

ملخصات أبحاث
تكنولوجيا التعليم
للمؤتمر العلمي الدولي التاسع
(الدراسات النوعية ودروها فى دعم مبادرة تراثنا وفقاً للمتغيرات الاقتصادية)

٢٣- ٢٤ ابريل ٢٠٢٤ – كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

تحت رعاية

أ.د/ محمد أيمن عاشور

وزير التعليم العالي والبحث العلمي

أ.د/ محمود أحمد ذكى

رئيس الجامعة - رئيس شرف المؤتمر

أ.د/ حاتم السيد أمين

نائب رئيس الجامعة للدراسات العليا والبحوث

أ.د/ رانيا عبده الإمام

عميد الكلية ورئيس المؤتمر

أ.د/ السيد محمد مزروع

وكيل الكلية للدراسات العليا والبحوث وعميد الكلية الأسبق ومقرر المؤتمر

بيئة تعلم تكيفية قائمة على المحاكاة التفاعلية لتنمية بعض مهارات التفكيرالعليا في قواعد البيانات لدى طالب إعداد معلم الحاسب اللآلي

د/ صفاء محمود مصطفي العطوي
مدرس بقسم إعداد معلم الحاسب الآلي
كلية التربية النوعية جامعة دمياط

د/ محمد رجب عبدالفتاح علي الكتبي
مدرس بقسم إعداد معلم الحاسب الآلي
كلية التربية النوعية جامعة دمياط

هدف البحث الحالي إلى قياس أثر بيئة التعلم التكيفية القائمة على المحاكاة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير العليا لدى الطلاب في قواعد البيانات والتعرف على مدى فاعليتها، وقد تكونت عينة الدراسة من (٣٤) طالباً وطالبة من طلاب المستوى الأول بقسم إعداد معلم الحاسب الآلي بكلية التربية النوعية جامعة دمياط والمسجلين في مقرر قواعد البيانات، وتوصلت الدراسة إلى قائمة مهارات التفكير العليا في قواعد البيانات، واعتمدت الدراسة علي أختبارمهارات التفكير العليا بعد توحيدها، وقد تم التحقق من ثبات الأختبار باستخدام ألفا كرونباخ (٠.٨١٢)، وتم استخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطة لتحليل درجات الأختبار القبلي والبعدي، حيث أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠١) بين متوسط درجات عينة البحث في القياس القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير العليا لصالح التطبيق البعدي كذلك وجود أثر كبير يصل إلى (٩٧.٦%) .

مما يدل علي أن بيئة التعلم التكيفية المبنية على المحاكاة التفاعلية لها أثر إيجابي على تنمية مهار ات التفكير العليا لدى الطلاب في قواعد البيانات.

الكلمات المفتاحية: التقييم الإكتروني – المحاكاة التفاعلية – بيئة التعلم التكيفي.

Adaptive Learning Environment Based on Interactive Simulation to Develop Some Higher-Order Thinking Skills In the databases of computer teacher preparation students

The current research aims to measure the effect of an adaptive learning environment based on interactive simulation to develop higher-order thinking skills among university students in databases and to identify its effectiveness.

The study sample consisted of (34) male and female first-level students in the Computer Teacher Preparation Department, College of Specific Education, Damietta university who were registered in the databases course.

The study came up with a list of higher-order thinking skills in databases, and

the study relied on testing higher-order thinking skills after standardizingthem. The Stability of the test was reached using Cronbach's alpha (0.812). The paired samples t-test was used to analyze the pre- and post-test scores. The results indicated that there were statistically significant differences at the level of significance (0.01) between the average scores of the research sample in the pre- and post-measurement of the higher-order thinking skills test in favor of the post-application had a large effect amounting to (97.6%).

These results indicate that the adaptive learning environment based on interactivesimulation has a positive impact on developing students' higher-or thinking skills in databases.

