

قضايا بحثية

اعداد الطالبة : مرام كرنازي

الواجب السادس



قضايا بحثية 1

الواجب السادس



يهدف الواجب إلى مناقشة ورقة علمية من حيث العنوان، المقدمة، مشكلة الدراسة وأهميتها، مفاهيم وتعريفات الدراسة، الدراسات السابقة، فرضيات الدراسة، نموذج الدراسة، منهجية الدراسة، التحليل الاحصائي، مناقشة النتائج و التوصيات.



الواجب
06

العنوان

أثر اختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد، ثلاثي الأبعاد) و اسلوب التعلم
(تعاوني، تنافسي) في ألعاب الفيديو على التحصيل الرياضي و تنمية بعض
المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة

للباحث

د. علي علي عبد التواب
كلية التربية – جامعة الفيوم

دراسات عربية في التربية و علم النفس
العدد 37 – 2013م

الواجب
06

المقدمة

• مقدمة :

تعد جوانب النمو العقلي والاجتماعي للأطفال من الجوانب المهمة، التي يلزم على من يرعى الأطفال الصغار أو ينشئهم أو يعلمهم أو يسعى لتنميتهم في

مختلف جوانبهم أن يعرفها ويدرك الآثار الكبيرة والعميقة التي قد تتركها على شخصية الأطفال خلال مختلف مراحل نموهم التالية وبشكل خاص خلال مرحلة الطفولة المبكرة. ومن أهم الأسباب وراء صعوبة هذا الموقف على الطفل وخطورته على بناء شخصيته كون هذا الموقف الجديد يشكل تغييرا جديدا وكبيرا على الطفل فيما يتعلق بتغير البيئة الاجتماعية التي يتفاعل معها من جهة ومن جهة أخرى فإن النمو العقلي والمعرفي للطفل يمر بمرحلة ما قبل المفاهيم أي المرحلة الوظيفية الرمزية والتي يعتمد فيها الطفل على خبرته الذاتية في اكتساب المعرفة والمفاهيم الخاصة بمواضيع التعلم. والطفل في هذه المرحلة ليس لديه قواعد عقلية أو منطقية يحتكم إليها في تعاملاته مع البيئة الاجتماعية الجديدة خلال فترة وجودة بالروضة وتفاعله مع زملائه الجدد. فالطفل في هذه المرحلة لا يستطيع أخذ وجهة نظر شخص آخر في إدراكه للعالم الخارجي. كما يتميز طفل هذه المرحلة بالتمركز الشديد حول ذاته، فهو يرى نفسه في مركز العالم وكل شيء يدور حوله، وهو لا يستطيع أن يفهم ويرى العالم إلا من خلال ذاته، خاصة في بداية هذه المرحلة (٢- ٤) سنوات (Jordan, N. C., et al., 2003).

المقدمة

الواجب

06

وقد أكدت النظريات والدراسات الحديثة في رياض الأطفال على أن اللعب يمثل جوهر الحياة بالنسبة لطفل الروضة، ومرحلة رياض الأطفال هي مرحلة الطفولة المبكرة التي من أهم مميزات ظهور اللعب كونه وسيلة تربوية أكثر منه وسيلة ترفيهية بالنسبة لأطفال هذه المرحلة. واللعب في برامج الروضة ليس ترفاً أو ترفيهاً، إنما هو نشاط مقصود وموجه ضمن برامج الروضة يقوم به الأطفال لتنمية قدراتهم وإمكانياتهم العقلية والجسمية والنفسية علاوة على نموهم الإجتماعي بحيث يساعدهم على تكوين شخصية لها من صفات التوازن مما يحقق لها توافق أفضل مع ظروف الحياة اليومية. كما أن الألعاب التعليمية في مرحلة الرياض هي وسيلة الروضة لمساعدة الأطفال على اكتساب المعرفة وتوسيع مداركهم في مبادئ العلوم المختلفة. وحيث أن النمو العقلي والمعرفي للطفل يمر بعدد محدد من المراحل التي تختلف كل منها عن الأخرى في خصائصها النوعية وفي نوع الأبنية والعمليات العقلية المنطقية التي تتوفر عندها، فإن ألعاب الفيديو الإلكترونية تأخذ مكاناً مهماً في سلوك الطفل اليومي لما تتميز به من خصائص التشويق، والإبهار، والحركة، والتفاعلية بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية.

