مجلة كلية التربية – جامعة بورسعيد العدد (٤٩) – يناير ٢٠٢٥ م
الترقيم الدولي للنسخة المطبوعة: ٥٣١٩ - ٢٠٩٠ الترقيم الدولي للنسخة الالكترونية: ٢٦٨٢-٣٢٦٨
الموقع الالكترونى : website : https://jftp.journals.ekb.eg

فاعلية برنامج تدريسي قائم على الكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

أ. د / عباس راغب علام
استاذ المناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية
بكلية التربية جامعة بورسعيد

د / محمد محمد حال
مدرس المناهج وطرق تدريس التاريخ
بكلية التربية جامعة بورسعيد

محمد أثير السيد غانم
باحث دكتوراه – كلية التربية – جامعة بورسعيد

تاريخ استلام البحث : ٢٠٢٢/١١/٢٩م
تاريخ قبول البحث : ٢٠٢٣/٢/١٢م
البريد الالكتروني للباحث : mohamed.ather@edu.psu.edu.eg

DOI: JFTP-2311-1353

الملخص

هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريسي قائم على الكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام الأدوات التالية :

- **البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في صورة كتاب إلكتروني تفاعلي في مادة الدراسات الاجتماعية للصف الأول الإعدادي.**
- **دليل المعلم للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية.**
- **مقياس الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.**

وقد تكونت عينة البحث النهائية من (٤٤) تلميذ بالصف الأول الإعدادي بمدرسة النيل المصرية الدولية بمحافظة بورسعيد.

وقد توصل البحث الحالي إلى النتائج التالية:

- **يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس (الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية) لصالح التطبيق البعدي.**

كلمات مفتاحية :

الكوميكس الرقمية – الدافعية للتعلم – الدراسات الاجتماعية .

ABSTRACT

The aim of the current research is to study the effectiveness of a teaching program based on digital comics in developing motivation for learning social studies for middle school students.

To achieve this goal, the following tools were used:

- **Educational program based on digital comics in the form of an interactive e-book of social studies for the first grade of middle school.**
- **A teaching guide for the programme based on digital comics.**
- **A measure of motivation to learn social studies among first year middle school students.**
- **The final research sample consisted of (44) students in the first grade of middle school at the Nile International Egyptian School in Port Said Governorate.**

The current research reached the following results:

- **There is a statistically significant difference at the level (0.05) between the mean scores of the sample students in the pre and post application of the scale (motivation to learn social studies) in favor of the post application.**

KEYWORDS:

Digital comics – motivation to learn – social studies.

المقدمة :

تهدف وزارة التربية والتعليم بجمهورية مصر العربية إلى تطوير التعليم وفقًا لعدة محاور تتوافق مع الاتجاهات التربوية الحديثة خاصة تلك التي تدعم التعلم الإلكتروني أو الرقمي فيما يُسمى بالتحول الرقمي.

ويُعد التعلم الإلكتروني أو الرقمي أحد أساليب التعلم الحديثة التي تعتمد على التقنيات الإلكترونية لتقديم المحتوى التعليمي بحيث يمكن للمتعلمين التفاعل مع المحتوى والمعلم بشكل متزامن أو غير متزامن.

وقد تناولت العديد من الدراسات والمقالات أهمية التعلم الرقمي أو الإلكتروني وخصائصه ووظائفه ، ومن هذه الدراسات دراسة أميمة الزين (٢٠١٦) التي أشارت إلى أن المنهج الرقمي يُسهم في تحقيق المتعة الصفية ويراعي الفروق الفردية، ودراسة عليه الشمراني (٢٠١٩) التي أشارت نتائجها إلى فاعلية توظيف التعلم الرقمي في تحسين جودة العملية التعليمية ومخرجاتها.

ودراسة بايتش Paetsch (2021) التي أشارت إلى أن توجهات المعلمين لاستخدام المواد الرقمية في الفصول الدراسية ستتزايد في المستقبل.

ومن الدراسات التي تناولت التعلم الرقمي أو الإلكتروني في مجال تدريس الدراسات الاجتماعية دراسة أحمد الشوادفي (٢٠١١) التي أشارت إلى فاعلية تدريس الدراسات الاجتماعية عبر المواقع الإلكترونية في تنمية التفكير الناقد وبعض مهارات التواصل الإلكتروني لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي

ودراسة سعدي الزهراني (٢٠١٤) التي أشارت إلى فاعلية التعلم الإلكتروني القائم على الرسوم المتحركة في تنمية التحصيل والوطنية لدى طالبات الصف الأول الإعدادى، ودراسة أحمد بدوي (٢٠٢٢) التي أشارت نتائجها إلى فاعلية التعلم الرقمي في تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى المعلمين.

ويتضح مما سبق فاعلية التعلم الرقمي أو الإلكتروني كمدخل تدريسي مُطور وخاصة في مادة الدراسات الاجتماعية في تنمية العديد من المهارات الهامة لدى التلاميذ، ويرى الباحث أن التعلم الرقمي أو الإلكتروني يتوافق كمدخل تعليمي مع التلاميذ الحاليين؛ إذ أصبح كل شيء متاح لدى المتعلم عبر الشبكة الدولية للمعلومات " الإنترنت "، كما اكتسب التلميذ العديد من المهارات التكنولوجية من خلال التعامل مع الألعاب الإلكترونية الترفيهية أو التعليمية ومواقع التواصل الاجتماعي وغيرها من الوسائل الإلكترونية.

