فاعلية استخدام منصة كاهوت Kahoot في تنمية التحصيل لبند القواعد النظرية في مقرر المهارات الموسيقية لطلاب كلية التربية برنامج اللغة الإنجليزية

كريمة رمضان أبوزيد سليمان*

مقدمة :

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 بمساعدة المعلم على الاستفادة من تلك البرامج والتقنيات الحديثة للتغلب على تلك المشكلات لجذب الطلاب وتنمية دافعيتهم نحو التعلم، وتعد البرامج التعليمية الإلكترونية التي تعتمد على نظام اللعب التنافسي من أكثر الأساليب الممتعة في التعلم الإلكتروني .

"حيث تعمل الألعاب الرقمية التعليمية على إكساب الطلاب خبرات تعلم فعالة فضلاً عن تغيير الاتجاهات السلبية نحو المواد الدراسية وجعلها ممتعة وسهلة التعلم كما أنها تعد من الأساليب الفعالة في تحسين مستوى تحصيل الطلاب 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"[1].

ويعتبر برنامج كاهوت Kahoot من أهم برامج التقييم الإلكتروني التي يستخدمها المعلمون في جميع مراحل التعليم لتقييم أداء الطالب وتحديد أثر التعلم الصفي. هو برنامج تقييم قائم على اللعبة والمتعة ، يمكن من خلاله تقديم مجموعة من أسئلة الاختيار من متعدد من خلال نظام يغطي أي موضوع ، باستخدام أي لغة ، وعلى مستويات مختلفة [١]

* أستاذ الصولفيج والايقاع الحركي والارتجال الموسيقي المساعد – كلية التربية النوعية – جامعة جنوب الوادي

(١) حصة بنت محمد الشايع ، هيفاء بنت ابراهيم العودان : توظيف اللعب التنافسي عبر منصة كاهوت في تنمية الحضور المعرفي والتحصيل الأكاديمي لدى طالبات جامعة الأميرة نورة ، مجلة العلوم التربوية ، vol.20(4),2019 ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، السودان ، متاح على www.scientific-journal.sustech.edu

[١] Haje Jan Kamps: Gaming/learning platform Kahoot! hits 1B players , 2017 https://techcrunch.com/2017/03/06/kahoot-is-a-player-unicorn, last visit 5/11/2021

وتعد التربية الموسيقية من المواد التي يمكن معها استخدام طرق التدريس والإستراتيجيات القائمة على الألعاب ، حيث تتضمن العديد من الموضوعات المتسلسلة والمترابطة التي تحتاج إلى التركيز والانتباه أثناء الشرح مما يتطلب استخدام أساليب لجذب الانتباه وتحفيز الطلاب على المشاركة والتفاعل داخل الصف خاصة للطلاب الغير متخصصين كطلاب كلية التربية الذين يدرسون التربية الموسيقية لمساندتهم في التدريس لمرحلة التعليم الأساسي من خلال توظيف أنشطة التربية الموسيقية وربطها بتخصصاتهم المختلفة بما يناسب خصائص تلك المرحلة .

مما دعا الباحثة لاستخدام منصة كاهوت Kahoot للعب التنافسي في تدريس مقرر المهارات الموسيقية لطلاب كلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة لتنمية التحصيل الأكاديمي لديهم في المقرر .

مشكلة البحث :

لاحظت الباحثة أثناء تدريسها مقرر المهارات الموسيقية لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة ضعف المستوى التحصيلي لديهم للمقرر خاصة الموضوعات الخاصة بالقواعد النظرية الأساسية نظرا لعدم امتلاكهم خبرات سابقة لها علاقة بالتربية الموسيقية كما لاحظت ضعف تفاعلهم في الواقف التعليمية داخل الصف . مما دعا الباحثة إلى البحث عن طرق تدريس واستراتيجيات أكثر فاعلية في زيادة إقبال الطلاب على التعلم وزيادة نسبة التركيز والاهتمام لديهم مما يساعد على استيعاب القواعد والمفاهيم المطلوب تعلمها وبالتالي زيادة مستوى الطلاب في التحصيل وقد اهتدت الباحثة إلى استخدام منصة لعبة كاهوت kahoot الرقمية التنافسية عبر الانترنت حيث أظهرت العديد من الدراسات فعاليتها في تنمية التحصيل وإثارة دافعية الطلاب للتعلم في تخصصات مختلفة .

هدف البحث : هدف البحث الحالي إلى :

تنمية التحصيل الأكاديمي للقواعد النظرية بمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة الإنجليزية من خلال استخدام منصة كاهوت Kahoot للألعاب التنافسية الرقمية .

أهمية البحث :

- تقديم نموذج للألعاب التعليمية التنافسية (تطبيق كاهوت) يفيد في إثراء وتعزيز عملية التعلم بالنسبة للمعلمين والطلاب .
- تعتبر نتائج هذا البحث أساساً تبنى عليه دراسات مستقبلية في فروع التربية الموسيقية .

فروض البحث :

١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي لمقرر المهارات الموسيقية .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي القبلي بعدي لمقرر المهارات الموسيقية لصالح القياس البعدي .

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي لمقرر المهارات الموسيقية لصالح المجموعة التجريبية .

٤- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي والبعدي التتبعي لمقرر المهارات الموسيقية .

إجراءات البحث :

منهج البحث :

يتبع البحث المنهج التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة وهو استخدام التجربة في إثبات صحة أو عدم صحة الفرضيات موضع الدراسة ، وذلك باتباع سلسلة من الإجراءات اللازمة لضبط تأثير العوامل والمتغيرات الأخرى ، ما عدا المتغير محل الدراسة[١] . ص٨٢

عينة البحث :

تكونت عينة البحث من ٦٠ طالب وطالبة تم تقسيمها إلى مجموعتين مجموعة تجريبية قوامها ٣٠ طالب وتم التدريس لهم باستخدام منصة كاهوت Kahoot للألعاب التنافسية ، ومجموعة ضابطة قوامها ٣٠ طالب وتم التدريس لهم بالطريقة التقليدية .

حدود البحث :

حدود مكانية : كلية التربية بقنا شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة .

حدود زمنية : الفصل الدراسي الأول ٢٠٢١/٢٠٢٢م .

حدود موضوعية : الدروس الخاصة بالقواعد النظرية للموسيقى بمقرر المهارات الموسيقية ويتضمن (العلامات الإيقاعية – السكتات الموسيقية – المدرج الموسيقي – الميزان الموسيقي – علامات التحويل).

---

[١] فهد سيف الدين غازي ساعاتي : الإدارة الرياضية : مناهج البحث العلمي في الإدارة الرياضية ، العربي للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ٢٠١٤م ، ص٨٢ .

المصطلحات :

- **الألعاب الرقمية التنافسية The Competitive Digital Games** : تعرف بأنها تسخير لعناصر اللعبة التقليدية وتقنيات تصميم الألعاب في سياقات لا علاقة لها باللعب كما نعرفه في عوالم الألعاب التنافسية. ويتم تطبيق فنون اللعب لأجل تحقيق أهداف تتجاوز ما تخدمه اللعبة بحد ذاتها. وتعرف بأنها مفهوم تطبيق ميكانيكية الألعاب وتقنيات تصميم الألعاب لإشراك وتحفيز الأفراد على تحقيق أهدافهم [1].
- **كاهوت Kahoot** : كاهوت هي منصة تعليمية عالمية عبر الإنترنت تقدم للطلاب مجانًا ، المربون يستخدمون كاهوت لإنشاء اختبارات ومناقشات واستطلاعات قائمة على الألعاب. للبدء ، يقوم المدربون بالتسجيل مجانًا الحساب بالذهاب إلى https://create.kahoot.it. بمجرد التسجيل ، يمكن للمعلمين الاختيار من بين ملايين البرامج المجانية والألعاب العامة وتكييفها حسب الضرورة ، أو إنشاء ألعاب خاصة بهم [2].
- **مقرر المهارات الموسيقية Musical Skills** : مقرر دراسي يتم دراسته بالفصل الدراسي الثاني بالفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة الإنجليزية جامعة جنوب الوادي ويتضمن جزء نظري وجزء تطبيقي حيث يتضمن الجزء النظري موضوعات القواعد النظرية للموسيقى والأنشطة والمهارات الموسيقية ويتضمن الجزء التطبيقي أداء الأناشيد على آلة الإكسليفون .

أدوات البحث :

- البرنامج التدريبي القائم على استخدام منصة كاهوت والمعد من قبل الباحثة .
- الاختبار التحصيلي القبلي بعدي لمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية *.

خطوات إعداد الاختبار :

---

[1] تامر الملاح : المحفزات التعليمية Gamification نقلة نوعية في نفسية الطلاب ، ٢٠١٦ .
https://portal.arid.my/13446/Publications/Details/1059

[2] Carolyn M. Plump , Julia LaRosa : Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices , SAGE Journals, vol.2(2) 151-158,February 2017. DOI:10.1177/2379298116689783

* ملحق (١) الاختبار التحصيلي القبلي بعدي لمقرر المهارات الموسيقية .

تحديد أهداف الاختبار :

وهو يتجسد في قياس الدرجة التي يحصل بها الطلاب على أهداف تعليمية مرجوة من الموضوعات التي يختارها المعلم ، وذلك لكشف أثر تطبيق كاهوت على تنمية التحصيل بمقرر المهارات الموسيقية.

تحديد محتوى الاختبار:

تم تحديد محتوى الاختبار باختيار الباحثة الموضوعات الخاصة بالقواعد النظرية للتربية الموسيقية المقررة على الطلاب بمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية والتي تمثل صعوبة بالنسبة للطلاب الغير متخصصين بكلية التربية نظراً لدراستها للمرة الأولى وتم تحديدها كالتالي (العلامات الإيقاعية – السكتات الموسيقية – المدرج الموسيقي – الميزان الموسيقي – علامات التحويل) .

إعداد الصورة الأولية للاختبار وتعليماته:

يتكون الاختبار من (٣٠) سؤال تم كتابة (٢٠) سؤالاً بطريقة الاختيار من متعدد، وبأربع بدائل من الاختيارات واحدة منها فقط هي الإجابة الصحيحة و(١٠) أسئلة بطريقة الصواب والخطأ .

صدق الاختبار :

للتأكد من صدق الاختبار تم عرضه بصورته الأولية على مجموعة من المحكمين المتخصصين* لإبداء الرأي في مدى ملاءمة أسئلة الاختبار لمستوى الطلاب ووضوح صياغتها اللغوية ، وتم التعديل بناء على آراء السادة المحكمين لوضع الاختبار في صورته النهائية .

وينقسم البحث إلى جزأين

الجزء الأول : الإطار النظري ويشمل :

- دراسات سابقة .
- الألعاب الرقمية التنافسية .
- منصة كاهوت .
- المهارات الموسيقية .

* ملحق (٢) أسماء السادة المحكمين

الجزء الثاني الإطار التطبيقي ويشمل :

- تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي بعدي قبل تطبيق البرنامج التدريبي.
- تطبيق البرنامج التدريبي المعد من الباحثة .
- تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي بعدي بعد تطبيق البرنامج التدريبي.
- إعادة تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي بعدي تطبيق تتبعي .
- تحليل نتائج البحث .
- توصيات البحث .

الجزء الأول : الإطار النظري :

دراسات سابقة :

قامت الباحثة بالاطلاع على عدد من الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث الحالي من خلال تصفحها لموقع المكتبة الرقمية الخاص بالرسائل الجامعية للجامعات المصرية ، وموقع بنك المعرفة المصري ، وبعض المواقع البحثية باللغة الإنجليزية وتم ترتيبها فيما يلي من الأحدث إلى الأقدم حيث تم تقسيمها إلى محورين.

المحور الأول : دراسات خاصة بالألعاب الرقمية :

الدراسة الأولى بعنوان :

التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم "السطحي / العميق" وأثره في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم *

هدفت تلك الدراسة إلى الكشف عن أثر التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية (النقاط/ النقاط والشارات/ النقاط والشارات والمستويات) وأسلوب التعلم (السطحي/ العميق) وقياس أثره علي كلا من التحصيل المعرفي والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، ، واتبعت الدراسة **المنهجين** الوصفي والتجريبي ، وتكونت **العينة** من (٦٣) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الأولى تخصص تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة حلوان، تم تقسيمهم إلى (٦) مجموعات، وأظهرت **النتائج** وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية في اختبار التحصيل

* علي عبد الرحمن محمد خليفة : بحث منشور ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، المجلد ٣١ ، العدد الثاني ، فبراير ٢٠٢١ ، مصر .

