كليـة التربيـة
قسـم تكنولوجيا التعليـم

فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال

رسالة مقدمة ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية

(تخصص تكنولوجيا التعليم)

إعداد

حنـان البـاز عبد الله حسين

(باحثة ماجستير/ قسم تكنولوجيا التعليم)

إشراف

أ.د/ أماني محمد عوض
أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ووكيل كلية التربية لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة ومدير مركز إنتاج المقررات الإلكترونية بجامعة دمياط

أ.م. د/ سهـير حمدي فرج
أستـاذ تكنولوجيـا التعليـم المساعـد بكليـة التربيـة جامعـة دميـاط

٢٠١٩م/١٤٤١هـ

نموذج رقم (١)

صفحة المشرفين

عنوان الرسالة:

فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال.

اسم الباحثة: حنان الباز عبد الله حسين

التخصص: تكنولوجيا التعليم

لجنة الإشراف:

م	الاسم	الوظيفة	التوقيع
١	أ.د /أماني محمد عوض	أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ووكيل كلية التربية لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة ومدير مركز إنتاج المقررات الإلكترونية بجامعة دمياط	
٢	أ.م. د/ سهير حمدي فرج	أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية جامعة دمياط	

رئيس القسم

أ.د/ربيع عبد العظيم رمود

وكيل الكلية للدراسات العليا

أ.د/محمود جلال الدين سليمان

عميد الكلية

أ.د/ ميادة محمد فوزي الباسل

نموذج رقم (٢)

صفحة السادة أعضاء لجنتي المناقشة والحكم

عنوان الرسالة:

فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال.

اسم الباحثة: حنان الباز عبد الله حسين التخصص: تكنولوجيا التعليم

لجنة الإشراف:

م	الاسم	الوظيفة
١	أ.د /أماني محمد عوض	أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ووكيل كلية التربية لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة ومدير مركز إنتاج المقررات الإلكترونية بجامعة دمياط
٢	أ.م. د/ سهير حمدي فرج	أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية جامعة دمياط

تاريخ المناقشة: تقدير الرسالة:

لجنتي المناقشة والحكم:

م	الاسم	الوظيفة
١	أ.د /أماني محمد عوض	أستاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية ووكيل كلية التربية لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة ومدير مركز إنتاج المقررات الإلكترونية بجامعة دمياط (رئيسًا ومشرفًا)
٢	أ.م. د/ السيد عبد المولي أبو خطوة	أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الإسكندرية (عضوًا ومناقشًا)
٣	أ.م. د/ طاهر عبد الله فرحات	أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية جامعة دمياط (عضوًا ومناقشًا)
٤	أ.م. د/سهير حمدي فرج	أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية جامعة دمياط (عضوًا ومشرفًا)

رئيس القسم وكيل الكلية للدراسات العليا عميد الكلية

أ.د/ربيع عبد العظيم رمود أ.د/محمود جلال الدين سليمان أ.د/ ميادة محمد فوزي الباسل

ملخص البحث باللغة العربية

مقدمة

يعيش العالم اليوم ثورة هائلة وتطورات سريعة ومفاجئة في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، الذي انعكس بدوره علي حياة الشعوب بما قدم لها من تقنيات حديثة متجددة ومتطورة، ولقد أحدثت هذه التقنيات تحولات جذرية في وسائل إيصال المعلومات وتداولها دون التقيد بحدود الزمان والمكان، ومع اتساع دائرة هذه التطورات المتلاحقة التي أحدثت قفزات هائلة دفعت هذه المجتمعات الي اللحاق بوتيرتها المتسارعة عن طريق إعداد أفرادها لمواجهة هذه القوة الساحقة بين ما هو قائم وما تقدمه التكنولوجيا من مستجدات.

