أثر استخدام بيئة إفتراضية قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طلاب الدراسات العليا وفق معايير جودة التعلم الإفتراضي.

د. حنان أحمد زكي حسن الزوايدي [١]

المستخلص:

هدف البحث إلى معرفة أثر استخدام بيئة إفتراضية قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر موقع التواصل الاجتماعي الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طلاب الدبلوم العالي في التربية كلية التربية جامعة الطائف، ولتحقيق ذلك قامت الباحثة بتطوير رحلة معرفية قصيرة المدى وطويلة المدى عبر صفحة الفيسبوك متوافقة مع معايير جودة بيئة التعلم الإفتراضية. واستخدم المنهج التجريبي للكشف عن أثر الاستخدام لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الإستراتيجيتين في متغير البحث التابع، وتم إعداد بطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي طبقت على عينة قوامها (٤٠) طالبة. وأسفرت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤ (٠.٠٥) بين مستوى درجات طالبات المجموعة التي استخدمت إستراتيجية الرحلة المعرفية قصيرة المدى في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، وعدم وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤ (٠.٠٥) بين مستوى درجات طالبات المجموعة التي استخدمت الرحلة المعرفية طويلة المدى في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي.

الكلمات المفتاحية: إستراتيجية الرحلة المعرفية قصيرة المدى، إستراتيجية الرحلة المعرفية طويلة المدى، مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي.

---

[١] أستاذ تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني المشارك، قسم المناهج وتقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الطائف، المملكة العربية السعودية.

The Effect of Using the list on the Cognitive Strategies of Web Quest through the Facebook Virtual Environment in the Development of Participatory E-Interaction Skills of Graduate Students According to Virtual Learning Quality Standards

Dr. Hanan A. Z. H. Al - Zawaidi

Abstract:

The aim of the study was to find out the impact of using a educational virtual environment based on the web quest via Facebook to develop the interactive electronic interaction skills among the students of the Vocational Teacher Preparation Program (VTPP), College of Education, Taif University. To achieve this, the researcher has developed a short- and long- The experimental approach to detect the impact of use of the default learning environment based on strategists in the dependent search variable was used. The participatory e-skills skills scale was applied to a sample of 40 students. The findings showed that there was a statistically significant difference at≤ 00.05 between students' scores of the group who used the educational virtual environment based on short-term web quest strategy and the development of the electronic interaction skill in favor of post-test. There was no statistically significant difference between≤ 00.05 between the students' scores of the group that used the educational virtual environment based on long-term web quest strategy and the development of electronic interaction skills in favor of post-test.

Key words: Short-term Web Quest strategy, Long-term Web Quest strategy, Participatory electronic interaction skills.

مقدمة:

نعهد الآن عصر تقني بمجالات الاتصالات الرقمية وبكافة جوانب الحياة، ومنها التعليم، حيث ظهرت طفرة هائلة في مجال تقنيات التعليم وتأثرت عناصر العملية التعليمية كلها، فلم يعد من المقبول الركون لوسائل التعليم التقليدية في ظل هذا الزخم من المعطيات الحضارية. وأدى ذلك إلى الاهتمام ببيئات التعلم الإلكترونية ومهاراتها، وفرض توجهات حديثة، تهتم بتنمية التفاعل والتواصل لدى المتعلمين، وبناء شخصيتهم وقدرتهم على التفكير الابداعي والابتكاري، ومواجهة المشكلات وحلها. ولقد فرضت علي المعلم مسئوليات جدية في عصر المستحدثات التكنولوجية، ولعل ظهور مصطلح المعلم الإلكتروني من إحداها، والذي أصبح يتعامل مع هذه المستحدثات بطريقة ممتعة لتيسير وتوجيه المادة العلمية لطلابه بفاعلية من خلال امتلاكه لمهارات القرن الحادي والعشرون والتي تميزه عن نظيره التقليدي.

تؤدي الأجهزة الرقمية المستحدثة دورًا حيويًا في التعليم حيث يسهل على الجميع الوصول إليها كما هو ملاحظ في الحياة اليومية، وهناك حقيقة بأن معظم الطلاب يقضي وقته في نشر

الأخبار والأحداث وحتى التهنئة بالمناسبات على مواقع التواصل الاجتماعي، ومنها: موقع فيسبوك Facebook؛ وذلك لأنه مفتوح لجميع فئات المجتمع، ولذا ركزت بعض الدراسات لاستثمار مهارات الطلاب الإلكترونية هذه في تدريس وتحسين مستويات الكتابة باللغتين العربية والإنجليزية، وإشراك جميع الطلاب في أنشطة الكتابة حيث توجد تسهيلات لنشر المهام أينما كانوا من خلال الألواح والهواتف الذكية، مما ساهم في تعرف أهمية جانب الأداء التقني للتفاعل الإلكتروني التشاركي لهذه النوعية من المواقع.

لكن ذلك يتطلب استخدام طرائق وإستراتيجيات جديدة ومتنوعة في التعلم، تواكب هذه التحديات، وتشبع حاجات وميول ورغبات المتعلمين، وتنمي لديهم روح البحث عن المعلومة والاستفادة من مساعدة الآخرين واحترامهم واحترام العمل الجماعي (Laborda,2009).

للرحلات المعرفية خصائص من أهمها تنمية الجوانب التعلم المعرفية والمهارية والوجدانية وتحقيق التعلم الفعال وتشجيع التعلم التعاوني (subramaniam,2012) يمكن إيجازها فيما يلي:

- توفر بيئة ملائمة للتعلم التشاركي الجماعي وفرصة التعلم من خلال تبادل المعلومات ما بين المتعلمين بعضهم البعض وتعزيز وتنمية روح فريق العمل والتي هي مهارات اجتماعية تسعي لتحقيق الهدف المنشود من المجموعة المتعاونة.
- تنمي مهارات البحث والتقصي ومهارات تقنية في التعامل مع الويب وبرمجيات للنشر الإلكتروني.
- تنتهج وتعزز أسلوبًا تربويًا مبني على النظرية البنائية Collaborative learning الذي يركز على المتعلم المستكشف وليس التلقين للتعلم وتنمية مهارات التعلم الذاتي لتحقيق إستراتيجية دمج التقنية بمداخل العملية التعليمية وتحقيق الاستفادة القصوى، وذلك للتحول إلى التعلم المعرفي والبنائي، واستخدام متغيرات تصميم لبيئة التعلم توفر أساليب المساعدة، ودعامات التعلم "Scaffolding learning" (Chun-Hu & et al, 2017).
- تنمية مهارات التواصل التعليمي بين المتعلمين وبين المحتوى وبين المعلم.

تتعدد إستراتيجيات الرحلات المعرفية تبعًا للهدف المراد تحقيقه منها والمدة الزمنية لتنفيذها، كإستراتيجية الرحلات المعرفية قصيرة المدى Short –term web quest، وإستراتيجية الرحلات المعرفية طويلة المدى Long- term web quest، ويعتمد نجاح تنفيذ إستراتيجيات الرحلات المعرفية أيا كان نمطها على التفاعل التشارك والتفاعل والمناقشة بين أفراد المجموعة،

والذي يرتبط التنفيذ فيها على استخدام المجموعات الدراسية حيث تكلف كل مجموعة بمهمة محددة، ثم توزع مسئوليات تنفيذ المهمة على أفراد المجموعة وهذا يعني أن المعرفة التي يتوصل لها الطالب تنتج من خلال المشاركة والتفاعل مع الاخرين وليس بمعزل عنهم.

تعد مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني إحدى المهارات اللازمة لتعلم طلاب القرن الحادي والعشرين؛ حيث أكدت الدراسات على أهمية التفاعل عبر الويب (السيد، ٢٠١٣)؛ (الصغيري،٢٠١٠). ويشير مصطلح التفاعل الإلكتروني التشاركي إلى العمل في مجموعة من فردين أو أكثر لانجاز هدف مشترك حيث انه مجموعة من الاداءات العقلية والعلمية تساعد الطلاب على توظيف خدمات الويب بطريقة سلسة وبسيطة (الجمل، ٢٠١٦)؛ (عمران، ٢٠١٠) وأنواع مختلفة من التفاعل الإلكتروني: تفاعل المتعلم مع المحتوى، تفاعل المتعلم مع المتعلم، تفاعل المتعلم مع المعلم، تفاعل المتعلم مع الواجهة. ولقد قامت الباحثة بتطوير بيئة تعليمية إفتراضية عبر الفيسبوك لتمكين المتعلمين من الوصول، ونشر المهام المكتوبة، والتحقق من تعليقات المعلم، كما يمكنهم قراءة التعليقات وإعادة صياغة كتاباتهم وتعليقاتهم من أقرانهم، لذا هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني لدى طالبات جامعة الطائف، من خلال استخدام بيئة تعلم إفتراضية قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة وطويلة المدى عبر الفيسبوك، حيث أنها الطريقة المثلى لاستخدام المصادر المعرفية للويب في التعليم كرحلة تتطلب من المتعلم توظيف معلوماته في بناء معرفي جديد وفقًا لمخطط ينفذه فرديًا أو بمشاركة زملائه ومتابعة المعلم عبر الويب.

من خلال العرض السابق نجد أن مكونات إستراتيجي الرحلات المعرفية قصيرة المدى وطويلة المدى تتقارب مع خطوات التفاعل الإلكتروني التشاركي ولكن ليس هناك دلائل مؤكدة لأفضل الممارسات التي توصي بالنهاية بأفضلية نمط معين من الرحلات المعرفية لتحقق التفاعل الإلكتروني التشاركي في تنمية المتغيرات التابعة وهذا ما سعى له البحث الحالي.

مشكلة البحث:

استشعرت الباحثة تدني مستوى برامج إعداد المعلم "الدبلوم العالي في التربية" بكلية التربية، حيث لاحظت من خلال تدريسها لمقرر تقنيات التعليم تدني مستوى الطالبات لبعض مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، وعدم إفادتهن من إمكانات الأدوات والتطبيقات الإلكترونية في ذلك، رغم امتلاك الطالبات لأجهزتهن المحمولة، كذلك لاحظت الباحثة قصور فاعلية طرق

التدريس والإستراتيجيات التقليدية السائدة فى تحسن التفاعل الإلكتروني لدى الطالبات، وبناء على ذلك رأت الباحثة ضرورة استثمار هذه الإمكانيات المتاحة، وضرورة البحث عن أفضل الحلول، التي من خلالها يمكن تنمية التفاعل الإلكتروني لدى الطالبات، مما يستوجب توفر بيئة تعليمية، تعتمد على إستراتيجيات تدريسية حديثة، وعلى التقنيات والتطبيقات الحديثة فى مجال الويب، بحيث تركز على تفاعل الطالبة في العملية التعليمية، والمشاركة بين الطالبات بعضهن البعض، ويتم من خلالها تداول المعلومات والتعامل معها إلكترونيًا، وفي ضوء ما تقدم، وفي ضوء ما توصلت له الدراسات السابقة وأدبيات المجال من نتائج، واستنادًا إلى المزاياإلى تتمتع بها الرحلات المعرفية وآثارها في جوانب متعددة من العملية التعليمية، إضافة إلى حقيقة أنه يقع على كليات التربية العبء الأكبر في إعداد طلابها، ليصبحوا معلمين مستنيرين تكنولوجيًا، وقادرين على التعامل مع المستحدثات التكنولوجية المتطورة بفاعلية من خلال مقرراتها الجامعية (عمران، 2010)، ظهرت الحاجة إلى إجراء هذا البحث.

تحددت مشكلة البحث الحالي في وجود ضعف في مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طالبات الدبلوم العالي في التربية بكلية التربية، وقد اقترحت الباحثة تصميم بيئة تعلمية إفتراضية قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية "تقصي الويب" قصيرة المدى/ طويلة المدى" عبر الفيسبوك في تنمية هذه المهارات، وبذلك يحاول البحث الإجابة عن الأسئلة الآتية:

١. ما معايير جودة بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك؟.
٢. ما قائمة مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك؟.
٣. ما التصور المقترح لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك؟.
٤. ما أثر استخدام بيئة إفتراضية قائمة على استراتجيتي الرحلات المعرفية "قصيرة المدى/ طويلة المدى" عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طالبات الدبلوم العالي في التربية؟.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى الارتقاء بمهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طالبات

الدبلوم العالي في التربية بكلية التربية، من خلال تصميم بيئة تعلمية إفتراضية قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية "قصيرة المدى/ طويلة المدى" عبر الفيسبوك، وتعرف:

١. مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عر فيسبوك.
٢. معايير جودة بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عبر فيسبوك
٣. التصور المقترح لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك وفق معايير الجودة.
٤. أثر استخدام بيئة تعلم إفتراضية قائمة على الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طالبات الدبلوم العالي في التربية "برنامج إعداد المعلم" بكلية التربية جامعة الطائف.