المقدمة

الواجب

06

إن قدرة الأطفال على إستيعاب ما هو جديد، وفهمه، وإعادة معالجته وتذكره، لا حدود له عمليا، إذا كان من الممكن إثارة اهتمامهم نحو الدراسة. وتعد الرياضيات من أكثر المواد أهمية في مرحلة رياض الأطفال حيث تبدأ من التسلسل العددي للأرقام ثم معرفة القيمة (معنى الرقم) والشكل وكتابة الرقم ثم الجمع والطرح البسيط، ثم الجمع بالحمل والطرح بالاستلاف ثم استخدام الكمبيوتر في اللعب ثم استخدام الكمبيوتر في العمليات الحسابية. وقد أشارت العديد من الدراسات والبحوث التربوية إلى وجود صعوبات لدى أطفال الروضة في تعلم تلك المهارات الأساسية، وقد لمس الباحث هذه الصعوبات من خلال

إشرافه على التربية العملية لطالبات رياض الأطفال بمدارس محافظة الفيوم. وكذلك من خلال ملاحظات وأراء معلمات رياض الأطفال في تلك المدارس.

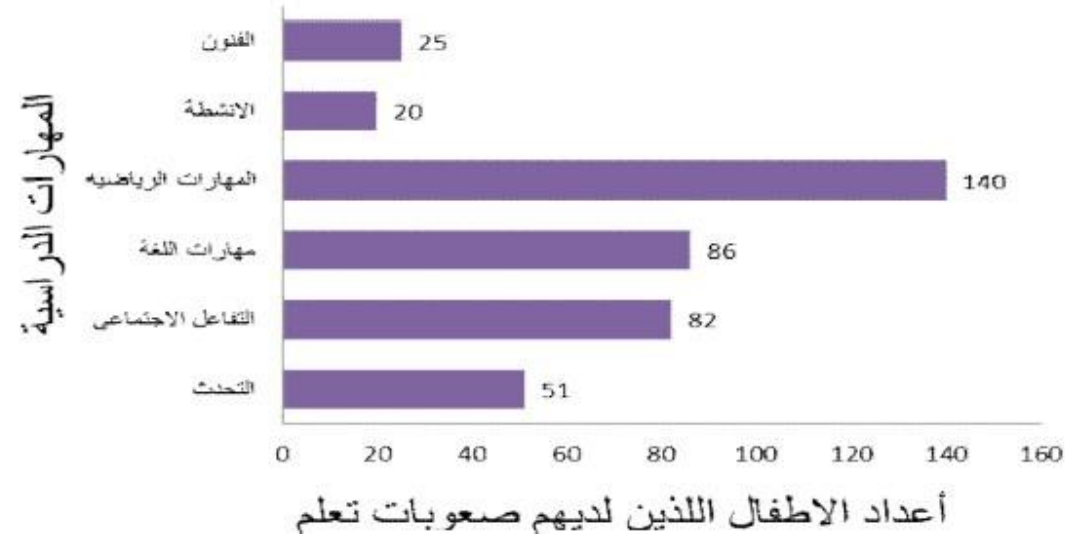
ويعتقد الباحث أن من ضمن أسباب هذا الضعف هو تطبيق أساليب تعلم تقليديه مثل (العد الشفوي الإلى، الكروت المصورة، والجمع والطرح الحسي "المادى")، ومن خلال تلك الملاحظات جاءت فكره البحث الحالي والذي يهدف إلى قياس أثر التعلم التعاوني والتنافسي في ألعاب الفيديو الاليكترونية على التحصيل الرياضى لأطفال الروضة وتنمية بعض المهارات الاجتماعية لديهم حيث يعتبر اللعب مجالا خصبا لتنمية دائرة الطفل الاجتماعية وتساعد على إبراز شخصيته.

