دراسة تحليلية لنسب استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لطلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بغداد

م.م صابرين حامد شهاب

م.د أحمد هاشم حمود

م.د سامر سعد ابراهيم

Sabreen.h@copolicy.uobaghdad.edu.iq

مستخلص البحث

هدف البحث التعرف على النسبة المئوية لأستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لدى طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة المرحلة الرابعة ، اذ تكون مجتمع البحث من طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بغداد المرحلة الرابعة كون ان هذه المرحلة تعد اكبر مرحلة دراسية بين الطلبة ولديهم واجبات بحثية لاكمال متطلبات بحث التخرج ، بينما اختيرت عينة البحث بشكل عشوائي من نفس مجتمع البحث والبالغ عددهن (150) طالب وطالبة وتم توزيع استمارات الاستبيان للذكاء الاصطناعي عليهم بطريقة عشوائية ، استخدم الباحثون المنهج الوصفي ذو الدراسة المسحية ذو تصميم المجموعة الواحدة ، وبعد توزيع استمارات الاستبيان وتفريغها ومعالجتها احصائياً اذ استخدم الباحثون النسبة المئوية لمعرفة اكثر التطبيقات استخداما فضلا عن استخدام الوسط الفرضي ومقارنته مع الوسط الحسابي للمقياس ، اذ اضهرت النتائج ان استخدانات تطبيقات الذكاء الاصطناعي اقل من مستوى المتوسط.

الكلمات المفتاحية: الذكاء الاصطناعي ، التطبيقات الذكية ، التحليل.

An analytical study of the rates of use of artificial intelligence applications by students of the College of Physical Education and Sports Sciences

By

Assist. Lecturer Sabreen Hameed Shehab

Lecturer Dr. Ahmed Hashem Hammoud

Lecturer Dr. Samer Saad Ibrahim

Abstract

The aim of the research is to identify the rates of using artificial intelligence applications among students of the College of Physical Education and Sports Sciences, as the research community consisted of fourth-year students

of the College of Physical Education and Sports Sciences, University of Baghdad, while the research sample was randomly selected from the same research community, amounting to (150) male and female students, and the artificial intelligence questionnaire forms were distributed to them in a random manner. The researchers used the national method with a survey study with a single-group design, and after distributing the questionnaire forms, unpacking them and processing them statistically, the researchers used the percentage to know the most used applications, in addition to using the hypothetical mean and comparing it with the arithmetic mean of the scale, as the results showed that the use of artificial intelligence applications is less than the average level.

Keywords: analytical, artificial intelligence, AI applications

المقدمة

في العقود القليلة الماضية شهد القطاع الاداري الرياضي تقدما كبيرا في مختلف الميادين والاتجاهات ,اذ انعكس هذا التقدم الاداري بشكل مباشر على تطوير الرياضيين والاداريين انفسهم وايضا المنشأت الرياضة وجميع العاملين فيها ، وذلك نتيجة استخدام العلوم الحديثة والتكنلوجيا وهذا ما اوصل الرياضة الى ما وصلت اليه في يومنا هذا ، وفي يومنا هذا تشهدت الرياضة تطورًا هائلًا وحيوياً بدخول التكنلوجيا وايضا استخدام مجال الذكاء الاصطناعي فيها، حيث أصبحت تطبيقاته جزءًا لا يتجزأ من العديد من المجالات ، بما في ذلك التعليم والرياضة.

