

العنوان:	نمط التعلم "تنافسي - تشاركي" بيئة تعلم عبر الويب وأثره في تنمية مهارات برمجة مواقع الويب لدى طلاب المعهد العالي للعلوم التجارية والحاسب الآلي بالعريش
المؤلف الرئيسي:	موسي، ريم مصطفى محمد
مؤلفين آخرين:	الدسوقي، محمد إبراهيم، المرادني، محمد مختار(مشرف)
التاريخ الميلادي:	2023
موقع:	العريش
الصفحات:	1 - 150
رقم MD:	1398858
نوع المحتوى:	رسائل جامعية
اللغة:	Arabic
الدرجة العلمية:	رسالة ماجستير
الجامعة:	جامعة العريش
الكلية:	كلية التربية
الدولة:	مصر
قواعد المعلومات:	Dissertations
مواضيع:	أنماط التعلم، بيئات التعلم، التعلم عبر الويب، مهارات البرمجة، طلبة الجامعات
رابط:	<a href="http://search.mandumah.com/Record/1398858">http://search.mandumah.com/Record/1398858</a>

لإستشهاد بهذا البحث قم بنسخ البيانات التالية حسب إسلوب الإستشهاد المطلوب:

إسلوب APA

موسي، ريم مصطفى محمد، الدسوقي، محمد إبراهيم، و المرادني، محمد مختار. (2023). نمط التعلم "تنافسي - تشاركي" بيئة تعلم عبر الويب وأثره في تنمية مهارات برمجة مواقع الويب لدى طلاب المعهد العالي للعلوم التجارية والحاسب الآلي بالعريش (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة العريش، العريش. مسترجع من <http://1398858/Record/com.mandumah.search/>

إسلوب MLA

موسي، ريم مصطفى محمد، محمد إبراهيم الدسوقي، و محمد مختار المرادني. "نمط التعلم "تنافسي - تشاركي" بيئة تعلم عبر الويب وأثره في تنمية مهارات برمجة مواقع الويب لدى طلاب المعهد العالي للعلوم التجارية والحاسب الآلي بالعريش" رسالة ماجستير. جامعة العريش، العريش، 2023. مسترجع من <http://search.mandumah.com/Record/1398858>

المراجع

## المراجع العربية :

إبراهيم أحمد المشيخي (٢٠١٨). تصميم بيئة تعلم الالكتروني التشاركي وأثر في تنمية بعض مهارات تطبيقات الكمبيوتر لدى طلاب المرحلة المتوسطة، *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ١٠، ١٢-٦٦.

أحمد سالم عويس حماد (٢٠١١). أثر اختلاف نموذج التدريب الالكتروني في تنمية مهارات تصميم المواقع التعليمية لدى إخصائي تكنولوجيا التعليم بالمدراس الثانوية العامة وإتجاهاتهم نحو التدريب الالكتروني، *الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية*، دراسات وبحوث، مصر، ٤٤١-٤٦٥.

أحمد صادق عبد المجيد (٢٠١١). مقالة بعنوان التعلم المنتشر. *مجلة التدريب والتقنية*. متاح عبر

<http://altadreeb.net/articleDetails.php?id=319&issueNo=12>

أحمد محمد سالم (٢٠٠٤). *تكنولوجيا التعليم والتعلم الالكتروني*. الرياض: مكتبة الرشد.

أحمد محمود عامر (٢٠١٧). مقال بعنوان التعلم التنافسي الرقمي. بتاريخ ١٩ / ١ / ٢٠٢٢

<http://www.new educ.com>

أسماء صبحي عبد الحميد (٢٠١٥). أثر التفاعل بين دعائم التعلم البنائية وإسلوب التعلم في تقديم المحتوى الالكتروني على تنمية التحصيل المعرفي والمهاري لتصميم التعليمي لدى طلاب تكنولوجيا، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.