الواجب

06

• مشكلة البحث :

يعتبر الحساب أحد الموضوعات الأساسية في رياض الأطفال حيث كونه من الضروريات في الحياة اليومية، وتتضمن تلك المهارات التسلسل العددي للأرقام ثم معرفة القيمة (معنى الرقم) والشكل وكتابة الرقم ثم الجمع والطرح البسيط، ثم الجمع بالحمل والطرح بالإستلاف (Gifford, S., and Rockliffe, F., 2012). وقد أشارت العديد من الأدبيات الى وجود صعوبات في تدريس الرياضيات (الحساب) لدى أطفال الروضة، حيث قامت "جوردن، ٢٠٠٣" بدراسة لتحديد صعوبات التعلم المختلفة لدى أطفال الروضة في مختلف الموضوعات والبرامج والأنشطة والمواد التي يدرسونها، وشملت عينة الدراسة التي أجري عليها هذا المسح أطفال الروضة في ستة مدارس مختلفة بالولايات المتحدة الأمريكية وبلغ حجم العينة ٢١١ طفل، تتراوح أعمارهم بين (٢.٥ و ٥.٥ سنوات) شكل (١) يوضح ملخص النتائج (Jordan, N. C., et al., 2003).





الواجب

06

أهداف الدراسة

• أهداف البحث :

يهدف البحث الحالي إلى :

- « توصيل مفهوم ألعاب الفيديو التعليمية واساليب تصميمها .
- « تصميم وتطوير لعبتي فيديو قائمتين على نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد _ ثلاثي الأبعاد).
- « التعرف على تأثير إستراتيجيتي التعلم التعاوني والتعلم التنافسي في الألعاب الاليكترونية على التحصيل في مادة الحساب وتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة.
- « المقارنة بين استراتيجيتي التعلم التعاوني والتعلم التنافسي في الألعاب الاليكترونية على التحصيل في مادة الحساب وتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة.

أهمية الدراسة

الواجب

06

• أهمية البحث :

أصبح من الضروري والحتمى أن يتم دمج أساليب التدريس الحديثة فى رياض الأطفال حيث يُقدم المحتوى فيها بصورة تثير اهتمام الطفل أو تفتح ذهنه نحو التعلم. وهذا الدور يتمثل فى استخدام تكنولوجيا التعليم الحديثة لذا فتمثل أهمية البحث الحالى فى :

« يمكن أن يساهم فى معالجة صعوبات التعلم لدى اطفال الروضة تعلم الرياضيات.

« يمكن أن يساهم فى استخدام أساليب متنوعة للتدريس (تعاونى . تنافسى) فى مساعدة الأطفال على إثارة الدافعية مما يساعد على تحقيق النجاح.

« يمكن أن يساهم فى مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب والسماح لهم بالتعلم وفق قدراتهم واستعداداتهم .

الاطار النظري

سيتناول مصطلحات التي وردت في مقدمة البحث أهمها :

1- ألعاب الفيديو

- خصائص ألعاب الفيديو الإلكترونية.
- العناصر الأساسية للألعاب التعليمية.
- مميزات الألعاب الإلكترونية في رياض الأطفال.
- أنماط المحاكاة في تصميم الألعاب التعليمية.
- نمط المحاكاة ثنائي الأبعاد.
- نمط المحاكاة ثلاثي الأبعاد.

2- التعلم التعاوني

- خصائص التعلم التعاوني في الألعاب الإلكترونية.
- مبادئ و أسس التعلم التعاوني.
- التعلم التعاوني في تدريس الرياضيات.

3- التعلم التنافسي

- أنماط التعلم التنافسي.

الاطار التطبيقي

اعداد أدوات البحث .

1- منهجية الدراسة : منهج تطويري منظومي يعتمد على

- المنهج الوصفي.
- المنهج شبه التجريبي.

2- اختيار عينة البحث : عددهم 120 طفل موزعين على 4 مجموعات.