وقد تعددت مداخل التعلم الرقمي بين برامج إلكترونية، ألعاب تعليمية إلكترونية، رسوم متحركة، مواقع إنترنت، أفلام وثائقية وغيرها، وتُعد الكوميكس الرقمية أحد تلك المداخل الرقمية المُستحدثة في

التعليم، وينقسم مصطلح الكوميكس الرقمية إلى جزئين؛ الأول: الكوميكس، وهي مصطلح إنجليزي في الأصل "Comics "ويُعرفها قاموس كامبريدج بأنها: " نوع من الكوميديا، كما عُرفت بأنها أي كتاب أو مجلة تحتوي قصصًا تُقَدم من خلال صور بأقل كمية من الكتابة.

(Cambridge Dictionary,2017)

والكوميكس هي النوع الثالث الأكثر تطورًا من القصص المُصورة؛ فهناك القصص المُصورة الصامتة التي تعتمد على تركيز المتلقي على الصورة وتفسيرها واستخراج الحكاية دون نص، وهناك القصص المُصورة القائمة على الفصل الصارم بين المكونات النصية والرسومية(أحمد عبد العظيم ، ٢٠١٢، ٧٤).

والجزء الثانى من المصطلح وهو " الرقمي" ويقصد به أن تُقدَم الكوميكس من خلال بيئة إلكترونية رقمية سواء عبر الإنترنت أو من خلال كتاب إلكتروني عبر حاسب آلي أو هاتف لوحي.

(Ilhan Genc Osman& Kaba Gamze, & Sin Maide, 2021)

وتُعرَف الكوميكس الرقمية بأنها أحد أحدث تطورات فن الكوميكس؛ إذ تُقدم مجموعة من القصص المُصورة بأقل نص ممكن عبر بيئة إلكترونية تفاعلية.

(McCloud Scott,2000,19)

وقد تعددت الآراء حول أهمية الكوميكس الرقمية وفوائدها، ومنها: أنها تُعد نموذجًا لدمج التكنولوجيا بالتعليم، كما تقدم رؤية بصرية مميزة للمعرفة وتُسهم في إيضاح الأفكار والموضوعات بطريقة أيسر وأسرع وذلك من خلال تقديمها بشكل مُتسلسل.

(Sarlitto Marilee 2003)

كما تُقدم الكوميكس الموضوعات بطريقة مُسلية مما يحافظ على جذب انتباه القارئ باستمرار وتيسير تعلم أى لغة جديدة؛ حيث تُعطي الصورة معنى واضحًا ودقيقًا لكل كلمة، كما تُزيد من عملية تحصيل الكلمات من خلال استخدام مهارة الاستدلال من الصور والتأثيرات (Children publishing,2017)(Standberry Lee, 2012)

كما تُسهم الكوميكس في إصقال فهم القارئ وتُحفيزه على القراءة؛ إذ تقدم طريقة سردية روائية يسهل فهمها للقراء المبتدئين (Combsm, 2003) وتحفز الكوميكس على التفكير والإبداع والنقد والتخيل والإلهام ، كما ترتبط الكوميكس بواقع المجتمع ثقافيًا واجتماعيًا إذ يمكن توظيفها في تعليم العديد من القيم الأخلاقية من خلال أحداث القصص وأبطالها المؤثرين كما تُسهم الكوميكس في تنمية الحس الفني لدى القارئ من خلال مشاهدة الصور والألوان والتعبيرات المختلفة، كما يمكن توظيفها في موضوعات ومجالات عدة منها استخدامها كأداة تقييم يعبر من خلالها التلميذ عن معارفه ورؤيته وقيمه (Scribendi,2017)(Sarlitto Marilee,2003) (Jenna,2013) .

أما عن أبرز الدراسات التربوية التي تناولت القصص المُصورة فمنها دراسة نهلة النمير (٢٠١٧) التي أشارت إلى أهمية تطوير القصص بالكتب المدرسية لما لها من تأثير فعال في إكساب التلاميذ العديد من المعارف والمهارات.

ودراسة مانشينو Mancheño (2019) التي أشارت الدراسة إلى أهمية القصص الرقمية كمدخل للتعبير بشكل مختصر عن الكثير من الكلمات والأفكار التي يصعب تقديمها في شكل فيلم أو رسوم متحركة.

ودراسة سلوى محمد و عصام بصل (٢٠٢١) التي أشارت إلى التأثير الإيجابي لاستخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية لدى تلاميذ المجموعة التجريبية بالبحث، وقد أوصى الباحثان بضرورة توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية، وفي تدريس اللغة العربية لتنمية مهارات لغوية أخرى.

أما عن الدراسات التي تناولت الكوميكس الرقمية في ضوء علاقتها بمادة الدراسات الاجتماعية فمنها على سبيل المثال: دراسة ديكر و Decker and Castro (2012) وهم من معلمي التاريخ؛ إلى أهمية تدريس التاريخ عبر كتب الكوميكس، وآثاره الإيجابية في تناول موضوعات عدة مثل: الشخصيات التاريخية والحروب والعنف وغيرها، وهو ما يؤكده سميث Smyth حيث يرى أن تقديم شخصيات الكتاب المدرسي في شكل أبطال يرتبط بهم التلميذ ويحتذي بهم في حياته يسهم كثيرًا في تحفيز التلاميذ لتعلم التاريخ ومتابعة الأحداث الجارية(SmythTim 2016) ، كما يصف جولياني Juliani الكوميكس التاريخية بأنها ثورة في مادة الدراسات الاجتماعية(Juliani AJ , 2014) .