إذ يُعد الذكاء الاصطناعي (AI) أحد أهم التطورات التكنولوجية في العصر الحديث، حيث يشير إلى قدرة الأنظمة الحاسوبية على محاكاة الذكاء البشري وأداء المهام التي تتطلب التفكير والتعلم واتخاذ القرارات. يعتمد الذكاء الاصطناعي على تقنيات مثل تعلم الآلة (Machine Learning) والشبكات العصبية الاصطناعية (Neural Networks) ومعالجة اللغات الطبيعية (NLP)، مما يمكنه من تحليل البيانات والتنبؤ بالنتائج واتخاذ قرارات ذكية ، فضلا عن اعطاء حلول سريعة وواقعية ، اذ يذكر (Chootsungnoen et al. n.d.) ان محركات الذكاء الاصطناعي وفرت الوقت والجهد لاعطاء حلول متعددة للمشكلات ، وقد ظهر الذكاء الاصطناعي في العديد من المجالات، مثل التعليم، والصحة، والصناعة، والرياضة، حيث ساهم في تحسين الكفاءة وزيادة الإنتاجية. ففي مجال التعليم، يستخدم الذكاء الاصطناعي في دعم المناهج الدراسية وايضاً تحليل أداء الطلاب ، بينما تساعد تطبيقات الذكاء ال (AI) في المجال الرياضي على تحليل بيانات اللاعبين وتحسين استراتيجيات التدريب فضلاً عن اتخاذ بعض القرارات الهامة على مستوى اعداد الفريق من خلال وضع المقترحات والتوصيات للاجهزة الفنية ، ومع تطور هذه التقنيات ، أصبح الذكاء الاصطناعي جزءًا لا غنى عنه في حياتنا اليومية ، مما يفتح آفاقًا جديدة للابتكار والتقدم ، وايضاً من مجالات واستخدامات الذكاء الاصطناعي التي أصبح الذكاء الاصطناعي (AI) عنصرًا أساسيًا منها هو المجال الاكاديمي التطبيقي حيث يوفر حلولًا مبتكرة تسهم في تحسين الكفاءة ودقة الأداء. وفيما يلي أبرز المجالات التي يستخدم فيها الذكاء الاصطناعي (التعليم) تصميم أنظمة تعليمية ذكية تتكيف مع مستوى الطلاب وتقدم محتوى مخصصًا لهم وتحليل أداء الطلاب واقتراح أساليب تدريس فعالة بناءً على البيانات وتوفير منصات تعليمية تعتمد على التفاعل مثل المساعدات الذكية (Chatbots) التي تجيب عن استفسارات الطلاب ، وأيضا (الصحة والطب)تشخيص الأمراض باستخدام تقنيات التعلم العميق، مثل الكشف المبكر عن السرطان عبر تحليل الصور الطبية وتحليل بيانات المرضى والتنبؤ بالمخاطر الصحية المحتملة ، ومن جانب الرياضة تعمل على تحليل أداء اللاعبين باستخدام تقنيات تحليل الفيديو والبيانات الضخمة ، تطوير

خطط تدريبية تعتمد على الذكاء الاصطناعي لتحسين أداء الرياضيين واستخدام الأجهزة الذكية لقياس وتحليل المؤشرات الحيوية أثناء التمارين ، وايضا (الصناعة والروبوتات) تشغيل الروبوتات الذكية في المصانع لتحسين الإنتاجية وتقليل الأخطاء البشرية وتطوير أنظمة صيانة تنبؤية للمعدات لمنع الأعطال المفاجئة وبناء على ذلك يعد الذكاء الاصطناعي أحد أهم الابتكارات في العصر الحديث، حيث يلعب دورًا حيويًا في تطوير وتحسين العديد من المجالات.

في ظل التطورات التقنية المتسارعة، بات الذكاء الاصطناعي (AI) ضرورة وجزءًا لا يتجزأ من مختلف المجالات، اذ يسهم استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحليل الأداء الرياضي، تخطيط البرامج التدريبية، تقييم الحالة البدنية، وحتى التعليم الإلكتروني للمقررات الدراسية. من هذا المنطلق، أصبحت دراسة مدى ونسبة استخدام طلبة كلية التربية البدنية لهذه التطبيقات أمراً مهماً لفهم مدى اندماجهم مع هذه التقنية واستعدادهم للتطورات الحديثة في مجال اختصاصهم ومع استمرار التقدم التكنولوجي، من المتوقع أن تتوسع تطبيقاته لتشمل اتجهات اوسع كونه جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، مما يسهم في تسهيل العمليات وزيادة الإنتاجية وتحقيق مستويات جديدة من الابتكار.

