كلية التربية النوعية

نمطان لمحفزات الألعاب (التعاونية / التنافسية) في بيئة تعلم إلكترونية وأثرهما على الانخراط في التعلم وتنمية مهارات البرمجة والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

إعداد

هدير علي محمد عراقي

المعيدة بقسم تكنولوجيا التعليم

كلية التربية النوعية– جامعة عين شمس

رسالة ماجستير مقدمة للحصول على درجة الماجستير في التربية النوعية

تخصص "تكنولوجيا التعليم"

إشـراف

أ.د/ وليد يوسف محمد

أستاذ تكنولوجيا التعليم

كلية التربية– جامعة حلوان

أ.د/ محمد أحمد فرج موسى

أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم

كلية التربية النوعية– جامعة عين شمس

أ.م.د/ سهام عبد الحافظ مجاهد

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد

كلية التربية النوعية– جامعة عين شمس

٢٠٢٠-١٤٤٢ هـ

بسم الله الرحمن الرحيم

فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ
أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

صدق الله العظيم

(سورة طه الآية، ١١٤)

كليـة التربيـة النوعيـة

قسم تكنولوجيا التعليم

عنوان البحث: نمطان لمحفزات الألعاب (التعاونية/ التنافسية) في بيئة تعلم إلكترونية وأثرهما على الانخراط في التعلم وتنمية مهارات البرمجة والكفاءة الذاتية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم.

الاسم: هدير علي محمد عراقي

الدرجة: ماجستير في التربية النوعية

التخصص: تكنولوجيا التعليم

المشرفون: أ.د| وليد يوسف محمد أ.د| محمد أحمد فرج أ.م.د| سهام عبد الحافظ مجاهد

مستخلص البحث:

هدف البحث الحالي إلى الكشف عن أنسب نمط لمحفزات الألعاب التعاونية/ التنافسية في بيئات التعلم الإلكترونية علي الانخراط في التعلم وتنمية مهارات البرمجة والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

واستخدمت الباحثة معالجتين تجريبيتين تتوافق مع متغيرات البحث الحالي، وقد تضمنت المعالجات محتوى تعليمي واحد يتناول مهارات البرمجة لطلاب تكنولوجيا التعليم.

وقد توصلت نتائج البحث إلى عدم وجود فرق بين محفزات الألعاب (التعاونية / التنافسية) في تنمية الجانب (المعرفي|) لمهارات البرمجة لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، ووجود فروق بين محفزات الألعاب (التعاونية/ التنافسية) في تنمية الجانب (الادائي|) لمهارات البرمجة لصالح النمط التعاوني، كذالك عدم وجود فروق بين محفزات الألعاب (التعاونية / التنافسية) في الانخراط في التعلم، في حين وجود فروق بين محفزات الألعاب (التعاونية/ التنافسية) في الكفاءة الذاتية لصالح النمط التعاوني.

الكلمات الدالة:

محفزات الألعاب – التعاون – التنافس – بيئات التعلم الإلكترونية – مهارات البرمجة – الانخراط في التعلم– الكفاءة الذاتية – طلاب تكنولوجيا التعليم

Faculty of Specific Education
Department of Educational Technology

Thesis title: "Two Types of gamification (Cooperative /Competitive) in an e-learning environment and their Effects on Learning Engagement, Developing Programming Skills and Self-Efficacy for Instructional Technology Students"

Name: Hadeer Ali Mohamed Iraqi
Degree: Master in Specific Education
Specialization: Education Technology – Special education
Supervisors: Dr. Waleed Yossef Mohamed, Dr. Mohamed Ahmed Farag and Dr. Seham Abdelhafez Megahed

Thesis abstract:

The aim of the present research is to reveal the effects of two Types of Gamification (Cooperative /Competitive) in an Electronic learning environment on Learning Engagement, Developing Programming Skills, and Self-Efficacy for Educational Technology Students.

The researcher designed number of two experimental treatments that are correspond to the current research variables, and the treatments included a single educational content deals with Developing Programming Skills for educational technology students.

The results of the current research found that there is no effect to the different Between (Cooperative - Competitive) Gamification on developing the (cognitive|) aspect of Programming skills, but there is an effect to the different Between (Cooperative - Competitive) Gamification on developing the (performance|) aspect of Programming skills for the First treatment (Cooperative). And there is also no effect to the different Between (Cooperative - Competitive) Gamification on Learning Engagement, while there is an effect to the differences between (Cooperative - Competitive) Gamification on Self-Efficacy for the First treatment (Cooperative).

Key words: Gamification – Cooperative – Competitive - E-learning Environments - Learning Engagement -Developing Programming Skills – Self-Efficacy - Educational Technology Students.