إيناس أحمد أنور محمد جودة، ماهر إسماعيل صبري، حنان محمد السيد صالح عمار (٢٠١٧). أثر اختلاف نمطي الفصول الافتراضية " المتزامنة- غير متزامنة" المدعومة بمراسي التعلم الالكتروني على تنمية مهارات البرمجة لدى طلاب الصف الأول الثانوي، *مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية*، كلية التربية النوعية، جامعة بنها، ٨، ١١-٦٠.

حسن البائع (٢٠١٤). مقال عن طبيعة التعلم التشاركي عبر الويب ( المفهوم- المميزات- الادوات- العمليات- الاستراتيجيات)، *مجلة التعليم الالكتروني*، جامعة المنصورة، وحده التعليم الالكتروني، مارس ١٣.

حمدي إسماعيل شعبان، أمل إبراهيم حماده (٢٠١٣). أثر اختلاف أنماط التشارك داخل المجموعات في بيئة التعلم التشاركي الالكتروني على تنمية التحصيل ومهارات الذكاء الاجتماعي وتصميم المواقع التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، *الجمعية لمصرية التكنولوجيا التعليم*، (٢٣)، ٥- ٨١.

- حنان إسماعيل محمد (٢٠١٠). أثر التفاعل إستراتيجتي برمجة الثنائيات الافتراضية المتزامنة والغير المتزامنة ما بين وجهه الضبط في برنامج التعليم الالكتروني على تنمية تحصيل المعرفي والمهاري في برمجة المواقع التعليمية، رسالة دكتوراه، كلية البنات، جامعة عين شمس.
- خالد أحمد عبد الحميد يونس (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح في تنمية مهارات البرمجة الشيئية لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- داليا خيرى عمر حبيشي (٢٠١٢). توظيف التعلم الالكتروني التشاركي في تطوير التدريب المدني لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسوب الآلي بكليات التربية النوعية، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة.
- دعاء محمد لبيب (٢٠٠٧). إستراتيجية الكترونية لتعلم التشاركي في مقر مشكلات تشغيل الحاسوب على التحصيل المعرفي والمهاري والاتجاهات نحوها لطلاب الدبلوم العام في التربية شعبة كمبيوتر تعليمي، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- رامي أحمد سامي (٢٠١٩). فاعلية برنامج إلكتروني قائم علي الويب في تنمية مهارات تصميم وإنتاج المواقع الالكترونية التفاعلية لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية، رسالة ماجستير كلية التربية، جامعة الزقازيق.
- رائد عواد حسين (٢٠١٧). أثر استخدام محررات ويكي (التعاونية و التنافسية) في تحصيل مادة الاجتماعيات لدى طلاب المرحلة المتوسطة بدول الكويت، فلسطين: المركز القومي للبحوث، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج ١، ١، ٨٤-١٩.
- رباب عبد المقصود يوسف (٢٠١٦). التعلم التشاركي القائم على الجيل الثاني للويب وأثره في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الالعاب الالكترونية لطالبات الصفوف الأولى وفق نمط تعلمهم، المجلة الدولية التربوية المتخصصة، المجلد (٥)، العدد (١) كانون الثاني، ١٧٢-٢٠٧.
- رجاء علي عبد العليم أحمد (٢٠١٨). أثر التفاعل بين أنماط مساعدات التعلم ومسؤوليات تقديمها ببيئات التعلم القائم على الويب وأساليب التعلم على تحصيل وتنمية مهارات تصميم وإنتاج مصادر التعلم لدى طلاب كلية التربية، سلسلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، ١٢٨، ٥٢-٩٧.
- رحاب حسين عبدالوهاب (٢٠١٧). أثر نمط دعم التعلم في بيئة تعلم قائمة علي الانفوجرافيك على تنمية مهارات إنتاج الرسوم التوضيحية الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الفيوم.

رضا ضحوي العمري (٢٠١٩). أثر أسلوب التعلم التشاركي في بيئة الالكترونية على تنمية مهارات لغة البرمجة لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمحافظة المخواه، *مجلة القراءة والمعرفة*، ٢٠٨، ١٦٣ - ١٨٤.

