

مهارات بحثية

اعداد الطالبة : مرام كرنازي

الواجب السادس



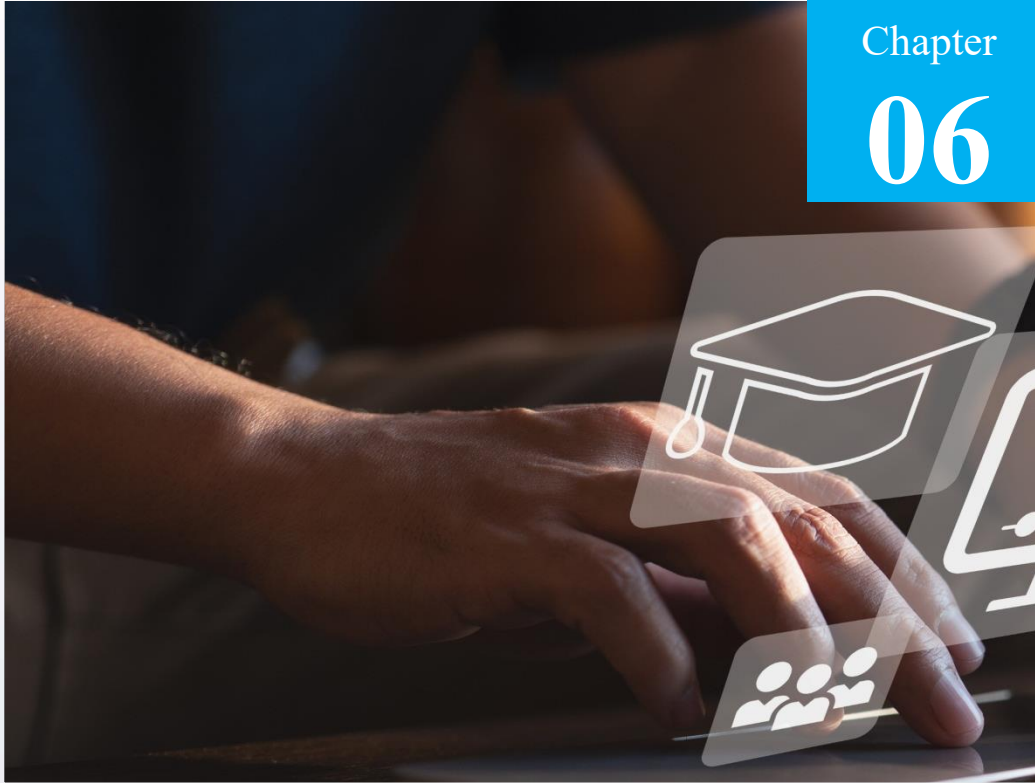
مهارات بحثية 1

الواجب السادس

Chapter

06

الأهداف



يهدف الواجب إلى عرض لفروض واهداف البحث العلمي، ثم تحديد المتغيرات (مستقل، تابع، ووسيط ان وجد)

الواجب

06

عنوان الدراسة

أثر اختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد، ثلاثي الأبعاد) و أسلوب 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

تحديد المتغيرات من العنوان

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

المتغير المستقل : أثر اختلاف نمط المحاكاة و أسلوب التعلم
المتغير التابع : التحصيل الدراسي الرياضي
المتغير الوسيط : تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة

فروض البحث

الواجب

06

• 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 وواستراتيجية 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 وواستراتيجية التدريس المستخدمين فى تصميم وإنتاج لعبتى الفيديو.

تحديد المتغيرات من الفروض

الفرض الأول : المتغير المستقل : تأثير ألعاب الفيديو باختلاف المحاكاة (ثنائي، ثلاثي الأبعاد)،
المتغير التابع : التحصيل المعرفي لمادة الرياضيات.

الفرض الثاني : المتغير المستقل : نمط المحاكاة و استراتيجية التدريس، المتغير التابع : التحصيل
المعرفي لمادة الرياضيات.

الفرض الثالث : المتغير المستقل : تأثير ألعاب الفيديو باختلاف طريقة استراتيجية التدريس
(تعاوني، تنافسي)، المتغير التابع : تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال.

الفرض الرابع : المتغير المستقل : تأثير ألعاب الفيديو بحسب نمط المحاكاة وتصميم و انتاج ألعاب
الفيديو، المتغير التابع : تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال

أهداف البحث

• أهداف البحث :

- يهدف البحث الحالي إلى :
- « تاصيل مفهوم العاب 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 الالعب الاليكترونية على التحصيل في مادة الحساب وتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة.
- « المقارنة بين استراتيجيتي التعلم التعاوني والتعلم التنافسي في الالعب الاليكترونية على التحصيل في مادة الحساب وتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة.

تحديد المتغيرات من الأهداف

الهدف الأول و الثاني : يركز على المتغير المستقل و هي ألعاب الفيديو و المحاكاة (ثنائية الأبعاد، ثلاثية الأبعاد).

الهدف الثالث : المتغير المستقل : استراتيجية التعليم التعاوني و التنافسي في الألعاب الالكترونية، المتغير التابع : التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات، المتغير الوسيط: تنمية بعض المهارات الاجتماعية للأطفال.

الهدف الرابع : المتغير المستقل : المقارنة بين التعليم التعاوني و التنافسي في الألعاب الالكترونية، المتغير التابع : التحصيل الدراسي لمادة الرياضيات، المتغير الوسيط : تنمية بعض المهارات الاجتماعية.



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY

شكرا للاستماع

