

الباب الثاني

الأساس النظري

أ. Kahoot

١. تعريف Kahoot

تُعد Kahoot موقعًا تعليميًا تم تطويره لأول مرة

بواسطة Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten

Versvik كجزء من مشروع تعاوني مع Norwegian

University of Technology and Science في شهر مارس

عام ٢٠١٣. تم بعد ذلك إطلاق هذا التطبيق رسميًا في

شهر سبتمبر. يمكن استخدام Kahoot مجانًا، بما في ذلك

جميع الميزات المتوفرة فيه.

وفق Sumarso، تُعد Kahoot وسيلة تعليمية

إلكترونية تحتوي على اختبارات وألعاب تفاعلية جذابة.

يمكن الاستفادة من هذه المنصة في عملية التعليم والتعلم،

مثل إجراء الاختبارات القبّلية (Pre-test) والاختبارات

البعديّة (Post-test)، وحل التمارين، وتعزيز المادة الدراسية،

وتقديم الدروس الإضافية أو التعويضية، بالإضافة إلى إثراء

التعلم. وتكمن فائدة Kahoot في عرض خيارات الإجابة

من خلال دمج الصور والألوان. بالإضافة إلى ذلك، يمكن

للمعلم تنزيل نتائج اختبارات الطلاب بصيغة ملف

Excel، مما يُسهّل عملية معالجة وتحليل بيانات النتائج

التعليمية (Sumarso., ٢٠١٩, hlm. ١٠).

تُعد Kahoot تطبيقاً أو منصة تعليمية قائمة على

الإنترنت تستخدم لإنشاء وتشغيل الاختبارات بطريقة

ممتعة. وبشكل مبسط، تعتبر كاهوت لعبة قائمة على

الويب يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية مجانية على

الإنترنت. ومن خلال كاهوت، تصبح أنشطة التعلم أكثر

تفاعلية، حيث يمكن للطلاب المشاركة مباشرة، مما يجعل

جوّ التعلم أكثر حيوية ومتعة، سواء في الصف، أو في

المكتب، أو في المنزل (Christiani dkk., ٢٠١٩, hlm. ٥).

تُعد Kahoot إحدى الوسائل التعليمية البصرية التي

تدرج ضمن فئة وظائف الانتباه. تهدف هذه الوظيفة إلى

جذب وتركيز الانتباه، لا سيّما لدى الطلاب، بحيث

يصبحون أكثر تركيزاً على المادة التعليمية المدعومة بالعناصر

البصرية. يمكن الاستفادة من كاهوت في أشكال تقييم

مختلفة، مثل الاختبارات الإلكترونية، والاستطلاعات،

ومنتديات النقاش. وعلى الرغم من إمكانية استخدام

التطبيق بشكل فردي، فإن التصميم الأساسي يهدف إلى

الاستخدام في شكل ألعاب جماعية, Rahmawati)

(٢٠٢٣)

تُعدّ Kahoot تطبيقًا مصمّمًا على شكل لعبة.

وتكمن إحدى ميزاته في عرض الأسئلة مع تحديد وقت

للإجابة. يساعد هذا التقييد الزمني الطلاب على التفكير

بسرعة ودقة عند حلّ الأسئلة المقدّمة عبر كاهوت.

بالإضافة إلى ذلك، تتمثل ميزة أخرى للتطبيق في عرض

الإجابات باستخدام الصور والألوان والتصاميم الجذّابة،

سواء على أجهزة المعلم أو أجهزة الطلاب (Sinaga et al.,

(٢٠٢٢).

يعرض تطبيق اللعبة Kahoot الأسئلة في شكل عرضٍ

تفاعلي يشبه البرامج التلفزيونية، ويمكن استخدامه مجانًا أو

بمقابل مالي. كما يمكن إضافة الصور أو مقاطع الفيديو إلى

عرض الأسئلة. تُعتبر كاهوت لعبة سهلة الاستخدام للغاية،

إذ يمكن الوصول إليها من خلال التطبيق أو الموقع

الإلكتروني، مما يجعل استخدامها عمليا ومريحا.

وفق Krista Graham، Kahoot وسيلة تعليمية

إلكترونية قائمة على الأسئلة ومجانية الاستخدام، تستخدم

في أنشطة التعليم والتعلم بهدف تقييم نتائج عملية التعلم

لدى الطلاب، ومراجعة المواد الدراسية، وتحفيز اهتمام

الطلاب للمشاركة في النقاش سواء بشكل جماعي أو صفي

حول الأسئلة المقدمة من كاهوت. كما تعد Kahoot

إحدى المنصات التعليمية القائمة على الألعاب المجانية

والممتعة، وتتيح تطوير مواد التعلم (Learning Object) أو

المحتوى التعليمي الذي يمكن تعديله بما يتناسب مع

احتياجات المستخدم (Hartanti, ٢٠١٩).

تشمل بعض مزايا وسيلة Kahoot في عملية التعلم

عرض الأسئلة بوقت محدد، مما يتيح للطلاب التفكير

بسرعة ودقة. بالإضافة إلى ذلك، تمكن المعلمين من إنشاء

اختبارات، ومناقشات، وأسئلة، مع إمكانية إدراج عناصر

مثل النصوص، ومقاطع الفيديو، والصور.

٢. خصائص وسيلة Kahoot

بعض الخصائص المتعلقة Kahoot التي يجب معرفتها

والتي تجعلها فعالة للاستخدام هي (Fauzan, ٢٠١٩):

أ) التفاعلية: حيث يمكن للطلاب المشاركة بنشاط من

خلال الإجابة على الأسئلة في الوقت الفعلي

باستخدام أجهزتهم، مما يجعل الدرس أكثر ديناميكية

وجاذبية.