المعرفي لمفاهيم المكتبات والمعلومات ومقياس الدافعية يرجع للتأثير الأساسي لمستوي كثافة محفزات الألعاب المستخدمة، وذلك لصالح المجموعة التي استخدمت الدمج بين (النقاط والشارات والمستويات)، كذلك أشارت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعات التجريبية يرجع للتأثير الأساسي لأسلوب التعلم (السطحي/ العميق) وذلك لصالح الطلاب ذوي أسلوب التعلم العميق، كذلك أظهرت النتائج عدم وجود أثر للتفاعل بين المتغيرين المستقلين على الاختبار التحصيلي أو مقياس الدافعية نحو التعلم، وفى ضوء نتائج البحث قدم الباحثان عدة توصيات منها الاهتمام بإدخال محفزات الألعاب الرقمية في برامج وبيئات التعلم لدى فئات مختلفة من المتعلمين

الدراسة الثانية بعنوان :

الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات*

هدفت تلك الدراسة إلى دراسة فاعلية برنامج الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات. واتبعت الدراسة **المنهج** شبه التجريبي ذا المجموعة الواحدة، وتكونت **العينة** من (٣٦) تلميذا وتلميذة من التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات تراوح عمرهم الزمني من (٨-٩) سنوات، بمدرسة طلعت حرب بإدارة المنتزه التعليمية بمحافظة الإسكندرية وتم تطبيق قائمة صعوبات المفاهيم الهندسية ومقياس تشخيص المعلم لصعوبات تعلم الرياضيات والمقياس الالكتروني للمفاهيم الهندسية للتلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الابتدائية بجانب البرنامج المستخدم، وأظهرت **النتائج** فاعلية برنامج الألعاب الرقمية مما أدى إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للمفاهيم الهندسية ومجموعها الكلي في اتجاه القياس البعدي، حيث كان متوسط القياس البعدي أعلى، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي للمفاهيم الهندسية (بعد مرور ثلاثة أسابيع من تطبيق البرنامج).

* ماهيتاب أحمد الطيب : بحث منشور ، مجلة الطفولة والتربية ، كلية رياض الأطفال ، جامعة الإسكندرية ، المجلد ١٣ ، العدد ٤٥ ، يناير ٢٠٢١ .

الدراسة الثالثة بعنوان :

فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي *.

هدفت تلك الدراسة إلى التعرف على فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ذو المجموعتين التجريبيتين ، وتكونت **العينة** من (٦٠) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الأولي بشعبة إعداد معلم الحاسب الآلي بكلية التربية النوعية– جامعة بورسعيد في مقرر مقدمة في البرمجة، موزعين على مجموعتين تجريبيتين بواقع (٣٠) طالب لكل مجموعة تجريبية، وأظهرت **النتائج** وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى (التي درست ببيئة التعليم المدمج القائمة على محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة التجريبية الثانية (التي درست ببيئة التعليم المدمج القائمة على البيئة الإلكترونية التعليمية) في كل من: الاختبار التحصيلي ومقياس التفكير الإيجابي، لصالح المجموعة التجريبية الأولى .

الدراسة الرابعة بعنوان :

برنامج تدريبي باستخدام الألعاب التنافسية والمباريات التعليمية وتأثيره على التحصيل المعرفي والمهاري لبعض مهارات الكرة الطائرة **

هدفت تلك الدراسة إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب التنافسية والمباريات التعليمية على التحصيل المعرفي والمهاري لبعض مهارات الكرة الطائرة من خلال تصميم برنامج تدريبي باستخدام الألعاب التنافسية والمباريات التعليمية ومعرفة تأثيره على مستوى الأداء المهاري والمعرفي للطالبات وعلى تحسين نسب الأخطاء القانونية في المباريات التعليمية بالكرة الطائرة ، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ذو المجموعتين ، وتكونت **العينة** من ٢٤ طالبة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة ، وأظهرت **النتائج** تحقق فروض البحث بوجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات القياسات القبلية والبعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة في

---

* رضا جرجس حكيم ، منى عيسى محمد : بحث منشور ، مجلة البحث العلمي في التربية ، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية ، العدد ٢١ الجزء ٨ ، جامعة عين شمس ، مصر ، أغسطس ٢٠٢٠ .

** إيمان عبد الله زيد محمد : بحث منشور ، مجلة بحوث التربية الشاملة ، كلية التربية الرياضية للبنات،جامعة الزقازيق، ٢٠١٨م

المتغيرات المهارية والتحصيل المعرفي ونسب تحسن الأخطاء القانونية في المباريات التعليمية بالكرة الطائرة لصالح القياسات البعدية للمجموعة التجريبية .

الدراسة الخامسة بعنوان :

" تصميم بيئة تعلم قائمة على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم لدى تلاميذ الحلقة الابتدائية *

هدفت تلك الدراسة إلى تصميم بيئة تعلم قائمة على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارة حل المشكلات وبعض نواتج التعلم لدى تلاميذ الحلقة الابتدائية ، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ذو المجموعتين ، وتكونت **العينة** من ٦٠ تلميذ وتلميذة بالمرحلة الابتدائية تم تقسيمهم لمجموعتين تجريبية وضابطة ، وأظهرت **النتائج** تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية في اختباري مهارات حل المشكلات والتحصيل اللذين أعدا لتحقيق هدف الدراسة .

الدراسة السادسة بعنوان :

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي **

هدفت تلك الدراسة إلى التحقق من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي في الرياضيات لدى طلاب الصف السادس الابتدائي بمحافظة بورسعيد، واتبعت الدراسة **المنهج** شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة، وتكونت **العينة** من (٤٦) طالبا وطالبة من مدرسة الواصفية الابتدائية المشتركة في بورسعيد ، وأظهرت **النتائج** فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي

---

* تسبيح أحمد فتحي حسن : رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الدراسات العليا للتربية ، جامعة القاهرة ، ٢٠١٧م .

** سماح عبد الحميد سليمان أحمد : بحث منشور ، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP) ، العدد ٧٧ ، رابطة التربويين العرب ، مصر ، سبتمبر ٢٠١٦ . متاح https://saep.journals.ekb.eg/article_24995.html

المحور الثاني : دراسات خاصة بتطبيق كاهوت .

الدراسة الأولى بعنوان :

Using Kahoot to Improve Reading Comprehension of English as A Foreign Language Learners[***]

استخدام Kahoot لتحسين الفهم القرائي للغة الإنجليزية كلغة أجنبية

هدفت تلك الدراسة إلى التحقق في تأثير موقع لعبة "Kahoot!" على الإنترنت على تحسين فهم القراءة لمتعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية (EFL)، واتبعت الدراسة **المنهجين** الوصفي والتجريبي ، وكانت **العينة** من ٣٨ طالبًا جامعيًا يدرسون في قسم اللغة الإنجليزية في إحدى الجامعات الحكومية الكبرى في تركيا. تم جمع البيانات باستخدام درجات اختبار القراءة لمتعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية والمواقف تجاه استبيان كاهوت ، وأظهرت **النتائج** وجود زيادة ملحوظة في درجات قراءة المتعلمين بعد سبعة أسابيع من التدخل الذي يتضمن أسئلة القراءة، كشفت إجابات المشاركين على الاستبيان جنبًا إلى جنب مع الأسئلة المفتوحة أيضًا أن لديهم مواقف إيجابية تجاه لعبة كاهوت ، ولكنهم حققوا أيضًا مكاسب كبيرة ، لا سيما في المفردات. بشكل عام ، كما أشارت النتائج إلى أن Kahoot يمكن أن يكون وسيلة فعالة لتحفيز متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية ، وبالتالي تعزيز قدرتهم على فهم مواد القراءة المختلفة.

الدراسة الثانية بعنوان :

أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي *

هدفت تلك الدراسة إلى معرفة أثر تطبيق كاهوت على التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث ، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة ، وتكونت **العينة** من ٦٥ طالباً من طلاب الصف الثاني الثانوي بمدرسة ثانوية عامر بن فهيرة بمدينة الرياض ، وأظهرت **النتائج** وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات التحصيل الدراسي واتجاه طلاب المجموعة التجريبية في مقرر الحديث

[***] Sezen Korkmaz , Hüseyin Öz : Using Kahoot to Improve Reading Comprehension of English as A Foreign Language Learners, International Online Journal of Education and Teaching (IOJET) 2021, 8(2), 1138-1150

* أنس عبدالله بن عبد الرحمن الماجد ، عبد المحسن بن سيف السيف : بحث منشور ، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية ، المجلد الرابع ، العدد (١٤) ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، مصر ، أبريل ٢٠٢٠

لصالح القياس البعدي ، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التحصيل الدراسي والاتجاه نحو المادة لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في مقرر الحديث لصالح المجموعة التجريبية .

الدراسة الثالثة بعنوان :

إستخدام منصة كاهوت لتنمية مهارات النطق في اللغة الإنجليزية لطلاب كلية التربية**

هدفت تلك الدراسة إلى معرفة مدى أثر استخدام منصة الكاهوت كأداة في تنمية مهارات النطق في اللغة الإنجليزية لدى طلاب الفرقة الأولى شعبة اللغة الإنجليزية بكلية التربية جامعة بنها ، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ذو المجموعتين ، وتكونت **العينة** من ٣٠ طالب من طلاب الفرقة الأولى شعبة اللغة الإنجليزية ، وأظهرت **النتائج** وجود فرق في أداء الطلاب في المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على مدى فاعلية استخدام منصة الكاهوت لتنمية مهارات النطق في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية .

الدراسة الرابعة بعنوان :

فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء ناعور *

هدفت تلك الدراسة إلى التعرف إلى فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء ناعور ، واتبعت الدراسة **المنهج** شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة ، وتكونت **العينة** من ٦٠ طالبة من الصف الثامن الأساسي بمدرسة العالمية ، أظهرت **النتائج** وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الدافعية واختبار التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التجريبية .

** شيماء حمدي عبد العظيم عبد الفتاح ، إيمان محمد عبد الحق ، عبد اللطيف الشاذلي يوسف علي : بحث منشور ، مجلة كلية التربية ، مجلد ٣١ ، العدد ١٢١ ، يناير ٢٠٢٠ ، جامعة بنها .

* مجدولين عبد الرحمن العبادي : رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط ، الأردن ، ٢٠٢٠م

الدراسة الخامسة بعنوان :

توظيف اللعب التنافسي الرقمي عبر منصة كاهوت في تنمية الحضور المعرفي والتحصيل الأكاديمي لدى طالبات جامعة الأميرة نورة **

هدفت تلك الدراسة إلى توظيف اللعب التنافسي الرقمي عبر منصة كاهوت في تنمية الحضور المعرفي والتحصيل الأكاديمي لوحدتي التقنيات التعليمية المساعدة للمتفوقين والموهوبين وذوي الإعاقة البصرية بمقرر التقنيات المساعدة في التربية الخاصة لدى طالبات التربية الخاصة بجامعة الأميرة نورة ، واتبعت الدراسة **المنهج** التطويري في تكنولوجيا التعليم حيث تمر الدراسة بثلاث مراحل منهجية المنهج الوصفي التحليلي ومنهج تطوير المنظومات التعليمي والمنهج التجريبي ، وتكونت **العينة** من ٢٦ طالبة ، وأظهرت **النتائج** أن توظيف اللعب التنافسي الرقمي ذو تأثير إيجابي في تنمية الحضور المعرفي والتحصيل الأكاديمي لدى طالبات جامعة الأميرة نورة .

الدراسة السادسة بعنوان :

أثر برامج التقويم الإلكتروني (برنامج كاهوت Kahoot كنموذج) على زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نورة نحو التعلم *

هدفت تلك الدراسة إلى التعرف على واقع تطبيق التقويم الإلكتروني ومناقشة مميزاته ومعوقاته على طالبات كلية التربية في جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن وقياس أثر تطبيق برامج التقويم الإلكتروني (برنامج كاهوت) على زيادة دافعية الطالبات نحو التعلم ، واتبعت الدراسة **المنهج** الوصفي التحليلي ، وتكونت **العينة** من ٦٦ طالبة من طالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن ، وأظهرت **النتائج** وجود تأثير ذو دلالة إحصائية لتطبيق برامج التقويم الإلكتروني مثل كاهوت على زيادة دافعية الطالبات نحو التعلم كما أظهرت وجود مجموعة من المميزات وكذلك المعوقات لتطبيق التقويم الإلكتروني .

** حصة بنت محمد الشايع ، هيفاء بنت إبراهيم العودان : بحث منشور ، مجلة العلوم التربوية ، vol.20(4)2019 ، ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، السودان ، متاح على www.scientific-journal.sustech.edu

* حنان بنت أحمد الزيد : بحث منشور ، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية ، جامعة بابل ، العراق ، نيسان ٢٠١٩ .

الدراسة السابعة بعنوان :

A Kahoot Approach : the Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology class [**]

منهج كاهوت : فعالية التعلم القائم على اللعب في مقرر الأحياء المتقدم

هدفت تلك الدراسة إلى تحديد فعالية التلعيب في الفصل الدراسي في مقرر الأحياء المتقدم باستخدام لعبة كاهوت كمكمل للتعلم التقليدي المتمحور حول المعلم بالإضافة إلى استخدام كاهوت في تعزيز مشاركة الطلاب وتجربة التعلم لعلم الأحياء ، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ، وتكونت **العينة** من ٢٠ طالب من طلاب الأحياء المتقدم بالمدرسة الثانوية ، وأظهرت **النتائج** التأثير الإيجابي لاستخدام كاهوت على الطلاب والمعلم وأن كاهوت يمكن استخدامه كأداة تقييم مجمعة لمساعدة الطلاب على التعلم .

