بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية

إعداد

غادة محمد إسماعيل

معلم أول حاسب آلى بمدرسة الحرية الإعدادية بنين

أ.د/ إيناس محمد الحسيني مندور

أستاذ تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية– جامعة المنيا

أ.م.د/محمد يوسف أحمد

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد – كلية التربية النوعية– جامعة المنيا

مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية

معرف البحث الرقمي DOI: 10.21608/JEDU.2025.439760.2327

المجلد الحادي عشر العدد 61 . نوفمبر 2025

الترقيم الدولي

E- ISSN: 2735-3346 P-ISSN: 1687-3424

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://jedu.journals.ekb.eg/

موقع المجلة http://jrfse.minia.edu.eg/Hom

العنوان: كلية التربية النوعية . جامعة المنيا . جمهورية مصر العربية

مستخلص البحث

هدف هذا البحث إلى قياس فاعلية بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى في تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية(معلمى المواد العلمية،معلمى المواد الأدبية)،واعتمد على المنهجين المنهج الوصفي والمنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي، تكونت عينة البحث من (50) معلم ومعلمة من معلمى المرحلة الإعدادية ، تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين(المجموعة الاولى معلمى المواد العلمية والمجموعة الثانية معلمى المواد الأدبية)، واشتمل البحث على متغير تابع تمثل فى (مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية) له جانبين أحدهماجانب معرفى لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية،والآخرجانب أدائى لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية، وتمثلت أدوات القياس في اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفى لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية،وبطاقة تقييم الأنشطة الإلكترونية التي أنتجها المعلمين،وقد طُبق الاختبار التحصيلي قبل التعلم وبعد التعلم ، وطُبقت بطاقة التقييم بعد التعلم فقط. وأسفرت نتائج البحث عن فاعلية بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى في تنمية كلًا من الجوانب المعرفية والأدائية لمهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية .

الكلمات المفتاحية: التدريب الإلكترونى – مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية – معلمى المرحلة الاعدادية

An e-learning environment based on training to develop the skills of producing e-activities among middle school teachers

Abstract:

"The aim of this research was to measure the effectiveness of an e-training-based learning environment in developing e-activity production skills among preparatory stage teachers (science teachers, humanities teachers). It relied on both descriptive and experimental methodologies, specifically the quasi-experimental design. The research sample consisted of (50) male and female preparatory stage teachers, who were divided into two experimental groups (the first group for science teachers and the second group for humanities teachers). The research included a dependent variable (e-activity production skills) which had two aspects: a cognitive aspect for e-activity production skills, and performance aspects for e-activity production skills achievement. The measurement tools consisted of an achievement test for e-activity production skills, and an e-activity evaluation card for the activities produced by the teachers. The achievement test was applied before and after learning, while the evaluation card was applied only after learning. The research results revealed the effectiveness of the e-training-based learning environment in developing both the cognitive and performance aspects of e-activity production skills among preparatory stage teachers."

Keywords

E-training – Skills for producing e-activities – Middle school teacher

مقدمة:

يشهد العالم حاليا تراكما معرفيـًا و تطـورًا سريعـا فـي العمليـه التعليميـه نتيجـة الإستخـدام الواسع للتقنيـات المعلوماتيـه وشبكـه الإنترنـت العالميـه ولـم تعـد عمليـة عـرض المحتوى التعليمى مـن خـلال وسائل التكنولوجيـا الحديثـه والتقنيـات المتطـوره وحدهـا كافيـه وفعالـه لإعـداد وتدريـب طلاب تفصلهـم مسافـه مكانيـه وزمنيـه بينهـم وبيـن المعلـم ويكون التعلـم الإلكترونـي فعـالا عندما تستخـدم التكنولوجـيا الحـديـثـه لعـرض المـواد التعليميـه مع فلسفـه تربويـه واضحـه فـي تخطيط وتصميـم للمنهـج والمواقـف التعليمية.

مـن جـانـب آخـر تنـوع المعلميـن فـي طرقهـم التدريسيـه مـن خـلال الأنشطـه الإلكترونية يسـاعدهـم فـي إبعـاد المـلل عن المتعلمين ويعيـدهـم إلـى الموقـف التعليـمي ويجعلـهم أكـثـر يقظـه وتفـاعلا مـع معطيـات الـدرس بـل ومشاركـين فيـه وليـس مجـرد متلقيـن لمعلومة أو مهـاره معينـة (يحيى السلمي، 28،2010).[1]

تعد الأنشطـة الإلكترونيـة سمة عامة ومميـزة لمحتـوى التعلـم الإلكترونـي والتـي تسـاعد علـى التعلم النشـط وتشجـع الطـالب علـى البحث والتـفاعـل أثنـاء عمليه التعلم،وتلعب الأنشطـة التعليمية دورا هاما فـي تحقيـق نواتـج التعـلم، فهـي تحـدد كيـف يقـوم الطـالـب بـالإندمـاج مـع المحتـوى التعليمـي وبنـاء المعرفـة (R،oliver،2001،103).

تستخدم الأنشطـة الإلكترونيـة كـأسلـوب وأداه لتحـقيق جانبـا مهمـا مـن أهـداف التـربيـة وهـو التعـلم بطريقـة ذاتيـة، وتسـاعـد فى توفـير الوسـط المناسـب و البيئة التعليمـية المناسبة ليكـون الطالب فعـالا أثنـاء عمليـة التعـلـم، وتعد مـن الإتجاهـات وإستراتيجـيات التعلـم الفعـال الـذي يفعـل مـن دور الطالب فـي عمليـة التعلـم للحصـول علـى المعـرفة وبنائهـا بنفسـه (علي الكندري ،2013، 146).

تصميـم الأنشطـة الإلكترونية التعليمية الفعالـه تحـث علـى التعليـم النشـط وتعتبـر مـن التحديـات الكبيـرة التـي يتـم مواجهتهـا عند تصميـم وتطويـر المـواد التعليميـه لمقـررات التعـلم عـن بعـد وإمكانيـه إدماج الطالـب فـي المـاده التعليميـة للمقـرر الدراسـي بشـكل فعـال ويساعد ويسهل تصمـيم مـواد التعـلم عـن بعـد مـن قبـل المعلـم والمصمـم التعليمـي علـى الطـالب عمليـه التحصـيل الأكاديمـي فـي جوانبـة المتنوعـة (مشاري العتيبي، 2009 ،125)

تعد الأنشطة الإلكترونية طـرق وأسـاليب متنوعـة يصممـها المعلـم وفقـا لأهـداف محددة لتوصيـل إة مـن الأنشطـة المرتبطـة مـع بعضـها وليسـت أنشطـة منفـردة، بحيـث تشـكل خطـوات ،كـل خطـوة تحتـوى علـى محتـوى ومصـادر تعلـم فـى طـرق التعلـم وأساليـبة (توفيق مرعى ،محمد الحيلة، 2002 ، 16)

اتبع البحث نظام توثيق الجمعية الامريكية السيكولوجية الإصدار السابعAPA.v.7 في الأسماء العربي يبدأ بالاسم الأول ثم اللقب، (السنة ورقم الصفحة)، والأسماء الأجنبية بالاسم الأخير.

يتم إجراء الأنشطة الإلكترونية عبر الإنترنت E-activities فتعد مثيرة للدافعية ، جذابة وهادفة ، قائمة على التفاعل بين الطلاب من خلال رسائل ترسل إليهم ، على أن تكون هذة الرسائل مصممة من قبل مراقب إلكترونيE-moderator وتحدث من خلال نظام اللوحات الإعلانية buiiet in boards. (Salmon،2003،76)

تلعب الأنشطه الإلكترونية دورا أساسيا ومهما في إنجاح برامج ومقررات التعلم الإلكتروني ولذلك أصبح تصميم الأنشطه وتنفيذها أمر مهما وجزء لا يتجزا من المحتوى العلمي للماده في البرامج التعليميه والمقررات الدراسيه التي تقدم بصوره إلكترونيه (بدريه الكندري،2008، 36).

إهتمت الدراسات الحديثة بالأنشطة الإلكترونية وعملت على قياس فعالياتها ومن هذه الدراسة دراسه أحمد النشوان (2017) التى هدفت للتعرف على درجه إمتلاك معلمي اللغه العربيه بالمرحلة المتوسطة لكفايات تصميم وتنفيذ الأنشطة الإلكترونية. وأكدت دراسه علي الكندري(2013) على تقصى أثر إستخدام الأنشطة الإلكترونية على التحصيل والدافعيه للتعلم لدي الطلاب جامعة الكويت فى مقرر التربية البيئية ، وهدفت دراسة أحمد عطيف (2012) إلى قياس أثر تدريس الرياضيات بإستخدام أنشطه إلكترونيه تفاعلية في تنمية التصور البصري والمكاني لدى طلاب المرحله الثانوية ، وأشارت دراسة فاطمة الخضر(2008) إلى إثراء الأنشطة التفاعلية المدعمه بالوسائط المتعددة في التعليم المدمج على التحصيل ورضا الطلاب والإحتفاظ بالمعلومة بكليه العلوم الإجتماعية بجامعة الكويت .

ساهمت الإتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم في ظهور نظم جديدة ومتطوره للتعليم والتدريب والتي كان لها أثر كبير في إحداث تغيرات وتطورات إيجابية على الطريقة التي يتعلم بها الطلاب و طرائق وأساليب توصيل المعلومات العلميه إليهم وكذلك على محتوى وشكل المناهج التدريبية ومن النظم التى أفرزتها الإتجاهات الحديثة لتكنولوجيا التعليم مايسمي التدريب الإلكتروني والذي يعتمد على التدريب والتدريس بطريقة إلكترونية (أشرف عبد المجيد،2016، 30).

