تأثير برنامج تعليمي عبر Kahoot علي بعض مهارات الجمباز المنهجية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي

أ.د / سوسن حسني محمود

استاذ المناهج بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة حلوان

أ.د/ لمياء محمد إبراهيم

استاذ المناهج بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة حلوان

الباحثة/منار إبراهيم علي مسعد

باحثة بقسم المناهج وطرق تدريس التربية الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنات جامعة حلوان

المقدمة ومشكلة البحث

لقد أصبحت تكنولوجيا التعليم من الضروريات الأساسية لتطوير النظم التربوية والتعليمية وتحسين الجوانب المختلفة للتعليم والتعلم في ضوء نظرية النظم ،وتعني التكنولوجيا فنية العلم أو بمعني أشمل تطبيق النظريات للعملية التعليمية الحديثة علي جوانب الحياه المختلفة لتحقيق التقدم وإزدهار الحضارة وتحسين الأداء وتحقيق النتائج (٩ : ١٢) (٦ : ١١).

وأن العصر الذي نعيش فيه يتسم بالتقدم التكنولوجي الهائل في شتي المجالات ، وبالتقدم والتزايد السريع في المعلومات وطبيعتها ، فالإختراعات من الألات والمعدات ووسائل نقل المعلومات والإحتفاظ بها لشاهد كبير علي التقدم الهائل في هذا العصر (٦ : ١٠٦).

ويذكر " **مصطفي السايح** " **(٢٠٠٤م)** أن تكنولوجيا التعليم عنصر أساسياً من عناصر العملية التعليمية فلم يعد من الممكن فصلها عن هذه العملية ، ففي البداية أستخدامت التكنولوجيا كأجهزة عرض الأفلام وأجهزة التسجيل وأجهزة الفيديو التي طرحت فالأسواق كأغراض ترفيهية ، فمن الضروري علي المعلمين أن يكونوا ملمين بأحدث أساليب والتقنيات الحديثة التي تمكنهم من توصيل المعرفة للمتعلمين وتهيئه مجالات أفضل لتحسين عملية التعليم والتعلم ومن هنا تظهر أهمية إختيار الأسلوب التدريسي المناسب لتحقيق الهدف المنشود وهذا الإختيار يتوقف علي خبرة المعلم ومدي إدراكه لطبيعه ومكونات ومتغيرات المواقف التعليمية المختلفة(١١: ٢٠-٣٢).

ويشير "**مهدي سالم**" **(٢٠٠٢م)** الي أن تقنيات التعليم لا تقف عند حد الآلات والأجهزة بل أصبحت ترتبط بجميع عناصر العملية التعليمية ، فكان للتقنيات التعليمية دورها في رفع كفاءة العملية التعليمية من خلال حل الكثير من المشكلات التعليمية مثل مشكلة التدفق المعرفي ومواجهة ثورة إنفجار المعلومات ، مشكلة الزيادة في أعداد المتعلمين ، مشكلة الفروق الفردية بين المتعلمين (١٠: ١٩ – ٢٠).

ويشير " **عبدالله الفرا**" **(٢٠٠٣م)** الي أن تكنولوجيا التعليم لعبت دوراً هاماً في تحديث عملية التدريس لتحقيق تعلم فعال ولتحقيق أكبر قدر من النتائج التعليمية المرغوبة حيث أن التطبيق الواعي للتكنولوجيا سوف يزيد من إنتاجية العملية التعليمية ويحرر المعلم من الأعمال الروتينية ويضع المتعلم في مواقف تحفزهم علي التفكير وإستخدام الحواس (٨: ١٣٠).

ويري "**ياسر عبدالعظيم**" **(١٩٩٨م)** أن عمليات التعليم والتعلم في التربية الرياضية من أهم جوانب العملية التربوية والتي تتطلب دائماً البحث عن حلول منطقية لكل معوقتها ومشكلاتها بإعتبار أن نجاح العلمية التربوية ككل مرهون بمدي ما يستخدمه القائمون علي هذه العلمية من أساليب وطرق مختلفة لإنجاح عملية التعلم (١٢: ٢٩١).

فلقد أدت أزمة فيروس كورونا الي إغلاق الاف المدارس حول العالم ، ويشهد العالم حالياً حدثاً قد يهدد التعليم بأزمة هائلة ربما كانت هي الأخطر في زمننا المعاصر ، فبظهور فيروس كورونا **Covid -19** تخلف أكثر من ١.٦ مليار من التلاميذ والطلاب عن الحضور الي المدارس والجامعات لإستكمال دراستهم للفصل الدراسي الثاني ٢٠١٩ /٢٠٢٠ وقد توقف التعليم في ١٦١ بلداً أي ما يقارب من ٨٠% من الطلاب بالمدارس علي مستوي العالم ، والأثار المباشرة التي تعود علي التلاميذ والتي تثير لدينا القلق في هذه المرحلة من الأزمة هي خسائر التعليم ، مما دعي نحو ١.٥ مليار طالب علي الإعتماد علي التعليم عن بعد عبر شبكة الإنترنت ، فالتعليم عن بعد هو طريقة للتعليم والتدريس يستخدم فيه وسائط تكنولوجية متقدمة ، كالوسائط المتعددة والهيبرميديا والأقمار الصناعية و شبكة المعلومات الدولية حيث يتفاعل طرفي العملية التعليمية من خلال الوسائط لتحقيق أهداف تعليمية محددة ، ونتيجة للتطور السريع والمستمر لتقنيات المعلومات والإتصالات وتطبيقاتها في مختلف مجالات التعليم والتدريب ظهر تطور سريع ومتلاحق في تكنولوجيا المعلومات (٦ : ١٠٧ –١٤٠) .

