مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

"تأثير المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) على التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق"

د/ إسراء محمد حسن حسين

مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية والعاب المضرب بكلية علوم الرياضة للبنات جامعة الزقازيق

مستخلص البحث

يهدف البحث إلى التعرف على تأثير المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) على التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، واشتمل مجتمع البحث على طالبات الفرقة الثالثة (تخصص العاب المضرب) بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق للعام الجامعي (٢٠٢٤م/٢٠٢٥م)، وتكونت العينة من (٦٢) طالبة، وكانت أهم أدوات البحث اختبار القدرات لاعقلية والقدرات البدنية المرتبطة بالريشة الطارة واختبارتها وتم التطبيق فى الفترة من ٢٠٢٥/٢/٢٢م، إلى ٢٠٢٥/٤/١٧م، وكانت أهم نتائج البحث استخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) المتبعة مع أفراد المجموعة التجريبية له تأثير ايجابي في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق واستخدام الشرح والنموذج (الطريقة المتبعة) مع أفراد المجموعة الضابطة له تأثير ايجابي في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق ، وتوصي الباحثة ضرورة تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) في تعلم بعض مهارات الريشة الطائرة لطالبات التخصص بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق وتدريب أعضاء هيئة التدريس على توظيف المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) بفاعلية ضمن استراتيجيات التعليم الحديثة، وتوفير الدعم الفني اللازم لضمان استدامة استخدامه ضمن منظومة التعليم الرقمي.

الكلمات المفتاحية: محفزات التعليمية الرقمية – تطبيق كاهوت (Kahoot) – التحصيل المعرفى – المهارات الاساسية فى الريشة الطائرة – طالبات التربية الرياضية

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

"The Effect Of Digital Educational Stimuli Using The Kahoot App On Cognitive Achievement And Some Basic Skills In Badminton For Female Students At The Faculty Of Physical Education For Girls, Zagazig University"

Dr. Israa Mohamed Hassan Hussein
Lecturer In The Department Of Theories And Applications Of Team Sports And Racket Games, Faculty Of Sports Science For Girls, Zagazig University

Abstract

The research aims to identify the effect of digital educational stimuli using the (Kahoot) application on cognitive achievement and some basic skills in badminton for female students of the Faculty of Physical Education for Girls, Zagazig University. The researcher used the experimental method, and the research community included third-year female students (specializing in racket games) at the Faculty of Physical Education for Girls, Zagazig University for the academic year (2024/2025). The sample consisted of (62) female students. The most important research tools were the test of mental and physical abilities related to badminton and testing them. The application was implemented in the period from 2/22/2025 to 4/17/2025. The most important results of the research were that the use of digital educational stimuli using the (Kahoot) application followed with members of the experimental group had a positive effect on the level of cognitive achievement and some basic skills in badminton for female students of the Faculty of Physical Education for Girls, Zagazig University, and the use of explanation and model (the method followed) with members of the control group had a positive effect on the level of cognitive achievement and some basic skills in badminton. For female students of the Faculty of Physical Education for Girls, Zagazig University. The researcher recommends the necessity of implementing the educational program using digital educational stimuli using the (Kahoot) application in learning some badminton skills for female students specializing in the Faculty of Physical Education for Girls, Zagazig University, and training faculty members on employing digital educational stimuli using the (Kahoot) application effectively within modern education strategies, and providing the necessary technical support to ensure the sustainability of its use within the digital education system.

Key Words: Digital Educational Stimuli - Kahoot Application - Cognitive Achievement - Basic Skills In Badminton - Female Physical Education Students

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

"تأثير المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) على التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق"

د/ إسراء محمد حسن حسين

مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية والعاب المضرب بكلية علوم الرياضة للبنات جامعة الزقازيق

- المقدمة ومشكلة البحث:

يعد التعليم باستخدام المحفزات التعليمية أحد الأساليب التربوية الحديثة التي تهدف إلى تعزيز دافعية المتعلمين وتحسين تفاعلهم مع المحتوى الدراسي، ويقوم هذا النوع من التعليم على مبدأ ربط المعرفة بالمحفزات التي تثير اهتمام الطالبات وتشجعهن على المشاركة النشطة والاستمرار في عملية التعلم، وتتراوح هذه المحفزات بين العوامل النفسية كالتقدير والشعور بالإنجاز، والعوامل المادية كالمكافآت والأنشطة التفاعلية، ومن خلال توظيف المحفزات بشكل مدروس، تسهم المعلمة في بناء بيئة تعليمية محفزة تنمي قدرات الطالبات، وتساعدهن على تحقيق نتائج تعليمية أفضل وأكثر استدامة.

يوضح باكلى و دويلى (*Buckley & Doyle 2016*) المحفزات الرقمية بالألعاب هي إحدى الأساليب الحديثة التي تساهم أيضا في إثراء بيئات التعلم الالكترونية وزيادة متعة المتعلمين للتعلم حيث تستخدم أسلوبا تعليميا جديدا ومبتكرا، يقوم على دمج عناصر وآليات الالعاب في بيئات التعلم الالكترونية، بهدف تحقيق سلوك إيجابي لدى المتعلمين، وضمان استمرار أثر التعلم لديهم. (١٩: ١١٦٢)

كما يرى روسيس و باباداكيس (*Roussos & Papadakis 2007*) إلى أن استخدام المحفزات التعليمية الالكترونية المصحوبة بمهارات تربوية مدروسة واستراتيجيات ملائمة يمكن أن يؤدي إلى زيادة تركيز المتعلمين، وبناء معرفتهم ذاتياً من خلال تفاعلهم مع الأقران، مما يدعم اندماجهم تعليمياً. (٢٥: ١٥٠)

ويشير سميث روبينز (*Smith-Robbins,S 2011*) المحفزات الرقمية تطبيق عناصر الألعاب لدفع المتعلم خلال المحتوي دون أن تغيير أو تعديل على المحتوي فالمحتوي لا يصبح شبيه للعبة ولكن البناء حول المحتوى، والهدف الأساسي لهذا النوع من الألعاب التنافسية هو

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

تحفيز المتعلمين للسير في المحتوى واشراكهم في عملية التعلم من خلال المكافئات، واستحوذت بيئات التعلم القائمة على تلك المحفزات على اعجاب الكثيرين من المهتمين بمجالات التعليم والمجالات المختلفة. (٢٦: ٥٨)

يؤكد ليفيرو واخرون (*Livero & Silva 2021*) فالمحفزات الرقمية هي إطار فلسفي يهدف إلى تطبيق آليات وعناصر اللعب في أنشطة التعلم من خلال تحقيق التوازن بين آليات تصميم الألعاب ومبادئ النظريات التحفيزية التي توفر التفاعل اللازم بين المتعلم والمحتوى التعليمي، بشكل يضيف عناصر المتعة والاستمتاع بالتعلم جنبا إلى جنب مع تعلم المعارف والمهارات لتحقيق أهداف التعلم. (٢٤: ٢١٢٥)

ويوضح كلا من انس بن عبد الله و عبد المحسن بن سيف (٢٠٢٠) استخدام المحفزات الرقمية باستخدام الكاهوت (*Kahoot*) (التعلم القائم على اللعب) يمكن المعلم من صناعة تفاعل ممتع للمتعلمين في وقت قصير باستخدام أي لغة، كما يتيح له استخدام الصور ومقاطع الفيديو، ويتم عرض كاهوت (*Kahoot*) (أسلوب التعلم القائم على اللعب) على شاشة عرض أمام الطلاب ليستجيبوا على الفور باستخدام أجهزتهم الذكية، فهو يعمل على أي جهاز مع متصفح الشبكة المعلوماتية، والتطبيق يمكن التحكم فيه في طرق عرض الأسئلة بأجهزة الطلاب أو على شاشة المعلم فقط ويستخدم أيضا مع الطلاب في التقويم. (٣: ١٠٩)

يرى شينج وهيو (*Cheung & Hew 2011*) أسلوب الكاهوت التعلم القائم على اللعب أنماط متعددة من الأسئلة للمتعلمين، يتم اعدادها على شكل لعبة تعليمية من قبل المعلم، ويمكن أن تؤدي بشكل فردي أو جماعي ويتم عرضها على شاشة القاعة الدراسية ويطلب من المتعلمين المشاركين إنشاء اسم مستخدم فوري والإجابة على الأسئلة باستخدام أجهزتهم الالكترونية حاسوب / هاتف نقال / حاسب لوحي ويتلقى المتعلم النقاط على صحة الاستجابة وسرعتها، وبعد الانتهاء من الإجابة عن كل سؤال يتم عرض الاجابة الصحيحة والنقاط التي حصل عليها كل متعلم (٢٠: ٨٧)