ريهام محمد الغول (٢٠١٢). أثر بعض استراتيجيات مجموعات العمل عند تصميم برامج للتدريب الالكتروني على تنمية مهارات تصميم وتطبيق بعض خدمات الجيل الثاني للويب لدى أعضاء هيئة التدريس، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة المنصوره.

سامح السيد كامل (٢٠١٤). *خطوة على طريق فيجوال بيزك دوت نت*. متاح عبر

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa4.0Accessed\ date 11/7/2017/>

شريف بهزات المرسي (٢٠١١). أثر استخدام الفصول الافتراضية على تنمية مهارات البرمجة لطلاب كلية التربية النوعية، رسالة ماجستير، معهد البحوث التربوية، جامعة القاهرة.

عادل ناظر عادل النحال، مجدي سعيد عقل (٢٠١٦). أثر توظيف استراتيجية المشاريع الالكترونية في تنميته مهارات تصميم مواقع الويب التعليمية لدى طالبات جامعة الاقصى بغزه، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الاسلاميه بغزة، فلسطين، مج ٢٥، ١٤.

عاطف جودة محمد يوسف (٢٠١٥). أثر استخدام منتدى تعليمي إلكتروني على تنمية بعض مهارات البرمجة الشيئية بلغة الفيجوال بيسك دوت نت لدى طلاب المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية، كلية التربية، جامعة بنها*، مج ٢٦، ١٠٣٤، ٢٢٥-٢٤٦.

عبد العزيز طلبة عبد الحميد (٢٠١٠). *التعليم الالكتروني ومتحدثات التكنولوجيا التعليم*. المنصوره: المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.

عبدالحميد محمد عبد الحميد (٢٠١٨). فاعلية التعلم المقلوب المدعم بالكتب المعززة في تنمية مهارات البرمجة الأساسية لدي تلاميذ الصف الأول الاعدادي، *مجلة كلية التربية جامعة الأزهر*، العدد ١٧٨، الجزء الثاني.

عبدالله بن عبدالعزيز الموسي (٢٠٠٨). استخدام الحاسوب الآلي في التعليم . (ط٤) شبكة البيانات ومكتبة الغد، الرياض : المملكة العربية السعودية.

عثمان حسن عثمان (٢٠١٦). التعلم الالكتروني عن بعد ومجتمع المعرفة، المؤتمر الدولي الحادي عشر التعلم في عصر التكنولوجيا الرقمية، لبنان.

- عزت عبد الحميد حسن (٢٠١١). الإحصاء النفسي والتربوي: تطبيقات باستخدام برنامج SPSS 18. القاهرة: دار الفكر العربي.
- عصام محمد عبد القادر (٢٠١٧). رؤى وتجارب في تدريس المفاهيم (النماذج والاستراتيجيات المطورة). الاسكندرية: دار المعرفة الجامعية.
- عطايا يوسف عابد (٢٠٠٧). فاعلية برنامج مقترح لتنمية مهارة البرمجة لدى معلمي التكنولوجيا بغزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- علي السيد سالم (٢٠١٩). فاعلية تعلم افتراضية قائمة على التعلم التشاركي في تنمية الاتجاه نحو مقرر الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات لدى تلاميذ المرحلة الأعدادية، مجلة القراءة والمعرفة، ٢٠٧، ٢١٣-٢٦٤.
- علي عبدالتواب (٢٠١٣). أثر اختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الابعاد\_ ثلاثي الابعاد) وأسلوب التعلم (تنافدي\_ تنافسي) في العاب الفيديو على التحصيل الرياضي وتنمية بعض المهارات الإجتماعية لدى أطفال الروضة، دراسات عربية في علم النفس السعودي، ٣٧، (٣)، ٩٧-٩٤.
- فادي جمال حسين (٢٠١١). فاعلية استخدام استراتيجية تقصي الويب في تنمية مهارات تصميم صفات الويب لدى طلاب الصف التاسع الاساسي، رسالة ماجستير، الجامعة الاسلامية، كلية التربية، غزة.
- فؤاد أبو حطب، آمال صادق (٢٠١٤). علم النفس التربوي . القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- محمد السيد محمد النجار (٢٠١٢). أثر استخدام استراتيجية مقترحة قائمة على تقنية ويب ٢ في تنمية مهارات البرمجة ومهارات ما وراء المعرفة لدى معلمى مادة الكمبيوتر بالحلقة الإعدادية، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- محمد جابر خلف الله (٢٠١٦). فاعلية استخدام التعلم التشاركي والتنافسي عبر المدونات الالكترونية في إكتساب طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم (مستقلين- معتمدين) مهارات توظيف تطبيقات الجيل الثاني للويب في التعليم، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، السعودية، فبراير، ٧٠ (٢)، ١٩٨-٢٧٥.
- محمد حامد (٢٠١٠). فاعلية برنامج قائم على تقنيات الجيل الثاني للويب لتنمية مهارات إنتاج مواقع الانترنت التعليمية لدى طلاب المعلمين، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.
- محمد حسن خلاف (٢٠١٣). أثر التفاعل بين طريقة دعامات التعلم (مباشرة غير مباشرة) وطريقة تنفيذ مهام الويب (فردية وتعاونية) علي التحصيل وتنمية مهارات تطوير موقع تعليمي إلكتروني