ودراسة كرامي بدوي (٢٠١٣) التي أظهرت فاعلية تشارك التلاميذ في إنتاج القصص الرقمية في تنمية بعض القيم الأخلاقية لديهم.

ويرى الباحث وفي ضوء ما سبق عرضه من دراسات أن الكوميكس الرقمية مدخل فني يجمع بين المدخل القصصي ومدخل التعلم الرقمي كأحد المداخل التربوية الحديثة التي تتوافق مع ميول التلاميذ في الوقت الحالي، كما أنها تتوافق مع التوجهات الحالية لوزارة التربية والتعليم لتطوير المناهج ورقمنتها؛ مما دفع الباحث للاستفادة من هذا المدخل المؤثر والفعال في تحقيق مجموعة من الأهداف التربوية؛ إذ يرى الباحث أن عملية تطوير المناهج خاصة منهج الدراسات الاجتماعية لا يجب اختزالها في جعل التعلم رقمي بل إن الأمر يتطلب تحديد مجموعة من الخطوات التي يجب تحقيقها لضمان الوصول إلى الهدف المنشود من التطوير، ولعل أولى تلك الخطوات من وجهة نظر الباحث أن يتم تنمية دافعية التلاميذ لتعلم المادة ومن ثم يمكن تنمية العديد من المعارف والمهارات والقيم الأخرى.

وتُعرَف الدافعية بأنها حالة استثارة داخلية تعمل على استعادة التوازن الذي اختل (محمد أحمد عبد الخالق،٢٠٠٢) ، وتُصنف الدافعية إلى عدة تصنيفات فتنقسم من حيث النوع إلى دوافع أساسية أولية

فطرية كالحاجة للغذاء والهواء ودوافع ثانوية مُتعلمة ومُكتسبة، وتنقسم من حيث المصدر إلى دوافع داخلية وخارجية .

وقد تناولت العديد من الدراسات الدافعية للتعلم من حيث أهميتها ومدى توفرها لدى التلاميذ في المراحل التعليمية المختلفة، ومن هذه الدراسات دراسة آمال بن يوسف (٢٠٠٨) التي أشارت إلى وجود علاقة تفاعلية بين التنويع في استراتيجيات التعلم والدافعية للتعلم والتحصيل الدراسي.

ودراسة كريستينا ماتولتينى Matulaitiene (2013) والتي أكدت على الأثر الإيجابي لتنمية الدافعية على التحصيل الدراسي، ودراسة الشيماء عليان(٢٠٢١) التي خلصت إلى فاعلية التعلم الإلكتروني التشاركي فى تنمية الدافعية للتعلم لدى التلاميذ، كما أشارت إلى أهمية إثارة الدافعية لدى التلاميذ للتعلم من خلال توظيف البرامج الإلكترونية.

أما عن الدراسات التي تناولت الدافعية في ضوء علاقتها بمادة الدراسات الاجتماعية، فمنها دراسة إدريس سلطان (٢٠١١) التي هدفت إلى قياس فاعلية استخدام التعلم الخليط في تدريس الدراسات الاجتماعية في تنمية التحصيل والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وقد أشارت الدراسة إلى انخفاض دافعية التلاميذ لتعلم المادة نتيجة عدة صعوبات منها الأساليب التدريسية التقليدية.

ودراسة هبة الله عبد الفتاح (٢٠٢١) لقياس فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم المستند إلى التحفيز لتنمية الكفاءات المهنية لمعلمي التاريخ ومهارات التوجه نحو الهدف والدافعية للتعلم لدى طلابهم بالمرحلة الثانوية، وقد أشارت الدراسة إلى ضعف الدافعية للتعلم لدى الطلاب عينة البحث.

ودراسة سوهايدي Suhaidi (2021) والتي تناولت الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية عبر بيئة افتراضية، وقد أشارت الدراسة إلى دور البيئات الافتراضية في خلق مناخ تعليمي يثير الدافعية لدى المتعلمين.

ويتضح من خلال الدراسات السابقة أهمية تنمية الدافعية للتعلم لدى التلاميذ وعلاقة الدافعية للتعلم بالتحصيل الدراسي، كما أشارت بعض الدراسات إلى انخفاض دافعية التلاميذ لتعلم المادة في عدة مراحل إما لعوامل تتعلق بأداء المعلم الصفي أو لصعوبات تتعلق بالمادة أو بالنمط التقليدي للمحتوى الدراسي للمادة والاستراتيجيات المُقدمة.

من هنا وفي ضوء الدراسات السابقة تتضح أهمية الكوميكس كمدخل تدريسي حديث وفاعليتها في العملية التربوية، كما أشارت بعض الدراسات إلى انخفاض دافعية التلاميذ لتعلم المادة في بعض المراحل التعليمية لعدة عوامل منها النمط التقليدي الذي تُقدم من خلاله المادة وشكل المحتوى وغيره من العوامل .