و يشير تامر المغاورى ونور الهدى (٢٠١٦م) كما تكمن قيمة المحفزات التعليمية الرقمية للمعلمين والمتعلمين في اشتمالها على حل المشكلات والمهارات التعاونية، والعمل على زيادة اشتراك المتعلمين، وإبقاء أثر المعرفة، لتوظيفها يسمح بتشجيع رغبات المتعلمين في العمل على تطوير وبراعة المهارات. (٥: ١٢٢)

https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

يؤكد جلوريا و نيكول (*Gloria & Nichole 2019*) والمحفزات التعليمية تتميز بكونها تعمل على تنمية الجانب المعرفي والمهارى الحركي والوجداني العاطفي، فتضاف للمحتوى لتعزيز الدافع والمشاركة، وتعمل على مساعدة المتعلم في دراسة الموضوعات التي تحتوي على كم كبير من المعارف النظرية والمهارات الأدائية، والتي يصعب عليه اكتسابها، وبخاصة المعلمين الذين لديهم اهتمام منخفض بالتطوير المهني.(٢١: ٢)

ويوضح عباس على واخرون (٢٠١٥م) ان يمكن استخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) في تعليم رياضة الريشة الطائرة حيث انها لعبة تعد كباقي الالعاب من حيث اعتمادها على المتطلبات الرئيسية الشاملة للألعاب الرياضية مثل الاعداد المهارى، البدني، الحركي، العقلي، النفسي، ولعبة الريشة الطائرة تتميز عن غيرها من الالعاب كونها تحتاج من اللاعب اداء سريع وبصورة مستمرة بسبب مساحة الملعب الصغيرة مما يعطي للقدرات البدنية والحركية اهمية كبيرة ومطلب ضروري من اجل انجاز الواجبات الحركية والمهارية بصورة جيدة في اثناء المباريات.(٨: ٨)

يرى جاك داونى (*Jack Downey 2003*) وبالرغم من ان المهارات في رياضة الريشة الطائرة تبدو سهلة الأداء إلا انها تتطلب بذل جهد كبير في تعلمها وإتقانها لصعوبة تنفيذها نظراً لمحاولة ضرب الريشة بسرعة عالية وبأداء عالي وتنوع هذه المهارات الامر الذي يتطلب السرعة في الدقة والاتقان في اداء هذه المهارات. (٢٣: ٤٤)

ومن منطلق استخدام المحفزات التعليمية الرقمية في مجال تعلم المهارات الحركية المختلفة فقد أكدت الكثير من نتائج البحوث والدراسات ومنها دراسة كلا من "إيمان صقر" (٢٠٢٤م) (٤)، ودراسة "باي يي وان جعفري *Bei Ye & Wan Jaafar*" (٢٠٢٤) (١٨)، ودراسة "محمد بلال وخالد سيد" (٢٠٢٤م) (١٢)، ودراسة "علا اسماعيل" (٢٠٢٣م) (٩)، والتي أكدت نتائجها على أهمية المحفزات التعليمية الرقمية في تطوير المهارات الحركية لدى لاعبي الرياضات الفردية والجماعية، وهذا ما دفع الباحثة لاستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) في تحسين مستوي اداء المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لما اثبته في فاعلية في عملية التعلم.

ويدرس طالبات الفرقة الثالثة تخصص العاب المضرب بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق مهارات الريشة الطائرة ضمن المنهج المقرر عليهم، ومن خلال قيام الباحثة بتدريس مادة الريشة الطائرة لهذه الفرقة فقد لاحظت أن عدد كبير من طالبات التخصص

يتعرضون لصعوبة في اداء المهارات على الرغم من تعلمهم هذه المهارات في مراحل دراسية سابقة مما ادي الى تذبذب مستوي اداء المهارات، وقد استدلت الباحثة على ذلك من خلال نتائج الاختبارات المقدمة اليهم او محاولة الباحثة ربط بعض المهارات بعضها ببعض، مما دفع الباحثة إلى التفكير في طريقة اكثر فاعلية من الطريقة المتبعة (الشرح اللفظي والنموذج العملي) لتحسين مستوي اداء المهارات الاساسية وفقا لمنهاج الريشة الطائرة المقرر علي طالبات الفرقة الثالثة تخصص العاب مضرب.

وباطلاع الباحثة على العديد من المراجع العلمية والدراسات السابقة في مجال رياضة الريشة الطائرة والرجوع إلى شبكة المعلومات الدولية، فقد لاحظت عدم إجراء مثل هذه الدراسة في مجال الريشة الطائرة بالرغم من أهمية المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) في عملية التعلم لما لها من اثار جذب انتباه للطالبات بالإضافة الى عنصر التشويق والاثارة.

ومن هنا جاءت فكرة البحث الحالي لوضع برنامج تعليمي باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) والتعرف على مستوى التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة الزقازيق من خلاله.

- هدف البحث:

التعرف على تأثير المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) على التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق.

- فروض البحث:

١. توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق لصالح القياس البعدي.
٢. توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة على مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق لصالح القياس البعدي.

٣. توجد فروق دالة احصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في القياس البعدي في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق لصالح المجموعة التجريبية.

- مصطلحات البحث:

١- المحفزات الرقمية:

استخدام أليات وتقنيات الالعاب وأساليب التفكير المستخدمة في اللعبة من أجل ممارسة نشاط هادف وذلك مع شعور الطلاب بالانخراط المصحوب بزيادة دافعيتهم نحو أداء هذا النشاط من أجل الوصول الي حل للمشكلات التي تواجههم. (٢٢: ١٥٢)

٢- تطبيق كاهوت *Kahoot*

برنامج تعليمي يستند الي نظام التعلم باستخدام اللعب القائم على التعلم المدمج حيث أنه ينشط المتعلمين ويشجعهم على الانتقال من الجو الاعتيادي الي جو الحماس والمنافسة الممتعة.

(١٠: ٧)

- الدراسات المرتبطة:

١. أجرت "إيمان صقر" (٢٠٢٤) (٤) دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام المحفزات الرقمية على تحسين مستوى التحصيل المعرفي والانخراط في التعليم لمقرر طرق التدريس لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنوفية، وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (٤٠) طالبة مقسمون إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الباحثة الاختبار المعرفي لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين في المجموعة التجريبية والضابطة في التحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية وهذا ساهم بطريقة إيجابية في تحسين التحصيل المعرفي بصورة أفضل من الطريقة التقليدية المستخدمة من قبل المجموعة الضابطة.

٢. أجري "باي يي وان جعفري *Bei Ye & Wan Jaafar*" (٢٠٢٤) (١٨) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير التعلم المُلَعَّب باستخدام *Kahoot* على تحفيز الطلاب ومشاركتهم، وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (١٠٠) طالب، واستخدم الباحث الاختبارات المعرفي لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج أن

استخدام *Kahoot* يُعزز بشكل كبير دافعية الطلاب ومشاركتهم في البيئات التعليمية، لا سيما في النظم التعليمية غير الغربية، في حين أن منصات التعلم المُصممة للألعاب، مثل *Kahoot* يُمكنها تنشيط بيئة التعلم والمساهمة في زيادة الاهتمام والمشاركة.

٣. أجري "محمد بلال وخالد سيد" (٢٠٢٤) (١٢) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير برنامج باستخدام المحفزات الرقمية على مستوي الأداء البدني لبعض المهارات الأساسية في الجمباز، وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (١٨) تلميذ، واستخدم الباحث الاختبارات المهارية لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج استخدام أسلوب كاهوت له تأثير إيجابي في تحسين عناصر اللياقة البدنية في رياضة الجمباز الفني (تحمل القوة – المرونة – الرشاقة – التوفق)، وتحسين مهارات الجمباز (الدحرجة الخلفية من الجلوس – الوقوف على اليدين) للعينة قيد البحث.

٤. أجري "علا اسماعيل" (٢٠٢٣) (٩) دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية المحفزات الرقمية البنائية باستخدام تطبيق *word wall* على بعض نواتج التعلم لمقرر الجمباز الفني، وقد استخدم الباحثة المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (١٨٠) طالبة مقسمون إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدم الباحث الاختبارات المهارية لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج تفوق المجموعة التجريبية باستخدام "المحفزات الرقمية البنائية باستخدام تطبيق *word wall*" علي المجموعة الضابطة باستخدام "الأسلوب التقليدي" في مستوى التحصيل المعرفي وفي مستوى أداء مهارات الجمباز قيد البحث.