3- اعداد أداة المعالجة الالكترونية – الألعاب الالكترونية (تصميمها، انتاجها، ضبطها).

فرضيات الدراسة

• فروض البحث :

« يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، بين متوسطى درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات الحساب يرجع إلى الأثر الأساسى لإختلاف نمط المحاكاة (ثنائى الأبعاد & ثلاثى الأبعاد) المستخدم فى تصميم وإنتاج اللعبة لصالح القياس البعدى بصرف النظر عن استراتيجية التدريس.

« لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥)، بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لاختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات الحساب ترجع إلى الأثر الأساسى للتفاعل الإحصائى بين نمطى المحاكاة وواستراتيجيتى التدريس المستخدمين فى تصميم وإنتاج لعبتى الفيديو.

« يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، بين متوسطى درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالمهارات الاجتماعية يرجع إلى الأثر الأساسى لإختلاف استراتيجية التدريس (تعاونى & تنافسى) المستخدمة فى التدريس بألعاب الفيديو لصالح القياس البعدى بصرف النظر عن نمط المحاكاة.

« لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥)، بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث الذين يدرسون بألعاب الفيديو فى القياس البعدى لبطاقة الملاحظة المرتبطة بالمهارات الاجتماعية ترجع إلى الأثر الأساسى للتفاعل الإحصائى بين نمطى المحاكاة وواستراتيجيتى التدريس المستخدمين فى تصميم وإنتاج لعبتى الفيديو.

حدود البحث

• حدود البحث :

- اقتصرت هذه الدراسة على الحدود الآتية:
- « تم تطبيق أدوات الدراسة المقترحة على عينة من ١٢٠ طفل من أربعة مدارس لرياض الاطفال بمحافظة الفيوم.
- « تم تحديد مهارات مقرر الحساب لمرحلة KG2 الفصل الدراسي الاول.
- « تم تحديد بعض المهارات الاجتماعية لطفل الروضة وهى (الاعتماد الإيجابي المتبادل، الاتصال "الحوار الإيجابي الفعال"، الثقة بالنفس، واحترام القوانين والنظام).

النتائج

• أولاً : النتائج الخاصة بالتحصيل المعرفي لمهارات الحساب :

يوضح جدول (٧) المتوسطات الطرفية Terminal Means عند كل نمط من أنماط المتغيرين المستقلين (استراتيجية التدريس & نمط المحاكاة)، كما يوضح المتوسطات الداخلية Cell Means الخاصة بدرجات أفراد عينة البحث في كل مجموعة من المجموعات الأربع على درجات القياس البعدي في الاختبار التحصيلي الذي يقيس التحصيل المعرفي لمهارات الحساب.

يعرض جدول (٧) : المتوسطات الداخلية والطرفية لدرجات التحصيل المعرفي البعدي

المتوسطات الطرفية	تنافسي		تعاوني		الأبعاد	استراتيجية التدريس
	المتوسط	العدد	المتوسط	العدد		
٣٩,٦	٦٠	٤٠,٩	٣٠	٣٨,٣	٣٠	ثنائي الأبعاد 2D
٦٣,٣	٦٠	٦٥	٣٠	٦١,٥	٣٠	ثلاثي الأبعاد 3D
٥١,٤	١٢٠	٥٢,٩	٦٠	٤٩,٤	٦٠	المتوسطات الطرفية

وباستقراء النتائج في جدول (٧) يتضح أن هناك تبايناً في قيم المتوسطات الطرفية، ويتطلب الأمر إجراء التحليلات الإحصائية باستخدام أسلوب تحليل التباين ثنائي الاتجاه للتأكد من وجود فروق دالة من عدمه.

ويوضح جدول (٨) ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه على درجات أفراد العينة في القياس البعدي على اختبار التحصيل المعرفي لمهارات الحساب.

