فاعلية التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع والدافعية لتطبيقها

د. أمل رجاء سيف راغب[1]

المستخلص:

هدف البحث إلي الكشف عن فاعلية التدريب المدمج في اكتساب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع التخطيطية والتنفيذية للطالب معلم الحاسب والدافعية لتطبيقها مع تلاميذه في التدريب الميداني لدي عينة من طلاب الفرقة الثالثة تخصص معلم الحاسب قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية– جامعة المنيا، ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج التطويري الذي يتضمن المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي.

وقامت الباحثة بإعداد قائمة مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع التخطيطية والتنفيذية، وبناء برنامج التدريب المدمج، وأعدت أدوات القياس المتمثلة في بطاقة تقييم خطة التدريس باستراتيجيات التعلم الممتع، وبطاقة ملاحظة أداء مهارات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع، ومقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع. وقامت الباحثة بتطبيق أدوات القياس قبل التدريب وبعده، بعد التأكد من صدق وثبات أدوات القياس وصلاحيتها للتطبيق.

وقد أظهرت نتائج البحث فاعلية التدريب المدمج في كل من: اكتساب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع لدي الطالب معلم الحاسب، ودافعية الطالب معلم الحاسب لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع عند تدريس مقرر الحاسب الآلي لتلاميذه، فأشارت النتائج إلي وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (≤ 0.01) بين متوسطي درجات مجموعة البحث في بطاقة التقييم وبطاقة الملاحظة لمهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع لصالح التطبيق البعدي، كما اسفرت عن وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (≤ 0.01) بين متوسطي درجات مجموعة البحث في مقياس الدافعية لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع لصالح التطبيق البعدي.

الكلمات المفتاحية: التدريب المدمج، استراتيجيات التعلم الممتع، الطالب معلم الحاسب.

[1] **مدرس المناهج وطرق التدريس (تكنولوجيا التعليم) بكلية التربية النوعية جامعة المنيا.**

The Effectiveness of the Blended Training in the student's Acquisition of the Computer Teacher the Skills of Using Enjoyable Learning Strategies and the Motivation to apply them

Dr.Amal R. Ragheb

Abstract:

The research aimed to discover the effectiveness of blended training in skills acquisition by using fun learning strategies, planning and executive for the student computer teacher and the motivation to apply it with his students.

In the field training having sample of class three students' specialty field of computer teacher In department of education technology in faculty of specific education Minia University.

For achieving the objects of research, the researcher used the development methodology which includes the descriptive and semi _experimental methods. The researcher prepared a list of skills by using fun learning strategies, planning and executive and build the program of blended training. She also prepared the measure tools represented in teaching plan evaluation card for fun learning strategies, a performance note card for implementing fun learning strategies and measure of motivation to apply fun learning strategies. The researcher applied measurement tools before and after the training ،after making sure the reliability and validity of measurement tools and suitability for application.

The results of research showed the effectiveness of blended training in both of acquiring the skills of using fun learning strategies for student computer teacher and the motivation of student computer teacher to use fun learning strategies when teach computer course to his students. The results of research were there statistical significant difference (≥0.01) between average degrees of research group in evaluation card and note card for skills in using fun learning strategies in favor of the post application. It also resulted that there is a statistical significant difference (≥0.01) between average degrees of research group in motivation to apply the fun learning strategies in favor of the post application.

Keywords: blended training, fun learning strategies, The student computer teacher.

مقدمة:

إن طرق التدريس التقليدية التي يركز عليها المعلمون في شرح الدروس في المؤسسات التعليمية يترتب عليها أن كثير من الطلاب لا يهتمون بالدراسة ويكون لديهم اتجاهات سلبية نحو المادة الدرسية بل والمؤسسة التعليمية نفسها في كثير من الأحيان، وهنا يرجع السبب إلي المعلم نفسه، فبعض المعلمين لا يعرضون المحتوي بطريقة شيقة جذابة، ويعتمدون علي طريقة واحدة لا تنمي الجانب الفكري للطلاب، فالطلاب لا يجدون رغبة في متابعة الدروس وينصرف همهم الوحيد إلي تلقي المعلومات جاهزة من المعلم، مما يؤدي إلي اقتصار دورهم علي الحفظ والاستظهار.

فالمتعلم لا يتعلم إلا إذا كان نشطًا فعالاً يقوم بدور مثل التلخيص، الرسم، المناقشة، التساؤل، الشرح وغيرها من الأفعال النشطة، كما أنه لا يكون نشطًا ليتعلم إلا إذا كان في بيئة تعليمية ممتعة مرحة خالية من التوتر والصرامة والجمود.

واكدت الأبحاث والدراسات السابقة أهمية التعلم الممتع، وأن الاستمتاع بالتعلم من الأهداف الكبري لصناع السياسات التعليمية، ومن هذه الدراسات (إبراهيم رفعت، 2017)، (بندر عبد الله، 2016)، (حسام مازن، 2015)، (Yang, 2013)

فيتم المناداة بضرورة بذل كل الجهود واتخاذ إجراءات لجعل كافة المؤسسات التعليمية ممتعة وجاذبة للمتعلمين، حيث يتعلم الطالب في جو مريح غير ممل، بل جاذب له للتعلم الذى ينمي فيه شخصيته من كل الجوانب الإيجابية، ويتحقق ذلك من خلال مؤسسة تعليمية تتوفر فيها كل العوامل المساعدة لانتظام العملية التعليمية بدافعية قوية نحو التعلم والإبداع بعيدًا عن جو الخوف والتردد والإحباط، بتوفير جو من البهجة والمرح داخل المؤسسة التعليمية. وهو ما اطلق عليه أخيرًا بالتعلم الممتع أو التعلم للمتعة Learning for Fun. (جمال علي الدهشان، 2016، 2)

ومعظم الدراسات التى تناولت الطرق المبتكرة للادارة الصفية الناجحة، أشارت أن التعلم التقليدى يؤدى إلى نفور الطلاب وشعورهم بالملل وبالتالى حدوث مشكلات داخل الصف بين الرفاق وبين الطالب والمعلم، ويلعب المعلم بدور الشخص الذى يجبر الطالب على الاستماع والتنفيذ وفقا لما يراه المعلم وفقط، لكن مع التعلم الممتع فيكون الطلاب متشوقيين الى وقت الحصة، حريصين على استغلال الوقت والاستمتاع به، فيعد التعلم الممتع أسلوب للإدارة الصفية الناجحة.

فالتعلم الممتع يجعل الطلاب شغوفين بالعلم. وهو حل لمشكلة عزوف الطلاب عن التعلم بجميع المراحل، فالطلاب يتعلمون ما يظنون أن وراءه متعة وترفية فيتعلمون مهارات التعامل مع التقنية لدرجة الاحتراف، وهناك طلاب يقبلون علي فرع من فروع العلم عند الشعور بالدافعية والتشويق. (جمال علي الدهشان، 2017، 3)

وتطوير العملية التعليمية يعني في المرتبة الأولي الاهتمام بإعداد المعلم تربويًا ومهنيًا لأنه الحجر الأساسي للعملية التعليمية، والاهتمام بتدريبه قبل وأثناء الخدمة، ومواكبة كل حديث في أساليب التدريب للحصول علي أفضل النتائج.

ولتأثر العملية التعليمية تأثرًا كبيرًا بالتقدم العلمي والتكنولوجي، لم يعد التعليم التقليدي الذي يعتمد في نقل المعرفة علي المعلم فقط قادرًا علي تلبية متطلبات العدد الكبير من المتعلمين في جميع المراحل، لذا بدأ البحث عن مداخل جديدة للتعليم تعتمد علي المتعلم نفسه والتعلم مدي الحياة لتعليم أكبر عدد ممكن من الأفراد وتلبية احتياجاتهم التعليمية والمهنية دون التقيد بزمن ومكان محدد، ومراعاة الفروق الفردية بينهم. (أحمد سالم، 2004، 389)

فظهر التعليم الإلكتروني وهو فاستخدامت المؤسسات التعليمية الوسائط الإلكترونية لنقل المحتوي التعليمي للمتعلمين داخل أو خارج قاعات الدراسة بهدف إتاحة عملية التعليم لكل أفراد المجتمع ورفع كفائة وجودة العملية التعليمية وتحقيق مبدأ تكافؤ الفرص التعليمية وتدريب المتعلمين علي العمل بإيجابية واستقلالية (إيهاب درويش، 2009، 34)

رغم مميزات التعلم الإلكتروني يصاحب تطبيقه صعوبات، من أهمها افتقاره إلي التواجد الإنساني والعلاقات الإنسانية بين المعلم والمتعلم، وما قد يترتب عليها من إنطوائية لدي المتعلمين لغياب المواجهة الفعلية لعدم وجود موقف تعليمي حقيقي تحدث فيه، كما أنه يركز علي حاستي السمع والبصر فقط ويهمل بقية الحواس (محمد عماشة، 2008، 12- 14).

وأيضًا من المشكلات التي ظهرت عند تطبيق التعلم الإلكتروني ضعف الدور الإرشادي والتربوي للمعلم في مواقف التعلم الإلكتروني، كما تعد تكنولوجيا التعلم الإلكتروني مكلفة ماديًا وخاصًة للمتعلم العادي في الدول النامية (حسن سلامة، 2006، 5- 6). كما إن الوسائط الكنولوجية مهما كانت مبهرة ألا إنه مع مرور الوقت تصيب الشخص بالملل بسبب طول أوقات العمل أمامها. وأنها تعمق الشعور بالعزلة وغياب المشاعر، وقلة الإحساس بالمجتمع والتفاعل مع

الأقران وجهًا لوجه (إيهاب درويش، 2009، 73). وقد أوضح المتحمسون للتعلم الإلكتروني أن تجربته قد فشلت في الحلول محل التعليم التقليدي، وسقطت معادلة " إما التعلم الإلكتروني أو التعليم التقليدي" (عاطف أبو حميد الشرمان، 2015).

ويضيف إسماعيل محمد إسماعيل (2011) إلى أن هذا القصور فى بعض الجوانب التى لم يستطيع التعليم الإلكتروني التغلب عليها أدت إلى الحاجة إلى مدخل جديد يجمع بين مميزات كل من التعليم التقليدى والتعليم الإلكتروني والتغلب على جوانب القصور فى كل منها، فظهر ما يسمى بالتعليم المدمج (Blended Learning) والذى يعنى دمج كل من التعليم التقليدى بأشكاله المختلفة والتعليم الإلكتروني بأنماطه المتنوعة ليزيد من فاعلية الموقف التعليمى وفرص التفاعل الإجتماعي.

ويتم اللجوء إلي التعلم المدمج بناء علي قناعة بأنه بالرغم من أن التعليم الإلكتروني من خلال الإنترنت له العديد من الفوائد والامتيازات التي من شأنها أن ترتفع بمستوي التعليم، إلا أن هناك العديد من المزايا للقاءات الصفية المباشرة التي من غير الممكن أن يقوم بها التعلم الإلكتروني. (عاطف أبو حميد الشرمان، 2015، 19)

ويؤكد كاريسون (Garrison, 2006) أن التعلم المدمج أسلوب لتصميم وتنفيذ المقررات التعليمية، يجمع بين أفضل خصائص كل من التعلم وجهًا لوجه والتعلم الإلكتروني عبر التقنيات المختلفة، وهو لا يحل محل هذه الأساليب منفردة، بل يبني من كليهما ليكون تجربة تعلم جديدة أكثر فاعلية للمتعلمين، ويعمل التعلم المدمج ذو التصميم الجيد إلي رفع فاعلية عملية التعلم.

وتشير الدراسات السابقة في مجال التعلم والتدريب المدمج إلي فاعلية الدمج في التعليم والتدريب، ومن هذه الدراسات دراسة كل من: عماد أبو سريع حسين (2016)، حنان محمد الجمال، سعاد عبد العزيز رخا (2015)، محمد زيدان عبد الحميد (2015)، محمد علي سلامة (2015)، حمدي محمد إبراهيم رجب (2014)، غادة محمد حسني النوبي محمد (2014)، أمل أحمد إسماعيل عبد الرحمن (2012)، وربيع عبد العظيم أحمد رمود (2009).

مشكلة البحث:

اتضحت مشكلة البحث من خلال ما يلي:

1- ملاحظة الباحثة للطلاب المعلمين أثناء التدريب الميداني

لطبيعة عمل الباحثة بالإشراف علي مجموعات من طلاب قسم تكنولوجيا التعليم شعبة معلم الحاسب لاحظت الباحثة ضعف سيطرة الطلاب المعلمين علي المتعلمين في الفصل وخاصة في المرحلة الابتدائية وميل التلاميذ إلي اللعب أثناء عملية التدريس وعدم وجود خبرة من الطالب المعلم باستخدام استراتيجيات التعلم الممتع.

2- نتائج وتوصيات الدراسات السابقة

هناك ندرة في الدراسات التي تتناول استرايتيجات التعلم الممتع، وتم التوصل إلى عدد من الدراسات التي تستخدم إستراتيجية واحدة فقط من استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية متغيرات مختلفة والتي تؤكد جميعها علي فاعلية استراتيجيات التعلم الممتع وأهميته، وتم التوصل لبحث يقترح إستراتيجية للمرح لتدريس الرياضيات، وأيضًا التوصل لبحث يهدف الكشف عن الاحتياجات التدريبية لمعلمات الرياضيات لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع، ولم يتم التوصل لبحث يدرب المعلمين أو الطلاب المعلمين علي مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع.

3- توصيات المؤتمرات العلمية

بمراجعة توصيات المؤتمرات العلمية نجد أن عديد من المؤتمرات توصي بالأخذ باستراتيجيات التعلم الممتع ومواكبة التطور وتدريب المعلم علي كل ما هو حديث، وأهمية التدريب المدمج، ومنها: المؤتمر التربوي السادس لمدارس الكلية العلمية الإسلامية، بعنوان "بيئة التعلم الممتعة... لنجعلها واقعًا"، 13 نوفمبر 2018م، والمؤتمر العلمي الثاني لكلية التربية جامعة الأزهر بالاشتراك مع المجلس القومى للرياضة؛ بعنوان "التعليم الجامعي: الحاضر والمستقبل"، في الفترة ما بين 18-19 مايو 2008م.

