كليـــــــة التربيـــــــــة
قسم المناهج وطرق التدريس

أثر ألعاب الكمبيوتر التعليمية في التحصيل المعرفي لتلاميذ المرحلة الابتدائية في تدريس الحاسب وأدائهم بعض مهارات التعامل معه

رسالة مقدمة من الباحثة

مرام أحمد عثمان حسين

للحصول علي درجة الماجستير في التربية

تخصص (مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم)

إشـــراف

أ.د/ إسماعيل محمد الدرديري
أســـتاذ المناهج وطرق تدريس العلوم المتفرغ
بكلية التربية – جامعة المنيا

أ.د/ زينب محمد أمـــين
أســـتاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم
بكلية التربية النوعية– جامعة المنيا

١٤٣٢ هـــ - ٢٠١٢م

قرار لجنة المناقشة والحكم

Faculty of Education
Higher Studies Office

قرار لجنة المناقشة والحكم

طالبة برسالة الماجستير المقدمة من الباحثة : مرام أحمد عثمان

المسجلة لدرجة الماجستير في التربية تخصص المناهج وطرق التدريس

تخصص المناهج وطرق التدريس: تكنولوجيا التعليم

بعنوان : (أثر العاب الكمبيوتر التعليمية في التحصيل لفرق لتلاميذ المرحلة الابتدائية في تدريس الطالب وإدائهم بعض مهارات التعامل معه)

إشراف كل من

أ.د. إسماعيل محمد السيد الدردير

أ.م.د. زينب محمد أمين

– وافق السيد الأستاذ الدكتور/ نائب رئيس الجامعة لشئون الدراسات العليا والبحوث بتاريخ ٢٠١٢/٣/٢٢ على تشكيل لجنة المناقشة والحكم لرسالة الماجستير المقدمة من الباحثة المذكورة ، على أن يصبح التشكيل على النحو التالي

أ.د صفية محمد أحمد سلام (رئيساً ومناقشاً)

أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم المتفرغ بكلية التربية – جامعة المنيا

أ.د إسماعيل محمد السيد الدردير (عضواً ومشرفاً)

أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم المتفرغ بكلية التربية – جامعة المنيا

أ.د نبيل جاد عزمي (عضواً ومناقشاً)

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية النوعية – جامعة حلوان

أ.م.د زينب محمد أمين (عضواً ومشرفاً)

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية النوعية – جامعة المنيا

– اجتمعت اللجنة يوم الثلاثاء الموافق ٢٠١٢/٤/٢٤ من الساعة [illegible] وحتى الساعة الثانية ظهراً وقررت منح الباحثة / مرام أحمد عثمان درجة الماجستير في التربية تخصص المناهج وطرق التدريس (تكنولوجيا التعليم) بتقدير (ممتاز)

لجنة المناقشة العلمية والحكم

أ.د صفية محمد أحمد سلام

أ.د إسماعيل محمد السيد الدردير

أ.د نبيل جاد عزمي

أ.م.د زينب محمد أمين

مستخلص البحث

عنوان الدراسة: "أثر ألعاب الكمبيوتر التعليمية في التحصيل المعرفي لتلاميذ المرحلة الابتدائية في تدريس الحاسب وأدائهم بعض مهارات التعامل معه"

وهدفت الدراسة إلى استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية للارتقاء بالجانب المعرفي والمهاري المتعلق بمهارات التعامل مع الحاسب لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد تكونت مجموعة البحث من (٨٠) تلميذاً وتلميذة، من مدرستي "التجريبية المشتركة (٢)" ومدرسة "أبناء الثورة" بمحافظة المنيا، تم تقسيمهم إلي مجموعتين: إحداهما ضابطة (ويدرس أفرادها بالطريقة المعتادة)، والأخري تجريبية (ويدرس أفرادها باستخدام برمجية الألعاب الكمبيوترية التعليمية).

واستخدمت الباحثة أدوات في الدراسة وهي:

أ. الاختبار التحصيلي الإلكتروني في مهارات التعامل مع الكمبيوتر.

ب. بطاقة الملاحظة لمهارات التعامل مع الكمبيوتر.

وأشارت النتائج بوجه عام إلي أثر ألعاب الكمبيوتر التعليمية المستخدمة في الدراسة الحالية في تنمية الجانب التحصيلي الخاص بمقرر الحاسب الآلي، إلي جانب أثرة في تحسين بعض مهارات التعامل مع الكمبيوتر وهي: (مهارات التعامل مع لوحة المفاتيح، مهارات التعامل مع الفأرة، مهارات التعامل مع الميكرفون، مهارات التعامل مع الطابعة).