فللتطور الهائل حدثت تغيرات كبيرة في التعليم حيث ظهرت أنماط وأساليب جديدة في التعليم عن بعد ، وقد بدء التربويون يهتمون بالتعليم عن بعد وخصوصاً بعد إنتشار واسعاً علي مستوي العالم حيث أدت العديد من وسائل التقنية الأخري الي إزاحة حواجز الفصل الدراسي ليشمل الفضاء

الإلكتروني بما يفتح أفاق جديدة للتعليم ، فبعض التربويين ينظرون الي إستخدام التكنولوجيا في مجال التربية علي انه مجرد الإستعانه ببعض أنواع التكنولوجيا في التدريس القائم علي إستخدام الحاسوب أو التعليم بواسطة الحاسوب أو انواع التعليم الذاتي أو التعليم الفردي وهي عملية يراد بها تحليل المشكلات التعليمية والتفكير في إيجاد الحلول المبتكرة لها وفي هذا الصدد تشير"**إيمان ذكي**" (٢٠١٩م) أن هناك عدة تطبيقات تتيح إستخدام عناصر تصميم المحفزات الرقمية ومنها Socrative ، Dullingo ، Flip Quiz ، Kahoot وإتفاقها في معظم الوظائف والأدوات المتاحة (٩: ١٦٥) (٢: ٧) (٣: ٥).

ومن خلال عمل **الباحثون** في المدارس كمدرسة تربية رياضية فقد لاحظت وجود كثير من صعوبات تعلم المهارات التي توضع بواسطة وزارة التربية والتعليم للمدارس المصرية ، فبدأ الباحثون بالتفكير إلى إيجاد طريقة جديدة ومشوقة ومختلفة عن الطرق التقليدية التي تتبع في التدريس لهذه الفئه ، وبعد إطلاع الباحثون علي الكثير من المراجع العلمية وشبكة المعلومات الدولية توصل الباحثون إلى أسلوب تعليمي جديد وهو إستخدام الدليل الإلكتروني بإستخدام تطبيق كاهوت **(Kahoot)** ، وذلك لسهولة تطبيقة من خلال التابلت المدرسي .

لذا وجد **الباحثون** الحاجة الي تصميم برنامج بإستخدام الدليل الإلكتروني بإستخدام تطبيق كاهوت والتعرف علي تأثيرة في ترقية وتطوير المهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) بدرس التربية الرياضية.

وترجع الأهمية التطبيقية لهذه الدراسة في أنها محاولة لتزويد العاملين في مجال التدريس ببعض المعارف والمعلومات التي تساعد في تعليم المهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) قيد البحث .

هدف البحث :

يهدف البحث الي تصميم برنامج تعليمي بإستخدام Kahoot والتعرف علي تأثيرة علي المهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) لتلميذات الصف الثاني الإعدادي .

فروض البحث :

١- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث في المتغيرات المهارية قيد البحث ولصالح القياس البعدي .

الدراسات المرجعية :

١- قامت "**حنان أحمد الزيد**" (٢٠١٩م)(٥) بدراسة عنوانها "**أثر برنامج التقويم الإلكتروني برنامج كاهوت Kahoot كنموذج علي زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نورة نحو التعلم**" وهدفت الكشف عن أثر إستخدام التقويم الإلكتروني كاهوت كنموذج علي زيادة دافعية الطالبات في جامعة الأميرة نورة نحو التعلم ، وإستخدمت الباحثة إستبيان مدي تطبيق برنامج التقويم الإلكتروني كاهوت ومميزات تطبيقه ومعوقات إستخدامه ومستوي دافعية الطالبات نحو التعلم ، وأشارت نتائج الدراسة الي وجود تأثير ذو دلالة إحصائية لتطبيق برامج التقويم الإلكتروني كاهوت علي زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نورة نحو التعلم .

٢- قام "**حمزة محمود درادكه**" (٢٠٢٠م)(٤) بدراسة عنوانها " **فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم علي اللعب (Kahoot) في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدي طلاب الصف الثالث الإبتدائي بمملكة البحرين** " وهدفت الدراسة الي الكشف عن فاعلية إستخدام برنامج كاهوت في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدي طلاب الصف الثالث الإبتدائي بمملكة البحرين ، وتكونت العينة من (٥٠) طالباً موزعين بالتساوي علي المجموعة التجريبية والضابطة ، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي أفراد المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي علي الإختبار التحصيلي ولصالح التطبيق البعدي ، ووجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية نحو التعلم بإستخدام برنامج كاهوت لصالح التطبيق البعدي ، مما يؤكد علي فاعلية البرنامج في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم .

٣- قام "**عبدالله عبداللطيف محمد**" (٢٠٢٠م)(٧) بدراسة عنوانها " **تأثير إستراتيجية (فكر – زاوج – شارك) علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء في بعض مهارات الجمباز المنهجية لتلاميذ الحلقة الإعدادية** " حيث إستهدف البحث التعرف علي تأثير إستراتيجية (فكر – زاوج – شارك) علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء المهاري في بعض مهارات الجمباز المنهجية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، وقد إتبع المنهج التجريبي وتكونت العينة من (٦٠) تلميذ من الصف الثاني الإعدادي بمدرسة صلاح الدين الإعدادية بنين بإدارة الخارجة التعليمية للعام الدراسي ٢٠١٨م/٢٠١٩م وتوصلت نتائج البحث الي أن إستراتيجية (فكر – زاوج – شارك) لها تأثير إيجابي في تنمية التحصيل المعرفي ورفع مستوي الأداء المهاري في بعض مهارات الجمباز المنهجية قيد البحث .

٤- قام "**أحمد محمد القط**" (٢٠٢١م)(١) بدراسة عنوانها " **المحفزات الرقمية بإستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) وتأثيرها علي بعض المهارات الهجومية ودافعية التعلم للمبتدئين بأكاديمية تعليم كرة اليد** " وهدف البحث الي معرفة تأثير إستخدام المحفزات الرقمية بإستخدام تطبيق كاهوت ومعرفة تأثيره علي تعلم بعض المهارات الهجومية وزيادة دافعية التعلم لمبتدئي كرة اليد بإحدي أكاديميات تعليم كرة اليد ، وتمثلت عينة البحث في (٢٨) مبتدئ من أكاديمية تعليم كرة اليد بمركز شباب دملو وتم تقسيمهم الي مجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة بالإضافة الي عدد (١٢) مبتدئ كعينة إستطلاعية من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية وكانت أهم النتائج تشير الي البرنامج التعليمي بإستخدام تطبيق كاهوت كان له أثر إيجابي في زيادة دافعية التعلم كما أن العمل الفردي والعمل داخل مجموعات بالبرنامج التعليمي أثناء اللعب بتطبيق كاهوت أدي الي زيادة دافعية التعلم وتعلم المهارات الهجومية قيد البحث في وقت قصير وإستخدام أليات وتقنيات اللعب بالمحفزات الرقمية بتطبيق كاهوت لم يؤثر علي المحتوي التعليمي للمهارات المختلفة كما أن النقاط والشارات ولوحة المتصدرين للمتعلمين بتطبيق كاهوت كان لها أثر إيجابي في التعلم غير المباشر لدي الطلاب المتعلمين .

الدراسات الاجنبية :

١- قام **"Joseph Lobo" (٢٠٢٣م)**(١٤) بدراسة بعنوان " **تعزيز الأداء المستند إلى المحاضرة عبر التطبيق القائم على اللعبة "Kahoot!" في التربية البدنية: دراسة تجريبية لمدة ٥ أسابيع**" وهدفت الدراسة الي تقييم فعالية برنامج Kahoot في محاضرات التربية البدنية وخاصة في التعليم العالي وقد إستخدم الباحث المنهج التجريبي علي عينة قوامها (٤٠) طالب جامعي من طلاب السنة الثانية من قسم واحد بكلية Angeles (الفلبين) تمت صياغة سؤال اختبار مكون من ٤٠ عنصرًا يغطي موضوعات التربية البدنية. تم استخدام سؤال الاختبار في المرحلة التي تسبق الاختبار وبعده. علاوة على ذلك ، تم استخدام استبيان لتقييم تصور الطلاب فيما يتعلق بسمة Kahoot! استمرت التجربة بأكملها لمدة ٥ أسابيع. أجريت التجربة بعد أسبوعين من بدء الفصل الدراسي الثاني (العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢) ، وكانت أهم النتائج أن منصة كاهوت! هي أداة تربوية فعالة لاستخدامها في تدريس وتعلم المفاهيم القائمة على المحاضرات في التربية البدنية.

٢- قام **"Resty Gustiawati & Others" (٢٠٢٣م)** (١٥) بدراسة بعنوان " **تصورات استخدام الكاهوت! منصة في تقويم الرياضة والصحة البدنية التعلم والتعليم**" حيث تهدف هذه الدراسة إلى توفير معلومات عن تصورات استخدام منصة Kahoot في تقييم التربية

البدنية الرياضة والتعلم الصحي للمعلمين من مشاكل التقييم التي تواجههم في تعلم التربية البدنية والرياضة والصحة في المدارس. تستخدم هذه الدراسة نهج البحث الكمي مع طرق المسح والوصف النوعي مع إرشادات المقابلة ، كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب كلية التربية البدنية والصحة والترفيه ، جامعة Singaperbangsa، Kerrawang ،وكانت أهم النتائج أن إستخدام منصة Kahoot في تقييم التربية البدنية والرياضة والتعلم الصحي مثير جدًا للاهتمام للطلاب.

