بيئة تعلم ترفيهية إلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية المعاقين بصريًا

إعداد

أ.د/ عبد الحميد زهري سعد

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربية

كلية التربية – جامعة السويس

أ.م.د/ متولي صابر خلاف معبد

أستاذ المناهج وطرق تدريس التعليم الصناعي

المساعد كلية التربية– جامعة السويس

أ.د. إسلام جابر أحمد علام

أستاذ تكنولوجيا التعليم ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس

وتكنولوجيا التعليم كلية التربية– جامعة قناة السويس

أ/ رحاب محمد نور الدين

باحثة دكتوراه كلية التربية – جامعة السويس

بيئة تعلم ترفيهية إلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية المعاقين بصريًا *

أ.د/عبد الحميد زهري سعد وأ.د/ إسلام جابر أحمد علام
وأ.م.د/ متولي صابر خلاف معبد وأ/ رحاب محمد نور الدين

المستخلص:

تناول البحث استخدام بيئات التعلم الإلكترونية الترفيهية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا بالصف الثالث الإعدادي، وقد تكونت عينة البحث من ثماني تلميذات بالصف الثالث الإعدادي بمدرسة النور للمكفوفين بالسويس، وتم تطبيق أداتي البحث الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة قبليًا وبعديًا على التلاميذ عينة البحث، وقد توصل البحث للنتائج التالية:

١-يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات مجموعة البحث في القياس القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي المعرفي لمهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعاقين بصريًا داخل بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي لصالح القياس البعدي.

٢-يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات مجموعة البحث في القياس القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا لصالح القياس البعدي.

وفي ضوء هذه النتائج يقترح البحث الحالي استخدام بيئات التعلم الترفيهية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية للتلاميذ المعاقين بصريًا.

الكلمات المفتاحية: بيئات إلكترونية ترفيهية- مهارات الكتابة الإبداعية- المعاقين بصريًا.

* بحث مستل من أطروحة رسالة دكتوراه لاستكمال متطلبات الحصول على درجة دكتور الفلسفة في التربية.

المقدمة:

اللغة أساس مهم للتواصل بين عناصر المجتمع، فتدعم التفكير والمعرفة ووسيلة هامة لنقل التراث، وتبادل الأفكار، فعن طريق اللغة يستطيع الفرد التعبير عن آراءه، وأفكاره والتفاهم مع أفراد المجتمع في المواقف الحياتية، فيشبع حاجاته الفكرية والعاطفية والاتصالية.

فتعلم اللغة لا يتوقف على حفظ القواعد اللغوية أو حفظ مفردات القاموس، ولكن يتقنها المتعلم بمحاكاة النماذج اللغوية السليمة التي يتعرض لها، وبالتدريب المستمر والمران الموجه على أساليب التعبير المختلفة مع الممارسة المثمرة لما تدرب عليه من نماذج لغوية (عبد الحميد سعد، ٢٠٢٠، ص١٨).

وتمثل اللغة أداة مميزة يستطيع الإنسان بواسطتها أن يتفاهم مع غيره من أفراد المجتمع في المواقف الحياتية المختلفة، فبواسطتها يستطيع نقل أفكاره وأحاسيسه وحاجاته إلى غيره من الناس الذين يعيشون معه، فهي وسيلة هامة في مجال الفهم، والإفهام اللذين يمثلان العلاقة الجدلية بين الفرد والمجتمع، وهي التي تحفظ للأمة تراثها الأدبي والديني والعملي، في الوقت ذاته تطلع أبناءها على تراث الأمم الأخرى فهي أداة من أدوات التفكير، ويتمثل في ذلك نتاج هذا التفكير، والذى يكون على صورة تراكيب ملفوظة أو مكتوبة، وبدونها يصعب على المرء أن يعبر عن الأفكار وعما يشاهده أو يحس به، واللغة وسيلة يستطيع المرء بواسطتها أن يعبر عن عواطفه من فرح وحزن وغضب (وليد جابر،٢٠٠٢، ص ٢٢)٠.