يعد التدريب الإلكتروني اليوم من أهم الطرق التدريبية الفعالة في المؤسسات التعليمية لأنه يتيح إمكانية توفير بيئة التعلم مرنه، والاستفادة من موارد التعلم المختلفة بإستخدام شبكة الأنترنت ، وزياده التفاعل بين المتدربين، فالتدريب الإلكتروني يهتم بإكساب المتدربين المعارف والمهارات والسلوكيات من خلال استخدام الوسائط الإلكترونية في التواصل والحصول على المعلومات وتنمية المهارات والتفاعل بين المدرب والمتدرب ، وهذا النوع من التدريب لا يتطلب اجتماعا زمنيا أو مكانيا (هناء الحربي، 2019، 209) ، وهو أسلوب من أساليب التدريس المخططة والمنظمة التي تعتمد على استخدام الكمبيوتر في توصيل و عرض المحتوى من خلال توظيف تكنولوجيا الوسائط

المتعددة ، وتوفير التفاعلية بين المتدربين والبرنامج التدريبي بما يحقق بيئة تدريبية فعالة (نجيب أبو عظمة وأخرون،13،2012).

تعتمد فلسفة التدريب الإلكتروني للمعلمين على مبدأ التطوير الشامل والمتاح للجميع .ويتمحور هذا المفهوم حول توفير فرص تدريب متساوية لكل معلم يرغب في ذلك، متجاوزاً قيود الموقع الجغرافي، العمر، أو الوضع الاقتصادي. ويعتمد تنفيذ هذه الفلسفة على توظيف تقنيات الاتصال والمعلومات الحديثة، لاسيما الإنترنت والوسائط المتعددة، لتقديم محتوى يمكن تكراره وتحديثه بسهولة، بهدف بناء اتجاهات إيجابية وتعزيز الاستفادة القصوى من الموارد التدريبية الرقمية المتاحة" (ماجد بن محمد،183،2023).

كمايعد التدريب عن بعد أحد أنواع التدريب الإلكتروني فهو عباره عن العملية التدريبية التي يكون فيها المتدرب بعيدا عن المدرب بمسافة جغرافية يتم سدها بإستخدام وسائل الاتصال الحديثة ، كما يمكن المتدرب من التحصيل العلمي والأستفاده من العملية التدريبية فى كل جوانبها دون الأنتقال الى موقع التدريب ويمكن المدربين من إيصال المعلومات والتفاعل مع المتدربين دون الأنتقال إليهم كما أنه يسمح للمتدرب أن يختار برنامجة التدريبي بمايتفق مع ظروف عمله والتدريب المناسب والمتاح لديه للتدريب دون الحاجة إلى الإنقطاع عن العمل أو التخلي عن الارتباطات الاجتماعية (أحمد كردي، 2010، 34).

تنبع أهمية التدريب الإلكتروني من أهمية الأهداف التي يحققها والدور الذي يلعبة في حياة الأفراد المهنيه ومدى إنعكاس ذلك على الأداء العام للعاملين في المؤسسات التعليمية ، كما تظهر في إرتباطة بالكفاءة الإنتاجية للأفراد والتنظيم وسد العجز في الكفاءه الإداريه القادره على حمل أعباء التنمية الشاملة عن طريق ما يحققة التدريب من تنميه وتطوير لمهارات العاملين وقدراتهم ومعارفهم وتغيير سلوكهم وإتجاهاتهم بشكل إيجابي وزياده ثقتهم فى قدراتهم ورفع روحهم المعنوية (سعد ابو شندي، 37،2011).

اتفق البحث الحالى مع الدراسات فى أهمية التدريب الإلكترونى وذلك فى التدريب على مهارات تصميم وإنتاج الأنشطة الالكترونية لمعلمى المرحلة الإعدادية للمواد العلمية والأدبية وذلك لمساعدتهم بصورة كبيرة فى عملية التعلم وخاصة التعلم عن بعد دون التقيد بزمان أو مكان محددوأكدت العديد من الدراسات منها دراسة ماجد قيسى (2023) الكشف عن دور التدريب الإلكترونى فى دعم المهارات الرقمية دراسة حميد السعيدى(2021)التى أكدت على فاعلية التدريب الإلكترونى فى تطوير مهارات العليم عن بعد لدى المعلمين ومهارات التعلم الرقمى لدى الطلبة بسلطنة عمان وأكدت دراسة عبد المجيد محمد (2016) تصميم برنامج تدريبي إلكتروني(المساعد\ المدمج) وقياس أثره على تنمية مهارات إستخدام الفصول الإفتراضيه في بيئة التعلم الإلكتروني لدى طلبة الدراسات العليا بكلية التربية وهدفت دراسة السعيد الشرقاوي(2013)إلى الكشف على أثر استراتيجية قائمة على التفاعل الإلكتروني لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية وأشارت دراسة إيناس

الشيني(2008) إلى أن التدريب الإلكتروني قد ادى الى تحسين أداء إنتاجيه العاملين في الشركات التي إستخدمتة قبل تدريب العاملين بها و تؤكد دراسة جهاد عبد ربه (2007) على قدرة التدريب الإلكتروني على تحقيق وتدريب فعال بصوره مستمره لكل المعلمين دون إعتبار لظروفهم الإجتماعيه أو الأقتصادية وتقدم برامج تدريبية متعدده ومتنوعة تفي بإحتياجات المعلمين وإهتماتهم الأساسيه.

يتفق البحث الحالى مع الدراسات السابقة فى أهمية التدريب الإلكترونى وذلك فى التدريب على مهارات تصميم وإنتاج الأنشطة الالكترونية لمعلمى المرحلة الإعدادية للمواد العلمية والأدبية وذلك لمساعدتهم بصورة كبيرة فى عملية التعلم وخاصة التعلم عن بعد دون التقيد بزمان أو مكان محدد.

استند البحث الحالى مع النظريات التربوية المختلفة كالنظرية البنائية التى أكدت على أهمية السياق فى التعليم،والتفاعل النشط بين المتعلم والمحتوى التعليمى ،النظرية البنائية الإجتماعية حيث تنادى بأن التعلم نشاط إجتماعى قائم على المشاركة والحوار الاجتماعى بين الطلاب ،النظرية المعرفية التى تؤكد على أن المعلومات النشطة هى التى تتبع من المتعلم وليست الواردة من المعلم ونظرية أوزبيل التى لها تأثير واضح فى الأنشطة التعليمية لأنها تهتم بمقدار وتنظيم ووضوح المعرفة الحالية .

الإحساس بمشكلة البحث:

نمى الإحساس بالمشكلة لدي الباحثة من عدة مصادر هي:

نبع الأحساس بالمشكله من خلال متابعه الباحثه لعدد من معلمى المرحله الإعدادية فى التخصصات العلمية والأدبية حيث لاحظت قله إستخدامهم للأنشطة الإلكترونيه داخل المقررات الدراسية المختلفة العلميه والأدبية ومع أزمة كوفيد 19 التي أجبرت الكثير من المعلمين على إستخدام التعلم عن بعد والذي سيجعل العديد من المعلمين يقوموا بإستخدام الأنشطه الإلكترونية وذلك لما لها من دور هام في إنجاح برامج ومقررات التعلم الإلكتروني.

1- المقابلات الشخصية مع المعلمين :

حيث أجرت الباحثة مقابلة شخصية مع (30) من معلمى المرحلة الإعدادية(معلمى المواد العلمية والمواد الأدبية) بمدارس مختلفة للتعليم الإعدادى وذلك للتعرف على أسباب عدم تمكنهم من إستخدام الأنشطة الإلكترونية وقد توصلت النتائج إلى مايلى :

إجتمع 24 معلم ومعلمة بنسبة (80%) علي وجود صعوبات لديهم فى مهارات تصميم الأنشطة الإلكترونية وإنتاجها وإحتياجهم إلى طريقة أو أسلوب يساعدهم ويمكنهم من تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية .

2- نتائج الدراسات السابقة :

وقد أكدت العديد من الدراسات السابقة على أهمية التدريب الإلكتروني ومنها ماجد قيسى (2023) ،دراسة حميد السعيدى(2021)،دراسة هناء تركى الحربي (2019) ،دراسه أحمد النشوان (2017) علي الكندري(2013)

أحمدعطيف (2012) على فعالية الأنشطة الإلكترونية فى العملية التعليمية ، علي فعالية التدريب الإلكتروني فى تعلم مهارات مختلفة.

3- توصيات المؤتمرات :

- اوصى مؤتمر تكنولوجيا التعليم وتحديات القرن الواحد والعشرين المنعقد خلال الفتره من 25 الى 26 مارس 2015 بأهمية التعليم والتدريب مدى الحياه والأشكال المستخدمة للتعلم والتدريب، والإستراتيجيات المستخدمة والمقومات، دور التعليم الالكتروني، دور التعليم المدمج ، تنمية المهارات المهنية، دور التعليم والتدريب الإلكتروني، دور التعليم والتدريب مدى الحياه في حل المشكلات.
- المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد (تعلم مبتكر.... لمستقبل واعد) المنعقد في الفتره من 16 الى 19 فبراير 2015 الذى أوصى بتعزيز التعلم والتدريب الإلكتروني الذي يحفز المشاركه والأداء المتميز.
- المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الإلكتروني بعنوان التعلم الإبداعي في العصر الرقمي المنعقد في خلال الفترة من 12 الى 14 إبريل 2016 الذى أكد على أهمية استخدام التدريب الإلكتروني.