الدراسة الثامنة بعنوان :

The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition[*]

تأثير لعبة كاهوت على الانترنت على اكتساب مفردات العلوم

هدفت تلك الدراسة إلى التحقق من تأثير لعبة Kahoot على الإنترنت حول اكتساب مفردات العلوم للطلاب الذين يعانون من صعوبات التعلم في المدرسة المتوسطة إدراج الفصول الدراسية في العلوم الفيزيائية على وجه التحديد ، واتبعت الدراسة **المنهج** التجريبي ، وكانت **العينة** من طلاب ٦ مدارس بالمرحلة المتوسطة ، وأظهرت **النتائج** أن جميع الطلاب زادوا من درجات تقييم المفردات الخاصة بهم عندما تم لعب الكاهوت مرتين أسبوعيا. كما أدى استخدام الكاهوت إلى زيادة تركيز الطلاب على المهمة. أشارت نتائج مسح رضا الطلاب إلى استمتاع الطلاب بلعب Kahoot ووجد أنه سهل الاستخدام.

التعليق على الدراسات السابقة وعلاقتها بالبحث الحالي:

المحور الأول : دراسات خاصة بالألعاب الرقمية :

تناولت الدراسات السابقة أهمية الألعاب الرقمية وفاعليتها في تنمية التحصيل والمفاهيم ، تم تطبيق الدراسات السابقة على مراحل تعليمية مختلفة كالمرحلة الابتدائية كما في دراسة ماهيتاب أحمد(٢٠٢١)

[**] Serena M.Jones.et all : A Kahoot Approach : the Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology class, Sage Journals, Simulation & Gaming , Volume:50 Issue:6,Page(s):832-847 December1,2019
https://journals.sagepub.com/doi/Full/10.1177/1046878119882048

[*] Pede, Joseph, "The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition" (2017). Theses and Dissertations. 2405. Master of Arts in Special Education at Rowan University May 10, 2017 , https://rdw.rowan.edu/etd/2405

، دراسة تسبيح أحمد (٢٠١٧) ، ودراسة سماح عبد الحميد (٢٠١٦) ، ومرحلة التعليم الجامعي كما في دراسة علي عبد الرحمن (٢٠٢١) ، ودراسة رضا جرجس (٢٠٢٠) ، ودراسة إيمان عبد الله (٢٠١٨) مما يدل على إمكانية توظيف الألعاب الرقمية في المراحل التعليمية المختلفة ، كما تنوعت التخصصات الدراسية التي استخدمت فيها الألعاب الرقمية مما يدل على إمكانية توظيفها في مجالات مختلفة ، اتفقت الدراسات السابقة مع البحث الحالي في الاهتمام بالألعاب الرقمية وتوظيفها في تنمية التحصيل واختلفت عنه في استخدامه للعبة كاهوت الرقمية كما اختلفت عنه في الهدف حيث هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية استخدام منصة كاهوت Kahoot للألعاب التنافسية الرقمية في تنمية التحصيل الأكاديمي لمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة ، كما اتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة في اتباع المنهج التجريبي بينما اختلف عنها في العينة حيث كانت العينة في البحث الحالي من طلاب الفرقة الثانية كلية التربية بجامعة جنوب الوادي شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة .

المحور الثاني : دراسات خاصة بتطبيق كاهوت .

تناولت الدراسات السابقة أهمية استخدام تطبيق كاهوت في العملية التعليمية من حيث تنمية التحصيل والاتجاه والدافعية نحو التعلم وتم تطبيق الدراسات على مراحل تعليمية مختلفة كمرحلة التعليم الأساسي كما في دراسة مجدولين عبد الرحمن (٢٠٢٠) ، ومرحلة التعليم الثانوي كدراسة أنس عبد الله وعبد المحسن بن سيف (٢٠٢٠) ، ودراسة Serena M.Jones.et all (٢٠١٩) ، ودراسة Pede Joseph (٢٠١٧) ، ومرحلة التعليم الجامعي كما في دراسة Sezen Korkmaz, Huseyin Oz (٢٠٢١) ، ودراسة شيماء حمدي و إيمان محمد و عبد اللطيف الشاذلي (٢٠٢٠) ، ودراسة حصة بنت محمد وهيفاء بنت ابراهيم (٢٠١٩) ، ودراسة حنان بنت أحمد (٢٠١٩) ، مما يدل على فاعلية استخدام تطبيق كاهوت في المراحل التعليمية المختلفة ، كما أوضحت الدراسات السابقة فاعلية استخدام تطبيق كاهوت في التخصصات الدراسية المختلفة ، وعلى حد علم الباحثة لم يتم الحصول على دراسات سابقة لتوظيف تطبيق كاهوت في تنمية التحصيل في التربية الموسيقية وهذا ما اختلف به البحث الحالي عن الدراسات السابقة حيث تعد الدراسة الأولى في استخدام تطبيق كاهوت للألعاب التنافسية الرقمية لتنمية التحصيل الأكاديمي في التربية الموسيقية باللغة الإنجليزية حيث هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية استخدام منصة كاهوت Kahoot للألعاب التنافسية الرقمية في تنمية التحصيل الأكاديمي لمقرر المهارات

الموسيقية باللغة الإنجليزية لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة ، كما اتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة في اتباع المنهج التجريبي بينما اختلف عنها في العينة حيث كانت العينة في البحث الحالي من طلاب الفرقة الثانية كلية التربية بجامعة جنوب الوادي شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة .

الاستفادة من الدراسات السابقة :

١- تحديد أهداف البحث وطرق تحقيقها .

٢- بناء الإطار النظري .

٣- تحديد إجراءات البحث .

٤- إعداد البرنامج التدريبي .

٥- تحديد الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل نتائج البحث .

الألعاب التنافسية الرقمية :

تضيف الألعاب التعليمية عنصر المرح للتدريس بمساعدة الحاسوب ، وفي العديد من الحالات تعد الألعاب هي النسخ المعدلة لأنواع أخرى من التعليم بمساعدة الحاسوب مثل التدريب والممارسة أو المحاكاة ، والتي يضاف لها عناصر اللعب ، وفي الوقت الحاضر ، هناك اهتمام متزايد بما يسمى بالألعاب الجادة (serious games) ، وهي الألعاب التي تستخدم ألعاب الفيديو والحاسوب ، لمساعدة الطلاب على تعلم المحتوى المهم في المناهج المدرسية .

وتشمل خصائص الألعاب الحاسوبية :

- التحفيز (الدافعية) : تتمثل الميزة الرئيسة لألعاب الحاسوب في تنوع العناصر التحفيزية التي يمكن استخدامها ، بما في ذلك التنافس ، والتعاون ، والتحدي ، والخيال ، والاعتراف (الإدراك) ، والمكافأة .
- بناء اللعبة : يعني تنظيم اللعبة على أن هناك قواعد للعب وهدفاً نهائياً .
- الجاذبية الحسية : تتسم ألعاب الحاسوب في كثير من الأحيان بالجاذبية ، من خلال استخدام الرسوم ، والصور المتحركة ، والصوت ، والتعزيزات الحسية الأخرى [1].

[1] تيموثي ج. نيوباي وآخرون ترجمة سارة بنت إبراهيم العريني : التقنية التعليمية للتعليم والتعلم ، دار جامعة الملك سعود للنشر ، السعودية ، ٢٠١٤، ص ٢٩٨.

مفهوم الألعاب التنافسية الرقمية :

تعرف الألعاب الرقمية على أنها "استخدام مدخل قائم على ألعاب الكمبيوتر، والفيديو، والإنترنت في تقديم، ودعم، وتعزيز عمليات التدريس، والتعلم، والتقييم، والتقويم"، كما تعرف على أنها مجموعة ألعاب مصممة لغرض تعلم مفاهيم محددة عن طريق اللعب حيث تعتمد على نهج التعليم باللعب من خلال خطوات ينفذها المتعلم في ظل قواعد معينة وذلك لتحقيق الأهداف المطلوبة [1].

الأسس النظرية التي يقوم عليها اللعب التنافسي الرقمي :

تعتبر الألعاب الرقمية مدخلاً تدريسياً جديداً ومبتكراً أصبح يحظى حالياً بقدر متزايد من الذيوع، والانتشار بين الباحثين بهدف الارتقاء بمستويات مشاركة وتفاعل المتعلمين ارتكازاً على أربعة دعائم نظرية رئيسة للتعلم القائم على الألعاب الرقمية وهي: نظرية اللعب Play Theory، نظرية النمو المعرفي لـ "بياجيه"، فلسفة البنائية، نظرية التعلم الاجتماعي [2]

منصة كاهوت :

كاهوت عبارة عن منصة تعليمية قائمة على الألعاب ، تُستخدم كتقنية تعليمية في الفصول الدراسية ومؤسسات التعليم الأخرى. كاهوت! هي أداة لاستخدام التكنولوجيا لإدارة الاختبارات أو المناقشات أو الاستطلاعات. إنه نظام استجابة للفصول الدراسية قائم على اللعبة يلعبه الفصل بأكمله في الوقت ذاته ، ويتم عرض أسئلة الاختيار من متعدد على الشاشة. يجيب الطلاب على الأسئلة باستخدام هواتفهم الذكية أو الأجهزة اللوحية أو أجهزة الكمبيوتر [3].

تم تقديم Kahoot في عام ٢٠١٣ كنظام استجابة للفصول الدراسية قائم على الألعاب . يمكن الوصول إلى هذا التطبيق بسهولة من خلال أي أجهزة بها متصفح ويب واتصال بالإنترنت . يوفر Kahoot منصة للمحاضرين لاستخدام أساليب المشاركة في الفصل لقياس معرفة الطلاب إلى جانب تشجيع المشاركة الكاملة في الفصول الدراسية . عندما يتم إجراء الألعاب في الفصل ، يتم منح الطلاب فرصة التعلم. والاستمتاع بالتعلم . سيتم تحفيز الطلاب بشكل غير مباشر للقيام بعمل جيد أثناء لعبهم للألعاب

---

1) Connolly, T.M., & Stansfield, M.H : From e-learning to games-based eLearning: Using interactive technologies in teaching an IS course. International Journal of Information Technology Management, 26 (2-4): 188-208, 2007

(2) Becker, K : Digital game-based learning once removed: Teaching teachers. British Journal of Educational Technology, 38 (3): 2007, 478-488

3) Alqurashi, Emtinan : Handbook of Research on Fostering Student Engagement With Instructional Technology in Higher Education, IGI Glopal, Temple University, USA, 2019, P10 .

ومتحمسون لمعرفة ما إذا كانوا يجيبون على الأسئلة بشكل صحيح أم لا . هذه الإثارة والتحفيز اللذين يتم اختبارهما عند الانخراط في لعبة يختلفان تمامًا عن مجرد الجلوس في اختبار تقليدي . Kahoot هي أكثر تسلية من الاختبارات التقليدية ، يعد التعلم القائم على الألعاب مناسبًا ليتم تنفيذه للطلاب على أي مستوى بما في ذلك المتعلم البالغ ، وتطبيق Kahoot ممتع للغاية ويتم تكييفه بشكل شائع في برامج التدريب للبالغين أيضًا. في الوقت الحاضر ، يحمل طلاب الجامعات أجهزتهم المحمولة الخاصة ، لذلك أصبح تطبيق Kahoot أسهل وأكثر متعة[1] .

وهناك العديد من المميزات لتطبيق كاهوت، أهمها: الفاعلية والمرونة، وتوفير الوقت، وتقديم التغذية الراجعة الفورية، وإبراز أهم نقاط القوة ومواطن الضعف في تحصيل الطلبة، وإظهار أثر التعلم.

ويضاف إلى المميزات السابقة لتطبيق كاهوت ، ما يأتي:

١. دعم تطبيق كاهوت للغة العربية، مما يساعد في عمل الدروس بلغة سهلة مناسبة.
٢. القدرة على استخدام التطبيق على أي جهاز، وفي أي وقت دون الحاجة إلى تنصيبه.
٣. إمكانية استخدام التطبيق في كافة المراحل الدراسية، من الأساسية وحتى الجامعية.
٤. يتميز التطبيق بإمكانية تعريف المفاهيم العلمية وعرض التروس بشكل منظم شامل وبطريقة تنافسية تثير الدافعية والحماس لدى الطلبة.
٥. سهولة التعامل مع التطبيق واستخدامه، لوضوح خطوات العمل فيه.

ويمكن لتطبيق كاهوت أن يجعل التعلم أكثر متعة وشمولية باستخدامه في جميع المواد الدراسية وذلك باتباع ما يأتي :

١. ايجاد لعبة تعليمية ممتعة بإنشاء الأسئلة متعددة خيارات الإجابة، وبإضافة الصور ومقاطع الفيديو لزيادة التفاعل.
٢. استخدام كاهوت في التعلم الجماعي، ووجود تصاميم وقوالب الألعاب الجاهزة فيه، مما تسهل العمل عليه.
٣. مشاركة اللعب بين اللاعبين في مكان واحد أو عدة أماكن مختلفة، بحيث تنم المناقشات بين اللاعبين بشكل سهل وميسر.

---

[1] Varghese N.V., Mandal S : Teaching Learning and New Technologies in Higher Education. Springer, Singapore.2020, P141 https://doi.org/10.1007/978-981-15 -4847-51(ebook)

٤. استخدام كاهوت كواجب منزلي بهدف المراجعة والتدريب والإتقان مع وجود التعزيز المستمر [1]

كاهوت ينقسم إلى ثلاثة أنواع :

الاستبانة Survey : وهي شبيهة بالاختبارات ولكن من دون نقاط على الأسئلة مما يعني عدم وجود التنافس بين الطلاب. يستخدم هذا النوع للتحقق من مدى معرفة الطلاب بالدروس السابقة ، أو موضوع يراد شرحه أو مجرد معرفة الطلاب حول موضوع معين.