ب) Gamification : تحول هذه المنصة عملية التعلم إلى

لعبة ممتعة، مما يزيد من دافعية الطلاب ومشاركتهم

الفاعلة.

ج) Customization : يمكن للمعلم إنشاء اختبارات

تناسب مع الاحتياجات ومستوى الصعوبة المطلوب،

بالإضافة إلى إمكانية إضافة الصور أو مقاطع الفيديو

أو الصوت لجعلها أكثر جاذبية.

د) التنافس الصحي : يشجع الطلاب، سواء بشكل

فردى أو جماعى، على زيادة حماسهم للتعلم

هـ) التغذية الراجعة الفورية : يحصل الطلاب على

ملاحظات مباشرة حول أدائهم، مما يساعدهم على

التعلم من أخطائهم وزيادة فهمهم.

و) التحليل والتقارير : توفر أدوات تحليل شاملة لتتبع أداء

الطلاب وفهم المجالات التي تحتاج إلى تحسين.

٣. ميزات Kahoot

وفق Lime (١٠، hlm. ٢٠١٩, Sumarso.)، تمتلك

Kahoot أربع ميزات رئيسية وهي: اللعبة، الاختبار،

المناقشة، والاستطلاع. في ميزة اللعبة، يمكن للمستخدم

إنشاء أنواع مختلفة من الأسئلة، تحديد الإجابات

الصحيحة، وتحديد الوقت المخصص للإجابة. وتكمن ميزة

كاهوت في عرض الإجابات على شكل صور وألوان.

يُطلب من المشاركين اختيار الصورة أو اللون الذي يُمثل

الإجابة الصحيحة، مع الحرص على عدم الضغط الخطأ

عند اختيار الإجابة.

٤. المزايا والنقصان في تطبيق Kahoot

كشف Gemma M Boden dan Lindsay Hart عن

بعض مزايا تطبيق Kahoot (Utami & Hamdun, ٢٠٢٠)

يعني :

(أ) جذاب : يتميز بعرضه الملون، مع توفر تصاميم وألوان
وصور متنوعة لجعل الاختبارات أكثر تشويقاً.

(ب) سهل الاستخدام : يتيح إنشاء الألعاب، والاختبارات،
والمناقشات، والاستطلاعات بسهولة باستخدام العديد
من القوالب الجاهزة.

(ج) دعم الطلاب ضعاف البصر : توفر الصور تساعد
الطلاب المصابين بعمى الألوان على الاستجابة

للاختبارات.

(د) تحديد الوقت : يوجد وقت محدد للإجابة على الأسئلة.

هـ) تنوع الأسئلة :يمكن إنشاء أنواع متعددة من الأسئلة

مثل الاختيار من متعدد، صح أو خطأ، وغيرها.

و) تشجيع الطلاب الخجولين :يتيح للطلاب المترددين

الإجابة على الأسئلة دون إحراج.

ز) التقييم :يعتمد على سرعة الإجابة بالإضافة إلى صحة

الإجابة.

ح) عرض النتائج :تظهر النتائج النهائية ترتيب الطلاب

من حيث النقاط الأعلى والأدنى.

ط) تقارير مفصلة :تعرض نتائج الاختبارات في شكل

تقارير منظمة.

بعض سليات استخدام تطبيق Kahoot في تعليم

عناصر اللغة العربية تتضمن ما يلي:

أ) يتطلب اتصالاً جيداً بالإنترنت لاستخدامه (Jannah &

Pahlevi, ٢٠٢٠).

ب) قد يكون معقداً في البداية للمبتدئين: لذلك يتطلب

الصبر والجدية في تعلمه.

ج) يتطلب أجهزة: مثل الهواتف الذكية أو الحواسيب

المحمولة.

د) يتطلب جهاز عرض (بروجيكتور)

هـ) للوصول إلى جميع ميزات التطبيق بالكامل، يجب

الاشتراك المدفوع.

٥. فوائد Kahoot

فوائد استخدام في العملية التعليمية (Zulham,

٢٠٢١) يعني:

أ) زيادة الاهتمام والدافعية للتعلم، يحوّل تطبيق Kahoot

عملية التعلم إلى لعبة ممتعة وتحدٍ شيق، مما يجعل

الطلاب أكثر اهتمامًا وحاسا، ويحفّزهم على المشاركة

النشطة في الدروس.

ب) تسهيل عملية التقييم، يمكن استخدام Kahoot كأداة

لتقويم نتائج تعلم الطلاب بطريقة تفاعلية وفورية،

حيث يستطيع المعلم تقييم فهم الطلاب بسرعة من

خلال نتائج الاختبار التي تظهر تلقائياً.

ج) خلق بيئة تعليمية تفاعلية، من خلال ميزة الاختبارات

والألعاب، يشجع كاهوت الطلاب على المشاركة

الفعّالة والتعاون والمنافسة الإيجابية، مما يجعل أجواء

الصف أكثر حيوية وديناميكية.

د) تسريع استيعاب المادة التعليمية، يساعد عرض المحتوى

على شكل اختبارات وألعاب في كاهوت الطلاب على

فهم المادة الدراسية واستيعابها بسرعة أكبر، وذلك

بسبب طريقة عرضها الممتعة والجذابة.

هـ) تسهيل مهمة المعلم في التدريس، يوفر تطبيق كاهوت

العديد من الخصائص التي تمكن المعلم من إعداد

الدروس وإدارتها ومتابعة عملية التعلم بسهولة وكفاءة.

و) تحسين نتائج التعلم لدى الطلاب، تشير العديد من

الدراسات إلى أن استخدام كاهوت في التعليم يسهم

في رفع مستوى التحصيل الدراسي للطلاب في مختلف

المواد الدراسية، لما يوفره من تفاعل وتركيز أعلى.