4- الدراسة الاستكشافية:

للتأكد من مشكلة البحث قامت الباحثة بدراسة إستكشافية بتطبيق اختبار تحصيلى يتكون من (30) سؤال عدد (15) بنمط إختيار من متعدد وعدد (15) سؤال بنمط صح وخطأ عن الأنشطة الإلكترونية على (30) معلم ومعلمة من معلمى المرحلة الإعدادية فى المواد العلمية والادبية،وأشارت النتائج أن عدد (3) من المعلمين أى بنسبة(10%) من المعلمين يمتلكون مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية ،وتم إدراج الدراسة الأستكشافية ملحق(1)

مشكلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة هذا البحث في إنخفاض مستوى مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمي المرحله الإعداديه ويمكن صياغة مشكلة البحث فى السؤال الرئيس الآتي:

مافاعلية بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى في تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية بجانبيها (المعرفي \الأدائي) لدى معلمى المرحلة الإعدادية (معلمى المواد العلمية والمواد الأدبية) ؟

ويتفرع من هذا السؤال التسالات الآتية ؟

1- ما معايير إنتاج بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى؟

2- ما مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية من (الجوانب المعرفية/الأدائية) اللازم تنميتها لدى معلمى المرحلة الإعدادية(معلمى المواد العلمية \ المواد الأدبية)؟

3- ما نموذج التصميم التعليمي الأنسب لإنتاج بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى لتنمية مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية من الجوانب (المعرفية\ الادبية)لدى معلمى المرحلة الإعدادية (معلمى المواد العلمية \المواد الأدبية)؟

4- ما فاعلية التدريب الإلكترونى في تنمية الجوانب المعرفية والجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية(معلمى المواد العلمية \المواد الأدبية)؟

أهداف البحث: يهدف هذا البحث الى الكشف عن فاعلية بيئة تعلم قائمة على التدريب الالكترونى فى:

1- تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية .

2- تنمية وتطوير مهارات المعلمين وقدراتهم ومعارفهم وتغيير سلوكهم وإتجاهاتهم بشكل إيجابي وزياده ثقتهم فى قدراتهم من خلال التدريب الإلكترونى .

3- توضيح الفرق بين معلمى المواد العلمية ومعلمى المواد الأدبية الذين تدربوا بالتدريب الإلكترونى فى تنمية مهارات إنتاج اللأنشطة الإلكترونية.

أهمية البحث: تكمن أهمية هذا البحث في:

من المتوقع ان يسهم هذا البحث في :

الأهمية النظرية :

5- تفعيل دور التدريب الإلكترونى فى التعلم والتدريب لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لمواكبة التطورات التكنولوجية .

6- لفت الانتباه لدور الأنشطة الإلكترونية فى التعليم والتدريب .

7- تقديم نموذج لبرامج التدريب الإلكترونى لمعلمى المرحلة الإعدادية يسهم في التغلب على العقبات التي تقف حائلا أمام هؤلاء المعلمين للإلتحاق والأستمرار في برامج التدريب التقليدية التي لا تناسب في الوقت والمكان مع ظروف العملية التعليمية وظروف عملهم .

الأهمية العملية :

8- إستخدام التدريب الإلكترونى لمساعدة المعلمين فى التعليم والتدريب على مهارات جديدة.

9- تطبيق أحد الإستراتيجيات الحديثه في مجال تكنولوجيا التعليم للإستفادة من التدريب الإلكترونى الغير المتزامن في مجال التدريب .

10- تطوير الكفاءة التكنولوجيه للمعلمين وتزويدهم بالمهارات اللأزمه في إستخدام الأنشطة الإلكترونية .

محددات البحث:

يقتصر هذا البحث على الحدود اللأتية:

حدود عينة: عينة من معلمى المرحلة الإعدادية وعددهم (50) معلم ومعلمة(معلمى المواد العلمية ومعلمى المواد الأدبية) ضمن معلمى إدارة المنيا التعليمية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين :

1- المجموعة الأولى (مجموعة معلمى الموادالعلمية).

2- المجموعة الثانية (معلمى المواد الأدبية).

حدود زمانية : تم تطبيق تجربة البحث في الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي (2024/2023م).

حدود بيئية : تم إعداد بيئة تعلم على نظام إدارة التعلم Modle.

منهج البحث:

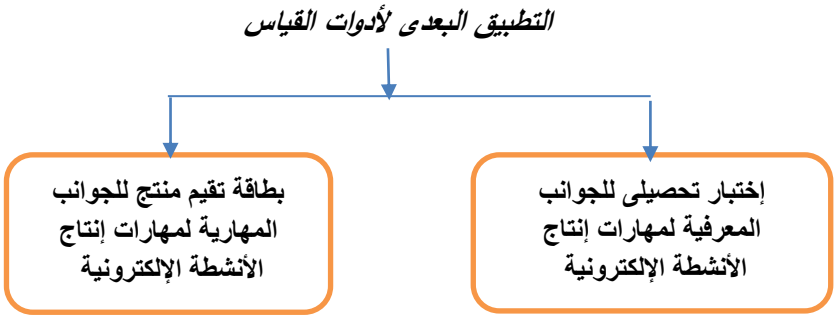
اتبع البحث الحالي المنهج الوصفي؛ استخدمت الباحثة هذا المنهج لإعداد الإطار النظري للبحث، وإعداد أدواته، وذلك من خلال جمع البيانات وتصنيفها وتحليلها وتفسيرها من خلال الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة.

- أتبع البحث الحالي المنهج التجريبي : لقياس فاعلية المتغير المستقل (بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى على المتغير التابع (مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية من الجانبين (المعرفية/والادائية) لدى معلمى المرحلة الإعدادية(معلمى المواد العلمية امعلمى المواد الأدبية) .

التصميم شبة التجريبي:

إستخدام البحث الحالى التصميم شبة التجريبي ذو المجموعتين التجريبيتين الذي يعتمد على مقارنه نتائج تقييم معلمى مجموعتى البحث قبل التدريب بتطبيق (إختبار تحصيلى للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية)وبعد تطبيق مادة المعالجة التجريبية وهى (بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى) ثم تطبيق أدوات القياس بعديـــا(إختبار تحصيلى وبطاقة تقيم) ثم المقارنة بين نتائج المجموعتين فى نتائج التطبيق البعدى لأدوات البحث ثم إجراء المعالجات الإحصائية لأثبات مدى تحقق الفــروض .

شكل (1) التصميم شبه التجريبي للبحث



أدوات البحث:

أ- أدوات جمع البيانات :

- استبانة لجمع قائمة معايير إنتاج بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى.
- استبانة لجمع قائمة مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية (من الجوانب المعرفية /الادائية) ومهارات برنامج Articulate story line3لإنتاج الأنشطة الإلكترونية.
- استمارة استطلاع رأى حول صلاحية مادة المعالجة التجريبية بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى) لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية من الجوانب (المعرفية \الأدائية).

ب- مادة المعالجة التجريبية:

بيئة تعلم قائمة علي التدريب الإلكترونى لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية من الجوانب (المعرفية \الأدائية).

أدوات قياس:

- اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية .
- بطاقة تقيم للجوانب الأدائية لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية التى انتجها المعلمين .

فروض البحث :

من خلال مشكلة البحث وأسئلته سعى البحث للتحق من الفروض التالية:

11- توجد فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية الذين تدربوا بالتدريب الإلكتروني) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية الذين تدربوا بالتدريب الإلكتروني) في القياس البعدي للاختبار التحصيلي.

12- توجد فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية) في القياس البعدي لبطاقة تقييم المنتج .

مصطلحات البحث:

في ضوء ما جاء في الإطار النظري ومراعاة لطبيعة بيئة التعلم والعينة وأدوات القياس بهذا البحث تم تحديد مصطلحات البحث إجرائيًا على النحو الآتي:

التـــدريب الإلكترونـــي: برنـامج تـدريبى يقـدم عبـر بيئـة إلكترونيـة لتنميـة مهـارات معلمـى المرحلـة الإعداديـة (معلمـى المـواد العلميـة امعلمـى المـواد الأدبيـة) فـى مهـارات إنتـاج الأنشـطة الإلكترونيـة من خلال محتوى تفاعلى ومهام تطبيقة وتغذيتة راجعة.

الأنشـــطة الإلكترونيـــة: هـى مجموعـة مـن المهـام تسـاعد المعلمـون علـى التفاعـل مـع الـدرس والتـدريب وتحسـين الدافعيـة وزيـادة التحصـيل والأداء لديـه فـى مهـارات تصـميمهم وإنتـاجهم للأنشطة الإلكترونية.

الإطار النظري

مفهوم التدريب الإلكتروني :

إن مفهوم التدريب الإلكتروني ما زال في طور التكوين وغير محدد المعالم ولم يستقر على حال وهو في حالة تطور مستمر؛ نظرًا لارتباطه بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات والتعليم التي تنمو وتتطور يومًا بعد يوم، ومن هنا ظهرت العديد من التعريفات للتدريب الإلكتروني ومنها أنه عملية يتم فيها تهيئة بيئة تفاعلية غنية بالتطبيقات المعتمدة على تقنية الحاسب الآلي وشبكاته ووسائطه المتعددة، التي تمكن المتدرب من بلوغ أهداف العملية التدريبية من خلال تفاعله مع مصادرها وذلك في أقصر وقت ممكن، وبأعلى مستويات الجودة من دون التقيد بحدود الزمان والمكان (فراس عودة،2014). وتعرفه حنان سليمان بأنه" ذلك النوع من التدريب القائم على شبكة الحاسب الآلي (World Wide Web) وفيه تقوم المؤسسة التدريبية بتصميم موقع خاص بها وللمواد أو برامج معينة لها، ويتدرب المتدرب فيه عن طريق الحاسب الآلي وفيه يتمكن من الحصول على تغذية راجعة، ويهدف إلى جذب المتدربين الذين لا يستطيعون تحت الظروف العادية الاستمرار في برنامج تقليدي (حنان سليمان،2011).

