢٥ ق	٥٠ ق	٣٥ ق	١٥ ق	

يتضح من جدول (١٤) أن متوسط زمن الإجابة على الاختبار هو (١٠) دقيقة.

قام "الباحث" بإعداد نموذج الاختبار النهائي الذي سوف يستخدمه في الوحدات التعليمية قيد البحث.

تعليمات الاختبار

تعد تعليمات الاختبار من أهم عوامل تطبيقه حيث يترتب عليها وضوح الهدف من الاختبار، كما ينبغي أن يكون بلغة سهلة وسليمة وأن يكون الانتقال من سؤال إلى سؤال دون تضيق للوقت وبالتالي إلى الإجابة بصورة صحيحة، بحيث تبعد عن الإطالة أو أن تكون مبهمة، ويجب التنبيه على التلاميذ وتوعيتهم بطريقة تسجيل الإجابة الصحيحة في مكانها المحدد مع أهمية الالتزام بالتوقيت وكتابة البيانات المطلوبة في ورقة الإجابة.

تصحيح الاختبار

روعي عند تصحيح الاختبار إعطاء درجة واحدة فقط لكل إجابة صحيحة، وصفر لكل إجابة خاطئة، وبالتالي تكون الدرجة النهائية للاختبار المعرفي (٤٠) درجة، تم إعداد الاختبار

وطبعه بعدد التلاميذ بالإضافة إلى طباعة نسبة (١٠%) نسخ إضافية، تحسباً لمشاكل الطباعة أو الخطأ من جانب التلاميذ. يبدأ الاختبار والذي زمنه (٢٥) دقيقة بأمر من "الباحث" بإعطاء بإشارة البدء للإجابة في ورقة الاختبار، وفي حالة انتهاء تلميذ قبل زمن الإجابة المحدد يلزم مكانه بهدوء، وعند انتهاء الوقت يخرج الجميع مع ترك ورقة الاختبار في مكانها. ويصحح الاختبار بمفتاح التصحيح وذلك لتسهيل عملية التصحيح

تصميم برنامج لروبوتات الدردشة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية

يري الباحث ان روبوتات الدردشة التعليمية (Educational Chatbots) هي أحد تطبيقات الذكاء الاصطناعي الحديثة التي تُستخدم لدعم عملية التعلم والتعليم، حيث تقوم بمحاكاة الحوار الإنساني مع المتعلمين عبر واجهات تفاعلية نصية أو صوتية. تهدف هذه الروبوتات إلى تقديم محتوى تعليمي مخصص وتغذية راجعة فورية، وتُسهم في تعزيز التفاعل بين الطالب والمحتوى بشكل مستمر خارج حدود الزمن والمكان، كما تساعد على تنمية مهارات التفكير، وتقديم الإرشاد الأكاديمي، والإجابة عن الأسئلة، وتقييم أداء المتعلمين بطريقة ذكية. وتمثل روبوتات الدردشة التعليمية أداة فعالة في تطبيق مفهوم التعلم الذاتي والتعلم المدمج، لما توفره من بيئة تعليمية تفاعلية تشجع على المشاركة والاستقلالية، وتسهم في رفع كفاءة العملية التعليمية وجودتها.

طريقة عمل روبوتات الدردشة

تعمل روبوتات الدردشة (Chatbots) من خلال نظام ذكي يعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي (AI) ومعالجة اللغة الطبيعية (NLP) لتمكينها من فهم لغة الإنسان والتفاعل معها بشكل منطقي وسلس. ويمكن تلخيص طريقة عملها في الخطوات التالية:

إدخال المستخدم:

يبدأ عمل الروبوت عندما يكتب المستخدم سؤالاً أو أمرًا نصيًا (أو صوتيًا).

معالجة اللغة الطبيعية:

يستخدم الروبوت خوارزميات لفهم المعنى المقصود من الرسالة — أي أنه يحلل الكلمات، ويستنتج السياق، ويحدد نية المستخدم (Intent) والمعلومات الأساسية (Entities).

تحليل التوجه:

بعد الفهم اللغوي، يحدد النظام ما الذي يريده المستخدم بالضبط (مثل: طلب شرح درس، أو حل تمرين، أو تقييم ذاتي).

البحث عن الإجابة أو تنفيذ المهمة:

يعتمد الروبوت على قاعدة بيانات أو نظام تعلم ذكي لاختيار الرد المناسب أو تنفيذ الإجراء المطلوب، مثل عرض محتوى تعليمي أو تشغيل فيديو أو تصحيح إجابة.

إخراج الاستجابة:

يُنشئ الروبوت إجابة نصية أو صوتية مناسبة، تُعرض على المستخدم بلغة واضحة وطبيعية.

التعلم المستمر:

مع تكرار التفاعل مع المستخدمين، يتعلم الروبوت من الأسئلة السابقة ويُحسن دقته في الفهم والاستجابة بمرور الوقت.

في المجال التعليمي، يتم ربط روبوت الدردشة بمصادر تعليمية (مثل المقررات الدراسية أو بنوك الأسئلة أو الفيديوهات التعليمية)، مما يتيح له تقديم الدعم الفردي لكل طالب بطريقة تفاعلية وشخصية.

التجهيز لتصميم روبوت الدردشة التعليمية باستخدام أدوات مثل Google Dialogflow

قام الباحث بتصميم نموذج روبوت دردشة تعليمي بصيغة (JSON) مخصص لتعليم مهارات كرة القدم الأساسية وهي:

الجري بالكرة - استلام الكرة - المراوغة - التمرير بباطن القدم - التصويب على المرمى.

الهدف من الروبوت:

شرح المهارات وتقديم تعليمات الأداء الفني فقط،

الفئة المستهدفة:

دردشة الروبوت موجه إلى تلاميذ المرحلة الابتدائية (بأسلوب مبسط وتفاعلي)،

لغة التفاعل:

دردشة الروبوتات باللغة العربية فقط، ويمكن إضافة ترجمة إنجليزية لكل رد لسهولة الاستخدام
المزدوج؟

طريقة تصميم روبوت الدردشة تعليمية باستخدام أدوات مثل Google Dialogflow مرفق (٩)

الوحدة التعليمية: التمرير الداخلي في كرة القدم

الصف: المرحلة الابتدائية (الصف السادس)

زمن الدرس: ٤٥ دقيقة

المجال: تعلم المهارات الحركية - كرة القدم

دعم تقني: روبوت دردشة تفاعلي (ذكاء اصطناعي مساعد)

أولاً: الهدف العام للدرس

أن يُتقن التلميذ مهارة التمرير الداخلي بالقدم بدقة نحو زميله أو هدف ثابت باستخدام الوضع الصحيح للجسم والقدم.

الأهداف السلوكية

المجال	الهدف السلوكي	مؤشرات الأداء
معرفي	أن يذكر التلميذ الوضع الصحيح للقدم أثناء التمرير الداخلي.	يصف الطفل أن "القدم توجه للهدف والكرة تضرب بباطن القدم".
مهاري	أن يؤدي التلميذ تمرير الكرة بدقة لمسافة ٣ أمتار على الأقل.	ينجح في تمرير الكرة ٤ من ٦ مرات داخل الهدف.
وجداني	أن يظهر التلميذ الحماس والتعاون مع زميله أثناء التمرير.	يشجع زميله ويتفاعل بابتسامة أثناء النشاط.

ثانياً: التمهيد والتحفيز (٥ دقائق)

موقف تمهيدي (الروبوت):

أهلاً يا بطل! اليوم سنتعلم تمرير الكرة لزميلك مثل اللاعبين الكبار! هل أنت جاهز؟ اضغط

أو اكتب (نعم)."

أنشطة تمهيدية:

حوار قصير: "هل تعرف ما معنى التمرير؟"

الروبوت يعرض صورة لاعب يمرر الكرة ويقول:
"انظر! هذا اللاعب يستخدم باطن قدمه. سنتعلم كيف نفعل مثله!"

ثالثاً: العرض والشرح (١٠ دقائق)

الوسائل التعليمية (يُعرضها الروبوت أو المعلم):

صورة أو فيديو قصير (٢٠ ثانية) للاعب يمرر الكرة داخل القدم.

رسم توضيحي بسيط يوضح:

وضع القدم الثابتة بجانب الكرة.

توجيه الجسم نحو الهدف.

ضرب الكرة بباطن القدم.

شرح الروبوت أثناء العرض:

ضع قدمك الثابتة بجانب الكرة، ووجه جسمك نحو الهدف.

اضرب الكرة بباطن قدمك الداخلي، ولا تتس المتابعة حتى تصل الكرة للهدف!

رابعاً: التطبيق العملي (٢٥ دقائق)

التمرين	وصف النشاط	الزمن	التكرار
تمرين (١): تمرير نحو هدف	ضع مخروطين على بعد ٣ أمتار، حاول تمرير الكرة بينهما.	٤ دقائق	٣ مجموعات × ٦ تمريرات
تمرين (٢): تمرير مع زميل	تمرير متبادل بين زميلين داخل مربع ٣م × ٣م.	٥ دقائق	٢ مجموعات × ١٠ تمريرات
تمرين (٣): تحدي السرعة	كم تمريرة صحيحة يمكنك تنفيذها في ٣٠ ثانية؟	١ دقيقة	محاولة واحدة

دعم الروبوت أثناء التطبيق:

🤖 "جرب الآن ٦ تمريرات نحو الهدف!"

بعد الانتهاء، أخبرني كم تمريرة نجحت؟ (اكتب رقماً من ١ إلى ٦)."

إذا كتب الطفل ٤:

🤖 "رائع جداً! 🎉 لقد نجحت ٤ من ٦. حاول المرة القادمة أن تثبت قدمك أكثر بجانب الكرة!"

إذا كتب الطفل ٢:

🏆 "لا بأس! 🏆 التدريب يجعلنا أفضل. تأكد أن قدمك تشير إلى الهدف."

🏆 خامسًا: التقويم والتغذية الراجعة (٥ دقائق)

📋 بطاقة ملاحظة المعلم

اسم التلميذ	توازن الجسم	دقة التمرير	توجيه القدم	الحماس
.....	<input type="checkbox"/> جيد <input type="checkbox"/> متوسط <input type="checkbox"/> يحتاج تحسين			

تقييم الروبوت

كم مرة دخلت الكرة الهدف؟ اكتب رقمك! 🏆

ثم يعطي الطفل نجمة أو شارة: ☆ أو 🏆 بحسب أدائه.

سادسًا: الواجب المنزلي (نشاط بسيط في البيت)

"اليوم جرب تمرير الكرة ١٠ مرات مع أحد أفراد أسرتك، وسجّل كم مرة نجحت. غدًا أخبرني

بنتيجتك وسأعطيك نجمة إضافية 🏆!"

سابعًا: التقييم النهائي للوحدة (الختام ٥ دقائق)

مجال	أداة التقييم	المعيار
معرفي	سؤال شفهي من الروبوت: "بأي جزء من القدم نمرر الكرة؟"	يجيب بـ "بباطن القدم".
مهاري	أداء تمرير الكرة نحو هدف على مسافة ٣ أمتار.	دقة ≤ ٤ من ٦.
وجداني	ملاحظة المعلم + تفاعل الروبوت.	يظهر الحماس والتعاون.

الدراسات الإستطلاعية :

الدراسة الإستطلاعية الأولى

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الأولى في الفترة من يوم الأحد الموافق ٢٠٢٥/٢/٩م وحتى

الأربعاء ١٩ / ٢ / ٢٠٢٥م على عينه قوامها (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث وخارج العينة

الاساسية وذلك لحساب المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد البحث ، وتم التأكد من صدق وثبات وصلاحية الاختبارات المستخدمة قيد البحث

الدراسة الإستطلاعية الثانية

تم تجريب البرنامج قبل التطبيق وبعد الإنتهاء من إعداد برمجية يوم الأحد الموافق ٢٣/٢/٢٠٢٤م وحتى الأربعاء ٢٦/٢/٢٠٢٤م على (٢٠) تلميذ من عينة الدراسة الإستطلاعية ، وتم التأكد من سلامة ومناسبة البرنامج المستخدم للتلاميذ قيد البحث

الدراسة الأساسية :

القياسات القبلية:

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية لمجموعتي البحث في متغيرات (التحصيل المعرفي- القدرات البدنية - الاختبارات المهارية قيد البحث) يوم الأحد الموافق ٢/٣/٢٠٢٥م

تنفيذ التجربة الأساسية:

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي على العينة الاستطلاعية البحث باستخدام روبوتات الدردشة في الفترة من يوم الاحد الموافق ٩/٣/٢٠٢٥م وحتى الأربعاء الموافق ٢٣/٤/٢٠٢٥م للتأكد من مدى مناسبتها لعينة البحث وتم التأكد من ملائمة البرنامج المستخدم قيد البحث .

القياسات البعدية

بعد الإنتهاء من المدة المقررة للتجربة الأساسية والتي بلغت (٦) أسابيع قام الباحث بإجراء القياسات البعدية لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة من يوم الأحد الموافق ٢٧/٤/٢٠٢٥م كما راعي الباحث أن تتم القياسات البعدية تحت نفس الظروف التي تمت فيها القياسات القبلية.

المعالجات الإحصائية:

- المتوسط الحسابي
- الإنحراف المعياري
- الوسيط
- معامل الالتواء

- النسبة المئوية للتحسن
- معامل الارتباط لبيرسون
- إختبار "ت"

الفصل الرابع

عرض ومناقشة النتائج

- (١) عرض ومناقشة الفرض الأول
- (٢) عرض ومناقشة الفرض الثانى
- (٣) عرض ومناقشة الفرض الثالث

(١) عرض ومناقشة الفرض الأول والذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة

احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي.

جدول (١٥)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

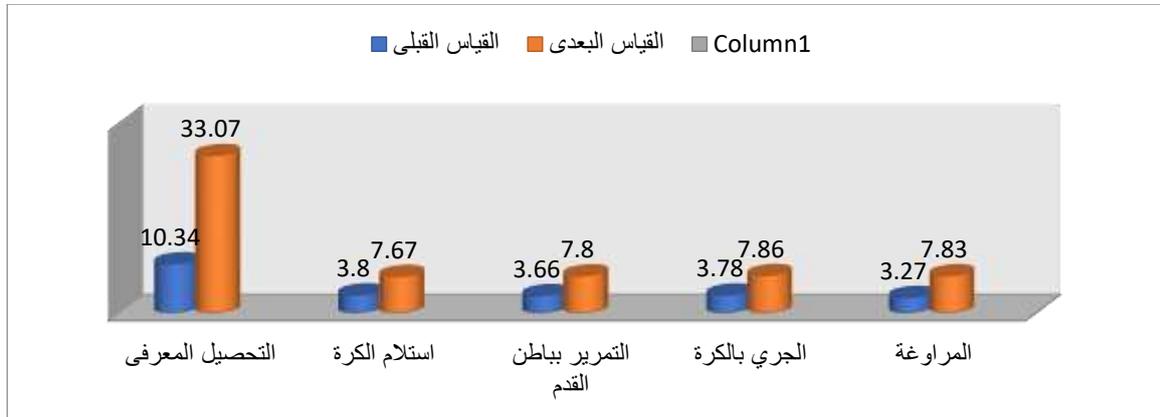
ن = ٢٠

قيمة "ت"	فروق المتوسطات	القياس البعدي		القياس القبلي		وحدة القياس	المتغيرات
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي		
٢٣,٤٠	٢٢,٧٣	٤,٨٦	٣٣,٠٧	٢,٠٤	١٠,٣٤	درجة	التحصيل المعرفي
٧,٩١	٣,٨٧	١,٢٠	٧,٦٧	٠,٦٦	٣,٨٠	درجة	استلام الكرة
٨,٩٠	٤,١٤	١,١٤	٧,٨٠	٠,٦١	٣,٦٦	ثانية	التمرير بباطن القدم
٧,٢٧	٤,٠٨	٠,٩١	٧,٨٦	٠,٤٨	٣,٧٨	درجة	الجري بالكرة
٧,٣٤٩	٤,٥٦	١,٤٦	٧,٨٣	٠,٧٤	٣,٢٧	درجة	المرأعة

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥)، ودرجة حرية (١٩) = ١,٧٧

يوضح جدول (١٥) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات

القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية، حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائية بين القياسات القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية ولصالح القياسات البعدي في جميع الاختبارات المهارية.



شكل (٥) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في

التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

يتضح من جدول (١٥) والشكل (٥) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي ، ويرجع " الباحث " ذلك إلى روبوتات المحادثة التفاعلية فقد أصبحت أداة قوية ومؤثرة فى العملية التعليمية ، حيث تقدم مجموعة واسعة من الميزات والفوائد التي تعزز تجربة التلميذ ، كما أنها تراعى الفروق الفردية بين التلاميذ ، كما تقدم إجابات فورية على أسئلة التلميذ وبأشكال متنوعة من الاجابات حسب رغبة التلميذ ، كما تتيح للتلميذ حرية طرح الأسئلة فى أى وقت بغض النظر عن المنطقة الزمنية أو توافر المعلم ، كما تتمتع بيئة تعليمية تفاعلية ومحفزة ، كما تزود التلميذ بتقييم مستواه وما وصل اليه فى عملية التعليم مع تقديم تغذية راجعة فورية على إجاباتهم وإختباراتهم القصيرة مما يساعدهم على تصحيح أخطائهم بسرعة ، كما تدعم روبوتاتالمحادثة التفاعلية من دعم التلميذ وتبسيط العمليات أة الخبرات المتعلمة ، وتقدم تحليل بيانات الطالب ومراقبة تقدمه حيث تتبع مدى التقدم وإكتشاف نقاط القوة والضعف والمفاهيم الصعبة ، يمكنها تتبع تقدم التلميذ وتزويده بتقارير حول مدى تقدمه وتوجيهه بشكل إيجابى للتغلب على نقاط الضعف وتعزيز نقاط القوة ، كما تقدم الاستجابة الفورية والسريعة ومعالجة الاستفسارات والاجابة عليها فى غضون ثوان قليلة مما يلغى فترات الانتظار الطويلة ، كما أنها تتميز بتنوع المثيرات المستخدمة مما يحفز التلميذ ويدفعه نحو الخبرة التعليمية بشكل أكثر تفاعلا وإيجابية .

ترى زهور حسن (٢٠١٩ م) أن روبوتات المحادثة التفاعلية أكثر إيجابية من الطريقة المتبعة (التقليدية) لأنها تتمتع بما يلي :-

- تقديم المساعدة للطلاب علي مدار الساعة وطوال ايام الاسبوع
- الاجابة عن استفسارات الطلاب
- توفير المعرفة من مصادر متعددة
- امكانية المعلم من تحرير محتوى الروبوت
- يعتبر نقطة تفاعل بين المعلم والمتعلم والمحتوي
- دعم التغذية الراجعة
- توجيه وضبط مهمة التعلم

- طرق العرض المصحوبه بالوسائط المتنوعة التي تساعد علي اكتساب الجوانب المعرفيه المطلوبة

- خاصية المحادثة التي تميز الروبوت والمساعد في تكوين الدافعية للسؤال
- قدرة الروبوت علي تكييف سرعة ومستوي وطريقة عرض المادة بما يتناسب مع قدرات الطلاب

- قدرة الروبوت علي الحفاظ علي تركيز التلميذ وانتباهه (الاحتفاظ بأثر التعلم)
- توفير وسيلة اتصال مع المعلم

- تشجيع الطلبة علي التعلم الذاتي بدون قيود

- توفير بيئة تعليمية تفاعلية

- تساعد علي تحليل الاداء للمتعلمين ومراعاة الفروق الفردية

- قدرة الروبوت علي تحويل النص الي صوت مما يجعل عملية تجربة التعلم اكثر متعة واثارة.

- يمكن للمتعلمين التفاعل مع الروبوت للعثور علي ما يحتاجونه دون الحاجة الي التنقل بين صفحات الويب المتعدده وبالتالي تبسيط وصولهم للمعلومات . (١٠:٢٣)

ويتفق ذلك مع الدراسات المرجعية مثل عمرو سيد فهمي (٢٠٢١ م) (٢٠) ، أحمد فوزي

(٢٠٢٢ م) (٣)، ناهد محمد (٢٠٢٢ م) (٣٨) ، محمد عبدالمنعمغني (٢٠٢٣ م) (٣٢) ، منار

محمود نورالدين

(٢٠٢٣ م) (٣٤) ، لين شانج lin change (٢٠٢٠ م) (٥٤) ، فازكويز كانو vazques

cano (٢٠٢١ م) (٥٧) .

وبهذا يتحقق صحة الفرض الأول والذي ينص على "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط

درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة

القدم(التمرير،الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي .

(٢) عرض ومناقشة الفرض الثاني والذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة احصائية

بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض

مهارات كرة القدم(التمرير،الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي.