شكر وتقدير

الحمد لله رب العالمين والصلاه والسلام على من بعثه ربه رحمة للعالمين وعلى آله وصحبه ومن سار على نهجه واتبع سنته إلى يوم الدين وبعد ،،،

يقتضي دائما الوفاء أن يرد الفضل لأهله ورد الجميل والعرفان نحو من أحسنوا إلينا وعلمونا وفاضوا علينا بعلمهم وخبراتهم ووقتهم الثمين.

وبداية فإنه لمن دواعي فخري وسروري أن أتقدم بأسمى آيات الشكر والتقدير والعرفان بالجميل إلى أستاذي القدير الأستاذ الدكتور/ وليد يوسف محمد أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة حلوان لما قدمه لي من علم نافع وتوجيهات علمية بناءة متميزة إنه لشرف عظيم لي أن تتلمذت على يديه في مرحلة الماجستير لعلمه الغزير وإشرافه المتميز، ولا يمكن أن تعبر الكلمات عما أكن له من احترام وتقدير فله منى كل الشكر والاحترام.

كما أحب أن أتقدم بكل فخر واعتزاز بخالص الشكر والتقدير والوفاء بالجميل إلى أستاذي الفاضل ومعلمى الذي تشرفت بأن تتلمذت على يديه الأستاذ الدكتور/ محمد أحمد فرج أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس، فقد احاطنى بالعناية والرعاية ومنحني من وقته الثمين وكان لعلمه الفياض وتوجيهاته البناءة وخلقه الكريم الأثر الطيب في إنجاز هذا البحث اطال الله في عمره وادام عليه الصحة والعافية وجزاه الله عنى خير الجزاء.

كما أتقدم بكل الشكر والتقدير والاحترام الي أستاذتي ومعلمتي الغالية الأستاذة الدكتورة/ سهام عبد الحافظ مجاهد استاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس لتفضلها بالإشراف على هذا البحث فقد حثتني على المثابرة ادام الله عليها الصحة والعافية وجزاها الله عنى خير الجزاء.

وإنه لمن دواعي فخري واعتزازي أن أتقدم بخالص الشكر والعرفان لأستاذتي الفاضلة الأستاذة الدكتورة/ زينب محمد حسن خليفة أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة عين شمس لتفضلها بقبول مناقشة هذا البحث رغم مشاغلها ومسؤلياتها العلمية

المتعددة وارتباطاتها العلمية فلها مني كل الشكر والتقدير والاحترام وجزاها الله عني خير الجزاء.

كما يسعدني ويشرفني أن أتقدم بأسمى آيات الشكر والتقدير والعرفان إلى أستاذي القدير الأستاذ الدكتور/ خالد مصطفى مالك أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة حلوان لتفضله بقبول هذا البحث رغم مشاغله وارتباطاته العلمية العظيمه فكان من دواعي فخري وسروري فله منى كل الإحترام والتقدير والعرفان بالجميل، وجزاه الله عني خير الجزاء.

ولا انسى التعبير بصادق الشكر والعرفان لكل من قدم لي يد العون والمساعدة أثناء مراحل إعداد البحث وأثناء فترة التطبيق، واخص بالشكر: صديقتي د/ ولاء كمال، أ/ هبه محمد، أ/ مني العربي، وأ/ ايه حسانين. وجميع أساتذتي وزملائي لا استثنى منهم أحدا.

وبكل حب وتقدير أتقدم بصادق الشكر والعرفان لوالدتي ووالدي الذين ضحا بالكثير من أجلي، ودعواتي لهما بدوام الصحة والعافية، وأن يبارك الله لي فيهم.

كما أتقدم بخالص الحب والإخلاص والعرفان بالجميل إلي إخوتي فجر وعبد الرحمن على كل ما قدموه لي من عون صادق وتشجيع لي طوال فترة دراستي، داعية من المولي أن يبارك لي فيهم ويجزيهم عني خير الجزاء.

ويقتضي الوفاء أن أتقدم بهذا العمل المتواضع بكل حب وتقدير إلي روح جدي الغالي رحمة الله فكان نعم السند والعون وأول من حثني على طلب العلم وقدم لي الكثير مما يغفل اللسان عن ذكره .....

وأخيرًا أحمد الله الذي أعانني على إتمام هذا البحث، واسأل الله أن يكون لهذا الجهد ما يُنفع به، إنه نعم المولي ونعم النصير.