يعرض جدول (٨) : ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات التحصيل المعرفي البعدي

مستوى الدلالة	النسبة الفائية	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين
دالة غير دالة	٣٢٩,٢٨	١٥٨,٧٠٠	١	٥٥٩٣,٢٢	أ - استراتيجية التدريس (تعاوني/تنافسي)
	٥٥,٤٧	٥١٢,٢٣٣	١	٩٣,٠٢	ب - نمط المحاكاة (ثنائي/ثلاثي)
	٠,١١٩	٢٣٣,١٧٤	١	٢,٠٢٥	التفاعل (أ)×(ب)
		١٦,٩٨	١١٦	٦١١,٥	داخل الخلايا
				٦٢٩٩,٧٦٥	المجموع

النتائج

• ثانيا : النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة الخاصة بالمهارات الاجتماعية :

يوضح جدول رقم (٩) المتوسطات الطرفية عند كل نمط من أنماط المتغيرين المستقلين (استراتيجية التدريس & نمط المحاكاة)، كما يوضح المتوسطات الداخلية الخاصة بدرجات أفراد عينة البحث في كل مجموعة من المجموعات الأربع على درجات القياس البعدي في بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية لطفل الروضة.

يعرض جدول رقم (٩) : المتوسطات الداخلية والطرفية لدرجات بطاقة الملاحظة

المتوسطات الطرفية	تعاوني		تنافسي		المتوسطات الطرفية	
	العدد	المتوسط	العدد	المتوسط	العدد	المتوسط
ثنائي الأبعاد 2D	٣٠	١٠٧	٣٠	١٣٩,٧	٦٠	١٢٣,٤
ثلاثي الأبعاد 3D	٣٠	١٣٣,١	٣٠	١٦١,٥	٦٠	١٤٧,٣
المتوسطات الطرفية	٦٠	١١٩	٦٠	١٤٩,٦	١٢٠	١٣٥,٣

ويوضح جدول رقم (١٠) ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه على درجات أفراد العينة في القياس البعدي على بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة.

يعرض جدول رقم (١٠) : ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات بطاقة الملاحظة

مستوى الدلالة	النسبة الفائية	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين
دالة	٤٥,٢٨	٩٣٣٣,٠٢	١	٩٣٣٣,٠٢	أ- استراتيجية التدريس (تعاوني/تنافسي)
	٢٨,٤٧	٥٧٣٦,٠٢	١	٥٧٣٦,٠٢	ب- نمط المحاكاة (ثنائي/ثلاثي)
غير دالة	٠,٢٦	٤٧,٢٢	١	٤٧,٢٢	التفاعل (أ)×(ب)
		١٩٢,٢٥	١١٦	٦٨٥,٥	داخل الخلايا
				٢٢٠١,٧٦٥	المجموع

**• ثالثاً : توصيات البحث :**

- « التوسع فى دراسة نمط المحاكاة ثلاثى الابعاد فى تنمية المهارات المعرفية لدى أطفال الروضة حيث ان تأخذ الألعاب التركيبية ثلاثية الابعاد حيزا كبيرا من لعب الأطفال وتسمح للأطفال بتحقيق تقدم متعدد يتمثل في التخيل والتصور والتفكير والإبداع والتذكر والإرادة وزيادة إدراكهم لمفاهيم الأشياء وطبيعة المواد.
- « اثبتت استراتيجيات التعلم التنافسى القائمة على تعاون الفريق في إنجاز بعض الأعمال وكذلك أن ينافس الفرق الأخرى ويتفوق عليها، فان هذا النوع من التنافس يساعد على بناء وتقوية العلاقات مع الآخرين واحترام القوانين والنظام واحترام قيم وعادات وتقاليد المجتمع . تعلم الصبر والتعامل الإيجابي مع تأخر أو تأجيل تحقيق الأهداف . تنمية العلاقات مع الآخرين واحترامهم . التدريب على الحوار الإيجابي الفعال مع الآخرين. لذا يوصى الباحث بضرورة التوسع فى تطبيق استراتيجيات التعلم التنافسى، من خلال الفرق لكى يتم تنمية العديد من المهارات الاجتماعية لدى مختلف الفئات العمرية.



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY

شكرا للاستماع