٥. أجري "الدالار وآخرون *Aldalur et al*" (٢٠٢٢) (١٧) دراسة هدفت إلى اجراء مقارنة بين نماذج *Kahoot* و*Moodle* و*Google*، وقد استخدم الباحثون المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (٦٠) دارس للنظم الالكترونية، واستخدم الباحثون الاختبارات المعرفية لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج أن المجموعة التجريبية التي استخدمت تطبق كاهوت تفوق على المجموعتين التجريبيتين في التعلم الالكتروني مع اختبارات الفصل المقلوب.

٦. أجري "هيثم أحمد" (٢٠٢٢) (١٦) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر إستخدام "البورتفوليو – الكاهوت" على تطوير مستوى أداء براعم السباحة بإختبارات النجوم الأربعة، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (٣٠) ناشئ

مقسمون إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدم الباحث الاختبارات البدنية والمهارية لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياس البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في اختبارات النجوم الأربعة لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية وان التعلم باستخدام الكاهوت – البورتفوليو أفضل من التعلم التقليدي لتعلم المهارات افي السياحة.

٧. أجري "أحمد القط" (٢٠٢١م) (١) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير المحفزات الرقمية باستخدام تطبيق كاهوت *Kahoot* علي بعض المهارات الهجومية ودافعية التعلم للمبتدئين بأكاديمية تعليم كرة اليد، وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي، وشملت عينة البحث على (٢٨) طمبتدئ مقسمون إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدم الباحث الاختبارات البدنية والمهارية لجمع البيانات، وكانت من أهم النتائج أن البرنامج التعليمي باستخدام المحفزات الرقمية بتطبيق كاهوت *Kahoot* كان له تأثير ايجابي ملحوظ علي تعلم بعض المهارات الهجومية لدي المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة (قيد البحث).

- الاستفادة من الدراسات المرجعية:

ساعدت الدراسات السابقة الباحثة في اختيار منهجية البحث وتحديد أهداف البرنامج التعليمي وكذلك تصميم البرنامج التعليمي باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*)، بالإضافة إلى اختيار أدوات جمع البيانات سواء بدنية، مهارية، بالإضافة إلى تحديد المدة الزمنية لتطبيق البرنامج وعدد الوحدات التعليمية وزمن كل وحدة، وكذلك أفضل الأساليب الإحصائية المناسبة لمعالجة بيانات البحث الماثل، كما استفادت الباحثة من نتائج هذه الدراسات في تفسير ومناقشة نتائج البحث الماثل.

- إجراءات البحث:

١- منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة هذا البحث، وذلك بإتباع التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة باستخدام القياسات القبلية والبعدية.

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

٢- مجتمع وعينة البحث:

يتمثل مجتمع البحث من طالبات الفرقة الثالثة (تخصص العاب المضرب) بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق للعام الجامعي (٢٠٢٤م/٢٠٢٥م) والبالغ عددهم (٢٥٦) طالبة، وقد قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية والبالغ عددهم (٦٢) طالبة، حيث قامت الباحثة بأختيار (١٢) طالبة لإجراء الدراسة الاستطلاعية عليهم، وبذلك اصبحت عينة البحث الاساسية (٥٠) طالبة قسمت إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية قوامها (٢٥) طالبة واتبع معها المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*)، ومجموعة ضابطة قوامها (٢٥) طالبة ولقد اتبع معها طريقة (الشرح والنموذج)، والجدول التالي يوضح تصنيف عينة البحث:

جدول (١) تصنيف عينة البحث

مجتمع البحث		العينة		الدراسة الاستطلاعية		المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة	
العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
٢٥٦	١٠٠٪	٦٢	٢٤.٢٢٪	١٢	٤.٦٩٪	٢٥	٩.٧٧٪	٢٥	٩.٧٧٪

اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث:

قامت الباحثة بإجراء اعتدالية توزيع بين أفراد عينة البحث في ضوء المتغيرات التالية: معدلات النمو (العمر الزمني، الطول، الوزن)، الذكاء كأحد القدرات العقلية، القدرات البدنية الخاصة بمهارات الريشة الطائرة، والمتغيرات المهارية، والتحصيل المعرفي، وجدول (٢) يوضح اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في جميع المتغيرات.

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

جدول (٢) اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في جميع المتغيرات

ن= ٦٢

المتغيرات		وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسيط	معامل الالتواء
النمو	العمر الزمني	سنة	٢٠.٤١	٠.١٧	٢٠.٣٠	١.٩٤
	الطول	سم	١٧١.١٩	٣.٢٠	١٧٢.٠٠	٠.٧٦-
	الوزن	كجم	٦٩.٤٤	٣.٢٤	٧٠.٠٠	٠.٥٢-
الذكاء		درجة	٣٣.٦١	٢.٠٨	٣٤.٠٠	٠.٥٦-
البدنية	القدرة العضلية للرجلين	سم	١٦٨.٦٥	٣.٩٠	١٦٩.٠٠	٠.٢٧-
	القدرة العضلية للذراعين	عدد	١٠.٠٧	٠.٧٧	١٠.٠٠	٠.٢٧
	السرعة	ثانية	٦.٣٤	٠.٥٢	٦.٥٠	٠.٩٢-
	الرشاقة	عدد	٩.٣١	١.٠٣	٩.٠٠	٠.٩٠
	توافق	عدد	١٥.٢٦	١.٠٥	١٥.٠٠	٠.٧٤
	المرونة	سم	٣.١١	٠.٨١	٣.٠٠	٠.٤١
المهارى	الارسال الأمامي البعيد	درجة	١٠.٢١	٠.٧٣	١٠.٠٠	٠.٨٦
	ضربة الابعاد الأمامية	درجة	١١.٩٨	١.٣٦	١٢.٠٠	٠.٠٤-
	ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	١٠.٣٥	٠.٥٥	١٠.٠٠	١.٩١
اختبار التحصيل المعرفي		درجة	١٢.١٢	١.٢٣	١٢.٠٠	٠.٢٩

يتضح من جدول (٢) أن جميع قيم معاملات الالتواء لعينة البحث ككل تراوحت بين (-٠.٩٢، ١.٩٤)، وأن هذه القيم انحصرت ما بين (±٣)، مما يعنى وقوع جميع البيانات تحت المنحنى الاعتدالي، مما يؤكد على اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في جميع المتغيرات المختارة.

ب- اعتدالية توزيع أفراد العينة:

قامت الباحثة بإجراء اعتدالية توزيع أفراد العينة بين مجموعتي البحث (التجريبية – الضابطة) في معدلات النمو (العمر الزمني، الطول، الوزن)، الذكاء كأحد القدرات العقلية، والقدرات البدنية الخاصة بمهارات الريشة الطائرة، والمتغيرات المهارية، والتحصيل المعرفي، وذلك للتأكد من تكافؤ المجموعتين في هذه المتغيرات، وهذا القياس يعتبر بمثابة القياس القبلي لأفراد المجموعتين (التجريبية – الضابطة)، وجدول (٣) يوضح ذلك.

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

جدول (٣) دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في متغيرات النمو والبدنية والمهارية والتحصيل المعرفي

ن١=ن٢=٢٥

	المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت)
			س	ع	س	ع	
النمو	السن	سنة	٢٠.٣٦	٠.١٥	٢٠.٤٤	٠.١٨	١.٦٧
	الطول	سم	١٧١.٥٢	٣.٢٨	١٧١.٢٤	٣.٣١	٠.٢٩
	الوزن	كجم	٦٩.٦٠	٣.٥٩	٦٩.٧٢	٣.١٧	٠.١٢
الذكاء		درجة	٣٣.٩٦	١.٧٩	٣٣.٥٢	٢.٣٥	٠.٧٣
البدني	القدرة العضلية للرجلين	سم	١٦٨.٩٦	٣.٦٧	١٦٩.١٢	٤.٤٢	٠.١٤
	القدرة العضلية للذراعين	عدد	١٠.١٦	٠.٧٥	١٠.٠٤	٠.٧٩	٠.٥٤
	السرعة	ثانية	٦.٢٦	٠.٥٤	٦.٣٨	٠.٥٣	٠.٧٨
	الرشاقة	عدد	٩.٢٤	١.١٣	٩.٤٠	١.٠٠	٠.٥٢
	توافق	عدد	١٥.٤٠	١.٠٨	١٥.٢٨	١.٠٦	٠.٣٩
	المرونة	سم	٣.٠٤	٠.٨٤	٣.١٢	٠.٨٣	٠.٣٣
المهاري	الارسال الأمامي البعيد	درجة	١٠.١٦	٠.٧٥	١٠.٢٨	٠.٧٤	٠.٥٦
	ضربة الابعاد الأمامية	درجة	١١.٩٢	١.٣٢	١٢.٠٨	١.٤٤	٠.٤٠
	ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	١٠.٣٦	٠.٤٩	١٠.٤٠	٠.٥٨	٠.٢٦
اختبار التحصيل المعرفي		درجة	١٢.٠٨	١.٢٢	١٢.٢٤	١.٣٠	٠.٤٤

* قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٠٢١

يتضح من جدول (٣) أن جميع قيم (ت) المحسوبة اقل من قيمة (ت) الجدولية، مما يدل على عدم وجود فروق إحصائية دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات قيد البحث، ومما يشير إلى تكافؤ المجموعتين.