جدول (١٦)

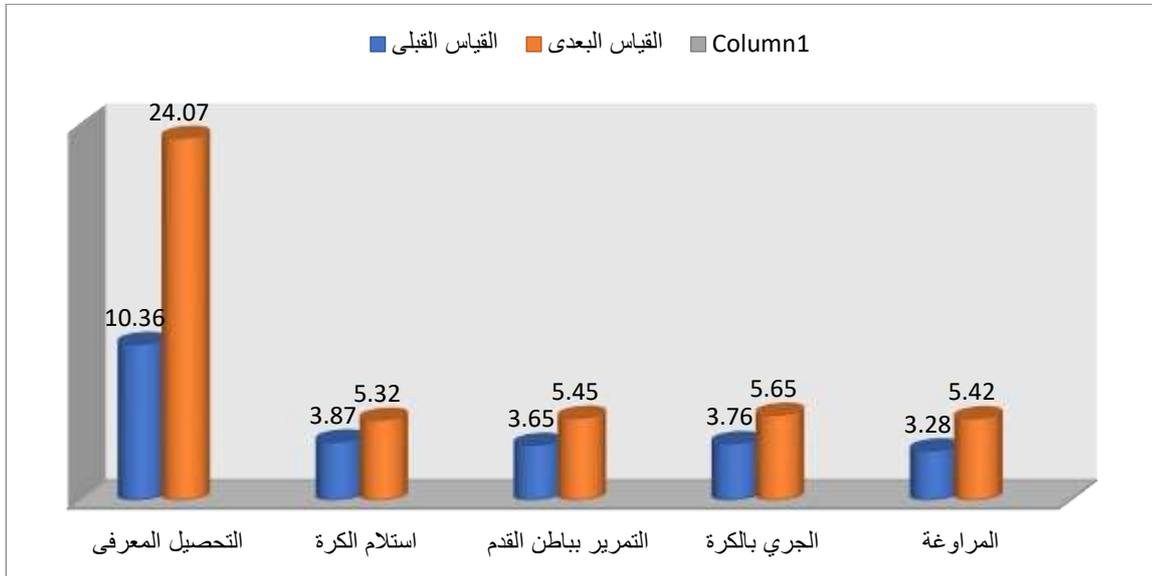
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبليّة والبعدية للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

ن = ٢٠

قيمة "ت"	فروق المتوسطات	القياس البعدي		القياس القبلي		وحدة القياس	المتغيرات
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي		
٢١,٣٤	١٣,٧١	٤,٨٤	٢٤,٠٧	٢,٠٣	١٠,٣٦	درجة	التحصيل المعرفي
٨,٣٤	١,٤٥	١,١٨	٥,٣٢	٠,٦٧	٣,٨٧	درجة	استلام الكرة
٧,٥٤	١,٨	١,٣٤	٥,٤٥	٠,٦٣	٣,٦٥	ثانية	التمرير بباطن القدم
٦,٢٢	١,٨٩	٠,٩٣	٥,٦٥	٠,٤٦	٣,٧٦	درجة	الجري بالكرة
٦,٣٩	٢,١٤	١,٤٨	٥,٤٢	٠,٧١	٣,٢٨	درجة	المراوغة

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥)، ودرجة حرية (١٩) = ١,٧٧

يوضح جدول (١٦) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبليّة والبعدية للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية، حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائية بين القياسات القبليّة والبعدية للمجموعة التجريبية ولصالح القياسات البعدية في جميع الاختبارات المهارية



شكل (٦) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسات القبليّة والبعدية للمجموعة الضابطة في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

يتضح من جدول (١٦) والشكل (٦) " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي . ويرجع " الباحث " ذلك الى التأثير الإيجابي للمعلم والطريقة التقليدية المستخدمة ، حيث توفر الطريقة التقليدية بيئة غنية بالتفاعل الشخصي والإجتماعى المباشر بين المعلم والتلميذ ، حيث يمكن التلاميذ من التفاعل مع المعلم وزملائه بشكل مباشر ، كما يعزز من عملية التعليم ويوفر فرصا لبناء علاقات اجتماعية مهمة ، كما تحافظ على الانضباط داخل ادار الوحدة التعليمية ، كما تسهم فى استقرار البيئة التعليمية كما توفر المعلومات بشكل منظم ومنهجي للمتعلمين ، كما تسمح للمعلم بالتحكم فى عملية التعليم وفق ضوابط محددة ، كما تعتمد بشكل أساسى على المعلم وكفائته ومهاراته وتمكنه منها والالمام بكل المتغيرات المحيطة بالبيئة التعليمية ومحاولة ضبطها ، كما أن عملية التعلم والتعلم تتأثر بعملية الاستمرارية فى التعليم والممارسة مما يحدث تغير شبه ثابت نتيجة الخبرة والممارسة.

ترى منال ظاهر (٢٠٠٩م) أن التعلم باستخدام الطريقة التقليدية يرجع الى قدرة المعلم فى امتلاكه للمهارة الفنية الخاصة ، وكذلك وجود بيئة تعليمية محددة يمكن أن يعزز مستوى التركيز والإلتزام ، كما يتم من خلالها نقل المعلومات مبشكلا مباشر من المعلم الى المتعلم دون أى جهد أو إستقصاء أو البحث (٣٥ : ١٠)

يشير يوسف الشيخ (٢٠١٩م) أن التعلم شبه دائم فى الأداء تحت ظروف الخبرة والممارسة أو التدريب ، أو هو تغير فى الأداء يحدث تحت شروط الممارسة . (٤٧ : ١٦)

ويتفق ذلك مع الدراسات المرجعية مثل عمرو سيد فهمى (٢٠٢١ م) (٢٠) ، أحمد فوزى (٢٠٢٢م) (٣) ، ناهد محمد (٢٠٢٢ م) (٣٨) ، محمد عبدالمنعم غنيم (٢٠٢٣ م) (٣٢) ، منار

محمود نورالدين

(٢٠٢٣م) (٣٤) ، لين شانج lin change (٢٠٢٠ م) (٥٤) ، فازكويز كانو vazques cano (٢٠٢١ م) (٥٧) .

وبهذا يتحقق صحة الفرض الثانى والذى ينص على "توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي .

(٣) عرض ومناقشة الفرض الثالث والذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة احصائية

بين متوسطى القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

جدول (١٧)

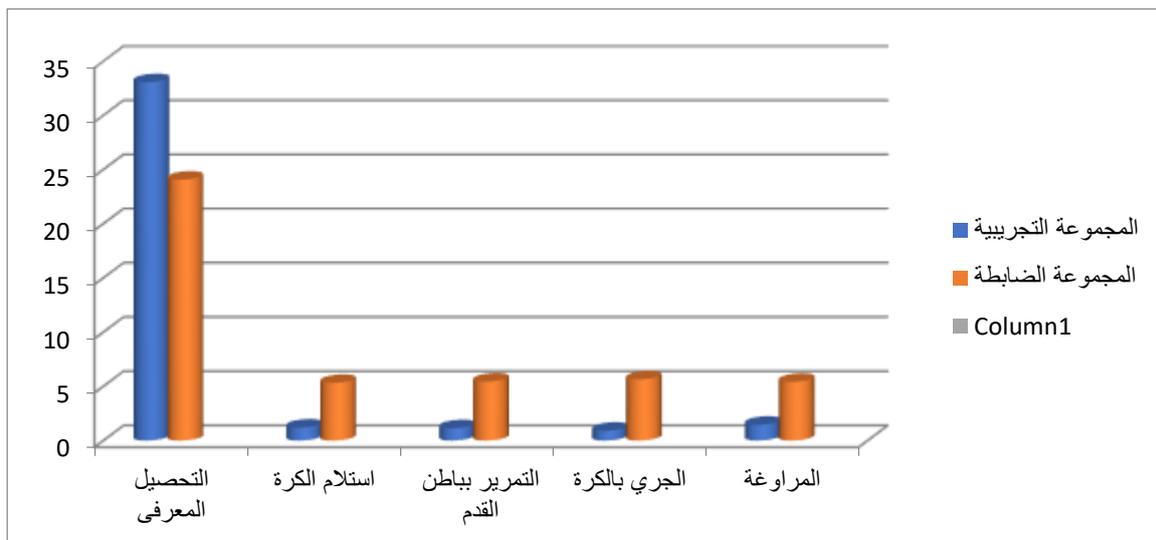
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسيين البعديين للمجموعتين التجريبية و الضابطة في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

(ن١=٢=٢٠)

قيمة "ت"	فروق المتوسطات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		وحدة القياس	المتغيرات
		الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي		
٨,٦٧	٩	٤,٨٤	٢٤,٠٧	٤,٨٦	٣٣,٠٧	درجة	التحصيل المعرفي
٢,١٢	٢,٣٥	١,١٨	٥,٣٢	٠,٦٧	١,٢٠	٧,٦٧	استلام الكرة
٢,٣٤	٢,٣٥	١,٣٤	٥,٤٥	٠,٦٣	١,١٤	٧,٨٠	التمرير بباطن القدم
٢,١٢	٢,٢١	٠,٩٣	٥,٦٥	٠,٤٦	٠,٩١	٧,٨٦	الجري بالكرة
٢,٣٤	٢,٤١	١,٤٨	٥,٤٢	٠,٧١	١,٤٦	٧,٨٣	المراوغة

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥)، ودرجة حرية (٣٨) = ١,٧٣

يوضح جدول (١٧) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسيين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية، حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائية بين القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولصالح القياسات البعدي للمجموعة التجريبية في جميع المتغيرات قيد البحث



شكل (٧) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسيين البعدين للمجموعتين التجريبية و الضابطة في التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

يتضح من جدول (١٧) والشكل (٧) وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسيين البعدين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية ويرجع " الباحث " هذا التفوق للمجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة إلى التأثير الإيجابي لروبوتات المحادثة التفاعلية عن الطريقة التقليدية حيث توفر بيئة تعليمية غنية بالمشيرات التي تحفز وتجذب التلميذ نحو عملية التعليم والتعلم للخبرة المتعلمة فهي تتناسب مع ميوله ورغباته وقدراته وتشبع احياجاته ، كما أنها تخلق جوى منافسة بين التلاميذ وبعضهم البعض من خلال الحصول على النقاط والشارات وفي ضوء التقارير الفورية لمعرفة تقدم كل تلميذ فى العملية التعليمية ومقارنتها مع أقرانه مع تقديم برامج علاجية لنقاط الضعف وتقديم تغذية رجعية فورية ، كما أنها تكسر حالة الملل التي تصيب التلاميذ فى الطريقة التقليدية من مستقبل فقط الى مشارك ايجابي وفعال فى العملية التعليمية ، كما أنها تراعى الفروق الفردية بين المتعلمين ، وتعطى استجابات فورية بأنماط مختلفة للإستفسارات المقدمة من التلميذ نحو الخبرة المتعلمة ، كما أنها تبقى أثر التعلم لفترة أطول من الطريقة التقليدية ، كما يمكن التلميذ من تقييم مستواه من خلال الأسئلة المطروحة وايجاد حلول واجابات لها فى اطار تنافسى تعليمى مع زملائه وأقرانه ويكسبه الثقة والاعتماد على النفس وتدفعه الى ابتكار افكار جديدة لايجاد حلول والتغلب على المشكلات وتحقيق الأهداف التعليمية،بالإضافة إلى توافر العديد من وسائل التقويم مما يمكننا من متابعة

تطور المستوى والتأكد من صحة وسلامة الأهداف التعليمية المرجوة وتحقيقها مع تقديم التغذية الرجعية الفورية والبرامج العلاجية إن وجدت أخطاء بشكل فوري وسريع مما يتغلب على ثبات الأداء الخاطئ عند التلميذ .

ويرى إبراهيم الوكيل (٢٠١٩ م) أن روبوتات المحادثة التفاعلية تساهم في العملية التعليمية بشكل إيجابي وفعال وتحسن مخرجات العملية التعليمية لما حيث تتميز بما يلي :-

- **المعلم المساعد:** حيث تستخدم الروبوتات لتخفيف العبء التدريسي وتوفير وقت وجهد المعلم ، حيث تستخدم الروبوتات مواقع وتطبيقات متنوعة للتعلم والتواصل مع المتعلمين ، مما يساعد المعلم في عدم تكرار وشرح المهارات والمعلومات عدة مرات .

- **المحتوي التعليمي المتسلسل :** فتعمل الروبوتات علي تحويل الدرس الى سلسلة رسائل تظهر علي شكل محادثة مستمرة ، وبإمكانها تقييم مستوي فهم المتعلمين عند كل هدف فرعي للدرس والانتقال للهدف التالي مما يجعل عملية التعليم شيقة وجذابة.

- **التغذية الراجعة الذكية :** تعد الروبوتات بديلا مثاليا للمعلم من ناحية مراعاة الفروق الفردية وتقديم المعلومات و التقييمات اول باول

- **وسيلة للتقييم :** تتيح الروبوتات تقديم تقرير للطالب والمعلم ، توضح لهم نقاط القوي والضعف لديهم، والمهارات والمعلومات التي يجب مراجعتها لاتقان عملية التعلم (٢:٥٥٣)

ويتفق ذلك مع الدراسات المرجعية مثل عمرو سيد فهمي (٢٠٢١ م) (٢٠) ، أحمد فوزي (٢٠٢٢ م) (٣) ، ناهد محمد (٢٠٢٢ م) (٣٨) ، محمد عبدالمنعمغني (٢٠٢٣ م) (٣٢) ، منار محمود نورالدين

(٢٠٢٣ م) (٣٤) ، لين شانج lin change (٢٠٢٠ م) (٥٤) ، فازكويز كانو vazques cano (٢٠٢١ م) (٥٧) .

وبهذا يتحقق صحة الفرض الثالث والذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

الفصل الخامس

الاستنتاجات والتوصيات

أولاً : الاستنتاجات

ثانياً : التوصيات

الإستنتاجات والتوصيات

أولاً : الإستنتاجات

فى ضوء عينة البحث والاهداف والفروض والاعتماد على نتائج الاسلوب الاحصائي المستخدم، تمكن الباحث من التوصل الي الإستخلاصات التالية:

١-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم(التمرير،الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٢-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة فى المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى المستوى المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

٤- روبوتات المحادثة التفاعلية لها تأثيراً واضحاً على التحصيل المعرفى وتعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإبتدائية قيد البحث العينه التجريبية.

توصيات البحث :

فى ضوء نتائج البحث والتي تم التوصل إليها يوصى الباحث بما يلي:

١- ضرورة استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية بمختلف تطبيقاتها المتنوعة فى تعلم المهارات الأساسية فى كرة القدم لما أثبتته من نتائج هذه الدراسة من وجود تأثير ايجابي دال إحصائياً على مستوى الأداء المهارى فى كرة القدم

٢- الاهتمام باستخدام أسلوب وسائل التكنولوجيا المستحدثة عند التعليم والتدريب علي المهارات الحركية فى كرة القدم

٣- إجراء دراسة مماثلة على عينات مختلفة ومهارات أخرى.

٤- ضرورة استخدام البرنامج المعد من قبل الباحث فى تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ الصف السادس الإبتدائى

٥- استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية فى تعلم المهارات الأساسية للأنشطة الرياضية الأخرى داخل درس التربية الرياضية.

قائمة المراجع

أولاً المراجع العربية

ثانياً : المراجع الأجنبية

أولاً : المراجع العربية

١. إبراهيم شعلان (٢٠٠٩م) : كرة القدم للبراعم والأشبال ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة
٢. ابراهيم الفار (٢٠٠٩م) : فاعلية روبوتات الدردشة لاكساب المفاهيم الرياضية واستبقائها لدي تلاميذ الصف الاول الاعدادي، مجلة تكنولوجيا التربية -دراسات وبحوث-عدد يناير
٣. احمد فوزي (٢٠٢٢م) : تطوير روبوتات الدردشة بشبكات التواصل الاجتماعي واثرة علي التحصيل المعرفي في كرة اليد لتلاميذ المرحلة الاعدادية،المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية ،كلية التربية الرياضية جامعة المنصورة
٤. احمد امين (٢٠٢٣م) : فاعلية برنامج قائم علي روبوتات الدردشة التفاعلية في تنمية مهارات الوعي الصوتي لخفض بعض اضطرابات النطق لدي الاطفال زارعي القوقعة الالكترونية ،مجلة كلية التربية ،جامعة بنى سويف
٥. احمد محمود (٢٠٢١م) : معايير تصميم روبوتات الدردشة التفاعلية في بيئات التعلم الالكترونية ،المجلة الدولية للتعليم الالكتروني،المجلد الثالث ،العدد الثالث
٦. امين الخولي (٢٠٠٩م) : تكنولوجيا التعليم والتدريب الرياضي " الوسائل والمواد التعليمية -الاجهزة ومساعدات التدريب"، دار الفكر العربي ، القاهرة.
٧. ايمان احمد (٢٠٢١م) : اثر الاختلاف بين روبوتات الدردشة وتطبيق Microsoft Teams في تنمية بعض مهارات معالجه الصور الرقمية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم.مجلة كلية التربية ، جامعة اسيوط ،المجلد السابع والثلاثون ،العدد الثاني عشر
٨. حسن أبو عبده (٢٠٠٨م) : الإعداد المهاري للاعبين كرة القدم النظرية والتطبيق، ط ٨ ، مكتبة الإشعاع الفنية ، الإسكندرية .
٩. رباب صلاح (٢٠٢٢م) : نمطان لروبوتات المحادثة التفاعلية عبر التطبيقات الاجتماعية واثرها على بقاء اثر التعلم والتقبل التكنولوجي لدي طلاب تكنولوجيا التعليم .مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ،جامعة المنيا
١٠. زهور حسن (٢٠١٩م) : اثر استخدام روبوتات دردشة الذكاء الاصطناعي لتنمية الجوانب المعرفية في مادة العلوم لدي طالبات المرحلة الابتدائية، المجلة السعودية للعلوم التربوية. ع. ٦٤، يونيو

- ١١ . زينب حسن (٢٠٢٢ م) : مستويات روبوتات المحادثة الصوتية الذكية ببيئة التعلم،المجلة الدولية للتعليم الالكتروني،المجلد الخامس،العدد الرابع،كلية التربية،جامعة المنصورة
- ١٢ . سعاد سالم (٢٠٢٤ م) : اثروبوتات الدردشة التفاعلية chatbot في تنمية المفاهيم الفيزيائية لدي طالبات المرحلة الثانوية ذوات الاسلوب المعرفي تحمل وعدم تحمل الغموض الشخصية واثرها في علاج صعوبات التجاور الصوتي ومهارات الذكاء الثقافي لمتعلمي اللغة العربية للناطقين بغيرها .المجلة الدولية للتعليم الالكتروني،رسالة ماجستير ،كلية التربية ،جامعة الملك فيصل
- ١٣ . صباح عيد (٢٠٢٢ م) : واقع استخدام اعضاء هيئة التدريس بجامعة نجران لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم،مجلة كلية التربية في العلوم التربوية ،كلية التربية،جامعة عين شمس
- ١٤ . عبد الحميد شرف (٢٠١١) : تكنولوجيا التعليم في التربية الرياضية ، مركز الكتاب للنشر ط٣ ، القاهرة
- ١٥ . عبدالرحمن محمد (٢٠٢٤ م) : اثر استخدام روبوتات الدردشة في التعلم النقال علي تنمية مهارات القراءة لدي طلاب صعوبات التعلم، ماجستير تعليم إلكتروني، وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية
- ١٦ . عبير ابراهيم (٢٠٢١ م) : العوامل المؤثرة في تبني استخدام روبوت المحادثة التفاعلية وانظمة الذكاء الاصطناعي وعلاقتها بادارة العلاقات ،المجلة المصرية للبحوث ،كلية الاعلام،جامعة القاهرة
- ١٧ . عثمان مصطفى (٢٠٢٠ م) : أثر برنامج تعليمي باستخدام أسلوب الهيبرميديا علي تعلم بعض المهارات بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، مجلة الرياضة علوم وفنون، المجلد العشرون ، العدد الأول ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة حلوان ، يناير
- ١٨ . على عبدالرحمن (٢٠١٧ م) : دور النظم الخبيرة في جودة اتخاذ قرارات الادارة العليا في وزارة الصحة الفلسطينية، رسالة ماجستير ،اكاديمية الادارة والسياسة ، جامعة الاقصى
- ١٩ . على عبدالهادي (٢٠١٩ م) : السلوك التنظيمي " التعلم -الادراك-الدافعية-الاختلافات الفردية - القدرات القيم والاتجاهات والرضا عن العمل " دار التعليم الجامعي للطباعة والنشر توزيع ، القاهرة.

٢٠. عمرو فهمي (٢٠٢١ م) : فاعلية روبوتات الدردشة التفاعلية في ظل تفشي فيروس كورونا وتأثيرها
في تعلم بعض المهارات الهجومية والتحصيل المعرفي في كرة اليد، المجلة
علمية لكلية التربية الرياضية للبنين بالهرم ،جامعة حلوان.
٢١. غازي السيد (٢٠٠٠ م)
إبراهيم مجدى
ممدوح سعد
عجمى محمد
ممدوح إبراهيم
٢٢. فراس أحمد (٢٠١٥ م) : استراتيجيات التدريس المعاصر . عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع
٢٣. ليلى أحمد (٢٠٢٠ م) :
العوامل المؤثرة علي قبول المعلم لاستخدام الزكاء الاصطناعي في التعليم في
ضوء النظرية الموحدة لقبول واستخدام التكنولوجيا ،المجلة العربية للعلوم
التربوية والنفسية ،المجلد الرابع العدد(١٤)،كلية الدراسات العليا ،جامعة الملك
عبدالعزیز
٢٤. محمد صالح (٢٠٢٠ م) : كيف واجهت المملكة العربية السعودية تحديات التعليم في ظل جائحة كورونا
مجلة القراءة والمعرفة، ٢٠(الجزء الثاني ٢٢٨ أكتوبر)
٢٥. محمد البغدادي (٢٠٠٢ م) :
تكنولوجيا التعليم والتعلم ط٢ . دار الفكر العربي ، القاهرة
٢٦. محمد السيد (٢٠٢١ م) :
برنامج ذكاء اصطناعي قائم علي روبوتات الدردشة واسلوب التعلم بيئية
تدريب الكتروني واثرة علي تنمية مهارات استخدام نظم ادارة التعلم الالكتروني
لدي معلمي الحلقة الاعدادية ،الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم
مجلة ٣١، العدد ٢
٢٧. محمد حامد (٢٠١٢ م) : تأثير استخدام الوسائل السمعية البصرية علي تعلم السباحة ، رسالة ماجستير
غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان ، القاهرة
٢٨. محمد حسن (٢٠٠٥ م) : سيكولوجية النمو المربي الرياضي ، مركز الكتاب للنشر ، السعودية
٢٩. محمد رضا (٢٠٠٢ م) : تكنولوجيا التعليم والتعلم ط٢ . دار الفكر العربي ، القاهرة
٣٠. محمد عطية (٢٠٠٩ م) : تكنولوجيا التعليم والتعلم ط٣ ، دار السحاب للطباعة والنشر ، القاهرة

٣١ . محمد على (٢٠٠٨ م) :

تكنولوجيا التعليم الالكتروني في تطوير وتحديث التعليم في الوطن العربي
.بحث منشور، مؤتمر تحديات التطوير التربوي في الوطن العربي ، الجمعية
المصرية لتكنولوجيا التعليم ، القاهرة

٣٢ . محمود عبدالمنعم (٢٠٢٣ م)

: تاثير برنامج مقترح باستخدام روبوتات الدردشة التفاعلية علي مستوى الاداء
الفني والتحصيل المعرفي لمسابقة ١١٠ متر حواجز لطلاب كلية التربية
الرياضية،المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ،كلية التربية الرياضية
جامعة بنها.

٣٣ . مفتي ابراهيم (٢٠١١ م)

: التدريب الرياضي للناشئين والمدرّب الناجح ، دار الكتب الحديث ، ط٣ ،
القاهرة .