تحددت المشكلة في السؤال الرئيسي الاتي:

"ما فاعلية التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع والدافعية لتطبيقها؟"

ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما فاعلية التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب مهارات تخطيط تدريس الحاسب باستخدام استراتيجيات التعلم الممتع؟
2. ما فاعلية التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب مهارات تنفيذ استراتيجيات

التعلم الممتع في تدريس الحاسب؟

3. ما فاعلية التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب الدافعية لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع؟

أهمية البحث:

تتلخص أهمية البحث الحالي في أنه:

- قد يفيد المعلمين بصفة عامة ومعلمي الحاسب بصفة خاصة في اكتساب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع.
- قد يفيد البرنامج المقترح بعض الجهات المعنية بتدريب معلم الحاسب في مصر عند تنظيمهم دورات تدريبية لمعلمي الحاسب.
- قد يساهم في تطوير برامج إعداد معلم الحاسب بكليات التربية النوعية من حيث الاهتمام ببرامج الإعداد المهني للطلاب المعلمين.
- يلفت أنظار القائمين على الإشراف الميداني لمجموعات التربية العملية إلى ضرورة التركيز على استخدام استراتيجيات التعلم الممتع.

الأهمية النظرية:

- إعداد قائمة باستراتيجيات التعلم الممتع ليوظفها معلم الحاسب.
- جمع إطار نظري عن استراتيجيات التعلم الممتع والتدريب المدمج.
- مسح الرسائل العلمية المرتبطة باستراتيجيات التعلم الممتع والتدريب المدمج.
- وضع نموذج لتصميم برنامج تدريبي قائم على التدريب المدمج لتنمية مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع لطلاب معلمي الحاسب الآلي.

الأهمية التطبيقية:

- بناء برنامج تدريبي قائم على التدريب المدمج لإكساب طلاب تكنولوجيا التعليم شعبة معلم الحاسب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع في تدريس مادة الحاسب.
- إعداد بطاقة تقييم مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع في التخطيط لدروس الحاسب.
- إعداد بطاقة ملاحظة لأداء مهارات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع في تدريس الحاسب.

- إعداد مقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى الارتقاء بمستوي الأداء التدريسي للطالب المعلم قبل الخدمة، من خلال تزويده بالمعارف والمهارات لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع وذلك من خلال برنامج تدريبي قائم علي التدريب المدمج وتعرف فاعليته في اكتساب هذه المهارات للتخطيط للتدريس باستراتيجيات التعلم الممتع وتنفيذها والدافعية لتطبيقها وذلك للإسهام في:

الإعداد المهني:

من خلال إكسابهم معارف ومهارات مرتبطة بكيفية:

- التخطيط لتدريس الحاسب باستراتيجيات التعلم الممتع.
- تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع.

الإعداد الشخصي:

- الدافعية للتدريس باستراتيجيات التعلم الممتع.
- تعزيز الاتجاه نحو استخدام أسلوب الدمج في التدريب.

حدود البحث:

التزم البحث الحالي بالحدود الآتية:

1- الحدود البشرية :

تتمثل في اختيار مجموعة البحث من طلاب الفرقة الثالثة شعبة معلم الحاسب قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية، جامعة المنيا، وذلك لخروجهم التربية العملية ولدراستهم مقرر المناهج وطرق التدريس وخبرتهم باستخدام الكمبيوتر والانترنت.

2- حدود محتوي:

اقتصر البحث الحالي على اكتساب مهارات استخدام بعض من استراتجيات التعلم الممتع (قائمة باستراتيجيات التعلم الممتع اللازمة لمعلم الحاسب)، والمتمثلة في: (مهارات تخطيط التدريس باستراتيجيات التعلم الممتع، ومهارات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع).

3- الحدود المكانية:

تم تنفيذ الجلسة التمهيدية والتطبيق القبلي والبعدي لأدوات القياس وجلسات التدريب

المباشر في معمل الحاسب (متصل بشبكة الانترنت) بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية– جامعة المنيا لمتطلبات تنفيذ تجربة البحث. وتم تفاعل الطلاب مع التدريب الإلكتروني في المكان المناسب لهم (معمل الكلية– المنزل).

4– الحدود الزمانية:

تم تطبيق البرنامج التدريبي في الفصل الدراسي الثاني، وقد تضمن (6) جلسات بواقع (3) ساعات للجلسة الواحدة بالإضافة للتدريب الإلكتروني الذي يستغرق بين الجلسة التدريبية المباشرة والتالية لها ثلاثة أيام.

فروض البحث:

1. يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المنتج (خطة تدريس درس في الحاسب الآلي باستراتيجيات التعلم الممتع) من اختبار الأداء لصالح التطبيق البعدي.
2. يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة (تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع) لصالح التطبيق البعدي.
3. يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع لصالح التطبيق البعدي.

أدوات البحث:

1– أدوات القياس:

أ– اختبار أداء لإعداد خطة تدريس لدرس في الحاسب الآلي باستراتيجيات التعلم الممتع.

ب–بطاقة تقييم المنتج (خطة لتدريس درس في الحاسب الآلي باستراتيجيات التعلم الممتع) لتقييم المهارات التخطيطية لاستراتيجيات التعلم الممتع تحقق فيها الثبات، والصدق، والموضوعية، وتم تطبيقها قبل التجريب وبعده.

ج–بطاقة ملاحظة الأداء لتنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع لتقييم المهارات التنفيذية لاستراتيجيات التعلم الممتع تحقق فيها الثبات، والصدق، والموضوعية، وتم تطبيقها قبل التجريب وبعده.

د– مقياس دافعية التطبيق، توافرت فيه عوامل الثبات، والصدق، والموضوعية، ومن تم تطبيقه

قبل التجريب وبعده.

2- **مادة المعالجة التجريبية:**

تتكون مادة المعالجة التجريبية للتدريب المدمج من جانبين:

- **التدريب الإلكتروني:** منصة تعلم إلكترونية تستخدم للتدريب الإلكتروني من خلال:
  - عرض الأهداف التعليمية والوحدات التعليمية الإلكترونية المتعلقة بمهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع.
  - استخدام اسلوب التدريب الذاتي، والتدريب التشاركي.
  - تقديم الأنشطة التعليمية والتكليفات.
  - تقديم الاختبارات الإلكترونية المتعلقة بمهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع.
  - التواصل الإلكتروني مع الطلاب.
- التدريب وجهًا لوجه:
  - استخدام اسلوب التدريب المصغر، والتدريب باستراتيجيات التعلم الممتع.
  - تقديم الأنشطة التعليمية العملية.
  - التواصل الحي المباشر مع الطلاب.

منهج البحث:

استخدم البحث الحالي المنهج التطوري حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في إعداد وبناء البرنامج التدريبي المدمج عند تحديد فأئمة استراتيجيات التعلم الممتع المراد التدريب علي استخدامها والمهارات التخطيطية والتنفيذية لاستراتيجيات التعلم الممتع التي يجب تضمين كل منها في المحتوي التعليمي، وتعرف معايير تصميم أدوات القياس، وتحليل أدبيات البحث المرتبطة بالمجال، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي حيث أن طبيعة البحث استهدفت تعرف فاعلية برنامج التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع والدافعية لتطبيقيها. وذلك من خلال اختبار مجموعة الفروض الموضوعة للبحث من خلال التطبيقين القبلي والبعدي لأدوات القياس التي عالجت المتغير التجريبي (برنامج التدريب المدمج).

مصطلحات البحث:

التدريب المدمج (Blended Training):

- يعرّفه **حسن حسين زيتون** (2005، 173) بأنه إحدى صيغ التعليم أو التعلم التي يندمج فيها التعلم الإلكتروني مع التعلم الصفي التقليدي في إطار واحد حيث توظف أدوات التعلم الالكتروني سواء المعتمدة على الكمبيوتر أو على الشبكة في الدرس، مثل معامل الكمبيوتر والصفوف الذكية، ويلتقي المعلم مع المتعلمين وجهًا لوجه معظم الأحيان.
- ويُعرّفه **Lim** (2006، 475-477) بأنه مزج أو خلط أدوار المعلم التقليدية في الفصول الدراسية التقليدية مع المعلم الإلكتروني في الفصول الافتراضية، أي أنه تعلم يجمع بين مزايا التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني في آن واحد.
- ويرى **Frederick** (2007، 75) أن التعلم المدمج هو"مزيج من أدوات التعلم مثل التفاعل وجهاً لوجه داخل الفصل التقليدي والتعلم المتزامن وغير المتزامن بطريقة متكاملة وفعّالة".

ويعرفه **عبد اللاه إبراهيم الفقي** (2011، 22) أنه مزيج أمثل للتعلم وجهًا لوجه والتعلم عبر الإنترنت والذي يحسن التعلم ويرضي المعلمين والطلاب.

ويقصد به إجرائيًا في البحث الحالي:

"أحد الأشكال الجديد للبرامج التدريبية، يدمج بصور مناسبة بين التدريب التقليدي والتدريب الإلكتروني، بهدف الاستخدام الأمثل لجميع الإمكانيات المتاحة وفق متطلبات الموقف التدريبي، بهدف تنمية مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب".

استراتيجيات التعلم الممتع (enjoyable learning strategies):

التعلم الممتع: (enjoyable learning)

يعرف إبراهيم رفعت إبراهيم (2017، 12) التعلم للمتعة بأنه "التعلم القائم علي تطوير الخبرة التعليمية بمشاركة المتعلمين وفق منظور يحقق لهم متعة التعلم مثل المنافسات والمحاكاة والتعلم بالعمل وجمع البيانات والمقابلات وفق تنظيم شامل متكامل لكافة عناصر العملية التعليمية، لتحقيق الأهداف التعليمية وبالشكل الذي يؤثر في امتاع المتعلمين بما يتعلمونه، وكسر مشاعر الملل أو الإحباط التي قد تصاحب المواد التعليمية".

يقصد باستراتيجيات التعلم الممتع إجرائيًا في البحث الحالي "مجموعة الطرق والمواد والأنشطة وأساليب التقويم التي يستخدمها الطالب معلم الحاسب والتي توفر جو من المتعة والبهجة والتسلية والفائدة الهادفة والتي تجعل الدماغ يعمل في أقصي طاقاته وتجعل المتعلمين يقبلون علي التعلم بدافعية".

الدافعية (Motivation):

الدافعية هي مثابرة الطلاب واستمتاعهم بالتعلم والاهتمام بكل ما هو جديد، وحب الاستطلاع والتواصل في التعلم وإنجاز المهام الصعبة وإدراك الكفاءة والتفوق في الأعمال التي يقومون بها. (Gottfried, 1994, 18)

يقصد بها إجرائيًا في البحث الحالي "استمتاع الطالب معلم الحاسب باستخدام استراتيجيات التعلم الممتع والاهتمام بكل ما هو جديد لتطبيقها في تدريس الحاسب لطلابه".

الاطار النظري

المحور الأول: التدريب المدمج

يتم استخدام مصطلح التعلم/ التدريب المدمج بتكرار متزايد في كل من الدوائر الأكاديمية والشركات. وفي عام 2003م حددته الجمعية الامريكية للتدريب والتطوير باعتباره أحد الاتجاهات العشرة الأولي التي ظهرت في صناعة توصيل المعرفة (Rooney, 2003).

أولًا: مفهوم التدريب المدمج Blended Training

يعرف التعلم المدمج بأنه أسلوب تعليمي يعتمد علي دمج التعلم وجهًا لوجه والتعلم عبر الإنترنت للمساعدة في تحسين تجربة الفصل الدراسي وتوسيع نطاق التعلم من خلال الاستخدام المبتكر للمعلومات وتقنية الاتصالات.

حيث أن استراتيجيات التعلم المدمج تعزز من مشاركة وتحصيل الطلاب للمنهج الدراسي من خلال الانترنت وتحسين الفاعلية والكفاءات عن طريق الحد من قت المحاضرة. كما أنه يكسر الجدران التقليدية للتدريس، تلك التي لا تعمل مع جميع الطلاب (John Waston, 2016, 6).

وقد ركز الجيل الأول من برامج التعلم الإلكتروني أو التعلم المستند إلي الويب علي تقديم محتوي تعليمي قائم علي الفصل الدراسي عبر الانترنت. علاوة علي ذلك، تميل برامج الجيل الأول من التعلم الإلكتروني إلي أن تكون تكرارًا أو تجميعًا لنسخ عبر الإنترنت من الدورات الدراسية

القائمة علي الفصول الدراسية السابقة. وقد أدت الخبرة المكتسبة من الجيل الأول من التعلم الإلكتروني إلي إدراك أن اسلوبًا واحدًا لتقديم التعليم قد لا يوفر خيارات كافية مشاركة، تواصل اجتماعي، ملاءمة المحتوي أو السياق المطلوب لتسهيل التعلم والأداء الناجح (Harvey Singh, 2003).

بينما التعلم المدمج هو منهج تعليمي يتضمن التكنولوجيا لتوفير نهج أكثر تخصصًا للتعلم. مما يمنح الطلاب التحكم في الوقت والمكان والمسار ووتيرة تعلمهم.

فالتعلم المدمج يتكون من شقين رئيسيين هما:

- الشق التقليدي: ويشير إلى التعليم وجهًا لوجه داخل حجرات الدراسة التقليدية سواء بصور فردية أو جماعية.
- الشق الإلكترونى: ويشير إلى استخدام أحد أنماط التعلم الالكتروني أو الدمج بين نمطين أو أكثر من أنماط التعلم الإلكتروني المعتمد على الحاسب الآلي وبين التعلم الإلكتروني المعتمد على الإنترنت.

ثانيًا: مسميات التعلم المدمج

يذكر عاطف أبو حميد الشرمان (2015، 32)، وخديجة الغامدي (2008، 64) إن للتعلم المدمج Blended learning مسميات عدة هي: (التعلم الهجين، التعلم الخليط، التعلم المؤلف، التعلم الممزوج، التعلم المتمازج، والتعلم متعدد المداخل)، وفي اللغة الانجليزية (hybrid learning، Mixed learning، Integrated learning، Multi-method learning) والأكثر استخدامًا في الكتابات الأجنبية هو التعلم المدمج Blended Learning.

ثالثًا: نماذج التعلم/ التدريب المدمج

تذكر اليزابيث (Elizabeth Brooke, 2015) أنه وفقًا لمعهد كلايتون كريستين أحد أكثر قادة الفكر شهرة في مجال التعلم المدمج، هناك أربعة نماذج للتعلم المدمج يتم تنفيذها بشكل شائع في المدارس اليوم، وهي:

- نموذج التناوب Rotation Model
- نموذج فلكس Flex Model
- نموذج آلاكارت A la caret Model

- نموذج افتراضي خصب Enriched Virtual Model

نموذج التناوب Rotation Model

يستلزم عمل الطلاب في عدد من الأنشطة والتي تشمل تعليمات المجموعة بأكملها، تعليمات مجموعة صغيرة، أنشطة نظير إلي نظير، المهام الورقية والقلم الرصاص بالاضافة إلي العمل الفردي علي جهاز كمبيوتر.

