العددِ 21A ايار 2026
المجلة العراقية للبحوث الانسانية والاجتماعية والعلمية
NO.21A May 2026 Iraqi Journal of Humanitarian, Social and Scientific Research
Print ISSN 2710-0952 Electronic ISSN2790-1254

تأثير برنامج (Chat GPT)على وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم مهارتي الإعداد والضرب الساحق بالكرة الطائرة للمرحلة الجامعية

The effect of the (Chat GPT) program according to artificial intelligence in learning the skills of preparation and smashing in volleyball for the university level

المدرس الدكتور

علي حكمت حميد

Aahh24855@gmail.com

تربية الرصافة الثانية /مدرسة الصادق الابتدائية

ملخص البحث

هدفت الدراسة إلى استخدام برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم مهارتي الإعداد والضرب الساحق في الكرة الطائرة على عينة من لاعبي منتخبات كليات التربية البدنية وعلوم الرياضة الجامعات الحكومية وقد بلغ المجتمع الأصلي 45 لاعب وكانت عينة البحث قد بلغت 30 لاعب قسموا إلى مجموعتين تجريبية وضابطة كل مجموعة كان عدد لاعبيها (15 لاعب) ، وقد عمد الباحث إلى اجراء تجربة استطلاعية واختبارات قبلية وبعدية وطبق المنهج التعليمي بشكل وحدات تعليمية وتدريبية على لاعبي منتخب كلية التربية الأساسية قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة وكانت النتائج إيجابية في نهاية البرنامج التعليمي ، وقد استنتج الباحث أن استخدام برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي قد طور من تعلم اللاعبين للمهارات قيد البحث ، و اوصى الباحث باستخدام برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم مهارات أخرى ورياضات متنوعة .

The study aimed to use the (Chat GPT) program, according to artificial intelligence, to learn the skills of preparation and smashing in volleyball on a sample of players from the national teams of colleges of physical education and sports sciences in public universities. The original population amounted to 45 players, and the research sample amounted to 30 players who were divided into two groups. Experimental and control, each group had 15 players. The researcher conducted a reconnaissance experiment and pre- and post-tests, and applied the educational curriculum in the form of educational and training units to the players of the College of Basic Education team, Department of Physical Education and Sports Sciences. The results were positive at the end of the educational program. The researcher concluded that using the (Chat GPT) program in accordance with artificial intelligence It has improved players' learning of the skills under research, and the researcher recommended using the (Chat GPT) program based on artificial intelligence to learn other skills and various sports.

الكلمات المفتاحية/ الذكاء الاصطناعي برنامج (chat GPT)

الفصل الأول

التعريف بالبحث

1-1 المقدمة وأهمية البحث :-

يعد التطور الذي حصل في تكنولوجيا التعليم غير مسبوق فقد أصبحت طفرة نوعية في عالم التعلم والتعليم خصوصاً بعد اختراع تطبيقات الذكاء الاصطناعي الذي قام بتبسيط التعليم وجعله في متناول يد جميع المعلمين والمتعلمين وزاد

من كفاءة وفعالية التعليم وساهم في نقل المتعلم من مجرد متلق إلى مساهم في العملية التعليمية بشكل كبير واصبح محور هذه العملية .

كما أن الذكاء الاصطناعي قد دخل في إعداد الخطط التعليمية بالنسبة للمدرسين والمعلمين ، لذلك يعد وسيلة تكنولوجيا حديثة تجعل إدارة الدرس سهلة ومنظمة وأكثر حداثة وذلك باستخدام برامج التي تعنى بترتيب المفاهيم ومراحل الدرس ، ويعد الذكاء الاصطناعي تكنولوجيا المستقبل التي ستحل جميع المشكلات العلمية بشكل عام والمشكلات التربوية بشكل خاص .