وقد أكدت العديد من الدراسات مثل دراسة عواطف حسن ورهام بكر (٢٠١٤)، ونعمت خلف (٢٠١٤)، وأحمد رشوان (٢٠١٤)، وأمل الطويرقي (٢٠١٧)، ونجوى صالح ومروة حسان (٢٠١٨)، وإيمان سلامة (٢٠١٨)، ومصطفى جاسم (٢٠٢٠)، أنه من الضروري تنمية مهارات اللغة العربية؛ فاللغة العربية هي الركن الأول في عملية التفكير، وهي الوسيلة الأولى للتواصل، والتفاهم، والتخاطب، وبث المشاعر والأحاسيس، كما تعد اللغة من أهم العوامل التي تسهم في رقي المجتمعات وتطورها.

وتعلم مهارات اللغة العربية ليس مقتصرًا على فئة من البشر، بل تشمل جميع أفراد المجتمع عاديين وذوي احتياجات خاصة، فقد أولت الدولة اهتماماً خاصاً بذوي الاحتياجات الخاصة، والمعاقين بصريًا قادرون ولكن باختلاف؛ فهم قادرون على الإبداع والتمييز، ولكن باستخدام أدوات خاصة للتعلم؛ فالإعاقة البصرية تفرض بعض القيود على استفادة المعاق من بعض المعلومات والخبرات التي تقدم للطلبة العاديين.

وقد اهتمت بعض الدراسات مثل دراسة أمين الزقار (٢٠٠٥)، وأحمد رشوان (٢٠١٤)، وتيسير غنيم (٢٠٢٠)، بتنمية مهارات اللغة العربية لدى الطلاب المعاقين بصريًا، ولكنها اقتصرت على مهارة الاستماع والقراءة.

وفي ظل هذا التطور الكبير في التكنولوجيا نجد أن استخدام بيئات التعلم الترفيهية في التعلم تعمل على تشجيع استمرار عملية التعلم، ونجد أن البرامج الناطقة المتوفرة في جميع الأجهزة تيسر على المعاقين بصريًا مواكبة التطور.

وتتبع أهمية التعلم بالترفيه بجعل العملية التعليمية ممتعه؛ لما تتصف به من قدرة على جذب انتباه المعلم والمتعلم، وتجسيد المفاهيم المجردة وتفاعلهما مع المادة التعليمية بأسلوب ممتع بغية تحقيق الأهداف التعليمية (محمد الحيلة، ٢٠١٠، ص٢٩).

واهتمت عديد من الدراسات بالتعلم الترفيهي مثل دراسة ريحاب عبد العزيز (٢٠١٩)، ورشا إبراهيم ومحمد سليمان (٢٠٢٠)، ومحمد عبد السلام (٢٠٢١)، وفراس المدني (٢٠٢١)، حيث أشارت النتائج إلى فاعلية التعلم بالترفيه في تحقيق التعلم، وسهوله فهم وإدراك الموضوعات من خلال متعه التعلم، كما تساعد في حل العديد من المشكلات والاضطرابات التي يعاني منها بعض الطلاب أثناء التعلم، ومن خلالها يتعلم الطلاب دون أن يشعروا بالرتابة والملل.

وفي ظل التطورات الحديثة تقوم بيئات التعلم الإلكتروني على التعلم الترفيهي؛ لتسهيل عملية التعلم وجذب الطلاب للعلم، وهذا ما أكدته دراسة "زين" (zin, 2009)، و"سكوير وستينكوهلر" (Squire& Steinkuehler, 2005) أن التعلم الترفيهي الإلكتروني يعد نوع من استراتيجيات التعلم الجاذبة للطلاب وتراعي مستوياتهم العقلية والمعرفية.