ز) تنمية مهارات التواصل وحلّ المشكلات، من خلال

التعلم القائم على كاهوت، يتدرّب الطلاب على

التواصل والعمل الجماعي وحل المشكلات بفعالية

سواء في المجموعات أو بشكل فردي.

٦. طريقة الوصول إلى Kahoot

طرق الوصول إلى تطبيق (Sumarso., ٢٠١٩, hlm.

(١١) يعني:

أ) الرجاء الدخول إلى الموقع الإلكتروني

<https://getkahoot.com/> ثم انقر على Sign in في

القائمة أعلى يمين الصفحة، وبعد ذلك سيتم توجيهك

إلى صفحة تسجيل الدخول.

ب) للخطوة التالية وهي إنشاء حساب كاهوت، انقر على

Sign Up الموجود في الزاوية العليا اليمنى.

ج) ثم اختر Teacher، يمكن للمعلم التسجيل باستخدام

حساب Google أو Microsoft أو البريد الإلكتروني.

بعد ملء النموذج بالكامل، انقر على *Join Kahoot*

الموجود في أسفل الصفحة.

(د) اختر *Continue For Free* إذا رغبت في استخدام

النسخة المجانية. بعد ذلك، يكون الحساب قد تم

إنشاؤه.

(هـ) إذا رغبت في إنشاء اختبار إلكتروني، فانقر على

Create الموجود في الزاوية العليا اليمنى.

(و) لإنشاء الاختبار، انقر على علامة الإضافة باللون

البنفسجي المكتوب عليها *Add question*. بعد

الانتهاء، انقر على *Save* في أعلى يمين الصفحة، ثم

اختر *I'm done* ليظهر ملف الاختبار.

ز) لتشغيل الاختبار، يُطلب من الطلاب الدخول إلى

الموقع <https://getkahoot.id/> وستظهر لهم واجهة

الانضمام إلى الاختبار.

ح) بالنسبة لواجهة كاهوت التي أنشأها المعلم، ستظهر

قائمة بالاختبارات التي تم إنشاؤها، ثم اختر الاختبار

الذي ترغب في تشغيله بالنقر على زر *Play*.

ط) في الخطوة التالية، سيتم توجيهك لاختيار وضع

اللعب، إما *Classic* أو *Team Mode* بعد اختيار

الوضع، ستظهر رقم PIN الذي سيستخدمه الطلاب

للوصول إلى الاختبار.

ي) بعد دخول جميع الطلاب، ينقر المعلم على *Start*.

ستظهر للطلاب خيارات الإجابة فقط، بينما تظهر

للمعلم الأسئلة على شاشة الكمبيوتر المحمول. يتم

تغيير خيارات الإجابة تلقائيًا وفقًا للسؤال المعروض،

وتنتقل الأسئلة تلقائيًا حسب الوقت الذي حدده

المعلم.

ك) بعد إجابة الطلاب على كل سؤال، تظهر مباشرةً

تحليلات توضح عدد الطلاب الذين اختاروا كل

إجابة.

ل) قبل الانتقال إلى السؤال التالي، يتم عرض النتائج

المؤقتة لكل طالب بناءً على اختيار كل إجابة.

م) كرر هذه الخطوات حتى السؤال الأخير. في نهاية

الاختبار، ستظهر أسماء الطلاب مع أعلى الدرجات،

والتي تعتمد على صحة الإجابات وسرعة الاستجابة

ن) لتحليل أسئلة الاختيار من متعدد، انقر على *Save*

Result، ثم اختر *Direct*، ثم *Download*، وانقر على

Save to My Computer، وسيتم تنزيل الملف بصيغة

.Excel

٧. خطوات تطبيق Kahoot في تعليم اللغة العربية

(أ) يلقي المعلم التحية، ويتفقد الحضور، ويجري التمهيد
(الإدراك السابق)

(ب) يوضح المعلم أهداف التعلم، وهي قدرة الطلاب على
فهم واستخدام المفردات في موضوع الحياة اليومية من
خلال أسئلة الاختبار التي يعرضها تطبيق كاهوت

(ج) يشرح المعلم باختصار طريقة اللعب في Kahoot:
الدخول إلى المتصفح، ثم النقر على kahoot.it ،

وإدخال رمز اللعبة (PIN) ، واختيار الاسم، ثم الإجابة

عن الأسئلة بسرعة ودقة

د) يفتح المعلم الاختبار، ثم ينقر على (Play)، ويختار وضع

(Classic Mode)، فيظهر رمز اللعبة على شاشة جهاز

العرض

هـ) يدخل الطلاب رمز اللعبة، ثم يكتبون أسماءهم حتى

تظهر على شاشة المعلم، ثم يتأكد المعلم من دخول

جميع الطلاب قبل البدء.

و) يبدأ المعلم اللعبة، فتظهر الأسئلة على شاشة جهاز

العرض، بينما تظهر خيارات الإجابة (الألوان/الرموز)

على شاشات الطلاب، ويجب الطلاب عن الأسئلة

إجابة صحيحة.