وأن الذكاء الاصطناعي هو عبارة عن برنامج يساعد على تحسين طرائق التدريس والتعليم وتساعد الباحثين على البحث والتقصي وحل المشكلات التعليمية بشكل منظم كما هو أداة توفر معلومات قد أُعدت بدقة من تجارب علمية حقيقية تُعد كمعيار للعمل العلمي التطبيقي ويمكن استخدامه في ميادين مختلفة وبأدوات عدة وبطرق متنوعة كلها جعلت العملية التعليمية تشهد انفجاراً معرفياً ساعد على فتح أبواب المعرفة والتعلم أمام الجميع .

ويمكن استخدام الذكاء الاصطناعي بتحليل سلوك المتعلمين وما هي ابرز نقاط القوة والضعف لديهم وتوجيههم نحو العمل بفاعلية وجعل نتاجات التعلم إيجابية قدر الإمكان ، كذلك يمكن للمعلم من تحديد الاهداف التعليمية المراد تحقيقها من البرنامج المتبع كما ويساعده على تقييم أداء المتعلمين بشكل موضوعي عادل .

وتكمن أهمية البحث في استخدام أحدى تطبيقات الذكاء الاصطناعي ألا وهو (Chat GPT) الذي يعد من أبرز التطبيقات التي تحاكي الواقع التي يستخدمها المتعلم كمحرك بحث ليفهم المهارة التي يراد منه تعلمها بشكل متقن ، ولأنه من التطبيقات التي تساعد على جعل التعلم فردياً وذاتياً فهو يراعي الفروق الفردية لدى المتعلم ويجيب عن الاستفسارات التي قد تكون بالنسبة له مشكلة معقدة ،ويبسط طرائق التعلم و التدريب على هذه المهارة بعد أن يوفر له الوقت وذلك من خلال توفير المعلومات اللازمة للإجابة عن الأسئلة التي يطرحها المتعلم أثناء فترة التعلم .

2-1 مشكلة البحث :-

قد تكون مشكلة الباحثين في هذه الفترة هو كيفية التحول من الطرائق التقليدية النمطية المألوفة إلى طرائق حديثة تساعد على تحقيق الأهداف المنشودة بطرق ابداعية ابتكارية حديثة ، ومن خلال عمل الباحث في مجال التعليم ، وجد أن مستوى الأداء الذي يقومون به الطلاب غير متقن وضعيف وقد لاحظ الباحث أيضاً عدم تطور في أداء اطلاب في رياضة الكرة الطائرة في المرحلة الجامعية وعزوفهم عن هذه الرياضة والاهتمام فقد في كرة القدم وكرة السلة بشكل كبير وعدم استخدام الطرائق والتقنيات الحديثة من قبل المدرسين في التعليم مما أدى إلـــى تدني مستوى المتعلمين بشكل واضح وملحوظ في هذه الرياضة .

لذلك وجد الباحث أنه من الضروري أن يكون تحسين من العملية التعليمية وتطويرها بالشكل الصحيح وبتقنيات حديثة وخاصة التقنيات المستحدثة التي تخص الذكاء الاصطناعي ، فقد استخدام برنامج (Chat GPT) الذي يُعد الأنسب للتعلم وتطوير مهارات المتعلمين بشكل الصحيح والمنظم وأكثر آلية واتقان .

3-1 أهداف البحث:-

1- إعداد وحدات تعليمية إلكترونية لبرنامج (Chat GPT)على وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم مهارتي الإعداد و الضرب الساحق بالكرة الطائرة .
2- التعرف على تأثير برنامج (Chat GPT)على وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم مهارتي الإعداد والضرب الساحق بالكرة الطائرة .

4-1 فرو ض البحث :-

1- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات القبلية ونتائج و البعدية للمجموعة التجريبية المستخدمة برنامج (Chat GPT)على وفق الذكاء الاصطناعي والمجموعة الضابطة في مهارتي الإعداد و الضرب الساحق في الكرة الطائرة ولصالح نتائج الاختبارات البعدية .

2- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الاختبارات البعدية للمجموعتين التجريبية و الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية .

5-1 مجالات البحث:-

1- **المجال البشري :-** طلاب المرحلة الثانية قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة .
2- **المجال الزماني :-** 2023/10/2 إلى 2024/1/18
3- **المجال المكاني :-** القاعة الرياضية المغلقة لكلية التربية الأساسية الجامعة المستنصرية .

الفصل الثاني

الإطار النظري

2-1الذكاء الاصطناعي :-

الذكاء الاصطناعي يتكون من كلمتين الذكاء وهو عبارة عن القدرة على إدراك وفهم وتعلم الحالات أو الظروف الجديدة ، وكلمة اصطناعي ترتبط بالفعل يصنع أو يصطنع وبالتالي تطلق الكلمة على كل الأشياء التي تنشأ نتيجة النشاط أو الفعل الذي يتم من خلال اصطناع الأشياء تمييزاً عن الأشياء الموجودة بالفعل . **(سيف، 2023، ص 26)**

2-1-1 الذكاء الاصطناعي في التعليم :- يتمتع الذكاء الاصطناعي بالقدرة على دفع الابتكار والتحسين في التعليم بعدة طرق، ولديه القدرة على إحداث تحول في التعليم من خلال تزويد الطلاب بتجارب تعليمية مخصصة وجذابة، وتحسين كفاءة التدريس، ودعم البحث والتطوير التعليمي. نحن نفكر في التعليم وكيفية تقديمه، ولكن من المهم النظر بعناية في التحديات الأخلاقية والتقنية وغيرها من التحديات المرتبطة باستخدام الذكاء الاصطناعي في التعليم واتخاذ الخطوات والاحتياطات اللازمة لضمان استخدام الذكاء الاصطناعي بشكل أخلاقي. ودمجها بفعالية في نظام التعليم . **(سيف، 2023، ص26)**

2-2برنامج (ChatGPT):-

وهو موقع مشابهة لموقع (PREPLEXITY) يوفر هذا الموقع محادثات قوية بينك وبين ال(Chat) وسيجيب فيها عن الأسئلة التي تود الاستفسار عنها ويعطيك حلول مميزة لأي مشكلة تواجه المتعلمين ، ويساعد على زيادة وعيهم وتقوية المحتوى التعليمي المستخدم . **(محمد ، 2023، ص11)**

وهو أحدث روبوت دردشة طورته شركة (Open AI) وهو أحد أكبر نماذج اللغة التي تم إنشاؤها على الاطلاق مع 175 مليار مقياس ومعيار . تم تدريب (GPT3) على كمية هائلة من البيانات النصية ، مما يسمح له بإنتاج نص يشبه النص الذي يكتبه أو يقوله الإنسان في مجموعة واسعة من المجالات ، تم استخدامه في مجموعة متنوعة من التطبيقات ، بما في ذلك الترجمة اللغوية والتلخيص والاجابة عن الأسئلة . **(سيف ، 2023،ص25)**

أن البرنامج من انتاج شركة (Open AI) التي تأسست سنة 2015 وهو أحدث نماذج تعلم الألة وقد تم إنشاؤه على قمة رأس مجموعة نماذج روبوتات المحادثة وتعلم اللغات التي تسمى(OpenAI 's GPT-3) وتخضع لإشراف دقيق لتطوير اللغة التي يستجيب بها لطلبات المستخدمين من خلال تقنيات التعليم التعزيزي .

الفصل الثالث

منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

4- 1 منهجية البحث:

عمد الباحث إلى استخدام المنهج التجريبي لملائمته لمتطلبات البحث الحالي ـ ويرى الباحث إن البحث التجريبي هو من الأساليب التي تعتمد على التحكم في جميع المتغيرات ماعدا متغير واحداً فهو تغيير معتمد مضبوط للشروط المحددة لحدث ما وملاحظة هذه التغييرات الناتجة في الحدث ذاته وتفسيرها . **(Werkmeister.1948.p33)**