- وسائل وادوات جمع البيانات:

١- أدوات جمع البيانات:

- رستاميتر لقياس الطول.
- مسطرة مدرجة.
- ميزان طبي لقياس الوزن.
- شريط قياس.
- كرة طبية زنة ٣كجم.

٢- وسائل جمع البيانات:

أولاً: قياسات معدلات النمو:

- العمر الزمني: بالرجوع إلى تاريخ الميلاد "سنة".
- الطول: بواسطة استخدام الرستاميتر لقياس الطول "سنتيمتر".
- الوزن: بواسطة ميزان طبي معاير "كيلوجرام".

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

ثانياً: اختبار القدرات العقلية:

قامت الباحثة باختيار اختبار الذكاء العالي إعداد "السيد خيري" (١٩٨٧م) حيث يتكون هذا الاختبار من (٤٢) سؤالاً متدرج في الصعوبة ويتضمن عينات مختلفة من الوظائف الفعلية أهمها القدرة على التركيز والانتباه والقدرة على إدراك العلامات بين الأشكال، والاستدلال اللفظي والاستدلال العددي. ملحق (٢)

ثالثاً: القدرات البدنية المرتبطة بالريشة الطائرة واختباراتها:

لتحديد أهم القدرات البدنية المرتبطة بالريشة الطائرة واختباراتها التي تؤثر على مستوى تعلم مهارات الريشة الطائرة المقررة على طالبات الفرقة الثالثة (تخصص العاب المضرب) بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق، فقد تم الرجوع للدراسات السابقة منها على سبيل المثال دراسة "سمر منيع" (٢٠٢٤) (٦)، ودراسة "إسماعيل محمود" (٢٠٢٣) (٢)، ودراسة "مجدي الدسوقي" (٢٠٢٢) (١١)، ودراسة " صفية العجمي" (٢٠٢١م) (٧)، ودراسة "محمود عطية" (٢٠٢١م) (١٣)، وقد أسفر ذلك عن المتغيرات والاختبارات التالية:

- اختبار الوثب العريض من الثبات لقياس القدرة العضلية للرجلين.
- الانبطاح المائل ثنى ومد الذراعين (١٠) ث. لقياس القدرة العضلية للذراعين.
- اختبار عدو (٣٠) م من البدء الطائر. لقياس السرعة.
- اختبار انبطاح مائل من الوقوف ١٠ث. لقياس الرشاقة.
- اختبار رمي واستقبال الكرات. لقياس توافق.
- اختبار ثنى الجذع من الوقوف. لقياس المرونة. ملحق (٣)

رابعاً: الاختبارات المهارية:

بناء على منهج الريشة الطائرة المقرر على طالبات الفرقة الثالثة (تخصص العاب مضرب) بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق والذي يحتوي على مهارات (الارسال الأمامي البعيد – ضربة الابعاد الامامية – ضربة الابعاد الخلفية) ولتحديد الاختبارات التي تقيس تلك المهارات قامت الباحثة بالرجوع للدراسات السابقة منها على سبيل المثال دراسة "سمر منيع" (٢٠٢٤) (٦)، ودراسة "إسماعيل محمود" (٢٠٢٣) (٢)، ودراسة "مجدي الدسوقي" (٢٠٢٢) (١١)، ودراسة "صفية العجمي" (٢٠٢١م) (٧)، ودراسة "محمود عطية" (٢٠٢١م) (١٣)، وقد أسفر ذلك عن المتغيرات والاختبارات التالية:

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

- اختبار الارسال الأمامي البعيد. لقياس مهارة الارسال الأمامي البعيد.
- اختبار ضربة الابعاد الأمامية. لقياس ضربة الابعاد الأمامية.
- اختبار ضربة الإبعاد الخلفية لقياس ضربة الإبعاد الخلفية. ملحق (٤)

خامساً: الاختبار المعرفي:

استخدمت الباحثة الاختبار المعرفي من اعداد "مصطفي محمود" (٢٠١٨م) (١٤) لقياس مستوى التحصيل المعرفي في الريشة الطائرة للمبتدئين، حيث أشتمل على عدد (٤٠) عبارة تقيس الجوانب المعرفية المختلفة في الريشة الطائرة وهي (الجانب التاريخي – الجانب المهارى – الجانب القانوني)، وزمن أداء الاختبار (٢٧) دقيقة. ملحق (٥)

- الدراسة الاستطلاعية:

قامت الباحثة بإجراء الدراسة الاستطلاعية على العينة الاستطلاعية البالغ عددهم (١٢) طالبة من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وذلك في الفترة من السبت الموافق ٢٠٢٥/٢/٨م وحتى الاثنين الموافق ٢٠٢٥/٢/١٧م واستهدفت التعرف على النواحي الادارية والفنية والتنظيمية الخاصة بالبحث.

- المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) للاختبارات قيد البحث:

أولاً: معامل الصدق:

للتحقق من صدق الاختيارات البدنية والمهارية والمعرفية قيد البحث، أستخدمت الباحثة صدق التمايز، وذلك بمقارنة نتائج قياسات مجموعتين إحداهما طالبات الفرقة الرابعة تخصص العاب مضرب (مجموعة مميزة) وعددهم (١٢) طالبة، والأخرى عينة البحث الاستطلاعية (مجموعة غير مميزة) وعددهم (١٢) طالبة، ثم تم إيجاد دلالة الفروق بين المتوسطات، وجدول (٤) يوضح ذلك.

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

جدول (٤) دلالة الفروق بين المجموعتين المميزة وغير المميزة في الاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية

ن١=ن٢=١٢

الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة المميزة		المجموعة غير مميزة		قيمة (ت)
		س	ع	س	ع	
اختبار الوثب العريض من الثبات	سم	١٧٠.٣٨	١.٢٧	١٦٧.٠٠	٢.٩٢	*٣.٥٢
اختبار الانبطاح المائل ثنى ومد الذراعين.	عدد	١١.٩٩	٠.٧٦	٩.٩٢	٠.٧٩	*٦.٢٦
اختبار عدو (٣٠) م من البدء الطائر.	ثانية	٥.٣٩	٠.٥٨	٦.٤٢	٠.٤٧	*٤.٥٨
اختبار انبطاح مائل من الوقوف ١٠ث.	عدد	١٢.٧٦	٠.٨٨	٩.٢٥	٠.٩٧	*٨.٨٩
اختبار رمي واستقبال الكرات.	عدد	١٧.٩٠	٠.٩٢	١٤.٩٢	١.٠٠	*٧.٢٧
اختبار ثنى الجذع من الوقوف.	سم	٤.٦٤	٠.٦٣	٣.٢٥	٠.٧٥	*٤.٧١
اختبار الارسال الأمامي البعيد	درجة	٣٦.١١	٠.٦٨	١٠.١٧	٠.٧٢	*٨٦.٨٧
اختبار ضربة الابعاد الأمامية	درجة	٣٣.٢٤	١.٠٨	١١.٩٢	١.٣٨	*٤٠.٣٥
اختبار ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	٣٦.٣٠	٠.٨٤	١٠.٢٥	٠.٦٢	*٨٢.٧٥
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	٣٧.٨٧	٠.٧٦	١٢.٠٠	١.٢١	*٦٠.٠٥

***قيمة "ت" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٢.٠٧٤**

يتضح من جدول (٤) وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين المجموعتين المميزة والغير مميزة في الاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية، ولصالح المجموعة المميزة، مما يشير إلى صدق الاختبارات فيما تقيس.