وجودته لدي طلاب كلية التربية النوعية، رسالة دكتوراه، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة الاسكندرية.

محمد عبد الحميد (٢٠٠٥). منظومه التعليم عبر الشبكات. القاهرة: عالم الكتب.

محمد عطية خميس (٢٠١٨). بيئات التعلم الإلكتروني. القاهرة: دار السحاب.

محمد فوزى والى (٢٠١٠). فعالية برنامج تدريبي قائم على التعلم التشاركي عبر " الويب" فى تنمية كفايات توظيف المعلمين لتكنولوجيات التعلم الإلكتروني فى التدريس، رسالة دكتوراه، كلية التربية بدمهور، جامعة الإسكندرية.

محمد محمد الهادي (٢٠١١). التعلم الالكتروني المعاصر أبعاد تصميم وتطوير برمجياته الالكترونية. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

محمد محمد طه (٢٠١٦). أثر اختلاف تقنيات الجيل الثاني للويب ببيئات التعلم الالكتروني التعاونية في اكتساب مهارات البرمجة لدى المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

محمد مختار المرادني (٢٠١٢). مستحدثات فى تكنولوجيا التعليم الالكتروني، كلية التربية بالإسماعيلية، جامعة قناة السويس.

محمد مختار المرادني (٢٠١٠). أثر التفاعل بين أسلوب تقديم روابط المحتوى ونمط الإتاحة الالكترونية عبر الويب فى رفع كفاءة التعلم والدافعية نحو التعلم لدى التلاميذ الصم. مجلة كلية التربية، ع ١٤٤، ج ٦، القاهرة: كلية التربية. جامعة الأزهر.

محمد مختار المرادني ، نجلاء قدرى مختار (٢٠١٧). أنماط أنشطة التعلم التفاعلية (المتزامنة وغير المتزامنة والدمج بينهم) بيئات التعلم الالكتروني وأثرها في تنمية التحصيل ومهارات التنظيم الذاتي لدى طلاب كلية التربية وإتجاهاتهم نحوها. تكنولوجيا التعليم، سلسلة دراسات وبحوث محكمة، ٢٧ (١)، ٣-١٩١.

محمد مروان (٢٠١٩). أهمية مواقع الويب . <https://mawdoo3.com> تاريخ الدخول ٢٠٢٠/٩/٣.

محمد مسعد سليمان (٢٠١٥). فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب في تنمية مهارات البرمجة لدى طلاب الصف الثالث الإعدادي، مجلة كلية التربية، كلية التربية ، جامعة بنها، مج ٢٦، ع ١٠١، ٢٣٥-٢٦٢.



