الملاحق

ملحق (١) الاستبانة

حضرات المعلمين والمعلمات المحترمين:

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته وبعد،

يقوم الباحث بإجراء دراسة ميدانية بعنوان: الألعاب التعليمية المحوسبة وعلاقتها بتنمية دافعية التعلم للطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي الحكومي في فلسطين، ومن أجل تحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بإعداد استبانة معتمدة على ما جاء في أدبيات الأبحاث، والدراسات السابقة، لذا يُرجى التكرم بالإجابة عنها، علما بأن البيانات هي لأغراض البحث العلمي، وستعامل بموضوعية وأمانة وسرية تامة.

شاكرًا لكم حُسن تعاونكم

الباحث: وسيم عقل

المشرف: أ.د نور حميمي

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

أولا: البيانات الديموجرافية (البيانات الشخصية والوظيفية):

يرجى التفضل بوضع إشارة (✓) أمام الإجابة التي ترونها مناسبة لكل سؤال مما يأتي:

١. الجنس □ ذكر □ أنثى

٢. الفئة العمرية □ أقل من ٣٠ عام □ من ٣٠ –أقل من ٤٠ عام □ ٤٠ –أقل من ٥٠ عام □ ٥٠ عام فأكبر

٣. التخصص العلمي □ علمي □ أدبي

٤. المؤهل العلمي □ دبلوم □ بكالوريوس □ دراسات عليا

٥. سنوات الخدمة □ أقل من ١٠ سنوات □ من١٠ –١٥ سنة □ ١٥ –٢٠ سنة □ أكبر من ٢٠ سنة

ثانيًا: محاور الدراسة

يرجى التفضل بوضع إشارة (✓) أمام العبارة التي ترونها مناسبة وتمثل رأيكم وقناعتكم الشخصية لكل سؤال مما يأتي:

م	الفقرة	درجة الموافقة				
		كبيرة جداً	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جداً
المحور الأول: تنمية الدافعية						
١.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على تنمية طرق التفكير الإيجابي لدى الطلبة.					
٢.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على تقوية المهارات المختلفة لدى الطلبة.					
٣.	ترفع الألعاب التعليمية المحوسبة من كفاءة الذاكرة لدى الطلبة.					
٤.	تنمي الألعاب التعليمية المحوسبة الالتزام بالأنظمة والتعليمات لدى الطلبة.					
٥.	تسهل الألعاب التعليمية المحوسبة التعليم ذي المعنى.					
٦.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على زيادة التفاعل الإيجابي مع الآخرين.					
٧.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على زيادة روح التحدي بين الطلبة.					
٨.	تزيد الألعاب التعليمية المحوسبة من روح التنافس الإيجابي بين الطلبة.					
٩.	تزيد الألعاب التعليمية المحوسبة من قوة التماسك بين الطلبة.					
١٠.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على زيادة قدرة الطلبة على التعامل مع المشكلات المختلفة.					
١١.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة زيادة توقعات النجاح لدى الطلبة.					
١٢.	تساعد الألعاب التعليمية المحوسبة على فهم المواد الدراسية لدى الطلبة.					
١٣.	تساعد الألعاب التعليمية المحوسبة على رفع مستوى التحصيل الدراسي.					
١٤.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على تنمية بعض القدرات الحس حركية لدى الطلبة.					
١٥.	تساعد الألعاب التعليمية المحوسبة على تنمية التخيل لدى الطلبة.					

