بسم الله الرحمن الرحيم

∞∞∞

تم رفع هذه الرسالة بواسطة / سلوي محمود عقل

بقسم التوثيق الإلكتروني بمركز الشبكات وتكنولوجيا المعلومات دون أدنى مسئولية عن محتوى هذه الرسالة.

ملاحظات: لا يوجد

كلية الدراسات العليا للتربية
قسم تكنولوجيـــــا التعليم

التفاعل بين نمط التوجيه وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة ألعاب إلكترونية وأثره في تنمية مهارات البرمجة والتفكير المنطقي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية

بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير في التربية تخصص تكنولوجيا التعليم

مقدمة من الباحثة

ولاء أحمد عبدالسلام أحمد

معلم كمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

بمدرسة الزهراء الابتدائية

إشراف

أ.م.د / إيناس السيد محمد أحمد
أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية الدراسات العليا للتربية
جامعة القاهرة

د /مروة محمد جمال الدين المحمدى
مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية الدراسات العليا للتربية
جامعة القاهرة

٢٠٢٢م – ١٤٤٣هـ

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿ فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۗ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِن قَبْلِ أَن يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۖ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴾

صدق الله العظيم

سورة طه الآية(١١٤)

كلية الدراسات العليا للتربية

قسم تكنولوجيـــــا التعليم

تشكيل لجنة المناقشة والحكم على رسالة الماجستير في التربية

تخصص تكنولوجيا تعليم (نظام الساعات المعتمدة)

الباحثة/ ولاء أحمد عبدالسلام أحمد محمد

عنوان الرسالة:

التفاعل بين نمط التوجيه وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة ألعاب إلكترونية وأثره في تنمية مهارات البرمجة والتفكير المنطقي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية

لجنة المناقشة والحكم:

أ.د/ وليد يوسف محمد **(مناقشًا ورئيسًا)**

أستاذ تكنولوجيا تعليم

كلية التربية – جامعة حلوان.

أ.د / مني محمد الجزار. **(عضوًا ومناقشًا)**

أستاذ تكنولوجيا تعليم

رئيس قسم تكنولوجيا تعليم– جامعة القاهرة.

أ.م.د/ إيناس السيد محمد **(عضوًا ومشرفًا)**

أستاذ مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم

بكلية الدراسات العليا للتربية – جامعة القاهرة

قرار لجنة المناقشة والحكم:

بحمد الله تمت المناقشة العلنية يوم الاحد الموافق ٢٠٢٢/٢/٢٧م الساعة ١١ظهرًا بقاعة قاعات التدريس بكلية الدراسات العليا للتربية جامعة القاهرة وقررت اللجنة مايلي:

قررت اللجنة منح الباحثة / ولاء أحمد عبدالسلام أحمد درجة الماجستير في التربية تخصص تكنولوجيا التعليم بتقدير ممتاز

كلية الدراسات العليا للتربية

قسم تكنولوجيـــــا التعليم

الاسم: ولاء أحمد عبدالسلام أحمد محمد

تاريخ وجهة الميلاد: ٠٤/٠٩/١٩٨٥م القاهرة

الدرجة: الماجستير في التربية

التخصص: تكنولوجيا التعليم (نظام الساعات المعتمدة)

المشرفون: أ.م.د / إيناس السيد محمد أحمد د /مروة محمد جمال الدين المحمدى

عنوان الرسالة:

التفاعل بين نمط التوجيه وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة ألعاب إلكترونية وأثره في تنمية مهارات البرمجة والتفكير المنطقي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية.

