أثر تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب "*Kahoot*"
على تنمية التحصيل والدافعية لطلاب قسم تصميم الأزياء

إعداد

أ.م. د/ هالة محمد مصطفى سليمان
أستاذ مساعد تصميم الأزياء بقسم الملابس والنسيج
كلية الاقتصاد المنزلي - جامعة حلوان
hala_soliman01@heco.helwan.edu.eg

مجلة بحوث التربية النوعية ـ جامعة المنصورة
عدد (٨١) ـ أبريل ٢٠٢٤

أثر تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب "Kahoot" على تنمية التحصيل والدافعية لطلاب قسم تصميم الأزياء

إعداد

أ.م. د/ هالة محمد مصطفى سليمان *

الملخص

يهدف البحث الحالي إلي قياس أثر استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب (Kahoot) في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب قسم تصميم الأزياء، ويعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي وذلك لملائمته لتحقيق أهداف البحث والتحقق من فروضه، وتتكون عينة البحث من ١٢ طالب موزعين بالتساوي علي المجموعتين التجريبية والضابطة، وأسفرت النتائج عن عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية للاختبار التحصيلي في التطبيق القبلي، ووجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي، ووجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي، وتوصلت النتائج أيضاً لوجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة وطلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق (Kahoot) لصالح التطبيق البعدي، وإيجابية آراء الطلاب نحو التعلم باستخدام تطبيق (Kahoot).

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على اللعب، كاهوت "Kahoot "، التحصيل، الدافعية، قسم تصميم الأزياء.

مقدمة ومشكلة البحث:

شهد القرن الواحد والعشرون تطوراً هائلاً في استخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية وتوظيف البرامج التعليمية الإلكترونية داخل وخارج الصف الدراسي، للتيسير على المعلم والمتعلم وحل المشكلات التي تواجه المتعلمين في التحصيل الدراسي، ومساعدة المعلم على الاستفادة من تلك البرامج والتقنيات الحديثة للتغلب على تلك المشكلات لجذب الطلاب وتنمية دافعيتهم نحو التعلم، ففي الآونة الأخيرة ومع التقدم التكنولوجي وتطور بيئة الإنترنت وظهور

* أستاذ مساعد تصميم الأزياء بقسم الملابس والنسيج - كلية الاقتصاد المنزلي - جامعة حلوان

الوسائط المتعددة، ظهرت فكرة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية القائمة على التفاعلية والتعاونية والتنافسية لخلق بيئة تعليمية ممتعة وجذابه للطلاب بهدف إشراكهم في عملية التعلم النشط. (Heni, Sudarsono & Regina, 2019)

إن الهدف الرئيسي من توظيف الألعاب التعليمية في عملية التعلم هو جعل التعلم أكثر جاذبية للمتعلمين من خلال توفير بيئة تعليمية يتوفر فيها المزيد من الأنشطة الترفيهية التي تمكن من تحفيز المتعلمين واكتساب خبرات تعليمية جديدة، لذلك لابد أن يكون الدافع عنصراً هاماً في تصميم التعليم، وتؤكد (حصه بنت محمد، هيفاء بنت ابراهيم ٢٠١٩)[1] أن الألعاب الرقمية التعليمية تعمل على اكساب الطلاب خبرات تعلم فعالة فضلاً عن تغيير الاتجاهات السلبية نحو المواد الدراسية، وجعلها ممتعة وسهلة التعلم كما أنها تُعد من الأساليب الفعالة في تحسين مستوى التحصيل للطلاب في المستويات المعرفية، والألعاب الرقمية تساعد المعلمين في تدريس المواد الصعبة، كما أنها غير مرتبطة بوقت أو مكان محدد، وتوفر البيئة التعليمية التفاعلية المناسبة لجميع المراحل والمقررات الدراسية، كما أنها تساعد على زيادة دافعية وتفاعل المتعلم مع المادة العلمية، خاصة مع ما تتميز به من التسلية والترفيه الذي له أثر كبير في تخفيف التوتر.

وفي نفس السياق أشار(Jessen, C & Nielsen, 2003) أن استخدام الطلاب للوسائط التكنولوجية الحديثة بما فيها الألعاب التعليمية الإلكترونية يجعلهم أكثر قدرة على تطوير مهاراتهم المعرفية كالقدرة على التركيز وتكوين فكرة عامة عن الموضوع والقدرة على التكيف مع التغيير، كما أن للألعاب التعليمية الإلكترونية دوراً مهماً في حل مشكلة نقص الدافعية للتعلم لدى بعض الطلاب والشعور بالملل من النظام التقليدي للتعليم، حيث تعتمد تلك الألعاب على التحدي والمكافأة والاستكشاف الذاتي، وذلك بخلاف أساليب التعلم التقليدية القائمة على التذكر والحفظ والتوقيت.

ولذلك يرى العديد من علماء النفس التربوي أن الدافعية هي واحدة من أقوى العوامل التي تؤثر في عملية التعلم الفعال وذلك باعتبارها أحد العوامل التي تساهم في رفع مستوى التحصيل عند الطلبة، كما أن للدافعية ارتباطاً كبيراً باحتياجات الطالب وميوله واهتماماته فهي تجعل من بعض المثيرات معززات تؤثر في سلوكه وتحثه على الاجتهاد والعمل بشكل نشط وفعال، لذا فإن الدوافع لها أثر كبير في عملية التعلم فلا تعلم دونها (أحمد محمد:٢٠٢١)، وهناك العديد من الدراسات التي تناولت فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم لتنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم ومن هذه الدراسات دراسة (محمد فوزي:٢٠١٦) والتي هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية المباشرة وغير المباشرة في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في العلوم لدى طلاب الصف الأول الإعدادي، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية غير المباشرة في تنمية مهارات التعلم الذاتي، كما أشارت

[1] اتبعت الباحثة أسلوب التوثيق APA Style7th. مع تغيير كتابة الاسماء العربية بحيث يكتب الاسم الأول للمؤلف في البداية ثم الاسم الثاني ثم السنة.

النتائج إلى فاعلية مواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية المباشرة في تنمية التحصيل المعرفي لمادة العلوم، وهدفت دراسة (علي عبد الرحمن: ٢٠٢١) إلى الكشف عن أثر التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم السطحي العميق، وقياس أثره على كلا من التحصيل المعرفي والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، واتبعت الدراسة المنهجين الوصفي والتجريبي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلاب المجموعات التجريبية في اختبار التحصيل المعرفي بمفاهيم المكتبات والمعلومات ومقياس الدافعية، يرجع للتأثير الأساسي لمستوى كثافة محفزات الألعاب المستخدمة وذلك لصالح المجموعة التي استخدمت الدمج بين النقاط والشارات والمستويات، كما أظهرت النتائج عدم وجود أثر للتفاعل بين المتغيرين المستقلين على الاختبار التحصيلي أو مقياس الدافعية نحو التعلم، أما دراسة (ماهيتاب أحمد: ٢٠٢١) تناولت الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، وأظهرت النتائج فاعلية برامج الألعاب الرقمية، مما أدى إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للمفاهيم الهندسية ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي للمفاهيم الهندسية، بينما هدفت دراسة (رضا جرجس: ٢٠٢٠) إلى التعرف على فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زياده التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي، وأظهرت النتائج وجود فرق دال احصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في كل من الاختبار التحصيلي ومقياس التفكير الإيجابي لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وتناولت دراسة (إيمان حامد، نسرين عادل: ٢٠١٩) التعلم القائم علي اللعب، فقد هدفت إلي إلقاء الضوء على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية المصممة لتنمية مهارات التفكير الإبداعي من خلال تصنيفات لأنواع متعددة من الملابس، واستخدام أساليب اللعب بأنماط الملابس المختلفة لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مجال التذوق المدرسي، وقد توصلت الدراسة إلي فاعلية تقنية اللعب في بيئة التعلم الإلكتروني لتنمية مهارات التذوق الملبسي وبعض مهارات التفكير الإبداعي لدي أطفال رياض الأطفال، كما أكدت على أهمية استخدام الأساليب التعليمية الحديثة في التعليم، وأن اللعب يزيد من تحصيلهم ودافعيتهم للتعلم مما يؤكد وجود علاقة بين اللعبة وتنمية مهارات التفكير الإبداعي ومهارات التذوق الملبسي، وأن التذوق يمكن تنميته عن طريق التدريب والممارسة.

واتفقت نتائج وتوصيات الدراسات والبحوث السابقة على أن استخدام التعلم القائم على اللعب له العديد من المميزات التي تعزز وتحفز بفاعلية عالية استقبال المتعلم للمعلومات والمهارات بنسبة كبيرة، مما يحسن تلقائياً من سهولة استرجاعها، وتعمل علي زيادة الاندماج من خلال زيادة الدافعية والتحفيز والمشاركة والتغذية الراجعة من قبل المشاركين فيها، وتعمل أيضاً علي زيادة قدرة الطالب على التخيل والانتباه وتشجيعه على التنافس لكسب النقاط.

ويوضح (Alqurashi, Emtinan: 2019) بأن هناك العديد من البرامج والتطبيقات التي تستخدم في تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية ومن أشهر هذه البرامج برنامج كاهوت kahoot، فهو يعتبر من أهم برامج التعلم القائم على اللعب، فهو أداة سهلة الاستخدام على الإنترنت تتيح للمعلمين القيام بإنشاء ألعاب تعليمية متخصصة أو مسابقات تفاعلية أو استطلاعات، يُمكن للطلاب الوصول إليها عبر أجهزتهم المحمولة أو الحاسوب التي تتيح التنافس بين المتعلمين على الدرجات ضمن الوقت المحدد للعبة.

ويوفر برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot أنماطاً متعددة من الأسئلة للطلاب، يتم إعدادها على شكل لعبة تعليمية من قبل المعلم، يمكن أن تؤدي بشكل فردي أو جماعي ويتم عرضها على شاشة الفصل الدراسي، ويطلب من المتعلمين إنشاء اسم المستخدم والإجابة عن الأسئلة باستخدام أجهزتهم الإلكترونية مثل الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب اللوحي، ويتلقى الطالب النقاط على صحة الاستجابة وسرعتها وبعد الانتهاء من الإجابة عن كل سؤال يتم عرض الإجابة الصحيحة والنقاط التي حصل عليها الطلبة، ويعتبر Kahoot من أهم برامج التقييم الإلكتروني التي يستخدمها المعلمون في جميع مراحل التعليم لتقييم أداء الطالب وتحديد أثر التعلم الصفي، فهو برنامج تقييم قائم على اللعبة والمتعة يمكن من خلاله تقديم مجموعة من أسئلة الاختيار من المتعدد من خلال نظام يغطي أي موضوع باستخدام أي لغة وعلى مستويات مختلفة.