Key Words:

E assessment- Interactive Simulation -Adaptive Learning Environment

نمطا ممارسة الانشطة (موزعة/مركزة) بيئة تعلم إفتراضية واثرهما على تنمية مهارات تصميم البرمجيات التعليمية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم

أ.د/ حمدى إسماعيل شعبان
أستاذ تكنولوجيا التعليم المتفرغ ونائب رئيس جامعة طنطا لشؤون خدمة المجتمع وتنمية البيئة وعميد الكلية سابقا

أ.د/حسناء عبدالعاطى الطباخ
أستاذ تكنولوجيا التعليم ورئيس القسم بكلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ.م.د/ مجدى عبد البديع محمد
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد بكلية التربية النوعية جامعة طنطا

د/ غادة إبراهيم أبو شادى
مدرس تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية - جامعة طنطا

م.م/ مي محمد السيد الشرقاوي
مدرس مساعد بقسم تكنولوجيا التعليم كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

لقد أدى الدخول المتسارع للتكنولوجيا في مجال التعليم إلى ظهور صعوبات وضعت التربويين أمام تحديات عديدة، إذ تختلف تلك التحديات من مكان لآخر ومن بلاد لآخرى باختلاف مصادرها، فمنها التحديات الإدارية والتي ترتبط بجوانب إدارة تلك البيئات التعليمية وتسخيرها لخدمة التعليم والتدريب ومنها التحديات الاقتصادية التي ترتبط بتمويل البرامج وتوفير الأجهزة وكل ما يتعلق بالمواد والعتاد، وهناك التحديات التقنية التي ترتبط بالشبكة وتوفير الاتصالات اللازمة لعملية التعليم، كما يصاحب تلك التحديات كفايات تعليمية يستوجب على كل من المعلم والمتعلم تحقيقها لتمكنه من الاستفادة من المستجدات الحديثة في مجال بيئات التعليم الافتراضية، ومن خلال البيئات الإفتراضية وماتقدمه من خدمات تفاعلية وتشاركية والانشطة التى تحسن مهارات التعلم لدى الطلاب من خلال أنماط ممارسة الأنشطة التعليمية المختلفة مثل نمطا ممارسة الأنشطة (موزعة / مركزة) خاصة في هذا الوقت الذى تطورت فيه التكنولوجيا وسهولة استخدامها وسرعة تدفقها مما أدى إلى تدريب الطلاب على كيفية إستخدام وتوظيف التكنولوجيا في مهارات تصميم البرمجيات التعليمية. لذا فقد رأت الباحثة ضرورة ممارسة الأنشطة (موزعة / مركزة) من خلال بيئة تعلم إفتراضية ومن هنا ظهرت التساؤلات وهى :

١- ما هي فاعلية نمطا ممارسة الأنشطة (موزعة / مركزة) ببيئة إفتراضية ؟

٢- كيف يمكن تنمية مهارات تصميم البرمجيات التعليمية؟

ثم حددت الباحثة أهداف الدراسة وأهميتها، واتبعت المنهج : الوصفي التحليلى و المنهج شبه التجريبي وحللت الباحثة مهارات تصميم البرمجيات التعليمية للوقوف على الصعوبات التى تواجه الطلاب ومحاولة تزليلها ، ثم ختمت الباحثة بنتائج الدراسة والتوصيات والمراجع العربية والأجنبية .

Two types of activity practice (distributed/focused) in a virtual learning environment and their impact on developing educational software design skills among educational technology students

The rapid entry of technology into the field of education has led to the emergence of difficulties that have placed educators facing many challenges, as these challenges vary from one place to another and from one country to another depending on their sources. Among them are the administrative challenges that are related to the aspects of managing those educational environments and harnessing them to serve education and training, and among them are the economic challenges that are related to financing Programs and providing devices and everything related to materials and equipment, and there are technical challenges related to the network and providing the necessary communications for the education process.

These challenges are also accompanied by educational competencies that both the teacher and the learner must achieve in order to be able to benefit from recent developments in the field of virtual learning environments, and through virtual environments and the interactive and participatory services they provide and activities that improve students' learning skills through patterns of practicing different educational activities such as a pattern. Practicing activities (distributed/focused), especially at this time in which technology has developed, ease of use, and speed of its flow, which has led to training students on how to use and employ technology in educational software design skills. Therefore, the researcher saw the necessity of practicing activities (distributed/focused) through a virtual learning environment, and from here the questions emerged, which are:

1. What is the effectiveness of the two types of activities (distributed/focused) in a virtual environment?
2. How can educational software design skills be developed?