ويعد الفصل الافتراضي (Virtual Classroom) أحد المستحدثات التكنولوجية المستخدمة في التعلم الإلكتروني، وتعتبر بيئة تعليمية افتراضية لها الكثير من الفوائد من حيث توفير المال والوقت بالنسبة للمتعلم، ويعرفه محمد عطية خميس (٢٠٠٣، ص ٣٤٤) على أنه بيئة تعليمية تفاعلية عن بعد، يوظف فيها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحديثة، بحيث تمكن المتعلمين من مشاهده المحاضرات الإلكترونية وعروض الوسائط المتعددة، والتفاعل مع المتعلمين بالصوت والصورة وتحت إشراف معلمهم، كما أن التحول من الفصول التقليدية إلى الفصول الافتراضية سيغير حتمًا من شكل التفاعل والاتصال الإنساني، وأيضا سيغير مداخل وأنماط التعليم وأساليب التقويم، وتعتبر الفصول الافتراضية شبيه بالفصول التقليدية من حيث تواجد المعلم والمتعلم، ولكنها على شبكه الإنترنت لا تتقيد بزمان أو مكان تتضمن توصيل المحتوي للمتعلمين بشكل يتيح لهم التفاعل النشط مع المحتوي والمعلم والمتعلمين بعضهم البعض، وتنقسم الفصول الافتراضية إلى نمطين هما المتزامن وغير المتزامن.

ويوجد العديد من استراتيجيات التعلم الإلكتروني منها استراتيجية التعلم الإلكتروني التعاوني حيث يتعاونون الطلاب معا لتحقيق هدف تعليمي محدد مثل كتابة ورقة بحثية، أو البحث عن مفهوم ما على الشبكة، وعندما يعرف الطلاب أن أبحاثهم سوف تنشر على شبكة الإنترنت فسوف يكونوا أكثر حرصًا على أن يبذلوا قصارى جهدهم في المشروع الذي ينفذونه، كما أن الأبحاث عبر الشبكة تجعل الطلاب يستفيدون أكثر من ملاحظة المعلمين على الأوراق التي ينشرونها، بالإضافة إلى أراء الأخرين التي يبذلونها في تقييم هذا العمل (نبيل عزمي،٢٠٠٨، ص ٣٥٥).

ويساعد التعلم الإلكتروني التعاوني على تعزيز بناء وممارسة المهارات وتطوير الاتصال بين الطلاب وذلك من خلال المناقشات التعاونية، حيث يوفر بيئة تعليمية نشطة تشجع الطلاب على التعلم الاستكشافي، ويتم تقديم التعاون علي الإنترنت من خلال خبرات تعليمية حيث يكون التعلم متمركز حول المتعلم وفيه

يتم تقسيم الطلاب إلى مجموعات تعاونية، يتم التعاون فيما بينهم للقيام بمهام معينة ذات فوائد معرفية لإنتاج المهام الموكلة لهم.

ومع تطور المستحدثات التكنولوجية وانتشارها أدي ذلك إلى ظهور الألعاب الإلكترونية كمستحدث تكنولوجي وجذب عدد كبير من الاطفال نحوها، وتفضيلها على حساب الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا على ممارستها لتفرض نفسها وبقوة عليهم، حتى لا يخلو بيت من بيوتنا إلا ويستخدم فيه أطفالنا تلك الألعاب فهي توفر التسلية والمتعة، وتحمل بداخلها الكثير من الامور الإيجابية التي يتعلمها الأطفال، لكنها لا تخلو من السلبيات خاصة إذا أدمن الطفل عليها دون متابعة وتوجيه.

كما تعتبر الألعاب الإلكترونية من الخبرات التعليمية التي توفر التسلية والإنتاجية والمتعة للمتعلمين من جميع الأعمار، وتضيف الألعاب التعليمية الجيدة عوامل الإثارة والحفز الي التعليم حيث تتناول أغلب المجالات من المقررات الدراسية، وتوفر تعليما مركزًا لمهارات معقدة، وبوضوح هذه الحقائق فقد أخذت أساليب الألعاب التعليمية الإلكترونية في الانتشار، وظهرت الحاجة الي ابتكار ما يتلاءم منها مع موضوعات الدراسة المختلفة وأهداف التعليم، والظروف الاجتماعية والحضارية للتلميذ والمجتمع، وبات من الضروري وجودها كنمط من أنماط التعليم المعزز بالحاسوب (إبراهيم الفار، ٢٠٠٤، ص ٢٢٥)

ولان الأطفال أكثر فئة تجذبهم الألعاب الإلكترونية توجب على طالبات معلمات رياض الأطفال بكلية التربية تأهيلهم بكيفية تطوير تلك الألعاب واستخدامها مع أطفال الروضة حيث يتم تقديم المحتوي في شكل ألعاب تعليمية إلكترونية بشكل جذاب وممتع، وفي نفس الوقت يتعلم الطالب المهارات والقيم التي تريد المعلمات غرسها في الأطفال منذ الصغر، ومن هنا اتجهت الباحثة إلى التفكير في تصميم استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل لتنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكتروني.