أهمية البحث:

١. تدريب الطلاب المعلمين على كيفية استخدام أنماط مختلفة لإستراتيجيات الرحلات المعرفية " تقصي الويب" بشكل علمي ومنهجي يستند على أسس ومعايير مقننة.
٢. توجيه اهتمام الخبراء والمتخصصين في المناهج والقائمين على برامج الإعداد بكليات التربية إلى ضرورة تبني إستراتيجيتي الرحلات المعرفية لتنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي للمتعلمين، استجابة للاتجاهات الحديثة في استخدام الإستراتيجيات والتقنيات التكنولوجية المستحدثة في التعليم ؛ حيث تم توظيف الرحلات المعرفية عبر موقع التواصل الاجتماعي الفيسبوك في تدريس مقرر تقنيات التعليم.
٣. التوصل إلى أفضل الممارسات التربوية للرحلات المعرفية التي تنمي مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي قد يستفيد منها الباحثون والدارسون في مجال تكنولوجيا التعليم.
٤. تقديم تصورًا مقترحًا لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك وفق معايير جودة التعلم الإفتراضي.

حدود البحث:

اقتصرت البحث على ما يلي:

١. **الحدود المحتوى:** إستراتيجيتين فقط من إستراتيجيات الرحلات المعرفية "تقصي الويب" وهما "قصيرة المدى/ طويلة المدى"، مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي في مقرر

تقنيات التعليم أثناء الرحلة المعرفية عبر الفيسبوك.

٢. **الحدود المكانية:** كلية التربية شطر الطالبات جامعة الطائف، المملكة العربية السعودية.

٣. **الحدود الزمانية:** الفصل الأول العام الأكاديمي ١٤٣٨/ ١٤٣٩هـ.

٤. **الحدود البشرية:** طالبات الدبلوم العالي في التربية المسجلات بمقرر تقنيات التعليم.

مصطلحات البحث:

بيئة التعلم الإفتراضية (VLE:Virtual Learning Environment):

يعرف خميس (٢٠١٤) بيئة التعلم الإفتراضية بأنها حزمة برمجية، تقدم من خلال الكمبيوتر والشبكات، تمثل بيئة تعليمية إلكترونية متكاملة، لإنشاء المحتوي التعليمي وإداراته، وإدارة المتعلم، وعمليات التعليم وأحداثه وأنشطته وتفاعلاته، وعمليات التقويم، تساعد المتعلمين على إنشاء المحتوي التعليمي، وتوصيله، وإداراته، وتمكن المعلمين والمتعلمين من الاتصال والتفاعل والتشارك سواء أكان بطريقة متزامنة أم غير متزامنة، وتقديم المساعدة والتوجيه والدعم التعليمي والفني على الخط.

تعرف بيئة التعلم الإفتراضية إجرائيًا بأنها بيئة تعلم إلكترونية للإبحار المعرفي، تعتمد على توظيف إمكانات الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لطالبات مقرر تقنيات التعليم في برنامج الدبلوم العالي في التربية بكلية التربية جامعة الطائف.

الرحلات المعرفية (Web Quest):

تعرف الرحلات المعرفية عبر الويب بأنها "طريقة للتدريس، قائمة على الكمبيوتر، تحقق صفة الترابط والوظيفة بن استخدام التكنولوجيا في التعليم والتعلم، وتعكس فكرة حوسبة بيئات التعلم والتدريس المعاصر؛ لإتاحة الفرص أمام الطالب للاستزادة من المعرفة والبحث والتساؤل بطريقة مخطط لها ومتسلسلة، من خلال أنشطة ذات معنى، تساعده على بناء معرفي خاص به" (فتح الله، ٢٠١٣).

تُعرَّف الرحلات المعرفية عبر الويب إجرائيًا بأنها إستراتيجية تربوية متسلسلة من أنشطة تعليمية إلكترونية والتي تقوم بها الطالبة أثناء الإبحار المعرفي التفاعلي باستخدام أدوات الفيسبوك في مقرر تقنيات التعليم، بهدف تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لديها.

إستراتيجية الرحلات المعرفية قصيرة المدى Short-term Web Quest:

إحدي إستراتيجيات تقصي الويب التي تصمم كي تنفذ في مدة تتراوح ما بين محاضرة

دراسية إلى ثلاث محاضرات، وتكون الغاية التعليمية منها مشاركة الطالبات بالمهام والتفاعل مع عدد من المصادر، وصولًا إلى مصادر المعلومات، واكتسابها، وفهمها، واسترجاعها، ودمجها مع المعرفة السابقة المرتبطة بها، بما يسهم في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي عبر الإنترنت.

إستراتيجية الرحلات المعرفية طويلة المدى long-term Web Quest:

إحدي إستراتيجيات تقصي الويب التي تصمم كي تنفذ في مدة تتراوح ما بين أسبوع إلى أربعة أسابيع، وتكون الغاية التعليمية منها واسعة، حيث يشارك الطلاب في المهام، والتفاعل مع عدد كبير من المصادر، والإجابة عن أسئلة لمهمة العمل، وتطبيق المعرفة وتتطلب القيام بمهام إداراكية عليا، وصولًا لتنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي عبر الإنترنت.

مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي:

تُعرَّف مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي بأنها المهارات المطلوبة لنقل وتبادل المعلومات والأفكار عبر شبكة الإنترنت، وذلك من خلال بعض التطبيقات العلمية لشبكة الإنترنت، مثل: مهارات الاتصال والتصفح عبر الشبكة، ومهارات البحث عن المعلومات، ومهارات التعامل مع البريد الإلكتروني (يوسف، ٢٠١١).

تُعرَّف مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني إجرائيًا بأنها قدرة الطالبات . اللآتي يدرسن مقرر تقنيات التعليم . إلكترونيًا على تبادل المعلومات والأفكار والتواصل والتفاعل، ونشر الموضوعات ومشاركتها عن طريق توظيف أدوات الفيسبوك خلال الإبحار المعرفي التفاعلي.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

الرحلات المعرفية Web quests:

يستثمر القائمون على تطوير العملية التعليمية كل الإمكانات المتاحة من إستراتيجيات وطرائق تعتمد على التكنولوجيا المستحدثة لتحقيق تعلم ممتع وأفضل. وتعد الرحلات المعرفية من الإستراتيجيات التدريسية الممتعة لطلاب المراحل التعليمية المختلفة، فهي من أهم الأنشطة التي تهتم بتطوير نماذج تعليمية تتوخي الدقة والاستخدام الأمثل للانترنت في الحصول على المعلومة، وبما يضمن في الوقت نفسه تنمية مهارات التفكير والبحث والحوار والمشاركة وحل المشكلات (عبد الرحمن،٢٠١٢).

ومن أهم هذه الإستراتيجيات الموجهة لتوظيف مهام الويب ودمجها بالتعليم إستراتيجية

الرحلات المعرفية عبر الويب أو ما يسمى بتقصي الويب والتي تعتمد على تقديم مهام تعليمية محددة تساعد المتعلمين على القيام بأنفسهم بعمليات مختلفة من بحث واستكشاف للمعلومات عبر الويب واستخدام وتوظيف هذه المعلومات والبيانات في حل المشكلات التعليمية وتحقيق أهداف تعليمية محددة (leung & Unal,2013).

تعتمد إستراتيجية الرحلات المعرفية بالتعلم المتحور حول الطالب ويمكن دمج المعلومات المقدمة بمصادر أخرى، كالكتب، والمجلات، والعروض التقديمية، والأقراص المدمجة، والفيديو التعليمي وغيرها، وتشجع على العمل التعاوني الجماعي، وتنمي مهارات التعلم الإلكتروني، وتساعد في بناء شخصية الطالب الباحث.

تعددت مفاهيم الرحلات المعرفية حيث عرفها (Sox & Rubinstein-Avila,2009) "بأنها رحلة معرفية مخططة عبر الويب تدعم المتعلم بالمصادر، وتدفعه نحو مشاركة زملائه تنفيذ مهام تعليمية تحاكي المواقف الحياتية التي يقابلها المتعلم في الحياة الواقعية وتتطلب منه آخذ دور معين يتكامل مع أدوار زملائه ويوظف المعلومات المتوفرة حتى يتمكنوا من تطوير منتج تعليمي يجسد الخبرات التي اكتسبها والمهارات التي تعلمها".

عرفها (خلاف،٢٠١٣) بأنها "بيئة تعلم قائمة على الويب تعتمد على النشاط الاستقصائي الموجه، يتم فيها تجميع المعلومات المخطط استخدامها من قبل المتعلمين عبر الويب بهدف تحقيق أقصي فائدة ممكنة من الوقت والجهد المبذول في التعلم وتوظيف المعلومات فيه".

المتعمق في إستراتيجيات الرحلات المعرفية يجدها تعتمد على النظرية البنائية وإفتراضات نظرية بياجيه من خلال بنائية المعرفة، حيث يبني الفرد معرفته بذاته من خلال تفاوض اجتماعي مع الآخرين وهذا التفاعل الاجتماعي يسهم في النمو الذهني للفرد (Laborda, 2009)؛ (Kundu & Bain, 2006)).

اتفق كل من: (بسام، ٢٠١٣)؛ (صالح، ٢٠١٢)؛ (جودة، ٢٠٠٩)؛ (عبد السميع وبيومي، ٢٠٠٨) أن للرحلات المعرفية نوعان، هما:

١. **الرحلة المعرفية قصيرة المدى** Short Term Web Quest: المهام التي تصمم كي تنفذ في مدة زمنية تتراوح ما بين حصة دراسية إلى ثلاث حصص صفية، وغالبًا ما يكون هدفها إكساب المتعلمين المعرفة، الغاية التعليمية منها مشاركة الطلاب في المهام، والتفاعل مع عدد من المصادر، وصولًا الى مصادر المعلومات واكتسابها وفهمها

واسترجاعها ودمجها مع المعرفة السابقة المرتبطة بها، وتتطلب عمليات ذهنية بسيطة وتستخدم مع المبتدئين وكمرحلة أولية للتحضير للرحلات المعرفية طويلة المدى، ويقيم أداء المتعلم من خلال تقديمه قائمة بعناوين المواقع أو إجراء مناقشة أو الإجابة عن أسئلة محددة.

٢. **الرحلة المعرفية طويلة المدى** Long Term Web Quest: المهام التي تصمم كي تنفذ في مدة زمنية تتراوح ما بين أسبوع إلى أربعة أسابيع، وتكون الغاية التعليمة منها واسعة، حيث يشارك الطلاب في المهام والتفاعل مع عدد كبير من المصادر فهي تتمركز حول أسئلة، تتطلب عمليات عقلية متقدمة كالتحليل والتركيب والتقويم؛ حيث يقدم مخرج هذا النوع على شكل عروض شفوية، أو أبحاث، أو أوراق عمل ويوضح التالي خطوات وإجراءات الرحلة المعرفية

شكل (١) خطوات وإجراءات الرحلة المعرفية

تتكون خطوات الرحلة المعرفية من العناصر الآتية:

١. **المقدمة** {Introduction}: التمهيد وتقديم الموضوع لإثارة دافعية المتعلم وتشويقهم، حيث يتم توضيح عناصر الموضوع من أجل وضع المتعلم في تصور مسبق حول ماس يتعلمه خلال الرحلة المعرفية.

٢. **المهام** {Tasks}: تشمل مهام رئيسة وفرعية منظمة ومعدة مسبقًا، حيث يبدأ التعلم بالمهمة الرئيسة والتي يتم تقسيمها لمهام فرعية بحيث ينجز الطالب المهمة الفرعية واحدة تلو الأخرى، ومنها: التجميع، ومهمات التفاوض والخطابة، والتصميم، ومهمات الإنتاج الابداعي، ومهمات اصدار الحكم والتحليلية العملية.