من هنا ترى الباحثة أن استخدام التعلم بالترفيه للمعاقين بصريًا سيسهل عملية تنمية مهارات الكتابة الإبداعية بشكل جذاب وممتع للطلبة، ويزيد من ثقتهم بأنفسهم، ومواكبتهم للواقع.

مشكلة البحث:

تمثلت مصادر الإحساس بالمشكلة في التالي:

١–نتائج وتوصيات الدراسات السابقة:

من خلال إطلاع الباحثة على بعض البحوث والدراسات في مجال تكنولوجيا تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة، كدراسة زينب أمين (٢٠٠٦)، ومحمد أبو عون (٢٠٠٧)، وهناء أبوديه (٢٠١٣)، ولين وصفي (٢٠١٦)، ومحمد الحايس (٢٠١٨)، و"أوتشي" (Ohuchi, 2006)، و"أزيفيدو" (Azevedo, 2001) تبين أن هذه الدراسات أشارت إلى ضرورة استخدام التكنولوجيا المساندة للمكفوفين، وتوفير المناهج الدراسية للمكفوفين بطريقة إلكترونية.

ومن الدراسات التي أكدت على أهمية استخدام بيئات التعلم الإلكترونية وفاعليتها في التعليم، دراسة ريهام الغول (٢٠١٦)، وسحر حسن (٢٠١٨)، وشيماء عبد الرازق (٢٠١٩)، وليلى العجمي (٢٠١٩)، وهشام أحمد (٢٠٢٠).

كما أكدت العديد من الدراسات خديجة محمد (٢٠١٧)، ريحاب عبد العزيز (٢٠١٩)، داليا الشربيني (٢٠٢١)، على أهمية التدريس باستخدام التعلم الترفيهي؛ لما له من تأثير ودافع لجذب الطالب نحو التعلم.

أما في مجال تنمية مهارات اللغة العربية أوصت العديد من الدراسات عواطف حسن ورهام بكر (٢٠١٤)، ونعمت خلف (٢٠١٤)، وأحمد رشوان (٢٠١٤)، وأمل الطويرقي (٢٠١٧)، ونجوى صالح ومروة حسان (٢٠١٨)، وإيمان سلامة (٢٠١٨)، ومصطفى جاسم (٢٠٢٠)، بضرورة تنمية مهارات اللغة العربية؛ فهي الوسيلة الأولى للتواصل والتفاهم والتخاطب وبث المشاعر والأحاسيس، كما تعد اللغة من أهم العوامل التي تسهم في رقى المجتمعات وتطورها.

ومن الدراسات التي اهتمت بتنمية مهارات الكتابة الإبداعية للطلاب المعاقين بصريًا، وجعلهم عنصر فعال في المجتمع، دراسة أمين الزقار (٢٠٠٥)، وأحمد رشوان (٢٠١٤)، وتيسير غنيم (٢٠٢٠).

٢- خبرة الباحثة العملية:

وجدت الباحثة أثناء ممارسة عملها بمدرسة النور للمكفوفين بالسويس، أن هناك قصورًا لدى التلاميذ المعاقين بصريًا في مهارات اللغة العربية، حيث نجد أن الكثير من الطلاب لا يجيدون كتابة موضوعًا تعبيرًا، وقد ظهر ذلك بوضوح أثناء تصحيح الاختبارات وتدني درجاتهم في مادة اللغة العربية وتحديدًا في فرع التعبير فلا يستطيع الطالب كتابة أكثر من أربعة أسطر داخل موضوع التعبير الإبداعي فيحصل على أقل من نصف الدرجة داخل موضوع التعبير، وبتحليل الإجابات داخل الورقة الامتحانية نجد قصور في استخدام علامات الترقيم وربط الجمل والطلاقة الفكرية والسلامة الإملائية، وهذا يتفق مع الدراسة الاستكشافية التي قامت بها الباحثة.