الإحساس بالمشكلة :

إلا أنه قد تنامى الإحساس بمشكلة البحث الحالي من خلال:

- **عمل الباحث كمعلم داخل الفصول ومعايشته للتلاميذ ومعرفته بميولهم ودوافعهم تجاه المادة.**
- **ما أشارت إليه بعض الدراسات من انخفاض دافعية التلاميذ لتعلم المادة في بعض المراحل التعليمية لعدة عوامل منها النمط التقليدي الذى تُقدم من خلاله المادة وشكل المحتوى (آمال بن يوسف ،٢٠٠٨) (إدريس سلطان ،٢٠١١) (الشيماء عليان ،٢٠٢١) (هبة الله عبد الفتاح،٢٠٢١).**
- **حاجة معلمي الدراسات الاجتماعية إلى توظيف التعليم الإلكتروني في التدريس لما له من أهمية أشارت إليها العديد من الدراسات (أحمد الشوادفي،٢٠١١) (أحمد بدوي،٢٠٢٢) إلى جانب حاجتهم إلى تنمية مهارة إثارة الدافعية للتعلم لدى التلاميذ.**
- **ما قام به الباحث من استطلاع رأى لتلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة النيل المصرية الدولية (ن=٣٠) حول مدى استخدامهم للبرامج الإلكترونية ومستوى دافعيتهم لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية، إلى جانب استطلاع رأى معلمي مادة الدراسات الاجتماعية بالمدرسة (ن=١٠) حول مدى توظيفهم لمتغيرات البحث في التدريس كالبرامج الإلكترونية والدافعية لتعلم المادة، وقد اتضح من نتائج الدراسة الاستطلاعية ما يلي:**

- **٩٨% من التلاميذ لم يدرس مادة الدراسات الاجتماعية من خلال برنامج إلكتروني.**
- **٧٦% لا يعتبرون مادة الدراسات الاجتماعية من المواد المفضلة لديهم.**
- **٨٠% من التلاميذ يروا أن مادة الدراسات الاجتماعية لن تفيدهم في حياتهم المستقبلية.**
- **٩٥% من المعلمين لم يوظفوا برامج إلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية.**
- **٩٦% من المعلمين لم يستهدف تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذه.**

وبناء على ما سبق نخلص إلى وجود حاجة مُلحة لتوظيف التعلم الرقمي في عملية التدريس وتنمية الدافعية لدى التلاميذ لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث الحالي في ضعف الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدرسة النيل المصرية الدولية لعدة عوامل مما يحول دون الاستفادة من المادة واكتساب المهارات التي تعينهم على التعايش بفاعلية في مجتمعهم.

ولحل هذه المشكلة سعى البحث الحالي للإجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

ما فاعلية البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية؟

وتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما أبعاد الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية المطلوب تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمادة الدراسات الاجتماعية ؟

٢. ما التصور المقترح للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية؟

٣. ما فاعلية البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية؟

أهداف البحث:

١- تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٢- قياس فاعلية البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية.

أهمية البحث :

تتلخص أهمية البحث الحالي في عدة نقاط على النحو التالي:

١- إعداد قائمة ببعض أبعاد الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية واللازمة لتلاميذ الصف الأول الإعدادى.

٢- البحث يطرح مدخلاً جديدًا لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية حيث يمثل نمطًا إبداعيًا متطورًا للقصص المُصورة ألا وهي الكوميكس الرقمية إذ تُثري مادة الدراسات الاجتماعية بشخصيات مُصورة ومسماة تعتمد عليها مواقف البرنامج التدريسي المقترح ويرتبط بهم المتعلمين في مختلف المواقف التعليمية.

٣- البحث يقدم برنامج إلكتروني عصري للمادة بما يتوافق مع توجهات وزارة التربية والتعليم المصرية لتفعيل التعلم الإلكتروني والتحول الرقمي في المناهج.

٤- يقدم البحث أداة تقييم إلكترونية مُطورة خاصة بالمرحلة الإعدادية (مقياس للدافعية) بما يفيد المعلمين في الوقوف على مستوى تلاميذهم بجانب مطوري ومصممي المناهج.

حدود البحث :

-الحدود الموضوعية:

اقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

١. عينة البحث من تلاميذ الصف الأول الإعدادي، والتي بلغ عددها (٤٤) تلميذ.

٢. أبعاد الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية والمناسبة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٣. كتاب تفاعلي دروس البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية والمتوافق مع دليل الصف الأول الإعدادى بمدارس النيل.

- **الحدود الزمنية:**

تم التطبيق خلال الفصل الدراسي الأول لعام ٢٠٢١/٢٠٢٢ م .

- **الحدود المكانية:**

مدرسة النيل المصرية الدولية فرع بورسعيد.

منهج البحث :

في ضوء مشكلة البحث وللإجابة عن أسئلته تم اتباع منهجي البحث التاليين:

المنهج الوصفي:

- عند وضع الإطار النظري للبحث وبناء المواد التعليمية وأدوات البحث وعند تحليل النتائج وتفسيرها.

التصميم شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة:

- عند تطبيق أدوات البحث والتحقق من صحة فروضه وقياس فاعلية البرنامج التدريسي المقترح على عينة البحث ذات القياس القبلي والبعدي.

أدوات البحث والمواد التعليمية:

اشتمل البحث المواد والأدوات التالية:

أ- المواد التعليمية :

- **البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية في صورة كتاب إلكتروني تفاعلي (إعداد الباحث).**
- **دليل المعلم للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية (إعداد الباحث).**

ب - أدوات القياس:

- **مقياس الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي (إعداد الباحث).**

فروض البحث :

يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات التطبيق القبلي والبعدي في مقياس الدافعية للتعلم لصالح التطبيق البعدي.

إجراءات البحث:

للإجابة عن أسئلة البحث ، اتبع الباحث الإجراءات التالية:

أولاً : للإجابة عن السؤال الأول ونصه " ما أبعاد الدافعية للتعلم المطلوب تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي ؟ "

اتبع الباحث الإجراءات التالية :

١. الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية وأبرز الأبعاد الخاصة بها.

