

"Kahoot!" בהוראה: תפיסות הסטודנטים (פוסטר)

שחר וידר	יעל חיים שומלה	חגית מישר-טל
מכון טכנולוגי חולון	מכון טכנולוגי חולון	מכון טכנולוגי חולון
shaharvider22@gmail.com	yshumla@gmail.com	hagitmy@hit.ac.il

"Kahoot!" in Teaching: Perceptions of Students (Poster)

Shahar Vider	Yael Haim Choumla	Hagit Meishar-Tal
HIT – Holon Institute of Technology	HIT – Holon Institute of Technology	HIT – Holon Institute of Technology

Abstract

Kahoot! Has been a part of many studies, most of which showed it helped with teaching, especially when using its video, audio and image features. Our study is based on the TAM model, and investigate the correlation between the the perceived usefulness of kahoot! in class and the level of test anxiety and competitiveness of students. We have found that the higher the student's test anxiety, the higher the perceived usefulness of Kahoot!, and the higher the intention to use Kahoot! in the future. The study also found that students attach greater importance to the enjoyment of the game than to the educational benefit of the game.

Keywords: Gamification, Learning Technologies, Cooperative learning.

תקציר

בעידן של היום, טכנולוגיה היא חלק בלתי נפרד מתהליך החינוך וההוראה. סביבות לימודיות מבוססות טכנולוגיה מגבירות את המוטיבציה בלימודים ומאפשרות מגוון אמצעים לסיוע הלמידה. אחת הדרכים לשילוב הוראה וטכנולוגיה מבוססת פלטפורמה משחקית היא אפליקציית Kahoot!. מאז שעלה, ובעקבות הפופולריות הרבה שלו, בוצעו מספר מחקרים, שמרביתם הראו ש-Kahoot! עוזר בתהליכי ההוראה, ובמיוחד כאשר משתמשים ביכולותיה להציג וידאו, אודיו ותמונות (Lieberoth & Wang, 2016). היות והמשחק צובר פופולריות בקרב מורים ומרצים, תלמידים וסטודנטים רבים נחשפים אליו ולכן יש צורך לבחון מאפיינים שונים כמו חרדת מבחנים ונטייה לתחרותיות של סטודנטים שמשתמשים במשחק Kahoot! ובכך להתאים את המשחק לצרכים הלימודיים של הסטודנטים. מטרת המחקר הייתה לבחון את תפיסות הסטודנטים כלפי השימוש ב-Kahoot!, בהתמקדות על הבדלים על רקע מאפייני של חרדת מבחנים ונטייה לתחרותיות. לצורך מחקר זה בנינו מודל אשר התבסס על מודל TAM (Davis et al., 1989) והיווה את המסגרת התיאורטית של מחקר זה. מן הממצאים עולה שרמת ההנאה ותפיסת התועלת מהמשחק Kahoot! היא גבוהה. המחקר בחן את הקשרים בין תפיסות הסטודנטים (תפיסת התועלת ותפיסת קלות השימוש) לבין הכוונה לשימוש חוזר על פי מודל TAM (Davis et al., 1989). תוצאות המחקר תומכות במודל זה, ומצביעות על כך שניתן להסביר את הכוונה לשימוש במשחק Kahoot!. על רקע תפיסת התועלת וקלות השימוש. במחקר נמצא גם כי הסטודנטים שנבדקו מייחסים חשיבות גבוהה יותר להנאה של המשחק מאשר לתועלת הלימודית של המשחק. עוד נמצא כי ככל שרמת החרדה ממבחנים הייתה

גבוהה יותר, כך המשיבים דיווחו שהתועלת הנתפסת שלהם מהמשחק גבוהה יותר. בנוסף, ככל שרמת החרדה ממבחנים הייתה גבוהה יותר, כך המשתתפים הצהירו כי יחזרו לשחק שוב במשחק. הסבר אפשרי לכך הוא ש-Kahoot!, משמש ככלי שתפקידו העיקרי הוא לתמוך בלמידה הפרונטלית על ידי לימוד החומר שנלמד בכיתה, וכמשחק לתרגול בכיתה. כך שגם סטודנטים בעלי חרדת מבחנים מרגישים ביטחון בסביבת תרגול ומוכנים להתנסות בה פעם אחר פעם. למרות ההשערות, לא נמצא קשר בין הכוונה להשתמש במשחק ובין הנטייה לתחרותיות אצל משתתפי המחקר.

מילות מפתח: למידה מבוססת משחק, טכנולוגיות למידה, למידה שיתופית.

מקורות

- ודמני, ר' (2012). תפקיד התלמידים בתהליך שילוב טכנולוגיות חדישות בכיתה. **הוראה ולמידה בעידן האינטרנט**, (14), 190-221.
- סגל, ש', ושמעוני, ש' (2000). **חרדת בחינות**. תל אביב: מכון מופ"ת.
- פרידמן, י', ובנדס-יעקב, א' (1997). סולם פרידמן למדידת חרדת מבחן בקרב מתבגרים. **חרדת מבחן: המושג ומדידתו** (עמ' 39-51). ירושלים: מכון הנרייטה סאלד.
- Admiraal, W., Huizenga, J., Akkerman, S., & Ten Dam, G. (2011). The concept of flow in collaborative game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1185-1194.
- Banikowski, A. K., & Mehring, T. A. (1999). Strategies to enhance memory based on brain-research. *Focus on Exceptional Children*, 32(2), 1.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- Dickey, M. D. (2007). Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253-273.
- Fasli, M., & Michalakopoulos, M. (2005). Supporting active learning through game-like exercises. In *Advanced Learning Technologies, 2005. ICAALT 2005. Fifth IEEE International Conference on* (pp. 730-734). IEEE.
- Hubona, G. S., & Whisenand, T. G. (2000). External variables and the technology acceptance model. In *Kertas kerja dibentangkan di Associations for information system American conference vol.18*. Pittsburg: PA.
- Icard, B. (2014). Educational technology best practices. *International Journal of instructional technology and distance learning*, 11(3), 37-41.
- Liu, S. H., Liao, H. L., & Peng, C. J. (2005). Applying the technology acceptance model and flow theory to online e-learning users' acceptance behavior. *E-learning*, 6(2), 175-181.
- Regueras, L. M., Verdú, E., Muñoz, M. F., Pérez, M. A., de Castro, J. P., & Verdú, M. J. (2009). Effects of competitive e-learning tools on higher education students: a case study. *IEEE Transactions on Education*, 52(2), 279-285.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!. In *Proceedings From the 10th European Conference of Game Based Learning*. Academic Conferences and Publishing International Limited.
- Whitton, N. (2012). The Place of Game-Based Learning in an Age of Austerity. *Electronic Journal of e-Learning*, 10(2), 249-256.