ثانياً: معامل الثبات:

لحساب معامل الثبات تم إجراء تطبيق الاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية على أفراد العينة الاستطلاعية ثم إعادة التطبيق على عينة البحث الاستطلاعية وعددهم (١٢) طالبة، بفاصل زمني قدره (٣) أيام بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات قيد البحث ثم تم حساب معامل الارتباط البسيط بين نتاج التطبيقين الأول والثاني، وجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥) معامل الثبات للاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية

ن=١٢

الاختبارات	وحدة القياس	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		قيمة "ر"
		س	ع	س	ع	
اختبار الوثب العريض من الثبات	سم	١٦٧.٠٠	٢.٩٢	١٦٨.١٧	٢.٢٥	*٠.٩١
اختبار الانبطاح المائل ثنى ومد الذراعين.	عدد	٩.٩٢	٠.٧٩	١٠.٠٨	٠.٦٧	*٠.٨٧
اختبار عدو (٣٠) م من البدء الطائر.	ثانية	٦.٤٢	٠.٤٧	٦.٢٥	٠.٤٠	*٠.٨٥
اختبار انبطاح مائل من الوقوف ١٠ث.	عدد	٩.٢٥	٠.٩٧	٩.٤٢	٠.٧٩	*٠.٩٢
اختبار رمي واستقبال الكرات.	عدد	١٤.٩٢	١.٠٠	١٥.١٧	٠.٩٤	*٠.٨٩
اختبار ثنى الجذع من الوقوف.	سم	٣.٢٥	٠.٧٥	٢.٥٠	٠.٦٦	*٠.٩٤
اختبار الارسال الأمامي البعيد	درجة	١٠.١٧	٠.٧٢	١٠.٣٣	٠.٤٩	*٠.٨٦
اختبار ضربة الابعاد الأمامية	درجة	١١.٩٢	١.٣٨	١٢.٠٨	١.١٦	*٠.٩٧
اختبار ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	١٠.٢٥	٠.٦٢	١٠.٤٢	٠.٦٧	*٠.٨٢
اختبار التحصيل المعرفي	درجة	١٢.٠٠	١.٢١	١٢.٣٣	٠.٧٨	*٠.٨٧

***قيمة "ر" الجدولية عند مستوى ٠.٠٥= ٠.٥٧٦**

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

يتضح من جدول (٥) وجود علاقة ارتباطيه دالة احصائياً عند مستوى ٠.٠٥ بين نتائج التطبيق الأول والثاني في الاختبارات البدنية والمهارية والمعرفية، مما يشير إلى ثبات الاختبارات عند القياس.

- بناء البرنامج التعليمي باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية: ملحق (٦)

١- الهدف العام للبرنامج:

يهدف البرنامج التعليمي إلى رفع مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*).

٢- أسس البرنامج:

- أن يناسب محتوى البرنامج مع الهدف الموضوع من أجله.
- أن تتمشى مع خصائص وقدرات الطالبات.
- أن تراعى الفروق الفردية بين الطالبات.
- أن تراعى التسلسل المنطقى المنظم فى تنفيذ الألعاب في تطبيق (كاهوت *Kahoot*).
- أن تتيح الفرصة للمشاركة والممارسة لكل طالبة في آن واحد.
- أن تراعى توفير الإمكانات والأدوات والمكان المناسب لتنفيذ المحفزات التعليمية.
- أن تراعى عوامل الأمن والسلامة.
- الوصول بالطالبات إلى مستوى الإتقان أو التمكن.
- يعرض محتوي التعلم بشكل جيد من خلال استخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*).

٣- محتوى البرنامج:

يتضمن محتوى البرنامج التعليمي باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية على:

- الجوانب المعرفية وتشتمل على (المحور التاريخي – المحور المهارى – المحور القانوني).
- الجوانب المهارية وتشتمل على بعض المهارات الأساسية للريشة الطائرة (الارسال الأمامي البعيد – ضربة الابعاد الامامية – ضربة الابعاد الخلفية).

مجلة دمياط للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

٤- الإمكانيات اللازمة لتنفيذ البرنامج:

- ملعب الريشة الطائرة
- ساعة ايقاف
- عدد من اجهزة الكمبيوتر او الهواتف النقالة
- مضارب ريشة طائرة
- انترنت متوسط السرعة
- مقعد ارتفاع ٥٠ سم.
- كرات ريشة طائرة
- اقماع
- شريط قياس
- حجرة مشاهدة

٥- نمط التعليم المستخدم:

استخدمت الباحثة نمط التعلم الذاتي القائم على المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) في بعض المحاضرات والتعاوني في محاضرات اخري لطالبات المجموعة التجريبية قيد البحث، في حين استخدم أسلوب المتبع (الشرح اللفظي والنموذج العملي) على طالبات المجموعة الضابطة في تعليم مهارات الريشة الطائرة.

٦- الإطار العام لتنفيذ البرنامج:

تم وضع الوحدات التعليمية لمهارات الريشة الطائرة (قيد البحث) بالبرنامج وقسمت إلى (٨) وحدات تعليمية بواقع وحدة واحدة كل أسبوع مع العلم أن الزمن المخصص لتنفيذ الوحدة (٩٠) دقيقة، وبناء على ذلك فقد استغرق تنفيذ الوحدات التعليمية (٨) أسابيع، وتفصيل الوحدات التعليمية موضحاً على النحو التالي: اعمال إدارية (٥) دقائق، مشاهدة الفيديو التعليمي واللعب باستخدام تطبيق كاهوت *Kahoot* (١٥) دقيقة، الإحماء (٥) دقائق، الاعداد البدني (١٠) دقائق، الجزء الرئيسي (٥٠) دقيقة تطبيق ما تم مشاهدته واداء التدريبات، الختام (٥) دقائق.

٧- قيادات التنفيذ:

قامت الباحثة بتنفيذ البرنامج بنفسها ومعها (٢) مساعدات من زملاء الباحثة بالكلية، وكذلك قامت الباحثة بتطبيق البرنامج المتبع مع المجموعة الضابطة بنفسها. ملحق (٧)

٨- مراحل تقويم البرنامج:

تمثلت طريقة التقويم المستخدمة بالبرنامج فيما يلي:

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

أ- التقويم المبدئي:

ويتم قبل البدء في تنفيذ البرنامج ويعطي معلومات مهمة على مستوي التعلم وتشتمل على الاختبارات البدنية والمعرفية، وتقييم المستوي المهارى لمهارات الريشة الطائرة.

ب- التقويم الختامي:

وهو الذي يجري بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج وذلك للتعرف على مدي ما تحقق من الاهداف لتقدير أثره بعد الانتهاء من تطبيقه ويتم هذا التقويم من خلال استخدام نفس الاختبار المعرفي والاختبارات المهارية في الريشة الطائرة التي استخدمت في التقويم القبلي قيد البحث.

- خطوات تصميم المحفزات الرقمية باستخدام تطبيق كاهوت *Kahoot*:

اعتمدت الباحثة على نموذج التصميم التعليمي *ADDIE* حيث يتميز هذا النموذج بوضوح خطواته وبساطة مكوناته، وتتكون خطواته من:

أولا: مرحلة التحليل:

١- تحديد الأهداف التعليمية:

تم تحديد الهدف التعليمي لاستخدام المحفزات الرقمية بتطبيق كاهوت والغرض منه هو الوصول بالطالبات الي اعلي مستوي في الجانب المعرفي وبعض المهارات الأساسية في الريشة الطائرة ولا يتم ذلك الي بوجود حافز تعليمي الكتروني باستخدام تطبيق كاهوت *Kahoot*.

٢- تحديد خصائص الطالبات:

لتحقيق الهدف المراد الوصول اليه من البرنامج التعليمي لابد من دراسة خصائص الطالبات من حيث السن والجنس والخبرات السابقة المرتبطة بالتعلم حيث يعتبر الطالبات من مرحلة دراسية واحدة ويعتبروا من بيئات مختلفة ولكن تجمعهم صفات بدنية ومهارية متساوية وكذلك بمرحلة سنية متقاربة.

ثانياً: مرحلة التصميم:

قامت الباحثة بجمع المادة العلمية التي يتطلب نقلها الي الطالبات من خلال جمع الاسئلة المختلفة التي تدخل ضمن تعلم كل مهارة من مهارات الريشة الطائرة علي حدي، ثم قامت الباحثة بالاستعانة ببعض البرامج الأخرى والتي تتيح التعامل مع الصور والاشكال وملفات الفيديو مثل (*Camtasia studio8/ Animation design / Adope photoshop*)

للمساعدة في التصميم، حيث تضمنت الاسئلة (٢١) سؤالا موزعين علي ثلاث مهارات الريشة الطائرة قيد البحث، حيث قامت الباحثة بتصميم استمارة ملحق (٨) لاستطلاع رأي الخبراء في مجال الريشة الطائرة ملحق(١) حول الأسئلة المختلفة التي يتم ادراجها بتطبيق كاهوت، وأشار الخبراء بضرورة دمج الصور المختلفة وملفات الفيديو بجانب النص وذلك لسرعة استيعابهم للأسئلة.