٢. المقابلات الشخصية مع المختصين في مجال مناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية وعلم النفس.

٣. إعداد قائمة بأبعاد الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية المطلوب تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، وعرضها على السادة المحكمين.

٤. وضع قائمة نهائية بأبعاد الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية في ضوء آراء السادة المحكمين.

ثانياً: للإجابة عن السؤال الثاني ونصه " ما التصور المقترح للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية؟ "

اتبع الباحث الإجراءات التالية :

١- الإطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت التكنولوجيا في التعليم، وكيفية إعداد البرامج الإلكترونية، والكتب التفاعلية والتعليم المُحوسب وفن الكوميكس الرقمي أو القصص المُصورة.

٢- المقابلات الشخصية مع المختصين في مجال تكنولوجيا التعليم، ومناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية، وعلم النفس.

٣- إعداد الإطار العام للبرنامج التدريسي المقترح القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، وعرضه على السادة المُحكمين .

٤- تصميم البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الاول الإعدادي وعرضه على السادة المحكمين .

٥- وضع صورة نهائية للبرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بعد التعديل في ضوء آراء السادة المحكمين.

٦- إعداد دليل معلم للبرنامج التدريسي المقترح القائم على الكوميكس الرقمية في الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول .

ثالثاً : للإجابة عن السؤال الثالث ونصه " ما فاعلية البرنامج التدريسي في تنمية الدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي ؟ "

سار البحث الحالي وفق الإجراءات التالية :

١- اختيار عينة البحث من تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٢- التطبيق القبلي لمقياس الدافعية للتعلم على مجموعة البحث.
٣- تطبيق البرنامج التدريسي القائم على الكوميكس الرقمية على عينة البحث.
٤- التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم على عينة البحث.
٥- رصد النتائج ومعالجتها إحصائيًا بحساب الفروق بين متوسطي درجات تلاميذ عينة البحث في المقياس القبلي والبعدي للدافعية للتعلم، وتحليل هذه النتائج وتفسيرها.
٦- تفسير وتحليل النتائج.
٧ - التوصيات والدراسات المقترحة .

مصطلحات البحث :

❖ **الكوميكس الرقمية Digital Comics :**

تُعرف الكوميكس الرقمية اصطلاحاً بأنها قصص تجمع بين فن سرد القصص التي لا ينفصل فيها النص عن الصورة ومجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية مثل الصور، الأصوات، الأفلام، الرسوم، النصوص والمؤثرات الصوتية (منى السنباطي ، ٢٠١٦).

ويعرفها الباحث إجرائيًا بأنها مدخل تدريسي قائم على القصص المُصورة الرقمية يوظفها الباحث عبر البرنامج التدريسي المقترح لتقديم مواقف حياتية لشخصيات مُصورة عبر بيئة إلكترونية متمثلة في كتاب تفاعلي بهدف تنمية الدافعية لتعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

❖ **الدافعية للتعلم Motivation for learning :**

تُعرف الدافعية للتعلم اصطلاحًا بأنها: الطاقة الكامنة في الكائن الحي التي تدفعه ليسلك سلوكا معينا في العالم الخارجي، وهذه الطاقة هي التي ترسم للكائن الحي أهدافه وغاياته لتحقيق أحسن تكيف ممكن مع بيئته الخارجية (مروان أبو حويج، ٢٠٠٤، ١٤٣)

ويُعرفها الباحث إجرائيًا بأنها النزعة التي تدفع التلميذ إلى تعلم الدراسات الاجتماعية وتحقيق أهدافها وذلك من خلال تعلم البرنامج التدريسي المقترح، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في المقياس المُعد لهذا الغرض.

نتائج البحث:

لاختبار فرض البحث والذي ينص على أنه " يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات التطبيق القبلي والبعدي في مقياس الدافعية للتعلم لصالح التطبيق البعدي." استخدم الباحث اختبار "ت" Test "t" للمجموعات المرتبطة، ويوضح الجدول(١) التالي نتائج هذا الفرض:

جدول (١) المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت " ومستوى دلالتها للتطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للتعلم والدرجة الكلية

رقم البعد	العينة / المتغير	التطبيق						قيمة " ت"	مستوى الدلالة
		القبلي			البعدي				
		العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري		
١	الدوافع الذاتية لتعلم الدراسات الاجتماعية	٤٤	١٤.١	٢.٨	٤٤	١٥.٣	٢.٧	٢.٧	٠.٠٥
٢	الدوافع الخارجية لتعلم الدراسات الاجتماعية	٤٤	١٣	٣.٢	٤٤	١٤	٢.٦	٢.٩	٠.٠٥
٣	أهمية الدراسات الاجتماعية	٤٤	١٣.٧	٣.٣	٤٤	١٤.٨	٢.٩	٢.٥	٠.٠٥
٤	المسئولية في تعلم الدراسات الاجتماعية	٤٤	١٢.٨	٢.٩	٤٤	١٣.٧	٢.٨	٢.٨	٠.٠٥
٥	الثقة في تعلم الدراسات الاجتماعية	٤٤	١٣.٤	٣.٢	٤٤	١٤.٧	٢.٤	٢.٧	٠.٠٥
٦	القلق بشأن تعلم الدراسات الاجتماعية	٤٤	١١.٦	٣.٣	٤٤	١٢.٥	٣	٢.٥	٠.٠٥
	الدرجة الكلية	٤٤	٨١.٨	١٣.٣	٤٤	٨٥	١١.٧	٢.٩	٠.٠٥

ويتضح من بيانات الجدول (١) ما يلي :

١. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي والبعدي لبعد (الدوافع الذاتية لتعلم الدراسات الاجتماعية – الدوافع الخارجية لتعلم الدراسات الاجتماعية– أهمية الدراسات الاجتماعية – المسئولية في تعلم الدراسات الاجتماعية – الثقة في تعلم الدراسات الاجتماعية– القلق بشأن تعلم الدراسات الاجتماعية) لصالح التطبيق البعدي.

