البحث السابع :

تأثير برنامج مقترح باستخدام روبوتات الدردشة التفاعلية على مستوى الأداء الفنى والتحصيل المعرفى لمسابقة ١١٠ متر/ حواجز لطلاب كلية التربية الرياضية

د/ محمود عبد المنعم غنيم محمد فضل

يهدف البحث إلى : التعرف على تأثير استخدام روبوتات الدردشة التفاعلية على مستوى الأداء الفنى والتحصيل المعرفى لمسابقة ١١٠ متر/ حواجز لطلاب كلية التربية الرياضية ، استخدام الباحث **المنهج** التجريبى باستخدام التصميم التجريبى لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة بإتباع القياسات البعدية ، تم **إختيار مجتمع** البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة بنها المقيدين للعام الجامعى ٢٠٢٢ م / ٢٠٢٣ م والبالغ (١٢٨٥) طالباً (بنين) ، تم اختيار **عينة البحث** بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهم ١٣٠ طالباً وقد تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين (التجريبية – الضابطة) متساويتين قوام كلاً منهما ٥٠ طالب و اشتملت عينة البحث الاستطلاعية على (٣٠) طالب من عينة البحث وخارج التجربة الأساسية ، بناءً على نتائج البحث توصل الباحث إلى **الإستنتاجات التالية** :

١- نسبة الفرق بين متوسطات المجموعة التجريبية و الضابطة فى الأداء الفنى بلغت لمرحلة البدء والعدو حتى الحاجز الأول (**١٦,٤٠٣%**) ، إجتياز الحاجز بالرجل الحرة (**٢٩,٦٨٧%**) ، إجتياز الحاجز بالرجل الارتقاء بلغت(**٣٤,٢٥٤** %) العدو بين الحواجز بلغت (**٥٥,١٧٢%**) العدو من الحاجز الأخير حتى خط النهاية (**٩,٩٧٧%**) وللمسابقة ككل بلغت(**٢٧,٩٢٨%**) ، فى حين نسبة الفرق بين متوسطات المجموعة التجريبية و الضابطة فى مستوى التحصيل المعرفى لصالح المجموعة التجريبية بلغت(٤١,٥٤٨ %) .

٢- جاء حجم تأثير روبوت الدردشة التفاعلية على مرحلة البدء والعدو حتى الحاجز الأول بلغ (٢٢,٨%) ، إجتياز الحاجز بالرجل الحرة بلغ (٥٧,٨ %) ، إجتياز الحاجز بالرجل الارتقاء بلغ (٥٣,٢ %) ، العدو بين الحواجز بلغ (٦٩,٥%) ، العدو من الحاجز الأخير حتى خط النهاية بلغ (٦,٨%) وللمسابقة ككل بلغ (٧٦,٤%) ، بينما جاء حجم تأثير روبوت الدردشة التفاعلية على التحصيل المعرفى (٦٤,٧ %) .

Seventh research:

Effect of a proposed program using interactive chat robots on the level of technical performance and cognitive achievement for the 110-meter hurdles competition for students of the College of Physical Education

Dr. Mahmoud Abdel Moneim Ghoneim Mohamed Fadl

The **research aims** to: identify the effect of using interactive chat robots on the level of technical performance and cognitive achievement for the 110-meter hurdles competition for students of the College of Physical Education. The researcher used the **experimental method** by using an experimental design for two groups, one experimental and the other control, following dimensional measurements. The research community was chosen in an intentional manner from First year students at the Faculty of Physical Education, Benha University, enrolled for the academic year 2022 AD/2023 AD, amounting to (1285) students (boys). The **research sample** was chosen intentionally from the research community, and its number reached 130 students. The research sample was divided into two equal groups (experimental - control), each consisting of 50 students. The exploratory research sample included (30) students from the research sample and outside the basic experiment, based on Based on the research results, the researcher reached the following **conclusions**:

1- The percentage of difference between the averages of the experimental and control group in technical performance for the starting stage and the sprint to the first hurdle was (16.403%), for crossing the hurdle with the free leg was (29.687%), for crossing the hurdle with the rising leg was (34.254%), for the sprint between the hurdles was (55.172%) for the sprint. From the last hurdle to the finish line (9.977%) and for the competition as a whole amounted to (27.928%), while the percentage of difference between the averages of the experimental and control groups in the level of cognitive achievement in favor of the experimental group amounted to (41.548%).

2- The magnitude of the impact of the interactive chat robot on the starting stage and running to the first hurdle reached (22.8%), crossing the hurdle with the free leg reached (57.8%), crossing the hurdle with the rising leg reached (53.2%), and sprinting between the hurdles reached (69.5%). The sprint from the last hurdle to the finish line was (6.8%) and for the competition as a whole was (76.4%), while the effect of the interactive chat robot on cognitive achievement was (64.7%).