



جامعة عين شمس

كلية البنات للآداب والعلوم والتربية

قسم تكنولوجيا التعليم والمعلومات

نمطا استراتيجية التفكير اللعبي (الفردى والتشاركى) فى بيئة تعلم قائمة على الويب وأثرهما على تنمية مهارات البرمجة والاتجاهات ودافعية الإنجاز لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

رسالة مقدمة كجزء متطلبات الحصول على درجة دكتوراه الفلسفة فى التربية

(تخصص تكنولوجيا التعليم)

مقدمة من الباحث

أرشد صلاح عبد الجابر عيسى

مدرس مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم

كلية التربية النوعية - جامعة المنوفية

إشراف

أ.د/ أحمد مصطفى كامل عصر

أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم - كلية

التربية النوعية جامعة المنوفية

أ. د / محمد عطية خميس

أستاذ تكنولوجيا التعليم كلية البنات -

جامعة عين شمس

٢٠٢٠ م

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

﴿يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ﴾ ١١ ﴿

(المجادلة، ١١)

صَدَقَ اللَّهُ الْعَظِيمُ

جامعة عين شمس

كلية البنات للآداب والعلوم والتربية

إدارة الدراسات العليا

تاريخ موافقة مجلس الكلية على تشكيل لجنة الحكم والمناقشة

فحص

في / / ٢٠م، وتتكون من:
مناقشة

١ - الأستاذ الدكتور /

٢ - الأستاذ الدكتور /

٣ - الأستاذ الدكتور /

٤ - الأستاذ الدكتور /

تاريخ موافقة مجلس الكلية على التوصية بمنح الطالب درجة

ماجستير

في / / ٢٠م
دكتوراه

أ.د/ وكيل الكلية

مدير الإدارة

الموظف المختص



كلية البنات للآداب والعلوم والتربية

قسم تكنولوجيا التعليم والمعلومات

اسم الطالب: أرشد صلاح عبد الجابر عيسى

عنوان الرسالة: " نمطا استراتيجية التفكير اللعبي (الفردى والتشاركى) فى بيئة تعلم قائمة على الويب وأثرهما على

تنمية مهارات البرمجة والاتجاهات ودافعية الإنجاز لدى طلاب تكنولوجيا التعليم".

الدرجة العلمية: دكتوراه فى فلسفة التربية - تخصص تكنولوجيا التعليم

لجنة الإشراف

أ.د/ أحمد مصطفى كامل عصر

أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية – جامعة المنوفية

أ.د/ محمد عطية خميس

أستاذ تكنولوجيا التعليم
كلية البنات – جامعة عين شمس

لجنة المناقشة والحكم

أ.د/ محمد عطية خميس (مشرقا ورئيسا)

أستاذ تكنولوجيا التعليم والمعلومات - كلية البنات - جامعة عين شمس.

أ.د/ عبد اللطيف الصفى الجزار (مناقشا داخليا)

أستاذ تكنولوجيا التعليم والمعلومات - كلية البنات - جامعة عين شمس.

أ.د/ محمد زيدان عبد الحميد (مناقشا خارجيا)

أستاذ تكنولوجيا التعليم ووكيل الكلية لشئون التعليم والطلاب كلية التربية النوعية - جامعة المنوفية.

أ.د/ أحمد مصطفى كامل عصر (مشرقا)

أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم - كلية التربية النوعية - جامعة المنوفية

المنح والإجازة

الدراسات العليا:

تاريخ المنح: / / ٢٠م

ختم الاجازة: / / ٢٠م أجازت الرسالة بتاريخ: / / ٢٠م

موافقة مجلس الجامعة

/ / ٢٠م

موافقة مجلس الكلية

/ / ٢٠م

نمطا استراتيجية التفكير اللعبي (الفردى والتشاركى) فى بيئة تعلم قائمة على الويب وأثرهما على تنمية مهارات البرمجة والاتجاهات ودافعية الإنجاز لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

إعداد الباحث/ أرشد صلاح عيسى
إشراف

أ. د / محمد عطية خميس أ.د/ أحمد مصطفى كامل عصر
(مستخلص الرسالة)