اذ اطلع الباحثون على مجموعة كبيرة ومتنوعة من الدراسات السابقة ، اذ تطرقت دراسة (ALATTAR and Al-Maliki 2024) الى اهمية استخدام الاجهزة التكنلوجية في اختبارات البحث بينما تطرقت دراسة (Pavlyuk and Alomar 2026) الى استخدام الذكاءء الاصطناعي في عمليات التواصل بين الطائرات مما يعزز دور التواصل العملي في اداء المهام ، كما اهتمت دراسة (Hani, Abd, and Ibrahim 2025) الى اهمية تحليل البيانات للنتائج الاحصائية عن طريق برامج الذكاء الاصطناعي

ومن هنا تبينت أهمية الدراسة بالتعرف على مستوى استخدام طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في حياتهم الدراسية اليومية وايضا التعرف على اكثر التطبيقات استخداما في اداء فروضهم الدراسية وحياتهم الدراسية في الكلية ، وتهدف هذه الدراسة إلى تحليل نسبة استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لدى طلبة كلية التربية البدنية في المرحلة الرابعة، وتحديد مدى تأثيرها على تحصيلهم الأكاديمي وأدائهم الرياضي وايضا تحديد نسبة استخدام طلبة كلية التربية البدنية لتطبيقات الذكاء الاصطناعي.

الطريقة والادوات

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي ، وتم اعداد استبيان لأهم محركات وتطبيقات الذكاء الاصطناعي الملحق (1) وتم توزيع هذا الاستبيان على السادة الخبراء لغرض استخراج الصدق الضاهري هذا النوع من الصدق والذي يقصد به عرض الأختبار على مجموعة من الخبراء ومن ذوي الاختصاص انظر ملحق (2) لتقرير مدى صلاحية هذا الاختبار في قياس الظاهرة التي وضع من أجلها الاختبار ، ويفسر (الياسري، 2010، صفحة 46) إنّ الصدق الظاهري "يعني أن الاختبار يبدو مناسباً للهدف الذي وضع من أجله، وهو ليس صادقاً بالمعنى العلمي للكلمة ، لأنه يدل على إن الاختبار يقيس من الظاهر وليس على ما يقيسها الاختبار بالفعل".

تحديد مجتمع البحث وهم طلاب المرحلة الرابعة لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد للموسم الدراسي 2024-2025 والبالغ عددها (408) طالب وطالبة وتم اختيار عينة البحث بشكل عشوائي من طلاب المرحلة الرابعة طلاب وطالبات وبلغ عددهم (150) طالب وطالبة ، وهم يمثلون نسبة (36.76 %) اذ ذهبت الباحثون في أستخدام عدد

من وسائل جمع المعلومات كالمصادر العربية والاجنبية والملاحظة والادورات ولاجهزة والأختبارات التي قام الباحث من خلالها بقياس متغيرات البحث، وتم تصميم استبيان خاص بتطبيقات الذكاء الاصطناعي الرائجة والمتاحة على مواقع التواصل الاجتماعي وتطبيقات الهواتف الذكية ، وتم توزيعه على عينة البحث المكونة من 150 طالبًا من طلاب المرحلة الرابعة من كلية التربية البدنية.

الجدول (1)

حجم عينة البحث ونسبها المئوية

المجتمع	التفاصيل	العدد	النسبة المئوية %
مجتمع البحث	طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد للعام الدراسي 2025/2024	408	% 100
عينة البحث	طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد للعام الدراسي 2025/2024	150	% 36.76
عينة التجربة الأستطلاعية	طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد للعام الدراسي 2025/2024	5	% 1.42