مشكلة البحث:

يمكن صياغة مشكلة البحث في العبارة التقريرية التالية: يوجد قصور في مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال، وتوجد حاجة إلى تدريبهم من خلال استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل لتنمية تلك المهارات.

أسئلة البحث:

ويمكن معالجة هذه المشكلة من خلال الإجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

كيف يمكن تطوير استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدي طالبات معلمات رياض الأطفال؟
٢. ما معايير تطوير فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل وفق استراتيجية التعلم التعاوني الإلكتروني في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال؟
٣. ما التصميم المقترح لاستراتيجية التعلم الإلكتروني التعاوني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال؟"
٤. ما فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية؟
٥. ما فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلي:

- التوصل إلى قائمة بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات معلمات رياض الأطفال.
- التحقق من فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات معلمات رياض الأطفال.

أهمية البحث:

تمثلت أهمية البحث الحالي في الآتي:

- تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات معلمات رياض الأطفال.
- توجيه الاهتمام نحو أهمية توظيف استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات معلمات رياض الأطفال.

- تزويد القائمين على تطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية بمجموعة من المعايير والمؤشرات التي ينبغي أن تؤخذ في الاعتبار عند تطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- زيادة الاهتمام بالألعاب التعليمية الإلكترونية وتسليط الضوء على أهمية توظيفها في العملية التعليمية.

منهج البحث:

اعتمد البحث الحالي علي:

- المنهج الوصفي (Descriptive Research Method) : في تحليل الأدبيات والدراسات السابقة وثيقة الصلة بموضوع البحث لإعداد الإطار النظري للبحث وأدواته.
- المنهج التجريبي (Experimental Research Method) : والذى استخدم في التحقق من فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات معلمات رياض الأطفال.

عينة البحث:

تمثل مجتمع البحث في طالبات معلمات رياض الأطفال بالفرقة الثالثة، بكلية التربية، جامعة دمياط، بالفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالبة تم اختيارهن بطريقة عشوائية.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

- الحدود الموضوعية: مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- الحدود المكانية: كلية التربية، جامعة دمياط.
- الحدود البشرية: عينة من طالبات معلمات رياض الأطفال بالفرقة الثالثة.
- الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الأول للعام ٢٠١٨/٢٠١٩ حيث تم تدريس مقرر تكنولوجيا التعليم(٢).

أدوات البحث:

أعدت الباحثة أدوات البحث التالية:

- استبانة لتحديد قائمة بعض مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدى طالبات معلمات رياض الأطفال.

- استبانة لتحديد قائمة بمعايير تطوير فصل افتراضي قائم اختلاف أدوات التفاعل وفق استراتيجية التعلم الإلكتروني التعاوني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدي طالبات معلمات رياض الأطفال.
- بطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدي طالبات معلمات رياض الأطفال.
- بطاقة تقييم جودة المنتج للألعاب التعليمية الإلكترونية المنتجة.

متغيرات البحث:

- المتغير المستقل: استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل.
- المتغير التـــابع: مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

التصميم شبه التجريبي للبحث:

اعتمد البحث الحالي على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة التجريبية الواحدة One Group Pretest Posttest Method.

فروض البحث:

سعي البحث إلي التحقق من صحة الفروض التالية:

١- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة (≤٠,٠٥) بين متوسطي درجات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي في الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لصالح التطبيق البعدي.

٢- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة (≤٠,٠٥) بين متوسطي درجات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لصالح التطبيق البعدي.

٣- تحقق طالبات عينة البحث درجة إتقان لا تقل عن ٨٥% في بطاقة تقييم جودة الألعاب التعليمية الإلكترونية المنتجة.