المحور الثاني: تنمية الانخراط التعليمي						
١.	استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعلم يساعد الطلبة على المشاركة في المسابقات الطلابية في المدرسة.					
٢.	تنمي الألعاب التعليمية المحوسبة الالتزام بالأنظمة والتعليمات لدى الطلبة.					
٣.	تزيد الألعاب التعليمية المحوسبة من شعور الطلبة بالانتماء للمدرسة.					
٤.	عند استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يبدأ الطلبة مذاكرة دروسهم من تلقاء أنفسهم.					
٥.	يتقن الطالب المهارات التي تعلمها في الصف.					
٦.	استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يحفز الطلبة لتحقيق أهدافهم الدراسية.					
٧.	يقل شعور الطلاب بالملل أثناء التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.					
٨.	يتعلم الطلبة المهارات بالوقت المحدد.					
٩.	يشارك الطلبة في الأنشطة للحصول على اهتمام أكبر من المعلم.					
١٠.	عند استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يستمتع الطلبة في تعلّم كافة المواد التعليمية.					
١١.	يظهر على الطلبة حب التعلم بصورة كبيرة عند استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعلم.					
١٢.	يظهر على الطلبة السعادة وهم يحلون التمارين باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعلم.					
١٣.	تظهر علامات الإحباط لدى الطلبة عند عدم استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعلم.					
١٤.	عند استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعلم ترتفع ثقة الطلبة بأنفسهم حتى وإن كانت المواد صعبة.					
١٥.	يفضل الطلبة الاشتراك في الأنشطة المقدمة لهم.					
المحور الثالث: الألعاب التعليمية المحوسبة						
١.	تجمع الألعاب التعليمية المحوسبة بين الفائدة والمتعة.					
٢.	تكشف الألعاب التعليمية المحوسبة مواهب وميول الطلبة.					
٣.	تعمل الألعاب التعليمية المحوسبة على تنمية طرق التفكير الإيجابي لدى الطلبة.					
٤.	تزيد الألعاب التعليمية المحوسبة الرغبة في التعلم لدى الطلبة.					
٥.	تساعد الألعاب التعليمية المحوسبة على العصف الذهني.					
٦.	توفر الألعاب التعليمية المحوسبة الوقت والجهد في شرح الدرس.					
٧.	تساعد الألعاب التعليمية المحوسبة المعلمين على مراعاة الفروق الفردية أثناء التدريس بين الطلبة.					
٨.	استخدام المعلمين للألعاب التعليمية المحوسبة تساعد على تحديد القدرات العقلية للطلبة.					
٩.	يوجد لدى المعلمين الكفاءة والخبرة على تطبيق الألعاب التعليمية المحوسبة					
١٠.	يوجد حوافز معنوية ومادية لتوظيف الألعاب التعليمية المحوسبة في التعليم.					
١١.	صعوبة السيطرة على حركة التلاميذ أثناء استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.					
١٢.	عدم توفر أجهزة حاسوب لبعض التلاميذ سواء في المنازل أو في المدرسة.					
١٣.	يوجد ضعف في خبرة التلميذ في استخدام جهاز الحاسوب واللعبة المحوسبة.					
١٤.	كثرة أعداد الطلبة مقارنة مع المساحة للغرف الصفية أو المختبرات.					
١٥.	تتبنى الإدارة العليا استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.					

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

ملحق رقم (٢)

نموذج تحكيم استبانة

الدكتور/ة.....حفظه/ها الله

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته وبعد ...

الموضوع /تحكيم استبانة

يقوم الباحث بدراسة تكميلية للحصول على درجة الدكتوراه في تخصص فلسفة التربية–مناهج وطرق تدريس–بعنوان: **الألعاب التعليمية المحوسبة وعلاقتها بتمية دافعية التعلم للطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي الحكومية في فلسطين**. ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بإعداد استبانة، لذا أرجو من سيادتكم قراءة الاستبانة وتحكيمها ولكم مطلق الحرية في الحذف والتعديل والإضافة حسب ما ترونه مناسبا لصالح الدراسة.

شاكرا لكم حُسن تعاونكم **الباحث: وسيم عقل**

بيانات المحكم	
التخصص:	**الاسم:**
مكان العمل:	**الدرجة العلمية:**
الإيميل:	

