

قضايا بحثية ٣

إشراف د. سنية سبع

إعداد الباحث

عبدالكريم حسين محسن

الرقم الجامعي: 2021203759

دكتوراه الإدارة- الأسبوع الأول





فعالية برنامج قائم على التعليم المدمج في تنمية
مهارات التعلم الذاتي في مادة الفيزياء
دراسة تطبيقية على طلبة المرحلة الثانوية في
المدارس الحكومية في محافظة الكرك

د.إيمان محمد القطاونة

المقدمة

التعليم هو أساس التقدم في كل مجتمع، ومن خلاله يتم تطوير الأنظمة الحياتية كافة وتسهيلها. مع تطور التعليم، دخلت التكنولوجيا في عملية التعليم، مما أدى إلى ظهور التعليم المدمج الذي يجمع بين التعليم التقليدي والإلكتروني. تهدف هذه الدراسة إلى تقييم فعالية برنامج قائم على التعليم المدمج في تنمية مهارات التعلم الذاتي لدى طلاب المرحلة الثانوية في مادة الفيزياء في المدارس الحكومية بمحافظة الكرك.

ملخص البحث

تهدف الدراسة إلى تحديد مدى فعالية برنامج التعليم المدمج في تنمية مهارات التعلم الذاتي في الفيزياء لدى طلاب الثانوية. اعتمدت الدراسة على منهجية البحث شبه التجريبي، وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تم تدريسها من خلال التعليم المدمج، ومجموعة ضابطة تم تدريسها بالطريقة التقليدية. أظهرت النتائج فعالية التعليم المدمج في تحسين مهارات التعلم الذاتي.

مصطلحات البحث

التعليم المدمج: أسلوب تعليم يجمع بين التعليم التقليدي والإلكتروني.
مهارات التعلم الذاتي: العملية التي يكون فيها المتعلم نشطاً في تعلمه من خلال استخدام استراتيجيات
معرفية وتنظيمية. self blend

الأهمية

تفعيل دور التعليم المدمج في المدارس لتحسين مخرجات التعليم.
تدريب المعلمين على استخدام تقنيات التعليم المدمج.
تحسين مستوى الطلاب في مادة الفيزياء من خلال التعليم المدمج.

الهدف العام للبحث

تحديد أثر استخدام برنامج قائم على التعليم المدمج في تنمية مهارات التعلم الذاتي في مادة الفيزياء لدى طلاب المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بمحافظة الكرك.

الأسئلة البحثية

ما مدى فعالية برنامج التعليم المدمج في تنمية مهارات التعلم الذاتي في الفيزياء؟
هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التعلم الذاتي بين الطلاب المعتمدين على التعليم
المدمج والطلاب المعتمدين على التعليم التقليدي؟

فوائد محتملة

تطوير استراتيجيات التعليم لتعزيز مهارات التعلم الذاتي.
تقديم توصيات لتحسين استخدام التعليم المدمج في المدارس.
تحسين نتائج الطلاب الأكاديمية في مادة الفيزياء.

التحديات

مقاومة التغيير من قبل بعض المعلمين والطلاب.
الحاجة إلى تجهيزات تكنولوجية ملائمة.
تكاليف تطبيق التعليم المدمج.

الخاتمة

تشير النتائج إلى وجود تأثير إيجابي للتعليم المدمج على تنمية مهارات التعلم الذاتي في الفيزياء. توصي الدراسة بتفعيل التعليم المدمج في المدارس وتدريب المعلمين على استخدامها بفعالية لتحسين مخرجات التعليم.

المراجع

القطاونة، إيمان محمد. (2020). فعالية برنامج قائم على التعليم المدمج في تنمية مهارات التعلم الذاتي في مادة الفيزياء. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4(9)، 95-110.

فتحي، حماد أبو موسى. (2016). استخدام التعليم المدمج في تنمية مهارات تجويد القرآن الكريم لدى تلاميذ الصف الخامس الأساسي. جامعة عين شمس.

عبد العزيز، منال. (2014). أثر التعليم المدمج في التحصيل الدراسي لمادة الفقه لدى طالبات الصف الأول ثانوي بالمدينة المنورة واتجاههن نحوه. جامعة طيبة.