٤- تحقق استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم علي اختلاف أدوات التفاعل فاعلية في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي عينة البحث لا تقل قيمتها عن (٠,٦) كما تقاس نسبة الفاعلية لماك جوجيان.

٥- تحقق استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم علي اختلاف أدوات التفاعل فاعلية في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي عينة البحث لا تقل قيمتها عن(٠,٦) كما تقاس نسبة الفاعلية لماك جوجيان.

إجراءات البحث:

للإجابة عن أسئلة البحث، واختبار صحة الفروض، قامت الباحثة بالإجراءات التالية:

- إعداد الأسس النظرية للبحث وذلك من خلال الاطلاع على الدراسات والأدبيات السابقة باللغتين العربية والإنجليزية المرتبطة بموضوع البحث بغرض:

❖ إعداد استبانة لتحديد قائمة بالمهارات الرئيسة والفرعية لإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدي طالبات معلمات رياض الأطفال، وإجازتها بعرضها على السادة المحكمين، وإجراء التعديلات.

❖ إعداد استبانة لتحديد قائمة بالمعايير الخاصة بإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق استراتيجية التعلم التعاوني الإلكتروني، المطلوب تنميتها لدي طالبات معلمات رياض الأطفال، وإجازتها بعرضها على السادة المحكمين، وإجراء التعديلات.

❖ إعداد استبانة لتحديد قائمة بمعايير تصميم فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل، وإجازتها بعرضها على السادة المحكمين، وإجراء التعديلات.

- إتباع نموذج محمد خميس (٢٠٠٧) للتصميم والتطوير التعليمي لتصميم فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل، وفق استراتيجية التعلم التعاوني بهدف تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية، لدي طالبات معلمات رياض الأطفال.
- إعداد أدوات قياس البحث المتمثلة في:

❖ اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدى طالبات معلمات رياض الأطفال، وإجازته بعرضه على السادة المحكمين وإجراء التعديلات.

❖ بطاقة الملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المطلوب تنميتها لدي طالبات معلمات رياض الأطفال، وإجازتها بعرضها على السادة المحكمين، وإجراء التعديلات.

❖ بطاقة تقييم منتج للتحقق من مدى توافر معايير جودة الألعاب التعليمية الإلكترونية المنتجة من قبل طالبات معلمات رياض الأطفال، وإجازتها بعرضها على السادة المحكمين، وإجراء التعديلات.

- إعداد سيناريو لتصميم فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل وفق استراتيجية التعلم الإلكتروني التعاوني، وإجازته بعرضه على السادة المحكمين، وإجراء التعديلات.
- إجراء دراسة استطلاعية للتحقق من صدق وثبات أدوات البحث، وللتحقق من صلاحية الفصل الافتراضي المعد وفق استراتيجية التعلم التعاوني الإلكتروني، ومدى مناسبته لعينة البحث.
- اختيار عينة البحث عشوائيًا من طالبات الفرقة الثالثة بشعبة رياض الأطفال، كلية التربية، جامعة دمياط.
- تطبيق الاختبار التحصيلي، وبطاقة الملاحظة قبليًا على عينة البحث.
- تطبيق المعالجة التجريبية.
- تطبيق الاختبار التحصيلي، وبطاقة الملاحظة، وبطاقة تقييم المنتج بعديًا على عينة البحث.
- معالجة البيانات إحصائيًا، ومناقشة النتائج وتفسيرها، وكتابة التوصيات والمقترحات.

نتائج البحث:

توصلت الباحثة في هذا البحث إلى النتائج التالية:

❖ تم قبول الفرض الأول الذي نص علي يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة (≤٠,٠٥) بين متوسطي درجات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي في نتيجة الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لصالح التطبيق البعدي.

❖ تم قبول الفرض الثاني الذي نص علي يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة (≤٠,٠٥) بين متوسطي درجات عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي في بطاقة ملاحظة المهارات الأدائية لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لصالح التطبيق البعدي.

١- تم قبول الفرض الثالث الذي نص علي تحقق طالبات عينة البحث درجة إتقان لا تقل عن ٨٥% في بطاقة تقييم جودة الألعاب التعليمية الإلكترونية المنتجة.