اذ تم اجراء التجربة الاستطلاعية على عينة مكونة من (5) طلاب من طلاب كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – المرحلة الرابعة يوم الاثنين الذي يصادف تاريخ 2025/12/11 بينما تمت المباشرة بالاختبارات الرئيسة (توزيع الاستبان على عينة البحث) للفترة من 2025/12/20 لغاية 2026/2/1 ، اذ تم توزيع الاستبيان على يعنة البحث بشكل عشوائي لطلاب المرحلة الرابعة لكلية التربية البدنية وعلوم الرياضة جامعة بغداد للعام الدراسي 2026/2025 / وقد تم مراعاة جميع الشروط والاعتبارات الخاصة بتوزيع الاستمارات وتوضيح الفكرة من البحث لجميع المختبرين لتكون الضروف مناسبة للطلاب من اجل الحصول على اجابات دقيقة ، واستخدم الباحثون الوسائل الاحصائية اللازمة من خلال الحقيبة الاحصائية (SPSS) بالاضافة الى استخدام (Microsoft Excel) في جمع وتبويب البيانات ومعالجتها احصائيا لأستخراج النتائج ، امتدت جميع إجراءات البحث للمدة الزمنية 2025/12/1 لغاية 2026/3/1, وقام الباحثون بأستخراج الوسط الفرضي لمقياس نسب استخدام الذكاء الاصطناعي من خلال القانون التالي:

$$\text{الوسط الفرضي} = \text{عدد الفقرات } X \frac{\text{مجموع البدائل}}{\text{عددها}}$$

اذ تكون مقياس الذكاء الاصطناعي من 13 سؤال (فقرة) وكل سوال له تطبيق خاص به

النتائج

قام الباحثون بعرض نتائج البحث على شكل جداول ، اذ توصل الباحثون الى

الجدول (2)

يبين الوصف الاحصائي لمقياس برامج الذكاء الاصطناعي لعينة البحث

المقياس	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	الوسيط	التباين	ادنى درجة	اعلى درجة	الوسط الفرضي
الذكاء الاصطناعي	23.40	3.64	-0.67	24	13.26	14	28	26

الجدول (2)

يبين النسبة المئوية لأستخدام برامج الذكاء الاصطناعي لعينة البحث

ت	أسم التطبيق	المستخدمين	النسبة المئوية %
.1	ChatGPT	138	% 92
.2	Ask AI	101	% 67.3
.3	Smart AI	77	% 51.3
.4	Copy AI	76	% 50.6
.5	Murf AI	24	% 16
.6	Descript	2	% 1.3
.7	Jasper AI	7	% 4.6
.8	Fliki AI	0	% 0
.9	Genie AI	89	% 59.3
.10	Gemini	77	% 51.3
.11	Deepseek	19	12.6

.12	**Snapchat AI**	114	% 76
.13	**ClonX AI**	64	% 42.6

مناقشة النتائج

نلاحظ من خلال الجدول (1) الذي يبين الوسف الاحصائي لمقياس تطبيقات الذكاء الاصطناعي ان الوسط الفرضي للمقياس قد بلغ (26) بينما بلغ الوسط الحسابي للمقياس (23.40) وهي اقل من درجة الوسط الفرضي وهذا يبين ان مستوى المقياس دون المتوسط ، وبدلالة الوسط الفرضي يتبين ان مدى فعالية الطلاب في استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي هي دون المتوسط وهذا يعلله الباحثان الى عدة اسباب منها حداثة تطبيقات الذكاء الاصطناعي في وقتنا الحالي فضلا عن حداثة استخدام هذه الوسائل في الجانب التعليمي وتطبيق الواجبات الدراسية.