محمود زكريا الأسطل (٢٠٠٩). إثراء وحدة البرمجة في مقرر تكنولوجيا المعلومات في ضوء المعايير الأدائية للبرمجة وأثره على مهارة البرمجة لدى طلاب الصف الحادى عشر، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، ١-١٥٩.

محمود محمد دغيدى (٢٠١٨). أثر التفاعل بين أساليب الأبعاد التكيفي وأسلوب التعلم (حسي/حدسي) في تنمية مهارات البرمجة لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعته بنها.

مروه محمد جمال الدين المحمدى (٢٠١٦). تصميم بيئة تعلم الالكترونية وفقا لاساليب التعلم في مقرر الحاسوب وأثرها في تنمية مهارات البرمجة والقابلية للاستخدام لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات العليا بالتربية، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعة القاهرة.

منتصر عثمان صادق (٢٠٠٥). أثر استخدام موقع تعليمي علي الانترنت لتنمية مهارات تصميم لدي المتعلم في مادة حزم البرامج المجهزه بالمعاهد العليا، رسالة ماجستير غير منشوره، معهد البحوث الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

نبيل جاد عزمي (٢٠١٣). تكنولوجيا التعليم الإلكتروني. القاهرة: دار الفكر العربي.

نشوى رفعت محمد شحاته (٢٠١٥). أثر اختلاف نمط التفاعل ببيئة إلكترونية قائمة على مرتكازات التعلم في تنمية مهارات تتطور برمجيات المحاكاة التفاعلية لدى طلاب الدبلوم المهني بكلية التربية، دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP)، ع(٦٢).

هانى صبرى عبد المجيد وزيري (٢٠١٤). فاعلية برنامج وسائط متعددة تفاعلية مقترح باستخدام برمجيات فلاش في تنمية بعض مهارات البرمجة لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مجلة القراءة والمعرفة، ع ١٤٩، القاهرة: الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ١١٧-١٣٨.

همت عطية قاسم (٢٠١٣). فاعلية نظام مقترح لبيئة تعلم تشاركي عبر الانترنت في تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعلم، رسالة دكتوراه، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس.

هيثم رزق فضل الله (٢٠١٥). فاعلية استخدام مدونة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات التعلم التشاركي وجودة المنتج لدى طلاب الدبلوم الخاص، مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، ع ٥٧، ٤٩٦-٥٥٣.

وائل شعبان عبد الستار عطية (٢٠١٨). أثر كل من حجم المجموعات ونمط الممارسة ببيئة اللعب التحفيزي في تنمية مهارات استخدام المستحدثات الإلكترونية المساعدة والاتجاهات نحوها لدى معلمي التربية الخاصة، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الأزهر، القاهرة.

وجيه المرسي أبو لبن (٢٠١١). التعلم التنافسي Competitive Learning. اطلاع في ٧ / ١ / ٢٠٢٢ من خلال الموقع التالي:

<https://kenanaonline.com/users/maiwagieh/posts/269996>

وفاء صلاح الدين الدسوقي (٢٠١٥). أثر التعلم التشاركي عبر الويب على النظرية الاتصالية على فاعلية الذات الاكاديمية دافعية الإتقان لدى طلاب الدبلوم الخاص تكنولوجيا التعليم، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، السعودية، ع(٦٢)، ١٢٩-١٦٢.

ياسر محمود فؤاد فوزي، خالد أبو المجد أحمد (٢٠١٣). استراتيجية مقترحة قائمة على التعلم التنافسي كمدخل لتحسين الأداء في مجال تشكيل الحلي المعدنية. مجلة العلوم التربوية القاهرة. يناير. ٢١(١). ٢٩٩-٣٨٤.