وقد القت الدراسات المرجعية الضوء علي كثير من المعالم التي تفيد البحث الحالي من عدة جوانب (العينة – الادوات المستخدمة – النتائج التي تم التواصل اليها في تلك البحوث)

اجراءات البحث :

منهج البحث :

إستخدم **الباحثون** المنهج التجريبي " The Experimental method " بتصميم القياس القبلي البعدي لمجموعة تجريبية واحدة وذلك لمناسبته لطبيعة اهداف وفروض الدراسة قيد البحث.

مجتمع البحث :

تمثل مجتمع البحث في تلميذات الصف الثاني الإعدادي بمدرسة (Child home language School) والذي يبلغ عددهم (١٠٥) طالبة بنسبة ١٠٠% .

عينة البحث :

وتم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من تلميذات الصف الثاني الإعدادي بمدرسة (Child home language School) والذي يبلغ عددهم (١٠٥) طالبة بنسبة ١٠٠% وكان قوامها (١٥) تلميذه بنسبة ١٤.٢٩% من عدد المجتمع الأصلي لعينة البحث ، وتم إختيار العينة للأسباب الأتية :

- العينة هم المرحلة العمرية المناسبة لتطبيق البرنامج .
- توافر العدد المناسب من الطالبات لإجراء البحث .
- توافر المكان المناسب لإجراء البحث .

جدول رقم (١)

إعتدالية عينة البحث في بعض المتغيرات المختارة

ن = ١٥

المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط	الإنحراف المعياري	الوسيط	الإلتواء
السن	السنة	١٣.٦١٢	٠.٤٩١٠٣	١٣.٠٠	٠.٢٤١
الطول	السنتيمتر	١٣٤.٤٥	٥.٦٨٩٢٦	١٣٥.٠٠	٠.١٨٠
الوزن	الكيلو جرام	٥٢.٣١٤	٥.٢٩٨٤٦	٥١.٠٠	٠.٠١٣

يتضح من جدول (١) أن معامل الإلتواء لمتغيرات " الطول – الوزن – السن " لأفراد عينة البحث قد إنحصرت ما بين (±٣) مما يدل علي خلو عينة البحث من التوزيعات غير الإعتدالية ويدل كذلك علي تجانس أفراد عينة البحث في هذه المتغيرات

الاجهزة والادوات المستخدمة :

- شريط قياس للمسافة (بالأمتار) .
- ميزان طبي لقياس الوزن (بالكيلو جرام) .
- ساعة إيقاف .
- لاب توب .
- فيديو تعليمي .
- كاميرا .
- برنامج Kahoot .
- برنامج Spss للمعالجات الإحصائية .

جدول رقم (٢)

التوزيع الزمني للبرنامج التعليمي المقترح

م	المحتوي	نوع الوحدات	التوزيع الزمني
١	عدد الأسابيع	وحدات برنامج Kahoot	٤
٢	عدد الوحدات التعليمية في الاسبوع		٢
٣	عدد الوحدات التعليمية ككل		٨
٤	زمن التطبيق في الوحدة الواحدة		١٠ ق
٥	الزمن الكلي للبرنامج		٨٠ ق

خطوات تطبيق البحث :

١) القياس القبلي :

قام **الباحثون** بإجراء القياس القبلي للعينة قيد البحث للمهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) قيد البحث يوم الأربعاء الموافق ١٥ / ٢ / ٢٠٢٣م.

٢) تنفيذ البرنامج :

١- الهدف من البرنامج التعليمي :

التعرف علي تأثير برنامج تعليمي بإستخدام Kahoot علي مهارات الجمباز بدرس التربية الرياضية لطالبات الصف الثاني الإعدادي لإستخلاص نسب تأثير البرنامج التعليمي بإستخدام برنامج Kahoot علي العينة التجريبية .

٢- أسس وضع البرنامج :

راع **الباحثون** عند بناء وتصميم البرنامج التعليمي وقبل تطبيقة علي العينة الأتي:

- أن يتم تعليم المهارات الحركية بنفس التسلسل الحركي للخطوات الفنية لكل مهارة .
- تدرج الخطوات التعليمية من السهل إلي الصعب ومن البسيط إلي المركب.
- تناسب البرنامج مع الأهداف الموضوعة من أجلة .
- ملائمة محتوي البرنامج لمستوي وقدرات أفراد العينة .
- توفر الإمكانات والأدوات المستخدمة في البرنامج قيد البحث .
- مراعاة عوامل الأمن والسلامة عند تطبيقة علي الطالبات .
- مراعاة الفروق الفردية بين الطالبات .
- مراعاة أن يحقق البرنامج عامل التشويق والإثارة للطالبات .
- مراعاة إشباع حاجات الطالبات من الحركة والنشاط .
- مراعاة التكرارات المناسبة لتعلم المهارات قيد البحث .
- مراعاة الراحة البينية للوصول بأفراد العينة إلي الحالة الطبيعية .