ز) يعرض النظام النتائج مرتبة من المركز الأول إلى الخامس

ح) يوضح المعلم سبب صحة بعض الإجابات، ويقدم

تعزيزاً مع أمثلة على استخدام المفردات أو الجمل

ط) تستمر اللعبة حتى النهاية، وفي الختام يعرض تطبيق

Kahoot المنصة لأصحاب المراتب الثلاث الأولى،

ويقدم المعلم التصفيق والمكافأة

٨. مؤشرات Kahoot

أما مؤشرات الدافعية للتعلم وفق (Sumarso., ٢٠١٩)

يعني:

(أ) الميزات

(ب) سهولة الوصول والاستخدام

(ج) فوائد كاهوت

(د) مشاركة الطلاب وانخراطهم

(هـ) تعزيز التغذية الراجعة

ب. الدافعية للتعلم

١. تعريف الدافعية للتعلم

مصطلح الدافعية مشتق من كلمة (Motif)، التي

تشير إلى الحافز أو القوة داخل الفرد التي تدفعه للتصرف

أو القيام بشيء معين. وعلى الرغم من أن الدافع لا يظهر

مباشرة، إلا أنّ وجوده يمكن التعرف عليه من خلال

سلوك الشخص. ويمكن أن يكون هذا الدافع عبارة عن

منشط، أو حافز داخلي، أو أي عامل آخر يُثير قيام الفرد

بسلوك معين (Uno, ٢٠٢٣).

الدافعية للتعلم هي الحافز الداخلي والخارجي لدى

المتعلم أثناء عملية التعلم، والذي يدفعه لإحداث تغييرات

في سلوكه. يهدف هذا الحافز إلى تحقيق تغيير في السلوك،

وعادةً ما يدعمه عدد من المؤشرات. ويكتسب الحافز دورًا

مهمًا في تحديد مدى نجاح الفرد (Uno, ٢٠٠٦, hlm. ٢٣)

يمكن أن تنشأ الدافعية للتعلم من عوامل داخلية، مثل

الرغبة في النجاح، والحاجة إلى التعلم، والتطلعات

والطموحات التي يرغب الشخص في تحقيقها. أما العوامل

الخارجية فتشمل وجود المكافآت، والبيئة الملائمة،

والأنشطة الممتعة والجذابة (البلوي, ٢٠٢٤).

في الأنشطة التعليمية، تعد الدافعية ضرورية لإثارة

حماس الطلاب للتعلم، بحيث يمكن أن تسير العملية

التعليمية بشكل جيد. وفقا Sardiman فإن الدافع هو قوة

داخلية تنبع من الفرد نفسه، تدفعه للقيام بأنشطة محددة

من أجل تحقيق الأهداف المرجوة (Pamungkas et al.,

٢٠٢١).

من التعريفات السابقة للدافعية، يمكن الاستنتاج أن

الدافعية هي كل ما يحرك الفرد للبدء بالنشاط، وإكماله،

وإنهائه من أجل تحقيق الرغبات والأهداف المرجوة من هذا

الدافع.

وفق (Munandir ٢٠٢١, Muawanah & Muhid)،

التعلّم هو عملية تؤدي إلى حدوث تغييرات داخل الفرد.

وتشمل هذه التغييرات جوانب متعددة، مثل زيادة المعرفة،

والفهم، والسلوك، والمهارات، والقدرة على الكلام،

والعادات، وأي شكل آخر من التغييرات التي تحدث لدى

الشخص نتيجة الخبرات التعليمية.

استنادا إلى الشرح السابق، يمكن فهم التعلم على

أنه عملية لفهم المادة التعليمية، وإتقانها، وتطبيقها طوال

حياة الفرد. بشكل عام، يعكس التعلم تغيرًا ثابتًا في

سلوك الفرد نتيجة الخبرات السابقة وتفاعله مع البيئة،

ويشمل الجوانب الإدراكية. ولا يقتصر هذا التغيير على

المعرفة فقط، بل يشمل أيضا المهارات، والمواقف، وفهم

الذات، والدوافع الداخلية، بالإضافة إلى الدافعية.

الدافعية والتعلم مرتبطان ارتباطاً وثيقاً، إذ يساعدان

الإنسان على تحقيق ما يرغب فيه. تعتبر الدافعية الطاقة

الحركة في عملية التعلم، بينما يمثل التعلم تجسيدا

لاستخدام هذه الدافعية من خلال الأنشطة الإدراكية

(القدرة على التفكير)، والانفعالية (المواقف،

والاهتمامات، والقيم، والعواطف، ودافعية الطلاب)،

والحركية النفسية (الحركات البدنية، والمهارات، والممارسات

العملية). وبدون وجود الدافعية، تفقد عملية التعلم الاتجاه

والحماس والفعالية.

٢. أنواع الدافعية للتعلم

في حياة الفرد، تُعتبر الدافعية ضرورية للقيام بأي

نشاط أو تحقيق أي هدف وفق Oemar Hamalik

(٢٠٢٢، ROMADHONI & Wahyuningsih)، تنقسم

الدافعية إلى نوعين، وهما:

أ) الدافعية الداخلية : هي الحافز في عملية التعلم الذي

ينبع من احتياجات وأهداف الطالب الشخصية.

تنشأ هذه الدافعية من داخل المتعلم نفسه. ومن أمثلة

ذلك الرغبة في اكتساب المعرفة والفهم، الرغبة في

إتقان مهارة معينة، الرغبة في القبول من الآخرين،

وغيرها من الدوافع الذاتية.

ب) الدافعية الخارجية : هي الحافز الذي يظهر نتيجة تأثير

العوامل الخارجية على عملية التعلم. ومن أمثلة ذلك

الدرجات، والاعتمادات الأكاديمية، والشهادات،

والمستويات التعليمية، والجوائز، والميداليات، وحتى

العقوبات. وتعتبر هذه الدافعية مهمة جدًا في البيئة

المدرسية، حيث أنّ ليس كل المواد الدراسية قادرة

على جذب اهتمام الطلاب أو تلبية احتياجاتهم

بشكل مباشر. وفق (ROMADHONI & Sardiman

٢٠٢٢، Wahyuningsih، يمكن تقسيم الدافع بناءً

على مصدره إلى نوعين: دوافع فطرية ودوافع

مكتسبة. ومن بينها:

BENGKULU

(١) الدافع الفطري

إنه دافع فطري مكتسب منذ الولادة، دون الحاجة

إلى عملية تعلم. ومن الأمثلة على ذلك الاحتياجات

الأساسية كالأكل والشرب والعمل والراحة.