❖ تم قبول الفرض الرابع والذي نص علي" تحقق استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل فاعلية في تنمية الجانب المعرفي لمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لدي طالبات عينة البحث لا تقل قيمتها عن(٠,٦) كما تقاس نسبة الفاعلية لماك جوجيان.

❖ تم قبول الفرض الخامس الذي نص علي تحقق استراتيجية التعلم التعاوني في فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل فاعلية في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إنتاج الألعاب

التعليمية الإلكترونية لدي طالبات عينة البحث لا تقل قيمتها عن(٠,٦) كما تقاس نسبة الفاعلية لماك جوجيان.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث توصي الباحثة بما يلي:

- الاستفادة من استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام برنامج Jclic لدي طالبات معلمات رياض الأطفال بكلية التربية.
- الاستفادة من قائمة مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية التي توصلت إليها الباحثة، وذلك في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدي طالبات معلمات رياض الأطفال.
- استخدام قائمة المعايير التي توصلت إليها الباحثة في هذا البحث لتطوير فصل افتراضي قائم على اختلاف أدوات التفاعل وفق استراتيجية التعلم التعاوني الإلكتروني.
- الاستفادة من بطاقة تقييم المنتج للألعاب التعليمية الإلكترونية في الحكم علي جودة المنتج، واستخدامها كأداة يمكن الاسترشاد بها.
- الاهتمام بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية كأحد المستحدثات التكنولوجية لتعليم الأطفال القيم، وتضفي المتعة، والتشويق على العملية التعليمية.

مقترحات ببحوث مستقبلية:

- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات لدي أطفال الروضة.
- أثر اختلاف أدوات التفاعل في فصل افتراضي لتنمية مهارات إنتاج الرسومات المتحركة ثلاثية الأبعاد.
- فاعلية استراتيجية التعلم التعاوني الإلكتروني في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والدافعية للإنجاز.

ملخص البحث باللغة الإنجليزية

College of Education
Department of
Instructional Technology

The Effectiveness of a Cooperative Learning Strategy in a Virtual Classroom Based on Different Tools of Interaction in Developing Electronic Games among Students' Teachers of Kindergartens

Thesis Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements of the Master's Degree in Education, Instructional Technology Specialization

Prepared by

Hanan Elbaz Abdullah Hussien

(Master Researcher)

Supervised by:

Prof. Dr. Amany Mohamed Awad
Professor of Instructional Technology,
Vice Dean of Society Service & Environment Development College of Education and
Director of E-Courses Development Center
Damietta University

Dr. Sohier Hamdy Faraj
Associate professor of Instructional Technology College of Education
Damietta University

2019 / 1441

Form (١)

Research Title: "The Effectiveness of a Cooperative Learning Strategy in a Virtual Classroom Based on Different Tools of Interaction in Developing Electronic Games among Students' Teachers of Kindergarten"

Researcher Name: Hanan Elbaz Abdullah Hussien

Specialization: Instructional Technology.

Supervision:

Name	Job Tittle	Signature
Prof. Dr. Amany Mohammed Awad	Professor of Instructional Technology, Vice Dean of Society Service & Environment Development College of Education and Director of E-Courses Development Center Damietta University	
Dr. Sohier Hamdy Faraj	Associate professor of Instructional Technology, College of Education Damietta University	

Head of Department

Prof. Rabie Abd El Azeem Ramoud

Vice Dean of Post-Graduate Studies

Prof. Mahmoud Galal El-Deen Souliman

Dean of Collage

Prof. Mayada Mohammed Fawzy EL-baseel

Form (٢)

Research Title: "The Effectiveness of a Cooperative Learning Strategy in a Virtual Classroom Based on Different Tools of Interaction in Developing Electronic Games among Students Teachers of Kindergarten"

Researcher Name: Hanan Elbaz Abdullah Hussien

Specialization: Instructional Technology.

