

تعليم العلوم بتطبيقات الواقع المعزز
للمرحلة الأساسية العليا



وضوح الموضوع يتضمن

موضوع البحث:

بناء موديل تعليمي قائم على استخدام تطبيقات الواقع المعزز لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين في مقررات العلوم للمرحلة الأساسية العليا.

مشكلة البحث:

ندرة الدراسات المحلية التي تناولت تقنية الواقع المعزز لتنمية مهارات القرن الحادي والعشرين.



الهدف من البحث:

١. بناء موديل تعليمي مقترح قائم على استخدام تطبيقات الواقع المعزز لتعزيز بعض مهارات القرن الحادي والعشرين في مقررات العلوم للمرحلة الأساسية العليا.
٢. التعرف على درجة تضمين مقررات العلوم الفلسطينية للمرحلة الأساسية العليا ، وتحديد أي مهارات القرن الحادي والعشرين ينبغي تعزيزها وتسليط الضوء عليها.
٣. قياس درجة امتلاك طلبة المرحلة الأساسية العليا لمهارات القرن الحادي والعشرين من وجهة نظر معلمي ومعلمات العلوم في محافظة جنين.
٤. تحديد الأهداف التعليمية للموديل التعليمي المقترح القائم على استخدام تطبيقات الواقع المعزز لتعزيز بعض مهارات القرن الحادي في مقررات المرحلة الأساسية العليا





أهمية الدراسة

الأهمية النظرية

- وضع مقترح لتطوير المنهج في ضوء مهارات القرن الحادي والعشرين باستخدام تقنية الواقع المعزز.
- توفر الدراسة منهجية مناسبة لتصميم (Board Game).
- توفير إطاراً نظرياً ومنهجياً للباحثين في ميدان تصميم الموديلات التعليمية القائمة على تطبيقات الواقع المعزز لتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين.





أهمية الدراسة

الأهمية التطبيقية

- يمثل هذا النوع من الدراسات أحد طرق تقويم المنهاج ومن ثم تطويرها تقنية الواقع المعزز الى المدارس.
- تواكب الاتجاهات العالمية الحديثة من خلال توظيفها تقنية الواقع المعزز وتصميم Board Game في تدريس العلوم مما قد يفيد الخبراء، والمختصين التربويين في دعم تطوير التعليم باستخدام الوسائل التكنولوجية المتقدمة.





ملائمة الموضوع لاهتمامات الطالب

التسارع في تقنية المعلومات والاتصالات اسفر عن تغيير في اتجاهات الطلبة وميولهم وحاجاتهم ، فاصبح واجباً تزويد الطالب بمهارات القرن الحادي والعشرين مثل مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات ، التواصل والتعاون ، الابداع والابتكار ، الثقافة المعلوماتية. وذلك بالطرق الشيقة عن طريق تطبيقات الواقع المعزز لجذب اهتمامهم وتعزيز فهمهم واستيعابهم .



أسباب اختيار الدراسة

السعي لتطبيق أهداف الدراسة على المنهج الوطني

1

ندرة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع

2

تأثير استخدام تطبيقات الواقع المعزز على عملية التعلم

3