٣- الإعتبارات التي تم مراعاتها عند تنفيذ البرنامج :

- ضرورة شرح الهدف من الوحدة التعليمية قبل بداية كل وحدة .
- مراعاة الشمول والدقة في إختيار التمرينات الموضوعة .
- شرح التمرينات المستخدمة وقواعدها بأسلوب قصير ومبسط قبل بداية الوحدة التعليمية.
- الإهتمام بكافة تفاصيل الأداء الحركي للمهارات قيد البحث والتركيز علي حركة جميع أجزاء الجسم دون التركيز علي إحدي المراحل دون غيرها .
- الإرشادات الفنية وتصحيح الأخطاء .

٤- محتوي البرنامج التعليمي :

يتضمن البرنامج التعليمي علي فيديوهات شرح لمهارات الجمباز (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) لإعداد الصورة المبدئية للأداء المهاري للطالبات ، ثم عمل مساباقات بإستخدام برنامج Kahoot لتحفيز الطالبات علي التفاعل والمبادرة للإستفادة أثناء درس التربية الرياضية .

قام **الباحثون** بتطبيق البرنامج التعليمي المقترح علي عينة البحث بإستخدام وحدات برنامج Kahoot ، حيث البدء بتنفيذ وحدات برنامج Kahoot من يوم الإثنين الموافق ٢٠ / ٢ / ٢٠٢٣م إلي يوم الأربعاء الموافق ١٥ / ٣ / ٢٠٢٣م خلال الوحدات التعليمية بالمدرسة للمجموعة التجريبية قيد البحث .

٣) القياسات البعدية :

بعد إنتهاء المدة المحددة لتنفيذ التجربة الأساسية قام **الباحثون** بإجراء القياسات البعدية للمجموعة التجريبية قيد البحث للمهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) قيد البحث في يوم الإثنين الموافق ٢٠ / ٣ / ٢٠٢٣م .

جدول (٣)

نموذج وحدة تعليمية للمجموعة التجريبية بإستخدام برنامج Kahoot

الإسبوع / الأول **اليوم** / الإثنين **التاريخ** / ٢٠ / ٢ / ٢٠٢٣م

زمن الوحدة / ٤٥ دقيقة **الصف** / الثاني الإعدادي

الهدف التعليمي / تعلم مهارة الوقوف علي اليدين .

الهدف البدني / (القدرة العضلية للطرف السفلي – السرعة – المرونة)

الأدوات المستخدمة / (جهاز حاسب ألي – ٣ مراتب – ساعة إيقاف)

ملحوظة : قبل تفاعل كل طالبة مع برنامج Kahoot كان يتم عرض الجزء الخاص بالأداء المهاري بصورة مستمرة (المهارة بصورة كاملة) لجميع الطالبات عن طريق الباحثون بهدف تكوين تصور عام للمهارة لدي الطالبات ثم عمل مسابقة تحفيزية بينهن .

أجزاء الوحدة التعليمية		الزمن	مكونات الوحدة التعليمية (المحتوي)
الجزء التمهيدي	الإحماء	٥ق	**لعبة صغيرة** : (سباق العودة) تقف الطالبات في شكل مجموعتين كل مجموعة في قطارين في وضع (وقوف . الظهر مواجه) مع سماع صوت الصافرة الجري حتي خط النهاية .
	الإعداد البدني	٧ق	١- – الوثب العريض من الثبات بعرض الملعب ٢- الوثب العالي متتابع بعرض الملعب . ٣- الجري الزجزاجي حول الأقماع . ٤-دفع كرة وزن ١ كجم من الجلوس علي الأرض . ٥- ثني الجذع أماماً أسفل من الوقوف .
الجزء الرئيسي	شرح المهارة	١٠ق	التفاعل مع برنامج Kahoot عن طريق عرض نموذج أداء للمهارة من كافة الجوانب
	تطبيقات علي المهارة	٢٠ق	١- أداء مراحل المهارة بإستخدام العدد ٢- أداء وضع الطعن من الوقوف علي القدمين ٣- الإمساك بالزميل وعمل رفعات بالرجل الخلفية. ٤- من وضع الطعن وضع الكفين علي الأرض والدفع بالقدم الأمامية .
الجزء الختامي		٣ق	وقوف الوضع أماماً . الذراعان عالياً) ثني الجذع أماماً أسفل مع مرجحة الذراعين أماماً أسفل خلفاً .

عرض ومناقشة النتائج :