يهدف هذا البحث إلى الكشف عن تأثير نمطي استراتيجية التفكير اللعبي الفردى والتشاركى فى بيئة تعلم قائمة على الويب على تنمية مهارات البرمجة والاتجاهات والدافعية للإنجاز لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث منهج البحث التطويرى الذى يضم منهج البحث الوصفى، ومنهج تطوير المنظومات فى تصميم بيئة التعلم لمحتوى تعليمى قائم على نمطي استراتيجية التفكير اللعبي بتطبيق نموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٧)، وكذلك المنهج التجريبى من خلال تطبيق تجربة البحث. وذلك فى مادة البرمجة باستخدام البرامج الجاهزة وقد اشتملت إجراءات البحث اختيار عينة مكونة من (٦٠) طالباً وطالبة من طلاب الفرقة الرابعة قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة المنوفية، وتم تقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين تجريبيتين كل مجموعة تضم (٣٠) طالباً وطالبة، واعتمد البحث على تصميم المجموعة الواحدة الممتدة إلى مجموعتين تجريبيتين مع القياس القبلى والبعدى لأدوات البحث، واستخدم الباحث أساليب المعالجة الإحصائية المناسبة باستخدام البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وتوصل البحث إلى النتائج التالية فيما يخص تأثير كلا النمطين لاستراتيجية التفكير اللعبي حيث أثر كلا النمطين بشكل إيجابى فى مستوى تحصيل الطلاب ومستوى مهارتهم فى البرمجة، وكذلك فى اتجاهاتهم، ومستوى دافعيتهم للإنجاز، ولكن لوحظ وجود فرق دال احصائياً لصالح النمط التشاركى فى كلا من الاختبار التحصيلى وبطاقة تقييم المنتج، فى حين أنه لوحظ وجود فرق دال احصائياً لصالح النمط الفردى، وذلك فى كلا من مقياس الاتجاهات ومقياس الدافعية للإنجاز، ويرجع هذا الفرق إلى طبيعة استراتيجية التفكير اللعبي فى إعطائها للمتعلم دوراً نشطاً فى التعلم، مما يزيد دافعية الطالب نحو التعلم، كما أنها تساعد فى تنمية الجوانب الأدائية المختلفة.

الكلمات الرئيسية: استراتيجية التفكير اللعبي، بيانات التعلم القائمة على الويب، مهارات البرمجة، الدافعية للإنجاز، الاتجاهات.

Gamification Strategy Patterns (Individual- Collaborative) in an Instructional Web-Based Environment, and Their Effect on Developing Educational Technology Students' Programming Skills, Attitudes and Achievement Motivation

**Prepared by:
Arshad Salah Eisa**

**Supervised by:
Prof . Dr. Mohamed Attia Khamis & Prof. Dr. Ahmed Mostafa Kamel Asr**

Abstract

This research aims to detect gamification strategy patterns (individual- collaborative) in an instructional web-based environment, and its effect on developing educational technology students' programming skills, attitudes and achievement motivation. The research problem, its procedures and methodology, tools, importance and implementation steps were defined. The research theoretical basis was elaborated in eight main points. A descriptive and design-based methodology, as well as experimental approach were adopted. The model of Mohammed Attia Khamis (2007) has been chosen for application. The research sample consisted of (60) students selected from the fourth grade of the Education Technology Department at the Faculty of Qualitative Education, Menoufia University. Sample students were divided into two experimental groups, each one comprised (30) students, so that the research tools in pre-tests and post tests have been based on these two experimental groups. by using research. Appropriate statistical processing methods, in particular the (SPSS) were applied, resulting effective findings regarding the impact of gamification in both styles, which positively influenced the level of achievement of students, their programming skills, their attitudes and their level of motivation for achievement. However, a statistical difference was observed between the averages of the two experimental groups. and there was effect of the collaborative pattern in both the achievement test and the product evaluation card, while the presence of an effect of the individual pattern in both the attitudes scale and the motivation measure for achievement. This difference could be attributed to the benefit of gamification in giving the learner an active role in learning, which increases the student's motivation for learning, and helps in the development of different performance aspects.

Keywords: Gamification, Instructional web-based environment, Programming skills, Attitudes, Achievement motivation.

﴿شكر وتقدير﴾

يسجد الطالب شكراً لله تعالى أن وفقه إلى إنجاز هذا البحث ملتماً بلوغ رضوانه والتقدم في مسار التعلم والعلم النافع المأجور بإذنه تعالى فهو سبحانه القائل: ﴿وَعَلَّمَكَ مَا لَمْ تَكُنْ تَعْلَمُ وَكَانَ فَضْلُ اللَّهِ عَلَيْكَ عَظِيمًا﴾ (سورة النساء: ١١٣). ويود الباحث أن يتقدم بأسمى آيات الشكر والتقدير لكل من كان لهم الفضل بعد الله سبحانه وتعالى في إعداد هذا العمل، وإتمامه على هذا النحو.

يطيب للباحث أن يتقدم بخالص الشكر والامتنان لأستاذه العالم الجليل الأستاذ الدكتور / **محمد عطية خميس** أستاذ تكنولوجيا التعليم والمعلومات بكلية البنات جامعة عين شمس، الذي تشرف الطالب بالتلمذ على يد سيادته في مرحلة البكالوريوس والدراسات العليا وتفضل سيادته بقبول الإشراف على الرسالة منذ أن كانت مجرد فكرة بحث، وكان لتوجيهاته عظيم الأثر للخروج بالبحث في صورته النهائية، فكان سيادته نعم الوالد والمعلم في كل ذلك، ولن ينسي الباحث أبداً فضائل وأفضال أستاذه عليه.