5- 2 المجتمع وعينة البحث:-

عمد الباحث إلى اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية (القرعة) من مجتمع البحث الأصلي المكون من (45) لاعباً من منتخبات الكرة الطائرة للمرحلة الجامعية في بغداد لكليات التربية الرياضية (الجامعة المستنصرية كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة وكلية التربية الأساسية قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة وجامعة بغداد كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة)وقد وقعت القرعة على أن تكون المجموعة التجريبية لصالح قسم التربية البدنية وعلوم الرياضة كلية التربية الأساسية الجامعة المستنصرية الذي كان عددهم (15 لاعب) والمجموعة الضابطة لمنتخب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بغداد ، وكان عددهم (15 لاعباً) ،وهي مناسبة لتمثيل مجتمع البحث الأصلي .

3-3-1 الوسائل والأدوات والأجهزة المستخدمة :-

- المراجع والمصادر المعتمدة .
- استمارة تقويم اختبارات أداء المهارات قيد البحث .

3-3-2الأدوات والأجهزة المستخدمة :-

- كرات طائرة / صافرة / ملعب كرة الطائرة /شريط لقياس الطول /حاسوب محمول نوع inova ، موبايل نوع (I Phone / Samsung)،/ جهاز عرض (Data Show)

3-4 الاختبارات المرشحة :-

3-4-1 اختبار دقة مهارة الضرب الساحق:- **(محمد ،2006،ص104)**

اسم الاختبار : اختبار دقة مهارة الهجوم الساحق القطري والمستقيم.

3-4-2 اختبار دقة إعداد الكرة:- **(عفاف ،2011،ص199)**

اسم الاختبار :- اختبار قياس دقة أداء مهارة الإعداد بالكرة الطائرة

3-5التجربة الاستطلاعية:-

التجربة الاستطلاعية هي عبارة عن تجربة أولية يعمد الباحث إلى إجرائها على عدد قليل من العينة قبل البدء بإجراءات البحث على المجموعة التجريبية بهدف الوقوف على أهم الأساليب والأدوات المستخدمة في البحث .

أجريت التجربة الاستطلاعية يوم 2023/10/3 المصادف يوم الثلاثاء

- التأكد من ّذصلاحية استمارة تقويم الأداء وملائمة العينة
- كفاءة الأجهزة والأدوات المستخدمة فيد البحث
- كفاءة فريق العمل المساعد .
- استخراج الشروط العلمية للاختبارات قيد البحث.

3-6 الأسس العلمية للاختبارات :-

3-6-1 **الثبات :-**

وقد اعتمد الباحث على إجراء الاختبار وإعادته بعد فترة زمنية مدتها 9 أيام وقد اجرى الباحث الاختبار على عينة تسمى عينة الثبات ـ وهذه الطريقة تساعد الباحث على معرفة مدى ثبات الأختبار المستخدم (Adams,1966,p85)

تم تطبيق الاختبار على عينة الثبات وكان عددهم (10) لاعبين وهم من خارج عينة البحث الاصلية ، وبعد 12 يوم تم أعادة الاختبار ، وقد تم استخدام معامل ارتباط بيرسون لمعرفة ثبات الاختبار .

2-6-3 الصدق :-من اجل التأكد من صدق الاختبارات عمد الباحث إلى استخدام جذر الثبات للاستدلال على الصدق الذاتي .

الجدول يوضح معامل الثبات والصدق للاختبارات المهارية

ت	الاختبارات	معامل الثبات	معامل الصدق
1	اختبار الإعداد بالكرة	0,962	0,980
2	اختبار دقة الضرب الساحق المستقيم والقطري	0,958	0,979

3-6-3موضوعية الاختبارات :-

بما أن الباحث قد استخدم اختبارات معروفة ولها درجة معيارية وغير قابلة للتأويل ، فأن الاختبارات المستعملة موضوعية .