ثالثاً: مرحلة التطوير:

قامت الباحثة بتطوير استخدام الأسئلة عبر تطبيق كاهوت بمراعاة تناسق الألوان مع بعضها البعض وكذلك ادراج الوسائط المختلفة على الأسئلة بحيث تتضمن الاسئلة وواجهات كاهوت الصور وملفات الفيديو المختلفة حتى يصل الكاهوت المصمم الي أفضل شكل ممكن حتى يكون له دور كبير في زيادة الدافعية لتعلم مهارات الريشة الطائرة قيد البحث.

رابعاً: مرحلة التنفيذ:

قامت الباحثة بإنشاء حساب (كمعلم) من خلال الدخول علي الرابط (*www.Kahoot.com*) ثم قامت بعمل (كاهوت جديد) بالضغط علي *Create new Kahoot* ثم قامت بإدراج عدد ١٥ كاهوت بناءا علي تخطيط البرنامج، ويوفر برنامج كاهوت الاسئلة بالاختيار من متعدد أو العبارات التي تحتمل الصح والخطأ كأسئلة مجانية عبر هذا التطبيق، وراعت الباحثة طبقا لرأي الخبراء بأن تكون الوهلة الأولي عند استخدام التطبيق أن يكون الفيديو التعليمي الخاص بالمهارة المتعلمة في المقام الاول ثم يتم الخوض باستخدام أسلوب اللعب عبر هذا التطبيق عن طريق الأسئلة سواء بالأسلوب الفردي أو بالعمل داخل مجموعات ويتيح هذا التطبيق ذلك ويوضح ملحق (٩) خطوات استخدام التطبيق كاهوت *Kahoot*، وملحق (١٠) يوضح الشارات أو النقاط أو الجوائز أو المكافأة التي يحصل عليها الطالبات بعد الانتهاء من اللعب باستخدام التطبيق.

خامساً: مرحلة التقويم:

قامت الباحثة بإخراج الكاهوت المصمم في صورة ملفات قابلة للاستخدام ثم قامت بتطبيق كاهوت علي عينة البحث الاستطلاعية لمعرفة المعوقات التي قد تقابل الباحثة عند استخدامه، كذلك معرفة انطباعات المتعلمين وهل يحقق هذا التطبيق الحافز في التعلم من خلال وضع النقاط والشارات للفائزين، ثم قامت الباحثة بتصميم استمارة استطلاع رأي لتقييم الكاهوت

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

المصمم، وقامت بعرض نموذج من الكاهوت المصمم علي مجموعة من الخبراء في مجال طرق التدريس والريشة الطائرة ملحق (١) لمعرفة مدي تحقيق الكاهوت المصمم لمدي تناسق الالوان وطريقة العرض، وأشار معظم الخبراء بمدي سهولة البرنامج ومدي تناسق الألوان للكاهوت وأنه ذو تصميم ثابت وأهميته في زيادة المشاركة لزيادة دافعية التعلم.

الدراسة الاساسية:

١- القياس القبلي:

قامت الباحثة بإجراء القياس القبلي على طالبات الفرقة الثالثة (تخصص الريشة الطائرة) حيث تم قياس الاختبارات البدنية والمعرفية والمهارية قيد البحث يوم الأربعاء الموافق ٢٠٢٥/٢/١٩م حتى الخميس الموافق ٢٠٢٥/٢/٢٠م طبقاً للمواصفات وشروط الأداء الخاصة بكل اختبار.

٢- التجربة الاساسية:

قامت الباحثة بتطبيق البرنامج التعليمي على عينة البحث الأساسية (المجموعة التجريبية)، وذلك في الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢٥/٢/٢٢م، إلى الخميس ٢٠٢٥/٤/١٧م، بواقع وحدة تعليمية أسبوعياً، وتم تدريس كل مجموعة من مجموعتي البحث على حدا وكانت مواعيد التطبيق أثناء المحاضرة للمجموعة التجريبية يوم الأثنين من الساعة ٩ ص إلى الساعة ١٠.٣٠ص، المجموعة الضابطة يوم الخميس من الساعة ٩ ص إلى ١٠,٣٠ ص أما باقي المحاضرة تم تطبيق باقي مهارات الريشة الطائرة، وقامت الباحثة بالتدريس للمجموعة التجريبية باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) ملحق (١١)، بينما قامت بالتدريس للمجموعة الضابطة باستخدام الطريقة التقليدية (الشرح – أداء النموذج) وتم التطبيق في ملعب الريشة الطائرة بكلية التربية الرياضية بنات – جامعة الزقازيق.

٣- القياس البعدي:

قامت الباحثة بإجراء القياس البعدي على طالبات الفرقة الثالثة (تخصص العاب المضرب) يوم الاحد الموافق ٢٠٢٥/٤/٢٠م وحتى يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٥/٤/٢١م، وبنفس شروط القياس القبلي.

مجلة دمياط للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

- المعالجات الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام المعالجات الإحصائية وتمثلت في المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل الالتواء، معامل الارتباط، اختبار (ت)، معادلة نسب التحسن.

- عرض ومناقشة النتائج:

أولاً: عرض النتائج:

جدول (٦) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية والمعرفية

ن=٢٥

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة "ت"	نسب التحسن
		س	± ع	س	± ع		
اختبار الارسال الأمامي البعيد	درجة	١٠.١٦	٠.٧٥	٣٥.٥٤	٠.٧٦	*١١٦.٤٥	٪٢٤٩.٨٠
اختبار ضربة الابعاد الأمامية	درجة	١١.٩٢	١.٣٢	٣٢.٨٠	٠.٩٩	*٦١.٩٩	٪١٧٥.١٧
اختبار ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	١٠.٣٦	٠.٤٩	٣٥.٢١	٠.٥٧	*١٦١.٩٦	٪٢٣٩.٨٧
التحصيل المعرفي	درجة	١٢.٠٨	١.٢٢	٣٦.٨٩	٠.٨٨	*٨٠.٨٠	٪٢٠٥.٣٨

*** قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٢.٠٦٤**

يوضح جدول (٦) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في المتغيرات المهارية والمعرفية، حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي في جميع المتغيرات المهارية والمعرفية.

جدول (٧) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية والمعرفية

ن=٢٥

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة "ت"	نسب التحسن
		س	± ع	س	± ع		
اختبار الارسال الأمامي البعيد	درجة	١٠.٢٨	٠.٧٤	٢٢.٦١	٠.٦٩	*٥٩.٧٠	٪١١٩.٩٤
اختبار ضربة الابعاد الأمامية	درجة	١٢.٠٨	١.٤٤	٢٠.٨٨	١.١١	*٢٣.٧١	٪٧٢.٨٥
اختبار ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	١٠.٤٠	٠.٥٨	٢٢.٨٩	٠.٧٦	*٦٤.٠٠	٪١٢٠.١٠
التحصيل المعرفي	درجة	١٢.٢٤	١.٣٠	٣٠.١٢	٠.٩٥	*٥٤.٤٠	٪١٤٦.٠٨

*** قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٢.٠٦٤**

يوضح جدول (٧) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في المتغيرات المهارية والمعرفية، حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي في جميع المتغيرات المهارية والمعرفية.

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

جدول (٨) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات المهارية والمعرفية

ن=٢٥

المتغيرات المهارية	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة "ت"	نسب التحسن
		س	± ع	س	± ع		
اختبار الارسال الأمامي البعيد	درجة	٣٥.٥٤	٠.٧٦	٢٢.٦١	٠.٦٩	*٦١.٧١	٣٦.٣٨٪
اختبار ضربة الابعاد الأمامية	درجة	٣٢.٨٠	٠.٩٩	٢٠.٨٨	١.١١	*٣٩.٢٦	٣٦.٣٤٪
اختبار ضربة الإبعاد الخلفية	درجة	٣٥.٢١	٠.٥٧	٢٢.٨٩	٠.٧٦	*٦٣.٥٣	٣٤.٩٩٪
التحصيل المعرفي	درجة	٣٥.٨٩	٠.٨٨	٣٠.١٢	٠.٩٥	*٢١.٨٣	١٦.٠٨٪

*** قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥=٢.٠٢١**

يوضح جدول (٨) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات المهارية والمعرفية، حيث يتضح وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في جميع المتغيرات المهارية والمعرفية.

