



جامعة سوهاج
كلية التربية
قسم تكنولوجيا التعليم

التعلم التشاركي القائم على بيئة تعلم افتراضية وعلاقته بتنمية بعض مهارات التفكير الهندسي والانقرائية الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي

رسالة مقدمة من الباحثة

ايرينى بهجت أديب محروس

معلم أول رياضيات بمدرسة الحي الإقتصادي للتعليم الأساسي بإدارة سوهاج التعليمية
لنيل درجة الماجستير في التربية تخصص "تكنولوجيا التعليم"

إشراف

أ.د. يسري مصطفى السيد

أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية - جامعة سوهاج

أ.د. عماد ثابت سمعان (توفي)

أستاذ المناهج وتكنولوجيا التعليم (المتفرغ)
كلية التربية - جامعة سوهاج

أ.م.د. محمد محمود عبدالوهاب

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
كلية التربية - جامعة سوهاج

١٤٤٢ هـ - ٢٠٢٠ م

مستخلص البحث

عنوان البحث: التعلم التشاركي القائم على بيئة تعلم افتراضية وعلاقته بتنمية بعض مهارات التفكير الهندسي والانقرائية الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

اسم الباحثة: ايريني بهجت أديب محروس

الدرجة العلمية: الماجستير في التربية

جهة المنح: كلية التربية جامعة سوهاج

سنة المنح: ٢٠٢٠م

هيئة الإشراف:

أ.د. عماد ثابت سمعان (توفي): أستاذ المناهج وتكنولوجيا التعليم (المتفرغ) كلية التربية- جامعة سوهاج

أ.د/يسري مصطفى السيد: أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم كلية التربية- جامعة سوهاج

أ.م.د/محمد محمود عبدالوهاب: أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية- جامعة سوهاج

المستخلص: وقد تحددت مشكلة البحث الحالي في تدني مستوى تلاميذ الحلقة الإعدادية في مهارات التفكير الهندسي وانخفاض مستوى الانقرائية الإلكترونية، لذا هدف البحث إلى تنمية بعض مهارات التفكير الهندسي والانقرائية الإلكترونية لدى تلاميذ الحلقة الإعدادية عن طريق تصميم بيئة تعلم افتراضية قائمة على التعلم التشاركي، ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بإعداد بيئة التعلم الافتراضية القائمة على التعلم التشاركي، والتي تكونت من ثمانية دروس تعليمية، بالإضافة إلى استخدام اختبار التفكير الهندسي، وإعداد اختبار الانقرائية الإلكترونية، والتطبيق على مجموعتين أحدهم ضابطة والأخرى تجريبية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وبلغت ستين تلميذاً بمدرسة روافع القصير الإعدادية الثانوية المشتركة بسوهاج، واستخدمت الباحثة التصميم شبه التجريبي القائم على المجموعتين، والذي يستخدم القياس القبلي/ البعدي لمستوى التلاميذ مجموعتي البحث، حيث تم تطبيق اختبار التفكير الهندسي، واختبار الانقرائية الإلكترونية على تلاميذ مجموعتي البحث للتأكد من تطابق المجموعتين، ثم درس التلاميذ الدروس التعليمية صُممت باستخدام التعلم التشاركي داخل بيئة التعلم الافتراضية التي تمثلت في نظام إدارة التعلم Schoology، وباستخدام الفصول الافتراضية wiziq، وبعد الانتهاء تم تطبيق أداتي القياس بعدياً، ثم معالجة النتائج وتحليلها وتفسيرها وقد وُصِّلَ البحث إلى: وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية المستخدمة التعلم التشاركي القائم على بيئة تعلم افتراضية وتلاميذ المجموعة الضابطة المستخدمة الطريقة المعتادة

في اختبار بعض مهارات التفكير الهندسي لصالح المجموعة التجريبية، وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية المستخدمة التعلم التشاركي القائم على بيئة تعلم افتراضية وتلاميذ المجموعة الضابطة المستخدمة الطريقة المعتادة في اختبار الانقرائية الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية.

التوصيات:

١. توظيف التعلم التشاركي وفق المعايير التربوية داخل بيئات التعلم الافتراضية بهدف تحقيق نواتج التعلم المختلفة.

٢. تطبيق التعلم التشاركي القائم على بيئة افتراضية في تدريس فروع الرياضيات المختلفة، لما له من تأثير إيجابي على تنمية الجوانب المعرفية والوجدانية لدى المتعلمين.

الكلمات المفتاحية: بيئة التعلم الافتراضية، التعلم التشاركي، مهارات التفكير الهندسي، الانقرائية الإلكترونية.

Abstract

Search title: Collaborative learning via virtual learning Environments and the Development of Geometrical Thinking and Electronic Readability of Preparatory Second- Year Students.

Researcher name: Ereny Bahgat Adeb

Degree: Master of Education

Granting body: Sohag University College of Education

Grant year: 2020

Supervisory Authority:

Prof. Dr Emad ThabetSemaan (died): Professor of Curricula and Educational Technology (full-time) Faculty of Education– Sohag University
Prof. Dr Yosrymostafa El Saed :The Master of The Department Professor of Education Technology Faculty of Education - Sohag University
Prof. Dr Mohammed Mahmoud Abd El Wahab: Associate Professor of EducationTechnology Faculty of Education - Sohag University

Abstract: The current research problem has been determined by the low level of preparatory cycle pupils in Geometrical thinking skills, and the low level of electronic readability, so the aim of the research was to develop some geometric thinking skills, and electronic readiness among the preparatory cycle students by designing a virtual learning environment based on participatory learning, and to achieve this Objective, The researcher has prepared a virtual learning environment based on participatory learning, Which consisted of eight educational lessons, in addition to using the Geometric thinking test, preparing the electronic inductive test, and applying it to two groups, one of them is the control and the other is an experimental of the second preparatory second class, On the two groups, which uses the pre / post measurement of the students 'level of the two research groups, where the Geometrical thinking test and the electronic inductive test were applied to the students of the two research groups to make sure that the two groups match, Then, the students studied the educational lessons that were designed using participatory learning within the virtual learning environment that was represented in the Schoology learning management system, and using the virtual classes (wiziq). After completion, the two measurement tools were applied afterwards, then the results were analyzed, analyzed and

interpreted. The research has reached, The presence of statistically significant differences between the mean scores of students of the experimental group used participatory learning based on a virtual learning environment and the pupils of the control group used the usual method in testing some Geometrical thinking skills in favor of the experimental group, the presence of statistically significant differences between the middle The experimental group students 'scores used participatory learning based on a hypothetical learning environment and the control group students used the usual method of electronic inductive testing for the benefit of the experimental group.

Research Recommendations:

- 1-Employing participatory learning according to educational standards within virtual learning environments with the aim of achieving various learning outcomes.
- 2- Applying participatory learning based on a hypothetical environment in teaching the various branches of mathematics, as it has a positive impact on developing the cognitive and emotional aspects of learners.

Key words:

virtual learning environment, participatory learning, Geometrical thinking skills, electronic induction.