7-3 الاختبارات القبلية :-

تم إجراء الاختبار القبلي بتاريخ 2023/10/16 المصادف يوم الأثنين لاختبارات مهارتي الأعداد بالكرة ومهارة الضرب الساحق للمجموعة التجريبية أما المجموعة الضابطة فقد كان في يوم2019/10/17الموافق يوم الثلاثاء ،وقد راع الباحث أن تكون الظروف المكانية والزمانية وجميع الوسائل والأدوات المستخدمة هي نفسها للمجموعتين التجريبية والضابطة بالإضافة إلى ان يكون فريق العمل المساعد ذو خبرة وكفاءة جيدة .

8-3 تنفيذ التجربة الرئيسية والبرنامج التعليمي المقترح :-

بعد أن أكمل الباحث التجربة الاستطلاعية والاختبار القبلي على المجموعتين التجريبية والضابطة ، عمد الباحث إلى تطبيق المنهج التعليمي يوم الاربعاء المصادف 2023/10/18 ، ولغاية يوم الاحد2024/1/21.

وقد استخدمت المجموعة التجريبية **(Chat GPT)على وفق الذكاء الاصطناعي)** فهذه المجموعة تأخذ وحدتين تعليميتين في الأسبوع الساعة العاشرة والنصف صباحاً من يومي (الأحد والأربعاء) وبزمن 60 دقيقة للوحدة التعليمية وفيما يأتي التوزيع الزمني للمنهج المقترح :

- عدد الأسابيع (12).
- عدد الوحدات التعليمية في الأسبوع (2) وحدة فيكون لدينا (24) وحدة تعليمية.
- زمن الوحدة التعليمية (60) دقيقة .
- الزمن الكلي للوحدات التعليمية (1440=24X60) دقيقة .

خطوات تنفيذ البرنامج التعليمي المقترح :

المجموعة التجريبية ..... (Chat GPT)على وفق الذكاء الاصطناعي .

1-يعمد الباحث على وضع خطة عمل للوحدات التعليمية للطلاب عن مهارة الأعداد ومهارة الضرب الساحق بالكرة الطائرة .

2- يجزء الباحث المهارة إلى أجزاء حسب مراحل الأداء القانونية للمهارة .

3- يطرح الباحث بعض التساؤلات حول المهارة المراد تعلمها .

4- يسجل الطلاب كل تساؤل على ورقة عمل خاصة بكل طالب لأن التعلم في هذا البرنامج يكون ذاتياً .

5-يقوم الطلاب باستخدام أجهزة الهاتف أو الأيباد أو الحاسبة (اللاب توب)وطرح هذا السؤال على برنامج (Chat GPT) فيقوم البرنامج بالإجابة على هذا التساؤل بشكل مفصل .

6- يسجل الطالب هذه الإجابة على ورقة عمل خاصة به ويحدد أهم نقاط الواجب إتباعها للتعلم .

7- يقوم الطالب بتطبيق الأداء وفقاً للمعلومات التي اخذها من برنامج الـ((Chat GPT)**على وفق الذكاء الاصطناعي .**

8- بعد تكرار الأداء يقوم الطالب بتحسين الأداء من خلال الرجوع إلى البرنامج (Chat GPT) ويسأله سؤال اعمق عن المهارة إو عن المرحلة التي توقف عندها ليجيب البرنامج بإجابة تخص هذه التفصيله الصغيرة التي توقف عندها الطالب .

9- يعود الطالب ويكمل تعليمه للمهارة تحت اشراف المدرس (الباحث) ويصحح الطالب لنفسه الأخطاء التي قد يقع بها

10 – يكون عمل الباحث هو مرشد وموجه ويعطي تغذية راجعة خارجية لطلابه ولكن بطريقة استخدام البرنامج لا بكيفية الأداء للمهارة .

11- أن كل طالب يتعلم حسب خبرته وحسب السؤال الذي يسأله للبرنامج (Chat GPT) وفي أي نقطة توقف في الأداء لذلك يختلف الطلاب في اسئلتهم للبرنامج .

المجموعة الضابطة:- تستخدم الأسلوب التقليدي المتبع من قبل المدرب .