**المراجع الأجنبية :**

- Andrade, M., & Coutinho, C. (2016). Implementing flipped classroom in blended learning environments: A proposal based on the cognitive flexibility theory. E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education, Nov 14, 2016 in Washington, DC, United States Publisher: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), San Diego, CA. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/76177074>.
- Andy Harris,(2011). HTML, XHTML, & CSS All-in-One For Dummies. Wiley publishing, Inc., Indianapolis, Indiana. Available at: <https://alfredojimenezad.File.wordpress.com>.
- Arkorful, V., & Abaidoo , N. (2015). The role of e-learning, advantages and disadvantages of its adoption in higher education. International Journal of Instructional Technoloy and Distance Learning, 12(1), 29-42. Retrieved from: [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_15/Jan15](http://www.itdl.org/Journal/Jan_15/Jan15).
- Askhamov, A. A., Konysheva, A. V., & Gapsalamov, A. R. (2016). Use of E-resources of the Learning Environment in Teaching Mathematics to Future Engineers. International Journal of Environmental & Science Education, 11(5), 673-684. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1114282>.
- Belaye,V,(2018). The use of E-Learning in vocational Education and Training(VET). Systematization of Existing the oretical Approaches. Journal of Education and Learning, vol,7.No5.
- Benjelil,M., Mullot,R. and Adel,M.(2012).Language and scrit identification based on steerable Pyramid features.International conference on frontiers in hand writing recognition, 716-721.
- Bilen,Didem, Tavil, Zekiye muge.(2015). The Effect of cooperative Learning strategies on vocaburlary skills of 4<sup>th</sup> Grad students. Journal of Education and Training studies,v3n6 p151-165 nov.

- Bishop, J. L., & Verleger, M. A.(2013). The flipped classroom: A survey of the research.Paper presented at the 120th American Society for Engineering Education Annual Conference and Exposition (pp. 1-18), Atlanta, GA. Retrieved from: <https://www.asee.org/public/conferences/20/papers/6219/download>
- Chang, C. C., Yan, C. F., & Tseng, J. S. (2012). Perceived convenience in an extended technology acceptance model: Mobile technology and English learning for college students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28(5). 809-826.
- Cheng, Y, Kuo, S., Lou, S. & shih, R. (2014). The construction of an online competitive Game- Based Learning System for Junior High school students. *Turkish online Journal of Educational Technology – TOJET*, 11(12),214-227.
- Chit ,C.(2014).students' perceptions of cloud computing. *Issues in Information systems* ,vol.(15),Issue (1),312-322.
- Claypool, M. (2013). Dragonfly: strengthening programming skills by building a game engine from Scratch. *Computer Science Education*, 23(2), 112–137.
- Colbry, S., Hurwitz, M., & Adair, A. (2014). Collaboration Theory. *Journal of Leadership Education*, 13 (4), 63-75. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/profile/Rodger\\_Adair2/publication/279531648\\_Collaboration\\_Theory/links/55957eed08ae21086d206caf/Collaboration-Theory](https://www.researchgate.net/profile/Rodger_Adair2/publication/279531648_Collaboration_Theory/links/55957eed08ae21086d206caf/Collaboration-Theory)
- Diab,G.M.A.E.H.,& Elgahsh,N.F.(2020).E-Learning During CoVID-19 Pandemic: obstacles faced nursing and its Effect on their Attitudes while Applying it. *American Journal of Nursing*,9(4),300-314.
- Dios, Encinas, Ruiz & Dominguez(2014).A Learning Resource to Acquire Engineering through Programming, *Procedia and Behavioral Sciences*, Vol.116(21), 1305-1308.