٣٤ . منار محمد (٢٠٢٢ م) :

استخدام روبوتات الدردشة في تدريس الدراسات الاجتماعية علي تنمية كفاءة
التعلم وبقاء اثره لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية.رسالة ماجستير غير منشورة
،كلية التربية ،جامعة السويس..

٣٥ . منار طاهر (٢٠٠٩ م) :

دور التكنولوجيا في تحسين العملية التربوية ، المكتب الجامعي الحديث الزقازيق

٣٦ . مها عبدالله (٢٠٢٤ م)

: فاعلية توظيف تطبيق روبوتات الدردشة في رفع مستوى التحصيل الدراسي
لطالبات المرحلة الثانوية في مقرر اللغة الانجليزية ،مجلة الدراسات التربوية
والانسانية ،كلية التربية جامعة دمهور المجلد (١٦) العدد الرابع.

٣٧ . مها محمد (٢٠٢٢ م)

: مدي قبول استخدام تقنيات روبوتات المحادثة في التعلم الالكتروني لمقرر
التصنيف(١) دراسة تجريبية .المجلة المصرية لعلوم المعلومات،المجلد التاسع
العدد الاول

٣٨ . ناهد محمد (٢٠٢٢ م)

: اثر استخدام روبوتات الدردشة الحية الذكية في دروس التعلم الذاتي لمادة
التصميم والتكنولوجيا علي طلاب الصف السادس،المجلة العربية للعلوم
التربوية والنفسية ،المؤسسة العربية للتربية والعلوم والادب ، مصر ،
المجلد(٦) عدد(٢٩).

٣٩ . نيفين حنفى (٢٠٢٥ م)

: تاثير بيئة تعلم الكترونية لروبوتات الدردشة التفاعلية علي مستوى
التحصيل المعرفي لمقرر طرق تدريس التربية الرياضية لطالبات كلية علوم

- الرياضة جامعة المنوفية،المجلة العلمية لعلوم الرياضة ،المجلد(١٠) العدد الثاني ،كلية علوم الرياضة جامعة المنوفية
- ٤٠ . هانى سعيد (٢٠٢٢م)
محمد زغلول
القاهرة
- ٤١ . هانية أحمد (٢٠٢٠م)
: تحديات الذكاء الاصطناعي وتوظيفاته في التعليم .تعليم جديد. استرجعت في يونيو
- ٤٢ . هبة السيد (٢٠١٨م)
: تطوير منصة تستخدم الذكاء الاصطناعي في محاكاة البشر باللغة العربية
- ٤٣ . هشام فتحى (٢٠١٥م)
: تاثير استخدام الهيبرميديا علي مستوي الاداء المهارى في كرة القدم لتلاميذ المرحلة الاعدادية الرياضية بالمنوفية ، ماجستير ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة بنها
- ٤٤ . وجدان عبدالرحمن (٢٠٢٤م)
: مدي استخدام روبوتات الدردشة التفاعلية في العملية التعليمية من وجهة نظر اعضاء هيئة التدريس في بعض الجامعات السعودية ،مجلة العلوم التربوية والانسانية ،جامعة جدة ،المملكة العربية السعودية ،العدد(٣٩)
- ٤٥ . وفيقة مصطفى (٢٠١٤م)
: تكنولوجيا التعليم والتعلم في التربية الرياضية ،الجزء الاول ط٣ ، منشأة المعارف، الاسكندرية
- ٤٦ . وليد حمود (٢٠٢٣م)
: اثر الدعم التعليمي الالكتروني باستخدام روبوتات الدردشة الذكية في تعزيز التحصيل عبرالمنصات التعليمية لدي طلاب المرحلة الثانوية، مجلة المناهج وطرق التدريس ،المجلد٢ العدد١٢ ،المركز القومى للبحوث غزة
- ٤٧ . يوسف الشيخ (٢٠١٩م)
: التعلم الحركي ، دار المعارف ، القاهرة

ثانيا : المراجع الأجنبية

- 48- **Aljoj,N., ,(2018)** : Arapic Alphabetic puzzle game using Eye tracking and chatbot for dyslexia. International journal of interactive mobile technologies
munshi,Almukadi
- 49- **Bii P. K, J. K. (2018)** : Teacher Attitude towards Use of Chatbots in Routine Teaching. Universal Journal of Educational Research, 6 1586 1597. doi:
- 50- **Bucher. c. v (2012)** Gamification in education ASBBS proceedings , 21 (1) m 32 foundation of physical education and sports9 the edition the cave . mosby company .sit .louis
- 51- **Fyer, L., (2017)** : Stimulating and sustaining interest in a language course: An experimental comparison of Chatbot and Human task partners. Computers in Human Behavior, 75(1), 461-468.from
., Ainley, M., Thompson, A.,
- 52- **Goggin . N , (2001)** instructional technology in higher education teaching gest (clappingly)94(3), augh
- 53- **Kim, N. Y. (2019)** : A Study on the Use of Artificial Intelligence Chatbots for Improving English Grammar Skills. Journal of Digital Convergence, 17(8), pp.37-46.
- 54- **Lin, M. P.-C. (2020)** : Enhancing Post-secondary Writers' Writing Skills with a chatbot: A Mixed-Method Classroom Study. Educational Technology & Society,
& Chang, D
- 55- **Montserrat, M. et al. (2022).** : Chatbot, as Educational and Inclusive Tool for People with Intellectual Disabilities. Journal of Sustainability
- 56- **Mukethan (2000)** : Everhart, -B; Stubble field, E the Effects of Multimedia computer program on preservice Elementary teachers Knowledge of cognitive components of movement skills, physical educator ,England
- 57- **Vazquez- cano ,E (2017)** : improve learning punctuation in Spanish and to enhance open and flexible learning environment .international journal of educational technology in higher education.
- 58- **Zawacki-r(2019)** : Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education -where are the educators . international journal of educational technology in higher education.
marin,Bond , Gouverneur

المرفقات

مرفق (١)

أسماء السادة الخبراء *

م	الإسم	الوظيفة
١	أ.د/ أبوالنجا أحمد عز الدين محمد	أستاذ طرق تدريس التربية الرياضية المتفرغ - كلية علوم الرياضة - جامعة المنصورة
٢	أ.د/ ايمان حسن الحاروني	أستاذ طرق التدريس والتربية العملية وعميد كلية علوم الرياضة للبنات جامعة الزقازيق سابقا
٣	أ.د/ رشيد عامر محمد	أستاذ المناهج ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس بكلية علوم الرياضة للبنين جامعة الزقازيق.
٤	أ.د/ رضا مصطفى هلال	أستاذ طرق التدريس والتربية العملية بكلية علوم الرياضة - جامعة بنها
٥	أ.د/عجمي محمد عجمي	استاذ تدريب كرة القدم ورئيس قسم الالعاب الجماعية كلية علوم الرياضة للبنين جامعة الزقازيق
٦	أ.د/محمد محمود مصيلحي	استاذ تدريب كرة القدم بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية علوم الرياضة - جامعة بنها
٧	أ.د/ممدوح ابراهيم علي	استاذ تدريب كرة القدم بقسم الالعاب الجماعية ووكيل كلية علوم الرياضة للبنين جامعة الزقازيق
٨	أ.د/هيثم فتح الله عبد الحفيظ	استاذ كرة القدم بقسم الالعاب الجماعية كلية علوم الرياضة للبنين جامعة الزقازيق
٩	أ.د/ ياسر محفوظ الجوهري	أستاذ تدريب كرة القدم بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب بكلية علوم الرياضة - جامعة بنها

مرفق (٢)



كلية علوم الرياضة
قسم المناهج وطرق تدريس التربية البدنية

استمارة استطلاع رأي الخبراء لتحديد الأختبارات التي تقيس القدرات البدنية الخاصة بمتغيرات البحث

السيد الأستاذ الدكتور /

تحية طيبة وبعد،،،

يقوم الباحث/ السيد فهد السيد ، بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول علي درجة
الماجستير في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية
الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية

ولما كانت إجراءات البحث تتطلب تحديد المتغيرات البدنية الخاصة بالبحث ومتطلباته، ولذا يتقدم
الباحث بعرض الأختبارات الخاصة على سيادتكم بهدف:

- إنتقاء أفضل المتغيرات البدنية الخاصة بالبحث ومتطلباته بوضع علامة (√) أمام الصفة المراد
اختيارها.

- إضافة ما ترونه سيادتكم من قدرات أخرى.

ولكم جزيل الشكر والأمتنان،،،

الباحث

لجنة الاشراف

المتغيرات البدنية الخاصة بالبحث

ملاحظات	رأي الخبير	الأختبارات البدنية	م
		السرعة	١
		القدرة العضلية	٢
		المرونة	٧
		الرشاقة	٨
		التوافق	٩

أنسب الاختبارات التي تقيس المتغيرات البدنية الخاصة بالبحث

م	القدرات البدنية	الإختبارات	موافق	غير موافق	ملاحظات
١	السرعة	١- العدو ٣٠م من البدء الطائر. ٢- العدو لمدة ١٠ث. ٣- الجري في المكان ١٥ث. ٤- عدو ٥٠م من البدء العالي. ٥- الجري في المكان لكبر عدد في ٣٠ث. ٦- عدو ٣٠م ٥×مرات.			
٢	القدرة العضلية	١- إختبار الوثب العريض من الثبات. ٢- إختبار الوثب العمودي من الثبات. ٣- دفع كرة طبيعية من الثبات. ٢- رمي كرة تنس.			
٣	المرونة	١- التقوس خلفاً من الإنبطاح. ٢- ثني الجع أماماً من الجلوس الطويل. ٣- إختبار ثني الجذع أماماً أسفل من الوقوف.			
٤	التوازن الثابت	١- الوقوف علي قدم واحدة أطول فترة ممكنة. ٢- (من الوقوف) عمل ميزان صغير.			
٥	التوازن الحركي	١- المشي على مقعد سويدي. ٢- اختبار التوازن المتحرك.			
٦	الرشاقة	١- إختبار الجري المكوكي ٤ × ١٠م. ٢- إختبار الجري الزجراجي. ٣- إختبار الجري الدوران. ٤- الجري متعدد الجهات.			
٧	التوافق	١- إختبار رمي وأستقبال الكرات على الحائط. ٢- إختبار الدوائر الرقمية. ٣- إختار الوثب على الحبل (١٥) ثانية للأمام.			

مرفق (٣)

الاختبارات البدنية المستخدمة قيد البحث

١- اختبار العدو ٣٠ متر من البدء العالي:

غرض الاختبار:

قياس السرعة القصوى في الجري تحت ظروف متغيرة بالنسبة للقصور الذاتي لوزن الجسم وسرعة رد الفعل.

الأدوات اللازمة:

- مضمار لألعاب القوى أو منطقة فضاء طولها لا يقل عن ٥٠ متر وعرضها لا يقل عن ٥ متر.
- عدد ٢ ساعة إيقاف.

الإجراءات:

- تحدد منطقة إجراء الاختبار بثلاثة خطوط خط بداية أول وخط بداية ثان على بعد ٢٠ متر من الخط الأول. وخط نهاية على بعد ٣٠ متر من الخط الثاني.
- تخطط المنطقة عدد ٢ حارة لإجراء الاختبار.

وصف الأداء:

- يبدأ الاختبار بأن يتخذ كل مختبر وضع الاستعداد خلف الخط الأول.
- عندما يعطي الأذن بالبدء، يقوم المختبر بالجري بسرعة تزايدية تصل إلى أقصى مدى لها عند خط البدء الثاني.

- يخصص لكل مختبر مراقب يتخذ مكانه عند الخط الثاني ويقف المراقب رافعاً يده لأعلى.
- عندما يقطع المختبر خط النهاية يقوم المقياتي بإيقاف الساعة وحساب الزمن.

تعليمات الاختبار:

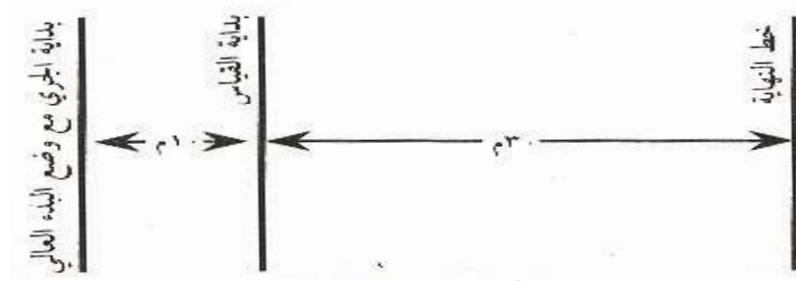
- يؤدي كل متسابقين الاختبار معاً لضمان توافر عامل المنافسة.
- على كل مختبر أن يجري في الحارة المخصصة له.
- يتخذ المختبر وضع البدء العالي عند الخط الأول.
- يعطى كل مختبر محاولتين بين كل محاولة والأخرى حق للراحة.

إدارة الاختبار:

- آذن بالبده: يقوم بإعطاء إشارة البدء.
- عدد ٢ مراقب لخط البدء الثاني: ويكون مهمة كل مراقب إعطاء إشارة بذراعه عندما يقطع المختبر خط البدء الثاني.
- عدد ٢ ميقاتي: ويقوم كل منهما بتسجيل الزمن الذي يستغرقه المختبر من الخط الثاني وحتى خط النهاية.

حساب الدرجات:

- يسجل الزمن لأقرب $\frac{1}{10}$ من الثانية.
- يحتسب للمختبر أحسن زمن يسجله في المحاولتين. (٣٠: ٣٦٣، ٣٦٤)



٢- الوثب العمودي لسارجنت

Vertical Jump or Sargent Chalk Jump Test

غرض الاختبار:

قياس القدرة العضلية للرجلين في الوثب العمودي لأعلى.

الأدوات اللازمة:

- لوحة من الخشب (سبورة) مدهونة باللون الأسود عرضها ٠,٥ متر وطولها ١,٥ متر، ترسم عليها خطوط باللون الأبيض والمسافة بين كل خط والآخر ٢سم.
- حائط أملس لا يقل ارتفاعه من الأرض عن ٣,٦٠م.
- قطع طباشير أو مسحوق جير، قطعة من القماش لمسح علامات الجير بعد قراءة كل محاولة يقوم بها المختبر.
- يمكن الاستغناء عن السبورة بقطعة مدرجة من الخشب تثبت على الحائط.

وصف الأداء :

- يمسك المختبر قطعة من الطباشير طولها لا يقل عن ٢,٥سم، ثم يقف مواجهاً للوحة. ويمد الذراعين عالياً لأقصى ما يمكن ويحدد علامة بالطباشير أو مسحوق الماغنسيوم على اللوحة، مع ملاحظة ملاصقة العقبين للأرض.
- يقف المختبر بعد ذلك مواجهاً للوحة بالجانب، بحيث تكون القدمين على خط الـ ٣٠سم.
- يقوم الختبر بمرجحة الذراعين لأسفل وإلى الخلف مع ثنى الجذع للأمام ولأسفل وثنى الركبتين إلى وضع الزاوية القائمة فقط.
- يقوم المختبر بمد الركبتين والدفع بالقدمين معاً للوثب لأعلى مع مرجحة الذراعين بقوة للأمام ولأعلى للوصول بهما إلى أقصى ارتفاع ممكن، حيث يقوم بوضع علامة بالطباشير على اللوحة أو الحائط في أعلى نقطة يصل إليها.
- يقوم المختبر بمرجحة الذراع القريبة للأمام ولأسفل عند الهبوط.

تعليمات الاختبار :

- يجب أن يتم الدفع بالقدمين معاً من وضع الثبات.
- قبل القيام بالوثب لأعلى يقوم المختبر بمرجحة الذراعين للأمام ولأسفل لضبط توقيت الحركة، وذلك للوصول إلى أقصى ارتفاع ممكن.
- يعطى المختبر من ثلاث إلى خمس محاولات متتالية وتحسب له نتيجة أحسن محاولة.
- تؤخذ القياسات لأقرب اسم.
- الوثب لأعلى يكون بالقدمين معاً من وضع الثبات وليس بأخذ خطوة أو الارتقاء.
- عدم مد قطعة الطباشير خارج أصابع اليد حتى لا يؤثر ذلك على النتائج.
- يفضل وقوف المحكم على منضدة أو سلم بالقرب من اللوحة حتى يستطيع قراءة نتائج المحاولات المختلفة بوضوح.

إدارة الاختبار :

- مسجل: يقوم بالنداء على الأسماء وتسجيل النتائج.
- مراقب: يقوم بحساب الدرجات وملاحظة الأداء.

حساب الدرجات:

درجة المختبر هي: عدد السنتيمترات بين الخط الذى يصل إليه من وضع الوقوف والعلامة التى يصل إليها نتيجة الوثب لأعلى مقربة لأقرب اسم.



٣- اختبار الوقوف على قدم واحدة أطول فترة ممكنة

الغرض من الاختبار:

قياس التوازن الثابت.

الأدوات المستخدمة:

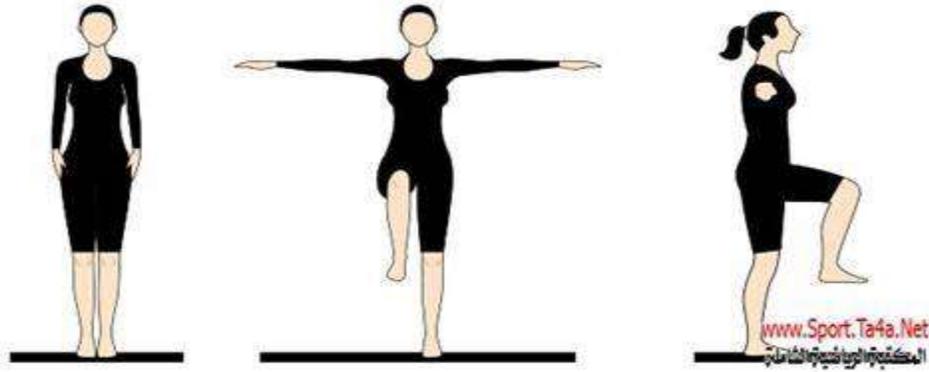
ساعة إيقاف - قطعة خشب طولها (٦٠)سم وعرضها (٢٠)سم وسمكها (٣)سم.

طريقة الأداء:

يقوم المختبر بالوقوف على حافة العارضة بأحدى القدمين، على أن توضع القدم بحيث تكون طولية على العارضة، وهنا يضع المختبر القدم الثانية على اللوحة أو على الأرض عند سماع إشارة البدء يقوم المختبر برفع الرجل التى على اللوحة أو الأرض ويستمر فى الاتزان فوق العارضة أكبر وقت ممكن.

طريقة التسجيل:

يسجل للمختبر الزمن الذى يستطيع خلاله الاحتفاظ بتوازنه فوق العارضة، وذلك من لحظة مغادرة قدمه الحرة للوحة أو الأرض وحتى لمس اللوحة أو الأرض بأى جزء من أجزاء جسمه.



٦- اختبار جرى الزجزاجى

الغرض من الاختبار:

قياس الرشاقة.

الأدوات المستخدمة:

شريط قياس، ساعة إيقاف، أربع أقماع.

طريقة الأداء:

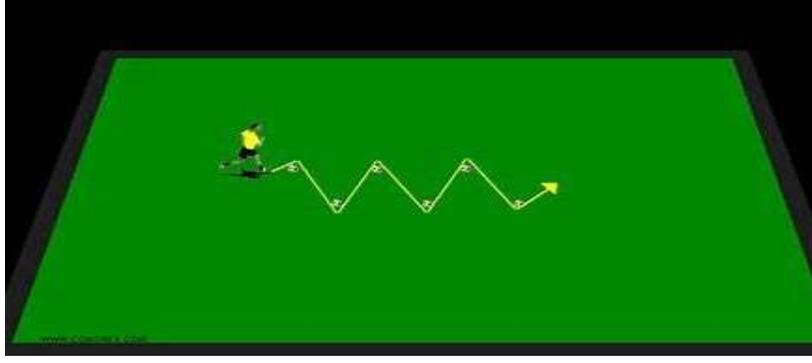
- يقاس ميدان الجرى على أرض صلبة طولها (٩)م وعرضها (٢)م.
- يرسم خط البداية طوله (١٨٠)سم وسمكه (٥)سم.
- توضع الأقماع الأربعة فى مواجهة خط البداية على خط واحد بحيث يكون القمع الأول منها على بعد (٣٦٠)سم من خط البداية والمسافة بين كل قمع والآخر (١٨٠)سم.
- يقف المختبر عند نقطة البداية، وعند سماع إشارة البدء يقوم المختبر بالجرى من نقطة البداية ما بين الأقماع إلى أن يصل إلى نقطة النهاية.

توجيهات:

- إذا أخطأ المختبر فى خط السير يجب وقف الاختبار واعدته بعد أن يحصل المختبر على الراحة الكافية.
- غير مسموح بلمس الأقماع أثناء الجرى.

طريقة التسجيل:

- يسجل للمختبر الزمن الذى قطع فيه المسافة المحددة طبقا لخط السير الموضوع ابتداء من إعلان إشارة البدء حتى الوصول إلى نقطة النهاية.



٧- إختبار الوثب داخل الدوائر المرقمة

الغرض من الإختبار:

قياس التوافق بين الرجلين والعينيين.

الأدوات:

ساعة إيقاف - يرسم علي الأرض ثماني دوائر علي أن يكون كل قطر منها (٦٠) سم رقم الدوائر من

(١ - ٨).

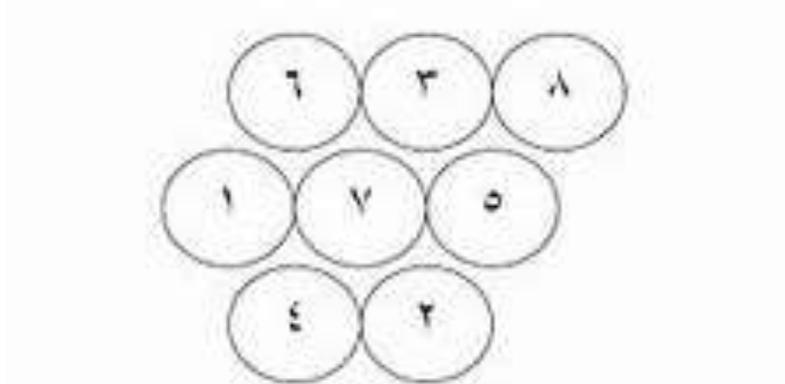
طريقة الأداء:

يقف المختبر داخل الدائرة رقم (١) وعند سماع الإشارة البدء يقوم بالوثب بالقدمين معا إلي الدائرة رقم

(٢) ثم إلي الدائرة رقم (٣) ثم إلي الدائرة رقم (٤) وهكذا حتي الدائرة رقم (٨).