3-9 الاختبار ألبعدي:-

بعد أن أكمل الباحث الاختبارات القبلية والمنهج التجريبي الخاص به على عينة البحث عمد إلى إجراء اختبار بعدي لمهارتي الإعداد والضرب الساحق للمجموعتين التجريبية والضابطة وذلك كان يوم 2024/1/22 الموافق ليوم الأثنين للمجموعة التجريبية ويوم التالي كان اختبار البعدي للمجموعة الضابطة والتي وافق يوم الثلاثاء 2024/1/23.

الفصل الرابع

(عرض النتائج ومناقشتها)

4-1-1عرض وتحليل نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق للمجموعتين التجريبية والضابطة :-

يبين الجدول أدناه الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية و أوساط الفروق وقيمة (ت) المحسوبة والجدولية في الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الضرب الساحق في الكرة الطائرة

قيمة ت الجدولية (2,14) تحت مستوى الدلالة (0,05) ودرجة الحرية(14)

المجموعات	وحدة القياس	الاختبار القبلي			الاختبار البعدي		ف	ع ف	ت المحسوبة	الدلالة
		ن	سَ	ع	سَ	ع				
م / التجريبية	درجة	15	3,64	7,20	18,13	10,6	14,46	1,72	32,07	دال
م/ (الضابطة)	درجة	15	3,88	4,60	11,6	5,98	8	1	31,00	دال

المجموعات	وحدة القياس	الاختبار القبلي			الاختبار البعدي		ف	ع ف	ت المحسوبة	الدلالة
		ن	سَ	ع	سَ	ع				
م/ التجريبية	درجة	15	3,39	6,63	17,26	2,74	13,33	1,11	46,13	دال
م/ (الضابطة)	درجة	15	4,00	5,87	7,06	2,51	3,06	1,03	11,56	دال

4-1-2يبين الجدول أدناه الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية و أوساط الفروق وقيمة (ت) المحسوبة والجدولية في الاختبارات القبلية والبعدية لمهارة الإعداد في الكرة الطائرة .

4-2-1عرض نتائج الاختبارات البعدية لمهارة الضرب الساحق لمجموعتا البحث:-

المجموعات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية			المجموعة الضابطة		ت المحسوبة	الدلالة
		ن	سَ	ع	سَ	ع		
الاختبار البعدي	درجة	15	18.13	10.6	11.6	5.98	2.05	دال

قيمة ت الجدولية (2,14) تحت مستوى الدلالة (0,05) ودرجة الحرية(14)

4-2-2عرض نتائج الاختبارات البعدية لمهارة الأعداد لمجموعتا البحث:

المجموعات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية			المجموعة الضابطة		ت المحسوبة	الدلالة
		ن	سَ	ع	سَ	ع		
الاختبار البعدي	درجة	15	17,26	2,74	7,06	2,51	12.31	دال

قيمة ت الجدولية (2,14) تحت مستوى الدلالة (0,05) ودرجة الحرية(14)

4-3 مناقشة النتائج :-

يعزو الباحث تطور المجموعة التجريبية التي استخدمت برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي إلى أن هذا البرنامج يعُد من التقنيات التي تعزز التعلم أو التعلم المعزز من ردود الفعل البشري التي تعتمد على الردود المكتوبة ذات النصوص فائقة الدقة والتي تزيد من معرفة المتعلم بالمادة أو المهارة المراد تعلمها بشكل أسهل و أكثر تنظيماً ويستطيع المتعلم من خلالها ان يتعرف على الحلول المتاحة للمشكلات أو المواقف التي تواجهه بشكل مبسط وكذلك أن هذا البرنامج ساعد الطلاب على إيجاد الحلول بشكل اسرع وراع الفروق الفردية بينهم ، لأن المتعلم (الطالب) يستطيع أن يدخل إلى البرنامج في أي وقت ويراجع بعض الأمور التفصيلية للمهارات المراد تعلمها ، فهذا أدى إلى حرية التعلم وزيادة في وقت التعلم وإمكانية تطبيق المهارات بشكل أوسع في الوحدة التعليمية أي أن الطالب يستطيع التعلم في أي مكان (المنزل أو الكلية أو وقت الفراغ) وتطبيق ما تعلمه من خلال البرنامج في الوحدة التعليمية بشكل أوسع .