Then the researcher defined the objectives and importance of the study, and followed the analytical descriptive approach and the quasi-experimental approach. The researcher analyzed the educational software design skills to identify the difficulties facing the students and try to remove them. Then the researcher concluded with the results of the study, recommendations, and Arabic and foreign references.

أثر الإنفوجرافيك ثلاثي الأبعاد فى الكتب المعززة على تنمية مهارات إنتاج الرسومات التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

أ.د/حسناء عبدالعاطى الطباخ
أستاذ تكنولوجيا التعليم ورئيس القسم
بكلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ.م.د/ تامر سمير عبد الجواد
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ.م.د/ مروة أمين ذكي الملواني
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ/ هبة هاشم السيد السقا
معيدة بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

هدف البحث إلى دراسة أثر الإنفوجرافيك ثلاثى الأبعاد فى الكتب المعززة على تنمية مهارات إنتاج الرسومات التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، واتبعت الباحثة التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة لعينة عددهم الكلى (٣٠) طالب وطالبة من طلاب الفرقة الأولى بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة طنطا للعام الجامعى ٢٠٢٣/٢٠٢٤م، وتمثلت أدوات القياس في: اختبار التحصيل المعرفى المرتبط بمهارات إنتاج الرسومات التعليمية وبطاقة ملاحظه الأداء المهارى المرتبط بتلك المهارات من خلال الكتاب المعزز، وقد أسفرت النتائج عن وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدى للإختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري لصالح التطبيق البعدى لاستخدام الإنفوجرافيك ثلاثي الأبعاد فى الكتب المعززة، ويوصي البحث الأهتمام بعرض الكتاب المعزز ذو تصميم إنفوجرافيك ثلاثي الأبعاد؛ حيث أثبت فاعليته فى تنمية التحصيل المعرفى والأداء المهارى للطلاب، والأهتمام بالتنوع والتطوير فى أساليب عرض المحتوى التعليمى من خلال التكنولوجيا المعتمدة على المؤثرات البصرية.

الكلمات المفتاحية: الإنفوجرافيك، ثلاثي الأبعاد، الكتب المعززة، مهارات إنتاج الرسومات التعليمية

The effect of Three-Dimensional Infografic in Augm -ented Books on The Development of Educational Graphics Production's Skills among Educational Technology learners

The research aimed to study the effect of Three-Dimensional Infografic in Augmented Books on The Development of Educational Graphics Production's Skills among Educational Technology learners. The researcher followed a one-group experimental design for a total sample of (30) male and female first year students from the Educational Technology Department at the Faculty of Specific Education, Tanta University at 2023/2024, and the measurement tools were: the cognitive achievement test related to The Development of Educational Graphics Production's Skills and the skill performance observation card related to those skills through the augmented book. The results show a statistically significant difference between the pre- and post-application of the achievement test and the performance observation card and they were in favor of the post-application of using three-dimensional Infographics in augmented books, and the research recommends displaying the augmented book with a three-dimensional Infographic design, as It has proven its effect in developing the cognitive achievement and skill performance of students, and paying attention to diversity and developing the methods of presenting educational content through technology based on visual effects.

بيئات الواقع الممتد وأثرها على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات المرحلة المتوسطة في ضوء اختلاف كثافة الدعم الإلكتروني

أ.د/ علياء عبد الله الجندي
أستاذ تكنولوجيا التعليم والاتصال التربوي
قسم تقنيات التعليم – كلية التربية
جامعة الملك عبد العزيز

أ.م.د/ جميلة محمد عائض العمري
أستاذ مساعد- تقنيات التعليم
قسم تقنيات التعليم - كلية التربية
جامعة الملك عبد العزيز