طريقة التسجيل:

يسجل المختبر الزمن الذي يستغرقه في الانتقال عبرالثمانى دوائر.



- ثني الجذع أماما أسفل من الوقوف.

الغرض من الاختبار:

قياس مرونة العمود الفقري على المحور الأفقي.

الأدوات:

مقعد بدون ظهر ارتفاعه (٥٠)سم، مسطرة غير مرنة مقسمة من صفر إلى مائة (١٠٠)سم مثبتة عموديا على المقعد بحيث يكون رقم (٥٠) موازيا لسطح المسطرة ورقم (١٠٠) موازيا للحافة السفلى للمقعد.

مواصفات الأداء:

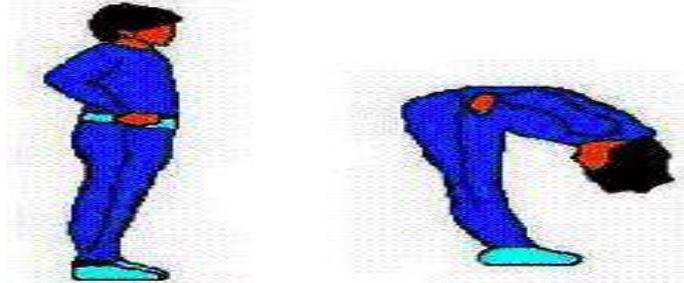
يقف المختبر فوق المقعد والقدمان مضمومتان مع تثبيت أصابع القدمين على حافة المقعد مع الاحتفاظ بالركبتين مفردتين. يقوم المختبر بثني جذعه للأمام ولأسفل بحيث يدفع المؤشر بأطراف أصابعه إلى ابعـد مسافة ممكنة، على أن يثبت عند آخر مسافة يصل لها لمدة ثانيتين.

توجيهات:

- يجب عدم ثني الركبتين أثناء الأداء.
- للمختبر محاولتان تسجل له أفضلهما.
- يجب أن يتم ثني الجذع ببطء.
- يجب الثبات عند آخر مسافة يصل إليها المختبر لمدة ثانيتين.

حساب الدرجات:

تسجل أفضل محاولة من المحاولتين على المقياس من وضع ثني الجذع سواء بالسالب أو الموجب.



القياسات الجسمية الخاصة بالبحث

١- الطول الكلى:



- يستخدم لقياس الطول الكلي جهاز الرستاميتير وهو عبارة عن قائم مثبت عموديا على حافة قاعدة خشبية والقائم طوله (٢٥٠سم) بحيث يكون الصفر في مستوى القاعدة الخشبية، كما يوجد حامل مثبت أفقيا على القائم بحيث يكون قابلا للحركة لأعلى ولأسفل.
- يقف المختبر على القاعدة الخشبية وظهره مواجه للقائم بحيث يلامسه في ثلاث نقاط (المنطقة الواقعة بين اللوحين، أبعد نقطة للحوض من الخلف، أبعد نقطة لسمانة الساقين).
- يجب مراعاة شد الجسم لأعلى والنظر للأمام ثم يتم إنزال الحامل حتى يلامس الحافة العليا للجمجمة، حيث يعبر الرقم المواجه للحامل على طول المختبر.

٢- الوزن:



- يتم حساب الوزن بإستخدام ميزان من نوع ميزان رستاميتير من قبل إستخدامه وذلك عن طريق تحميله بأوزان معلومة القيمة للتأكد من صدق مؤشراتته، وعلى المختبر أن يقف في منتصف الميزان تماما عند إجراء القياس.

مرفق (٤)

استمارة استطلاع رأي الخبراء للاختبار المهاري في صورته الأولية

السيد الأستاذ الدكتور/

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ السيد فهد السيد ، بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول علي درجة الماجستير في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية

لتلاميذ المرحلة الابتدائية

ونظرا لما يتطلبه العمل العلمي من الاستعانة برأي ذوي الخبرة حتى يمكن الاستعانة بما لديهم من علم وخبرة، فقد حرص الباحث على استطلاع رأي سيادتكم في تحديد محاور الرئيسية للاختبار المعرفي قيد البحث المرتبطة بمستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية في كرة القدم للتلاميذ في سن (١٢-١٣) سنة ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لسيادتكم على مساهمتكم الإيجابية وأرائكم العلمية البناءة التي سترشد البحث في الوصول إلى ما يهدف إليه.

مع تقديم خالص الشكر والتقدير على إسهاماتكم في توجيه وإثراء البحث.

الباحث

بيانات خاصة بالسيد الخبير

الاسم:

الدرجة العلمية:

القم:

التخصص:

الجامعة:

سنوات الخبرة:

(إن أمكن نلك)

اختبارات كرة القدم المهارية في صورتها الأولية

راي السيد الخبير		اسم الاختبار
موافق	غير موافق	
		أولاً: استلام الكرة
		اختبار استلام الكرة من تمريرات قصيرة ومتوسطة
		اختبار استلام الكرة من التمريرات الطويلة
		اختبار استلام الكرة داخل منطقة محددة
		ثانياً: التمرير بباطن القدم
		اختبار دقة التمرير نحو أقماع أو أهداف مرسومة
		اختبار التمرير المتبادل بين لاعبين لمسافة محددة
		اختبار التمرير بباطن القدم على المرامي الصغيرة
		ثالثاً: الجري بالكرة
		اختبار الجري بالكرة بين أقماع متباعدة
		اختبار الجري بالكرة لمسافة ٣٠ متر مع تسجيل الزمن
		اختبار الجري المتعرج بالكرة
		رابعاً: المراوغة
		اختبار المراوغة بين أقماع متتالية
		اختبار المراوغة بزمن محدد ضد منافس سلبي
		اختبار المراوغة الحرة في مربع محدد مع الحفاظ على الكرة
		خامساً: التصويب على المرمى
		اختبار التصويب من مسافات مختلفة
		اختبار التصويب على المرمى في جزء محدد
		اختبار التصويب تحت ضغط

مرفق (٥)

استمارة الاختبار المهاري في صورته النهائية

اختبار استلام كرة القدم (Receiving the Ball Test)



الهدف:

قياس دقة واستقبال اللاعب للكرة تحت ظروف مشابهة للعب الفعلي.

الأدوات:

٥ كرات قدم.

حائط أو زميل لتمرير الكرة.

منطقة اختبار محددة (دائرة أو مربع ٢×٢ متر).

شريط قياس/أقماح لتحديد المسافة.

طريقة الأداء:

يقف المختبر على بعد ٥ أمتار من الحائط أو من الزميل الممرر.

يتم تمرير الكرة إلى اللاعب (١٠ مرات متتالية).

على اللاعب استقبال الكرة داخل المساحة المحددة (٢×٢ م) باستخدام أي جزء قانوني من القدم (الداخل،

الخارج، باطن القدم).

يجب السيطرة على الكرة بحيث تتوقف أو تبقى في حوزته دون خروجها عن المساحة.

التسجيل (١٠ درجات):

لكل استلام صحيح داخل المساحة = ١ درجة.

الحد الأقصى = ١٠ درجات.

اختبار التمرير بباطن القدم على المرامي الصغيرة



الغرض من الاختبار:

-قياس سرعة ودقة التمرير القصير والمتوسط بباطن القدم.

مواصفات الأداء:

-مربع طول ضلعه ٦ متر، يوضع في مركز المربع قائم أو علم، توضع ١٠ كرات على بعد ١,٥ متر الي ٣ متر من زاوية المربع من كل جوانبه، يوضع مرمى صغير بدون شبكة ٧٥سم × ٧٥سم، عند سماع الصفارة يبدأ الاختبار.

-يقف المختبر بجانب القائم أو العلم يبعد عن زاوية المربع ٣متر.

-عند سماع الصفارة يجري المختبر إلى الكرة بحيث تصلح على يساره ويمرر نحو المرمى ثم يجري إلى الكرة مثلتها في الزوايا الثلاثة من المربع وبعد ركل الكرة الخامسة الأخيرة يجري إلى ضلع المربع الأول ليمرر الكرة بالرجل العكسية ويستمر في أداء باقي الكرات ثم الجري بعد لعب آخر كرة الي نقطة البداية.
-يؤدي المختبر الاختبار ثلاث مرات بينها راحة كافية.

طريقة التسجيل (الدرجة):

١. تعطى درجة لكل كرة مرت من المرمى ثم تجمع عدد الكرات التي دخلت المرامي في كل محاولة لتساوي درجة اللاعب.

٢. في المحاولة الواحدة، أداء الاختبار لابد من لعب جميع الكرات بالقدمين.

٣. تحسب (الدرجة) النهائية لأفضل محاولة من الثلاث محاولات.

اختبار الجري المتعرج بالكرة



الغرض من الاختبار:

قياس مهارة الجري بالكرة.

الأجهزة والأدوات المستخدمة:

خمس قوائم أو رماح، كرة قدم.

مواصفات الأداء:

- توضع القوائم الخمسة على خط وهمي واحد والمسافة بين كل قائم والذي يليه (٥) ياردة وأيضا المسافة بين القوائم الأول وخط البداية الذي يعتبر خطا للنهاية (٥) ياردة.

- توضع الكرة على خط البداية وفي مواجهة القائم.. عند إعطاء إشارة البدء يقوم المختبر بالجري المتعرج بالكرة بين قوائم من على يمين القوائم الأول ثم من على يسار الثاني وهكذا حتى القائم الخامس ثم العودة دون توقف حتى خط البداية ثانية، مع مراعاة عدم لمس (المختبر، الكرة) للقائم.

طريقة التسجيل (الزمن):

- يعطى المختبر محاولتين تحسب أفضلهم.

- يتم خصم درجة عن لمس الكرة للقائم او تجاوزه او فقد السيطرة على الكرة.

- تعطي الدرجة الكلية من ١٠ درجات بعد خصم الأخطاء.

اختبار المراوغة بين أقماع متتالية (Dribbling Test)



الهدف:

قياس قدرة اللاعب على التحكم بالكرة والمراوغة بين الحواجز بسرعة ودقة.

الأدوات:

- ٦-٨ أقماع (cones).
- شريط قياس.
- ساعة إيقاف (Stopwatch).
- كرة قدم.

طريقة الأداء:

١. يتم وضع ٦ أقماع متتالية في خط مستقيم، المسافة بين كل قمع وآخر ٢ متر.
٢. يقف اللاعب خلف خط البداية ومعه الكرة.
٣. عند إشارة البدء، يقوم اللاعب بالمراوغة بالكرة (zig-zag) بين الأقماع حتى خط النهاية.
٤. يتم حساب زمن الأداء منذ الانطلاق وحتى تجاوز آخر قمع بالكرة تحت السيطرة.

التسجيل (١٠ درجات):

- يحدد الزمن الأفضل (ثواني) ويحول إلى درجات من ١٠ حسب الجدول:

الزمن (ث)	أقل من ١٢ ثانية	١٣ ثانية	١٤ ثانية	١٥ ثانية	١٦ ثانية	١٧ ثانية	١٨ ثانية	١٩ ثانية	٢٠ ثانية	أكثر من ٢٠ ثانية
الدرجة	١٠	٩	٨	٧	٦	٥	٤	٣	٢	١

*في حالة لمس القمع أو فقدان الكرة، يُضاف ثانية جزائية لكل خطأ.

مرفق (٦)

استمارة استطلاع رأي الخبراء للمحاور الرئيسية للاختبار المعرفي

السيد الأستاذ الدكتور /

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ السيد فهد السيد ، بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول علي درجة الماجستير في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية

لتلاميذ المرحلة الابتدائية

ونظرا لما يتطلبه العمل العلمي من الاستعانة برأي ذوي الخبرة حتى يمكن الاستعانة بما لديهم من علم وخبرة، فقد حرص الباحث على استطلاع رأي سيادتكم في تحديد محاور الرئيسية للاختبار المعرفي قيد البحث المرتبطة بمستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية في كرة القدم للتلاميذ في سن (١٢-١٣) سنة ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لسيادتكم على مساهمتكم الإيجابية وأرائكم العلمية البناءة التي سترشد البحث في الوصول إلى ما يهدف إليه.

مع تقديم خالص الشكر والتقدير على إسهاماتكم في توجيه وإثراء البحث.

الباحث

بيانات خاصة بالسيد الخبير

الاسم:

الدرجة العلمية:

القسم:

التخصص:

الجامعة:

سنوات الخبرة:

(إن أمكن ذلك)

مرفق (٧)

استمارة الاختبار المعرفي في صورته الأولية

السيد الأستاذ الدكتور/

تحية طيبة وبعد،

يقوم الباحث/ السيد فهد السيد ، بإجراء بحث ضمن متطلبات الحصول علي درجة الماجستير في التربية الرياضية بعنوان:

تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية

لتلاميذ المرحلة الابتدائية

ونظرا لما يتطلبه العمل العلمي من الاستعانة برأي ذوي الخبرة حتى يمكن الاستعانة بما لديهم من علم وخبرة، فقد حرص الباحث على استطلاع رأي سيادتكم في تحديد محاور الرئيسية للاختبار المعرفي قيد البحث المرتبطة بمستوى الأداء المهارى لبعض المهارات الأساسية في كرة القدم للتلاميذ في سن (١٢-١٣) سنة ولا يسع الباحث سوى تقديم الشكر لسيادتكم على مساهمتكم الإيجابية وأرائكم العلمية البناءة التي سترشد البحث في الوصول إلى ما يهدف إليه.

مع تقديم خالص الشكر والتقدير على إسهاماتكم في توجيه وإثراء البحث.

الباحث

بيانات خاصة بالسيد الخبير

الاسم:

الدرجة العلمية:

القسم:

التخصص:

الجامعة:

سنوات الخبرة:

(إن أمكن ذلك)

الاختبار المعرفي في صورته الأولية

م	مفردات المحور الأول: الجانب المهاري	
	راسي السيد الخبير	
	موافق	غير موافق
١-		<p>عند استلام الكرة بالقدم يجب:</p> <p>أ- شد عضلات القدم بقوة</p> <p>ب- ترك القدم ثابتة تمامًا</p> <p>ج- ملامسة الكرة بباطن القدم مع امتصاص سرعتها <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>د- ضرب الكرة للأمام مباشرة</p>
٢-		<p>أفضل طريقة لاستلام الكرة القادمة من أعلى:</p> <p>أ- باستخدام الصدر <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ب- باستخدام مشط القدم</p> <p>ج- باستخدام الرأس</p> <p>د- باستخدام بطن القدم</p>
٣-		<p>عند استلام الكرة المتدرجة على الأرض يفضل استخدام:</p> <p>أ- مشط القدم</p> <p>ب- باطن القدم <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- ظهر القدم</p> <p>د- الركبة</p>
٤-		<p>التمرير بباطن القدم يتميز بـ:</p> <p>أ- الدقة <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ب- القوة فقط</p> <p>ج- الطول فقط</p> <p>د- السرعة</p>
٥-		<p>عند أداء التمرير بباطن القدم، توضع القدم غير الضاربة:</p> <p>أ- خلف الكرة مباشرة</p> <p>ب- بجانب الكرة في مستوى مناسب <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- أمام الكرة</p> <p>د- على الكرة</p>
٦-		<p>عند التمرير القصير بباطن القدم يكون خط النظر:</p> <p>أ- على اللاعب المنافس</p> <p>ب- على زملاء الفريق</p> <p>ج- على الكرة <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>د- على الحكم</p>
٧-		<p>عند الجري بالكرة لمسافات طويلة يفضل استخدام:</p> <p>أ- باطن القدم</p> <p>ب- مشط القدم الأمامي <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- ظهر القدم</p> <p>د- كعب القدم</p>
٨-		<p>من أهم مميزات الجري بالكرة:</p> <p>أ- الدقة في التمرير</p>

راسي السيد الخبير		مفردات المحور الأول: الجانب المهاري	م
موافق	غير موافق		
		<p>ب- القدرة على المراوغة <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- الاستعداد للتصويب</p> <p>د- زيادة القدرة العضلية</p>	
		<p>عند الجري بالكرة بسرعة يجب أن تكون اللمسات:</p> <p>أ- قصيرة جدًا</p> <p>ب- طويلة نسبياً <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- عشوائية</p> <p>د- قوية فقط</p>	٩-
		<p>الهدف الأساسي من المراوغة هو:</p> <p>أ- تمرير الكرة للزميل</p> <p>ب- التخلص من المنافس <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- إضاعة الوقت</p> <p>د- التصويب على المرمى مباشرة</p>	١٠-
		<p>عند المراوغة الجانبية بالقدم يجب أن يكون مركز ثقل الجسم:</p> <p>أ- مرتفعاً للأعلى</p> <p>ب- منخفضاً ومانلاً للأمام <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- مانلاً للخلف</p> <p>د- ثابتاً في مكانه</p>	١١-
		<p>أفضل توقيت للمراوغة:</p> <p>أ- عند مواجهة أكثر من مدافع</p> <p>ب- عند وجود مساحة خلف المنافس <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- عند الدفاع الجماعي</p> <p>د- عند الوقوف دون حركة</p>	١٢-
		<p>أقوى أنواع التصويب يتم باستخدام:</p> <p>أ- باطن القدم</p> <p>ب- مشط القدم الأمامي <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- ظهر القدم</p> <p>د- أصابع القدم</p>	١٣-
		<p>عند التصويب من مسافة قريبة يفضل:</p> <p>أ- التركيز على القوة</p> <p>ب- التركيز على الدقة <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- التصويب العشوائي</p> <p>د- القفز قبل التصويب</p>	١٤-
		<p>عند التصويب بالقدم يجب أن يتوجه الجسم:</p> <p>أ- للخلف</p> <p>ب- للجانب</p> <p>ج- باتجاه المرمى <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>د- للأعلى</p>	١٥-

راسي السيد الخبير		مفردات المحور الأول: الجانب المهاري	م
موافق	غير موافق		
		المهارة التي تُعد أساس بناء الهجمات: أ- التصويب ب- التمرير <input checked="" type="checkbox"/> ج- المراوغة د- الاستلام	١٦-
		المهارة الأكثر استخدامًا لبدء الهجوم من الدفاع: أ- الاستلام ب- الجري بالكرة <input checked="" type="checkbox"/> ج- التصويب د- المراوغة	١٧-
		لإتقان جميع المهارات السابقة يجب الاهتمام ب: أ- القوة العضلية فقط ب- السرعة فقط ج- اللياقة البدنية والمهارات الأساسية <input checked="" type="checkbox"/> د- المراوغات الفردية فقط	١٨-
		من أهم العوامل المؤثرة في دقة التمرير: أ- قوة القدم ب- وضع الجسم الصحيح <input checked="" type="checkbox"/> ج- المسافة فقط د- سرعة الكرة	١٩-
		أثناء المباراة يجب أن يُستخدم التمرير القصير: أ- عند وجود زميل قريب وخالٍ من الرقابة <input checked="" type="checkbox"/> ب- عند وجود مدافع قوي ج- عند الرغبة في التصويب د- عند بدء الهجمة المرتدة السريعة	٢٠-

ما ترونه سيادكم خلاق ذلك

.....

.....

.....

.....

