شبكة المعلومات الجامعية

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

بسم الله الرحمن الرحيم

HANAA ALY

شبكة المعلومات الجامعية

التوثيق الالكتروني والميكروفيلم

HANAA ALY

شبكة المعلومات الجامعية

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

جامعة عين شمس

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

قسم

نقسم بالله العظيم أن المادة التي تم توثيقها وتسجيلها
علي هذه الأقراص المدمجة قد أعدت دون أية تغيرات

يجب أن

تحفظ هذه الأقراص المدمجة بعيدا عن الغبار

HANAA ALY

نمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية وأثره على كفاءة التعلم وإدارة الذات لدى تلاميذ الحلقة الإعدادية

بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير في التربية

تخصص تكنولوجيا التعليم (نظام الساعات المعتمدة)

إعداد الباحثة

عبير ممدوح عبدالحليم عبدالحميد علي

وكيل مدرسة بشتيل الإعدادية بنات – إدارة أوسيم التعليمية – محافظة الجيزة

إشراف

أ. د / منال عبد العال مبارز عبدالعال

أستاذ بقسم تكنولوجيا التعليم

كلية الدراسات العليا للتربية

جامعة القاهرة

د / مروة محمد جمال الدين المحمدي

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم

كلية الدراسات العليا للتربية

جامعة القاهرة

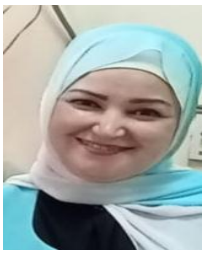
١٤٤٣هـ – ٢٠٢١م

بسم الله الرحمن الرحيم

"اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)"

صدق الله العظيم

سورة العلق الآيات (١-٥)



كلية الدراسات العليا للتربية

قسم تكنولوجيـــــا التعليم

الاسم: عبير ممدوح عبدالحليم عبدالحميد **الجنسية: مصرية**

تاريخ وجهة الميلاد: ١١٦/١٠/١٩٧٧م **محافظة الشرقية**

الدرجة: الماجستير في التربية

التخصص: تكنولوجيا التعليم (نظام الساعات المعتمدة)

المشرفون: أ. د / منال عبد العال مبارز عبدالعال **د / مروة محمد جمال الدين المحمدي**

عنوان الرسالة:

نمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية وأثره على كفاءة التعلم وإدارة الذات لدى تلاميذ الحلقة الإعدادية

مستخلص الرسالة:

هدف البحث الحالي إلى تصميم نمط المهمة (محدد/ مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية لتنمية كفاءة التعلم وإدارة الذات لدى تلاميذ الحلقة الإعدادية، وقد تكونت عينة البحث من(٦٠) تلميذة من تلميذات الصف الأول الإعدادي، وتم توزيعهم بطريقة عشوائية إلى مجموعتين تجريبيتين، وقد تعلمت المجموعة التجريبية الأولى من خلال نمط المهمة محدد الوقت بمحفزات الألعاب الرقمية، أما المجموعة التجريبية الثانية فقد تعلمت بنمط المهمة مفتوح الوقت بمحفزات الألعاب الرقمية، وتكونت أدوات البحث من اختبار تحصيلي ومقياس إدارة الذات، وتم استخدام اختبار(ت) للمجموعة الواحدة Sampie T- test واختبار (ت) لعينتين مستقلتين Indpended T- test لمعالجة البيانات التى تم التوصل إليها إحصائيًا، وأوضحت النتائج تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية الثانية في تنمية كفاءة التعلم، بينما تساوت نتائج المجموعتين التجريبيتين في مقياس إدارة الذات، كما قدم البحث مجموعة من التوصيات أهمها ضرورة تصميم أنماط أخرى للمهمة بمحفزات الألعاب الرقمية وفق معايير تربوية وفنية صحيحة، والاهتمام باستخدام نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية في العملية التعليمية، لما لها من تأثير إيجابي على تنمية كفاءة التعلم وإدارة الذات.

الكلمات الدالة:

نمط المهمة (محدد/ مفتوح الوقت)– محفزات الألعاب الرقمية – كفاءة التعلم – إدارة الذات.