أ/ عائشة محمد بهران
الباحثة

هدف البحث الحالي الكشف عن أثر اختلاف كثافة الدعم الإلكتروني عبر بيئات الواقع الممتد في تنمية مهارات التّفكير الناقد لدى طالبات المرحلة المتوسطة. حيث استخدم المنهج شبه التجريبي لمقارنة المجموعتين التجريبيتين. وتم إعداد أدوات البحث وهي عبارة عن اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات التّفكير الناقد، وبطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارات التّفكير، وقد تكونت عينة البحث من ٢٠طالبة من طالبات الصف الثالث متوسط بالمتوسطة الأولى بالظهران، حيث قسمت العينة إلى مجموعتين تجريبيتين متكافئتين، حيث تلقت المجموعة الأولى المعالجة التجريبية باستخدام كثافة الدعم الإلكتروني المرتفع، وتلقت المجموعة الثانية المعالجة التجريبية باستخدام كثافة الدعم الإلكتروني المتوسط. وتوصلت نتائج البحث إلى وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى ($\alpha \leq 0,05$) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية الأولى التي تدرس عبر بيئة الواقع الممتد بكثافة الدعم الإلكتروني المرتفع و التجريبية الثانية التي تدرس عبر بيئة الواقع الممتد بكثافة الدعم الإلكتروني المتوسط في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التّفكير الناقد (ككل) وعند كل مكون من مكوناته لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس عبر بيئة الواقع الممتد بكثافة الدعم الإلكتروني المرتفع. وأسفرت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى ($\alpha \leq 0,05$) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية الأولى التي تدرس عبر بيئة الواقع الممتد بكثافة الدعم الإلكتروني المرتفع و التجريبية الثانية التي تدرس عبر بيئة الواقع الممتد بكثافة الدعم الإلكتروني المتوسط في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الأداء المرتبط بمهارات التّفكير الناقد (ككل) وعند كل مكون من مكوناتها لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي تدرس عبر بيئة الواقع الممتد بكثافة الدعم الإلكتروني المرتفع.

الكلمات المفتاحية: بيئات الواقع الممتد- كثافة الدعم الإلكتروني- التفكير الناقد

Extended reality environments and their impact on developing critical thinking skills among middle school students in light of the difference in the intensity of electronic support

The goal of the current research is to uncover the effect of varying the intensity of electronic support across extended reality environments in developing critical thinking skills among middle school female students. The quasi-experimental method was used to compare the two experimental groups. The research tools were prepared, which are an achievement test to measure the cognitive aspects of critical thinking skills, and a note card to measure the performance aspects of thinking skills. The research sample consisted of 20 third-year female students in the first middle school in Dhahran, where the sample was divided into two equal experimental groups،

The first group received the experimental treatment using high electronic support intensity, and the second group received the experimental treatment using medium electronic support intensity. The results of the research found that there was a statistically significant difference at the level ($\alpha \leq 0.05$) between the average grades of female students in the first experimental group, which was taught through the extended reality environment with a high intensity of electronic support, and the second experimental group, which was taught through the extended reality environment, with an intensity of medium electronic support in the application. Post-testing critical thinking skills (as a whole) and each of its components for the benefit of the first experimental group taught through an extended reality environment with a high intensity of electronic support.

The results resulted in a statistically significant difference at the level ($\alpha \leq 0.05$) between the average grades of female students in the first experimental group, which is taught through the extended reality environment with a high intensity of electronic support, and the second experimental group, which is taught through the extended reality environment, with an intensity of medium electronic support, in the post-application. The performance observation card related to critical thinking skills (as a whole) and each of its components for the benefit of the first experimental group taught through an extended reality environment with a high intensity of electronic support.