٢. يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي والبعدي لـ (الدرجة الكلية لمقياس الدافعية) لصالح التطبيق البعدي.

* مناقشة وتفسير نتائج فرض البحث:

في ضوء العرض السابق لنتائج الفرض الثاني ومعالجته الإحصائية يمكن الخروج بالمؤشرات التالية:

- **أوضحت نتائج متوسطات درجات تلاميذ العينة في التطبيق القبلي انخفاض مستوى تلاميذ العينة في مقياس الدافعية ككل، وكذلك في كل بعد من أبعاد مقياس الدافعية، ويمكن أن يُرجع الباحث السبب في ضعف مستوى هؤلاء التلاميذ إلى ما يلي:**
- **طرق التدريس التقليدية التي تُقدم للتلاميذ والتي تُفقد لديهم الدافعية لتعلم المادة.**
- **ضعف التنويع بين الوسائل التعليمية المختلفة عند تدريس مادة الدراسات الاجتماعية.**
- **انطباعات التلاميذ عن المادة وأنها مادة صعبة ومملة لما تحتويه من تواريخ وأرقام يجب حفظها واسترجاعها إلى جانب الكم الكبير للمعلومات بالكتاب المدرسي، وهذا ما أكدته نتائج التطبيق الأول للمقياس خاصة البعد الرابع (المسئولية في تعلم الدراسات الاجتماعية) والذي تمثلت متوسطات درجات تلاميذ العينة به (١٢.٨) بينما البعد السادس (القلق بشأن تعلم**

الدراسات الاجتماعية) تمثلت متوسطات درجاته (١١.٦) وهى منخفضة بشكل ملحوظ مقارنة بباقي العناصر.

- **ضعف اهتمام معلمي المادة بتنمية الدافعية لدى المتعلمين أو استهدافها ضمن خطط التدريس لديهم.**

ويتفق ذلك مع نتائج بعض الدراسات والبحوث السابقة كدراسة (هبة الله عبد الفتاح،٢٠٢١).

- **أسفرت نتائج الفرض الأول عن أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات العينة في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لمقياس الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية ، ويرى الباحث ان النتائج السابقة يُمكن أن ترجع إلى:**
- **تقديم قصص الكوميكس في قالب رقمي تكنولوجي فيما يُسمى بـ " الكوميكس الرقمية " حيث جمع بين مميزات الأسلوب القصصي المُفضل لدى المتعلمين وتكنولوجيا العصر التي يفضلون التعامل بها .**
- **إضافة المؤثرات الصوتية لقصص الكوميكس إلى جانب الصور؛ أكسب البرنامج التدريسي متعة أكبر لدى التلاميذ أثناء عملية التعلم.**
- **تقديم كتاب تفاعلي عبر الحاسب الآلي (المكتبي أو اللوحي) أو الهاتف المحمول يمكن للتلميذ من خلاله التجول بين الدروس المختلفة والذهاب في جولات افتراضية والنقر لفتح إحدى المقالات أو الأفلام أو أي نشاط آخر.**
- **تقديم البرنامج لمواقف حياتية حقيقية من الواقع اليومي للمتعلمين جعل المادة أقرب للتلميذ وساهم في تنمية رغبته في التعلم.**
- **تعلق المتعلمين بشخصيات الكوميكس المتضمَنة بالبرنامج التدريسي، والتي تقدم للمتعلم المواقف الحياتية المختلفة، فأصبحت بمثابة نموذج أو قدوة يمكن للتلاميذ الاستفادة منها بأشكال مختلفة.**
- **موضوعات البرنامج التدريسي والتي تُمثل قضايا معاصرة في الوقت الحالي أسهم في زيادة حرص المتعلمين على الاستفادة من تلك الموضوعات.**
- **تنويع الوسائل التكنولوجية المستخدمة في تطبيق البرنامج التدريسي إلى جانب تنويع طرق واستراتيجيات التدريس أسهم في إضفاء جاذبية أكثر للمادة ولتعلمها.**

وتتفق هذه النتائج مع نتائج بعض البحوث والدرسات السابقة التي أكدت على فاعلية البرامج الالكترونية والكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية للتعلم كدراسة (Matulaitiene،2013) (أميمة الزين،٢٠١٦) (الشيماء عليان،٢٠٢١).

ومن هنا وفي ضوء النتائج السابقة تتضح فاعلية البرنامج التدريسي المقترح القائم على الكوميكس الرقمية في تنمية الدافعية لتعلم المادة لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، كما يتضح ما يتميز به البرنامج التدريسي المقترح من مواصفات دقيقة مُطورة ومتنوعة ساهمت جليًا في تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الإعدادي عينة البحث.