راسي السيد الخبير		مفردات المحور الثاني: الجانب القانوني	م
موافق	غير موافق		
		<p>طول ملعب كرة القدم القانوني يتراوح بين: أ- ٧٠ - ٩٠ متر ب- ٩٠ - ١٢٠ متر <input checked="" type="checkbox"/> ج- ٨٠ - ١٠٠ متر د- ١٠٠ - ١٤٠ متر</p>	١-
		<p>وزن الكرة القانونية في بداية المباراة يكون بين: أ- ٢٠٠ - ٣٠٠ جم ب- ٣٥٠ - ٤٠٠ جم ج- ٤١٠ - ٤٥٠ جم <input checked="" type="checkbox"/> د- ٥٠٠ - ٥٥٠ جم</p>	٢-
		<p>الحد الأدنى لعدد اللاعبين المسموح به في فريق لبدء المباراة هو: أ- ٥ لاعبين ب- ٦ لاعبين ج- ٧ لاعبين <input checked="" type="checkbox"/> د- ٨ لاعبين</p>	٣-
		<p>إذا أصبح عدد اللاعبين في الفريق أقل من ٧ أثناء المباراة: أ- تُستمر المباراة ب- تُوقف المباراة <input checked="" type="checkbox"/> ج- يمنح الفريق مهلة لإكمال العدد د- يحتسب هدف تلقائي</p>	٤-
		<p>الحكم الرئيسي يتمتع بسلطة: أ- بدء وإيقاف المباراة فقط ب- تطبيق قوانين اللعبة <input checked="" type="checkbox"/> ج- احتساب الأهداف فقط د- الإشراف على الحكام المساعدين فقط</p>	٥-
		<p>الحكام المساعدان (الرايتان): أ- يحددان عدد التبديلات ب- يراقبان التسلسل وخروج الكرة <input checked="" type="checkbox"/> ج- يحتسبان ركلات الجزاء د- يوقفان المباراة</p>	٦-
		<p>تبدأ المباراة ب: أ- رمية تماس ب- إسقاط الكرة ج- ركلة البداية <input checked="" type="checkbox"/> د- ركلة مرمى</p>	٧-
		<p>إذا اصطدمت الكرة بالحكم وبقيت داخل الملعب: أ- تُعتبر الكرة ميتة</p>	٨-

راسي السيد الخبير		مفردات المحور الثاني: الجانب القانوني	م
موافق	غير موافق		
		<p>ب- تُعتبر الكرة في اللعب <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- تُحتسب ركلة مرمى</p> <p>د- يُعاد اللعب</p>	
		<p>رمية التماس تُنفذ ب:</p> <p>أ- القدمين فقط</p> <p>ب- اليدين مع إبقاء القدمين على خط التماس <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- اليد الواحدة</p> <p>د- أي طريقة</p>	٩-
		<p>يكون اللاعب في موقف تسلل عندما يكون:</p> <p>أ- في نصف ملعبه</p> <p>ب- أقرب لمرمى الخصم من الكرة قبل تمريرها <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- داخل منطقة جزاء فريقه</p> <p>د- خلف خط المنتصف</p>	١٠-
		<p>لا يُحتسب التسلل إذا تلقى اللاعب الكرة من:</p> <p>أ- زميله</p> <p>ب- ركلة مرمى <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- تمريرة عرضية</p> <p>د- رمية تماس</p>	١١-
		<p>يعاقب اللاعب ببطاقة صفراء عند:</p> <p>أ- تسجيل هدف</p> <p>ب- خلع القميص بعد الهدف <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- ارتكاب مخالفة بسيطة</p> <p>د- الخروج للاستبدال</p>	١٢-
		<p>البطاقة الحمراء تعني:</p> <p>أ- إنذار</p> <p>ب- استبدال اللاعب</p> <p>ج- طرد اللاعب من الملعب <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>د- تعليق المباراة</p>	١٣-
		<p>من الأخطاء التي تستوجب ركلة حرة مباشرة:</p> <p>أ- لمس الكرة عمدًا باليد <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ب- التسلل</p> <p>ج- لعب الكرة من رمية تماس خطأ</p> <p>د- تأخير استئناف اللعب</p>	١٤-
		<p>تُلعب ركلة المرمى من:</p> <p>أ- أي مكان في الملعب</p> <p>ب- أي مكان داخل منطقة الجزاء <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>ج- خارج منطقة الجزاء</p> <p>د- خط المنتصف</p>	١٥-
		<p>عند تنفيذ ركلة الجزاء يجب أن يكون جميع اللاعبين عدا المنفذ:</p>	١٦-

راسي السيد الخبير		مفردات المحور الثاني: الجانب القانوني	م
موافق	غير موافق		
		أ- خلف خط المنتصف ب- خارج منطقة الجزاء <input checked="" type="checkbox"/> ج- داخل منطقة الجزاء د- بالقرب من المرمى	
		عند تنفيذ ركلة ركنية، توضع الكرة: أ- على خط المرمى ب- داخل قوس الركنية <input checked="" type="checkbox"/> ج- على خط الجزاء د- في منتصف الملعب	١٧-
		زمن المباراة الرسمي هو: أ- شوطان ٣٠ x دقيقة ب- شوطان ٤٠ x دقيقة ج- شوطان ٤٥ x دقيقة <input checked="" type="checkbox"/> د- شوطان ٥٠ x دقيقة	١٨-
		الوقت بدل الضائع يُحدد بواسطة: أ- الحكم المساعد ب- مدرب الفريق ج- الحكم الرابع د- الحكم الرئيسي <input checked="" type="checkbox"/>	١٩-
		يُعتبر الهدف صحيحًا إذا: أ- اجتازت الكرة خط المرمى كاملاً <input checked="" type="checkbox"/> ب- لامست الشباك ج- ارتطمت بالقائم د- دخل نصف الكرة فقط	٢٠-

ما ترونه سيادكم خلاق ذلك

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

مرفق (٨)

استمارة الاختبار المعرفي في صورته النهائية

الاسئلة

- ١- **عند استلام الكرة بالقدم يجب:**
 - أ- شد عضلات القدم بقوة
 - ب- ترك القدم ثابتة تمامًا
 - ج- ملامسة الكرة بباطن القدم مع امتصاص سرعتها
 - د- ضرب الكرة للأمام مباشرة
- ٢- **أفضل طريقة لاستلام الكرة القادمة من أعلى:**
 - أ- باستخدام الصدر
 - ب- باستخدام مشط القدم
 - ج- باستخدام الرأس
 - د- باستخدام بطن القدم
- ٣- **عند استلام الكرة المتدحرجة على الأرض يفضل استخدام:**
 - أ- مشط القدم
 - ب- باطن القدم
 - ج- ظهر القدم
 - د- الركبة
- ٤- **التمرير بباطن القدم يتميز بـ:**
 - أ- الدقة
 - ب- القوة فقط
 - ج- الطول فقط
 - د- السرعة
- ٥- **عند أداء التمرير بباطن القدم، توضع القدم غير الضاربة:**
 - أ- خلف الكرة مباشرة
 - ب- بجانب الكرة في مستوى مناسب
 - ج- أمام الكرة
 - د- على الكرة
- ٦- **عند التمرير القصير بباطن القدم يكون خط النظر:**
 - أ- على اللاعب المنافس
 - ب- على زملاء الفريق
 - ج- على الكرة
 - د- على الحكم
- ٧- **عند الجري بالكرة لمسافات طويلة يفضل استخدام:**
 - أ- باطن القدم
 - ب- مشط القدم الأمامي
 - ج- ظهر القدم
 - د- كعب القدم

- ٨- من أهم مميزات الجري بالكرة:
 أ- الدقة في التمرير
 ب- القدرة على المراوغة
 ج- الاستعداد للتصويب
 د- زيادة القدرة العضلية
- ٩- عند الجري بالكرة بسرعة يجب أن تكون اللمسات:
 أ- قصيرة جدًا
 ب- طويلة نسبيًا
 ج- عشوائية
 د- قوية فقط
- ١٠- الهدف الأساسي من المراوغة هو:
 أ- تمرير الكرة للزميل
 ب- التخلص من المنافس
 ج- إضاعة الوقت
 د- التصويب على المرمى مباشرة
- ١١- أفضل توقيت للمراوغة:
 أ- عند مواجهة أكثر من مدافع
 ب- عند وجود مساحة خلف المنافس
 ج- عند الدفاع الجماعي
 د- عند الوقوف دون حركة
- ١٢- أقوى أنواع التصويب يتم باستخدام:
 أ- باطن القدم
 ب- مشط القدم الأمامي
 ج- ظهر القدم
 د- أصابع القدم
- ١٣- عند التصويب من مسافة قريبة يفضل:
 أ- التركيز على القوة
 ب- التركيز على الدقة
 ج- التصويب العشوائي
 د- القفز قبل التصويب
- ١٤- عند التصويب بالقدم يجب أن يتوجه الجسم:
 أ- للخلف
 ب- للجانب
 ج- باتجاه المرمى
 د- للأعلى
- ١٥- المهارة التي تُعد أساس بناء الهجمات:
 أ- التصويب
 ب- التمرير
 ج- المراوغة
 د- الاستلام

- ١٦- المهارة الأكثر استخدامًا لبدء الهجوم من الدفاع:
- الاستلام
 - الجرى بالكرة
 - التصويب
 - المراوغة
- ١٧- من أهم العوامل المؤثرة في دقة التمرير:
- قوة القدم
 - وضع الجسم الصحيح
 - المسافة فقط
 - سرعة الكرة
- ١٨- أثناء المباراة يجب أن يُستخدم التمرير القصير:
- عند وجود زميل قريب وخالي من الرقابة
 - عند وجود مدافع قوي
 - عند الرغبة في التصويب
 - عند بدء الهجمة المرتدة السريعة
- ١٩- طول ملعب كرة القدم القانوني يتراوح بين:
- ٧٠ - ٩٠ متر
 - ٩٠ - ١٢٠ متر
 - ٨٠ - ١٠٠ متر
 - ١٠٠ - ١٤٠ متر
- ٢٠- وزن الكرة القانونية في بداية المباراة يكون بين:
- ٢٠٠ - ٣٠٠ جم
 - ٣٥٠ - ٤٠٠ جم
 - ٤١٠ - ٤٥٠ جم
 - ٥٠٠ - ٥٥٠ جم
- ٢١- الحد الأدنى لعدد اللاعبين المسموح به في فريق لبدء المباراة هو:
- ٥ لاعبين
 - ٦ لاعبين
 - ٧ لاعبين
 - ٨ لاعبين
- ٢٢- إذا أصبح عدد اللاعبين في الفريق أقل من ٧ أثناء المباراة:
- تُستمر المباراة
 - تُوقف المباراة
 - يمنح الفريق مهلة لإكمال العدد
 - يحتسب هدف تلقائي
- ٢٣- الحكمان المساعدان (الرايتان):
- يحددان عدد التبديلات
 - يراقبان التسلل وخروج الكرة
 - يحتسبان ركلات الجزاء
 - يوقفان المباراة

- ٢٤- تبدأ المباراة بـ:
 أ- رمية تماس
 ب- إسقاط الكرة
 ج- ركلة البداية
 د- ركلة مرمى
- ٢٥- إذا اصطدمت الكرة بالحكم وبقيت داخل الملعب:
 أ- تُعتبر الكرة ميتة
 ب- تُعتبر الكرة في اللعب
 ج- تُحتسب ركلة مرمى
 د- يُعاد اللعب
- ٢٦- رمية التماس تُنفذ بـ:
 أ- القدمين فقط
 ب- اليدين مع إبقاء القدمين على خط التماس
 ج- اليد الواحدة
 د- أي طريقة
- ٢٧- يكون اللاعب في موقف تسلل عندما يكون:
 أ- في نصف ملعبه
 ب- أقرب لمرمى الخصم من الكرة قبل تمريرها
 ج- داخل منطقة جزاء فريقه
 د- خلف خط المنتصف
- ٢٨- لا يُحتسب التسلل إذا تلقى اللاعب الكرة من:
 أ- زميله
 ب- ركلة مرمى
 ج- تمريرة عرضية
 د- رمية تماس
- ٢٩- يعاقب اللاعب ببطاقة صفراء عند:
 أ- تسجيل هدف
 ب- خلع القميص بعد الهدف
 ج- ارتكاب مخالفة بسيطة
 د- الخروج للاستبدال
- ٣٠- البطاقة الحمراء تعني:
 أ- إنذار
 ب- استبدال اللاعب
 ج- طرد اللاعب من الملعب
 د- تعليق المباراة
- ٣١- من الأخطاء التي تستوجب ركلة حرة مباشرة:
 أ- لمس الكرة عمدًا باليد
 ب- التسلل
 ج- لعب الكرة من رمية تماس خطأ
 د- تأخير استئناف اللعب

- ٣٢- تُلعب ركلة المرمى من:
أ- أي مكان في الملعب
ب- أي مكان داخل منطقة الجزاء
ج- خارج منطقة الجزاء
د- خط المنتصف
- ٣٣- عند تنفيذ ركلة الجزاء يجب أن يكون جميع اللاعبين عدا المنفذ:
أ- خلف خط المنتصف
ب- خارج منطقة الجزاء
ج- داخل منطقة الجزاء
د- بالقرب من المرمى
- ٣٤- عند تنفيذ ركلة ركنية، توضع الكرة:
أ- على خط المرمى
ب- داخل قوس الركنية
ج- على خط الجزاء
د- في منتصف الملعب
- ٣٥- زمن المباراة الرسمي هو:
أ- شوطان \times ٣٠ دقيقة
ب- شوطان \times ٤٠ دقيقة
ج- شوطان \times ٤٥ دقيقة
د- شوطان \times ٥٠ دقيقة
- ٣٦- يُعتبر الهدف صحيحاً إذا:
أ- اجتازت الكرة خط المرمى كاملاً
ب- لامست الشباك
ج- ارتطمت بالقائم
د- دخل نصف الكرة فقط

مفتاح التصحيح

رقم المفردة	الاجابة						
١	ج	٢١	ب	١١	ج	٣١	ا
٢	ا	٢٢	ب	١٢	ب	٣٢	ب
٣	ب	٢٣	ب	١٣	ب	٣٣	ب
٤	ا	٢٤	ج	١٤	ج	٣٤	ب
٥	ب	٢٥	ب	١٥	ب	٣٥	ج
٦	ج	٢٦	ب	١٦	ب	٣٦	أ
٧	ب	٢٧	ب	١٧	ب		
٨	ب	٢٨	ا	١٨	ب		
٩	ب	٢٩	ب	١٩	ب		
١٠	ب	٣٠	ج	٢٠	ب		

مرفق (٩)

سيناريو روبوتات المحادثة التفاعلية

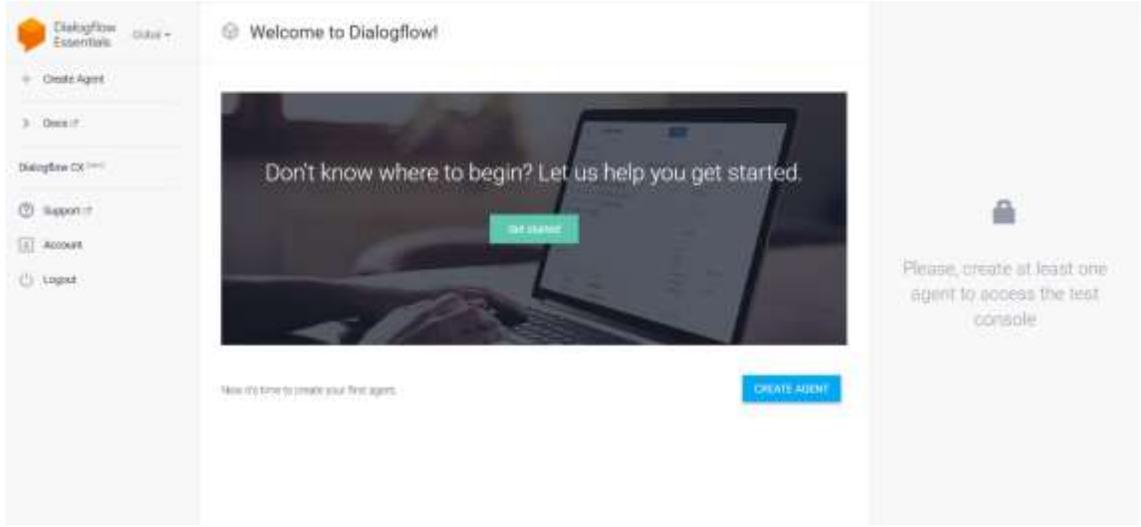
طريقة تصميم روبوت الدردشة تعليمية باستخدام أدوات مثل Google Dialogflow

أولاً: الدخول إلى منصة Dialogflow

افتح المتصفح وانتقل إلى:

<https://dialogflow.cloud.google.com>

سجل الدخول بحساب Google الخاص بك (يفضل حساب Gmail).



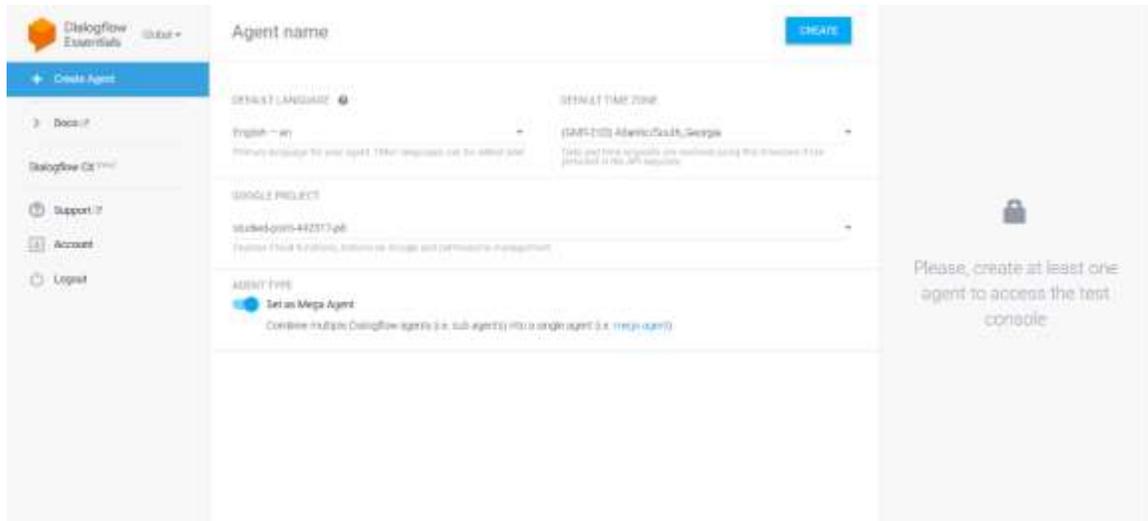
منصة Dialogflow

بعد الدخول، ستظهر لك واجهة Dialogflow CX أو Dialogflow ES — اختر Dialogflow ES (الإصدار الكلاسيكي، وهو الأنسب للمشروعات التعليمية الصغيرة).

ثانياً: إنشاء وكيل جديد (Agent)

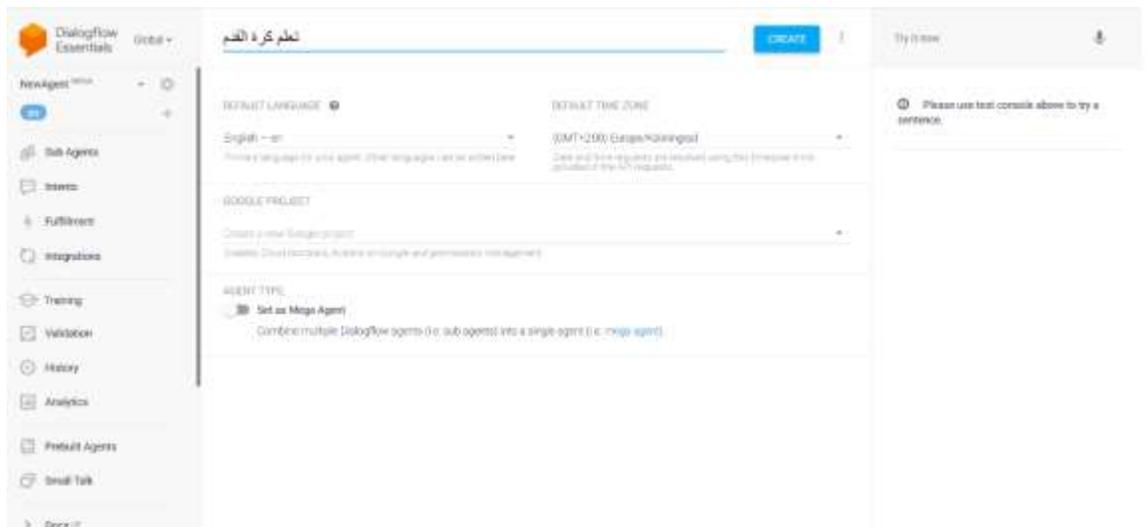
من الشريط الجانبي الأيسر، اضغط على السهم بجانب اسم الحساب ثم اختر:

Create new agent +



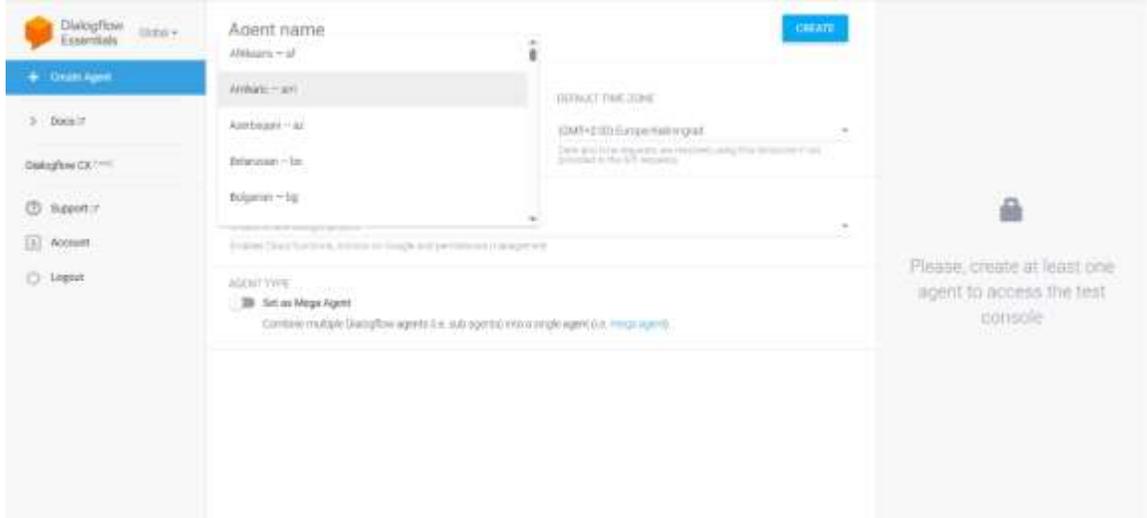
أدخل البيانات التالية:

Agent name: تعلم كرة القدم

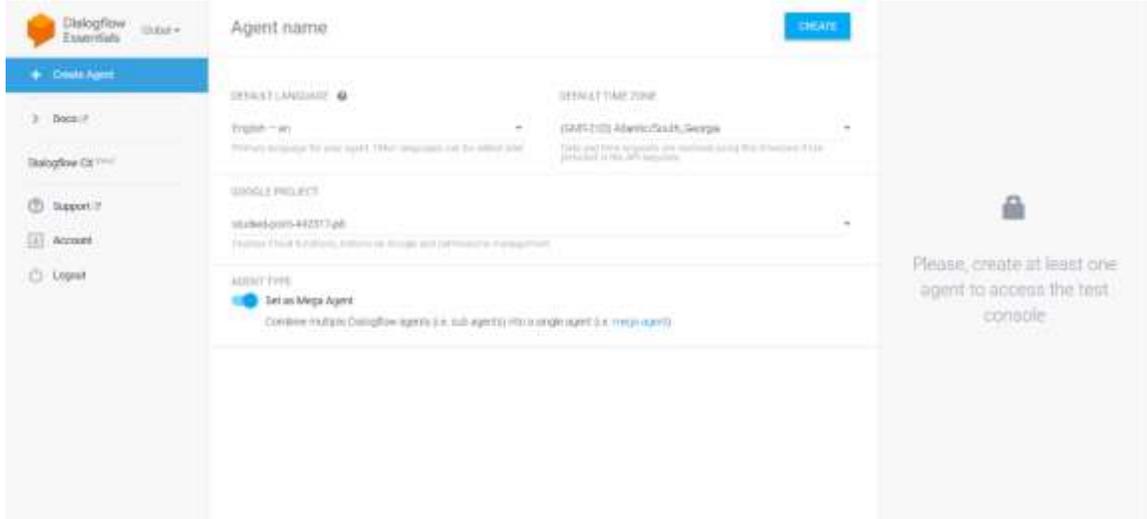


Default language: Arabic (ar)

Default time zone: (UTC +0٢:٠٠) Cairo



Google Project: اختر مشروعًا جديدًا أو أنشئ واحدًا تلقائيًا

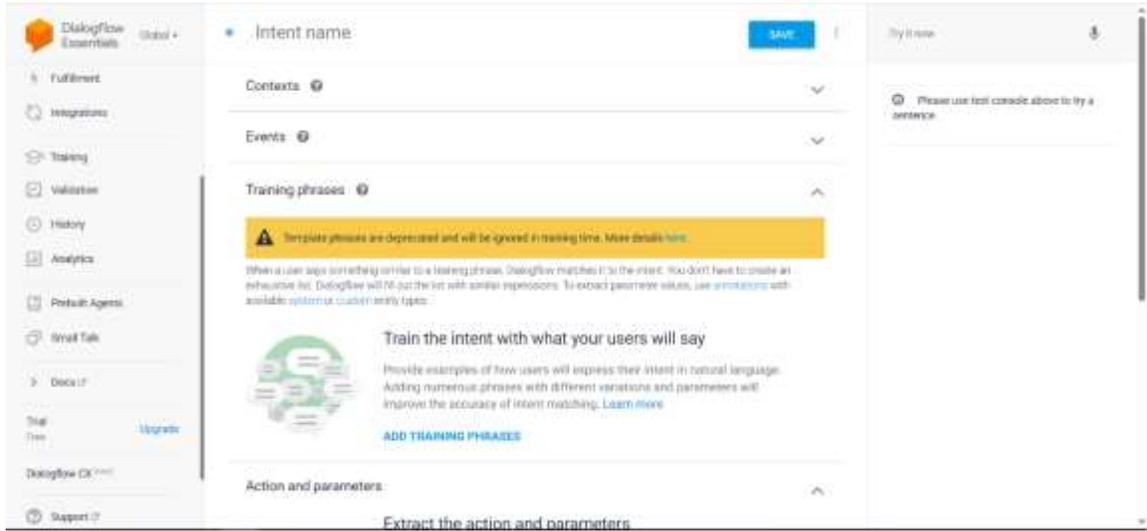


اضغط على Create، وانتظر بضع ثوانٍ حتى يتم تجهيز بيئة العمل.