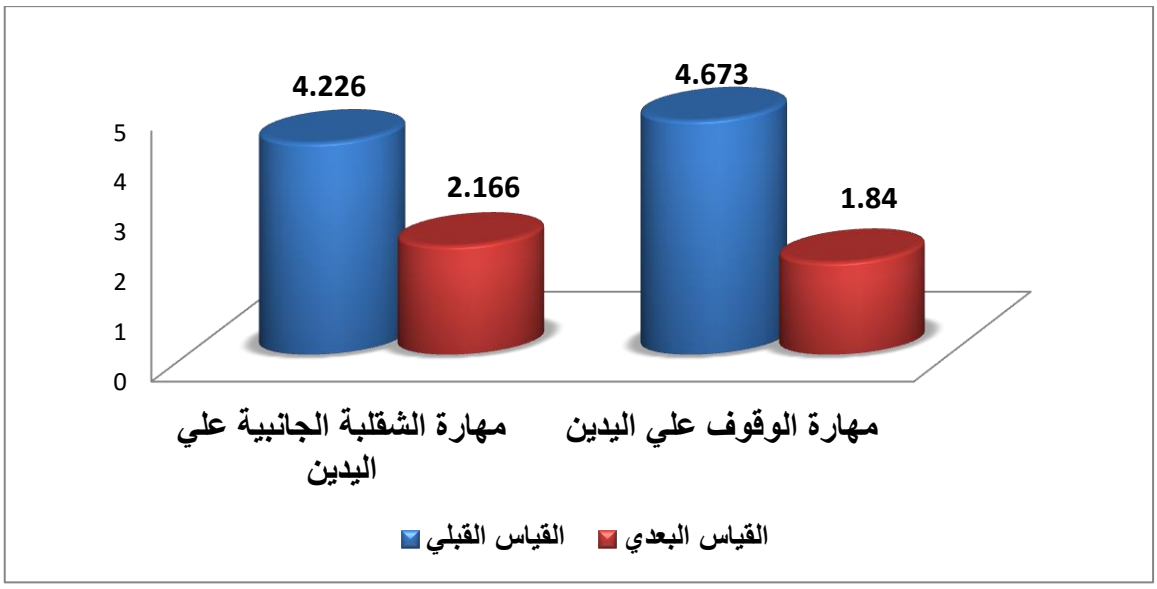
جدول (٤)

دلالة الفروق بين القياسات القبلية والبعدية لعينة البحث في المتغيرات قيد البحث

ن = ١٥

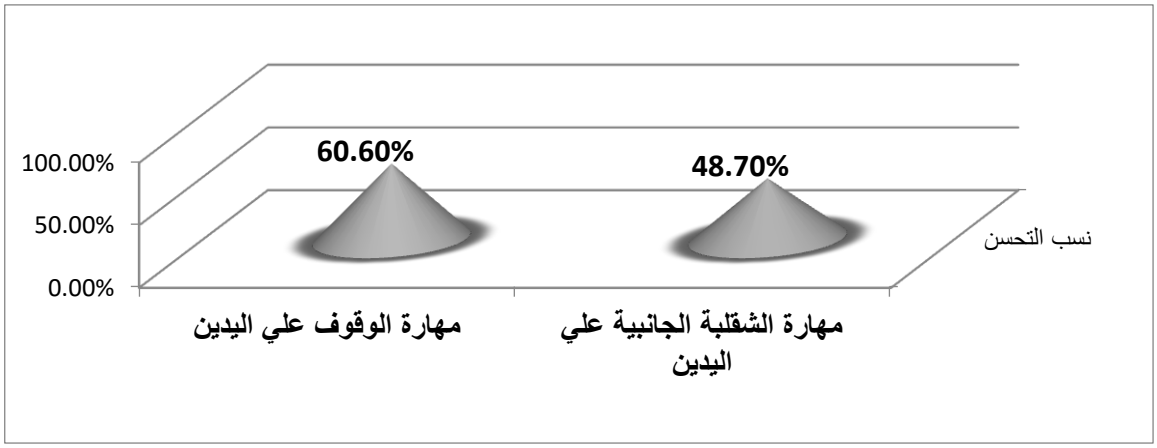
المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		م ف	ت	نسب التحسن %
	م	ع	م	ع			
الوقوف علي اليدين	٤.٦٧٣	٠.٤٦١٠	١.٨٤٠	١.٠٤٩١	٢.٨٣	١٠.٠٥٥	%٦٠.٦
مهارة الشقلبة الجانبية علي اليدين	٤.٢٢٦	٠.٤٦٥٤	٢.١٦٦	١.٣٢٥٨	٢.٠٦	٥.٤٧١	%٤٨.٧

ت الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥) ودرجة حرية ١٤ = ١.٧٦١.



شكل (١)

متوسطات الفروق بين القياسات القبلية والبعدية لعينة البحث في المتغيرات قيد البحث



شكل (٢)
نسب التحسن بين القياسات القبلية والبعدية لعينة البحث فى المتغيرات قيد البحث

طبقاً لما أسفرت عنه نتائج عينة البحث الإحصائية بين القياس القبلي والبعدي في نواتج التعلم المهارية قيد البحث يتضح من الجدول (٤) الخاص بدلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي ، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي لمجموعة البحث حيث كانت قيمة (ت) الجدولية (١.٧٦١) أقل من قيمة (ت) المحسوبة وذلك عند مستوي معنوية (٠.٠٥) لصالح القياس البعدي حيث تراوحت قيمة (ت) المحسوبة ما بين (٥.٤٧١ – ١٠.٠٥٥) كما تراوحت نسب التحسن ما بين (٤٨.٧% – ٦٠.٦%) مما يدل علي ان البرنامج التعليمي أدي الي تحسن في مستوي الأداء المهاري للمهارات قيد البحث .