لذلك فأن هذه الأمور الإيجابية التي جعلت عملية تحسن وتطوير المجموعة التجريبية في تعلم المهارات قيد البحث يكون أسرع و أفضل من المجموعة الضابطة .

الفصل الخامس

الاستنتاجات والتوصيات

5-1 الاستنتاجات :-

1- ظهور تحسن وتطوير في تعلم مهاراتي الإعداد والضرب الساحق في الكرة الطائرة بالنسبة للمجموعة التجريبية .

2- حصول تطور في تعلم المهارات قيد البحث في نهاية فترة التعلم (الاختبارات البعدية).

3- أن برنامج (Chat GPT) كان له الدور الكبير في فهم واستيعاب الطلاب المهارات المراد تعلمها بشكل أفضل وأكثر تشويق.

4-أن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي سهلت عملية التعلم وزادت من مدارك الطلاب وثقافتهم التكنولوجية .

5-2 التوصيات :-

بناء على النتائج والاستنتاجات التي توصل إليها الباحث فإنه يوصي بأتباع الآتي:

1 – ينبغي استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في العملية التعليمية بشكل أوسع في الجانبين النظري والتطبيقي .
2- حث الباحثين على استخدام برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي في مجال التربية البدنية وعلوم الرياضة .
3-ضرورة استخدام برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي في تعلم مهارات أخرى ورياضات أخرى غير الكرة الطائرة .
4-ضرورة تضمين وإدخال تقنيات الذكاء الاصطناعي بشكل عام وبرنامج (Chat GPT) في الدورات التدريبية الخاصة بالمعلمين والمدرسين والمدربين لتحسين من جودة التعلم والتدريب .
5-حث الباحثين على إدخال تقنيات الذكاء الاصطناعي في بحوثهم ودراستهم في المستقبل ولجميع الاختصاصات .

المصادر العربية والأجنبية :-

حسين سبهان صخي ، طارق حسن رزوقي ، 2011، **المهارات والخطط الهجومية والدفاعية في الكرة الطائرة** ، مطبعة الكلمة الطيبة ، النجف الأشرف ، العراق

سيف يوسف السويدي ،ماجد بن محمد الجهني ، 2023، **نموذج الذكاء الاصطناعي ChatGPTوحوار افتراضي حول البناء الشخصي وتطوير الذات**، دار الأصالة للنشر والتوزيع وخدمات الترجمة والطباعة ، إسطنبول ، تركيا .

عفاف عبد الله الكاتب ، نجلاء عباس الزهيري،2011، **استراتيجيات فاعلة في طرائق تدريس التربية الرياضية** ،ط1،مطبعة الشموس ،بغداد ، العراق.

محمد شوقي شلتوت ، 2023 ، **تطبيقات الذكاء الاصطناعي في التعليم** ، ط1 ، مكتبة الملك فهد الوطنية ، الرياض ، السعودية .

محمد نصر الدين ،2006، **المدخل الى القياس في التربية البدنية والرياضية** ،ط1 ، مركز الكتاب للنشر ، القاهرة .

Adams, G.S .1966, **Measurement & Evaluation in psychology** ,New jersey ,Englewood Cliffs.

Werkmeister .W H .1948 ; **Introduction .to Critical Thinking** .Lincoln . Nebraska,Johnson Publishing ,Company .

الوحدات التعليمية :-

وحدة تعليمية للمجموعة التجريبية التي استخدمت برنامج (Chat GPT) على وفق الذكاء الاصطناعي :-

الوحدة التعليمية :- 2 **التاريخ** :- 2023/10/22

عدد الطلاب :- 15 **الزمن** :- 60دقيقة

الهدف التربوي :- 1- احترام أراء الأخرين .