ثانياً: مناقشة النتائج:

من خلال فروض البحث ومن واقع البيانات والنتائج التي تم التوصل اليها والتي تمت معالجتها احصائيا توصلت الباحثة الى ما يلي:

أظهرت نتاج جدول (٦) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة (الارسال الأمامي البعيد – ضربة الابعاد الامامية – ضربة الابعاد الخلفية) لصالح القياسات البعدية.

وتعزو الباحثة تفوق القياس القبلي عن البعدي لأفراد عينة المجموعة التجريبية في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة الى استخدامهم المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) حيث ساعد على تغيير العملية التعليمية من الطريقة الجامدة الى عملية نشطة وتشاركية حيث تتفاعل الطالبات بشكل مباشر مع المحتوي التعليمي والمعرفي لمهارات الريشة الطائرة، بالإضافة الى قيام تطبيق كاهوت بتقديم التغذية الراجعة المباشرة بعد كل سؤال مما يساعد الطالبات على تصحيح اخطائهم فورا وهذا يساعد الطالبات على التقدم والتحسن المستمر في العملية التعليمية والحصول على افضل النتائج المعرفية والمهارية.

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

وتتفق هذه النتيجة مع ما ذكرته "مجدولين العبادي" (٢٠٢٠م) في ان استخدام الكاهوت كوسيلة حديثة للتعلم، بحيث توفر تفاعلا مميزا بين الطالب والمدرس من ناحية، وبين الطلبة أنفسهم من ناحية أخرى، خصوصا أن هذا التطبيق، يوفر إمكانية طرح الأسئلة بطرق خارجة عن المألوف، باستخدام الرموز والصور التي تستدعى اهتمام الطلبة، إضافة إلى اعتماده نظام المسابقة والترتيب الأمر الذي يزيد من دافعية الطلبة للتعلم والحصول على مراكز متقدمة في المسابقات التي يطرحها البرنامج. (١٠: ٤)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: دراسة "إيمان صقر" (٢٠٢٤م) (٤)، ودراسة "باي يي وان جعفري *Bei Ye & Wan Jaafar*"" (٢٠٢٤) (١٨)، ودراسة "محمد بلال وخالد سيد" (٢٠٢٤م) (١٢)، ودراسة "علا طه اسماعيل" (٢٠٢٣م) (٩)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة المحفزات التعليمية الرقمية لها تأثير ايجابي على تعلم المهارات الحركية، وذات فاعلية كبيرة.

وبذلك يتحقق صحة ما جاء بالفرض الأول والذي ينص على:

"توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق لصالح القياس البعدي".

أظهرت نتاج جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة (الارسال الأمامي البعيد – ضربة الابعاد الامامية – ضربة الابعاد الخلفية) لصالح القياسات البعدية.

وتعزو الباحثة تفوق القياس القبلي عن البعدي لأفراد عينة المجموعة الضابطة في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة الى الدور الايجابي الذي تقوم به المعلمة في الطريقة المتبعة والتي تعتمد على التقديم اللفظي من قبل المعلمة عن مهارات الريشة الطائرة ووصفها وصفاً دقيقاً بالإضافة إلى عرض نموذج للمهارة من قبل المعلمة للمتعلمة بطريقة صحيحة ودقيقة مع تكرار النموذج من عدة زوايا لمشاهدة الطالبات المهارة كاملة بطريقة صحيحة وقيامها بإصلاح الأخطاء الفنية لمهارات الريشة الطائرة المراد تعلمها وكذلك تقديم التغذية الراجعة وإتاحة الفرصة الكافية للممارسة من قبل الطالبات، كل هذا يؤدى إلى وضوح

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

فكرة المهارة وطريقة الأداء وهذا يجعلها أكثر فاعلية، كما ساعد ذلك أيضا على تكوين صورة واضحة لمهارات الريشة الطائرة من منطلق أن البيئة الحركية دائماً ديناميكية وتساعد باستمرار على أن يكون لدى الطالبة قدرا من المعرفة والتي تمثل الأساس قبل الممارسة وكل ذلك ساعد على التقدم في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما أشار إليه "مهدى سالم" (٢٠٠٢م) (١٥) أن الطريقة التقليدية في التعليم تعود عليها المتعلمين خلال مراحل التعليم المختلفة، ومن خلالها يسهل عليهم تحصيل المادة العلمية المقررة وذلك لقيام المعلم بهذه المهمة، وفيها يتم تعديل سلوك المتعلم من خلال الشرح والتلقين حتى يحدث التكيف في المواقف الجديدة.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: دراسة وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من: دراسة محمد سعد زغلول، لمياء فوزى محروس"(٢٠٠٢م)(١٢) دراسة "سمر منيع" (٢٠٢٤) (٦)، ودراسة "إسماعيل محمود" (٢٠٢٣) (٢)، ودراسة "مجدي الدسوقي" (٢٠٢٢) (١١)، ودراسة " صفية العجمي" (٢٠٢١م) (٧)، ودراسة "محمود عطية" (٢٠٢١م) (١٣)، على أن البرامج التعليمة المستخدمة الطريقة المتبعة (الشرح والنموذج) لها تأثير ايجابي على اكتساب المهارات الحركية.

وبهذا يتحقق صحة الفرض الثاني للبحث والذي ينص على:

"توجد فروق دالة احصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة الضابطة على مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق لصالح القياس البعدي".

وأوضحت نتائج جدول (٨) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ بين القياسين البعديين للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة (الارسال الأمامي البعيد – ضربة الابعاد الامامية – ضربة الابعاد الخلفية) ولصاح المجموعة التجريبية.

وتعزو الباحثة تقدم المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة في الاختبار المعرفي ومستوي الأداء المهارى لمهارات الريشة الطائرة الى استخدامهم المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) حيث ساعد على توظيف مبدأ اللعب في التعلم، مما يجعل التجربة التعليمية أكثر متعة حيث ان الدماغ يتفاعل مع الألعاب بشكل إيجابي، مما يعزز التذكر

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

والفهم والأداء الجيد، كما ان المحفزات التعليمية تراعي الفروق الفردية بين الطالبات حيث ان تطبيق (كاهوت *Kahoot*) يدعم الصور، النصوص، الألوان، والأصوات، ما يساعد على تلبية أنماط تعلم متنوعة (بصري، سمعي، حركي)، لدي الطالبات طبقا لنمط تعلمها، بالإضافة الى اهم شيء في التعليم باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) أنه يتيح للطالبات التفاعل دون خوف من الخطأ أو الإحراج، خاصة عند استخدام الأسماء المستعارة، مما يعزز الثقة بالنفس ويشجع على المحاولة، وكل ذلك غير متوفر بالطريقة المتبعة (الشرح اللفظي والنموذج العملي) وبالتالي حققت المجموعة التجريبية نتائج افضل من المجموعة الضابطة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما ذكره "أنس عبد الرحمن، عبد المحسن السيف" (٢٠٢٠م) في ان استخدام تطبيق كاهوت *Kahoot* يمكن المعلم من صناعة تفاعل ممتع ومثري للمتعلمين في وقت قصير باستخدام اي لغة كما يتيح له استخدام الصور ومقاطع الفيديو، ويتم عرض كاهوت *Kahoot* على شاشة عرض أمام الطلاب ليستجيبوا على الفور باستخدام أجهزتهم الذكية فهو يعمل على أي جهاز مع متصفح الشبكة المعلوماتية والتطبيق يمكن التحكم فيه في طرق عرض الاسئلة بأجهزة الطلاب أو على شاشة المعلم فقط ويستخدم ايضا مع الطلاب في التقويم.

(٣: ١٠٩)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من "إيمان صقر" (٢٠٢٤م) (٤)، ودراسة "باي يي وان جعفري *Bei Ye & Wan Jaafar*" (٢٠٢٤) (١٨)، ودراسة "محمد بلال وخالد سيد" (٢٠٢٤م) (١٢)، ودراسة "علا اسماعيل" (٢٠٢٣م) (٩)، والتي أشارت إلى أن استخدام المحفزات التعليمية الرقمية يحقق أعلى مستويات التقدم عن المجموعة الضابطة المستخدمة الطريقة المتبعة (الشرح واعطاء نموذج) بالنسبة لمستوي اداء العديد من المهارات الحركية.

وبهذا يتحقق صحة الفرض الثالث للبحث والذي ينص على:

"توجد فروق دالة احصائياً بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في القياس البعدي في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق لصالح المجموعة التجريبية".