(٢) الدافع المكتسب

الدافع الذي يجب اكتسابه من خلال عملية التعلم .

ومن الأمثلة على ذلك الرغبة في دراسة العلوم أو

الرغبة في المشاركة الفعالة في الحياة المجتمعية.

٣. وظيفة الدافعية للتعلم

يلعب الدافع دورًا هامًا لدى الأفراد، إذ يشجعهم

على التغيير نحو الأفضل. كما يعمل الدافع كدافعٍ

للتصرف. ووفقا Dimyati dan Mudjiono ، فإن الدافع

للتعلم له عدة وظائف، وهي:

(أ) كن على دراية بالموقف في بداية التعلم، والعملية

والنتيجة النهائية.

(ب) إعلام حول قوة جهود التعلم

(ج) توجيه الأنشطة التعليمية.

د) تشجيع روح التعلم

هـ) كن على دراية برحلة التعلم ومن ثم العمل.

وفي الوقت نفسه، ووفقا (Hamalik, ٢٠٠٨:١٦٧)

فإن وظيفة الدافع تشمل ما يلي:

أ) تشجيع ظهور السلوكيات أو الأفعال مثل التعلم

ب) يعمل الدافع كدليل، أي توجيه الأفعال نحو تحقيق

الأهداف المرجوة.

ج) الدافع يعمل كمحرك، كمحرك كهربائي.

يحدد حجم الدافع سرعة العمل أو بطءه. وهذا ما

أكده Sardiman AM (٢٠٢٢, Cahyono et al.) الذي يرى

أن الدافع له ثلاث وظائف، وهي:

أ) شجّع الناس على العمل، فهو بمثابة دافع أو محرك

يُطلق العنان. الدافع في هذه الحالة هو المحرك لكل

نشاط سيتم القيام به.

ب) تحديد اتجاه العمل، أي الهدف المنشود. وبالتالي،

يُحدد الدافع التوجيه والأنشطة التي يجب تنفيذها وفقا

لصياغة الأهداف.

ج) اختيار الأفعال المفيدة لتحقيق هذا الهدف.



٤ . العوامل المؤثرة على دافعية التعلم

الدافعية للتعلم هي جانب نفسي يتطور مع مرور

الوقت، ويتأثر بالحالة البدنية ومستوى النضج العقلي لدى

الطلاب. ووفقا Ali Imron (٢٠٢٣, Ma'rifatus)، هناك

ستة عوامل رئيسية تؤثر على دافعية الفرد للتعلم.

أ) الطموحات أو الآمال التعليمية وهي الأهداف التي

يسعى الفرد لتحقيقها. فالطلاب الذين يمتلكون

طموحات عالية، مثل الرغبة في أن يصبحوا أساتذة،

غالبًا ما يظهرون حماسًا أكبر للتعلم.

ب) قدرة المتعلم، وهي قدرة الفرد على فهم وإتقان المادة

التعليمية. حيث تختلف قدرات الطلاب من شخص

لآخر، مما يؤثر على مستوى دافعية التعلم لديهم.

ج) حالة المتعلم، سواء البدنية أو النفسية. فالطلاب

الذين يشعرون بالإرهاق أو بعدم الاستقرار النفسي

يميلون إلى انخفاض الحماس للتعلم، بينما الطلاب في

حالة جسمية وعقلية جيدة يكونون أكثر نشاطا

ومشاركة.

د) ظروف البيئة التعليمية، سواء كانت بيئة مادية أو

اجتماعية. فالبيئة غير المناسبة، مثل مكان دراسة

صاحب أو تأثير الأقران السلبي، يمكن أن تقلل من

دافعية الطلاب للتعلم.

هـ) العناصر الديناميكية في عملية التعلم، وتشمل المواد

التعليمية، والوسائط، والأدوات المستخدمة أثناء

التعلم. فاستخدام الأدوات المناسبة يجعل التعلم أكثر

جذبا ويزيد من دافعية الطلاب.

و) جهود المعلم في عملية التعليم، أي دور المعلم النشط

في الإرشاد والتحفيز وخلق جو تعليمي ممتع، مما يدفع

الطلاب إلى التعلم بجدية أكبر.

وفقا Slameto (٢٠٢١، Naibaho et al.)، هناك عدة

عوامل تؤثر على دافعية الطلاب للتعلم، وهي:

أ) العوامل الداخلية، وتشمل الحالات التي تنبع من

داخل الطالب، مثل الصحة، الشعور بالأمان، وراحة

البال.

ب) العوامل الخارجية، وتتعلق بالبيئة المحيطة بالطالب، مثل

نظافة مكان الإقامة، الإضاءة، وظروف البيئة المحيطة.

ج) استراتيجيات التعلم، تلعب دورا مهما في تحقيق نتائج

تعلم مثلى، حيث يصبح التعلم أكثر فعالية عندما

يتمكن الطالب من تطبيق الاستراتيجيات المناسبة.

٥. دور الدافعية في التعلم وعملية التدريس

في الأساس، تساعد الدافعية على فهم وتفسير

سلوك الفرد، بما في ذلك سلوك التعلم أثناء الدراسة.

وهناك عدة أدوار مهمة للدافعية في عملية التعلم والتعليم

(Uno, ٢٠٠٦, hlm. ٢٧)، وهي:

أ) دور الدافعية في تعزيز التعلم

تلعب الدافعية دورًا في تعزيز التعلم عندما يواجه

الطفل مشكلة تحتاج إلى حل، ويمكن حلها بمساعدة

ما سبق أن تعلمه أو مرّ به. على سبيل المثال،

سيحاول الطفل حل مسألة رياضية باستخدام جدول

اللوغاريتمات. بدون هذا الجدول، لن يتمكن من

حل المسألة. هنا يظهر دور الدافعية، حيث يسعى

الطفل للبحث عن الملاحظات أو كتاب الرياضيات.