المناقشة Discussion : وتستخدم لمناقشة الطلاب حول الدرس أو أي موضوع معين يريد المعلم مناقشته مع طلابه. يتألف من سؤال واحد فقط من دون نظام النقاط والعناصر التنافسية.

الاختبارات Quiz : يعتبر الأكثر استخداما في الفصول الدراسية، يحتوي على أسئلة الاختيار من متعدد، يمنح كل سؤال عددا من النقاط ووقتا محددا للإجابة عليه. يكون هناك جو من التنافس بين الطلاب في الفصول الدراسية. في هذا النوع من كاهوت يتم عرض أربع احتمالات أمام المتعلمين بحيث يجيبون عليها بالنقر على الجواب الصحيح. يتم عرض كاهوت على شاشة عرض أمام المتعلمين ويستجيبون على الفور باستخدام أجهزتهم الإلكترونية. هو عمل فردي ولكن فيه نوع من الحماس والتفاعل حيث يقوم كل متعلم بالإجابة بسرعة ضمن فترة محددة ويستطيع جمع نقاط، وتظهر أمام الطلاب على الشاشة أسماؤهم والنقاط الحاصلين عليها، بحيث تزرع فيهم روح المنافسة للحصول على أعلى نتيجة [٢]

استخدمت الباحثة في البحث الحالي النوع الثالث من تصميم كاهوت وهو الاختبارات التي تحتوي على أسئلة الاختيار من متعدد وأسئلة الصواب والخطأ وإعدادها بما يناسب موضوع كل درس .

المهارات الموسيقية :

المهارة هي التمكن من إنجاز مهمة بكيفية محددة وبدقة متناهية وسرعة في التنفيذ ، والسلوك المتعلم أو المكتسب لابد أن يتوافر له شرطان جوهريان ، أولهما: أن يكون موجهاً نحو إحراز هدف أو غرض معين ، وثانيهما: أن يكون منظماً بحيث يؤدي إلى إحراز الهدف في أقصر وقت ممكن ، فالتربية الموسيقية تسهم في تدريس المفاهيم وتنمية المهارات والقيم والاتجاهات من خلال الخبرات الموسيقية ، كالعزف

---

[١] أنسام محمد نمر : استراتيجية التلعيب Gamification ودورها في اكتساب المفاهيم العلمية تأليف دار البازوري العلمية ٢٠٢١، ص ٦٢ ، ٦٣ https://books.google.com.eg/

(٢) خالد عمر ياسين : حفز طلابك باستخدام التكنولوجيا (كاهوت) ، ٢٠١٦ متاح www.ketcorner.com

والغناء ، والاستماع والتذوق ، والألعاب الموسيقية والقصص الحركية ، وقراءة النوتة الموسيقية وكتابتها ، وغيرها من الخبرات الموسيقية [١].

تعد الموسيقى إحدى الأدوات التربوية الشيقة للتدريس وزيادة حافز الطلاب للتعلم وتعزيز تركيزهم في الفصول الدراسية كما أن الأغاني والموسيقى نشاط فعال له العديد من الفوائد ، لا سيما في حالة المتعلمين الصغار والمتعلمين في المرحلة الابتدائية ، فقد أشارت العديد من الدراسات أنه تم استخدام الموسيقى على نطاق واسع لتعليم مفاهيم مهمة بطريقة ممتعة من قبل المعلمين ، مما ساعد على جذب انتباه المتعلمين المركّز بالإضافة إلى إبقائهم متحمسين للتعلم ، كما سلطوا الضوء على القدرة العالية على التذكر كأهم ميزة تقدمها الأغاني في التعلم ؛ حيث تساعد الأغاني الذاكرة الطويلة والقصيرة المدى حيث يصعب عادة تذكر كل شيء أثناء التعلم [٢] ، ولقد كشفت نتائج البحوث التي تم إجراؤها في إطار الاهتمام بالموسيقى عن وجود توازي بين الغناء والحديث أو الكلام ، وبين الإيقاع والسلوك الحركي ، وبين تذكر الأغنية وتذكر المادة الأكاديمية فضلاً عن القدرة العامة للموسيقى المفضلة من جانب الفرد على تحسين حالته المزاجية ، وانتباهه ، وسلوكه [٣].

الجزء الثاني : الإطار التطبيقي :

تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي بعدي قبل تطبيق البرنامج التدريبي :

تم تطبيق الاختبار التحصيلي قبلياً لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية يوم الأربعاء الموافق ٢٠٢١/١٠/٢٠ الساعة العاشرة صباحاً بمدرج رقم (١) بمبنى كلية التربية (٢) بقنا بحضور لجنة الاختبار المكونة من أ.د/ هدية محمد دندراوي أستاذ الصولفيج والإيقاع الحركي والارتجال بقسم التربية الموسيقية ورئيس قسم التربية الموسيقية ،أ.د/ بدرية حسن علي أستاذ مناهج وطرق تدريس التربية الموسيقية بقسم التربية الموسيقية بكلية التربية النوعية بقنا بجامعة جنوب الوادي للتأكد من تكافؤ طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات الاختبار القبلي لمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية

---

(١) كيرلس مجدي أبو الفرج : برنامج مقترح لإكساب بعض المهارات الموسيقية لدى أطفال الروضة ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية ، العدد ٥٥ ، كلية التربية ، جامعة طنطا ، يوليو ٢٠١٤ ، ص ٢٠٩ .

2 Tribhuwan Kumar and others : Use of Music and Songs as Pedagogical Tools in Teaching English as Foreign Language Contexts, Education Research International, Volume February 2022, https://doi.org/10.1155/2022/3384067

٣) عادل عبد الله محمد : العلاج بالموسيقى للأطفال التوحديين أسس وتطبيقات ، الطبعة الأولى ، دار الرشاد للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ٢٠٠٨م ، ص ١٣٥.

إعداد البرنامج التدريبي :

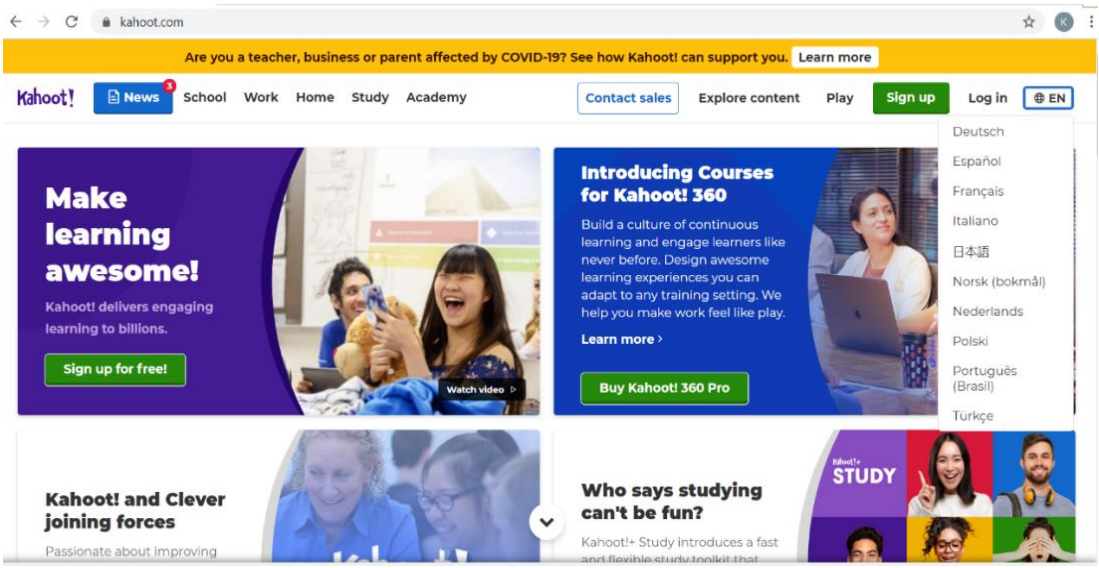
وفيما يلي تستعرض الباحثة خطوات استخدامها تطبيق كاهوت وإعداد الاختبارات من خلاله :

استخدام تطبيق كاهوت :

بالبحث في google عن Kahoot يظهر أول رابطان أولهم بإسم kahoot.com وهو خاص بالمعلم أو من يقوم بإعداد الأسئلة أو المادة التعليمية ، والرابط الثاني بإسم kahoot.it وهو خاص بالطالب للدخول على الاختبارات والاشتراك في المسابقات باستخدام الكود المخصص لكل اختبار .

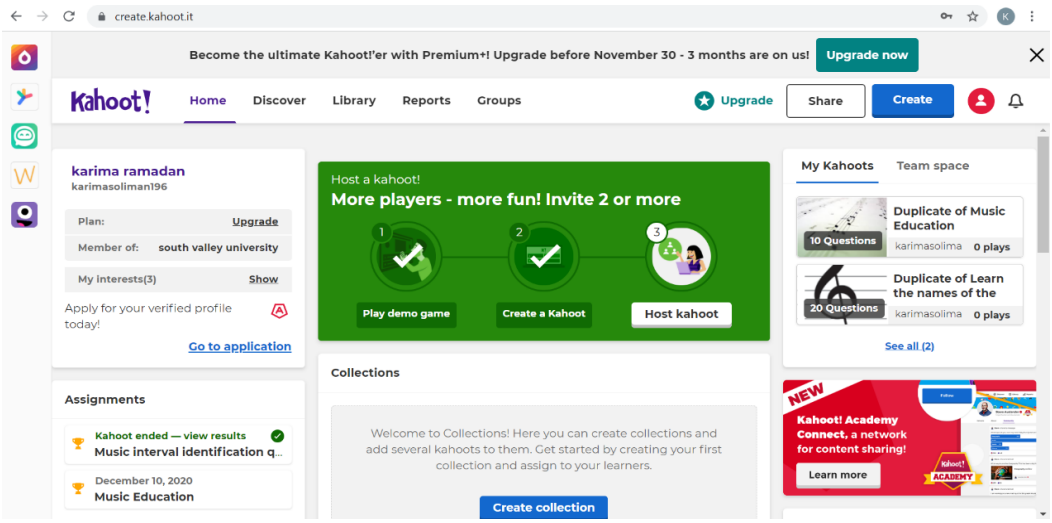
خطوات استخدام المعلم لتطبيق كاهوت :

١- بالدخول على الرابط kahoot.com تظهر الشاشة الرئيسية للتطبيق ليبدأ تسجيل الدخول على يمين الشاشة باختيار Log in في حالة أن يكون التسجيل في الموقع تم سابقاً أو اختيار Sign up في حالة التسجيل لأول مرة لإتمام إعدادات التسجيل .



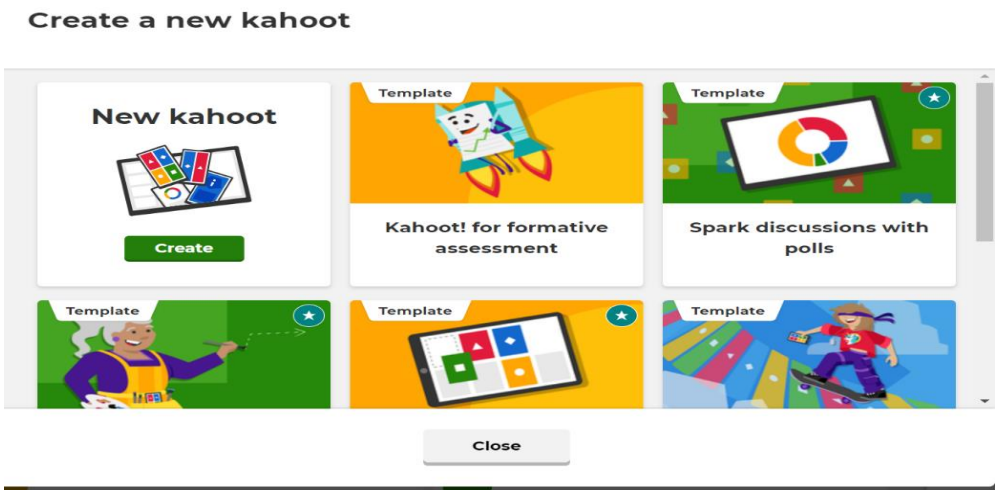
شكل (١) يوضح الشاشة الرئيسية لتطبيق كاهوت

٢- بتسجيل الدخول من الصفحة الرئيسية للبرنامج تظهر لنا صفحة المستخدم والتي تتضمن بيانات المستخدم واهتماماته التي تم تسجيلها سابقاً أثناء إعدادات التسجيل ، وكذلك يظهر بالصفحة الأيقونات الخاصة بإنشاء كاهوت جديد على يمين الصفحة من خلال أيقونة create



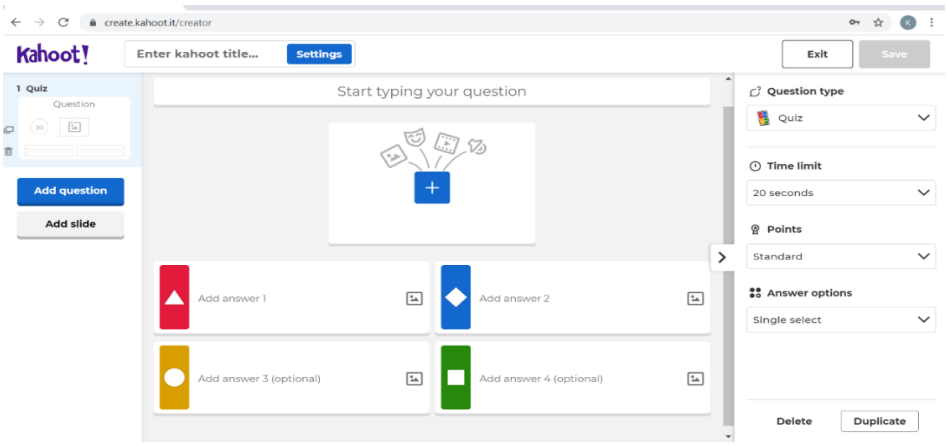
شكل (٢) يوضح صفحة المستخدم

٣- باختيار أيقونة create يظهر لنا إنشاء كاهوت جديد من خلال أيقونة new kahoot ، أو الاستعانة بقوالب جاهزة مرتبطة بالاهتمامات التي تم تسجيلها سابقاً بإعدادات التسجيل ويمكن التعديل عليها بإضافة الأسئلة والإجابات الخاصة بالموضوعات المختارة من المعلم وكذلك التعديل في الوقت المخصص للإجابة وإضافة الصور المناسبة .