ثالثًا: نسخ Intents:

من الشريط الجانبي اختر Intents.

ونضعها في خانة Training phrases داخل Dialogflow.



ثم انسخ قسم "responses" وضعها في خانة Responses.



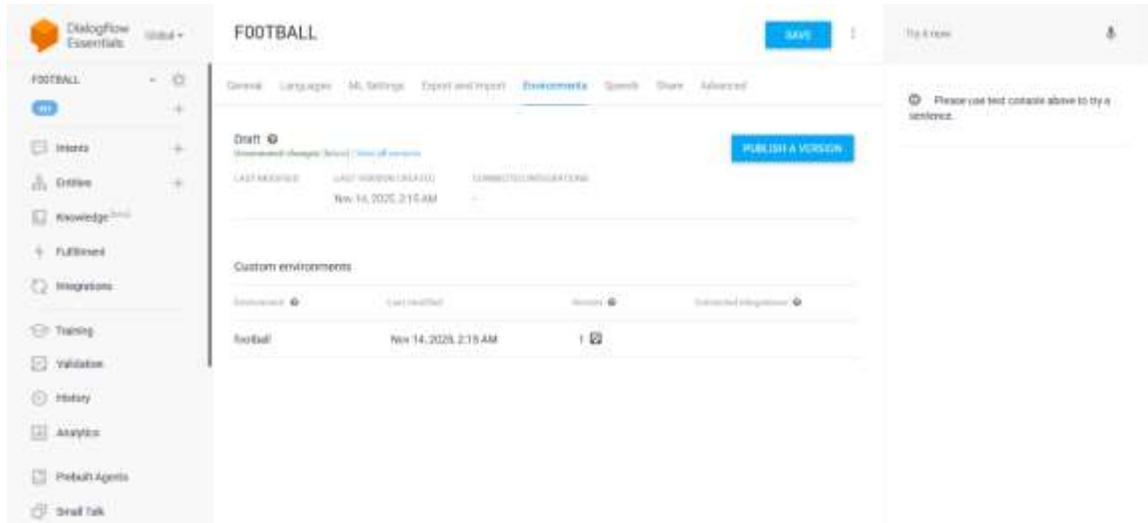
نكرّر العملية لكل مهارة (الجري بالكرة، استلام الكرة، تمرير، تصويب) بالإضافة إلى مقدمة الترحيب والمساعدة والخروج.

بعد الانتهاء، اضغط Save في كل مرة.

رابعاً: إنشاء الكيان (Entity)

١. من الشريط الجانبي اختر **Entities**.

٢. اضغط على **Create Entity** وسمّه مثلاً Skill أو مهارة.



٣. أضف القيم التالية المهارات (من ملف JSON):

الجري بالكرة

استلام الكرة

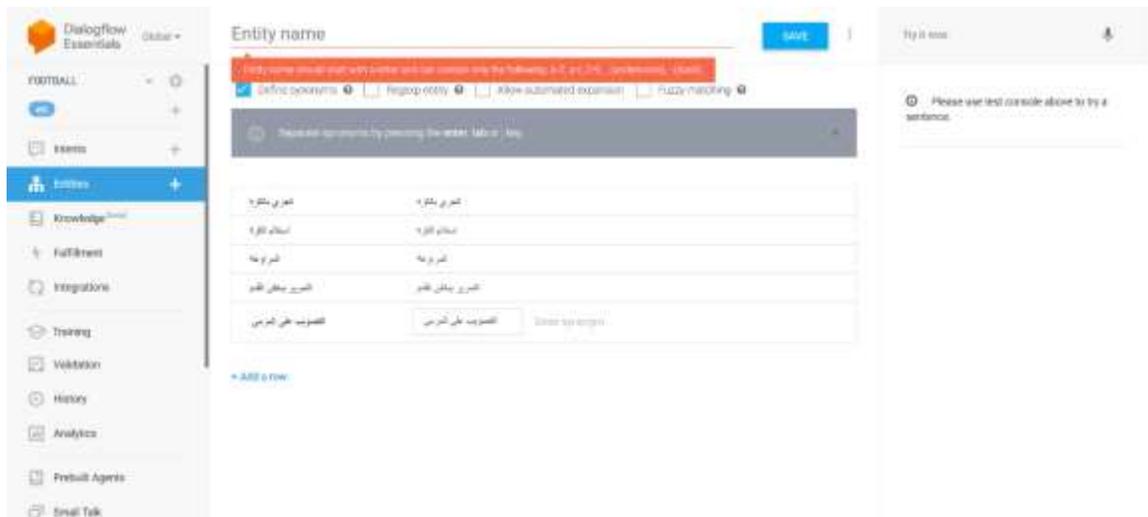
المراوغة

التمرير بباطن القدم

التصويب على المرمى

أضف المرادفات لكل قيمة (مثل: "التمرير" مرادفة لـ "التمرير بباطن القدم").

اضغط **Save**.



خامسًا: اختبار الروبوت

على يمين الشاشة يوجد مربع صغير بعنوان Try it now.

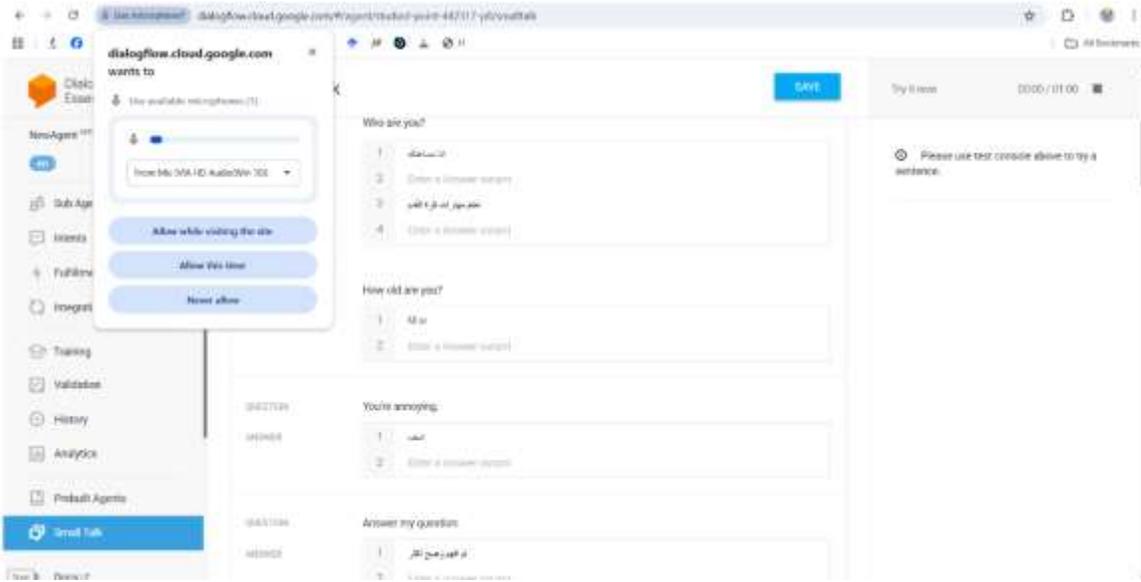
اكتب فيه مثلاً:

“أريد تعلم المراوغة”

“كيف أجري بالكرة؟”

“أريد تمرين التمرير”

سيظهر الرد الكامل الذي برمجناه في JSON بالشرح والإرشادات الفنية والصور الذهنية.



سادسًا: ربط الروبوت بمنصة تفاعلية

Dialogflow يسمح لك بربط الروبوت بعدة قنوات مباشرة من تبويب Integrations:

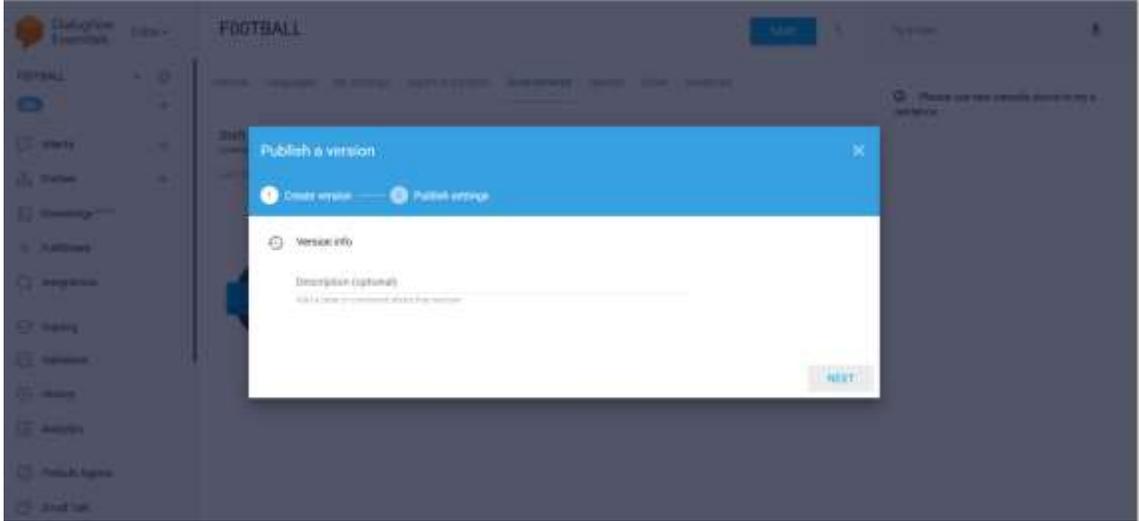
Web Demo: لإضافته إلى موقع إلكتروني أو منصة تعليمية (يُعطيك كود HTML جاهز).

Telegram / Messenger: لتشغيل الروبوت كتطبيق دردشة حقيقي مع الطلاب.

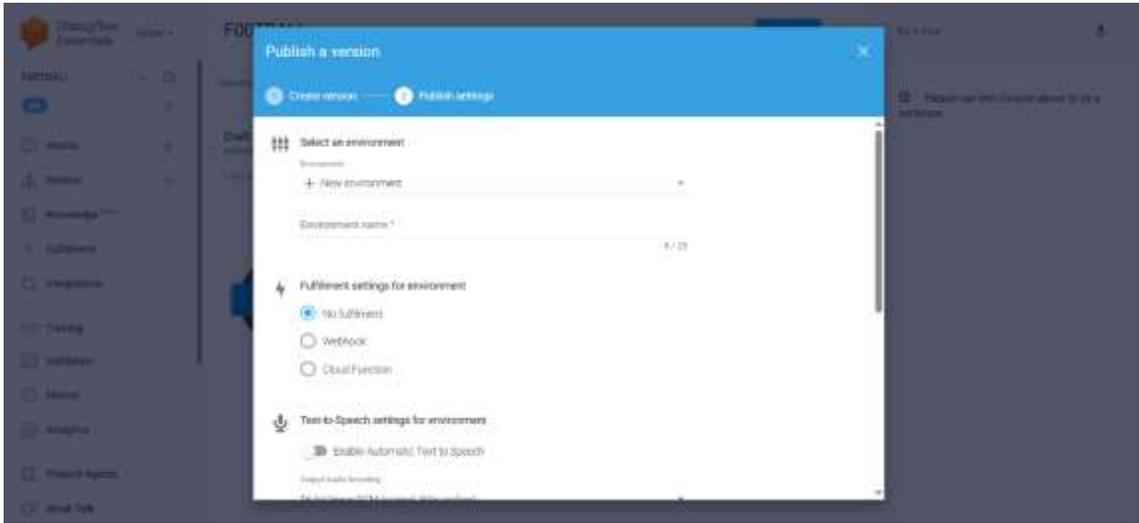
Google Assistant: لتفعيل الروبوت صوتيًا.

سابقًا: تنفيذ التجربة التعليمية

نضغط نشر



ننهي النشر للمحتوي.



يمكن بعد التشغيل أن تضيف:

Intent للتقويم الذاتي (سؤال بعد الشرح).

Intent للصور والفيديوهات (ربط روابط YouTube لكل مهارة).

Intent Script بلغة JavaScript لتقديم إجابات ذكية أكثر.

إليك عرضًا منطقيًا ووضوحًا لمهارة الجري بالكرة في كرة القدم يشمل: الأداء الفني - الخطوات التنظيمية - تدريبات عملية على المهارة، بشكل مناسب للاستخدام في درس التربية الرياضية أو رويوت دروس تعليمي



☆ أولاً: الأداء الفني (Technical Performance)

1. وضع الجسم:
 - الجسم مائل قليلاً للأمام مع ارتخاء الكتفين.
 - النظر للأمام أغلب الوقت مع لمحات سريعة على الكرة.
2. اللمسات على الكرة:
 - اللمسة تتم بباطن ورياط القدم.
 - يجب أن تكون اللمسات قصيرة ومتابعة للحفاظ على السيطرة.
3. الخطوات:
 - خطوات الجري طبيعية لكن خفيفة.
 - المسافة بين اللمسة والكرة لا تتجاوز 1-2 متر.
4. استخدام القدمين:
 - استخدام القدمين اليمنى واليسرى بالتبادل لتسهيل تغيير الاتجاه.
5. التحكم والسرعة:
 - التحكم أهم من السرعة في مراحل التعلم الأولى.
 - عند إتقان الأساسيات يمكن زيادة السرعة تدريجياً.

+ Ask anything

🔍 🗨

سلامة وخصوصية (ضروري مع الأطفال)

لا يُطلب من الطفل رفع فيديو.

إن بيانات التلميذ تبقى مشفرةً، وتحذف بعد مدة محددة (مثلاً ٧ أيام).

حفظ البيانات بأسماء مشفرة أو رموز أطفال (ID) بدلاً من أسماء كاملة في لوحة الوصول العام.

إشعارات سهلة للأباء: رسالة موافقة قصيرة عبر المنصة.

المرفق / روبوتات الدردشة

المحتوي	المهارات
<p>إليك عرضًا منظمًا وواضحًا لمهارة الجري بالكرة في كرة القدم يشمل: الأداء الفني - الخطوات التعليمية - تدريبات عملية على المهارة، بشكل مناسب للاستخدام في درس التربية الرياضية أو رياضات درشة تعليمي.</p> <p>☆ أولاً: الأداء الفني (Technical Performance)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. وضع الجسم: <ul style="list-style-type: none"> • الجسم مائل قليلاً للأمام مع ارتخاء الكتفين. • النظر للأمام أغلب الوقت مع لمحات سريعة على الكرة. 2. اللمسات على الكرة: <ul style="list-style-type: none"> • القدمة تتم بباطن ورباط القدم. • يجب أن تكون اللمسات قصيرة ومتابعة للحفاظ على السيطرة. 3. الخطوات: <ul style="list-style-type: none"> • خطوات الجري طبيعية لكن خفيفة. • العمالة بين اللمسة والكرة لا تتجاوز 1-2 م. 4. استخدام القدمين: <ul style="list-style-type: none"> • استخدام القدمين اليمنى واليسرى بالتبادل لتسهيل تغيير الاتجاه. 5. التحكم والسرعة: <ul style="list-style-type: none"> • التحكم أهم من السرعة في مراحل التعلم الأولى. • عند إقناع الأساسيات يمكن زيادة السرعة تدريجياً. <p>+ Ask anything</p>	<p>الجري بالكرة</p>
<p>ChatGPT</p> <p>☆ ثانياً: الخطوات التعليمية (Teaching Steps)</p> <p>المرحلة الأولى: الإعداد والشرح</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. شرح الهدف من المهارة: "التحرك بالكرة مع الحفاظ على السيطرة". 2. عرض نموذج أداء صحيح من المعلم. 3. توضيح أجزاء القدم المستخدمة في الجري بالكرة. <p>المرحلة الثانية: التعلم الجزئي</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. تمرين لمس الكرة الثانية: <ul style="list-style-type: none"> • لمسات خفيفة بالقدم اليمنى ثم اليسرى. 2. التحرك بخطوات بطيئة مع لمس الكرة: <ul style="list-style-type: none"> • كرة قريبة من القدم. 3. الجري بخط مستقيم لمسافة قصيرة <ul style="list-style-type: none"> • زيادة السرعة تدريجياً. <p>المرحلة الثالثة: التعلم الكلي</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. الجري بالكرة في مسار مستقيم بسرعة متوسطة. <p>+ Ask anything</p>	

ChatGPT -
Upgrade to Go
Share

المرحلة الثالثة: اتعلم الكلي

1. الجري بالكرة في مسار مستقيم بسرعة متوسطة.
2. الجري مع تغيير الاتجاه يمين - يسار.
3. الجري مع تغيير السرعة (بطيء - سريع).
4. الجري بالكرة في معرات وعوائق بسيطة.

المرحلة الرابعة: الدمج

1. الجري بالكرة ثم التمرير.
2. الجري بالكرة ثم المراوغة.
3. الجري بالكرة ثم التصويب على المرمى.

☆ ثالثًا: تدريبات عملية على مهارة الجري بالكرة

تدريبات فردية

1. لمسات سريعة على الكرة:
 - 20-30 لمسة بالتقدمين
2. الجري في خط مستقيم لمسافة 10-20 متر.
3. ...

+ Ask anything
🗨️ 🗑️

ChatGPT -
Upgrade to Go
Share

تدريبات ثنائية

1. سباق جري بالكرة بين لاعبين لمسافة قصيرة.
2. تمرير ثم جري بالكرة والعودة.

تدريبات جماعية

1. معرات مرورية:
 - تقسيم الفريق إلى مجموعات تجري بالكرة عبر معرات ضيقة.
2. خريطة مهارية:
 - جري بالكرة - تغيير اتجاه - تمريرة - جري - لمسة إلهاء

+ Ask anything
🗨️ 🗑️

Share

استلام الكرة

إنك تقرأ حياً مستقلاً ومتكاملاً لمهارة استلام الكرة في كرة القدم. يشمل الهدف - الأداء الفني - الأخطاء الشائعة - صور ذهنية - تدريبات عملية، بأسلوب مناسب للطلاب أو للاستخدام داخل بيوتات المدرسة للتعليم

مهارة استلام الكرة (Control / Receiving)

أولاً: الهدف من المهارة

استلام الكرة هو الأساس في بناء اللعب، ويهدف إلى:

- السيطرة على الكرة لحظة وصولها
- لهبة الكرة للتمرير أو المراوغة التالية
- منع إرداء الكرة للمنافس
- المحافظة على تدفق اللعب وإملاك الفريق للكرة

ثانياً: الأداء الفني الصحيح

قبل وصول الكرة

Ask anything

Share

ثانياً: الأداء الفني الصحيح

قبل وصول الكرة

- ركز نظرك على اتجاه الكرة وحركتها
- اقرب من مسار الكرة ولا تنظرها تالفة
- اخذ جسمك قليلاً نحو الملعب لتجهز نفسك للحركة التالية

لحظة ملامسة الكرة للقدم

- استخدم باطن القدم لاستلام الكرات الأرضية.
- استخدم حافة القدم للكرات القوية القادمة من مسافة بعيدة
- ثقت قدمك للحركة على الأرجح وأن ركعتك قليلاً لاستصاص قوة الكرة
- اسحب قدمك لتخلف لحظة لمس الكرة لتفعل إرداءها (امتصاص الحركة)

بعد الاستلام

- حرك الكرة أمام جسمك قليلاً
- اجعل الكرة دائماً بينك وبين الخصم
- جهز نقطة لعب تالية: تمرير - مراوغة - تنفيذ

ثالثاً: صورة ذهنية للتعليم

Ask anything

رابعًا: الأخطاء الشائعة ❌

- الوقوف البعيد وانتظار الكرة
- ملاستها بقدم صلبة دون سحب للخلف، مما يؤدي إلى الارتداد.
- التركيز على الكرة فقط دون النظر إلى اللاعب.
- استلام الكرة بالقدم الضعيفة فقط.

خامسًا: تدريبات عملية لتعليم الاستلام 🏆

تمرين 1: استلام الكرة من زميل

- يقف الطالبان على بعد 3-5 متر.
- يمرر الأول كرة ببطء، ثم أسرع تدريجًا.
- يتدرب الثاني على انحناءات الكرة بإبطان القدم.

تمرين 2: استلام الكرة بعد حركة

- يتحرك اللاعب 3 خطوات ثم يستلم الكرة أثناء الجري.
- يحفز مهارة الاستلام في الحركة وليس كلب ثابت.

تمرين 3: استلام ثم تمرير

- استلام الكرة - خطوة صغيرة للأمام - تمريرة قصيرة
- ملاحظة على البنية للمهارة...