كما يرجع **الباحثون** سبب هذه الفروق الي تأثير البرنامج التعليمي بإستخدام برنامج Kahoot والذي ساعد غلي إثارة إهتمام التلاميذ وتحفيزهن علي بذل الجهد أثناء الأداء المهاري وكذلك فإن هذه الفروق بين القياسين القبلي والبعدي تشير الي الفهم الجيد للمهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) قيد البحث وإستيعابهم بصورة أفضل مما ساهم في رفع مستوي الأداء المهاري للتلميذات .

وتشير الإحصائيات علي ان التلاميذ يستفيدون من البرامج المتقدمة وتساعدهم علي تبادل المعلومات وعرض الشرائح وتساعد التواصل بين المعلم والمتعلمين وان التغير الحادث في مستوي الأداء يرجع الي المتغير المستقل وهو إستخدام برنامج Kahoot او المنصات والبرامج التعليمية والمحفزات الرقمية لمتابعة التلاميذ وقد إتفقت هذه النتيجة مع دراسة **يوني وليسك (٢٠٠٩م) Youni & Leask (١٦) ، وهولاند وملينبرغ (٢٠١١م) Holland & Muilenburg (١٣) ، عبدالله عبداللطيف محمد (٢٠٢٠م) (٧) ، أحمد محمد القط (٢٠٢١م)**(١) حيث ان جميعها أظهرت وجود دور إيجابي لإستخدام المنصات التعليمية الإليكترونية والمحفزات الرقمية في إكتساب

المعلومات ، كما تتيح المنصة التعليمية والمحفزات الرقمية للمعلم المتابعة المستمرة لمتابعة جميع التلاميذ مما يكسب التلاميذ الخبرات التعليمية بإنجازهن وفرصة مناقشة التلاميذ للمعلم عبر المنصة التعليمية بصورة أكبر من فرصة مناقشتها في التعلم الصفي مما يزيد حصيلة الإستيعاب للمهارات وإتقانها.

وبذلك يتحقق فرضية البحث والتي تنص علي :

" **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة البحث في المتغيرات المهارية قيد البحث ولصالح القياس البعدي** "

الاستنتاجات :

في ضوء طبيعة هذه الدراسة والعينة والمنهج المستخدم ونتائج التحليل الإحصائي وفي نطاق هذا البحث توصل **الباحثون** الي الإستنتاجات التالية :

١) البرنامج التعليمي بإستخدام برنامج Kahoot له تأثير إيجابي علي مستوي أفراد عينة البحث في المتغيرات قيد البحث.
٢) بلغت نسبة التحسن لمهارة الوقوف علي اليدين ٦٠.٦% .
٣) بلغت نسبة التحسن لمهارة الشقلبة الجانبية علي اليدين ٤٨.٧%.

التوصيات :

في ضوء الإستنتاجات التي إعتمدت علي طبيعة الدراسة والعينة والمنهج المستخدم ونتائج التحليل الإحصائي ، تمكن الباحثون من تحديد التوصيات التي تفيد العمل وهي :

١- توجيه نتائج هذه الدراسة والبرنامج التعليمي المستخدم وخطوات تنفيذه الي العاملين بمجال التدريس للإستفادة من هذه النتائج .
٢- عمل دورات تدريبية للمعلمين علي إستخدام المنصات التعليمية والمحفزات الرقمية عامةً وبرنامج Kahoot خاصة .
٣- الإهتمام والحرص علي توسيع مستخدمي برنامج Kahoot لتشمل الأسرة والمدرسة.
٤- إجراء دراسات متماثلة علي مهارات مختلفة من المناهج التعليمية ومراحل تعليمية مختلفة .
٥- إجراء دراسات مماثلة علي باقي المواد الدراسية .

المراجع :

اولاً المراجع العربية :

١- **أحمد محمد القط (٢٠٢١م)** : المحفزات الرقمية بإستخدام تطبيق (كاهوت Kahoot) وتأثيرها علي بعض المهارات الهجومية ودافعية التعلم للمبتدئين بأكاديمية تعليم كرة اليد ، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة ، العدد ٩٢ ، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة حلوان .

٢- **أحمد محمد سالم (٢٠٠٦م)** : وسائل تكنولوجيا التعليم ، ط٢ ، مكتبة الرشد ، الرياض.

٣- **إيمان ذكي موسي (٢٠١٩م)** :أثر التفاعل بين نمط محفزات الالعاب الرقمية "الشارات/لوحات المتصدرين " والأسلوب المعرفي "المخاطر/الحذر" علي تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدي طلاب تكنولوجيا التعليم ، تكنولوجيا التربية ، دراسات وبحوث ، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية .

٤- **حمزة محمود درادكه (٢٠٢٠م)** : فاعلية استخدام برنامج التعلم القائم علي اللعب (Kahoot) في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدي طلاب الصف الثالث الإبتدائي بمملكة البحرين ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، المجلد ٢١ ، العدد ٤ ، مركز النشر العلمي ، جامعة البحرين .

٥- **حنان أحمد الزيد (٢٠١٩م)** : أثر برامج التقويم الإلكتروني برنامج كاهوت Kahoot كنموذج علي زيادة دافعية طالبات الأميرة نورة نحو التعلم ، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية ، جامعة بابل .