٣. **الاجراءات** {Procedures}: هذا الجزء يحتوى على خطوات يجب اتباعها لتحقق المهام المراد تحقيقها.
٤. **المصادر** {Resources}: تشمل مصادر تعلم إلكترونية مرتبطة بالمهام المطلوبة ويجب المتعلم الاستعانة بها لتحقيق الهدف المنشود.
٥. **التقويم** {Evaluation}: يقدم للمتعلمين أدوات تقويم قبل تنفيذ المهام مثل Rubrics والتي تعتمد على معايير محددة لتقييم أداء المتعلمين خلال تنفيذهم للمهام المكلفين بها ولمنتجات الطلاب تسمى Bench marks وقد يكون التقييم فرديًا أو جماعيًا.
٦. **الخلاصة** {Conclusion}: تعد هذه المرحلة نهاية للرحلة المعرفية الحالية وبداية لرحلة جديدة، حيث يقدم ملخصًا عما تعلمه الطالب من مهارات بالرحلة وأهم النتائج التي توصلوا إليها.

يعتمد نجاح إستراتيجيات الرحلات المعرفية . أيا كان نمطها . على التفاعل والتشارك بين الطلاب بالمجموعة الواحدة، حيث تقوم مجموعات التعلم والتي تكلف بمهام معينة لتنفيذها وتوزع المسئوليات عليهم، وهذا يعني أن الطلاب المعلومات والمعرفة التي يتوصلون لها الطلاب هي نتاج التفاعل والتشارك فيما بينهم وليس ما يكونه المتعلم بنفسه بمعزل عن الآخرين.

أشار بعض التربويين (Schweizer & Kossow, 2007)؛ (Gowen, 2011)؛ (Ahern & Martindale, 2011)؛ (الفار،٢٠١١)؛ (بسام،٢٠١٣)؛ (صبري والجهني،٢٠١٣)؛ (Al-Edwan,2014)؛ (Sung, et al., 2015)، بأن الرحلات المعرفية تتمتع بميزات، منها:

١. إمكانية البحث والتقصي بشكل عميق، حيث تحفز الطلاب على التعلم الفردي وفقًا لقدراتهم.
٢. تعتمد على إستراتيجيات تدريسية حديثة مبنية على توظيف عناصر التكنولوجيا وبحيث يكون المتعلم محور العملية التعليمية.
٣. تطوير قدرات التفكير المتقدمة لدى الطلاب.
٤. تحفيز العمل التشاركي الجماعي لإنجاز المهام، حيث أنها توفر بيئة إلكترونية خصبة للتفاعل الإلكتروني، مما يحسن من مستوى عملية التعلم والتعليم وتحقيق التعلم النشط في العملية التعليمية وبالأخص على مستوى الجامعة، فهي تساعد مع دور المعلم التعليمي من ناقل للمعلومة إلى ميسر، ومساعدة المتعلم على تغيير دوره من مستقبل للمعلومة لباحث عنها.

٥. تحسن مهارات الاتصال والكتابة وتساعد على تبادل الخبرات.
٦. تنمي جوانب الشخصية والمهارات للطلاب لما تتركه من أثر إيجابي عليهم.
٧. جعل التعلم ممتع ومشوق.

أجريت دراسة للكشف عن أي النمطين أكثر فاعلية في تنمية بعض المتغيرات، دراسة (فتح الله،٢٠١٣) لتعرف أثر إستراتيجية الرحلات المعرفية قصيرة المدى مقابل إستراتيجية الرحلات المعرفية طويلة المدى في تنمية مهارات التعلم الذاتي، وأسفرت النتائج عن فاعلية إستراتيجية الرحلات المعرفية قصيرة المدى في تحقيق الاستيعاب المفاهيمي مقارنة بالأخرى.

في إطار الاهتمام باستخدام مهام الويب التعليمية فقلد أجريت عديد من البحوث والدراسات حول جدواها التعليمية حيث أكدت نتائج بعض الدراسات فاعلية إستراتيجيات الرحلات المعرفية في تنمية التحصيل وبعض المهارات والاتجاه الإيجابي وتنمية مهارات المعلمين مهنيًا، مثل دراسة: (Allen & street, 2008)؛ (اسماعيل وعبده، ٢٠٠٨)؛ (جودة، ٢٠٠٩)؛ (Yang & et al, 2011)؛ (الفار، ٢٠١١)؛ (المهر، ٢٠١١)؛ (السيد، ٢٠١١)؛ (حجر، ٢٠١٢)؛ (جمعة وأحمد، ٢٠١٢)؛ (الوسيمي، ٢٠١٣)؛ (خلاف، ٢٠١٣)؛ (فتح الله، ٢٠١٣)؛ (صالح، ٢٠١٤)؛ (السمان،٢٠١٤).

قد تناول عديد من الباحثين موضوع الرحلات المعرفية عبر الويب، كدراسة (حسن،٢٠١٧) التي هدفت إلى معرفة أثر اختلاف أنماط تصميم الرحلات المعرفية عبر الويب، لتنمية مهارات البرمجة، وتوصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائيًا في كلٍّ من الجوانب المعرفية والجوانب المهارية لمهارات البرمجة لصالح المجموعة التي درست بإستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب طويلة المدى.بينما هدفت دراسة (عبد المجيد، 2017) إلى تعرف أثر استخدام الرحلات المعرفية في تدريس الحاسب الآلي على التحصيل، وتنمية مهارات التواصل الإلكتروني لدى طلاب قسم التربية جامعة القصيم، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى وجود أثر إيجابي عالي لاستخدام الرحلة المعرفية على تنمية التحصيل الدراسي واكتساب الطلاب مهارات التواصل.

كما هدفت دراسة (الجمل،2016) إلى تحديد فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب في الاستيعاب المفاهيمي، وتنمية مهارات التفكير التأملي لموضوعات مادة الفقه لدى طلاب المرحلة الثانوية الأزهرية، وأظهرت نتائج الدراسة فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب في كلا المتغيرين.

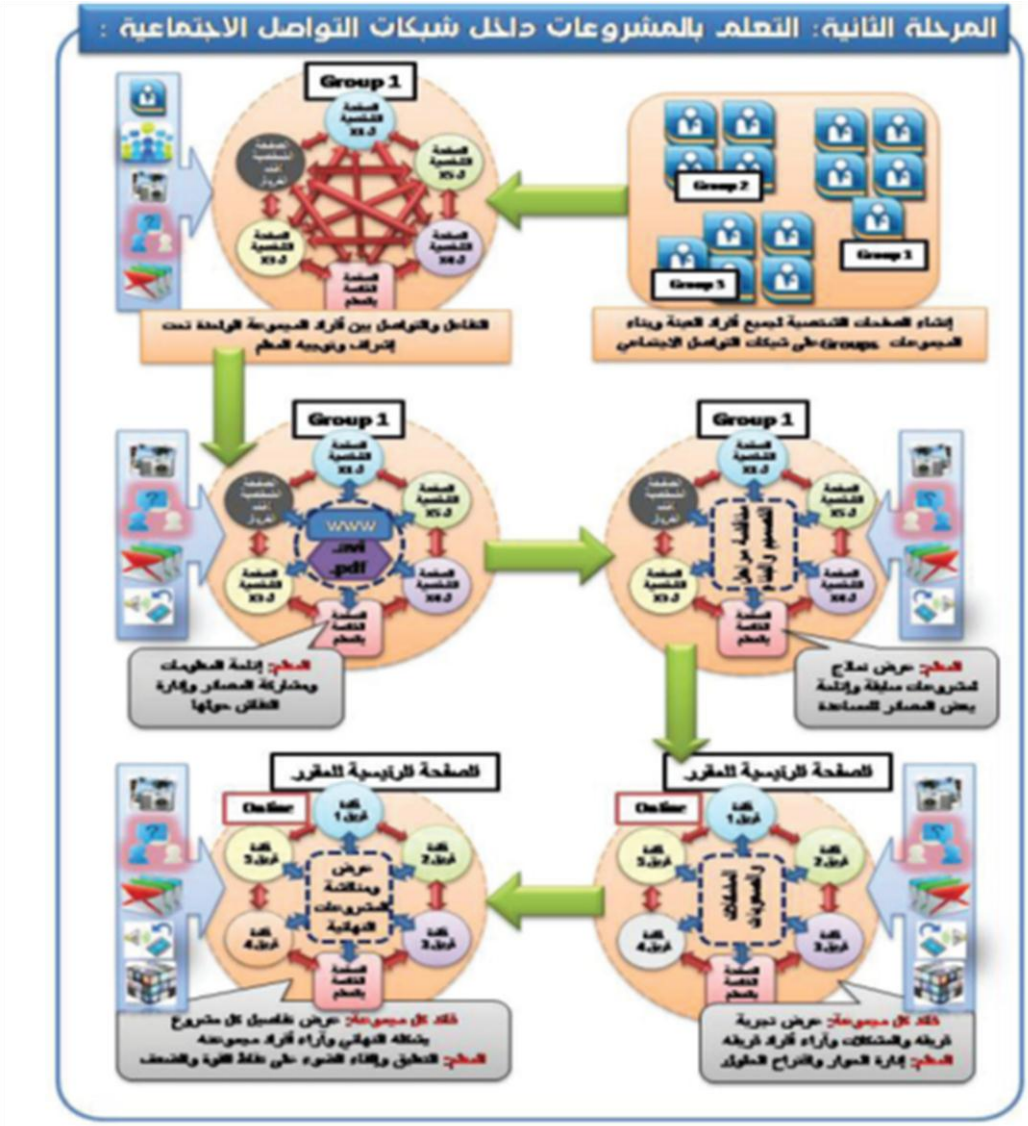
سعت دراسة (الحلو، 2015) إلى تعرف أثر إستراتيجية الرحلات المعرفية على تنمية مهارات التفكير فوق المعرفي، والتحصيل الفوري والمؤجل لدى طالبات المرحلة الإعدادية، وقد

توصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التفكير فوق المعرفي ككل، وكذلك في مهاراته الفرعية (مهارة تنظيم ومعرفة ومعالجة المعرفة) وكذلك فرق دال إحصائيًا في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المباشر، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التطبيق القبلي والبعدي المؤجل للاختبار التحصيلي لصالح البعدي المؤجل.

تناولت دراسة (فوده،٢٠١٥) تصميم إستراتيجية مقترحة قائمة على الدمج بين الرحلات المعرفية ونموذج بوسنر للتغير المفاهيمي، لمعرفة فاعليتها في تعديل التصورات البديلة للمفاهيم الاقتصادية، وتنمية عمق التعلم لدى طلاب المدارس الثانوية التجارية، وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي الدراسة في المفاهيم الاقتصادية، وعمق التعلم لصالح المجموعة التجريبية، وأشارت هذه النتائج إلى وجود دلالة علمية مرتفعة لتصميم الإستراتيجية المقترحة، وقدرتها على تعديل التصورات البديلة للمفاهيم الاقتصادية، وعمق التعلم لدى عينة الدراسة.

برمجية التواصل الاجتماعي "الفيسبوك Facebook":

تعد برمجية التواصل الاجتماعي الفيسبوك من أشهر شبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية تتيح لمتصفحيها الدخول إلى الموقع والتسجيل به مجانًا، التفاعل والتواصل وإضافة أصدقاء إلى قائمة أصدقائهم وإرسال الرسائل إليهم، وأيضًا تحديث ملفاتهم الشخصية وتعريف الأصدقاء بأنفسهم وإمكانية مشاركة الملفات والتواصل المرئي والصوتي وتبادل الصور ومقاطع الفيديو وكذلك تمكنهم من إنشاء المدونات الإلكترونية وإجراء المحادثات الفورية، وغيرها من الامكانات التي تقرب المسافات وتوطد العلاقات الاجتماعية بين مستخدميها، في أي وقت ومن أي مكان من العالم، وبالتالي يستطيع الفرد من خلال مواقع التواصل الاجتماعي أن يستفيد من الأنشطة والبرامج المتاحة له، ويتفاعل مع غيره من الناس،ويتعلم أنواعًا من السلوك، ويكتسب خبرات إيجابية، ويحاول أن ينمي لنفسه الإحساس بالمسؤولية والاعتماد على الذات، ويقوم بذلك من خلال المشاركة مع الآخرين من الجماعات الأخرى على صفحات شبكات التواصل الاجتماعي (الزوايدي،٢٠١٤).