Keywords: extended reality environments - intensity of electronic support - critical thinking

آثر اختلاف نمطي الابحار (الهرمي – القائمة) ببرنامج تدريبي الكتروني مقترح علي تنمية مهارات استخدام بنك المعرفة المصري والوعي المعلوماتي لدي طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الغربية

أ.د/ حمدي إسماعيل شعبان
أستاذ تكنولوجيا التعليم المتفرغ
نائب رئيس جامعة طنطا لشؤون المجتمع وتنمية البيئة وعميد كلية التربية النوعية - جامعة طنطا سابقا

أ.م.د/ إيمن مصطفي الفخراني
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

د/ أبو المجد كمال أبو المجد
مدرس تكنولوجيا التعليم
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ/ بسمة عصام أبو زهرة
الباحثة

حتمت التطورات السريعة في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات، والتغيرات المتواصلة في مهنة المكتبات والمعلومات إلي تطور المكتبات لتصبح شبكات معلومات متطورة قادرة علي التعامل والتفاعل مع مصادر المعلومات المختلفة، والاستغلال الأمثل لها بما يتفق والاحتياجات البحثية والمعلوماتية للباحثين والدارسين، وقد نتج عن هذه القفزة الكبرى في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ظهور المكتبات الرقمية في مطلع التسعينات من القرن الماضي .وتماشيا مع مجتمع المعلومات العالمي جاءت المكتبات الرقمية DIGITAL LIBRARIES وما تحتويه من مجموعة من المصادر الإلكترونية والتسهيلات الفنية المرتبطة بإنتاج وبث المعلومات واستخدامها ومن ثم اصبحت هذه المكتبات امتدادا وتطورا لنظم اختزان واسترجاع المعلومات التي تعالج البيانات الرقمية المتاحة علي الشبكات في اي وسيط . انطلاقا من رؤية مصر ٢٠٣٠ للتنمية المستدامة، والخطة الاستراتيجية لتطوير التعليم قبل الجامعي وما ارتبط بها من برامج تنفيذية، تتضح اهمية تطوير منظومة التعليم بالمرحلة الثانوية، والاهتمام بزيادة قدرة الطلاب علي التفكير والابداع، ومع اهتمام الدولة بتنفيذ العديد من مشروعات البنية التحتية والإنشاءات والطرق والمدن الجديدة يظل بنك المعرفة المصري والذي تم طلاقه في يناير ٢٠١٦من أهم مشروعات الدولة وأكثرها استدامة وتأثيرا خاصة وأن أولويات المشروع تحديدا هي الاستثمار في البشر وليس الحجر.

ولقد اطلقت الحكومة المصرية مشروع بنك المعرفة المصري (The Egyptian knowledge Bank) ويعد هذا المشروع اكبر مصادر المعرفة علي الانترنت، حيث يعطي الطلاب والباحثين فرصة الحصول علي موارد مجانية للتعليم والأبحاث العلمية في جميع انحاء العالم، يحتوي الموقع علي موارد من دور ومن هنا ظهرت التساؤلات وهى :

١- ما اثر اختلاف نمطي الابحار (الهرمي – القائمة) ببرنامج تدريبي الكتروني مقترح لتنمية مهارات استخدام بنك المعرفة المصري والوعي المعلوماتي لدي طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الغربية؟
٢- كيف يمكن تنمية مهارات استخدام بنك المعرفة المصري ؟

ثم حددت الباحثة أهداف الدراسة وأهميتها، واتبعت المنهج : الوصفي التحليلى و المنهج شبه التجريبي وحللت الباحثة مهاراتاستخدام بنك المعرفة المصري للوقوف على الصعوبات التى تواجه الطلاب ومحاولة تزليلها، ثم ختمت الباحثة بنتائج.

The effect of different navigation styles (hierarchical and list) in a proposed electronic training program on developing the skills of using the Egyptian Knowledge Bank and information awareness among secondary school students in Gharbia Governorate.

The rapid developments in information and communications technology and the continuous changes in the library and information profession have necessitated the development of libraries into advanced information networks capable of dealing and interacting with various information sources and making optimal use of them in accordance with the research and information needs of researchers and scholars. This has resulted in a major leap in the use of technology. Information and communications The emergence of digital libraries in the early nineties of the last century.