ويتقدم الباحث أيضاً بالشكر الموصول للأستاذ الدكتور / **أحمد مصطفى كامل** **عصر** أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة المنوفية، الذي تعهدني بالنصح والتوجيه طوال فترة البحث أدام الله عليه موفور الصحة والسعادة لما له من أيادي على البحث والباحث، والذي أيضاً تشرف الباحث بالتلمذ على يد سيادته طول فترة دراسته في مراحل البكالوريوس والدراسات العليا.

ويتقدم الباحث بأسمى آيات الشكر والعرفان للأستاذ الدكتور / **عبد اللطيف الصفي الجزار** أستاذ تكنولوجيا التعليم والمعلومات بكلية البنات جامعة عين شمس، لتفضل سيادته بقبول مناقشة الباحث رغم أعبائه الكثيرة ليضيف عميق علمه وفكره على هذا العمل، فأطال الله بقاءه زخراً للعلم والباحثين في مجال تكنولوجيا التعليم وأدام عليه موفور الصحة والسعادة.

ويزجي الباحث الشكر والثناء إلى الأستاذ الدكتور / **محمد زيدان عبد الحميد** أستاذ تكنولوجيا التعليم ووكيل كلية التربية النوعية جامعة المنوفية لشئون التعليم والطلاب، صاحب العلم الغزير والخلق الرفيع، على قبول سيادته مناقشة البحث، سائلاً الله عز وجل أن يجزيه عني خير الجزاء.

ويتقدم الطالب بخالص الشكر لهيئة قسم تكنولوجيا التعليم والمعلومات بكلية البنات جامعة عين شمس وأعضاء هيئة التدريس على التيسير والتشجيع.

ويتقدم الطالب بخالص الشكر لهيئة قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة المنوفية وأعضاء هيئة التدريس والهيئة المعاونة على التيسير والتشجيع.

ولا ينسى الباحث أن ينوه بالتشجيع الذي لاقاه من زملاء وأصدقاء يحمل لهم كل تقدير واحترام.

وختاماً كل شكري وتقديري لوالدي الأستاذ الدكتور/ صلاح عبد الجابر عيسى أطال الله في عمره الذي قدم ومازال يقدم كل الدعم لي، وإلى والدتي التي لن أجد من الكلمات ما يوفيها حقها من الشكر والعرفان، ولا يسعني إلا أن اطلب رضاها عني، وكذلك كل شكري وتقديري لأسرتي الصغيرة زوجتي وابنتي لتجهيتهما لي الظروف المناسبة للبحث والدراسة، ولا أنسى أن أشكر كل من أخي وأختاي شركاء الدرب داعياً المولى عز وجل أن يبارك فيهم ويبلغهم كل خير، وأتمنى أن تجد أسرتي في إتمام هذا العمل ثمرة خير ما قدمته لي فجزاها الله كل خير.

والباحث على يقين بأن عمله غير معصوم من الزلل ولا الكمال الذي لا يداخله خلل، فهذا جهد المقل، فهو مهما بلغ هو جهد بشري وكل كتابات البشر وأقوالهم لا تخلو من النقص وعدم الكمال، وعرضة دائمة لإعادة النظر، فما كان من هذه المحاولة من توفيق فهو من الله، وما كان فيها من القصور فحسبي أنى حاولت، والخير أردت.

ذلك فضل الله يؤتيه من يشاء والله ذو الفضل العظيم، وآخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين.

الباحث

قائمة المحتويات

الموضوع	رقم الصفحة
- غلاف الرسالة.....	أ
- الآية القرآنية.....	ج
- قرار المنح.....	هـ
- بيانات الرسالة.....	ز
- مستخلص البحث باللغة العربية.....	ط
- مستخلص البحث باللغة الإنجليزية.....	ك
- شكر وتقدير.....	م
- قائمة المحتويات.....	س
- قائمة الجداول.....	ر
- قائمة الأشكال.....	خ
- قائمة الملاحق.....	ذ
الفصل الأول: الإطار العام للبحث.	٢٨-١
- المقدمة.....	٣
- مشكلة البحث.....	١٠
- أسئلة البحث.....	١٥
- أهداف البحث.....	١٦
- منهج البحث.....	١٦
- أهمية البحث.....	١٧
- حدود البحث.....	١٨
- متغيرات البحث.....	١٩
- مجتمع وعينة البحث.....	١٩
- التصميم التجريبي للبحث.....	٢٠
- فروض البحث.....	٢٠
- أدوات البحث.....	٢٣
- خطوات البحث.....	٢٣
- مصطلحات البحث.....	٢٥
الفصل الثانى: استراتيجيات التفكير اللى فى التعلم القائم على الويب وتنمية مهارات البرمجة والاتجاهات ودافعية الإنجاز	١٢٢-٢٩
الحوار الأول: المقررات الإلكترونية وتعلم مهارات البرمجة	٣٩-٣١