شكل (٢) التعلم بالمشروعات داخل شبكات التواصل الاجتماعية(الزوايدي،٢٠١٤)

تسهم تطبيقات موقع التواصل الاجتماعي الفيسبوك في إثراء بيئات التعلم الإلكترونية، بما توفره من أدوات تفاعلية، مثل :توظيف المعلم لتطبيق (Flash Card) لإضافة تدريبات وعرض للمحتوى التعليمي، كما يستطيع المتعلمين استخدام تطبيق (Book Tag) لتبادل الكتب وإعارتها فيما بينهم، بينما يوفر تطبيق (Courses) مجموعة من الخدمات لإدارة المادة التعليمية، مثل: إمكانية إضافة المقررات، والإعلانات، والواجبات، وتكوين حلقات نقاش، ويمكن تشكيل مجموعات؛ بحيث تشكل كل مجموعة مقررًا دراسيًا، ويقوم بالاشتراك به جميع الدارسن المسجلين للمقرر، مما يثري ويوضح الشكل الآتي التعلم بالمشروعات داخل شبكات التواصل الاجتماعي

وهذا يعزز فرص التفاعل الإلكتروني التشاركي بين المعلم والمتعلمين. ولقد استخدمت دراسات عدة دراسة (Alkoudary, 2018) لفاعلية استخدام الفيسبوك في دعم العملية التعليمية لتحسين قدرات الكتابة باللغة الانجليزية لطلاب الجامعة بسلطنة عمان.

يرى المنصور (٢٠١٢) أن الفيسبوك يتميز بالخصائص الآتية:

١. **الملف الشخصي Profile:** عندما يسجل المستخدم الدخول للفيسبوك لابد من إنشاء ملف شخصي خاص بك به معلوماتك الشخصية وأمور مفصلة لك وخاصية إنشاء مجموعة إلكترونية على الإنترنت أن تنشئ مجتمعًا إلكترونيًا، يجتمع حول قضية معينة، سياسية كانت أم اجتماعية.
٢. **لوحة الحائط wall :** عبارة عن مساحة مخصصة بصفحة الملف الشخصي لأي مستخدم؛ تتيح للأصدقاء إرسال الرسائل المختلفة للمستخدم.
٣. **الصور photos:** خاصية تحميل الصور من جهاز المستخدم إلى صفحة موقع الفيسبوك وعرضها.
٤. **الحالة status:** التي تتيح للمستخدمين إمكانية إبلاغ أصدقائهم بأماكنهم وما يقومون به من أعمال في الوقت الحالي.
٥. **التغذية الإخبارية Newsfeed:** التي تظهر على الصفحة الرئيسة لجميع المستخدمين؛ مثل: التغيرات التي تظهر على الملف الشخصي، وكذلك الأحداث المرتقبة بقائمة جهات الاتصال للمستخدم.
٦. **إنشاء صفحة خاصة على موقع Facebook :** يتيح لك أن تروِّج لفكرتك، أو مجموعتك، أو جريدتك، ويتيح الموقع أدوات، ولكنها ليست أدوات متخصصة كما في المدونات لإدارة وتصميم الصفحة، وكذلك يتيح أدوات لترويج الصفحة مع Facebook adds كإعلان، والتي تدفع مقابل كل مستخدم يرى هذا الإعلان الموصل على صفحتك في الفيسبوك.
٧. **التعليقات** Facebook notes**:** سمة متعلقة بتدوين المقالات، تسمح بإضافة العلامات والصور داخلها، وتمكن المستخدمين من جلب المدونات من المواقع الأخرى، التي تقدم خدمات التدوين.

انتشر مفهوم التفاعل الإلكتروني التشاركي Collaboration Learning بأنه إستراتيجية تعلم متمركز حول المتعلم عبر الإنترنت تعتمد على التفاعل الاجتماعي كأساس بنائي من خلال توظيف أدوات الاتصال المتنوعة التي يوفرها الإنترنت (Yang, et al, 2011).

اهتمت بعض البحوث لتعرف فاعلية بعض الإستراتيجيات لتنمية مهارات المتعلمين إلكترونيًا نظرًا لأهمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، حيث هدفت دراسة (Korkmaz, 2013) إلى معرفة أثر استخدام عدة أنماط من التفاعل الإلكتروني على اتجاه الطلاب نحو التعلم القائم على الويب، وقد استخدم تفاعل المتعلم مع المعلم، وتفاعل المتعلم مع المتعلم، وتفاعل المتعلم مع المحتوى، لكن إحدى المجموعات اعتمدت على أدوات الويب التزامنية، والمجموعة الأخرى اعتمدت على أدوات الويب غير التزامنية، وقد أظهرت النتائج أن استجابة المتعلمين للويب في التفاعل اللحظي كانت أكبر من استجاباتهم في التفاعل غير اللحظي، وتكون اتجاه إيجابي نحو التعلم القائم على الويب عند المجموعات الي استخدمت التفاعل التزامني، أو اللحظي في العملية التعليمية.

بينما هدفت دراسة (السيد، 2013) إلى فاعلية منظومة بنائية للتعلم التشاركي عبر الويب على تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات، وكانت النتائج لصالح المجموعة التجريبية، التي درست بالتعلم الإلكتروني التشاركي، وأوصت الباحثة باستخدام بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي في تدريس المواد الدراسية من خلال المشروعات ولتصميم فرق عمل. ووظفت دراسة (Hou, 2012)إستراتيجية لعب الدور الإلكتروني، من خلال المنتدي الإلكتروني، وتفاعل المتعلمين مع بعضهم البعض، وكان التفاعل من خلال نشر مقال للمناقشة، وتسجيل استجابة الطلاب عليه، ولقد أوضحت النتائج أن التفاعل الإلكتروني يسهم في تطوير المهارات الإدراكية، وتحسن بناء العملية المعرفية، من خلال المناقشات والحوار الإلكتروني المباشر. وهدفت دراسة (Sher, 2009) إلى قياس العلاقة بن نمطي من أنماط التفاعل الإلكتروني (تفاعل المتعلم مع المتعلم . تفاعل المتعلم مع المعلم)، ومستوى رضا المتعلم عن التعلم الإلكتروني، وقد أكدت نتائج الدراسة على وجود علاقة ارتباطية إيجابية بن استخدام التفاعل الإلكتروني في التدريس ومستوى رضا المتعلم.

باستقراء هذه الدراسات السابقة يمكن للبحث الحالي الاستفادة منها كالآتي:

١. اهتمت الدراسات بدراسة استخدام إستراتيجيات الرحلات المعرفية عبر الإنترنت في المراحل التعليمية المختلفة، وقياس فاعليتها على تنمية مهارات البرمجة والتحصيل، وتنمية مهارات التواصل الإلكتروني، والاستيعاب المفاهيمي، وتنمية مهارات التفكير التأملي، وتنمية مهارات التفكير فوق المعرفي، والتحصيل المباشر والمؤجل، وتعديل التصورات البديلة، وفاعلية استخدام أنماط مختلفة من التفاعل الإلكتروني في التدريس على اتجاه الطلاب نحو التعلم الإلكتروني، ونحو التعلم التشاركي، وفي تنمية مهارات حل

المشكلات، والمهارات الإدراكية، والمهارات الاجتماعية.

٢. سعى البحث الحالي إلى الكشف عن أثر استخدام بيئة تعلم إفتراضية قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدى طالبات الدبلوم العالي في التربية،كلية التربية جامعة الطائف، ولا توجد دراسة - وفق ما تم الاطلاع عليه -تبحث في أثر استخدام إستراتيجيتي الرحلات المعرفية في بيئة التعلم الإفتراضية، لتنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني، مما يعزِّز الحاجة لهذا البحث.

٣. استفاد البحث الحالي من الدراسات السابقة في إعداد الإطار النظري، وفي إعداد أدوات البحث التجريبية وأدوات البحث.

منهج البحث والتصميم التجريبي:

بناءً على طبيعة أسئلة البحث الحالي وأهدافه تم استخدام المنهج التجريبي كما استخدم التصميم التجريبي "التصميم العاملي في اتجاه واحد one-way Analysis"؛ لقياس أثر استخدام بيئة تعلم إفتراضية قائمة على الرحلات المعرفية قصيرة وطويلة المدى عبر موقع الفيسبوك، في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، لدى طالبات الدبلوم العالي في التربية كلية التربية جامعة الطائف؛ حيث تم اختيار مجموعتين متكافئتين: المجموعة التجريبية الأولى؛ درست باستخدام بيئة التعلم الإفتراضية المصمم القائمة على إستراتيجية الرحلة المعرفية قصيرة المدى عبر موقع الفيسبوك، والمجموعة التجريبية الثانية؛ درست بيئة التعلم الإفتراضية المصمم القائمة على إستراتيجية الرحلة المعرفية طويلة المدى عبر موقع الفيسبوك، وتم تطبيق بطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي على المجموعتين قبل التجريب وبعده.

أدوات البحث:

اعتمد البحث الحالي على أكثر من أداة . من إعداد الباحثة . كما يأتي:

أولًا . أدوات التجريب التي تضمنت:

١. **قائمة مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي** لدى الطالبات أثناء الإبحار المعرفي التفاعلي، عبر موقع التواصل الاجتماعي الفيسبوك FB ،ولقد تم اتباع الإجراءات الآتية لإعدادها:

أ. تحديد الهدف من وضع القائمة تم تحديد مهارات تفاعل إلكتروني تشاركي أثناء

الإبحار المعرفي عبر الفيسبوك التي ينبغي تنميتها لدى الطالبات، ثم تضمينها في بطاقة تقييم أداء المهارات.

ب. تحديد مصادر اشتقاق بنود القائمة: تم اشتقاق بنود القائمة من خلال المراجع العلمية، التي تناولت مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي (Ali, 2009)؛ (حبيشي، ٢٠١٢)؛ (الضبة، ٢٠١٤)؛ (حماده، ٢٠١٤).

ج.إعداد الصورة الأولية للقائمة.

د. ضبط القائمة: من خلال عرضها على مجموعة من الخبراء في مجالي المناهج وطرق التدريس، وتقنيات التعليم؛ وذلك لتعرف آرائهم، من حيث مدى مناسبة وشمول مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي الواردة بالقائمة لطالبات كلية التربية.

هـ. إعداد الصورة النهائية للقائمة: قام الخبراء بحذف أربع مهارات، وبالتالي أصبحت الصورة النهائية للقائمة (٢٠) مهارة ويوضح الجدول الآتي قائمة مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني.