خصائص التدريب الإلكتروني:

يتميز التدريب الإلكتروني بالعديد من الخصائص والسمات التي تميزه والتي اتفق عليها كلاً من إيناس محمد (2017)، الشحات سعد (2016)،نبيل جاد (2014) ، السعيد السعيد (2011)، ،وحنان سليمان (2011) ، محمد صالح (2011) وهي كالتالي:

- الفصل المكاني بين المدرب والمتدرب.
- تحكم المتدرب في اختيار الطريقة والوقت الذي يناسبه للتدرب.
- القضاء على الحواجز النفسية لدى المتدربين.
- توفر أدوات التفاعل المتزامن وغير المتزامن.
- يعتبر طريقة جديدة في التدريب حيث تعتمد أساليب مغايرة لتلك المستخدمة في نظم التدريب التقليدية.
- تعدد الوسائل المستخدمة في نقل المعلومات للمتدربين وذلك عن طريق عدم اعتماد مصدر واحد كما هو الحال في التدريب التقليدي.
- الاقتصاد في النفقات حيث يعتبر نوع التدريب هذا أقل تكلفة من غيره من النظم التقليدية.
- القدرة على تقديم المواد الاجتماعية والإنسانية إلى جانب تقديم المواد الأخرى.
- التقييم الفوري والسريع والتعرف على النتائج وتصحيح الأخطاء.

يتضح من هذة الفقرة أن التدريب الإلكترونى يمتلك مزايا متعددة مقارنة بالتدريب التقليدى،خاصة فى الجوانب المتعلقة بالمرونة،وإتاحة الوقت والمكان ،وتوفير الأدوات المساندة للمتدربين.

متطلبات استخدام التدريب الإلكتروني:

إن من أساسيات التحول نحو استخدام التدريب الإلكتروني توفر عدة عوامل تساعد في تطبيق استخدام التدريب الإلكتروني في العملية التعليمية كما وضحها أحمد معجون (2017)،الغريب زاهر (2009) كالتالي:

1- **توفير بنية تحتية إلكترونية** تتضمن شبكة حديثة للاتصالات والبيانات، وبنية تحتية متطورة للاتصالات السلكية واللاسلكية، التي تكون قادرة على تأمين التواصل ونقل المعلومات بين المدرب والمتدربين وبين المتدربين وبعضهم البعض.

2- **توفير الأجهزة والوسائل الإلكترونية** التي تستخدم للاتصال بالشبكة العالمية والمحلية، وهذه الأجهزة لازمة للاستفادة من الخدمات التي تقدمها تطبيقاتها المتنوعة والحديثة.

3- **التدريب بالإقناع وليس بالقوة** إذا اقتنع المعنيين بعملية التدريب بأهميته وشعروا برغبتهم فيه، فإنهم يشعرون بالثقة وبقدرتهم على التعامل مع أدواته وتطبيقاته، فيكون رد فعلهم إيجابيًا، وتقل مقاومتهم للتدريب.

4- **توفير الدعم الفني** اللازم لمتابعة الأجهزة والتطبيقات المستخدمة في التدريب لرفع كفاءته.

5- **تحويل المقررات التدريبية إلى مقررات إلكترونية** منشورة داخل بيئات التدريب الإلكتروني لتسهيل الوصول إليها من أي وقت وأي مكان.

6- **تفعيل أدوات التدريب الإلكتروني** لتسهيل عملية التفاعل بين أطراف العملية التدريبية بسهولة ويسر.

7- **دعم بيئات التدريب الإلكتروني بمواقع المكتبات الحديثة** ذات الصلة بموضوع التدريب لتسهيل عملية الوصول للأوعية الرقمية.

بيئات التدريب الإلكترونية E- training environments :

أدى التطور والتنوع السريع والمتنامي في تكنولوجيا التعليم بصفة عامة وبيئات التدريب الإلكتروني بصفة خاصة والتي تفرض تدريب المعلمين على مهارات التعامل مع تلك البيئات واستخدامها وتوظيف أدواتها بشكل صحيح في العملية التعليمية والذي يساعد على رفع كفاءتهم ا لمهنية والعلمية؛ وبالتالي رفع كفاءة المؤسسة التابعين لها ،فلم يعد الهدف من التدريب هو إكساب الأفراد المعرفة والحقائق فقط، بل أصبح من الضروري إكسابهم المهارات والكفايات اللازمة وقدرات الاعتماد على الذات مما تطلب إيجاد بيئات تدريب مختلفة تشبع حاجاتهم وقدراتهم واهتماماتهم وهو ما يتمثل في بيئات التدريب الإلكتروني والتي تعد مجالاً خصبًا للتنمية المهنية المستمرة للمعلمين، ذلك لما تتميز به من مرونة في مكان وزمان التدريب، وتنوع مصادر التدريب المتاحة إلكترونيًا، وتوفير قدر كبير من التفاعلية والنشاط أثناء التدريب (فاطمة علي، 2012).

عرف نسرين معوض، محمد تونى (2024) بيئات التعلم الإلكترونى على أنها أنظمة تعتمد على التفاعل بين أدوات (إدارة المحتوى، التواصل والتقويم. كما عرف نبيل جاد (2008) بيئات التدريب الإلكترونية على أنها بيئة التدريب التي تستخدم الوسائط، وأجهزة الحاسب، وبعض التقنيات الأخرى مثل شبكة الانترنت والانترانت، بحيث يرتبط المحتوي المقدم بالتدريب الإلكتروني بكلًا من الأهداف التدريبية، وطرق التدريس، والوسائط التدريبية، والجوانب المعرفية والمهاري. بينما عرفها السعيد السعيد (2011) بأنها بيئات إلكترونية تتيح التواصل بشكل متزامن وغير متزامن من خلال أدوات أكثر فاعلية تتناسب مع طبيعة

الجيل الثاني للتعلم الإلكتروني وتمكن المدرب من نشر المحتوى التدريبي ووضع الأنشطة والمهام التدريبية والاتصال بالمتدربين باستخدام النصوص المكتوبة والصوت والصور والفيديو والمحادثات المباشرة والسبورة الإلكترونية التفاعلية ومشاركة التطبيقات ونقل الملفات (إرسال واستقبال) وتحقيق المشاركة الفعالة من جانب المتدربين في ساحات النقاش والحوار.

- الأنشطة الإلكترونية :

تعتبر الأنشطة الإلكترونية من أدوات التعلم الإلكتروني الداعمة للطلاب، إذ يمكن من خلال توظيفها بشكل جيد تعزيز تحقيق الأهداف المنهجية المحددة سلفًا.

وتعد الأنشطة التعليمية من الأساليب الفعالة التي تساعد المتعلم ليكون نشطًا ومشاركًا في أثناء عملية التعلم، حيث تعكس نظريات التعلم المتمحورة حول المتعلم، مدمجة بأساليب أصلية في قياس معرفة المتعلم وأدائه، بغية تحقيق أحد أهم أغراض التعليم وهو زيادة تحصيل المتعلمين، لذا فالأنشطة الإلكترونية تلعب دورًا أساسيًا ومهمًا في إنجاح برامج ومقررات التعلم الإلكتروني؛ وبالتالي أصبح تصميم الأنشطة وتنفيذها أمرًا ضروريًا وجزءًا لا يتجزأ من المحتوي العلمي للمادة في البرامج التعليمية والمقررات الدراسية التي تقدم بصورة إلكترونية (على الكندري، 2013).

مفهوم الأنشطة الإلكترونية :

تعرف الأنشطة بشكل عام بأنها: "مجموعة من الفعاليات التي يقوم بها المتعلمون داخل الفصل الدراسي والمدرسة أو خارجها من أجل تحقيق أهداف تربوية منشودة" سهيلة الفتلاوي(2006، 94)، ويعرفها أيمن محمد ، وفريال أبو عواد (2012) بأنها: الأعمال المخططة لتحسين معارف الفرد ومهاراته وكفاياته في مجال معرفي معين، وتهدف بدرجة رئيسة إلى انتقال أثر التعلم إلى مواقف تطبيقية جديدة.

في حين تعرف الأنشطة الإلكترونية بأنها: أي عمل يقوم به الطالب كالقراءة والكتابة والمناقشة عبر الإنترنت (dabilyu ghazi bits ،2006). أما (Salmon،2003) فيطلق عليها مصطلح (E-activities) وهي الأنشطة التي يتم إجراؤها من خلال الإنترنت، قائمة على التفاعل بين الطلبة من خلال رسائل ترسل إليهم، على أن هذه الرسائل مصممة من قبل مراقب إلكتروني (E-moderator) وعادة تحدث من خلال نظام اللوحات الإعلانية (bulletin boards) .

أهمية الأنشطة الإلكترونية :

أجرى جمال الشامي، أحمد نويي (2014) دراسة هدفت إلى قياس أثر تصميم الأنشطة الإلكترونية وفق نظرية الذكاءات المتعددة على التحصيل والدافعية نحو التعلم في مقرر تربية الموهوبين بجامعة الخليج العربي، وأجرى أحمد سالم (2011) دراسة هدفت إلى تصميم إستراتيجية مقترحة قائمة على الأنشطة على عملية البحث والابتكار والتجديد وإثراء عملية التعلم والتحصيل فالمتعلمين يستمعون بممارسة الأنشطة أكثر من المحاضرة نفسها، وذلك لأن الأنشطة المقدمة لهم تساعد المتعلمين على تطبيق الموضوعات النظرية في الحياة الواقعية بالإضافة إلى تشجيع المتعلمين على التشارك والتواصل الفعال مع بعضهم البعض من خلال أدوات التواصل الاجتماعي المختلفة.