مستخلص الرسالة:

هدف البحث الحالي إلى التعرف علي أثر التفاعل بين نمط التوجيه (أسئلة موضوعية / أنشطة استكشافية) وأسلوب معالجة المعلومات(سطحي/ عميق) ببيئة ألعاب إلكترونية فى تنمية مهارات البرمجة والتفكير المنطقى لدي تلاميذ المدرسة الابتدائية، وللوصول إلى هذا الهدف استخدمت الباحثة منهجي البحث الوصفي والتجريبي، لتصميم نمطي التوجيه وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة ألعاب إلكترونية، كما تم استخدام نموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٧) في تصميم نمط التوجيه وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة الألعاب إلكترونية، وتم إعداد أدوات البحث، وهي: اختبار تحصيلي، وبطاقة ملاحظة، ومقياس التفكير المنطقى، وتكونت عينة البحث من (٨٠) تلميذ من تلاميذ مدرسة الزهراء الابتدائية، بمحافظة القاهرة، تم تقسيمهم إلى أربع مجموعات وفقًا للتصميم التجريبي للبحث، وتم إجراء التجربة، وتطبيق أساليب المعالجة الإحصائية وتوصلت أهم النتائج البحث إلى أن المجموعة التجريبية الثانية والتى استخدمت نمط التوجيه أسئلة موضوعية، وأسلوب معالجة المعلومات عميق كانت هى الأفضل في تنمية الجانب المعرفى، والأدائى لمهارات البرمجة، ومهارات التفكير المنطقي.

الكلمات الدالة

نمط التوجيه –أسلوب معالجة المعلومات – بيئة الألعاب الإلكترونية – مهارات البرمجة – التفكير المنطقي

شكر وتقدير

اللهم لك الحمد حمدًا كثيرًا طيبًا مباركًا فيه، ملء السموات وملء الأرض، وملء ما شئت من شيء بعد، أهل الثناء والمجد، أحق ما قال العبد، وكلنا لك عبد، أشكرك ربي على نعمك التي لا تعد، وآلائك التي لا تحد، أحمدك ربي وأشكرك على أن يسرت لي إتمام هذا البحث على الوجه الذي أرجو أن ترضى به عني.

ثم أتوجه بالشكر إلى من رعاني طالبًا في برنامج الماجستير، ويقتضي الوفاء أن يُرد الفضل لأهله والمعروف لصاحبه؛ وإنه لمن دواعي فخري، وسروري أن أتقدم بأسمى آيات الشكر، والتقدير، والعرفان بالجميل إلى الأستاذة الدكتورة/ إيناس السيد محمد، أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد، بكلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، التي قامت سيادتها بقبول الإشراف على هذا البحث منذ أن كان مجرد فكرة فكانت ولا تزال وستظل نعم الموجه، فقد حثتني على الجدو المثابرة، ومنحتني من ثمين وقتها، ولولا فضل الله سبحانه وتعالى ثم صبرها ما تم هذا البحث، فقد قدمت لي من التوجيهات والإرشادات العلمية المتميزة ما أثرى هذا البحث، فحباها الله برعايته، وعنايته، وأنعم عليها بوافر الصحة، وتمام العافية.

ويطيب لي أن أتوجه بجزيل الشكر والتقدير إلى الدكتورة/ مروة محمد جمال الدين المحمدي، مدرس تكنولوجيا التعليم، بكلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، فقد منحتني عظيم رعايتها، وأعطتني من وقتها الكثير، فكانت نعم المعلم، وكان لنصائحها البناءة الأثر الكبير في نجاح هذا البحث وإتمامه.

كما يسعدني ويشرفني أن أتقدم بخالص الشكر، والتقدير إلى لجنة المناقشة: الأستاذ الدكتور/ وليد يوسف محمد، والأستاذة الدكتورة / منى محمد الجزار، لتفضلهما بقبول مناقشة هذا البحث، وعلى ما أمضياه من وقت ثمين في قراءته، رغم أعبائهما الكثيرة، ومسئوليتهما الجمة، وأسأل الله أن يمتعهما بتمام الصحة والعافية، وأن يجزيهما عني خير الجزاء.

وإنه لمن دواعي فخري واعتزازي أيضًا أن تقدم بخالص الشكر والعرفان بالجميل إلى كل من عاونني في إتمام هذا البحث، والشكر موصول للسادة الأفاضل **محكمي أدوات البحث** على ما بذلوه من جهد في التحكيم.