In line with the global information society came the DIGITAL LIBRARIES and the collection of electronic resources and technical facilities related to the production, dissemination and use of information. These libraries then became an extension and development of information storage and retrieval systems that process digital data available on networks in any medium. Based on Egypt's vision 2030 for Sustainable Development, the strategic plan for developing pre-university education and the associated executive programs،

The importance of developing the education system at the secondary level, and the interest in increasing students' ability to think and be creative, is clear, and with the state's interest in implementing many infrastructure projects, constructions, roads, and new cities, the Egyptian Knowledge Bank, which was launched in January 2016, remains one of the most important, sustainable, and influential state projects, especially since the project's priorities are specific. It is investing in people, not stone.

The Egyptian government has launched the Egyptian Knowledge Bank project. This project is considered the largest source of knowledge on the Internet, as it gives students and researchers the opportunity to obtain free resources for education and scientific research in all parts of the world. The site contains resources from various sources, and from here the questions appeared. Which:

1- What is the impact of the difference between the two navigation styles (hierarchical and list) in a proposed electronic training program to develop the skills of using the Egyptian Knowledge Bank and information awareness among secondary school students in Gharbia Governorate?
2- How can the skills of using the Egyptian Knowledge Bank be developed?

Then the researcher defined the objectives of the study and its importance, and followed the descriptive analytical and quasi-experimental approaches. The researcher analyzed the skills of using the Egyptian Knowledge Bank to identify the difficulties facing the students and try to remove them. Then the researcher concluded with the results.

بيئة تعلم إلكترونية قائمة على إختلاف نمطى روبوت المحادثة Chatbot (موجه للمحتوى- موجه للمستخدم) في تنمية مهارات تصميم المواقع التعليمية والذكاء البصري لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

أ.د/حسناء عبدالعاطى الطباخ
أستاذ تكنولوجيا التعليم ورئيس القسم
بكلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ.م.د/ أمل إبراهيم إبراهيم حمادة
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

د/ أحمد فتحي أحمد الصواف
مدرس تكنولوجيا التعليم
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ/ مريم عبدالحميد محمد السيد
الباحثة بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

سعي هذا البحث للتعرف علي اثر بيئة تعلم إلكترونية قائمة على روبوت المحاد Chat Bot (موجه بالمستخدم)، في تنمية مهارات تصميم المواقع التعلمية. ولتحقيق ذلك قامت الباحثه بإختيار عينة تجريبية من طلاب تكنولوجيا التعليم عددها (٣٠) طالب يدرس في بيئة تعلم إلكترونية قائمة على روبوت الدردشة chat bot نمط (موجه بالمستخدم)، وذلك من أجل تنمية الجوانب المعرفية، والأدائية بشقيها لدي طلاب تكنولوجيا التعليم والحاسب الآلي بكلية التربية النوعية، وذلك لوجود ضعف وقصور لدي الطلاب في هذه المهارات، وقامت الباحثه باستخدام مجموعة من الأدوات : اختبار تحصيلي وذلك من أجل قياس الجوانب المعرفية لتلك المهارات، وبطاقة الملاحظة لقياس الجوانب الأدائية ، وأيضا بطاقة تقييم جودة المنتج التي ينتجها الطلاب عينة البحث، وتضمن البحث الفروض التالية :

١. لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≥٠,٠٥) بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية روبوت المحادثه (موجه للمستخدم) في التطبيقين القبلي والبعدي لإختبار التحصيل المعرفي لصالح التطبيق البعدي.
٢. لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≥٠,٠٥) بين متوسطى درجات طلاب المجموعتين التجريبية روبوت المحادثه (موجه للمستخدم) فى التطبيقين القبلي والبعدى لبطاقة ملاحظة الأداء المهاري المرتبطة بمهارات تصميم المواقع التعليمية لصالح التطبيق البعدي .
٣. لا توجد علاقة إرتباطية بين درجات طلاب المجموعة التجربية روبوت المحادثه (موجه للمستخدم) على إختبار التحصيل المعرفى وبطاقة ملاحظة الأداء المهارى المرتبطين بمقرر بتصميم المواقع العليمية .