وهناك عدة إعدادات تنفيذ مختلفة ضمن نموذج الدوران:

- تناوب المحطة: علي غرار تناوب مركز الفصل الدراسي، يعمل الطلاب من خلال دائرة من الأنشطة في الفصل الدراسي (أو الفصول الدراسية) خلال فصل دراسي واحد أو أكثر، مع واحد علي الأقل من هذه الأنشطة التي تتضمن تعليمات عبر التكنولوجيا.
- التدوير الفردي: يعمل الطلاب من خلال بعض أو كل مراكز الفصل الدراسي بناء علي وصفة فردية يحددها المعلم بمساعدة أداة تقييم تعتمد علي التكنولوجيا.
- تناوب المختبر: يعمل الطلاب بناء علي تعليمات فردية عبر الانترنت في معمل الكمبيوتر بعد ذلك سوف يستخدم المعلم البيانات الناتجة الكاملة أو الصغيرة في الفصل الدراسي.
- الفصل المقلوب: يتلقي الطلاب التعليمات الأساسية في شكل التعلم عبر الانترنت خارج اليوم الدراسي. ويتم تقديم الدرس الأساسي عبر التكنولوجيا كواجب منزلي ثم يقوم الطلاب بتطبيق المهارات أثناء وقت الفصل الدراسي من خلال المهام والمشاريع.

نموذج فلكس Flex Model

يتعلم الطلاب في الموقع باستخدام أداة تعليمية عبر الانترنت باعتبارها العمود الفقري للدروة أو المادة مع قيام المعلم بتوفير الدعم عند الضرورة. ويختلف عمق وتكرار وطريقة دعم المعلم بناء علي نموذج التنفيذ لكل مدرسة.

نموذج A la carte

يتم تلقي الطلاب التعليمات في دورة (دورات) معينة عبر الانترنت بالكامل. عن طريق مدرس عبر الانترنت وغير موجود في مدرسة أو مركز تعليمي.

النموذج الافتراضي المخصب

يطلب من الطلاب اجراء جلسات تعلم وجهًا لوجه مع معلمهم، ولكن بعد ذلك يكملون بقية

الدورات الدراسية عن بعد، خارج المدرسة التقليدية. وعلي الرغم من أن الطلاب قد لا يجتمعون مع معلمهم علي أساس يومي، إلا أن هناك جلسات تعليمية رسمية ومجدولة بانتظام.

رابعًا: مزايا التعلم/ التدريب المدمج

ومن خلال التعلم المدمج أصبح التدريس أقل تكلفة في تقديمه وبأسعار معقولة كما أنه يوفر الوقت والمرونة الكافية، حيث يُمكن التعلم المدمج الطالب من الوصول إلي المواد من أي مكان وفي أي وقت عن طريق الإنترنت وع الاستمتاع بفوائد الدعم والتعليمات من خلال التعلم جهًا لوجه.

ويعدد آبريل جيارلا (2016) مزايا التعلم المدمج للمعلمين والطلاب، وهي:

- أصبح التعلم أقل تكلفة وباسعار متاحة.
- توفير الوقت.
- توافر المعلومات حيث يمكن للطالب الوصول إلي المواد في أي وقت ومن أي مكان.
- الوصول إلي الموارد والمواد العالمي التي تلبي مستوي معرفة الطلاب واهتماماتهم.
- اختلاف قدرة الطلاب علي التعلم السريع أو البطئ من خلال التعلم المدمج يقلل من التوتر ويزيد من الرضا والاحتفاظ بالمعلومات.
- يتيح مزيدًا من التفاعلات الفعالة بين المتعلمين ومعلميهم من خلال استخدام رسائل البريد الإلكتروني ولوحات المناقشة وغرفة الدردشة.
- يتيح للطلاب القدرة علي تتبع تقدمهم.
- يمكن الطلاب التعلم من خلال مجموعة متنوعة من الأنشطة التي تنطبق علي العديد من أنماط التعلم المختلفة.
- يمكن التعلم الإلكتروني تحسين جودة التدريس والتعلم لأنه يدعم مناهج التدريس وجهًا لوجه.
- يحسن التعلم المدمج أيضًا عوامل اخري للمعلم بمافي ذلك:
  - طلاب أكثر تفاعلاً.
  - معلومات وتعليقات أفضل علي العمل.
  - التدريس عن طريق الفريق.

- المزيد من الأدوار القيادية.

- زيادة اهتمام الطلاب عندما يتم دمج التكنولوجيا في الدروس المدرسية مما يجعلهم يركزون عليها ويتحمسون لها بما في ذلك الموضوعات التي قد تكون رتيبة بالنسبة للبعض مع الاحتفاظ بالمعلومات أيضًا.
- الحفاظ علي تركيز الطلاب لفترة أطول عن طريق استخدام أجهزة الكمبيوتر للبحث عن المعلومات والبيانات.
- تطوير التعلم من خلال الاستكشاف والبحث.
- يوفر استقلالية للطالب وقدرته علي تحديد أهداف تعليمية مناسبة وتولي مسؤولية التعلم الخاص به.
- القدرة علي تتبع انجازاتهم الفردية.
- القدرة علي التحليل والمراجعة وتقديم الملاحظات بسرعة للطلاب، وتعطي المعلم القدرة علي تكييف طرق التدريس الخاصة به والتغذية الراجعة لكل طالب مع تحسين كفاءة الوقت.
- تمكن الطلاب من التعلم بالسرعة التي تناسبهم نظرًا لمرونة التعلم المدمج والقدرة علي الوصول إلي موارد الانترنت.
- يجهز الطلاب للمستقبل من خلال اكتساب مهارات العالم الحقيقي وترجمتها إلي مهارات حياتية.

ولأن فكرة التعلم المدمج تنبع من أن عملية التعلم عملية مستمرة، وليس حدثاً ينتهي خلال لقاء واحد، ومن ثم فإن أسلوب الدمج بكافة أشكاله يمكن أن يؤدي إلى تحسينات جذرية في عملية التعلم إذا ما صُمم وفق معايير جيدة، ويذكر Vaughan (2007، 83 –81)، حسن علي سلامة (2005، 57)، Osguthorpe & Graham (2003، 234 –227) أنه يوجد عديد من المميزات التى يتمتع بها التعلم المدمج، منها ما يلي:

- **الثراء التربوي:** فمن خلال التعلم المدمج يمكن التركيز على الممارسات، والنظريات التعليمية والتربوية الناجحة مثل البنائية والمعرفية، وغيرها من النظريات التي من شأنها تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة من عملية التعلم.

- **التعامل والوصول للمعلومات:** حيث يمكن للطالب التعامل مع العديد من الوسائط التعليمية التي يحصل من خلالها على المعلومات مثل الكمبيوتر والإنترنت، وبيئات التعليم الإفتراضية، وغيرها من المصادر التعليمية.
- **زيادة التواصل والتفاعل الإنساني:** حيث أمكن في التعلم المدمج الجمع بين اللقاءات المباشرة وجهًا لوجه بين المعلم وطلابه وبين الطلاب بعضهم بعض، كما تم توفير التفاعل أيضا من خلال أدوات الإتصال الإلكتروني المتزامنة مثل مؤتمرات الفيديو، أو غير المتزامنة مثل البريد الإلكتروني.
- **فاعلية التكاليف:** العائد من تكاليف التعلم المدمج يمكن أن تؤتى ثمارها، حيث التوظيف الأمثل لمصادر التعلم، وكذلك وقت المعلم، واستخدام الحواسيب والشبكات في مواقف التعلم، وليست مجرد وسائل لتخزين المعلومات فقط دون تبادلها أو توظيفها.
- **المرونة:** تأتي المرونة في التعلم المدمج من خلال عملية تصميم، وتقديم المحتوى التعليمي، وكذلك في وقت التعلم ، حيث يمكن للمعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين بتقديم المحتوى التعليمي بأكثر من شكل، فيمكن أن يكون مطبوعًا، أو مرئيًا، أو مسموعًا أي من خلال الوسائط المتعددة، وكذلك يمكن أن يتعلم الطالب ما يريد أن يتعلمه في الوقت الذي يريد، وبالسرعة التى تناسبه.
- **التحكيم والضبط:** حيث يُبنى التعلم المدمج على إيجابية المتعلم أثناء عملية التعلم والتفاعل بين المتعلم ومعلمه وبينه وبين زملائه وبينه وبين المحتوى، وبالتالي يستطيع المتعلم التحكم في البرنامج، من حيث الانتقال والتجوال والإبحار داخل المحتوى، والاختيار بين البدائل المتاحة في التوقيتات التي تناسبه، وتتفق مع احتياجاته المختلفة لإتمام عملية التعلم.

يذكر عاطف أبو حميد الشرمان (2015، 39- 48) ميزات تجعل من نمط التعلم المدمج أفضل من كل نمط من النمطين الآخرين (التقليدي- الإلكتروني) إذا ما أخذ لوحده، ومنها:

- ربط التعلم داخل الغرفة الصفية وخارجها ومتابعته.
- زيادة أعداد الطلبة في الغرفة الصفية.
- الخروج بالعملية التعليمية من النمطية والملل.
- خفض نفقات التعلم.
- التعامل مع المتغيرات والكوارث الإنسانية.

- إبقاء الفرصة متاحة أمام لقاء الطالب بالمعلم.
- تصميم تعلم فردي يناسب كل طالب.
- تخفيف حالة التوتر التي قد تنشأ نتيجة استخدام التكنولوجيا لدي البعض.
- إثراء العلمية التعليمية/ التعلمية.

خامسًا: مكونات التعلم/ التدريب المدمج

يذكر Jared M. Carman (2005) خمسة مكونات رئيسة لعملية التعلم المدمج:

1- الأحداث المباشرة: أحداث التعلم المتزامنة بقيادة المعلم التي يشارك فيها جميع المتعلمين في نفس الوقت مثل "فصل دراسي افتراضي" مباشر.

2- المحتوي عبر الإنترنت: تعلم الخبرات التي يحتاجها المتعلم يكمل بشكل فردي، بسرعته الخاصة ووقته الخاص مثل التدريب التفاعلي أو عبر الإنترنت أو علي قرص مضغوط.

3- التعاون: البيئات التي يتعلم فيها المتعلمون التواصل مع الاخرين، علي سبيل المثال: البريد الإلكتروني، المناقشات والدردشة عبر الإنترنت.

4- التقييم: مقياس معرفة المتعلمين

أ- التقييم الأولي قد يأتي قبل الأحداث المباشرة أو الأحداث الذاتية لتحديد المعرفة السابقة.

ب- التقييمات اللاحقة وتأتي بعد أحداث التعلم عن طريق الإنترنت أو التعلم المجدول لقياس القدرة علي نقل التعلم.

ج- المواد المرجعية: المواد التي تعزز الاحتفاظ بالتعلم ونقله بما في ذلك تنزيلات المساعد الرقمي الشخصي PDA وملفات PDF.

سادسًا: أبعاد التعلم/ التدريب المدمج:Dimensions of the Blended Learning

تتعدد أشكال وأبعاد التعلم المدمج وفقاً لمكوناته الأساسية، فمنها ما يرتبط بالبيئة التعليمية وطرائق التدريس، ومصادر التعلم، برنامج التعلم المدمج قد يجمع واحدًا أو أكثر من هذه الأبعاد، وقد أورد كلاً من: حنان خليل (2011، 31-32)، عبد الله إبراهيم الفقي (2011، 36- 38)، محمد خلف الله (2010، 110- 113)، جمال مصطفى (2008، 155)، و Singh (2003, 53 -52) بعض أبعاد التعلم المدمج، وهي على النحو التالي:

- الدمج بين التعلم الإلكتروني والتعليم المعتاد: تجمع خبرات التعلم المدمج بين نمطي التعلم الشبكي وغير الشبكي، حيث يتم التعلم الشبكي عادة من خلال أدوات الويب المختلفة المتمثلة في البريد الإلكتروني وغُرف الدردشة وغيرها، بينما يحدث التعلم غير الشبكي في المواقف الصفية التقليدية وذلك أثناء جلسات تدريبية واقعية في الفصول الدراسية وبإشراف المدرب نفسه.
- الدمج بين التعلم بالخطو الذاتي، والتعلم التعاوني الفوري: في هذا النوع يتم الدمج بين التعلم بالخطو الذاتي الذي يتضمن عمليات التعلم الفردي والتي تتم وفقاً لحاجة المتدرب والسرعة التى تناسبه، وبين التعلم التعاوني الذي يتضمن اتصال أكثر ديناميكية بين المتدربين مما يؤدي إلى تشاركية المعرفة والخبرة–على سبيل المثال– قد يشمل الدمج بين التعلم الذاتي والتعلم التعاوني مراجعة بعض المواد المهمة حول منتج جديد، ثم مناقشة تطبيقات ذلك في عمل المتعلم من خلال التواصل الفوري باستخدام شبكات المعلومات.
- الدمج بين التعلم المقنن والتعلم غير المقنن: في هذا النوع يتم الدمج بين التعلم المقنن (الرسمي) الذي يظهر في صورة الوحدات الدراسية ويكون مصمماً وفق تسلسل وتنظيم محدد؛ كالذي يوجد في القاعات الدراسية، وبين التعلم غير المقنن (غير الرسمي) الذي يحدث دون وجود برنامج تعليمى معد مسبقاً أو مبنياً بشكل منظم ومخطط؛ كالذي يحدث خلال الاجتماعات والمحادثات الجانبية والرسائل الإلكترونية...وغيرها
- الدمج بين المحتوى الخاص والمحتوى الجاهز: فالمحتوى الخاص هو المحتوى الذي يعد ذاتياً وحسب حاجة المتدربين، بينما المحتوى الجاهز هو محتوى شامل وعام، وعلى الرغم من أن كُلفة شراء أو توفير مثل هذا المحتوى تكون في العادة قليلة إذ ما قورنت بالمحتوى الخاص، فقد اتجهت المؤسسات نحو تحقيق مرونة أكبر في دمج المحتوى الجاهز والمحتوى الخاص لتحسين خبرات المستخدم.
- تنوع أشكال واستراتيجيات التعليم:من خلال التعليم المدمج يتم توظيف أشكال واستراتيجيات تعليمية متنوعة قد تشمل تعليم افتراضي مباشر تعاوني وفصول تعليمية غير مباشرة للتعلم الذاتي، وكذلك أساليب التعلم القائمة على التعليم الإلكترونى من بعد والتعليم بقاعات الدروس التقليدية وجها لوجه والتعلم النشط والتعليم الجمعي والتعليم فى مجموعات صغيرة.
- دمج الكتاب المطبوع مع الكتاب الإلكترونى: من خلال هذا البعد يتم الدمج بين الكتاب

المطبوع وبين الكتاب الإلكترونى أو صفحات الإنترنت الإلكترونية، فيستطيع المتعلم مدارسة الكتاب الورقى ومعاودة القراءة والإطلاع وكذلك متابعة صفحات الإنترنت المدعمة بالصوت والصورة والحركة والأشكال والألوان من أجل تدعيم التعليم وصقله من جميع جوانبه.