والرجوع الى الجدول (2) الذي يبين النسب المئوية لاستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي ، نرى ان تطبيق الـ **(ChatGPT)** قد تحصل على اعلى نسبة للاستخدام من قبل الطلبة اذ بلغت 92 % وهذا يعود الى ان هذا التطبيق هو تطبيق شائع بين عامة الطلبة والمدرسين في الاستخدامات اليومية فضلاً عن ذلك ان هذا البرنامج مسوق بشكل جيد في مواقع التواصل الاجتماعي ومنصات التواصل الاجتماعي (Social Media) بينما كان برنامج (**Ask AI)** هو ثاني اكثر تطبيق استخداما من تطبيقات الذكاء الاصطناعي لدى طلبة المرحلة الرابعة اذ تحصل على البرنامج على نسبة مئوية مقدارها (67.3) وبالتاكيد هذا البرنامج ايضا له سعة انتشار بين مجتمع الطلبة والاكاديمية ، بينما نرى ان اغلب البرامج الاخرى قد حصلت على نتائج متباينة واستخدامات ضعية مقارنتاً مع برنامج **(ChatGPT)** وهذا ما يؤكدة (Phei Ching Lim, Yw Chong, Qiu-Ting Chie, 2025) بان تطبيقات الذكاء الاصطناعي في يومنا هذا اصبحت ضرورة علمية ترشد الباحث للوصول الى الطريق الصحيح المختصر، بينما يوكد (Ibrahim 2025) الى ان استخدام المقارنات لمعرفة العلاقة بين المتغيرات والتطبيقات لهات اهمية كبيرة في التعرف على الطريق الصحيحة والمؤثرة ، بينما يوكد (Ibrahim 2021) على ان استخدام اشكال مختلفة للموضوع نفسة يزيد من دقة الصواب.

مما يتقدم يرى الباحثون الى ان تطبيقات الذكاء الاصطناعي بمختلف نوعياتها واستخاماتها فأنها تؤدي الغرض الاهم والذي هو الاختصار بالوقت والمال وايضاً بالتفكير الزائد للوصول الى الحل ، ولكن على الطلاب ان يكونو ذو معرفة ودارية بالمهارات الضرورية الاساسية اللازمة من اجل القدرة على استخدام الذكاء الاصطناعي بشكل فعال في حياتهم اليومية ، وهذا ما اكده (Raymond Verheijen and Marcel Lucassen 2025) الذي يوكد على ان المواقف تزيد من ذكاء اللاعبين والطلاب في الموقف ذاتة وتكون خبرات

ويستنتج الباحثون من هذه النتائج بان متسوى استخدام الذكاء الاصطناعي لدى طلبة كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة المرحلة الرابعة اقل من المتوسط وبالتالي يوصي الباحثون بضرورة تثقيف الطلاب لاستخدام ادوات الذكاء الاصطناعي فضلاً عن ادخاله ضمن الدروس الاساسية من اجل معاصرة الحداثة العلمية في وقتنا الحاضر ، اضافة الى ذلك تعزيز الوعي بأهمية الاستخدام الأمثل لتطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجالات التعليم والرياضة تطوير ورش عمل تدريبية لتعريف الطلبة بكيفية استخدام هذه التطبيقات بشكل فعال ، تشجيع الطلبة على الموازنة بين استخدام الذكاء الاصطناعي وتنمية مهاراتهم الذاتية ، إجراء دراسات مستقبلية حول تأثير هذه التطبيقات على المدى البعيد في الأداء الرياضي والتعليمي.

المصادر

coughlan G, Others. (2012). A comparison Between performance on selected Diraction of sta Excurasion Balance test . *Journal of athletic training* .

Phei Ching Lim, Yw Chong, Qiu-Ting Chie. (2025). Healthcare professionals' perspectives on artificial intelligence (AI)-based mobile applications (apps) for diabetes education and behavioural management. *Digital Health*, 2.

Shaffer SW, Tezhen DS, Lorenson CL, Warren RL, Koreerat CM, Straseske CA Childs JD. (2013). *Balance test areliabitity study involving multiple raters.* Mil Mad.

لؤي الصميدعي واخرون. (2010). *الاحصاء الإختبار في المجال الرياضي* . اربيل: -.

محمد جاسم الياسري. (2010). *الأسس النظرية لأختبار التربية الرياضية*. النجف الاشرف: دار الضياء للطباعة والتصميم.