٣-الدراسة الاستكشافية:

قامت الباحثة بإجراء دراسة استكشافية على عدد ست طلاب وست طالبات من طلاب الصف الثالث الإعدادي المقيدين بمدرسة النور للمكفوفين بكفر الشيخ، وقد حصد ٩٠% من الطلاب على درجات متدنية في الاختبار، وقد أظهرت نتائج الاختبارات قصورًا في مهارات اللغة العربية وخاصة مهارة الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعاقين بصريًا، من حيث سلامة آليات الكتابة، وتنظيم وترابط المحتوى، وبسؤال بعض معلمي وموجهي اللغة العربية عن طرق التدريس المتبعة لتدريس فرع التعبير الإبداعي، وجدت الباحثة أن الاعتماد الأكثر على التلقين

الشفوي للطلاب المعاقين بصريًا، دون الاعتماد على تنمية الإبداع الحسي للكفيف، وتدريبة المستمر على الكتابة، ودمج تخيلاته بالواقع، وظهرت الحاجة إلى استخدام بيئات التعلم الترفيهية الخاصة بالمكفوفين وليس للعاديين.

في ضوء ما سبق والإطلاع على الدراسات السابقة، تتضح أهمية دمج التكنولوجيا بالتعليم مع إضافة متعة التعلم لجذب الطلاب نحوه، وترى الباحثة أن بناء بيئة إلكترونية ترفيهية قد تساعد الطالب الكفيف على الاندماج مع التطور، وتنمية مهاراته خاصة مهارات اللغة العربية.

ومن خلال ما سبق يتضح أن مشكلة البحث تمثلت في ضعف مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ الصف الثالث الإعدادي المعاقين بصريًا بمدرسة النور للمكفوفين بمحافظة السويس، وبناءً على ما سبق فإن البحث الحالي حاول الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

- **كيف يمكن تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التعلم الترفيهي لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية المعاقين بصريًا؟**

ويتفرع من هذا السؤال ما يلي:

- ما المهارات الكتابية التي ينبغي توافرها لدى التلاميذ المعاقين بصريًا؟
- ما فاعلية بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي في تنمية الجانب المعرفي والأدائي لمهارات اللغة العربية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا؟

فروض البحث:

يسعى البحث الحالي إلى التحقق من صحة الفروض الآتية:

١. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات مجموعة البحث في القياس القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي المعرفي لمهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعاقين بصريًا داخل بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي لصالح القياس البعدي.

٢. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات مجموعة البحث في القياس القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا لصالح القياس البعدي.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على:

- **الحد الموضوعي:** تنمية مهارات الكتابة الإبداعية باستخدام الدليل الإرشادي لتنمية وإثراء مهارات اللغة العربية للمرحلة الإعدادية.
- **الحد البشري:** تلميذات الصف الثالث الإعدادي المعاقين بصريًا بمحافظة السويس.

- **الحدود المكانية:** مدرسة النور للمكفوفين بالسويس.
- **الحدود الزمنية:** تم تطبيق البحث الحالي خلال الفصل الدراسي الأول لعام ٢٠٢٢/٢٠٢٣م.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى:

١-تنمية مهارات اللغة العربية في مجال الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا بالمرحلة الإعدادية.

٢-الكشف عن فاعلية بيئة تعلم الكترونية قائمة على التعلم الترفيهي وأثرها في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية المعاقين بصريًا.

أهمية البحث:

١- الأهمية النظرية:

تتمثل في تناول موضوعًا هامًا لبيئة التعلم، وهو تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا، مما يضيف الكثير لهم في ساحة التعلم، ودمج التعلم بالتكنولوجيا باستخدام بيئة تعلم ترفيهية؛ مما يتناسب مع مهارات القرن الحادي والعشرين.

٢- الأهمية التطبيقية:

يسهم البحث الحالي في تطوير كفاءات المعلمين والمتعلمين، وذلك من خلال تنمية مهاراتهم اللغوية والتكنولوجية، كما يقدم مجموعة من النتائج، والتوصيات، والمقترحات يمكن أن يستفيد منها الباحثين في مجال تكنولوجيا تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة، بالإضافة إلى لفت نظر مخططي، ومصممي البرامج التعليمية القائمة على استخدام البيئات التعليمية الترفيهية الإلكترونية للمعاقين بصريًا.