كلية الدراسات العليا للتربية

قسم تكنولوجيـــــا التعليم

تشكيل لجنة المناقشة والحكم على رسالة الماجستير في التربية

تخصص تكنولوجيا تعليم (نظام الساعات المعتمدة)

للباحثة / عبير ممدوح عبدالحليم عبدالحميد علي

بعنوان / نمط المهمة (محدد/ مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية وأثره على كفاءة التعلم وإدارة الذات لدى تلاميذ الحلقة الإعدادية

قد وافق السيد الأستاذ الدكتور رئيس الجامعة على تشكيل لجنة المناقشة والحكم على الرسالة المسومة على النحو التالي:

الأستاذة الدكتورة/ إيمان صلاح الدين صالح

أستاذ تكنولوجيا التعليم، بكلية التربية – جامعة حلوان (مناقشًا خارجيًا)

الأستاذة الدكتورة/ منال عبدالعال مبارز عبدالعال

أستاذ تكنولوجيا التعليم، بكلية الدراسات العليا للتربية – جامعة القاهرة (مشرفًا وعضوًا)

الأستاذ الدكتور/ أحمد محمود فخري

أستاذ مساعد تكنولوجيا التعليم، بكلية الدراسات العليا للتربية – جامعة القاهرة (مناقشًا داخليًا)

قرار لجنة المناقشة والحكم:

قررت اللجنة منح الباحثة/ عبير ممدوح عبدالحليم عبدالحميد علي درجة الماجستير في التربية تخصص تكنولوجيا التعليم بنظام الساعات المعتمدة بتقدير ممتاز، تاريخ المناقشة: ١٢/ ١٠/ ٢٠٢١

شكر وتقدير

بسم الله والحمد لله والصلاة والسلام على أشرف المرسلين، سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين، فإن أول الحمد وأصدقه لله رب العالمين الذي أعانني على إتمام هذا العمل، فالحمد لله حمدًا كثيرًا طيبًا مباركًا فيه، الحمد لله بما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك، الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله.

وامتثالًا لقول النبي صلى الله عليه وسلم " من لا يشكر الناس لا يشكر الله "، فإن الوفاء يقتضي أن يرد الفضل لأهله، لذلك أتوجه بجزيل شكري وصادق عرفاني وعظيم امتناني إلى أستاذتي ومعلمتي **الأستاذة الدكتورة/ منال عبدالعال مبارز عبدالعال**، أستاذ تكنولوجيا التعليم، بكلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، فقد سعدت بإشراف سيادتها على هذا البحث، فكانت ولا تزال، وستظل نعم الموجه، أحاطتني بالرعاية، والعناية، وحثتني على المثابرة، ومنحتني من ثمين وقتها، فكانت نعم الأخت، والمرشدة ثاقبة الرؤية، ولولا صبرها ومساعدتها ما تم هذا البحث، ولا يمكن أن تعبر هذه الكلمات عما أكن لها من تقدير واحترام، فلها مني كل الشكر والتقدير، وجزاها الله عني خير الجزاء، وحباها برعايته، وعنايته، وأنعم عليها بموفور الصحة والعافية، ووفقها لخدمة العلم، والنهوض به.

كما أتوجه بجزيل الشكر والتقدير إلى **الدكتورة/ مروة محمد جمال الدين المحمدى**، مدرس تكنولوجيا التعليم، بكلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، حيث كانت نعم المعلم والموجه والأخت، فقد تعهدتني بالتوجيه وما زالت، وكان لتوجيهاتها ونصائحها البناءة وخلقها الكريم أثر كبير في إنجاز هذا البحث، فجزاها الله عني خير الجزاء.

وإنه لمن دواعي فخري وسروري أن يناقش هذه الرسالة **الأستاذة الدكتورة/ إيمان صلاح الدين** صالح أستاذ تكنولوجيا التعليم، بكلية التربية، جامعة حلوان، **والأستاذ الدكتور/ أحمد محمود فخري**،أستاذ مساعد تكنولوجيا التعليم، بكلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، واللذان تكرما بالموافقة على مناقشتي لأستفيد من علمهما الغزير، والباحثة على يقين بأن توجيهاتهما سوف تثري البحث وتزيده عمقًا، فجزاهما الله عني خير الجزاء.