- الدمج بين العمل والتعلم: النجاح الحقيقي وفاعلية التعلم في المؤسسة يرتبطان بالتلازم بين العمل والتعلم، وعندما يكون التعلم متضمنا في عمليات قطاع العمل مثل المبيعات أو تطوير المنتجات، يصبح العمل مصدراً لمحتوى التعلم، ويزداد حجم محتوى التعلم المتاح عند الطلب بما يلبي حاجة المستفيدين من هذا المحتوى.

المحور الثاني: استراتيجيات التعلم الممتع

التعلم في الأساس هو نتيجة المشاركة والجوهر هو ما تتعلمه من مواد. في حين أن المشاركة، الجزء الأكثر تعقيدًا من هذه المعادلة وهو كيف تتعلم، فبغض النظر عن مدي أهمية التعلم إن لم نكن مهتمين أو متحمسين، فلن يحدث التعلم الفعال. بالإضافة إلي ذلك، يجب أن يغذي التعلم الفضول، ويعزز الإبداع ويشجعنا علي أن نصبح متعلمين مدى الحياة. (Eeva, et. Al, 2016)

كما تذكر Eeva (2016) أفضل طريقة لتحقيق هذه المقاصد هي جعل التعلم ممتعًا، لإننا عندما نستمتع بما نقوم به ونحبه، يصبح نشاطًا طبيعيًا وعفويًا وعضويًا. ويصبح التعلم جزءًا أساسيًا من الحياة اليومية ويذودنا بالمهارات الحياتية التي يمكننا دمجها مع المعرفة ونقلها إلي مواقف حياتية مختلفة.

أولاً: تعريف التعلم الممتع

تعرف Geethika Rodrigo (2018) التعلم الممتع هو نهج شامل للتعليم يهدف إلي تلبية الاحتياج والشغف إلي التعلم والتطور المستمر طوال الحياة. وقد طورت (Fun Academy) منهج "التعلم الممتع" استنادًا إلي الخبرة التربوية الفنلندية جنبًا إلي جنب مع أفضل الممارسات التعليمية حول العالم.

والتعلم الممتع يدفع إلي التحفيز، التدفق، الشغف والمشاركة من خلال استخدام طرق التعلم الممتعة والمبتكرة والهدف منه هو تحقيق الرضا الكامل للطلاب والمعلمين.

يعد التعلم للمتعة Learning for Fun بمثابة توجهًا تعليميًا يهدف إلي المشاركة الفعالة

للمتعلمين في تشكيل وتكوين الخبرات التعليمية نظرة لتحقق مشاعر المتعة فيما يقوم به المتعلمون من خبرات ممتعة، وربما يكون تحقيق المتعة هو الأولوية الأكثر وضوحًا لدى المتعلمين وربما أكثر من أولوية تحقيق أهداف أكاديمية في بداية التعلم للمتعة، ولكن مع اندماج المتعلمين في الخبرات التعليمية للمتعة، تتحقق الأهداف الأكاديمية وبطريقة أكثر استيعابًا لدى المتعلم (إبراهيم رفعت إبراهيم، 2017، 12).

ويشير آرثر سي كلارك "إذا كان لدى الأطفال اهتمام، يحدث التعليم"، ومع ذلك فإن هذه الظاهرة لا تقتصر علي الاطفال فقط. والجانب الأكثر فعالية في المشاركة ينشأ دائمًا من الدافع الداخلي، الحماس، التدفق والميول.

أولاً: كيف وماذا تتعلم، فيجب أن يلبي احتياجاتنا النفسية.

ثانيًا: يجب أن يكون التعلم صعبًا وبه تحديات ولكن ليس مرهقًا أو مخيفًا.

ثالثًا: يجب أن يحقق التعلم توازن بين نقاط قوة المتعلم (ما يجيده) والشغف (ما يحب القيام به).

ويتم تصميم (Fun learning) "التعلم الممتع" بشكل فريد لدمج هذه المكونات الثلاثة وتذويدها بالطاقة وتسخيرها لجعل التعلم تجربة غير عادية. (Geethika Rodrigo, 2018)

ثانيًا: مبادئ التعلم الممتع

1- اقتصاد الخبرة (The Experience Economy): تؤثر الخبرة التعليمية التي يمر بها المتعلم في الموقف التعليمي تأثيرًا كبيرًا علي الكيفية التي يستقبل بها المعرفة ومن ثم كيفية استيعابها وتوظيفها تبعًا لمستوي الخبرة التي يمر بها المتعلم من حيث كونها خبرة مباشرة أو غير مباشرة، ومن خلال هذا المنظور فإن التعلم للمتعة يعمل علي تعديل الخبرة التعليمية التي يعايشها المتعلم بنفسه، كما أن التعلم للمتعة يمنح المتعلم فرصة أفضل لاكتساب المعرفة استيعابها والاحتفاظ بتعلمه لاحقًا، وهو الأمر الذي يعكس اقتصادية خبرة التعلم للمتعة حيث أن الخبرات التعليمية والتي يتم العمل علي إثرائها وتفتقد التعلم للمتعة تأخذ جهد ووقت أكبر اقتصاديًا من خبرات التعلم للمتعة التي تكون ذات مردود أكبر. (Liu; et al., 2014; Rodkroh; et al., 2013)

2- خبرة التدفق (Flow Experience): إذا كانت النظرية البنائية تقوم علي اعتبار أن التعلم الحقيقي هو التعلم الذي يتمركز حول المتعلم من خلال اندماجه في التعلم لحل التناقضات والتغلب علي التحديات المعرفية التي تحول دون اكتساب المعرفة الجديدة، فإن التعلم للمتعة يعمل علي اندماج المتعلم وجدانيًا في المواقف التعليمية بالشكل الذي يحافظ علي استمرار نشاطه الذهني في محاولة اكتساب المعرفة، وعلي وجه العموم فإن خبرة التدفق يمكن وصفها علي أنها ربط خبرتين ببعضهما، وهما المتعة والتركيز المكثف فالمتعلمون يستمتعون بتعلمهم وفي ذات الوقت يستغرقون ذهنيًا فيما يتعلمونه بالفعل من منظور أكاديمي. (Alsardary& Blumberg, 2009; Nino, 2015; Khorual& Rohmy, 2016)

3- التأثير الوجداني (Emotinal Effect): يمثل الجانب الوجداني الباعث المهم في التأثير علي الكيفية التي ينجز بها المتعلمون، حيث أن دوافع المتعلمين واتجاهاتهم ومعتقداتهم ازاء ما يتعلمونه قد تكون سببًا في تيسير اكتساب المتعلم للمعرفة إذا كانت بالصورة الإيجابية، أو تكون سببًا في حالات الإخفاق والانسحاب من الموقف التعليمي إذا كانت بالصورة السلبية. ويعمل التعلم للمتعة علي محاولة الاستفادة بدرجة كبيرة من التأثير الوجداني للمتعلمين، والذي يتحقق من خلال الممارسات التي يحقق فيها التعلم ذاته تبعًا لمشاركته مع أقرانه وشعوره بمتعة الإنجاز والتنافس. (أحمد الرفاعي 2014، Mathrani, et al., 2016)

4- الفضول المعرفي (Curiosity): إذا كان التعلم النشط يستند في مبادئه إلي خلق البيئة التعليمية التي تثير تفكير المتعلم بصورة مستمرة إلي الحد الذي يبلغ معه درجة الفضول المعرفي لحل التناقضات المعرفية، وإكمال الفجوات التعليمية بين مكوناتها المختلفة، فإن التعلم للمتعة يعمل علي خلق رغبة الفضول المعرفي لدي المتعلمين، وذلك منن خلال انجاز الأنشطة والمنافسات ذات الخبرة الثرية والتي تفرض علي المتعلم ضرورة حدوث الفضول المعرفي لاكتساب المعارف والمهارات المقصودة. (نهي السيد 2015، Schattner 2015)

5- الدافعية الذاتية (Intrinsic Motivation): تستند نظرية الدوافع في علم النفس إلي أن

هدف الفرد وطموحه قد يشكل الدافع الرئيس للقيام بالعمل، علي اعتبار أن الدافعية بمثابة محصلة التفاعل بين خبرات الإنجازات السابقة، والهدف الذي يسعي إليه المتعلم من وراء تحقيق تلك الإنجازات، ويعمل التعلم للمتعة علي تحريك الدوافع الذاتية والداخلية للمتعلم في الموقف التعليمي، حيث أن تلك الدوافع تصاحب اشتراك المتعلم في عملية التعلم بالمتعة بفضل الاندماج الوجداني والأكاديمي لدي المتعلمين. (خالد محمود 2016، حسام مازن 2015، Gregory& Cahill 2011)

ثالثًا: خصائص التعلم الممتع

تذكر sanna lukander (2017) أن التعلم يكون ممتعًا عندما:

- تحب ما تفعله: عندما تشعر بالإلهام أو الشغف تجاه شيء ما، فإن التعلم يكون ممتعًا ومرضيًا ويسهل عليك بذل جهد إضافي لمعرفة المزيد.
- تشعر بالأمان: البيئة الداعمة والآمنة تجعلنا نشعر بالحرية لاستكشاف ووضع أهداف جديدة.
- تكون البيئة ملهمة: يجب تصميم بيئاتنا المادية والرقمية لدعم جميع المتعلمين ويجب أن تكون بيئة التعليم مثيرة للإلهام وتدعم استراتيجيات التعلم المختلفة.
- تكون انت موضع تقدير لما انت عليه: ينمو التعلم الإيجابي في جو من الاحترام والتقدير بين المتعلمين، ونحصل علي فهم أعمق لما تعلمناه.
- يكون إرتكاب الأخطاء مسموح به في جو آمن لتعزيز الإبداع والابتكار وتحمل المخاطر.
- يمكنك أن تختار كيف تتعلم: فإن استراتيجيات التعلم ذاتية وتعتمد علي نقاط قوتنا الفردية. ونفهم هذا، يمكننا اختيار الطريقة الأكثر فعالية لمعالجة مشكلة وتعلم شيء جديد.
- يصبح التعلم إدمانًا صحيًا: فيجب أن نشارك في التعلم مدي الحياة ويتحقق ذلك عندما نشعر بالرضا والقدرة والكفاءة لتعلم المزيد.

ولتحقق خبرة التعلم للمتعة تتسم الخبرة بمجموعة من الخصائص المميزة والمحددة لها، نستخلصها من Hilary (2016)، Khorual& Rohmy (2016)، حسام مازن (2015)، أحمد الرفاعي (2014)، Hodgena; et al. (2009)، وسعد الزهراني (1997)، وتتحدد في الخصائص التالية:

- تحقق الاستكشاف والتخيل معًا: إن حدوث التعلم للمتعة يرتبط ارتباطًا وثيقًا بمرور المتعلم بالمواقف التعليمية التي تتطلب درجة مناسبة من استكشاف المعرفة، وأبعد من ذلك فإن تصميم المواقف التعليمي بصورة تثير قدرة المتعلم علي التخيل، حيث أن الاكتفاء بالاستكشاف وحده قد يحول الموقف التعليمي إلي موقفًا أكاديميًا صارمًا في حين أن الأكتشاف الممتزج بالتخيل هو الذي يحتمل تأثيره الفضل في تحقق التعلم للمتعة.
- الخبرة التعليمية متعددة الحواس: يتسم التعلم للمتعة بتقديم خبرات تعليمية تخاطب الحواس المختلفة للمتعلم، بحكم طبيعة الإجراءات التي يسلكها المتعلم، ومع تعدد الحواس في الخبرات التعليمية المختلفة فإن اندماج المتعلم الوجداني والأكاديمي يمكن توقع حدوثه بدرجة أكبر، ولا يتوقف هذا التعدد للتعلم بالمتعة علي المراحل التعليمية الأولية، حتي أن الدراسات التي عملت علي تقديم خبرات تعليمية للتعلم للمتعة للمتعلمين علي المستوي الجامعي عملت علي إثراء بيئات التعلم بخبرات تثير الخبرات الحسية المتنوعة للمتعلمين.
- الاقتصاد في الجهد المبذول ظاهريًا: قد يتصور بطريق خطأ أن حدوث التعلم للمتعة يتحقق من خلال محاصرة المتعلم برزمة من المواقف التعليمية المتعددة والمتنوعة، علي اعتبار أن المتعلم لديه درجة معقولة من الدافعية للتعلم، وفي حقيقة الأمر فإن هذا الأمر بمثابة خطأ إجرائي كبير فمحصلة ذلك حدوث حالة من الإرهاق الذهني للمتعلم تنعكس في النهاية علي اكتساب محدود للمعرفة المستهدفة، وعلي هذا فإن المحك الحقيقي لجودة الخبرة التعليمية في التعلم للمتعة هو الاستثمار الدقيق لقدرات المتعلمين في خبرات تعليمية تثري تعلمهم وتشعرهم بالمتعة في ذات الوقت.
- تحقق فرصة الاختيارات: يتسم التعلم بالمتعة بدرجة كبيرة من المرونة في إعطاء المتعلم درجة معقولة من حرية وضع واختيار البدائل المختلفة التي تشكل مكونات الخبرة التعليمية للمتعة، وتعد هذه الخاصية فرقًا مهمًا بين التعلم للمتعة والتعلم باللعب أو لعب الأدوار حيث يكون هناك تحديدًا دقيقًا للمهام والإجراءات المحددة والمطلوبة من المتعلمين، في حين يتاح للمتعلمين في التعلم للمتعة فرصة إضافة مهام تتوافق مع ميولهم، وبما يدعم الخبرة التعليمية من خلال المعلم الذي يعمل بمثابة الموجه والميسر لهذا الأمر.