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY



Thank You



قضايا بحثية ٣

إشراف د. سنية سبع

إعداد الباحث

عبدالكريم حسين محسن

الرقم الجامعي: 2021203759

دكتوراه الإدارة- الأسبوع الثاني





مدى توافر تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مناهج الدراسات الاجتماعية في مدارس التعليم الأساسي بسلطنة عمان

إعداد: د. حميد مسلم السعيد، م. فهد البلوشي، م. محمد الكعبي

ملخص البحث

هدف الدراسة: التعرف على مدى توافر تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مناهج الدراسات الاجتماعية في مدارس التعليم الأساسي بسلطنة عمان.

منهج الدراسة: تحليل محتوى مناهج الصفين الحادي عشر والثاني عشر.

النتائج: تضمين مفاهيم الذكاء الاصطناعي ضعيف جداً:

الصف الحادي عشر: 2.88% (الجغرافيا الاقتصادية)، 0.86% (الدراسات الاجتماعية)، 0.24% (الحضارة الإسلامية).

الصف الثاني عشر: 6.55% (الجغرافيا والتقنيات الحديثة)، 6.19% (الدراسات الاجتماعية).

التوصيات: تضمين مفاهيم الذكاء الاصطناعي في المناهج وتوعية المعلمين.

مصطلحات البحث

مصطلحات البحث:

الذكاء الاصطناعي (AI): تقنية تهدف إلى تصميم برامج حاسوبية تحاكي الذكاء البشري. مناهج الدراسات الاجتماعية: الكتب الدراسية المخصصة لتعليم الجغرافيا، التاريخ، الحضارة الإسلامية، وغيرها. التضمين: إدراج مفاهيم وبرمجيات الذكاء الاصطناعي في المناهج الدراسية.

أهمية البحث والهدف العام

الأهمية والهدف العام:

هدف الدراسة: الكشف عن مدى توافر تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مناهج الدراسات الاجتماعية في مدارس التعليم الأساسي بسلطنة عمان.
الأهمية: تقديم توصيات لتضمين هذه التطبيقات في المناهج الدراسية وتعزيز وعي المعلمين بأهميتها.

الأسئلة البحثية:

ما درجة تضمين مفاهيم وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في محتوى مناهج الدراسات الاجتماعية
بالصف الحادي عشر بسلطنة عمان؟
ما درجة تضمين مفاهيم وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في محتوى مناهج الدراسات الاجتماعية
بالصف الثاني عشر بسلطنة عمان؟

النتائج

الصف الحادي عشر:

الجغرافيا الاقتصادية: 2.88%

الدراسات الاجتماعية: 0.86%

الحضارة الإسلامية: 0.24%

الصف الثاني عشر:

الجغرافيا والتقنيات الحديثة: 6.55%

الدراسات الاجتماعية: 6.19%

التوصيات

تضمنين مفاهيم وبرمجيات الذكاء الاصطناعي في المناهج الدراسية.
توعية معلمي الدراسات الاجتماعية بأهمية التدريس باستخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي من خلال
برامج تدريبية.
تطوير المحتوى الإلكتروني الذي يتضمن مفاهيم وتطبيقات الذكاء الاصطناعي.

مقترحات الدراسات المستقبلية

دراسة أثر توظيف الأساليب التدريسية القائمة على الذكاء الاصطناعي على التحصيل الدراسي
بحث فاعلية وحدة دراسية قائمة على الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات
دراسة التحديات التي تواجه المعلمين في توظيف الذكاء الاصطناعي في التدريس



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY



Thank You



قضايا بحثية ٣

إشراف د. سنية سبع

إعداد الباحث

عبدالكريم حسين محسن

الرقم الجامعي: 2021203759





تأثير الألعاب الالكترونية على التفكير الإبداعي لدى الاطفال والمراهقين

القضية البحثية

تُعَدُّ ممارسة الألعاب الإلكترونية من الأنماط السلوكية التي يقوم بها الأطفال والمراهقون للحصول على الترفيه والمتعة، أو لاكتساب المعلومات والمعرفة والمهارات. تلعب الألعاب دورًا مهمًا في تشكيل وعي الأطفال والمراهقين وشخصيتهم في التعامل مع الأشياء والأشخاص من حولهم.

أهمية وأسباب اختيار الدراسة:

الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءاً كبيراً من حياة الأطفال والمراهقين، مما يستدعي دراسة تأثيراتها المتنوعة.

تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لم يلقَ الاهتمام الكافي في الأبحاث السابقة.

الحاجة إلى فهم مدى تأثير الألعاب على التطور العقلي والإبداعي للأطفال والمراهقين.

إمكانية استخدام النتائج في تطوير سياسات تربوية وصحية لتحسين استخدام الألعاب الإلكترونية.

مجالات التطبيق: التعليم والتربية، الصحة النفسية للأطفال والمراهقين.

نوع الدراسة: دراسة ميدانية تحليلية

متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل: استخدام الألعاب الإلكترونية.
المتغير التابع: التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين.

مجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع الدراسة: الأطفال والمراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 10 إلى 18 سنة.
عينة الدراسة: عينة عشوائية بسيطة تتألف من 150 فردًا: 75 طفلًا و75 مراهقًا.

أدوات جمع البيانات:

الاستبيانات: لتقييم كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية وأنماط استخدامها.
المقابلات الشخصية: لجمع معلومات تفصيلية حول دوافع استخدام الألعاب وتأثيراتها على التفكير الإبداعي.
اختبارات التفكير الإبداعي: لقياس مستويات التفكير الإبداعي لدى المشاركين قبل وبعد استخدام الألعاب الإلكترونية.

النظرية المستخدمة:

استخدمت الدراسة نظرية الزراعة "نظرية الغرس الثقافي" لأنها تعتبر نظرية تصورية مطبقة للأفكار المتعلقة بعمليات بناء المعاني وتشكيل الواقع الاجتماعي.

أهداف البحث:

التعرف على كثافة استخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية.
مراقبة أنماط استخدامهم لهذه الألعاب.
تحليل دوافعهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

النتائج الرئيسية:

نتائج الدراسة تشير إلى أن هناك تأثيرات مختلفة للألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي للأطفال والمراهقين.

تحليل الأنماط والدوافع كشف عن جوانب إيجابية وسلبية في استخدام الألعاب الإلكترونية.

استخدمت الدراسة نظرية الزراعة لتحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على تكوين الواقع الاجتماعي لدى الأطفال والمراهقين.

النتائج الرئيسية:

نتائج الدراسة تشير إلى أن هناك تأثيرات مختلفة للألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي للأطفال والمراهقين.

تحليل الأنماط والدوافع كشف عن جوانب إيجابية وسلبية في استخدام الألعاب الإلكترونية.

استخدمت الدراسة نظرية الزراعة لتحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على تكوين الواقع الاجتماعي لدى الأطفال والمراهقين.

النتائج الرئيسية:

النتائج الإيجابية:

تنمية التفكير الإبداعي: الألعاب الإلكترونية تسهم في تطوير القدرة على التخيل والإبداع والتفكير، مما يساعد الأطفال والمراهقين على بناء عالمهم الخاص بمختلف التجارب التي يعيشونها .
تعليم المهارات: بعض الألعاب التعليمية تساعد الأطفال على اكتساب مهارات جديدة ومعرفة إضافية بطرق ممتعة ومبتكرة .
الترفيه والمتعة: الألعاب توفر وسيلة ممتعة للأطفال والمراهقين للحصول على الترفيه والمرح، مما يساعد في تخفيف التوتر وتحقيق التوازن النفسي .

النتائج السلبية:

المشاكل الصحية: الاستخدام المفرط للألعاب يمكن أن يؤدي إلى مشاكل صحية مثل آلام الرقبة والظهر، ضعف النظر، وأمراض العيون .
التأثيرات السلوكية: بعض الألعاب يمكن أن تؤدي إلى سلوكيات سلبية مثل الإهمال، الكسل، والخمول، بالإضافة إلى تعليم الغش والسلوكيات الاحتياالية .
التأثير على التحصيل الأكاديمي: الانشغال بالألعاب الإلكترونية لفترات طويلة يمكن أن يؤثر سلباً على مستوى التحصيل الأكاديمي للأطفال والمراهقين .
التأثيرات النفسية والاجتماعية: بعض الألعاب العنيفة قد تزيد من السلوك العدواني لدى الأطفال، وتؤثر على تفاعلهم الاجتماعي وطريقة تعاملهم مع الآخرين .