وإحقاقًا لفضل من شجعوني لأخطو هذه الخطوة، واعترافًا بالفضل والجميل أقدم خالص شكري وتقديري إلى كل من قدم لى يد العون، والمساعدة أثناء البحث، وكذلك أتوجه بالشكر الجزيل إلى جميع أساتذتي من كلية الدراسات العليا للتربية بجامعة القاهرة، وقسم تكنولوجيا التعليم، وأساتذتي المحكمين على أدوات البحث في الجامعات المصرية ، وغيرها، فقد استفدت من توجيهاتهم التي أثرت على البحث كثيرًا، فبارك الله فيهم ومتعهم بالصحة والعافية وجزاهم الله عني خير الجزاء.

ولا أنسى من لهم الحق في البر، وببركاتهم ودعواتهم سلكت هذه الحياة، وتغلبت على مصاعبها، وأتمنى دومًا رضاهم عني وهم أبواى، والدي الحبيب رمز العطاء والتضحية، وأمي الغالية نبع الحنان ورمز العطاء المتدفق بلا حدود، بارك الله لي فيهما، وجعلني بارة بهما، وحفظهما من كل مكروه، وأدعو الله أن يديم عليهما الصحة وتمام العافية، إلى جميع أفراد أسرتي سندي وقوتي وملاذي، على ما قدموه من عون صادق لإتمام هذا البحث، وإلى كل من قدم لى العون والمساعدة أو النصيحة، أو بالدعاء بظهر الغيب لإتمام هذا البحث، جزاهم الله عني خير الجزاء.

والله من وراء القصد وهو يهدي السبيل،

الباحثة

عبير ممدوح عبدالحليم عبدالحميد علي

قائمة المحتويات

الموضـــوع	الصفحة

غلاف البحث ..... أ
الآية القرآنية..... ب
مستخلص البحث..... ج
لجنة المناقشة والحكم..... د
الشكر والتقدير ..... هـ
قائمة المحتويات ..... ز
قائمة الجداول..... ي
قائمة الأشكال..... ك
قائمة الملاحق..... م

الفصل الأول: الإطار العام للبحث

مقدمة ٢
الإحساس بمشكلة البحث ٥
مشكلة البحث ٩
أسئلة البحث ٩
أهداف البحث ١٠
أهمية البحث ١٠
حدود البحث ١٠
منهج البحث ١١
متغيرات البحث ١١
مجتمع البحث ١١
عينة البحث ١١
التصميم التجريبي البحث ١٢
أدوات البحث ١٢
فروض البحث ١٢
خطوات البحث وإجراءاته ١٣
مصطلحات البحث ١٤

تابع قائمة المحتويات

الموضـــوع	الصفحة

الفصل الثاني

نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية وعلاقته بكفاءة التعلم وإدارة الذات لتلاميذ الحلقة الإعدادية

المحور الأول: نمط المهمة (محدد / مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية.....١٦
أهداف محفزات الألعاب الرقمية وخصائصها.....،.....١٦
أنواع محفزات الألعاب الرقمية.....١٦
عناصر (مكونات) محفزات الالعاب الرقمية.....١٧
نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية.....٢٢
الأسس التربوية والنظرية التى يقوم على أساسها نمط المهمة.....٣٠
معايير تصميم نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية.....٣٤
التصميم التعليمي لنمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية.....٣٨
المحور الثاني: كفاءة التعلم وإدارة الذات.....٤١
ماهية كفاءة التعلم.....٤١
أهمية كفاءة التعلم.....٤٢
العوامل المؤثرة في كفاءة التعلم.....٤٢
طرق قياس كفاءة التعلم.....٤٤
مفهوم إدارة الذات.....٤٤
أهداف إدارة الذات ٤٥
أهمية إدارة الذات ٤٦
خصائص إدارة الذات.....٤٦
مبادئ إدارة الذات ٤٧
أبعاد إدارة الذات ٤٧
العوامل المؤثرة على إدارة الذات ومعوقاتها ٤٩
الأسس النظرية لإدارة الذات ٥١
العلاقة بين نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية وكفاءة التعلم وإدارة الذات ٥٣
طرق قياس إدارة الذات ٥٥
مدى استفادة الباحثة من الإطار النظري ٥٦