يتضح مما سبق أن الأنشطة الإلكترونية تشجع المتعلمين على التشارك والتعاون مع بعضهم البعض، كما أنها تساعدهم على التكيف مع المحتوى التعليمي وتدعم من إيجابية المتعلم في العملية التعليمية،فهي تجعل الطالب قادرًا على التفاعل مع المقررات الدراسية التي يتلقاها عن طريق التكنولوجيا التعليمية الحديثة، وتجعل دوره نشيطًا وفاعلاً حيث يكون دوره باحثًا ومشاركًا

في المعلومة بشتى الطرق، كما أن الأنشطة الإلكترونية تعمل على تعليم الطلاب بطريقة الذاتي، وتساعده على توفير الوسط المناسب والبيئة التعليمية ليكون المتعلم فعالاً في أثناء عملية التعلم.

اجراءات البحث :

اتبع البحث الحالى خطوات نموذج محمد الدسوقي (2012) للتصميم التعليمى:

فيما يلي وصف لخطوات تصميم بيئة تعليمية قائمة على التدريب الالكترونى لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية وتجربتها وفقًا للنموذج:

أولا- التقييم المدخلي: تم قياس المتطلبات المدخلية لمعلمى المرحلة الإعدادية حيث تم تحديدها في الجلسة التمهيدية التي تم عقدها مع معلمى المرحلة الإعدادية.

ثانيا- مرحلة التهيئة: وتم تحديد أهم المهارات اللازمة لتهيئة معلمى المرحلة الإعدادية في التعامل مع منصة Moodle للدخول على بيئة التعليم الإلكترونى لتلقى التدريب عليها، وتحديد أهم المهارات اللازمة لإنتاج الأنشطة الإلكترونية ومرت هذه المرحلة بمجموعة من الخطوات كالأتى:

1- **تحليل خبرات وخصائص معلمى المرحلة الإعدادية:** تم تحليل خصائص معلمى المرحلة الإعدادية من خلال تحليل الخصائص العامة والقدرات الشخصية لمعلمى المرحلة الإعدادية وكانت كما يلى:

- **تحديد الخصائص العامة:** تتراوح أعمارهم بين (30-45) عاماً ويتقارب المستوى الثقافي والادائي لديهم، وهناك تقارب فى خصائص النمو الجسدية والاجتماعية والانفعالية .
- **تحديد الخصائص الشخصية:** يتميز معلمى المرحلة الإعدادية في هذه المرحلة بقدرات لغوية وعقلية متقدمة ومستوى عالي للدافعية والانجاز.
- **البنية التكنولوجية:** تم حصر القدرات التكنولوجية الواجب توافرها لديهم وهى: امتلاكهم للهواتف الذكية و توافر الخبرة والدراية بإستخدام الكمبيوتر والإنترنت وإمكانية الدخول على مواقع الإنترنت التعليمية والتطبيقات الرقمية والبيئات التعليمية الإلكترونية.
- والقدرة على استخدام المنصات المختلفة وقدرتهم على التفاعل مع البرامج المختلفة.

ثالثا- مرحلة التحليل: تهتم بتحليل واقع عناصر الموقف التعليمي ببيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى ، وتتضمن مرحلة التحليل الخطوات الأتية:

1- **تحديد الأهداف العامة للمحتوي عبر بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى** : هدف البحث الحالي إلي علاج قصور مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة اللإعدادية ، وتمثلت الأهداف العامة لمحتوى مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية :

أولا الأهداف المعرفية:

1. يُعرف مفهوم الأنشطة الإلكترونية .
2. يحدد العناصر الأساسية للأنشطة الإلكترونية .

ثانيا الأهداف المهارية :

1. يستخدم مهارات التعامل مع الشرائح Slids.

2. يوظف مهارات التعامل مع النصوص text.
3. يطبق مهارات التعامل مع الصور والرسومات.
4. يطبق مهارات التعامل مع الأشكال والكائنات التفاعلية .
5. يوظف مهارات التعامل مع إنتاج الأنشطة الإلكترونية .

ثالثا الأهداف الوجدانية:

1. يكتسب قيم إيجابية مثل :(الدقة والتنظيم ، احترام الرأي الآخر ، التعاون) .
2. القدرة على المشاركة والتفاعل مع اقرانه المعلمين.

اختيار بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى : تم اختيار بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكتروني Moodle كبيئة تعلم لتقديم مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية، وتطبيق تجربة البحث، لما تتميز بها بيئة التعلم Moodle بسهولة الاستخدام.

رابعا – مرحلة التصميم:

تأتي هذه المرحلة بناءً على المرحلة السابقة وتتمثل في تصميم مكونات بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى وتشتمل على مجموعة من العمليات التطويرية المتسلسلة .

صياغة الأهداف التعليمية: فى هذة الخطوة قامت الباحثة بتحديد اهداف مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية وصياغتها فى شكل يحدد السلوك الناتج وبناءً على تحديد الأهداف العامة صيغت الأهداف التعليمية صياغة إجرائية على ضوء نموذج (ABCD)، وتكونت الأهداف العامة من (6) هدف عام وتفرع منها (19) هدفاً إجرائياً وتم عرضها على (5) من المحكمين تخصص تكنولوجيا التعليم، بهدف استطلاع آرائهم في الأهداف من حيث: دقة صياغة كل هدف ومدى مناسبة كل هدف للسلوك التعليمي المراد تحقيقه.

1- **تصميم المحتوي التعليمي المناسب لبيئة التعلم:** تم تقسيم عناصر المحتوي التعليمي (مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية) وفقًا لطريقتين هما التتابع المنطقي والهرمى من العام إلى الخاص بما يعكس ويُحقق الأهداف التعليمية والمهارات الأدائية المحددة، ويناسب هذا التقسيم طبيعة وكم عناصر المحتوي التعليمي المحددة في ضوء الأهداف التعليمية، تمّ تحديد المحتوي المقدم وتقسيمه إلى (13) موضوع

2- **تصميم الوسائط المتعددة المناسبة والسيناريو الخاص بالبيئة:** تم تصميم الوسائط المتعدة الخاص بمحتوى بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى للتدريب على مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية والسيناريو الخاص بها، وقد اتبعت الباحثة بعض المعايير الخاصة للوسائط المتعددة لتقديمها عبر بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى.

- النصوص المكتوبة المستخدمة فى بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى .
- الصور المستخدمة فى بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى.
- الفيديوهات المستخدمة فى بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى.

4-تصميم الأنشطة ومهام التعلم عن بعد:

تحديد أنشطة تعليمية لكل هدف: حيث تم تحديد الأنشطة التي يؤدها ويمارسها المعلم بشكل فردي، ومن أمثلة الأنشطة التي تم تقديمها: كيفية فتح وتحميل برنامج Articulat storyline3، إضافة شريحة داخل البرنامج، إضافة نصوص، إضافة صور ورسومات، إضافة أشكال، إضافة صوت وفيديو .

5-تصميم استراتيجيات التعليم والتعلم : تم اختيار استراتيجيات التعليم وفقا لخصائص المعلم، والمحتوى التعليمي، واعتمد البحث الحالي على استراتيجيات تستند بشكل اساسي على التدريب وبيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى بما يتوافق مع طبيعة البحث الحالي وهى استراتيجية التعلم الذاتي واستراتيجية التعلم التعاوني ، والمحاكاة ، وتم تحقيق هذه الاستراتيجيات من خلال محتوى التعلم وتم تقديم المحتوي التعليمي ثم تقديم أنشطة التعلم وحث المعلمين على المشاركة الفعالة.

6-تصميم واجهات التفاعل والتفاعلات للبيئة بين المشاركين: تنوعت أدوات التفاعل من خلال بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى.

8- **تحديد برامج إنتاج البيئة:** تم تحديد البرامج التي يتم استخدامها في إنتاج بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى والمحتوي التعلميمى والأنشطة.

8-تصميم أدوات التقييم والتقويم:

1-تصميم أدوات التقويم التكويني المتمثل في الممارسة لكل موضوع تعلم ، حيث تقوم الباحثة بتقييم أداء المعلمين للممارسة ، وتمثل اشكال التقويم فى قيام المعلمين بأداء المهارة الذى قام بتعلمها.

تصميم أدوات القياس: يقصد بها الأدوات التي يتم من خلالها قياس الأهداف المراد تحقيقها، وهي الاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية ، وبطاقة تقيم أداء مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية.

أولا المعاملات العلمية للاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية

معاملات الهولة والصعوبة والتمييز:

تم تجريب الاختبار التحصيلى على (20) من معلمي المرحلة الاعدادية من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية، للتأكد من وضوح مفرداته وحساب معاملات السهولة الصعوبة والتمييز لمفردات الاختبار أن الاختبار المعرفي يتمتع بمعاملات سهولة وصعوبة مقبولة ومعاملات تميز عالية مما يشير الى صلاحية الاختبار للتطبيق حيث امتدت معاملات الصعوبة ما بين (0.27: 0.50)، ان قدرة الاختبار على التمييز بين المعلمين يعتبر من الخصائص المطلوبة لفقرات الاختبار الجيد، وقد تم حساب معاملات التمييز وامتدت معاملات التمييز ما بين (0.20: 0.25) وهي معاملات مقبولة في مثل هذه الحالة وفقًا للإطار المرجعي المقترح.