رابعًا: استراتيجيات التعلم الممتع

تذكر كل من Janelle Cox (2019)، Casey Brown (2019) طرق لجعل التعلم ممتعًا، وهي:

- **انشاء تجارب علمية بسيطة.**

وذلك لإدراك واستكشاف المفاهيم العلمية قبل تقديم هذه المفاهيم. ويمكن استخدام المنظم الرسومي لجعل الطلاب يتوقعون ما يعتقدون أنه سيحدث خلال كل تجربة يجرونها.

- **السماح للطلاب بالعمل معًا:**

فإن كثير من الأبحاث التي اجريت علي التعلم التعاوني تشير إلي أنه عندما يعمل الطلاب معًا يكون العمل أكثر متعة وجاذبية وإنهم يحتفظون بالمعلومات بشكل أسرع ولمدة أطول ويطورون مهارات التفكير النقدي ويبنون مهارات الاتصال لديهم.

- **استخدام الايدي في الأنشطة التعليمية:**

تعتبر من الطرق الممتعة التي تساعد الطلاب علي التعلم بطريقة لا تنسي.

- **منح الطلاب استراحة دماغية:**

فالطلاب يعملون بجد كل يوم ويستحقون استراحة صغيرة، ومن السهل لمعظم المدرسين معرف متي يكون لدي الطلاب ما يكفي ويحتاجون إلي انتعاش سريع.

- **ربط التعلم بالحياة الواقعية أو الذهاب في رحلات ميدانية:**

لربط ما يتعلمونه في المدرسة بالعالم الخارجي حيث يحصلون علي عرض عملي لكل شيء تعلموه في المدرسة والربط بينهما.

- **أجعل وقت المراجعة ممتعًا:**

يمكن للطلاب المشاركة في مراجعات الصف بأكمله، حيث يتنافسون مع زملائهم في الفصل لمعرفة عدد الإجابات التي يمكنهم الحصول عليها بشكل صحيح.

- **دمج التكنولوجيا في الدروس:**

فالتكنولوجيا طريقة رائعة لجعل التعلم ممتعًا ويزيد من تعلم الطلاب ومشاركتهم. مثل أجهزة العرض العلوية وأجهزة الكمبيوتر المكتبية، أو استخدام الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية التي تحتوي علي تطبيقات متنوعة تلبي الاحتياجات التعليمية للطلاب.

- **إنشاء مراكز تعليمية ممتعة:** تمنح الطلاب اختيار موضوعات الدراسة وتتيح لهم استخدام

الكمبيوتر والوسائل الإلكترونية في التعلم.

- **التدريس وفقًا لمستوي الطلاب:**

وفقًا لنظرية الذكاءات المتعددة لهوارد جاردنر هناك ثمانية أنواع مختلفة للذكاء والتي تقود إلي الطريقة التي تتبعها للتعلم ومعالجة المعلومات. استخدم هذه النظرية لتعليم كل طالب حسب قدرته.

- **الحد من القواعد داخل الفصل:**

فعندما تشبه بيئة الفصل الدراسي معسكرًا للتدريب لا توجد متعة. اختر ثلاثة إلي خمسة قواعد محددة وقابلة للتحقيق وحاول الالتزام بها.

ويذكر جمال الدهشان إن استراتيجيات التعلم الممتع هي استراتيجيات متنوعة ما بين السمعية والبصرية والحركية تهدف إلى إشباع حواس المتعلمين على اختلاف ميولهم وقدراتهم، للوصول إلى بقاء أثر التعلم دون شعور الطالب بالمعاناه. فالتعلم الممتع ليس فقط تعلما بالفكاهة والمرح، لكنه أشمل من ذلك، فهو مبنى على أساس أنه لا يوجد شخص سمعى 100%، ولا حركى 100%، ولا بصرى 100%، بل إن الفرد الواحد يجمع بين كل هذا الحواس لكن بدرجات متفاوتة، وكلما كان التعلم مشبعًا لكل تلك الحواس كلما كان أكثر جاذبية وتشويق، وهذا ما تؤكده نظريات التعلم. (جمال علي الدهشان، 2016,3)

من استراتيجيات التعلم الممتع:

- **استراتيجية ورقة الدقيقة الواحدة:**

هي إحدى استراتيجيات التعلم النشط استخدمت لتطوير المحاضرة التقليدية وهي إحدي الطرق التي تقدم تغذية راجعة عن مدي تقدم طلابه، ويمكن استخدامها في بداية الدرس أو خلال الدرس أو نهاية الدرس، وهي استراتيجية تقريرية أكثر من كونها إستراتيجية إجرائية. (ماشي بن محمد الشمري، 2011، 48)

أهمية استراتيجية الدقيقة الواحدة:

يذكر كل من (ماشي بن محمد الشمري، 2011، 49)، (محمد محمود الحيلة، 2009، 102)

- تعمل علي مساعدة الطلاب علي توضيح أفكارهم.

- تنمي لدي الطلاب العديد من المهارات الاجتماعية مثل التعاون، تقبل الرأي الأخر، ومهارات أخري مثل ضبط الوقت، سرعة الإنجاز، مهارة التفسير والتحليل والمقارنة.
- تقدم تغذية راجعة في نفس وقت الدرس لمعرفة مدي تقدم الطلاب أي تزويد المتعلم بمعلومات عن استجاباته بنحو منظم ومستمر من أجل مساعدته علي تعديل الاستجابات التي تحتاج إلي تعديل الاستجابات غير الصحيحة وتثبيتها، إذا هي بمنزلة عملية التقويم نفسها.
- تساعد المتعلم علي تفوقه وتثبيت تعلمه.

خطوات تطبيق استراتيجية الدقيقة الواحدة:

يوضح ماشي بن محمد الشمري (2011، 48) إجراءات ووقت تنفيذ استراتيجية ورقة الدقيقة الواحدة، فيما يلي:

- يطرح المعلم السؤال إما كتابة علي ورقة الإجابة أو علي السبورة أو في شاشة العرض. (يجب أن يكون السؤال أمام الطلاب).
- يمنح المعلم الطلاب دقيقة واحدة (60 ثانية) للإجابة علي السؤال، أو يمكن أن يمنحهم من (2- 5) دقائق.
- تقرأ إجابات الطلاب وتقارن فيما بينها وتستخدم عبارات التعزيز.

وقت استخدام استراتيجية ورقة الدقيقة الواحدة:

- يمكن أن تستخدم في بداية الدرس لمعرفة المعلومات عن الدرس السابق.
- في نهاية الدرس لمعرفة المعلومات ومدي الاستفادة من الدرس الحالي.
- خلال جزء محدد من الدرس لكي تجذب انتباه الطلبة للمادة.
- في أي نقطة تريد أن تعرف مدي تقدم الطلاب حولها.
- عندما تريد مساعدة الطلاب علي توضيح أفكارهم.

- **استراتيجية الرؤوس المرقمة معًا Numbered heads together**

عرفها (الحمداني والجرجري) بأنها: "إحدي استراتيجيات التعلم التعاوني التي يعمل فيها الطلاب سويًا لضمان أن كل عنصر في المجموعة يعرف الجواب الصحيح للأسئلة التي

يطرحها المعلم ويتم تطبيق هذه الاستراتيجية وفق خطوات مترابطة ومتسلسلة". (عمر فاروق يحي الحمداني، خشمان حسن الجرجري، 2013، 35)

استراتيجية تعاونية تتصف بالاعتماد المتبادل والتواصل الإيجابي بين الطلبة، وتطوير المهارات الاجتماعية الإيجابية (Haydon, et. Al., 2010, p. 223).

مميزات استراتيجية الرؤوس المرقمة (NHT):

ذكر كل من (Kagan s., 2009, 9)، (JALT, 2006, 87)، (High Jolie, 1993,23) مميزات استراتيجية الرؤوس المرقمة، يمكن إجمالها في ما يلي:

- تسهم في توجيه الطلبة علي المراجعة قبل الاختبار.
- مساعدة الطلبة علي اتقان الحقائق الاساسية والمفاهيم والمعلومات التي قدمت من خلال التعليم المباشر أو المواد المكتوبة.
- يمكن استخدامها مع مجموعة واسعة جدًا من الاهداف التعليمية.
- مساعدة الطالب علي تعلم المعلومات الأفكار والمهارات من خلال طرح الأسئلة الصعبة والمحرجة التي تتطلب التفكير والمناقشة بين الطلبة.
- تسهم في خلق نمط من التفاعل والحوار والنقاش الصفي بين المعلم والطلاب عند استدعاء المعلومات من قبل الطالب القائم علي الملاحظة والمراقبة.
- تعد أداة تحث العقل علي التفكير والتنظيم الذهني وتوفر فرص متكافئة (كمًا ونوعًا) من جذب انتباه المعلم للمتعلمين علي اختلاف مستياتهم العلمية. علي خلاف ما هو معروف حيث يعمد المعلم لاستدعاء المتعلمين المتفوقين بشكل أكبر من المتعلمين أصحاب المستوي المنخفض في الإنجاز وعند استدعائهم يتم طرح الأسئلة السهلة عليهم.
- تمنح المتعلمين فرصة في إبداء آراءهم المختلفة وهذا بدوره يؤدي إلي تعويدهم علي احترام الرأي والرأي المقابل.
- تتطلب من المعلم أن يختار بطريقة عشوائية المتعلمين للإجابة مما يسهم في توفر فرص استجابة أكثر انصافًا من وقوف الطلاب الذين يرفعون أيديهم.
- تساعد علي رفع دافعية التعلم وتحسين نتائج التعلم للذين يعانون انخفاض في

مستوي الأداء من خلال اتاحة العديد من الفرص للرد في الصف وأنهم بمستوي قدرة الطلاب المتفوقين للرد داخل الصف.

- تشجع التعليم بين الاقران من خلال التفاعل بين المتعلمين الاذكياء الذين يعرفون الجواب لاعضاء الفريق الاخرين الذين لا يفعلون ذلك.
- تسهم في تحفيز المتعلمين علي التعلم بنشاط أثناء الدرس، ورفع روح التنافس والمتعة ناتج من التفاعل بين أعضاء الفريق الواحد القائم علي مساعدة بعضهم لبعض.

خطوات تنفيذ استراتيجية الرؤوس المرقمة (NHT):

يسلسل (Lie. A., 2010, 64) خطوات تنفيذ استراتيجية الرؤوس المرقمة، وهي:

1. تقسيم الطلاب إلي مجموعات من (1- 4)، مع إمكانية ترميز أو إعطاء اسم لكل مجموعة وترقيم أفراد المجموعات.
2. يطرح المعلم سؤالاً أو مشكلة بصورة عامة لكل أفراد المجموعات.
3. يعطي وقتًا محددًا للمتعلمين للتفكير بما فيه الكفاية للمجموعات للقيام بهذه المهمة.
4. وضع الطلاب في كل مجموعة رؤوسهم معًا من أجل التفكير في إجابة السؤال، والتأكد من أن الجميع في مجموعتهم يفهم ويمكن أن يعطي جوابًا.
5. اختيار المعلم رقمًا عشوائيًا باستخدام (النرد) ثم يطرح السؤال مرة ثانية بشكل خاص علي المتعلم صاحب الرقم الذي وقع عليه الاختيار بهدف (إضافة أو تعديل) الاجابة.

- **استراتيجية أعواد المثلجات Popsicle Sticks**

تستخدم هذه الإستراتيجية للمرحلة الإبتدائية وهي تشجع جميع الطلاب علي الاستماع الفعال والمشاركة الفعالة في مناقشات الفصل. وطريقة أعواد المثلجات مناسبة بشكل خاص عندما تستخدم في الأسئلة المفتوحة، حيث يركز الطلاب انتباههم ليتشاركوا الأفكار مع زملاءهم الآخرين حول الدروس. (ماشي بن محمد الشمري، 2011، 38)

ويمكن أن تستخدم هذه الطريقة سحب أعواد المثلجات في تكوين المجموعات بشكل

عشوائي.

خطوات استراتيجية أعواد المثلجات:

1. أكتب اسم كل طالب في عود مثلجات.
2. ضع الأعواد في علبة في مقدمة الفصل.
3. اخبرهم بالطريقة وكيف تتم.
4. عند عقد مناقشة مع الطلاب وتوجيه سؤال لهم اسحب بشكل عشوائي وهي يشاهدونك أحد الأعواد وأطلب من الطالب الذي يوجد عليه اسمه أن يجيب.
5. يعود المعلم مرة أخري للشرح، بعد أن يرجع العود إلي العلبة مرة أخري، وذلك حتي يدرك الطلاب أنه من الممكن أن يوجه لهم السؤال مرة أخري.

- **استراتيجية فراير Frayer Model**

عبارة عن نموذج مقسم إلي أربعة أقسام وفي مركز النموذج يكون المفهوم، والأجزاء الأربعة هي (التعريف، المزايا، الأمثلة، واللا أمثلة)، وهي طريقة رائعة تستخدم في مرحلة التهيئة لاكتشاف المفاهيم الخاطئة والقبلية وكذلك ربط خبرات الطالب السابقة بالمواضيع والمفاهيم الجديدة، وقد تستخدم للتقييم، ومن الممكن استخدامها في مجاميع أو فردية. وهو يستخدم في أي موضوع وأي مادة دراسية. (ماشي بن محمد الشمري، 2011، 112)

خطوات استراتيجية فراير:

- يسأل المعلم الطلاب عن خبراتهم السابقة لاكتشاف المفاهيم القبلية والخاطئة، وقد يكون هناك إجابات صحيحة وأخري خاطئة، يقسم المعلم الطلاب إلي مجموعات ثنائية أو رباعية ويقدم لهم النموذج لتوضيح تعريف ومزايا وأمثلة وكذلك اللا أمثلة مبررًا عدم عدها ضمن الأمثلة، أي أن يوجدوا تفسير لها.
- قد يستخدم بعد ما تعلمه الطالب من مفاهيم في درس جديد كتقويم أو كنشاط قراءة للبحث عن مفهوم معين في كتاب.
- من الممكن أن يستخدم بعد تنفيذ مرحلة الاكتشاف. بعد أن يجري الطالب تجربة عملية مثلاً ويتحقق من التجربة بخطوات علمية حتي يتوصل إلي بناء معارف حول مفهوم معين، فهو قد يلاحظ يقيس ويستنتج ويربط ويناقش ويجرب وغيرها

حتي يكون معلومات عن ما يتعلمه، ثم يقدم له النموذج لتدوين خبراته.

- من الممكن أن يستخدم في التلخيص بعد قراءة موضوع ما حول مفهوم معين.
- من الممكن أن يختار المعلم عدة مفاهيم لدرس جديد، ويقسم الطلاب إلي مجموعات ثنائية، ثم يطلب منهم قراءة الدرس وكتابة كل مفهوم في النموذج.
- لا بد أن يشجع المعلم الطلاب علي النقاش خلال صياغة التعريف أو كتابة المزايا والأمثلة وتفسير اللا أمثلة.