(كريمة رمضان: ٢٠٢٣)

ويتميز برنامج Kahoot بأنه برنامج مجاني عبر الإنترنت يمكن الطلاب من التسجيل والدخول إليه دون الحاجة لتنزيل التطبيق على الحاسوب، ويمكن المعلم من إنشاء الألعاب التعليمية وإضافة الصور والألوان لإثارة الطلاب وتشويقهم نحو التعلم وزيادة مشاركة الطلاب، بالإضافة إلى حفظ النتائج للطلبة كما يسمح للطلاب بإجراء الاختبارات عدة مرات والتنافس للحصول على درجات أفضل والسماح للمعلم لضبط وقت الاستجابة من خمس ثواني إلى ١٢٠ ثانية (Heni, Sudarsono & Regina, 2019)، وتضيف (أنسام محمد النمر: ٢٠٢١) أن من مميزات تطبيق Kahoot :

- يدعم تطبيق Kahoot اللغة العربية، مما يساعد في عمل الدروس بلغة سهلة مناسبة.
- القدرة على استخدام التطبيق على أي جهاز وفي أي وقت دون الحاجة إلى تنصيبه.
- إمكانية استخدام التطبيق في كافة المراحل الدراسية من الأساسية وحتى الجامعة.
- يتميز التطبيق بإمكانية تعريف المفاهيم العلمية وعرض الدروس بشكل منظم شامل وبطريقة تنافسية تثير الدافعية والحماس لدى الطلبة.
- سهوله التعامل مع التطبيق واستخدامه، لوضوح خطوات العمل فيه.
- باستطاعة المعلم إنشاء بنك من الأسئلة في حسابه بحيث يستفيد منها الآخرون عند نشرها.
- إمكانية مشاركة Kahoot مع الطلاب في جوجل كلاس روم، ومايكروسوفت تميز.

- يتيح Kahoot فرصة لجميع الطلاب في الفصل أن يتفاعلوا حتى للذين يعزفون عن المشاركة في الصف.
- إمكانيه إضافة الصور ومقاطع فيديو أثناء تصميم الأسئلة.
- يحتاج المعلم إلى فتح الحساب في برنامج Kahoot بينما الطالب لا يحتاج إلى ذلك، وإنما يكتفي باستخدام الكود المرسل من قبل المعلم.
- يخلق Kahoot بيئة تنافسية تحمس الطلاب وتشجعهم على الانتقال من الجو التقليدي إلى جو ممتع مليء بالحماس والمتعة.
- تطبيق مجاني.

ونظراً لمميزات Kahoot العديدة في جعل التعليم بصورة سهلة وممتعة ومرحة، فقد اتجهت العديد من الدراسات والبحوث لاستخدامه كوسيلة للتعلم قائمة علي اللعب، وعلي سبيل المثال لا الحصر نجد دراسة (حنان أحمد: ٢٠١٩) والتي هدفت إلي الكشف عن أثر استخدام برنامج التقويم الإلكتروني Kahoot كنموذج على زيادة دافعية الطالبات في جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن نحو التعلم، والتعرف علي مدى تطبيق برنامج التقويم الإلكتروني Kahoot ومميزات تطبيقه، ومعوقات استخدامه ومستوى دافعية طالبات جامعة الأميرة نوره نحو التعلم، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود تأثير ذي دلالة إحصائية لتطبيق برنامج التقويم الإلكتروني Kahoot على زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نوره نحو التعلم، أما دراسة (انس بن عبد الله، عبد المحسن بن سيف: ٢٠٢٠) هدفت لمعرفة أثر تطبيق Kahoot على التحصيل الدراسي والاتجاه نحو ماده الحديث، وأسفرت النتائج عن وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطات التحصيل الدراسي واتجاه طلاب المجموعة التجريبية في مقرر الحديث قبل التجربة وبعدها لصالح البعدية، وفي نفس السياق هدفت دراسة (مجدولين عبد الرحمن: ٢٠٢٠) التعرف على فاعلية استخدام تطبيق Kahoot في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في ماده التاريخ، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائياً على مقياس الدافعية واختبار التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام برنامج Kahoot.

كما قامت دراسة (أحمد محمد: ٢٠٢١) باستخدام تطبيق Kahoot لمعرفة تأثير استخدام المحفزات الرقمية باستخدام تطبيق Kahoot وتأثيره على تعلم بعض المهارات الهجومية وزياده الدافعية للتعلم لمبتدئي كرة اليد بإحدى أكاديميات تعليم كرة اليد، وكانت أهم النتائج تشير أن البرنامج التعليمي أدى إلى زيادة الدافعية لبرنامج Kahoot وكان له أثر إيجابي في زيادة دافعية التعلم، كما أن العمل الفردي والعمل الجماعي بالبرنامج التعليمي باستخدام تطبيق Kahoot لم يؤثر على المحتوى التعليمي للمهارات المختلفة، واستخدمت (كريمة رمضان: ٢٠٢٣) منصة Kahoot للألعاب التنافسية الرقمية بهدف تنمية التحصيل الأكاديمي للقواعد النظرية بمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة الإنجليزية، وأسفرت النتائج لوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الدرجات لطلاب

المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي البعدي لصالح البعدي مما يدل علي فاعلية البرنامج التدريبي، وأوصت الدراسة بتوظيف منصة Kahoot في العملية التعليمية في تخصص التربية الموسيقية، والاستفادة من نماذج الاختبارات واستطلاعات الرأي المتاحة بالموقع، وأوصت أيضا بتطبيق الألعاب الرقمية التنافسية وقياس فاعليتها على مختلف المراحل التعليمية.

مما سبق يتضح أنه على الرغم من تعدد وتنوع الدراسات والبحوث التي تناولت الألعاب الرقمية التنافسية كوسيلة لجعل التعلم أكثر جاذبية للمتعلمين، إلا أن الباحثة وجدت ندره في تناول الألعاب الرقمية في مجال الملابس والنسيج بصفة عامة، ومجال تصميم الأزياء بصفه خاصة، ومن خلال عمل الباحثة كأستاذ تصميم الأزياء المساعد وأثناء تدريس مقرر تاريخ الأزياء والطرز بالطريقة التقليدية في التعليم، لاحظت الباحثة سرعة فقدان تركيز الطلاب وظهور الملل لديهم وتكوين اتجاهات سلبية تجاه المقرر، وكان ذلك داعياً لمحاولة إيجاد طريقة جديدة في التدريس من خلال الاعتماد على التعلم القائم على اللعب باستخدام برنامج Kahoot باعتباره من أشهر تطبيقات الألعاب الرقمية التنافسية، لتساعد الطلاب على التركيز، وتحفزهم على المشاركة الفعالة، وتزيد دافعيتهم وتنمية التحصيل لديهم وتشجيعهم على تطوير أدائهم وتحسين مهاراتهم وتنمية التفكير لديهم، وزيادة التفاعل بينهم من جهة وبينهم وبين المعلم من جهة أخرى، ومن هنا جاءت فكرة البحث تحت عنوان "أثر تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب "Kahoot" على تنمية التحصيل والدافعية لطلاب قسم تصميم الأزياء"، **ومما سبق يمكن صياغة مشكلة البحث في التساؤلات الآتية:**

١- ما أثر استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب قسم تصميم الأزياء؟
٢- ما فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنمية التحصيل لدى طلاب قسم تصميم الأزياء؟
٣- ما فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنمية الدافعية نحو التعلم لدى طلاب قسم تصميم الأزياء؟
٤- ما آراء الطلاب بقسم تصميم الأزياء نحو برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى قياس ما يلي:

١- أثر استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب قسم تصميم الأزياء.
٢- فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنميه التحصيل لدى طلاب قسم تصميم الأزياء.
٣- فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تنمية الدافعية نحو التعلم لدى طلاب قسم تصميم الأزياء.

٤- تكوين اتجاه إيجابي لدى طلاب قسم تصميم الأزياء نحو برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot.

أهمية البحث:

١- يفيد مطوري ومصممي التعليم في إنتاج وتطوير بيئات تعليمية جديدة قائمة على الألعاب الرقمية.

٢- إلقاء الضوء على أنسب محفزات الألعاب الرقمية التي يمكن استخدامها في التعليم عبر الانترنت وكيفية تطبيقها.

٣- تقديم نموذج للألعاب التعليمية التنافسية تطبيق Kahoot لإثراء وتعزيز عملية التعلم بالنسبة للمعلمين والطلاب.

٤- محاولة للتغلب على جوانب القصور في التحصيل المعرفي لدى طلاب تصميم الأزياء وذلك من خلال تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب.

٥- دعم وتشجيع أعضاء هيئة التدريس بالجامعات المصرية على استخدام التعلم القائم على اللعب، ومساعدة الطلاب وتحفيزهم على التعلم بإيجابية.

٦- تساهم نتائج البحث في توجيه نظر المؤسسات التعليم الجامعي إلى أهمية التعليم باستخدام اللعب في تدريس المقررات باختلاف أنواعها.

مصطلحات البحث:

التعلم القائم على اللعب :Play-based learning

يُعرف **اللعب** بأنه نشاط موجه يقوم به الطلاب لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، **وأسلوب التعلم باللعب** هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للطلاب وتوسيع آفاقهم المعرفية. (علي بن تقي، حسن بن خميس: ٢٠٠٨)

ويُعرف (محمد فوزي: ٢٠١٦) **الألعاب التعليمية الإلكترونية:** بأنها مجموعة من الأنشطة التعليمية المصممة باستخدام البرامج والمواقع الإلكترونية بغرض تحقيق أهداف تعليمية محددة، فضلاً عن إضفاء جو من المرح الهادف والتنافسية في الموقف التعليمي.

وتُعرف الباحثة التعلم القائم على اللعب إجرائياً: بأنه دمج عملية التعلم بالألعاب الإلكترونية من خلال تطبيق Kahoot الإلكتروني، ليتنافس الطلاب للحصول على بعض النقاط والوصول إلى الهدف المحدد للتعلم، من خلال إضافة الإثارة والتشويق لتنمية التحصيل الدراسي وزيادة الدافعية لدي طلاب قسم تصميم الأزياء نحو التعلم.

كاهوت: Kahoot

هو برنامج تعليمى قائم على اللعب باستخدام الإنترنت يستخدم في طرح الأسئلة للتحقق من مستوى فهم الطلبة أثناء شرح الدرس، ومن تحقق النتاجات التعليمية في عملية التعلم، وتقديم تغذية راجعة فورية لكل من المعلم والمتعلم.

Kahoot عبارة عن منصة تعليمية قائمة على الألعاب تستخدم كتقنية تعليمية في الفصول الدراسية ومؤسسات التعليم الأخرى، وهى أداة تستخدم التكنولوجيا لإدارة الاختبارات أو المناقشات أو الاستطلاعات، ويعتبر Kahoot نظام استجابة للفصول الدراسية قائم على اللعبة، يلعبه الفصل بأكمله في الوقت ذاته ويتم عرض أسئلة الاختيار من متعدد على الشاشة ويجيب الطلاب على الأسئلة باستخدام هواتفهم الذكية أو الأجهزة اللوحية أو أجهزة الكمبيوتر. (Alqurashi, Emtinan: 2019)

ويعرفه (خالد عمر ياسين: ٢٠١٦) بأنه منصة رقميه تستند إلى نظام التعلم باللعب بحيث يستجيب الطلاب لمجموعة من الأسئلة المتعددة الخيارات، التى تصمم في أي موضوع أو مادة ما باستخدام أي لغة وبمستويات مختلفة في الفصول الدراسية.