توصيات البحث:

يوصى الباحث في ضوء هذا البحث بعدة توصيات منها التالي:

بالنسبة للباحثين وواضعي المناهج:

- **ضرورة اهتمام واضعي المناهج بتنمية دافعية المتعلمين لتعلم المادة، وذلك من خلال تنويع الأنشطة ومصادر التعلم بالكتاب المدرسي.**
- **أن يتم دمج الكوميكس الرقمية بالكتب المدرسية كأحد المداخل التي يستخدمها المعلم في التدريس لتلاميذه.**

بالنسبة للمعلمين:

- **عقد دورات تدريبية للمعلمين للتوعية بأبعاد الدافعية للتعلم وآلية تنمية تلك الأبعاد لدى المتعلمين.**
- **عقد دورات تدريبية للمعلمين لمساعدتهم على كيفية إنتاج الكوميكس الرقمية وتوظيفها بمادة الدراسات الاجتماعية والتاريخ والجغرافيا.**
- **أن يحرص معلم الدراسات الاجتماعية على ربط المادة بمستقبل المتعلم المهني لما لذلك من دور هام في تنمية دافعيته لتعلم المادة.**
- **أن يراعي المعلم الجمع بين البرامج التدريسية الإلكترونية والورقية للتوافق مع ميول وإمكانيات المتعلمين المختلفة.**
- **كما يوصى الباحث المعلمين بضرورة إعادة النظر إلى طرق التدريس المستخدمة في الفصول داخل مدارس جمهورية مصر العربية، وفتح المجال أمام التلميذ للتعلم ذاتيًا واكتشاف مهارات جديدة بقليل من التوجيه.**

بالنسبة للوسائل التعليمية والخدمات:

- **يُوصي الباحث بتطوير معامل الحاسب الآلى بالمدارس وضرورة تزويدها بخدمات الإنترنت فائق السرعة، وبأحدث البرامج التعليمية.**

بالنسبة للتلاميذ:

- **يوصي الباحث بتدريب التلاميذ على كيفية إنتاج كوميكس ورقية أو رقمية.**
- **دعم مهارت التلاميذ التكنولوجية وتطويرها وإثقالها للتوافق مع متطلبات العصر الحالي.**

بالنسبة لأساليب التقويم:

- **يوصى الباحث بالاستعانة بما أعده من مقياس للدافعية للتعلم في قياس هذا المتغير الهام لدى التلاميذ خلال عملية التدريس.**

ثالثاً: مقترحات البحث:

وفي نهاية البحث الحالي يخرج الباحث بطرح لبعض الدراسات والأبحاث، والتي ترتبط بمجال البحث ليقدمها بين أيدي الباحثين والمتخصصين لعلها تلقى اهتمامهم وتخضع للدراسة المستقبلية فيما بعد، ومنها مايلى:

١- **دراسة فاعلية الكوميكس الرقمية التي توظف التسجيلات السمعية كالدراسة الحالية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى المكفوفين.**
٢- **دراسة فاعلية تدريس أو إنتاج الكوميكس الرقمية في تنمية بعض مهارات الطلاب المعلمين بكليات التربية.**
٣- **دراسة إمكانية توظيف الكوميكس الرقمية في تنمية الوعي بالأحداث الجارية والقضايا المعاصرة.**
٤- **دراسة فاعلية الكوميكس الرقمية في تنمية بعض القيم الإيجابية.**
٥- **دراسة أثر مشاركة المتعلمين من مختلف المراحل في إنتاج كوميكس رقمية متباينة الجودة على تنمية بعض المهارات الحياتية لديهم.**
٦- **دراسة فاعلية الكوميكس الرقمية في تنمية بعض المهارات المهنية لتحقيق مبدأ الربط بين مادة الدراسات الاجتماعية ومستقبل المتعلم.**
٧- **دراسة أثر التوجيه المهني للتلاميذ في تنمية الدافعية لتعلم مادة الدراسات الاجتماعية.**

المراجع

أحمد الشوادفي محمد يوسف (٢٠١١): " تصميم تعليمي مقترح لموقع إلكتروني تفاعلي في الدراسات الاجتماعية وأثره في تنمية التفكير الناقد وبعض مهارات التواصل الإلكتروني لدى تلاميذ الصف السابع من التعليم الأساسي"، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، كلية التربية، جامعة عين شمس ، العدد ٣١.

أحمد بدوي أحمد كمال (٢٠٠٨): " فاعلية استخدام بعض استراتيجيات التعليم النشط في تدريس التاريخ على التحصيل وتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة.

أحمد عبد العظيم محمد (٢٠١٢): " أدب الطفل من الـ"كوميكس" إلى سؤال الهوية "، مجلة جسور مصر، ع١ ، تمت مراجعته ٢٩اكتوبر ٢٠٢٢:

https://www.academia.edu/١١٧٧٣٠٣١/%D%٨%A%٣D%٨AF%D%٨A٨_%D%٨A%٧D%٨٤%٩D%٨B%٧D%٨١%٩D٨٤%٩_%D%٨٥%٩D٨٦%٩_%D%٨A%٧D%٨٤%٩D%٨٣%٩D%٨٨%٩D%٨٥%٩D٨%٩A%D%٨٣%٩D%٨B٣_%D%٨A%٥D%٨٤%٩D٨٩%٩_%D%٨B%٣D%٨A%٤D%٨A%٧D٨٤%٩_%D%٨A%٧D%٨٤%٩D%٨٧%٩D%٨٨%٩D٨%٩A%D%٨A٩

إدريس سلطان صالح(٢٠١١): " فاعلية استخدام التعلم الخليط في تدريس الدراسات الاجتماعية في تنمية التحصيل والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي"، المجلة الدولية للأبحاث التربوية، كلية التربية ، جامعة الإمارات العربية المتحدة.