٦- **حنان محمد مالك وآخرون (٢٠١٩م)** : تكنولوجيا التعليم والتعلم ، دار الفا للنشر ، القاهرة.

٧- **عبدالله عبداللطيف محمد (٢٠٢٠م)** : تأثير إستراتيجية "فكر – زاوج – شارك" علي التحصيل المعرفي ومستوي الأداء في بعض مهارات الجمباز المنهجية لتلاميذ الحلقة الإعدادية ، المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية ، العدد ٣٩ ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بورسعيد .

٨- **عبدالله عمر الفرا (٢٠٠٣م)** : المدخل الي تكنولوجيا التعلم ، الطابعة الخامسة ، مكتبة دار الثقافة ، عمان .

٩- **محمد الجدع (٢٠٠١م)** : ميكروسفت فيجوال بيسك ٦ ، دار الضياء للنشر والتوزيع ، القاهرة .

١٠- **مهدي محمود سالم (٢٠٠٢م)** : تقنيات ووسائل التعليم ، دار الفكر العربي ، القاهرة .

١١- **مصطفي السايح محمد (٢٠٠٤م)** : المنهج التكنولوجي وتكنولوجيا التعلم والمعلومات في التربية الرياضية ، دار الوفاء ، الأسكندرية .

١٢- **ياسر عبدالعظيم (١٩٩٨م)** : تأثير استخدام أسلوب الواجبات الحركية علي تعلم بعض مهارات كرة القدم الأساسية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ، مجلة بحوث التربية الرياضية ، المجلد ٢١، العدد ٢٤، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة الزقازيق .

ثانياً: المراجع الأجنبية :

13- **Holland,C&Muilenburg,L (2011)** : Supporting student collaboration Edmodo in the classroom In M.Koehler & P.Mishra (EDS) proceedings of society for information technology & teacher education international conference , Chesapeake , VA: association for the advancement of computing in education (AACE) 3232-3236.

14- **Joseph Lobo (2023) :** Lecture – based performance augmentation via game – based application Kahoot in Physical Education: a 5week experimental study ,Physical education Department , city college of Angeles , Phillippines .

15- **Resty Gustiawati & others (2023) :** Perceptions of Using the Kahoot ! Platform in the Evaluation of Sports and Health Physical Education Learning , Faculty of teacher Training and Education , Singaperbangsa University Karawang , Indonesia .

16- **Younie , S& Leask,M (2009) :** Use of learning platforms to support continuing professional development in HEIS and schools De Montfort university , Leicester, ITTE.

تأثير برنامج تعليمي عبر Kahoot علي بعض مهارات الجمباز المنهجية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي

*** سوسن حسني محمود**

**** لمياء محمد إبراهيم**

الباحثة/منار إبراهيم علي مسعد

الملخص :

يهدف البحث الي تصميم برنامج تعليمي بإستخدام Kahoot والتعرف علي تأثيرة علي المهارات (الوقوف علي اليدين – الشقلبة الجانبية علي اليدين) لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي وقد إستخدم **الباحثين** المنهج التجريبي " The Experimental method " بتصميم القياس القبلي البعدي لمجموعة تجريبية واحدة وذلك لمناسبته لطبيعة اهداف وفروض الدراسة قيد البحث ، وتم إختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي (Child home language School) والذي يبلغ عددهم (١٠٥) طالبة بنسبة ١٠٠% ، وكان قوامها (١٥) تلميذاً بنسبة ١٤.٢٩% من عدد المجتمع الأصلي لعينة البحث ، وقد أسفرت الدراسة عن النتائج الأتية :

٤) البرنامج التعليمي بإستخدام برنامج Kahoot له تأثير إيجابي علي مستوي أفراد عينة البحث في المتغيرات قيد البحث.

٥) بلغت نسبة التحسن لمهارة الوقوف علي اليدين ٦٠.٦% .

٦) بلغت نسبة التحسن لمهارة الشقلبة الجانبية علي اليدين ٤٨.٧%.

الكلمات المفتاحية :(برنامج تعليميى ، Kahoot ، مهارة الوقوف علي اليدين ، مهارة الشقلبة الجانبية علي اليدين)

The effect of an educational program via Kahoot on some systematic gymnastics skills for second-year preparatory school students

*** Sawsan Hosny**
**** Lamia Muhammad Ibrahim**
Researcher / Manar Ibrahim Ali Massad

Summary :

The research aims to design an educational program using Kahoot and identify its effect on the skills (handstand - side flip on the hands) for second year middle school students. The researchers used the experimental method "The Experimental Method" by designing the pre-post measurement for one experimental group in order to suit the nature of the objectives and hypotheses of the study. Under research, the research sample was chosen intentionally from the students of the second year of middle school (Child home language school), which numbered (105) female students, representing 100%, and its strength was (15) students, representing 14.29% of the number of the original population of the research sample. The study resulted in About the following results:

1- The learning program using the Kahoot program has a positive impact on the level of the research sample members.
2- The improvement rate for the handstand skill was 60.6%.
3- The improvement rate for the side somersault skill on the hands was 48.7%.

Keywords: (educational program, Kahoot, handstand, car