ويُعدّ هذا السعي تعبيراً عن الدافعية التي تؤدي إلى

تعزيز التعلم. يمكن الاستنتاج أنه إذا كان لدى الطفل

رغبة حقيقية في التعلم وامتلك الدافعية، فإن

المساعدات أو الخبرات السابقة تصبح أدوات لتعزيز

تعلّمه.

ب) دور الدافعية في توضيح أهداف التعلم

يرتبط دور الدافعية في توضيح أهداف التعلم بمعنى

التعلم نفسه. يظهر اهتمام الطفل عند تعلم شيء ما

إذا شعر بفائدته ولو بشكل جزئي. على سبيل

المثال، قد يشعر الطفل بالدافعية لدراسة

الإلكترونيات، وعندما يطلب منه إصلاح راديو

معطل، يستخدم ما تعلمه ليتمكن من إصلاحه. من

خلال هذه التجربة، حتى وإن كانت محدودة، يدرك

الطفل معنى التعلم وفائدته.

(ج) الدافعية تحدد مثابة التعلم

الطفل الذي يمتلك دافعية للتعلم سيستمر في التعلم

ويثابر لتحقيق نتائج جيدة. يظهر هنا أن الدافعية

تجعل الطفل يتعلم بجد واجتهاد. أما إذا كان الطفل

يفتقر إلى الدافعية، فلن يستمر في التعلم لفترة طويلة.

لذلك، تعتبر الدافعية عاملاً مهماً في تحديد قدرة

الطفل على المثابة والتحمل أثناء التعلم.

٦. تقنيات تحفيز الطلاب في عملية التعلم

في أنشطة التعليم، يحتاج المعلم إلى استخدام تقنيات

تحفيزية متنوعة لضمان تحقيق أهداف التعلم بشكل أمثل

وفعّال. وفقا Hamzah B. Uno (Uno, ٢٠٠٦, hlm. ٣٤-٣٧)

هناك عدة تقنيات يمكن تطبيقها، ومن أبرزها:

- 
- أ) التعبير عن التقدير شفهيًا
ب) استخدام درجات الاختبارات كحافز للنجاح
ج) إثارة الفضول لدى الطلاب
د) تقديم أمور غير متوقعة للطلاب
هـ) تسهيل المراحل الأولى من التعلم
و) استخدام المواد المعروفة للطلاب كمثال في التعلم
ز) استخدام الروابط الفريدة وغير المتوقعة لتطبيق المفاهيم والمبادئ

ح) مطالبة الطلاب باستخدام ما تعلموه سابقًا

ط) استخدام المحاكاة والألعاب التعليمية

ي) إتاحة الفرصة للطلاب لإظهار مهاراتهم أمام الآخرين

ك) تقليل النتائج غير السارة وزيادة مشاركة الطلاب

ل) فهم المناخ الاجتماعي في المدرسة

م) استغلال سلطة المعلم بشكل مناسب

ن) دمج الدوافع القوية

س) توضيح الأهداف المراد تحقيقها

ع) صياغة أهداف مؤقتة

ف) تقديم نتائج العمل المحققة

ص) خلق جو من المنافسة الصحية بين الطلاب

ق) تقديم أمثلة إيجابية

٧. خطوات تطبيق برنامج Kahoot في تعليم اللغة العربية

أ) يقدم المعلم التحية، ويسجل الحضور، ويقوم بالتمهيد

للمدرس

ب) يوضح المعلم هدف التعلم، وهو تمكّن الطلاب من

فهم واستخدام المفردات في موضوع التعارف من

خلال لعبة Kahoot.

ج) يشرح المعلم باختصار طريقة اللعب في Kahoot. وهي

الدخول إلى المتصفح والضغط على kahoot.it ادخال

رقم التعريف الخاص باللعبة، اختيار الاسم، والاجابة

عن الاسئلة بسرعة ودقة.

د) يفتح المعلم الاختبار ثم ينقر على زر التشغيل ويختار الوضع

الكلاسيكي *Classic Mode*. يظهر رمز اللعبة على

شاشة العرض.

هـ) يدخل الطلاب رمز اللعبة ثم يكتبون أسماءهم حتى

تظهر على شاشة المعلم، ثم يتأكد المعلم من دخول

جميع الطلاب قبل البدء.

و) يبدأ المعلم اللعبة وتظهر الاسئلة على جهاز العرض،

بينما تظهر خيارات الاجابة على شاشة حواسيب

الطلاب، ثم يجيب الطلاب عن الاسئلة بالاجابة

الصحيحة.

ز) يعرض النظام النتائج بترتيب من الاول الى الخامس.

ح) يشرح المعلم سبب صحة بعض الاجابات ويقدم

تعزيزات وامثلة على استخدام المفردات او الجمل.