وتعرفه (أنسام محمد النمر:٢٠٢١) بأنه موقع يسمح للمعلمين أن يحولوا المهمات الدراسية إلى ألعاب مسلية وتحديات، ويقوم الطالب بتنفيذها خلال وقت محدد، كما يوفر للمعلمين إمكانية متابعة ردود فعل الطلبة أثناء اللعبة وبعد الانتهاء منها، وتذكر أيضاً بأنه عمل فردي، ولكن فيه نوع من الحماس والتفاعل حيث يقوم كل متعلم بالإجابة بسرعه ضمن فترة محددة ويستطيع جمع نقاط وتظهر أمام الطلاب على الشاشة أسمائهم والنقاط الحاصلين عليها، بحيث تزرع فيهم روح المنافسة للحصول على أعلى نتيجة.

التحصيل: Achievement

هو مقدار ما حققه الطالب من أهداف تعليمية في مقرر دراسى معين، نتيجة مروره بخبرات ومواقف تعليمية. (تاج السر عبد الله، وآخرون: ٢٠٢٠)

ويعرف (ثائر كرم: ٢٠١٥) التحصيل الدراسى بأنه "مقدار ما اكتسبه الطالب من معلومات خلال دراسته للمواد الدراسية ويقاس عن طريق الاختبارات التحصيلية أو الدرجات التى حصل عليها في الاختبارات الشفوية أو التحريرية أو العملية".

الدافعية: Motivation

هى حالة داخلية تحدث لدي المتعلم وتحرك أفكاره ومعارفه وتثير وعيه وانتباهه وتحثه لمواصلة الأداء للوصول إلى حالة توازن معينة (طارق عبد الرؤوف: ٢٠١٥)، ويوضح (أحمد عاشور ١٩٨٣:) تعريف الدافعية بأنها القوة التى تحرك وتستثير الفرد لكى يؤدي العمل، وتنعكس هذه القوة في كثافة الجهد الذي يبذله الفرد، وفي درجة مثابرته واستمراره في الأداء، وفي مدي تقديمه لأفضل ما عنده من قدرات ومهارات في العمل.

منهج البحث Methodology:

استخدم البحث الحالي منهجين هما:

يعتمد هذا البحث على المنهج شبه التجريبي القائم على التصميم التجريبي للمجموعتين التجريبية والضابطة ليكون استخدام برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot ومقياس الدافعية نحو التعلم مع المجموعة التجريبية، في حين تم استخدام الطرق الاعتيادية في تنمية التحصيل لدى أفراد المجموعة الضابطة وذلك للتعرف علي أثر استخدام المتغير المستقل "برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot" على المتغير التابع "تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب قسم تصميم الأزياء بكلية الفنون والتصميم"، والمنهج الوصفي لاستطلاع آراء طلاب قسم تصميم الأزياء نحو برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot كوسيلة تعليمية.

عينة البحث Sample:

تم اختيار عينه قصدية من طلاب الفرقة الأولى بقسم تصميم الأزياء بكلية الفنون والتصميم بجامعة فاروس، حيث تكونت العينة من ١٢ طالبا تم توزيعهما إلى مجموعتين تجريبية وضابطة موزعين بالتساوي على المجموعتين، وذلك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣.

حدود البحث Limitations:

- الحدود الزمنية: تم تطبيق البحث في الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣.
- الحدود المكانية: تم تطبيق البحث في قسم تصميم الأزياء بكلية الفنون والتصميم جامعة فاروس بالإسكندرية.
- الحدود البشرية: اقتصر البحث الحالي على عينة من طلاب الفرقة الأولى بقسم تصميم الأزياء.
- الحدود الموضوعية: اقتصر البحث الحالي على توظيف برنامج Kahoot في عملية التعلم لتنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لمقرر تاريخ الأزياء والطرز ضمن برنامج تصميم الأزياء.

فروض البحث Hypothesis :

استهدف البحث اختبار الفروض الآتية:

- لا توجد فروق دالة احصائيا بين متوسط درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية للاختبار التحصيلي في التطبيق القبلي.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي.

- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الطلاب المجموعة الضابطة وطلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية.
- توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق Kahoot لصالح التطبيق البعدي.
- آراء الطلاب نحو التعلم باستخدام تطبيق Kahoot إيجابية.

أدوات البحث: Research tools

- اختبار معرفي تحصيلي لقياس تحصيل الطلاب لمعارف مقرر تاريخ الأزياء والطرز، تم تطبيقه (قبلي/ بعدي) على أفراد المجموعة التجريبية والضابطة. ملحق رقم (1، ٢).
- مقياس الدافعية نحو برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot لدي الطلاب بقسم تصميم الأزياء. ملحق رقم (٣).
- استبيان اتجاهات الطلاب لاستطلاع رأي الطلاب نحو التعلم باستخدام تطبيق Kahoot ملحق رقم (٤).

الخطوات الإجرائية للبحث:

قامت الباحثة بتطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot على الطلاب بمقرر تاريخ الأزياء والطرز وبالتحديد على وحدة "طرز الأزياء بالعصر الفرعوني"، وذلك من خلال المرور بالمراحل والخطوات التالية:

أولاً: مسح الدراسات السابقة والبحوث ذات الصلة بالدراسة الحالية، وجمع المعلومات من المصادر المتوفرة عن الدراسة.

ثانياً: بناء أدوات الدراسة:

لقياس أثر تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot على تنمية التحصيل والدافعية لطلاب قسم تصميم الأزياء، استخدمت الباحثة أدوات التقويم الآتية: (الاختبار التحصيلي المعرفي، مقياس الدافعية، استبيان اتجاهات الطلاب)، وفيما يلي خطوات إعداد كل أداة من الأدوات السابقة:

أ- إعداد الاختبار التحصيلي/ المعرفي (قبلي/ بعدي) ملحق (١):

(١) **هدف الاختبار:** يهدف إلى قياس ما لدى الطلاب من مفاهيم وخبرات سابقة عن الموضوعات المتضمنة بالمقرر قبل تدريسه، وقياس تحصيل الطلاب للمعارف المتضمنة بالمقرر بعد التدريس الفعلي له.

(٢) **صياغة أسئلة الاختبار:** استخدمت الباحثة الأسئلة الموضوعية لقدرتها على قياس جميع الأهداف وسهولة تصحيحها وعدم تأثرها بالعوامل الذاتية للمصحح، روعي عند صياغة الأسئلة ارتباطها بالأهداف المعرفية المتضمنة بالمحتوى، تجنب الغموض والتعقيد، وضوح لغة السؤال، وألا تكون مكررة أو متضمنة في فقرات أخرى من الاختبار، واحتوى الاختبار المعرفي

على عنصرين من عناصر الاختبارات الموضوعية وهي أسئلة الاختيار من متعدد مكونة من عدد أربع بدائل اختيارية يمثل أحداهما الإجابة الصحيحة وعددها (١٥) سؤال، وأسئلة الصواب والخطأ وعددها (١٥) سؤال، لتصبح مجموع أسئلة الاختبار ككل (٣٠) سؤال وقد روعي أن تقيس أسئلة الاختبار جميع الأهداف المعرفية للمقرر.

ب- إعداد مقياس الدافعية نحو التعلم: ملحق (٣):

- **الهدف من المقياس:** يهدف هذا المقياس إلى قياس الدافعية لدي الطلاب بقسم تصميم الأزياء نحو برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot.
- **بناء مقياس الدافعية:** اشتمل مقياس الدافعية علي (١٧) عبارة، ويطلب من الطلاب وضع علامة (✓) في المكان الذي يتفق مع وجهه نظرهم، وقد روعي عند صياغة تلك العبارات وضوحها وبساطتها وخلوها من المصطلحات الغير مألوفة للطلاب، وتضمن المقياس ثلاث محاور رئيسية وهي، المحور الأول: الجانب المعرفي، المحور الثاني، الجانب الاجتماعي، المحور الثالث: الجانب الوجداني، ويشتمل كل منها على مجموعة من البنود تقيس دافعية الطلاب نحو تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot، وقد روعي عند صياغة مفردات المقياس وضوحها وبساطتها وارتباطها بأهداف المقرر.
- **مفتاح تصحيح المقياس:** تم التصحيح بوضع علامة (✓) أمام التقدير في المكان المحدد لدرجة الموافقة لكل خطوة وفقاً لميزان تقدير خماسي (أوافق جدا، أوافق، أوافق إلي حد ما، لا أوافق، لا أوافق تماما)

ج- إعداد مقياس الاتجاهات: ملحق (٤):

- **الهدف من المقياس:** يهدف هذا المقياس إلى قياس اتجاهات الطلاب بقسم تصميم الأزياء نحو برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot، ومدى كفاءة برنامج Kahoot كوسيلة للتعلم باللعب، وتكوين الاتجاهات الإيجابية نحوه.
- **بناء مقياس الاتجاهات:** اشتمل مقياس الاتجاهات على (١٥) عبارة، ويطلب من الطلاب وضع علامة (✓) في المكان الذي يتفق مع وجهه نظرهم، وقد روعي عند صياغة تلك العبارات وضوحها وخلوها من المصطلحات غير المألوفة للطلاب.
- **مفتاح تصحيح المقياس:** تم التصحيح بوضع علامة (✓) أمام التقدير في المكان المحدد لدرجة الموافقة لكل خطوة وفقاً لميزان التقدير الثلاثي، (أوافق، إلى حد ما، لا أوافق).

ثالثا: تصميم وإنتاج اللعبة الإلكترونية وذلك تتضمن الخطوات التالية:

تدريس المجموعتين التجريبية والضابطة: ويتم توضيح الخطوات التفصيلية فيما يلي:

- **تدريس المجموعة الضابطة:** تم تدريس المجموعة الضابطة بعرض نفس المحتوى الإلكتروني للعصر الفرعوني إلا أن أساليب التقويم تمت بالطريقة التقليدية المتعارف عليها من خلال طرح الأسئلة الشفهية والكتابية للتأكد من تحقق النتاجات التعليمية، باستخدام الطرق التقليدية

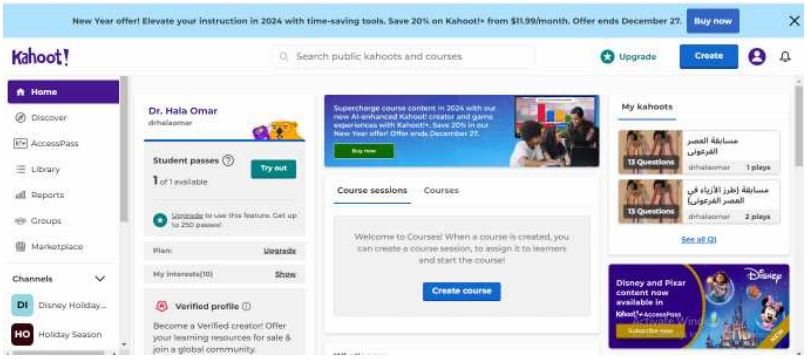
في عملية التقييم، لم تتميز بالشمولية لجميع الطلاب ويتطلب تنفيذها وقتاً كبيراً، مما يضطر الباحثة أحياناً إلى تصحيحها خارج وقت المحاضرة مما يؤخر في تقديم التغذية الراجعة للطلبة، والتأكد من فهم الطلبة للمعارف والمفاهيم، ويتم تخصيص وقت للاختبار التحصيلي بواقع ساعة، تحدد هذا الوقت من خلال تطبيق الاختبار على العينة الضابطة، وتم حساب متوسط الزمن من خلال حساب مجموع الأزمنة المستغرق لجميع الطلاب على عدد الطلاب فكان هذا الزمن ٦٠ دقيقة، و قامت الباحثة بتصحيح أوراق الاختبار لأفراد المجموعة الضابطة، ثم إعلان الطلاب بالنتيجة بعد الانتهاء من التصحيح.

