

**كلية التربية النوعية**

**قسم تكنولوجيا التعليم**

بحث بعنوان

**أثر التفاعل بين الإنفوجرافيك المتحرك وإستراتيجية التلعيب لتنمية مهارات التفكير البصرى والتحصيل المعرفى لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.**

إستكمالا لمتطلبات الحصول على درجة دكتوراة الفلسفة فى التربية النوعية

تخصص" تكنولوجيا التعليم"

**إعداد**

**سمر محمود محمد عبدالفتاح**

مدرس مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم

بكلية التربية النوعية - جامعة بنها

|  |
| --- |
| **إشراف** |
| **أ.د/ محمد إبراهيم الدسوقى**أستاذ تكنولوجيا التعليمبكلية التربية - جامعة حلوان |
| **د/ إيهاب سعد محمدى**مدرس تكنولوجيا التعليمبكلية التربية النوعية – جامعة بنها | **د/ لمياء مصطفى كامل**مدرس تكنولوجيا التعليمبكلية التربية النوعية – جامعة بنها |

**2020م**

**ملخص البحث:**يهدف البحث إلى إستثمار تكنولوجيا التعليم الإستثمار الأمثل لخدمة طلاب قسم تكنولوجيا التعليم بكليات التربية النوعية،حيث يقدم البحث معالجة وهى دمج الإنفوجرافيك المتحرك مع إستراتيجية التلعيب وتحديد أثر تلك المعالجة على التفكير البصرى،و المعايير اللازمة لتصميم وإنتاج برنامج قائم على الإنفوجرافيك وإستراتيجية التلعيب.

 **وتوصل البحث إلى النتائج التالية:-**

1. يوجد فرق ذى دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية الأولى (إنفوجرافيك متحرك ) والمجموعة التجريبية الثانية (الإنفوجرافيك المتحرك وإستراتيجية التلعيب) لصالح المجموعة التجريبية الثانية للإختبار التحصيلى.
2. يوجد فرق ذى دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية الأولى (إنفوجرافيك متحرك ) والمجموعة التجريبية الثانية (الإنفوجرافيك المتحرك وإستراتيجية التلعيب) لصالح المجموعة التجريبية الثانية للإختبار مهارات التفكير البصرى.

**Research Summary**:The current research aims to invest in educational technology the optimal investment to serve the students of the Department of Educational Technology in Faculties of Specific Education, where the research provides a treatment which is the integration of animated infographics with the strategy of gamification and determining the effect of that treatment on visual thinking, while determining the necessary criteria for designing and producing a program based on infographics and a strategy of gamification.

**The research reached the following results:**

1. There is a statistically significant difference at the level of (0.05) between the mean scores of the first experimental group (animated infographics) and the second experimental group (animated infographics and gamification strategy) in favor of the second experimental group for the achievement test.

2. There is a statistically significant difference at the level of (0.05) between the mean scores of the first experimental group (animated infographics) and the second experimental group (animated infographic and gamification strategy) in favor of the second experimental group to test visual thinking skills.