مجلة دمياط
للتربية البدنية والرياضية
جامعة دمياط
Damietta University
https://djpes.journals.ekb.eg/
Print ISSN: (2974-4261)
Online ISSN: (2974-427X)

- الاستنتاجات والتوصيات:

١- الاستنتاجات:

بناء على أهداف البحث وفي حدود العينة وفي ضوء النتائج الاحصائية، توصلت الباحثة للاستنتاجات التالية:

١. استخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) المتبعة مع أفراد المجموعة التجريبية له تأثير ايجابي في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق.
٢. استخدام الشرح والنموذج (الطريقة المتبعة) مع أفراد المجموعة الضابطة له تأثير ايجابي في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق.
٣. تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) على المجموعة الضابطة التي استخدمت اسلوب الشرح والنموذج (الطريقة المتبعة) في مستوي التحصيل المعرفي وبعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق.

٢- التوصيات:

استناداً الى ما اشارت اليه نتائج البحث توصي الباحثة بالآتي:

١. ضرورة تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) في تعلم بعض مهارات الريشة الطائرة لطالبات التخصص بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق.
٢. استكمال تعلم باقي المهارات الاساسية الأخرى والتي لم تشملها الدراسة الحالية استعدادا للاستفادة من المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) في عملية التعلم.
٣. ضرورة تصميم المقررات الدراسية في قسم الرياضات الجماعية والعاب المضرب بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة الزقازيق بموضوعات باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) وتدريب الطالبات على كيفية استخدامها وتصميمها كي يستفيدوا منها.

٤. إجراء دراسات متشابه باستخدام المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) ومعرفة تأثيرها على تعلم مهارات الانشطة الرياضية المختلفة.

٥. تدريب أعضاء هيئة التدريس على توظيف المحفزات التعليمية الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت *Kahoot*) بفاعلية ضمن استراتيجيات التعليم الحديثة، وتوفير الدعم الفني اللازم لضمان استدامة استخدامه ضمن منظومة التعليم الرقمي.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

١. أحمد محمد القط (٢٠٢١): **المحفزات الرقمية باستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) وتأثيرها على بعض المهارات الهجومية ودافعية التعلم للمبتدئين بأكاديمية تعليم كرة اليد**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، مجلد (٩٢)، الجزء (٣)، يوليو.

٢. إسماعيل غصاب محمود (٢٠٢٣): **استخدام استراتيجيتي التعلم التعاوني وحل المشكلات في اتقان بعض المهارات الأساسية في لعبة الريشة الطائرة (دراسة مقارنة)**، مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، الأمانة العامة لاتحاد الجامعات العربية، مجلد (٤٣)، العدد (٤)، ديسمبر.

٣. انس بن عبد الله الماجد وعبد المحسن بن سيف السيف (٢٠٢٠): **أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الثاني الثانوي**، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مجلد (٤)، العدد (١٤)، ابريل.

٤. إيمان محمد صقر (٢٠٢٤م): **فاعلية استخدام المحفزات الرقمية على تحسين مستوى التحصيل المعرفي والانخراط في التعليم لمقرر طرق التدريس لطالبات كلية التربية الرياضية جامعة المنوفية**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة مدينة السادات.

٥. تامر المغاوري الملاح ونور الهدى محمد فهيم (٢٠١٦): **الالعاب التعليمية الرقمية والتنافسية**، دار السحاب للنشر والتوزيع، القاهرة.

٦. سمر حسن منيع (٢٠٢٤): **فاعلية برنامج كورت CORT على التفكير الابتكاري والتحصيل المعرفي وتعلم بعض المهارات الأساسية في الريشة الطائرة**، مجلة دمياط للتربية البدنية والرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة دمياط، مجلد (٥)، العدد (٢)، ديسمبر.

٧. صفية جزر القطب العجمي (٢٠٢١): **تأثير برنامج تعليمي باستخدام الواقع الافتراضي على تعليم بعض مهارات الريشة الطائرة لطلاب كلية التربية الرياضية**، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط، مجلد (٥٦)، العدد (٢)، مارس.

٨. عباس على عذب، محمد عبد الجبار طاهر (٢٠١٥م): **بناء بطارية اختبار بدنية للانتقاء لاعبي الريشة الطائرة بأعمار من ١٤ الى ١٧ سنة**، مجلة التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية وعلوم الرياضة، جامعة بغداد، العدد ٢، المجلد ٢٧، العراق.

٩. علا طه اسماعيل (٢٠٢٣): **فاعلية المحفزات الرقمية البنائية باستخدام تطبيق word wall على بعض نواتج التعلم لمقرر الجمباز الفني**، مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنوفية، مجلد (٤١)، العدد (٣)، سبتمبر.

١٠. مجدولين عبد الرحمن العبادي (٢٠٢٠م): **فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء ناعور**، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

١١. مجدي محمد الدسوقي (٢٠٢٢): **تأثير استخدام التعلم المتمايز علي تعلم بعض المهارات الاساسية في الريشة الطائرة لطالبات كلية التربية الرياضية**، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط، مجلد (٦٣)، العدد (٤)، ديسمبر.

١٢. محمد إبراهيم بلال وخالد نسيم سيد (٢٠٢٤): **تأثير برنامج باستخدام المحفزات الرقمية على مستوي الأداء البدني لبعض المهارات الأساسية في الجمباز**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، مجلد (١٠٣)، الجزء (٣)، إبريل.

١٣. محمود عبد العزيز عطية (٢٠٢١): **التعليم الهجين المدعم بمنصة Microsoft Teams وأثره على أداء بعض المهارات الهجومية في الريشة الطائرة**، المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان، مجلد (٥٥)، العدد (٥٥)، فبراير.

١٤. مصطفي طه محمود (٢٠١٨م): **تأثير إستخدام الواقع المعزز على تعلم بعض المهارات الاساسية للمبتدئين في رياضة الريشة الطائرة**، بحث منشور، مجلة سيناء لعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة العريش، الجزء الثالث، العدد الثالث.

١٥. مهدى محمود سالم (٢٠٠٢م): **تقنيات ووسائل التعليم**، دار الفكر العربي، القاهرة.

١٦. هيثم محمد أحمد (٢٠٢١): **أثر إستخدام "البورتفوليو – الكاهوت" على تطوير مستوى أداء براعم السباحة بإختبارات النجوم الأربعة**، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها، مجلد (٢٧)، العدد (١٥)، يونيو.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

17. Aldalur, I.; Markiegi, U.; Valencia, X.; Cuenca, J.; Illarramendi, M. (2022): **E-Learning Experience with Flipped Classroom Quizzes Using Kahoot**, Moodle and Google Forms: A Comparative Study. ICETC 2022: 14th International Conference on Education Technology and Computers. LOCATION OF CONFERENCE, SpainDATE OF CONFERENCE; pp. 82–89.
18. Bei Yahaya, Wan Ahmad Jaafar (2024): **The Impact of Gamified Learning With Kahoot! On Student Motivation and Engagement**, educational technologies and instructional design book series, 08 Mar
19. Buckley, P., & Doyle, E. J. I. l. e. (2016). **Gamification and student motivation**. 24(6), 1162-1175.
20. Cheung, W. S., & Hew, K. F. (2011). **Design and evaluation of two blended learning approaches: Lessons learned**. Australasian Journal of Educational Technology, 27(8), 1319 – 1337: 23.
21. Gloria, K. M. C., & Nichole, H. Y. C. (2019). **Applying Gamification in Vocational and Professional and**

Education and Training (VPET) Classroom to Engage Students' Learning

22. Hanus, M.D,Fox,J.(2015): **Assessing the Effects of Gamification in the class room, Longitudinal study on Intrinsic Motivation**, Social comparison ,satisfaction Effort and academic performance computers & Education, 80, vol :10.1016/j.compedu.2014.08.019.
23. Jack Downey (2003): **Better Badminition for all**, Britain Badmintion, Federation.
24. Lívero, F. A., da Silva, G. R., Amaral, E. C., Souza, A. N., Baretta, I. P., Diegues, M. E., & Lovato, E. (2021). **Playfulness in the classroom: Gamification favor the learning of pharmacology**. Education and Information Technologies, 26(2), 2125-2141.
25. Rossius, E., & Papadakis, S. (2007). **Educational games in higher education: acase study in teaching recursive algarithms.In Proceedings of the Fourh International conference on Education in a changing Environment. University of stford**, Information science press,salford, United Kingdom (vd.149157).
26. Smith-Robbins, S. (2011). **This game sucks":'How to improve the Gamification of education**. EDUCAUSE review, 46(1), 58-59.