- **تدريس المجموعة التجريبية:** قامت **الباحثة** بعرض المحتوى الإلكتروني للعصر الفرعوني بمقرر تاريخ الأزياء، وتم تدريسها للطلبة بمختلف الأساليب والاستراتيجيات، وتضمنت طريقه التدريس توظيف برنامج Kahoot في عملية التعلم للتأكد من مدى تحقيق النتاجات التعليمية أثناء عملية التعلم، وقد تطلب إجراء البحث الحالي ثلاث مكونات رئيسية داخل قاعة الدراسة هي جهاز حاسوب أو هاتف ذكي لكل طالب، جهاز حاسوب متصل بالإنترنت، شاشه عرض، وتم تطبيق الاختبار التحصيلي قبليا لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية للتأكد من تكافؤ طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات الاختبار القبلي للمقرر.

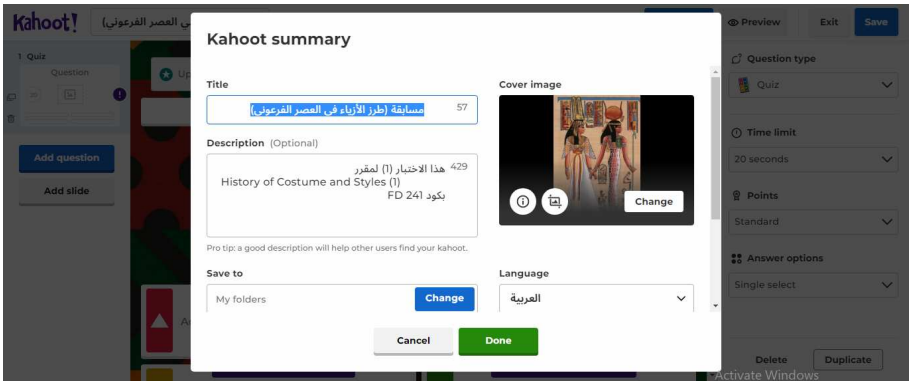
وتم تطبيق برنامج Kahoot على المجموعة التجريبية بتسلسل الخطوات التالية:

١- قامت الباحثة بالدخول إلى حسابها الخاص عبر برنامج Kahoot باستخدام الحاسوب المتصل بشاشة العرض، صورة رقم (١).

٢- إعداد الأسئلة الخاصة باللعبة التعليمية التنافسية تحت عنوان (مسابقة طرز الأزياء في العصر الفرعوني)، وتكونت المسابقة من ٣٠ سؤال، مكون من أسئلة الاختيار من متعدد مكونة من عدد أربع بدائل اختيارية يمثل أحداهما الإجابة الصحيحة وعددها ١٥ سؤال، وأسئلة الصواب والخطأ وعددها ١٥ سؤال، وأضافت الباحثة العديد من الصور والفيديوهات التي تساعد الطالب علي اجتياز المسابقة بسهولة والإجابة على الأسئلة بسلاسة مع خلق روح التنافس والتحفيز أثناء المسابقة، صورة (٢، ٣).

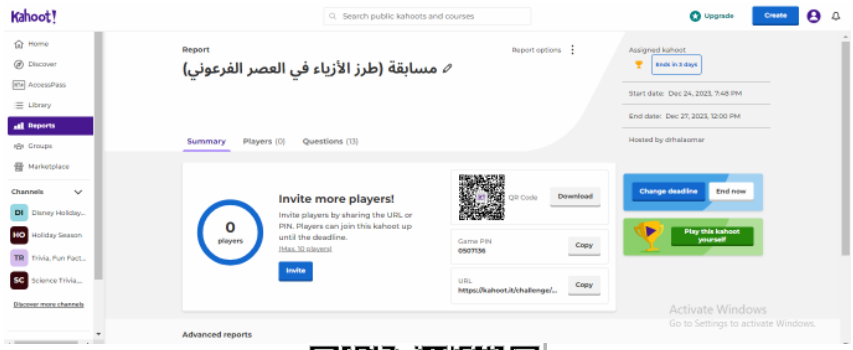


صورة (١) تسجيل دخول الباحثة على موقع Kahoot



صورة (٢) إعداد الباحثة للمسابقة على موقع Kahoot

٣- بعد الانتهاء من إعداد المسابقة تطلب الباحثة من الطلاب الدخول للعبة أو المسابقة، وقد استخدمت الباحثة طريقتين للإعلان للطلاب للمشاركة فيها، حيث يتم دخول الطلاب في اللعبة باستخدام أجهزه الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو أجهزه التابلت المتصلة بشبكة الإنترنت، وتتم المشاركة بدخول الطلاب على الرابط المعلن والمرسل إلى هواتفهم أو من خلال مسح إلكتروني QR Code للعبة، أو مسح لكود اللعبة المعروض على شاشة العرض بقاعة التدريس، وهذا الرمز صالح لجلسة تعليمية واحدة مما يتطلب إدخال رمز جديد لكل لعبة تعليمية، وبذلك تبدأ اللعبة والمنافسة بين الطلاب في حل الأسئلة المعروضة، صورة (٣، ٤).



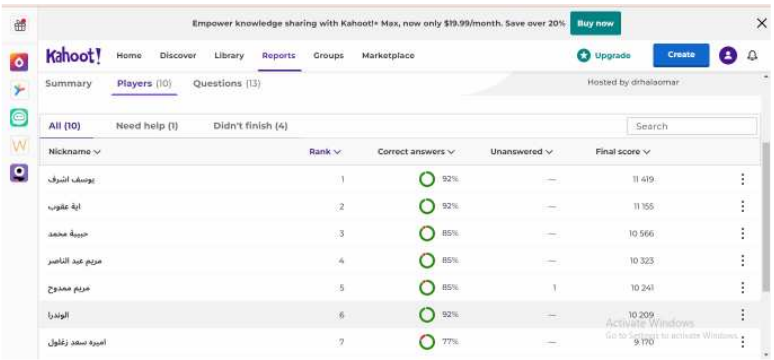
صورة (٣، ٤) طرق الإعلان عن اللعبة "المسابقة" للمتسابقين على موقع Kahoot

٤- بعد دخول الطلاب للمسابقة، قامت الباحثة بعرض أسماء وعدد الطلاب الذين انضموا للعبة، تذكر الباحثة الطلاب بضرورة الالتزام بتعليمات اللعبة والوقت المحدد للأسئلة، ثم يقوم المتسابقين باللعبة ويظهر السؤال تلقائيا على متصفح الويب في جهاز الحاسوب، ويقوم الطلاب بقراءة السؤال ثم باختيار الإجابة الصحيحة من وجهه نظرهم، وتعتمد الدرجة على سرعة الاستجابة في اختيار الإجابة الصحيحة، ويقوم البرنامج بتوفير التغذية الراجعة الفورية عن كل سؤال من خلال عرض عدد الطلاب الذين أجابوا إجابه صحيحة أو الذين أجابوا إجابة خاطئة، ويظهر ذلك من خلال الرسم البياني في نهاية كل سؤال وفي نهاية اللعبة أو المسابقة، ليتم عرض نتائج الطلاب على شاشة العرض من خلال عرض أول ثلاثة لاعبين حصلوا على الدرجات - الطلاب الأوائل - من حيث عدد النقاط وسرعة الإجابة بشاشة احتفالية وتشجيعية، صورة (٥، ٦).

صورة (٥) أسماء المشتركين بالمسابقة

صورة (٦) أسماء الفائزين الأوائل بالمسابقة وترتيبهم من المركز الأول للمستوي الثالث

٥- وبانتهاء اللعبة يمكن الحصول على ملخص نتائج أفضل لاعب، موضح بها عدد النقاط التي حصل عليها وعدد الإجابات الصحيحة وعدد الإجابات الخاطئة، وكذلك نتائج أسماء كل المشاركين باللعبة وإجابتهم على كل سؤال والوقت المستغرق في الإجابة، ويمكن حفظ النتائج واستدعائها في أي وقت، صورة (٧).



صورة (٧) ملخص نتائج الفائزين المشتركين بالمسابقة وترتيبهم جميعاً

صدق وثبات أدوات البحث:

أولاً: صدق وثبات الاختبار التحصيلي:

١- **الصدق:** يتعلق موضوع صدق الاختبار بما يقيسه الاختبار وإلى أي حد ينجح في قياسه.

الصدق المنطقي: تم عرض الاختبار التحصيلي على لجنة تحكيم من الأساتذة المتخصصين[1]، بغرض التأكد من مدى سهولة ووضوح عبارات التطبيق، وارتباط الأهداف بأسئلة التطبيق، وقد أجمع المحكمين على صلاحية الاختبار للتطبيق مع إبداء بعض المقترحات، وقد تمت التعديلات بناءاً على مقترحاتهم (تقليل عدد الأسئلة - مراعاة سهولة ووضوح الصياغة).

٢- **الثبات:** يقصد بالثبات أن يكون الاختبار منسقاً فيما يعطي من النتائج، وقد تم حساب معامل ثبات الاختبار التحصيلي بالطرق الآتية:

أ- الثبات باستخدام التجزئة النصفية:

تم التأكد من ثبات الاختبار التحصيلي باستخدام طريقة التجزئة النصفية، وكانت قيمة معامل الارتباط ٠,٧٩٢ – ٠,٨٧١، وهي قيمة دالة عند مستوى ٠,٠١ لاقترابها من الواحد الصحيح، مما يدل على ثبات الاختبار التحصيلي.

ب- ثبات معامل ألفا:

وجد أن معامل ألفا = ٠,٨٣٧ للاختبار التحصيلي ككل، وهي قيمة مرتفعة وهذا دليل على ثبات الاختبار التحصيلي عند مستوى ٠,٠١ لاقترابها من الواحد الصحيح.

[1] ملحق رقم (٥) أسماء ووظائف أعضاء هيئة التدريس المتخصصون الذين قاموا بتصحيح ادوات البحث.

جدول (١) ثبات الاختبار التحصيلي

ثبات الاختبار التحصيلي	معامل ألفا		التجزئة النصفية	
	قيم الارتباط	الدلالة	قيم الارتباط	الدلالة
	٠,٨٣٧	٠,٠١	٠,٧٩٢ – ٠,٨٧١	٠,٠١

ثانياً: صدق وثبات مقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق كاهوت "Kahoot":

صدق المقياس: يقصد به قدرة المقياس على قياس ما وضع لقياسه.

