



تتشرف كلية الدراسات العليا وكلية تقنية المعلومات بدعوتكم لحضور

مناقشة رسالة الماجستير

العنوان

نموذج للتعلم الغامر

للطالبة

شمسة عبد الله سالم علي المزروعى

المشرف

بومدين بالخوش، قسم علوم الكمبيوتر وهندسة البرمجيات
كلية تقنية المعلومات

المكان والزمان

11:00 صباحاً

الأربعاء، 26 أبريل 2017

مبنى E1، قاعة 1038

الملخص

هدفنا الرئيسي هو تزويد الأطفال بألعاب تعليمية تمكنه من الاندماج في بيئة اللعب لمساعدته على اكتساب المهارات اللغوية المتعلقة باللغة العربية. قمنا بافتراض أن عملية الدمج تساعد على زيادة كفاءة التعلم. ولإثبات هذه الفرضية لجعلها نظرية، عملنا على تطوير نموذج وبناء بيئة تعليمية افتراضية تدعم عملية الدمج في بيئة اللعب، ومنها، تحت على التعلم الفعال. نتائج التجارب التي أجريناها تثبت الفرضية التي افترضناها. النموذج الذي طورناه يجمع بين المحتوى التعليمي، الأنشطة التعليمية، عملية الدمج، وطريقة اللعب. بالاعتماد على تحاليلنا لمختلف المناهج، وتحديدًا منهج الروضة لدولة الإمارات العربية المتحدة، قمنا بتعريف طبيعة المحتوى التعليمي بما يتماشى مع متطلبات وأهداف المنهج. تم تشكيل هذا المحتوى لدعم التعلم المتدرج والذاتي. اكتساب المعرفة من المحتوى التعليمي يتضمن عملية تعلم تم تفعيلها كأنشطة إدراكية، والتي تتضمن الإدراك، التمييز، الربط، التركيب، والتذكر. ووفقاً لذلك، تم تصميم الأفعال والأحداث المرتبطة ببيئة اللعب لمنح هذه الأنشطة التي تساهم في دمج المتعلم. بالإضافة إلى طريقة اللعب، تم التطرق إلى عملية الدمج بوضوح عن طريق قولبة ثلاثة أبعاد هي، الدمج الحسي، الدمج الخيالي، والدمج المرتبط بالتحديات. تطبيقنا هو لعبة تعليمية افتراضية ثلاثية الأبعاد تحتوي على مختلف البيئات التي من خلالها يستطيع اللاعب المتعلم أن يغامر، يكتشف ويتعلم. طريقة اللعب تقوم بدمج اللاعب بأنشطة التعلم التي تُحاكي أحاسيسهم، وتضع أمامهم التحديات، وتجعلهم مندمجين في مهماتهم. تم تصميم النظام للعمل على الحاسب المحمول مع جهاز العالم الافتراضي، كما يعمل على أجهزة الهواتف المحمولة والتي يتم وضعها في نظارات العالم الافتراضي. تم استخدام هذه المعدات في التجارب التي أجريناها في المختبرات وصفوف الروضة من أجل قياس معدل التعلم والدمج لدى اللاعب المتعلم. وأظهرت النتائج بأن النموذج الذي قمنا ببنائه يساهم على التعلم والدمج في بيئة اللعب بشكل فعال وملحوظ.

كلمات البحث الرئيسية: التعلم عن طريق اللعب، الألعاب التعليمية، البيئات الافتراضية، العالم الافتراضي الحقيقي، نظارات العالم الافتراضي، أجهزة يمكن ارتداؤها، الدمج، الربط، حجم التأثير.