صدق الاتساق الداخلي : تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة من مفردات للاختبار التحصيل المعرفي والدرجة الكلية للاختبار وامتدت ما بين (0.39 : 0.81) وجميعها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) مما يشير إلي الاتساق الداخلي للاختبار المعرفي.

- **ثبات الاختبار:** لحساب ثبات الاختبار التحصيلى تم استخدام طريقتي التجزئة النصفية ومعامل ألفا لكرونباخ

وجدول (3) يوضح النتيجة:

جدول (3)

معاملات الثبات للاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية

(ن = 20) معلم من معلمي المرحلة الاعدادية ، عدد مفردات الاختبار = (30)

الاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية	معامل الفا لكرونباخ	التجزئة النصفية
الدرجة الكلية	**0.82	**0.90

(**) دال عند مستوى 0.01 (*) دال عند مستوى 0.05

يتضح من جدول (3) أن معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية للاختبار التحصيلي للجوانب لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية قد بلغ (0.90) ، كما بلغ معامل الثبات بطريقة الفا لكرو نباخ (0.82) وكلاهما معاملات دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) مما يشير إلى ثبات للاختبار.

- **العرض على المحكمين:** تم عرضه على (6) من المحكمين، تخصص تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق التدريس (ملحق 2) للتأكد من:
  - صدق محتوى الاختبار
  - ومدى مناسبته لعينة البحث،
  - سلامة ووضوح تعليمات الاختبار
  - شمولية الأسئلة لجميع عناصر الموضوع
  - مناسبة الأسئلة لمعلمى المرحلة الإعدادية عينة البحث
  - الدقة العلمية والصياغة اللغوية لأسئلة الاختبار وصلاحية الاختبار ككل للتطبيق.

واتفقت آراءالمحكمين على أن الاختبار يقيس ما وضع لقياسه وأنه يناسب عينة البحث

الصورة النهائية للاختبار: بعد إجراء التعديلات أصبح الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية مكوناً من (30) سؤالاً من نمط الاختيار من متعدد، والصواب والخطأ.

1- بطاقة تقيم الانشطة الإلكترونية : تم إعداد بطاقة تقيم الأنشطة الإلكترونية بهدف تقييم الأنشطة الإلكترونية التى قام معلمى مجموعتى البحث بإنتاجها، وقد تم بناء وضبط البطاقة بإتباع الخطوات الآتية:

أ- **تحديد الهدف من بطاقة التقيم:** هدفت بطاقة التقيم الى تقيم إنتاج الأنشطة الإلكترونية ، التى تضمنتها بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى .

3-1 **التقدير الكمي لعناصر بطاقة التقيم:** تم تحديد التقدير الكمي الثلاثي وذلك لتقييم المستوي الأدائي لمعلمى المرحلة الإعدادية في المنتج النهائي، بحيث يكون (3) درجة عند توافر المعيار بشكل كامل، (2) عند توافر المعيار بشكل ناقص، (1) درجة إذا لم يتوفر المعيار وبذلك بلغت الدرجة الكلية لها (75) درجة.

أ- **حساب الثوابت الإحصائية لبطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية :**

- **صدق المقارنة الطرفية:**

تم تطبيق البطاقة على مجموعة استطلاعية قوامها (20) معلما من معلمي المرحلة الاعدادية، وتم ترتيب درجات المعلمين تنازلياً لتحديد الأرباع الأعلى لتمثيل مجموعة من المعلمين ذوى المستوى المرتفع في المهارات قيد البحث بنسبة (25%) والأرباع الأدنى لتمثل مجموعة المعلمين ذوى المستوى المنخفض في تلك المهارات بنسبة (25%) وتم حساب دلالة الفروق بين المجموعتين وجدول (6) يوضح

جدول (6) دلالة الفروق بين الأرباع الأعلى والأدنى في بطاقة التقييم قيد البحث بطريقة مان ويتنى اللابارومترى (ن1= 5 ن2 = 5)

المتغيرات	الارباع الأدنى		الارباع الأعلى		U	W	قيمة z
	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب			
بطاقة التقييم	15.00	3.00	40.00	8.00	0.00	15.00	2.61

يتضح من جدول (6) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة ذات الأرباع الأعلى والتي تمثل المتعلمين ذوى المستوى المرتفع في المهارات قيد البحث وبين المجموعة ذات الأرباع الأدنى والتي تمثل المتعلمين ذوى المستوى المنخفض في المهارات قيد البحث لصالح المجموعة ذوى الأرباع الأعلى حيث أن جميع القيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى صدق البطاقة وقدرتها على التمييز بين المجموعات.

- **الثبات:**

حساب معاملات الثبات لبطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية :

تم حساب معامل ثبات لبطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية قيد البحث من خلال تطبيقها على العينة الاستطلاعية، ثم إعادة تطبيق تلك الأدوات (Test Retest) لحساب معامل الثبات (فؤاد البهي السيد، 1996) وذلك بفارق زمني مدته (15) خمسة عشر يوم بين التطبيقين، ثم تم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيق وإعادة التطبيق ، وجاءت معامل ثبات على النحو المبين بالجدول (7).

جدول (7) معاملات الثبات لبطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية (ن = 20)

النهاية العظمى	التطبيق		إعادة التطبيق		معامل الثبات	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع		
66	**55.62**	**0.91**	**53.65**	**0.97**	**0.72**	0.000

يتضح من جدول (7) أن معاملات الثبات لبطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية قيد البحث جاء (0.72) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01 ، أي أن البطاقة تتمتع بدرجة عالية من الثبات.

الصورة النهائية لبطاقة التقيم: بعد الانتهاء من واجراء تعديلات المحكمين، وحساب الصدق والثبات لها أصبحت البطاقة في صورتها النهائية صالحة لقياس مدي توافر معايير إنتاج بيئة الأنشطة الالكترونية التى أنتجها معلمى المرحلة الإعدادية .

خامسا مرحلة الإنتاج :

في ضوء الخطوات السابق ذكرها من تحليل وتصميم، تم إنتاج مكونات بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى حيث تم إنتاج الوسائط والمصادر التعليمية التي تم تحديدها من خلالها وتمثلت في مقاطع فيديوهات تعليمية، صور، النصوص وانشاء النموذج الأولي لبيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى، وانتاج أدوات التقييم (الاختبار وبطاقة الملاحظة وبطاقة التقيم) والتقويم الكترونيا وذلك وفقاً للإجراءات والخطوات الأتية:

1- إنتاج الوسائط المتعددة الخاصة ببيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى:

(أ)إعداد النصوص: تم إعداد النصوص الخاصة بالمحتوي المقدم، من خلال برنامج Microsoft word، وقد روعي في إعداد النصوص نوع الخط وحجمه في العناوين الرئيسة والفرعية وكذلك المحتوي والتناسق بين الخلفية والنص.

(ب)إعداد الصور والرسوم الثابتة: تم إنتاج صور ثابتة وخلفيات لبيئة التعلم الإلكتروني باستخدام برنامجي Adobe illustrator،Canva .

إعداد مقاطع الفيديو: تم إنتاج مقاطع فيديو للمهارات المراد تنميتها باستخدام برنامج (ezvid) لتسجيل مقاطع الفيديو ومعالجتها وتم رفع هذه الفيديوهات علي قناة اليوتيوب مباشرة على بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى MOODLE **وهناك مجموعة من القواعد والمعايير التي تم مراعاتها عند إنتاج محتوى التعلم وهي:** مدة الفيديو لا تزيد عن (7) دقائق للمحافظة على تركيز المعلمين.

إنتاج الأنشطة التعليمية: بناء على تحديد الأنشطة وتصميمها سابقاً، تم انتاج الأنشطة التعليمية وهي عبارة عن مهام مرتبطة بالمحتوي والأداء المهارى وخطوات إنتاج الانشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية يوضح الأنشطة (الممارسات) التي تم إنتاجها.

سادساً مرحلة التقويم: مرت مرحلة التقويم بعدة خطوات :

- **اختبار بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى:** تم استطلاع رأي المحكمين من خلال عرض بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى في البحث الحالي علي (6) من المحكمين تخصص تكنولوجيا التعليم، وتم ارسال رابط البيئة مع استطلاع رأي المحكمين لإجازة البيئة للتطبيق.

تم جمع اراء المحكمين واتفق معظم المحكمين بنسبة تفوق 97 % علي بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى MOODLE، وصلاحيتها مع التوجيه بإجراء بعض التعديلات، اقتصرت علي إجراء تنسيق لبعض الخطوط والألوان وأجر الباحث التعديلات المطلوبة وأصبحت البيئة جاهزة للاستخدام.

1- إجراءات التجربة الاستطلاعية

- **التهيئة والاستعداد:** تم إعداد لقاء تمهيدي مع المعلمين للتعرف على بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى ومحتوياتها، والهدف منها، ولتعريفهم كيفية استخدامها والدخول اليها وتوزيع اسم المستخدم وكلمة المرور لكل معلم بتاريخ 2023/8/16، بمعمل الحاسب الالى بادارة المنيا.
- **مكان التطبيق:** تم تطبيق التجربة بالأماكن التي يقطن بهاالمعلمين، ومعمل الحاسب الالى بادارة المنيا على من يتعذر عليهم توافر الانترنت أو عدم توافر أجهزة الكمبيوتر لديهم.
- **زمن التطبيق:** تم تطبيق التجربة خلال الفصل الدراسي الاول من العام الجامعي 2024/2023م ولمدة تبدا يوم 2023/9/20 وتنتهي يوم 2023/2/28.