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي:

١- حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من العبارات المكونة لكل محور، والدرجة الكلية للمحور بالمقياس.

٢- حساب معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور من محاور المقياس والدرجة الكلية للمقياس.

المحور الأول (الجانب المعرفي): تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (بيرسون) بين درجة كل عبارة ودرجة محور (الجانب المعرفي)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة ودرجة محور (الجانب المعرفي)

م	الارتباط	الدلالة
١ـ	٠,٧٠٩	٠,٠١
٢ـ	٠,٦٤٢	٠,٠٥
٣ـ	٠,٨٥٤	٠,٠١
٤ـ	٠,٩٣٥	٠,٠١
٥ـ	٠,٨١٤	٠,٠١
٦ـ	٠,٧٩٠	٠,٠١

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١ – ٠,٠٥) لاقترابها من الواحد الصحيح، مما يدل على صدق وتجانس عبارات المقياس.

المحور الثاني (الجانب الاجتماعي): تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (بيرسون) بين درجة كل عبارة ودرجة محور (الجانب الاجتماعي)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة ودرجة محور (الجانب الاجتماعي)

م	الارتباط	الدلالة
٧-	٠,٧٥٢	٠,٠١
٨-	٠,٩٤٨	٠,٠١
٩-	٠,٨٣١	٠,٠١
١٠-	٠,٦٠٣	٠,٠٥
١١-	٠,٨٧١	٠,٠١

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١ – ٠,٠٥) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس عبارات المقياس.

المحور الثالث (الجانب الوجداني): تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (بيرسون) بين درجة كل عبارة ودرجة محور (الجانب الوجداني)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٤) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة ودرجة محور (الجانب الوجداني)

م	الارتباط	الدلالة
١٢-	٠,٧٦٤	٠,٠١
١٣-	٠,٩٥٧	٠,٠١
١٤-	٠,٦٢٨	٠,٠٥
١٥-	٠,٨٨٨	٠,٠١
١٦-	٠,٧١٨	٠,٠١
١٧-	٠,٦٣٠	٠,٠٥

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١ – ٠,٠٥) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس عبارات المقياس.

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للمقياس:

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (بيرسون) بين الدرجة الكلية لكل محور (الجانب المعرفي، الجانب الاجتماعي، الجانب الوجداني) والدرجة الكلية للمقياس (الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق كاهوت "Kahoot")، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٥) قيم معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور (المعرفي، الاجتماعي، الوجداني) والدرجة الكلية للمقياس (الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق"Kahoot")

	الارتباط	الدلالة
المحور الأول: الجانب المعرفي	٠,٨٩٠	٠,٠١
المحور الثاني: الجانب الاجتماعي	٠,٧٣٥	٠,٠١
المحور الثالث: الجانب الوجداني	٠,٨٢٩	٠,٠١

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس محاور المقياس.

الثبات: يقصد بالثبات reability دقة الاختبار في القياس والملاحظة، وعدم تناقضه مع نفسه، واتساقه واطراده فيما يزودنا به من معلومات عن سلوك المفحوص، وهو النسبة بين تباين الدرجة على المقياس التي تشير إلى الأداء الفعلي للمفحوص، وتم حساب الثبات عن طريق:

١- معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

٢- طريقة التجزئة النصفية Split-half

جدول (٦) قيم معامل الثبات لمحاور مقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق كاهوت "Kahoot"

المحاور	معامل الفا	التجزئة النصفية
المحور الأول: الجانب المعرفي	٠,٨٤٨	٠,٨٠٢ – ٠,٨٨٦
المحور الثاني: الجانب الاجتماعي	٠,٩٠٢	٠,٨٦١ – ٠,٩٤٥
المحور الثالث: الجانب الوجداني	٠,٧٥١	٠,٧١١ – ٠,٧٩٣
ثبات مقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot" ككل	٠,٨٦٩	٠,٨٢٤ – ٠,٩٠١

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، دالة عند مستوى ٠,٠١ مما يدل على ثبات المقياس.

ثالثاً: صدق وثبات مقياس اتجاهات الطلاب:

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبيان: تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (بيرسون) بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبيان (اتجاهات الطلاب)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٧) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة ودرجة الاستبيان

م	الارتباط	الدلالة	م	الارتباط	الدلالة
١	٠,٧٢٥	٠,٠١	٩	٠,٨٦٦	٠,٠١
٢	٠,٩٠٥	٠,٠١	١٠	٠,٦٤٣	٠,٠٥
٣	٠,٨٥١	٠,٠١	١١	٠,٧٣٨	٠,٠١
٤	٠,٧٧٧	٠,٠١	١٢	٠,٩٢٧	٠,٠١
٥	٠,٦٢٤	٠,٠٥	١٣	٠,٨٣٤	٠,٠١
٦	٠,٦٠٨	٠,٠٥	١٤	٠,٧٥١	٠,٠١
٧	٠,٨١٥	٠,٠١	١٥	٠,٦١٧	٠,٠٥
٨	٠,٧٠٦	٠,٠١			

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١ - ٠,٠٥) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس عبارات الاستبيان.

الثبات: يقصد بالثبات reability دقة الاختبار في القياس والملاحظة، وعدم تناقضه مع نفسه، واتساقه واطراده فيما يزودنا به من معلومات عن سلوك المفحوص، وهو النسبة بين تباين الدرجة على الاستبيان التي تشير إلى الأداء الفعلي للمفحوص، وتم حساب الثبات عن طريق:

١- معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

٢- طريقة التجزئة النصفية Split-half

جدول (٨) قيم معامل الثبات للاستبيان

	معامل الفا	التجزئة النصفية
ثبات الاستبيان ككل	٠,٨٤٤	٠,٧٩١ – ٠,٩٠٦

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، دالة عند مستوى ٠,٠١ مما يدل على ثبات الاستبيان.

نتائج البحث:

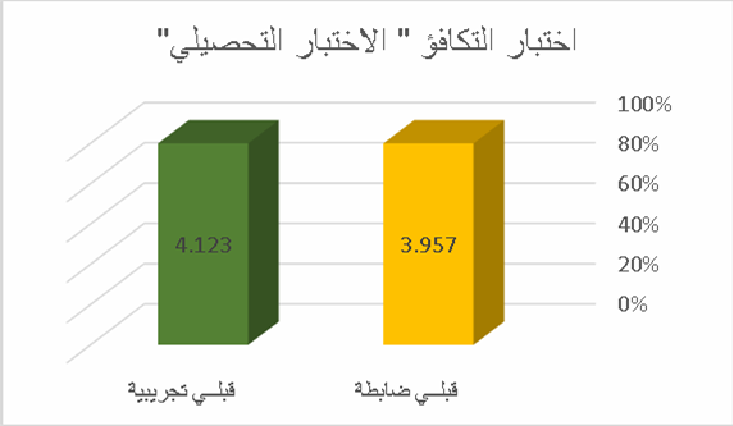
الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على ما يلي: **"لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية للاختبار التحصيلي في التطبيق القبلي".**

وللتحقق من هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت"، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٩) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية للاختبار التحصيلي في التطبيق القبلي

اختبار التكافؤ	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
الاختبار التحصيلي						
قبلي ضابطة	٣,٩٥٧	٠,٧٧٢	٦	١١	٠,٦٣٥	٠,٢٢٤
قبلي تجريبية	٤,١٢٣	٠,٨١٩	٦			غير دال



شكل بياني (١) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية للاختبار التحصيلي في التطبيق القبلي

يتضح من الجدول (٩) والشكل البياني (١) أن قيمة "ت" تساوي "٠,٦٣٥" وهي قيمة غير دالة إحصائياً، حيث كان متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي "٣,٩٥٧"، بينما كان متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي "٤,١٢٣"، **وبذلك يتحقق الفرض الأول.**

وتشير الباحثة أن النتيجة السابقة تدل على تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التحصيل الدراسي قبل البدء باستخدام تطبيق Kahoot، وأن أي فروق في الاختبار التحصيلي البعدي يمكن إرجاعها إلى استخدام تطبيق Kahoot كوسيلة تعليمية تعتمد على اللعب بمقرر تاريخ الأزياء والطرز.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج بعض الدراسات والبحوث التي اعتمدت علي استخدام المجموعتين التجريبية والضابطة لمعرفة تكافؤ المجموعتين في التحصيل الدراسي قبل استخدام تطبيق Kahoot كوسيلة تعليمية تعتمد علي اللعب، كما في دراسة (أنس عبد الله، عبد المحسن سيف: ٢٠٢٠) والتي هدفت إلي معرفة أثر تطبيق Kahoot علي التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة

الحديث، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات التحصيل الدراسي لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في مقرر الحديث، وكذلك دراسة (محمد السيد النجار: ٢٠٢٢) التي هدفت لقياس أثر استخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية مهارات تصميم مواقع الويب ومهارات التفكير البصري لدي تلاميذ الحلقة الاعدادية، وكذلك دراسة (حمزة محمود: ٢٠٢٠) وقد أشارت نتائجها عدم وجود فروق بين المتوسطات الحسابية لأداء طلاب الصف الثالث الابتدائي علي الاختبار القبلي، وأيضاً عدم وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي بمادة العلوم بالتطبيق القبلي، ودراسة (ثامر نواف، إيهاب مصطفي: ٢٠٢٢) وقد أكدت نتائجهم علي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي وهذا يدل علي تجانس عينة الدراسة.

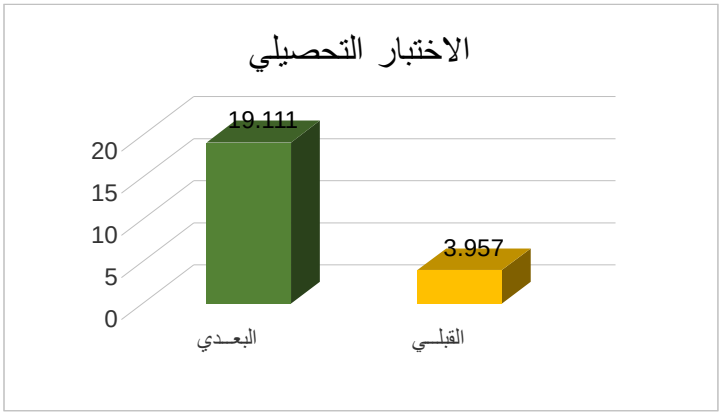
الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على ما يلي: **"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي"**

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت"، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٠) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي

المجموعة الضابطة	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
الاختبار التحصيلي						
القبلي	٣,٩٥٧	٠,٧٧٢	٦	٥	١٢,٦٦٩	٠,٠١
البعدي	١٩,١١١	٢,٣٥٥				لصالح البعدي



شكل بياني (٢) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي

يتضح من الجدول (١٠) والشكل البياني (٢) أن قيمة "ت" تساوي "١٢,٦٦٩" للاختبار التحصيلي، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح الاختبار البعدي، حيث كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق البعدي "١٩,١١١"، بينما كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق القبلي "٣,٩٥٧"، **وبذلك يتحقق الفرض الثاني.**

وقد اتفقت نتائج الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات التي أكدت علي فاعلية التعلم القائم علي اللعب، وفاعلية برنامج Kahoot علي تنمية التحصيل الدراسي، مثل دراسة (أنس عبد الله، عبد المحسن سيف: ٢٠٢٠) وقد أسفرت نتائجها عن وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات التحصيل الدراسي لطلاب المجموعة الضابطة في مقرر الحديث قبل التجربة وبعدها لصالح التطبيق البعدي، ودراسة (إيمان حامد، نسرين عادل: ٢٠١٩) والتي أسفرت نتائجها عن وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لأبعاد مهارات التفكير الإبداعي في مجال التذوق الملبسي لصالح التطبيق البعدي نتيجة إلي التعلم بالطرق التقليدية لأنماط الملابس المختلفة والألوان وكيفية تنسيقها، واتفقت نتائج الفرض الثاني أيضاً مع نتائج بعض الدراسات مثل دراسة (كريمة رمضان: ٢٠٢٣)، ودراسة (مجدولين عبد الرحمن: 2020)، (ثامر نواف، إيهاب مصطفي: ٢٠٢٢)، (أحمد محمد السيد:٢٠٢١).