والشكر موصول إلى كل من أسدى لي نصحًا، أو نبهني لزلة، أو دعمني بفكرة، وأخص بالذكر أعضاء هيئة التدريس بقسم تكنولوجيا التعليم بالكلية فردًا فردًا، لما قدموه من سديد الرأي، والنصح والتوجيه، كما أشكر زملائي وزميلاتي بالقسم، وكذلك أتوجه بخالص الشكر إلى جميع أساتذتي المحكمين على أدوات البحث في الجامعات المصرية المختلفة، فلهم منى أعذب الدعاء وأخلصه.

كما أتقدم بجزيل الشكر ووافر الامتنان إلى أمى الغالية التى لطالما ساندتني وشجعتني على اتمام هذا البحث وإنجازه، وأتوج هذا الشكر إلى أبي (رحمه الله)على مساندته واعترافًا مني بفضله و إكرامًا له، وردًا لجميلهما، وثمرة لصبرهما، وجزاهما عني خير الجزاء.

وأتوجه بكل الحب والتقدير والامتنان لأسرتي العزيزة، وأشكر جمهور الحاضرين لما بذلوه من وقت وجهد لحضور هذه المناقشة العلمية فجزاهم الله عني خير الجزاء.

وأتقدم بالشكر إلى زملائي، ولكل من كانت له يد بيضاء ساهمت في إخراج البحث بهذه الصورة، فجزاهم الله جميعًا خير الجزاء.

وختامًا أدعو الله عز وجل أن يكون هذا العمل خطوة جادة موفقة على طريق البحث العلمي ويكون فيه الخير والثواب للدين وللدنيا، وأن أكون وفقت فيما إليه قصدت.

هذا وآخر دعوانا أن الحمدلله رب العالمين، وصل الله وسلم على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين.

والله ولي التوفيق

الباحثة

قائمة المحتويات

الموضـــوع	الصفحة
غلاف البحث	أ
الآية القرآنية	ب
لجنة المناقشة والحكم	ج
مستخلص البحث	د
الشكر والتقدير	هـ
قائمة المحتويات	ز
قائمة الأشكال	ى
قائمة الجداول	ل
قائمة الملاحق	ن
الفصل الأول: الإطار العام للبحث	
مقدمة	٣
الإحساس بمشكلة البحث	١٢
مشكلة البحث	١٩
أسئلة البحث	١٩
أهداف البحث	١٩
أهمية البحث	٢٠
حدود البحث	٢٠
منهج البحث	٢١
متغيرات البحث	٢١
مجتمع البحث وعينته	٢١
التصميم التجريبي للبحث	٢١
أدوات البحث	٢٢
فروض البحث	٢٢
إجراءات البحث	٢٤
مصطلحات البحث	٢٥

تابع قائمة المحتويات

الموضـــوع **الصفحة**

الفصل الثاني

نمط التوجيه وعلاقته بمعالجة المعلومات ببيئة الألعاب الإلكترونية وأثر تفاعلهما على مهارات البرمجة والتفكير المنطقى

المحور الأول: نمط التوجيه (أسئلة موضوعية /أنشطة استكشافية) وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة الألعاب الإلكترونية.....٢٨

ماهية بيئة الألعاب الإلكترونية ٢٩

خصائص بيئة الألعاب الإلكترونية.....٣٠

مميزات وعيوب بيئة الألعاب الإلكترونية.....٣١

المكونات والعناصر الأساسية لبيئة الألعاب الإلكترونية.....٣٢

أنواع الألعاب الإلكترونية.....٣٣

ماهية التوجيه وأهميته.....٣٩

أنماط التوجيه وأدواته.....٤٠

مميزات التوجيه وعيوبه ٤٥

نمطى التوجية (أسئلة موضوعية /أنشطة استكشافية) بيئة الألعاب الإلكترونية.....٤٧

ما هية أسلوب معالجة المعلومات.....٤٨

أساليب معالجة المعلومات (سطحى/ عميق).....٤٩

الأســـس النظريـــة والتربويـــة لـــنمط التوجيـــة وأســـلوب معالجـــة المعلومـــات ببيئـــة الألعـــاب الإلكترونية.....٥٠