جدول (١) قائمة مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي ببيئة التعلم الإفتراضي

م	المهارة
١	اختيار الطريقة المناسبة للإبحار المعرفي التفاعلي.
٢	التواصل مع زميلاتي وأساتذتي من خلال خيار CHAT.
٣	التعامل مع انواع مختلفة من ملفات الوسائط المتعددة لتحقيق الابحار المفيد.
٤	متابعة كل ماهو جديد من أحداث وإعلانات وأقدم مشاركة لها.
٥	كتابة مقالات حول النصوص،الصور،المقاطع الصوتية والفيديو .
٦	الضبط والتحكم في المادة العلمية المقدمة والمحملة على موقع الفيسبوك.
٧	التواصل مع زميلاتي أو أستاذتي عن طريق الماسنجر Messenger
٨	كتابة تعليق على عنصر اضافته أستاذتي أو إحدي زميلاتي وأتبادل الافكار باستخدام خيار COMMENT
٩	اضافة عناصر للوسائط المتعددة مثل: الصور الثابتة والمتحركة والفيديوهات والرسوم البيانية والتخطيطية وثلاثية الابعاد والمقاطع الصوتية.
١٠	الضبط والتحكم في عناصر الوسائط المتعددة وفي الخلفيات والطبقات بطريقة بسيطة ومريحة للعين .
١١	ابداء الرأي لاستطلاع معين من خلال أداة POLL
١٢	أشارك الروابط والنصوص والصور والفيديوهات والأنشطة التعليمية للرحلة المعرفية من خلال خيار SHARE
١٣	مشاركة الكتب وقراءتها مع زميلاتي كمجموعة Google Reads

م	المهارة
١٤	تحميل الروابط تخدم المادة العلمية المقررة من خلال SAVE
١٥	ابداء الاعجاب بمحتوى معين من خلال خيار LIKE.
١٦	ابداء عدم الاعجاب بمحتوي DISLIKE .
١٧	الاشتراك للإعجاب بمحتوي تعليمي مفيد واستمرار اللاستفادة منه من خلال خيار SUBSCRIBE
١٩	أعيد إنتاج ونشر المعلومات والمهارات المكتسبة بأسلوبي الخاص.
٢٠	تبادل الافكار والآراء والمشاريع مع أصدقاء حول العالم يشاركونني نفس التخصص والاهتمامات

٢. التصور المقترح لبيئة التعلم الإفتراضية، القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك، وشمل جزئين:

تم تحديد مجموعة معايير الجودة اللازمة لتطوير بيئة التعلم الإفتراضية المقترحة بالرجوع للدراسات والأدبيات السابقة. وتم تحديد مجموعة معايير الجودة اللازمة لتصميم بيئة التعلم الإفتراضية المقترحة؛ حيث تكونت من (10) مجالات رئيسة، ويندرج تحت كل مجال عدد من المعايير، وعددها (26) معيارًا وهي كالآتي:

- **المجال الأول: وضوح الرؤية، والرسالة الخاصة ببيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك، ويندرج تحتها معياران، وهما:**
  - **المعيار الأول:** وضوح رؤية، ورسالة البيئة.
  - **المعيار الثاني:** مراعاة دقة الأهداف، وسهولة صياغتها.
- **المجال الثاني: المحتوى، وتنظيمه في بيئة التعلم الإفتراضية إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك،** ويندرج تحته (4) معايير، وهي:
  - **المعيار الثالث:** مراعاة المحتوى في ضوء الهدف من بيئة التعلم الإفتراضية، إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك.
  - **المعيار الرابع:** مناسبة تنظيم المحتوى بطريقة تعكس فلسفة بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك.
  - **المعيار الخامس:** مناسبة البناء التشاركي لمحتوى التعلم في إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك.
  - **المعيار السادس:** كتابة المحتوى بلغة واضحة وسهلة.
- **المجال الثالث: مصداقية بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عبر فيسبوك،** ويندرج تحته معيار واحد، وهو:

- **المعيار السابع:** مراعاة المصداقية في جميع جوانب بيئة التعلم الإفتراضية، القائمة على الرحلات المعرفية قصيرة/طويلة المدى عبر الفيسبوك.

- **المجال الرابع: تصميم بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك.** ويندرج تحته (3) معايير، وهي:
  - **المعيار الثامن:** مناسبة تصميم الصفحة الرئيسة في ضوء التفاعلية والتشاركية.
  - **المعيار التاسع:** وضع أسس عامة مشتركة بين أعضاء المجموعة؛ لتصميم واجهات التفاعل.
  - **المعيار العاشر:** مراعاة معايير تصميم قياسية.
- **المجال الخامس: توافر الدافعية للتعلم المناسبة في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك،** ويندرج تحته معيار واحد، وهو:
  - **المعيار الحادى عشر:** تنويع وسائل إثارة الدافعية لدى المتعلم.
- **المجال السادس: التفاعلية والتحكم وتبادل الأدوار،** ويندرج تحته (3) معايير، وهي:
  - **المعيار الثاني عشر:** مراعاة التركيز على المشاركة الفعالة، وتبادل الأدوار في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك.
  - **المعيار الثالث عشر:** مراعاة توفر وسائل لرصد الاستجابات في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك.
  - **المعيار الرابع عشر:** دعم التحكم، والمشاركة لجميع الأفراد المشاركين في بيئة التعلم الإفتراضية، القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/طويلة المدى عبر الفيسبوك، وسهولة الاتصال بينهم.
- **المجال السابع: أدوات التفاعل والتشارك في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك،** ويندرج تحته (5) معايير، وهي:
  - **المعيار الخامس عشر:** الاستخدام والتوظيف المناسب لأدوات المواقع المفضلة، والإشارات المرجعية.
  - **المعيار السادس عشر:** الاستخدام والتوظيف الجيد لأدوات التقويم الزمني، وجدولة الأحداث.
  - **المعيار السابع عشر:** الاستخدام والتوظيف الأمثل لأدوات رسم الخرائط الذهنية، والمخططات التشاركية.
  - **المعيار الثامن عشر:** الاستخدام والتوظيف الملائم لأدوات تسجيل الملاحظات، ولوحات الكتابة التفاعلية التشاركية.
  - **المعيار التاسع عشر:** التوظيف الجيد لأدوات التفاعل غير التشاركية، ووضعها في المكان والوقت المناسب لها.
- **المجال الثامن: أنشطة التعليم في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك، ويندرج تحته معيار واحد، وهو:**

- **المعيار العشرون:** تتصف الأنشطة بالتشاركية في خصائصها، وأدائها، وتطبيقاتها.

- **المجال التاسع: إستراتيجية التعلم التشاركي، وتوظيفها من خلال بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر الفيسبوك**، ويندرج تحته (4) معايير، وهي:
  - **المعيار الحادى والعشرون:** توظيف جيد لإستراتيجيات التعلم الإفتراضية.
  - **المعيار الثاني والعشرون:** دعم لدور المعلم في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر موقع الفيسبوك.
  - **المعيار الثالث والعشرون:** دعم لدور المتعلم في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر موقع الفيسبوك.
  - **المعيار الرابع والعشرون:** دعم لعناصر ومكونات بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية قصيرة/ طويلة المدى عبر موقع الفيسبوك.
- **المجال العاشر: توافر التغذية الراجعة، والتقويم المناسب في بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عبر موقع الفيسبوك**، ويندرج تحته معياران، وهما:
  - **المعيار الخامس والعشرون:** التنويع في أساليب التقويم حسب الهدف منه(قبلي، بنائي، نهائي).
  - **المعيار السادس والعشرون:** التنويع في وسائل التقويم لمراعاة الفروق الفردية.

٢. تبنىَّ البحث الحالي النموذج المرجعي (ADDIE) في وضع التصور المقرح لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلة المعرفية، عبر الفيسبوك، وفقًا للمراحل التي يوضحها شكل (٢) (عزمى، 2013) :

❖ **مرحلة التحليل:** تضمنت الخطوات الآتية:

١. **تحليل خصائص الفئة المستهدفة:** عينة البحث من طالبات الدبلوم العالي في التربية بكلية التربية جامعة الطائف.

٢. **تحديد الأهداف العامة من البرنامج:** تحدد الهدف العام من البرنامج التدريبي أثر استخدام بيئة تعلم إفتراضية، قائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي عبر صفحة الفيسبوك لدى طالبات الدبلوم العالي في التربية بكلية التربية بجامعة الطائف، من خلال الإبحار المعرفي في مصادر تعلم إلكترونية، تم تجميعها وتصنيفها من قبل الباحثة مما يسَّر الحصول على المعلومات المطلوبة، ومن خلال أداء المهام والأنشطة المطلوبة أثناء ذلك.

شكل (٢) المراحل الأساسية لنموذج التصميم التعليمي ADDIE

٣. **تقدير الاحتياجات التعليمية:** تحديد احتياجات الطالبات مجموعة البحث من خلال ما لاحظته الباحثة خلال تدريسها لمقرر تقنيات التعليم من ضعف امتلاك الطالبات لمهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، زيادة على أن استخدام الطالبات للإنترنت في الحصول على المعلومات يهدر كثيرًا من الوقت ؛ نظرًا لعدم وجود إستراتيجية مقننة للبحث. ولذا تحددت الحاجة التعليمية في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي من خلال البيئة التعلم الإفتراضية للرحلة المعرفية عبر موقع الفيسبوك.

٤. **تحليل المهارات:** تضمنت القائمة خمس مهارات رئيسة، عرضت على عدد من المحكمين، وبعد إجراء التعديلات التي أوصوا بها، أصبحت القائمة في صورتها النهائية ويندرج تحتها (٨) للتحليل، (٥) للتصميم، والتطوير والإنتاج (٥) والتقويم والنشر والاستخدام والمتابعة (٢) مهارات.

٥. **تحديد مهام الرحلة المعرفية المطلوب إنجازها:** اشتملت مهام الرحلة المعرفية سواء قصيرة المدى أو طويلة المدى على عدد من المهام مرتبط بالجانب المعرفي والبعض الآخر مرتبط بالجانب الأداء.

٦. **تحليل البيئة التعليمية:** نظرًا لأن دراسة البرنامج لبيئة التعلم الإفتراضية عبر الإنترنت وربطه بالبلاك بورد Blackboard للتدريس عبر الفصل الإفتراضي، ولذا لم يتطلب توفير قاعات دراسية، وبالنسبة للميزانية فأنه تم تطبيقه أثناء تدريس مقرر تقنيات التعليم بالفصل الدراسي الأول ٢٠١٧/ ٢٠١٨م.

❖ **مرحلة التصميم: تصميم إستراتيجيتي الرحلة المعرفية:**

١. **تصميم إستراتيجية الرحلة المعرفية "قصيرة المدى"**: روعي عند تصميم هذه الإستراتيجية أن تنفذ في مدة زمنية ما بين محاضرة على ثلاث محاضرات، ومن ثم قسم محتوى البرنامج التعليمي إلى (12) مهمة قصيرة المدى تستغرق (6) أسابيع بواقع اثنتين من المهام قصيرة المدى أسبوعيًا.

٢. **تصميم إستراتيجية الرحلة المعرفية " طويلة المدى"**: روعي عند تصميمها ان تنفذ في مدة زمنية ما بين أسبوع على أربع أسابيع، ومن ثم قسم محتوى البرنامج التعليمي إلى (6) مهمة طويلة المدى تستغرق (6) أسابيع بواقع مهمة واحدة أسبوعيًا.

٣. تصميم الهيكل العام لمهام الإبحار المعرفي لإستراتيجيتي الرحلة المعرفية على موقع الفيسبوك، واشتملت على العناصر الآتية: صفحة العنوان، المقدمة، المهام، العملية، المصادر، التقويم، وبعد ذلك عرضت على مجموعة من المحكمين؛ الذين أوصوا بإجراء بعض التعديلات وكان من أبرزها تقسيم المهام في الرحلة المعرفية قصيرة المدى الى ثلاث مهام بدل من اثنتين وتوحيد الفترة الزمنية لدراسة برنامج الرحلة المعرفية في كلا النمطين، وبمراعاة ما أوصي به المحكمون من ملاحظات، أصبح البرنامج في صورته النهائية مقسمً إلى (18) مهمة قصيرة المدى تستغرق (6) أسابيع، بواقع ثلاث مهام قصيرة المدى أسبوعيًا، في حين قسم محتوى البرنامج إلى (6) مهام طويلة المدى تستغرق (6) أسابيع، بواقع مهمة واحدة طويلة المدى أسبوعيًا.

٤. **تصميم السيناريوهات Scripts:** صمم السيناريو في صورته الأولية وعرضت على المحكمين الذين أوصوا ببعض التعديلات.

٥. **تحديد مصادر التعلم:** اختيرت من خلال المراجع العربية والأجنبية من المكتبة الرقمية السعودية.

٦. **تصميم أساليب التقويم:** صممت بطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لهذا الغرض.

❖ **مرحلة البناء " الإنشاء" Development:**

طورت هذه المرحلة بمادة معالجة، مثل : فتح حساب، وإنشاء صفحة فيسبوك للرحلة المعرفية، وتم توليد محتوى أجزاء الرحلة المعرفية وإنتاج وسائط متعددة من نصوص ورسوم وصور ثابتة ومتحركة ولقطات فيديو وإدراجها في موقع الفيسبوك، وتم الاستعانة ببعض البرامج، مثل: برنامج Microsoft Word لتحرير ومعالجة النصوص، وبرنامج Power Point لإعداد العروض التقديمية وتحريرها، وقد احتوت الرحلة المعرفية على مصادر متنوعة للتعلم، مثل: الصور، والعروض التقديمية، والتسجيلات الصوتية، ومقاطع فيديو تعليمية، وروابط تفاعلية.