منهج البحث:

يتمثل منهج البحث الحالي في الخطوات والإجراءات البحثية والمنهجية التي استخدمت في هذا البحث، ولذلك جمع البحث الحالي بين المنهج التجريبي، والمنهج الوصفي.

أدوات البحث:

- بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات الكتابة الإبداعية لتلاميذ الصف الثالث الإعدادي المعاقين بصريًا.
- اختبار مهارات الكتابة الإبداعية. - بيئة تعلم إلكترونية ترفيهية.

مصطلحات البحث:

- **بيئة التعلم الالكترونية:** عرفها بيكر (Baker, 2012, p163) بأنها بيئة يندمج فيها الطلاب، والمعلمون في ذات الوقت أو عن بعد، وفقًا للتعليمات التي تم التخطيط لها،

وتختلف عن بيئة التعلم التقليدية من حيث طريقة تقديم المعلومات، وأدوات التقييم، والمهام والأنشطة التعليمية.

وتعرف إجرائيًا في هذا البحث بأنها بيئة الكترونية تدير عملية التعلم قائمة على التعلم الترفيهي، باستخدام أدوات وأنشطة إلكترونية تساعد على تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعاقين بصريًا.

- **التعلم الترفيهي الإلكتروني:** يعرّف التعلم بالترفيه بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم، وقدراتهم العقلية، والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وهو عبارة عن حامل لكلمات "التعليم" و"الترفيه"، إلى التقنيات ومنتجات البرامج التي تجمع بين التعليم والترفيه بطريقة أو بأخرى في العصر الرقمي، وأسلوب التعلم بالترفيه هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة، وتقريب مبادئ العلم للأطفال، وتوسيع آفاقهم المعرفية (سعاد هادي ٢٠٠٨، ص٩).

وتعرف إجرائيا في هذا البحث بأنها تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التعلم الترفيهي، مبرمجة إلكترونيًا يستطيع الطالب الكفيف من خلالها تنمية مهاراته في مجال الكتابة الإبداعية للمقال والقصة باستخدام الألعاب والقصص التعليمية مما يحقق متعة التعلم.

- **الكتابة الإبداعية** : الكتابة هي مهارة إنسانية تترجم ما بداخل الإنسان من أفكار وأحاسيس مجردة، إلى خطاب مكتوب. (ماهر عبد الباري، ٢٠١٤، ص٢٦).

وتعرف إجرائيًا في هذا البحث بأنها المهارات الإبداعية المطلوبة لرفع مستوى الكتابة الإبداعية للطلاب المعاقين بصريًا في مجالي المقال والقصة، فيتقن الطالب الاستماع، والقراءة، والكتابة التحليلية الإبداعية، والتحدث، والتفكير بشكل سليم.

- **المعاقين بصريًا:** ويشمل كل من الشخص المكفوف وضعيف البصر. فالمكفوف "هو الشخص الذي لديه حدة إبصار لا تزيد عن ٢٠/٢٠٠ قدمًا،٦/٦٠ مترًا في أفضل العينين حتى بعد التصحيح، ومجال بصري لا يزيد عن (٢٠) درجة"، أما ضعيف البصر" هو الشخص الذي لديه حدة إبصار لا تزيد عن ٢٠/٧٠و٢٠/٢٠٠ قدما، ٦/١٨ مترا في أفضل العينين حتى بعد التصحيح". (Kauffman& Hallahan, 2003)

وتعرف إجرائيًا في هذا البحث بأنه الطالب الذي لا تزيد حدة إبصاره عن ٦/٦٠، ولا يستطيع استخدام حاسة الإبصار لديه لتحصيل المعلومات، والمعارف، والخبرات التعليمية، مما يجعله في حاجة إلى استخدام برامج، ومواد تعليمية تتيح له الاستغلال الأمثل لباقي الحواس لديه.