معايير تصميم نمط التوجية(أسئلة موضوعية /أنشطة استكشافية) ببيئة الألعاب الإلكترونية.....٥٥

التصميم التعليمى لنمط التوجية (أسئلة موضوعية /أنشطة استكشافية) ببيئة الألعاب الإلكترونية.....٥٦

المحور الثاني: مهارات البرمجة والتفكير المنطقى لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية ٥٨

ماهية مهارات البرمجة.....٥٨

أهمية مهارات البرمجة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية ٥٨

ما العوامل المؤثرة فى تنمية مهارات البرمجة.....٥٨

العلاقة بين نمط التوجية وأسلوب معالجة المعلومات ببيئة ألعاب إلكترونية ومهارات البرمجة.....٥٩

طرق قياس وتقويم مهارات البرمجة.....٦٠

الموضـــوع	الصفحة
ماهية التفكير المنطقي	٦١
خصائص ومراحل التفكير المنطقي	٦٢
أهمية التفكير المنطقى لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية	٦٤
مهارات التفكير المنطقي	٦٤
العلاقة بين نمط التوجية وأسلوب المعالجة المعلومات ببيئة الألعاب الإلكترونية والتفكير المنطقي	٦٦
طرق قياس وتقويم التفكير المنطقي	٦٨
تعقيب على الاطار النظرى	٧٠
موجز استفادة الباحث من الفصل الثاني	٧٠

الفصل الثالث: إجراءات البحث وأدواته

اولًا: منهج البحث ومتغيراته ٧٢

ثانيًا: تحديد قائمة معايير التصميم التعليمي نمط التوجيه (أسئلة موضوعية / أنشطة استكشافيه) ببيئة الألعاب الإلكترونية ٧٣

ثالثًا:التصميم التجريبي للبحث ٧٦

رابعًا: مرحلة التقويم النهائي ١٠٨

خامسًا: إجراءات التجربة ١١٩

سادسًا:الأساليب الإحصائية المستخدمة فى البحث **١٢٣**

الفصل الرابع: نتائج البحث وتفسيرها والتوصيات والمقترحات

الموضـــوع	الصفحة
أولًا: الاحصاءالوصفي لمتغيرات البحث	١٢٥
ثانيًا: الإجابة عن أسئلة البحث	١٢٧
ثالثًا:اختبار صحه الفروض	١٢٨

الموضـــوع **الصفحة**

رابعًا: تفسير ومناقشة النتائج الخاصة بفروض البحث ١٤٠
خامسًا:توصيات البحث ١٤٩
سادسًا:البحوث المقترحة.....١٥٠
ملخص البحث باللغة العربية.....١٥٢
مراجع البحث ١٦٢
أولًا: المراجع العربية ١٦٢
ثانيًا: المراجع الأجنبية ١٧١
ملاحق البحث ١٧٧
ملخص البحث باللغة الأجنبية .....**i-vi**

قائمة الأشكال

الشكل **بيان الشـــــــــكل** **الصفحة**

(١) عناصر ومكونات بيئة الألعاب الإلكترونية..... ٣١
(٢) لعبه المتاهة..... ٣٢
(٣) لعبة القتال..... ٣٣
(٤) لعبة المنصات..... ٣٣
(٥) لعبة المغامرة..... ٣٤
(٦) لعبة الألغاز..... ٣٤
(٧) نموذج التصميم التعليمى لـ محمد عطية خميس(٢٠٠٧)..... ٥٦
(٨) خريطة مسارات نمطى التوجيه..... ٩١
(٩) الواجهة الرئيسية لنمط التوجيه ببيئة الألعاب الإلكترونية..... ٩٢
(١٠) شاشة نمط التوجيه أسئلة موضوعية كروكي ٩٦
(١١) نمط التوجيه أنشطة استكشافية كروكى ٩٧
(١٢) عملية معالجة ملفات الصوت..... ١٠١
(١٣)عملية معالجة ملفات الفيديو ببرنامج Camtasia studio9..... ١٠١
(١٤)الموضوع الاول مقدمة نمط التوجيه أسئله موضوعيه..... ١٠٤