بعد بناء التصور المقترح لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجيتي الرحلة المعرفية للتأكد من مدى تحقيق كل درس لأهدافه، ومدى مناسبة المحتوى للطالبات بكلية التربية، والتسلسل المنطقي لعرض المادة العلمية، وملاءمة الأنشطة التعليمية لطبيعة المادة العلمية وطبيعة الطالبة في هذه المرحلة وقد تم إجراء بعض التعديلات، مثل :حذف روابط غير مناسبة للفئة العمرية، وإضافة بعض الأشكال والصور،كما تم وضع دليل الطالبة للإبحار المعرفي عبر الفيسبوك، يشمل تعريف بالرحلة المعرفية، وأهدافها، وتوجيهات عامة لخطة التعلم، مع شرح للأنشطة التعليمية المتضمنة.

❖ **مرحلة التطبيق Implementation:**

تم تدريب الطالبات على آلية العمل بأسلوب الرحلات المعرفية قبل التجريب، بعد إجراء التعديلات التي أوصي بها المحكمون في مرحلة البناء، طبقت مادة المعالجة التجريبية لمدة سبعة أسابيع تقريبًا، حيث ثم نشر الرحلة المعرفية وإتاحتها، وتم توظيف أدوات شبكة صفحة الفيسبوك التفاعلية لأداء المهام، والأنشطة التعليمية من قبل الطالبات ؛ حيث استخدمت تلك الأدوات للتواصل المستمر والدائم مع أفراد المجموعتين، وأستاذة المقرر بغرض تبادل المناقشات والآراء المتنوعة، وللتعليق على المادة العلمية، ولإضافة محتوى علمي ومشاركته، كما تتضح مهارات التفاعل والتشارك المراد تنميتها أثناء الإبحار المعرفي، وباستخدام أدوات الفيسبوك كالآتي:

١. **إعادة الصياغة:** حيث تصيغ الطالبة المعلومات بأسلوبها من خلال الإجابة عن أسئلة أستاذة المقرر، وعرضها في صفحة الرحلة المعرفية في الفيسبوك.
٢. **التجميع:** يتم ذلك بالبحث في مصادر التعلم المختلفة عن معلومات محددة؛ للتوصل إلى نتائج وجمعها لتعرض، وتنشر كمنتج مبتكر نهائي للطالبة.
٣. **التحقق:** تقوم الطالبة بتحليل وتركيب المعلومات، واستطلاع آراء زميلاتها الطالبات،

ومناقشتهن في الموضوع المطروح، بواسطة استخدام أداة الإعجاب (like) أو بواسطة أداة إضافة التعليقات (Comment).

٤. **مهمات الصحفي:** تقوم الطالبة بالبحث عن معلومات؛ لتغطي الفكرة المطروحة، وتعيد صياغة ما توصلت إليه في شكل مقالة، مع تحري دقة المعلومات.

٥. **التصميم:** قامت الطالبة بإنتاج وإبداع تصاميم أو نماذج أو خطط عمل، ذات علاقة بموضوعات مقرر تقنيات التعليم، من ذلك استخدام نموذج التصميم التعليمي العام لتصميم مقرر الكتروني مصغر.

٦. **الإنتاج الإبداعي:** قامت الطالبة بإعادة صياغة موضوع بصورة مبتكرة، واستخدام الأدوات التقنية المناسبة لذلك، من خلال التعليق (comment)، وبعد ذلك تشاركه مع زميلاتها بواسطة أداة (share).

٧. **الحوار والتفاوض:** تعرف وجهات النظر المختلفة، ومناقشتها للتوصل إلى إجماع حول موضوعات مطروحة، والتصويت لأخذ الآراء بواسطة أداة (poll).

٨. **الإقناع:** تستخدم الطالبة مهارة الإقناع أثناء عرض المعلومات، بواسطة سرد الحقائق، وتقديم الأدلة، أو تقديم بحث أومقال علمي أو مقاطع فيديو، ثم نشرها، ومشاركتها مع الأخريات.

٩. **المهمات التحليلية:** هدفت إلى تنمية قدرة الطالبة لإصدار أحكام من خلال البحث عن العلاقة بين السبب والنتيجة، والبحث عن أوجه التشابه و الاختلاف، ومناقشة ما توصلت إليه.

١٠. **الخاتمة:** تم فيها عرض خلاصة تجربة التعلم، وتقديم الدعم والتشجيع للطالبات، وحثّهن على استمرارية التعلم، من خلال تقديم واجب منزلي، والطلب من الطالبات التواصل أثناء الإبحار المعرفي عبر الفيسبوك للتفاعل ومشاركة المعرفة.

❖ **مرحلة التقويم:**

شملت هذه المرحلة على تقييم لمهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني، من خلال بطاقة تقييم أعد لذلك من قبل الباحثة؛ للتعرف على تأثر بيئة التعلم الإفتراضية، القائمة على إستراتيجيتي الرحلات المعرفية " قصيرة وطويلة المدى" عبر الفيسبوك على تنمية هذه المهارات.

١. بطاقة التقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي:

أ. تحديد الهدف من بطاقة التقييم: الهدف هو تقدير الجانب الدائي لمهارات

التفاعل الإلكتروني التشاركي.

ب. وضع نظام تقدير الدرجات لبطاقة التقييم: استخدم أسلوب التقدير الكمي بالدرجات في تقييم الجانب الأدائي لمهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، ووزعت الدرجات وفق أربعة مستويات كما يلي:

- متوفر بدرجة كبيرة ويأخذ ثلاث درجات.
- متوفر بدرجة متوسطة، ويأخذ درجتين.
- متوفر بدرجة قليلة، ويأخذ درجة واحدة.
- غير متوفر، ويأخذ صفرًا.

ج. التحقق من صدق بطاقة التقييم: عرضت بطاقة التقييم في صورتها الأولية على المحكمين، وتم إجراء التعديلات الموصي بها وأصبحت البطاقة صادقة.

د. حساب معامل ثبات بطاقة التقييم: حسب معامل ثبات البطاقة على (٢٠) عمل إنتاجي للطالبات للعينة الاستطلاعية باستخدام طريقة نسبة الاتفاق بين الباحثة وزميلة لها، وقد بلغ متوسط نسبة الاتفاق (٨٧%)، مما يعني أن البطاقة تتصف بالثبات وصالحة للتطبيق.

٢. التجربة الاستطلاعية للبحث:

أجريت على عينة عشوائية من طالبات الدبلوم العالي في التربية بكلية التربية جامعة الطائف، عددها (٢٠) طالبة لمدة شهر كامل، وذلك بهدف استكمال ضبط أداة البحث والتاكد من مدى وضوح إستراتيجيتي الرحلة المعرفية وملاءمتها لمستوى الطالبات، وتحديد الخطة الزمنية للانتهاء من المهام، وحصر أي مشكلة التي قد تنشأ أثناء تنفيذ التجربة.

٣. تنفيذ التجربة الأساسية للبحث: وتم ذلك وفقًا للإجراءات الآتية:

أ. تحديد الهدف من البحث: استهدفت التجربة الكشف عن أثر استخدام بيئة تعلم إفتراضية قائمة على استراتيجتي الرحلة المعرفية في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي لدي طلاب الدراسات العليا وفق معايير الجودة.

ب. تحديد مجتمع البحث وعينته: تكون مجتمع الأصل من طالبات الدبلوم العالي في التربية اللاتي يدرسن مقرر تقنيات التعليم، وقوام عينة البحث (٤٠) طالبة قسمت لمجموعتين متساويتين كما يلي:

- المجموعة الأولى: تنفذ طالبات هذه المجموعة بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على

إستراتيجية الرحلة المعرفية " قصيرة المدى"، وعددها (٢٠) طالبة.

- المجموعة الثانية: تنفذ طالبات هذه المجموعة بيئة التعلم الإفتراضية القائمة على إستراتيجية الرحلة المعرفية " طويلة المدى"، وعددها (٢٠) طالبة .

ج. التطبيق القبلي لأداة البحث: طبقت بطاقة التقييم على مجموعات البحث بداية الفصل الأول للعام الأكاديمي ٢٠١٧/٢٠١٨؛ بهدف التحقق من تكافؤ مجموعتي البحث، حيث استخدم اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه one-way ANOVA، ويوضح جدول (2) نتائج تحليل التباين في اتجاه واحد للفروق بين مجموعتي البحث على درجات التطبيق القبلي لأداة البحث.

جدول (2) نتائج تحليل التباين في اتجاه واحد للفروق بين مجموعتي البحث على درجات التطبيق القبلي لأداة البحث

متغير البحث	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي	بين المجموعات	١١.٨٠	٣	٣.٦٥	١.٣٣٨	٠.٢٧١
	داخل المجموعات	١٥٣.٤٥	٥٤	٢.٦		
	المجموع	١٦٧.٥٢	٥٧			

يتضح من جدول رقم (2) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطات درجات مجموعتي البحث في التطبيق القبلي لأداة البحث، مما يدل على تكافؤ المجموعات قبل بدء التجربة الأساسية.

تطبيق التصور المقترح لبيئة التعلم الإفتراضية القائمة علي إستراتيجيتي الرحلة المعرفية:

بدأت المجموعتين دراسة البرنامج في الفترة من ٢٠١٧/١٠/٢٣ حتى ٢٠١٧/١٢/٧ بتعليمات عامة كآلاتي:

١. لقاء تمهيدي لكل مجموعة على حدة من الطالبات للتعرف على أهداف برنامج التصور المقترح وأهميته وطبيعة محتواه وما يشتمل عليه من مهام، وقد أثيرت دافعية الطالبات للمشاركة الفعالة.

٢. قسمت كل مجموعة إلى ثلاث مجموعات فرعية، تكونت كل مجموعة من خمسة طالبات؛ بهدف توزيع الأدوار فيما بينهن لانجاز المهام وتيسير المشاركة في الحوار المباشر

والمناقشات.

٣. توزيع دليل تعليمات للقيام بالرحلة المعرفية عبر موقع الفيسبوك على كل طالبة وفقًا للمجموعة التي ينتمي إليها.

٤. تزويد كل طالبة باسم مستخدم ورقم سري لصفحة الفيسبوك المتوفر عليه التصور المقترح لبيئة التعلم الإفتراضية.

٥. التأكيد على إجراء المناقشات خلال منتدي المناقشة بالفيسبوك أو بمنتدي المناقشات بنظام إدارة التعلم البلاك بورد، بما يسمح بتبادل الأفكار والآراء.

إجراءات تنفيذ الطالبات للرحلة المعرفية بإستراتيجية قصيرة المدى :

وقد تم ذلك وفقًا للإجراءات الآتية:

١. وزع طالبات كل مجموعة على مجموعات منفصلة عن بعضها (خمسة طالبات في المجموعة)، ثم وزع طالبات إلى فرق عمل " كل فريق طالبتان أو ثلاثة طالبات)

- ينفذ طالبات المجموعات الفرعية مهام الرحلة المعرفية عبر الفيسبوك بشكل فردي، ثم يتشاور كل فريق حول المهمة عبر غرفة الحوار بالفيسبوك.
- يجتمع أعضاء المجموعة داخل منتدي النقاش لمناقشة نتائج المهمة، والخروج بنتائج موحدة للمهمة، ثم نشر عمل كافة أعضاء المجموعة في المنتدي، وترفع المهمة.
- بعد تأكيد أعضاء المجموعة ترفع نتائج المهمة، ثم تقدم التغذية الراجعة من قبل المعلمة" الباحث" بغرفة الحوار والمنتدي بصفحة الفيسبوك بشكل متتابع ومستمر.
- اجتماع أخر لأعضاء المجموعة عبر منتدي النقاش لانجاز المهمة، ثم ينشر ما اتفق عليه على صفحة الفسيبوك لهذه المجموعة بمقرر تقنيات التعليم" مشروع المجموعة".
- يوجه الطالبات استفساراتهن للمعلمة من خلال النقاش بالفيسبوك أو في منتدي إدارة التعلم بشكل مستمر.
- لكل مجموعة منسق يتواصل مع المعلمة، ويتغير بتغير المهمة.
- في نهاية كل مهمة على الفيسبوك يقدم اختبار تقويم ذاتي للتعرف على فاعلية المهمة في اكتساب الطالبات المعلومات من خلال الابحار المعرفي التفاعلي اثناء الرحلة المعرفية.
- تكرر الخطوات السابقة عند تنفيذ كلل مهمة جديدة وتمت المهام على محاضرة إلى ثلاث محاضرات.