Supervision:

Name	Job Tittle
Prof. Dr. Amany Mohammed Awad	Professor of Instructional Technology, Vice Dean of Society Service & Environment Development College of Education and Director of E-Courses Development Center Damietta University
Dr. Sohier Hamdy Faraj	Associate professor of Instructional Technology College of Education Damietta University

Date of Discussion:

Thesis Grade:

Discussion and Judgment Committee:

No	Name	Job Tittle
١	**Prof. Dr. Amany Mohammed Awad**	Professor of Instructional Technology, Vice Dean of Society Service & Environment Development college of Education and Director of E-Courses Development Center Damietta University (Chairperson and Supervisor)
٢	**Dr.El Said Abd Elmawla Abo Khatwa**	Associate professor of Instructional Technology and Head of Instructional Technology Dep., College of Education Alexandria University (Examiner and Member)
٣	**Dr.Taher Abd Allah Farahat**	Associate professor of Instructional Technology College of Education Damietta University (Examiner and Member)
٤	**Dr. Sohier Hamdy Faraj**	Associate professor of Instructional Technology College of Education Damietta University (Supervisor and Member)

Head of Department

Prof. Rabie Abd El Azeem Ramoud

Vice Dean of Post-Graduate Studies

Prof. Mahmoud Galal El-Deen Souliman

Dean of Collage

Prof. Mayada Mohammed Fawzy EL-baseel

Summary

Introduction:

Virtual classroom is one of the technological innovations used in E-learning and it is a virtual learning environment that has many benefits in terms of saving money and time for the learner. It is consider as an interactive, distance learning environment where modern information and communication technologies are employed, enabling learners to view electronic lectures, multimedia presentations, and interact with learners through audio and video and under the supervision of their teacher.

The virtual classes are similar to the traditional classes, in terms of the presence of the teacher and the learner, but on the Internet does not adhere to the time or place that includes content delivery to learners in a way that allows them to interact actively with the content, teacher and learners each other and the virtual classes are divided into, synchronous and asynchronous.

Cooperative E-learning helps to build, practice skills and develop communication among students through cooperative discussions, providing an active learning environment that encourages students to learn exploratory. Cooperative on the Internet is provided through learning experiences where learning is centered on the learner, where students are divided into cooperative groups cooperate with each other to perform certain tasks.

There are many studies and researches approved the effectiveness of Cooperative E-learning and Virtual classroom in developing and enhancing different kind of skills theoretical or applied which are very important to leaner.

Instructional games are considered educational experiences that provide entertainment, productivity and fun for learners of all ages. Good instructional games add excitement and stimulation to education, and provide a focused education for complex skills. In the light of these facts, the methods of electronic instructional games have begun to spread, and the need arose to invent what fits with the various subjects of study, the objectives of education, and the social and cultural conditions of the student and society، their existence was necessary as a pattern of computer-assisted learning.

Research problem

There is a lack in developing electronic instructional games skills among students' teachers of kindergarten ،which requires training them through a cooperative learning strategy in a virtual classroom based on different interaction tools to develop these skills.

Research Questions:

This research seeks to answer the following main question

How to develop a cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction in developing electronic instructional games skills among students' teachers of kindergarten?

Some of sub-questions are listed as follows:

1. What are the skills of electronic instructional games production among students' teachers of kindergarten?
2. What are the criteria of developing a virtual classroom based on the different tools of interaction in developing electronic instructional games skills among students' teachers of kindergarten?
3. What is the suggestive design of a cooperative learning strategy in developing electronic instructional games skills among students' teachers of kindergarten?
4. What is the effectiveness of the cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction in developing students' cognitive side in electronic instructional games skills?
5. What is the effectiveness of the cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction in developing students' performance side in electronic instructional games skills?

Research Aims:

- Identify skills of electronic instructional games production among students' teachers of kindergarten.
- Identify the effectiveness of the cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction in developing students' cognitive and performance side in electronic instructional games skills.

Research Methodology:

- Descriptive approach
- Experimental approach.

Research Significance:

- Developing the skills of electronic instructional games among students' teachers of kindergarten.
- Drawing attention of a cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction in developing students' performance side in electronic instructional games skills.

- Providing developers of electronic instructional games with a set of criteria and indicators that should be taken into account when developing electronic instructional games.

Research Limits:

- **Research sample**: a random sample consisted of (30) students' teachers at the third grade of Kindergarten Department at the College of Education, Damietta University.
- Cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction.