- Elshiekh & Butgerit (2017). Using Gammification to Teach Student's Programming Concepts, Open Access Library journal, Vol.(4), PP.1-8.
- Erhan U, CAKIR,H(2017). Students' Views about the Problem Based collaborative Learning Environment supported BYDY namic web Technoloies.Malaysian online Joarnal of Educational Technology.V5-issue2.
- Faja, S. (2013). Collaborative learning in online courses: Exploring students' perceptions. Information Systems Education Journal, 11(3), 42-51. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1145013>.
- Fakomogbon, M. A., & Bolaji, H. O. (2017). Effects of collaborative learning styles on performance of students in a ubiquitous collaborative mobile learning environment. Contemporary Educational Technology, 8(3), 268-279.
- Garrison, R. (2011). E-learning in the 21st century: A framework for research and practice.New York: Routledge.
- Ghannad, Lee, Dimyadi & Solihin(2019).Automated BIM Data Validation Integrating Open-Standard Shema with Visual Programming Language, Advanced Engineering Informatics, Vol.40, 14-28.
- Huang, W. H. Y., & Soman , D. (2013). Gamification Of Education University of Toronto.Ortiz; Chiluiza & Valcke (2017). Gamification in Computer Programming: Effects on Learning, Engagement and Intrinsic Motivation, Austria, Graz, 11th European Conference on Games Based Learning, 5-6 October.
- Hwang, G. J., Wu, C. H., Tseng, Judy C. R., & Huang, I. W. (2011). Development of a ubiquitous learning platform based on a real-time help-seeking mechanism. British Journal of Educational Technology, 42(6), 992–1002.
- Ilyas, B.M., Rawat, K.J., Bhatti, M.T., & Malik, N. (2013). Effect of teaching of algebra through social constructivist approach on 7th graders' learning

- outcomes in Sindh (Pakistan). *International Journal of Instruction*, 6(1), 151-164.
- Kalelioğlu, F., & Gülbahar, Y. (2014). The Effects of Teaching Programming via Scratch on Problem Solving Skills: A Discussion from Learners' Perspective. *Informatics in Education*, 13(1), 33–50.
- Kalelioglu, F., & Gulbahar, Y. (2014). the Effects of teaching Programming Via scratch on Problem solving skill: A discussion from Learners' Perspective. *Information in Education*, 13(1), 33-50.
- Khan, M., & Farooq, S. (2018). Improving Programming Skills: Effort on School Level. *VFAST Transactions on Education and Social Sciences*, 15(2), 31–39.
- Klemm W.R. (2010). 'Using a Formal Collaborative Learning Paradigm for veterinary Medical Education', Texas A & M University, DLA Ejournal, vol 21, Num 1, spring, 1994, Available at: <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JvmE/v21-1/Klemm.html>. 2010.
- Laal, M., & Laal, M. (2012). Collaborative learning: what is it? *Journal of Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 31, 491-495. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/profile/Marjan\\_Laal/publication/224766528\\_Collaborative\\_learning\\_What\\_is\\_it/links/0912f4fba44d317bca000000/Collaborative-learningWhat-is-it](https://www.researchgate.net/profile/Marjan_Laal/publication/224766528_Collaborative_learning_What_is_it/links/0912f4fba44d317bca000000/Collaborative-learningWhat-is-it).
- Lin, L. L. (2010). Perspectives of Teachers and Students toward Cooperative Learning Jigsaw Tasks in Taiwanese EFL Classrooms. ProQuest LLC. 789 East Eisenhower Parkway, PO Box 1346, Ann Arbor, MI 48106 Chang.
- Ling, T. M. (2017). Instructional scaffolding in online social collaborative learning environment on engineering students' knowledge construction level. (Unpublished doctoral dissertation), Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/227198345>