☒ إجراءات تنفيذ الطالبات للرحلة المعرفية بإستراتيجية طويلة المدى :

وقد تم ذلك وفقًا للإجراءات الآتية:

- وزع طالبات كل مجموعة على مجموعات غير منفصلة عن بعضها (خمسة طالبات في المجموعة) .
- ينفذ طالبات المجموعات الفرعية مهام الرحلة المعرفية عبر الفيسبوك بشكل فردي.
- اجتماع أعضاء المجموعة داخل منتدي النقاش لمناقشة نتائج المهمة، والخروج بنتائج موحدة للمهمة، ثم نشر عمل كافة أعضاء المجموعة في المنتدي، وترفع المهمة.
- نشر ما اتفق عليه على صفحة الفسيبوك لهذه المجموعة بمقرر تقنيات التعليم" مشروع المجموعة"، ويسمح لأعضاء المجموعة الأخري الاطلاع على المناقشات عبر المنتدي.
- يوجه الطالبات استفساراتهن للمعلمة من خلال النقاش بالفيسبوك أو في منتدي إدارة التعلم بشكل مستمر.
- لكل مجموعة منسق يتواصل مع المعلمة، ويتغير بتغير المهمة.
- في نهاية كل مهمة على الفيسبوك يقدم اختبار تقويم ذاتي للتعرف على فاعلية المهمة في اكتساب الطالبات المعلومات من خلال الابحار المعرفي التفاعلي اثناء الرحلة المعرفية.
- تكرر الخطوات السابقة عند تنفيذ كلل مهمة جديدة وتمت المهام على أسبوع إلى أربع أسابيع.

☒ التطبيق البعدي لأداة البحث : بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج كلف كل طالب بتصميم صفحة خاصة به علي الفيسبوك مدعمة بأنشطة تعليمية متضمنة : بمقالة علمية، أشكال،خريطة مفاهيم،صور ثابتة، وفيديو تعليمي.

رابعًا . فروض البحث:

١. عدم وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين مستوى درجات طالبات المجموعة التي استخدمت إستراتيجية الرحلة المعرفية قصيرة المدى في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي.

٢. عدم وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين مستوى درجات طالبات

المجموعة التي استخدمت الرحلة المعرفية طويلة المدى في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي.

خامسًا : نتائج البحث وتوصياته:

عرضت نتائج البحث من خلال الاحصاء الوصفي للتطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي كما يوضحها جدول (3)

جدول (3) الاحصاء الوصفي لمجموعتي البحث في التطبيق البعدي بطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي

إستراتيجيتي الرحلة المعرفية	م	ع
قصيرة المدى	٨٥.٢	٦.١٤
طويلة المدى	٨٢.٤	٤.٢١
المتوسط الكلي	٨٣.٨	

جدول (4) حساب قيمة (ت) المحسوبة لدرجات أفراد عينة البحث في التطبيق البعدي بطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي

بطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي	المجموعات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت المحسوبة	مستوى الدلالة	قيمة	مربع ايتا	دلالة حجم التأثير
	الأولي مع إستراتيجية قصيرة المدى	٢٢.٥	٢.٧	١٩	٢٢.١	٠.٠٥	٢.٥٥	٠.٨٧	كبير
	الثانية مع طويلة المدى	٣٧.٩	٢.٦						

تشير النتائج إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ≤٠.٠٥ بين متوسطي درجات طالبات مجموعة إستراتيجية الرحلات المعرفية قصيرة المدى بالتطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، ويوضح جدول (٣) أن الفرق لصالح مجموعة إستراتيجية الرحلات المعرفية قصيرة المدى، وبناءً عليه تم رفض الفرض الأول من فروض الدراسة وقبل الفرض البديل. وهذا يدل على فاعلية استخدام بيئة تعلم افتراضيه قائمة على الرحلات المعرفية قصيرة المدى عبر شبكة الفيسبوك في تدريس مادة تقنيات التعليم والتي تمت لمدة ثلاث محاضرات على تنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني لدى طالبات كلية التربية المسجلات لمقرر تقنيات التعليم.

وتشير النتائج أيضًا كما يوضحها جدول (٤) إلى عدم وجود فرق دال إحصائيًا عند

مستوى ≤٠.٠٥ بين متوسطي درجات طالبات مجموعة إستراتيجية الرحلات المعرفية طويلة المدى بالتطبيق البعدي لبطاقة تقييم مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، وبناءً عليه تم رفض الفرض الثاني من فروض الدراسة وقبل الفرض البديل وهذا يدل على أنه لم يكن مجدي مع الطالبات استخدام إستراتيجية الرحلات المعرفية طويلة المدى والتي تم تطبيقها عليهن لمدة شهر كامل .

تفسير النتائج:

تشير النتائج كما توضحها الجداول (٣)، (٤) الى ما يلي:

١. الأثر الفعال لإستراتيجي الرحلات المعرفية – بشكل عام– في تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، وقد يعزي ذلك إلى:

- أن التعلم من خلال تلك الإستراتيجيتين للرحلات المعرفية " تقصي الويب" –طبقا لمبدأ الزمن– متمركز حول الطالب حيث تضمن أنشطة جماعية نفذتها الطالبات كالواجبات والعروض التعليمية والمقالات العلمية عبر الفيسبوك،ويؤكد على مشاركتهن الانشطة في التعلم والعمل الجماعي.
- وتتفق نتائج هذه البحث مع نتائج كل من : الفار (٢٠١١)، المهر(٢٠١١) السيد (٢٠١١)، جمعة وأحمد (٢٠١٢)، فتح الله (٢٠١٢) وخلاف (٢٠١٣) والوسيمي (٢٠١٣) وصالح (٢٠١٤) والسمان (٢٠١٤)، محمد (٢٠١٥).
- يرجع تفوق طالبات المجموعتين التجريبتين اللاتي درسن مقرر تقنيات التعليم ببرنامج الدبلوم العالي في التربية باستخدام البيئة التعلم الإفتراضية المصممة والقائمة على الرحلات المعرفية (قصيرة وطويلة المدى)عبر الفيسبوك،مما أدي الى تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي، وهذا يعزي الى:

☒ تصميم وتقديم الأنشطة الإلكترونية بالرحلة المعرفية في شكل مهام ومشكلات حقيقية واقعية بشكل ممتع ومشوق للطالبات، مرتبطة باهتمام الطالبات، وتمثل جزءًا من المقرر الدراسي، وليس نشاطًا لاصفيًا منفصلً، بالإضافة إلى تنوع الأنشطة التعليمية، واستخدام وسائط متعددة كمثيرات تعليمية مختلفة، من أصوات وصور ومقاطع فيديو ونصوص ومكالمات صوتية، أو مكالمات فيديو، والرسائل النصية، من خلال أداة إبداء الإعجاب، بالإضافة إلى إتاحة إمكانية التعليق على المحتوى العلمي المنشور من نصوص، وصور،

ومقاطع صوتية، وفيديو، ومشاركتها، فتزيد من تفاعل الطالبات مع المحتوى التعليمي، ومع معلمة المقرر ومع بعضهن البعض، وكذلك تحديد ووضوح الأهداف السلوكية بدقة، ووضوح الإرشادات والتوجيهات في خطوات الإبحار المعرفي، كما أن ترتيب المعلومات وفق خطوات الرحلات المعرفية يتسم بالتنظيم والوضوح وسهولة الفهم وتوافر عناصر التشويق، مما عزز أدائهن التفاعلي الإلكتروني التشاركي في الأنشطة المقدمة على الفيسبوك.

- ☒ توفر إستراتيجية الرحلات المعرفية عبر الويب، بيئة تعلم خصبة حيث يتمركز التعلم حول الطالبة بطريقة فعالة وإيجابية وهذا يظهر دور الطالبة بالمشاركة الفعالة في المهام الإلكترونية والبحث والتقصي و الحوار، التفاعل، طرح الأسئلة، والتفاوض، والمشاركة الفعالة للطالبات،الأنشطة التأملية الناقدة ويتيح فرص استكشاف المعلومات بأنفسهن ومناقشة صفحات علمية بحثية والمراجع وغيرها من مصادر التعلم، وتبادل هذه النتيجة مع زميلاتها وأستاذة المقرر،. مما يزيد من ثقتهم بأنفسهن وبقدراتهن أثناء تنفيذ المهام التعليمية وفق مراحل تنفيذ الرحلة المعرفية،وبالتالي يدعم التفاعل المبني على أساس بنائي تشاركي،الأمر الذي انعكس إيجابًا على تعلمهن.
- ☒ استخدام الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك يتفق مع اهتمامات الطالبات في توظيف أكبر شبكة للتواصل الاجتماعي وتحويل الاهتمام من الجزء الترفيهي الذي قد تقضي الطالبة ساعات يوميًا في التبحر فيه للطالبات لإثارة دافعيتهم للتعلم الذاتي بالبحث الإلكتروني بشكل فردي أو جماعي تعاوني مرن وفي أي وقت مناسب لهن ؛ بهدف الوصول الصحيح والمباشر للمعلومات الموثوقة على صفحة الفيسبوك المقدمة من أستاذة المقرر،حيث يتم تقسيم المحتوى إلى أنشطة تعليمية، متسلسلة مترابطة، تتفاعل معها الطالبات في ظل بيئة إلكترونية فاعلة ومحفّزة أثناء الإبحار المعرفي. مما انعكس إيجابًا على مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني لدى الطالبات.
- ☒ إن الرحلات المعرفية تقوم على مبدأ بنائية المعرفة ونظرية سقالات التعلم Scaffolding Learning، أي أن الطالبة هي التي تبني معرفتها بنفسها في مواقف تعليمية تعلمية؛ لاكتساب خبرات متنوعة وهنا التعلم يصبح نشطًا وقائم على جهد الطالبة ومتشارك مع الاخرين، من خلال عملية تفاوض اجتماعي، وأهمية هذا التفاعل الاجتماعي في تحقيق النمو العقلي، مما يزيد فرص التفاعل الإلكتروني التشاركي.

سادسًا . توصيات البحث ومقترحاته:

١. **توصيات البحث** : في ضوء نتائج البحث الحالي يوصي بما يلي:

* تبني واستخدام إستراتيجية الرحلة المعرفية (قصيرة المدى) عندما يكون الهدف تنمية مهارات .

* إتاحة الفرصة للطلاب للعمل في مجموعات تعاونية وتشاركية تدعم التفاعل الإلكتروني التشاركي من خلال توفير بيئة ومناخ صفي يفيد من توظيف أدوات الويب ٠.٣ سواء كانت تزامنية او غير تزامنية، في إنجاز مهام وأنشطة المقررات الدراسية الإلكترونية المختلفة.

* إعادة النظر في الطرق التقليدية المتبعة حاليًا في التدريس، والتي تعتمد على الحفظ والتلقين وسلبية المتعلمين، والتوجه أكثر نحو التركيز على الأساليب التكنولوجية المستحدثة.

٢. الدراسات المقترحة:

* أثر التفاعل بين استراتيجتي الرحلة المعرفية " قصيرة / طويلة المدى" وطريقيتين لتقديم الدعم الإلكتروني " الشخصي أو الداخلي / الاجتماعي او الخارجي" على تنمية مهارات التفاعل الإلكتروني التشاركي" داخل المجموعة / بين المجموعات" لدي طلاب الجامعة.

* فاعلية إستراتيجيات الرحلات المعرفية على تحسين الانجاز الاكاديمي التقني بأنظمة التعلم.

* أثر تصميم بيئة إفتراضية في تنمية مهارات استخدام الإنترنت التعليمية وإستراتيجيات التعلم الإلكتروني التعاوني لدي طلاب كلية التربية.

* فاعلية إستراتيجي الرحلة المعرفية " قصيرة / طويلة المدى"في الاستيعاب المفاهيمي وتنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني.

* اقتراح برنامج تدريبي للمعلمين /المعلمات أثناء الخدمة لاستخدام بيئات التعلم الإفتراضية القائمة على الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك وفق معايير جودة بيئات التعلم الإفتراضية.

قائمة المراجع والمصادر:

أولاً . المراجع العربية:

الجمل، توكل محمد سعد (٢٠١٦). فاعلية الرحلات المعرفية عر الويب في الاستيعاب المفاهيمي وتنمية مهارات التفكر التأملي من خلال مادة الفقه لدى طاب المرحلة الثانوية الأزهرية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس .الرياض.

الفار، زياد يوسف عمر(٢٠١١). مدى فاعلية استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب

(webquest) في تدريس الجغرافيا على مستوى التفكير التأملي والتحصيل (رسالة ماجستير). كلية التربية . جامعة الأزهر :غزة.