(وما توفيقي إلا بالله)

الباحثة

قائمة المحتويات

المحتوي	الصفحة
الآية.	أ
مستخلص البحث باللغة العربية.	ب
مستخلص البحث باللغة الإنجليزية Abstract	ت
الشكر والتقدير	ث
قائمة المحتويات	ح
قائمة الجداول	ص
قائمة الأشكال	ط
قائمة الملاحق	ق
الفصل الأول: مشكلة البحث وخطة دراستها	١ – ٢٤
مقدمة.	٣
مشكلة البحث.	١٢
أهداف البحث.	١٥
أهمية البحث.	١٦
محددات البحث.	١٧
منهج البحث	١٧

تابع قائمة المحتويات

المحتوي	الصفحة
أدوات القياس	١٨
التصميم التجريبي للبحث	١٨
فروض البحث	١٩
إجراءات البحث	٢٠
مصطلحات البحث	٢١
الفصل الثاني: بيئة محفزات الألعاب الإلكترونية التعاونية والتنافسية	**٢٥-٧٨**
مفهوم محفزات الالعاب	٢٨
الفرق بين التصميم التلعيبي، محفزات الألعاب، الألعاب الجديه، المحاكاه، الألعاب	٣٠
محفزات الألعاب في بيئات التعلم الإلكترونيه	٣١
الشروط اللازم مراعتها في بيئة محفزات الألعاب الإلكترونيه	٣٣
مميزات محفزات الألعاب الإلكترونيه	٣٦
عيوب محفزات الألعاب الإلكترونيه	٤٠
أسس ومبادئ بناء محفزات الألعاب الإلكترونيه	٤١
عناصر بيئة محفزات الألعاب الإلكترونية	٤٣

تابع قائمة المحتويات

المحتوي	الصفحة
الأسس والمبادئ النظرية القائمة على محفزات الألعاب الإلكترونية التعاونية والتنافسية	٤٥
- نظرية المحددات الذاتية	٤٥
▪ النظرية المعرفية	٤٦
▪ النظرية السلوكية	٤٧
▪ النظرية البنائية	٤٨
▪ نظرية التسلسل الهرمي للاحتياجات	٤٩
▪ نظرية تحديد الأهداف	٥٠
▪ نظرية الكفاءة الذاتية	٥١
▪ النظرية الأتصالية	٥٢
▪ نظرية التنافر المعرفي	٥٢
▪ نظرية السلوك المخطط	٥٣
تطبيق محفزات الألعاب التعاونية والتنافسية في البيئات التعليمية	٥٤

تابع قائمة المحتويات

المحتوي	الصفحة
محفزات الألعاب الإلكترونيه في بيئات التعلم التنافسية	٥٧
- مفهوم محفزات الألعاب التنافسية	٥٧
- المتطلبات والعناصر الواجب توافرها في بيئة محفزات الألعاب التنافسية الإلكترونية.	٥٩
- مميزات وسلبيات استخدام التنافس في عمليه التعلم	٦١
- الأساس النظرى لاستخدام محفزات الألعاب التنافسية.	٦٣
▪ نظرية الحاجة إلى الإنجاز	٦٣
▪ نظرية المقارنة الاجتماعية	٦٣
▪ نظرية الاستثمار الشخصي	٦٤
محفزات الألعاب الإلكترونيه في بيئات التعلم التعاونيه.	٦٤
- مفهوم محفزات الألعاب التعاونية	٦٥
- المتطلبات والعناصر الواجب توافرها في بيئة محفزات الألعاب التعاونية الإلكترونية	٦٧
- مميزات وسلبيات استخدام التعاون في عمليه التعلم	٦٨
- أشكال العمل وتوزيع المهام في مجموعات التعلم التعاونية	٦٩

تابع قائمة المحتويات

المحتوي	الصفحة
- الأساس النظرى لاستخدام محفزات الألعاب التعاونية	٦٩
▪ النظرية المعرفية الإجتماعية	٦٩
▪ نظرية التبادل الإجتماعي	٧٠
▪ نظرية التنمية الإجتماعية	٧١
إنتاج بيئة محفزات الألعاب الإلكترونية (التعاونية والتنافسية)	٧٢
خصائص بيئة محفزات الألعاب الإلكترونية (التعاونية والتنافسية) التي إعتمد عليها البحث الحالي	٧٦
أمثلة لبعض بيئات وتطبيقات محفزات الألعاب الإلكترونية	٧٧
الفصل الثالث: الانخراط في التعلم، ومهارات البرمجة والكفاءة الذاتية البرمجية وعلاقتها بمحفزات الألعاب التعاونية والتنافسية	**١١٢-٧٩**
المحور الأول: الانخراط في التعلم Learning Engagement	**٩٢ -٨١**
مفهوم الانخراط في التعلم	٨٢
أهميه الانخراط في التعلم	٨٣
أسس ومبادئ الانخراط في التعلم	٨٤
العوامل المؤثره على زياده الانخراط في التعلم في بيئات التعلم الإلكترونيه	٨٤