أثر اختلاف نمط سقالات التعلم في برامج المحاكاة الحاسوبية على تنمية مهارات برمجة تطبيقات الهواتف الذكية والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية

إعـــــداد

سعود جابر رجاء الله الأحمدي

رسالة استكمالا لنيل درجة الماجستير في تخصص تقنيات التعليم

إشـــراف

د. وليد سالم محمد الحلفاوي

أستاذ تقنيات التعليم المشارك - كلية الدراسات العليا التربوية

كلية الدراسات العليا التربوية

جامعة الملك عبدالعزيز

جدة – المملكة العربية السعودية

رجب ١٤٤٠هـ - مارس ٢٠١٩م

مستخلص الدراسة

الكلمات المفتاحية: السقالات، سقالات التعلم، المحاكاة، الدعم التعليمي، سقالات التعلم القائمة على النص، سقالات التعلم القائمة على الفيديو، الدافعية للإنجاز.

استهدف البحث الحالي الكشف عن أثر اختلاف نمط سقالات التعلم في برامج المحاكاة الحاسوبية على تنمية مهارات برمجة تطبيقات الهواتف الذكية والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي لملائمته لطبيعة البحث، وتكونت عينة البحث من (٦٠) طالبًا من طلاب المرحلة الثانوية بالصف الثاني الثانوي، تم توزيعهم عشوائيًا على مجموعتي البحث، وتم تقسيمهم إلي مجموعتين تجريبيتين: المجموعة الأولى تعرضت للمعالجة التجريبية البرمجية المصممة بنمط سقالات التعلم القائمة على النص، والمجموعة الثانية تعرضت للمعالجة التجريبية البرمجية المصممة بنمط سقالات التعلم القائمة على الفيديو، ولاختبار صحة الفرضية تم استخدام اختبار (T-test) باستخدام برنامج المعالجة الإحصائية SPSS، وقد توصلت نتائج البحث إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) لصالح المجموعة التجريبية الثانية والتي استخدمت البرمجية بنمط سقالات التعلم القائمة على الفيديو في تنمية مهارات برمجة تطبيقات الهواتف الذكية والدافعية للإنجاز.

THE effect of the different learning scaffold pattern in computer simulation programs on the development of smart phone application programming skills and motivation FOR achievement among secondary students

Prepare By

Saud Jaber Raja Allah Alahmadi

A thesis submitted for the requirements of the degree

of Master of Master of Educational In instructional Technology

Supervised By

Waleed Salem Muhammad Alhalfawy

Associate Professor - FACULTY Of EDUCATIONAL GRADUATE STUDIES

FACULTY Of EDUCATIONAL GRADUATE

King Abdulaziz University

JEDDAH – SAUDI ARABI

Rajab 1440H – March 2019AD

Abstract

Key Words: Scaffolding, Learning Scaffolding, Learning Support, Simulation, Learning Scaffolding Based on text, Learning Scaffolding Based on video, Motivation for achievement.

The current research aimed at detecting the effect of the different learning scaffold patterns in computer simulation programs on the development of skills of smart phones applications and the motivation for achievement in secondary school students. The semi-experimental method was used to suit the nature of the research. The sample consisted of (60) students from the 2nd grade in secondary school who was randomly distributed and divided into two groups: the first group used the experimental processing using text-based learning scaffolding mode, and the second group used experimental processing using scaffold pattern based on video, and to test the validity of the hypothesis, the T-test was used using the SPSS statistical processing program. The results showed that there were statistically significant differences at (0.05) for the second experimental group which used video pattern in the development of smart phone applications programming skills and motivation for achievement.