ط) تستمر اللعبة حتى النهاية. وفي الختام يعرض Kahoot

منصات الفائزين بالمراكز الاول والثاني والثالث. يقدم

المعلم تصفيقا او مكافأة بسيطة

ي) ثم يقوم المعلم بتنزيل التقرير، حيث يفتح قائمة

التقارير ثم يحفظ نتائج الاختبار باعتبارها مادة للتقييم

التكويني

٨. مؤشرات الدافعية للتعلم

وفيما يلي مؤشرات الدافعية للتعلم (Uno, ٢٠٠٦,

٢٣ hlm. يعني:

(أ) وجود الرغبة والإصرار على النجاح

(ب) وجود الدوافع والاحتياجات في التعلم

(ج) وجود الآمال والطموحات المستقبلية

(د) وجود التقدير أثناء التعلم

(هـ) وجود أنشطة تعليمية جذابة

(و) وجود بيئة تعليمية مناسبة ومحفزة

ج. الأبحاث ذات الصلة

مراجعة الأدبيات هي دراسة يقوم بها باحثون سابقون

تناولوا الموضوع نفسه، وذلك لاكتشاف أوجه الاختلاف بين

هذا البحث والبحوث السابقة. ومن بين هذه البحوث:

الجدول ٢.١

الأبحاث ذات الصلة

لا	اسم	عنوان	المساواة	اختلاف
١	Iman Maulana dan Yogi Hasbi Sidiq, S.Pd.I., M.Pd.	تأثير تطبيق وسائل اختبار الكاهوت على الاهتمام بتعلم اللغة العربية في الصف	تشابه العمل الإيماني مولانا ويوجي حسبي صديق، S.Pd.I، M.Pd مع الباحثين، وخاصة الباحثين في	الفرق في عمل الباحثين السابقين هو المتغير Y (الاهتمام بتعلم اللغة العربية) وفي الوقت نفسه، قام الباحثون بدراسة المتغير Y (الدافع لتعلم اللغة

لا	اسم	عنوان	المساواة	اختلاف
		الحادي عشر IPA SMAN ٥ ١	مجال الوسائط الإعلامية Kahoot	العربية). ١
٢	Siti Nurhasana Mokodompit	فعالية وسائل كاهوت في تحسين إتقان	تشابه العملستي نورها سانا موكودومبيت مع الباحثين، وخاصة الباحثين في مجال الوسائط الإعلامية Kahoot	الفرق في عمل الباحثين السابقين هو المتغير Y (إتقان المفردات) المفردات العربية) إلى جانجمع البيانات عن طريق الاختبار. حيث قام

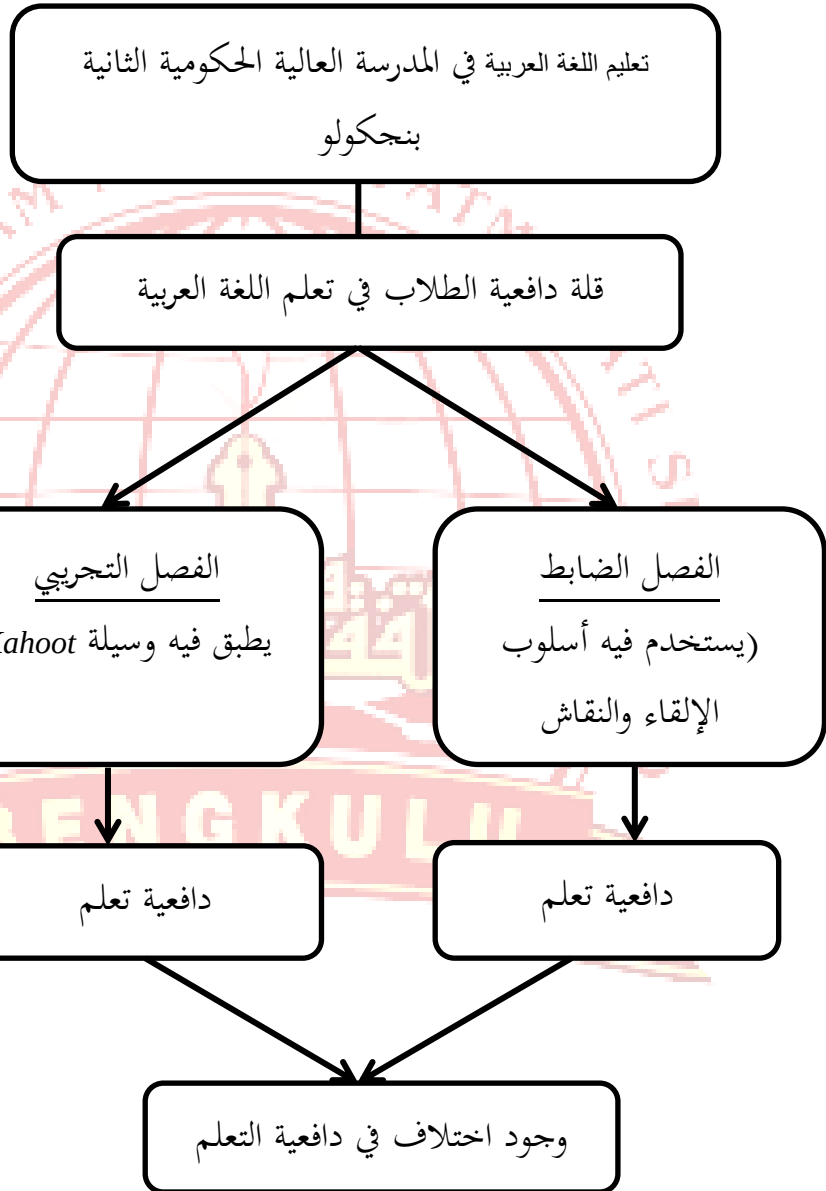
اختلاف	المساواة	عنوان	اسم	لا
الباحث بدراسة متغير Y (الدافعية لتعلم اللغة العربية) والبيانات المستمدة من الاستبيانات والوثائق.		في مدرسة مونتنس ١ كوتاموباجو		
الفرق في عمل الباحثين السابقين هو المتغير Y (نتائج التع لم) وجمع البيانات معالملاحظة والمقابلات والاختبارات	تشابه العملاؤهم أهل الدين والإمام فوجيمع الباحثين، وخاصة كل من يبحث في Variable	أثر تطبيق الكاهوت على نتائج تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف التاسع في	Arham Ihwaludin dan Imam Fauji	٣.