- **استراتيجية الكرسي الساخن Hot Seat Strategy**

عرفها (غسان قطيط، 2013، 7) بأنها عملية تبادل الأدوار بين المتعلمين أنفسهم بحيث يجلس أكثر من متعلم في المجموعة علي الكرسي بهدف المشاركة الفاعلة في الإجابة والنقاش.

وعرفها (سعد علي زاير، 2014، 243) بأنها من طرائق التدريس التي تعتمد علي طرح الأسئلة من المتعلمين علي أحد زملائهم الذي يجلس علي الكرسي الساخن أو علي المعلم نفسه حينما يؤدي هذا الدور ويكون محور الأسئلة موضوعًا محددًا للمتعلمين وتستخدم هذه الطريقة لمناقشة قضايا عامة أو لإثارة تفكير المتعلمين.

ويذكر (محسن علي عطية، 2015، 23) خطوات هذه الاستراتيجية بعدة طرق كما يلي:

الكرسي الساخن للمتعلم:

1- يطلب المعلم من طالب متطوع تميز بموضوع معين أو محتوي معين أو مهارة معينة بالجلوس في الكرسي الساخن.
2- يكون الكرسي في المنتصف وبقية المتعلمين يحيطون به.
3- يجيب المتعلم عن أسئلة المتعلمين.
4- يجب أن لا تكون الأسئلة إجاتها بكلمة واحدة.

الكرسي الساخن للمعلم:

1- يجلس المعلم في الكرسي الساخن بهدف تشجيع المتعلمين علي تكوين الأسئلة.
2- بنفس الطريقة يكون المعلم في المنتصف.
3- يجيب المعلم عن أسئلة المتعلمين.

4- يشجعهم علي تكوين أسئلة مفتوحة.

الكرسي الساخن بنظام المجموعات الصغيرة:

1- يقسم المعلم المتعلمين إلي مجاميع صغيرة 5- 6 متعلمين بعد أن قرؤا الدرس أو يقسم الدرس إلي فقرات بحيث يختص كل متعلم بفقرة معينة.

2- يجلس أولا متعلم متطوع من كل مجموعة في الكرسي الساخن في المنتصف والبقية يحيطون به.

3- يوجهون إليه أسئلة مفتوحة أما عن الدرس كاملاً أ عن فقرة يختص بها الجالس في الكرسي الساخن.

4- يتبادلون الأدوار فيما بينهم بعد تشجيع من المعلم.

5- المعلم موجه ومراقب لهم.

خامسًا: المعلم في التعلم الممتع

يذكر جمال علي الدهشان (2016، 4) أن التعلم الممتع يحتاج إلي معلم يتمتع بالخصائص التالية:

- محب للمجال.
- متفانى فى تجويد ما يقدمه.
- يمتلك مهارات تواصل واتصال قوية مع طلابه.
- يمتلك قدرًا كبيرًا من محبة واحترام الطلاب كى يستقبل من طلابه الرسائل الإيجابية والسلبية بسهولة بعد انتهاء التدريس.
- يتمتع بقدر كافى من القدرة على التخيل والبحث عن غير المألوف.

اجراءات البحث:

أولاً: إعداد قائمة مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع

تم إعداد قائمة بالمهارات اللازمة للطالب معلم الحاسب لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع بالرجوع للمراجع والدراسات ومنها دراسة (نيفين البركاتي، 2018)، وتم تقسيمها إلي مهارات تخطيطية، ومهارات تنفيذية، وعرضها علي مجموعة من المحكمين والتوصل للصورة النهائية من قائمة مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع، وتضمنت المهارات التخطيطية أربعة مهارات

رئيسة، والمهارات التنفيذية أربعة مهارات رئيسة (ملحق 1).

ثانيًا: إعداد بطاقة تقييم مهارات التخطيط لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع

تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة تقييم مهارات التخطيط لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع بإتباع الخطوات التالية:

1- تحديد الهدف من بطاقة التقييم

هدفت بطاقة التقييم إلى قياس مهارات التخطيط لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب.

2- إعداد الصورة الأولية لبطاقة التقييم

من خلال المراجع والدراسات والبحوث السابقة التي استخدمت بطاقات تقييم مهارات التخطيط للتدريس، ومنها: دراسة امل رجاء (2009) تم إعداد الصورة الأولية لبطاقة التقييم والتي تكونت من أربعة مهارات رئيسة (أربع محاور) أسفل كل منها البنود، وتم وضع ثلاثة اختيارات (جيد – متوسط – لم يؤدى) لكى يضع الملاحظ (√) أمام كل بند من بنود البطاقة أسفل الاختيار المناسب لأداء الطالب المعلم.

3- طريقة تصحيح بطاقة التقييم

يعطي الطالب درجتان فى حالة توفر بند البطاقة بشكل صحيح، درجة واحدة فى حالة الأداء الناقص لبند البطاقة، وصفر فى حالة عدم توفره.

4- حساب صدق بطاقة التقييم

تم عرض الصورة الأولية لبطاقة التقييم على مجموعة من المحكمين بهدف التوصل إلى ملائمة بطاقة التقييم لقياس مهارات التخطيط التدريس باستراتيجيات التعلم الممتع المتضمنة بها، من حيث مناسبة البنود للمهارات التخطيطية الرئيسة، وضوح الصياغة اللفظية للبند، وقد أجريت التعديلات اللازمة في ضوء آراء السادة المحكمين وأصبحت بطاقة التقييم مكونة من (25) بند في صورتها النهائية (ملحق 2).

5-حساب ثبات بطاقة التقييم

تم استخدام طريقة اتفاق المقيمين فى حساب ثبات بطاقة التقييم، حيث قامت الباحثة وزميلة أخرى بتقييم خطط تدريسية لستة من الطلاب المعلمين للحاسب كل على حدة ، وفى كل تقييم تم حساب عدد

مرات الاتفاق وعدم الاتفاق بينهما، وتم حساب نسبة الاتفاق بينهما باستخدام معادلة كوبر Cooper التالية:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات عدم الاتفاق}} \times ١٠٠$$

متوسط نسبة الاتفاق بين المقيمين= 90.18%، وهذا يدل على ارتفاع ثبات بطاقة التقييم.

ثالثًا: إعداد بطاقة ملاحظة مهارات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع

تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة ملاحظة مهارات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب بإتباع الخطوات التالية:

1- تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة

هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس مهارات تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب.

2- إعداد الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة

من خلال الإطار النظرى للبحث والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت بطاقات ملاحظة مهارات تنفيذ التدريس: دراسة وفاء عوين (2014)، ودراسة سحر برعي (2010) تم إعداد الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة والتي تكونت من أربعة مهارات رئيسة (أربع محاور) أسفل كل منها إجراءات فرعية، وتم وضع ثلاثة اختيارات (جيد – متوسط – لم يؤدى) لكى يضع الملاحظ (√) أمام كل إجراء من اجراءات البطاقة أسفل الاختيار المناسب لأداء الطالب المعلم.

3- طريقة تصحيح بطاقة الملاحظة

يعطي الطالب درجتان فى حالة أداء الإجراء بشكل صحيح، درجة واحدة فى حالة الأداء الناقص للإجراء، وصفر فى حالة عدم أداء الإجراء.

4- حساب صدق بطاقة الملاحظة

تم عرض الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة على مجموعة من المحكمين بهدف التوصل إلى ملائمة بطاقة الملاحظة لقياس مهارات تنفيذ التدريس باستراتيجيات التعلم الممتع المتضمنة بها، من حيث مناسبة الاجراءات للمهارات التنفيذية الرئيسة، وضوح الصياغة اللفظية للإجراء، وقد اجريت التعديلات اللازمة في ضوء آراء السادة المحكمين وأصبحت بطاقة الملاحظة مكونة من (30) إجراء في صورتها النهائية (ملحق 3).

5-حساب ثبات بطاقة الملاحظة

تم استخدام طريقة اتفاق الملاحظين فى حساب ثبات بطاقة الملاحظة، حيث قامت الباحثة وزميلة أخرى بملاحظة أداء الطالب المعلم أثناء التدريس باستراتيجيات التعلم الممتع لعدد ستة من الطلاب المعلمين للحاسب كل على حدة، وفى كل ملاحظة تم حساب عدد مرات الاتفاق وعدم الاتفاق بينهما، وتم حساب نسبة الاتفاق بينهما باستخدام معادلة كوبر Cooper التالية:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات عدم الاتفاق}} \times ١٠٠$$

متوسط نسبة الاتفاق بين المقيمين= 88.39%، وهذا يدل على ارتفاع ثبات بطاقة التقييم.

رابعًا: إعداد مقياس الدافعية لتطبيق استرايتيجيات التعلم الممتع

تم إعداد مقياس مقياس الدافعية لتطبيق استرايتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب باتباع للخطوات التالية:

1- تحديد الهدف من المقياس

هدف هذا المقياس إلى قياس دافعية الطالب معلم الحاسب لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع لتدريس الحاسب.

2- إعداد الصورة الأولية للمقياس

من خلال الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت إعداد مقياس الدافعية للاستخدام: دراسة، تم إعداد الصورة الأولية للمقياس والتي تكونت من (40) عبارة، وتم وضع ثلاثة اختيارات للإجابة أمام كل عبارة من عبارات المقياس وهي (كثيرًا- أحيانًا- نادرًا) لكي يختار الطالب إحداها والتي تعبر عن دافعيته.

3- طريقة تقدير درجات المقياس

عند التصحيح تم ترجمة فئات الإجابة إلى ثلاثة درجات فى حالة الإجابة (كثيرًا)، ودرجاتان فى حالة الإجابة (أحيانًا)، ودرجة فى حالة الاجابة (نادًا).

4-حساب صدق محتوى المقياس

لحساب صدق محتوى المقياس تم عرض المقياس في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين للحكم على مدي صلاحيتة للتطبيق وذلك بأبداء الرأي فى: مناسبة العبارة لمستوي الطلاب، ووضوح الصياغة للعبارة، وإضافة أو حذف أو تعديل أى عبارة، وقد أشار المحكمون إلى حذف

بعض العبارات لعدم مناسبتها، وقد تم إجراء التعديلات التي أشار إليها المحكمون وأصبح المقياس مكون من (30) عبارة.

5- التطبيق الاستطلاعي للمقياس

تم تطبيق المقياس على عينة استطلاعية تكونت من (30) طالب معلم حاسب، وذلك لحساب صدق عباراته، وثبات المقياس.

صدق عبارات المقياس: تم حساب صدق مقياس الدافعية لتطبيق استرايتيجات التعلم الممتع بإيجاد معامل الصدق الذاتي= (0.94) مما يشير إلى صدق عبارات المقياس.

ثبات المقياس: تم حساب ثبات المقياس بإستخدام "معادلة ألفا للثبات" معادلة كرونباخ من خلال درجات طلاب العينة الاستطلاعية، وجد أن معامل الثبات للمقياس= (0.89) ما يشير إلى أن المقياس ذو ثبات عال.

6- الصورة النهائية للمقياس

بعد حساب الصدق والثبات تم التوصل إلى الصورة النهائية للمقياس والتى تكونت من (30) عبارة (ملحق 3).

خامسًا: اعداد مادة المعالجة التجريبية (البرنامج التدريبي المدمج)

بأتباع الخطوات التالية:

1-تحديد الاهداف العامة للبرنامج التدريبي المدمج

- تنمية المهارات التخطيطة لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب.
- تنمية المهارات التنفيذية لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع للطالب معلم الحاسب.

2-تحديد الاهداف الخاصة

تم صياغة الاهداف السلوكية في ضوء الأهداف العامة (ملحق4)

3- تحديد الإستراتيجيات المستخدمة

تم تحديد الاستراتيجيات التي ستستخدم فى التدريب وهى: في التدريب وجهًا لوجه يتم استخدام استرايتيجيات التعلم الممتع والتدريس المصغر، وفي التدريب الإلكتروني يتم استخدام التدريب الذاتي، والتشاركي.

4- تحديد مصادر وأدوات التعلم المستخدمة فى التدريب

تم استخدام مصادر وأدوات التعلم التالية:

التدريب وجهًا لوجه: بطاقات الأسئلة، نموذج فراير، نموذج أصابع اليد الخمسة، نموذج الشجرة المثمرة، أوراق الدقيقة الواحدة، أوراق شريط الذكريات، أعواد المثلجات.

التدريب الإلكتروني: كتيبات تعليمية، مقاطع فيديو، ويب كويست، صور ورسومات تعليمية- روابط لصفحات ومواقع- واختبارات إلكترونية.

5- تحديد أساليب التقويم

يتم تطبيق التقويم القبلي والبنائي والنهائي لكل جلسة من جلسات التدريب المباشر وجهًا لوجه باستخدام استراتيجيات التعلم الممتع، كما يتم تطبيقهما في التدريب الإلكتروني عن طريق اختبارات إلكترونية قصيرة وتكليفات.

6- إعداد الصورة الأولية للبرنامج التدريبي المدمج

مخطط عام تفصيلي وزمني للبرنامج التدريبي المدمج ككل.

خطة البرنامج التدريبي الشق الخاص بالتدريب وجهًا لوجه، وتصميم وإنتاج مصادر التعلم الخاصة به.

خطة البرنامج التدريبي الشق الخاص بالتدريب الإلكتروني، بناء المنصة إلكترونية للتدريب تحتوي علي مصادر تدريب إلكترونية (كتيبات تعليمية- مقاطع فيديو- صور ورسومات تعليمية- روابط لصفحات ومواقع- واختبارات إلكترونية).

7- الصورة النهائية للبرنامج التدريبي المدمج

تم التوصل الي الصورة النهائية للبرنامج التدريبي المدمج من خلال عرض الصورة الأولية له علي مجموعة من السادة المحكمين وذلك للتعرف علي أرائهم وملاحظاتهم حول:

- مناسبة الأهداف السلوكية.
- مناسبة المحتوي التدريبي.
- مناسبة طرق التدريب المستخدمة.
- مناسبة مصادر التعلم المستخدمة.
- مناسبة أساليب التهيئة والغلق.

- مناسبة أساليب التقويم المتبعة.

تم إجراء التعديلات التي أبداها السادة المحكمون وأصبح البرنامج التدريبي المدمج (ملحق 5) قابل للتطبيق علي طلاب معلم الحاسب (مجموعة البحث) .