الكلمات المفتاحيه : بيئة تعلم إلكترونية، روبوت المحادثة، Chat Bot، تصميم المواقع التعليمية

An electronic learning environment based on a varied pattern guiding conversational robots Chatbot (content-directed and user-directed) in developing website design skills and visual intelligence among educational technology students

This research sought to identify the impact of an e-learning environment based on Chat Bot (user-oriented) in the development of web design skills. To achieve this, the researcher selected an experimental sample of (30) educational technology students studying in an e-learning environment based on chat bot (user-oriented), in order to develop the cognitive and performance aspects of educational technology and computer science students at the Faculty of Quality Education, because there is a weakness and deficiency among students in these skills, and the researcher used a set of tools: An achievement test to measure the cognitive aspects of these skills, an observation card to measure the performance aspects, and a product quality evaluation card produced by the research sample students, and the research included the following hypotheses :

1. There is no statistically significant difference at the level of (≤0.05) between the average scores of the experimental group students of the chatbot (user-oriented) in the pre and post applications of the cognitive achievement test in favor of the post application.
2. There is no statistically significant difference at the (≤0.05) level between the mean scores of the students of the two experimental groups in the pre and post applications of the skill performance observation card related to educational web design skills in favor of the post application.
3. There is no correlation between the scores of the students of the experimental group of the chatbot (user-oriented) on the cognitive achievement test and the skill performance observation card associated with the web design course.

Keywords : E-learning environment, Chat Bot, Web Design

أثر اختلاف نمط عرض الكائنات الرقمية (تحسين / كائنات منفصلة) ببيئة تعلم افتراضية على تنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

أ.د/ حمدي إسماعيل شعبان
أستاذ تكنولوجيا التعليم المتفرغ
نائب رئيس جامعة طنطا لشؤون المجتمع وتنمية البيئة سابقا
وعميد كلية التربية النوعية سابقا - جامعة طنطا

أ.م.د/ أميرة أحمد فؤاد
أستاذ مساعد تكنولوجيا التعليم والحاسب الآلى
كلية التربية النوعية - جامعه كفر الشيخ

أ.م.د/ أمل إبراهيم حماده
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ/ لينة زياد بسيوني غنيم
الباحثة

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر أختلاف نمط عرض الكائنات الرقمية (تحسين/كائنات منفصلة) على تنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، ويتكون مجتمع البحث الحالي من طلاب الفرقة الأولى بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة كفر الشيخ للعام الدراسى ٢٠٢٣/٢٠٢٤م ، بينما سوف تقتصر عينة البحث على (٣٠) طالب وطالبة، وقد اشتملت أدوات الدراسة على أختبار تحصيلى لقياس الجانب المعرفى لمهارات تصميم المقررات الالكترونية، وبطاقة ملاحظة لقياس الجانب المهارى لمهارات تصميم المقررات الالكترونية، وبطاقة تقيم منتج . وقد توصلت نتائج الدراسة الى وجود أثر ايجابى لعرض الكائنات الرقمية ببيئة تعلم افتراضية لتنمية مهارات تصميم المقررات الالكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم .

الكلمات المفتاحية : الكائنات الرقمية، أسلوب التحسين، أسلوب الكائنات المنفصلة، بيئة تعلم أفتراضية، المقررات الالكترونية

The effect of different display styles of digital objects of Digital Objects (Improvement and Separate Objects) in a Virtual Learning Environment and Its Impact on the Development of Electronic Course Design Skills among Students of Education Technology

The study aimed to find out the effect of the different style of displaying digital objects (enhancement/separate objects) on the development of electronic course design skills among educational technology students. The current research population consists of first-year students in the Educational Technology Department at the Faculty of Specific Education, Kafr El-Sheikh University, for the academic year 2023/2024 AD. While the research sample will be limited to (30) male and female students, the study tools included an achievement test to measure the cognitive aspect of electronic course design skills, a note card to measure the skill aspect of electronic course design skills, and a product evaluation card. The results of the study concluded that there is a positive effect of displaying digital objects in a virtual learning environment to develop electronic course design skills among educational technology students.

Keywords: digital objects, improvement method, discrete objects method, virtual learning environment, electronic courses.

استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي (ChatGPT - Google Bard)

ببيئات التعلم الافتراضية في تنمية مهارات البرمجة

لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

أ.م.د/ تامر سمير عبد البديع عبد الجواد
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ.م.د/ سمير احمد السيد قحوف
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
بقسم تكنولوجيا التعليم والحاسب الألى
كلية التربية النوعية - جامعة كفر الشيخ

د/ رشا يسرى محمد عبدالحليم الوشاحى
مدرس تكنولوجيا التعليم
بقسم تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية - جامعة طنطا

أ/ لينة زياد بسيوني غنيم
الباحثة

سعي هذا البحث للتعرف على المهارات الأساسية للبرمجة، والكشف عن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي (ChatGPT - Google Bard) ببيئات التعلم الافتراضية لتنمية تلك المهارات لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. ولتحقيق ذلك قام الباحث بتقسيم عينة الدراسة التى تكونت من (٦٠) طالباً إلي مجموعتين تجريبيتين: المجموعة التجريبية الاول تكونت من (٣٠) طالباً درست بتقنية (Google Bard)، والمجموعة التجريبية الثانية تكونت من (٣٠) طالباً درست بتقنية (ChatGPT)، وذلك من بهدف تنمية الجوانب المعرفية، والمهارية للبرمجة لدي طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية، وذلك لوجود ضعف وتدنى لدي الطلاب في المهارات الأساسية للبرمجة، الذى أدت **للتساؤلات التالية؟**

١. ما هي مهارات البرمجة الأساسية اللازم تنميتها لدى طلاب تكنولوجيا التعليم؟

٢. ما فاعلية استخدام ببيئات التعلم الافتراضية القائمة على تقنيات الذكاء الإصطناعي (ChatGPT - Google Bard) في تنمية مهارات البرمجة التحصيل المعرفي المرتبط بها لدى طلاب تكنولوجيا؟

ثم حدد الباحث أهداف الدراسة وأهميتها، واتبع المنهج: الوصفي والمنهج شبه التجريبي وحلل الباحث مهارات البرمجة للوقوف على الصعوبات التى تواجه الطلاب ومحاولة تذليلها، واستخدام مجموعة من الأدوات: اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي المرتبط بمهارات البرمجة، بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الأدائي لمهارات البرمجة وأيضا بطاقة تقييم جودة المنتج النهائي التي ينتجها الطلاب عينة البحث ثم ختم الباحث بنتائج الدراسة والتوصيات والمراجع العربية والأجنبية.

الكلمات المفتاحية: تقنيات الذكاء الاصطناعي، بيئة تعلم افتراضية، مهارات البرمجة

Using artificial intelligence techniques (ChatGPT - Google Bard) in virtual learning environments to develop programming skills among educational technology students.

This research aims to identify the basic programming skills and explore the use of artificial intelligence techniques (ChatGPT - Google Bard) in virtual learning environments to develop these skills among educational technology students. To achieve this, the researcher divided the study sample, consisting of 60 students, into two experimental groups: the first experimental group consisted of 30 students who studied using the Google Bard technique, and the second experimental group consisted of 30 students who studied using the ChatGPT technique. This was done with the aim of developing the cognitive and programming skills of educational technology students at the Faculty of Specific Education, due to the weakness and low level of students' basic programming skills, which led to the following **questions:**

1- What are the fundamental programming skills that need to be developed among educational technology students؟
2- What is the effectiveness of using virtual learning environments based on artificial intelligence technologies (ChatGPT - Google Bard) in developing the cognitive achievement associated with programming skills among technology students?

The researcher then specified the study's objectives and its importance, followed the descriptive and quasi-experimental methodology, and analyzed the programming skills to identify the difficulties faced by students and attempt to overcome them. The researcher utilized various tools, including an achievement test to measure the cognitive aspect related to programming skills, an observation card to measure the performance aspect of programming skills, and also an evaluation card for the quality of the final product produced by the research sample. Finally, the researcher concluded with the study's results, recommendations, and both Arabic and foreign references.

Keywords:
Artificial Intelligence Techniques, Virtual Learning Environment, Programming Skills.