تابع قائمة المحتويات

الفصل الثالث: إجراءات البحث وأدواته

أولًا: منهج البحث ومتغيراته ٥٩
ثانيًا: مجتمع البحث وعينته ٥٩
ثالثًا: التصميم التجريبي للبحث ٦٠
رابعًا: قائمة معايير التصميم التعليمي لنمط المهمة (محدد/ مفتوح) بمحفزات الألعاب الرقمية.....٦٠
خامسًا: التصميم التعليمى لنمط المهمة (محدد/ مفتوح) بمحفزات الألعاب الرقمية.....٦٢
سادسًا: إجراء التجربة الأساسية للبحث ١٠٠
الإعداد للتجربة ١٠١
اختيار عينة البحث والتهئية للتجربة ١٠١
تطبيق أدوات القياس قبليًا.....١٠٢
تنفيذ تجربة البحث ١٠٣
تطبيق أدوات القياس بعديًا.....١٠٥
سابعًا: الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث ١٠٥

الموضـــوع	الصفحة

الفصل الرابع: نتائج البحث وتفسيرها والتوصيات والمقترحات

أولًا: الإحصاء الوصفي لمتغيرات البحث ١٠٧
ثانيًا: الإجابة على أسئلة البحث واختبار فروضها ١٠٨
ثالثًا: مناقشة نتائج البحث وتفسيرها ١١٣
رابعًا: توصيات البحث ١١٩
خامسًا: مقترحات البحث ١٢٠
ملخص البحث باللغة العربية.....١٢١
مراجع البحث ١٣١
أولًا: المراجع العربية ١٣٢
ثانيًا: المراجع الأجنبية ١٣٥
ملاحق البحث ١٣٩
ملخص البحث باللغة الأجنبية ..... **i-vii**

قائمة الجــداول

الجدول	بيان الجـــــــدول	الصفحة
(١)	التصميم التجريبي للبحث	١٢
(٢)	تعديلات السادة المحكمين على قائمة المعايير	٦١
(٣)	الصورة النهائية لقائمة المعايير وعدد المؤشرات لكل معيار	٦٢
(٤)	تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية الخاصة بنمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية	٦٦
(٥)	الوقت المطلوب للتعلم	٦٩
(٦)	مرحلة اختيار مصادر التعليم والوسائط المناسبة	٧٤
(٧)	تأثير الموارد والتسهيلات في اختيار مصادر التعلم والوسائط المناسبة	٧٥
(٨)	المرحلة الثانية من مرحلة اختيار مصادر التعلم ووسائله	٧٦
(٩)	لغة البرمجة والبرامج المستخدمة في الإنتاج	٧٨
(١٠)	الجدول الزمني لإنتاج نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية	٨٠
(١١)	بعض التعديلات للسادة المحكمين على تصميم نمط المهمة محدد/مفتوح الوقت بمحفزات الألعاب الرقمية	٨٣
(١٢)	مواصفات الاختبار التحصيلى	٩٣
(١٣)	بعض تعديلات السادة المحكمين على الاختبار التحصيلي	٩٤
(١٤)	نتائج معامل الثبات ألفا كرونباخ للاختبار التحصيلى	٩٦
(١٥)	بعض تعديلات السادة المحكمين على مقياس إدارة الذات	٩٨
(١٦)	نتائج معامل الثبات ألفا كرونباخ لمقياس إدارة الذات	٩٩
(١٧)	أبعاد مقياس إدارة الذات	٩٩
(١٨)	لدلالة الفروق باستخدام اختبار (ت) بين المجموعتين للكشف عن التكافؤ بينهما في الاختبار التحصيلي	١٠٢
(١٩)	مواعيد تطبيق تجربة البحث	١٠٤
(٢٠)	الإحصاء الوصفي، المتوسط والانحراف المعياري لمجموعات البحث في الاختبار التحصيلي	١٠٧
(٢١)	الإحصاء الوصفي، المتوسط والانحراف المعياري لمجموعات البحث في مقياس إدارة الذات	١٠٧
(٢٢)	لحساب دلالة الفرق بين درجات الاختبار البعدي ودرجة مستوى الاتقان(٨٠%) للمجموعة التجريبية الأولى(نمط المهمة محدد الوقت بمحفزات الألعاب الرقمية)	١٠٩
(٢٣)	لحساب دلالة الفرق بين درجات الاختبار البعدي ودرجة مستوى الاتقان(٨٠%) للمجموعة التجريبية الثانية(نمط المهمة مفتوح الوقت)	١١٠