الشيماء سيد عليان (٢٠٢١) : "برنامج قائم على التعلم الإلكتروني التشاركي لتنمية بعض مهارات البحث عن المعلومات والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي" ، المجلة العلمية بكلية التربية، جامعة أسيوط، م ٣٧، ع ١.

أميمة سميح الزين (٢٠١٦) : " التحول لعصر التعلم الرقمي تقدم معرفي أم تقهقر منهجي" ، المؤتمر الدولي الحادي عشر: التعلم في عصر التكنولوجيا الرقمية، مركز جيل البحث العالمي ، ص٩-٢٤، تمت المراجعة ٥ اكتوبر٢٠٢٢م من :

http://search.mandumah.com/Record/٧٤٦٥٧٨/Details

سلوى حسن محمد و عصام محمد عبده خطاب بصل (٢٠٢١) : " أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة الفكرية "، مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة الزقازيق، ع٢١، ٥٣-١٤٧.

كرامي بدوي أبو مغنم(٢٠١٣) : " فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل و تنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية " ، مجلة الثقافة والتنمية، العدد (٧٥)، السنة الرابعة عشر، ص ٩٣- ١٨٠.

محمد أحمد عبد الخالق (٢٠٠٢) : " التمييز بين القلق والاكتئاب باستخدام النموذج المعرفي والوجداني" ، المجلة المصرية للدراسات النفسية، المجلد ١٢ العدد ٤ .

مروان أبو حويج (٢٠٠٤)، "علم النفس التربوي " ، اليازوري للنشر، الأردن.

منى رأفت أمين السنباطي (٢٠١٥) : " استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة دمياط.

هبة الله حلمي عبد الفتاح سعيد (٢٠٢١): " فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم المستند إلى التحفيز لتنمية الكفاءات المهنية لمعلمي التاريخ ومهارات التوجه نحو الهدف والدافعية للتعلم لدى طلابهم بالمرحلة الثانوية"، مجلة التربية، كلية التربية، جامعة سوهاج، ج٨٢، ٩١١-٩٦٢.

Cambridge Dictionary, “meaning of comic “,Retrieved August3, 2018 from : https://dictionary.cambridge.org/dictionar

Children publishing(2017) : “ How Reading Comic Books Gives Impact to Young Minds”, Retrieved June 5, 2017 from : https://www.childrenspublishing.com/benefits-comic-books-children/

Combsm, Janette (2003) : “ The Benefits of Comics in Education “Retrieved June 5, 2017 from: https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/

Decker, Alicia C. & Castro, Mauricio (2012)" :Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel The History Teacher” ,Vol. 45, No. 2 (February 2012), pp. 169-187, Retrieved June 20, 2022 from: http://www.jstor.org/stable/23265918?seq=1#page_scan_tab_contents

Ilhan, Genc Osman, Kaba, Gamze, & Sin, Maide. (2021): “ Usage of digital comics in distance learning during COVID-19”, International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES), 3(1), 161-179. https://doi.org/10.46328/ijonses.106, Retrieved April 10, 2022 from: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1282522.pdf

Jenna (2013) : “ benefits-of-reading-comics “, Retrieved June 5, 2017 from: https://librarianjenna.wordpress.com/١٠/١٧/٠٧/٢٠١٣-benefits-of-reading-comics-handout/

Juliani, AJ (2014):"How to Revolutionize Social Studies with Comics by History Comics", Retrieved June 5, 2017 from: http://ajjuliani.com/comics-in-history/

Mancheño, Abellan (2019): “Drawings That Speak More Than Words-A Study On Digital Comics Journalism”, Retrieved Mar 14, 2020 from: https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/31959

Matulaitiene, kristina zardeckaite (2013): "the relation between teacher's self-disclosure and student's motivation to learn " , Lithuania university, European Scientific Journal 9:1857-7881.

McCloud, Scott (2000): "Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form Paperback" ,Retrieved June 5, 2017 from :
https://www.amazon.com/Reinventing-Comics-Evolution-Art-Form/dp/0060953500

Paetsch, Jennifer (2021): " Factors Influencing Pre-service Teachers' Intention to Use Digital Learning Materials: A Study Conducted During the COVID-19 Pandemic in Germany" , Retrieved September 26 , 2022 from:
https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34803810/

Sarlitto, Marilee: (2003) ," The Benefits of Comics in Education" , 2003,Retrieved June 5, 2017 from:
https://plasq.com/education/the-benefits-of-comics-in-education/

Scribendi (2017) : "5 reasons to start reading comic books " , Retrieved June 5, 2017 from:
https://www.scribendi.com/advice/reasons_to_start_reading_comic_books.en.html

Smyth, Tim (2016) : " How I use comic books as a learning tool in my social studies classroom " ,Retrieved June 5, 2017 from:
http://www.pbs.org/newshour/updates/how-i-use-comic-books-as-a-learning-tool-in-my-social-studies-classroom/

Suhaidi, Arrafi (2022): "Motivation towards Learning Social Studies in a Virtual Environment: A Quantitative Study" ISSN 2349-7831, International Journal of Recent, Research in Social Sciences and Humanities (IJRRSSH)Vol. 9, Issue 2, pp: (121-141), Retrieved .Oct 5, 2022 from:
https://zenodo.org/record/6527072#.YzsfmVxBzcs