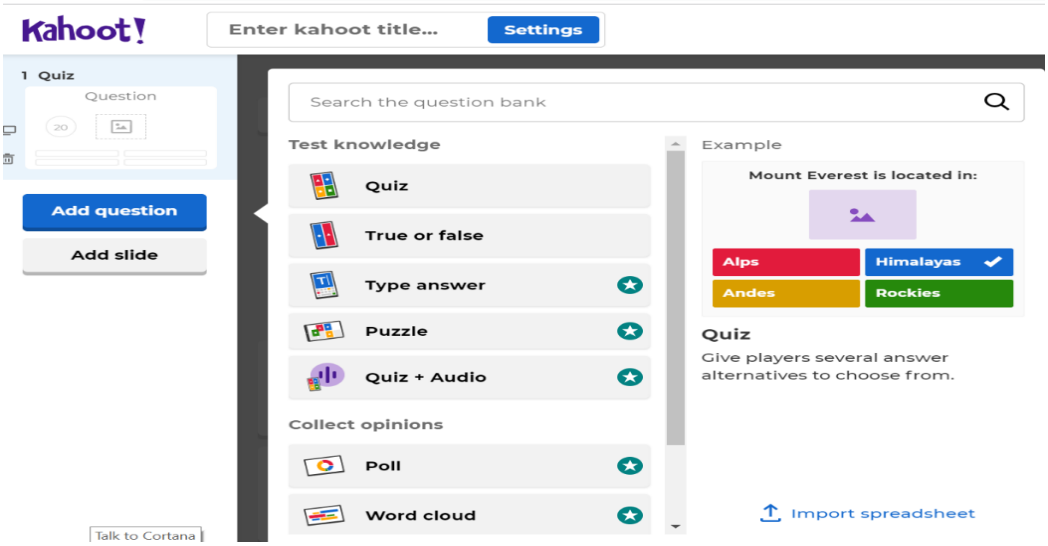
شكل (٣) يوضح صفحة إنشاء كاهوت

٤- باختيار create new kahoot تظهر لنا الصفحة الخاصة بإعداد الأسئلة والإجابات واختيار عنوان الكاهوت ونوع الأسئلة (اختيار من متعدد ، صح أو خطأ) للنسخة المجانية ، ترتيب ، كتابة إجابة وغيرها للنسخة المدفوعة ، كما تتيح الصفحة إضافة الصور والفيديوهات الخاصة بالأسئلة والإجابات .



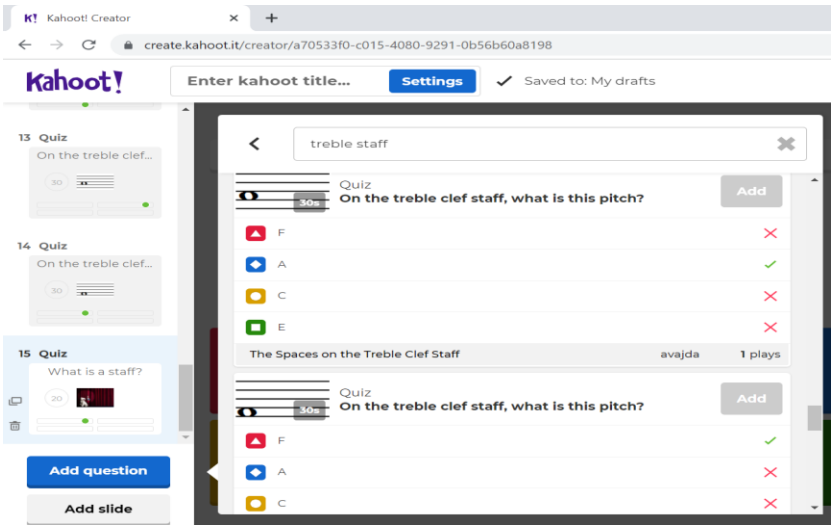
شكل (٤) صفحة إعداد الأسئلة

٥- باختيار Add question تظهر صفحة اختيار نوع السؤال أو اختيار أسئلة جاهزة من بنك الأسئلة الملحق بالتطبيق بكتابة عنوان الموضوع المراد البحث عنه واختيار الأسئلة المناسبة.



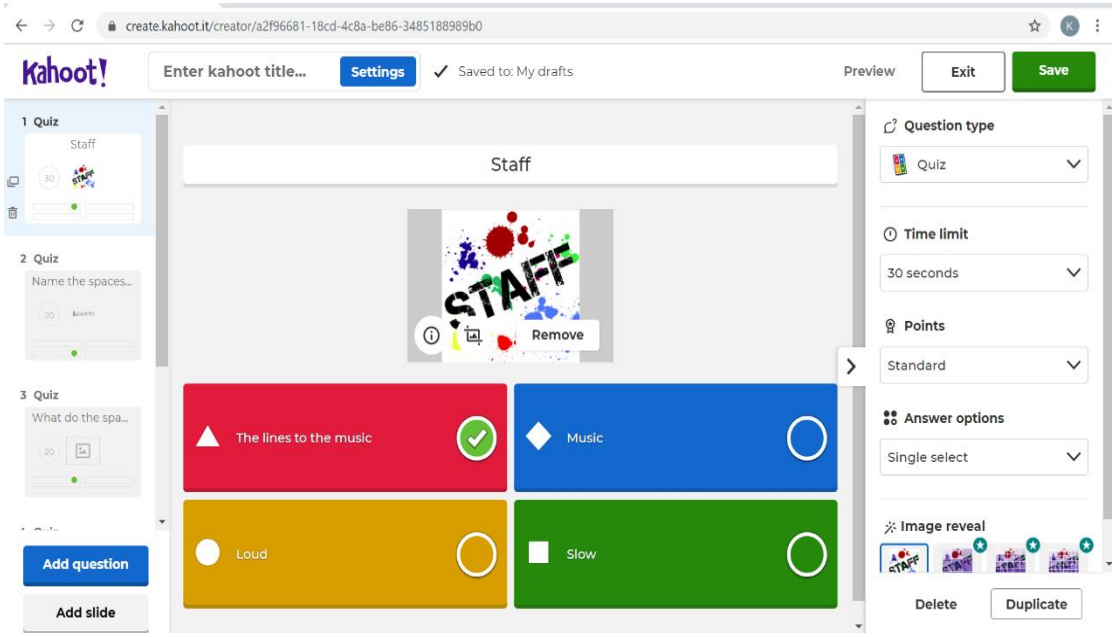
شكل (٥) يوضح صفحة اختيار نوع الأسئلة وبنك الأسئلة

٦- لاختيار أسئلة جاهزة من بنك الأسئلة نضغط على أيقونة Add الموجودة مع كل سؤال وبعد الانتهاء من اختيار وإعداد جميع الأسئلة نضغط save الموجودة أعلى يمين الصفحة لحفظ الأسئلة بالكاهوت الجديد واختيار عنوان له ، ثم الضغط على أيقونة Done لتأكيد الانتهاء من إعداد الاختبار .



شكل (٦) يوضح صفحة اختيار من بنك الأسئلة

٧- بعد حفظ أسئلة الكاهوت الجديد يمكن معاينة الأسئلة وكيفية ظهورها للطلاب بالضغط على أيقونة preview أعلى يمين الصفحة .



شكل (٧) يوضح معاينة أسئلة الاختبار

٨- بحفظ الكاهوت الجديد أصبح متاح للاستخدام للطلاب مع إمكانية نسخ أكثر من نسخة لنفس الاختبار لإعادة الاستخدام ، ومتاح كذلك تعديل اسم الاختبار أو إضافة تعديلات على الأسئلة .

٩- لإتاحة الكاهوت للطلاب للبدء في الاستخدام واللعب التنافسي نضغط على أيقونة play تظهر لنا صفحة اختيار طريقة اللعب حيث يوجد طريقتان الطريقة الأولى (teach) تتم داخل الصف الدراسي بوجود الطلاب مع المعلم ، أو أثناء استخدام برامج التعلم عن بعد التزامني (كبرنامج Microsoft teams ، Zoom) وفيها يتم عرض الأسئلة والإجابات المقترحة على شاشة العرض للطلاب ، ويظهر بأجهزة الطلاب ألوان الإجابات فقط ليتم الاختيار من بينها ، ويتم اللعب إما بصورة فردية لكل طالب بجهاز خاص أو بصورة مجموعات لكل مجموعة جهاز ، والطريقة الثانية للعب (Assign) وهي خاصة باللعب خارج الصف الدراسي بشكل غير متزامن وتكون بالمنزل كواجبات تطبيقية على الدروس وتكون بموعد محدد لتسليم الإجابات .

شكل (٨) يوضح صفحة اختيار طريقة اللعب

خطوات شرح الدروس :

- تبدأ الباحثة بشرح الدروس المقررة بالطريقة المعتادة باستخدام إستراتيجيات التدريس المناسبة .
- قبل انتهاء الوقت المحدد للدرس بمدة ١٥ دقيقة تعرض الباحثة على شاشة جهاز العرض Data Show المتصل بجهاز اللاب توب الخاص بها والمتصل بشبكة الإنترنت أمام الطلاب مجموعة من الأسئلة كتقويم على الدرس للتعرف على مدى استيعاب الطلاب لموضوع الدرس مع التأكيد على ما تم شرحه

بصورة تحفيزية وجاذبة للطلاب باستخدام تطبيق كاهوت القائم على اللعب التنافسي من خلال الدخول على المنصة الخاصة بالتطبيق حيث يشارك الطلاب في اللعبة باستخدام أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو أجهزة التابلت بالاتصال بشبكة الإنترنت حيث تتم المشاركة بدخول الطلاب على موقع Kahoot.it وإدخال الكود الخاص بالدرس الظاهر على شاشة العرض ثم تسجيل اسم الطالب لتبدأ اللعبة.

- يظهر أمام الطلاب على الشاشة السؤال والاختيارات المتعددة للإجابة موضحة بلون محدد لكل إجابة وشكل هندسي (مثلث ، دائرة ، معين ، مربع) وتظهر على أجهزة الطلاب ألوان الإجابات والأشكال الهندسية فقط ليتم الاختيار من بينها قبل انتهاء الوقت المحدد للإجابة على السؤال وبانتهاء وقت إجابة السؤال تظهر على الشاشة نتائج الطلاب والنقاط الحاصل عليها كل طالب وترتيب الطلاب من حيث سرعة الإجابة .
- بانتهاء جميع الأسئلة تظهر النتائج النهائية للاختبار والنقاط الحاصل عليها كل طالب مع عرض أسماء الثلاث طلاب الأوائل من حيث عدد النقاط وسرعة الإجابة بشاشة احتفالية وتشجيعية .
- وبانتهاء اللعبة يمكن الحصول على ملخص نتائج أفضل لاعب موضح بها عدد النقاط التي حصل عليها وعدد الإجابات الصحيحة وعدد الإجابات الغير صحيحة .
- توضح النتائج أسماء المشاركين باللعبة وإجاباتهم على كل سؤال والوقت المستغرق في الإجابة ، ويمكن حفظ النتائج واستدعائها في أي وقت .
- متاح لكل طالب مشاركة نتائجه على مواقع التواصل الاجتماعي .

الجلسة الأولى :

الموضوع : تطبيق كاهوت Kahoot

الأهداف :

- التعرف على تطبيق كاهوت .
- التعرف على كيفية استخدام تطبيق كاهوت .

الأدوات :

موقع تطبيق كاهوت على الإنترنت .

التاريخ : ٢٠٢١/١٠/٢٥

خطوات سير الجلسة :

- شرح مقدمة عن تطبيق كاهوت وأهميته في العملية التعليمية .
- شرح كيفية استخدام تطبيق كاهوت للحصول على الاختبارات الخاصة بموضوعات التربية الموسيقية المقررة بالدخول على موقع التطبيق على الإنترنت وعرضه للطلاب .
- التعرف على التعليمات الخاصة بالتطبيق والمشاركة في الألعاب بالطريقة الفردية أو عن طريق المجموعات .
- تجربة الدخول على التطبيق من أجهزة الطلاب المتصلة بشبكة الإنترنت وشرح طريقة عرض الأسئلة وطريقة الإجابة عليها.

تقويم الجلسة :

- أبدى الطلاب إعجابهم بتطبيق كاهوت وسهولة استخدامه .
- أشاد الطلاب بفكرة استخدام الألعاب التنافسية داخل القاعة الدراسية .