ملحق (٣): أسماء المحكمين

م	الاسم	الدرجة العلمية	التخصص	الوظيفة
١	الدكتور سهيل صالحة	**دكتوراه**	المناهج وطرق التدريس	رئيس قسم معلم المرحلة الأساسية في جامعة النجاح الوطنية
٢	الدكتور بلال أبو عيدة	دكتوراه	أساليب تدريس العلوم	أستاذ مساعد بكلية التربية في جامعة النجاح الوطنية
٣	الدكتور نافز أيوب "علي أحمد"	دكتوراه	التربية	أستاذ مساعد بكلية التربية في جامعة القدس المفتوحة
٤	الدكتورة منى عبد القادر بلبيسي	دكتوراه	علم النفس التربوي	أستاذ مساعد بكلية التربية في جامعة القدس المفتوحة
٥	الدكتور جميل حسين عياش	دكتوراه	اللغة العربية	أستاذ مساعد في الجامعة العربية الأمريكية
٦	الدكتورة صفاء حسني الترك	دكتوراه	لغة عربية/ أدب ونقد	مشرفة في مديرية التربية والتعليم/سلفيت
٧	المرشدة سميحة مصباح عبدالله	ماجستير	علم نفس مجتمعي	مرشدة في مديرية التربية والتعليم/سلفيت
٨	الدكتور علي زهدي شقور	دكتوراه	تكنولوجيا التعليم	أستاذ مساعد بكلية التربية في جامعة النجاح الوطنية

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية

ملحق (٤): تسهيل مهمة باحث من الجامعة

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

٧ ديسمبر ٢٠٢٠

بسم الله الرحمن الرحيم

من: عميد كلية دراسات اللغات الرئيسة، جامعة العلوم الإسلامية الماليزية

إلى: حضرة الأستاذ الدكتور مروان الحورتاني وزير التربية التعليم العالي المحترم

تحية طيبة

الموضوع: تسهيل مهمة الطالب وسيم عزام محمد عقل

يقوم الطالب: وسيم عزام محمد عقل، ورقمه الجامعي (٤٤١٩١٠٦٧) بدراسة عنوانها *فاعلية الألعاب التعليمية المحوسبة وعلاقتها بتنمية دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في فلسطين*، وذلك استكمالًا لمتطلبات الحصول على درجة الدكتوراة في فلسفة التربية، تخصص مناهج وطرق تدريس من كلية دراسات اللغات الرئيسة، جامعة العلوم الإسلامية الماليزية، ويستدعي ذلك تطبيق أداة الدراسة (الاستبانة) المرفقة على عينة من المعلمين في مدارس المرحلة الأساسية الحكومية في مديريات شمال الضفة الغربية في فلسطين.

أرجو التكرم بالاطلاع والموافقة على تسهيل مهمة الطالب المذكور أعلاه.

تفضلوا بقبول فائق الاحترام.

PROF. MADYA DR. NURKHAMINI BIN ZAINUDDIN
Dekan
Fakulti Pengajian Bahasa Utama
Universiti Sains Islam Malaysia

أ. م. د. نورخيمي زين الدين

عميد / مشرف

كلية دراسات اللغات الرئيسة

جامعة العلوم الإسلامية الماليزية

Berilmu, Berdisiplin dan Berbakti | Knowledgeable, Disciplined and Devout

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

ملحق (٥): تسهيل مهمة باحث من وزارة التربية والتعليم

State of Palestine
Ministry of Education
Center for Educational Research and Development

دولة فلسطين
وزارة التربية والتعليم
مركز البحث والتطوير التربوي

الرقم: و ت /٢٠٢١/٤
التاريخ: 06 / 01 /2021م

لمن يهمه الأمر

" تسهيل مهمة بحثية "

يهديكم مركز البحث والتطوير التربوي أطيب تحية، ويرجو منكم التكرم بتسهيل مهمة الباحث:

" وسيم عزام محمد عقل"

من جامعة العلوم الإسلامية الماليزية للحصول على المعلومات اللازمة لإعداد دراسة بعنوان:

" الألعاب التعليمية المحوسبة وعلاقتها بتنمية دافعية التعلم لدى طلبة المرحلة الاساسية الدنيا من وجهة نظر المعلمين في فلسطين "

ملاحظات:

- تتضمن الدراسة تطبيق استبانة على عينة عشوائية من معلمي ومعلمات المرحلة الاساسية الدنيا في مديريات شمال الضفة الغربية.
- ت/يتولى الباحث/ة أنشطة جمع البيانات بالتنسيق مع " منسق البحث والتطوير والجودة " في المديرية.
- الاستجابة على الأدوات البحثية من قبل عينة المبحوثين طوعية.
- نظراً لظروف الجائحة يتم تطبيق أدوات البحث عبر النماذج المحوسبة دون تواصل وجاهي مع المبحوثين.