+ Ask anything

ChatGPT -- Upgrade to GPT -- Share

المراوغة

شرح مهارة المراوغة في كرة القدم (Dribbling)

المراوغة هي قدرة اللاعب على التحكم بالكرة أثناء الحركة، وتغيير الاتجاهات بسرعة للحفاظ عليها وتجاوز المنافسين. تعد من أهم المهارات الأساسية في كرة القدم وتستخدم في كل مواقف اللعب الهجومى تقريباً.

1. الهدف من المهارة

- الحفاظ على الكرة تحت السيطرة أثناء التحرك.
- تغيير الاتجاه بسرعة لتجاوز الخصم.
- خلق مساحة ووقت لتنفيذ التمريض أو التسديد.

2. الأداء الفني (الخطوات التقنية)

وضعية الجسم

- ميل بسيط للأمام مع كتي خفيف للركبتين.
- توزيع الوزن على القدمين لسهولة تغيير الاتجاه.

3. الصور الذهنية أثناء الممارسة

ملامسة الكرة

- استخدام مشط القدم الخارجى والداخلى بالتبادل.
- ملامسات قصيرة ومتتالية للكرة (Touch every step).
- إبقاء الكرة قريبة من القدم بمسافة 20-30 سم تقريباً.

استخدام القدمين

- التبديل بين القدمين أثناء الجري.
- استخدام القدم الخارجية عند تغيير الاتجاهات.

الرؤية

- عدم النظر للكرة باستمرار، يجب رفع الرأس لرؤية الملعب والمضرم.

4. Ask anything

Share

4. Ask anything

4. الأخطاء الشائعة

- دفع الكرة بعيداً عند الجري.
- النظر المستمر إلى الكرة.
- الاستقامة المبالغ بها في الجسم.
- استخدام قدم واحدة فقط.

5. تدريبات بسيطة على المراوغة

تمرين 1: ملاسبات قصيرة

- التحرك في خط مستقيم ولمس الكرة بقدميك بالتبادل.

تمرين 2: الزجراج بين الأقدام

- وضع 3-6 أقدام والمسار يكون متعرجاً.

تمرين 3: تغيير الاتجاه السريع

- الجري بالكرة ثم تغيير الاتجاه 90° أو 180°.

تمرين 4: مراوغة خصم ثابت

- لاعب يقف كحاجز وعلى اللاعب المراوغ تجاوزه بسرعة.

+ Ask anything

10

مرفق (١٠) الوحدات التعليمية

الأسبوع الأول والثاني (٤ وحدات)

الوحدة التعليمية : التمرير في كرة القدم

الصف: المرحلة الابتدائية (الصف السادس)

زمن الدرس: ٤٥ دقيقة

المجال: تعلم المهارات الحركية - كرة القدم

دعم تقني: روبوت دردشة تفاعلي (ذكاء اصطناعي مساعد)

أولاً: الهدف العام للدرس

أن يُتقن التلميذ مهارة التمرير الداخلي بالقدم بدقة نحو زميله أو هدف ثابت باستخدام الوضع الصحيح للجسم والقدم.

الأهداف السلوكية

المجال	الهدف السلوكي	مؤشرات الأداء
معرفي	أن يذكر التلميذ الوضع الصحيح للقدم أثناء التمرير	يصف الطفل أن "القدم توجه للهدف والكرة
مهاري	أن يؤدي التلميذ تمرير الكرة بدقة لمسافة ٣ أمتار على الأقل.	ينجح في تمرير الكرة ٤ من ٦ مرات داخل الهدف.
وجداني	أن يظهر التلميذ الحماس والتعاون مع زميله أثناء التمرير.	يشجع زميله ويتفاعل بابتسامة أثناء النشاط.

ثانياً: التمهيد والتحفيز (٥ دقائق)

موقف تمهيدي (الروبوت):

"أهلاً يا بطل! اليوم سنتعلم تمرير الكرة لزميلك مثل اللاعبين الكبار! هل أنت جاهز؟ اضغط أو اكتب (نعم)."

أنشطة تمهيدية:

حوار قصير: "هل تعرف ما معنى التمرير؟"

الروبوت يعرض صورة للاعب يمرر الكرة ويقول:

"انظر! هذا اللاعب يستخدم باطن قدمه. سنتعلم كيف نفعل مثله!"

ثالثاً: العرض والشرح (١٠ دقائق)

الوسائل التعليمية (يُعرضها الروبوت أو المعلم):

صورة أو فيديو قصير (٢٠ ثانية) للاعب يمرر الكرة داخل القدم.

رسم توضيحي بسيط يوضح:

وضع القدم الثابتة بجانب الكرة.

توجيه الجسم نحو الهدف.

ضرب الكرة بباطن القدم.

شرح الروبوت أثناء العرض:

ضع قدمك الثابتة بجانب الكرة، ووجه جسمك نحو الهدف.

اضرب الكرة بباطن قدمك الداخلي، ولا تنس المتابعة حتى تصل الكرة للهدف!

رابعاً: التطبيق العملي (٢٥ دقائق)

التمرين	وصف النشاط	الزمن	التكرار
تمرين (١): تمرير نحو هدف	ضع مخروطين على بعد ٣ أمتار، حاول تمرير الكرة بينهما.	٨ دقائق	٤ مرات ٢x ق
تمرين (٢): تمرير مع زميل	تمرير متبادل بين زميلين داخل مربع ٣م × ٣م.	١٠ دقائق	٥ مرات ٢x ق
تمرين (٣): تحدي السرعة	كم تمريرة صحيحة يمكنك تنفيذها في ٣٠ ثانية؟	٧ دقيقة	٣ مرات ٢,٥x ق

دعم الروبوت أثناء التطبيق:

🗣️ "جرب الآن ٦ تمريرات نحو الهدف!"

بعد الانتهاء، أخبرني كم تمريرة نجحت؟ (اكتب رقمًا من ١ إلى ٦).

إذا كتب الطفل ٤ :

👉 "رائع جدًا! 👍 لقد نجحت ٤ من ٦. حاول المرة القادمة أن تثبت قدمك أكثر بجانب الكرة!"

إذا كتب الطفل ٢ :

👉 "لا بأس! 🔄 التدريب يجعلنا أفضل. تأكد أن قدمك تشير إلى الهدف."

📌 خامسًا: التقييم والتغذية الراجعة (٥ دقائق)

📄 بطاقة ملاحظة المعلم

اسم التلميذ	توازن الجسم	دقة التمرير	توجيه القدم	الحماس
.....	<input type="checkbox"/> جيد <input type="checkbox"/> متوسط <input type="checkbox"/> يحتاج تحسين			

تقييم الروبوت (٥ق)

كم مرة دخلت الكرة الهدف؟ اكتب رقمك! 🎯

ثم يعطي الطفل نجمة أو شارة: ☆ أو 🏆 بحسب أدائه.

سادسًا: الواجب المنزلي (نشاط بسيط في البيت)

"اليوم جرب تمرير الكرة ١٠ مرات مع أحد أفراد أسرتك، وسجّل كم مرة نجحت. غدًا أخبرني بنتيجتك

وسأعطيك نجمة إضافية 🌟!"

سابعًا: التقييم النهائي للوحدة

المعيار	أداة التقييم	مجال
يجيب بـ "بباطن القدم".	سؤال شفهي من الروبوت: "بأي جزء من القدم نمرر الكرة؟"	معرفي
دقة ≤ 4 من ٦.	أداء تمرير الكرة نحو هدف على مسافة ٣ أمتار.	مهاري
يظهر الحماس والتعاون.	ملاحظة المعلم + تفاعل الروبوت.	وجداني

الأسبوع الثالث والرابع (٤ وحدات)

الوحدة التعليمية : الجرى بالكرة في كرة القدم

الصف: المرحلة الابتدائية (الصف السادس)

زمن الدرس: ٤٥ دقيقة

المجال: تعلم المهارات الحركية - كرة القدم

دعم تقني: روبوت دردشة تفاعلي (ذكاء اصطناعي مساعد)

أولاً: الهدف العام للدرس

أن يُتقن التلميذ مهارة التمرير الداخلي بالقدم بدقة نحو زميله أو هدف ثابت باستخدام الوضع الصحيح للجسم والقدم.

الأهداف السلوكية

المجال	الهدف السلوكي	مؤشرات الأداء
معرفي	أن يذكر التلميذ الوضع الصحيح للجرى بالكرة	يصف الطفل أداء مهارة الجرى بالكرة
مهاري	أن يؤدي التلميذ مهارة الجرى بالكرة	ينجح في الجرى بالكرة
وجداني	أن يظهر التلميذ الحماس والتعاون مع زميله أثناء التمرين.	يشجع زميله ويتفاعل بابتسامة أثناء النشاط.

ثانياً: التمهيد والتحفيز (٥ دقائق)

موقف تمهيدي (الروبوت):

"أهلاً يا بطل! اليوم سنتعلم الجرى بالكرة مثل اللاعبين الكبار! هل أنت جاهز؟ اضغط أو اكتب (نعم)."

أنشطة تمهيدية:

حوار قصير: "هل تعرف ما معنى الجرى بالكرة؟"

الروبوت يعرض صورة لاعب يجرى بالكرة ويقول:

"انظر! هذا اللاعب يستخدم الجرى بالكرة. سنتعلم كيف نفعل مثله!"

ثالثاً: العرض والشرح (١٠ دقائق)

الوسائل التعليمية (يُعرضها الروبوت أو المعلم):

صورة أو فيديو قصير (٢٠ ثانية) للاعب بالجرى بالكرة

رسم توضيحي بسيط لمهارة الجرى بالكرة

رابعاً: التطبيق العملي (٢٥ دقائق)

التمرين	وصف النشاط	الزمن	التكرار
تمرين (١): الجرى بالكرة في خط مستقيم	الجرى بالكرة في خط مستقيم بعرض الملعب	٨ دقائق	٤ مرات ٢x ق
تمرين (٢): الجرى بالكرة زجاجي	الجرى بالكرة بين الأقماع المسافة ٢٠ ياردة وبين كل قمع ٤ ياردة	١٠ دقائق	٥ مرات ٢x ق
تمرين (٣): تحدي السرعة	مسابقة بين اللاعبين ٤ محطات ، الجرى بالكرة بين الأقماع المسافة ٢٠ ياردة وبين كل قمع ٤ ياردة	٧ دقيقة	٣ مرات ٢,٥x ق

دعم الروبوت أثناء التطبيق:

👍 "جرب الآن ٦ تمريرات نحو الهدف!

بعد الانتهاء، أخبرني مدى التقدم في أداء الجرى بالكرة؟ (اكتب رقماً من ١ إلى ٦)."

إذا كتب الطفل ٤ :

👍 "رائع جداً! 👍 لقد نجحت ٤ من ٦. حاول المرة القادمة أن تسيطر على الكرة!"

إذا كتب الطفل ٢ :

👍 "لا بأس! 🏃 التدريب يجعلنا أفضل. تأكد أن قدمك تشير إلى الهدف."

خامسًا: التقويم والتغذية الراجعة (٥ دقائق)

بطاقة ملاحظة المعلم

اسم التلميذ	توازن الجسم	دقة الجرى بالكرة	توجيه القدم	الحماس
.....	<input type="checkbox"/> جيد <input type="checkbox"/> متوسط <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> جيد <input type="checkbox"/> متوسط <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> جيد <input type="checkbox"/> متوسط <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> جيد <input type="checkbox"/> متوسط <input type="checkbox"/>
	يحتاج تحسين	يحتاج تحسين	يحتاج تحسين	يحتاج تحسين

تقييم الروبوت (ق٥)

كم مرة نجحت في الجرى بالكرة؟ اكتب رقمك! 
ثم يعطي الطفل نجمة أو شارة: ☆ أو  بحسب أدائه.

سادسًا: الواجب المنزلي (نشاط بسيط في البيت)

"اليوم جرب الجرى المتنوع بالكرة ١٠ مرات مع أحد أفراد أسرتك، وسجّل كم مرة نجحت. غدًا أخبرني بنتيجتك وسأعطيك نجمة إضافية !"

سابعًا: التقييم النهائي للوحدة

مجال	أداة التقييم	المعيار
معرفي	سؤال شفهي من الروبوت: "بأي جزء من القدم نجرى بالكرة؟"	يجيب بـ "وجه القدم الخارجي".
مهاري	أداء الجرى المتنوع بالكرة على مسافة ٣ أمتار.	دقة ≤ 4 من ٦.
وجداني	ملاحظة المعلم + تفاعل الروبوت.	يظهر الحماس والتعاون.

الأسبوع الخامس (٢ وحدة)

الوحدة التعليمية : استلام الكرة في كرة القدم

الصف: المرحلة الابتدائية (الصف السادس)

زمن الدرس: ٤٥ دقيقة

المجال: تعلم المهارات الحركية - كرة القدم

دعم تقني: روبوت درشة تفاعلي (ذكاء اصطناعي مساعد)

أولاً: الهدف العام للدرس

أن يُتقن التلميذ مهارة التمرير الداخلي بالقدم بدقة نحو زميله أو هدف ثابت باستخدام الوضع الصحيح للجسم والقدم.

الأهداف السلوكية

المجال	الهدف السلوكي	مؤشرات الأداء
معرفي	أن يذكر التلميذ الوضع الصحيح لاستلام الكرة	يصف الطفل أداء مهارة استلام الكرة
مهاري	أن يؤدي التلميذ مهارة استلام الكرة	ينجح في استلام الكرة
وجداني	أن يظهر التلميذ الحماس والتعاون مع زميله أثناء التمرين.	يشجع زميله ويتفاعل بابتسامة أثناء النشاط.

ثانياً: التمهيد والتحفيز (٥ دقائق)

موقف تمهيدي (الروبوت):

"أهلاً يا بطل! اليوم سنتعلم استلام الكرة مثل اللاعبين الكبار! هل أنت جاهز؟ اضغط أو اكتب (نعم)." **أنشطة تمهيدية:**

حوار قصير: "هل تعرف ما معنى استلام الكرة؟"

الروبوت يعرض صورة للاعب يستلم الكرة ويقول:

"انظر! هذا اللاعب يستلم الكرة سنتعلم كيف نفعل مثله!"

ثالثاً: العرض والشرح (١٠ دقائق)

الوسائل التعليمية (يُعرضها الروبوت أو المعلم):

صورة أو فيديو قصير (٢٠ ثانية) للاعب يستلم الكرة

رسم توضيحي بسيط لمهارة استلام الكرة

رابعًا: التطبيق العملي (٢٥ دقائق)

التمرين	وصف النشاط	الزمن	التكرار
تمرين (١): تمرير الكرة واستلامها أمام حائط	يقف التلميذ أمام الحائط المسافة (٤م) ويقوم بتمرير الكرة على الحائط واستلام الكرة المرتدة من الحائط	٨ دقائق	٤مرات ٢x ق
تمرين (٢): استلام الكرة بين زميلين	زميلين المسافة بينهم ٥م يتبادلا تمرير الكرة واستلامها من الثبات ثم من الحركة ثم بالجرى بعرض الملعب	١٠ دقائق	٥مرات ٢x ق
تمرين (٣): تحدي	مسابقة بين فريقين على أكبر عدد من التمريرات والاستلامات الصحيحة	٧ دقيقة	٣مرات ٢,٥x ق

دعم الروبوت أثناء التطبيق:

👉 "جرب الآن ٦ استلامات!"

بعد الانتهاء، أخبرني مدى التقدم في أداء استلام الكرة؟ (اكتب رقمًا من ١ إلى ٦).

إذا كتب الطفل ٤:

👉 "رائع جدًا! 👍 لقد نجحت ٤ من ٦. حاول المرة القادمة أن تسيطر على الكرة!"

إذا كتب الطفل ٢:

👉 "لا بأس! 🔄 التدريب يجعلنا أفضل. تأكد أن قدمك تشير إلى الهدف."

🌀 خامسًا: التقويم والتغذية الراجعة (٥ دقائق)

📋 بطاقة ملاحظة المعلم

اسم التلميذ	توازن الجسم	دقة الاستلام	توجيه القدم	الحماس
	<input type="checkbox"/> جيد	<input type="checkbox"/> جيد	<input type="checkbox"/> جيد	<input type="checkbox"/> جيد
.....	<input type="checkbox"/> متوسط	<input type="checkbox"/> متوسط	<input type="checkbox"/> متوسط	<input type="checkbox"/> متوسط
	<input type="checkbox"/> يحتاج تحسين			

تقييم الروبوت (ق٥)

كم مرة نجحت في استلام الكرة؟ اكتب رقمك! 
ثم يعطي الطفل نجمة أو شارة: ☆ أو  بحسب أدائه.

سادسًا: الواجب المنزلي (نشاط بسيط في البيت)

"اليوم جرب استلام الكرة ١٠ مرات مع أحد أفراد أسرتك، وسجّل كم مرة نجحت. غدًا أخبرني بنتيجتك
وسأعطيك نجمة إضافية !"

سابعًا: التقييم النهائي للوحدة

المعيار	أداة التقييم	مجال
يجيب بـ "بباطن القدم".	سؤال شفهي من الروبوت: "بأي جزء من القدم نستلم الكرة؟"	معرفي
دقة ≤ 4 من 6.	أداء الاستلام من الثبات والحركة.	مهاري
يظهر الحماس والتعاون.	ملاحظة المعلم + تفاعل الروبوت.	وجداني

الأسبوع السادس (٢ وحدة)

الوحدة التعليمية : المراوغة في كرة القدم

الصف: المرحلة الابتدائية (الصف السادس)

زمن الدرس: ٤٥ دقيقة

المجال: تعلم المهارات الحركية - كرة القدم

دعم تقني: روبوت درشة تفاعلي (ذكاء اصطناعي مساعد)

أولًا: الهدف العام للدرس

أن يُتقن التلميذ مهارة المراوغة بدقة.

الأهداف السلوكية

المجال	الهدف السلوكي	مؤشرات الأداء
معرفي	أن يذكر التلميذ الوضع الصحيح للمراوغة	يصف الطفل أداء مهارة المراوغة
مهاري	أن يؤدي التلميذ مهارة المراوغة	ينجح في المراوغة
وجداني	أن يظهر التلميذ الحماس والتعاون مع زميله أثناء التمرين.	يشجع زميله ويتفاعل بابتسامة أثناء النشاط.

ثانياً: التمهيد والتحفيز (٥ دقائق)

موقف تمهيدي (الروبوت):

"أهلاً يا بطل! اليوم سنتعلم المراوغة فى كرة القدم مثل اللاعبين الكبار! هل أنت جاهز؟ اضغط أو اكتب (نعم)."

أنشطة تمهيدية:

حوار قصير: "هل تعرف ما معنى المراوغة؟"

الروبوت يعرض صورة للاعب يراوغ بالكرة ويقول:

"انظر! هذا اللاعب يراوغ بالكرة سنتعلم كيف نفعل مثله!"

ثالثاً: العرض والشرح (١٠ دقائق)

الوسائل التعليمية (يُعرضها الروبوت أو المعلم):

صورة أو فيديو قصير (٢٠ ثانية) للاعب يراوغ بالكرة

رسم توضيحي بسيط لمهارة المراوغة

رابعاً: التطبيق العملي (٢٥ دقائق)

التمرين	وصف النشاط	الزمن	التكرار
تمرين (١): يقوم اللاعب بأداء المراوغة على أهداف ثابتة	توضع أقماع على مسافات مختلفة وعلى اللاعب التوجه لكل قمع وأداء المراوغة	٨ دقائق	٤مرات ٢xق
تمرين (٢): يقوم اللاعب بمراوغة الزميل	ملعب ٢٠x٢٠ واحد ضد واحد ، ثم اثنين ضد اثنين ثم ثلاثة ضد ثلاثة	١٠ دقائق	٥مرات ٢xق
تمرين (٣): تحدي	مسابقة بين فريقين على أكبر عدد من المراوغات الصحيحة	٧ دقيقة	٣مرات ٢,٥xق

دعم الروبوت أثناء التطبيق:

📢 "جرب الآن ٦ مراوغات!"

بعد الانتهاء، أخبرني مدى التقدم فى أداء المراوغة؟ (اكتب رقمًا من ١ إلى ٦).

إذا كتب الطفل ٤ :

👍 "رائع جدًا! 👍 لقد نجحت ٤ من ٦. حاول المرة القادمة أن تراوغ بالكرة!"

إذا كتب الطفل ٢ :

👎 "لا بأس! 🏏 التدريب يجعلنا أفضل.."

📅 خامسًا: التقويم والتغذية الراجعة (٥ دقائق)

📋 بطاقة ملاحظة المعلم

اسم التلميذ	توازن الجسم	دقة المراوغة	اتجاه	الحماس
	<input type="checkbox"/> جيد	<input type="checkbox"/> جيد	<input type="checkbox"/> جيد	<input type="checkbox"/> جيد
.....	<input type="checkbox"/> متوسط	<input type="checkbox"/> متوسط	<input type="checkbox"/> متوسط	<input type="checkbox"/> متوسط
	<input type="checkbox"/> يحتاج تحسين			

تقييم الروبوت (٥ق)

كم مرة نجحت في المراوغة؟ اكتب رقمك! 🏏

ثم يعطي الطفل نجمة أو شارة: ☆ أو 🏆 بحسب أدائه.

سادسًا: الواجب المنزلي (نشاط بسيط في البيت)

"اليوم جرب المراوغة ١٠ مرات مع أحد أفراد أسرتك، وسجل كم مرة نجحت. غدًا أخبرني بنتيجتك وسأعطيك

نجمة إضافية 🌟!"

سابعًا: التقييم النهائي للوحدة

مجال	أداة التقييم	المعيار
معرفي	سؤال شفهي من الروبوت: "بأي جزء من القدم تراوغ بالكرة؟"	يجيب بـ "بباطن القدم أو وجه القدم الخارجي".
مهاري	أداء المراوغة في اتجاهات مختلفة وأشكال مختلفة	دقة ≤ 4 من ٦.
وجداني	ملاحظة المعلم + تفاعل الروبوت.	يظهر الحماس والتعاون.

