

تأثير المحفزات التعليمية الإلكترونية باستخدام تطبيق ( كاهوت Kahoot ) على تعلم

بعض مهارات كرة السلة و تنمية التفكير الإبتكارى لتلاميذ المرحلة الابتدائية

\* ا.م. د/ سامح محمود عبدالعال بيومي

### المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير المحفزات التعليمية الإلكترونية باستخدام تطبيق ( كاهوت

Kahoot ) على تعلم بعض مهارات كرة السلة و تنمية التفكير الإبتكارى لتلاميذ المرحلة

الابتدائية ، استخدم الباحث المنهج التجريبي ، بلغ حجم العينة الأساسية عددهم (٦٠) تلميذاً ،

تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبه والأخرى ضابطة وقوام كلا منهم (٢٠) تلميذاً

بالإضافة الى عدد ( ١٠ ) تلاميذ لإجراء الدراسة الاستطلاعية ، وكانت أهم النتائج توجد فروق

ذات دلالة إحصائية بين متوسط القياسين البعدين للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى

تعلم بعض مهارات كرة السلة و تنمية التفكير الإبتكارى لتلاميذ المرحلة الابتدائية قيد البحث

ولصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية

The Impact of Electronic Educational Stimuli Using the Kahoot Application on Learning Some Basketball Skills and Developing Creative Thinking Among Primary School Students

Prof. Dr. Sameh Mahmoud Abdel-Aal Bayoumi\*

Abstract: This study aimed to identify the impact of electronic educational stimuli using the Kahoot application on learning some basketball skills and developing creative thinking among primary school students. The researcher used the experimental method. The main sample size was (60) students, divided into two groups: an experimental group and a control group, each consisting of (20) students, in addition to (10) students for the pilot study. The most important result was that there were statistically significant differences between the mean post-test scores of the experimental and control groups in learning some basketball skills and developing creative thinking among the primary school students under study, in favor of the post-test scores of the experimental group.