مع الاحترام،،

د. محمد مطر
/مدير مركز البحث والتطوير التربوي

دولة فلسطين
وزارة التربية والتعليم

نسخة:
عطوفة وكيل الوزارة المحترم.
عطوفة الوكلاء المساعدون المحترمين.
السادة مدراء عامين التربية والتعليم المحترمين.
أ.د. نور حميمي المشرف على الدراسة- بريد الكتروني Khamimi@usim.edu.my

UNIVERSITI ISLAM MALAYSIA

ملحق (٦): جدول مورغان للعينة

تحديد حجم العينة

حجم المجتمع	العينة	حجم المجتمع	العينة	حجم المجتمع	العينة
١٠	١٠	٢٢٠	١٤٠	١٢٠٠	٢٩١
١٥	١٤	٢٣٠	١٤٤	١٣٠٠	٢٩٧
٢٠	١٩	٢٤٠	١٤٨	١٤٠٠	٣٠٢
٢٥	٢٤	٢٥٠	١٥٢	١٥٠٠	٣٠٦
٣٠	٢٨	٢٦٠	١٥٥	١٦٠٠	٣١٠
٣٥	٣٢	٢٧٠	١٥٩	١٧٠٠	٣١٣
٤٠	٣٦	٢٨٠	١٦٢	١٨٠٠	٣١٧
٤٥	٤٠	٢٩٠	١٦٥	١٩٠٠	٣٢٠
٥٠	٤٤	٣٠٠	١٦٩	٢٠٠٠	٣٢٢
٥٥	٤٨	٣٢٠	١٧٥	٢٢٠٠	٣٢٧
٦٠	٥٢	٣٤٠	١٨١	٢٤٠٠	٣٣١
٦٥	٥٦	٣٦٠	١٨٦	٢٦٠٠	٣٣٥
٧٠	٥٦	٣٨٠	١٩١	٢٨٠٠	٣٣٨
٧٥	٦٣	٤٠٠	١٩٦	٣٠٠٠	٣٤١
٨٠	٦٦	٤٢٠	٢٠١	٣٥٠٠	٣٤٦
٨٥	٧٠	٤٤٠	٢٠٥	٤٠٠٠	٣٥١
٩٠	٧٣	٤٦٠	٢١٠	٤٥٠٠	٣٥٤
٩٥	٧٦	٤٨٠	٢١٤	٥٠٠٠	٣٥٧
١٠٠	٨٠	٥٠٠	٢١٧	٦٠٠٠	٣٦١
١١٠	٨٦	٥٥٠	٢٢٦	٧٠٠٠	٣٦٤
١٢٠	٩٢	٦٠٠	٢٣٤	٨٠٠٠	٣٦٧
١٣٠	٩٧	٦٥٠	٢٤٢	٩٠٠٠	٣٦٨
١٤٠	١٠٣	٧٠٠	٢٤٨	١٠٠٠٠	٣٧٠
١٥٠	١٠٨	٧٥٠	٢٥٤	١٥٠٠٠	٣٧٥
١٦٠	١١٣	٨٠٠	٢٦٠	٢٠٠٠٠	٣٧٧
١٧٠	١١٨	٨٥٠	٢٦٥	٣٠٠٠٠	٣٧٩
١٨٠	١٢٣	٩٠٠	٢٦٩	٤٠٠٠٠	٣٨٠
١٩٠	١٢٧	٩٥٠	٢٧٤	٥٠٠٠٠	٣٨١
٢٠٠	١٣٢	١٠٠٠	٢٧٨	٧٥٠٠٠	٣٨٢
٢١٠	١٣٦	١١٠٠	٢٨٥	١٠٠٠٠٠٠	٣٨٤

مرجع:

Krejcie , R &Morgan, D.(1970), Determining sample size for research activities . ***Educational and Psychological Measurement*** **,30 , 607-610.**