الجلسة الثانية :

الموضوع : العلامات الإيقاعية (rhythmic notes)

الأهداف :

- التعرف على أشكال العلامات الإيقاعية .
- التعرف على أزمنة العلامات الإيقاعية .

الأدوات :

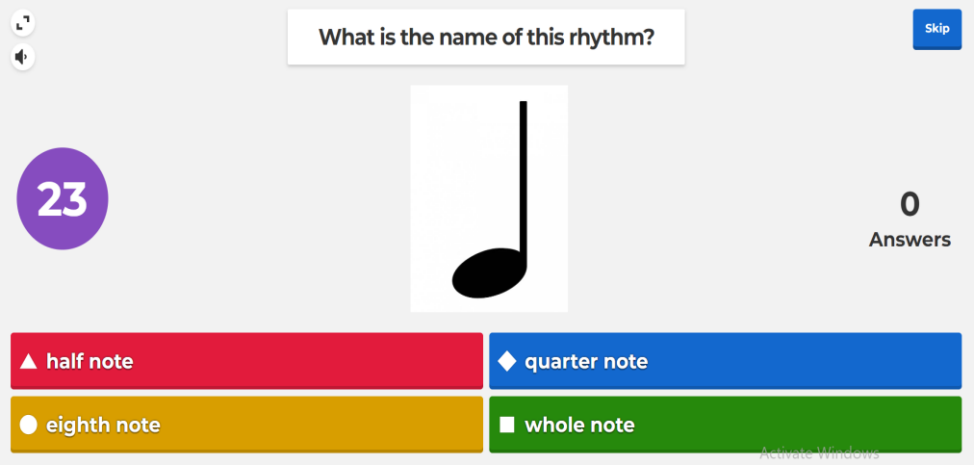
- موقع تطبيق كاهوت على الإنترنت (اختبار **rhythmic notes**).

التاريخ : ٢٠٢١/١١/١

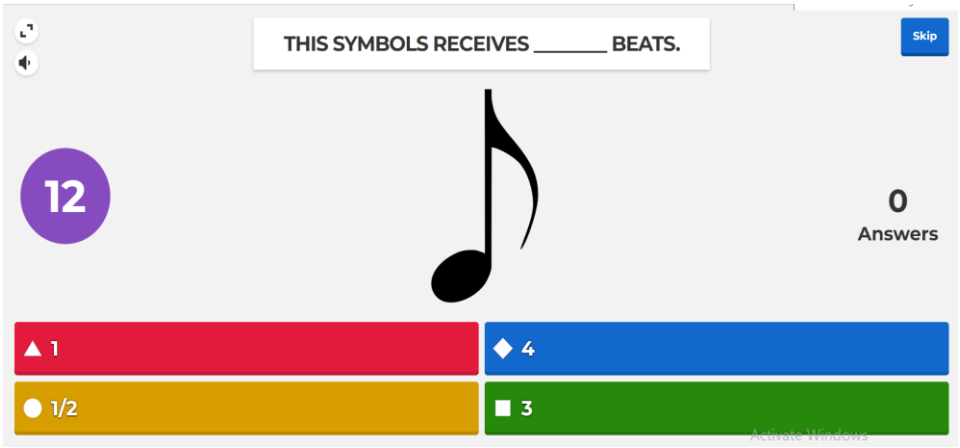
خطوات سير الجلسة :

- شرح الباحثة درس العلامات الإيقاعية بعرض شكل كل علامة وزمنها من علامة whole note حتى علامة sixteenth note .
- بنهاية شرح الدرس تطلب الباحثة من الطلاب استخدام تطبيق كاهوت Kahoot للتطبيق على الدرس بالدخول على موقع Kahoot it ثم إدخال كود اللعبة المعروض على الشاشة ويكتب كل طالب اسمه داخل اللعبة لتبدأ المنافسة بين الطلاب في حل الأسئلة المعروضة .

- تذكر الباحثة الطلاب بضرورة الالتزام بتعليمات اللعبة والوقت المحدد للأسئلة .
- تبدأ الباحثة في عرض الأسئلة على شاشة العرض مع الإجابات المقترحة لكل سؤال حيث يظهر في أجهزة الطلاب ألوان الإجابات المعروضة فقط ليتم اختيار لون الإجابة الصحيحة قبل انتهاء الوقت المحدد للإجابة .
- تظهر على الشاشة نتائج الطلاب بعد كل سؤال .



شكل (٩) يوضح شاشة السؤال الثاني في اختبار rhythmic notes



شكل (١٠) يوضح شاشة السؤال الرابع في اختبار rhythmic notes

تقويم الجلسة :

- ظهر حماس الطلاب لاستخدام تطبيق كاهوت .

- ظهر روح التنافس بين الطلاب خلال الإجابة على الأسئلة بمحاولة سرعة تسليم الإجابة للحصول على النقاط .
- أخفق أحد الطلاب في تسليم الإجابة على أحد الأسئلة في الوقت المحدد وتدارك الخطأ في باقي الأسئلة.

الجلسة الثالثة :

الموضوع : السكتات الموسيقية (musical rests)

الأهداف :

- التعرف على أشكال السكتات الموسيقية المقابلة للعلامات الإيقاعية السابق دراستها .
- التعرف على أزمنة السكتات الموسيقية .

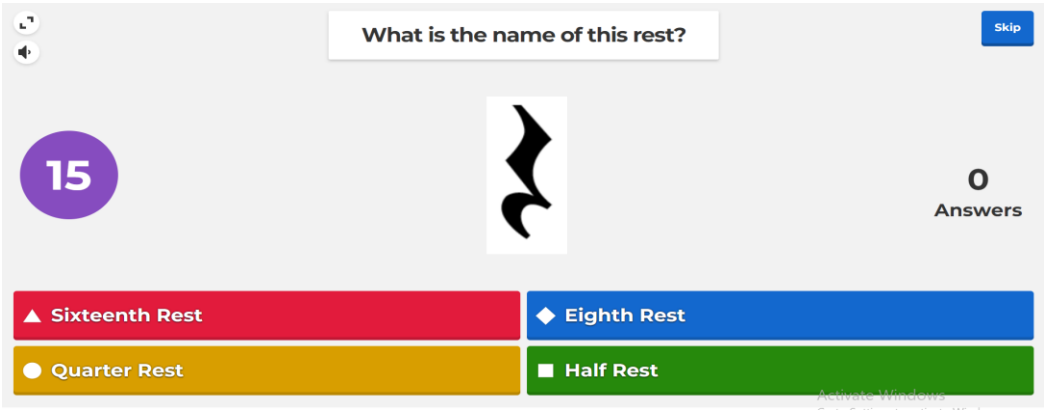
الأدوات :

- موقع تطبيق كاهوت على الإنترنت (اختبار السكتات الموسيقية).

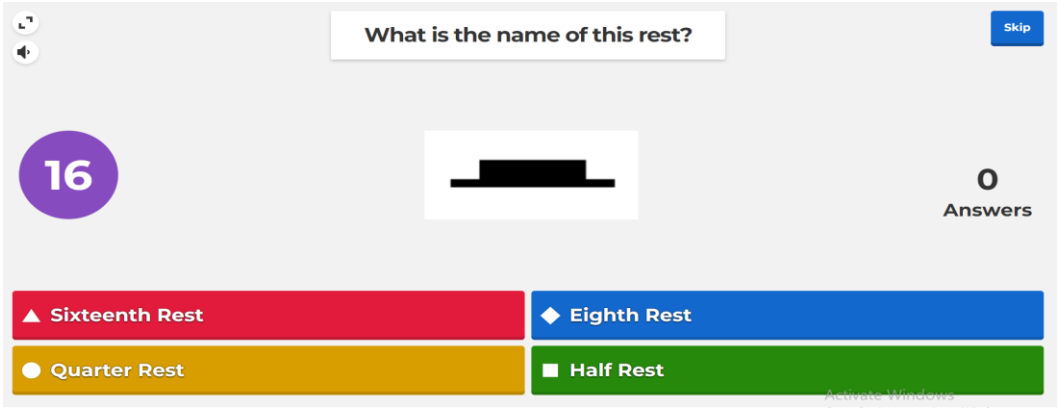
التاريخ : ٢٠٢١/١١/٨

خطوات سير الجلسة :

- شرح الباحثة درس السكتات الموسيقية بعرض شكل كل علامة والسكتة المقابلة لها من علامة whole note rest حتى علامة sixteenth note rest .
- بنهاية شرح الدرس تطلب الباحثة من الطلاب استخدام تطبيق كاهوت Kahoot للتطبيق على الدرس بالدخول على موقع Kahoot it ثم إدخال كود اللعبة المعروض على الشاشة الخاص بدرس السكتات الموسيقية ويكتب كل طالب اسمه داخل اللعبة لتبدأ المنافسة بين الطلاب في حل الأسئلة المعروضة .
- تذكر الباحثة الطلاب بضرورة الالتزام بتعليمات اللعبة والوقت المحدد للأسئلة .
- تبدأ الباحثة في عرض الأسئلة على شاشة العرض مع الإجابات المقترحة لكل سؤال حيث يظهر في أجهزة الطلاب ألوان الإجابات المعروضة فقط ليتم اختيار لون الإجابة الصحيحة قبل انتهاء الوقت المحدد للإجابة .
- تظهر على الشاشة نتائج الطلاب بعد كل سؤال .



شكل (١١) يوضح شاشة السؤال الرابع في اختبار musical rests



شكل (١٢) يوضح شاشة السؤال السابع في اختبار musical rests

تقويم الجلسة :

- استطاع الطلاب الربط بين المصطلحات الخاصة بالسكتات والعلامات الإيقاعية السابق دراستها والزمن المقابل لكل سكتة .
- ظهر حماس الطلاب لاستخدام تطبيق كاهوت .
- تمكن غالبية الطلاب من الإجابة على الأسئلة في الوقت المحدد والحصول على درجات مرتفعة

الجلسة الرابعة :

الموضوع : المدرج الموسيقي (musical staff)

الأهداف :

- التعرف على مدرج مفتاح صول الموسيقي .
- التعرف على أسماء نغمات الخطوط والمسافات بمدرج مفتاح صول الموسيقي .

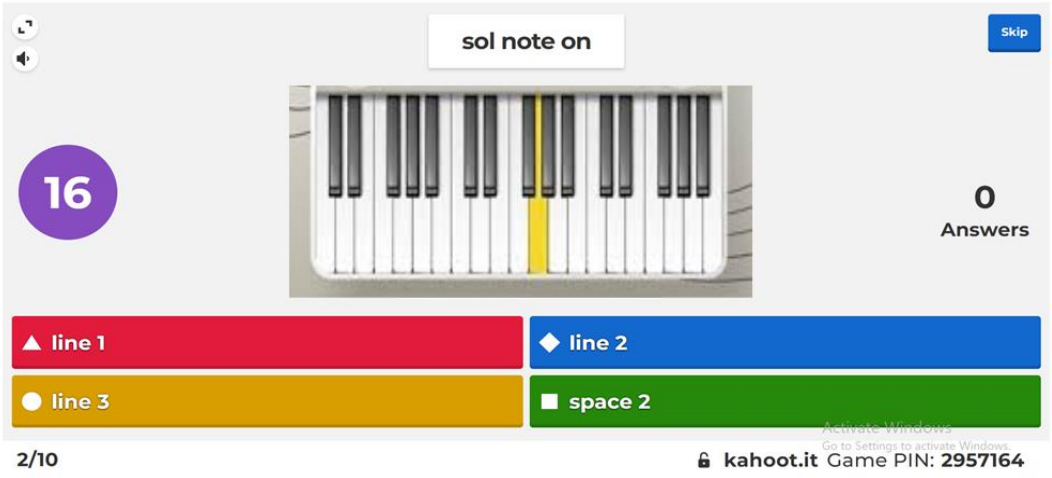
الأدوات :

- موقع تطبيق كاهوت على الإنترنت (اختبار musical staff).

التاريخ : ٢٠٢١/١١/١٥

خطوات سير الجلسة :

- شرح الباحثة درس المدرج الموسيقي بعرض طريقة رسم المدرج وأسماء نغمات الخطوط والمسافات لمدرج صول الموسيقي .
- بنهاية شرح الدرس تطلب الباحثة من الطلاب استخدام تطبيق كاهوت Kahoot للتطبيق على الدرس بالدخول على موقع Kahoot it ثم إدخال كود اللعبة المعروض على الشاشة الخاص بدرس المدرج الموسيقي ويكتب كل طالب اسمه داخل اللعبة لتبدأ المنافسة بين الطلاب في حل الأسئلة المعروضة .
- تذكر الباحثة الطلاب بضرورة الالتزام بتعليمات اللعبة والوقت المحدد للأسئلة .
- تبدأ الباحثة في عرض الأسئلة على شاشة العرض مع الإجابات المقترحة لكل سؤال حيث يظهر في أجهزة الطلاب ألوان الإجابات المعروضة فقط ليتم اختيار لون الإجابة الصحيحة قبل انتهاء الوقت المحدد للإجابة .
- تظهر على الشاشة نتائج الطلاب بعد كل سؤال .