- **اختيار عينة التجربة:** عينة عشوائية من معلمى المرحلة الاعدادية، قوامها (20) معلم .
- **تطبيق أدوات القياس** تمثلت أدوات القياس في اختبار تحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية ، وبطاقة تقيم إنتاج الأنشطة الإلكترونية وفقا لمعايير الإنتاج.

4- تقييم بيئة التعلم: تمثلت في تقييم مادة المعالجة التجريبية من خلال تدوين ملاحظات(قبل / اثناء / وبعد) التطبيق.

4- إجراء التعديلات المقترحة على مادة المعالجة التجريبية تمثلت في

- تعديل طريقة العرض وأسلوب تقديم المحتوي .

(أ) **تطبيق أدوات البحث قبليًا:** تم تطبيق الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الانشطة الالكترونية (إلكترونيا) لمعرفة المستوي المدخلي لمعلمى المرحلة الإعدادية عينة البحث، وتطبيق بطاقة ملاحظ مهارات إنتاج الانشطة الإلكترونية لمعرفة المستوى المهارى المدخلى لمعلمي المرحلة الإعدادية للتأكد من ان أي تطور او تغير في معرفتهم او أدائهم يرجع لمادة المعالجة التجريبية.

(ب) **تطبيق مادة المعالجة التجريبية:** بعد الانتهاء من التطبيق القبلي لأدوات البحث، تم البدء في تنفيذ التجربة الأساسية وذلك فى الفترة من 20 / 9 / 2023م إلى 28/ 2/2024م و**اتاحة المحتوى على رابط المنصة التالى:**
https://storyline.edu-tech.me/?redirect=0

التقويم البنائي: تم تقديم التقويم البنائي بعد الانتهاء من دراسة كل موضوع بمفرده من موضوعات محتوي التعلم فيقدم للمعلم بعد الانتهاء من دراسة كل موضوع تعليمى ويكون على هيئة ممارسة تعليمية للمهارة التى تم تعلمها .

(ج) التطبيق البعدي لأدوات البحث : بعد الانتهاء من دراسة كل وحدات البيئة وتقديمها المرحلي، تم تطبيق أدوات البحث بعدياً(الاختبار التحصيلي - وبطاقة تقيم منتج الأنشطة الكترونية) تطبيق بعدياً لقياس مدي النمو في الجوانب المعرفية والادائية للمهارات وتم تطبيق أدوات البحث بعديا في الفترة من20 / 9/ 2023 إلى 28 /2/2024م

عرض نتائج البحث في ضوء أسئلته:

(أ) **للإجابة عن السؤال الأول الذي نص على** ما معايير تطوير بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى؟
تمت الإجابة عنه ضمن إجراءات البحث، حيث تحديد معايير تطوير بيئة التعلم القائمة على التدريب الإلكترونى وتمثلت فى (12) معايير رئيسة، (63) مؤشراً .

- **للإجابة عن السؤال الثاني الذي نص على:** ما مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية ؟ تمت الإجابة عنه ضمن إجراءات البحث، حيث تم تحديد قائمة مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية والتي تمثلت في (10) مهارات رئيسة، (20) مهارة فرعية ، (115) مهارة إجرائية.

-**للإجابة عن السؤال الثالث الذي نص على:** ما التصميم التعليمي المقترح لتطوير بيئة تعلم قائمة على التدريب الإلكترونى ؟ تمت الإجابة عنه ضمن إجراءات البحث، حيث تم بناء مادة المعالجة التجريبية بعد مراجعة عدد من نماذج تصميم بيئة التعلم الالكترونية وتم الاعتماد على نموذج محمدإبراهيم الدسوقي (2013)

-**للإجابة عن السؤال الرابع الذي نص على:** ما فاعلية التدريب الإلكترونى فى تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمى المرحلة الإعدادية ؟ **تمت الإجابة عنه من خلال اختبار صحة فروض البحث كما يلي:**

ثانيًا- عرض نتائج البحث في ضوء فروضه:

-**القياس القبلي:** تم تطبيق أدوات البحث الخاصة بالقياس القبلي والتي تمثلت في اختبار تحصيلي للجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية، حيث تم تحليل النتائج القبلية للاختبار التحصيلي بهدف التعرف على مدى تكافؤ المجموعتين التجريبتين: معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الأدبية) وتم استخدام اختبار T-Test للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية الاولي والتجريبية الثانية وفيما يلى عرض نتائج التكافؤ بين المجموعة التجريبية الأولي والمجموعة التجريبية الثانية .

جدول (9) دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبيتين (التجريبية الأولى والتجريبية الثانية) في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل للجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية

ن1=(25) طالباً، ن2=(25) طالباً، الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي= 30 درجة

المتغير	المجموعة التجريبية الأولى (معلمي المواد العلمية)		المجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية)		درجة الحرية	"ت" المحسوبة	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
الاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية	8.32	0.78	8.08	0.35	48	0.15	(0.95) غير دال احصائيا

يتضح من جدول (9) أنه لا يوجد فرق دال احصائيا بين المجموعة التجريبية الاولي **(معلمي المواد العلمية)** والمجموعة التجريبية الثانية **(معلمي المواد الادبية)** حيث جاء متوسط الدرجات للمجموعة التجريبية الأولي (8.32)؛ ومتوسط درجات المجموعة التجريبية الثانية تساوي (8.08) كما جاءت قيمة (ت) المحسوبة تساوي (0.15) عند مستوي دلالة (0.95) وهي قيمة أكبر من (0.01) مما يشير إلى تكافؤ المجموعتين التجريبتين، وأن أي تغير يحدث نتيجة مادة المعالجة التجريبية

الفرض الأول:

توجد فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية) في القياس البعدي للاختبار التحصيلي.

للتحقق من صحة الفرض الأول الخاص بالمقارنة بين المجموعة التجريبية الاولي والمجموعة التجريبية الثانية تم استخدام اختبار Independed Sample T-Test للعينات المستقلة للتعرف على دلالة الفرق بين المجموعة التجريبية الأولي والمجموعة التجريبية الثانية وفيما يلي عرض نتائج الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية

جدول (10)

المتوسطات والانحرافات المعيارية ودلالة (ت) للمجموعة التجريبية الأولي والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية

الدرجة الكلية	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
30	التجريبية(1)	25	27.20	1.50	5.60	48	0.01
	التجريبية(2)	25	24.88	1.42			

باستقراء النتائج في جدول (10) يتضح وجود فرق دالة احصائيا عند مستوى (0.01) فيما بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الاولي التي (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الأدبية) لصالح المجموعة التجريبية الأولي (معلمي المواد العلمية) حيث جاء متوسط درجات المجموعة التجريبية الاولي يساوي (27.20) عند انحراف معياري (1.50)، بينما جاء متوسط درجات المجموعة التجريبية الثانية يساوي (24.88) عند انحراف معياري (1.42)، وجاءت قيمة (ت) تساوي (5.60) وشكل (1) يوضح الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبتين في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية.

شكل (1)

رسم بياني للفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبتين في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية

وللتأكد من حجم تأثير المتغير المستقل في المتغير التابع فتم حساب حجم التأثير وذلك كما هو موضح في جدول (11):

جدول (11)

قيمة مربع آيتا ومُستوى دلالتها لاختبار التحصيلي للانشطة الالكترونية

المتغيرات	قيمة ت المحسوبة	درجة الحرية	معامل إيتا^2	حجم التأثير
الاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية للانشطة الالكترونية	5.60	48	0.40	قوي

يتضح من جدول (11) أن قيمة مربع آيتا لدرجات أفراد مجموعة البحث في التطبيق البعدي لاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية بلغت (0.40) وهي أكبر من (0.14) مما يدل على أن حجم تأثير المتغير المستقل (التدريب الالكتروني) في المتغير التابع (لاختبار التحصيلي) تأثيرا قوياً.

وبالتالي يتم قبول الفرض الأول وتوجيه أي أنه

" توجد فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية) في اقياس البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية الاولي"

الفرض الثانى:

توجد فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية) في القياس البعدي لبطاقة تقييم المنتج .

للتحقق من صحة الفرض الثانى الخاص بالمقارنة بين المجموعة التجريبية الاولي والمجموعة التجريبية الثانية تم استخدام اختبار Independed Sample T-Test للعينات المستقلة للتعرف على دلالة الفرق بين المجموعة التجريبية الأولي والمجموعة التجريبية الثانية وفيما يلي عرض نتائج بطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية

جدول (13)

المتوسطات والانحرافات المعيارية ودلالة (ت) للمجموعة التجريبية الأولي والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم الأنشطة الالكترونية

الدرجة الكلية	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت) المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
66	التجريبية(1)	25	60.80	1.44	9.60	48	0.01
	التجريبية(2)	25	47.84	3.59			

باستقراء النتائج في جدول (13) يتضح وجود فرق دالة احصائيا عند مستوى (0.01) فيما بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الاولي التي (معلمي المواد العلمية الذين تدربوا بالتدريب الالكتروني) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الأدبية الذين تدربوا بالتدريب الالكتروني) لصالح المجموعة التجريبية الأولي (معلمي المواد العلمية) حيث جاء متوسط درجات المجموعة التجريبية الاولي يساوي (60.80) عند انحراف معياري (1.44)، بينما جاء متوسط درجات المجموعة التجريبية الثانية يساوي (47.84) عند انحراف معياري (3.59)، وجاءت قيمة (ت) تساوي (9.60).