Research Tools:

- A questionnaire to identify developing electronic instructional games skills
- A questionnaire to identify the criteria of developing a virtual classroom based on different tools of interaction
- An achievement test to assess the knowledge aspect of developing electronic instructional games skills
- An observation check list and a production assessment card.

Research Variables:

- Dependent Variable: Cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction
- Independent Variable: electronic instructional games skills

Research Semi Experimental Design:

The current research depended on: One Group Pretest Posttest Method.

Research Hypotheses:

The current research seeks to validate the following hypotheses:

- There is a statistically significant difference at the level ≤ 0.05 between the mean scores the research sample students' in the pre and post application of a achievement test of electronic instructional games skills in the favor of the post application.
- There is a statistically significant difference at the level ≤ 0.05 between the mean scores the research sample students' in the pre and post application of an observation check list of electronic instructional games skills in the favor of the post application.
- The students' production of the research sample in the electronic instructional games produced achieves a score of not less than 85% on the product quality assessment card.

- According to Mac-Gogian, the cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction achieve generally effectiveness not less than 0,6 in developing students' cognitive side of electronic instructional games skills.
- According to Mac-Gogian, the cooperative learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction achieve generally effectiveness not less than 0,6 in developing students' performance side of electronic instructional games skills.

Research Procedures:

The researcher followed the following steps:

- Viewing Arabic and English references related to electronic instructional games skills to design and produce electronic instructional games, and the criteria of designing electronic instructional games.
- Preparing a questionnaire to identify the main and sub-skills of developing electronic instructional games for students' teachers of kindergarten, presenting it to the Jerry members to arbitrate and get the final version.
- Preparing a questionnaire to identify the criteria of developing a virtual classroom based on different tools of interaction, presenting it to the Jerry members to arbitrate and get the final version.
- Preparing a questionnaire to identify the criteria of developing electronic instructional games, presenting it to the Jerry members to arbitrate and get the final version.
- Preparing a scenario of a virtual classroom based on different tools of interaction with a cooperative learning strategy, presenting it to the Jerry members to arbitrate and get the final version.
- Producing of instructional modules for virtual classroom according to the scenario, presenting it to the Jerry members to arbitrate and get the final version.
- Applying the research tools before presenting the research experimental
  treatment.
- Applying the research experimental treatment.
- Applying the research tools again after presenting the research experimental treatment.
- Collecting data, discussing analyzing and explaining in the related studies
- Presented recommendations and suggestions in the light of result.

Research Results:

The researcher has found the following results:

- There is a statistically significant difference at the level ≤ 0.05 between the mean scores the research sample students' in the pre and post application of a achievement test of electronic instructional games skills in the favor of the post application.
- There is a statistically significant difference at the level ≤ 0.05 between the mean scores the research sample students' in the pre and post application of an observation check list of electronic instructional games skills in the favor of the post application.
- The students' production of the research sample in the electronic instructional games produced achieves a score of not less than 85% on the product quality assessment card.
- According to Mac-Gogian, the cooperative e-learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction achieve generally effectiveness not less than 0,6 in developing students' cognitive side of electronic instructional games skills.
- According to Mac-Gogian, the cooperative e-learning strategy in a virtual classroom based on the different tools of interaction achieve generally effectiveness not less than 0,6 in developing students' performance side of electronic instructional games skills.

Research Recommendations:

In the light of this research results, researcher recommends the following:

- Paying attention to employ cooperative e-learning strategy in developing electronic instructional games by using Jclic among Students' Teachers of Kindergarten at the College of Education.
- Benefit from a list of developing electronic instructional games skills that reached by the researcher, in developing electronic instructional games among Students' Teachers of Kindergarten.
- Using the list of criteria that reached by the researcher in this research to develop virtual classroom based on the different tools of interaction according to the cooperative learning strategy.

Further Researches (Proposals for Future Research):

In the light of this research results, Researcher proposes the following research topics:

- The effectiveness of electronic instructional games on enhancing solving Problems skills of kindergarten children.

- The effect of different interaction tools in a virtual classroom to develop the skills of developing 3D animation.
- The effectiveness of cooperative learning strategy in developing creative thinking skills and motivation for achievement.