

ملخص البحث

الجامعة: الملك سعود بالرياض

الكلية المانحة: كلية التربية.

القسم العلمي: تقنيات التعليم.

التخصص / المسار: تقنيات التعليم.

عنوان البحث: تصميم برمجية تعليمية مدعومة بالنشاطات الإثرائية لتنمية بعض عمليات العلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

الدرجة العلمية: ماجستير.

تاريخ المناقشة: ١٧/٧/١٤٣٢هـ.

أهداف البحث:

سعى البحث إلى تحقيق الأهداف التالية :

١. تصميم برمجية تعليمية مدعومة بالنشاطات الإثرائية لتنمية بعض عمليات العلم في مقرر العلوم لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي.
٢. الكشف عن أثر تصميم برمجية تعليمية مدعومة بالنشاطات الإثرائية لتنمية عملية الملاحظة والتصنيف والاستنتاج وإدراك العلاقات الزمانية والمكانية في مقرر العلوم لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي.

أدوات البحث:

تتكون أدوات البحث مما يلي:

١. تصميم برمجية تعليمية مدعومة بالنشاطات إثرائية لمقرر العلوم للصف الرابع الابتدائي - الفصل الدراسي الأول باستخدام برنامج الفلاش من إعداد الباحث.
٢. تصميم برمجية تعليمية غير مدعومة بالنشاطات إثرائية لمقرر العلوم للصف الرابع الابتدائي - الفصل الدراسي الأول باستخدام برنامج الفلاش من إعداد الباحث.
٣. إعداد اختبار يقيس عمليات العلم من إعداد الباحث.

منهج البحث:

اعتمد الباحث على المنهج شبه التجريبي لاختبار فرضيات البحث، لمعرفة أثر المتغير المستقل (تصميم برمجية تعليمية مدعومة بالنشاطات الإثرائية) على المتغير التابع (بعض عمليات العلم). وقد تم إجراء اختبار عمليات العلم الأساسية القبلي بين المجموعتين (الضابطة والتجريبية)، لضبط نتائج الاختبار القبلي، وبعد ذلك درست المجموعة التجريبية بوساطة البرمجية التعليمية المدعومة بالنشاطات الإثرائية، بينما درست المجموعة الضابطة بوساطة البرمجية التعليمية غير المدعومة بالنشاطات الإثرائية، وبعد ذلك تم إجراء اختبار عمليات العلم الأساسية البعدي (وهو نفس الاختبار القبلي).

عينة البحث:

نظراً لضرورة توافر معمل للحاسب به أجهزة كافية لعينة البحث، فقد ذهب الباحث إلى إدارة التربية والتعليم بمنطقة الرياض وحصر قائمة المدارس الحكومية التي تتوافر فيها شروط تطبيق البحث وقد اختار الباحث مدرسة عشوائية وهي ابتدائية غرناطة، وقد كان عدد فصول الصف الرابع فصلين فقط، حيث تم اختيار الفصول بشكل عشوائي الفصل (أ) ليمثل المجموعة التجريبية وعدددهم (٢٦) طالباً والفصل (ب) ليمثل المجموعة الضابطة وعدددهم (٢٦) طالباً.

توصيات البحث:

في ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج يوصي بما يلي:

١. ضرورة دمج النشاطات الإثرائية أثناء تصميم البرمجيات التعليمية في مقررات العلوم بهدف تنمية عمليات العلم الأساسية.
٢. يجب مراعاة المعايير الفنية والتربوية عند تصميم البرمجيات التعليمية من قبل وزارة التربية والتعليم.
٣. لما كان من استخدام البرمجية التعليمية المدعومة بالنشاطات الإثرائية تحقيق الأهداف، يوصي البحث بإجراء دراسات ذات العلاقة.