وللتأكد من حجم تأثير المتغير المستقل في المتغير التابع فتم حساب حجم التأثير وذلك كما هو موضح في جدول (13):

جدول (13) قيمة مربع آيتا ومُستوى دلالتها لبطاقة تقيم للجوانب الادائية للانشطة الالكترونية

المتغيرات	قيمة ت المحسوبة	درجة الحرية	معامل إيتا^2	حجم التأثير
بطاقة تقيم للجوانب الادائية لمهارات إنتاج الأنشطة	11.61	48	0.65	قوي

يتضح من جدول (13) أن قيمة مربع آيتا لدرجات أفراد مجموعة البحث في التطبيق البعدي لاختبار التحصيلي للجوانب المعرفية لمهارات إنتاج الأنشطة الالكترونية بلغت (0.65) وهي أكبر من (0.14) مما يدل على أن حجم تأثير المتغير المستقل (التدريب الالكتروني) في المتغير التابع (الجوانب الادائية لمهارات انتاج الأنشطة الالكترونية) تأثيرا قوياً.

وبالتالي يتم قبول الفرض الثانى وتوجيه أي أنه

" توجد فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى ≤ (0.05) بين متوسطي درجات معلمي المجموعة التجريبية الاولى (معلمي المواد العلمية) والمجموعة التجريبية الثانية (معلمي المواد الادبية) في القياس البعدي لبطاقة التقييم لصالح المجموعة التجريبية الاولي"

ثالثًا : توصيات البحث

بناءً على ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج يمكن تقديم التوصيات التالية:

1- ضرورة الاهتمام بتقديم المحتوى على شكل أنشطة الإلكترونية مما يزيد من دافعية التعلم .

2- الاهتمام بتدريب المعلمين على كيفية استخدام بيئات التعلم الإلكترونى وأنتاج النشطة الإلكترونية لما لها من نفع كبير ومميزات وتقديم لأدوات تقويم وأنشطة كثيرة ومتنوعة وجديدة مما يثير الانتباه والتشويق لدى الطلاب وخاصة في الحالات الطارئة والظروف الإستثنائية مثل التي حدثت أثناء جائحة كورونا وعدم تواجد الطلاب في المدارس.

3- الإهتمام بتدريب المعلمين على كيفية انتاج أنشطة الكترونية والاستفادة منه في العملية التعليمية لما لها من جاذبية كبيرة وسهولة التعامل معها والشعور بالمتعة والتشويق لدى الطلاب

4- الاهتمام بتدريب المعلمين على كيفية بناء بيئات التعلم الإلكترونية لما لها من انتشار هائل بين الطلاب وتتيح التعلم في أي وقت وأى مكان .

5- الاهتمام بتوظيف الأنشطة الالكترونية بعناصرها المختلفة في تقديم المحتوي التعليمي في المراحل العمرية المختلفة.

رابعًا: البحوث المقترحة

- إجراء مزيد من البحوث علي توظيف بيئة التعلم الإلكترونى في تعليم المهارات التعليمية المختلفة.
- أن تهتم البحوث بأنشطة الإلكترونية بكل اشكالها لما لها من مميزات وأهمية كبيرة في العملية التعليمية.
- دراسة اتجاهات المعلمين نحو استخدام بيئات التعلم الإلكترونى.
- الاهتمام بالابحات التي تدمج أنماط مختلفة من ممارسة الأنشطة الالكترونية في بيئات التعلم الإلكترونى .
- دراسة أنماط تفكير اخري وكيفية تنميتها بواسطة بيئات التعلم الإلكترونى .

خامسا: القيمة التربوية للبحث

أظهرت نتائج البحث فاعلية التدريب الالكترونى في تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية ، وفي ضوء ذلك تظهر القيمة التربوية للبحث فيما يلى:

بالنسبة للمعلم :

تظهر القيمة التربوية للبحث فيما يخص المعلمين كالآتي:

1. إمكانية الاستفادة بيئات التعلم االلكترونى في زيادة التحصيل المعرفي وتنمية المهارات المختلفة.
2. التأكيد على دور الطالب في عملية التعلم وظهر ذلك في البحث من خلال:
   - الإطلاع على المحتوى الإلكتروني بالبيئة ، ودراسته.
   - تنفيذ المهام المطلوبة، ومشاركة نتائجها مع المعلم والزملاء.
   - تنفيذ الأنشطة التعليمية وإرسالها للمعلم.
   - القيام بالممارسات المطلوبة بعد كل موضوع .
   - التفاعل مع الزملاء والمعلم عبر أدوات التفاعل المتاحة.
3. التأكيد على التطبيق العملي و الممارسة العملية للطلاب عند عملية التعلم.

بالنسبة للعملية التعليمية :

تظهر القيمة التربوية للدراسة فيما يخص العملية التعليمية كالآتي:

- ❖ الاستفادة من مزايا الانشطة الإلكترونية كإستراتيجية جديدة في مختلف المقررات الدراسية، ولكافة المراحل الدراسية.
- ❖ الاستفادة من إمكانات بيئات وتطبيقات ومنصات التعلم في تطوير العملية التعليمية، وجعل عملية التعلم عملية ممتعة.

المراجع :

أولاً المراجع باللغة العربية :

- أيمن محمد عمرو، فريال أبو عواد(2012). تقويم الأنشطة التكوينية والختامية الواردة في كتب التربية الإسلامية لصفوف الحلقة الأولى في الأردن .*مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، فلسطين. 1.(2)
- بدرية عبد الرسول الكندري (2008). أثر استخدام الأنشطة الالكترونية في التعلم المدمج على التحصيل الدراسي ورضا الطلاب عن مقرر التربية البيئية في جامعة الكويت، رسالة ماجستير غير منشورة، البحرين: جامعة الخليج العربي.
- جودت أحمد سعادة، عادل فايز السرطاوي(2010). *استخدام الحاسوب والإنترنت في ميادين التربية والتعليم*، القاهرة: دار الفكر العربى.
- جهاد عبد ربه محمد(2007).التدريب الإلكتروني للمعلمين ومتطلبات تطبيقه بمصر في ضوء خبرات بعض الدول، *مجلة كلية التربية*، جامعة الأزهر، 2.(132)
- سلطان هويدي المطيري(2014).فاعلية برنامج تدريبي إلكتروني باستخدام أسلوب تسجيل الشاشة على إكساب بعض مهارات إدارة التعلم الإلكتروني Blackboard لدى أمناء مراكز مصادر التعلم، *رسالة الخليج العربي السعودية*، 36(31)، ص: 35-136.

- صفوت حسن عبد العزيز(2018).أثر بيئة تدريب إلكترونية قائمة على الاحتياجات المهنية في تنمية الكفايات التدريسية لدى معلمى العلوم فى دولة الكويت .مجلة جيل العلوم الإنسانية والإجتماعية،(42)9-25.
- الشحات سعد محمد(2016).أثر اختلاف نمطي التفاعل الإلكتروني (المتزامن، غير المتزامن) في التعلم عبر الويب على تحصيل طلاب كلية التربية بدمياط ودافعيتهم للإنجاز الدراسي واتجاهاتهم نحو المقرر، *مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية*،ع (3)، ص: 2-20.
- علي محمد الكندري(2013).فاعلية الأنشطة الالكترونية على التحصيل والدافعية للتعلم لدى عينة من طلبة جامعة الكويت، *المجلة التربوية الكويت*، 28(109)، ص: 13-50.
- عاطف أبو حميد الشرما (2014). *لتعلم المدمج والتعلم المعكوس*، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- مريم سالم الحمد(2012).أثر تصميم الأنشطة الإلكترونية وفق الذكاءات المتعددة على التحصيل ودرجة الرضا نحو التعلم في مقرر تربية الموهوبين لدى طلبة جامعة الخليج العربي .*تكنولوجيا التربية، دراسات وبحوث*، مصر، 22، ص: 87-113.
- محمد ضاحى تونى ، نسرين عزت معوض(2024).التفاعل بين نمط عرض الفيديو الرقمى (الكلى\الجزئى) والأسلوب المعرفى (التركيز\السطحية)فى بيئة تعلم إلكترونية وأثرة على إكساب مهارات إنتاج مشروعات إنترنت الأشياء ومفهوم الذات الأكاديمى لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.المجلة التربوية ،كلية التربية ،جامعة سوهاج ،679-694
- يحيي بن سعود السليمي(2010).الأنشطة التعليمية التعلمية .*رسالة التربية*، سلطنة عمان، ع(27)، ص: 1-2.

المراجع باللغة الانجليزية :

- Badali، M.، Dana-Mazra’e، A.، Farokhi-Tirandaz، S. & Herfedoost، M. (2013). The Impacts of Using Electronic Portfolio in Students’ Creativity. *Innovation and Creativity in Humanities*، 3(12)، 45-68.
- Glover، I. (2013). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. *World Conference on Educational Multimedia، Hypermedia & Telecommunications*. AACE.
- Laurillard، D. (2002). *Rethinking University Teaching: A conversational framework for the effective use of learning technologies*. London: Routledge Falmer.
- McCulloch، Emaley B. & Noonan، Mary J. (2013). Impact of online training videos on the implementation of mand training by three elementary school paraprofessionals. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*، 48(1)، 132-141.
- Ramayah، T.; Ahmad، N. & Hong، T. (2012). An Assessment of E-Training Effectiveness in Multinational Companies in Malaysia. *Educational Technology & Society*، 15(2)، 125-137.

- Rowntree، D. (2000). *Teaching through self-instruction: How to develop open learning materials*.
- Salmon، G. (2003). *E-tivities*. London: Routledge Falmer.
- Smith، R. (2008). Motivational factors in e-Learning. Retrieved from http://www.ruthcsmith.com/GWU%20Papers/Motivation.pdf