ALATTAR, Samer, and Mohammed Al-Maliki. 2024. "The Relationship of Motor Response-Ability to the Level of Skill Performance for the Female Futsal Players of Al-Zawraa Sports Club." *Journal of Physical Education* 36(4): 1206–16. doi:10.37359/jope.v36(4)2024.1993.

Chootsungnoen, Pakorn, Pornchai Leenoi, Chadaphan Suwannate, P Chootsungnoen, P Leenoi, and & Suwan. "2025 (Julio), Retos, 68." : 299–307. doi:10.47197/re.

Hani, Ahmed Thare, Mohannad Talib Abd, and Samer Saad Ibrahim. 2025. "An Analytical Study of the Use of VAR Technology and Its Relationship to the Psychological Hesitation of Referees in the Iraqi Professional League." *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación* (66): 1162–76.

Ibrahim, Samer Saad. 2021. "Comparing Some 10m Distance Acceleration Forms in Futsal Female Players." *Journal of Physical Education* 33(2).

Ibrahim, Samer Saad. 2025. "Comparative Study of Some Variables (Skill Performance, Physical and Motor Abilities) before and after the League Competitions for Women's Futsal Players Season 2023/2024." *Journal of Physical Education (20736452)* 37(1).

Pavlyuk, Dmitry, and Iyad Alomar. 2026. “Artificial Intelligence Technologies for Aircraft Maintenance: A Systematic Literature Review.” *International Journal of Prognostics and Health Management* 17(1). doi:10.36001/ijphm.2026.v17i1.4567.

Raymond Verheijen, and Marcel Lucassen. 2025. *Designing Training Situations* . 1st ed. ed. Football Coach Evaluation. Leusden : Football Coach Evaluation .

ملحق (1)

قائمة بأسماء الخبراء

ت	الاسم	مكان العمل
.1	أ.د صلاح وهاب	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد
.2	أ.د عماد كاظم خليف	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد
.3	أ.م.د محمد قصي جميل	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد
.4	أ.م.د طارق علي يوسف	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد
.5	أ.م.د حيدر طالب جاسم	كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة بغداد
.6	م.د مروان كاظم محمد	كلية الذكاء الاصطناعي – جامعة بغداد

ملحق (2)

استمارة استبانة لنسب استخدام طبيقات الذكاء الاصطناعي

الاستاذ الفاضل ..... المحترم

تحية طيبة...

يروم الباحثين اجراء دراسة بعنوان **(دراسة تحليلية لنسب استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي لطلبة كلية التربية البدنية المرحلة الرابعة).**

ولكفاءتكم العلمية وكونكم من ذوي الخبرة والاختصاص تسألكم الباحثة شاكره ابداء آرائكم القيمة بمدى أهمية هذه القدرات والاختبارات لقياس ما وضعت من اجله من خلال ترشيح أهم القدرات.

شاكراً تعاونكم معنا

اسم الخبير/

اللقب العلمي/

الاختصاص العام/ **الدقيق/**

مكان العمل/

التاريخ/

التوقيع/

الباحثون

ما مدى أستخدامك لهذه التطبيقات الذكية في حياتك الجامعية

تطبيقات الذكاء الاصطناعي					
ت	شكل التطبيق	اسم التطبيق	دائماً	احياناً	نادراً
.1		ChatGPT			
.2		Ask AI			
.3		Smart AI			
.4		Copy AI			
.5		Murf AI			
.6		Descript			
.7		Jasper AI			
.8		Fliki AI			
.9		Genie AI			

.10	Gemini				
.11	Deepseek				
.12	Snapchat AI				
.13	ClonX AI				

ملحق (3)

استمارة النسبة المئوية لأستخدام طبيقات الذكاء الاصطناعي

ت	أسم التطبيق	نعم	كلا
.1	ChatGPT		
.2	Ask AI		
.3	Smart AI		
.4	Copy AI		
.5	Murf AI		
.6	Descript		
.7	Jasper AI		
.8	Fliki AI		
.9	Genie AI		
.10	Gemini		
.11	Deepseek		
.12	Snapchat AI		
.13	ClonX AI		