الفرض الثالث:

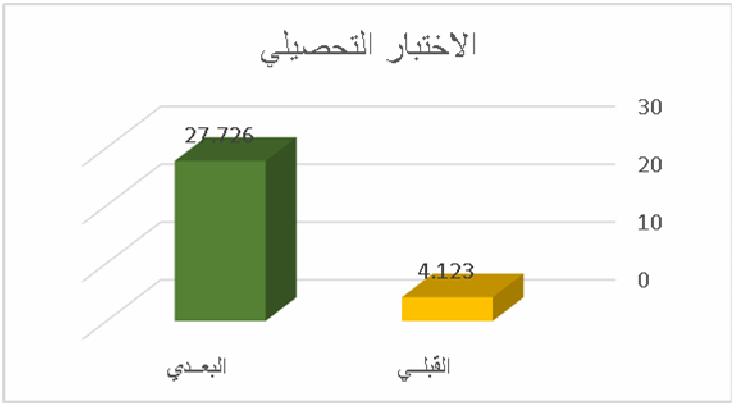
ينص الفرض الثالث على ما يلي: **"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي"**

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت"، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١١) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب

بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي

المجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
الاختبار التحصيلي						
القبلي	٤,١٢٣	٠,٨١٩	٦	٥	٢٢,٣٦٩	٠,٠١
البعدي	٢٧,٧٢٦	٢,٠٧١				لصالح البعدي



شكل بياني (٣) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي

يتضح من الجدول (١١) والشكل البياني (٣) أن قيمة "ت" تساوي "٢٢,٣٦٩" للاختبار التحصيلي، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح الاختبار البعدي، حيث كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق البعدي "٢٧,٧٢٦"، بينما كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق القبلي "٤,١٢٣"، مما يشير إلى وجود فروق حقيقية بين التطبيقين لصالح التطبيق البعدي.

ولمعرفة حجم التأثير تم تطبيق معادلة ايتا: t = قيمة (ت) = ٢٢,٣٦٩، df = درجات الحرية = ٥، وبحساب حجم التأثير وجد أن n^2 =٠,٩٩، وهذا يعنى أن حجم التأثير كبير، **وبذلك يتحقق الفرض الثالث.**

وترجع الباحثة تحقق الفرض الثالث نتيجة لاستخدام التعلم القائم على اللعب من خلال تطبيق Kahoot، فهو يعد من الوسائل التعليمية المناسبة والمثيرة للمتعلم، حيث راعت الباحثة عند اختيار تطبيق Kahoot تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية، وعملت علي إعداد اللعبة بطريقة تتناسب مع إمكانات المتعلم الإدراكية، وراعت المعارف السابقة للمتعلم، وركزت أن يكون محتوى اللعبة حول ميول واهتمام المتعلم ويشبع حاجاته ومتطلباته البيولوجية، مع تنظيم وتوزيع الوقت الزمني، وتوضيح التعليمات وتحديد أسلوب التقويم والتغذية الراجعة المباشرة في اللعبة الإلكترونية.

وتؤكد (أمل عبد الله: ٢٠١٨) على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التعليم عن بعد في تحفيز التركيز والانتباه لدى المتعلم، بالإضافة أنها تثير التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي، وتشجع على نقل المعرفة بين المتعلمين ونشرها ورغبتهم في الحصول على المعلومات، إذ تعد الألعاب الإلكترونية أدوات تعليمية قوية، لأنها تخلق بيئة تعليمية متكاملة تركز على المتعلم وتطور مهاراته المعرفية.

واتفقت نتائج البحث الحالي مع نتائج الكثير من الباحثين الذين وجدوا أن هناك علاقة إيجابية بين الألعاب الإلكترونية ونتائج العملية التعليمية المرجوة، ونذكر على سبيل المثال دراسة

(أحمد محمد السيد:٢٠٢١) التي هدفت لمعرفة تأثير استخدام المحفزات الرقمية باستخدام تطبيق Kahoot، ومعرفة تأثيرها على تعلم بعض المهارات الهجومية وزياده الدافعية التعلم لمبتدئي كرة اليد بإحدى أكاديميات تعليم كرة اليد، وأظهرت نتائج البحث عن وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية لتعلم مهارات الهجوم لكرة اليد لصالح القياس البعدي، وكذلك دراسة (أنس عبد الله، عبد المحسن سيف: ٢٠٢٠) والتي توصلت نتائجها إلي وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات التحصيل الدراسي لطلاب المجموعة التجريبية في مقرر الحديث قبل التجربة وبعدها لصالح التطبيق البعدي، واتفقت نتائج الفرض الثالث أيضاً مع نتائج بعض الدراسات مثل دراسة (كريمة رمضان: ٢٠٢٣)، ودراسة (مجدولين عبد الرحمن: ٢٠٢٠)، حيث أشاروا بضرورة استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم لما لها دور كبير في العملية التعليمية.

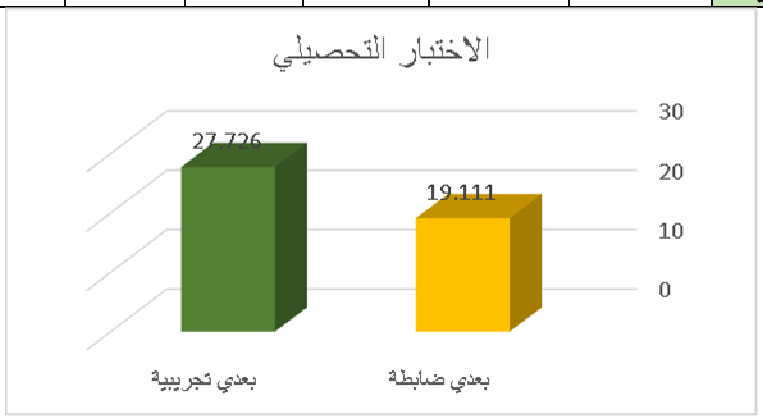
الفرض الرابع:

ينص الفرض الرابع على ما يلي: **"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة وطلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية"**

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت"، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٢) دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة وطلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي

الاختبار التحصيلي	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
بعدي ضابطة	١٩,١١١	٢,٣٥٥	٦	١١	٨,٢٧٠	٠,٠١
بعدي تجريبية	٢٧,٧٢٦	٢,٠٧١	٦			لصالح التجريبية



شكل بياني (٤) دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة وطلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي

يتضح من الجدول (١٢) والشكل البياني (٤) أن قيمة "ت" تساوي "٨,٢٧٠" للاختبار التحصيلي، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح المجموعة التجريبية، حيث كان متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي "٢٧,٧٢٦"، بينما كان متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي "١٩,١١١"، **وبذلك يتحقق الفرض الرابع.**

وتعزو الباحثة تلك النتائج إلي أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وخاصة برنامج Kahoot المطبق بالبحث الحالي، يجعل الطلاب أكثر قدرة على تطوير مهاراتهم المعرفية كالقدرة على التركيز وتكوين فكرة عامة عن الموضوع والقدرة على التكيف مع التغيير، ويسهم في الارتقاء بالوظائف العقلية مثل الإدراك والانتباه والتفكير والتركيز لأقصي حد ممكن، ويساعد Kahoot علي تحقيق أهداف العملية التعليمية لما يتميز به من عامل التشويق والإثارة ووجود الطالب في بيئة تعليمية تنافسية دون الشعور بالملل أو الإحباط، ويتفق ذلك مع ما ذكرته (مجدولين عبد الرحمن: ٢٠٢٠) بأن تطبيق Kahoot هو تطبيق إلكتروني شيق يترك أثراً عميقاً لدي الطلبة ويؤثر في نفوسهم ويسهم في تحقيق أهدافهم وأهداف العملية التعليمية، وتطبيقه في مجال التعلم يساعد علي إيصال المعلومات والمعارف بطريقة محفزة من خلال اكساب المتعلم معارف جديدة، وتثبيت المعلومات والأهداف التدريسية عن طريق اللعب مما يثير دافعيتهم ورغبتهم لاكتساب خبرات جديدة.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة كلاً من (أنس عبد الله، عبد المحسن سيف: ٢٠٢٠) والتي أسفرت نتائج دراسته عن وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات التحصيل الدراسي لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في مقرر الحديث لصالح المجموعة التجريبية، وكذلك دراسة (أحمد محمد السيد:٢٠٢١) التي أظهرت نتائجها عن وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة في تعلم مهارات الهجوم لكرة اليد لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية، ونتائج دراسة (حمزة محمود: ٢٠٢٠)، واتفقت نتائج الفرض الرابع أيضاً مع نتائج بعض الدراسات مثل دراسة (كريمة رمضان: ٢٠٢٣) التي توصلت إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين متوسطات الدرجات لطلاب المجموعة الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية مما يدل علي فاعلية البرنامج التدريبي في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب بمقرر المهارات الموسيقية، (ثامر نواف، إيهاب مصطفي: ٢٠٢٢) وقد أكدت نتائجهم علي أن استخدام الأنشطة الإلكترونية عبر برنامج Kahoot تساعد علي تنمية التحصيل والرضا التعليمي في مقرر الرياضيات لدي طلاب الصف السادس الابتدائي، وأوصت الدراسة بالاهتمام بالبيئة التعليمية، بحيث تتواكب مع التطور التقني في مجال التعليم باستخدام التقنية، واستخدام الأنشطة الإلكترونية عبر برنامج Kahoot في التعليم، وتحفيز الطلاب نحو استخدام التقنية الحديثة في التعليم.