شكل (١٣) يوضح شاشة السؤال الثاني في اختبار musical staff

شكل (١٤) يوضح شاشة السؤال الثامن في اختبار musical staff

تقويم الجلسة :

- ظهر إعجاب الطلاب بموضوع الدرس بعد تطبيق الإيقاعات على المدرج وتوضيح كيفية قراءة النوتة .
- ظهر حماس الطلاب لاستخدام تطبيق كاهوت .
- ظهر روح التنافس بين الطلاب خلال الإجابة على الأسئلة بمحاولة سرعة تسليم الإجابة للحصول على النقاط .

الجلسة الخامسة :

الموضوع : علامات التحويل (accidentals)

الأهداف :

- التعرف على علامات التحويل (الرفع والخفض والإلغاء) .

الأدوات :

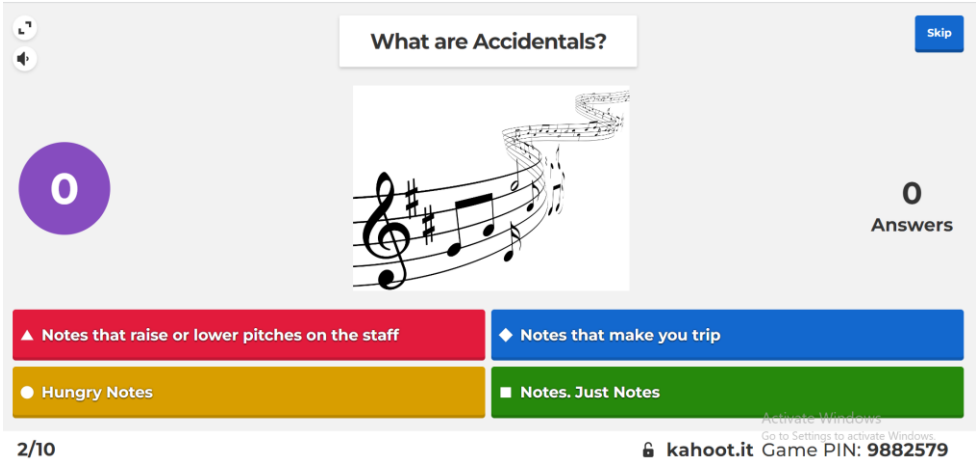
- موقع تطبيق كاهوت على الإنترنت (اختبار accidentals of music).

التاريخ : ٢٠٢١/١١/٢٢

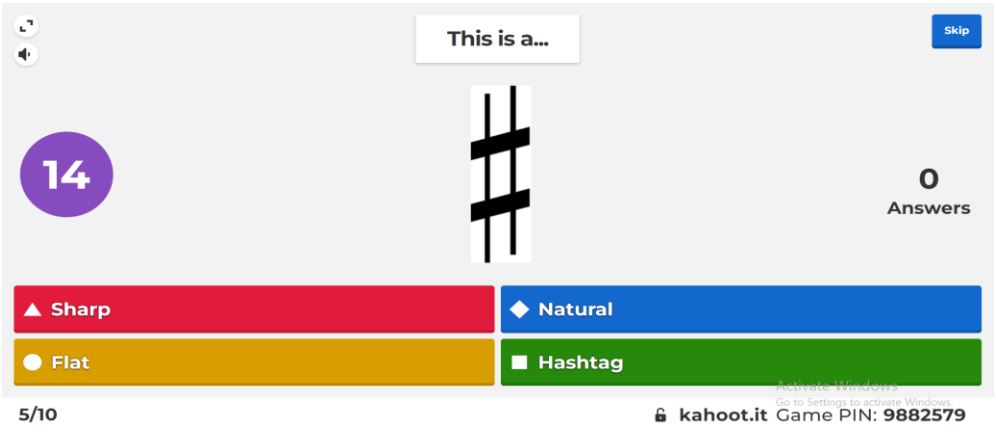
خطوات سير الجلسة :

- شرح الباحثة درس علامات التحويل (sharp ‘ flat ‘ natural ‘ double sharp ‘ double flat) بعرض شكل كل علامة واستخدامها .

- بنهاية شرح الدرس تطلب الباحثة من الطلاب استخدام تطبيق كاهوت Kahoot للتطبيق على الدرس بالدخول على موقع Kahoot it ثم إدخال كود اللعبة المعروض على الشاشة الخاص بدرس المدرج الموسيقي ويكتب كل طالب اسمه داخل اللعبة لتبدأ المنافسة بين الطلاب في حل الأسئلة المعروضة .
- تذكر الباحثة الطلاب بضرورة الالتزام بتعليمات اللعبة والوقت المحدد للأسئلة .
- تبدأ الباحثة في عرض الأسئلة على شاشة العرض مع الإجابات المقترحة لكل سؤال حيث يظهر في أجهزة الطلاب ألوان الإجابات المعروضة فقط ليتم اختبار لون الإجابة الصحيحة قبل انتهاء الوقت المحدد للإجابة .
- تظهر على الشاشة نتائج الطلاب بعد كل سؤال .



شكل (١٥) يوضح شاشة السؤال الثاني في اختبار accidentals



شكل (١٦) يوضح شاشة السؤال الخامس في اختبار accidentals

تقويم الجلسة :

- واجه بعض الطلاب صعوبة في بداية الدرس في استيعاب فكرة الرفع والخفض للنغمات وقامت الباحثة بالشرح بصورة عملية باستخدام لوحة المفاتيح لآلة الأكورديون لتبسيط الفكرة.
- ظهر تركيز انتباه الطلاب على أسئلة الاختبار المعروض على تطبيق كاهوت .
- ظهر روح التنافس بين الطلاب خلال الإجابة على الأسئلة بمحاولة سرعة تسليم الإجابة للحصول على النقاط .

الجلسة السادسة :

الموضوع : الميزان الموسيقي (time signature)

الأهداف :

- التعرف على تكوين الميزان الموسيقي .
- التعرف على أنواع الموازين الموسيقية (الثنائي ، الثلاثي ، الرباعي) .

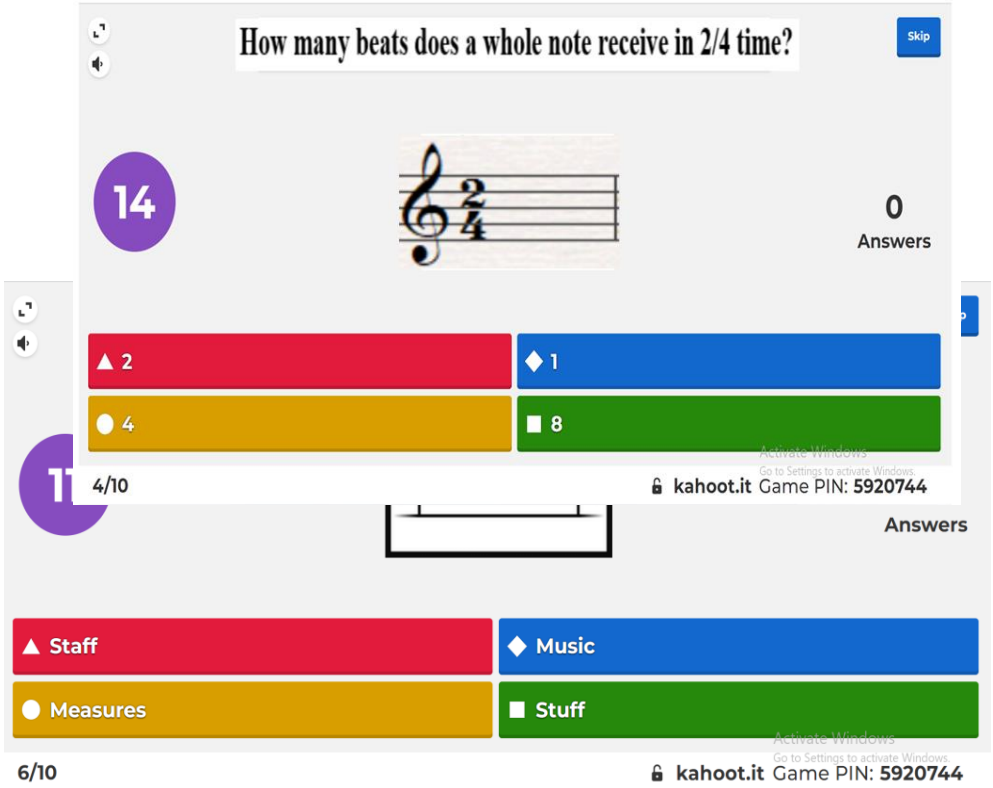
الأدوات :

- موقع تطبيق كاهوت على الإنترنت (اختبار time signature).

التاريخ : ٢٠٢١/١١/٢٩

خطوات سير الجلسة :

- شرح الباحثة درس الميزان الموسيقي ($\frac{4}{4}$، $\frac{3}{4}$، $\frac{2}{4}$) بعرض كل نوع وأمثلة تطبيقية عليه .
- بنهاية شرح الدرس تطلب الباحثة من الطلاب استخدام تطبيق كاهوت Kahoot للتطبيق على الدرس بالدخول على موقع Kahoot it ثم إدخال كود اللعبة المعروض على الشاشة الخاص بدرس المدرج الموسيقي ويكتب كل طالب اسمه داخل اللعبة لتبدأ المنافسة بين الطلاب في حل الأسئلة المعروضة .
- تذكر الباحثة الطلاب بضرورة الالتزام بتعليمات اللعبة والوقت المحدد للأسئلة .
- تبدأ الباحثة في عرض الأسئلة على شاشة العرض مع الإجابات المقترحة لكل سؤال حيث يظهر في أجهزة الطلاب ألوان الإجابات المعروضة فقط ليتم اختيار لون الإجابة الصحيحة قبل انتهاء الوقت المحدد للإجابة .
- تظهر على الشاشة نتائج الطلاب بعد كل سؤال .



شكل (١٨) يوضح شاشة السؤال السادس في اختبار time signature

تقويم الجلسة :

- ظهر حماس الطلاب لاستخدام تطبيق كاهوت .
- ظهر روح التنافس بين الطلاب خلال الإجابة على الأسئلة بمحاولة سرعة تسليم الإجابة للحصول على النقاط .
- طلب الطلاب زيادة المدة المخصصة للإجابة على بعض الأسئلة حتى يمكنهم قراءة جميع الإجابات المعروضة وقامت الباحثة بإعادة الاختبار مرة أخرى بعد ضبط إعدادات الوقت المخصص للإجابة .

تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي بعدي بعد تطبيق البرنامج التدريبي :

تم تطبيق الاختبار التحصيلي بعدياً لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية يوم الإثنين الموافق ٢٠٢١/١٢/٦ الساعة التاسعة صباحاً بمدرج رقم (١) بمبنى كلية التربية (٢) بقنا بحضور نفس لجنة الاختبار القبلي والمكونة من أ.د/ هدية محمد دندراوي أستاذ الصولفيج والإيقاع الحركي والارتجال بقسم التربية الموسيقية ورئيس قسم التربية الموسيقية ،أ.د/ بدرية حسن علي أستاذ مناهج وطرق تدريس التربية

الموسيقية بقسم التربية الموسيقية بكلية التربية النوعية بقنا بجامعة جنوب الوادي لقياس نتائج تطبيق البرنامج التدريبي على المجموعة التجريبية والفروق بين نتائج المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي لمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية .

إعادة تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي بعدي تطبيق تتبعي :

تم تطبيق الاختبار التحصيلي تطبيق تتبعي لطلاب المجموعة التجريبية يوم الأربعاء الموافق ٢٠٢١/١٢/٢٢ الساعة العاشرة صباحاً بمدرج رقم (٢) بمبنى كلية التربية (٢) بقنا وذلك بإعادة الاختبار اقبلي بعدي لقياس فاعلية البرنامج التدريبي ومنصة كاهوت في بقاء أثر التعلم والاحتفاظ بالمعلومات .

نتائج البحث وتحليلها :

استعانت الباحثة ببرنامج التحليل الإحصائي SPSS لتحليل نتائج البحث باستخدام اختبار ت (T test) لحساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات الطلاب عينة البحث للتحقق من فروض البحث وجاءت النتائج كما في الجداول التالية :

جدول (١) يوضح الفروق بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي

المجموعة	الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
ضابطة	قبلي	٥.٣٠	١.٨٢	١.٦٥	غير دال ٠.١٠٩
تجريبية	قبلي	٤.٦٠	١.٩٤		

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار القبلي مما يدل على تكافؤ المجموعتين وبذلك يكون قد تحقق الفرض الأول للبحث والذي نص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي لمقرر المهارات الموسيقية

جدول (٢) يوضح الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي

المجموعة	الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية	قبلي	٥.٨٧	١.٩٦	٤٢.٨٠	٠.٠٠٠
	بعدي	٢٣.٢٠	٢.٤١		

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الدرجات لطلاب المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي البعدي لصالح الاختبار البعدي مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب عينة البحث في مقرر المهارات الموسيقية ،

وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثاني للبحث والذي نص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي القبلي بعدي لمقرر المهارات الموسيقية لصالح القياس البعدي .

جدول (٣) يوضح الفروق بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي

المجموعة	الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
ضابطة	بعدي	١٣.١٧	٢.٣٨	١٧.٣٨	٠.٠٠٠
تجريبية	بعدي	٢٣.٦٣	٢.٤٣		

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الدرجات لطلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب عينة البحث في مقرر المهارات الموسيقية ، وبذلك يكون قد تحقق الفرض الثالث للبحث والذي نص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي لمقرر المهارات الموسيقية لصالح المجموعة التجريبية .

