بيانات البحث

رقم البحث في القائمة

الأول

المجلد والعدد

المجلد الثالث عشر

العدد الخامس

جهة النشر

مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية

تاريخ النشر

ديسمبر ٢٠١٩

عنوان البحث

أثر اختلاف مستويات الدعم التكيفي وفق نمط الاستجابة وآليات تقديمه في الأنشطة الرقمية القائمة على محفزات الألعاب في تنمية مهارات تصميم مصادر التعلم الرقمية وإنتاجها وكفاءة التعلم لدى طالبات التربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة

فردى / مشترك

فردي

أثر اختلاف مستويات الدعم التكيفي وفق نمط الاستجابة وآليات تقديمه في الأنشطة الرقمية القائمة على محفزات الألعاب في تنمية مهارات تصميم مصادر التعلم الرقمية وإنتاجها وكفاءة التعلم لدى طالبات التربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة

إعداد

د. محمـد شعبـان سعيد عبـد القوى

مـــــدرس تكنولوجيـــا التعليـــــم

كلية التربية للطفولة المبكرة - جامعة الفيوم

مستخلص البحث:

هدف البحث تنمية مهارات تصميم مصادر التعلم الرقمية (التصاميم المعلوماتية أو الإنفوجرافيك – القصة الإلكترونية) وإنتاجها وكفاءة التعلم لدى طالبات التربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة، من خلال الكشف عن اختلاف مستويات الدعم التكيفي(المستمر المتزايد تدريجيًا/ المستمر المتناقص تدريجيًا/ المتقطع المختفي تدريجيًا) وآليات تقديمه (الواقع المعزز/الأمثلة الإلكترونية المحلولة) في الأنشطة الرقمية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية ودورها في ذلك. تكونت عينة البحث من (٩٠) طالبة، من طالبات المستوى الثاني ببرنامج التربية الخاصة بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة الفيوم، وتمثلت أدوات القياس في إعداد اختبار تحصيلي للجانب المعرفي، وبطاقات تقدير مستويات الأداء التدرجية لمهارات تصميم مصادر التعلم الرقمية وإنتاجها؛ بينما تمثلت أداة المعالجة التجريبية في تصميم بيئة تعلم قائمة على محفزات الألعاب الرقمية، وأشارت النتائج إلى أن مهارات تصميم مصادر التعلم وإنتاجها تحسنت بفضل تنوع مستويات الدعم التكيفي وآليات تقديمه، يوجد فروق حسب مستويات الدعم التكيفي في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج الإنفوجرافيك وحجم تأثيره كبير، ويوجد فروق حسب آليات تقديم الدعم التكيفي في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج الإنفوجرافيك وحجم تأثيره كبير. كما توجد فروق حسب مستويات الدعم التكيفي في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية وحجم تأثيره كبير، وتوجد فروق حسب آليات تقديم الدعم التكيفي في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة الإلكترونية وحجم تأثيره كبير. وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.05) بين متوسطات درجات المجموعات التجريبية الست في كفاءة التعلم لاختبار المعرفي لتصميم الإنفوجرافيك وإنتاجه، وفي اختبار المعرفي لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية:

- الدعم التكيفي. - محفزات الألعاب الرقمية. - الأنشطة الإلكترونية.

- الإنفوجرافيك. - القصة الإلكترونية. - كفاءة التعلم.

The Effect of Adaptive Support Levels according to Response Pattern and its Providing Mechanisms in Digital Activities based on Gamification on Developing Skills of Designing and Producing Digital Learning Resources and Learning Efficiency among Special Education Students of the College of Early Childhood Education

Prepared By

Mohammed Sha'ban Saeed Abdel Kawy
Lecturer of Education Technology
Faculty of Early Childhood Education-Fayoum University

ABSTRACT

The research aims at developing the skills of designing and producing digital learning resources (info graphic and e-story) by the Special Education students and their learning efficiency in the Faculty of Early Childhood Education as well. The research was carried out by investigating the different levels of adaptive support (gradually increasing continuous, gradually decreasing continuous, and gradually disappearing intermittent) and their providing mechanisms (augmented reality and electronic worked examples) in the digital activities based on gamification and their role regarding that. The research sample consisted of (90) female students in the second level of the Special Education Program, Faculty of Early Childhood Education, Fayoum University. The measurement instruments included an achievement test for the cognitive aspect, and rubric cards for the skills of designing and producing digital learning resources. As for the experimental treatment instrument, it is designing a learning environment based on gamification. In addition, the process of providing support during learning is gradual by changing the path of each learner according to her responses to the activities. It was found out that the skills of designing and producing digital learning resources improved due to the diversity of adaptive support levels and their providing mechanisms. There are differences according to the adaptive support levels (gradually increasing continuous support / gradually decreasing continuous / gradually disappearing intermittent) in the post implementation of the infographic observation card and its effect size is large. There are differences according to the adaptive support levels and their providing mechanisms (electronic worked examples and augmented reality) in the post implementation of the infographic observation card and its effect size is large. There are differences according to the adaptive support levels in the post implementation of the observation card of the e-story production skills and its effect size is large. There is a statistically significant difference at (0.05) between the mean scores by the six experimental groups regarding the learning efficiency in the cognitive test for designing and producing infographic and the cognitive test for designing and producing e-story as well.

Key Words:
Adaptive Support – Gamification- Digital Activities-Infographic- E-story-Learning Efficiency.