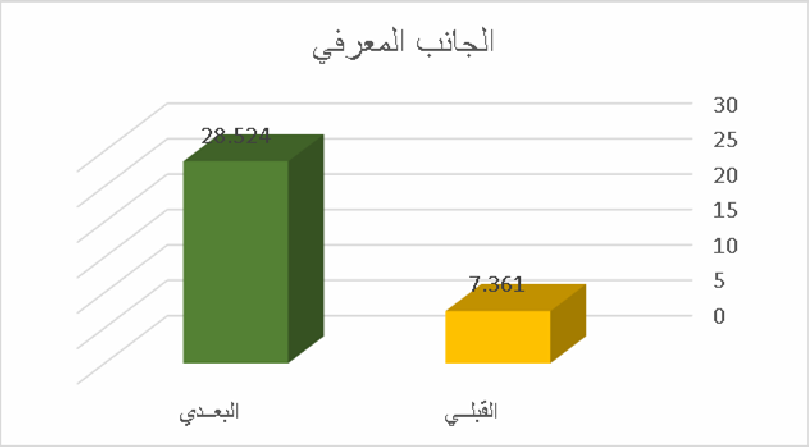
الفرض الخامس:

ينص الفرض الخامس على ما يلي: **"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق كاهوت "Kahoot" لصالح التطبيق البعدي"**

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم تطبيق اختبار "ت"، والجداول التالية توضح ذلك:

جدول (١٣) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمحور الأول: الجانب المعرفي

الجانب المعرفي	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
القبلي	٧,٣٦١	١,٣٠٤	٦	٥	١٩,٣٣٧	٠,٠١
البعدي	٢٨,٥٢٤	٢,٥٥٩				لصالح البعدي

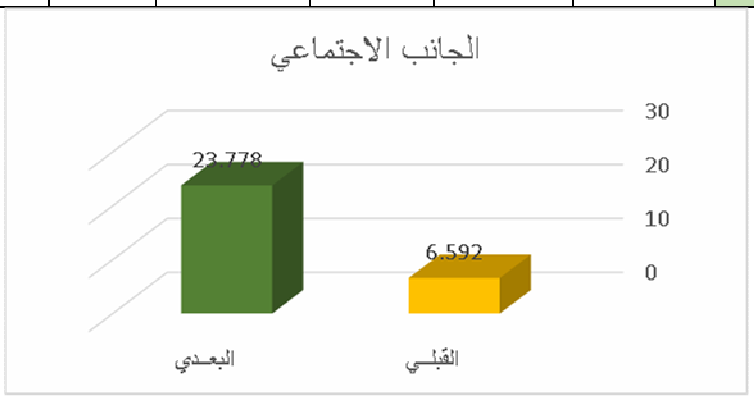


شكل بياني (٥) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمحور الأول: الجانب المعرفي

يتضح من الجدول (١٣) والشكل البياني (٥) أن قيمة "ت" تساوي "١٩,٣٣٧" للمحور الأول: الجانب المعرفي، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح الاختبار البعدي، حيث كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق البعدي "٢٨,٥٢٤"، بينما كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق القبلي "٧,٣٦١".

جدول (١٤) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمحور الثاني: الجانب الاجتماعي

الجانب الاجتماعي	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
القبلي	٦,٥٩٢	١,٠٠٤	٦	٥	١٤,٦٦٨	٠,٠١ لصالح البعدي
البعدي	٢٣,٧٧٨	٢,٣٤٩				

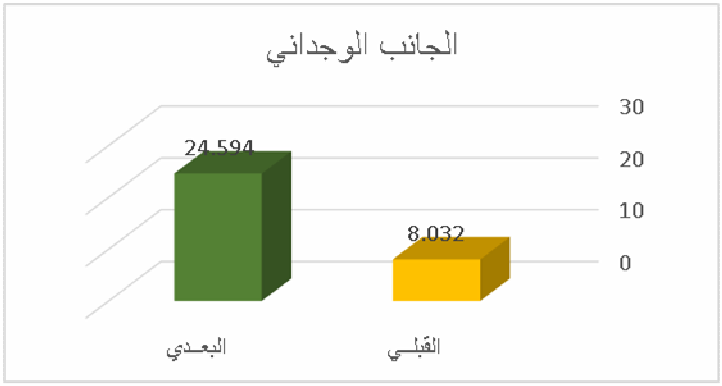


شكل بياني (٦) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمحور الثاني: الجانب الاجتماعي

يتضح من الجدول (١٤) والشكل البياني (٦) أن قيمة "ت" تساوي "١٤,٦٦٨" للمحور الثاني: الجانب الاجتماعي، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح الاختبار البعدي، حيث كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق البعدي "٢٣,٧٧٨"، بينما كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق القبلي "٦,٥٩٢".

جدول (١٥) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمحور الثالث: الجانب الوجداني

الجانب الوجداني	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري "ع"	عدد أفراد العينة "ن"	درجات الحرية "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
القبلي	٨,٠٣٢	١,٣٣٠	٦	٥	١٣,٥٢٧	٠,٠١ لصالح البعدي
البعدي	٢٤,٥٩٤	٢,٤٨١				

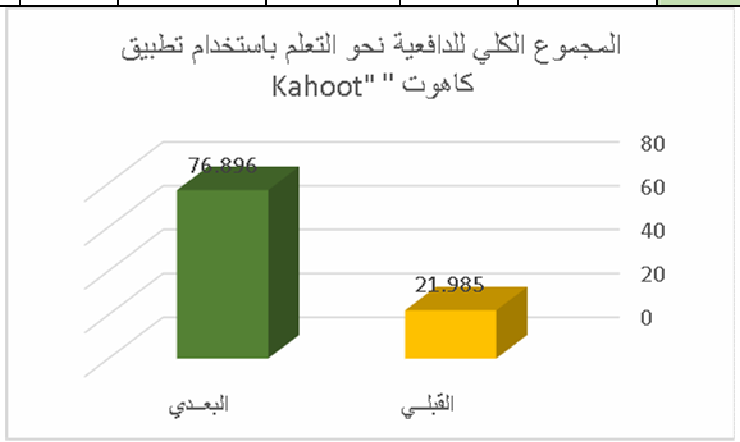


شكل بياني (٧) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمحور الثالث: الجانب الوجداني

يتضح من الجدول (١٥) والشكل البياني (٧) أن قيمة "ت" تساوي "١٣.٥٢٧" للمحور الثالث: الجانب الوجداني، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح الاختبار البعدي، حيث كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق البعدي "٢٤.٥٩٤"، بينما كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق القبلي "٨.٠٣٢".

جدول (١٦) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمجموع الكلي لمقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق كاهوت "Kahoot"

الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot" ككل	المتوسط الحسابي "م"	الانحراف المعياري ع"	عـدد أفراد العينـة "ن"	درجـات الحريـة "د.ح"	قيمة ت	مستوى الدلالة واتجاهها
القبلـي	٢١,٩٨٥	٢,٧٠٩	٦	٥	٤٧,٢٨٠	٠,٠١
البعـدي	٧٦,٨٩٦	٨,٠٣٢				لصالح البعدي



شكل بياني (٨) دلالة الفروق بين متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للمجموع الكلي لمقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot"

يتضح من الجدول (١٦) والشكل البياني (٨) أن قيمة "ت" تساوي "٤٧,٢٨٠" للمجموع الكلي لمقياس الدافعية نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot"، وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠١ لصالح الاختبار البعدي، حيث كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق البعدي "٧٦,٨٩٦"، بينما كان متوسط درجات الطلاب في التطبيق القبلي "٢١,٩٨٥"، **وبذلك يتحقق الفرض الخامس.**

ترجع الباحثة تحقق الفرض الخامس نتيجة لاستخدام تطبيق Kahoot القائم على اللعب في التعلم بمقرر تاريخ الأزياء والطرز وكان له أثر إيجابي في زيادة دافعية التعلم، وعمل علي زيادة الاندماج من خلال زيادة الدافعية والتحفيز والمشاركة والتغذية الراجعة من قبل الطلاب، وعمل أيضاً علي زيادة قدرة الطلاب على التخيل والانتباه وتشجيعهم على التنافس لكسب النقاط.

وأوضح (Jad, Nicholas:2015) أن برنامج Kahoot يستند إلي اللعب والاستجابة في الفصول الدراسية من شأنه أن ينشط الطلبة ويحمسهم علي الانتقال من الجو التقليدي إلي جو الحماس والمتعة والتنافس، بحيث يقدم بطريقة سهلة ومفيدة جداً عبر استخدام التكنولوجيا، حيث تمثلت مزايا Kahoot بأنها لعبة سهلة وممتعة ولا تحتاج إلي تسجيل حساب مسبق للطلبة، وأيضاً إمكانية إدراج الصور ومقاطع الفيديو لزيادة دافعية الطلبة وتمكنهم من إضافة تأثيرات صوتية علي الأسئلة، وكل سؤال محدد بزمن يحدده المعلم، وتكون المسابقة مبنية علي مدي اختيار الجواب الصحيح وبسرعة أعلي، ويعطي تعزيز بعد كل سؤال للطلاب أو الفرد الأسرع في الإجابة.

واتفقت نتائج هذه الدراسة مع دراسة كل من (أنس عبد الله، عبد المحسن سيف: ٢٠٢٠)، و(حنان بنت أحمد: ٢٠١٩)، ودراسة (حمزة محمود: ٢٠٢٠)، ودراسة (شامر نواف، إيهاب مصطفي: ٢٠٢٢)، ودراسة (أحمد محمد السيد: ٢٠٢١)، و(انس بن عبد الله، عبد المحسن بن سيف : ٢٠٢٠)، ودراسة (مجدولين عبد الرحمن: ٢٠٢٠) والتي أسفرت نتائجهم أن تصورات المتعلمين نحو التعلم باستخدام برنامج Kahoot كانت إيجابية لما لهذا البرنامج من القدرة علي إثارة الدافعية وتوفير المتعة وتحفيز الطلاب نحو المشاركة النشطة في عملية التعلم من خلال توفير المزيد من الأنشطة الترفيهية التي تمكن من تحضير المتعلمين واكتساب خبرات تعليمية جديدة.