خطوات البحث:

١. مراجعة وتحليل الأدبيات والدراسات المرتبطة بمتغيرات البحث وكتابة الإطار النظري للبحث.
٢. إعداد قائمة مبدئية بمهارات الكتابة الإبداعية للمقال والقصة المطلوب توافرها لدى التلاميذ المعاقين بصريًا بالمرحلة الإعدادية.
٣. إعداد أداتي القياس ثم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجالات المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والقياس والتقويم، ثم تعديل الأدوات في ضوء آرائهم للوصول للشكل النهائي.
٤. إعداد نموذج التصميم التعليمي الملائم لبيئة التعلم الإلكترونية، والعمل وفق اجراءاته المنهجية وهي:
- تحديد الهدف من بيئة التعلم الإلكترونية.
- تحديد أسس بناء بيئة التعلم الإلكترونية في ضوء معايير الإتاحة الرقمية.
- تحديد مهارات اللغة العربية المراد تدريسها.
- تحديد الأساليب والأنشطة التعليمية المناسبة.
- اختيار المواد والوسائط التعليمية المعينة على تحقيق أهداف بيئة التعلم الإلكترونية.
- اختيار أساليب وأدوات التقويم المناسبة لبيئة التعلم الإلكترونية.
٥. إجراء التجربة الاستطلاعية لكل أداة من أدوات المعالجة التجريبية والقياس.
٦. تطبيق أداتي القياس قبليًا على مجموعة البحث.
٧. البدء بتطبيق بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي.
٨. تطبيق أداتي القياس بعديًا على مجموعة البحث.
٩. إجراء المعالجة الإحصائية للنتائج باستخدام برنامج SPSS.
١٠. عرض نتائج البحث، ومناقشتها وتفسيرها، ثم تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج.

نتائج الدراسة:

توصلت نتائج البحث إلى:

- "يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات مجموعة البحث في القياس القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي المعرفي لمهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعاقين بصريًا داخل بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي لصالح القياس البعدي".

- للتأكد من صحة هذا الفرض قامت الباحثة باستخدام اختبار ويلكوكسون Wilcoxon لعينتين مرتبطتين، وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة Z ودلالتها بين متوسطي رتب درجات عينة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار تنمية مهارات الكتابة الإبداعية، ويتضح ذلك في الجدول التالي:

جدول (١) قيمة Z ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطات رتب درجات عينة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي

المتغير	نوع الرتب	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	المتوسط الحسابي	قيمة z	مستوى الدلالة sig	القرار
الاختبار التحصيلي	السالبة	0	0	0	11.12	2.521	.012	دالة عند مستوى0.05
	الموجبة	8	36	4.50	18.25			

** دال عند مستوى ٠.٠١.

ويتضح من الجدول السابق أن قيمةZ أقل من 0.05، مما يدل أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي فالمتوسط الحسابي (18.25) وبالتالي نرفض الفرض الصفري ونقبل الفرض البديل القائل إنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المتغيرين لصالح المتغير الأعلى في المتوسطات البعدي (18.25) مقابل القبلي (11.12).

" يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي رتب درجات مجموعة البحث في القياس القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ المعاقين بصريًا لصالح القياس البعدي".

للتأكد من صحة هذا الفرض قامت الباحثة باستخدام اختبار ويلكوكسون Wilcoxon لعينتين مرتبطتين، وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة Z ودلالتها بين متوسطي رتب درجات عينة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة لمعرفة مدى تنمية مهارات الكتابة الإبداعية ويتضح ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢) قيمة Z ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطات رتب درجات عينة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة.