ملخص البحث باللغة العربية



كلية علوم الرياضة
قسم المناهج وطرق التدريس

تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس
التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية
بحث ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير في علوم الرياضة

إعداد الباحث

السيد فھر السيد أحمد غنام

معيد بقسم المناهج وطرق التدريس

إشراف

دكتور

أيمن علی أحمد عثمان

أستاذ طرق التدريس ورئيس قسم المناهج وطرق
التدريس بكلية علوم الرياضة - جامعة بنها

دكتور

تامر جمال عرفة

أستاذ المناهج ووكيل كلية علوم الرياضة لشئون
الدراسات العليا والبحوث - جامعة بنها

دكتور

محمد مرسي محمد مرسي

مدرس بقسم المناهج وطرق التدريس بكلية علوم الرياضة - جامعة بنها

١٤٤٧هـ - ٢٠٢٥م

وعن استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية في تقديم الدعم التعليمي كنموذج لدعامات التعلم الذكية، اوضحت البحوث انه مع التقدم في تكنولوجيا الحاسوب وخاصة في مجال الذكاء الاصطناعي، امكن تقديم الدعم التعليمي بطريقة اكثر نكاء ، ومن بين الانظمة الكمبيوترية المتعددة تم اكتشاف روبوتات المحادثة التفاعلية كوسيلة فعالة لتعزيز التواصل بين الاشخاص، في التطبيقات الالكترونية التعليمية ، بشكل يحاكي السلوك البشري ، حيث يمكن ان تعمل روبوتات المحادثة التفاعلية كمساعد شخصي، سواء على اجهزة الهاتف المحمول او على اجهزة الكمبيوتر الشخصية، تستخدم بشكل ذكي اللغة البشرية الطبيعية، سواء كمدخلات او كمخرجات ، للتحديث مع البشر ، وتزويد المستخدمين بالمعلومات المطلوبة ، باستخدام الوسائط المختلفة، في نفس وقت التفاعل . (١٤٩:٥)

يلعب الاداء المهاري في كرة القدم دورا كبيرا في تحقيق نتائج ايجابية لصالح الفريق حيث تلعب المهارة دورا بارزا في عملية اتقان ونجاح الطريقة التي يلعب بها الفريق، ان عملية الاعداد المهاري في كرة القدم تهدف الي تعلم المهارات الاساسية التي يستخدمها اللاعب خلال المباريات والمنافسات ومحاولة اتقانها وتثبيتها حتي يمكن تحقيق اعلى المستويات ، وتعتبر المهارات الاساسية في كرة القدم احد الاركان الاساسية في وحدة التدريب اليومية ، اذ تعتبر قاعدة اساسية للعبة وبدون اتقانها لن يستطيع اللاعب تنفيذ الخطط الملقاه على عاتقه، ولما كان تعلم المهارات الاساسية في كرة القدم هو العملية التي عن طريقها يتم تعديل السلوك المهاري للاعب او تغييره، فان هذا التعديل او التغير لابد وان يكون محصلة او نتيجة لما قد يطرأ على شخصية اللاعب بانتهاء الموقف التعليمي ، وحيث ان التعلم الحركي للاداء المهاري هو عملية تطوير القدرة الحركية للفرد لاداء المهارة واتقانها بشكل يقوي قدرات الفرد البدنية والحركية وقدراته العقلية واستعداداته النفسية ، لذا فمن المهم ان نرى كيف يتعلم اللاعب وكيف نحدد اطار التوجيه من اجل تطوير وتحسين ممارسته للاداء المهاري في كرة القدم (٢٣:٨)

- ومن خلال عمل الباحث كمعيد بقسم المناهج وطرق تدريس التربية البدنية ، بالاضافة إلى إطلاع الباحث على المراجع العلمية مثل محمد عطية خميس (٢٠٠٩م) (٣٠) ، عبد الحميد شرف (٢٠١١م) (١٤) ، امين الخولي ، ضياء الدين العزب (٢٠٠٩م) (٦) ، محمد البغدادي (٢٠٠٢م) (٢٥) ، هاني سعيد عبد المنعم ، محمد زغول (٢٠٠١م) (٤٠) ، فراس احمد السليتي (٢٠١٥م) (٢٢) ، حسن أبو عبده (٢٠٠٨م) (٨) ، وكذلك الاطلاع علي الدراسات المرجعية مثل

رباب صلاح احمد (٢٠٢٢م) (٩)، ابراهيم عبد الوكيل الفار. (٢٠١٩م) (٢) ، زهور حسن ظافر العمري (٢٠١٩م) (١٠) ، هبة السيد (٢٠١٨م) (٤٢) ، محمد السيد النجار . عمرو محمود حبيب (٢٠٢١م) (٢٦) ، محمد رمضان (٢٠٢٢م) (٣٧) ، احمد محمود صالح (٢٠٢١م) (٥) ، مها عبدالله الحربي (٢٠٢٤م) (٣٦) ، وجدان عبد الرحمن زاكي (٢٠٢٤م) (٤٤) ، هانية احمد الفطاني (٢٠٢٠م) (٤١) ، لينا احمد الفراني (٢٠٢٠م) (٢٣) ، والتي اشارت جميعها الي ان الطريقة التقليدية تؤدي الي نتائج ايجابية في التعليم ولكن هذه النتائج ضعيفة ولا تحقق الاهداف التعميمية بشكل كبير علي عكس روبوتات المحادثة التفاعلية التي اشارت جميع المراجع العلمية والدراسات المرجعية سابقة الذكر الي انها تؤدي الي نتائج اكثر ايجابية في التعليم من الطريقة التقليدية مما استرعي اهتمام الباحث لاجراء دراسته بعنوان " تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية "

اهمية البحث :

اولا : الاهمية العلمية

- قد تمثل هذه الدراسة اضافة علمية في مجال استخدام تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية علي تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية
- قد يساهم هذا البحث في توجيه الباحثين الي اجراء دراسات اخرى لم تتعرض لها الدراسة الحالية.

ثانيا : الاهمية التطبيقية

- قد تساهم هذه الدراسة في تعلم بعض المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية .

هدف البحث:

يهدف البحث الي التعرف على تأثير روبوتات المحادثة التفاعلية على بعض مجالات تعلم المهارات الحركية بدرس التربية الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

فروض البحث:

١- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٢- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

التعريفات المستخدمة في البحث

الذكاء الاصطناعي :

" فرع من علوم الحاسوب الذي يمكن بواسطته خلق وتصميم برامج الحاسبات التي تحاكي اسلوب الذكاء الانساني ، لكي يتمكن الحاسب من اداء بعض المهام بدلا من الانسان " (١٩:١٨)

روبوتات المحادثة التفاعلية :

برنامج حاسوبي من ادوات الذكاء الاصطناعي،يحتوي علي اجراءات برمجية للتواصل مع الاشخاص بهدف خلق انطباع بمحادثة واقعية،كحافز للتعلم من خلال الاجهزة الذكية ، يعتمد علي البرمجة في ادخال المعلومات، واخراج المعلومات المتوقعة منه باستخدام اللغة الطبيعية. (٢٠٦:٤)

إجراءات البحث

منهج البحث

إستخدم الباحث المنهج التجريبي بإستخدام التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإستخدام القياس (القبلي - البعدي) وذلك لمناسبة لطبيعة هذا البحث.

مجتمع البحث

إشتمل مجتمع البحث على "٩٨" تلميذ من تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدرسة بن خلدون بمدينة بنها للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ م .

عينة البحث

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية وبلغ حجم العينة الأساسية (٤٠) تلميذ تم تقسيمهم الى مجموعتين إحداهما تجريبية والبالغ عددهم (٢٠) تلميذ والأخرى ضابطة والبالغ عددهم (٢٠) تلميذ ، وتم إختيار (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية لإجراء المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد البحث ، وتم إستبعاد (٣٨) تلميذ نظرا لعدم الانتظام ، وعدم الرغبة للاشتراك فى الدراسة الحالية

وسائل وأدوات جمع البيانات

٥. أدوات للدلالة على معدلات النمو
٦. أدوات للدلالة على المستوى البدني (الاختبارات البدنية) (مرفق ٣).
٧. أدوات للدلالة على المستوى المهارى (الاختبارات المهارية) (مرفق ٥)
٨. أدوات للدلالة على التحصيل المعرفي (إعداد الباحث). (مرفق ٨)

الدراسات الإستطلاعية :

الدراسة الإستطلاعية الأولى

تم إجراء الدراسة الإستطلاعية الاولى فى الفترة من يوم الاحد الموافق ٢٠٢٥/٢/٩م وحتى الأربعاء ٢٠٢٥/٢/١٩ / ٢م على عينه قوامها (٢٠) تلميذ من مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية وذلك لحساب المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد البحث ، وتم التأكد من صدق وثبات وصلاحيه الاختبارات المستخدمة قيد البحث

الدراسة الإستطلاعية الثانية

تم تجريب البرنامج قبل التطبيق وبعد الإنتهاء من إعداد برمجية يوم الأحد الموافق ٢٠٢٤/٢/٢٣م وحتى الأربعاء ٢٠٢٤/٢/٢٦م على (٢٠) تلميذ من عينة الدراسة الإستطلاعية ، وتم التأكد من سلامة ومناسبة البرنامج المستخدم للتلاميذ قيد البحث

الدراسة الأساسية :

القياسات القبلية:

قام الباحث بإجراء القياسات القبلية لمجموعتى البحث فى متغيرات (التحصيل المعرفى - القدرات البدنية

- الاختبارات المهارية قيد البحث) يوم الأحد الموافق ٢٠٢٥/٣/٢م

تنفيذ التجربة الأساسية:

قام الباحث بتطبيق البرنامج التعليمي على العينة الاستطلاعية البحث باستخدام روبوتات الدردشة في الفترة من يوم الأحد الموافق ٢٠٢٥/٣/٩م وحتى الأربعاء الموافق ٢٠٢٥/٤/٢٣م للتأكد من مدى مناسبتها لعينة البحث وتم التأكد من ملائمة البرنامج المستخدم قيد البحث .

القياسات البعدية

بعد الإنتهاء من المدة المقررة للتجربة الأساسية والتي بلغت (٦) أسابيع قام الباحث بإجراء القياسات البعدية لمجموعتي البحث التجريبية والضابطة من يوم الأحد الموافق ٢٠٢٥/٤/٢٧م كما راعي الباحث أن تتم القياسات البعدية تحت نفس الظروف التي تمت فيها القياسات القبليّة.

٨/٣ المعالجات الإحصائية:

- المتوسط الحسابي
- الإنحراف المعياري
- الوسيط
- معامل الالتواء
- النسبة المئوية للتحسن
- معامل الارتباط لبيرسون
- إختبار "ت"

الإستنتاجات والتوصيات

أولاً : الاستنتاجات

فى ضوء عينة البحث والاهداف والفروض والاعتماد علي نتائج الاسلوب الاحصائي المستخدم، تمكن الباحث من التوصل الي الإستخلاصات التالية:

١-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم(التمرير، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي.

٢-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطى القياسيين البعديين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في المستوي المعرفي وتعلم بعض مهارات كرة القدم (التمرير ، الجري بالكرة ، ضرب الكرة بالرأس) قيد البحث لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

٤- روبوتات المحادثة التفاعلية لها تأثيراً واضحاً على التحصيل المعرفى وتعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ المرحلة الإبتدائية قيد البحث العينه التجريبية.

توصيات البحث :

فى ضوء نتائج البحث والتي تم التوصل إليها توصى الباحثة بما يلي:

١- ضرورة استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية بمختلف تطبيقاتها المتنوعة فى تعلم المهارات الأساسية فى كرة القدم لما أثبتته من نتائج هذه الدراسة من وجود تأثير ايجابي دال إحصائياً على مستوى الأداء المهارى فى كرة الطائرة.

٢- الاهتمام باستخدام أسلوب وسائل التكنولوجيا المستحدثة عند التعليم والتدريب علي المهارات الحركية فى كرة القدم

٣- إجراء دراسة مماثلة على عينات مختلفة ومهارات أخرى.

٤- ضرورة استخدام البرنامج المعد من قبل الباحث فى تعلم بعض مهارات كرة القدم لتلاميذ الصف السادس الابتدائى

٥- استخدام روبوتات المحادثة التفاعلية فى تعلم المهارات الأساسية للأنشطة الرياضية الأخرى داخل درس التربية الرياضية.

ملخص البحث باللغة الأجنبية



College of Sports Sciences
Department of Curriculum and Instruction

**The impact of interactive chatbots on certain areas of
motor skills learning in physical education lessons for
primary school students.**

**Research submitted in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Science degree in Sports Science**

Prepared by:

Elsaied Fihri Al-Sayed Ahmed Ghanem
**Teaching Assistant, Department of Curriculum and Instruction
Supervision**

Dr.

Tamer Gamal Arafa

**Professor of Curriculum and Vice
Dean of the Faculty of Sports
Sciences for Graduate Studies and
Research – Benha University**

Dr.

Ayman Ali Ahmed Othman

**Professor of Teaching Methods and Head
of the Curriculum and Instruction
Department, Faculty of Sports Sciences,
Benha University**

Dr.

Mohamed Morsi Mohamed Morsi

**Lecturer in the Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Sports
Sciences, Benha University**

1447 AH - 2025 AD

Introduction and Research Problem:

The world is currently witnessing rapid developments in all aspects of life, compelling societies to keep pace by developing all their systems. Perhaps the most important of these systems is the educational system. Developing the educational system is essential for preparing a generation of thinkers capable of continuous self-learning, able to achieve sustainable development amidst these ongoing changes. This has increased the need for teachers to be familiar with e-learning technologies, their management systems, and their application in the educational process, as well as to incorporate technological innovations into student preparation programs. This is due to the nature of the era we live in and the demands of modern education.

Education constitutes a human investment with its own inputs, processes, and objectives. Technology is part of this investment, serving as an organized framework for the educational process. Given that we are living through an information and communication revolution that requires a mindset capable of keeping up with it and contributing to its innovations, this may necessitate an education characterized by the massive production of advanced and constantly evolving knowledge and appropriate learning outcomes. Investing in artificial intelligence technology has become a goal for the transition to digital technology in all fields. Higher education also seeks to achieve several goals of Vision 2030, including preparing and professionally developing faculty members to meet the demands of the 21st century. This involves developing their skills, staying abreast of technological advancements, and effectively integrating them into educational systems to keep pace with intellectual, cognitive, and technological developments. (234:44)

Educational technologies played a vital role in overcoming the educational crisis during the COVID-19 pandemic, which had a profound impact on all aspects of public life, including education. The pandemic disrupted the education of millions, a challenge that countries were able to address thanks to the plans developed by e-learning centers to ensure the continuity of education during emergencies. Distance learning was adopted through online learning platforms. This underscores the importance and necessity of adopting the latest educational technologies to address the rapid pace of technological development and the emergencies that can disrupt the educational process. (91:24)

With the recent and growing widespread adoption of artificial intelligence (AI), particularly in social media applications where the use of its technologies and digital tools has become increasingly popular, well-programmed, and perhaps even intelligent, code has emerged. These are interactive chatbots used on many platforms, such as Facebook and Skype, acting as digital assistants for users. They rely on the automatic simulation of text-based conversations and are an effective way to enhance communication between people and educational applications related to human behavior. (143:9)

Artificial intelligence is one of the modern educational technologies whose use has recently become widespread. It forms a significant part of our daily lives through numerous applications and programs, such as Siri on Apple devices and Alexa on Google. The role of AI in education is not new; scientists have been exploring its potential for educational purposes since the concept of AI first emerged fifty years ago. What is new recently is the contribution of major companies in producing AI-based educational materials. This is likely due to studies predicting a booming market for AI in education. (171:36) Chatbots, as an artificial intelligence technology, have begun to play prominent roles in several fields, including education. Although chatbots have been used in education for academic services such as providing students with registration dates, information on available services, and test information, they have recently begun to be used in areas such as improving learning outcomes. (541:2) Interactive chatbots use natural language as input and output to communicate with the user. Research has shown that interactive chatbots have the potential to change the way people learn and the way they search for information. (91:26)

Regarding the use of interactive chatbots in providing educational support as a model for smart learning aids, research has shown that with the advancement of computer technology, especially in the field of artificial intelligence, it has become possible to provide educational support in a smarter way. Among the various computer systems, interactive chatbots have been discovered as an effective means of enhancing communication between people in educational electronic applications, in a way that mimics human behavior. Interactive chatbots can act as a personal assistant, whether on mobile devices or on personal computers, intelligently using natural human language, both as input and output, to talk to people and provide users with the required information, using different media, at the same time as the interaction. (149:0)

Skillful performance in football plays a significant role in achieving positive results for the team. Skill is crucial in mastering and ensuring the success of the team's playing style. The process of skill development in football aims to teach the fundamental skills that players use during matches and competitions, striving to master and solidify them to reach the highest levels. Basic football skills are a cornerstone of daily training, forming the foundation of the game. Without mastering them, players cannot execute assigned tasks. Since learning basic football skills is the process by which a player's skill behavior is modified or changed, this modification or change must be a result of the changes that occur in the player's personality after the learning process. As motor learning for skill performance is the process of developing an individual's motor ability to perform and master the skill in a way that strengthens their physical, motor, mental, and psychological capabilities, it is important to understand how players learn and how to establish a framework for guidance to develop and improve their practice. For skillful performance in football (23:8)

- Through his work as a teaching assistant in the Department of Curriculum and Methods of Teaching Physical Education, in addition to his review of scientific references such as Muhammad Atiya Khamis (2009)(30), Abdul Hamid Sharaf (2011)(14), Amin Al-Khouli, Daa El-Din Al-Azab (2009)(6), Muhammad Al-Baghdadi (2002)(25), Hani Saeed Abdul Moneim, Muhammad Zaghloul (2001)(40), Firas Ahmed Al-Saliti (2015)(22), Hassan Abu Abdo (2008)(8), as well as his review of reference studies such as Rabab Salah Ahmed (2022)(9), Ibrahim Abdul Wakil Al-Far (2019)(2), Zuhour Hassan Zafer Al-Omari (2019)(10), Heba El-Sayed (2018)(42), Muhammad El-Sayed Al-Najjar, and Amr Mahmoud Habib (2021)(26), Muhammad Ramadan (2022)(37), Ahmed Mahmoud Saleh (2021)(5), Maha Abdullah Al-Harbi (2024)(36), Wajdan Abdul Rahman Zaki (2024)(44), Hania Ahmed Al-Fatani (2020)(41), Lina Ahmed Al-Farani (2020)(23). All of these studies indicated that the traditional method leads to positive results in education, but these results are weak and do not achieve educational goals to a significant extent. This contrasts with interactive chatbots, which all the aforementioned scientific references and studies indicate lead to more positive results in education than the traditional method. This prompted the researcher to conduct his study entitled "The Impact of Interactive Chatbots on Some Areas of Learning Motor Skills in Physical Education Lessons for Primary School Students." The Importance of the Research:

First: Scientific Importance - This study may represent a scientific contribution in the field of using the impact of interactive chatbots. The study aims to teach certain motor skills to elementary school students through physical education classes.

This research may guide researchers in conducting further studies not addressed in this current study.

Secondly, its practical importance: This study may contribute to teaching certain motor skills to elementary school students through physical education classes.

Research Objective:

This research aims to identify the impact of interactive chatbots on certain areas of motor skill learning within physical education lessons for primary school students.

Research Hypotheses:

1- There are statistically significant differences between the pre-test and post-test scores of the experimental group in terms of cognitive level and learning of certain football skills (passing, dribbling, and heading) under investigation, favoring the post-test scores.

2- There are statistically significant differences between the pre- and post-test mean scores of the control group in cognitive level and learning of some football skills (passing, dribbling, heading) under investigation, in favor of the post-test.

3- There are statistically significant differences between the post-test mean scores of the experimental and control groups in cognitive level and learning of some football skills (passing, dribbling, heading) under investigation, in favor of the post-test for the experimental group.

Definitions Used in the Research

Artificial Intelligence:

"A branch of computer science that enables the creation and design of computer programs that mimic human intelligence, so that the computer can perform some tasks instead of a human." (19:18)

Interactive Chatbots:

"A computer program, one of the tools of artificial intelligence, that contains programming procedures for communicating with people in order to create the impression of a real conversation, as an incentive for learning through smart devices. It relies on programming to input information and output the expected information using natural language." (206:4)

Research Procedures

Research Methodology

The researcher used the experimental method with a two-group experimental design, one experimental and one control group, using pre-test/post-test measurement, as it was suitable for the nature of this research.

Research Population

The research population consisted of 98 sixth-grade students from Ibn Khaldoun Primary School in Banha during the 2024/2025 academic year.

Research Sample

The research sample was selected randomly. The main sample size was 40 students, divided into two groups: an experimental group of 20 students and a control group of 20 students. An additional 20 students were selected from the research population but outside the main sample to conduct the scientific procedures for the tests used in this research. 38 students were excluded due to irregular attendance and lack of interest in participating in the current study.

Data Collection Tools and Instruments

1. Instruments to indicate growth rates
2. Instruments to indicate physical fitness level (physical tests) (Appendix 3).
3. Tools for Indicating Skill Level (Skill Tests) (Appendix 5)
4. Tools for Indicating Cognitive Achievement (Prepared by the Researcher) (Appendix 8)

Exploratory Studies:

First Exploratory Study

The first exploratory study was conducted from Sunday, February 9, 2025, to Wednesday, February 19, 2025, on a sample of (20) students from the research population and outside the main sample. This was done to calculate the scientific coefficients of the tests used in the research, and to confirm the validity, reliability, and suitability of the tests used in the research.

Conclusions and Recommendations

First: Conclusions

In light of the research sample, objectives, hypotheses, and reliance on the results of the statistical method used, the researcher was able to reach the following conclusions:

1- There are statistically significant differences between the mean scores of the pre- and post-tests for the experimental group in the cognitive level and learning of some football skills (passing, dribbling, heading) under investigation, in favor of the post-test.

2- There are statistically significant differences between the pre- and post-test mean scores of the control group in cognitive level and learning of some football skills (passing, dribbling, heading) under investigation, in favor of the post-test.

3- There are statistically significant differences between the post-test mean scores of the experimental and control groups in cognitive level and learning of some football skills (passing, dribbling, heading) under investigation, in favor of the post-test for the experimental group.

4- Interactive chatbots have a clear impact on cognitive achievement and learning of some football skills among the primary school students in the experimental group.

Research Recommendations: In light of the research findings, the researcher recommends the following:

1- The necessity of using interactive chatbots with their various applications in learning basic football skills, given the statistically significant positive impact demonstrated by this study on the skill performance level in volleyball.

2. Emphasize the use of modern technology in teaching and training motor skills in football.

3. Conduct a similar study on different samples and other skills.

4. Utilize the program developed by the researcher to teach certain football skills to sixth-grade students.

5. Employ interactive chatbots to teach basic skills for other sports activities within physical education lessons.