سادسًا: اختيار مجموعة البحث

تم اختيار مجموعة البحث من طلاب معلم الحاسب والتى تكونت من **(40)** طالب بالفرقة الثالثة قسم تكنولوجيا التعليم شعبة معلم الحاسب بكلية التربية النوعية– جامعة المنيا للعام الدراسي 2019/2018م.

الزمن المخصص للتدريب: التزم البحث الحالي بالوقت المخصص للتدريب وهو (6) جلسات تدريب وجهًا لوجه يفصل بين الجلسة والأخري ثلاثة أيام يتم خلالها التدريب الإلكتروني من خلال المنصة الإلكترونية بالإضافة إلي الجلسة التمهيدية والتقييم القبلي والبعدي.

سابعًا: تطبيق تجربة البحث

بدأت إجراءات تنفيذ تجربة البحث بتطبيق بطاقة التقييم، وبطاقة الملاحظة، ومقياس الدافعية للتطبيق على أفراد مجموعة البحث (طلاب معلم الحاسب)، ثم تنفيذ برنامج التدريب المدمج، وأخيرًا تطبيق بطاقة التقييم، وبطاقة الملاحظة، ومقياس الدافعية علي على أفراد مجموعة البحث (طلاب معلم الحاسب) بعد التدريب.

نتائج البحث وتفسيرها وتحليلها:

الفرض الأول:

1. يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المنتج (خطة تدريس درس في الحاسب الآلي باستراتيجيات التعلم الممتع) من اختبار الأداء لصالح التطبيق البعدي.

للتأكد من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي فجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (1) دلالة "ت" للفرق بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات التخطيطية لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع (ن = 40 متعلم) (النهاية العظمى للبطاقة = 75 درجة)

بطاقة التقييم	التطبيق	النهاية العظمى	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	قبلي	75	20.90	4.77	13.44**	0.000
	بعدى		48.82	6.98		

** دال عند مستوي (0.01).

باستقراء النتائج في الجدول السابق يتضح أن قيمة "ت" الحسابية (13.44) دالة إحصائيًا عند مستوي (0.01).

كما تم حساب حجم التأثير (Effect Size) الذي يوضح تأثير المتغير المستقل (البرنامج التدريبي المدمج) علي المتغير التابع (المهارات التخطيطية لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع) كدليل للأثر الفعلي، وتم التوصل للنتائج الموضحة في الجدول (2).

جدول (2) قيمة مربع ايتا لدرجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات التخطيطية (ن = 40 متعلم)

قيمة "ت"	درجة الحرية	مربع ايتا	حجم التأثير
13.44	39	0.82	كبير

وقد بلغت قيمة مربع ايتا (0.82) درجة وهي أكبر من (0.15) مما يدل علي كبر حجم تأثير المتغير المستقل علي المتغير التابع، مما يدل كذلك علي أن الفرق الدال إحصائيًا بين التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات كان سببه تأثير البرنامج التدريبي المدمج، مما يؤكد فاعلية هذا البرنامج في استخدام الطلاب المعلمين مجموعة البحث المهارات التخطيطية لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع.

ويتضح من ذلك وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوي (0.01) بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات التخطيطية، لصالح التطبيق البعدي مما يدل علي فاعلية البرنامج التدريبي المدمج في زيادة كفاءة استخدام المهارات التخطيطية

لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع لدي أفراد مجموعة البحث.

- تفسير فاعلية برنامج التدريب المدمج في اكتساب مجموعة البحث مهارات التخطيط لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع.

يرجع حجم التأثير الكبير إلي استخدام التدريب المدمج في التدريب علي مهارات التخطيط لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع، الذي أدى إلى:

- استخدام التدريب المدمج ساعد على توفير مناخ تدريبي يلبى حاجات المتعلمين، وأتاح الفرصة للجميع للتدريب، وهذا بدوره أدى إلى اكتساب مهارات التخطيط لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع.
- تقديم المحتوي التدريبي بصورة إلكترونية تتوفر للطالب في كل وقت وأي مكان.
- توفير بيئة تعلمية إيجابية شاملة تحفز الطلاب على العمل بجد، وترفع مستوى المسئولية لديهم عن تعلمهم.
- التقويم المستمر أثناء التدريب المدمج سواء التقليدي أو الإلكتروني وتقديم التغذية الراجعة المستمرة للطلاب.
- توفر أدوات التفاعل في البرنامج التدريبي المتمثلة في التفاعل مع المحتوي والتفاعل مع واجهة المنصة الإلكترونية والتفاعل مع المعلم والمتعلمين وبعضهم من خلال خدمة الرسائل والبريد الإلكتروني والمنتديات وغرف الحوار.

الفرض الثاني:

2. يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة (تنفيذ استراتيجيات التعلم الممتع) لصالح التطبيق البعدي.

للتأكد من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي فجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (3) دلالة "ت" للفرق بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات التنفيذية لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع (ن = 40 متعلم) (النهاية العظمى للبطاقة = 90 درجة)

بطاقة التقييم	التطبيق	النهاية العظمى	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	قبلي	90	33.91	6.34	25.47**	0.000
	بعدى		79.16	8.02		

** دال عند مستوي (0.01).

باستقراء النتائج في الجدول السابق يتضح أن قيمة "ت" الحسابية (25.47) دالة إحصائيًا عند مستوي (0.01).

كما تم حساب حجم التأثير (Effect Size) الذي يوضح تأثير المتغير المستقل (البرنامج التدريبي المدمج) علي المتغير التابع (المهارات التنفيذية لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع) كدليل للأثر الفعلي، وتم التوصل للنتائج الموضحة في الجدول (4).

جدول (4) قيمة مربع ايتا لدرجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات التنفيذية (ن = 40 متعلم)

قيمة "ت"	درجة الحرية	مربع ايتا	حجم التأثير
25.47	39	0.89	كبير

وقد بلغت قيمة مربع ايتا (0.89) درجة وهي أكبر من (0.15) مما يدل علي كبر حجم تأثير المتغير المستقل علي المتغير التابع، مما يدل كذلك علي أن الفرق الدال إحصائيًا بين التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات كان سببه تأثير البرنامج التدريبي المدمج، مما يؤكد فاعلية هذا البرنامج في استخدام الطلاب المعلمين مجموعة البحث المهارات التنفيذية لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع.

ويتضح من ذلك وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوي (0.01) بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارات التنفيذية، لصالح التطبيق البعدي مما يدل علي فاعلية البرنامج التدريبي المدمج في زيادة كفاءة استخدام المهارات التخطيطية لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع لدي أفراد مجموعة البحث.

– تفسير فاعلية برنامج التدريب المدمج في اكتساب مجموعة البحث مهارات التنفيذ لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع.

يرجع حجم التأثير الكبير إلي استخدام التدريب المدمج في التدريب علي مهارات التنفيذ لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع، الذي أدى إلى:

- الأنشطة التعليمية المستخدمة في التدريب المدمج منها أنشطة عملية في واقع مصغر، وأنشطة إلكترونية تسمح لجميع أعضاء المجموعة بالمشاركة بدون خوف إذا ما وقعوا فى خطأ.
- توفير التغذية الراجعة الفورية لأداء الطلاب
- التقويم المستمر أثناء التدريب المدمج سواء التقليدي أو الإلكتروني وتقديم التغذية الراجعة المستمرة للطلاب.
- استخدام اسلوب التدريب المدمج يتيح للطالب التقييم الذاتي، واشتراكه في تقييم الاقران.
- استخدام نمط التدريب التشاركي في البرنامج التدريبي لتبادل الخبرات في إنجاز بعض المهام الجماعية – تقسيم الطلاب لمجموعات– وأيضًا من خلال المنتديات وغرف الحوار.

الفرض الثالث:

3. يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع لصالح التطبيق البعدي.

للتأكد من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة "ت" للفرق بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي فجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (5) دلالة "ت" للفرق بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع
(ن = 40 متعلم) (النهاية العظمى للمقياس = 90 درجة)

بطاقة التقييم	التطبيق	النهاية العظمى	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	قبلي	90	38.4	3.18	18.61**	0.000
	بعدى		69.65	6.45		

** دال عند مستوي (0.01).

باستقراء النتائج في الجدول السابق يتضح أن قيمة "ت" الحسابية (18.61) دالة إحصائيًا عند مستوي (0.01).

كما تم حساب حجم التأثير (Effect Size) الذي يوضح تأثير المتغير المستقل (البرنامج التدريبي المدمج) علي المتغير التابع (دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع) كدليل للأثر الفعلي، وتم التوصل للنتائج الموضحة في الجدول (6).

جدول (6) قيمة مربع ايتا لدرجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع (ن = 40 متعلم)

قيمة "ت"	درجة الحرية	مربع ايتا	حجم التأثير
18.61	14	0.94	كبير

وقد بلغت قيمة مربع ايتا (0.94) درجة وهي أكبر من (0.15) مما يدل علي كبر حجم تأثير المتغير المستقل علي المتغير التابع، مما يدل كذلك علي أن الفرق الدال إحصائيًا بين التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس دافعية تطبيق استراتيجيات التعلم الممتع كان سببه تأثير البرنامج التدريبي المدمج، مما يؤكد فاعلية هذا البرنامج في دافعية الطلاب المعلمين مجموعة البحث لتطبيق استرايتيجيات التعلم الممتع.

ويتضح من ذلك وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوي (0.01) بين متوسطي درجات أفراد مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي **لمقياس دافعية** تطبيق **استراتيجيات التعلم الممتع** ، لصالح التطبيق البعدي مما يدل علي فاعلية البرنامج التدريبي المدمج في زيادة الدافعية لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع لدي أفراد مجموعة البحث.

- تفسير فاعلية برنامج التدريب المدمج في زيادة الدافعية لأفراد مجموعة البحث لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع.

يرجع حجم التأثير الكبير إلي استخدام التدريب المدمج في التدريب علي مهارات التنفيذ لاستخدام استرايتيجيات التعلم الممتع، الذي أدى إلى:

- تنوع الأنشطة التعليمية (فردية/ جماعية)، (إلكترونية/ مباشرة) التى وفرها برنامج التدريب المدمج ساعدت الطلاب على التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم مما قلل من الملل فى التدريب، وهذا كان له أثر واضح على دافعيتهم لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع.
- ممارستهم لاستراتيجيات التعلم الممتع في أسلوب التدريب وجهًا لوجه، وأيضًا التدريس المصغر

مع أقرانهم، أدى إلي زيادة دافعية الطلاب لتطبيق استرايتيجيات التعلم الممتع لتدريس الحاسب.

- استخدام التدريب المدمج ساعد على توفير مناخ تعليمى يلبى حاجات المتعلمين، واتاح الفرصة للجميع للتعلم وهذا بدوره أدى إلى رفع مستوى الدافعية لديهم لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع.
- تنوع أساليب التقويم في التدريب المدمج (إلكتروني- تقليدي مباشر)، (تقويم ذاتي- تقويم أقران) وأنواعه (قبلي- بنائي- نهائي) وأدواته (اختبارات- تكليفات).
- تعدد أنماط تقديم التغذية الراجعة في التدريب المدمج (مستمرة- فورية- مباشرة- تكيفية)

توصيات البحث

في ضوء نتائج البحث الحالي يمكن تقديم التوصيات التالية:

أ- المزيد من الاهتمام في برامج الإعداد التربوي للمعلم بمهارات تدريس مادة التخصص وخاصة المهارات التخطيطية والتنفيذية لجعل التعلم ممتع.

ب-ضرورة اكتساب الطالب المعلم واستخدامه لمهارات التدريس بدرجة معينة قبل خروجه للتربية العملية وخاصَة المهارات التخطيطية والتنفيذية.

ج- تطوير أساليب واستراتيجيات إعداد الطالب المعلم والأخذ بالبرامج التدريبية القائمة على اسلوب الدمج.

البحوث المقترحة

في ضوء نتائج البحث وتوصياته يمكن اقتراح البحوث التالية:

أ- تحديد الكفايات التدريسية اللازمة لمعلم الحاسب وإنتاج برامج للارتقاء بها.

ب- دراسة تقويمية لبرامج إعداد المعلم في الجانب التربوي بالنسبة لمهارات تدريس الحاسب.

ج- تحديد الأخطاء الشائعة التي يقع فيها معظم معلمي الحاسب في التدريس ومحاولة عمل برامج علاجية لها.

هـ- تطبيق متغيرات الدراسة الحالية علي عينة أخري ومقارنة النتائج بنتائج البحث الحالي.

و- استخدام أنماط للتدريب المدمج مختلفة عن التي استخدمت في البحث الحالي ومقارنة النتائج بنتائج البحث الحالي.

ز- مقارنة فاعلية استخدام نمط للتدريب المدمج لاكتساب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع للطلاب المعلمين بنمط أخر للتدريب المدمج.

ح- تناول البحث الحالي المتغير المستقل علي اكتساب الجانب المهاري لاستخدام استراتيجيات التعلم الممتع والدافعية لتطبيقها لذا فمن الممكن أن تتناول البحوث المستقبلية متغيرات أخري مثل: بقاء أثر التدريب- الاتجاه نحو المهنة- تقدير الذات- الدافعية للانجاز- تنمية مهارات التفكير).

ط- دراسة تكميلية للدراسة الحالية تهتم بتنمية مهارات تدريس الحاسب (التقويمية) باستخدام أسلوب الدمج.

المراجع:

المراجع العربية:

إبراهيم رفعت إبراهيم (2017): "فاعلية إستراتيجية مقترحة للتعلم للمتع في اكتساب العمليات الأساسية للمجموعات وتنمية الذكاء الفكاهي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية". مجلة كلية التربية- جامعة بورسعيد. العدد (22). صص: 1- 43، يونيو 2017م.

أحمد الرفاعي (2014): "الحل السحري لمشكلات تعليم الرياضيات: بث روح متعة التعلم". المؤتمر العلمي الثالث والعشرون للجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، تطوير المناهج: رؤي وتوجيهات- مصر، القاهرة: الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس. المجلد (1). صص: 154- 172.

أحمد سالم (2004): تكنولوجيا التعليم والتعليم الإلكتروني. ط1. القاهرة: مكتبة الراشد.

إسماعيل محمد إسماعيل (2010): التعلم المدمج. وحدة التعليم الإلكتروني. مجلة التعليم الإلكتروني. المنصورة. العدد الخامس.

أمل أحمد إسماعيل عبد الرحمن (2012): "فاعلية التعلم المدمج في تصميم برنامج تدريبي لتنمي أداء معلم العلوم بالمرحلة الإعدادية في ضوء معايير الجودة". رسالة ماجستير. كلية التربية- جامعة طنطا.