المتغير	نوع الرتب	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	المتوسط الحسابي	قيمة z	مستوى الدلالة sig	القرار
بطاقة الملاحظة	السالبة	0	0	0.0	47.25	2.521	0.012	دالة عند مستوى0.05
	الموجبة	8	36	4.50	61.50			

** دال عند مستوى ٠.٠١

ويتضح من الجدول السابق أن قيمةZ أقل من 0.05، مما يدل أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لصالح التطبيق البعدي فالمتوسط الحسابي (61.50)، وبالتالي نرفض الفرض الصفري ونقبل الفرض البديل القائل إنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المتغيرين لصالح المتغير الأعلى في المتوسطات البعدي (61.50) مقابل القبلي (47.25).

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

تشير النتائج السابقة أنه يوجد تحسن واضح لأداء الطلاب على بطاقة ملاحظة تنمية المهارات الكتابية، كما ترجع زيادة درجات الطلاب في الاختبار البعدي عن الاختبار القبلي إلى المميزات التي تواجدت داخل نماذج بيئة التعلم الترفيهي، والتي اتضحت فيما يلي:

- تشجيع الطلاب على الاعتماد على النفس، من خلال السير الفردي داخل نماذج بيئة التعلم، والتشجيع المستمر لهم، وتقديم التغذية الراجعة الفورية لهم.
- زيادة استجابة ورغبة الطلاب للتعلم للاستمتاع بالألعاب التعليمية، والقصص التعليمية داخل نماذج بيئة التعلم.
- بساطة التعامل مع بيئة التعلم، ووضوح الصوت، والتعليمات داخل البيئة.
- تنوع العناصر داخل نماذج بيئة التعلم من نصوص مكتوبة، وأصوات مسموعة وفيديوهات، بالإضافة إلى تنوع أساليب التعزيز.
- دراسة المتعلمين لمحتوى نماذج التعلم داخل البيئة التعليمية زودهم بالعديد من المعارف، والمهارات التي لم تكن متوفرة لديهم قبل التعلم.
- ساعدت مرحلة التهيئة والإثارة في جذب انتباه الطلاب، وتحفيزهم لمعرفة مكونات بيئة التعلم، ومحاولة ربط الأحداث الجارية وواقعهم بتخيلاتهم أثناء الكتابة.
- استخدام الوسائط المتعدد كالقصص التعليمية، والألعاب التعليمية، والفيديوهات التعليمية أدى إلى جذب الطلاب للاستمرار في عملية التعلم، وكسر حاجز عدم الثقة في تنميه مهاراتهم الكتابية.
- التغذية الراجعة المستمرة تدفع الطالب للتقدم والتميز.
- إحساس الطالب بالثقة أثناء سيره داخل بيئة التعلم دفعة للكتابة الحرة بدون أي قيود.
- التشجيع المستمر للطالب دفعة للمزيد من الإنجاز.
- تعدد وسائل الحصول على المعرفة من نصوص مكتوبة وفيديوهات تعليمية.
- تدريب الطالبات على الربط بين الأحداث والواقع.
- غرس روح الحماسة والإيجابية بين المتعلمين.

توصيات البحث:

قدمت الباحثة مجموعة من التوصيات التي من الممكن أن تأخذ بالنتائج إلى حيز التطبيق، ويمكن عرضها على النحو التالي:

- تفعيل طريقة التدريس باستخدام بيئات التعلم الإلكترونية.
- استخدام نماذج التعلم الترفيهية بأنواعها المختلفة لتمية مهارات اللغة العربية لدي الطلاب المعاقين بصريًا.
- ضرورة الاهتمام بتنمية مهارات اللغة العربية لدى الطلاب المعاقين بصريًا خلال مراحل التعليم المختلفة.
- تقديم دورات تدريبة للمعلمين خصوصًا معلمي ذوي الاحتياجات الخاصة على استخدام التكنولوجيا في التعليم.
- تنوع أساليب تقويم الطلاب المعاقين بصريًا داخل بيئات التعلم الإلكترونية.
- رفع كفاءة أجهزة الحاسب الآلي المتواجدة بمدارس التربية الخاصة والاهتمام بها.
- توجيه نظر القائمين على إعداد مناهج اللغة العربية للطلاب المعاقين بصريًا بالاستفادة من نتائج هذا البحث.