- Mahlangu, V.P. (2018). The good, the bad, and the ugly of distance learning in higher education. *Trends in E-Learning*, 17-29.
- McKeown (2018). *Programming in Visual Basic 2015 for Beginner's*, Dakota State University, Cambridge University Press, 1-713.
- McLeod, S.A. (2018). Lev Vygotsky's Sociocultural Theory. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>
- Millett, P., & Mayer, C. (2010). Integrating onsite and online learning in a teacher of the deaf and hard of hearing education program. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(1), 218-227.
- Mkaater (2016). *VB.NET Programming*, PP.1-260, Retrieved from:
- Moreno, J. (2012). Digital competition game to improve programming skills. *Educational Technology & Society*, 15 (3), 288–297.
- OECD (2017). *PISA 2015 Collaborative Problem-Solving Framework*. Retrieved from: <https://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/Draft%20PISA%202015%20Collaborative%20Problem%20Solving%20Framework%20>.
- Ortiz, Chiluiza & Valcke (2017). *Gamification in computer Programming: Effects on Learning, Engagement and Intrinsic Motivation*, Austria, Graz, 11<sup>th</sup> European conference on Games Based Learning, 5-6 October.
- Ossian Nilsson, E., & Ioannides, N. (2017). Toward a framework and learning methodology for innovative mobile learning: A theoretical approach. In: *Proceedings of the 16<sup>th</sup> World Conference on Mobile and Contextual Learning* (pp.1-8), October.
- Parker, M. A., & Martin, F. (2010). Using virtual classrooms: Student perceptions of features and characteristics in an online and a blended course. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(1), 135-147.
- Phillips, T. Nichole; Wood Lynette I (2017). Teaching Diversity through Case Competition. *Journal of Learning in Higher Education*, v13n2 p25-31.

- Poellhuber, B. & Anderson, T. (2011). Distance students readiness for social media and collaboration. The international review of research in open & Distance learning. 12(6), pp102125.
- Popescu, E. (2014). Providing Collaborative Learning Support with Social Media in an Integrated Environment. Springer Science Business Media, 17(2), 199–212.
- Ramdass, D. (2012). The role of cognitive apprenticeship in learning science in a virtual world. Cultural Studies of Science Education, 7(4), 985-992.
- Regueras, M, Verdu , E, Munoz, F, Perez, A, de Castro, P. Verdu, M.J. (2009) Effects of Competitive E-Learning Tools on Higher Education Students: A Case Study. IEEE Transactions on Education, 52(2), 38-127.
- Ryberg, T., Buus, L., & Georgsen, M. (2012). Differences in understandings of networked learning theory: Connectivity or collaboration? In L. Dirckinck-Holmfeld.
- Srinivas, H. (2011). What is Collaborative Learning? The Global Development Research Center, Kobe; Japan. Retrieved from: <http://www.gdrc.org/kmgmt/c-learn/index.html>
- V. Hodgson, & D. McConnell (Eds.), Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning (pp. 43-58). Springer Science+Business Media.
- Wang, H. -Y., Huang, I., & Hwang, G.-J. (2016). Comparison of the effects of projectbased computer programming activities between mathematics-gifted students and average students. Journal of Computers in Education, 3(1), 33-45.
- Wickens, C.D., Hutchins, S., & Carolan, T. (2013). Effectiveness of Part-task training and increasing. Difficulty training strategies: A Meta-analysis approach. Human factors, 55(2), 461-470.



- Yana, Lee & Chang(2018).Evaluations of Jaguar Code: A Web-Based Object-oriented Programming Environment with Static and Dynamic Visualization, Journal of Systems and Software, Vol.145, 147-163.
- Yang, T.-C., Hwang, G.-J., Yang, S. J. H., & Hwang, G.-H. (2015). A Two-Tier Test-based Approach to Improving Students' Computer-Programming Skills in a Web-Based Learning Environment. Educational Technology & Society, 18 (1), 198–210.
- Yukseiturk,E.,&Altioik,S.(2017).An investigation of the effects of programming with Scratch on the preservice IT teachers' self-efficacy perceptions and attitudes towards computer programming. British Journal of Educational Technology,48(3),789-801.
- Yunkul, E., Durak, G., cankaya, S.,& Misirli, Z ,A.(2017).the Effects of scratch software on students' computational Thinking skills. Necatibey facuI by of Education Electronic Journal of Science & Mathematics Education,11(2),502-517.
- Zhong ,B., wang,Q., chen, J., &Li,y.(2017). Investing The Period of switching roles in Pair Programming in a Primary school. Journal of Educational Technology& society, 20(3),220-233.
- Zhong,B., Wang,Q.,&chen,J.(2016).The impact of social factors on pair Programming in a Primary school. Computers in Human Behavior,64,423-431.