جدول (٤) يوضح الفروق بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والبعدي التتبعي للاختبار التحصيلي

المجموعة	الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية	بعدي	٢٣.٦٣	٢.٤٣	١.٠٤	٠.٣٠٧
	بعدي تتبعي	٢٣.٣٣	١.٨٨		غير دال

من خلال نتائج الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي والبعدي التتبعي مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي في تحسين التحصيل الأكاديمي للطلاب عينة البحث في مقرر المهارات الموسيقية ، وبذلك يكون قد

تحقق الفرض الرابع للبحث والذي نص على لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي والبعدي التتبعي لمقرر المهارات الموسيقية

خلاصة النتائج :

١- أظهرت نتائج الجداول السابقة تحسن مستوى التحصيل الأكاديمي لطلاب المجموعة التجريبية في مقرر المهارات الموسيقية مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي المقترح .

٢- اتفقت نتائج البحث مع نتائج الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث والتي اهتمت بتنمية التحصيل الأكاديمي للطلاب من خلال الألعاب الرقمية التنافسية ومنصة كاهوت .

٣- أظهرت النتائج بقاء أثر التعلم لدى الطلاب والاحتفاظ بالمعلومات مما يدل على فاعلية استخدام منصة كاهوت في تنمية التحصيل الأكاديمي للطلاب .

التوصيات :

١- توظيف منصة كاهوت في العملية التعليمية في تخصص التربية الموسيقية والإستفادة من نماذج الاختبارات واستطلاعات الرأي المتاحة بالموقع .

٢- تطبيق الألعاب الرقمية التنافسية وقياس فاعليتها على مختلف المراحل التعليمية .

٣- إجراء بحوث مشابهة للتعريف بالمنصات التعليمية المختلفة والمواقع الإلكترونية التي يمكن توظيفها والاستفادة منها في مجال التخصص .

٤- عقد ورش عمل لأعضاء هيئة التدريس والقائمين بالتدريس في مراحل التعليم المختلفة تتضمن المستحدثات في مجال طرق التدريس وأساليب التقويم وتحسين بيئة التعلم .

مراجع البحث :

أولاً المراجع العربية :

١- أنس عبدالله بن عبد الرحمن الماجد ، عبد المحسن بن سيف السيف : أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي ، بحث منشور ، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية ، المجلد الرابع ، العدد (١٤) ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، مصر ، أبريل ٢٠٢٠

٢- أنسام محمد نمر : استراتيجية التلعيب Gamification ودورها في اكتساب المفاهيم العلمية تأليف دار البازوري العلمية ٢٠٢١/https://books.google.com.eg

٣- إيمان عبد الله زيد محمد : برنامج تدريبي باستخدام الألعاب التنافسية والمباريات التعليمية وتأثيره على التحصيل المعرفي والمهاري لبعض مهارات الكرة الطائرة ، بحث منشور ، مجلة بحوث التربية الشاملة ، كلية التربية الرياضية للبنات ، جامعة الزقازيق ، مصر ، ٢٠١٨م .

٤- تامر الملاح : المحفزات التعليمية Gamification نقلة نوعية في نفسية الطلاب ، ٢٠١٦ . https://portal.arid.my/13446/Publications/Details/1059

٥- تسبيح أحمد فتحي حسن : تصميم بيئة تعلم قائمة على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات حل المشكلات وبعض نواتج التعلم لدى تلاميذ الحلقة الابتدائية ، رسالة ماجستير ، كلية الدراسات العليا للتربية ، جامعة القاهرة ، مصر ، ٢٠١٧م

٦- تيموثي ج. نيوباي وآخرون ترجمة سارة بنت إبراهيم العريني : التقنية التعليمية للتعليم والتعلم ، دار جامعة الملك سعود للنشر ، السعودية ، ٢٠١٤.

٧- حصة بنت محمد الشايع ، هيفاء بنت إبراهيم العودان : توظيف اللعب التنافسي عبر منصة كاهوت في تنمية الحضور المعرفي والتحصيل الأكاديمي لدى طالبات جامعة الأميرة نورة ، بحث منشور ، مجلة العلوم التربوية ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، vol.20(4)2019 ، السودان ، متاح على www.scientific-journal.sustech.edu

٨- حنان بنت أحمد الزيد : 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 ، نيسان ٢٠١٩ .

٩- خالد عمر ياسين : حفز طلابك باستخدام التكنولوجيا (كاهوت) ، ٢٠١٦ متاح www.ketcorner.com
١٠-رضا جرجس حكيم ، منى عيسى محمد : فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي ، بحث منشور ، مجلة البحث العلمي في التربية ، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية ، العدد ٢١ الجزء ٨ ، جامعة عين شمس ، مصر ، أغسطس ٢٠٢٠ .
١١- سماح عبد الحميد سليمان أحمد : فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ، بحث منشور ، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP) ، العدد ٧٧ ، رابطة التربويين العرب ، مصر ، سبتمبر ٢٠١٦ . متاح https://saep.journals.ekb.eg/article_24995.html
١٢- شيماء حمدي عبد العظيم عبد الفتاح ، إيمان محمد عبد الحق ، عبد اللطيف الشاذلي يوسف علي : إستخدام منصة كاهوت لتنمية مهارات النطق في اللغة الإنجليزية لطلاب كلية التربية ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية ، مجلد ٣١ ، العدد ١٢١ ، جامعة بنها ، مصر ، يناير ٢٠٢٠ .
١٣- عادل عبد الله محمد : العلاج بالموسيقى للأطفال التوحديين أسس وتطبيقات ، الطبعة الأولى ، دار الرشاد للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، ٢٠٠٨م.
١٤- علي عبد الرحمن محمد خليفة : التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم "السطحي / العميق" وأثره في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، بحث منشور ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، المجلد ٣١ ، العدد الثاني ، مصر، فبراير ٢٠٢١ م .
١٥- فهد سيف الدين غازي ساعاتي : الإدارة الرياضية : مناهج البحث العلمي في الإدارة الرياضية ، العربي للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، ٢٠١٤م.
١٦- كيرلس مجدي أبو الفرج : برنامج مقترح لإكساب بعض المهارات الموسيقية لدى أطفال الروضة ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية ، العدد ٥٥ ، كلية التربية ، جامعة طنطا ، مصر ، يوليو ٢٠١٤م
١٧- ماهيتاب أحمد الطيب : الألعاب الرقمية كمدخل لتنمية بعض المفاهيم الهندسية لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات ، بحث منشور ، مجلة الطفولة والتربية ، كلية رياض الأطفال ، جامعة الإسكندرية ، المجلد ١٣ ، العدد ٤٥ ، مصر ، يناير ٢٠٢١م .

١٨- مجدولين عبد الرحمن العبادي : 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 ، الأردن ، ٢٠٢٠م

ثانياً المراجع الأجنبية :

1- Alqurashi, Emtinan : Handbook of Research on Fostering Student Engagement With Instructional Technology in Higher Education, IGI Glopal, Temple University, USA, 2019.
2- Becker, K : Digital game-based learning once removed: Teaching teachers. British Journal of Educational Technology, 38 (3): 2007, 478-488
3- Carolyn M. Plum , Julia LaRosa : Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices , SAGE Journals, vol.2(2) 151-158,February 2017. DOI:10.1177/2379298116689783
4- Connolly, T.M., & Stansfield, M.H : From e-learning to games-based eLearning: Using interactive technologies in teaching an IS course. International Journal of Information Technology Management, 26 (2-4): 188-208, 2007
5- Haje Jan Kamps: Gaming/learning platform Kahoot! hits 1B players , 2017 . https://journals.sagepub.com/doi/Full/10.1177/1046878119882048 https://techcrunch.com/2017/03/06/kahoot-is-a-player-unicorn, last visit 5/11/2021
6- Pede, Joseph, "The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition" (2017). Theses and Dissertations. 2405. Master of Arts in Special Education at Rowan University May 10, 2017 , https://rdw.rowan.edu/etd/2405
7- Serena M.Jones.et all : A Kahoot Approach : the Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology class, Sage Journals, Simulation & Gaming , Volume:50 Issue:6,Page(s):832-847 December1,2019
8- Sezen Korkmaz , Hüseyin Öz : Using Kahoot to Improve Reading Comprehension of English as A Foreign Language Learners, International Online Journal of Education and Teaching (IOJET) 2021, 8(2), 1138-1150
9- Tribhuwan Kumar and others : Use of Music and Songs as Pedagogical Tools in Teaching English as Foreign Language Contexts, Education Research International, Volume February 2022 https://doi.org/10.1155/2022/3384067
10- Varghese N.V., Mandal S : Teaching Learning and New Technologies in Higher Education. Springer, Singapore.2020, P141 https://doi.org/10.1007/978-981-15 -4847-51(ebook)

ملخص البحث

فاعلية استخدام منصة كاهوت Kahoot في تنمية التحصيل لبند القواعد النظرية في مقرر المهارات الموسيقية لطلاب كلية التربية برنامج اللغة الإنجليزية

يعتبر برنامج كاهوت Kahoot من أهم برامج التقييم الإلكتروني التي يستخدمها المعلمون في جميع مراحل التعليم لتقييم أداء الطالب وتحديد أثر التعلم الصفي. هو برنامج تقييم قائم على اللعبة والمتعة ، يمكن من خلاله تقديم مجموعة من أسئلة الاختيار من متعدد من خلال نظام يغطي أي موضوع ، باستخدام أي لغة ، وعلى مستويات مختلفة .

وتعد التربية الموسيقية من المواد التي يمكن معها استخدام طرق التدريس والإستراتيجيات القائمة على الألعاب ، حيث تتضمن العديد من الموضوعات المتسلسلة والمترابطة التي تحتاج إلى التركيز والإنتباه أثناء الشرح مما يتطلب إستخدام أساليب لجذب الإنتباه وتحفيز الطلاب على المشاركة والتفاعل داخل الصف خاصة للطلاب الغير متخصصين كطلاب كلية التربية الذين يدرسون التربية الموسيقية لمساندتهم في التدريس لمرحلة التعليم الأساسي من خلال توظيف أنشطة التربية الموسيقية وربطها بتخصصاتهم المختلفة بما يناسب خصائص تلك المرحلة .

مما دعا الباحثة لإستخدام منصة كاهوت Kahoot للعب التنافسي في تدريس مقرر المهارات الموسيقية لطلاب كلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة لتنمية التحصيل الأكاديمي لديهم في المقرر .

هدف البحث : هدف البحث الحالي إلى :

تنمية التحصيل الأكاديمي للقواعد النظرية بمقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية لطلاب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة الإنجليزية من خلال استخدام منصة كاهوت Kahoot للألعاب التنافسية الرقمية .

منهج البحث :

يتبع البحث المنهج التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة .

عينة البحث :

تكونت عينة البحث من ٦٠ طالب وطالبة تم تقسيمها إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية .

البرنامج التدريبي :

اعتمد البرنامج التدريبي للبحث على استخدام منصة كاهوت للألعاب الرقمية التنافسية في إعداد اختبارات لمقرر المهارات الموسيقية لطالب الفرقة الثانية بكلية التربية شعبة التعليم الأساسي برنامج اللغة الإنجليزية وتطبيقها داخل الصف الدراسي لقياس مدى فاعلية المنصة في تنمية التحصيل الأكاديمي للطلاب في المقرر .

نتائج البحث :

أظهرت النتائج فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية التحصيل الأكاديمي لطلاب عينة البحث في مقرر المهارات الموسيقية باللغة الإنجليزية .

اختتم البحث بالتوصيات والمراجع العربية والأجنبية والملاحق .

Research Summary

The effectiveness of using Kahoot platform in developing the achievement of the theoretical rules item in the Musical Skills course for students of the College of Education, the English language program

Kahoot is one of the most important electronic assessment programs that teachers use at all levels of education to assess student performance and determine the impact of classroom learning. It is a game-based and fun assessment program in which a set of multiple-choice questions can be submitted through a system that covers any topic, using any language, and at different levels.

Music education is one of the subjects that can use teaching methods and strategies based on games, as it includes many sequential and interrelated topics that need focus and attention during the explanation, which requires the use of methods to attract attention and motivate students to participate and interact in the classroom, especially for non-specialized students such as students of the College of Education Those who study music education to support them in teaching for the basic education stage by employing music education activities and linking them to their different specializations in a way that suits the characteristics of that stage.

This prompted the researcher to use the Kahoot platform for competitive play in teaching the Music Skills course to students of the College of Education, Basic Education Division, the language program, to develop their academic achievement in the course.

Research Objective: The current research objective is to:

Developing the academic achievement of theoretical rules in musical skills course in the English language for students of the second year at the College of Education, Division of Basic Education, the English language program, through the use of the Kahoot platform for digital competitive games

Research Methodology :

The research follows the quasi-experimental approach with two groups, the experimental and the control group.

The research sample :

The research sample consisted of 60 male and female students, which were divided into two groups, control and experimental.

training program :

The research training program relied on the use of the Kahoot platform for competitive digital games in preparing tests for the musical skills course for the second year student at the College of Education, Basic Education Division, the English language program

and its application within the classroom to measure the effectiveness of the platform in developing the students' academic achievement in the course.

research results :

The results showed the effectiveness of the training program in developing the academic achievement of the research sample students in the English language musical skills course.

The research concluded with recommendations, Arab and foreign references and appendices.