مقترحات البحث:

تقترح الباحثة بعض البحوث التي يمكن أن تكون إضافة للبحث العلمي في مجال تكنولوجيا التعليم واللغة العربية، ويمكن عرضها على النحو التالي:

- قياس فاعلية بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي لتنميه المهارات الكتابة الإبداعية على طلاب المرحلة الثانوية بالتعليم العام.
- قياس فاعلية بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التعلم الترفيهي لتنمية مهارات القراءة لدى الطلاب المعاقين عقليًا بالمرحلة الابتدائية.
- قياس فاعلية بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على المحفزات التعليمية لتنمية مهارات الاستماع لمادة اللغة العربية لدى الطلاب المعاقين بصريًا بالمرحلة الابتدائية.

المراجع

إبراهيم محمد شعير. (٢٠١٠). *التدريس للفئات الخاصة*. المنصورة. مطابع ٦ أكتوبر.

أحمد محمد النعيمي. (٢٠١٧). *فاعلية برنامج مقترح قائم على تكامل فنون اللغة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية بالعراق [رسالة ماجستير]*. كلية التربية. جامعة عين شمس. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة.

أكرم فتحي مصطفى. (٢٠٠٦). *إنتاج مواقع الإنترنت التعليمية رؤية ونماذج تعليمية معاصرة في التعلم عبر مواقع الإنترنت*. القاهرة. عالم الكتب.

إيمان عارف سلامة. (٢٠١٨). *أثر القصص الرقمية في تحسين مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الخامس الأساسي في الأردن*. [رسالة ماجستير]. الأردن. كلية التربية جامعة اليرموك.

رعد مصطفى خصاونة. (٢٠٠٨). *أسس تعليم الكتابة الإبداعية*. إربد عمان. عالم الكتب الحديث.

سعاد حسين هادي. (٢٠٠٨). *اللعب فيتامين العقل والعمل*. القاهرة. *مجلة البنون*، إبريل٩٩-١٤٤.

عبد الحكم مخلوف. (٢٠١٨). *تربية المعوقين بصريًا*. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.

عبد الحميد زهري سعد. (٢٠٢٠). *طرق تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية*. الزقازيق. مكتبة العبير.

عزة سعيد. (٢٠٠٠). *الإعاقة البصرية* . رام الله. مطبعة الحق.

فاطمة الساعدي. (٢٠١٨). *دور الوسائط الإلكترونية في تعليم اللغة العربية. مجلة جامعة المعالجة الآلية للغة العربية*. الجزائر. جامعة أبي بكر، مايو، ١٧١-٠٢١٧٠.

وليد أحمد جابر.(٢٠٠٢). *تدريس اللغة العربية مفاهيم نظرية تطبيقات عملية*. عمان. دار الفكر. المملكة الأردنية الهاشمية.

Dron, J., Bhattacharya, M. (2007). A Dialogue on E-Learning and Diversity:the Learning Management System vs the Personal Learning Environment.In G.Richards(Ed.), Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education.

Hartsell, T., Herron, S., Fang, H., & Rathod, A., (2009). Effectiveness of professional development in teaching mathematics and technology

applications. Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 2(1), 4. Indiana.

Khan, A.A., & Khader, S.A. (2014). An approach for externalization of expert tacit knowledge using a query management system in an elearning environment. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 15 (6).

Lee, G., Su, S. (2006). Learning Object Models and an e-learning services Infrastructure, International journal of distance education technology, 4 (1).

Moss. K. and. Shafer. S. (2010). Incorporating Active Learning Theory into Activity Routines, http://www.tsbvi.edu/seehear/winter06/learning.htm

Zin, N.A.M., Jaafar, A., and Yue, W.S., (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *WSEAS* transactions on computers, 2(8), 322-333.