امل رجاء سيف (2009): "فاعلية برنامج مقترح قائم علي التعلم النشط في اكتساب واستخدام

طلاب كلية التربية النوعية بعض مهارات تدريس الحاسب الآلي". رسالة ماجستير. كلية التربية– جامعة المنيا.

إيهاب درويش (2009): التعليم الإلكتروني: فلسفته– مميزاته– متطلباته– امكانية تطبيقه. القاهرة: دار السحاب.

بندر عبد الله الشريف (2016): "النموذج البنائي للاستمتاع بالتعلم والاستقلال والثقة بالنفس والسلطة الوالدية المدركة لدي طلاب المرحلة الثانوية بالمدينة المنورة". مجلة العلوم التربوية، المجلد (2). العدد (2).

جمال علي الدهشان (2016): التعلم للمتعة Learning for Fun استراتيجية مقترحة للتخفيف من حدة مشكلة تسرب الفتيات من التعليم. ملخص ورقة عمل مقدمة الى مؤتمر الاتحاد العربي للمرأة المتخصصة فرع مصر بالاشتراك مع كلية التربية جامعة المنصورة. بعنوان ""*المعالجات الموضوعية لظاهرة تسرب الفتيات من التعليم*"، *2016/12/10م*.

جمال مصطفى محمد (2008): من صيغ التعلم الحديثة في التعليم الجامعي: التعلم المُوَلَّف Blended Learning، بحث مقدم للمؤتمر العلمي الثاني لكلية التربية جامعة الأزهر بالاشتراك مع المجلس القومى للرياضة؛ بعنوان (التعليم الجامعي: الحاضر والمستقبل)، الجزء الثاني، في الفترة ما بين 18–19 مايو، ص ص.145–166.

حسام مازن (2015): "تصميم وتفعيل بيئات التعليم الإلكتروني الشخصي في التربية العلمية لتحقيق المتعة والطرافة العلمية والتشويق والحس العلمي". المؤتمر العلمي السابع عشر للجمعية المصرية للتربية العلمية: التربية العلمية وتحديات الثورة التكنولوجية، مصر– القاهرة، الجمعية المصرية للتربية العلمية، صص: 23– 59.

حسن حسين زيتون (2005): رؤية جديدة في التعليم: التعلم الإلكتروني. ط1. الرياض: الدار الصولتية للتربية.

حسن علي حسن سلامة (2005): التعلم الخليط: التطور الطبيعي للتعلم الالكتروني. مجلة كلية التربية– جامعة سوهاج. ع (22)، ص ص:51– 64.

حمدي محمد إبراهيم رجب (2014): بناء منظومة تعليمية قائمة علي التدريب المدمج وقياس فاعليتها في تنمية مهارات صيانة الحاسب الآلي لطلاب مراكز التدريب المهني". رسالة

ماجستير. كلية التربية_ جامعة حلوان.

حنان محمد الجمال، سعاد عبد العزيز رخا (2015): أثر استخدام التعلم المدمج في تدريس مادة الاحياء علي التحصيل والانفعالات الاكاديمية لطلاب الصف الأول الثانوي". مجلة كلية التربية– جامعة المنوفية– مصر، صص 147: 198، تاريخ النشر 1/ 10/ 2015م

حنان محمد خليل (2011): "فاعلية اختلاف مستويين فى تصميم التعليم الدمج لتنمية مهارات استخدام الأجهزة التعليمية لدى طالبات شعبة التربية بجامعة الأزهر". رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات الإنسانية بالدقهلية– جامعة الأزهر.

خالد صلاح حفني محمود (2016): هل يفتح مفهوم التعلم للمتعة آفاقًا جديدة في ميدان التربية؟ متاح علي: http://www.new-edu.com

خديجة علي الغامدي (2008): التعلم المؤلف Blended Learning. مجلة Cybrarians ، العدد (17)، صص: 63–71، ديسمبر 2008 متاح علي: http://www.journal.cybrarians.info/index.php?option=com_content&view=article&id=415:2009-08-01-05-02-29&catid=153:2009-05-20-09-57-19&Itemid=58

ربيع عبد العظيم أحمد رمود (2009): "فاعلية استراتيجية التعلم المدمج في تنمية كفايات استخدام برنامج السبورة الذكية التفاعلية لدي أعضاء هيئة التدريس بكلية التربية". المؤتمر الثاني عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم.

سحر برعي عبد اللطيف (2010): "فاعلية برنامج مقترح قائم علي نموذج التعلم البنائي لتنمية بعض مهارات تدريس الاقتصاد المنزلي وعمليات العلم لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية النوعية". رسالة ماجستير. كلية التربية– جامعة المنيا.

سعد الزهراني (1997): "التعليم بالترفيه". المعرفة: وزارة التربية والتعليم السعودية. العدد (20)، صص: 22– 23.

سعد علي زاير (2014): الموسوعة المعاصرة. ط1. بغداد: دار الكتب والوثائق.

عاطف أبو حميد الشرمان (2015): التعلم المدمج والتعلم المعكوس. ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

عبد اللاه إبراهيم الفقي (2011): التعلم المدمج (التصميم التعليمي– الوسائط المتعددة– التفكير الابتكاري). ط1. عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

عماد أبو سريع حسين السيد (2016): "أثر استخدام التعلم المدمج في تدريس مقرر الحاسب الآلي علي تنمية بعض مهارات برنامج البوربوينت لدي طالبات الدبلوم العام شعبة مواد صناعية واتجاهاتهن نحوه". مجلة كلية التربية– جامعة بنها، المجلد (27)، العدد (106)، الجزء (3)، صص: 1– 57، أبريل 2016م.

عمر فاروق يحي الحمداني، خشمان حسن الجرجري (2013): "أثر طريقة الرؤوس المرقمة معًا في تحصيل تلاميذ التربية الخاصة في مادة الرياضيات". مجلة أبحاث كلية التربية الإسلامية، جامعة الموصل.

غادة محمد حسني النوبي محمد (2014): "فعالية برنامج تدريبي قائم علي التعلم المدمج في تنمية الذكاء الثقافي وبعض مهارات التدريس الأدائية لدى طالبات شعبة الاقتصاد المنزلي بكلية التربية النوعية". مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس، المجلد (2)، العدد (50)، صص: 199– 249، يونيو 2014م. متاح علي: https://platform.almanhal.com/details/article/80454

غسان قطيط (2013): استراتيجيات حديثة. ط1. السعودية: دار جدة.

ماشي بن محمد الشمري (2011): 101 استراتيجية في التعلم النشط. ط1. المملكة العربية السعودية. وزارة التربية والتعليم.

محسن علي عطية (2018): التعلم النشط: إستراتيجيات وأساليب حديثة في التدريس. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

محمد جابر خلف الله (2010): "فاعلية استخدام كل من التعليم الإلكتروني والمدمج في تنمية مهارات إنتاج النماذج التعليمية لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الأزهر". مجلة كلية التربية– جامعة بنها، 82 (2)، ص ص: 91– 166، أبريل 2010م.

محمد زيدان عبد الحميد (2015): "أثر التفاعل بين أنماط التعلم (الفردي/ التشاركي) في بيئة التدريب المدمج ووجهة الضبط علي تنمية مهارات تشغيل الأجهزة التعليمية الحديثة والاتجاهات لدي الطلاب المعلمين بكلية التربية". مجلة كلية التربية النوعية– جامعة

المنوفية، تاريخ النشر 1/ 1/ 2015م

محمد عبده راغب عماشة (2008): التعليم الإلكتروني المدمج. الملعوماتية (21). متاح علي: http://informatics.gov.sa/details.php?id=222

محمد علي سلامة (2015): " فاعلية برنامج تدريبي قائم علي استراتيجية التعلم المدمج في إكساب طلبة معلم الصف مهارات دمج التكنولوجيا في التعليم، واتجاهاتهم نحوه". رسالة ماجستير. كلية التربية – جامعة دمشق.

محمد محمود الحيلة (2009): مهارات التدريس الصفي. ط3. عمان: دار المسيرة.

نهي السيد (2015): "استرايتيجية مقترحة في تدريس الاقتصاد المنزلي لتنمية عمليات العلم وكفاءة الذات المدركة وتحقيق متعة التعلم لدي تلميذات المرحلة الإعدادية". مجلة دراسات تربوية وإجتماعية. مصر. المجلد (21). العدد (4). صص: 153– 210.

نيفين بنت حمزة البركاتي (2018): "برنامج تدريبي مقترح قائم علي استراتيجيات التعلم الممتع لمعلمات الرياضيات بالمرحلة الابتدائية بمدينة مكة المكرمة في ضوء واقع احتياجاتهن التدريبية". مجلة كلية التربية– جامعة الأزهر، العدد (177)، الجزء الثاني، صص 477– 536، يناير 2018.

وفاء عوين (2014): "إعداد حقيبة تدريبية لتنمية مهارات تنفيذ الدرس لمعلمي المرحلة الإبتدائية الجديد أثناء الخدمة https://www.univ-eloued.dz/images/memoir/file/M.S-003-1.pdf

المراجع الأجنبية

Alsardary, S.; Blumberg, P. (2009): Interactive, Leaner- Centered Methods of Teaching Mathematics. PRIMUS, v. 19, n. 4, p. 401- 416.

Cahill, M.; Gregory, E. (2011): Putting the Fun Back into Fluency Instruction, Reading Teachers V. 65, N. 2, p. 127- 131.

Casey Brown (2019): what can you do to make learning fun and engaging?. Available at: https://www.classcraft.com/blog/features/ways-to-make-learning-fun/

Eeva HuJala, Anne Valpas, Piia Roos and Jannina Elo (2016): Joy of learning: the success story of finnish Early childhood Education.

Elizabeth Brooke (2015): Ph. D., CCC. SLP, chief Education officer, Lexia Learning and Rosetta Stone. Available at:

https://www.lexialearning.com/resources/white-papers/blended-learning-four-keys

Frederick, H. (2007, September). Blended learning in entrepreneurship education in the Asia-pacific, A grounded Theory approach to entrepreneurship pedagogy, submitted to small enterprise conference 23-26 September Auckland, New Zealand,2 , pp. 72-87

Geethika Rodrigo (2018): Fun learning Approach- Nurturing a Passion for Learning From The very start. Available at: https://funacademy.fi/fun-learning-approach/

Gofffried, A. (1994): Role of parental motivational; practices on children's academic intrinsic motivation and achievement, journal of Educational psychology, v (5), 15- 29.

Harvey Singh (2003): Educational Technology- saddle Brook Then Englewood cliffs N J, V. (43), N. (6), P. (51- 54).

Haydon, T., et. Al. (2010): Effects of numbered heads together on the daily quiz scores and on-task behavior of students with disabilities. Journal of Behavioral Education, 19, 222 – 238.

High Jolie (1993): learning a second language of collaborative Khalalaltalm. San Clemente, California, Kagan for publication

Hilary, p. (2016): Walking in a Foreign and Unknown Landscape: Atuding the History Mathematics in Initial Teacher Education, Science& Education. ISSN 0926- 7220 (In Press). Available From Sheffield Hallam University Research Archive. (http://shura.shu.ac.uk)

Hodgena, J.; Kuchemanna, D.; Browna, M.& Coeb, R. (2009): Lower Secondary School Students Attitudes to Mathematics: Evidence form a large- scale Survey in England, Proceeding of the British Society for Research into Learning Mathematics, V. 29, N. 3, P. 49- 54.

Jalt, (2006): Impact of technology (NHT), numbered heads together to improve reading comprehension of students from the second year of the multilateral trading system N ,English Department, Samarinda.

Janelle Cox (2019): how to make learning fun. Available at: https://www.thoughtco.com/how-to-make-learning-fun-2081740

Jared M. Carman (2005): Blended Learning Design: Five Key Ingredients. Agilent Learning. https://www.semanticscholar.org/paper/BLENDED-LEARNING-

DESIGN%3A-FIVE-KEY-INGREDIENTS-Carman/354696ee643aa00410c5e1f5d53249084a1bc42e

Jone Waston (2008): Blending Learning: The convergence of online and Face to Face Education. NACOL. North American Council for Online Learning. Available at: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED509636.pdf

kagan, S. & Kagan, M. (2009): Kagan Cooperative Learning, San Clemente, California, Kagan for publication.

Khoirul, A.; Rohmy, H. (2016): Evaluating Integrated Task Based Activities and Computer Assisted Language Learning (CAL), English language Teaching, v. 9, n. 4, p. 119- 127.

Lie, A. (2010): cooperative Learning, Jakarta: Grasindo.

Lim, D. (2006). Team learning performance and collaboration between online and blended learning delivery groups, International Journal of E-learning, 6 (3). pp. 460-485.

Liu, M.; Rosenblum, A.; Horton, L; Kang, J. (2014): Designing Science Learning with Game- Based Approaches, Computers in the Schools, v. 31, n. 1, pp 84- 102.

Mathrani, A; Christian, S.; Ponder-Sutton, A. (2016): Play It: Game Based Leaning Approach for Teaching Programming Concepts, Educational Technology& Society, v. 19, n. 2, p. 5- 17.

Nino, A. (2015): La guage Learners Perceptions and Experiences on the Use of Mobile Applications for Independent Language Learning in Higher Education, IAFOR Journal of Education, spec ed, p. 73- 84.

Rodkroh, P.; Suwannatthachote, P.; Kaemkate, W. (2013): Problem- Based Educational Game Becomes Student- Centered Learning Environment, International Association for Development of the Information Society, Paper presented at the International Association for Development of the Information Society (LADIS) International Conference on Cognition and Exploratory Learning In the Digital Age (CELDA) (Fort Worth, TX), Oct 22- 24.

Rooney, J. E. (2003): Blending Learning Opportunities to enhance educational programming and meetings. Association Management, V. (55), N. (5), P. (26- 32).

sanna lukander (2017): Learning as Fun by lauri Jarvileh to, PHD Make 2017 your Fun Learning Year at work. PHD. Available at:

https://www.linkedin.com/pulse/make-2017-your-fun-learning-year-work-sanna-lukander

Schattner, Peter. (2015): The Case for "Story-Driven" Biology Education, Journal of Biological Education, v. 49, n. 3, p. 334- 337.

Singh, H. (2003): Building effective blended learning programs, Journal of Educational technology, 43(6), pp. 51-64.

Yang, H. (2013): Study on the sport enjoyment and learning satisfaction of unicycle activity participants. The Journal of International Management Studies, 8 (1), 96-107.