2- مراعاة الفروق الفردية .

الهدف التعليمية :- تعلم مهارة الإعداد في الكرة الطائرة .

الهدف السلوكي :- 1- أن يكون الطالب قادراً على اتقان مهارة الإعداد في الكرة الطائرة .

2- أن يكون الطالب قادراً على التمييز بين أنواع مهارة الإعداد في الكرة الطائرة .

الأدوات :- كرات طائرة - ملعب كرة طائرة - ساعة إيقاف - شبكة كرة طائرة - صافرة - أجهزة ذكية (موبايل – ايباد – لاب توب) – اشرطة ملونة - طباشير – مصطبة خشبية .

ت	أقسام الوحدة التعليمية	الزمن	نوع النشاط	التشكيلات	الملاحظات
1	**المقدمة** **القسم الإعدادي** **الإعداد العام** **الإعداد الخاص**	5د 15د 5د 10د	يقوم المدرس بإعداد الأدوات والأجهزة اللازمة للوحدة التعليمية ، عرض موضوع الدرس على الطلاب . صيحة (رياضة – نشاط) الوقوف على شكل نسق واحد (خط مستقيم) السير الاعتيادي – الهرولة الخفيفة – الهرولة بين الشواخص – التعجيل من الثبات – التعجيل من الدوران – الانطلاقات من مختلف المسافات - (**الوقوف**)القفز على البقعة إلى الجهات الأربعة (6 مرات) -(**الوقوف**) ثني ومد الذراعين معاً عالياً وجانباً بالتبادل. - (**الجلوس الطويل) مد الذراعين ومس**	×××××××××× **T** ×××××××××× T × × × × × × × × × × × × × × × × T	التأكد من النظام والوقوف على شكل نسق التأكد من سير وهرولة اللاعبين عكس عقرب الساعة التأكد من التدرج بالتمارين البدنية من السهل إلى الأكثر شدة وجهد لتجنب الإصابات

القسم الرئيس الجانب التعليمي		القدمين باليدين (العد 10) -(الوقوف –ضماً) مد الذراعين أمام الجسم وفتحهما جانباً وضمهماً (العد 10)	×××××		
	15د		× ×		ملاحظة وتوجيه اللاعبين حول استخدام الصحيح لبرنامج (Chat GPT) وتطبيق التمارين الخاصة بالمهارة بالشكل الصحيح
الجانب التطبيقي		- التعرف على المراحل الأساسية لمهارة الإعداد في الكرة الطائرة - يقف الطلاب على شكل تشكيل مربع ناقص ضلع يقوم المدرس بطرح عدة تساؤلات تجعل الطلاب يفكرون بما طرح من قبل المدرس ويسجلون استفساراتهم في سجلاتهم الخاصة -يطلب المدرب من اللاعبين استخدام برنامج (Chat GPT) في حل التساؤلات التي طرحها عليهم .	× T ×		
القسم الختامي		- يدون اللاعبين ما حصلوا عليه من معلومات حول مهارة الأعداد بالكرة الطائرة . -يطبق اللاعب ما دونه في الملعب ويسجل اللاعب ملاحظاته في الدفتر الخاص به .	×××××××××××× ×××××××× T		
	20د	-يقوم اللاعب بالربط بين الجانب النظري والتطبيقي لتعلم المهارة			
	5د	- يقوم اللاعب بأداء الإعداد من الأعلى للإمام على الحائط. - يقوم اللاعب بأداء الإعداد من أعلى للإمام في الهواء.**(حسين،2011)** - نفس التمرين السابق ولكن أداء التمرين مع الزميل . -أداء مهارة الاعداد وارتداد الكرة من الحائط .			التأكد من سلامة اللاعبين داخل الملعب

			-لعبة صغيرة (الركض عكس الإشارة) -تمارين تهدئة -صيحة (رياضة – نشاط)		