الكلمات المفتاحية Key Words:

- ألعاب الكمبيوتر التعليمية Educational computer games
- التحصيل المعرفي Collection of knowledge
- الحاسب Computer
- مهارات التعامل مع الكمبيوتر Interpersonal skills with the computer

قائمة المحتويات

الموضـــــــــوع	الصفحة
• غلاف البحث.	أ
• البسملة.	ب
• قرار لجنة المناقشة والحكم.	ج
• شكر وتقدير.	د
• مستخلص البحث.	هـــ
• قائمة المحتويات.	(و - ك)
• قائمة الجداول.	ط
• قائمة الأشكال.	ي
• قائمة الملاحق.	ك
الفصل الأول/ الإطار المنهجي للبحث:	(١-١٦)
• المقدمـــة.	٢
• مشكلة البحث.	٩
• هدف البحث.	١٢
• حدود البحث.	١٣
• منهج البحث.	١٣
• متغيرات البحث.	١٣
• أدوات البحث.	١٣
• مصطلحات البحث.	١٤
• إجراءات البحث.	١٥
• أهمية البحث.	١٦
الفصل الثاني/ الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	(١٧-٧٠)
• مفهوم اللعب.	١٩
• مفهوم الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٢٠
• التطور التاريخي للألعاب التعليمية.	٢١
• أهمية اللعب.	٢٥
• الأهمية التربوية للألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٢٩

تابع محتويات البحث

الموضـــــــــوع	الصفحة
• أهداف اللعب.	٣٤
• بعض النظريات التي تستند إليها الألعاب.	٣٦
• المجالات المختلفة التي يمكن أن تستخدم فيها الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٤٢
• المميزات المكتسبة من الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٤٢
• العلاقة بين الألعاب والعمليات العقلية.	٤٣
• أنواع الألعاب (التربوية، الكمبيوترية).	٤٦
• العناصر المكونة لألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٥٢
• معايير تصميم الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٥٣
• معايير إنتاج الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٥٦
• برامج صناعة ألعاب الكمبيوتر التعليمية.	٥٨
• متطلبات تنفيذ الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٥٩
• أدوار المعلم عند استخدام الألعاب الكمبيوترية التعليمية.	٦٠
• المراحل المعرفية والنفسية التي يمر بها المتعلم في اللعبة الكمبيوترية.	٦١
• أنماط الإبحار في ألعاب الكمبيوتر التعليمية.	٦٣
• الآثار السلبية للألعاب الكمبيوترية، ومخاطر استخدامها.	٦٤
• مدى إفادة البحث من الإطار النظري.	٦٨
• فروض البحث.	٦٩
الفصل الثالث/ تجربة البحث وإجراءات الدراسة:	(٧١-٩٦)
أولاً: إعداد ألعاب الكمبيوتر التعليمية (مادة المعالجة التجريبية).	٧٢
ثانياً: إعداد أداتي القياس: **اختبار** تحصيلي إلكتروني في مهارات التعامل مع الكمبيوتر. **بطاقة** ملاحظة لمهارات التعامل مع الكمبيوتر.	٨٤ ٨٤ ٩٠
ثالثاً: إجراءات الدراسة التجريبية:	٩٣
أ. اختيار عينة البحث.	٩٣
ب. إجراءات التطبيق، وتتضمن:	٩٤
١. الموافقات الإدارية.	٩٤
٢. التأكد من كفاءة معمل الكمبيوتر بالمدرسة وصلاحيته للاستخدام وتنفيذ التجربة.	٩٤
٣. التطبيق القبلي.	٩٤

تابع محتويات البحث	
الموضـــــــــوع	**الصفحة**
٤. تنفيذ تجربة البحث.	٩٥
٥. التطبيق البعدي.	٩٥
٦. الجدول الزمني للتطبيق.	٩٥
ج. صعوبات التطبيق وسبل التغلب عليها.	٩٦
الفصل الرابع: نتائج البحث وتفسيرها والتوصيات والبحوث المقترحة.	(٩٧-١١٠)
أولاً: نتائج البحث.	٩٨
ثانياً: تفسير نتائج البحث ومناقشتها.	١٠٨
ثالثاً: التوصيات والبحوث المقترحة.	١١٠
قائمة المراجع والمصادر:	(١١١-١٣١)
أولاً: المراجع العربية.	١١٢
ثانياً: المراجع الإنجليزية.	١٢١
ثانياً: مواقع الإنترنت.	١٢٥
ملاحق البحث	(١٣٢-١٩٤)
ملخص البحث باللغة العربية	(١٩٥-٢٠٤)
ملخص البحث باللغة الإنجليزية	(٢٠٥-٢١٣)