الحلو، نرمين مصطفى حمزة(٢٠١٥). أثر إستراتيجية الرحلات المعرفية(ويب كويست)على تنمية مهارات التفكر فوق المعرفي والتحصيل المباشر والمؤجل لدى طالبات المرحلة الإعدادية . المجلة التربوية، لكلية التربية بسوهاج، 42 .

الزوايدي، حنان أحمد زكي(ابريل،٢٠١٤).توظيف برمجيات التواصل الاجتماعي وفق إستراتيجية التعلم القائم على المشروعات وأثرها على مرتفعي ومنخفضي دافعية الانجاز والاتجاه نحو التعلم بنظام إدارة التعلم (Blackboard)، مجلة عالم التربية،المؤسسة العربية للاستشارات العلمية والتنمية البشرية بالتعاون مع المركز القومي للبحوث التربوية ورابطة التربية الحديثة،٤٦،ج١،س١٣١،١٥-١٧٣.

السمان،إبراهيم محمد أحمد (٢٠١٤).فاعلية الرحلات المعرفية(الويب كويست) في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدي طلاب المرحلة الاعدادية.الادارة،مصر،٥١(١)،٢٠-٢٧.

السيد،محمد(٢٠١١).إستراتيجيات الرحلات المعرفية عبر الويب.مجلة التدريب والتقنية،العدد ١٥٤.

السيد، هميت .(٢٠١٣). فاعلية نظام مقرح بيئة تعلم تشاركي عر الإنترنت في تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاه نحو بيئة التعلم لدى طاب تكنولوجيا التعليم.رسالة دكتوراه .كلية التربية النوعية، القاهرة.

الصغيري، هيفاء(٢٠١٠). التعلم بالمشاريع القائم على الويب وأثره على تنمية مهارة حل المشكلات والتحصيل في مادة الحاسب الآلي.رسالة دكتوراه .جامعة الملك عبد العزيز .

الضبة، مرام جمال(٢٠١٤). فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية فى تنمية التفاعل والتشارك الإلكترونى والإتجاه نحوها لدى طالبات كلية التربية بالجامعة الإسلامية غزة .رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية غزة.

المنصور، محمد(٢٠١٢). تأثر شبكات التواصل الاجتماعي على جمهور المتلقن، دراسة مقارنة للمواقع الاجتماعية والمواقع الإلكترونية» العربية نموذجا.« رسالة ماجستير .الأكاديمية العربية المفتوحة في الدنمارك.

المهر، أسماء عبد المنعم محمد (٢٠١١) فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب، الويب كويست في تنمية التحصيل المعرفي لدي طلاب كلية التربية النوعية بطنطا. مجلة كلية التربية

جامعة طنطا،مصر،٣٨٥،٤٣-٤٢٦.

الوسيمي،عماد الدين عبد المجيد(٢٠١٣).فاعلية استخدام الرحلات المعرفية عبر الويب webquest في تعلم البيولوجي وبقاء أثر التعلم وتنمية مهارات التفكير الأساسية والمهارات الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول الثانوي. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، السعودية،٤٣(١)١١-٦٧.

بسام، نسرين.(٢٠١٣). أثر استخدام إستراتيجية الويب كويست (الرحلات المعرفية) في التحصيل المباشر والمؤجل لدي طالبات الصف الحادي عشر في مادة اللغة الانجليزية. رسالة ماجستير .قسم العلوم التربوية،جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

حجر،آمنة عبد الله بن محمد(٢٠١٢).أثر التدريس باستخدام الويب كويست في تنمية مهارات webquest التفكير الناقد لدي طالبات كلية التربية في جامعة الملك سعود (رسالة ماجستير).كلية التربية،جامعة الملك سعود.

حسن، إسماعيل محمد إسماعيل.(٢٠١٧).أثر اختلاف أنماط تصميم الرحلات المعرفية عر الويب لتنمية مهارات البرمجة لدى طاب الدراسات العليا بكلية التربية .دراسات عربية في التربية وعلم النفس، الرياض.

جمعة،علي عبد الرحمن؛وأحمد،بارام(٢٠١٢،أيار).فاعلية تدريس الكيمياء العضوية باستخدام إستراتيجية الويب كويست (webquest) في تحصيل المرحلة الثالثة كلية العلوم جامعة السليمانية.مجلة الفتح، ٦٢،٤٩-٩٧.

خلاف، محمد حسن رجب(٢٠١٣).أثر التفاعل بين طريقة تقديم دعامات التعلم(مباشرة وغير مباشرة) وطريقة تنفيذ مهام الويب(فردية وتعاونية) علي التحصيل وتنمية مهارات تطوير موقع تعليمي إلكتروني وجودته لدي طلاب كلية التربية النوعية(رسالة دكتوراه)، كلية التربية جامعة الاسكندرية.

جودة، وجدي(٢٠٠٩) أثر توظيف الرحلات المعرفية عر الويب في تدريس العلوم على تنمية التنوير العلمي لطاب الصف التاسع الأساسي بمحافظة غزة .رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، فلسطين.

خميس، محمد عطية(٢٠١٤). مفهوم بيئات التعلم الإفتراضية .مجلة تكنولوجيا التعليم، (٢٤) ١-٤.

صالح، صالح محمد(٢٠١٤).فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب لتدريس الكيمياء في تنمية

التفكير التأملي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية.دراسات عربية في التربية وعلم النفس،السعودية،٤٥(٢)،١٢٧-١٧٨.

صالح،أكرم (2012).تعلم الرياضيات باستخدام فعاليات الويب كويست للصف التاسع الأساسي الجانب العاطفي .رسالة ماجستير .كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

صبري،ماهر إسماعيل؛الجهني،ليلي عصام(٢٠١٣).فاعلية الرحلات المعرفية عبر الويب ويب كويست لتعلم العلوم في تنمية بعض مهارات عمليات العلم لدى طالبات المرحلة المتوسطة.دراسات عربية في التربية وعلم النفس،١(٣٤١)،٢٥-٦٢.

حماده، أم ابراهيم إبراهيم.(٢٠١٤).أثر تصميم بيئة للتعلم الإلكتروني التشاركى قائمة على بعض أدوات الويب 2 وفقًا لمبادئ النظرية التواصلية على تنمية مهارات إدارة المعرفة .دراسات عربية فى التربية وعلم النفس(٥٦).٨١-١٤٨.

عبد الرحمن، علاء .(٢٠١٢).التفكر الإيجابي وعلاقته بالعوامل الخمسة الكبرى للشخصية لدى طالبات قسم رياض الأطفال بالجامعة.دراسات عربية في التربية وعلم النفس.٣(23)القاهرة.

عبد السميع، وداد وبيومى، ياسر(٢٠٠٨).أثر استخدام طريقة الويب كويست في تدريس العلوم علي تنمية أساليب التفكر والاتجاه نحو استخدامها لدى طالبات كلية التربية .مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، (١)٢.

عبد المجيد، أشرف عويس محمد(2017). استخدام الرحلات المعرفية عر الويب في تدريس الحاسب الآلي وأثرها على تنمية التحصيل ومهارات التواصل الإلكتروني لدى طلاب جامعة القصيم .مجلة العلوم التربوية والنفسية،(٤) جامعة القصيم.

عزمى، نبيل جاد(٢٠١٣).نموذج التصميم التعليمى ADDIE وفقا لنموذج الجودة PDCA.
مجلة التعليم الإلكتروني(١).

عمران، خالد (٢٠١٠). فاعلية مقرر إلكتروني مقرح في طرق تدريس الدراسات الاجتماعية على تحصيل وتنمية مهارات التواصل الإلكتروني والاتجاه نحو مهنة التدريس لدى طاب كلية التربية.مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس،(٢٣).

فوده، فاتن عبدالمجيد السعودي(٢٠١٥) .إستراتيجية مقترحة قائمة على الدمج بن الرحلات المعرفية عبر الويب ونموذج بوسنر للتغير المفاهيمي وفاعليتها في تعديل التصورات البديلة للمفاهيم الاقتصادية تنمية عمق التعلم لدى طاب المدارس الثانوية التجارية .مجلة كلية التربية .جامعة بنها.

فتح الله، مندور عبد السلام(٢٠١٣)..أثر التفاعل بين تنويع إستراتيجيات التدريس بالرحلات المعرفية عبر الويب (Web-Quests وأساليب التعلم في تنمية مهارات التعلم الذاتي والاستيعاب المفاهيمى في مادة الكيمياء لدى طاب الصف الأول الثانوي .المجلة التربوية، ٢٧(٢).

محمد، حسن الباتع(٢٠١٥).أثر التفاعل بين إستراتيجيتين لتقصي الويب و إستراتيجيتين للتعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية مهارات التصميم التعليمي عبر الويب بين الطلاب والمعلمين بجامعة الطائف، المؤتمر الدولي الرابع للمركز الوطني للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد،الرياض،١-٣٢.

يوسف، أحمد. (٢٠١١). تصميم تعليمي لموقع إلكتروني تفاعلي في الدراسات الاجتماعية وأثره في تنمية التفكر الناقد وبعض مهارات التواصل الإلكتروني لدى تلاميذ الصف السابع من التعليم الأساسي، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، الرياض.

المراجع الأجنبية:

Ahern, T. & Martindale, T. (2011). The effects of three web-based delivery models on undergraduate college student achievement. *International Journal of Educational Telecommunications*, 7(4), 379- 392.

Al-Edwan, Z. (2014). Effectiveness of Web-Quest strategy in acquiring the geographic concepts among eighth grade students in Jordan. International Forum of Teaching and Studies, 10 (2), 32-41.

Alkhoudary, Yahya A.M. (2018). Utilizing Facebook in EFL Writing Classrooms in Oman. International Journal of Computer and Digital System. 7, No.4 July.

Ali, S. (2009). Interaction to student learning and satisfaction in web-based online learning environment. Journal of Interactive Online Learning, 8(2), p102-120.

Chun-Hui Wu, You-Shyang Chen, Ta-Cheng Chen (2017).An Adaptive e-Learning System for Enhancing Learning Performance: Based on Dynamic Scaffolding Theory. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education.14 (3)903-913.

Gowen, G. (2011). The relationship of motivation and multiple intelligence preference to achievement from instruction using Web-Quest. Pro Quest LLC, Ed. Dissertation, Walden University. Available at: ERIC, No., and ED517440. (Accessed on: May, 25.

Hou, H. (2012). Analyzing process of an online role- playing discussion activity. Education & Society, 15(1), 211-222.

Korkmaz, O. (2013). The effects of different internet interaction types in web-based teaching and internet. Turkish online journal of distance education, 14(2), 208-224.

Kundu, R. & Bain, C. (2006). Web quests: Utilizing Technology in a Constructivist Manner to Facilitate Meaningful Pre service Learning. Art Education, 59(2), 6-

11.
Laborda, J. G. (2009). Using web quests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies .Educational Technology & Society, 12 (1), 258–270.
Leung, C.B&Unal, Z. (2013).advantages and Disadvantages of classroom instruction with Webquests: Connecting Literacy and Technology. Journal of Reading Education.38 (2)31-38.
Schweizer, H. & Kossow, B. (2007). Web Quests: Tools for Differentiation. Gifted Child day, 30(1), 29-35.
Sher, A. (2009). Assessing the relationship of student-instructor and student-student interaction to student learning and satisfaction in Web-based Online Learning Environment. Journal of Interactive Online Learning, 8(2).
Sung, H. et al. (2015). An integrated contextual and web-based issue quest approach to improving students' learning achievements, attitudes and critical thinking. Educational Technology & Society, 18(4), 299–311.
Subramaniam, K. (2012, Sep).How Web Quest can Enhance Science Learning principles in the classroom. Clearing House.8596), 237-242.
Sox, A., & Rubinstein-Avila, E. (2009). Web Quests for English-language learners: Essential elements for design. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 53(1), 38-48.
Yang, C. (2011). Using web-quest as a universal design for learning tool to enhance teaching and learning in teacher preparation programs. Journal of College Teaching and Learning, 8(3), 21-30.
Yang, C., Tzuo, P., & Komara, C. (2011, September). WebQuests and collaborative learning in teacher preparation: a Singapore study. Educational Media International, 48(3), 209‑220.