(٢٤) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبيتين فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلي ٤١
(٢٥) لمعرفة دلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبيتين فى التطبيق البعدى لمقياس إدارة الذات.....٤١

قائمة الأشكال

الشكل	بيان الشـــــــــكل	الصفحة

(١) عناصر محفزات الألعاب الرقمية.....١٧
(٢) نمط المهمة غير محدد الكمية.....٢٢
(٣) نمط المهمة محدد الكمية.....٢٣
(٤) نمط المهمة محدد الوقت ٢٣
(٥) نمط المهمة مفتوح الوقت.....٢٣
(٦) نمط المهمة المقيد.....٢٤
(٧) نمط المهمة الممتد ٢٤
(٨) نمط الفرصة.....٢٥
(٩) نمط حل المشكلة ٢٥
(١٠) نموذج محمد عطية خميس ٢٠٠٣.....٣٩
(١١) تسجيل التلميذ الدخول لنمط المهمة محدد/ مفتوح الوقت بمحفزات الألعاب الرقمية.....٧٠
(١٢) شكل الأزرار السابق والتالي في نمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية.....٧١
(١٣) الضغط على الصورة لإظهار النصوص المكتوبة.....٧١
(١٤) شاشة الأهداف التعليمية بمحفزات الألعاب الرقمية.....٧٢
(١٥) التغذية الراجعة أثناء التقويم البنائي.....٧٣
(١٦) الشخصية التي يختارها التلميذ أثناء تعلم المحتوى ٨٢
(١٧) المستويات داخل المحتوى بمحفزات الألعاب الرقمية.....٨٢
(١٨) شاشة التعليمات العامة لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٨٤
(١٩) قواعد المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية.....٨٥
(٢٠) عداد الوقت في نمط المهمة المحدد.....٨٥
(٢١) المهمة الأولى في المستوى الأول لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٨٦
(٢٢) المهمة الثانية في المستوى الأول لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٨٦

(٢٣) المهمة الثالثة في المستوى الأول لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٨٧
(٢٤) تنفيذ المهمة بنجاح والانتقال للمستوى الثاني.....٨٧
(٢٥) عدم إتمام المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية ٨٨
(٢٦) المهمة الأولى في المستوى الثاني لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٨٨
(٢٧) المهمة الثانية في المستوى الثاني لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٨٩
(٢٨) تنفيذ المهمة بنجاح والانتقال للمستوى الثالث.....٨٩
(٢٩) المهمة في المستوى الثالث لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٩٠
(٣٠) إنهاء المهام بجميع المستويات لنمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب.....٩٠
(٣١) التمثيل البياني للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى (نمط محدد الوقت) والمجموعة التجريبية الثانية(نمط مفتوح الوقت) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي، والوصول لمستوى الاتقان.....١١٠
(٣٢) التمثيل البياني للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى (نمط محدد الوقت) والمجموعة التجريبية الثانية(نمط مفتوح الوقت) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي.....١١١
(٣٣) التمثيل البياني للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى (نمط محدد الوقت) والمجموعة التجريبية الثانية (نمط مفتوح الوقت) في التطبيق البعدي لمقياس إدارة الذات.....١١٣

قائمة الملاحق

الجدول	بيان الملحق	الصفحة

(١) الدراسة الاستكشافية لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.....١٤٠
(٢) الدراسة الاستكشافية استبيان المعلم.....١٤٢
(٣) قائمة بأسماء السادة المحكمين لأدوات البحث ١٤٤
(٤) قائمة معايير تصميم نمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية.....١٤٧
(٥) قائمة الأهداف السلوكية.....١٥٠
(٦) السيناريو التعليمي لنمط المهمة بمحفزات الألعاب الرقمية.....١٥٣
(٧) الاختبار التحصيلي ومفتاح التصحيح في صورته النهائية.....١٦١
(٨) مقياس إدارة الذات ١٦٨
(٩) أثناء تطبيق تجربة البحث ومتابعتها.....١٧٣
(١٠) بعض شاشات تصميم نمط المهمة (محدد/مفتوح الوقت) بمحفزات الألعاب الرقمية.....١٨٣