لا	اسم	عنوان	المساواة	اختلاف
		مدرسة محمدية بانتول الثانوية	<i>Kahoot</i> .	والتوثيق. وفي الوقت نفسه، قام الباحث بدراسة متغير <i>Y</i> (الدافعية لتعلم اللغة العربية) وتم الحصول على البيانات من الاستبيانات والوثائق.
٤.	Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan dan Abdul Rahman Azahari	تأثير وسائل التعلم <i>Kahoot</i> على دافعية التعلم لدى	إن التشابه بين عمل كل من إيشا تيمارت دياني سيناغا، ونيتو دبليو إس	إن وجه الشبه بين عمل الباحث السابق والباحث هو أن كليهما بحث في المتغير

لا	اسم	عنوان	المساواة	اختلاف
		الطلاب في	راهان، وعبد	X .
		مدرسة	الرحمن أزهرى،	(Kahoot) والمتغير
		SDN	والباحث هو	Y (دافع
		Nanga	أن كليهما	التعلم). وكذلك
		Bulik ٦،	يبحث في	تقنيات جمع
		مقاطعة	المتغير X .	البيانات
		Lamandau	(Kahoot)	باستخدام
			والمتغير Y	الاستبيانات
			(دافع	والتوثيق.
			التعلم). وكذلك	
			تقنيات جمع	
			البيانات	
			باستخدام	
			الاستبيانات	
			والتوثيق.	

لا	اسم	عنوان	المساواة	اختلاف
٥.	Muhammad Dewa Zulghi, Amanda Eka Yulistranti dan Latipia Damayanti	تأثير دمج تقنية الوسائط الإعلامية <i>Kahoot</i> على تعلم التربية الدينية الإسلامية في المدارس الابتدائية	إن أوجه التشابه بين أعمال محمد ديوا زولخي، وأماندا إيك يوليسترانتي، ولاتيبي دامايانتي، هي أنهم جميعًا يبحثون في المتغير X (كاهوت ميديا).	الفرق بين عمل الباحثين السابقين والباحث الحالي هو أن كليهما يبحث في المتغير X. Y (دافع التعلم). وكذلك تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والتوثيق.

د. إطار التفكير



تستند هذه الدراسة إلى فكرة أن استخدام وسائل التعليم

يؤثر في دافعية التعلم لدى الطلاب. وفي عملية التعلم يمكن

للمعلم أن يستخدم أي وسيلة لتقديم المادة التعليمية، وفي هذا

السياق يمكن استخدام الوسائل التفاعلية مثل Kahoot.

تستند هذه الدراسة إلى فكرة أن استخدام وسائل

التعليم يؤثر على دافعية التعلم لدى الطلاب. وفي عملية التعلم

يمكن للمعلم أن يستخدم أي وسيلة لتقديم المادة الدراسية،

وفي هذا السياق يمكن استخدام الوسائل التفاعلية مثل

Kahoot.

للحصول على دليلٍ يثبت أن وسيلة Kahoot يمكن أن

تؤثر في دافعية التعلم لدى الطلاب، استُخدمت فصلان

بتطبيقات مختلفتين.

١. أعطي الفصل الضابط تعليماً باستخدام أسلوب الإلقاء

والمناقشة مع وسيلة بسيطة وهي الكتاب.

٢. أعطي الفصل التجريبي تعليماً باستخدام Kahoot الذي

يجمع بين العرض البصري والتفاعل.

بعد انتهاء عملية التعلم في كل فصل، تم قياس دافعية

التعلم باستخدام أداة البحث من خلال توزيع استبيان دافعية

التعلم. ثم جرى تحليل البيانات لمعرفة ما إذا كانت هناك فروق

ذات دلالة إحصائية بين دافعية التعلم لدى الطلاب في الفصل

التجريبي والفصل الضابط.

هـ. افتراضات البحث

١. يمتلك الطلاب دافعية منخفضة في تعلم اللغة العربية،

ويستند هذا الافتراض إلى حقيقة أن لكل فرد خلفية

وتجارب تعليمية واهتمامات مختلفة تجاه تعلم اللغة

العربية.

٢. يمكن لوسيلة Kahoot أن تخلق جوا تعليميا ممتعا، وتعزز

المشاركة الفاعلة، وتنمي الثقة بالنفس، وتزيد الحماس

في التعلم.

٣. يمكن تحقيق رفع دافعية تعلم اللغة العربية من خلال

التفاعل الثنائي بين المعلم والطلاب.

٤. إن بيئة التعلم الداعمة، مثل توفر الوسائل أو المرافق

التعليمية المناسبة واستعداد الطلاب، تؤثر تأثيراً كبيراً

في نجاح تطبيق وسيلة Kahoot

و. فرضي البحث

الفرضية هي إجابة مؤقتة لمسألة البحث، والتي يجب

اختبار صحتها أولاً بشكل تجريبي (Siti & Isnaini, ٢٠٢٤).

لذلك، ومن أجل حل صياغة الجواب، يحتاج الباحث

إلى دليل يُستخدم كمرشد، ولذلك في كتابة هذه الرسالة،

يقدم الباحث الفرضيات الآتية:

١. H_1 : توجد فروق في دافعية التعلم بين الفصل التجريبي

والفصل الضابط

H_2 : لا توجد فروق في دافعية التعلم بين الفصل التجريبي

والفصل الضابط

٢. H_2 : توجد فروق في دافعية التعلم قبل وبعد المعالجة في

الفصل التجريبي

H_3 : لا توجد فروق في دافعية التعلم قبل وبعد المعالجة في

الفصل التجريبي