الفرض السادس:

ينص الفرض السادس على ما يلي: **" آراء الطلاب نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot" إيجابية"**

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب التكرارات والنسب المئوية لآراء الطلاب نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot"، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٧) يوضح التكرارات والنسب المئوية لآراء الطلاب نحو التعلم باستخدام تطبيق "Kahoot"

م-	البنود	موافق		موافق الي حد ما		لا موافق	
		العدد	النسبة ٪	العدد	النسبة ٪	العدد	النسبة ٪
١-	يساعدني تطبيق kahoot في تحصيل المعلومات بمقرر تاريخ الأزياء والطرز	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
٢-	يعطي تطبيق kahoot الوقت الكافي للإجابة	٦	١٠٠٪	٠	٠٪	٠	٠٪
٣-	يحمسني التطبيق على التفوق في مقرر تاريخ الأزياء والطرز	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
٤-	يدفعني تطبيق kahoot لتحضير الدرس مسبقا للمشاركة والفوز بالمركز الأول	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
٥-	يجذبني التطبيق للانتباه أثناء المحاضرة	٤	٦٦,٧٪	٢	٣٣,٣٪	٠	٠٪
٦-	يحفزني تطبيق kahoot بالمشاركة في المحاضرة	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
٧-	يقلل تطبيق kahoot من شعوري بالخجل في المشاركة بالإجابة	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
٨-	يجعلني تطبيق kahoot أنتظر المحاضرة لأشارك زملائي بحماس	٤	٦٦,٧٪	٢	٣٣,٣٪	٠	٠٪
٩-	يحفزني تطبيق kahoot على المنافسة الإيجابية مع زملائي	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
١٠-	يساعدني تطبيق kahoot للتغلب على الخوف أثناء الإجابة	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
١١-	يزيد تطبيق kahoot من دافعيتي للتعلم	٦	١٠٠٪	٠	٠٪	٠	٠٪
١٢-	يشعرني تطبيق kahoot بالحماس عند سماع الموسيقي الحماسية أثناء المسابقة	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
١٣-	يزيد شعوري بالاستمتاع عند مشاهدة الفيديوهات التي يقدمها تطبيق kahoot	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪
١٤-	أشعر بمتعة التعلم عندما اتعامل مع تطبيق kahoot في دراسة المقرر	٦	١٠٠٪	٠	٠٪	٠	٠٪
١٥-	يساعد تطبيق kahoot على تكوين اتجاهات إيجابية لدى الطلاب نحو دراسة المقرر	٥	٨٣,٣٪	١	١٦,٧٪	٠	٠٪

يتضح من الجدول السابق أن مجموع استجابات أفراد عينة البحث كانوا موافقين بنسبة ٨٤.٤٪، بينما جاءت استجابات العبارات (موافقين إلى حد ما) بنسبة ١٥.٦٪، أما (لا أوافق) فقد كانت النسبة ٠٪، وهذا يدل على نجاح تطبيق برنامج التعلم القائم على اللعب Kahoot في تكوين آراء إيجابية لدى الطلاب بمقرر تاريخ الأزياء والطرز، **وبذلك يتحقق الفرض السادس.**

وترجع الباحثة ذلك إلي أن استخدام التعلم القائم على اللعب له العديد من المميزات التي تعزز وتحفز بفاعلية عالية استقبال المتعلم للمعلومات والمهارات بنسبة كبيرة مما يحسن تلقائياً علي تشجيع المتعلم للمشاركة الفعالة، وتعمل علي زيادة الاندماج من خلال زيادة الدافعية والتحفيز والتغذية الراجعة من قبل المشاركين فيها، وتعمل أيضاً علي زيادة قدرة الطالب على التخيل والانتباه وتشجيعه على التنافس لكسب النقاط، وتشير الباحثة أيضاً أن تطبيق Kahoot يمنح الطلاب المزيد من الفرص للمشاركة مع المعلم والطلاب والمواد التعليمية، وتكوين تأثير إيجابي لدي الطلاب نتيجة للمعرفة والمهارات التي يكتسبونها، وتري الباحثة أن تطبيق Kahoot يعطي دافع لزيادة اهتمامهم وتفكيرهم وتفاعلهم ومشاركتهم بقوة في التعلم.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة كل من (أنس عبد الله، عبد المحسن سيف: ٢٠٢٠)، (حنان بنت أحمد: ٢٠١٩)، دراسة (حمزة محمود: ٢٠٢٠)، دراسة (ثامر نواف، إيهاب مصطفي: ٢٠٢٢، والتي أسفرت نتائجهم عن إيجابية آراء الطلاب نحو استخدام تطبيق Kahoot القائم علي اللعب في التعلم ونجاح التطبيق في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية للطلاب، وأكدت على أهمية تطبيق Kahoot كوسيلة للتعلم عن طريق اللعب لأنه يخلق جواً من المنافسة بين الطلاب، ويزيد من حماسهم وتفاعلهم الإيجابي مع المقررات، وبالتالي يعمل علي تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو عملية التعلم.

توصيات البحث:

- توظيف منصة Kahoot في العملية التعليمية في تخصص تصميم الأزياء والاستفادة منه في الاختبارات واستطلاعات الرأي المتاحة بالموقع.
- تطبيق الألعاب الرقمية التنافسية وقياس فعاليتها في مجال الملابس والنسيج عامة ومجال تصميم الأزياء خاصة.
- إجراء بحوث مشابهة للتعريف بالمنصات التعليمية المختلفة والمواقع الإلكترونية التي يمكن توظيفها والاستفادة منها في مجال التخصص.
- عقد ورش عمل لأعضاء هيئة التدريس القائمين بالتدريس بالمراحل التعليمية المختلفة تتضمن المستحدثات في مجال تطبيق التعلم القائم على اللعب لتحسين بيئة التعلم.

قائمة المراجع:

١. أحمد عاشور (١٩٨٣): إدارة القوي العاملة، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت.

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

٣. أمل عبد الله أبو جربوع (٢٠١٨): أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الأزهر بغزة، شمعة شبكة المعلومات التربوية العربية.

٤. انس بن عبد الله عبد الرحمن، عبد المحسن بن سيف (٢٠٢٠): أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المجلد ٤ العدد ١٤.

٥. أنسام محمد نمر (٢٠٢١): إستراتيجية التعليب ودورها في اكتساب المفاهيم العلمية، دار البازوري العلمية.

٦.ايمان حامد، نسرين عادل (٢٠١٩): فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، المجلد ٥، العدد ٢٥، المنيا.

٧. تاج السر عبد الله، نائل محمد عبد الرحمن، بثينة أحمد محمد (٢٠٢٠): القياس والتقويم التربوي، مكتبة الرشد، الرياض.

٨.ثامر نواف، إيهاب مصطفي (٢٠٢٠): أثر الأنشطة الإلكترونية عبر برنامج كاهوت علي تنمية التحصيل والرضا التعليمي في مقرر الرياضيات لدي طلاب الصف السادس الابتدائي، المجلة العلمية للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي، المجلد ١٠، العدد٢٠، مصر.

٩. ثائر كرم جعونة (٢٠١٥): تأثير منهج مقترح لدرس التربية الرياضية في التحصيل الدراسي لمادة الفيزياء وتطوير بعض القدرات البدنية والحركية والمهارية لطلاب الصف الخامس العلمي، أطروحة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة بابل.

١٠. حصة بنت محمد، هيفاء بنت ابراهيم (٢٠١٩): "توظيف اللعب التنافسي عبر منصة كاهوت في تنمية الحضور المعرفي والتحصيل الأكاديمي لدى طالبات جامعه الأميرة نورا" مجلة العلوم التربوية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.

١١. حمزة محمود دراكه (٢٠٢٠): فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم علي اللعب Kahoot في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدي طلاب الصف الثالث الابتدائي بمملكة البحرين، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد ٢١، العدد٤، البحرين.

١٢. حنان بنت أحمد (٢٠١٩): أثر برامج التقويم الإلكتروني برنامج كاهوت Kahoot كنموذج على زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نورة نحو التعلم، بحث منشور، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، جامعة بابل، العراق.

١٣. حنان بنت أحمد الزيد (٢٠١٩): أثر برنامج التقويم الالكتروني برنامج كاهوت كنموذج على زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نوره نحو التعلم، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، جامعة بابل.

١٤. خالد عمر ياسين (٢٠١٦): حفز طلبك باستخدام التكنولوجيا (كاهوت)، (دون دار نشر)، ٢٠١٦.

١٥. رضا جرجس حكيم: (٢٠٢٠): فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدى طلب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي، مجلة البحث العلمي في التربية، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، العدد ٢١ الجزء ٨، جامعة عين شمس، مصر.

١٦. طارق عبد الرؤوف (٢٠١٥): الخرائط الذهنية ومهارات التعلم، المجموعة العربية للتدريب والنشر، ط١، القاهرة.

١٧. علي بن تقي القبطان، حسن بن خميس:(٢٠٠٨) استراتيجية التعلم باللعب "التعلم باللعب"، مركز التدريب الرئيسي، وزارة التربية والتعليم، سلطنة عمان.

١٨. علي عبد الرحمن محمد (٢٠٢١): التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم "السطحي/ العميق" وأثره في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلب تكنولوجيا التعليم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، المجلد ٣١، العدد ٢، مصر.

١٩. كريمة رمضان أبو زيد سليمان (٢٠٢٣): فاعلية استخدام منصة كاهوت في تنمية التحصيل لبند القواعد النظرية في مقرر المهارات الموسيقية لطلاب كلية التربية برنامج اللغة الإنجليزية، مجلة علوم وفنون الموسيقى، كلية التربية الموسيقية، المجلد ٤٩.

٢٠. ماهيتاب أحمد الطيب:(٢٠٢١): الالعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات، بحث منشور، مجلة الطفولة والتربية، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية، المجلد ١٣، العدد ٤٥، مصر.

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

٢٢. محمد السيد النجار(٢٠٢٢): أثر استخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية مهارات تصميم مواقع الويب ومهارات التفكير البصري لدى تلاميذ الحلقة الإعدادية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، الجزء ٣، العدد ١٠٧، مصر.

٢٣. محمد فوزي والي (٢٠١٦): استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مجلة كلية التربية، جامعة بنها، مصر.

24. https://www.ekb.eg/ar/home.

25. Alqurashi, Emtinan (2019): Handbook of Research on Fostering Engagement with Instructional Technology in Higher Education, IGI Global, Temple University, USA.

26. Jessen, C & Nielsen, C. B. (2003): The changing face of children's play culture, Lego Learning Institute.
27. Jad, Nicholas (2015): The effectiveness of kahoot as apre-lesson assessment tool. New York Times.
28. Heni, Sudarsono & Regina, (2019): Using Kahoot to increase students 'engagement and active learning: a game-based technology to senior high school student. ICoTE Proceedings.

The Impact of Applying the Play based on Learning Program "Kahoot" to Develop the Achievement and Motivation of Students in the Fashion Design Department

Dr. Hala Mohamed Mostafa Soliman*

Abstract:

The current research aims to measure the use of the game-based learning program (Kahoot) in developing achievement and motivation towards learning among students in the Fashion Design Department, the current research relied on the quasi-experimental method for its suitability to achieve the research objectives and verify its hypotheses, The research sample consisted of 12 students distributed equally into the experimental and control groups.

The results of the study resulted in no statistically significant differences between the average scores of students in the control group and the experimental group for the achievement test in the pre-application, there are statistically significant differences between the average scores of students in the control group in the pre- and post-application of the achievement test in favor of the post-application, There are statistically significant differences between the average scores of students in the experimental group in the pre- and post-application of the achievement test in favor of the post-application.

The results also revealed that there were statistically significant differences between the average scores of the control group students and the experimental group students in the post-achievement test in favor of the experimental group, there are statistically significant differences between the average scores of students in the experimental group in the pre- and post-application of the measure of motivation towards learning using the (Kahoot) application, in favor of the post-application, And the positive opinions of students towards learning using the (Kahoot) application.

Keywords: Play-based learning- Kahoot – Achievement- Motivation- Fashion Design Department.

* Assistant Professor at the Department of Clothing and Textile, Faculty of Home Economics, Helwan University