فاعلية الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي في تنمية مهارات الاستدلال التاريخي والانخراط في التعلم لدى طالبات الصف الر ابع الابتدائي

إعداد

نورعبد العزيزالصبحي

رسالة مقدمة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الدكتوراه

تخصص تقنيات التعليم

إشراف

أ.د. علياء بنت عبد الله الجندي

أستاذ الاتصال التربوي وتكنولوجيا التعليم

د. أمجاد طارق مجلد

أستاذ تقنيات التعليم المشارك

كلية التربية

جامعة الملك عبد العزيز

المملكة العربية السعودية

١٤٤٤هـ/ ٢٠٢٣م

المستخلص

يعد الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي من المستحدثات التكنولوجية الحديثة التي كان لها الأثر على عملية التعليم، هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي في تنمية مهارات الاستدلال التاريخي والانخراط في التعلم لدى طالبات الصف الر ابع الابتدائي، وذلك من خلال التعرف على مهارات الاستدلال التاريخي لدى طالبات الصف الر ابع الابتدائي، ومستوى الانخراط في التعلم ووضع تصور مقترح لاستخدام الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي (Unity) في تنمية مهارات الاستدلال التاريخي والانخراط في التعلم لدى طالبات الصف الر ابع الابتدائي والتحقق من فاعليته في تنمية هذه المهارات. واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي والوصفي، حيث تكونت عينة الدراسة من (٣٠) طالبة من طالبات الصف الر ابع الابتدائي تم تقسيمهن إلى مجموعتين، وهما: مجموعة تجريبية درست باستخدام الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي (Unity)، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية في التدريس ، واستُخِدم نموذج عبد اللطيف الجزار المطور للتصميم التعليمي، بالإضافة إلى أن أدوات الدراسة تكونت من الاختبار المعرفي، وبطاقة الملاحظة، ومقياس الانخراط في التعلم. وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي (Unity) ودرجات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية في القياس البعدي لمهارات الاستدلال التاريخي لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي (Unity) ودرجات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية في القياس البعدي لمقياس الانخراط في التعلم لصالح المجموعة التجريبية، وعدم وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة ودرجة الإتقان المراد اختبارها (٨٠٪) في الاختبار المهارى لمهارات الاستدلال التاريخي ، ووجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي (Unity) ودرجة الإتقان المراد اختبارها (٨٠٪) في الاختبار المهارى لمهارات الاستدلال التاريخي، وكانت فاعلية استخدام الفصل المقلوب القائم على تقنية الو اقع الافتراضي (Unity) "١,٢١" بمعادلة Blake للكسب المعدل.

الكلمات المفتاحية: الفصل المقلوب، تقنية الو اقع الافتراضي، مهارات الاستدلال التاريخي، والانخراط في التعلم.

Effectiveness of Flipped Classroom Based on Virtual Reality Technology on Developing Historical Inference Skills and Engaging in Learning among Fourth Grade Female Students

Prepared by

Nour A. S. Alsubhi

A thesis Submitted for Requirements for the Doctor of Philosophy Degree in Educational Technology

Supervised by

Prof. Alia A. Al-Jindi

Professor of educational communication and technology

DR. Amjaad T. Mujallid

Associate Professor in Educational Technology

FACULTY OF EDUCATION

KING ABDULAZIZ UNIVERSITY

SAUDI ARABIA

(1444H – 2023AD)

Abstract

The flipped classroom based on virtual reality technology is one of the recent technological innovations that had an impact on the education process ,The current study aimed to identify the effectiveness of the flipped classroom based on virtual reality technology on developing the skills of historical inference and engagement in learning among fourth grade female students, by identifying the historical inference skills of fourth grade female students, the level of engagement in learning and developing a proposed vision. The use of an inverted classroom based on virtual reality technology (Unity) in developing historical inference skills and engagement in learning among fourth grade female students, and the effectiveness of using an inverted classroom based on virtual reality technology (Unity) on developing historical inference skills and engagement in learning among fourth grade female students. The researcher used the semi-experimental approach. The study sample consisted of (30) female students from fourth grade of primary school, whom were divided into two groups, namely: an experimental group that studied by an inverted classroom based on virtual reality technology (Unity, and control group, whom studied by the traditional method on teaching, and the model of Abdul Latif Al-Jazzar developed for the educational design was used. In addition to the achievement test, the observation card, and the scale of engagement in learning. The results showed that there was a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group that used the inverted classroom based on virtual reality technology (Unity) and the scores of the control group that used the traditional method in the telemetry of historical reasoning skills in favor of the experimental group, and that there was a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group that The inverted separation based on virtual reality technology (Unity) was used, and the scores of the control group that used the traditional method in the post-measurement of the engagement in learning scale were used in favor of the experimental group, and there was no statistically significant difference between the mean scores of both the experimental and control groups, and the degree of proficiency to be tested (80%) In the skill test of the skills of historical reasoning and engagement in education, and there are statistically significant differences between the mean scores of the control group that uses the inverted classroom based on virtual reality technology (Unity) and the degree of proficiency to be tested (80%) in the skill test of the skills of historical reasoning and engagement in education, while The effectiveness of using the flipped classroom based on reality technology has reached a default (Unity) to "1.21" by Blake's equation for adjusted gain.

Keywords: Flipped Classroom, Virtual Reality Technology, Historical Inference Skills, Engaging in Learning.